超強力レイドバトル用ダウンロードカード　「魔人・ファレグ」デッキ

魔人・ファレグ

プレイヤー / ボス / エネミー / 魔人

このカードは相手の効果の対象に選ばれず、ボス側のターン中はダメージを受けない。

「魔人・ファレグ」のHPが60以下になった時：「魔人・ファレグ」はHPが「60」になり、次のボス側のターン開始時までダメージを受けない。この能力はゲーム中に1度だけ発動する。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）ボス側がプレイするカードの基本枚数を「+1」する。

創世より、今のこの時まで積き抜かれた私の血肉の果て。味わっていただけますか？

ATK X　HP 120

[Phaleg=Ives] -No.1

© SEGA

8 ファレグ＝アイヴズ

キャラ / ボス / エネミー / 魔人

登場時 / このカードが場を離れた時：パーティー側の場の最もコストが高いキャラ1体とこのカード以外の場のキャラを全て破壊する。

相手の場にキャラが出た時：このキャラと交戦させる。（戦闘を行う。【ウォークライ】等は使用できず、このカードはOFFにならない）

マザー・クラスタ、火の使徒。ファレグ＝アイヴズです。

ATK 8　HP 8

[Phaleg=Ives] -No.2

© SEGA

人類の可能性の極致

アクティブ / エネミー / 付与

このカードを《魔人》に付与する。現在の難易度が「ベリーハード」ならば、付与先は相手の効果を受けない。

付与先は【連撃】・【狙撃】・【連続射撃】・「攻撃力+X」を得る。Xは、ボス側のターンにプレイされるカードの基本枚数に等しい。

戦闘不能時：次のボス側のターンの開始時まで《魔人》が受ける全てのダメージをX軽減する。Xは、ボス側のターンにプレイされるカードの基本枚数に等しい。

私の身体の全てが、貴方の信じられなかった人類の可能性の結晶です。

[Phaleg=Ives] -No.3

© SEGA

人類の可能性の極致

アクティブ / エネミー / 付与

このカードを《魔人》に付与する。現在の難易度が「ベリーハード」ならば、付与先は相手の効果を受けない。

付与先は【連撃】・【狙撃】・【連続射撃】・「攻撃力+X」を得る。Xは、ボス側のターンにプレイされるカードの基本枚数に等しい。

戦闘不能時：次のボス側のターンの開始時まで《魔人》が受ける全てのダメージをX軽減する。Xは、ボス側のターンにプレイされるカードの基本枚数に等しい。

私の身体の全てが、貴方の信じられなかった人類の可能性の結晶です。

[Phaleg=Ives] -No.3

© SEGA

人類の可能性の極致

アクティブ / エネミー / 付与

このカードを《魔人》に付与する。現在の難易度が「ベリーハード」ならば、付与先は相手の効果を受けない。

付与先は【連撃】・【狙撃】・【連続射撃】・「攻撃力+X」を得る。Xは、ボス側のターンにプレイされるカードの基本枚数に等しい。

戦闘不能時：次のボス側のターンの開始時まで《魔人》が受ける全てのダメージをX軽減する。Xは、ボス側のターンにプレイされるカードの基本枚数に等しい。

私の身体の全てが、貴方の信じられなかった人類の可能性の結晶です。

[Phaleg=Ives] -No.3

© SEGA

隔離領域・突破

アクティブ / エネミー

以下のどちらかが発動する。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在する場合：ボス側のデッキの上から1枚をプレイする。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在しない場合：ボス側のデッキか捨札から「ファレグ＝アイヴズ」を1枚プレイする。（デッキ内を見た場合はシャッフルを行う）

[Phaleg=Ives] -No.4

© SEGA

隔離領域・突破

アクティブ / エネミー

以下のどちらかが発動する。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在する場合：ボス側のデッキの上から1枚をプレイする。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在しない場合：ボス側のデッキか捨札から「ファレグ＝アイヴズ」を1枚プレイする。（デッキ内を見た場合はシャッフルを行う）

[Phaleg=Ives] -No.4

© SEGA

隔離領域・突破

アクティブ / エネミー

以下のどちらかが発動する。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在する場合：ボス側のデッキの上から1枚をプレイする。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在しない場合：ボス側のデッキか捨札から「ファレグ＝アイヴズ」を1枚プレイする。（デッキ内を見た場合はシャッフルを行う）

