

Хотя, похоже, эту карту придется разыграть еще раз. Но перед этим...

...Юй Юй сказал, что хочет подправить колоду.

Так что Парадокс ждал, скрестив руки, не осознавая серьезности проблемы.

Возможно, он даже чувствовал...

- О, ты можешь отрегулировать.

Для него Юй Юй - это человек, живущий в далеком прошлом. Он думает, что хорошо знает колоды и тактику Юй Юя, и чувствует, что Юй Юй ничего не знает о себе.

В конце концов, даже король дуэли - это король прошлого.

...Вы можете напечатать карту против него и дать мне секундантов?

После корректировки, Юй Юй вставил готовую колоду в дуэльный диск.

"Хмф, все уже решено?" Парадокс усмехнулся: "Но, несмотря ни на что, результат ничего не изменит".

Ты Юйсинь сказал, что не так давно был синеволосый старый бессмертный, который говорил то же самое, но он пришел не из будущего, а десять тысяч лет назад. Теперь его могильная трава...

...да у него даже могилы не было.

"Дуэль!" x2

□Ю Ю Ю, LP4000□

□Парадокс, LP4000□

"Я первый наношу удар, вытяни карту". Парадокс вытянул карту и с усмешкой посмотрел на Ю Ю под маской.

Как человек, который вернулся в настоящее время из далекого будущего, Парадокс абсолютно уверен в этой эпохе.

Если вы хотите спросить почему, то это потому, что он знаком с историей дуэлей монстров, и он знает рутины, тактики и построения групп карт, которые использовали известные дуэлянты в прошлом, и у него есть преимущество предвидения.

В оригинальном произведении он выходил один на три против королей дуэлей трех эпох одновременно, что также может быть обусловлено подобной причиной.

Он также не чужд королю-дуэлянту Ты Юю. Он четко знает, что этот король дуэлей использует колоду героя, и у него есть единственная в мире серия "Герой в маске". Он хорошо умеет перевоплощаться в бою, менять форму, чтобы избежать атак и справиться со сложными ситуациями. .

Кроме того, у Парадокса, как человека будущего, тоже есть свои карты.

Это мощная группа карт, разработанная с помощью технологии будущего и далеко за пределами этой эпохи, серия под названием "Грех".

"Я активирую эту карту из своей руки первым... Полевая Магия - Мир Греха!"

Ты Юй выглядел позитивно.

Конечно, этот продукт также не тасуется, и ключевые места колоды прилипают к рукам.

Когда магическая карта вошла в дуэльную пластину, из центра дуэльной пластины внезапно вырвалась тираническая волна.

Земля окрасилась в темный цвет со скоростью, видимой невооруженным глазом. Крыши под ними двумя, окружающие здания и улицы внизу исчезли, сменившись грешным миром, который, казалось, был окрашен в темно-черный цвет.

Как только магия поля была активирована, Юй сразу же почувствовал, что воздух стал тяжелее, и давление на крупное тело Парадокса также резко возросло.

Независимо от эффектов карты и других факторов, сила, заключенная в этой карте... очень сильна!

"Мир греха" - это поле, где сражаются грешные монстры. На этом поле я могу вызвать самых могущественных монстров из любого времени и пространства".

Парадокс уверенно усмехнулся и вытащил карту из своей руки.

"Эффект 'Sin-Rainbow Dragon' активируется в руке! Отправьте 'Ultimate Jewel God: Радужный Дракон' из колоды на кладбище, и эта карта может быть специально вызвана прямо из руки."

Высококласный дуэльный диск будущего в руках Парадокса, очевидно, не нужно извлекать вручную. Дуэльный диск разумно выплюнул из колоды нужную ему карту. После того как Парадокс убрал его, колода, загруженная в Дуэльный диск, быстро перетасовалась автоматически.

Парадокс показал карту, появившуюся в колоде, - это был легендарный зверь из "Yu-Gi-Oh! GX", высший бог сокровищ, Радужный Дракон.

