



はじめに

君は『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』・ロールプレイング・ゲームを遊んだことがあるだろうか？ このエントリー・バックに入っているミニチュアは、D&Dの冒険で用いるために特別に作られたものだ。ダンジョン・マスターであれば、このエントリー・バックや追加のミニチュアが入ったエキスパンション・バックの中に、実にさまざまな敵、味方、モンスターなどを見出すことができるだろう。一方プレイヤーであれば、現在使っているキャラクターを表すのに最適なミニチュアや、次に作るキャラクターへのインスピレーションを与えてくれる新たなミニチュアを手に入れることができる。ミニチュアにはすべて、D&D用の情報を省略された形で記載したデータ・カード(Stat Card)がついているので、これらのキャラクターやクリーチャーはすべて君のキャンペーンで使用することができる。これらのモンスターや英雄たちに君なりのアレンジを加えたり、特殊能力に関する詳細を知りたい場合は、D&Dの『プレイヤーズ・ハンドブック』、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』、『モンスター・マニュアル』を読めば、より細かな点や数値を知ることができる。

競技性の高い戦闘ゲームを遊びたい？ ならばこのルールブックこそ君が求めるものだ。君が長年親しんでいるD&D世界のすばらしいクリーチャーや呪文を、覚えやすく面白対戦型バトル・システムと組み合わせて遊ぼう。各ミニチュアのデータ・カードには、D&Dミニチュア・スカーミッシュ・ルール用の情報が記載されているため、そのまますぐに遊ぶことができる。今度は単に1人のキャラクターではなく、数々の英雄やクリーチャーで構成されるウォーバンド(戦闘集団)の指揮官の役割を果たすのだ。君が自分で陣営を選ぶ。そして君が兵士たちを選びだす。君が命令を発する。そして戦いの中で君自身の実力を証明するのだ。

決して諦めない頑固さを持った“秩序にして善”の英雄たち、素早い攻めを旨とする“混沌にして善”の冒険者たち、規律に従う“秩序にして悪”のモンスターたちが恐るべき突撃を敢行し、“混沌にして悪”のクリーチャーたちは恐るべき奸計を用いる。君はいずれに頼って戦うのだろうか？ 属性に基づいた各陣営は、つぎつぎと拡大し続ける君のウォーバンドに、それぞれの個性に応じてさまざまなものを与える。これらのスカーミッシュ・ルールは、優れた戦術家がどんな挑戦にも立ち向かって打ち勝てるよう、クリーチャーや英雄たち、戦術などの無限の組み合わせを提供してくれるのだ。

3種類の遊び方

ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュアには以下のような使い方があ

D&Dロールプレイング・ゲームにおいて、キャラクターやモンスターを表すのに用いる。これらの公式ミニチュアは、どんなD&Dロールプレイング関連商品とも組み合わせるようデザインされている。この冊子に書かれた競技性の高いD&Dスカーミッシュ・ルールで遊ぶ。エルフ、マインド・プレイヤー、アンバー・ハルクなどなど、D&Dファンタジー世界の事物をコレクションする。別売の『D&Dミニチュア・エキスパンション・バック』には、対戦ゲームにもロールプレイング・ゲームにも使用できる追加のミニチュアが入っている。

D&Dの『Miniatures Handbook』(別売、未訳)には、大規模な軍隊戦のルールを含んだ拡張版の対戦ルールに加えて、ロールプレイング・ゲームで使える新しい特技、モンスター、呪文などが記載されている。

ダンジョンズ&ドラゴンズ®ミニチュア

スカーミッシュ・ルール

日本語版ver.4.0

(2004/6/28付公式エラーータ及びアークフィンド・ルールアップデート反映)

エントリー・バック内容物

ルール要約シート
 塗装済みプラスチック製ミニチュア16体
 各ミニチュアにつき1枚、合計16枚のデータ・カード
 バトル・グリッド
 地形タイル8枚(集結地点タイル2枚、特殊地形タイル6枚)
 D&D® スカーミッシュ・ルール冊子
 ダメージ・カウンター
 20面体ダイス
 ハービンジャー™・セットのチェックリスト

スカーミッシュ・ルール

このルールを使ってD&Dミニチュア・バトルを遊ぼう。このルールを読めば君は2人用および複数プレイヤー用ゲームの遊び方を学ぶことができる。

バトルでは、2組以上の敵対するウォーバンド（戦闘集団）が戦い合う。自分のウォーバンドで、自分のコスト以上の分の敵クリーチャーを排除したプレイヤーか、あるいはシナリオごとに記載された勝利条件を満たしたプレイヤーが、バトルの勝者となる。

クリーチャーとキャラクター

それぞれのミニチュアは、ダンジョンズ&ドラゴンの世界にいるキャラクターやクリーチャーを表している（以下このルールではすべてのミニチュアを“クリーチャー”と呼ぶ）各クリーチャーには対応したデータ・カード（Stat Card）がついており、スカーミッシュ・ルールに使うゲーム用のデータが記載されている（データ・カードの反対側の面にはD&Dロールプレイング・ゲーム用のデータが簡潔にまとめられた形で載っている）。

データ・カード（Stat Card）の読み方

下のデータ・カードの図を見てほしい。スカーミッシュ・ルールでは、対戦ゲームに使う側だけを使って解説を行なう。

名称（Name）

カードに記載されたクリーチャーの名称。データ・カードの名前はミニチュアのベース（台座）にある名前と対応している（名前やその他の便利な情報は、ベースの裏側に刻印されている）。

指揮官値（Commander Rating）

クリーチャーの中には指揮官であるものがあり、バトル・グリッド上のクリーチャーたちに影響力を及ぼすことができる。指揮官だけが指揮官値を持っている。指揮官値が高いほど、君のウォーバンドのイニシアチブや士気は良くなる。

陣営シンボル（Faction Symbol）

君のウォーバンドはいずれか1つの陣営に属する。各陣営はD&Dゲームにおけるいずれかの属性に対応している。陣営は、秩序にして善、混沌にして善、秩序にして悪、混沌にして悪、の4つである。各クリーチャーのデータ・カードには、参加して戦うことのできる1つあるいは複数の陣営のシンボルが記されている（D&Dロールプレイング・ゲームにおける特定のクリーチャーの典型的属性とスカーミッシュ・ルールにおける陣営とは必ずしも一致していない）。

クリーチャーの中には2つの異なる陣営に参戦できるものがあり、どちらのウォーバンドにも加えることができる。これらのクリーチャーのデータ・カードには、両方の陣営のシンボルがついている。

クリーチャーの中にはいずれの陣営にでも参戦できるものがあり、いずれのウォーバンドにも加えることができる。これらのクリーチャーのデータ・カードには、4つの陣営すべてのシンボルがついている。

コスト（Cost）

コストとは、そのクリーチャー1体を君のウォーバンドに加えるために払わねばならない点数である。

データ（Stats）

データ・カードの中心をなす部分で、ゲームを遊ぶ際に関係する情報が書いてある。

レベル（level = LVL）はそのクリーチャーの総合的な強さを表している。レベルが高ければ高いほど、そのクリーチャーは強力であり、戦闘においてより危険な存在と言える。

君は呪文の効果を選けたり危険な戦いの中で勇気を振り絞るためにセーブを行なう際、そのクリーチャーのレベルをロールに加える。

移動速度（Speed = SPD）はクリーチャーが起動させられたときに移動できるマス目の数を示している。攻撃や呪文の発動を行なわないクリーチャーは、最大で移動速度の2倍までの距離を移動できる。

ACはクリーチャーのアーマークラスである。攻撃ロールの結果がこの値以上となった攻撃は、対象クリーチャーにダメージをあたえる。

HPはクリーチャーのヒット・ポイントであり、5の倍数の数字が書いてある。合計HPが0に低下したなら、クリーチャーは撃破され、バトル・グリッドから取り除かれる。

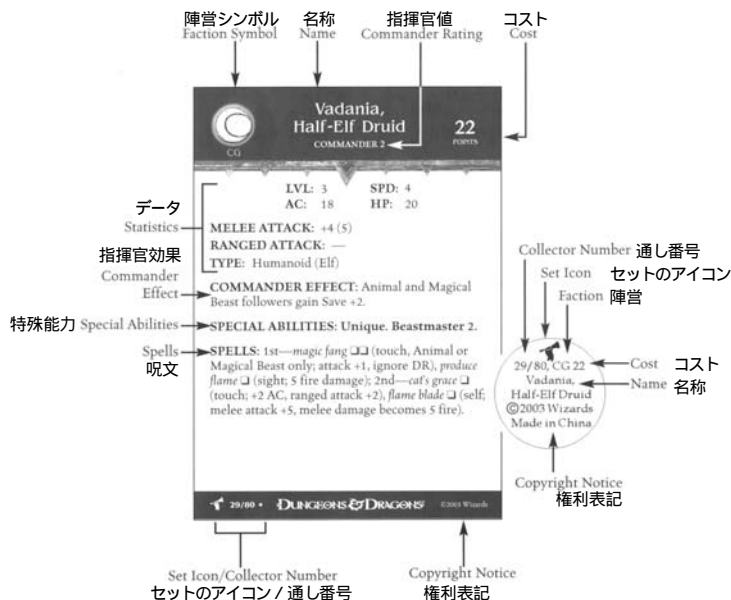
近接攻撃（Melee Attack）は隣接するマス目（斜め隣りも含む）にいる敵クリーチャーを攻撃するのに用いる。括弧の外に書いてある数値を1d20ロール（20面体ダイスを1個振ること）の値に加えよ。結果が敵のAC以上であったなら、近接攻撃は命中する。括弧の中の数字はクリーチャーが近接攻撃に成功した場合に与えるダメージである（ダメージの数値は常に5の倍数となっている）。

クリーチャーの中には複数回の攻撃を行なえるものもある。この場合、攻撃の数値がスラッシュ（/）で区切られている。ほとんどの場合、各攻撃は同じだけのダメージを与える。攻撃ごとに異なったダメージを与える場合には、ダメージの数値も攻撃の数値と同じ順番で、やはりスラッシュで区切って書いてある。

遠隔攻撃（Ranged Attack）は視線にとらえている敵（通常は1マスより離れている）を攻撃するのに用いる。すべてのクリーチャーが遠隔攻撃を持っているわけではない。括弧の外の数値を1d20のロールの値に加えよ。結果が敵のAC以上であったなら、遠隔攻撃は命中する。括弧の中の数値はクリーチャーが遠隔攻撃に成功した場合に与えるダメージである。

種別（Type）の項にはクリーチャーのサイズ分類と種別に関する情報が書いてある。小型クリーチャーは直径20mmのベース（台座）、中型クリーチャーは直径25mmのベースに乗っており、どちらもバトル・グリッド上で1マス占める。大型クリーチャーは直径40mmのベースに乗っており、4マス占める。中型クリーチャーのデータ・カードにはサイズ分類が書かれていない。

クリーチャーの種別にはゲームを遊ぶ上で重要な情報が含まれており、特殊能力や呪文の中には特定の種別のクリーチャーにしか作用しないものがある。



指揮官効果 (Commander Effect)

指揮官は、自分のウォーバンドのクリーチャーを指揮下に置くことができるのに加えて、自分から6マス以内にいる部下に特別のボーナスを与えることができる。指揮官効果の中には、仲間ではなく敵クリーチャーに作用するものもある。

特殊能力 (Special Abilities)

特殊能力にはクリーチャーの特殊攻撃、耐性、弱点などが含まれる。特殊能力は本ルールと矛盾することがある。本ルールと矛盾する特殊能力を持っているクリーチャーに関しては、その能力の方が優先される。

呪文 (Spells)

クリーチャーの中には呪文を発動できるものがある。呪文はレベルごとに記載されている。ほとんどの呪文は一定の回数しか使用することができない。その場合、使用回数分だけボックス () が書いてある。

セットのアイコン / 通し番号 (Set Icon/Collector Number)

アイコンはミニチュアがそれぞれのセットに含まれるのかを示している。たとえば**ハービジャー(先触れ)**・セットのアイコンはトランペット “イ” である。通し番号の部分には、各セット内でのそのミニチュアの番号と、そのセットに全部で何種類のミニチュアがあるのかを示されている。

2. ウォーバンドの編制

ウォーバンドを編成するときは、まず最初に陣営 (Faction) を選択する。各クリーチャーのデータ・カードにはそのクリーチャーが参戦できる陣営のアイコンが1つまたは複数ついている。

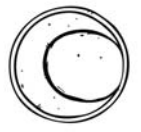
陣営

覇権を争う陣営は以下の4種類。



秩序にして善 (Lawful Good)

この陣営は真実、秩序、正義に信条を置く。悪に対しては情け容赦なく敵対する一方で、助けを必要とする無辜の民には護りの手を差し伸べる。この陣営のものたちは有言実行の聖戦士であり、名誉と思いやりの心を旨とする。



混沌にして善 (Chaotic Good)

この陣営は慈悲の心と自由な魂を合わせ持つ。善や正義を信じているが、反逆的でもあり、法律や規則といったものには重きを置かない。この陣営のものたちは自らの道義心にもとづいて行動し、慈善の精神ののっくと同時に、自由を守ろうとする。



秩序にして悪 (Lawful Evil)

この陣営は伝統や忠誠を重んじるが、自由、敬意、生命といったものを重んじようとはしない。この陣営のものたちはみな支配者の地位を得ようと夢見ているが、共通の目的を推進するためであれば進んで他者の命に従う。邪悪で支配欲の強いこの陣営は、よく組織され、世界を自らの压制下に置くという目的の下に結束している。



混沌にして悪 (Chaotic Evil)

この陣営は欲望、憎悪、破壊欲に突き動かされている。この陣営のものたちは気が短く、残忍で、何をすべきか分からない。この陣営は、混沌をまき散らすことを好む破壊の申し子の集団であり、その力と残酷さによって、計画性や組織力の無さを補っている。

ウォーバンドの構築

陣営を選択したなら、君のウォーバンドで戦うクリーチャーたちを選びだそう。君は合計で100ポイントまでを使ってウォーバンドを編制することができる。

100ポイントのウォーバンドには、1体のコストが70ポイントを越えるクリーチャーを入れることができない。50ポイントのゲームにおける上限は35ポイント、200ポイントのゲームにおける上限は140ポイントである。

各クリーチャーのポイント・コストはベースとデータ・カードの右上に書いてある。

君のウォーバンドには、君の陣営のシンボルがついたクリーチャーを入れることができる。中には複数の陣営のシンボルを持つクリーチャーもいて、カードについているシンボルのうち、いずれの陣営にも参戦することができる。

少なくとも君のウォーバンドのクリーチャーやキャラクターのうち1体は、指揮官値を持っているべきだ。指揮官がいないと、君のウォーバンドはあまり効果的に戦うことができず、クリーチャーは逃亡しやすく、指揮官効果を受けることもできない。

ウォーバンド構築時の作法

ウォーバンドは、データ・カードを使って秘密裏に構築する。この段階では、まだどのクリーチャーを使うのかを相手に知らせない。手許にデータ・カードを用意しておきさえすればよい。

君は下記で説明するように、セットアップ時の地形イニシアチブ・フェイズの間にウォーバンドを公開する。

バトルにふさわしいウォーバンドを構築せよ

各陣営のウォーバンドはそれぞれ違った強みと弱点を持っている。陣営ごとに、得意な戦略や戦術が異なるのだ。また同じ陣営であっても、いろいろと異なったプレイスタイルのウォーバンドを作ることができる。さまざまなウォーバンドを作ってみて、それぞれの使い勝手を試してみたまえ。さまざまな戦法や戦術を覚えれば、その分勝率も高くなるというものだ。

3. セットアップ

バトルをするためには、まずその準備として戦場を定めなければならない。

このエントリー・パックには1枚のバトル・グリッドが入っている。これは幅1インチ (約25mm) のマス目に覆われたダンジョンのマップである。テーブルの上にバトル・グリッドを置くこと。2人のプレイヤーで遊ぶ場合、各プレイヤーがそれぞれ狭い方の辺を1つずつ選んで向かい合って座る。3人または4人のプレイヤーで遊ぶ場合、バトル・グリッドの4つの角のうち、自分がセットアップを行なおうとする角を選んで、その近くに座る。プレイヤー間で、どの角を選ぶのか話し合いがつかなかったなら、ダイスをロールして誰がどの角なのかを決めること。

バトル・グリッドの4辺は通行不能な壁である。そこから出る唯一の方法は、バトル・グリッドの角にある、“脱出口 (EXIT)” および “脱出コーナー (EXIT CORNER)” と書かれたマス目を通ることである。

地形タイルを選ぶ

各プレイヤーがバトルに数枚ずつの地形タイルを持参する。地形タイルのうち1枚は**集結地点タイル (Assembly Tile)** でなければならない (角に “Assembly Tile” と書かれている)。それ以外のタイルは**特殊地形タイル** である。1人のプレイヤーは同じ地形タイルを複数枚使用することができる。

2人のプレイヤーで遊ぶ場合は、各人が3枚ずつの特殊地形タイルを持ち込む。プレイヤーが3人以上の場合、各人が2枚ずつの特殊地形タイルを持ち込む。

地形イニシアチブ

各プレイヤーが1d20をロールし、誰が地形イニシアチブを制したのかを決定する。

君のウォーバンドを公開し、君が持つ最も優秀な指揮官の指揮官値をロールに加算する。結果が最も高かったプレイヤーが、自分の集結地点タイルをバトル・グリッドの自分が選んだ角に配置する。次に、そのプレイヤーの左隣に座っているプレイヤーが、自分の集結地点タイルを、最初の

プレイヤーが選んだものの対角線上にある角に配置する。続けて残りのプレイヤーも、時計周りに残った角を選んでタイルを配置していく。

地形タイルの配置

地形タイルは、マス目がバトル・グリッドのマス目と重なるように配置しなければならない。

君が最初に配置するタイルは、必ず集結地点タイルである。君のタイルにある5つの脱出口のマス目（訳注：“EXIT”または“EXIT CORNER”と書かれたものごと）が、バトル・グリッドの角にある5つの脱出口のマス目に重なるように配置すること。

次に君たちは、1人1枚ずつ、順番に地形タイルを配置していき、用意したタイルを使い切るか、バトル・グリッド上に地形タイルを配置できる隙間が無くなるまで続ける。地形タイルを他の地形タイルの上に重なるように配置してはならない。

君は地形タイルをバトル・グリッド上の好きなところに配置できるが、壁と壁の間に1マス幅の隙間ができるように置いてはならない。君は壁と壁が隣接するように地形タイルを配置してはならない。例外は、地形タイルの壁と隣接するのがバトル・グリッドの辺（訳注：これも通常は壁として扱われる）な場合だけである。

地形タイルを配置する際、タイルの1つ以上の辺がバトル・グリッドの辺にそうように配置してもかまわないが、それによって1マスより狭い隙間ができてはならない。いずれかのウォーパンドの集結地点タイルが占めていない角にある脱出口のマス目は、無視して考える。それらのマス目は、辺の外の部分と同様に、通行不能な壁であると見なす。

特殊地形タイルに関するルール

特殊地形タイルはバトル・グリッドにさまざまな種類の地形を追加する。地形の中には移動を遅くしたり阻んだりするものや、障害物や遮蔽として働くものがある。またゲーム上の特殊な効果をもたらすものもある。

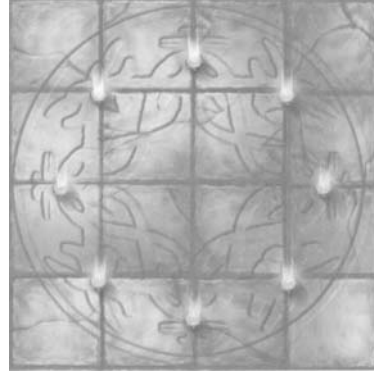
血まみれの石畳（Blood Rock）：殺戮現場（Abattoir）の地形タイル上にいるクリーチャーは、近接攻撃ロールの出目で19か20を出せばクリティカル・ヒットを出せる。クリティカル・ヒットは防御側のACがどんなに高くても自動的に命中となる。防御側がクリティカル・ヒットによる2倍ダメージへの完全耐性を有していたとしても、自動命中は起こる。遠隔攻撃は血まみれの石畳の地形の作用を受けない。



