

《オシリスの天空竜》

効果モンスター

星10 / 神属性 / 幻神獣族 / 攻X000 / 守X000

天空に雷鳴轟く混沌の時、連なる鎖の中に古の魔導書を束ね、その力無限の限りを誇らん。

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。

このカードの攻撃力・守備力は自分の手札の数×1000になる。

このカードが特殊召喚されていた場合、エンドフェイズに墓地へ送られる。

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事はできない。

また、相手が守備力2000以下のモンスターの召喚・反転召喚に成功した時、そ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「ナイトメアトラバドル」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絶対に3体が必要）。

自身の攻守の判別法は多くのカードを生贄に捧げて召喚する自身の召喚条件と噛み合っていない。そもそもコストの概念の希薄な遊戯王のゲーム性と全く噛み合っていない。

とはいえ上昇率自体はかなり大きいので、少しの間制圧できれば攻撃力4000~5000という凄まじい攻撃力で安定させることも難しくはない。そのためにもこのカードを召喚するにはただ生贄を揃えるだけではなくある程度余裕を持って条件を満たすことが望まれる。

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。とはいえ通常召喚するより遥かに消耗を少なくでき、高火力が望めるのでこのカードの場合は積極的に狙うのも悪くない。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、更に大半の相手は召雷弾で潰すことも可能、と相性が非常に良く考えて使えば反則的に強い。

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。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だと言えるだろう。

相手の守備力2000以下のモンスターを破壊する効果は相手の殆どのモンスターを死に札へと変える非常に強力な除去能力である。またそうして相手の動きを封じている間に手札と攻撃力を整えるという強化系能力としての側面も持ち合わせている。大型モンスターの天敵である《N・グラン・モール》を筆頭に効果耐性も合わさって多くのモンスターを無力化することが可能となる。

また特殊召喚には対応してないものの、最もメジャーな特殊召喚であるシンクロ召喚に関しては軒並み低ステータスのチューナーとシンクロ素材を召喚する必要があるため事実上封殺できる。

リバース効果などには対抗できないので完璧とまではいかないが、大型モンスターをシンクロ召喚に依存することの多い現環境で突破方法が非常に限られるこの効果の制圧力と支配力は計り知れない。

- ・ 総じて優秀な効果なのだが自動的に発動するその性質から《マテリアル・ドラゴン》が召喚されると原作さながらに自爆してしまう。傍目には爆笑物だがエースが潰された挙句破壊耐性持ちの上級に攻めこまれるのはシャレにならない
 - ・ その他にも《仮面竜》から対象を取らない破壊効果を持つ《ボマー・ドラゴン》が**特殊召喚**されたり、サイバー・ダークと好相性な各種ウイルスに手札をボロボロにされたり、制圧してたと思ったら《龍の鏡》で突然切り返されたり、と何故かドラゴン族との相性が致命的に悪い

- ・ 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。

「遊戯vs人形」戦において人形が使用したのが初出である。モンスター除去に乏しい原作では異例とも言える除去性能と《無限の手札》《生還の宝札》《リバイバルスライム》を絡めたターボによる圧倒的な攻撃力で遊戯を絶体絶命まで追い詰めるが、これらのカードが（原作では）全て強制発動するという盲点を突いた無限ループにより敗北を喫することになる。

それからはアンティルールにより遊戯の手に渡り、新たなエースモンスターとして対バクラ戦ではフィニッシャーを務め海馬の持つ神 《オベリスクの巨神兵》 と激闘を繰り広げた。

ここまでがオシリスの黄金期である。

海馬戦以降遊戯が新たな神 《オベリスクの巨神兵》 を手にいれたからなのかかませ犬的な役割にされることが多く、マリク戦では2回登場して2回とも一方的に破壊されている。これまでの活躍が嘘のような冷遇ぶりである。

記憶編に入ると扱いは更に酷くなり、神の中で唯一 [《ディアバウンド》](#) に敗れるという醜態を晒した挙句その後の大邪神ゾーク戦（アニメ）では文字通り瞬殺されるという散々な目に遭っている。

最終戦「遊戯vsアテム」戦では召喚を無効にされたもののアテムが最後の砦として選んだ蘇生対象だったり原作では割と優遇されていた。のだがアニメ版でそれらを全て帳消しにする程の大活躍をしまい伝説となる。

アニメ版の戦いの儀では原作が余りにもあっさり終わったことの反動もあってか、サイレントシリーズだけでなくかつての遊戯とアテムの使用したカードが入り乱れる一種のドリームマッチとなってファンを沸かせたのだが、その中でアテムが三幻神全てをフィールドに並べるといふ神業を披露する。

海馬ですら匙を投げるこの状況を遊戯がどうやって切り抜けたのかと言うと

オート発動するオシリスの召雷弾を反射して味方を爆撃させる

というもの。このオシリスを完全にカモにした作戦は綺麗に決まり、カモになったオシリスはこれまでの鬱憤を晴らす如く瞬く間に自分諸共三幻神全てを蹴散らす無双っぷりを見せ付けた。古今東西これほど自滅するのが様になるカードも他に居ない。そのインパクトの強さはオシリスの評価を一変させ、かませキャラから不動のネタキャラとしてみんなに生温かい視線で見守られることになる。

そんなオシリスだがやはり最初に手にした神で思い入れがあるのか遊戯は前述した原作版戦いの儀やGX最終話などで度々使用している（そのせいでR第一話のように余計にかませっぽくなる事もあるが）。

ネタ要素も強いが普通に人気も高く、「ボボボーボ・ボーボボ」にゲスト出演したりとなんだかんだいって青眼の白龍と並んで遊戯王を代表する人気モンスターの一体として定着している。

関連カード

- [《オベリスクの巨神兵》](#)
- [《ラーの翼神竜》](#)