

《ラーの翼神竜》

効果モンスター

星10 / 神属性 / 幻神獣族 / 攻XXXX / 守XXXX

精霊は歌う。大いなる力、すべての万物を司らん。その命、その魂、そしてその骸でさえも。

生け贄召喚するには生け贄を3体捧げなければならない。

このカードの攻撃力・守備力は、生け贄召喚時に生け贄に捧げた3体のモンスターの攻撃力・守備力を合計した数値になる。

このカードが特殊召喚されていた場合、エンドフェイズ時に墓地に送られる。

このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、

このカードを魔法・罠・モンスターの効果の対象にすることはできない。

このカードが特殊召喚に成功したとき、次の効果から1つを選択して発動することができる。

- 1000ライフポイントを払うことで、フィールド上に存在するモンスター1体を破壊しゲームから除外する。
- 自分のライフポイントを1残すように払う事で、このカードの攻撃力・守備力は支払った数値だけアップする。

召喚に対する制約・対象を取る効果に対する耐性の共通効果と、特殊な種族・属性を持つ通称「三幻神」の一体、オリカとしても特殊な立ち位置で、咲夜さんCGIオリジナルというわけではなく多くのCGIで姿を見る事ができ、その性能はDSソフト「ナイトメアトラパドール」移行のゲーム作品に準じたものとなっている。

生贄召喚に対する制約効果は邪神と大筋は似ているがあくまで**生贄召喚する場合の**条件なので《スター・ブラスト》や《レベル変換実験室》等で生贄が必要ない場合は下級モンスター同様に使用することが出来る（生贄が必要な場合は場合は絶対に3体が必要）。だがそれではこのカードはその能力を活かすことが出来ないため事実上この戦法を取ることは出来ない。

自身の攻撃力の判別法は3体攻守版の《合成魔獣 ガーゼット》とでも言うべきか、使用出来るモンスターが多い分爆發力は高いので《合成魔獣 ガーゼット》よりは使う意義は見出せるのだが、当然安定しない。一応《素早いモモンガ》や《ジャイアント・ウィルス》などの低ステータスモンスター3体でも最上級モンスターの及第点には届くので割り切って使うのも良いが、それなら**《オベリスクの巨神兵》**や《霧の王》辺りを使った方が良い。やはりこのカードを使う以上はある程度生贄の質にも拘る必要があるだろう。かといって普通に優秀なモンスターを生贄を捧げる程のリターンを得ることは難しいので、高ステータスモンスターを生贄確保に利用できるカードを使用するのが理想系だと言える。一例としては

- 《簡易融合》
 - 呼び出せるモンスターの最高攻撃力は2100にも及び単純にステータスだけを追い求めれば最高級のカードだが1ターンに1枚しか発動出来ない性質から生贄確保能力には若干不安も残る。最後の一押しの能力ブーストとして運用するのが無難か。
- 《レスキュー・キャット》
 - 言わずと知れた万能リクルーター。効果を使用することで一気に攻撃力1600のモンスターが2体並ぶため生贄確保とステータス上昇を纏めて行える。ただ使用する場合《ラーの翼神竜》自身の召喚権を残す必要があるため通常より特殊なブレイキングが求められる。
- 《緊急テレポート》
 - こちらもかつて猛威を振った極悪シンクロサポート。状況によってはチューナーを呼び出すことによってシンクロ召喚にも繋げられるため、汎用性は群を抜いて高く更に他2枚のカードとの相性も良い。だがサイキック族の実装状況の関係もあって生贄確保の面では他2枚に遥かに劣り、制限カードなので戦略として期待できないという大問題を抱えている。やはりサイキックのサイキックによるシンクロダumdのためのカードだった。とはいえ前述したように単独性能やシナジーは決して悪くないのでスペースがあれば投入しても良い。

などが挙げられる。この他にも多くのカードを利用できる他最高攻撃力を追い求めるというロマンもあり、強さはともかくとして研究のし甲斐のある効果だと言えるだろう。

特殊召喚に対する制約は召喚自体を禁ずるわけではないが、エンドフェイズに自壊するため召喚したターンに勝負を決める必要がある。しかしこのカードは特殊召喚された際に真の効果を発揮するため、むしろ特殊召喚させること、そしてそのまま勝負を決めることが前提として設計されているのであまり気にならない... **というより使用したターンに勝てないとどっち道死ぬ** また《浅すぎた墓穴》《ダーク・ファミリア》のようなセットするカードに関してはこの限りでは無く完全蘇生が可能である。だがこのカードの場合は自壊と同時に特殊召喚時の効果さえ失ってしまう上、ステータスも0になってしまい本当にセット出来るだけである。一応最上級モンスターなのでコンボとしての使い道はあるがそれでも**《オシリスの天空竜》** **《オベリスクの巨神兵》**と比べて明らかにリターンが少ないので狙う機会は殆ど無いだろう。

効果に対する耐性は原作に比べると見劣りし、対象にならないだけというのは今の環境では頼りない印象もあるが、魔法・罠・モンスター効果全てに対応しているため決して弱くはない。それにこのカードにこれ以上耐性を付けると1killが止められなくなるためしょうがない調整である。

