

ファイアエムブレム™
TCG Fire Emblem
[cipher/sárfə.] サイファ
ルールブック [公式ルール ver. 1.9.4]

0の世界へようこそ

概要 4

勝利条件 4

デッキの組み方 5

構築ルール3ヶ条 5

基礎の章

カードの配置 6

戦場 6

オーブエリア 6

無限エリア 6

絆エリア 6

手札 7

主人公ユニット 7

主人公マーカーカード 7

支援エリア 7

デッキ(置場) 7

退避エリア 7

カードの見方 8

出撃コスト 8

クラスチェンジコスト 8

シンボル 8

性別 8

武器 8

タイプ 8

称号 8

ユニット名 8

スキル 9

支援スキル 9

戦闘力 9

射程 9

兵種 9

支援力 9

スキルの読み方 10

スキル名 10

分類 10

制限 10

コスト 10

効果 10

支援タイプ 10

攻撃型 10

防御型 10

攻防型 10

ゲーム開始前の準備 11

準備完了時カード配置イメージ 11

対戦の流れ 12

ターンの流れ 12

開始フェイズ 13

[行動済み]ユニットを[未行動]に戻す 13

カードを1枚引く 13

ユニットの状態 13

絆フェイズ 13

カードを絆エリアに置く 13

出撃フェイズ 14

ユニットの出撃 14

ユニットのレベルアップ(クラスチェンジ) 14

行動フェイズ 15

ユニットを攻撃 15

戦場を移動 15

起スキルを使用 15

終了フェイズ 15

[ターン終了時]と書かれた**目**スキルを処理する 15

自分のターンを終わらせる 15

戦闘の流れ 16

攻撃指定 16

支援 16

必殺攻撃 16

神速回避 16

判定 16

戦闘終了 17

応用の章

用語解説 18

デッキ 18

ユニット 18

主人公 18

主人公ユニットの選び方 18

主人公ユニットが撃破されたら 18

称号 18

ユニット名 18

カード名 19

シンボル 19

性別 19

武器 19

タイプ 19

射程 19

スキル 20

特別なスキル(FS、CCS、LvS、US、CF、BS、

竜脈、HS、TS、IS、AS、DB、LIS、CP) 20

スキルの分類 20

起動型 20

自動型 20

常時型 20

絆型 20

手札型 20

支援型 20

特殊型 20

2つ以上のスキルが同時に発動する時 20

コスト 21

アクションアイコン 21

リバーズアイコン 21

戦場 21

味方 21

敵 21

移動 21

進軍 21

絆エリア 22

絆カード 22

出撃 22

出撃例 22

レベルアップ・クラスチェンジ 23

クラスチェンジ例 23

レベルアップスキル 23

成長 23

支援カード 24

支援スキルについて 24

攻撃ユニット 24

防御ユニット 24

戦闘ユニット 24

必殺攻撃 25

神速回避 25

撃破 25

シャッフル 25

カードを○枚引く 25

よくある質問 26



シェイドの戦術的指導
サイファはこう戦え! 17

サイファワールド 0の世界へようこそ

ファイアーエムプレムの歴代キャラクターが集う0の世界で、プレイヤー自身が編成した軍を率いて、対戦相手と一騎打ち!

無限の混沌により生み出された「0の世界」。
その力はすべてを無に帰し、
すべてを夢幻とする。

他の世界への浸食を始め、広がる0の世界。

そのとき…

幾多の時代、数多の世界の英雄たちが、
異界の門を通りこの空間に呼び寄せられる。

無限の混沌の暴走を止めるため…
そして、世界の真実にたどり着くため…
英雄たちの戦いが始まった。

概要

ファイアーエムプレム0は、2人で対戦するトレーディングカードゲームです。プレイヤーはそれぞれ、キャラクターが描かれたカードの束「デッキ」を自軍として持ち寄り、その中から1枚を「主人公ユニット」にして対戦します。P.18

勝利条件

対戦相手の主人公ユニットを撃破する

お互いの主人公ユニットは5つのオーブを持ち、主人公ユニットが撃破されると退避エリアに置かれる代わりに、オーブが1つ破壊される。オーブがない状態で主人公ユニットが撃破されると敗北となる。

デッキの組み方

「デッキ」は、下記の「構築ルール3ヶ条」を守って作ります。デッキの組み方のポイントは、どのカードを「主人公ユニット」にするかです。出撃コストが1ならどのキャラクターでも主人公ユニットにすることができます。

構築ルール3ヶ条

- 50枚以上のカードを使う
- 同じ「カード名」のカードは4枚まで P.19
- 主人公ユニットにする出撃コスト1のカードを1枚は必ず入れる

※主人公マーカーカードは、デッキ枚数には含みません。



基礎の章

自分が持っているカードを見ながら、また、プレイシートにカードを実際に置いてみながらこの項を読めば、理解度は高まる!

