今回はデッキビルドパック クロスオーバープレイカードで登場する新テーマ、竜華のご紹介をしたいと思います。

メイントピック

《海濤竜華かいろうりゅうげ－淵巴えんば》†
効果モンスター
星10/水属性/海竜族/攻3000/守2000
このカード名の(1)(2)(3)の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
(1):このカードを手札から捨てて発動できる。
デッキから「登竜華海瀧門」1枚を手札に加える。
(2):「海濤竜華－淵巴」以外のモンスターが手札・デッキから2体以上墓地へ送られたターンの自分メインフェイズに発動できる。
このカードを墓地から特殊召喚する。
(3):自分フィールドの表側表示の「登竜華海瀧門」1枚をデッキの一番下に戻して発動できる。
相手の手札を全て除外し、その枚数分だけ相手はドローする。

- 《恐竜竜華さうせいりゅうげ－光巴みつば》†
  魔法/ペンデュラム/効果モンスター
  星10/光属性/パラノ/攻3500/守2500
  [Pスケール:青/青0]
  このカード名の(1)効果は1ターンに1度しか使用できない。
  (1):自分メインフェイズに発動できる。
  デッキからPモンスター以外の「竜華」カード1枚を手札に加える。
  その後、このカードを破壊する。
  『レジェンド・効果』
  『創星竜華－光巴』により隠蔽
  このカードは、ダブルの効果でのみ特殊召喚できる。
  自分は「創星竜華－光巴」を1ターンに1度しか特殊召喚できない。
  (1):このカードが「竜華」モンスターの効果で墓地へ送られたターンのモンスターの戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。
  このカードを特殊召喚する。
  自分フィールドのレベル10の「竜華」モンスター1体をリリースし、このカードを墓地へ送る。
  その後、以下を選択できる。
  ●自分フィールドのカード全2枚まで破壊し、
  その数までデッキから「竜華」永続魔法カード1枚を自分フィールドに表側表示で置く。

- 《恐竜竜華ろうりゅうげ－ろう巴》†
  ※「ろう」は機種依存文字のため、ルビで代用しています。
  正しくは「山偏に龍」と「山偏に巴」。
  効果モンスター
  星10/地属性/恐竜族/攻3000/守1200
  このカード名の(1)(2)(3)の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
  (1):このカードを手札から捨てて発動できる。
  デッキから「竜華滅瀧門」1枚を手札に加える。
  (2):このカードが除外状態で、モンスターが表側で除外されたとき発動できる。
  「海濤竜華－淵巴」以外の除外状態のモンスター2体以上存在していれば発動できる。
  このカードを特殊召喚する。
  (3):自分フィールドの表側表示の「竜華滅瀧門」1枚をデッキの一番下に戻して発動できる。
  《海濤竜華－淵巴》以外の自分のデッキ・墓地・除外状態の「竜華」カード1枚を手札に加える。

- 《竜華門鍵りゅうげかいぴゃく》†
  魔法/罠
  (1):このカード名の(1)(2)の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。
  (1):デッキから「竜華」モンスター1体を手札に加える。
  その後、手札から「竜華」モンスター1体をEXデッキに表側で加える事ができる。
  (2):自分フィールドに「竜華」Pモンスターが存在する場合、
  自分メインフェイズに、自分の墓地から「竜華」モンスター1体をこのカードを除外して発動できる。
  その種族が除外したモンスターと同じ「竜華」モンスター1体をデッキから特殊召喚する。

- 《竜華華彩生姿とうりゅうげてんせいもん》†
  フィールド魔法
  このカード名の(1)(2)の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
  (1):このカードの発動時の効果処理として、
  デッキから竜華/氷・海竜族・幻竜族モンスター各1体ずつ選び、
  その内の1体を手札に加え、もう1体を除外し、残り3枚を墓地へ送る。
  このターン、自分はドラコン族・恐竜族・海竜族・幻竜族モンスターしか特殊召喚できない。
  (2):自分のEXデッキに表側の「創星竜華－光巴」が存在する場合に発動できる。
  フィールドの「竜華」カード1枚を対象として発動できる。
  「竜華」モンスターを特殊召喚する(同じ種族は1体まで)。