特殊召喚された際の2つの効果は任意効果だがそのままでは攻守0な上エンドフェイズには消えてしまうので事実上用うことが前提の効果である。

第一の効果は除外というオマケこそついてるものの、それを加味してもあまりにもショボい（しかも除外前に破壊してしまうため**《スターダスト・ドラゴン》**等にはキッチリ止められる）。元も子もないことを言うところを使うくらいなら《ダーク・アームド・ドラゴン》を使った方が数段良い。

第二の効果は一転してド派手な攻撃力上昇効果である。《地縛神 Wiraqocha Rasca》がアニメから大幅変更を加えられた今では

LP1という光景が拝めるのはこの効果くらいの物だろう。そのインパクトは強く成否に関わらず決闘も盛り上がる。また自身の効果耐性も手伝って、上手くライフ調整した時の1kill精度はかなりのもので、ただの魅せ技ではなく十分に実用的な効果だと言える。とはいえ食らう方としては1ターンキルというよりも最早「突然死んでた」の域に達してしまっておりあまり良い気分がしないことも事実である。防いだら防いだで今度は相手がいつの間にか瀕死になってることも問題で、盛り上がったとしても一瞬で決闘が終了してしまうその性質から、あまり露骨にこの効果を狙った構築をすると盛り上がりとは正反対の空気が流れてしまうことも多々ある。何事も用法用量を守って使用することが肝要なのだ。

- これらの効果のコストは発動前に支払われるためチェーンで無効化されると目も当てられないことになる。また発動後の攻撃に対して《ディメンション・ウォール》を発動されてもカウンターで即死する。最強の神の肩書きとそれに相応しい爆発力を備えてはいるが性能的には《[オシリスの天空竜](#)》よりよっぽど自爆神である

他の神に取れる戦法がこのカードには取れなかったりすることや効果のクセの強さから他の神と併用してもイマイチ実力を発揮出来ないのがこのカードの難しいところである。専用デッキを使って始めて生きるカードだと言える。ただその爆発力は疑う余地も無いので使いこなせれば最強の神に相応しい破壊力を見せてくれることだろう。

どうやら相手の墓地の《ラーの翼神竜》を《死者蘇生》、ということではできないらしい。相手に利用されることは(たぶん)ないので安心して墓地に置いておこう。

- 原作・アニメにおいて ~

バトルシティ編移行の物語に大きく関わる神のカードの一枚。

マリクの所持する太陽の神であり原作設定では他の2神を更に凌ぐ絶対的な存在。

ゲーム作品では、遊戯が《[オシリスの天空竜](#)》、海馬が《[オベリスクの巨神兵](#)》の使い手だったこともあってこのカードは城ノ内に割り当てられることが多かったが結局最後まで彼の手には渡ることはなかった。

グールズの手によって数多のコピーカードが製造されているが、使用すると神の怒りに触れ神の裁きを受けてしまうため結局使うことは出来なかった。また本物にもこのカードを使用するためにはテキストに記された古代神官文字を読み上げる必要があるという謎の制約があった他、元々の所持者である表マリクも効果の全容を把握してた訳ではなく様々なキャラが使用を試みたものの結局完璧に使いこなせたのは闇マリクのみであった。

闇マリクの切り札として数多の決闘者を葬った後、バトルシティ決勝戦「遊戯vs闇マリク」にて《[オシリスの天空竜](#)》《[オベリスクの巨神兵](#)》2神と死闘を繰り広げ、以降はこのカードも遊戯の手に渡り記憶の世界への鍵となった。

一柱だけ格上という設定が生きているのか三幻神の中で唯一アニメオリジナル展開で扱いの悪さを(それほど)感じさせない。大邪神ゾーク戦の描写は顕著で他二柱共々蹴散らされているのは事実だが他2体が頑張ってる中サボって視聴者に役立たず扱いされたり中途半端に粘ったせいで余計に痛い思いをしたりすることもなく適度に健闘して強さを見せつつ楽なやられ方をしている。

だが原作ではバトルシティ編以降全くと言っていいほど出番が無いというある意味究極の虐めを受けていた。戦いの儀にも一体だけ参戦出来なかったりなにか恨みでもあるのかというくらいその干されっぷりは徹底している。

またアニメに関しても優遇されているというのはあくまでDMでの話であり続編にあたるGXではかなりの原作無視とも受け取れる描写がされている。

遊戯王GXではとある話でラーのコピーカードが使用される。前述したように神のコピーカードを使用したものは深刻なリアルダメージを受けてしまうのだがその話では《神縛りの塚》というフィールド魔法の効果によってあっさり無効化され、

プログラムで無効化できるならそれはもう裁きでもなんでもないだろう

フィールド魔法なんて回りくどいことしないでその効果をコピーカードに直接上書きすれば良いのではないか

等案の定突っ込みが入りまくったが徐々に神のカードが登場した話でもありラー自身最終的には《神縛りの塚》の呪縛を乗り越えているのでエピソードとしての人気はそれなりに高い。

関連カード

- [《オシリスの天空竜》](#)
- [《オベリスクの巨神兵》](#)