

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「バル・ロドス」 デッキ

バル・ロドス 



《プレイヤー/ボス/エネミー》

《ボス》のターン開始時：パーティーのプレイヤー全てに2ダメージを与える。
この《ボス》が受ける戦闘ダメージは1減少する。
この《ボス》は赤のカードから戦闘ダメージを受けない。

Raid12-01
© SEGA

HP **60**

銃座 



EX **アイテム**

このカードと味方を1体  する⇒
ボスに1ダメージを与える。

Raid12-02
© SEGA

銃座 



EX **アイテム**

このカードと味方を1体  する⇒
ボスに1ダメージを与える。

Raid12-02
© SEGA

銃座 



EX **アイテム**

このカードと味方を1体  する⇒
ボスに1ダメージを与える。

Raid12-02
© SEGA

銃座 



EX **アイテム**

このカードと味方を1体  する⇒
ボスに1ダメージを与える。

Raid12-02
© SEGA

拘束用銃座 



EX **アイテム**

このカードが場に出る場合、ターゲットプレイヤーの場に出る。
このカードと味方を1体  する⇒《ボス》の能力を次の《ボス》のターン開始時まで失わせる。さらに次の《ボス》のターンで《ボス》がプレイするカードの枚数を1減少させる。その後、このカードとボスの捨札を全てボスのデッキ戻してシャッフルする。

Raid12-03
© SEGA

トルボン 



《キャラ/エネミー》

登場時：ターゲットプレイヤーに2ダメージを与える。さらに捨札から「トルボン」を全て場に出す。
戦闘不能時：このキャラを破壊したカードの持ち主は手札を1枚捨てる。

Raid12-04
© SEGA

ATK **3** HP **2**

トルボン 



《キャラ/エネミー》

登場時：ターゲットプレイヤーに2ダメージを与える。さらに捨札から「トルボン」を全て場に出す。
戦闘不能時：このキャラを破壊したカードの持ち主は手札を1枚捨てる。

Raid12-04
© SEGA

ATK **3** HP **2**

トルボン 



《キャラ/エネミー》

登場時：ターゲットプレイヤーに2ダメージを与える。さらに捨札から「トルボン」を全て場に出す。
戦闘不能時：このキャラを破壊したカードの持ち主は手札を1枚捨てる。

Raid12-04
© SEGA

ATK **3** HP **2**

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「バル・ロドス」 デッキ

トルボン 



キャラ / エネミー

登場時: ターゲットプレイヤーに 2 ダメージを与える。さらに捨札から「トルボン」を全て場に出す。
戦闘不能時: このキャラを破壊したカードの持ち主は手札を 1 枚捨てる。

Raid12-04

ATK **3** © SEGA HP **2**

水弾 (拡散) 



アクトイブ / エネミー

このカードによってダメージを受けるプレイヤーまたはキャラは、自身を **OFF** することで、この効果で受けるダメージを 0 にすることが出来る。
全ての相手に 2 ダメージを与える。

Raid12-05

© SEGA

水弾 (拡散) 



アクトイブ / エネミー

このカードによってダメージを受けるプレイヤーまたはキャラは、自身を **OFF** することで、この効果で受けるダメージを 0 にすることが出来る。
全ての相手に 2 ダメージを与える。

Raid12-05

© SEGA

水弾 (拡散) 



アクトイブ / エネミー

このカードによってダメージを受けるプレイヤーまたはキャラは、自身を **OFF** することで、この効果で受けるダメージを 0 にすることが出来る。
全ての相手に 2 ダメージを与える。

Raid12-05

© SEGA

水弾 (拡散) 



アクトイブ / エネミー

このカードによってダメージを受けるプレイヤーまたはキャラは、自身を **OFF** することで、この効果で受けるダメージを 0 にすることが出来る。
全ての相手に 2 ダメージを与える。

Raid12-05

© SEGA

水弾 (ホーミング) 



アクトイブ / エネミー

ターゲットプレイヤーに 4 ダメージを与える。この効果で受けたダメージ 1 につきターゲットプレイヤーは自分の **OFF** のカード (PP を含む) を **ON** にしてもよい。

Raid12-06

© SEGA

水弾 (ホーミング) 



アクトイブ / エネミー

ターゲットプレイヤーに 4 ダメージを与える。この効果で受けたダメージ 1 につきターゲットプレイヤーは自分の **OFF** のカード (PP を含む) を **ON** にしてもよい。

Raid12-06

© SEGA

水弾 (ホーミング) 



アクトイブ / エネミー

ターゲットプレイヤーに 4 ダメージを与える。この効果で受けたダメージ 1 につきターゲットプレイヤーは自分の **OFF** のカード (PP を含む) を **ON** にしてもよい。