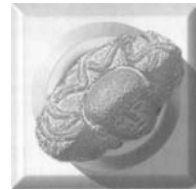
移動困難な地形（Difficult Terrain）：瓦礫や宝の山などといった移動困難な地形は移動を遅くさせ、突撃攻撃を阻む。移動する次のマスが移動困難な地形のマスであった場合、2マス分のコストを要する（斜め方向への移動であれば3マス分）。古い鎧が積み重なった山、破損した像、崩れた地面など、移動困難な地形の種類は地形タイルごとにさまざまであるが、ゲーム上の効果はいずれも同じである。移動困難な地形はこのアイコンによって識別できる。移動困難な地形はかならずマス目の全体が大半を覆っている。飛び散った貨幣や骨などといった、細かなものの絵は、移動困難な地形とはみなされない。



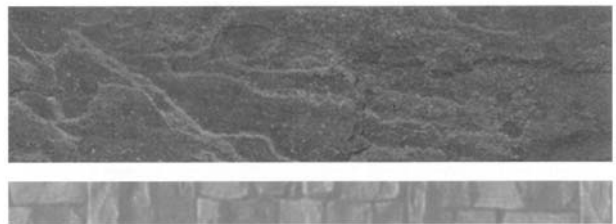
聖なる魔法陣（Sacred Circle）：神殿（Shrine）の地形にある、聖なる魔法陣が描かれたいずれかのマス目にいるクリーチャーは、攻撃ロールに+2を得る（ろうそくには特にゲーム上の効果はない）。またそれらの攻撃によって与えられたダメージは魔法ダメージとみなされ、ダメージ減少（詳しくはルールブック巻末の用語集を参照）によって減少することがない。聖なる魔法陣は移動に関して特別な効果を持たない。



像（Statues）：像は移動の妨げとなる。移動する次のマスが像のあるマス目であった場合、2マス分のコストを要する（斜め方向への移動であれば3マス分）。クリーチャーは像のあるマス目で移動を終えることができない。像は背後にいるクリーチャーに対して遮蔽を提供する。この場合、攻撃が当たりにくくなるが、背後にいるクリーチャーはやはり相手から見えている。



壁（Walls）：壁や堅い岩は移動と視線を完全に遮る（視線に関するルールについてはP.11を参照）。壁を通り抜けて移動したり遠隔攻撃を行なうことはできない。また、壁の端や角の部分を超えて斜めに移動することはできない。指揮官が自分のウォーパンドのクリーチャーに影響を与えられるだけの距離にいるかどうかを判断する場合には、壁を迂回して数えること（P.6の表を参照）。



君のウォーパンドを集結させる

すべての地形タイルを配置し終わったら、一番最初に地形タイルを配置したプレイヤーがウォーパンドを自分の集結地点タイル上にセットアップする。以降順番に各プレイヤーが、自分の集結地点タイル上にウォーパンドをセットアップしていく。

各クリーチャーは、壁や像のないマス目を占めるように配置すること（移動困難な地形の上にセットアップするのはかまわない）。

4. スカーミッシュの基本

ウォーバンドを選び、バトル・グリッド上にセットアップしたなら、君と対戦相手は順番に自分のウォーバンドのクリーチャーを起動させていく。君は、自分のウォーバンドの合計コスト以上の合計コスト分の敵クリーチャーを撃破するか盤外に追いやることであれば勝利する。また君は、すべての敵クリーチャーを排除することによっても勝利する（異なるシナリオや勝利条件についてはP.14を参照）

ラウンド

バトルはラウンド単位で進行する。ラウンドの始めには、イニシアチブ判定を行なう。各ラウンド、各プレイヤーはイニシアチブ順にフェイズを行なっていく。各フェイズに、君はウォーバンドにいる2体のクリーチャーを起動する。まず1体のクリーチャーがすべてのアクションを行ない、次に2体目が動く（君は特定のクリーチャーを1ラウンドに1回しか起動できない）。

全員がすべてのクリーチャーを1回ずつ起動し終わったなら、そのラウンドは終了する（相手の方がたくさんクリーチャーを持っている場合、相手がすべての起動を終えるまで待たなければいけないこともある）その後、次のラウンドが始まる。

イニシアチブ判定

イニシアチブ判定を行なうには、1d20をロールして君のウォーバンドの指揮官の中で最も高いものの指揮官値を加えよ。

イニシアチブ判定の結果が最も高かったものが、そのラウンドに誰が最初に行動するのかを定める。一番目のプレイヤーから順番に、時計周りにゲームを進める（自分が最初に動きたいこともあるだろう）。2名以上のプレイヤーが最も高い値のイニシアチブを出したなら、最も高い指揮官値を持ったプレイヤーが勝つ。それでも同点なら、同点のプレイヤーどうして再びロールする。

例：マイクのウォーバンドにはハーフォークのファイター（指揮官値3）があり、1d20で4をロールした。彼のこのラウンドのイニシアチブ判定の結果は7（4+3=7）である。ジェニファーのウォーバンドにはエルフのレンジャー（指揮官値2）があり、12をロールした。彼女のイニシアチブ判定の結果は14（12+2=14）であるため、このラウンド誰が最初に動くのかは、ジェニファーが決定する。

フェイズ

最初のプレイヤーが、自分のウォーバンドにいる2体のクリーチャーを、1体ずつ順に起動して、フェイズを完了する（クリーチャーが向いている方向を変えたり、データ・カードを裏返すことによって、そのクリーチャーが起動したことを示すことができる）

各プレイヤーが順番にフェイズを行なっていき、すべてのクリーチャーが起動されるまで続ける。特定のクリーチャーが起動されたときにとるアクションのことを、そのクリーチャーのターンと呼ぶ。

クリーチャーの起動

そのラウンド、各フェイズにおいて、君は2体のクリーチャーを、1体ずつ順番に起動する（ただし君のウォーバンドにいるクリーチャーの数が奇数であるなら、自分の最後のフェイズには起動するクリーチャーが1体しか残っていない）起動したクリーチャーは、以下のアクションのいずれか1つを取ることができる。

最大で移動速度までの個数のマス目を移動した後で1回攻撃するか、あるいは1回攻撃した後で最大で移動速度までの距離を移動する。

最大で移動速度の2倍までの距離を移動する。

移動を行わず、複数回攻撃を行なう（複数回の攻撃が可能なクリーチャーのみ）

突撃する。

攻撃を行なうかわりに、クリーチャーは呪文を発動したり、アンデッド退散のような特殊能力を使うことができる。これらは標準アクションと呼ばれる。

各プレイヤーは、フェイズごとに2体のクリーチャーを起動し、バトル・グリッド上のすべてのクリーチャーが起動されるまでこれを続ける。この時点でそのラウンドが終了する（敵よりもたくさんクリーチャーを持っている場合、ラウンドの終わりの方にはは続けて何体ものクリーチャーを起動することになる）

移動と1回の攻撃を行なう

クリーチャーの移動速度はマス目単位で書かれている。たとえば移動速度6のクリーチャーは、最大で6マスまで移動できる。最大で移動速度までの移動を行なうクリーチャーは、1回の攻撃を行なうか、呪文の発動といった1回の標準アクションを行なうことができる。先に移動してから攻撃しても、攻撃してから移動してもかまわない。

自分のターンに少しでも移動を行なうクリーチャーは、複数回攻撃を行なうことができない。移動するクリーチャーのデータカードに1回以上の攻撃ができると書かれており、かつそれぞれの攻撃が異なった量のダメージを与えるのであれば、そのうちいずれか1つを選択することができる。

注意：自分のターンの開始時に指揮下でないクリーチャーは、移動速度が2に低下してしまう（P.6を参照）

最大で移動速度の2倍までの距離を移動する。

移動以外に何も行わないクリーチャーは、1ターンに最大で移動速度の2倍までの距離を移動することができる。

移動を行わず、複数回攻撃を行なう

クリーチャーが複数回の近接もしくは遠隔攻撃を行なう能力を持っている場合、自らのターンに移動しないならば、それを行なうことができる（これは“全力攻撃”とも呼ばれる）。すべての攻撃は同じ種類のもの（近接か遠隔のどちらか）でなくてはならない。

複数回攻撃を持つクリーチャーは、そのうちの1つを用いた後で、残りの攻撃を行なう代わりに、最大で移動速度までの移動を行なうことを選択することができる（訳注：とりあえず1回攻撃してから、その結果を見て、複数回攻撃を行なうか、移動を行なうかを選べるということ）

注意：すべてのクリーチャーが1ターンに複数回の攻撃を行なえるわけではない。P.8から始まる、攻撃の仕方とダメージの与え方のルールを参照すること。

突撃

クリーチャーは一定の条件下において、見ることのできる最も近い敵に対して突撃を行なうことができる。

突撃を行なうためには、そのクリーチャーは視線にとらえている最も近い敵に向けて移動速度の2倍で移動し、その移動を敵に隣接するマス目（斜め隣りのマスも含む）のうち自分から最も近いマス目で終えなければならない。何ものによっても移動が遅くならず、かつ最低でも2マス移動するのであれば、そのクリーチャーはその敵に対して+2の突撃ボーナスを攻撃ロールに得て、1回の近接攻撃を行なうことができる。さらなる情報についてはP.9の『突撃』を参照。

5. 指揮

君はクリーチャーを起動する際、まず最初にそのクリーチャーが指揮下にあるかどうかを調べる。クリーチャーは、以下のうち1つ以上の条件を満たしていれば、指揮下にある。

- 自らのウォーバンドのいずれか1体の指揮官から6マス以内にいる。
 - 自らのウォーバンドのいずれか1体の指揮官を視線にとらえている (P.10 参照)
 - 自身が指揮官である。
- 上記のいずれの条件にもあてはまらないクリーチャーは指揮下になし、指揮下でないクリーチャーは、とれるアクションに普通より制限がかかる。

指揮と移動

指揮下にあるクリーチャーは、敗走状態 (P.12) が無防備状態 (P.22) でない限り、記載されたおりの移動速度で移動することができる。

指揮下でないクリーチャーは、ずっと遅い速度で移動する。これらのクリーチャーの移動速度は2であるとなされる。

例外: 指揮下でないクリーチャーは自分のターンに、見ることができてそのターンに接触することができる最も近い敵に向かって急接近を行なうことができる。その敵に向かって最大で通常の移動速度の2倍までの距離で移動する。その敵に隣接して移動を終える限り、経路はどうでもかまわない (条件を満たせば突撃を行なうこともできる。P.9の『突撃』を参照)。指揮下でないクリーチャーは行動の幅が狭まる。非常にゆっくりと動くか、無謀な急接近を行なうしかなくなるのだ。

指揮下にあるかないか

自らのターンの開始時に指揮下にあったクリーチャーは、そのターンの間じゅう、指揮下にある扱いで移動を行なう。たとえ移動したことによって指揮下を外れるのであってもかまわない。逆に、自らのターンの開始時に指揮下になかったクリーチャーは、そのターンの間じゅう、指揮下でない扱いで移動を行なう。移動したことにより指揮下に入ったとしてもこの扱いは変わらない。しかしながら、クリーチャーは自らのターンの開始時に指揮下にあったかどうかに関わらず、その時点で指揮官から6マス以内にいれば、いつでもその指揮官の指揮効果の対象となる。

指揮官が指揮を行なえない場合

敗走状態、朦朧状態、無防備状態のいずれかにある指揮官は、自分自身も含めてどんなクリーチャーも指揮下に置くことができない。またこういった状況下では自身の指揮官効果も機能しない。

指揮に影響を与える特殊能力

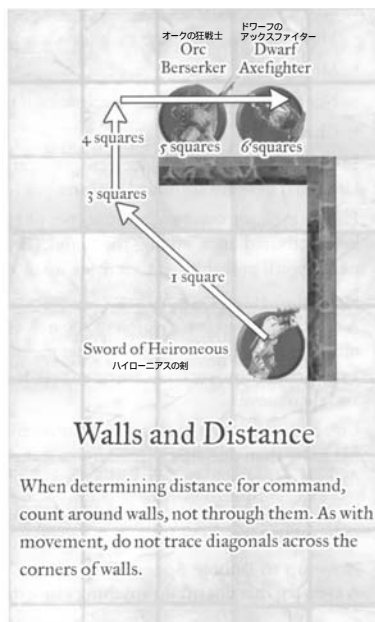
クリーチャーの中には制御困難や独立といった特殊能力を持ったものがある。これらの特殊能力はクリーチャーが指揮下にあるかどうかに影響を与える。詳しくは巻末の用語集を参照のこと。



square, squares = マス目

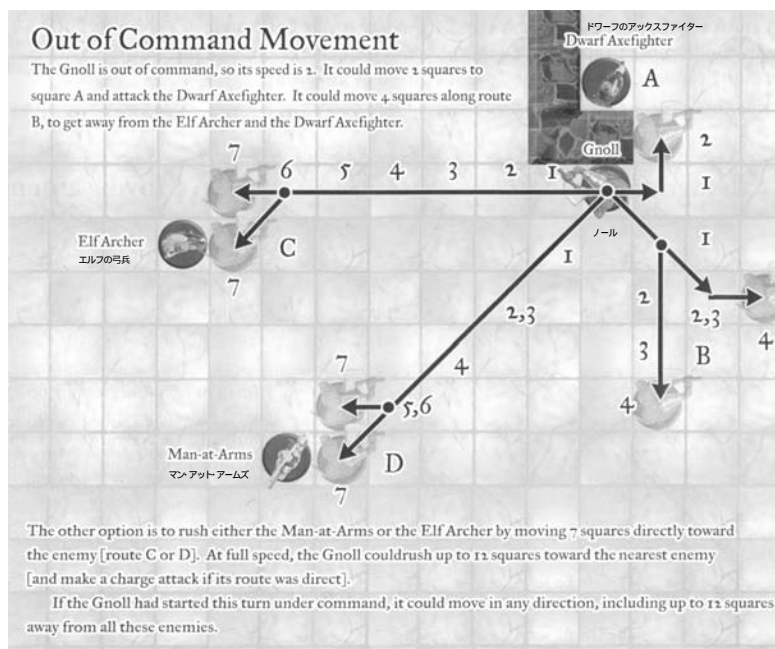
指揮範囲

指揮官は見ることができ (視線にとらえている) かあるいは6マス以内にいる仲間を指揮することができる。ハイローニアスの剣はドワーフのアクスファイターとマン・アット・アームズを指揮することができるが、ハーフリングの熟練兵やサン・ソウル・イニシエイトを指揮することができない。



壁と距離

指揮可能かどうか距離を判断する場合、壁を通り越せず、まわりこんで数えること。移動の場合と同じく、壁の角を越えて斜め方向にたどることはできない。



指揮下でない場合の移動

ノールは指揮下になく、そのため移動速度は2となる。2マス動いてAのマスに入り、ドワーフのアクスファイターを攻撃することができる。あるいはBの経路をたどって4マス移動し、エルフの弓兵やドワーフのアクスファイターから遠ざかることもできる。

また別の選択肢として、マン・アット・アームズがエルフの弓兵に向かってまっすぐ7マス移動し、急接近を行なうこともできる (経路CまたはD)。完全な移動速度を用いることによりノールは最大で12マス分だけ、最も近い敵に向かって移動することができる (そして、もしまっすぐな経路がたどれば突撃を行なえる)。ノールが自らのターンの開始時に指揮下にあったとしたら、どんな方向にでも自由に移動することができ、たとえば上記のすべての敵から遠ざかる方向に12マス動くこともできた。

6. 移動

自らのターンにクリーチャーは最大で移動速度までの移動を行なって1回攻撃するか、1回攻撃してから最大で移動速度までの移動を行なえる。また攻撃を行なわないかわりに2回目の移動を行ない、あわせて最大で移動速度の2倍までの距離を動くことができる。

指揮下でないクリーチャーは見ることのできる中で最も近い敵にむかって急接近するのでない限り、移動速度が2に低下する（上記の『指揮と移動』を参照）

斜め向きに移動したり距離を数える場合、以下の図にあるように、最初の斜め移動は1マスと数え、2回目は2マス分、3回目は1マス分、と数えていく。

クリーチャーは仲間やチームメイトのクリーチャーが占める接敵面（訳注：他のミニチュアが占めているマス）を通過して移動することができるが、自分以外のクリーチャーが占めているマス目で移動を終えることはできず、そういったマス目を通して突撃を行なうこともできない。クリーチャーは敵が占めている接敵面を通過して移動することができない。

移動困難な地形

瓦礫などの移動困難な地形は、移動を遅くさせ、突撃攻撃を阻む。移動する次のマスが移動困難な地形を含んだマス目であった場合、2マス分の移動コストがかかる（斜め方向への移動であれば3マス分）。移動困難な地形にはさまざまなものがあるが、ゲーム上の効果は同じである。

大型クリーチャーは4マスの接敵面を占める。この場合、接敵面のいずれかの部分が移動困難な地形を含むマス目に入ったなら、移動困難な地形に進入することによる余分な移動コストを支払う。

最低移動距離

クリーチャーはどんな場合でも自らのターンをまるまる使って、対象のマス目が何マス分と数えられるかに関わらず、斜め方向も含めて好きな方向に1マス移動することができる。このルールによってクリーチャーが通行不能な地形を通過したり、麻痺状態にあるなどの理由ですべての移動が禁止されている場合に移動できるようになったりするわけでない。

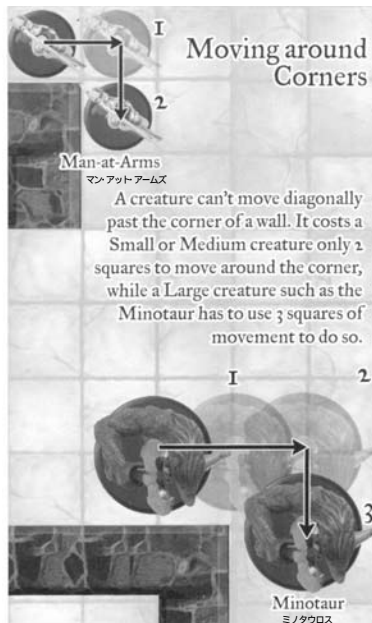
無理矢理入り込む (Squeezing)

このルールに従って地形をセットアップしている限り、大型クリーチャーが、たとえば1マスの幅しかない通路といった、自分の体より小さな空間に無理矢理入り込む必要は無い。自分で作った地形を使ったり、セットアップの選択ルールを使用している場合には、大型クリーチャーが狭い通路に無理矢理入り込むような状況も出てくるだろう。無理矢理入り込む場合のルールや図表については、D&Dの『Player's Handbook v3.5』（未訳）または『Miniatures Handbook』（未訳）を参照のこと。



斜めの数え方

ノールの移動速度は6であり、斜めに4マス移動（6マス分の移動と数える）して、マン・アット・アームズを攻撃できる。



角をまがった移動

クリーチャーは壁の角を越えて斜めに移動することができない。小型や中型のクリーチャーであれば、角をまがって移動するコストは2マス分だけですむ。しかしミノタウロスのような大型クリーチャーは、3マス分の移動を行なわなければならない。



移動困難な地形

瓦礫、凸凹の激しい洞窟の地面、濃い下生えといった移動困難地形は移動を遅くする。移動する次のマスが移動困難な地形であった場合、2マス分と数える。斜め方向の移動の場合には3マスと数える（ちょうど通常の場所で斜めに2マス移動したのと同じ）。

7. 攻撃とダメージ

近接攻撃と遠隔攻撃にはよく似たルールが適用される。すべてのクリーチャーは近接攻撃を行なえるが、遠隔攻撃を行なえるのは一部のものだけである。まずは近接攻撃について解説し、次に遠隔攻撃がそれとどう異なるのかを解説する。

近接攻撃

近接攻撃を行なうためには、クリーチャーは攻撃対象の敵に隣接するマス目になければならない。これは斜め隣りのマス目でもかまわない。

攻撃ロール

クリーチャーが攻撃を行なう場合、君は攻撃ロールを行なう。1d20をロールし、クリーチャーの近接攻撃の値を加える。また適切な修正値をすべて加える（攻撃修正値の一覧に関してはP.11を参照）。

攻撃ロールの結果が敵のアーマー・クラス（AC）以上であったなら、攻撃は命中する。攻撃を行なうクリーチャーは、記載された近接攻撃ダメージを与え、この値の分だけ敵のヒット・ポイントを減少させる。

出目が20ならクリティカル・ヒット：攻撃ロールを行なう際、出目が20（修正値の有無に関わらずダイスの出目が20）であったなら、防御側のACがどんなに高くても攻撃は自動的に命中する。クリティカル・ヒットは2倍のダメージを与える。クリーチャーの中にはクリティカル・ヒットへの完全耐性を持っており2倍のダメージを受けないものもあるが、その場合でも出目が20なら自動命中である。

