

ア波斯・ドリオス



《プレイヤー/ボス/エネミー

この《ボス》は自分のターン中、攻撃力+3を得る。
ボスのHPが15以下になった時：「審判の柱」をパーティのプレイヤーの人数と同じ枚数場に出す。「審判の柱」が場にある間、このキャラはダメージを受けない。パーティ側はPPを5枚以上置くことが出来ない。
パーティ側全員が6ターンの終了時：パーティ側は敗北する。
この《ボス》のHPが0になった次の《ボス》のターン開始時：「ダークファルス・ルーサー」を通常モードで出す。

DF2-001 © SEGA **HP 30**

ダークファルス・ルーサー



《プレイヤー/ボス/エネミー/ダークファルス

この《ボス》は自分のターン中、攻撃力+3を得る。《ボス》のHPが50以下の場合、追加で攻撃力+2を得る。
《ボス》のHPが50以下になった時：次の《ボス》のターン終了時まで《ボス》はダメージを受けない。
パーティ側の最後のターン終了時：形態変化デッキの上からカードを1枚公開し、それを場に出す。既に形態変化カードが場にある場合、それは形態変化デッキの下に戻す。
形態変化時：新たに場に出た形態変化カードが既に場にあった物と異なる場合、パーティのプレイヤー全てに2ダメージを与える。

DF2-002 © SEGA **HP 100**

通常モード



EX 形態変化

《ボス》は相手の効果の対象に選ばれない。《ボス》は自分のターン中、攻撃力+2を得る。
 難易度がスーパーハードの場合「ア波斯・ドリオス」をプレイせず「ダークファルス・ルーサー」をこの通常モードから始める。その際ゲーム開始時、全てのパーティ側のプレイヤーはデッキの上から4枚を手札に加え、手札の中から好きな4枚を表向きでPPに置く。

DF2-003 © SEGA

通常モード



EX 形態変化

《ボス》は相手の効果の対象に選ばれない。《ボス》は自分のターン中、攻撃力+2を得る。
 難易度がスーパーハードの場合「ア波斯・ドリオス」をプレイせず「ダークファルス・ルーサー」をこの通常モードから始める。その際ゲーム開始時、全てのパーティ側のプレイヤーはデッキの上から4枚を手札に加え、手札の中から好きな4枚を表向きでPPに置く。

DF2-003 © SEGA

クイックモード「あまり煩わせるな、面倒だ」



EX 形態変化

《ボス》は追加で1度だけ攻撃を行う。(通常の攻撃後、もう1度攻撃できる)
《ボス》がプレイヤーに与える戦闘ダメージは捨札に置かれずゲームから除外される。
 難易度がスーパーハードの場合、《ボス》はPPフェイズでPPを2枚置く事ができる。

DF2-004 © SEGA

クイックモード「あまり煩わせるな、面倒だ」



EX 形態変化

《ボス》は追加で1度だけ攻撃を行う。(通常の攻撃後、もう1度攻撃できる)
《ボス》がプレイヤーに与える戦闘ダメージは捨札に置かれずゲームから除外される。
 難易度がスーパーハードの場合、《ボス》はPPフェイズでPPを2枚置く事ができる。

DF2-004 © SEGA

スロモード「さて、片付けの時間だな」



EX 形態変化

《ボス》がプレイするカードの枚数は1枚減少し、《ボス》が与えるダメージが2上昇する。
 難易度がスーパーハードの場合、《ボス》はプレイするカードの枚数が減少する代わりに、1ターンに1枚しかカードをプレイできなくなる。

DF2-005 © SEGA

スロモード「さて、片付けの時間だな」



EX 形態変化

《ボス》がプレイするカードの枚数は1枚減少し、《ボス》が与えるダメージが2上昇する。
 難易度がスーパーハードの場合、《ボス》はプレイするカードの枚数が減少する代わりに、1ターンに1枚しかカードをプレイできなくなる。

DF2-005 © SEGA

審判の柱



EX 罠/エネミー

《ボス》の**ターン開始時**：「審判の柱」を全て破壊する。そうした場合、全ての相手に8ダメージを与える。
 このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

RTK 0 DF2-006 © SEGA **HP 5**

審判の柱

EX

キャラ / エネミー

《ボス》のターン開始時:「審判の柱」を全て破壊する。そうした場合、全ての相手に8ダメージを与える。
このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