[Phaleg=Ives] -No.4

© SEGA

隔離領域・突破

アクティブ / エネミー

以下のどちらかが発動する。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在する場合：ボス側のデッキの上から1枚をプレイする。

ボス側の場に「ファレグ＝アイヴズ」が存在しない場合：ボス側のデッキか捨札から「ファレグ＝アイヴズ」を1枚プレイする。（デッキ内を見た場合はシャッフルを行う）

[Phaleg=Ives] -No.4

© SEGA

© SEGA

超強力レイドバトル用ダウンロードカード　「魔人・ファレグ」デッキ

隔離領域・突破

アクティブ / エネミー

以下のどちらかが発動する。
ボス側の場に「ファレグ=アイヴズ」が存在する場合：ボス側のデッキの上から 1 枚をプレイする。
ボス側の場に「ファレグ=アイヴズ」が存在しない場合：ボス側のデッキか捨札から「ファレグ=アイヴズ」を 1 枚プレイする。（デッキ内を見た場合はシャッフルを行う）

[Phaleg=Ives] -No.4

© SEGA

隔離領域・突破

アクティブ / エネミー

以下のどちらかが発動する。
ボス側の場に「ファレグ=アイヴズ」が存在する場合：ボス側のデッキの上から 1 枚をプレイする。
ボス側の場に「ファレグ=アイヴズ」が存在しない場合：ボス側のデッキか捨札から「ファレグ=アイヴズ」を 1 枚プレイする。（デッキ内を見た場合はシャッフルを行う）

[Phaleg=Ives] -No.4

© SEGA

「遅いですね」

アクティブ / エネミー

パーティー側の各プレイヤーは自分がコントロールする表向きの PP を 2 枚選び、それらを裏向きにする。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）パーティー側の裏向きの PP を全て破壊する。

[Phaleg=Ives] -No.5

© SEGA

「遅いですね」

アクティブ / エネミー

パーティー側の各プレイヤーは自分がコントロールする表向きの PP を 2 枚選び、それらを裏向きにする。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）パーティー側の裏向きの PP を全て破壊する。

[Phaleg=Ives] -No.5

© SEGA

「手加減は無用と言ったはずですよ？」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは、次のボス側のターン開始時まで「サブプレイヤー」と同じ色を持つカードをプレイできない。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは、次のボス側のターン開始時まで「サブプレイヤー」と同じ色を持つカードをプレイできない。

[Phaleg=Ives] -No.6

© SEGA

「手加減は無用と言ったはずですよ？」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは、次のボス側のターン開始時まで「サブプレイヤー」と同じ色を持つカードをプレイできない。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは、次のボス側のターン開始時まで「サブプレイヤー」と同じ色を持つカードをプレイできない。

[Phaleg=Ives] -No.6

© SEGA

「手加減は無用と言ったはずですよ？」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは、次のボス側のターン開始時まで「サブプレイヤー」と同じ色を持つカードをプレイできない。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは、次のボス側のターン開始時まで「サブプレイヤー」と同じ色を持つカードをプレイできない。

[Phaleg=Ives] -No.6

© SEGA

「おしまいですか？」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の捨札からカードを 2 枚選び除外する。その後、パーティー側の場のキャラ全てに X ダメージを与える。X は、この効果で除外したカードのコスト数の合計に等しい。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは、自分の捨札からカードを 2 枚選び除外する。その後、パーティー側の場のキャラ全てに X ダメージを与える。X は、この効果で除外したカード全てのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.7

© SEGA

「おしまいですか？」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の捨札からカードを 2 枚選び除外する。その後、パーティー側の場のキャラ全てに X ダメージを与える。X は、この効果で除外したカードのコスト数の合計に等しい。
【人類の極致】（「魔人・ファレグ」の HP が 60 以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは、自分の捨札からカードを 2 枚選び除外する。その後、パーティー側の場のキャラ全てに X ダメージを与える。X は、この効果で除外したカード全てのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.7

