

## 『ダンジョンズ &amp; ドラゴンズ』ミニチュア・ゲーム 正誤および解説

発行：(株)ホビージャパン <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/miniatures/>

訳：石川 雄一郎

Based on the 4th Edition of the Dungeons & Dragons® roleplaying game, and inspired by earlier editions of the D&D® RPG and the D&D™ Miniatures Game. This Wizards of the Coast® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

この文書は Dungeons & Dragons Miniatures Game (DDM) の公式ルールとその明確化、そして補足が含まれている。これらの情報は以降の版のゲームルールに編入される。Wizards of the Coast 社はルールに関する質問を歓迎する。  
<http://www.wizards.com/customerservice> (英語)

最新版の FAQ、エラッタ、トーナメントに関する情報は以下のアドレスを参照のこと。  
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/minis/tournaments> (英語)

よきゲームのあらんことを！

## 訳注：

各変更点における [置換] アイコンはルールの一部の文章ないし単語の置き換えを示し、[改訂] はルールそのものの変更を示している。また [追加] は文章・用語の追加を示すが、邦訳に当たって [置換] との差がほとんど現れない場合もある。

なお、邦訳に当たり本文中のルールブックのページ数はホビージャパンより提供されている日本語版ルールのページ数と差し替えてある。

※文中 [m] は基本攻撃、[M] は近接攻撃、[R] は遠隔攻撃、[C] は近接範囲攻撃、[A] は遠隔範囲攻撃をそれぞれ指す (ルールブックではアイコンを使用している。ルールブック p9 参照)。

## 戦闘ルール エラッタ

当エラッタは改訂版 *Dungeons of Dread* ルールブック (英語) の、ルールの修正／拡張ルールをまとめたものである。このルールはダウンロード可能なので、以前の版を使用しているなら以下よりダウンロードして参照されたい。  
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/mi/20080117a> (英語)

### p7 Bloodied / 重傷 [置換]

- ×：たとえば Human Sellsword は "Killing Blow / 必殺攻撃" と呼ばれる、重傷の敵に対してのみ働く強力な攻撃を持っている
- ：たとえば Human Sellsword は "Killing Blow / 必殺攻撃" と呼ばれる、重傷の敵に対してより強力な効果を持つ攻撃を持っている

### p7 Bloodied / 重傷 [置換]

- ×：Yuan-Ti Swiftscale も重傷の敵に対して使用できる～
- ：Yuan-Ti Swiftscale も重傷の敵が近くにいれば使用できる～

### p11 Setting up a Battle / バトルのセットアップ [改訂]

11 ページの Setting up a Battle / バトルのセットアップを以下の文章と差し替える：

- 1 それぞれのウォーバンドと、使いたいバトル・マップを公開する。
- 2 d20 をロールする (最も高い指揮官値をもつプレイヤーは 2 回ロールできる)。最も高い結果を出したプレイヤーがバトル・マップを選択するか、他のプレイヤーに譲るか選択する。
- 3 マップを選択しなかったプレイヤーがどのスタート範囲を使用するかを決定し、ウォーバンドを配置する。
- 4 対戦者がスタート範囲にウォーバンドを配置する。

### p13 Legal Position / ルール上許される位置 [置換]

- ×：ルール上許される位置とは、他のクリーチャー、壁、その他マップ上にあってクリーチャーがそのマス目を占めることを阻むものが存在しないマス目のことである。
- ：ルール上許される位置とは、他のクリーチャー、壁、その他マップ上にあってクリーチャーがそのマス目で移動

を終えることを阻むものが存在しないマス目のことである。

#### p13 The "1 Square" Rule / "1マス"ルール [置換]

- ×：このルールによっても、クリーチャーが壁やその他“impassable terrain / 通行不能な地形”を通過して移動することができたり、
- ：このルールによっても、クリーチャーが壁やその他の“blocking terrain / 通行を阻害する地形”、ルール上進入が許されない地形を通過して移動することができたり、

#### p13 Burrow / 穴掘り [置換]

- ×：穴掘り中はすべての地形（壁を含む）を無視することができる。
- ：穴掘り中は **pit / 穴を除く**すべての地形（壁を含む）を無視することができる。