出目が1なら自動失敗：攻撃ロールの際に出目が1（修正値の有無に関わらずダイスの出目が1）であったなら、防御側のACがどんなに低くても攻撃は自動的に失敗する。

ボーナス・ダメージ：攻撃の中にはボーナス・ダメージが書かれているものもある。その場合は“+”の記号付きで示されている。たとえば、大型ファイアー・エレメンタルの近接攻撃は“10+5 [火]ダメージ”である。ボーナス・ダメージはクリティカル・ヒットの際にも2倍にならない。

ダメージを与え、ヒット・ポイントを減少させる

攻撃が命中したならダメージを与え、敵のヒット・ポイントを減少させる。エントリー・バックに入っているカウンターは、ダメージの値を記録するために使うことができる。

ヒット・ポイントが半分以下の値に減少：必ずしも敵を殺さなくても、勝利することはできる。深手を負ったクリーチャーはしばしばバトルから逃

げ出ししてしまうのだ。

クリーチャーのヒット・ポイントが初期の値の半分以下に落ちたなら、そのクリーチャーは即座に土気セーブを行ない、失敗すると逃げ出してしまふ。ただし、以前にもヒット・ポイントが初期値の半分以下に落ちたことがあったなら、2回目以降は、土気セーブを行なわなくてもよい。詳細についてはP.12の『土気』を参照。

ヒット・ポイントが0に減少：クリーチャーのヒット・ポイントが0以下に減少したなら、撃破され、バトル・グリッドから取り除かれる。

仲間のクリーチャーに対する攻撃

クリーチャーは仲間のクリーチャーを攻撃することができない。たとえそうすることによって勝利条件の達成が楽になる場合でも、許可されない。

この制限があっても、敵に対する攻撃のうち同時に仲間も傷つけるようなものを行なえなくなるわけではない。たとえば、一定範囲に作用する特殊能力や呪文（たとえば**ファイアーボール**の呪文）を使用した結果、仲間がダメージを受けたり撃破されてしまうことはあり得る。

特殊能力とダメージ

特殊能力の中にはダメージを与えたり、攻撃によるダメージに加算されるものがある。それぞれの効果に関しては用語集にある各特殊能力の解説を参照のこと。

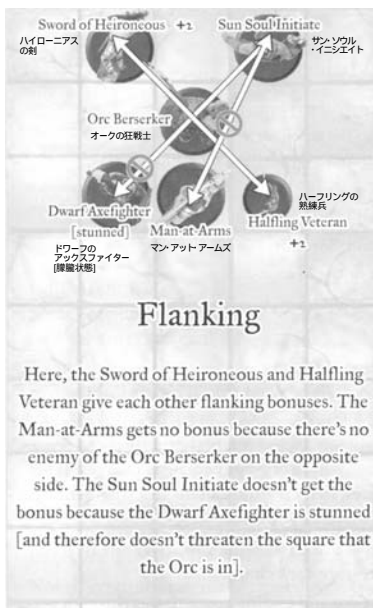
機会攻撃

クリーチャーは隣接するすべてのマス目を機会攻撃範囲に収める。敵がクリーチャーが機会攻撃範囲に収めているマス目から移動して出たならばそのクリーチャーはその敵に対して、1回の近接攻撃を行なうことができる。これは機会攻撃と呼ばれる。

（訳注：“機会攻撃範囲に収めているマス目から移動して出た”というのは、必ずしも機会攻撃範囲でないマス目に移動したことを意味しない。機会攻撃範囲内のマス目から、やはり機会攻撃範囲内にある別のマス目に動いても、機会攻撃を受ける）

クリーチャーは1ラウンド中に何回でも機会攻撃を行なうことができる。ただし、各クリーチャーは、特定のクリーチャーの1回のターン中には、1回ずつしか機会攻撃を行なうことができない。

クリーチャーは望まないなら機会攻撃を行なわなくてもよい。



挟撃

ハイローニアスの剣とハーフリングの熟練兵はたがいに挟撃ボーナスを提供している。マン・アット・アームズはボーナスを得られない。なぜならオークの狂戦士の反対側には、オークと敵対するクリーチャーがいないからである。サン・ソウル・イニシエイトもボーナスを得られない。なぜならドワーフのアクセファイターが朦朧状態だからである（朦朧状態のためオークのいるマス目を機会攻撃範囲に収めていない）。



大型クリーチャーを挟撃する

ドワーフのアクセファイターとマン・アット・アームズAはオーガを挟撃している。ドワーフのアクセファイターとマン・アット・アームズBの組み合わせも同様である。しかしながら、マン・アット・アームズCはオーガを挟撃していない。Cの中心とドワーフの中心を結ぶ線が、オーガの接敵面の向かい合う2つの辺を通過していないからである。



近接攻撃への遮蔽

近接攻撃の場合、攻撃側の接敵面と防御側の接敵面を結ぶいずれかの線が壁を通過していたならば、防御側が遮蔽を得る。たとえば、オークの狂戦士はドワーフのアクセファイターに対して遮蔽を得ている（逆も同じ）。一方、壁と異なり、ノールがいるからといって、オークの狂戦士やマン・アット・アームズがたがいにに対して遮蔽を得ることはない。

機会攻撃のタイミング

機会攻撃は敵の移動に対する反応として行なわれる。攻撃は、敵が機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して出ようとした時点、実際にそのマス目から出てしまう前に行なわれる。移動をいったん停止し、攻撃を行なう。もし敵が生き残ったなら、移動を再開する。同時に複数のウォーバンドのクリーチャーが機会攻撃を行なう権利を得たならば、ゲームを進めている順番で（行動中のプレイヤーが一番最初で、以降はテーブルに座っている位置で時計周りに）攻撃を解決する。

攻撃を選ぶ

機会攻撃は1回の近接攻撃である。攻撃を行なうクリーチャーが複数回攻撃を行なうことができ、かつ各攻撃が値やタイプの異なるダメージを与える場合、その機会攻撃においてどの攻撃を使用するのか自分で選択できる。

視線

クリーチャーは視線にとらえていない敵に対して機会攻撃を行なうことができない。たとえば壁を通して機会攻撃を行なうことはできない（視線のルールに関してはP.10を参照）

挟撃

近接攻撃を行なう際、攻撃対象のクリーチャーが別の敵の機会攻撃範囲内におり、その敵が攻撃対象のクリーチャーの反対側の辺あるいは角の先にいたならば、攻撃するクリーチャーは攻撃に+2の近接攻撃ボーナスを得る。

2体のクリーチャーが特定の敵を間に挟んで挟撃しているかどうか判断にまよった場合、2体のクリーチャーの中心点をつなぐ想像上の線を引くこと。この線が防御側の接敵面の向かい合った2つの辺を通過しているか、あるいは対角線上にある2つの頂点を繋いでいるなら、2体のクリーチャーは防御側を挟撃している。

クリーチャーが1マスよりたくさんのマス目を占める場合、挟撃の判断の際には、占めているすべてのマス目をまとめて考える。

遮蔽と近接戦闘

遮蔽を得ている敵に対しては機会攻撃を行なうことができない。敵クリーチャーが隣接していても、角や壁の端をまわった先にいるのであれば、敵がそこから移動したときに機会攻撃を行なうことはできない（遮蔽に関する完全なルールはP.10に記載されている）

突撃

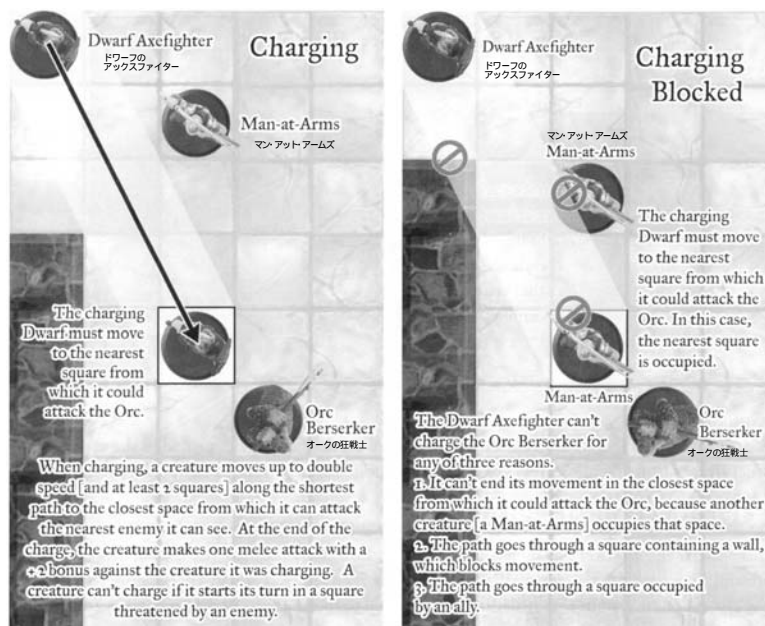
クリーチャーは最も近い敵に対して突撃を行なえることがある。

突撃する場合、クリーチャーは移動速度の2倍でまっすぐに、見ることのできる最も近い敵に向かって移動する。2体以上の敵が同じ近さにいた場合、君は自分のクリーチャーが突撃する対象を選ぶことができる。なに

突撃

突撃するドワーフは、オークを攻撃することができる位置にある最も近いマス目に移動しなければならない。

突撃の際、クリーチャーは最低2マス、最大で移動速度の2倍までの距離を、見ることのできる最も近い敵を攻撃することのできる場所のうち最も近い場所に対して、最短の経路で移動する。突撃の終わりに、クリーチャーは+2のボーナスを得て、突撃する相手のクリーチャーに対し、1回の近接攻撃を行なう。自らのターンを敵が機会攻撃範囲に収めているマス目で開始したクリーチャーは、突撃することができない。



突撃が阻まれる場合

突撃するドワーフは、オークを攻撃することができる位置にある最も近いマス目に移動しなければならない。この場合、該当する最も近いマス目が他者によって占められている。

ドワーフのアクスファイターはオークの狂戦士に突撃できない。理由は3つあり、どれ1つをとっても突撃を阻むのに充分である。1. オークを攻撃することができない最も近い場所に移動することができない。そこを他のクリーチャー（マン・アット・アームズ）が占めている。2. 経路が壁を含むマス目を通っている。壁は移動を阻む。3. 経路が味方の占めるマス目を通っている。

ものによっても移動が遅くならず、かつ少なくとも2マスを移動したなら、そのクリーチャーはその敵に対し、攻撃ロールに+2の突撃ボーナスを得て、1回の近接攻撃を行なうことができる。

突撃するクリーチャーは、最も近い敵に対して攻撃を行なうことのできる場所のうち、最も近い場所に対して移動しなければならない。もしその場所が塞がっていたり、他のクリーチャーに占められていた場合、突撃を行なうことはできない。

突撃するクリーチャーのスタート時の接敵面と移動先の接敵面を結び、ずれかの線が、移動を遅くしたり阻むマス目や、クリーチャー（仲間も含む）のいるマス目を通過していたら、突撃は行なえない。

クリーチャーは、自らのターンの開始時に敵が機会攻撃範囲に収めているマス目を占めていたならば、突撃することができない。クリーチャーは、自らのターンの開始時に敵を見ることができなかったならば、突撃することができない。

なんらかの理由で、最も近い敵に突撃することができないなら、そのクリーチャーはいっさい突撃を行なえない（訳注：たとえば最も近い敵に突撃する経路上に移動困難な地形があった場合、2番目に近い敵に向かう経路上に何も障害になるものがなかったとしても、2番目の敵に突撃が行なえるわけではない）。

全力攻撃

クリーチャーの中には1ラウンドに複数回の近接攻撃を行なえるものもある。これはクリーチャーのデータ・カードを見ればわかる（たとえば、+12 / +12、といった具合に書かれている）

クリーチャーが1ラウンドに複数回の攻撃を行なうためには、全力攻撃を行なわなければならない。全力攻撃を行なう場合、クリーチャーはそのラウンドいっさい移動することができない。

攻撃の目標をあらかじめすべて決定しておく必要はない。最初の攻撃の結果を見た後で、望むなら次の攻撃を別のクリーチャーに対して行なうこともできる。さらに言えば、最初の1回の攻撃の後で、全力攻撃を行なうのをやめて、移動してもよい。

遠隔攻撃

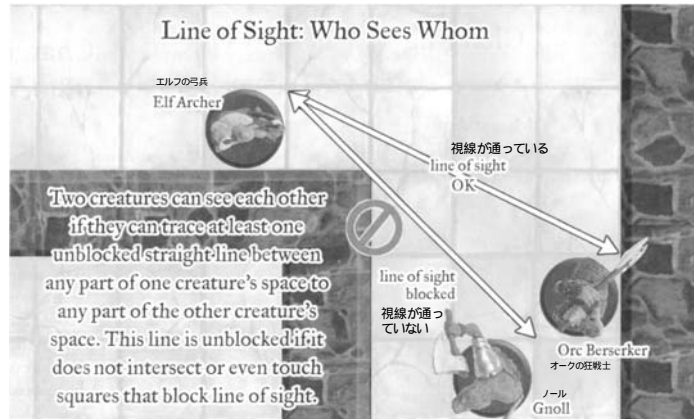
近接攻撃はつねに隣接するマス目にいる敵に対して行なうが、遠隔攻撃は通常、もっと遠くの敵を目標として行なう。

すべてのクリーチャーが遠隔攻撃を行なえるわけではない。遠隔攻撃を行なうためには、クリーチャーのデータ・カードに遠隔攻撃が記載されていないなければならない。また、敵を見ることができる必要がある。このことを指して、敵を視線にとらえている、と言う。次のページの表に、視線が通っているかどうかの判断法を示す。

呪文や特殊能力の中には遠隔攻撃に似た処理を行なうものがあり、その場合は同様のルールに従う。

視線：誰に誰が見えるのか

片方のクリーチャーの接敵面のどこから、もう1体のクリーチャーの接敵面のどこかに対して、最低でも1本の線を何かに遮られることなく引くことができるなら、その2体のクリーチャーは、たがいに相手を視線にとらえている。この線は、視線を通さないマス目を通過したり、それに接触したりしてなければ、妨げられずに通っているとみなされる。



遠隔攻撃の射程

遠隔攻撃のほとんどは、攻撃側のクリーチャーが敵を視線にとらえてさえいれば、相手までどんなに距離があっても、目標にすることができる。しかしクリーチャーの中には、6マス先までの敵しか目標にできない遠隔攻撃を持つものもある。

敵が機会攻撃範囲に収めているマス目にいるクリーチャーは、遠隔攻撃を行なうことができない。

例外：攻撃側が、その敵クリーチャーに対して近接攻撃への遮蔽を得ている（角や壁の端をまがった先にいるといったケースが多い）なら、遠隔攻撃を行なうことができる。通常、その敵は最も近い敵であるから、このような状況では、隣接するクリーチャーに対しても遠隔攻撃が行なえる。

遠隔攻撃の目標

遠隔攻撃はそのクリーチャーが見ることのできる最も近い敵に対して行なわねばならない。この結果、もう少し先に遮蔽を持たない目標がいるにもかかわらず、遮蔽を持った敵に対して射撃しなければならぬということが起こる。賢明なプレイヤーは、最も近い目標に対して遮蔽を与えずに射撃ができるよう、遠隔攻撃を行なうクリーチャーをまず移動させて、そ

れから攻撃を行なう。

複数回の遠隔攻撃を行なえるクリーチャーは、複数の目標を攻撃することもできる。最初の攻撃で最も近い敵を撃破したり、敗走させたなら、次の攻撃を、次に近い敵に対して行なうことができる。

遮蔽

クリーチャーおよび、壁、木、像といった一部の特殊地形は、遠隔攻撃に対する遮蔽を与える。遮蔽があると、敵に命中させるのが難しくなる。

特定のクリーチャーが遠隔攻撃に対する遮蔽を得ているかどうかを判断する場合、攻撃を行なうクリーチャーを操っているプレイヤーが、攻撃を行なうクリーチャーの接敵面内のマス目の角を1つ選ぶ。その地点と目標の接敵面のさまざまな場所を繋ぐ線が、どれか1本でも、遮蔽を与えるマス目や辺を通過していたならば、目標は遮蔽を得る。

その線が、壁やその他の遮蔽を与えるマス目の端にそって走っていたり、接触しているだけであれば、目標は遮蔽を**得ない**。

遮蔽により目標はACに+4のボーナスを得る。防御側が壁の角をまがった先にいる場合、近接攻撃に対して遮蔽ボーナスを得ることも可能である。

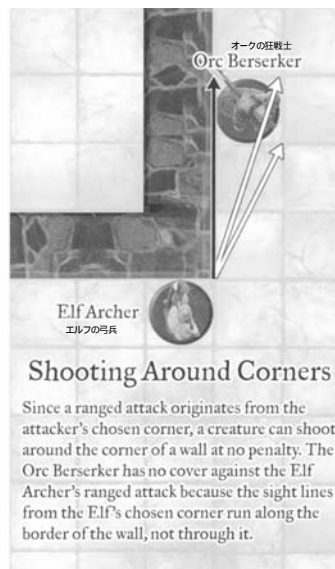
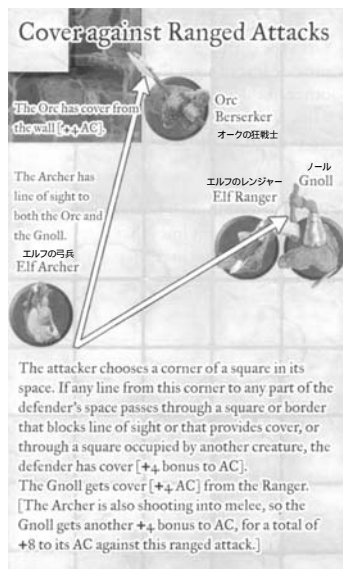
遠隔攻撃に対する遮蔽

オークは壁により遮蔽を得る (+4AC)

弓兵はオークとノールの両方を視線にとらえている。

攻撃側は、自分の接敵面の中のマス目の角を1つ選ぶ。その角と防御側の接敵面のさまざまな場所を繋ぐ線が、どれか1本でも、遮蔽を与えるマス目や辺を通過していたならば、目標は遮蔽を得る (ACに+4のボーナス)

ノールはレンジャーに対し遮蔽 (+4AC) を得ている (また同時に、アーチャーは近接戦闘中の敵に対して遠隔攻撃を行なっているため、ノールはACにさらに+4のボーナスを得、合計でこの遠隔攻撃に対し、ACに+8のボーナスを得る)



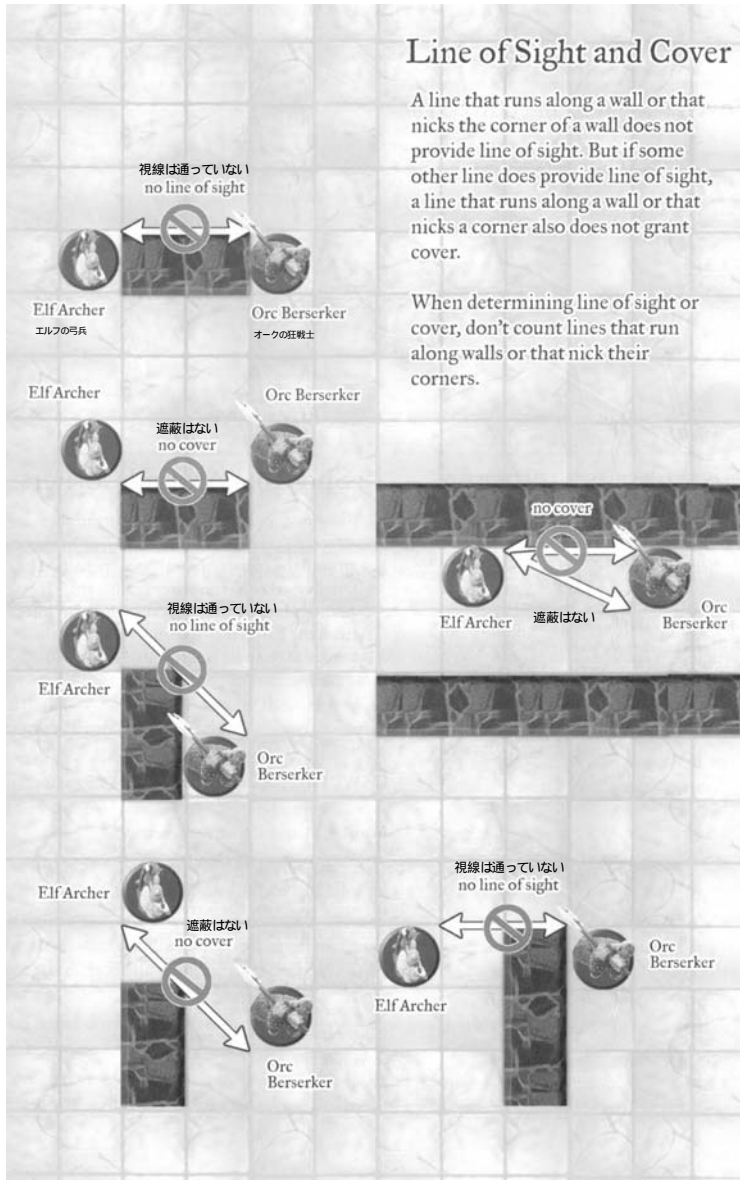
角に隠れながらの射撃

遠隔攻撃は攻撃側が選んだ角を起点とするため、壁の角に隠れながらペナルティなしで射撃を行なうことができる。オークの狂戦士は、 Elf の弓兵の遠隔攻撃に対して遮蔽を得ない。なぜならば、Elf の選んだ角から伸ばした視線は、壁の辺にそって走っており、壁を通り抜けていないからである。