ATK 0 DF2-006 HP 5
© SEGA

審判の柱

EX

キャラ / エネミー

《ボス》のターン開始時:「審判の柱」を全て破壊する。そうした場合、全ての相手に8ダメージを与える。
このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

ATK 0 DF2-006 HP 5
© SEGA

審判の柱

EX

キャラ / エネミー

《ボス》のターン開始時:「審判の柱」を全て破壊する。そうした場合、全ての相手に8ダメージを与える。
このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

ATK 0 DF2-006 HP 5
© SEGA

3 見苦しい!

アクティブ / エネミー

Main 相手のキャラ全てに3ダメージを与える。
このダメージによって破壊されたキャラの持ち主はそのカードの枚数分のダメージを受ける。

DF2-007 © SEGA

3 見苦しい!

アクティブ / エネミー

Main 相手のキャラ全てに3ダメージを与える。
このダメージによって破壊されたキャラの持ち主はそのカードの枚数分のダメージを受ける。

DF2-007 © SEGA

3 見苦しい!

アクティブ / エネミー

Main 相手のキャラ全てに3ダメージを与える。
このダメージによって破壊されたキャラの持ち主はそのカードの枚数分のダメージを受ける。

DF2-007 © SEGA

1 アークス風情が!

アクティブ / エネミー / 付与

Main ターゲットプレイヤーに付与する。
付与先のプレイヤーは1ターンに1枚しかカードをプレイできなくなる。
《ボス》のターン開始時:付与先に2ダメージを与える。
スローモードの場合、さらに付与先のプレイヤーはパーティーのプレイヤー1人を選び、それに1ダメージを与える。

DF2-008 © SEGA

1 アークス風情が!

アクティブ / エネミー / 付与

Main ターゲットプレイヤーに付与する。
付与先のプレイヤーは1ターンに1枚しかカードをプレイできなくなる。
《ボス》のターン開始時:付与先に2ダメージを与える。
スローモードの場合、さらに付与先のプレイヤーはパーティーのプレイヤー1人を選び、それに1ダメージを与える。

DF2-008 © SEGA

2 くだらん抵抗だ

アクティブ / エネミー

Main ⑧ パーティー側の最もコストの高いキャラ、アクティブ、アイテムをそれぞれ1枚破壊する。
ボスのHPが50以下の場合、さらに全ての相手とパーティー側の表向きPPを⑧にする。

DF2-009 © SEGA

2 くだらん抵抗だ

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティー側の最もコストの高いキャラ、アクティブ、アイテムをそれぞれ1枚破壊する。ボスのHPが50以下の場合、さらに全ての相手とパーティー側の表向きのPPを☐にする。

DF2-009
© SEGA

2 くだらん抵抗だ

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティー側の最もコストの高いキャラ、アクティブ、アイテムをそれぞれ1枚破壊する。ボスのHPが50以下の場合、さらに全ての相手とパーティー側の表向きのPPを☐にする。

DF2-009
© SEGA

8 今こそ、全知を掴む時！

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティーのプレイヤー全てに1ダメージを与える。このダメージを受けたプレイヤーは次のターンカードをプレイできず、プレイヤーで攻撃できない。パーティー側のそれぞれの場に「悲劇の剣」を出す。それらはパーティー側のみがダメージを与える事ができる。
次の《ボス》のターン開始時：「悲劇の剣」が場に残っているプレイヤー全てに4ダメージを10回与え、「悲劇の剣」を破壊する。

DF2-010
© SEGA

8 今こそ、全知を掴む時！

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティーのプレイヤー全てに1ダメージを与える。このダメージを受けたプレイヤーは次のターンカードをプレイできず、プレイヤーで攻撃できない。パーティー側のそれぞれの場に「悲劇の剣」を出す。それらはパーティー側のみがダメージを与える事ができる。
次の《ボス》のターン開始時：「悲劇の剣」が場に残っているプレイヤー全てに4ダメージを10回与え、「悲劇の剣」を破壊する。