#### p14 Phasing / 位相移動 [置換]

- ×：移動中すべての地形（壁を含む）を無視することができる。
- ：移動中 **pit / 穴を除く**すべての地形（壁を含む）を無視することができる。

#### p14 Shift / シフト [改訂]

内容を以下と差し替える：

クリーチャーは1回の移動アクションを使用して Shift / シフトを行うことができる。シフトしたクリーチャーは隣接した Clear / 開けた地形に移動することができる。クリーチャーは1マスより多くシフトするか、移動困難を無視する能力を持っていない場合、移動力を低下させる地形にシフトすることはできない。シフトによる移動は機会攻撃を誘発しない。

#### p14 Big Creatures and Moving / 大きなクリーチャーの移動 [追加]

最後の段落に以下の追加を行う。

- ×：大きなクリーチャーは、自身のマス目のいずれかが上記のような地形を含むマス目に進入した場合には
- ：大きなクリーチャーは、自身のマス目のいずれかが上記のような地形を含むマス目に **新たに** 進入した場合には

#### p14 Big Creatures and Moving / 大きなクリーチャーの移動 図 [改訂]

図の移動順に、2つ目の矢印の下に②③、3つ目の矢印の下に④と記入する

#### p14 Bloodied / 重傷 [置換]

- ×：クリーチャーの HP 現在値が開始時の半分以下にまで減少したなら
- ：クリーチャーの HP 現在値が開始時の半分以下にまで減少している間中ずっと、

#### p15 Additional Effects (追加の効果) [追加]

文章の最後に以下の分を追加する。

特に指定のない限り、フォローアップによる攻撃は最初の攻撃と同じタイプの攻撃である。フォローアップによる攻撃は最初の攻撃とは別の攻撃であるとみなされるが、対象は最初に攻撃した相手でなければならない（別の対象に攻撃を差し向けることはできない）。

#### p17 Burst X [追加]

- ×：効果線が通っているすべてのクリーチャー
- ：効果線が通っている **他の** すべてのクリーチャー

#### p17 Line X [改訂]

説明文を以下のものと差し替える：

図表に従って“Origin point / 起点”を選ぶ。“End point / 端点”は目標とするマス目の、起点から最も遠い角である。直線が通っている、**X 個**までのマス目にいる全てのクリーチャーに対してそれぞれ1回ずつ攻撃ロールを行なう。直線があるマス目の角に **だけ** 接しているか、そのマス目の辺に沿って走っている場合には、そのマス目は作用を受けない。直線は攻撃する者のマス目を通して引くことはできない。直線は壁やその他の効果線を遮る地形によって遮られる。

Xの値は直線が伸ばせる最大範囲を示している。その値よりも遠くのマス目を選ぶこともでき、その場合直線は最大範囲のところまで途切れる。最大範囲より少ないマス目を選択することも可能である。その場合、直線は最大範囲より短い場所で途切れる。攻撃するクリーチャーは対象のいるマス目まで視線が通っている必要はない。直線がマス目の中と角を通過している場合、そのマス目にいる対象は効果を受ける（角に接しているだけのマス目には効果を及ぼさない）。

#### p18 Charge Attacks / 突撃攻撃 [改訂]

第三段落の説明文を以下のものと差し替える：

クリーチャーは移動を開始したマス目から2マス以上離れ、敵に隣接したマス目に最も近い**空いた**マス目で終えなければならない。まっすぐ直線状に移動する必要はないし、最短距離を通る必要もない。最も近いマス目の全てに進入できない場合、突撃を阻害される。