大型クリーチャーの遮蔽

近接戦闘において、防御側が大型の場合、攻撃側が大型クリーチャーの占めるいずれか1つのマス目に対して妨げられない線をたどることができれば、防御側は遮蔽を得られない。同様に、大型クリーチャーに攻撃されたクリーチャーは、大型クリーチャーが占めるいずれか1つのマス目から妨げられることなく線が引かれれば、遮蔽を得ることができない。一方、遠隔攻撃の場合は、通常どおりの遮蔽のルールが適用される (訳注：つまり射撃の起点から接敵面内のいずれかの場所に伸ばした線が妨げられていなければ遮蔽となる)



視線と遮蔽

壁にそって走っていたり角をかすめる線は、有効な視線とならない。しかし、別の経路で視線が通っているのであれば、壁にそって走っていたり角をかすめる線は、遮蔽を与えない。

視線や遮蔽の有無の判断を行なう場合、壁にそって走っていたり角をかすめる線は考慮に入れない。

攻撃修正値

特殊な状況によって、クリーチャーの攻撃ロールに修正が加えられたり、クリーチャーのACが変化したりする。それらを以下の表にまとめておく。

近接攻撃修正値

攻撃側が突撃している	攻撃に +2 のボーナス
攻撃側が挟撃している (P.8 の図を参照)	攻撃に +2 のボーナス
防御側が朦朧状態	AC に -2 のペナルティ
防御側が攻撃側を見ることができない*	攻撃に +2 のボーナス
防御側が麻痺状態、睡眠状態、その他なんらかの理由で無防備状態にある	自動命中、2倍ダメージ
防御側が遮蔽を得ている (通常は壁の角によって)	AC に +4 のボーナス
攻撃側が防御側を見ることができない	防御側は一時的に視認困難 11 の特殊能力を得る (P.19 参照)

遠隔攻撃修正値

防御側が近接戦闘中†	AC に +4 のボーナス
防御側が遮蔽を得ている	AC に +4 のボーナス
防御側が朦朧状態	AC に -2 のペナルティ
防御側が攻撃側を見ることができない*	攻撃に +2 のボーナス
防御側が麻痺状態、睡眠状態、その他なんらかの理由で無防備状態にある	攻撃に +4 のボーナス、通常ダメージ

* 防御側が攻撃側を見ることができない: 防御側が攻撃側を視線にとらえていない場合、攻撃側は攻撃ロールに +2 のボーナスを得る。

† 防御側が近接戦闘中: 遠隔攻撃の目標が、攻撃側の仲間を機会攻撃範囲に収めているか、あるいは攻撃側の仲間が機会攻撃範囲に収めているマス目にいた場合、目標のクリーチャーは AC に +4 のボーナスを得る。

8. 士気

ダメージ、一部の特殊能力や呪文の効果などによって、クリーチャーが士気を失い逃走することがある。このことを敗走と言う。

クリーチャーが敗走するかどうかを判断するには、士気セーブを行なう。1d20をロールし、クリーチャーのレベルを加え、結果を難易度と呼ばれる目標の値と比べる。セーブの結果が難易度以上であれば、セーブは成功である。すべての士気セーブの目標値は20である。

他のセーブと同様、1の目は常に失敗で、20の目は常に成功である。

ヒット・ポイントの半減

クリーチャーのヒット・ポイントが初期の合計値の半分にまで低下したなら、敗走を避けるための士気セーブを行なう。もしそのクリーチャーがすでに1度、ヒット・ポイントの半減による士気セーブを行なっていたなら（成否に関わらず）もう1回士気セーブを行なう必要はない。

指揮と士気セーブ

指揮下にあるクリーチャーは、士気セーブを行なう際、指揮官の指揮官値をボーナスとして加えることができる。

士気セーブを行なうクリーチャーが複数の指揮官の指揮下にあった場合、最も高い指揮値を使用すること。

指揮官は常に自分自身の指揮官値を自らの士気セーブに加えることができる。

士気セーブに失敗したら

士気セーブに失敗したクリーチャーは敗走する。即座に、移動速度の2倍で、自分のウォーバンドの脱出コーナー（自分のウォーバンドがセットアップを行なった集結地点タイル上にある、“脱出コーナー（EXIT CORNER）”と書かれたマス目）を目指し、最短経路をたどって移動する。

最短経路

敗走状態のクリーチャーは、脱出コーナーに向かう最も効率のよい経路にそって移動させる。この経路は必ずしも直線状であるとはかぎらない。他の経路と比べた場合、その経路の方がより脱出コーナーに近づくのであれば、それが最短経路である。対戦相手がさらに効率のよい経路を指摘した場合、敗走状態のクリーチャーはその経路を通らなければならない。これにより、敵に隣接する場所を通ってしまい、機会攻撃を受けるということもありうる。

敗走中のクリーチャーが移動によってバトル・グリッドから出た場合、そのクリーチャーは排除され、ゲーム上から取り除かれる。大型クリーチャーは4マスを占める。この場合、4マスのうちいずれかがバトル・グリッドから出た時点で、脱出したものとされる。

敗走中のクリーチャーは、安全にバトル・グリッドから脱出することを目指している。脱出はかならずしも最も角に近いマス目を通じて行なわなくてもよい。敗走中のクリーチャーが自分のウォーバンドの“脱出口”のマス目のいずれかにいて、次の1マスの移動でバトル・グリッドから出ることができるなら、“脱出コーナー”のマス目に近づくよりもバトル・グリッドから出る方を優先する。

敗走状態のクリーチャーにできること

敗走状態のクリーチャーはただひたすらに走って逃げる。攻撃や呪文の発動は行なえず、機会攻撃範囲も持たず、機会攻撃は行なえない。挟撃ボーナスを与えたり、起動や目標の選択を必要とする特殊能力を使うこともできず、他のクリーチャーを指揮下に置くこともできない。

敗走状態のクリーチャーの移動速度は、指揮下でないことによって減少しない（可能な限り速く走って逃げるのだ！）

敗走状態で自らのターンを開始し、なおかつ士気回復（下記を参照）を行なえなかったクリーチャーは、そのターンを、ふたたび移動速度の2倍で脱出コーナーに向かって移動することに費やす。

敗走状態の指揮官

敗走状態の指揮官は他のクリーチャーを指揮下に置いたり、他のクリーチャーの士気セーブにボーナスを与えることができない。指揮官が敗走状態の間、その指揮官の指揮官効果は機能しない。

敗走状態の指揮官は自分自身で士気回復（下記を参照）をはかること

ができる。このとき、士気セーブには自らの指揮官値を加える。あるいは、敗走状態の指揮官が、他の仲間の指揮官を視線にとらえているか、そういった指揮官から6マス以内にいる場合、自分の指揮官値のかわりにその仲間の指揮官値を使用することもできる。

敗走状態と機会攻撃

敗走状態のクリーチャーは敵の隣を駆け抜けないようにするだけの分別を持ち合わせておらず、そのためしばしば機会攻撃を誘発する。

敗走状態のクリーチャーは、敵が機会攻撃範囲に収めているマス目から移動して出たならば、機会攻撃を誘発する。しかしながら、そのクリーチャーを直前に攻撃し、敗走状態に追いやった敵は、そのターン、敗走したクリーチャーに対して機会攻撃を行なうことができない。

士気回復

敗走状態で自らのターンを開始したクリーチャーは、指揮下にあるならば（あるいは自身が指揮官なら）士気回復を試みられる。士気回復のために、ふたたび1回の士気セーブを行なう。成功したならば、そのクリーチャーはこのターン他に何もできないが、敗走状態ではなくなる。失敗したなら、そのターンを、ふたたび移動速度の2倍で脱出コーナーに向かって移動することに費やす。

9. 呪文

クリーチャーの中には魔法の呪文を発動する（使う）ことのできるものもあり、これによって自分のウォーバンドを援護したり、対戦相手のウォーバンドを叩きのめすことができる。

呪文を発動する能力を持ったクリーチャーは、自分のターンに、攻撃を行なうかわりに1つの呪文を発動することができる。別の言い方をすれば、自分の移動速度までの距離を移動してから1つの呪文を発動するか、あるいは1つの呪文を発動してから移動することができる（複数回攻撃をできるからといって、複数の呪文が発動できるわけではない）。

遠隔呪文（および特殊能力）は、最も近い敵か、最も近い仲間を目標とすることができる。

敵が自分のいるマス目を機会攻撃範囲に収めている場合には、呪文を発動することができない。

例外：距離が“接触”の呪文は、敵が呪文の使い手のいるマス目を機会攻撃範囲に収めていても、発動することができる。

呪文の使い手が、隣接する敵に対して近接攻撃への遮蔽を得ている場合には、どんな呪文でも発動することができる（その敵が最も近い敵であることも多いだろう）。

呪文の効果に関する一般則

クリーチャーが発動できるほとんどの呪文は、下記の用語や省略形を用いて、クリーチャーのデータ・カードに説明が書いてある。呪文はレベルごとに、低いレベルから高いレベルにむかって並べられている。

サモン・モンスターのようなやや複雑な呪文に関しては、このルールブックの巻末にある用語集に完全な説明が記載されている。

呪文の持続時間：ダメージと朦朧化効果は持続時間が瞬間である。呪文によって与えられたボーナスや能力、およびその他の呪文効果は、バトルを通じて持続するか、あるいは呪文の項に説明された条件が起こるまで続く。

呪文の累積：通常、同じ数値にボーナスを与える異なった呪文は、たがいに累積する。たとえば、**マジック・ウェポン**（接触；攻撃+1；ダメージ減少無視）と**プレス**（君のウォーバンド；攻撃+1）を同じクリーチャーに対して発動した場合、そのクリーチャーは合計で攻撃に+2のボーナスを得る。

特定のクリーチャーは、同じ呪文を2回以上発動されても、1つ分しか利益を得ることができない。特定のクリーチャーに2回目の**マジック・ウェポン**を発動したとしても、追加のボーナスは与えられない。

名前にグレーター、スウィフト、マス、リージョン、レッサーのいずれかがあるものは、同様の名前を持った呪文の別バージョンである。これらの呪文は関連する呪文の効果と累積しない。

呪文の説明の読み方

ほとんどの呪文（およびプレス攻撃のような一部の特殊能力）はデー

タ・カード上で、以下の書式を用いて説明されている。
名称 [使用回数] (距離 ; 半径 [あれば] ; 効果と条件 ; セーブ難易度 [あれば])

たとえば、エルフのパイロマンサー (炎術師) は **ファイアーボール** の呪文を発動できる。データ・カードにあるこの呪文の項には、以下のように書かれている。

ファイアーボール (視線 ; 半径4 ; 20 [火] ダメージ ; 難易度15)
各要素の説明については以下を参照。

使用回数

ほとんどの呪文は1回のバトル中に一定回数しか発動することができない。ほとんどの呪文の使い手のデータ・カードには、呪文の名称の直後に呪文を発動できる回数と同じ数のチェック・ボックス () がついており、使用回数が決まっていることを示している。

一部の特別な呪文の使い手は、上記のようなものの代わりに、くりかえし発動することのできるいくつかの呪文を持っている。これは“ソーサラー呪文”と呼ばれる。この場合データ・カードには、発動できる呪文のレベルごとに、使うことができる呪文のリストと、一定数のチェック・ボックスが書いてある。この種類の呪文の使い手は、データ・カードに書いてある好きな呪文を発動することができるが、1回発動するごとに、その呪文のレベルのチェック・ボックスを1つ使用する。特定のレベルのチェック・ボックスを使い切ってしまったなら、ソーサラーはそのレベルの呪文をそれ以上発動することができない (ただしボックスが残っているなら、低いレベルの呪文を発動するために、より高いレベルの呪文用ボックスを使用してもかまわない)。

距離

呪文の距離は、呪文の使い手からどれくらい遠くまで効果を及ぼすことができるのかを示している。標準的な距離には6種類ある。

自身 : この呪文は発動した本人にのみ作用する。

接触 : 呪文の使い手は自分自身が、隣接するマス目にいる好きなクリーチャー1体 (壁の角をまがった先にいるクリーチャーでもよい) を呪文の目標として選ぶ。接触呪文は敵が呪文の使い手のマス目を機会攻撃範囲に収めている場合でも発動することができる。

距離6 : この呪文は6マス以内で術者が視界にとらえている最も近い敵を目標とする。

円錐形 : 円錐形の呪文は呪文の使い手から6マス以内で4半円の中にあるすべてのクリーチャーに作用する。バトル・グリッドの裏面には2種類の円錐形テンプレートが印刷されており、円錐形の呪文はこれら2種類の方法で配置することができる (コピーして切り取って使うことができる)。

円錐形の起点 (矢印で示されている) は、呪文の使い手の接触面のいづれかの角でなければならない。円錐形テンプレートに描いてあるマス目がバトル・グリッドのマス目にそって重なるように置かねばならない。

また必ず、呪文の目標 (通常は最も近い敵) が円錐形の効果のどこかに入るようにしなければならないが、そうである限り、円錐形を適切な範囲で自由に配置することができる。

直線状 : 直線状の呪文は、呪文の使い手と最も近い敵を結ぶ直線上にいるクリーチャーに効果を与える。攻撃を行なうクリーチャーの接触面内のマス目の角の1つと、目標クリーチャーの接触面内のマス目の角の1つを直線でつなぐこと。直線状の呪文は、この直線が通るか接触しているすべてのマス目に対して作用する。直線は最大距離まで伸び、通常は目標を越えて遠くまで届くため、もっと先にいるクリーチャーにも作用する可能性がある。直線状の呪文は、12マスより先にいるクリーチャーに対しては作用しない。この効果の開始地点と目標地点として同じ交差点を選択することはできない。

視線 : この呪文は使い手が視線にとらえている最も近い敵を目標とする。君のウォーバンド : この呪文はどこにいるかに関わらず、君のウォーバンドにいるすべてのクリーチャーに作用する (特別シナリオでは、まだゲームに登場していないクリーチャーにすら作用する)。

視線と範囲効果

視線を遮る地形は、円錐形や直線状のものも含めた範囲効果を遮る。範囲効果に含まれるマス目のうち、効果の起点から視線が通っていないものは、呪文や能力の作用を受けない。

半径

呪文の中にはバトル・グリッド上で大まかな円形の範囲に作用するものがある。これらの呪文の項には、効果の半径が記されている。

バトル・グリッドの裏面には2種類の半径テンプレートが印刷されている。君はこれらのテンプレートをコピーし切り取って、呪文の効果の位置取りに使うことができる。呪文の目標が、テンプレートの中心にある4マスの切り抜き部分の中に入るようにせよ。目標クリーチャーが1マス占めるなら、目標が中心に入っており、テンプレートのマス目がバトル・グリッドのマス目にそって重なるように置く限り、好きな位置にテンプレートを配置することができる。目標が大型クリーチャーの場合、目標が完全にテンプレートの中心部分に入るように配置すること。

半径2 : これらの呪文は半径2マス以内にいるすべてのクリーチャーに作用する。

半径4 : これらの強力な呪文は半径4マス以内にいるすべてのクリーチャーに作用する。

効果と条件

この項には、呪文が目標と範囲内のクリーチャーに与える効果が書かれている。

呪文効果や用語のうち最も一般的なものをいくつかここで挙げておく。ここにはないものについては、本ルールブックの巻末にある用語集で解説してある。

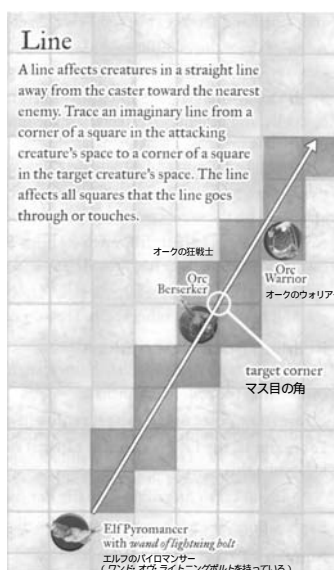
特定の種別のクリーチャーまたは特定の状況に対してのみ作用する呪文 : 一部の呪文は特定のクリーチャー種別に対しては働かない。最も近い目標がたまたま君の呪文が作用できないクリーチャーであったならば、別の呪文を選択するか、あるいは呪文の使い手を移動させて、適切なクリーチャー種別のものを目標とできる位置に動かすこと。

たとえば、**キュア・ウーンズ**の各呪文は負傷した生きているクリーチャーのヒット・ポイントを回復させる。これらの呪文はダメージを受けた生きているクリーチャー (人造とアンデッド) を治癒することはできず、またいさいダメージを受けていないクリーチャーにも作用しない。**キュア・ウーンズ**の各呪文は決してクリーチャーのヒット・ポイントを初期合計値より高い値に上昇させない。

ボーナスを与える呪文 : クリーチャーの特定の数値に対して単純に加えるボーナスは“+”記号で示される。たとえば、**ベアズ・エンデュアランス**の呪文 (接触 ; 目標の生きているクリーチャーは+10HPを得る) は、目標のヒット・ポイントを10上昇させる。

取得する : 呪文がクリーチャーに対して新たな特殊能力や、単純な数値への追加点より複雑な効果を与える場合には、“取得する (gains) ” という語句が用いられている。たとえば、**ブー** (接触 ; 目標クリーチャーは視認困難6を取得する) は、目標に視認困難6の特殊能力を与える。

ヒット・ポイント : 負傷したクリーチャーを治癒したり、クリーチャーのヒット・ポイントを上昇させたりする呪文の場合は、“HP” という表現が用いられている。



直線状

直線状の呪文は、呪文の使い手と最も近い敵を結ぶ直線上にいるクリーチャーに効果を与える。攻撃を行なうクリーチャーの接触面内のマス目の角の1つと、目標クリーチャーの接触面内のマス目の角の1つを直線でつなぐこと。直線状の呪文は、この直線が通るか接触しているすべてのマス目に対して作用する。

ダメージを与える呪文：多くの呪文は敵クリーチャー（あるいは不幸にも効果範囲内に巻き込まれた君のクリーチャー）にダメージを与える。こういった呪文の場合、“ダメージ”という語句が用いられる。

ダメージを与える呪文は、目標がセーブに成功することによって効果を軽減できる場合がある（下記の『セーブ難易度』を参照）。

セーブ難易度

呪文の中にはセーブによって効果を軽減したり免れたりできるものがある。この場合、呪文の説明の最後にセーブ難易度の数値が書いてある。呪文の作用を受けた各クリーチャーは、1回ずつセーブを行なう。

1d20をロールし、作用を受けたクリーチャーのレベルを結果に加える。結果が記載された難易度以上であったなら、セーブは成功である。士気セーブ以外のセーブでは、君は結果に指揮官値を加えることができない（P.12を参照）。呪文に対するセーブ難易度は通常、12 + 呪文レベルである。

出目が1の場合は必ず失敗で、出目が20の場合は必ず成功となる。ダメージを与える呪文：ダメージを与える呪文に対してセーブに成功したなら、呪文は目標に対して半分のダメージしか与えない。半分にした値は、最も近い5の倍数にまで切り下げること。その他の効果：特にその呪文に明記されていない限り、セーブに成功したクリーチャーはその呪文のすべての効果を免れる。