Raid12-06

© SEGA

水弾 (ホーミング) 



アクトイブ / エネミー

ターゲットプレイヤーに 4 ダメージを与える。この効果で受けたダメージ 1 につきターゲットプレイヤーは自分の **OFF** のカード (PP を含む) を **ON** にしてもよい。

Raid12-06

© SEGA

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「バル・ロドス」 デッキ

水ブレス



アクティブ/エネミー

パーティー側はいずれかのプレイヤーを **凍** することで、この能力でプレイヤーが受けるダメージを0にすることが出来る。

パーティーの場の最もコストが高いキャラ 1 体に 8 ダメージを与える。パーティー側のキャラがいない場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Raid12-07
© SEGA

水ブレス



アクティブ/エネミー

パーティー側はいずれかのプレイヤーを **凍** することで、この能力でプレイヤーが受けるダメージを0にすることが出来る。

パーティーの場の最もコストが高いキャラ 1 体に 8 ダメージを与える。パーティー側のキャラがいない場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Raid12-07
© SEGA

水ブレス



アクティブ/エネミー

パーティー側はいずれかのプレイヤーを **凍** することで、この能力でプレイヤーが受けるダメージを0にすることが出来る。

パーティーの場の最もコストが高いキャラ 1 体に 8 ダメージを与える。パーティー側のキャラがいない場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Raid12-07
© SEGA

嘔み付き



アクティブ/エネミー

パーティー側は《ボス》の捨札と「拘束用銃座」をボスのデッキに戻してシャッフルすることで、このカードの発動を無効にすることができる。

ターゲットプレイヤーとターゲットプレイヤーの場のキャラ全てに 5 ダメージを与える。

Raid12-08
© SEGA

嘔み付き



アクティブ/エネミー

パーティー側は《ボス》の捨札と「拘束用銃座」をボスのデッキに戻してシャッフルすることで、このカードの発動を無効にすることができる。

ターゲットプレイヤーとターゲットプレイヤーの場のキャラ全てに 5 ダメージを与える。

Raid12-08
© SEGA

嘔み付き



アクティブ/エネミー

パーティー側は《ボス》の捨札と「拘束用銃座」をボスのデッキに戻してシャッフルすることで、このカードの発動を無効にすることができる。

ターゲットプレイヤーとターゲットプレイヤーの場のキャラ全てに 5 ダメージを与える。

Raid12-08
© SEGA

突撃



アクティブ/エネミー

パーティー側は《ボス》の捨札と「拘束用銃座」をボスのデッキに戻してシャッフルすることで、このカードの発動を無効にすることができる。

ターゲットプレイヤーがコントロールする《武器》・《防具》・アクティブを全て破壊する。ターゲットプレイヤーが《武器》・《防具》・アクティブのいずれもコントロールしていない場合、ターゲットプレイヤーに 6 ダメージを与える。

Raid12-09
© SEGA

突撃



アクティブ/エネミー

パーティー側は《ボス》の捨札と「拘束用銃座」をボスのデッキに戻してシャッフルすることで、このカードの発動を無効にすることができる。

ターゲットプレイヤーがコントロールする《武器》・《防具》・アクティブを全て破壊する。ターゲットプレイヤーが《武器》・《防具》・アクティブのいずれもコントロールしていない場合、ターゲットプレイヤーに 6 ダメージを与える。

Raid12-09
© SEGA

突撃



アクティブ/エネミー

パーティー側は《ボス》の捨札と「拘束用銃座」をボスのデッキに戻してシャッフルすることで、このカードの発動を無効にすることができる。

ターゲットプレイヤーがコントロールする《武器》・《防具》・アクティブを全て破壊する。ターゲットプレイヤーが《武器》・《防具》・アクティブのいずれもコントロールしていない場合、ターゲットプレイヤーに 6 ダメージを与える。

Raid12-09
© SEGA



特殊ルール

「銃座」と「拘束用銃座」はゲーム開始時、パーティー側で5枚を自由に割り振ってそれぞれの場においてください。「銃座」は場を離れる事はありません。「拘束用銃座」は自身の能力または《ボス》のカードによってのみ《ボス》のデッキに戻ることがあります。再度「拘束用銃座」が《ボス》のデッキからめくられた場合はターゲットプレイヤーの場に出る事になります。ターゲットプレイヤーがない場合は好きなプレイヤーを選ぶことができます。「拘束用銃座」の能力を使用した場合は、次のボスのターンが始まるまでのパーティー側のターンの間、《ボス》は能力を失いますので、パーティー側の最初のプレイヤーの場に置くのがおすすめです。