#### p18 Charge Attacks / 突撃攻撃 図 [改訂]

図の Yuan-Ti の位置を左にひとつずらす。Sellsword への突撃可能範囲（黄色）が右にひとつ広がる。

#### p18 Combat Advantage / 戦術的優位 [改訂]

最初の・点の内容を置き換える。

- ×：目標に対して invisible / 不可視である
- ：目標に対して invisible / 不可視であり、かつ目標に視線が通っている

#### p19 Franking / 挟撃 図 [置換]

ドラゴンはオレンジ色の Merchant Guard に挟撃されている。

#### p20 Counting Distance / 射程と距離の数え方 図 [追加]

1, 2, 3 の数値をそれぞれ Sellsword の左上のマス目から、左に順に書き加えていく。

#### p20 Opportunity Attacks / 機会攻撃 [追加]

最初の段落の最後に以下の文章を追加する：

[R] および [A] 攻撃に対する機会攻撃は各攻撃による対象の選択の前に行われる。もし機会攻撃が攻撃しようとしたクリーチャーを撃破、あるいは行動不能にした場合、行われようとしていた攻撃は行われないうちに終了する。攻撃が移動を伴うものである場合、その移動は（攻撃と別個に）通常通りに機会攻撃を誘発する。

#### p21 Legal Position / ルール上許される位置 [置換]

- ×：それが最後に占めていたルール上許される位置に移動させること。
- ：それが最後に占めていたルール上許される位置に**置き換える**こと。

#### p21 Staggered / よろめき状態 [置換]

- ×：～基礎攻撃を行う以外の攻撃アクションを行うこともできない。
- ：～基礎攻撃を行うか、**その代わりに移動アクションを行う**以外の攻撃アクションを行うこともできない。

#### p21 Confused / 混乱状態 [置換]

説明を以下の文章と置き換える：

混乱状態のクリーチャーはランダムに行動する。クリーチャーのターンの最初に d20 をロールして以下の表を参照せよ。

20 ロール	結果
1～5	対戦相手のプレイヤーが操る
6～15	アクションを行うことができない
16～20	持ち主のプレイヤーが操る

混乱状態のクリーチャーは

- ・基礎攻撃を行うか、その代わりに移動アクションを行う以外の攻撃アクションを行うことができない

- ・機会攻撃を行うことができない
- ・指揮官パワーを含む、特殊パワーを使用することができない
- ・イニシアチブチェックの際、指揮官値が無いものとみなされる

### p23 Terrain / 地形 [置換]

Forest と Difficult Terrain の説明順がアルファベット順になっていないので置き換える。

### p23 Pits / 穴 [改訂]

穴はルール上許される位置とはみなされない（全てのクリーチャーは穴を含むマス目で移動を終了することはできない）。

第三段落の説明を以下の文章と置き換える：

何らかの効果（例えば Push, Pull, Slide など）によってクリーチャーが穴のマス目に移動させられたなら、そのクリーチャーは穴に落ちるかもしれない。攻撃による効果を全て解決した後、行動中のクリーチャーはフォローアップ攻撃を行う（攻撃ボーナスや目標が AC なのか防御値なのかという点に関しては、目標を動かすのに使用した攻撃やパワーと同じものを用いる）；もしこの攻撃も命中したなら、目標は Daze / 幻惑状態となる。フォローアップ攻撃の正否にかかわらず、クリーチャーは目標を最も近いルール上許される位置に配置される。

### p23 Smoke / 煙 [改訂]

説明を以下の文章と置き換える：

煙を含むマス目は視線を遮るが移動の邪魔になつたり効果線を遮つたりしない。煙のマス目に**全体が入っている**クリーチャーは隣接していない全てのクリーチャーに対して invisible / 不可視である。同様に、煙のマス目に**全体が入っている**クリーチャーは隣接するクリーチャーを見ることができるが、隣接していないクリーチャーは煙に入っているクリーチャーにとっても不可視である。煙に部分的に入っているクリーチャーも煙の利点を受けることができる。1つ以上のマス目を煙で占めるクリーチャーは、煙以外のマス目では不可視効果を受けることはできず、通常通り攻撃の目標となりうる（訳注：つまり、煙に入っているマス目だけが不可視とみなされる）。煙は遮蔽を提供しない。Blindsight / 擬似視覚はその範囲内の煙地形を無視する。

