

目次

- 1:全体ルール関連
- 2-1:「剣士」関連
- 2-2:「魔法使い」関連
- 2-3:「弓手」関連
- 2-4:「呪斧闘士」関連
- 2-5:「軍団長」関連

1:全体ルール関連

Q1:「エイノア」をテーブルトークRPGのバトル部分に採用可能でしょうか？

A1:可能です。ただし複数人戦に対応しておりませんので、ご了承お願いいたします。m(_ _)m

Q2:新キャラクターを増やしてほしいです。

A2:「あんちっく」(<http://antic-main.com/>)の

「掲示板」【エイノア-ANOARE- 関連】にコメント書き込みお願いいたします。

新キャラクター案(モンスター案)などをいただければ、拡張キット販売を検討いたします♪(^^)

(新キャラクター案以外にもルール質問、ご要望を書き込み可能です。)

Q3:最初の対戦にお薦めのキャラクターは誰でしょうか？

A3:「剣士」「魔法使い」が比較的シンプルで分かりやすいと思います♪(^^)

その後、色々なキャラクターを扱ってみて、好きなキャラクターを見つけると良いと思います♪

Q4:各キャラクターの情報を教えて欲しい！

A4:各キャラクターには相性があります。(詳細秘密♪)

また、以下の弱点があるので、攻略のヒントにしてください。

- 剣士→遠距離戦に弱い
- 魔法使い→近距離戦に弱い
- 弓手→攻撃力不足
- 呪斧闘士→搾魂(相手がガードしてもダメージ)
- 軍団長→コスト増加攻撃にやや弱い&距離補正少ない

Q5:「対応力」は高い方が有利なの？

A6:基本的には、「対応力」は高い方が、相手の処理を確認した上で、

自分の処理を決定出来る分、有利となります。(もしかしたら例外もあるかもしれません。(^^;))

(なお、「対応力」は毎回使う能力でもないので、少しだけ有利程度に思っておいてください。)

Q6:「〇〇フェイズ開始時」「〇〇フェイズ」「〇〇フェイズ終了時」は別タイミングでしょうか？

A6:別タイミングとなります。

「〇〇フェイズ開始時」→「〇〇フェイズ」→「〇〇フェイズ終了時」の順で処理してください。

Q7:効果や能力に「〇〇フェイズ」のようにタイミングが書いてない場合は、どのタイミングで処理すれば良いのでしょうか？

A7:特にタイミングの指定がない場合、

「コスト支払いフェイズ」の2番「効果や能力の起動や解決」のタイミングで処理されます。

(例:軍団長の「大返し」「騎馬隊」「戦車隊」など)

Q8:0ダメージでもヒットオープン処理は可能でしょうか？

A8:可能です。ダメージに関係なく、カス当たりなら1枚、クリティカルなら2枚開きます。

Q9:「レベル〇能力」の“有効”とは？

A9:「レベル〇能力」は基本的にプラス能力が多いですが、

「軍団長」のLv3能力のように、マイナス能力っぽいものもあります。

プラス能力であれ、マイナス能力であれ“有効”にされてしまうという意味となります。

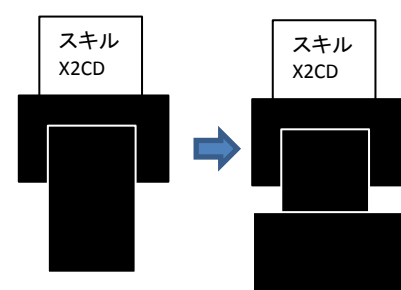
(例)

Q10:X2CDスキルにコストを追加する場合、縦でしょうか？横でしょうか？

A10:どのような場合でも、コストの支払いは「横向き」で「一番上」に追加します。

(右図の例ようになります。)

X2CDスキルへのコスト追加は、かなりクールダウンに時間がかかる形になります。)



2-1:「剣士」関連

Q1:「超跳ぶ」の「距離を-1か+1にしてもよい」とは？

A1:「距離補正」によらない距離の変更であり、
「現在の距離」が何であれ、距離を-1か+1に出来てしまいます。
ただし、呪斧闘士「カースドリード」の「距離は-1で固定される」の効果の方が強いので、
「カースドリード」効果中は距離を-1から変更できません。

