

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「デコル・マリューダ」 デッキ

デコル・マリューダ (本体)

プレイヤー/ボス/デコル・マリューダ/エネミー

ルール:《ボス》は《デコル・マリューダ》のプレイヤーカード4枚1組で、1枚のプレイヤーカードとして扱う。また、《ボス》に記載されているカード名・能力は一番上に重ねられているカードのみ適用される。上に重ねられているカードがない場合、このカードに記載されているカード名・能力を適用する。
《ボス》は自分のターン中、攻撃力+4を得る。

Raid16-01
© SEGA
HP 60

デコル・マリューダ (3段)

プレイヤー/ボス/デコル・マリューダ/エネミー

ルール:ゲームを始める準備として、このカードを「デコル・マリューダ (2段)」の上に重ねる。
《ボス》は自分のターン中、攻撃力+1を得る。
《ボス》が1ターンに4ダメージ以上を受けた時:このカードをゲームから取り除く。その後、現在パーティー側のターンならば、ターンプレイヤーの終了フェーズに移行し、ターンプレイヤー以外の残りのパーティー側のターンは全てスキップされる。《ボス》の残りHPは、そのまま引き継ぐ

Raid16-02
© SEGA
HP 60

デコル・マリューダ (2段)

プレイヤー/ボス/デコル・マリューダ/エネミー

ルール:ゲームを始める準備として、このカードを「デコル・マリューダ (1段)」の上に重ねる。
《ボス》は自分のターン中、攻撃力+2を得る。
《ボス》が1ターンに5ダメージ以上を受けた時:このカードをゲームから取り除く。その後、現在パーティー側のターンならば、ターンプレイヤーの終了フェーズに移行し、ターンプレイヤー以外の残りのパーティー側のターンは全てスキップされる。《ボス》の残りHPは、そのまま引き継ぐ

Raid16-03
© SEGA
HP 60

デコル・マリューダ (1段)

プレイヤー/ボス/デコル・マリューダ/エネミー

ルール:ゲームを始める準備として、このカードを「デコル・マリューダ (本体)」の上に重ねる。
《ボス》は自分のターン中、攻撃力+3を得る。
《ボス》が1ターンに6ダメージ以上を受けた時:全ての領域の《胴体破壊前》のカードとこのカードを取り除き、全ての《胴体破壊後》のカードをデッキに加えシャッフルする。その後、現在パーティー側のターンならば、ターンプレイヤーの終了フェーズに移行し、ターンプレイヤー以外の残りのパーティー側のターンは全てスキップされる。《ボス》の残りHPは、そのまま引き継ぐ

Raid16-04
© SEGA
HP 60

ドリュアータ

キャラ/エネミー

全ての《エネミー》のキャラは攻撃力+2を得る。

Raid16-09
© SEGA
ATK 1 HP 3

ドリュアータ

キャラ/エネミー

全ての《エネミー》のキャラは攻撃力+2を得る。

Raid16-09
© SEGA
ATK 1 HP 3

ソルダ・カピタ

キャラ/エネミー

登場時:《ボス》の捨札から「グル・ソルダ」と「ドゥエ・ソルダ」を、それぞれ1体ずつ場に出す。
「グル・ソルダ」または「ドゥエ・ソルダ」が《ボス》の場にいる間:このカードは相手の攻撃と効果の対象にならない。

Raid16-10
© SEGA
ATK 4 HP 6

ソルダ・カピタ

キャラ/エネミー

登場時:《ボス》の捨札から「グル・ソルダ」と「ドゥエ・ソルダ」を、それぞれ1体ずつ場に出す。
「グル・ソルダ」または「ドゥエ・ソルダ」が《ボス》の場にいる間:このカードは相手の攻撃と効果の対象にならない。