### p23 Teleporters / 瞬間移動装置 [改訂]

第2段落のはじめの部分以下を以下の文章と置き換える：

ターンの間、攻撃アクションの前後あるいは移動の途中に瞬間移動装置のマス目に入った Active / 活動可能なクリーチャーは、割り込みアクションとしてマス目を他クリーチャーに占められていない他の瞬間移動装置いずれかのマス目に移動して、自身のターンを続けることができる。

### p24 Walls and Blocking Terrain / 壁その他の事物を遮る地形 [追加]

以下の文章を追加する：

事物を遮る地形を含むマス目はルール上許される位置ではない；壁を含むマス目で移動を終了することはできない。

## Glossary / 用語集

### p27 Adjacent / 隣接する [追加]

文章の最後に以下の文章を追加する：

クリーチャーがいるマス目はそのクリーチャーと隣接しているとみなす。

### p28 Flanking / 挟撃 [置換]

×：その2体のクリーチャーは挟撃されているクリーチャーに対する [M] 攻撃に +2 のボーナスを得る。

○：その2体のクリーチャーは挟撃されているクリーチャーに対する **Combat Advantage / 戦術的優位** を得る。

### p28 Hide / 隠れ身 [改訂]

×：このクリーチャーが、隣接していない敵に対して “Cover / 遮蔽” を得ているなら、このクリーチャーはその敵に対して “invisible / 不可視” である。

○：このクリーチャーが間に立つクリーチャーによるもの以外の遠隔攻撃への遮蔽を、隣接していない敵に対して得



ているなら、このクリーチャーはその敵に対して“invisible / 不可視”である。

#### **p29 Immediate / 割り込み [追加]**

文章の最後に以下の文章を追加する：

クリーチャーは割り込みアクションをそのクリーチャーのターンの間一度しか使えない。

#### **p29 invisible / 不可視 [置換]**

×：このクリーチャーは、このクリーチャーを見ることのできない攻撃者に対して視認困難 11 を持ち、またこのクリーチャーを見ることのできない敵を攻撃する場合には攻撃に +2 のボーナスを得る。

○：このクリーチャーは、このクリーチャーを見ることのできない攻撃者に対して視認困難 11 を持ち、またこのクリーチャーを見ることのできない視線の通った敵に対して戦術的優位を得る。

#### **p29 Ongoing X damage / 継続的 X ダメージ [追加]**

文章の最後に以下の文章を追加する：

全ての継続的ダメージは (Save ends) / (セーブにより終了) を有している。

#### **p29 Opportunity attacks / 機会攻撃 [置換]**

※現行の日本語版ルールブックで修正済み

#### **p29 Place / 配置する [追加]**

文章の最後に以下の文章を追加する：

クリーチャーが配置されるマス目はルール上許される位置でなければならない。

#### **p32 (裏表紙) Setting Up a Battle / バトルのセットアップ (表) [改訂]**

表の文章を以下の文章と差し替える：

1. それぞれのウォーバンドと、使いたいバトル・マップを公開する。
2. d20 をロールする (最も高い指揮官値をもつプレイヤーは 2 回ロールできる)。最も高い結果を出したプレイヤーがバトル・マップを選択するか、他のプレイヤーに譲るか選択する。
3. マップを選択しなかったプレイヤーがどのスタート範囲を使用するかを決定し、ウォーバンドを配置する。
4. 対戦者がスタート範囲にウォーバンドを配置する。

## **Round Sequence / ラウンドの進行：**

**R0. ラウンドの開始。** プレイヤーの記録管理：カウンターか他の何らかの方法で新しいラウンドが始まったことを表示する。 **注意：R0-R5 のステップの間に、各 Champion / 指揮官は一度だけ指揮官パワーを使用できる。**

**R1. 各プレイヤーは**「activate at the beginning / Start of the round」と指定された指揮官パワー、能力、特殊パワーを使用できる。このステップで使用された全ての指揮官パワーは全て同時に使用されたときみなされる。よって、他の指揮官パワーを停止する指揮官パワーは、このステップではまだ機能を果たしていない。

**R2. イニシアチブの前。** 各プレイヤーは「Before initiative」と指定された指揮官パワー、能力、特殊パワーを使用できる。指揮官値の最も高いプレイヤーが最後に使用を指定する。指揮官値が同値であれば、d20 を振って決定する。