DF2-010
© SEGA

4 解は「無駄」に収束しているぞ？

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティー側のプレイヤー全ては自分のコントロールするキャラまたはアクティブまたはアイテムまたは手札からカードを1枚除外する。
クイックモード：パーティー側のプレイヤー全ては自分の手札を3枚除外し、2枚ドロウする。
スローモード：パーティー側のプレイヤー全てはダイスを1つ振り、出た目のダメージを自分の場のキャラ全てに与える。

DF2-011
© SEGA

4 解は「無駄」に収束しているぞ？

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティー側のプレイヤー全ては自分のコントロールするキャラまたはアクティブまたはアイテムまたは手札からカードを1枚除外する。
クイックモード：パーティー側のプレイヤー全ては自分の手札を3枚除外し、2枚ドロウする。
スローモード：パーティー側のプレイヤー全てはダイスを1つ振り、出た目のダメージを自分の場のキャラ全てに与える。

DF2-011
© SEGA

4 解は「無駄」に収束しているぞ？

アクティブ / エネミー

Main 8 パーティー側のプレイヤー全ては自分のコントロールするキャラまたはアクティブまたはアイテムまたは手札からカードを1枚除外する。
クイックモード：パーティー側のプレイヤー全ては自分の手札を3枚除外し、2枚ドロウする。
スローモード：パーティー側のプレイヤー全てはダイスを1つ振り、出た目のダメージを自分の場のキャラ全てに与える。

DF2-011
© SEGA

4 見え透いた回答だな！

アクティブ / エネミー

Main 8 後列のキャラを全て破壊し、前列のキャラを全て後列に移す。
クイックモード：ターゲットプレイヤー以外のプレイヤー全てに2ダメージを与える。このダメージを受けたプレイヤーは自分の表向きのPPを全て☐にする。
スローモード：ターゲットプレイヤーは2ダメージを2回受ける。このダメージは1回につきパーティー側のプレイヤーが①を支払う事で軽減できる。

DF2-012
© SEGA

4 見え透いた回答だな！

アクティブ / エネミー

Main 8 後列のキャラを全て破壊し、前列のキャラを全て後列に移す。
クイックモード：ターゲットプレイヤー以外のプレイヤー全てに2ダメージを与える。このダメージを受けたプレイヤーは自分の表向きのPPを全て☐にする。
スローモード：ターゲットプレイヤーは2ダメージを2回受ける。このダメージは1回につきパーティー側のプレイヤーが①を支払う事で軽減できる。

DF2-012
© SEGA

4 演算の必要もない！ 



アクティブ / エネミー

Main 8デッキの枚数が一番多いパーティー側のプレイヤーに4ダメージを与え、場のカードの枚数が一番多いプレイヤーは自分のコントロールするキャラ、アイテム、アクティブを2枚破壊する。

クイックモード：相手の前列のキャラを全て持ち主の手札に戻す。
スローモード：パーティー側は1ダメージをいずれかのパーティー側のプレイヤーまたはキャラに与える。これを追加で《ボス》が受けているダメージ10につき1回繰り返す。

DF2-013
©SEGA

4 演算の必要もない！ 



アクティブ / エネミー

Main 8デッキの枚数が一番多いパーティー側のプレイヤーに4ダメージを与え、場のカードの枚数が一番多いプレイヤーは自分のコントロールするキャラ、アイテム、アクティブを2枚破壊する。

クイックモード：相手の前列のキャラを全て持ち主の手札に戻す。
スローモード：パーティー側は1ダメージをいずれかのパーティー側のプレイヤーまたはキャラに与える。これを追加で《ボス》が受けているダメージ10につき1回繰り返す。

DF2-013
©SEGA

4 演算の必要もない！ 



アクティブ / エネミー

Main 8デッキの枚数が一番多いパーティー側のプレイヤーに4ダメージを与え、場のカードの枚数が一番多いプレイヤーは自分のコントロールするキャラ、アイテム、アクティブを2枚破壊する。

クイックモード：相手の前列のキャラを全て持ち主の手札に戻す。
スローモード：パーティー側は1ダメージをいずれかのパーティー側のプレイヤーまたはキャラに与える。これを追加で《ボス》が受けているダメージ10につき1回繰り返す。