10. 特殊能力

一部のクリーチャーはプレス攻撃のような、呪文に良く似た働き方をする特殊能力を持っている。これらの場合、呪文と良く似た用語と書式が用いられる。

特殊能力の多くはそのクリーチャーのターンの間にいつでも使用することができ、能力を使用してもそのターンに攻撃を行なえなくなったりはしない。特殊能力が攻撃のかわりに行なわれる場合には、その能力の説明に明記されている。巻末の用語集にもさまざまな特殊能力に関する情報が記載されている。

11. シナリオとそのアレンジ版

標準シナリオ（くわしくは下記を参照）はバトルのセットアップ法と戦い方に関するルールの基本となるものだ。

もっとも異なった勝利条件や特殊な状況でバトルを遊びたいなら、下記のアレンジ版シナリオを試してみるとよい。アレンジ版シナリオは、標準シナリオを基本形に置いて、相違点のみを記載してある。君は以下のアレンジ版ルールをいろいろと組み合わせ、君独自のシナリオを作り出すこともできる。

原則として、まず最初に各ウォーバンドが持つべきポイント数を決める。次に、各プレイヤーが自分のウォーバンドを組む。その次にシナリオを選択し、バトルのセットアップを行なう。特定のシナリオや、プレイヤーたちの好みによって、この順番が変わることもある。

いろいろなシナリオを楽しみたいとか、あらかじめ予測できない方が面白いと思うのであれば、1d20をロールして以下の表を参照し、ランダムにシナリオを決定するとよい。

クリーチャーを地形タイル上にセットアップするシナリオでは、そういったクリーチャーが、完全に地形タイルの上に置かれるように配置すること。君の集結地点タイルに、君のウォーバンドのすべてのクリーチャーを置くだけの広さがない場合には、まず利用可能なすべてのマス目をいっぱいにする。次に、残ったクリーチャーを君の集結地点タイルに隣接するマス目にセットアップする。

ランダム・シナリオ

ウォーバンドを作り地形を選んだ後、セットアップを行なう前の段階で、1d20をロールして以下の表に従う。

d20ロール (2人用ゲーム)	シナリオ	d20ロール (複数プレイヤー用ゲーム)
1~10	標準	1~3
11~12	速攻	4~12
13~15	拠点制圧	13~14
16~17	強行偵察	15~16
18~20	永遠なる戦い	17~20

標準シナリオ

アレンジ版シナリオの場合も、特に明記されていない事柄に関してはこのルールを使用すること。

プレイヤーの人数：何人でも。

ウォーバンド：基本的なウォーバンドの規模は100ポイントを想定しているが、50ポイントや200ポイントでも面白いバトルを行なえる。プレイヤー間で事前に了解がとれるなら、各人ごとに多少差のある規模のウォーバンドを使用することもできるだろう。

地形のセットアップ：P.3の『セットアップ』の通りを行なう。

勝利条件：各クリーチャーはそれを排除したプレイヤーに対して、そのコストと同じだけの勝利ポイントを与える。クリーチャーの排除とは、君のクリーチャーを使用して対象を撃破するか、あるいは対象をバトル・グリッドの外に敗走させることを指す。君は、君自身のウォーバンドのコストと同じだけの勝利ポイントを獲得するか、あるいは対戦相手のクリーチャーがすべて排除されたなら、バトルに勝利する。

自分自身のクリーチャーを排除した場合：通常のルールに従い、クリーチャーは仲間を攻撃できない。何かのはずみ（たとえば範囲に作用する呪文など）で自分自身のクリーチャーを排除してしまったか、あるいは君のクリーチャーが、敵の行動以外の原因で排除されてしまったなら（たとえば“臆病”の特殊能力のせいでバトル・グリッドの外に敗走してしまった場合など）、君の対戦相手たちがそのクリーチャーの分の勝利点を均等に山分けする。端数は切り捨てること。2人用ゲームの場合には、君の対戦相手がかかるポイントを得る。

タイブレーカー（千日手防止）：まるまる10ラウンドに渡って、1体のクリーチャーも敵クリーチャーにダメージを与えず、攻撃ルールも行わず、敵クリーチャーにセーブを強要させることもしなかった場合、その時点で敵クリーチャーを排除したことによるポイントの合計が最も多いプレイヤーが勝者となる。それでも同点だった場合には、バトル・グリッドの中心に最も近い場所にいるクリーチャーの持ち主であるプレイヤーが勝者となる（それでも勝敗の判定がつかない場合、最も中心に近いクリーチャーたちの中で最もコストの高いクリーチャーの持ち主が勝者となる）。

ボックス戦シナリオ

その場でボックスを開封して遊ぶボックス戦では、ウォーバンドの陣営制限は無視する。とにかく出てきたものをそのまま使って遊ぶのだ！

ボックス戦シナリオ等の限定フォーマットにおいては、手持ちのミニチュアの中に指揮官がいなかったプレイヤーは、ウォーバンド構築の上限の中から5ポイントを消費して、自分のウォーバンドにいる制御困難でないクリーチャーの中で最もコストの低いクリーチャーを指揮官値0の指揮官にする、という選択を行なうことができる。この選択肢は、手持ちのミニチュアの中に指揮官値の記載されたミニチュアが1体でもいると、利用することができない。制御困難の能力が記載されているクリーチャーは、指揮官の役目を果たす資格がない。このルールを使用するプレイヤーは試合を開始する前に、対戦相手に対し、明確な形でどのクリーチャーが指揮官であるのか、判りやすいように印をつけ、明確に宣言しなくてはならない。プレイヤーはこの選択肢を使用せず、ウォーバンドに指揮官を含めないこともできる。選択肢を使用する場合には、制御困難でないクリーチャー中で最もコストの低いクリーチャーだけが“指揮官値0”ルールの対象である。該当するものが複数あった場合には、ウォーバンドの持ち主が、どのクリーチャーを指揮官に任命するのかを選ぶことができる。

プレイヤーの人数：何人でも。

ウォーバンド：各プレイヤーは未開封のD&Dミニチュア・エキスパンション・バックを開け、中に入っていたミニチュアをすべて使用して遊ぶ。

ボックス戦シナリオでは、ウォーバンドの陣営というものが無い。“悪を討つ一撃”などの特殊能力に関しては、各クリーチャーの陣営を使用すること。特定のクリーチャーが複数の陣営に属している場合には、以下のリストを当てはめる。

秩序にして善 / 混沌にして善：クリーチャーは善であるが、秩序でも混沌でもない。

秩序にして善 / 秩序にして悪：クリーチャーは秩序であるが、善でも悪でもない。

混沌にして善 / 混沌にして悪：クリーチャーは混沌であるが、善でも悪でもない。

秩序にして悪 / 混沌にして悪：クリーチャーは悪であるが、秩序でも混沌でもない。

どれでも：クリーチャーは善でも悪でもなく、秩序でも混沌でもない。勝利条件：標準シナリオと同様、君は、君自身のウォーバンドのコストと同じだけの勝利ポイントを獲得するか、あるいは対戦相手のクリーチャーがすべて排除されたなら、バトルに勝利する。各プレイヤーごとに、クリーチャーの合計ポイントが異なる可能性が高いので、合計の低いウォーバンドはすべての敵クリーチャーを排除しなくても勝利することができる。

勝利条件の選択肢：速攻シナリオ（下記を参照）の勝利条件はボックス戦向きで、弱いボックスを引き当てたプレイヤーに対してもよりフェアなものとなる。永遠なる戦いシナリオもボックス戦向きである。

ボックス戦の選択ルール：予備軍

ボックス戦のゲームでは、比較的弱いクリーチャーしか入っていないエキスパンション・バックを引いたプレイヤーが厳しい戦いを強いられることがある。下記の選択ルールを使うと、プレイヤーのゲーム開始前の手続次第で、不利を補う余地が生まれる。

予備軍：バトルの前に、各プレイヤーは自分自身のコレクションの中から、秘密裏に3体のクリーチャーを予備軍として選択する。各プレイヤーは同時に予備軍を公開し、次にそれぞれのエキスパンション・バックを開封する。

各プレイヤーが得たクリーチャーのポイントを合計して数える（予備軍は含めない）。2名のポイント合計が同点であった場合には、ダイスで順番を決定する。

各プレイヤー（ただし最もポイントの合計が高かった者は除く）は、ウォーバンドの最終的なコストが最も高かった者の合計を超えない範囲で、自分の予備軍からクリーチャーを選択して自分のウォーバンドに加える。エキスパンションから指揮官を得られなかったプレイヤーは、可能であるなら予備軍から1名の指揮官を加えなければならない。

次に、最も合計値の高かったプレイヤーから順番に、ウォーバンドに指揮官を含められなかった各プレイヤーは、入れようとする指揮官以上のコストを持ったクリーチャー1体を取り除くことによって、予備軍にいる指揮官を“代わりに入れる”ことができる。この後は、通常にゲームを行なう。

速攻

このシナリオでは速いうちに戦果を挙げたものが報われる。そのため、待ちに入るプレイヤーよりも、激しく戦うプレイヤーの方が有利になる。

プレイヤーの人数：何人でも。

勝利条件：100ポイントのウォーバンドで戦う場合、君は合計コスト70ポイント以上の敵クリーチャーを排除すると勝利となる。また君は、すべての対戦相手が戦場にそれぞれ1体以下のクリーチャーしか持っていない状態になったなら、即座に勝利する。

100ポイントのウォーバンドで戦っていない場合、君は合計コストが君のウォーバンドのポイント・コストの70%にあたるクリーチャーを排除するか、あるいはすべての対戦相手が戦場にそれぞれ1体以下のクリーチャーしか持っていない状態になったなら、勝利する。

拠点制圧

このシナリオではウォーバンドどうしが、戦略的に重要な地形を奪い合う。プレイヤーの人数：何人でも。

勝利条件：最初の特異地形タイルはバトル・グリッドの中心点を覆うように置かねばならない（この地形タイルは、中心のマスを覆い適切に位置が合わせられている限り、好きなように置いてよい）第5ラウンドの開始時以降、特定のラウンドの開始時と終了時において中心の地形タイル上を占めているクリーチャーが自分だけのものであった最初のプレイヤーが、バトルに勝利する。

地形タイル上でラウンドを終えるクリーチャーと、開始時にタイル上にいるクリーチャーが、同一である必要はない。また、たとえラウンドの途中で敵クリーチャーが地形タイル上を占めたとしても、ラウンドの終了時までにはなくなったならば、バトルに勝利することができる。

強行偵察

勝利するために敵を殺さなければならないとは限らない。このシナリオでは自軍を消耗せずに保つことにも報酬がある。

プレイヤーの人数：何人でも。

勝利条件：君は自分のウォーバンドのコストと同点の勝利ポイントを獲得した時点で勝利する。君は、君が排除した敵のコストに加えて、君の進入した角と正反対にある脱出口のマスを（脱出コーナーだけでなく周囲の脱出口も含む）を通してバトル・グリッドから出た自分のクリーチャーの

コストも、勝利ポイントとして得る。

永遠なる戦い

神々の気紛れにより、定命の戦士たちは戦場に送り込まれ、そこで戦い、死に、ふたたび立ち上がっては戦うことを繰り返す。このシナリオ（別名“死に放題”）では、排除されたクリーチャーが次のラウンド、ランダムに決定された場所に戻ってくる。

プレイヤーの人数：何人でも。

特殊ルール 蘇生：バトルから排除されたクリーチャーは、排除したプレイヤーに勝利ポイントを与え、その後、次のラウンドの開始時にバトル・グリッドに戻ってくる。新たなラウンドが始まる前に、前のラウンドに排除されたクリーチャーはゲームに戻ってくる。複数のプレイヤーがそのラウンドの最初に“蘇生”すべきクリーチャーを有している場合、現段階での勝利ポイントの高い順番で蘇生を行なう。各人は自分の分のクリーチャーをすべて蘇生させ、その後次のプレイヤーに順番がまわる。勝利ポイントが同点のプレイヤーがいた場合には、どちらが先に蘇生を行なうのかをランダムに決定する。

とある1体のクリーチャーをゲームに戻す場合、まずはランダムに1枚の地形タイルを選ぶ。次に、君のクリーチャーを、少なくともその接敵面の一部がその地形タイル上にある形で配置する。君はクリーチャーを、敵と隣接する位置に配置してもかまわない！対象のタイルに君のクリーチャーを配置する余地が残っていない場合、ランダムに別の地形タイルを1枚選ぶ。

敗走：敗走状態のクリーチャーは、バトル・グリッドから脱出した次のラウンドに蘇生される。

特殊能力と呪文：蘇生されたクリーチャーは、データ・カードに記載されているすべての特殊能力、呪文、数値（キャンペーン・ゲームの場合には加えてこれ以外にも持っているものすべて）をふたたび持ってゲームに戻ってくる。以前に呪文によって与えられていたすべての利益は失われる（ただし距離が“君のウォーバンド”であるものは除く）

勝利条件：一番先に合計で150ポイントの敵を排除したプレイヤーが勝利する。ウォーバンドを100ポイントで編制していない場合には、一番最初に自分のウォーバンドの初期コストの150%に等しいポイント数の敵を排除したプレイヤーが勝利する。

“大型ボード”版アレンジ

3人以上のプレイヤーで遊ぶ場合には、2枚のバトル・グリッドの長い方の辺どうしをくっつけて、もっと大きな戦場を作ることができる。プレイヤーの人数が4人以内なら、集結地点タイルは2倍サイズとなったバトル・グリッドの4すみの脱出コーナーに置く。5人以上で遊ぶ場合には、もとのバトル・グリッドの脱出コーナーであった、現在は辺の中ほどにある“脱出口（EXIT）”と書かれたマス目も使用することができる。

12. 即席キャンペーン・ルール

キャンペーンというのは、ひとつながりのバトルのことである。クリーチャーたちは、君のウォーバンドがバトルに勝てば勝つほど、より大きな報酬を得ていく。

ダンジョンズ&ドラゴンズの『*Miniatures Handbook*』（別売、未訳）には、より詳細なキャンペーン用ルールが記されており、魔法のアイテム、さまざまな種類のキャンペーン、より多くの種類のシナリオなどが載っている。しかし、一晩あるいは一度の週末で行なえる簡単なキャンペーンを遊びたいなら、以下の“即席キャンペーン・ルール”を使えばよい。

ウォーロード：ウォーロードは、君のウォーバンドにいる指揮官のうち、指揮官値の最も高いものである。君のウォーロードは、各バトルの開始時に必ず君のウォーバンドに属していなければならない。また君は、ウォーバンド内にウォーロードより高い指揮官値を持った別の指揮官を入れることができない。

ウォーバンドの再編成：君はバトルとバトルの間に新たなウォーバンドを編成する。

ウォーロードの成長：1つのシナリオを、ウォーロードが生きてバトル・グリッド上にいる状態で勝利したなら、ウォーロードは1レベルの“ウォーロード上級クラス”を得る。たとえ君がそのシナリオに勝利したとしても、撃破されたりバトルから逃走したウォーロードは成長しない。撃破された

りバトルから逃走したウォーロードがレベルを失うこともない。
ウォーロード上級クラスを1レベル得るごとに、以下の利益を得る。
レベル+1
近接攻撃+1
遠隔攻撃+1(遠隔攻撃を行なえる場合のみ)
+5HP
さらに+5HP、**または**、君のウォーロードがすでに発動することのできる呪文に関して追加で1回の使用回数
呪文の使い手でないウォーロードは、各レベルにつき、ごく単純に攻撃+1と+10HPを得る。呪文の使い手は、+10HPか、+5HPとすでに持っている呪文の追加使用回数1回を得る。
ウォーロード上級クラス2レベルごとに、君のウォーロードの指揮官値は+1上昇する。
ウォーロードは新たなレベルを保ち続ける。撃破されても、次のバトルまでに、完全な能力を持って蘇生してくる。
ウォーロードの変更：君はバトルとバトルの合間に、新たなウォーロードを選ぶことができる。君は他の陣営のウォーロードに変更することすらできる。しかしながら、これを行なうと1回の敗北と数えられてしまう(君のスコアは5低下する。下記の『キャンペーン・スコア』を参照)
ウォーロードを変更し、かつ以前のウォーロードをウォーバンド内に残した場合、元ウォーロードは、そのクリーチャーの標準版となってしまう、追加のレベルは失う。
シナリオ：前述のランダム・シナリオ表を使用するか、あるいはあらかじめ、キャンペーンに含まれるシナリオを決定しておく。
キャンペーン・スコア：各プレイヤーは50ポイントのスコアを持って開始する。2人用ゲームに勝利したなら、スコアが10ポイント上がる。複数プレイヤー用シナリオに勝利したなら、参加プレイヤーの人数×5ポイントだけ、君のスコアが上がる。シナリオに負けるときには、スコアが5ポイント下がる。
キャンペーンの勝利条件：キャンペーンは、いずれかのプレイヤーのスコアが100以上となった時点で終了する。

用語集

この用語集では、ゲーム用語(ルールブックではふつう初出時に太字で示されている)と、データ・カードで使われている主な用語について説明してある。また、いくつかの特殊能力のうち、データ・カード内で説明するには長過ぎるものに関して、ここで詳しい情報を記してある。

項目の読み方

この用語集では以下のような略語を使用する。

[#]：この記号は、そこに入る数値がさまざまであることを示している。たとえば、“視認困難 [#]”とあった場合、その項は視認困難の能力についての解説であるが、#に入る数値が何であるかは特定していない。実際には、各クリーチャーはそれぞれ定められた視認困難の数値、たとえば視認困難 [6]を持つ。

{ }(訳注：原文では大文字)：{ }に囲まれた言葉、たとえば{クリーチャー}{エネルギー}などは、種類がさまざまであることを示す。たとえば、“{エネルギー}への完全耐性”とあった場合、クリーチャーが指定された種類のエネルギーからいっさいダメージを受けないという特殊能力について説明しているが、エネルギーの種類が何であるかは特定していない。たとえば、大型ファイアー・エレメンタルは[火]への完全耐性を持つ。

：特殊能力と呪文の多く(さらには攻撃のうちいくつかも)は一回のバトル中に定められた回数しか使うことができない。こういった場合チェック・ボックス()がついている。ボックス1つにつき1回使用できる。

用語解説

以下の用語はあいうえお順に並んでいる。

HP (HP)：ヒット・ポイントの省略形。ヒット・ポイントが0に低下したクリーチャーは撃破される。呪文や特殊呪文が追加HPを与える場合、負傷しているクリーチャーからダメージを取り除くだけでなく、HPを初期値より大きい値に上昇させることもできる(ボーナスのHPがその段階

で受けているダメージを上回った場合にこうなる)。この方法でHPが加わっても、HPが半分になったとみなされるタイミングに変化はない(土気セーブに関して)。クリーチャーの通常の合計を越えていた分のヒット・ポイントは、いったん失われたなら治療効果によって回復することはない。(訳注：たとえばグルームシュ神のクレリックが自分に**ベアズ・インデュアランス**をかけ、HPが初期の20から+10されて30になったとする。このことによっても、グルームシュ神のクレリックのHPが半分になったとみなされるタイミングは変化しない。すなわち、HPが15になった段階ではなく、10に低下した段階で土気セーブを行なう。また、HPが15になった段階で、他のキャラクターから**キュア・モデレット・ウーンズ**を発動してもらったとする。この場合、HPは25に回復するのではなく、本来の初期値である20までしか回復しない)

悪 (Evil)：(呪文または能力の用語)“秩序にして悪”か“混沌にして悪”のウォーバンドに属するクリーチャーは、そのクリーチャーのデータ・カードに書いてある陣営に関わらず“悪”であるとみなされる。それらのものは、悪のクリーチャーを目標とする呪文や特殊能力の作用の対象となりうる。

穴掘り [#](Burrow [#])：このクリーチャーは地表のかわりに地中を進むことができる。穴掘りを選択したなら、そのターンの間はずっとこの移動モードを使用し、移動速度はその項に記載されたものとなる。穴掘りを行なっているクリーチャーは移動中、地表の地形の効果を無視し、壁のあるマス目ですらも通過することができるが、穴掘り移動を終えるのは適切な位置でなければならぬ。穴掘りを行なっている間、クリーチャーは機会攻撃に対する完全耐性を持ち、突撃は行なえない；移動の終了時にクリーチャーは地表に戻るため、通常どおり攻撃することができるし、相手からも攻撃を受ける。