カードの配置

スターターデッキに同梱されている「プレイシート」を、対戦相手と向かい合わせに並べれば、0の世界の戦いの舞台になります。役割が決まった各エリアに、ゲーム進行に合わせてカードを配置していきましょう。

※プレイシートは、こちら (<https://fecipher.jp/howto/rulebook/>) からダウンロードできます。

戦場

前衛エリアと後衛エリアを合わせて「戦場」と呼ぶ。ユニットを出撃させる場所。

オーブエリア

主人公が撃破された時、身代わりとなって破壊されるオーブが置かれている場所。ゲーム開始前の準備で、裏向きに5枚を配置。

無限エリア

無限エリアに置くように指示されたカードを置く場所。

無限 エリア

無限エリアに置くように指示があったカードを裏向きに置きます。

絆エリア

このエリアに置かれた絆カードの枚数が、出撃やクラスチェンジに使えるコストの合計になる。スキルのコストで使用することもある。

前衛エリア

前衛エリア

後衛エリア

後衛エリア

戦場

主人公ユニット P.18

スターターデッキに同梱された、マーカーカードの上に重ねて配置。

主人公マーカーカード

主人公ユニットの目印以外に機能はない。



支援エリア P.24

戦闘時にデッキから登場する支援カードを置く場所。

戦闘時、
対戦相手と
同時に表に!



支援エリア

戦闘時、デッキの上からカードを1枚裏向きに置きます。
支援に成功したら、戦闘ユニットの戦力にここに置いたカードの支援力を加算します。

デッキ (置場)

ゲームで使うデッキを置く場所。裏向きに置く。カードが無くなった場合、即座に自分の退避エリアにあるカードをすべてシャッフルし、新たなデッキとして置く。

退避エリア

撃破されたユニットや支援を終えた支援カードなどを表向きに置く場所。

手札

デッキから引いて手に持つカード。ゲーム開始時に6枚持つ。ユニットは主にここから出撃する。



カードの見方

カードは、ファイアーエムブレムのキャラクターが描かれたユニットカードのみで構成されています。アイコンや数値の意味を十分に理解して、0の世界の戦いに挑みましょう。

① 出撃コスト

このユニットが戦場に出撃する時に必要なコスト。

② クラスチェンジコスト

このユニットにクラスチェンジする時に必要なコスト。

③ シンボル

このユニットが属する勢力。
(シンボルを持たないカードやシンボルを複数持つカードもある)

④-A 性別

このユニットの性別。

④-B 武器

このユニットが持つ武器。

④-C タイプ

このユニットの特徴。



⑧ 称号

このユニットをあらわす呼び名。

⑨ ユニット名

このキャラクターの名前。
称号+ユニット名がこのカードの「カード名」となる。



⑤ スキル

このユニットが持つ特別な能力。

⑥ 支援スキル

戦闘時に支援で登場した際、条件を満たせば使用できる特別な能力。支援スキルを持たないカードもある。

⑪ 兵種

このユニットのクラスと職業。

⑫ 支援力

戦闘時、支援に成功した場合はこの数値を戦闘ユニットの戦闘力に加算する。

⑩ 射程

このユニットの攻撃が届く距離をあらわす。「1」と「2」と「3」があり、複数持つ場合もある。また射程がないカードもあり、そのユニットは攻撃ができない。

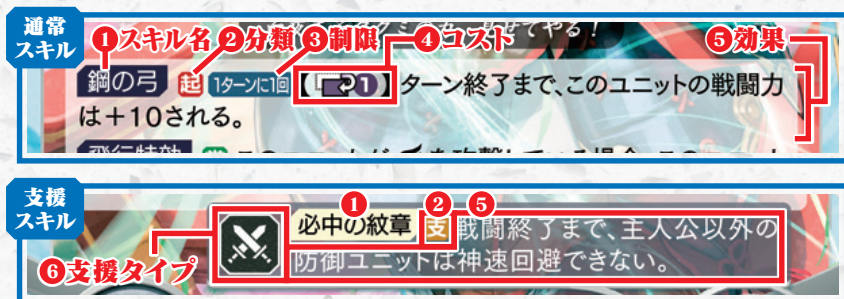
⑦ 戦闘力

このユニットの戦闘での強さを示す。戦闘時、攻撃側と防御側のこの数値を比べ、戦闘の勝敗が判定される。



スキルの読み方

ユニットが持つ特別な能力がスキルです。大きく分けて通常スキルと支援スキルの2種類があり、どちらもカードに書かれたテキスト通りのタイミング・状況・条件をすべて満たすことで効果を発動します。