© SEGA

© SEGA

超強力レイドバトル用ダウンロードカード　「魔人・ファレグ」デッキ

「おしまいですか？」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び除外する。その後、パーティー側の場のキャラ全てにＸダメージを与える。Ｘは、この効果で除外したカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは、自分の捨札からカードを２枚選び除外する。その後、パーティー側の場のキャラ全てにＸダメージを与える。Ｘは、この効果で除外したカード全てのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.7

© SEGA

「そこですね」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは手札を２枚選んで捨て、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で捨てた自分のカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分の手札を２枚選んで捨て、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で捨てた自分のカードのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.8

© SEGA

「そこですね」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは手札を２枚選んで捨て、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で捨てた自分のカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分の手札を２枚選んで捨て、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で捨てた自分のカードのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.8

© SEGA

「そこですね」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは手札を２枚選んで捨て、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で捨てた自分のカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分の手札を２枚選んで捨て、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で捨てた自分のカードのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.8

© SEGA

「そこですか」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び、手札に加える。その後、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で手札に加えたカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び、手札に加える。その後、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で手札に加えたカードのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.9

© SEGA

「そこですか」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び、手札に加える。その後、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で手札に加えたカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び、手札に加える。その後、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で手札に加えたカードのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.9

© SEGA

「そこですか」

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び、手札に加える。その後、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で手札に加えたカードのコスト数の合計に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分の捨札からカードを２枚選び、手札に加える。その後、Ｘダメージを受ける。Ｘは、この効果で手札に加えたカードのコスト数の合計に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.9

© SEGA

「いかがです？」

アクティブ / エネミー

パーティー側の場の前列に存在するコスト数がＸ以下のキャラ全てを後列に移す。Ｘは、ターゲットプレイヤーの手札の枚数に等しい。この効果で後列に移動したキャラが３体以下だった場合、ボス側の捨札から「人類の可能性の極致」を１枚選び、それをプレイする。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）パーティー側の場のキャラ全てにＸダメージを与える。Ｘは、ターゲットプレイヤーのデッキの残り枚数に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.10

© SEGA

「いかがです？」

アクティブ / エネミー

パーティー側の場の前列に存在するコスト数がＸ以下のキャラ全てを後列に移す。Ｘは、ターゲットプレイヤーの手札の枚数に等しい。この効果で後列に移動したキャラが３体以下だった場合、ボス側の捨札から「人類の可能性の極致」を１枚選び、それをプレイする。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のＨＰが60以下の時のみ適用）パーティー側の場のキャラ全てにＸダメージを与える。Ｘは、ターゲットプレイヤーのデッキの残り枚数に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.10

© SEGA

© SEGA

超強力レイドバトル用ダウンロードカード　「魔人・ファレグ」デッキ

「いかがです？」

アクティブ／エネミー

パーティー側の場の前列に存在するコスト数がX以下のキャラ全てを後列に移す。Xは、ターゲットプレイヤーの手札の枚数に等しい。この効果で後列に移動したキャラが3体以下だった場合、ボス側の捨札から「人類の可能性の極致」を1枚選び、それをプレイする。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）パーティー側の場のキャラ全てにXダメージを与える。Xは、ターゲットプレイヤーのデッキの残り枚数に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.10

©SEGA

「逃がしませんよ」

アクティブ／エネミー

ターゲットプレイヤーはダイスを2回振り、Xダメージを受ける。Xは、ダイスの出目の合計に等しい。ただし、2回とも同じ出目だった場合はダメージを受けない。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーはそれぞれダイスを2回振り、Xダメージを受ける。Xは、ダイスの出目の合計に等しい。ただし、2回とも同じ出目だったプレイヤーはダメージを受けない。

[Phaleg=Ives] -No.11

©SEGA

「逃がしませんよ」

アクティブ／エネミー

ターゲットプレイヤーはダイスを2回振り、Xダメージを受ける。Xは、ダイスの出目の合計に等しい。ただし、2回とも同じ出目だった場合はダメージを受けない。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーはそれぞれダイスを2回振り、Xダメージを受ける。Xは、ダイスの出目の合計に等しい。ただし、2回とも同じ出目だったプレイヤーはダメージを受けない。