DF2-013
©SEGA

3 壊れたオモチャに用はない！



アクティブ / エネミー

Main 8ターゲットプレイヤーの捨札の  を持つカードを全て除外する。

クイックモード：このターン中《ボス》は、攻撃力+1を得て、最初にプレイヤーに戦闘ダメージを与えた時、同じダメージを他のパーティーのプレイヤー全てに与える。
スローモード：  の相手全てに2ダメージを与え、このダメージを受けた相手は次のボスのターン開始時までフリーズする。

DF2-014
©SEGA

3 壊れたオモチャに用はない！



アクティブ / エネミー

Main 8ターゲットプレイヤーの捨札の  を持つカードを全て除外する。

クイックモード：このターン中《ボス》は、攻撃力+1を得て、最初にプレイヤーに戦闘ダメージを与えた時、同じダメージを他のパーティーのプレイヤー全てに与える。
スローモード：  の相手全てに2ダメージを与え、このダメージを受けた相手は次のボスのターン開始時までフリーズする。

DF2-014
©SEGA

3 壊れたオモチャに用はない！



アクティブ / エネミー

Main 8ターゲットプレイヤーの捨札の  を持つカードを全て除外する。

クイックモード：このターン中《ボス》は、攻撃力+1を得て、最初にプレイヤーに戦闘ダメージを与えた時、同じダメージを他のパーティーのプレイヤー全てに与える。
スローモード：  の相手全てに2ダメージを与え、このダメージを受けた相手は次のボスのターン開始時までフリーズする。

DF2-014
©SEGA

3 底は知っている！ 



アクティブ / エネミー

Main 8 ターゲットプレイヤーは自分のコントロールするキャラ、アイテム、アクティブが合計1枚になるまでカードを破壊する。

DF2-015
©SEGA

3 底は知っている！ 



アクティブ / エネミー

Main 8 ターゲットプレイヤーは自分のコントロールするキャラ、アイテム、アクティブが合計1枚になるまでカードを破壊する。

DF2-015
©SEGA

5 僕の思うがままに、解を求めろ！ 



アクティブ / エネミー

Main 8 全ての相手に2ダメージを与える。《ボス》のHPが50以下の場合、さらにパーティー側のプレイヤー全ては1枚ドローし、それぞれの手札の枚数分のダメージを味方を1体選び、それに与える。

DF2-016
©SEGA

5 僕の思うがままに、解を求めろ！

アクティブ / エネミー

Main ※全ての相手に2ダメージを与える。《ボス》のHPが50以下の場合、さらにパーティー側のプレイヤー全ては1枚ドローし、それぞれの手札の枚数分のダメージを味方を1体選び、それに与える。

DF2-016
© SEGA

5 僕の思うがままに、解を求めろ！

アクティブ / エネミー

Main ※全ての相手に2ダメージを与える。《ボス》のHPが50以下の場合、さらにパーティー側のプレイヤー全ては1枚ドローし、それぞれの手札の枚数分のダメージを味方を1体選び、それに与える。

DF2-016
© SEGA

5 全知は僕だ！ 僕の導き出した解に、間違いはない！

アクティブ / エネミー

Main ※パーティー側は8ダメージをパーティー側のプレイヤーに割り振って与える。この効果でダメージを受けたプレイヤーは次の《ボス》のターン開始時までフリーズする。

DF2-017
© SEGA

5 全知は僕だ！ 僕の導き出した解に、間違いはない！

アクティブ / エネミー

Main ※パーティー側は8ダメージをパーティー側のプレイヤーに割り振って与える。この効果でダメージを受けたプレイヤーは次の《ボス》のターン開始時までフリーズする。

DF2-017
© SEGA

7 滅びろ消えろ宇宙の塵が！

アクティブ / エネミー

Main ※相手のキャラを全て破壊する。
クイックモード：相手のアイテムを全て破壊する。
スローモード：相手のアクティブを全て破壊する。

DF2-018
© SEGA

7 滅びろ消えろ宇宙の塵が！

アクティブ / エネミー

Main ※相手のキャラを全て破壊する。
クイックモード：相手のアイテムを全て破壊する。
スローモード：相手のアクティブを全て破壊する。

DF2-018
© SEGA

悲劇の剣

EX

キャラ / エネミー

ルール：このカードはパーティー側の場に出るが、《ボス》側のキャラとして扱い、通常のキャラ同様後列にも移動する。
このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