① スキル名 スキルの特徴をあらわした名称。

② 分類 スキルの大まかな発動タイミングを示すもの。7種類に分類される。P.20

③ 制限 スキルの使用にかかわる制限。

1ターンに1回 このスキルが、1ターンに1回しか使用できないことをあらわす。

④ コスト スキルを実行する際、必要となるコストをあらわす。P.21

⑤ 効果 スキルの実行内容。②～④に従い、書かれている順番の通りに実行する。その他の必要な条件が効果に書かれている場合もある。

⑥ 支援タイプ 支援スキルが発動するタイミングをあらわす。自分が攻撃側か防御側かで、発動するかどうか分かる。



攻撃型

自分の攻撃時に、支援エリアに支援カードとして登場すると発動する。



防御型

自分の防御時に、支援エリアに支援カードとして登場すると発動する。



攻防型

攻撃時にも防御時にも、支援エリアに支援カードとして登場すると発動する。

ゲーム開始前の準備

デッキを持ち寄って対戦相手と向かい合い、下記の手順の通りにゲーム開始前の準備をします。準備が完了したら、いよいよ戦闘開始です。

- 1 主人公マーカークードを自分の前衛エリアに置く
- 2 デッキから出撃コスト1のカードを「主人公ユニット」として1枚選び、主人公マーカークードの上に裏向きで置く
- 3 残りのデッキをシャッフルしてデッキ(置場)に裏向きで置く
- 4 ジャンケンをして勝ったプレイヤーが先攻となる
- 5 デッキの上からカードを6枚引き、手札とする
手札の表は相手に見えないようにする。
- 6 手札は1度だけ引き直せる
変更したい場合は、6枚のカードをデッキに戻してシャッフルし、デッキの上から再度6枚引く。
- 7 デッキの上からカードを5枚、裏向きのままオーブエリアに置く
- 8 主人公ユニットのカードを表向きにする

準備完了

準備完了時カード配置イメージ



「開始フェイズ」へ!

対戦の流れ

このゲームは、先攻と後攻のプレイヤーが交互にターンを進行していきます。ゲームの進行を分かりやすくするため、1ターンは5つのフェイズで構成されています。先攻の開始フェイズからスタートし、終了フェイズが終了すると相手ターンになります。以降、**オーブがない状態で主人公ユニットが撃破されたプレイヤーの敗北となります。**

ターンの流れ

1 開始フェイズ (行動の準備をする)

2 絆フェイズ (戦力を増強するための「絆カード」を増やす)

3 出撃フェイズ (ユニットを出したり、強化したりする)

- ユニットの出撃▶ P.14・22へ
- レベルアップ(クラスチェンジ) ...▶ P.14・23へ

4 行動フェイズ (戦場の各ユニットが行動する)

- ユニットを攻撃▶ P.15へ
- 戦場を移動▶ P.15・21へ
- 起**スキルを使用.....▶ P.15・20へ

5 終了フェイズ (自分のターンを終了する)

相手のターンへ

対戦風景



対戦は相手と向かい合い行う。

1 開始フェイズ

ターンの最初のフェイズで、ターンを進行する側が、自分のターンを進めていくための準備をするフェイズです。

プレイヤーがすること

●**[行動済み]ユニットを[未行動]に戻す**
自分のすべてのユニットを[未行動]の状態にする。

●**カードを1枚引く**
自分のデッキの上からカードを1枚引いて手札に加える。
※先攻の1ターン目はカードを引けない。

相手の前衛エリアにユニットがない場合、相手の後衛エリアのすべてのユニットを前衛エリアに進軍させる。 **P.21**

ユニットの状態

戦場のユニットは、その向きで状態を判断します。縦向きを[未行動]、横向きを[行動済み]といい、未行動ユニットは攻撃や移動が行えます。



2 絆フェイズ

絆エリアにカード(絆カード)を置くことができるフェイズです。

プレイヤーができること

●**カードを絆エリアに置く**
手札からカード1枚を絆エリアに、表向きで置くことができる。絆エリアのカード(絆カード)は戦闘を行ったりはできないが、絆カードが多いほど、ユニットを出撃させたり、レベルアップ(クラスチェンジ)させられるので、序盤は積極的に置こう。
※カードを絆エリアに置かずに「出撃フェイズ」に進むこともできる。

③ 出撃フェイズ

手札からカードを出撃させたり、戦場のユニットをレベルアップ(クラスチェンジ)させることができます。出撃や、レベルアップ(クラスチェンジ)させる時は、絆カードの枚数やシンボルを確認します。