- 《竜華海瀧門とうりゅうげかいりろもん》†
  永続魔法
  (1):「竜華滅瀧門」は自分フィールドに1枚しか表側表示で存在できない。
  (2):このカードが魔法&罠ゾーンに存在する限り、
  自分フィールドの「竜華」モンスターの攻撃力は300アップする。
  (3):自分フィールドの「竜華」Pモンスター及びレベル10以上で元々の種族が海竜族のモンスターは以下の効果を得る。
  ●相手ターンに1度、このカードより攻撃力が低いフィールドのモンスターの効果が発動したときに発動できる。
  自分フィールドの表側表示の「竜華」永続魔法カード1枚をデッキの一番下に戻して発動できる。
  その発動を無効にする。

- 《竜華恵瀧門とうりゅうげげんろうもん》†
  永続魔法
  (1):「竜華滅瀧門」は自分フィールドに1枚しか表側表示で存在できない。
  (2):このカードが魔法&罠ゾーンに存在する限り、
  相手ターンに、お互いのフィールドから墓地へ送られるモンスターは墓地へは行かず除外される。
  (3):自分フィールドの「竜華」Pモンスター及びレベル10以上で元々の種族が幻竜族のモンスターは以下の効果を得る。
  ●相手ターンに1度、自分フィールドの表側表示の「竜華」永続魔法カード1枚をデッキの一番下に戻し、
  フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。
  そのモンスターの攻撃力を0にする。

開闢を発動、開闢はデッキから竜華モンスターをサーチできるので、これでミツバをサーチ、続いてミツバをPゾーンに設置し効果を発動します。ミツバはデッキからPモンスター以外の竜華カードをサーチし、自身を破壊する効果を持っているので、これでフィールドカードの転生紋をサーチします。