指揮下にない穴掘り能力を持つクリーチャーは、移動速度2で穴掘りを行なうことができる。しかしながら、視認可能でそのターンに接触可能な最も近い敵に向かって移動するのであれば、通常の穴掘り移動速度の2倍で動くことができる。穴掘り能力を持っている敗走状態のクリーチャーは、穴掘り移動速度を使用することができる。

穴掘りで移動するクリーチャーは、敵のクリーチャーを含むマス目を通過して移動することができる。

アンデッド (Undead)：(クリーチャー種別)すべてのアンデッド・クリーチャーは以下の特殊能力を持つ：恐れ知らず；急所攻撃、クリティカル・ヒット、混乱、支配、睡眠、扇動、毒、麻痺、朦朧化への完全耐性。さまざまな**キュア・ウーンズ**の呪文を含む治療効果はアンデッドに対してダメージを与える(セーブで半減)。

恐れ知らずの能力に関して1つの例外則が適用される：アンデッド・クリーチャーはアンデッド退散の能力に対しては土気セーブを行なわねばならない。

アンデッド退散 [#](Turn Undead [#])：攻撃や呪文の発動を行なうかわりに、このクリーチャーは記載された値以下のレベルの、最も近いアンデッド・クリーチャーを退散させる試みを行なえる。12マス以内にいて視線にとらえているアンデッド・クリーチャーだけが作用を受けうる。そのアンデッド・クリーチャーは退散に抵抗するために、土気セーブ(通常と同じく難易度20)に成功せねばならない。失敗したなら、そのアンデッド・クリーチャーは敗走する。アンデッド・クリーチャーの属するウォーバンドの指揮官は、この土気セーブやアンデッドが土気回復を行なうための土気セーブにボーナスを与えることができる。

アンデッド退散能力の値より高いレベルのアンデッド・クリーチャーがいたからといって、それより遠い場所にいる、より低いレベルのアンデッド・クリーチャーを退散させることができなくなることはない。

訳注：たとえば“アンデッド退散2”を持つジョウゼンから見て、最も近くにいるアンデッド・クリーチャーがホワイト(4レベル)であり、その次に近くにいるアンデッド・クリーチャーがスケルトン(1レベル)であったとする。この場合、ジョウゼンはスケルトンに対してアンデッド退散を試みることができる。

生きていない (Nonliving)：人造とアンデッドは生きていないクリーチャーである。

生きている (Living) : 人造とアンデッドを除くすべてのクリーチャーは生きているクリーチャーである。

生きている人造クリーチャー (Living Construct) : “生きている人造クリーチャー”能力を持つクリーチャーは、一部の完全耐性しか持っていない。また“恐れ知らず”ではない。睡眠、毒、麻痺、レベル吸収への完全耐性の特殊能力を持つ。生きているクリーチャーのように治療することができ、急所攻撃、挟撃、クリティカル・ヒット、混乱、支配、扇動、朦朧化はこれらのクリーチャーに対し通常どおりに作用する。

異次元潜伏 (Phase Out) : (呪文 / 能力用語) ジル / Xillは“界渡り”の能力により、バトル・グリッドの外でゲームを開始することができる (君が自分のウォーバンドをセット・アップするときに選択する) 異次元潜伏中、クリーチャーはゲーム上の何ものからも作用を受けないが、ゲームに登場するまでの間、排除されているものとして扱われ、通常通り勝利ポイントを提供する。異次元潜伏中であってもターンは行ない、ラウンド4以降であれば、君がそのラウンドのイニシアチブで勝ったなら、ゲームに登場することができる。

一撃離脱 (Spring Attack) : この特殊能力を持つクリーチャーは、そのターンに移動した距離が自らの移動速度を超えない範囲で、移動し、1回の近接攻撃を行ない、さらに移動することができる。このクリーチャーは、移動によって引き起こされた機会攻撃に対して、格段特別な防御を取得するわけではない。

位置の入れ替え (Switch Positions) : (用語) 行動中のクリーチャーが目標と位置を入れ替えるか、あるいは自分以外の2体のクリーチャーの位置を入れ替えさせる。双方のクリーチャーが同じ大きさの接敵面を占めている場合には、ごく単純にバトル・グリッド上の場所を入れ替えること。もし位置を入れ替えるクリーチャーがたがいに異なった大きさの接敵面を占めているならば、大きい側のクリーチャーのために適切な行き先がある場合にのみ、位置交換を行なうことができる。大きい側のクリーチャーはそれまで小さい側のクリーチャーが占めていた接敵面を完全に覆わねばならず、小さい側のクリーチャーは、それまで大きい側のクリーチャーが占めていた接敵面内に完全に収まらなければならない。行動中のプレイヤーが適切な位置に収まる範囲で、実際の場所を決定する。

いずれか片方のクリーチャーでも呪文に抵抗したならば、位置の入れ替え効果は失敗する。

位置の入れ替えによって、敵クリーチャーが機会攻撃範囲に収めているマス目に入ったり、そういったマス目から出たとしても、機会攻撃は誘発しない。

移動速度の2倍 (Double Speed) : 攻撃、呪文の発動、標準アクションのいずれも行なわないクリーチャーは、自分のターンに通常の移動速度の2倍まで移動することができる。最も近い敵に対して急接近が突撃を行なったり、敗走を行なうクリーチャーも、移動速度の2倍で移動する。

ウォーバンド編制 (Warband Building) : (指揮官効果) このクリーチャーを君のウォーバンドに加えることにより、君は通常のウォーバンド構築ルールのうち、この特殊能力に続けて記載されているいくつかのものを破ることができる。通常、この能力は君に、特定の種類のクリーチャーに関して属性の制限を無視する許可を与える。

打ち消しの歌 (Countersong) : このクリーチャーから6マス以内にいる敵クリーチャーは自分たちの指揮官の指揮効果の利益を得ることができない。このクリーチャーから6マス以内にいる敵の指揮官の指揮効果は機能しない。

エネルギー (Energy) : (ダメージ用語) エネルギーは以下のダメージ形態のいずれかである: [音波] [酸] [電気] [火] [冷氣] エネルギー・ダメージはダメージ減少によって軽減されない。

{エネルギー}への脆弱性 (Vulnerable ENERGY) : このクリーチャーは、記載されたエネルギー・ダメージが10ポイント与えられるごとに、さらに5ポイントの追加ダメージを被る。たとえば、[火]への脆弱性を持つ

たクリーチャーは、5の[火]ダメージを受けても、特にそれ以上のダメージを受けることはない。もしそのクリーチャーが15の[火]ダメージを受けたなら、追加で5の[火]ダメージを受け、合計で20の[火]ダメージとなる。

{エネルギー}への抵抗 [#] (Resist ENERGY [#]) : このクリーチャーが記載された種類のエネルギーのダメージを受けた場合、記載された量だけダメージを軽減する。

エルフ (Elf) : (クリーチャー副種別) すべてのエルフは睡眠への完全耐性の特殊能力を持つ。

エレメンタル (Elemental) : (クリーチャー種別) すべてのエレメンタルは以下の特殊能力を持つ: クリティカル・ヒット、麻痺、毒、睡眠、急所攻撃、朦朧化への完全耐性。

大型 (Large) : 大型クリーチャーは直径40mmのベースに乗っており、4マスを占める。

大きい (Larger) : 他方よりサイズ分類の大きなクリーチャーは、小さな方のクリーチャーに対して“大きい”と見なされる。オーガ (大型) は人間 (中型) よりも大きい。人間はハープリング (小型) より大きい。

押しやる / 引き寄せる (Push/Pull) : (呪文または能力の効果) 呪文や能力の中には、相手のクリーチャーを、呪文や能力を使用しているものから離れるように押しやったり、逆に近付くように引き寄せたりするものがある。押しやられたり引き寄せられたクリーチャーは、他のクリーチャーが占めている接敵面に入ったり、通過したり、あるいは壁を越えて移動することはできない。押しやられたり引き寄せられたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。

押しやる : 他のクリーチャーから離れるように押しやられたクリーチャーは必ず、押しやったクリーチャーからみてより遠いマス目に移動しなければならない。

引き寄せる : 他のクリーチャーにむかって引き寄せられたクリーチャーは必ず、引き寄せたクリーチャーからみてより近いマス目に移動しなければならない。

押し戻し (push back) : クリーチャーを移動困難な地形に対して押しやったり引き寄せたりするには、2マス分の移動 (あるいは斜め方向なら3マス分の移動) が必要であり、よって“押し戻し” (この能力は1マスのみ) ではほとんどのクリーチャーを移動困難な地形に押しやることはできない。飛行や非実体の能力を持つクリーチャーであれば地形の効果は無視するため、移動困難な地形に押しやることできる。しかしながら穴掘りを持つクリーチャーは移動困難な地形に押しやれない。なぜなら穴掘りを使うかどうかは移動を行なうクリーチャーが選択するものだからである。

押し戻しと移動中のクリーチャー : 押し戻し能力が機会攻撃の一部として、移動中のクリーチャーに対して使用されたならば、クリーチャーが押しやられる先のマス目は、そのクリーチャーのそのターンの移動には数えられない。

押し戻しと突撃 : 押し戻しがクリーチャーの突撃に割り込んだならば、そのクリーチャーはもはや突撃を行っていないことになる。突撃を試みていたクリーチャーは、移動速度以下の移動しか行なわないのであれば攻撃を行なう事が出来るが、突撃自体はとりやめになってしまう。

恐れ知らず (Fearless) : このクリーチャーは士気セーブに自動的に成功し、また恐怖への完全耐性の特殊能力を持つ。

[音波] (Sonic) : (ダメージ用語) エネルギーの種類。

かきむしり + [#] (Rend + [#]) : この特殊能力を持つクリーチャーが、1体のクリーチャーに対し2回の近接攻撃を同一ターンに命中させたなら、2番目の攻撃で記載された量の追加近接攻撃ダメージを与える。

隠れ身 (Hide) : このクリーチャーが、隣接していない敵に対して、間にあるクリーチャー以外の遮蔽 (壁や像など) を得ているなら、そのクリーチャーに対して“不可視状態”能力 (後述) を持っているものとみなす。

擬似視覚を持たないクリーチャーが遠隔攻撃を行なう場合、このような遮蔽を得ている「隠れ身」を持ったクリーチャーを見ることができず、また目標とすることができない（隠れ身を持つクリーチャーが遠隔攻撃を行なえる場合については、自分を見ることができない敵に対して攻撃を行なうことによる+2ボーナスを得る）。

からみつき / からみつかれた状態 (Entangle / entangled) : (用語) 他のほとんどの効果と異なり、からみつきは即座にセービング・スローを行なわせない。からみつかれた状態のクリーチャーは、移動を試みるたびに、効果の項に記載された難易度に対してセーブを行なわねばならない。セーブに成功したならば、からみつき効果は取り除かれ、クリーチャーは通常どおりに移動を行なえる。セーブに失敗したならば、からみつかれた状態のクリーチャーはそのターン移動することができない。からみつかれた状態のクリーチャーのターンの終了時に、もう1度同じ難易度のセーブを行なう。このセーブに成功したならば、からみつき効果は取り除かれ、クリーチャーは次以降のターンには通常どおりに行動できる。

機会攻撃範囲に収める (Threaten) : 行動可能クリーチャーは隣接するすべてのマス目を機会攻撃範囲に収める。クリーチャーは機会攻撃範囲に収めているマス目から移動して出た敵クリーチャーに対し、機会攻撃を行なうことができる。呪文の使い手は、敵が機会攻撃範囲に収めているマス目にいる間、距離が「接触」であるもの以外の呪文を発動することができない。遠隔攻撃を持つクリーチャーは、敵が機会攻撃範囲に収めているマス目にいる間、それを使用することができない。

しかしながら、たとえ敵を機会攻撃範囲に収めていても、敵を見ることができないか、あるいは、敵がそのクリーチャーに対して遮蔽を得ているならば、上記の制限は適用されない。そうした場合、機会攻撃範囲内にいるクリーチャーは通常どおりに、移動、呪文の発動、遠隔攻撃を行なうことができる。

擬似視覚 (Blindsight) : このクリーチャーは視覚以外の感覚を用いて敵を感知できる。敵クリーチャーの視認困難能力に対するロールには自動的に成功する。目が見えなくても通常の移動速度で移動することができる。このクリーチャーが相手を見ることのできない場合でも、攻撃側はこのクリーチャーへの攻撃に際してボーナスを得られない。このクリーチャーは凝視攻撃、不可視状態効果、隠れ身能力を無視する。

急所攻撃 + [#] (Sneak Attack + [#]) : このクリーチャーは以下のいずれかの条件下において、近接ダメージに記載されたボーナスを得る。

防御側を挟撃している場合。

防御側が朦朧状態か無防備状態である場合。

防御側がこのクリーチャーを見ることができない場合。

急接近 (Rushing) : 自らのターンを指揮下にな~~い~~状態で開始したクリーチャーは、そのターン中に接触が可能であるならば、見ることのできる最も近い敵に向かって急接近を行なうことができる。最大で記載された移動速度の2倍までの距離を移動し、移動をその敵に隣接して終るのであれば、大きく遠回りするものもふくめ、どんな経路をたどることもできる。

急接近と攻撃 (Rushing and Attacking) : 急接近を行なうクリーチャーは、記載された移動速度以内の移動しが行なわなかったなら、急接近の対象のクリーチャーを攻撃しなければなら~~ない~~。急接近を行なうクリーチャーは、通常の突撃の条件を満たせるのであれば、突撃を行なうこともできる。

急接近を行なったクリーチャーは、攻撃の後に移動することはできない。移動はどんなものであれ、攻撃より前に行なわねばならない。移動し、クリーチャーを攻撃し、撃破して、さらに別のクリーチャーに急接近するといったことはできない。また、いったん移動を開始した後で、別の敵に向けて急接近を行なうことはできない。

強化版打ち消しの歌 (Improved Countersong) : 打ち消しの歌の効果に加え、このクリーチャーから6マス以内にいる敵クリーチャーは他のクリーチャーの指揮下に置かれることができない。このクリーチャーから6マス以内にいる敵の指揮官は、他のクリーチャーを指揮下に置くことができない。

強行突破 (Mobility) : この特殊能力を持つクリーチャーは、機会攻撃に対してAC+4を取得する。

強力突撃 + [#] (Powerful Charge + [#]) : この特殊能力を持つクリーチャーは、突撃の際、記載された量の追加近接攻撃ダメージを与える。

凝視攻撃 (Gaze Attack) (攻撃のかわりに行なう; {有効距離}; {効果と状態名}; {難易度 [#]}) : 通常の攻撃を行なうかわりに、このクリーチャーは最も近い敵に対して凝視攻撃を行なうことができる。敵のクリーチャーは記載された難易度のセーブに成功しない限り、書かれたとおりの効果を受ける。加えて、凝視攻撃の有効距離内において、このクリーチャーを遠隔攻撃、遠隔呪文、遠隔特殊能力のいずれかの目標として選択したクリーチャーは、攻撃を終えた後でセーブに成功する必要がある (訳注: さもなければ凝視攻撃の効果を受けるということ)。
(訳注: 複数回攻撃可能な場合でも、そのうちの1回を凝視攻撃と置き換えるのではなく、攻撃全体と置き換える)

近接攻撃の間合い [#] (Melee Reach [#]) : このクリーチャーは自らの接触面の端から記載された数のマス目の距離内にいる敵に対して近接攻撃を行なうことができる。目標を視線にとらえているかどうか、目標が遮蔽を得ているかどうか、という点に関しては、遠隔攻撃のルールを用いて判断する。

このクリーチャーが近接攻撃を行なえるかどうか判断する際、斜め方向に関しては通常の方法で数える (近接攻撃の間合い12のクリーチャーは斜め方向に2マス先の敵を攻撃することはできない)。

この能力があっても、クリーチャーが隣接していない敵に対して機会攻撃を行なえるようにはならない。またクリーチャーが突撃する場合に関しても、突撃する対象の敵に隣接する前に自発的に移動を止められるようになるわけではない。近接攻撃の間合いの能力を用いて離れた敵を攻撃している敵は、挟撃の状況を作り出さない。

{クリーチャー}が必要 (Requires CREATURE) : このクリーチャーは、君が記載されたクリーチャーをウォーバンドに入れている場合のみ、ウォーバンドに含めることができる。ウォーバンドのセットアップを行なう際、いずれかのクリーチャーを、このクリーチャーが必要とする仲間として選択すること。その仲間が排除されたなら、このクリーチャーもまた排除され、双方のポイントが対戦相手のスコアとなる。たとえば、大型ファイアー・エレメンタルは指揮官の仲間が必要という能力を持っている。君は自分のウォーバンドをセットアップする際、指揮官のうちの1体を選択する。その指揮官が排除されたなら、その大型ファイアー・エレメンタルもまた排除される。

ボックス戦の場合には、君が必要とされる対象にあたるクリーチャーを持っていないならば、かわりに君のウォーバンドに含まれる他のクリーチャーのいずれか1体を選択する。

{効果}への完全耐性 (Immune EFFECT) : クリーチャーは記載された攻撃タイプ、エネルギー、能力、状態などの作用を受けない。複数種類のものに完全耐性を持つクリーチャーの場合、それらがすべてまとめて1つの項目に記載されており、各対象は読点で区切られている。たとえば、[冷氣]と[火]の効果に対する完全耐性を持つクリーチャーの場合には、[冷氣][火]への完全耐性という能力を持つ。

攻撃 (Attack) : (呪文または能力の用語) 呪文や特殊能力によって与えられるボーナスや修正値の多くは、クリーチャーの「攻撃」に作用する。攻撃の種類が特定されていない場合、その効果は近接攻撃と遠隔攻撃の両方に適用される。

行動可能クリーチャー (Active Creature) : 行動可能クリーチャーとは、敗走状態でも、朦朧状態でも、睡眠状態でも、無防備状態でもないものを言う。

小型 (Small) : 小型クリーチャーは直径20mmのペースに乗っており、1マスを占める。

個体名 (Unique) : このクリーチャーは世界に1体 / 1人の特別な個体であり、たとえば “ドワーフのファイター、トルデク (Tordek, Dwarf Fighter)” のように、個体名を持っている。君は自分のウォーバンドに同じ個体名を持った個体名クリーチャーを2体以上入れることができない。たとえば、 “ドワーフのファイター、トルデク (Tordek, Dwarf Fighter)” と “ドワーフの闘士、トルデク (Tordek, Dwarf Champion)” はどちらも “トルデク” であると見なされたため、君は自分のウォーバンドに合わせて1体しか入れることができない。ただし、君の対戦相手やチームメイトは、同じ個体名の個体名クリーチャーを各人それぞれ1体ずつ持つことができる (訳注: たとえば4人で行なうバトルの場合、最大で各ウォーバンドにつき1体、合計で4体のトルデクが参戦することも可能)。バトルに勝利することによって、君のウォーバンドにいるのが本物であり、他はクローンやダブルゲンガーに過ぎないことを証明せよ。

ボックス戦では、個体名能力は無視すること。

混沌 (Chaotic) : (呪文または能力の用語) “混沌にして善” が “混沌にして悪” のウォーバンドにいるクリーチャーは、そのクリーチャーのデータ・カードに書いてある陣営に関わらず “混沌” であるとみなされる。それらのものは、混沌のクリーチャーを目標とする呪文や特殊能力の作用の対象となりうる。

混乱 (Confusion) : (呪文または能力の効果) 混乱は生きているクリーチャーに対してのみ作用する。この効果の対象となったクリーチャーは、混乱状態となる。混乱状態のクリーチャーを起動するたびに、1d20 をロールする。

D20ロール ランダムに決定されるアクション

1~5 このターンはランダムに決定した対戦相手が、まるでその対戦相手の持つクリーチャーであるかのように、このクリーチャーを操る。このクリーチャーはこのターンは指揮下にない。君のクリーチャーたちは望むならこのクリーチャーに対し機会攻撃を行なうことができる。ただし混乱状態のクリーチャーを一時的に対戦相手が操っている間にこのクリーチャーが排除されたなら、操っている対戦相手が勝利ポイントを得る。対戦相手がクリーチャーを操るが、それでもこの起動は君のこのフェイズの起動の1つとして数える。