プレイヤーができること

●ユニットの出撃 P.22

手札のカードを前衛エリアか後衛エリアに未行動状態で出すことで、ユニットを「出撃」させることができます。ただし、同じユニット名のカードは自分の戦場に1体しか出撃できない。

●ユニットのレベルアップ(クラスチェンジ) P.23

戦場のユニットの上に、手札から同じユニット名のカードを重ねることで、ユニットを「レベルアップ」させることができる。クラスチェンジコストが記載されているカードでレベルアップを行う場合、それは「クラスチェンジ」となる。

<レベルアップとクラスチェンジ>

下級職や固定職といったクラスチェンジコストが記載されていないカードは「出撃コスト」を参照してレベルアップを行うが、中級職や上級職など、クラスチェンジコストが記載されているカードは「クラスチェンジコスト」を参照してクラスチェンジを行う。

クラスチェンジした場合、クラスチェンジボーナスとして、デッキの上からカードを1枚引く。

出撃・レベルアップの2つの掟

- 出撃させるカードの出撃コスト、レベルアップさせるカードの出撃コスト(クラスチェンジの場合はクラスチェンジコスト)の合計が、自分の絆カードの枚数以下でなければならない。
- シンボルを持つカードは、自分の表向きの絆カードに同じシンボルがなければ、出撃やレベルアップ(クラスチェンジ)させることができない。

※複数のシンボルを持つカードはそれぞれのシンボルが必要。

※スキルでユニットの出撃やレベルアップ(クラスチェンジ)を行う場合、絆カードの枚数やシンボルを確認しなくてよい。

※上の行動を、可能な限り好きな順番で何度でもできる。なにも行わなくてもよい。

④ 行動フェイズ

戦場の各ユニットを行動させます。相手のユニットを攻撃したり、ユニットを移動させたり、スキルを使用したりすることができます。このターンに出撃したばかりのユニットでも行動は可能です。

プレイヤーができること

●ユニットを攻撃

自分の[未行動]のユニットで相手のユニットを攻撃できる。戦闘は次のページ(P.16)に記載の、戦場の流れのステップの順に進行する。戦闘を行うたびにこのステップを繰り返す。

※先攻の1ターン目は攻撃できない。

●戦場を移動 P.21

自分の[未行動]のユニットを別のエリアに移動させることができる。移動したユニットは[行動済み]になる(スキルで移動した場合は[行動済み]にならない)。

移動の掟

- 戦場にいる自分のユニットを前衛→後衛、後衛→前衛に移動できる。
- すでに[行動済み]のユニットも、スキルで移動させることができる。

●起スキルを使用 P.20

戦場にいるユニットの起スキルを使用できる。

※[行動済み]のユニットも起スキルを使用できる。

※[B・S]を持つ絆カードや[C・P]を持つ手札のカードの起スキルも使用できる。

起スキルの掟

- 起スキルにはコストの支払いが必要なものもある。
※コストを必要とする起スキルは、コストが支払える限り何度でも使用できる。
※コストが支払えない(【】で書かれた内容が行えない)場合、そのスキルは使用できない。

※上の行動を、可能な限り好きな順番で何度でもできる。なにも行わなくてもよい。

⑤ 終了フェイズ

自分のターンを終了するフェイズです。「ターン中」「ターン終了まで」と書かれたスキルの効果が終了します。相手に「ターン終了」を宣言すると、相手のターンの開始フェイズに進みます。

プレイヤーがすること

●「ターン終了時」と書かれた自スキルを処理する

ユニットが持つ自スキルに「ターン終了時」と書かれている場合、そのスキルが発動する。

●自分のターンを終わらせる

自分のターン中に実行することがなくなった場合、「ターン終了」を宣言する。ゲームを円滑に進行するため、各プレイヤーは「ターン終了」の宣言と確認を行おう。

ユニットを攻撃（戦闘の流れ）

ステップ1 攻撃指定（自分のユニットが、相手のどのユニットに攻撃するかを選ぶ）

攻撃させたい未行動ユニットを[行動済み]にし、そのユニットの射程にいる敵を1体選ぶ。
※「攻撃した時」や「攻撃された時」とある自スキルが発動する。

ステップ2 支援（攻撃側と防御側のユニットがそれぞれの仲間から支援を受ける） P.24

お互いのデッキの上からカードを1枚、表向きで、それぞれの支援エリアに置く。
支援エリアに置いたカードが戦闘ユニットと異なるユニット名なら、支援成功となる。
同じユニット名なら、自分で自分を支援することはできないため支援失敗となる。