ATK 0 HP 7

DF2-019
© SEGA

悲劇の剣

EX

キャラ / エネミー

ルール：このカードはパーティー側の場に出るが、《ボス》側のキャラとして扱い、通常のキャラ同様後列にも移動する。
このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

ATK 0 HP 7

DF2-019
© SEGA

悲劇の剣

EX

キャラ / エネミー

ルール：このカードはパーティー側の場に出るが、《ボス》側のキャラとして扱い、通常のキャラ同様後列にも移動する。
このキャラは戦闘不能ダメージ以外では相手によって場を離れない。

ATK 0 HP 7

DF2-019
© SEGA



協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ダークファルス・ルーサー」デッキ



© SEGA

協カレイドバトル「ダークファルス・ルーサー」 特別ルール

協カレイドバトル「ダークファルス・ルーサー」は最大4人で参加できるレイドバトルです。通常のレイドと異なる点がいくつかありますので、そちらについてはこのページでご確認ください。

① 前哨戦「アポス・ドリオス」

「ダークファルス・ルーサー」のレイドバトルでは、まず「アポス・ドリオス」と戦闘することになります。「アポス・ドリオス」との戦闘中はボスのデッキは存在せず、カードをプレイされることはありません。「アポス・ドリオス」との戦闘中はPPを最大4枚までしか置くことができず、5枚以上置くことができません。また、パーティー側が「アポス・ドリオス」を6ターン以内に倒せなかった場合、パーティーは敗北してしまいます。

「アポス・ドリオス」の撃破に成功すると次のボス側のターン開始時に「ダークファルス・ルーサー」が新たなボスになります。

② 「ダークファルス・ルーサー」の形態変化

「ダークファルス・ルーサー」には《形態変化》のカードで構成された「形態変化デッキ」が存在します。「ダークファルス・ルーサー」が最初に登場する際にはその中の「通常モード」というカードが場に置かれ、残りの「形態変化デッキ」はシャッフルして通常のデッキの横に置きます。パーティー側の順番で最後のプレイヤーのターン終了時の度に「形態変化デッキ」からカードを1枚めくり、それが場に置かれます。その際、既に場にあった《形態変化》のカードは「形態変化デッキ」の下に戻ります。新たに場に置かれた《形態変化》のカードが直前に場にあった《形態変化》のカードと異なるカードだった場合、「ダークファルス・ルーサー」の“形態変化時”の能力が発動します。

③ クイックモード・スローモード

アクティブの中に“クイックモード： スローモード：”と記載されたカードがいくつかあります。これらはプレイされ時の場の《形態変化》のカードに応じて発動する能力が変化するという事です。この際、場の《形態変化》のカード「通常モード」だった場合はどちらの能力も発動しません。

④ 「悲劇の剣」

ゲーム中、カードの能力によってパーティー側の場に「悲劇の剣」のカードが置かれる事があります。このカードはパーティー側の場に置かれますが、パーティー側の“味方のキャラ”としては扱わず、“相手のキャラ”として扱います。なのでパーティー側の攻撃対象として選択することができ、“相手のキャラを1体選び～”といった能力の対象にすることもできます。逆に“味方のキャラを1体選び～”といった能力の対象にはできません。

⑤ 難易度スーパーハード

「ダークファルス・ルーサー」の協カレイドバトルではスーパーハードの難易度に挑む事ができます。この難易度では「ダークファルス・ルーサー」を担当するプレイヤーが1人必要になります。

他の難易度と異なり、この難易度では「アポス・ドリオス」はプレイせずに、いきなり

「ダークファルス・ルーサー」と対決することになります。

ゲーム開始時、パーティー側は最初の5枚の手札を引いた後、全員がデッキの上から4枚を手札に加え、合計9枚の手札の中から4枚を自分のPPに表向きで置きます。

ボス側は《形態変化》の「通常モード」を場に出し、最初の手札は5枚です。（手札上限は10枚です）

ボス側が先攻でゲームを開始します。

「ダークファルス・ルーサー」のスーパーハードではターゲットプレイヤーはランダムに選択しますが、ボスによる攻撃対象は好きな相手を選択することができます。

ボス側のドローフェイズでは毎ターン2枚ドローし、PPフェイズ、メインフェイズといった流れは通常のルールと同様です。