6~15 このターン、このクリーチャーはじっと立ち止まっており、どんなアクションも取らない。

16~20 君が通常どおりこのクリーチャーを操る。しかしながら、このクリーチャーは効果の持続時間が終わるまで混乱したままである (訳注: この結果が出たからといって混乱が終了するわけではない)。

混乱状態のクリーチャーは機会攻撃を行なうことができない。

混乱状態の指揮官は他のクリーチャーを指揮下に置くことができず、指揮官値をインシアチブ判定に加えることができず、その指揮官効果は機能しない。

混乱効果の多くは、混乱状態のクリーチャーが自らの起動の終了時ごとに回復の試みとして混乱状態を引き起こした効果の難易度に対するセーブを行なえと明記している。

サイオニック (Psionics) : これらの能力はクリーチャーのデータ・カードにおいて、呪文の項に記載されており、ルールや用語に関しても呪文と同様のものを使用している。各呪文に関して使用回数が定められている代わりに、サイオニックを持つクリーチャーは一定のパワー・ポイント (pp) を持っており、このポイントを限界の値まで、記載されたいずれのサイオニック・パワーに対してでも、望む回数だけ消費することができる。各サイオニック・パワーについて、支払わねばならない pp の値が記載されている。

サモン / 招来された (Summon / summoned) : (用語) **サモン** (招来) の呪文は記載された条件に当てはまる1体または複数のクリーチャーを、行動中のクリーチャーから6マス以内のバトル・グリッド上に呼び込む (操っているプレイヤーが適切なミニチュアを提供しなければならない)。招来されたクリーチャーは出現したラウンドには起動しないが、以降のラウンドには、ウォーバンドの他のメンバーと同様に起動する。招来されたクリーチャーは、ウォーバンドのコストには加算されず、排除されても対戦相手

に勝利ポイントを与えない。君のウォーバンドは最大12体までだが、招来されたクリーチャーはこの制限に際して考慮に入れない。クリーチャーは招来されたなら、招来者のウォーバンドの陣営となる (招来されたクリーチャーのデータ・カードに記載されている陣営に関わらず)。

指揮官を招来することはできない。招来されたクリーチャーは、たとえサモンとついたり招来を行なう呪文や能力を持っていたとしても、他のクリーチャーを招来することはできない。

招来したクリーチャーが除去されたならば、招来されたクリーチャーも即座に除去される。招来されたクリーチャーの持つ “{クリーチャー} の仲間が必要” 能力は無視する。

作用を受けた各クリーチャーのターンの終了時にセーブを行なう (Save at the End of Each Affected Creature's Turn) : さまざまな効果の中には、クリーチャーが最初のセーブに失敗した後、その効果に対して再びセーブを行なう機会が与えられるものがある。作用を受けたクリーチャーのターンの終了時に、ふたたびセーブをロールする。そのセーブに成功したなら、効果は終了する。失敗した場合、クリーチャーは自らの次のターンの終了時にふたたびセーブを試みることができる。

[酸] (Acid) : (ダメージ用語) エネルギーの種類。

時間のかかる遠隔攻撃 (Slow Ranged Attack) : このクリーチャーは遠隔攻撃を行なったのと同じターンには移動を行なうことができない。

指揮官 (Commander) : クリーチャーのうち、指揮官 [#] の特殊能力がデータ・カード上部に記載されているものは、指揮官である。

指揮官自身は自分の指揮官値か他の指揮官の指揮官値の好きな方を使用することができるが、両方を足しあわせることはできない。指揮官自身は常に自らの指揮官値を自らの士気セーブに加えることができる。これは自らが朦朧状態にあるなどといった、他のクリーチャーを指揮下に置くことができない場合であっても可能である。

指揮官効果 (Commander Effect) : ほとんどの指揮官は、仲間のクリーチャーのうち自身が指揮官でないもの (部下) に対し、なんらかの利益を与えることができる。部下はその指揮官の指揮下にあり、指揮官から6マス以内になくなくてはならない。一部の指揮官効果は、部下に利益を与えるのではなく、敵クリーチャーに不利益をもたらす。

以下の2種類のクリーチャーは指揮官効果の対象とならない。

その指揮官が指揮下に置いていないクリーチャー (制御困難値が指揮官の指揮官値より高いものなど)。

指揮官 (その指揮官自身も含む)。

1体のクリーチャーは同時に複数の指揮官効果の対象となりうるが、違う指揮官が与える同じ数値への修正値は累積しない。たとえば、とあるクリーチャーが1体の指揮官から攻撃 + 2を得、もう1体の指揮官から士気セーブ + 4を得ることは可能である。もし1体の指揮官が攻撃 + 2を与え、もう1体の指揮官が近接攻撃 + 4を与えるなら、そのクリーチャーは近接攻撃に + 4、遠隔攻撃に + 2のボーナスを得るだけである (訳注: 近接攻撃が合計で + 6になったりはしないということ)。

敗走状態、朦朧状態、無防備状態のいずれかである指揮官は、他のクリーチャーを指揮下に置くことができず、指揮官効果は機能しない。

指揮官の中には敵クリーチャーにしかならない指揮官効果を持つものもいる。これらの効果も有効距離は6マスだが、有効距離内のすべての敵 (指揮官や制御困難のクリーチャーも含む) に作用する。

指揮官効果の対象とならない (No Subject to Commander Effect) : このクリーチャーは自分のウォーバンドの指揮官から指揮官効果の利益を得ることができない。またこのクリーチャーは、敵の指揮官の指揮官効果のうち、マインド・プレイヤーのもののように敵に対してのみ作用するものを、無視することができる。

士気セーブ (Moral Save) : 敗走を防ぐために行なう特別なセーブ。すべての士気セーブは難易度20である。指揮官は自らの指揮官値に等しいボーナスを、指揮下に置いているクリーチャーの士気セーブに対して与える。士気セーブに失敗したクリーチャーは、士気回復を行なうかバトル・グリッドから退場するまで敗走し続ける。

士気セーブ+ [#](Moral Save + [#]): 記載されたボーナスをそのクリーチャーのすべての士気セーブに加える。

視認困難[#](Conceal[#]): 他のクリーチャーがこのクリーチャーに対して攻撃し、本来であれば命中するという結果を得たとき(ロールの結果が命中するはずの値であったり何らかの理由で攻撃が自動的に成功する場合) 攻撃側はもう1度1d20をロールしなければならない。2番目のロールの結果が記載された値以上であったら、攻撃は命中する。さもなければ、攻撃は自動的に失敗となる。たとえ攻撃ロールの出目が20であったとしても、攻撃側が視認困難に対するロールに失敗すれば、攻撃失敗となる。

下僕([#]{クリーチャー})(Minions([#] CREATURES)): 君がこのクリーチャーを自分のウォーバンドに加えたなら、君は記載されたクリーチャーも追加コストなしで得ることができる。下僕は君のウォーバンドのコストに加算されず、下僕を排除したからといって、対戦相手が勝利ポイントを得ることもない。君のウォーバンドは最大12体までだが、下僕はこの制限に際して考慮に入れない。

{種別または属性}を討つ一撃+[#](Smite TYPE OR ALIGNMENT +[#]): このクリーチャーは記載された敵クリーチャーまたは属性に対し、近接攻撃で追加ダメージを与えることができる。これは攻撃を行なう前に宣言しなければならない。攻撃が命中したなら、記載された量の追加ダメージを与える。

蹂躪[#](trample[#]): 自らのターンにつき1回、この特殊能力を持つクリーチャーは、1体の敵の接界面を通過して移動することができる。その敵は記載された難易度のセーブに失敗したならば、記載された値のダメージを被る(訳注: ダメージを与える特殊能力なのでセーブに成功しても半分のダメージを与える点に注意)。蹂躪を行なうクリーチャーは通常どおりに機会攻撃を誘発する。蹂躪はクリーチャーのそのターンの攻撃のかわりに行なうわけではない。蹂躪は各ターンにつき、自らより小さいクリーチャー1体に対してのみ使用できる。指揮下でないクリーチャーは、移動速度2で移動するか、あるいは最も近い敵に対して急接近を行なうのであれば、蹂躪能力を使用することができる。

呪文(Spell): 1つの呪文を発動する行為は1回の標準アクションであり、クリーチャーはそのターンの攻撃のかわりに行なう。クリーチャーは自分の占めているマス目を敵クリーチャーが機会攻撃範囲に収めている場合、距離が“接触”であるもの以外は、呪文を発動することができない。

しかし、隣接する敵に対して遮蔽を得ている呪文の使い手は、通常どおりに呪文を発動することができる。

呪文抵抗(Spell Resistance): このクリーチャーに作用しうる呪文を発動する場合には、1d20をロールせよ。11以上であれば、呪文は通常どおりこのクリーチャーに作用する。さもなければ呪文はこのクリーチャーに効果を与えない。このクリーチャーは呪文に抵抗しないことを選択することもできる。

クリーチャーの中には完全呪文抵抗(Spell Resistance All)を持つものもある。この場合、呪文は決してこのクリーチャーに作用せず、クリーチャーも呪文に抵抗しないことを選択できない。

呪文抵抗は、敵がその敵自身に対して発動された呪文によって得ているボーナスや能力に対しては、なんらの防護とならない。たとえば、**ブルズ・ストレンクス**の呪文(接触; +5近接攻撃ダメージ)の目標となっているクリーチャーは、呪文抵抗を持つクリーチャーに命中させた近接攻撃においても、やはり追加ダメージを与える。

呪文の使い手/術者(Spellcaster/caster): データ・カードに呪文の項目があるクリーチャーは呪文の使い手である。

使用回数無制限(Unlimited Use): ほとんどの呪文は数回ずつしか使用することができず、その回数がチェック・ボックス()によって示されている。使用回数無制限の呪文は、このクリーチャーによって何回でも発動することができる。チェック・ボックスのない特殊能力は使用回数無

制限であるとみなされる。

招来された(Summoned): 『サモン/招来された』の項を参照。

植物(Plant): (クリーチャー種別)すべての植物は以下の特殊能力を持つ: クリティカル・ヒット、急所攻撃、混乱、支配、睡眠、扇動、毒、麻痺、朦朧化への完全耐性。

陣営(Factions): 道徳と規律に関して特定の視点に傾倒した組織。クリーチャーが参戦している陣営は、必ずしもD&Dロールプレイング・ゲームの属性とは一致しない。

人造(Construct): (クリーチャー種別)人造は生きているクリーチャーではない。すべての人造は以下の特殊能力を持つ: 恐れ知らず; 急所攻撃、クリティカル・ヒット、混乱、支配、睡眠、扇動、毒、麻痺、朦朧化への完全耐性。さまざまな**キュア・ウーンズ**の呪文を含む治癒効果は人造に作用しない。

睡眠(Sleep): (呪文または能力の効果)この効果の対象となったクリーチャーは睡眠状態となる。睡眠効果にセーブ難易度がある場合、セーブに成功すれば効果を無効化できる。

睡眠状態のクリーチャーは他のクリーチャーに起こされるまで無防備状態である。移動を睡眠状態にある1体以上のクリーチャーに隣接して終了したクリーチャーは、1体の睡眠状態にあるクリーチャーを起こすことができる(これにより睡眠状態を終了させる)。

攻撃を行なうかわりに、1体のクリーチャーが、隣接している1体の睡眠状態の仲間を起こすことができる。また睡眠状態にあるクリーチャーがダメージを受けたなら、睡眠効果は即座に除去される。

制御困難[#](Difficult[#]): このクリーチャーは、指揮官値がクリーチャーの制御困難値以上である指揮官によってしか、指揮下に置かれず、たとえトロール(制御困難5)は指揮官値5以上の指揮官でなければ、指揮下に置くことができない。指揮官値が十分に高くない指揮官はこのクリーチャーに指揮官効果を与えることができない(訳注: 敵の指揮官による不利な効果は除く)。

制御困難なクリーチャーと急接近(Difficult Creatures and Rushing): 通常のクリーチャーと異なり、指揮下でない制御困難なクリーチャーは、近接攻撃を行なうには敵から遠すぎる位置にいるのであれば、そのクリーチャーが見ることができ、そのターンに接敵することができる。最も近い敵に対して、急接近しなくてはならない。しかしながら、制御困難を持ち、かつ指揮下でないクリーチャーは、急接近を行なう代わりに、その場にとどまって、遠隔攻撃、遠隔呪文、遠隔特殊能力のいずれかを使用することもできる(訳注: “近接攻撃の間合い”は“遠隔特殊能力”に含まれない)これが行なえるのは、ターンの開始時点で、遠隔攻撃の射程や特殊能力の距離内に、目標が存在する場合のみである。

指揮下になく、制御困難の特殊能力を持ち、かつ“近接攻撃の間合い”の特殊能力を持つクリーチャーは、必ずしも急接近を行なう必要はなく、その場にとどまって近接攻撃を行なうことができる。ただし、急接近を行ないたいなら、そちらを選択することもできる。

精密射撃(Precise Shot): このクリーチャーは近接戦闘を行なっている敵に対し、目標のACに通常の+4ボーナスを与えることなしに、遠隔攻撃を行なうことができる。精密射撃は遮蔽によるACへの+4ボーナスを**無視できない**。

セーブ(Save): 攻撃ロールと同様、ダイスの目が20であれば必ず成功であり、ダイスの目が1なら必ず失敗である。

セーブ+[#](Save +[#]): このクリーチャーのすべてのセーブに記載されたボーナスを加える。

セーブ=10(Save = 10): 高レベルのクリーチャーにはこの能力を持つものも多い。士気セーブも含めてなんらかのセーブを行なう際、こういったクリーチャーはロールに、自らのレベルではなく10を加える。士気セーブ

ヴを行なう場合には通常どおり、このクリーチャーを指揮下においている指揮官の士気セーブを加えることができる。

斥候 (Scout) : スカームッシュの開始時にこのクリーチャーを君の集結地点タイルに配置する代りに、君はこのクリーチャーをすでにクリーチャーが配置されているものを除く好きな特殊地形タイル上に配置することができる。1つの特殊地形タイル上に斥候能力を持つ2体のクリーチャーをセットアップすることはできない。このクリーチャーが最初のターンより後になってバトル・グリッド上に入場する場合には、他のクリーチャーと同様に進入を行なう。

接触 (Touch) : 距離が“接触”である呪文は、隣接するクリーチャーのうち好きなもの (敵でも仲間でもよい) が、呪文の使い手自身を目標として発動することができる。

接敵面 (Space) : そのクリーチャーが占めるマス目の数。小型と中型のクリーチャーは1マスの接敵面を占める。大型のクリーチャーの接敵面は4マスである。

善 (Good) : (呪文または能力の用語) “秩序にして善” が “混沌にして善” のウォーバンドにいるクリーチャーは、そのクリーチャーのデータ・カードに書いてある陣営に関わらず “善” であるとみなされる。それらのものは、善のクリーチャーを目標とする呪文や特殊能力の作用の対象となりうる。

ソーサラー呪文 (Sorcerer Spells) : (呪文用語) このクリーチャーは各レベルにつき少しづつの種類の呪文のセットを持っており、回数の合計がそのレベルの限界の数を越えなければ、特定の呪文を繰り返し使用することもできる。術者はより高レベルの呪文スロットを、より低いレベルの呪文を発動するために使用してもかまわない。

即死攻撃 [#] (Death Attack [#]) : このクリーチャーは、急所攻撃を行なおうとする際、即死攻撃能力を併用することができる。これは、攻撃を行なう前に宣言しなくてはならない。急所攻撃能力による追加ダメージは通常どおりに与える。即死攻撃の命中を受けたクリーチャーは記載された難易度のセーブを行ない、失敗すると撃破される。この特殊能力は “急所攻撃への完全耐性” を持つクリーチャーに対しては働かない。

即行 (Swift) : (呪文 / 特殊能力用語) 1体のクリーチャーは、“即行” の呪文や特殊能力を、自らのターンに1回だけ使用できる (他のクリーチャーのターン中に使えるわけではない) 即行の呪文や能力の使用は、通常のアクションのうちに数えないため、攻撃とは置き換えられない。(訳注: 移動と攻撃、全力攻撃、2倍移動などを行なうのに組み合わせて、即行の呪文や特殊能力を1回使用できるということ。)

対戦相手 (Opponent) : バトルで対戦する相手の側のプレイヤー。

ダメージ (Damage) : 近接攻撃と遠隔攻撃はダメージを与える。呪文や特殊能力にもダメージを与えるものが多い。ダメージのタイプとしては、近接、遠隔、エネルギー [音波] [酸] [電気] [火] [冷氣]、魔法、負、がある。

特殊能力がダメージの増加を与える場合 (たとえば “一撃” など) 追加ダメージは元々のダメージと同じタイプである。クリーチャーが元来、とあるタイプの基本ダメージと別のタイプの追加ダメージの両方を与える場合、特殊能力によって増加したダメージは基本ダメージと同じタイプであり、追加ダメージと同じタイプではない。たとえば、ドラゴン・サムライは魔法ダメージに加えて追加の [火] ダメージを与える。もしドラゴン・サムライが (たとえば指揮官効果などによって) “一撃” の能力を得たなら、一撃による追加ダメージは魔法ダメージであり、[火] ダメージではない。**2倍のダメージ**: 2倍のダメージを求めるために計算する場合、基本ダメージを2倍にした後に、ボーナス・ダメージを加える。たとえば、近接ダメージが “10 + 5 [火]” であるものを2倍にする場合、結果は20ポイントのダメージと5ポイントの [火] ダメージとなる。ダメージを受けたクリーチャーが “ダメージ減少” (後述) を持っている場合、ダメージを2倍にした後にダメージ減少を適用する。

ダメージ半減: たとえばセーブに成功した場合など、なんらかの理由でダメージを半分にする場合、次に低い15の倍数にまで切り下げる。たとえば15ダメージの半分は5であり、5ダメージの半分は0である。

ダメージ減少 [#] (DR [#]) : このクリーチャーが近接攻撃か遠隔攻撃によってダメージを受けたなら、記載された値を与えられたダメージから差し引く。エネルギー・ダメージ、呪文によるダメージ、魔法ダメージはダメージ減少によって減少することがない。

ダメージ半減 (Half Damage) : たとえばセーブに成功した場合など、なんらかの理由でダメージを半分にする場合、次に低い15の倍数にまで切り下げる。たとえば15ダメージの半分は5であり、5ダメージの半分は0である。

小さい (Smaller) : 他方よりサイズ分類の小さなクリーチャーは、大きな方のクリーチャーに対して “小さい” と見なされる。ハーフリング (小型) は人間 (中型) よりも小さい。人間はオーガ (大型) よりも小さい。

地形の “上にいる” (“On Terrain”) : クリーチャーは、その接敵面のいずれかの部分とその種類の地形を含むマス目を占めているならば、その地形の上にいる (あるいは中にいる) とみなされる。

秩序 (Lawful) : (呪文または能力の用語) “秩序にして善” が “秩序にして悪” のウォーバンドにいるクリーチャーは、そのクリーチャーのデータ・カードに書いてある陣営に関わらず “秩序” であるとみなされる。それらのものは、秩序のクリーチャーを目標とする呪文や特殊能力の作用の対象となりうる。

治癒 (Heal) : (呪文または能力の効果) この効果は書かれた量のダメージを、負傷している生きているクリーチャーから取り除く。この効果によって、ヒット・ポイントが本来の値より大きくなることはない。

アンデッド・クリーチャーは治癒効果に対してダメージを半減させるためのセーブを行なうことができる。セーブ難易度は12 + 呪文のレベルか、呪文でない場合には、12 + 治癒効果を生じさせるクリーチャーのレベルである。

次のターン1回休みとなる (Skip Next Turn) : この効果の対象となったクリーチャーは自らの次のターン、起動はするが一切なんのアクションも行なうことができない。この効果の対象となっても行動可能なクリーチャーであるとは見なされる。通常どおりにマス目を機会攻撃範囲に収めており、機会攻撃を行なうこともできる。

中型 (Medium) : 中型クリーチャーは直径25mm (1インチ) のベースに乗っており、1マスを占める。クリーチャーのデータ・カードにサイズが書かれていない場合、中型であるとみなされる。

敵 / 敵クリーチャー (Enemy / Enemy Creature) : 対戦相手のウォーバンドに属するクリーチャーを指して敵と呼ぶ。自分やチームメイトのウォーバンドのクリーチャーは敵ではない。