支援ステップの掟

- 支援成功の場合：支援カードが支援スキルを持っているなら、スキルの効果を実行する。その後、戦闘ユニットの戦闘力に、支援カードの支援力を加算する。
- 支援失敗の場合：戦闘ユニットの戦闘力のみとなり支援スキルも発生しない。支援が失敗した支援カードはただちに退避エリアに置く。

戦闘ユニットの **戦闘力** + 支援カードの **支援力** + (スキルの効果) = この戦闘で **判定される戦闘力**

ステップ3 必殺攻撃（攻撃側のプレイヤーが、必殺攻撃を行うかを決める） P.25

攻撃側は攻撃ユニットと同じユニット名のカードを手札から退避エリアに置くと必殺攻撃ができる。必殺攻撃を行うと、支援力やスキル効果が加算された後の戦闘力が2倍になる。

ステップ4 神速回避（防御側のプレイヤーが、神速回避を行うかを決める） P.25

防御側は防御ユニットと同じユニット名のカードを手札から退避エリアに置くと神速回避ができる。神速回避を行うと、防御側のユニットは、その戦闘の攻撃では撃破されない。相手の必殺攻撃でも撃破されない。

ステップ5 判定（戦闘の勝敗を決める）

攻撃側と防御側の戦闘力を比較する。戦闘力が同じか攻撃側が防御側の戦闘力を上回ると、防御ユニットの撃破となる。

※撃破した場合、「撃破した時」とある自スキルが発動する。

判定ステップの掟

- 撃破されたユニットは退避エリアに置く。
- 主人公ユニットが撃破された場合、ユニットは退避エリアに置かず、オープエリアのカードを1枚選び手札に加える。オープエリアにカードがないなら、ゲームに敗北する。

ステップ6 戦闘終了（戦闘を終了する）

お互いの支援カードを退避エリアに置き、戦闘が終了する。
※「攻撃終了時」とある自スキルが発動する。
ターンを進行する側の行動フェーズに戻り、ゲームを進行する。

戦闘終了ステップの掟

- 戦闘ユニットに加算されていた支援力などの数値が元に戻る。
- 「戦闘終了まで」とあるスキル効果が終了する。

シエラの 戦術的指導

サイファはこう戦え!

戦い方のコツを
教えてあげるわ♥



絆フェイズ

序盤は出撃コストが大きいカードを絆エリアに置くといいわ。ただし、主人公と同じユニット名のカードは「クラスチェンジ」や「必殺攻撃」「神速回避」のために手札に持っておくのが賢い選択よ。

出撃フェイズ

主人公はなるべく早く上級職にクラスチェンジさせましょう。上級職になると、戦闘力が高くなったり、強力なスキルが使えるようになるわ。

行動フェイズ

まずは主人公以外の敵を優先して攻撃しましょう。敵を減らして戦場のユニットの数で優位に立つことが、勝利への近道よ。

応用の章

身につけた基礎知識は、より深く理解することで大きな力へと結実する。この項を習熟して、自らの血と肉と成せ!

用語解説

本書やルールブック、クイックスタートガイドに記載されている専門用語について解説します。わからない言葉が出てきたらこの項で確認しましょう。

■ デッキ

ファイアーエムブレム0(サイファ)で遊ぶために用意するカードの束のこと。

■ ユニット

戦場にあるカードのこと。

■ 主人公

対戦開始前にデッキから1枚選び、戦場に出しておくカード。オープンがない状態で主人公ユニットが撃破されると敗北となる。

【主人公ユニットの選び方】

主人公ユニットには、必ず出撃コスト1のカードを選びます。高い戦闘力を持つユニットにクラスチェンジできるように、上級職などの出撃コストが高いカードをデッキに複数枚入れられるかどうか重要です。



【主人公ユニットが撃破されたら】

主人公ユニットが撃破された場合、主人公ユニットを退避エリアに置く代わりにオープンが破壊される。防御側のプレイヤーはオープンエリアにあるカードを1枚選び、手札に加える。



■ 称号

このユニットをあらわす呼び名。

■ ユニット名

このキャラクターの名前。カードを出撃させる時や支援を行う時、必殺攻撃や神速回避をする時などに、ユニット名を確認する。

■ カード名

称号とユニット名を合わせたもの。



例えば同じ「ベレト」でも、「大修道院の教師」や「神祖の力を受け継ぐ者」など称号が違えば、カード名が異なるのでそれぞれ4枚までデッキに入れられる。

■ シンボル

そのユニットが属する勢力。シンボルを持たないカードや、複数のシンボルを持つカードもある。



■ 性別

そのユニットの性別。性別を持たないカードもある。



■ 武器

そのユニットが持つ武器。武器を持たないカードもある。



■ タイプ

そのユニットの特徴。タイプを持たないカードや、複数のタイプを持つカードもある。



■ 射程

ユニットが持つ武器によって「1」と「2」と「3」があり、複数持つ場合もある。「1-3」なら、「1」「2」「3」の射程を持っていることを表す。射程が「-」のユニットは攻撃することができない。