Raid16-10
© SEGA
ATK 4 HP 6

グル・ソルダ

キャラ/エネミー

このキャラはアクティブによるダメージを受けない。

Raid16-11
© SEGA
ATK 3 HP 5

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「デコル・マリユータ」 デッキ

ガル・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラはアクティブによるダメージを受けない。

Raid16-11
© SEGA

ATK 3 HP 5

ガル・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラはアクティブによるダメージを受けない。

Raid16-11
© SEGA

ATK 3 HP 5

ガル・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラはアクティブによるダメージを受けない。

Raid16-11
© SEGA

ATK 3 HP 5

ドウエ・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラは戦闘ダメージを受けない。

Raid16-12
© SEGA

ATK 3 HP 5

ドウエ・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラは戦闘ダメージを受けない。

Raid16-12
© SEGA

ATK 3 HP 5

ドウエ・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラは戦闘ダメージを受けない。

Raid16-12
© SEGA

ATK 3 HP 5

ドウエ・ソルダ



キャラ / エネミー

このキャラは戦闘ダメージを受けない。

Raid16-12
© SEGA

ATK 3 HP 5

散弾



アクティブ / エネミー / 胴体破壊前

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てと、ターゲットプレイヤー以外の相手の場のキャラ全てに2ダメージをX回与える。Xは現在の「デコル・マリユータ」の段数の数値に等しい。
(例:現在が「デコル・マリユータ (3段)」ならば、X=3)

Raid16-05
© SEGA

散弾



アクティブ / エネミー / 胴体破壊前

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てと、ターゲットプレイヤー以外の相手の場のキャラ全てに2ダメージをX回与える。Xは現在の「デコル・マリユータ」の段数の数値に等しい。
(例:現在が「デコル・マリユータ (3段)」ならば、X=3)

Raid16-05
© SEGA

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「デコル・マリユータ」 デッキ

散弾



アクティブ / エネミー / 闘体破壊前

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てと、ターゲットプレイヤー以外の相手の場のキャラ全てに2ダメージをX回与える。Xは現在の「デコル・マリユータ」の段数の数値に等しい。
(例:現在が「デコル・マリユータ (3段)」ならば、X=3)

Raid16-05
© SEGA

誘導弾



アクティブ / エネミー / 闘体破壊前

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2ダメージをX回与える。Xは現在の「デコル・マリユータ」の段数の数値に等しい。
(例:現在が「デコル・マリユータ (3段)」ならば、X=3)

Raid16-06
© SEGA

誘導弾



アクティブ / エネミー / 闘体破壊前

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2ダメージをX回与える。Xは現在の「デコル・マリユータ」の段数の数値に等しい。
(例:現在が「デコル・マリユータ (3段)」ならば、X=3)

Raid16-06
© SEGA

誘導弾



アクティブ / エネミー / 闘体破壊前

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2ダメージをX回与える。Xは現在の「デコル・マリユータ」の段数の数値に等しい。
(例:現在が「デコル・マリユータ (3段)」ならば、X=3)

Raid16-06
© SEGA

回転攻撃



アクティブ / エネミー / 闘体破壊前

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4ダメージを与える。このダメージを受ける際にパーティー側のプレイヤー全員は、自分の場のキャラを好きな枚数^①する事ができる。このカードによるダメージは、この効果で^②したカード1枚につき2減少する。

Raid16-07
© SEGA

回転攻撃



アクティブ / エネミー / 闘体破壊前

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4ダメージを与える。このダメージを受ける際にパーティー側のプレイヤー全員は、自分の場のキャラを好きな枚数^①する事ができる。このカードによるダメージは、この効果で^②したカード1枚につき2減少する。

Raid16-07
© SEGA

切り裂く



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てに1ダメージを与える。これを《ボス》の場のキャラ1体につき、1回繰り返す。その後、現在の《ボス》のカード名が「デコル・マリユータ (本体)」の場合、《ボス》に付与されているカードを全て破壊する。