[Phaleg=Ives] -No.11

©SEGA

「逃がしませんよ」

アクティブ／エネミー

ターゲットプレイヤーはダイスを2回振り、Xダメージを受ける。Xは、ダイスの出目の合計に等しい。ただし、2回とも同じ出目だった場合はダメージを受けない。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーはそれぞれダイスを2回振り、Xダメージを受ける。Xは、ダイスの出目の合計に等しい。ただし、2回とも同じ出目だったプレイヤーはダメージを受けない。

[Phaleg=Ives] -No.11

©SEGA

「死なないでくださいね」

アクティブ／エネミー

ターゲットプレイヤーは自分のデッキの一番上のカード名を予想し、確認する。その後、予想が外れた場合はXダメージを受ける。Xは、この効果で確認したカードのコスト数に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分のデッキの一番上のカード名をそれぞれ予想し、確認する。その後、予想が外れたプレイヤーはXダメージを受ける。Xは、この効果で確認したカードのコスト数に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.12

©SEGA

「死なないでくださいね」

アクティブ／エネミー

ターゲットプレイヤーは自分のデッキの一番上のカード名を予想し、確認する。その後、予想が外れた場合はXダメージを受ける。Xは、この効果で確認したカードのコスト数に等しい。

【人類の極致】（「魔人・ファレグ」のHPが60以下の時のみ適用）ターゲットプレイヤー以外の相手プレイヤーは自分のデッキの一番上のカード名をそれぞれ予想し、確認する。その後、予想が外れたプレイヤーはXダメージを受ける。Xは、この効果で確認したカードのコスト数に等しい。

[Phaleg=Ives] -No.12

©SEGA

エスカタワーの破片

アイテム／エネミー

パーティー側の各プレイヤーは自分の場の《アイテム》と《アクティブ》を、それぞれ1枚ずつ破壊する。この効果で1枚も破壊できなかったプレイヤーは自分の手札の最もコストが高いカード全てを捨てる。（最もコストが高いカードが複数枚ある場合は、それらを全て捨てる）

[Phaleg=Ives] -No.13

©SEGA

エスカタワーの破片

アイテム／エネミー

パーティー側の各プレイヤーは自分の場の《アイテム》と《アクティブ》を、それぞれ1枚ずつ破壊する。この効果で1枚も破壊できなかったプレイヤーは自分の手札の最もコストが高いカード全てを捨てる。（最もコストが高いカードが複数枚ある場合は、それらを全て捨てる）

[Phaleg=Ives] -No.13

©SEGA

エスカタワーの破片

アイテム／エネミー

パーティー側の各プレイヤーは自分の場の《アイテム》と《アクティブ》を、それぞれ1枚ずつ破壊する。この効果で1枚も破壊できなかったプレイヤーは自分の手札の最もコストが高いカード全てを捨てる。（最もコストが高いカードが複数枚ある場合は、それらを全て捨てる）

[Phaleg=Ives] -No.13

©SEGA

©SEGA

超強力レイドバトル用ダウンロードカード　「魔人・ファレグ」デッキ

© SEGA

ファレグ「……ふふ、貴方ならきっと来てくれると思ってました」

超強力レイドバトル「魔人・ファレグ」特別ルール：
超強力レイドバトル「魔神・ファレグ」に挑戦する場合、以下の「ルール1～10」を適用してゲームを進めてください。

ルール1：パーティー側のデッキ構築ルールについて
パーティー側の各プレイヤーは「メインプレイヤー」と「サブプレイヤー」を1枚ずつ設定し、デッキ構築時にはそれらのカードを混在させる事ができます。（ゲーム中は「メインプレイヤー」の下に「サブプレイヤー」を重ねて置き、それら2枚を1枚のカードとして扱います。また、「サブプレイヤー」は公開情報です）

ただし、「HP（デッキ枚数）」は「各プレイヤーカードの低い方の値」になり、本来「メインプレイヤー」で使用できない「プレイヤーの能力」や「カード」の元々のコストは①上昇し、「メインプレイヤー」が「黒のプレイヤー」の場合はマグを使用できません。

例えば「メイン／ダークファルス【巨躯】」・「サブ／フォース」の場合、デッキ枚数は「48」になり、「ダークファルス【巨躯】」で本来使用できない「プレイヤーの能力」や「カード」の元々のコストが①上昇し、マグを使用できません。