「アリティアの癒やしの僧 リフ」は、射程が「-」であるため攻撃はできません。



■ スキル

ユニットが持つ特別な能力。大きく分けて通常スキルと支援スキルの2種類があり、どちらもカードに書かれたテキスト通りのタイミング・状況・条件をすべて満たすことで効果を発動する。

【特別なスキル】

- | | |
|--|---|
| FS フォーマーションスキル。味方を複数[行動済み]にして使用するスキル。 | HS ヒーロースキル。主人公を別のユニットに交代できるスキル。 |
| CCS クラスチェンジスキル。クラスチェンジしていると使えるようになるスキル。 | TS ツインスキル。自分の主人公が特定のユニットの場合、有効になるスキル。 |
| LvSX レベルアップスキル。重ねられたカードがX枚以上の場合に使えるスキル。 | IS インクリーズスキル。1回の戦闘中にくり返し実行できるスキル。 |
| US ユニオンスキル。特定のシンボルの絆カードがある場合に使えるスキル。 | AS アウェイクニングスキル。クラスチェンジした時に発動するスキル。 |
| CF カルネージフォーム。特定のユニットと同じエリアにいると有効になるスキル。 | DB ドラゴンブラッド。DBを持つ味方同士で共有することができるスキル。 |
| BS ボンドスキル。表向きの絆カードとして置かれてっていると使えるスキル。 | LIS レジェンダリーアイテムスキル。特定のスキルを複数回使用したターンに使用できるスキル。 |
| 竜脈 竜脈。オーブエリアのカードを表向きにすると使えるスキル。 | CP クレストパワー。手札にあると使えるスキル。 |

特別なスキル スキル名



■ スキルの分類

スキルの大まかな発動タイミングをあらわし、7種類に分類される。

- 起 起動型** 自分の行動フェイズ中に使用を宣言すると実行されるスキル。
- 自 自動型** 条件を満たした時、自動的に実行されるスキル。
- 常 常時型** 条件を満たしている間、常に実行されるスキル。
- 絆 絆型** 絆エリアにあると使えるスキル。絆の右にある分類の発動タイミングで実行される。
- 札 手札型** 手札にあると使えるスキル。札の右にある分類の発動タイミングで実行される。
- 支 支援型** 支援エリアにあると使えるスキル。支援に成功すると、支援タイプ(攻撃型・防御型・攻防型)に従い、実行される。
- 特 特殊型** 起、自、常、絆、札、支に当てはまらないスキル。さまざまなタイミングで効果が実行される。

【2つ以上のスキルが同時に発動する時】

複数の自スキルや特スキルが同じタイミングで発動する場合、好きな順番でスキルを実行できます。攻撃側と防御側のスキルが同じタイミングで発動する場合は、まず攻撃側のスキルから実行します。

■ コスト

プレイ中、カードに書かれたスキルを実行する際、必要となるコストをあらわす。🔄と🔄1については、以下のようにコストを支払う。

🔄 アクションアイコン

未行動のこのユニットを[行動済み]にすることで、コストを支払える。

🔄1 リバースアイコン

絆エリアの表向きカードを、指定枚数だけ裏向きにすることで、コストを支払える。🔄3なら3枚を裏向きにすることを示す。※一度裏向きになった絆カードは表向きになることはありませんが、絆カードの枚数として数えられます。

■ 戦場

前衛エリアと後衛エリアの総称。

■ 味方

戦場にいるあなたのユニットのこと。

■ 敵

戦場にいる相手のユニットのこと。

■ 移動

ユニットがいる現在のエリア(前衛エリアか後衛エリア)から、もう一方のエリアに動かすこと。

■ 進軍

ユニットの撃破や移動で、防御側の前衛ユニットが1体もなくなった場合、空いたエリア分の距離を縮める「進軍」が発生します。防御側は即座にすべての後衛ユニットを前衛エリアに配置します。

※進軍では、「移動した時」とあるスキルは発動しない。

進軍の捉

- 防御側に前衛ユニットがいなくなった場合、すべての後衛ユニットを即座に前衛エリアに配置する。
- 攻撃側の場合、進軍は発生しないが、相手のターンになった直後にすべての後衛ユニットを前衛エリアに配置する。