**R3. イニシアチブのロール；** 勝者はどのプレイヤーが最初のターンを行うかを決定する。

**R4. イニシアチブの後。** 各プレイヤーは「After initiative」をトリガーとする指揮官パワー、能力、特殊パワーを使用できる。そのラウンド最初に動くことになっているプレイヤーからパワーを使用し、他のプレイヤーはその後これらの能力を使う。

**R5. その他の自動的、あるいは要求される効果を全クリーチャーに適用する。** もしあるウォーバンドが複数の「Beginning of round」効果を受けているなら p30 Simultaneous effects / 同時に発生した効果の処理 に従って解決する。効果はイニシアチブに基づき、クリーチャーを動かすプレイヤー順に解決する。はじめにクリーチャーを動かすプレイヤーのウォーバンドに、次いで次の順番のプレイヤーのウォーバンドに効果を適用するのである。

**R6. ラウンド開始の Turn Sequence / ターンの手順。**

**ターンの手順** (後述) に従い最初の手順のプレイヤーは 1 体のクリーチャーを起動し、以降のプレイヤーは全てのクリーチャーの起動が終わるまで 2 体ずつ交代でクリーチャーを起動する。

**R7. ラウンドの終了：**最初に Victory area / 勝利ポイント獲得エリアの占有とそれに伴うポイントの獲得のチェックを行う。次いで end of round / ラウンドの終了時にトリガーが指定されている、このゲーム（あるいはチーム戦フォーマットでの平行しているゲームにおける）次ラウンドまで効果の継続する効果のチェックを行う。その後各プレイヤーの勝利ポイントが勝利条件を満たしているかどうかを確認する。最後に、終了が“end of round / ラウンドの終了時”に指定されている効果が終了する。

## Turn Sequence / ターンの手順：

### 「ターン開始時」効果の解決：

**F1. 効果の終了：**クリーチャーのターン開始時に終了する効果が終了する。

**F2. コントロール者の決定。**適用するものがあるなら、Confusion / 混乱などによりクリーチャーを操る者が変わるような効果を解決する。

**F3. クリーチャーの起動でトリガーされるダメージの適用。**Ongoing Damage / 継続的 X ダメージや Shadowed などの効果を含む。以下の **Damage Sequence / ダメージ適用の手順**を用いるが、ステップ D2 は使用しない。複数の継続的ダメージが適用されている場合、コントロールしているプレイヤーがどの順に解決するかを決定する。

**F4. 他のターン開始時・クリーチャーの起動で発生する効果の解決** 用語集「Simultaneous effects / 同時に発生した効果の処理」に従って解決する。

### アクションの決定：

#### **A1. 効果の終了**

プレイヤーはその場で何をするかを決定する。

#### **A2. 特定一部のパワーのチェック**

突撃による攻撃並びに特殊パワー（チェックボックス付き）は「使用した」とみなされ、recharge / 再チャージの準備を終えたとみなす。

## 目標の決定：

### T0. 機会攻撃

機会攻撃は [R] 攻撃および [A] 攻撃により発生する。もし機会攻撃がそれらの攻撃を使用していたクリーチャーを破壊、行動不能、あるいは何らかの方法で攻撃をできなくした場合、攻撃手順はその場で終了する。

### T1. 目標の決定

攻撃するプレイヤーは攻撃に当たり、ルール上許される目標を選択しなければならない。[R] 攻撃を行うには、視線が通っていなければならない。マス目を対象とする [A] 攻撃の場合には攻撃者とマス目の間に視線が通っている必要がある。一部の [C] および [A] 攻撃は Nearest / 最も近い（的）を指示している場合がある；この場合、最も近くにいる視線の通った敵（複数いる場合もある）に使用する。対象のクリーチャーはその攻撃の範囲内に入っていなければならない。攻撃クリーチャーから等距離のところに複数のクリーチャーがいる場合には、攻撃側プレイヤーはどのクリーチャーが最も近くにいるクリーチャーかを決定して良い。