[電気] (Electricity) : (ダメージ用語) エネルギーの種類。

同点のダイス・ロール (Tie Die Rolls) : もし2名以上のプレイヤーが同点で最も高いニシアチブ値を出したなら、最も高い指揮官値を持っているプレイヤーの方が勝ちとなる。それも同点であった場合には、同点どりのプレイヤーだけで再ロールを行なう。

毒 ({ 効果 } ; 難易度 [#]) (Poison (EFFECT; DC [#])) : クリーチャーが “毒” という語句を含んでいる攻撃の命中を受けたり効果の対象となった場合には、記載された難易度のセーブに成功しなければ毒に侵された状態となり、記載された効果を受ける。

毒の効果には、即座にダメージを受ける (セーブに成功すればダメージは半減する) 麻痺、即死などがある。

しかしながら、ほとんどの毒の効果は “クリーチャーが起動することに5ダメージ” と書かれている。バトルの終了時まで、毒に侵された状態にあ

るクリーチャーのターンの開始時、なんらかのアクションを行なう前に、そのクリーチャーは即座にダメージを受ける。

同様の文章で書かれた毒の効果どうしは累積しない。

特定のマス目に“いる”(In a Square)：クリーチャーは、その接敵面のいずれかの部分とそのマス目を占めているならば、そのマス目に“いる”と見なされる。そのマス目に移動して入ったかどうか、あるいはそのマス目から移動して出たかどうか、という点に関しても、同様に考える。

独立 (Independent)：このクリーチャーは常に指揮下に置かれている。指揮官と同じように自分自身だけで士気回復を行なえるが、指揮官の助けがない場合には、まるで“指揮官0”の指揮官によって士気回復を試みられているかのように、士気セーブの際に自らのレベルのみを加える。

仲間 / 仲間のクリーチャー (Ally/Allied Creature)：同じウォーバンド内の他のクリーチャーを指して仲間と呼ぶ。また、チームメイトのものであるクリーチャーも“仲間”であるとみなされる。

薙ぎ払い (Cleave)：1ターンに1回、もしそのクリーチャーがとあるクリーチャーを、近接攻撃 (機会攻撃でもかまわない) でヒット・ポイントを0まで減少させることによって撃破したなら、そのクリーチャーは即座に他の1体のクリーチャーに対して追加で1回の近接攻撃を行なうことができる。

難易度 [#] (DC [#])：(呪文または能力の用語) クリーチャーはセーブに成功することによって、特定の効果を免れたり軽減することができる。1d20をロールし、クリーチャーのレベルを加える。結果が記された難易度以上であったなら、セーブは成功である。

難易度 [#]・無効 (DC [#] Negates)：この表記は、ダメージを与えると同時に他の効果ももたらすような呪文や特殊能力のいくつかに使用されている。これらの効果に対するセーブに成功すると、ダメージも含めて呪文や能力のすべての効果を無効化する (通常と異なりダメージが半分になるわけではない)。

任意の (Any)：(呪文 / 能力用語) この語句を使用している呪文や特殊能力は、通常の、最も近い敵が最も近い仲間を目標としなければならないという制限を受けない (特に明記されていない限り、視線と距離の制限は適用される)。たとえば“任意の2体のクリーチャーの位置の入れ替えを行なう”という文であれば、呪文の使い手が視線にとらえていて呪文の距離内にいる任意の2体のクリーチャーに作用を与えることができる。

粘体 (Ooze)：(クリーチャー種別) すべての粘体は恐れ知らずであり、さらに下の特殊能力を持つ：擬似視覚；急所攻撃、挟撃、凝視攻撃、混乱、クリティカル・ヒット、支配、睡眠、扇動、毒、麻痺、朦朧化への完全耐性。

端数の処理 (Rounding)：特に明記されていない限り、端数は必ず切り捨てる。たとえば、クリーチャーが**パーニング・ハンズ**の呪文 (円錐形；5 [火] ダメージ；難易度13) に対するセーブに成功し、半分のダメージを受けたとする。この場合、5の半分の切り捨てると、まったくダメージを受けないことになる (訳注：ダメージ半減のルールにより、半減したダメージは次に近い5の倍数まで切り下げられる)。

バトル・グリッド (Battle Grid)：罫線の入ったゲーム用の地図シート。その上に地形カードとミニチュアを置く。

[火] (Fire)：(ダメージ用語) エネルギーの種類。

ビーストマスター [#] (Beastmaster [#])：君のウォーバンドにいる動物と魔獣のうち、クリーチャーのビーストマスター値以下のレベルのものは、まるで制御困難の特殊能力を持っていないかのように扱われる。たとえば、ビーストマスター2の能力を持った指揮官は、ウォーバンド内のハイエナやウルフ (レベル2) を何匹でも指揮下に置くことができるが、レベル5のアウルベアは指揮下に置くことができない。

もしウォーバンド内にいるビーストマスター能力を持ったクリーチャーがすべて排除されたなら、仲間の動物と魔獣はもとの制御困難の数値に戻る。

飛行 (Flight)：このクリーチャーはバトル・グリッドの表面を進むのではなく、その上空を飛び越え、移動の終了時に着陸する。移動速度の値には頭に“F”の字がついている。移動困難な地形や像など、通常なら移動を遅くするような地形によっても、移動に影響を受けない。壁に関してはダンジョンの天井までつながっているため、やはり避けて回り道をしなくてはならない。穴も飛び越えることができるが、その上で移動を終えることはできない。飛行中のクリーチャーはからみつきの効果への完全耐性を持つ。

このクリーチャーは他のクリーチャーが占めているマスを通り抜けて移動したり突撃を行なうことができる (ただし、他のクリーチャーの占めている接敵面や、不適切な位置で移動を終えることはできない)。そのターンの移動で最初に居たマス目以外に関しては、敵からの機会攻撃を無視することができる (最初のマス目に関してはまだ“離陸中”であるため、機会攻撃を無視できない)。

非実体 (Incorporeal)：このクリーチャーは幽霊のような非物質的存在である。このクリーチャーが攻撃、呪文、特殊能力のいずれかによってダメージを受けることになったなら、行動中のプレイヤーが1d20をロールする。結果が11以上であったなら、このクリーチャーはまったくダメージを受けない (このロールが攻撃に関して行なわれたものであれば、攻撃は失敗した扱いとなる) ；ただし、非実体能力を持った他のクリーチャーからの攻撃に対しては、このようにダメージをまぬがれる機会を得られない。

このクリーチャーの移動は地形の作用を受けない。壁や穴を越えて移動することもできるが、壁を通して反対側を見ることはできない。穴の上で移動を終えることはできるが、壁その他の不適切な位置で移動を終えることはできない。非実体の能力を持ったクリーチャーが壁の中や反対側にいる場合、隣接するクリーチャーは非実体のクリーチャーが移動する際に機会攻撃を行なうことができない。

このクリーチャーは非実体能力を持たない敵クリーチャーを通り抜けて移動したり突撃することができるが、他のクリーチャーが占めているマス目で移動を終えることはできない。

(“締めつけ”や“からみつき”といった効果も非実体クリーチャーに対して通常どおりの効果を与える；これらは少々奇妙な現象を引き起こすが専用ルール訂正を行なうほど重要ではない)。

部下 (Follower)：君のウォーバンドにいる指揮官でないクリーチャーのこと。指揮官効果に関してこの言葉は、その指揮官の指揮下にあり、6マス以内にいる部下のことを指す。

不可視状態 (Invisible / invisibility)：他のクリーチャーはこのクリーチャーを視線にとらえない (自分以外のとあるクリーチャーを見ることができないクリーチャーは、そのクリーチャーを遠隔攻撃や、呪文と特殊能力のうち距離が“接触”以外であるものの目標とすることができない) この能力を持つクリーチャーは、そのクリーチャーを見ることができない攻撃側に対して、視認困難11を持つ。また、そのクリーチャーを見ることができない防衛側に対して行なう攻撃に、+2のボーナスを得る。

負傷している (Wounded)：ダメージを受け、ヒット・ポイントが初期合計よりも少なくなったクリーチャーは、負傷していると見なされる。

負の (Negative)：(ダメージ用語) 負の“ダメージ”はアンデッドからダメージを取り除く。負のダメージは人対しては効果を持たない。

ブレス攻撃 (Breath Weapon) (攻撃のかわりに行なう；{有効距離}；[#] {エネルギー} ダメージ；難易度 [#])：自身のターンに、攻撃を行なうかわりに、このクリーチャーはエネルギーの奔流を放つことができる。クリーチャーのデータ・カードには、有効距離 (通常は円錐形または直線状、ダメージの量と種類、セーブの難易度が記載されている。セーブに成功すれば被るダメージの量を半減させることができる。 (訳注：複数回攻撃可能な場合でも、そのうちの1回をブレス攻撃と置き換えるのではなく、攻撃全体と置き換える))

暴君の士気ボーナス+ [#](Tyrannical Moral+ [#])：(指揮官効果)君が望むなら、君の指揮官は6マス以内の部下に対して、士気セーブに記載された値の追加ボーナスを与えることができる。しかしながら、結果が失敗であればそのクリーチャーは敗走するのではなく撃破される。士気セーブの原因を作った対戦相手がそのクリーチャーを排除したことによる勝利ポイントを得る。

麻痺(Paralysis)：(呪文または能力の効果)この効果の対象となったクリーチャーはその効果の項に記載された難易度のセーブに成功しなければ麻痺状態となる。麻痺状態のクリーチャーは無防備状態である。麻痺状態にあるクリーチャーのターンの終了時に、そのターン行動する機会を失った後、そのクリーチャーは同じ難易度に対してふたたび1回セーブを行なうことができる。このセーブに成功したなら、クリーチャーは回復し、次の自らのターンには通常どおりに行動できる。

魔法ダメージ(Magic Damage)：(ダメージ用語)これはダメージ減少によって軽減されることのないタイプのダメージである。

無視界戦闘(Blind Fight)：このクリーチャーは近接攻撃を行なう際に、敵クリーチャーの視認困難能力に関して2回ロールを行なうことができる。どちらかの結果が成功であれば、攻撃は命中する。このクリーチャーはまた、目が見えなくても通常の移動速度で移動することができる。このクリーチャーが相手を見ることのできない場合でも、攻撃側はこのクリーチャーへの攻撃に際してボーナスを得られない。無視界戦闘を持つクリーチャーは凝視攻撃への完全耐性を持つ。

無防備状態(Helpless)：さまざまな状況や効果がクリーチャーを無防備状態とする。

無防備状態のクリーチャーは移動、攻撃、呪文の発動を行なえず、隣接するマス目を機会攻撃範囲に収めず、機会攻撃を行なえず、挟撃のボーナスを与えず、起動や目標の選択を必要とする特殊能力を使用できず、他のクリーチャーを指揮下に置くこともできない。無防備状態にあるからといって必ずしも敗走しないわけではないが、クリーチャーを無防備状態とするような状態の中には敗走できなくなるものもある。

無防備状態のクリーチャーに対する近接攻撃は自動的に成功し(ロールは行なわない)2倍のダメージを与える。一方、遠隔攻撃のダメージは通常どおりで、攻撃ロールが必要だが、+4のボーナスを得る。

他のクリーチャーは無防備状態のクリーチャーの接敵面を通過して移動することができる(ただしそこで移動を終了することはできない)。

盲目状態(Blinded)：盲目状態のクリーチャーは、他のクリーチャーをいっさい視線にとらえない。距離や射程が“接触”、“自身”、“君のウォーバンド”のいずれかでない限り、遠隔攻撃を行なったり呪文を発動することができない。

盲目状態のクリーチャーは隣接するマス目を機会攻撃範囲に収めるが、機会攻撃を行なうことができない。

盲目状態のクリーチャーは、隣接する敵に対して近接攻撃を行なうことができるが、敵のクリーチャーはそういった攻撃に対して、視認困難11の能力を持っていると見なされる。

盲目状態のクリーチャーはACに-2のペナルティを被る。

盲目状態での移動：盲目状態のクリーチャーの移動速度は実効上、半分になる：マス目1つを2マス分と数え、斜めの移動はマス目1つを3マス分と数える(移動困難な地形では、マス目1つを4マス分と数え、斜めの移動はマス目1つを6マス分と数える)。

朦朧化(Stun)：(呪文または能力の効果)この能力の対象となったクリーチャーは朦朧状態となる。朦朧化効果にセーブ難易度があるなら、セーブに成功すると効果を無効化できる。

朦朧状態のクリーチャーは移動、攻撃、標準アクションのいずれも行なえないが、**無防備状態ではない**。朦朧状態のクリーチャーは自らの次のターンの終了時に朦朧状態を終える(言い換えるなら行動の機会を1回失う)。朦朧状態の指揮官は他のクリーチャーを指揮下に置いたり、指揮官値をイニシアチブ判定に加えたりすることができず、指揮官効果も機能しない。

朦朧状態のクリーチャーはACに-2のペナルティを受ける。

朦朧化攻撃(難易度[#])(Stunning Attack DC[#])：このクリーチャーは敵を無力化する特殊な近接攻撃を行なうことができる。これは攻撃を行なう前に宣言しなければならない。攻撃が命中し、ダメージを与えたなら、ダメージを受けたクリーチャーは記載された難易度のセーブに成功しなければ朦朧状態となる(詳しくは『朦朧化』の項を参照)。朦朧化効果は朦朧状態となったクリーチャーの次のターンの終了時まで続く。

1体のクリーチャーは1ターンに1回までしかこの能力を使用することができない。

最も近い敵(Nearest Enemy)：特定のクリーチャーから最も近い敵とはそのクリーチャーが見ることのできる敵のうち最も近くにいるものである。他の敵がより近くにいても、視線にとらえていないならば、最も近い敵とはみなされない。急接近あるいは突撃を行なう場合、敵への距離は、地形による移動コストや、そのクリーチャーの持っている飛行のような特殊な移動モードといった、すべての要素を考慮に入れて計算すること。一方、遠隔攻撃と、呪文や特殊能力などの効果は、視線や効果を遮らないあらゆる地形を無視する。

横滑り(Slide)：(呪文/能力効果)この効果は“押しやる/引き寄せる”(別項を参照)と同じように働くが、作用を受けたクリーチャーの移動は、いずれの方向でも良い。

竜(Dragon)：(クリーチャー種別)すべての竜は以下の特殊能力を持つ：麻痺と睡眠への完全耐性。

隣接(Adjacent)：その接敵面と隣りあったマス目を占めていること。斜め隣りでもかまわない。

累積(Stacking)：一般則として、呪文、特殊能力、魔法のアイテムはすべてたがいに加算される(累積する)。これはたとえば、D&Dロールプレイング・ゲームのルールで累積しないことになっているものでもそうである。しかしながら、例外はある。

呪文、特殊能力、魔法のアイテムによって発生したボーナスは、それ自身とは累積しない。近接ダメージ+5を与える呪文やアイテムを複数持つことは許されるが、1体のクリーチャーは**ブルズ・ストレンクス**を2回発動されたからといって、近接ダメージに+10を得ることはできない。

同一の指揮官効果は決して累積しない。1体の部下は、同時に複数の指揮官効果を受けることができるが、2つ以上の指揮官効果が同じ数値にボーナスを与えたとしても、最も高いボーナスだけが適用される。

加えて、名前に“グレーター”、“レッサー”、“リージョン”、“マス”、“スウィフト”のいずれかがあるものは、同様の名前を持った呪文の別バージョンであるため、関連する呪文の効果と累積しない。

[冷氣](Cold)：(ダメージ用語)エネルギーの種類。

割り込み(Immediate)：(呪文/能力用語、およびアクション種別)即効アクション(前述の項を参照)の一種だが、クリーチャーは、いかなる時点でも即座に、たとえ自らのターンでなくても、このアクションを起動できる。このアクションは他のアクションを中断させて割り込み、そのアクションが効果を発揮する直前に効果を発揮する。割り込みアクションどおしの順序が問題になる場合、最後に宣言された割り込みアクションが最初に行なわれる。

用語集 英 / 日対訳表

Acid	[酸]
Active Creature	行動可能クリーチャー
Adjacent	隣接
Ally/Allied Creature	仲間 / 仲間のクリーチャー
Attack	攻撃
Battle Grid	バトル・グリッド
Beastmaster [#]	ビーストマスター [#]
Blind Fight	無視界戦闘
Blinded	盲目状態
Blindsight	擬似視覚
Breath Weapon	ブレス攻撃
Burrow [#]	穴掘り [#]
Chaotic	混沌
Cleave	薙ぎ払い
Cold	[冷氣]
Commander	指揮官
Commander Effect	指揮官効果
Conceal [#]	視認困難 [#]
Confusion	混乱
Construct	人造
Countersong	打ち消しの歌
DC [#]	難易度 [#]
DC [#] Negates	難易度 [#] ・無効
Death Attack [#]	即死攻撃 [#]
Difficult [#]	制御困難 [#]
Difficult Creatures and Rushing	制御困難なクリーチャーと急接近
Double Speed	移動速度の2倍
DR [#]	ダメージ減少 [#]
Dragon	竜
Electricity	[電気]
Elemental	エレメンタル
Elf	エルフ
Enemy / Enemy Creature	敵 / 敵クリーチャー
Energy	エネルギー
Entangle	からみつき
Evil	悪
Factions	陣営
Fearless	恐れ知らず
Fire	[火]
Flight	飛行
Follower	部下
Gaze Attack	凝視攻撃
Good	善
Half Damage	ダメージ半減
Heal	治療
Helpless	無防備状態
Hide	隠れ身
HP	HP
Immediate	割り込み
Immune EFFECT	{ 効果 } への完全耐性
Improved Countersong	強化版打ち消しの歌
In a Square	特定のマス目に “いる”
Incite	扇動
Incorporeal	非実体
Independent	独立
Invisible	不可視状態
Large	大型
Larger	大きい
Lawful	秩序
Living	生きている
Living Construct	生きている人造クリーチャー
Magic Damage	魔法ダメージ
Medium	中型

Melee Reach [#]	近接攻撃の間合い [#]
Minions [#] CREATURES)	下僕 [#] { クリーチャー }
Mobility	強行突破
Moral Save	士気セーブ
Moral Save + [#]	士気セーブ + [#]
Nearest Enemy	最も近い敵
Negative	負の
No Subject to Commander Effect	指揮官効果の対象とならない
Nonliving	生きていない
On Terrain	地形の “上にいる”
Opponent	対戦相手
Paralysis	麻痺
Phase Out	異次元潜伏
Plant	植物
Poison (EFFECT; DC [#])	毒 ({ 効果 } ; 難易度 [#])
Powerful Charge + [#]	強力突撃 + [#]
Precise Shot	精密射撃
Psionics	サイオニク
Push/Pull	押しやる / 引き寄せる
Rend + [#]	かきむしり + [#]
Requires CREATURE	{ クリーチャー } が必要
Resist ENERGY [#]	{ エネルギー } への抵抗 [#]
Rounding	端数の処理
Rusing	急接近
Rushing and Attacking	急接近と攻撃
Save + [#]	セーブ + [#]
Save = 10	セーブ = 10
Save at the End of Each Affected Creature's Turn	作用を受けた各クリーチャーのターンの終了時にセーブを行なう
Scout	斥候
Skip Next Turn	次のターン1回休みとなる
Sleep	睡眠
Slow Ranged Attack	時間のかかる遠隔攻撃
Slide	横滑り
Small	小型
Smaller	小さい
Smite TYPE OR ALIGNMENT + [#]	{ 種別または属性 } を討つ一撃 + [#]
Sneak Attack + [#]	急所攻撃 + [#]
Sonic	[音波]
Sorcerer Spells	ソーサラー呪文
Space	接敵面
Spell	呪文
Spell Resistance All	完全呪文抵抗
Spell Resistance	呪文抵抗
Spellcaster / caster	呪文の使い手 / 術者
Spring Attack	一撃離脱
Stacking	累積
Stun	朦朧化
Stunning Attack (DC [#])	朦朧化攻撃 (難易度 [#])
Summon	サモン
Swift	即行
Switch Positions	位置の入れ替え
Threaten	機会攻撃範囲に収める
Tie Die Rolls	同点のダイス・ロール
Touch + [#]	接触 + [#]
Trample [#]	蹂躪 [#]
Turn Undead [#]	アンデッド退散 [#]
Tyrannical Moral + [#]	暴君的士気ボーナス + [#]
Undead	アンデッド
Unique	個体名
Unlimited Use	使用回数無制限
Vulnerable Energy	{ エネルギー } への脆弱性
Warband Building	ウォーバンド編制
Wounded	負傷している