2-2:「魔法使い」関連

Q1:「遅延発動呪文」の詳細を教えてください。

A1:遅延発動呪文を使った次のターンのみ、
開始→行動選択→
開示→コスト支払い→行動結果→
追加の開示→追加の行動結果→
クールダウン→終了
というフェイズ進行になります。
追加の開示フェイズは、
自分は「遅延発動呪文」で伏せたスキル、
相手は「スキルなし」で行われます。
距離補正は本来の行動結果フェイズからそのまま引き継いで計算します。

また本来の行動結果フェイズで魔法使いが蓄積ダメージ3を受けた場合、
遅延発動を待たずに死にます。残念ながら間に合いません。
敗北条件は、常に満たされた瞬間にゲームが終わります。

2-3:「弓手」関連

Q1:「罨にはめる」の「相手のあらゆる距離補正を無効にする」の適用範囲は？

A1:「罨にはめる」が無効にするのは距離補正であり、
スキルの持つものや、能力や断片による距離補正が対象です。
「超跳ぶ」や「カースドリード」などの、
「距離補正」によらない距離の変更は無効になりません。

2-4:「呪斧闘士」関連

Q1:Lv3能力「ラストライフ」の詳細を教えてください。

A1:軍団長と呪斧闘士を例にすると、以下のとおりとなります。
●軍団長3ダメvs呪斧闘士3ダメ→軍団長敗北(呪斧闘士は大丈夫)
●軍団長3ダメvs呪斧闘士4ダメ→呪斧闘士敗北(ダブルKO時はダメージの大きい方が敗北)
●軍団長4ダメvs呪斧闘士4ダメ→勝負続行

Q2:「ソウルコネクト」の自分が受けるダメージ-1の適用範囲は？

A2:ダメージというダメージを全て軽減します。
ペインフォースも搾魂も軽減します。
相手スキルの攻撃力からのダメージも効果ダメージも軽減します。
コスト不足ダメージまで減ります。致死毒矢も無視できます！
↓
ちなみに、「ソウルコネクト」に搾魂3がありますが、これもダメージ-1されます。
行動結果フェイズの2番の時点で、「ソウルコネクト」はクールダウンゾーンに移動し、
その瞬間から[CD効果]が発動するからです。

Q3:「ソウルコネクト」時限爆弾説

A3:その通りです。
手札に戻って来た時の3ダメージが致命傷になる場合が多いです。
「効果中はメチャクチャ強くなるけど、切れた瞬間に死んでしまう」という
ハイリスク・ハイリターンなスキルです！
これを使いこなす猛者が現れるのに期待♪(^_^)

Q4:「カースドリード」の「距離は-1で固定される」とは？

A4:「距離補正」によらない距離の変更であり、
「現在の距離」が何であれ、距離を-1に固定してしまいます。効果中は距離が一切変更されません。
剣士の「超跳ぶ」でも距離は変更できません。ターン開始時に距離0にもなりません。一番強力です！

2-5:「軍団長」関連

Q1:「軍団長Lv2ゲリラ戦術」とは？

A1:手札に「騎馬隊」「戦車隊」を持っており、相手のスキルカードを見た後で、「即時派遣」で後出しの距離補正が出来ます♪
しかも上手く回避できると、回避による追加のクールダウンにより、「騎馬隊」「戦車隊」はすぐに戻ってくるので、次のターンも同じ事が出来ます♪(^[^])
(いきなり現れて去っていくのでゲリラ戦術と呼んでいます。(^^;))

↓

どのキャラでも対処可能ですが、これを知らずに戦うとハメ技状態になるので要注意です！

Q2: Lv3能力「士気の奔出」で

「コスト不足ダメージ」>「クールダウン中コスト枚数」の場合は、どう処理すれば良いでしょうか？

A2: 使用スキルの上に、クールダウン中コストを全て置いて処理を終了してください。

Q3:「飛びだすマーモリ君の大返し戦法」

- ①開示フェイズ→「大返し」
- ②コスト支払いフェイズ開始時→「マーモリ君」を「即時派遣」
- ③コスト支払いフェイズ→「マーモリ君」[CD効果]で追加コスト1枚払いダメージ1軽減効果を得る。
- ④コスト支払いフェイズ2番→「大返し」の能力でリセット！「マーモリ君」も手札に回収！

↓

「大返し」を使いつつ、ダメージ1軽減効果発動。

A3: 可能です。
その場になくても仕事するマーモリ君は優秀な人でした♪