**複数の目標：**一部の攻撃には複数あるいは特定数への攻撃を認めるものがある。これらの攻撃は、以下に示すように、[M] と [R]、[C] と [A] とで無数の違いがある；

もし [M] および [R] 攻撃アクションが複数の攻撃ルールを許すなら、それらの攻撃は同時に処理される。攻撃を行うプレイヤーは最初に攻撃する目標を決め、攻撃の解決を行った後、（最初の攻撃ロールの結果が解決された後に）別の目標に対しての追加の攻撃ルールを行う。カードに複数攻撃が記載されている場合、それらの攻撃はどのような順に解決されても良い。

[C] および [A] 攻撃の場合、全ての目標は攻撃の解決前に指定する。攻撃ロールはそのとき決めた順に解決する。もし [C] および [A] 攻撃が範囲内の特定の目標を定めず攻撃するものであれば、効果範囲内の全てのクリーチャーは攻撃を受けねばならない。単体の目標に対して追加ダメージを与えるパワーを使用するなら、攻撃側プレイヤーは ([C]

および [A] 攻撃を受けたクリーチャーの中から) 追加ダメージの対象となる目標を定めること。

[M] および [R] 攻撃にも、[C] および [A] 攻撃の仕組みを使って判定するものもある (例--[M]burst attack)。これらの攻撃はロール前に全ての目標への攻撃順を決定する。

## T2. 目標の指定による効果

目標に指定されることでトリガーされるパワーは、目標に指定された時に使用できる；例えば Eternal Blade の Defender Power は "when an adjacent enemy makes a Melee attack against an ally / 隣接した敵が仲間に攻撃したとき" というトリガーを持ち、目標の指定が行われた時だけ使用できる効果である。この種の効果やパワーは 1 ターンに 1 つのクリーチャーに 1 回しか使用できない (が、他のものによる指定であれば問題ない)。

## T3. 目標の変更

目標に修正を与えたり、無効化したりするパワーを使用できる。

例) Golden Wyvern Initiate の Golden Wyvern パワー ([C] および [A] 攻撃時、範囲内の 1 体のクリーチャーを無視できる)；Merchant Guard の特殊パワー Bodyguard (攻撃の目標を変更できる) など。もし新しい目標が B1 および B2 のステップに照らしてルール上攻撃可能な位置でない場合でも、新しい目標は元々の目標と同じ位置を占めているものとみなす。Follow Up / フォローアップ攻撃は最初の攻撃の一部であるとみなし、フォローアップ攻撃だけを別の目標に移すことはできない。

## 攻撃手順 B:

### B1. 攻撃への修正適用

指揮官パワー、戦術的優位、遮蔽などのボーナスを適宜適用する。

### B2. 攻撃ロール (攻撃のためのダイスロール)

### B3. トリガーの確認: 攻撃ロール

攻撃によりトリガーされる効果 (例: when attacked / 攻撃したとき、after attack / 攻撃のあと) を解決する。

### B4. トリガーの確認: クリティカル

クリティカルによりトリガーされる効果を解決する。

### B5. トリガーの確認: 命中

命中によりトリガーされる効果を解決する。

### B6. 命中によるダメージの適用

適用とともにもたらされる効果 (カードに列記されている順に適用) を適用する；ダメージを与える効果についてはダメージに関する表を参照。

## D. ダメージ適用の手順

D1. クリティカルによる修正を加え、与えられるダメージを決定する。ダメージタイプを選択できるなら、どのタイプを使用するかを選択する。クリティカルの際は継続的ダメージ以外の全ての記載されているダメージが倍増する。

D2. ダメージが攻撃の成功により与えられたものなら、指揮官パワー、能力、特殊パワーによる各種追加ダメージを加えることができる (一部の [M] 攻撃は d20 ロールなしでダメージを与える；これらの攻撃も成功した攻撃とみなす)。

D3. resist / 抵抗や他の防御的能力によるダメージ減少を適用する；ダメージを半分にする効果は連続的に適用する。(Insubstantial / 非物質的を持つクリーチャーが、Enervated / 活力喪失状態にあるクリーチャーに 40 ダメージを与える攻撃をされた場合、受けるダメージは 10 ダメージになる)

