

協力レイドバトル用ダウンロードカード 「クォーツ・ドラゴン」 デッキ

**クォーツ・ドラゴン** 



ボス / エネミー

このプレイヤーは自分のターン中、攻撃力+3を得る。  
このプレイヤーが戦闘で相手のプレイヤーにダメージを与えた時：そのプレイヤーは手札を1枚捨ててもよい。そのプレイヤーが手札を捨てなかった場合、ターゲットプレイヤーはパーティーのプレイヤーを1体選び、それに5ダメージを与える。

Quartz-01  
© SEGA

HP 80

**キャタドランサ** 



キャラ / エネミー

このキャラは可能ならば、相手の場の最も HP の低いキャラを攻撃する。  
このキャラが相手のプレイヤーにダメージを与える場合、そのダメージは3上昇する。

Quartz-02  
© SEGA

ATK 5 HP 11

**キャタドランサ** 



キャラ / エネミー

このキャラは可能ならば、相手の場の最も HP の低いキャラを攻撃する。  
このキャラが相手のプレイヤーにダメージを与える場合、そのダメージは3上昇する。

Quartz-02  
© SEGA

ATK 5 HP 11

**フォードランサ** 



キャラ / エネミー

このキャラは相手の効果の対象に選ばれない。  
このキャラが攻撃した時：このターン中、このキャラは攻撃力+Xを得る。Xの値は、味方の《エネミー》のキャラの数と等しい。

Quartz-03  
© SEGA

ATK 2 HP 8

**フォードランサ** 



キャラ / エネミー

このキャラは相手の効果の対象に選ばれない。  
このキャラが攻撃した時：このターン中、このキャラは攻撃力+Xを得る。Xの値は、味方の《エネミー》のキャラの数と等しい。

Quartz-03  
© SEGA

ATK 2 HP 8

**ノーティランサ** 



キャラ / エネミー

登場時：相手全員は自分の場のアイテムとアクティブが合計1枚になるまで破壊しなければならない。  
戦闘不能時：自分のデッキから「フォードランサ」を1枚サーチし、それを自分の場に出す。

Quartz-04  
© SEGA

ATK 5 HP 3

**ノーティランサ** 



キャラ / エネミー

登場時：相手全員は自分の場のアイテムとアクティブが合計1枚になるまで破壊しなければならない。  
戦闘不能時：自分のデッキから「フォードランサ」を1枚サーチし、それを自分の場に出す。

