

《オベリスクの巨神兵》

効果モンスター

星10 / 神属性 / 幻神獣族 / 攻4000 / 守4000

その者、光臨せしむれば、灼熱の疾風大地に吹き荒れ、生きとし生ける者すべて屍とならん。

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・罨・モンスターの効果の対象にすることはできない。

自分フィールド上のモンスター2体を生け贄に捧げる事で、相手フィールド上の全てのモンスターを破壊する。

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）。

余談だが後にOCG化された際の制約は邪神同様通常召喚全般に対する制約となっており上記の踏み倒しは不可能となっている。この効果のまま今風のテキストに直すと「アドバンス召喚するには3体のモンスターをリリースしなければならない」とかかって台無しなのではないかといえようがないのだが、ただでさえデッキから手札に加えるというつ面倒且つ不確定要素の絡む非シンクロの大型モンスターにしては使い辛い感否めない。

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。1ターンだけでも4000の攻撃力は驚異的で通常召喚するよりも遥かに消耗を少なくでき、自身の効果のために必要なコストも残しやすくなるのでゲームエンドメーカーとしての能力は上昇する。そのため確実に決める自信があるなら積極的に狙うのも悪くないだろう。

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。相手もモンスターを蘇生できる点はネックとなるが、一度表になってしまえば対象効果は無効にできるので良く考えて使えば十分リターンのある戦術である。

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・罨・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。前述したように召喚制約を踏み倒す手段も豊富なのでそうして消耗を抑えれば十分強力な盾と言えるだろう。

破壊効果はモンスター2体をコストとする《サンダー・ボルト》と良くも悪くも大味で、その後の自信の追撃を想定した止めの一撃のための能力である。とはいえただでさえ多量の生贄を必要とする神のカードとの相性は悪く使える機会は少ない。相性を度外視した効果としての性能に関しても使い勝手が良いとは言えずその後の追撃があるとはいえカードアドバンテージの面で有効に働く場面は極端に少ない。条件が重すぎて余裕がある時しか使えないため「この効果を使える状況 この効果を使わなくても勝てる状況」という図式が大半の場合当てはまってしまう。

使える機会が少ない上使っても使う機会すら少ないので実戦で見える事は滅多に無い殆ど魅せ技と化している。結局この能力が有効に働くのは相手を攻めつつも倒しきれない状況での最後の一押しという場面のみだろう。

テキストには記されていないが自身を生贄とすることは出来ない。出来れば大分手軽に使えただろうが特殊召喚に対する制約が殆ど意味を成さなくなるのでバランス調整としては妥当である。

固有の効果が使いづらく《[オシリスの天空竜](#)》《[ラーの翼神竜](#)》と比べて専用デッキを構築する意義が薄い。このカードの最大の利点は他2体にはない安定したステータスだろう。どれか一体に特化させずに全ての神を採用したファンデッキでは一番活躍してくれる。

- 実用性は疑わしいばかりだが三幻神の中で唯一《[二拝二拍一拝](#)》によってサーチ・サルベージが可能である

- 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。

元々は墓守の一族であるイズズが所持していたがこのカードが彼女から海馬の手に渡ってからは青眼の白龍と並ぶ海馬のエースモンスターとして暴れまわった。またこの出来事がバトルシティ開催のきっかけとなっている。

元々最上級モンスター、そしてそのための召喚サポートを多数搭載している海馬のデッキと三幻神は相性が良く、その厳しい召喚条件を感じさせない程に使いこなしていた（多少カードパワーに頼っていた感はあるが）。だが、その生贄確保能力を駆使しても3体の生贄の後に追加の2体を要求する効果条件を満たすのは厳しくLP4000制のアニメでは発動した瞬間ゲームが事実上終了してしまうこともあって、オベリスクがフィニッシャーとなるデュエルは一部が省かれたり効果を使うまでも無く終了するパターンが多い。

バトルシティ準決勝「遊戯vs海馬」戦において《[オシリスの天空竜](#)》と激闘を繰り広げた末遊戯の手に渡ってからはそのパワーで遊戯を助けることになる。直後のマリク戦では結局フィニッシャーにはなれなかったものの、記憶編では序盤に[ディアバウンド](#)を撃退しパパスの如き規格外の強さを見せつけた。

だがアニメオリジナルのストーリーではやたら扱いが悪く（[オシリス](#)程ではないが）ドーマ編で開始早々盗まれたかと思えば、敵の幹部 **の部下** に使用され《オレイカルコスの結界》により《[ダーク・オベリスク](#)》なる仰々しいものになったが、能力的には何一つ変わってなく（攻撃力が微量上昇していたが《オレイカルコスの結界》の効果でありこのカードは関係ない）結局あっさり撃破されている。記憶編で追加された大邪神ゾーク戦では他の2体が直撃をもらった瞬間撃沈している中1体だけ空中で身動きの取れないところをなすすべなく切り刻まれるという無駄に残酷な方法で処刑されている。

「遊戯vsアテム」の戦いの儀ではアテムが使用しその攻撃力で一気に押し切るかと思いきや《[時の飛躍](#)（ターン・ジャンプ）》と《[サイレント・ソードマン](#)》《[罅割れゆく斧](#)》のコンボにより迎撃される。^{*1}

アニメ版では巻き戻しによって破壊を免れ^{*2}そこから更に召喚された《[オシリスの天空竜](#)》《[ラーの翼神竜](#)》と共に三幻神揃い踏みという凄まじい光景を見せてくれるのだが、ただでさえ前述したコンボで弱ってる所を[味方](#)に狙い撃ちにされるという悲惨な最期を遂げている。

関連カード

- ・ [《オシリスの天空竜》](#)
- ・ [《ラーの翼神竜》](#)

*1 神に畏は通用しない筈が何故か《[罅割れゆく斧](#)》の効果は受け付ける謎の現象が起こり、後に回答としてRで上級呪文は例外的に1ターンだけ通用するという設定が作られたがマナ・コスト系の概念の存在しない遊戯王でそれを判別する手段はなく余計に訳の分からないことになってしまっている。

アニメでは《[大地の侵食](#)》という別カードに差し替えられ、「神」ではなく「神のいるフィールド」に効果を適用するというこちらも理解出来るような出来ないような屁理屈で押し通している。要するに言ったもん勝ちである。

*2 作中で巻き戻しと名言されているわけではないが《[サイレント・ソードマン](#)》がレベルアップした以外に戦闘が止まる理由がないためこのように推測される。だが後に《[サイレント・マジシャン](#)》で似たようなことが起こった時は何故か普通に戦闘が進行された。どういうことかって？こっちが聞きたいよ（苦笑）