"Отправьте 'Ultimate Jewel God: Радужный Дракон' из колоды на кладбище, появись!" Парадокс шлепнул карту в своей руке на дуэльную пластину: "Появиться? Греховная поза Высшего Нефритового Бога -

- Греховно-радужный дракон! "

Из земли в пространстве греха вырвался радужный свет ураганного цвета. Из радужного света появился дракон с белым телом и аурой, сравнимой с аурой ****, облетевший полкруга вокруг "мира греха"? Расправив крылья, окрашенные в чернила? Юй Юй шипел и ревел!

[Sin-Rainbow Dragon, сила атаки 4000].

Порыв ветра ревет, словно отвечая на призыв радужного дракона? Поток воздуха, словно бесчисленные виноградные плети, постоянно хлещет по замкнутому пространству.

Маленькая рука девочки-черного мага сжимает волшебную шляпу, которую чуть не сдуло, и едва приоткрывает один глаз против стремительного потока: "Один... монстр с силой атаки в 4,000 сразу!?"

"Хахаха!" засмеялся Парадокс? "Я сказал? Серия грехов - это серия, в которую входят самые мощные монстры со всего мира и всех эпох, и, выбрасывая оригинальных монстров из колоды на кладбище, вызывают соответствующего монстра 'греха'.

У вас, ребята из этой эпохи, просто нет возможности противостоять этой силе! "

Он выбрал еще две карты из своей руки.

"Накройте и положите три карты, раунд окончен".

Парадокс сложил руки, и огромный Бог Предельных Сокровищ подкатился и медленно приземлился перед ним? Он был похож на несокрушимую крепость.

"Ну же? Если ты сможешь пробить защиту этого грешного Бога Баоюя, давай попробуем, король дуэли!" Парадокс был полон уверенности.

"Моя очередь." Ты Юй был невозмутим, как будто он не видел свирепого и могущественного Бога Баоюя: "Нарисуй карту".

Если Ты Юй действительно абориген в мультфильме, он может испугаться Парадокса.

Серия Sin? Вы можете призвать мощного монстра с силой атаки до 4000 почти без затрат, без сложных операций. Согласно эффекту анимации, монстры серии греха могут даже идеально воспроизводить эффекты оригинальных монстров.

Дядя Па вернул эту колоду в эпоху ДМов и притворился силовым? Это действительно может быть способно убивать без разбора.

Однако для Юй Юя, который знает все детали противника, недостатки этой колоды на самом деле очень очевидны.

Это "мир греха" магии места, который кажется полным силы.

Любой грешный монстр должен полагаться на этот "грешный мир", чтобы существовать на поле. Как только магия этого поля исчезнет? Все монстры из серии греха будут убиты на месте. UU reading www.uukanshu.com

С точки зрения необычайной силы, карта "Мир греха" на самом деле является ключом, который Парадокс использует, чтобы связать дуэлянтов-монстров.

Он путешествовал по разным эпохам? Он насильно похитил эльфов-дуэлянтов у хозяев? Конечно, эльфы не могли повиноваться ему беспрекословно.

Мир греха - это карта, которая существует для того, чтобы заставить этих эльфов подчиниться. Эта карта может сдерживать силу эльфов? Пусть Парадокс свободно представляет их в любой позе, в какой захочет.

Но слабость этой карты в том, что у нее нет никакого сопротивления, и ее может сдуть любой вихрь. Без этого поля духи, захваченные Парадоксом, немедленно нанесут удар и выйдут из

игры, а в дуэли все монстры на его поле будут мгновенно уничтожены.

...как сейчас.

Ты Юй небрежно вытянул карты и небрежно сыграл карту: "Активируйте магию быстрой атаки - Вихрь, и уничтожьте магию поля - Мир греха".

Парадокс: "!"

<http://tl.rulate.ru/book/77841/2530457>