Quartz-04  
© SEGA

ATK 5 HP 3

**ウィンディラ** 



キャラ / エネミー

登場時：ターゲットプレイヤーのデッキの上から1枚を捨札に置く。この効果で置いたカードのコスト数と同じダメージをターゲットプレイヤーの場のキャラ全てに与える。

Quartz-05  
© SEGA

ATK 3 HP 3

**ウィンディラ** 



キャラ / エネミー

登場時：ターゲットプレイヤーのデッキの上から1枚を捨札に置く。この効果で置いたカードのコスト数と同じダメージをターゲットプレイヤーの場のキャラ全てに与える。

Quartz-05  
© SEGA

ATK 3 HP 3

協力レイドバトル用ダウンロードカード 「クォーツ・ドラゴン」 デッキ

**バリドラ** 



キャラ / エネミー

このキャラは可能な限り、相手の場の最もコストが低いキャラを攻撃する。

Quartz-06  
© SEGA

ATK 4 HP 2

**バリドラ** 



キャラ / エネミー

このキャラは可能な限り、相手の場の最もコストが低いキャラを攻撃する。

Quartz-06  
© SEGA

ATK 4 HP 2

**ソル・サディニアン** 



キャラ / エネミー

登場時:ターゲットプレイヤーに味方の《エネミー》のキャラと同じ数のダメージを与える。

Quartz-07  
© SEGA

ATK 3 HP 4

**ソル・サディニアン** 



キャラ / エネミー

登場時:ターゲットプレイヤーに味方の《エネミー》のキャラと同じ数のダメージを与える。

Quartz-07  
© SEGA

ATK 3 HP 4

**シル・サディニアン** 



キャラ / エネミー

相手は「シル・サディニアン」以外を攻撃対象に選べない。  
このキャラは相手の効果の対象に選ばれない。

Quartz-08  
© SEGA

ATK 4 HP 6

**シル・サディニアン** 



キャラ / エネミー

相手は「シル・サディニアン」以外を攻撃対象に選べない。  
このキャラは相手の効果の対象に選ばれない。

Quartz-08  
© SEGA

ATK 4 HP 6

**セト・サディニアン** 



キャラ / エネミー

このキャラは可能な限り、相手の場の最も HP の高いキャラを攻撃する。

Quartz-09  
© SEGA

ATK 5 HP 4

**セト・サディニアン** 



キャラ / エネミー

このキャラは可能な限り、相手の場の最も HP の高いキャラを攻撃する。

Quartz-09  
© SEGA

ATK 5 HP 4

**ホーミングレーザー** 



アクトイブ / エネミー

このカードを《ボス》に付与する。  
付与先が相手の攻撃対象に選ばれた時:その相手のカードのコントローラーは自分のデッキの一番上のカードを1枚捨札に置く。そのカードのコスト数が奇数だった場合、それを OFF にする。

Quartz-10  
© SEGA

**ホーミングレーザー** 



アクティブ / エネミー

このカードを《ボス》に付与する。  
付与先が相手の攻撃対象に選ばれた時、その相手のカードのコントローラーは自分のデッキの一番上のカードを1枚捨札に置く。そのカードのコスト数が奇数だった場合、それをOFFにする。

Quartz-10  
© SEGA

**レーザープレス** 



アクティブ / エネミー

このターン中、最初に《ボス》が戦闘で相手のプレイヤーに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。このダメージは戦闘ダメージとして扱う。

Quartz-11  
© SEGA

**レーザープレス** 



アクティブ / エネミー

このターン中、最初に《ボス》が戦闘で相手のプレイヤーに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。このダメージは戦闘ダメージとして扱う。

Quartz-11  
© SEGA

**頭角なぎ払い** 



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは手札を1枚捨てる。この効果で捨てたカードと同じコスト数を持つ相手のキャラ全てに4ダメージを与える。

Quartz-12  
© SEGA

**頭角なぎ払い** 



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは手札を1枚捨てる。この効果で捨てたカードと同じコスト数を持つ相手のキャラ全てに4ダメージを与える。

Quartz-12  
© SEGA

**突進** 



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の場のキャラまたはアイテムまたはアクティブを1枚破壊してもよい。そうしなかった場合、ターゲットプレイヤーは6ダメージを受ける。

Quartz-13  
© SEGA

**突進** 



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の場のキャラまたはアイテムまたはアクティブを1枚破壊してもよい。そうしなかった場合、ターゲットプレイヤーは6ダメージを受ける。

Quartz-13  
© SEGA

**突き刺し** 




アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の場のキャラまたはアイテムまたはアクティブを1枚破壊してもよい。そうしなかった場合、ターゲットプレイヤー以外のプレイヤー全ては3ダメージを受ける。

Quartz-14  
© SEGA

**突き刺し** 



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の場のキャラまたはアイテムまたはアクティブを1枚破壊してもよい。そうしなかった場合、ターゲットプレイヤー以外のプレイヤー全ては3ダメージを受ける。

Quartz-14  
© SEGA

**大突進**



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の場のキャラまたはアイテムまたはアクティブを 2 枚破壊してもよい。そうしなかった場合、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。

Quartz-15  
© SEGA

**大突進**



アクティブ / エネミー

ターゲットプレイヤーは自分の場のキャラまたはアイテムまたはアクティブを 2 枚破壊してもよい。そうしなかった場合、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。

Quartz-15  
© SEGA

**周囲レーザー**



アクティブ / エネミー

OFF の相手のキャラ全てに 3 ダメージを与える。この効果で破壊されたキャラのコントローラーは破壊されたキャラ 1 枚につき手札を 1 枚捨てる。

Quartz-16  
© SEGA

**ターンの流れ**

**ターゲットフェイズ**  
このターンのターゲットをランダムに決めます。

**開始フェイズ**  
ボスのカードを全て「ON」状態にします。

**メインフェイズ**  
ボスのデッキの上から順に、このゲームに参加しているプレイヤーの数と同じ枚数のカードをプレイします。

**戦闘フェイズ**  
攻撃可能なボスのカード全てでターゲットプレイヤーに攻撃します。

**終了フェイズ**  
ボスのターンを終了し、パーティー側の 1 人目のターンに移行します。