■ 絆エリア

ユニットの出撃やレベルアップする際に参照する場所。絆エリアに置くことができるカードの枚数に上限はない。

■ 絆カード

絆エリアにあるカードのこと。ユニットの出撃やレベルアップ(クラスチェンジ)の時に参照したり、スキル使用時のコストの支払いに使用したり、**BS**を発動したりできる。

■ 出撃

戦場にカードを出すこと。ただし、同じユニット名のカードを2体以上、戦場に出すことはできない。出撃させるカードは、前衛エリア、後衛エリアの好きな方に[未行動]状態で出す。

【出撃例 1】

手札の出撃させたいカードの出撃コストの合計は3。絆カードは3枚で足りている。表向きの絆カードに**女神紋**があるので、すべて出撃できる。



【出撃例 2】

出撃させたいカードの出撃コストの合計は4。絆カードの枚数は4枚で足りているが、表向きの絆カードに**神器**がないので、**神器**のシンボルを持つ「ロイ」は出撃できない。「ヴェロニカ」はシンボルを持たないので、表向きの絆カードにシンボルがなくても出撃できる。



■ レベルアップ・クラスチェンジ

レベルアップ：戦場にいるユニットの上に、同じユニット名のカードを重ねること。

クラスチェンジ：クラスチェンジコストを持つカードでレベルアップを行うこと。

クラスチェンジした時は、クラスチェンジボーナスとしてカードを1枚引く。

【クラスチェンジ例】

クラスチェンジさせたいカードのクラスチェンジコストの合計は6。絆カードは6枚で足りているが、**表向きの絆カードにメダリオンがないので、メダリオンのシンボルを持つ「アイク」はクラスチェンジできない。表向きの絆カードに神器があるので、神器のシンボルを持つ「エイリーク」はクラスチェンジできる。**



■ レベルアップスキル

レベルアップ(クラスチェンジ)しているユニットの重ねられているカードの合計枚数が指定された枚数以上の時、使用することができるスキル。指定枚数はアイコンで書かれている。



■ 成長

スキルの効果で、戦場にいるユニットの下に同じユニット名のカードを重ねること。重ねたカードはレベルアップ(クラスチェンジ)と同様に1体のユニットとして扱い、成長させたユニットはレベルアップ(クラスチェンジ)しているユニットとして扱う。ただし、通常のレベルアップ(クラスチェンジ)ではないので、レベルアップ(クラスチェンジ)した時に発動する自動型スキルは発動しない。クラスチェンジボーナスも発生しない。

■ 支援カード

支援エリアにあるカードのこと。戦闘時、デッキの上からカード1枚を表向きで、それぞれの支援エリアに置き、支援の成否を判定する。



【支援スキルについて】

支援が成功したら、支援スキルのチャンス! 効果が実行されるかどうかはアイコンを確認します。支援スキルには、さまざまな効果があります。

● 支援スキルのタイプ

- 攻撃時に支援カードとして登場すると発動。
- 防御時に支援カードとして登場すると発動。
- 攻撃・防御時に支援カードとして登場すると発動。



「湯けむりの秘密 カミラ」は、味方1体を移動させる支援スキルを持つ。

■ 攻撃ユニット

攻撃を行っているユニットのこと。

■ 防御ユニット

攻撃を受けているユニットのこと。

■ 戦闘ユニット

攻撃ユニットと防御ユニットの総称。

■ 必殺攻撃

その戦闘で判定される戦闘力が2倍になる行動。攻撃側が攻撃ユニットと同じユニット名のカードを手札から退避エリアに置くと、必殺攻撃となる。



■ 神速回避

その戦闘で判定される戦闘力の数値に関係なく、相手の攻撃を完全に回避できる行動。防御側が防御ユニットと同じユニット名のカードを手札から退避エリアに置くと、神速回避となり、その戦闘の攻撃では撃破されない(必殺攻撃でも撃破されない)。



■ 撃破

戦場のユニットを倒して、退避エリアに撤退させること。主人公が撃破された場合、オーブ1つが身代わりとなって破壊され、主人公は戦場に留まる。オーブがない状態で主人公が撃破されると敗北となる。