ルール2：「裏向きのPP」が持つ色の情報について
パーティー側の「裏向きのPP」は「メインプレイヤー」と「サブプレイヤー」が持つ、両方の色の情報を持ちます。

ルール3：「魔人・ファレグ」の攻撃力について
「魔人・ファレグ」が持つ、元々の攻撃力は常時Xとなり、このXには「“ゲーム開始時の”パーティー側のプレイヤーの人数の合計」に等しい数値が当てはめられます。（つまり、「脱落したプレイヤー」も含まれます）

ルール4：各難易度において「ボス側がプレイするカードの基本枚数」について
「魔人・ファレグ」戦において、ボス側のターン中にプレイされるカードの基本枚数は難易度毎に「イージー」は1枚、「ノーマル」は2枚、「ハード」は3枚、「ベリーハード」は4枚で固定されます。（ただし「魔神・ファレグ」が持つ【人類の極致】が適用されている最中は各難易度でプレイされる基本枚数が「+1」されます）

ルール5：［EX］という表記があるカードについて
「魔人・ファレグ」に「イージー」・「ノーマル」・「ハード」で挑む場合、ボス側のデッキに［EX］を加えてゲームを開始します。一方で、「ベリーハード」で挑む場合は「魔人・ファレグ」のデッキに［EX］を加えずにゲームを開始します。

なお、「『イージー』・『ノーマル』はパーティー側が先攻でゲームを開始し、『ハード』・『ベリーハード』はボス側が先攻でゲームを開始する」という点は通常の協力レイドバトルのルールと共通しています。

ルール6：［EX］という表記があるカードについての補足
「魔人と遭遇……！？ ヒューイ」には「破拳ワルフラーン」を装備する事ができます。ただし、「色」や「クラス」・《六芒均衡》等の情報は持ち合わせません。
（「魔人と遭遇……！？ ベガス・イリュージア」・「魔人と遭遇……！？ オフィエル・ハーバート」も「色」や「クラス」等の情報は持ち合わせません）

©SEGA

ルール7：「魔人・ファレグ」戦での【回復】について
「魔人・ファレグ」が場に存在する場合、パーティー側が使用する【回復X】は【回復1】に変換されます。（「魔人・ファレグ」が場に存在しない場合、パーティー側が使用する【回復X】は元々の値に戻ります）

ルール8：「ファレグ＝アイヴズ」（キャラクターカード）が登場する際の処理について
「ファレグ＝アイヴズ」が登場する場合、「魔人・ファレグ」の上に重ねてボス側の場の前列に【ON】状態で移した後に「登場時」を解決します。（これはルール上の処理の為、「破拳ワルフラーン」の効果が適用されている最中も前列に【ON】状態で移した後に「登場時」を解決します）

また、このルールで前列に移す際に「魔神・ファレグ」に付与されているカードは破壊され捨札に置かれ、「ファレグ＝アイヴズ」がボス側の場にいる間は「魔人・ファレグ」（プレイヤーカード）は無いものとしてゲームを進行させます。

ルール9：「ファレグ＝アイヴズ」が場を離れる際の処理について
「ファレグ＝アイヴズ」が場を離れる場合、「魔人・ファレグ」を元々の位置に【ON】状態で戻します。（「ファレグ＝アイヴズ」が登場する前に「魔人・ファレグ」が受けていたダメージは継続してゲームを進行させます）

ルール10：《魔人》が【連続射撃】を持ち合わせた際の処理について
《魔人》が【連続射撃】を持っている際に攻撃を行う場合、「“攻撃対象として適正な範囲内の”『ターゲットプレイヤー』と『パーティー側の場のコストが最も高いキャラ1体』」を選びます。

例えば「パーティー側の場のコストが最も高いキャラ1体」が「攻撃対象に選ばれない」といった効果を持っている場合、その次にコストが高いキャラが攻撃対象になります。また、パーティー側の場に攻撃対象として適正なキャラがいない場合は「ターゲットプレイヤー」のみが攻撃対象になります。

これに類似した例として「ターゲットプレイヤー」を攻撃対象に選ぶ事ができない場合は、「パーティー側の場のコストが最も高いキャラ1体」のみが攻撃対象になります。攻撃対象として適正なカードが存在しない場合は、攻撃を行いません。

©SEGA