D4. ダメージがダメージ減少後も実数として残るなら、Vulnerability / 脆弱性による追加ダメージを適用する。(例: Vulnerable 5 Fire を持つクリーチャーが Resist 5 fire を得た。このクリーチャーが 5+15 fire のダメージを受けた場合、上記 D3 の手順により fire ダメージは 10 点に減少するが、fire ダメージはまだ残っているのでその後 Vulnerable 5 Fire により追加 5 ダメージを受ける。よって、ダメージの総計は 20 点になる。もしダメージが 5+5 fire であれば D3 の手順により fire ダメージは 0 に減少する。fire ダメージは残っていないので、受けるダメージの総計は 5 点となる。)

D5. ダメージの適用

D6. トリガーの確認: 「Damaged / ダメージを受けたとき」に対する効果

D7. トリガーの確認: 「Bloodied / 重傷になったとき」に対する効果

**D8. トリガーの確認**：「Destroyed / 破壊されたとき」に対する効果

**D9. 破壊されたクリーチャーを除去する**

**B7. フォローアップの実行**（もしあれば）

**B8. トリガーの確認**：攻撃の失敗 もしあれば、攻撃の失敗によるダメージを適用する。ダメージ適用の手順に従いダメージを与えるが、この際 D2 ステップは使用しない。追加ダメージは攻撃に失敗した際には適用されない。

## **Mounts / 乗騎：**

訳注：原文中では *Mount* という言葉を動詞的（「騎乗する」）にも名詞的（「乗騎」）にも使用しているため、本訳文中ではそれぞれ違う訳語を当てている。

Mount ability / 乗騎は特定のキーワード (Dwarf, Orc, Human など) を持つものを Rider / 乗り手にすることを許す能力である (訳注：乗り手は *Rider* という *Keyword* を付加される)。騎乗している間、乗り手と乗騎の両者は同じマス目を占めているとみなされ、互いに隣接しているとみなされるが、遮蔽は提供しない。

乗騎と乗り手は同時に移動する個別のクリーチャーである。もし移動により機会攻撃を受けるなら、機会攻撃を行う側は（1R に 2 回以上の機会攻撃をする能力を有していない限り）乗騎と乗り手のどちらを攻撃するかを選択しなければならない。

乗騎と乗り手は個別にアクティベートを行う。

### **Mount：**

乗騎のターンにおいて、乗騎は移動と攻撃を通常通り行える。乗騎に対する移動、シフト、位置を変える効果などはすべて乗り手にも同時に適用される。乗騎の移動の際には、乗り手の移動を阻害する種々の効果 (Visejaw, Fear's Dark Shadow であるとか、よろめき状態、減速状態、朦朧状態、無防備状態など) を無視する。もし乗騎が飛行しているなら、乗り手も乗騎の移動中その恩恵を受ける。ただし、他の効果に関しては、特記のない限り乗り手はその恩恵を受けることはない。

乗騎が除去された場合、乗り手は乗騎の占めていた場所のどこかで、ルール上問題ない位置に置かれる。それが不可能な場合、乗り手はその位置から最も近いルール上問題ない位置に置かれる。

乗騎が突撃した際、能力や効果によって乗り手も攻撃が可能となる場合がある。その場合、乗り手も突撃しているとみなされ +1 攻撃ボーナスを得る。

・ **Mounting / 騎乗する**：騎乗していない騎乗可能なクリーチャーは乗騎に隣接したのち、移動アクション（この行動は機会攻撃を誘発する）として乗り手となることができる。騎乗している間、乗り手は “mounted creature / 騎乗クリーチャー”、すなわち *Riding* / 騎乗している状態にあるとみなされる：