■ シャッフル

カードの順番を、表を見ずに無作為に変更すること。

■ カードを○枚引く

自分のデッキの1番上からカードを○枚手札に加えること。

よくある質問

ファイアーエムブレム0^{オメガ}を実際にプレイしていて、戸惑いやすいルールやスキルをピックアップして紹介します。

■違うシンボルを持つカードを組み合わせてデッキを構築することはできますか？

はい、できます。

■主人公マーカークードは必ず使用しなければなりませんか？

いいえ。使用しなくてもかまいません。ただし、すべてのプレイヤーがどのユニットが主人公なのか、はっきりとわかる目印を用意してください。

■開始フェイズに、絆エリアに置かれている裏向きのカードを表向きにすることはできますか？

いいえ、できません。

■絆エリアに置かれている裏向きのカード内容を確認することができますか？

はい、できます。お互いの絆エリア、退避エリアはお互いのプレイヤーがいつでも確認できます。

■戦場のユニットや絆エリアに置くカード、手札に持つカードの枚数に制限はありますか？

いいえ。制限はありません。

■シンボルを持たないカードは、絆カードがすべて裏向きでも出撃やクラスチェンジさせることができますか？

はい、できます。

■出撃コストが0のカードは、表向きの絆カードに同じシンボルがなくても出撃させることができますか？

いいえ。出撃コストが0のカードを出撃させる場合でも、表向きの絆カードに同じシンボルが必要です。

■上級職のカードをクラスチェンジさせずに直接戦場に出撃させることはできますか？

はい、できます。

■出撃させたユニットを同じターンにクラスチェンジさせることはできますか？

はい、できます。

■下級職から最上級職、上級職から上級職にクラスチェンジすることはできますか？

はい、できます。

■スキルの効果でユニットを出撃させる場合でも、絆カードの枚数やシンボルを確認しなければなりませんか？

いいえ。その場合は絆カードの枚数やシンボルに関係なくユニットを出撃させることができます。

■「出撃した時」と書かれているスキルは、ユニットをレベルアップ(クラスチェンジ)させた時に、発動させることができますか？

いいえ、できません。レベルアップ(クラスチェンジ)は出撃した扱いにはなりません。

■レベルアップ(クラスチェンジ)しているユニットが撃破されて退避エリアに置かれる場合、下に重ねられているカードもすべて退避エリアに置かれますか？

はい、すべて退避エリアに置かれます。

■先攻の最初のターンに、ユニットの移動やスキルの使用はできますか？

はい、攻撃以外の行動は行うことができます。

■行動済みのユニットはスキルを使用できますか？

はい、できます。

■レベルアップ(クラスチェンジ)しているユニットは、その下に重ねられているカードのスキルも使用できますか？

いいえ。スキルや戦闘力などは、1番上のカードの内容だけが有効になります。

■支援に失敗した場合でも、必殺攻撃や神速回避を行うことはできますか？

はい、できます。

■スキル「スターロードマルスに栄光あれ!」などの「撃破した時」と書かれているスキルは、主人公を撃破した場合でも発動しますか？

はい、発動します。退避エリアに置く代わりにオーブを手札に加えた場合でも、撃破はされています。

■必殺攻撃や神速回避を行う時に、退避エリアに置くカードは称号が違っていてもいいですか？

はい。ユニット名が同じであれば、称号は違っていても構いません。

■必殺攻撃を行った時の戦闘力を2倍にするのは、支援力を加算する前と後のどちらですか？

支援力を加算した後、その戦闘力を2倍にします。

■デッキのカードが1枚もなくなった場合、どうすればいいですか？

退避エリアにあるすべてのカードを即座にシャッフルして、新たなデッキとします。

■自分のオーブが1つの時、自分の主人公ユニットが、「破壊するオーブは2つになる」という効果のスキルを持つユニットに撃破された場合、ゲームに敗北しますか？

いいえ。敗北にはなりません。オーブが1つだけ破壊されて、主人公ユニットは戦場に留まります。

■相手のターン中に、自分の支援スキル「攻撃の紋章」の効果は発動しますか？

いいえ。この支援スキルは攻撃型なので自分のターンにしか発動しません。

■支援スキル「英雄の紋章」の効果が発動した時、攻撃ユニットが別のスキルの効果で、すでに「破壊するオーブは2つになる」状態になっていた場合、このユニットが破壊するオーブは4つになりますか？

いいえ。なりません。破壊するオーブは2つです。

■スキル「天空の運び手」や「天空の紋章」の効果で、行動済みのユニットを移動させることはできますか？

はい、できます。

■スキル「天空の運び手」や「天空の紋章」の効果で未行動のユニットを移動させた場合、そのユニットは行動済みになりますか？

いいえ。スキルの効果で移動したユニットは行動済みにはなりません。

■スキルに書かれている「味方」とは、どのユニットのことを指しますか？ そのスキルを使用したユニットのこと含まれますか？

そのスキルを使用したユニットを含む、戦場の自分のユニットすべてを指します。ただし、「他の味方」のように“他の”と書かれている場合は、そのスキルを使用したユニットは含まれません。