- 今回のテーマ竜華は、レベル10モンスターとP永続魔法の繋がりがありながら、場に大型を出して永続魔法効果で効果を手る、変わり種のテーマになっています。
  - で今回、1枚1枚のカードの動きを見る前に、ひとまず現状で可能なテーマの大まかな動きを見てけこうかなと思います。結論から言えばこのテーマでスキ〇動ける初動はほぼ2枚、開闢とミツバです。大前提としてミツバの起動か、ミツバのエクストラ存在が条件として重要な役割になっています。
    - というわけで、開闢1枚から起動してみます。
- 続いて転生紋を発動。このカードは発動効果として、デッキから恐竜族/海竜族/幻竜族モンスターをそれぞれ1体ずつ選び、1枚ずつ手札/墓地/除外にされる効果を持っています。この3種族メインモンスター3枚の種族ですねー。ドラ中は一応ず、幻竜族のハクバを手札に、海竜族のエバを墓地に、恐竜族のカイを除外に選びます。
  - そのあと、手札のハクバの効果を発動。各メインモンスターは、手札の自身を指定されたゾーンに送ることでテーマの永続魔法をサーチできます。ハクバの場合は自身を除外しP効果でサーチします。
    - そのあと、転生紋の2の効果を発動。このカードはエクストラにミツバが存在する場合、デッキ・墓地・除外から手札に戻すことができます。ハクバの場合は自身を除外しデッキからハクバ、墓地からエバ、除外からカイを特殊召喚します。
      - この後、幻門を発動、カイバとハクバでヴァルドラスを作り、ターンエンドです。
        - この時、竜華モンスター門は、門鍵枝での永続効果と、対応する竜華モンスターが居る場合の永続魔法側の効果、対応するP持ちの場合の竜華モンスターの効果の3つがあり、色が同じP持ちモンスター場に揃い次第、強力な一つ効果のどれか一つを選ぶ形になります。門鍵枝の効果が相手ターン、フィールドのモンスターが墓地に送られた場合に1度だけ、門モンスターは存在する限りの門の効果が相手ターンでの攻撃力アップ、同じ1枚存効果はモンスター場の対応した門自体を、門鍵は竜華永続魔法をデッキに戻すコストが付いていて、モンスター側は自分ターン、門鍵は相手ターンに使える効果になっています。
          - 今の状態では、この場で可能なことは門の永続効果によるモンスター除外、モンスターによる効果カテパワ、ヴァルドラスの無効と破壊です。という訳で、こちら相手ターンに移ります。
- 相手ターン、相手がモンスターを出し、何らかの効果を発動した際にヴァルドラスの効果を発動。ヴァルドラスは素材を1枚取り除いて効果を無効にできるので、その効果を打ち消しながら、追加効果の方で更に相手のモンスターを破壊します。この開闢手モンスターは門門効果にも対応されます。
  - エクシーズ・効果モンスター
    ランク10/闇属性/幻竜族/攻3000/守3000
    レベル10モンスター2体以上
    このカード名の(1)(2)(3)の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
    (1):相手が効果を発動した時、このカードのX素材を1つ取り除く事ができる。
    その発動を無効にする。
    その後、このカードのX素材を1つ取り除く事ができる。
    その場合、こちらにフィールドのカード1枚を破壊する。
    (2):X素材を持っているこのカードが攻撃するメインステップ開始時に発動できる。
    フィールドのカード1枚を破壊する。
    (3):X召喚したこのカードが破壊された場合に発動できる。
    フィールドのカード1枚を破壊する。
  - このタイミングで、エクストラのミツバの効果を発動。ミツバはフィールドのモンスターが破壊された場合、自フィールドのレベル10竜華モンスターをリリースしてエクストラから特殊召喚されます。ここでもリリースして自身を特殊召喚します。この時ハクバもP効果で特殊召喚されます。
    - これによりモンスター表側で除外され、かつハクバ以外のモンスターが2体以上除外に存在していれば必ずなので、ハクバの2の効果が発動できるようになります。これでハクバ自身がフィールドのモンスターを2枚まで破壊し、その枚数分墓地からP以外の竜華カードを手札に加えます。この時ヴァルドラスはP効果により除外されます。
      - これによって、場は無効化と破壊を挟みながら、3種のP持ちミツバ/ハクバが並ぶことになります。ハクバのP効果でモンスター共存効果は他の者/打点ボリウムなどすりと、ここでは他門門の効果も発動できるようになることから強力な状況です。
- 竜華門の3の効果は3種のカード全てに統一して、指定された種族(レベル10)、及び竜華のモンスターに記載された効果を付与する効果を持っています。ミツバは竜華P モンスターなので、門の全ての効果を打てるということです。
  - これによって、門門/海門門の効果を使えるようになると、効果の方は恐門門が相手モンスターの効果無効、海門がフィールドカードのバウンスです。
    - この門門の付与効果は、自フィールドの竜華永続魔法をデッキにバウンスするコストを打ての発動にはなるんですけど、ミツバ自身の持ち方の効果内で行うものはなくて、あくまで門門それぞれの効果を付与するだけになるので、門門効果を利用するために自身(門)を捨てるなら、3種をこの門効果を活用できます。これでミツバは無効化、バウンス、デバフ等を打てるようになっています。
      - 更に門門の効果が3つ、それぞれ二んば感じです。
        - 1の効果は恐門門、海門がモンスターのパワフ、ヒ門門はやたら強い印象効果。2の効果は相手ターン限定で、恐門門モンスター効果無効化、海門カードバウンス、ヒ門門打点デバフ。
          - だからこれ、モンスターに門門上の共存状態の際に自身で発動できる効果が増えます。ここ、ミツバ/ハクバの場合、エンゾ(ドラ)カードの効果、ハクバ竜華カードの効果、ハクバ竜華カードの効果