Raid16-08
© SEGA

切り裂く



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てに1ダメージを与える。これを《ボス》の場のキャラ1体につき、1回繰り返す。その後、現在の《ボス》のカード名が「デコル・マリユータ (本体)」の場合、《ボス》に付与されているカードを全て破壊する。

Raid16-08
© SEGA

切り裂く



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てに1ダメージを与える。これを《ボス》の場のキャラ1体につき、1回繰り返す。その後、現在の《ボス》のカード名が「デコル・マリユータ (本体)」の場合、《ボス》に付与されているカードを全て破壊する。

Raid16-08
© SEGA

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「デコル・マリユータ」 デッキ

切り裂く

アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤー以外の相手のプレイヤー全てに1ダメージを与える。これを《ボス》の場のキャラ1体につき、1回繰り返す。その後、現在の《ボス》のカード名が「デコル・マリユータ（本体）」の場合、《ボス》に付与されているカードを全て破壊する。

Raid16-08 © SEGA

遠心衝撃波

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

パーティー側の全員の場の前列にいる全てのキャラを後列に移動させる。この効果で2体以上のキャラが後列に移動した場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Raid16-13 © SEGA

遠心衝撃波

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

パーティー側の全員の場の前列にいる全てのキャラを後列に移動させる。この効果で2体以上のキャラが後列に移動した場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Raid16-13 © SEGA

遠心衝撃波

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

パーティー側の全員の場の前列にいる全てのキャラを後列に移動させる。この効果で2体以上のキャラが後列に移動した場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Raid16-13 © SEGA

追尾衝撃波

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

パーティー側の全員の場の後列にいる全てのキャラに3ダメージを与える。この効果でキャラが破壊された場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Raid16-14 © SEGA

追尾衝撃波

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

パーティー側の全員の場の後列にいる全てのキャラに3ダメージを与える。この効果でキャラが破壊された場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Raid16-14 © SEGA

捕縛攻撃

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

ターゲットプレイヤーの場にプレイヤーカードがある場合、それに重ねられているカードを全て破壊し、4ダメージを与える。この効果でダメージを受けたプレイヤーは、《ボス》の下にカードが重ねられていない場合、次の《ボス》のターン開始時まで《ボス》の下に重ねられる。《ボス》の下にパーティー側のプレイヤーが重ねられている間に《ボス》が受けるダメージは、そのプレイヤーも受ける。

ルール：自分の場にプレイヤーカードがない相手はターンがスキップされる。また、ターゲットプレイヤーの場にプレイヤーカードがないならば、《エネミー》は攻撃を行わない。

Raid16-15 © SEGA

捕縛攻撃

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

ターゲットプレイヤーの場にプレイヤーカードがある場合、それに重ねられているカードを全て破壊し、4ダメージを与える。この効果でダメージを受けたプレイヤーは、《ボス》の下にカードが重ねられていない場合、次の《ボス》のターン開始時まで《ボス》の下に重ねられる。《ボス》の下にパーティー側のプレイヤーが重ねられている間に《ボス》が受けるダメージは、そのプレイヤーも受ける。

ルール：自分の場にプレイヤーカードがない相手はターンがスキップされる。また、ターゲットプレイヤーの場にプレイヤーカードがないならば、《エネミー》は攻撃を行わない。

Raid16-15 © SEGA

捕縛攻撃

EX

アクティブ / エネミー / 脳体破壊後

ターゲットプレイヤーの場にプレイヤーカードがある場合、それに重ねられているカードを全て破壊し、4ダメージを与える。この効果でダメージを受けたプレイヤーは、《ボス》の下にカードが重ねられていない場合、次の《ボス》のターン開始時まで《ボス》の下に重ねられる。《ボス》の下にパーティー側のプレイヤーが重ねられている間に《ボス》が受けるダメージは、そのプレイヤーも受ける。

ルール：自分の場にプレイヤーカードがない相手はターンがスキップされる。また、ターゲットプレイヤーの場にプレイヤーカードがないならば、《エネミー》は攻撃を行わない。

Raid16-15 © SEGA