- ・ **Riding / 騎乗している**：騎乗しているクリーチャーは、自分で移動できない以外には通常通り行動できる。騎乗クリーチャー依然としては *push* / 押しやる、*pull* / 引き寄せるなどの移動させる効果の対象となる。騎乗しているクリーチャーを移動、シフト、位置を移動させる効果は騎乗状態を終わらせ、乗騎の位置を変更しない。騎乗しているクリーチャーの移動力は 0 である。騎乗しているクリーチャーは移動アクションとして自発的に下馬できる：騎乗状態は終了し、乗り手は隣接したマス目にシフトする。下馬したクリーチャーは当該クリーチャーのターン中、それ以上の移動ができない。

**下馬の強制**：騎乗しているユニットは仲間である乗騎と適切な乗り手からなる。もし乗り手と乗騎が別々のプレイヤーによってコントロールされる場合、それがたとえ一時的なものであっても、騎乗している乗り手は自動的に下馬させられる（乗騎が乗り手を振り落とす；乗り手をルール上問題ない位置に置く）。同様に、適切でない乗り手（例：Thundertusk bore におけるドワーフではない乗り手）も自動的に下馬を強制される。

乗り手が攻撃や効果、特殊能力で *push*、*pull* ないし *slide* させられた場合、乗り手は下馬させられる。乗り手



は乗騎と同じマスを取っているとみなされる --- よって、pushなどで1マスだけ押された場合、乗り手は乗騎と隣接したマスに移動することになる。また、Abduct（訳注：Bar-Iguraの持つ「目標クリーチャーと共に勝利ポイント獲得範囲に移動する」能力）やBaleful Transposition（訳注：2体のクリーチャーの位置を入れ替える呪文）などによっても乗り手は下馬される。下馬の強制は機会攻撃を誘発しない。

## 一般的なルールの解説：

**Blindsight [range] / 非知覚的視覚 [範囲]：**非知覚的視覚を持つクリーチャーは範囲内のConceal / 視認困難を無視し、invisible / 不可視のクリーチャーを通常通り知覚できる。範囲が記載されていない場合、範囲は制限なしとなる。ただし、視線と射線が同時に阻害されるような地形の向こうにいるクリーチャーは依然として不可視として扱われる。

**Bodyguard：**Bodyguardは全てのタイプの攻撃に対して使用できる。Bodyguard能力は時に同じ攻撃に対して2回使用される場合がある。フォローアップのある攻撃に対してBodyguard能力が使用された場合、フォローアップ攻撃もまたBodyguardを使用したクリーチャーに適用されるのである。

**Burst [X] / 爆発 X：**爆発は使用者には影響しないが、範囲内にいるクリーチャー（使用者と同じマス目も含む）には効果を及ぼす。より大きいクリーチャーの場合、爆発は単に1つのマス目だけでなく、クリーチャーのマス目から発生する。このクリーチャーに隣接するマス目は全て1マス離れているとみなす。目標が爆発効果からカバーを得ているかどうかを決定するためにはいずれのクリーチャーの占めるマス目でも使用できる。

**Can't Attack：**もしクリーチャーが攻撃されない状態（can't be attacked）なら、そのクリーチャーはあらゆる攻撃の目標にならない。このクリーチャーが[C]ないし[A]攻撃の効果範囲に含まれたとしても、目標となったとはみなされない。攻撃はこのクリーチャーにRedirect（目標を変更する）され得る。その場合、攻撃は通常通り解決される。

**Champion Powers：**一度指揮官パワーが使用されたら、その能力は既に指揮官とは直接の関わりはなく、指揮官の状態とは関係なく機能する。すなわち起動したパワーは指揮官が行動不能になったり破壊されても効果を失わない。

**Claw Rake：**この能力は選択的なフォローアップ攻撃である。最初の攻撃を行った後、即座に解決される。

**Cone / 噴射状：**噴射状の攻撃はその攻撃範囲に攻撃者を含めることはできない；攻撃者の隣接したマス目を起点としなければならない。

**Confused / 混乱状態：**混乱状態下のクリーチャーはランダムに行動する。ターンの最初（上記ターンの手順F2の“at the beginning of turn”以外の効果の適用前）にd20ロールを行い、以下の表を参照する。

d20	結果
1～5	対戦相手のプレイヤーが操る
6～15	アクションを行うことができない
16～20	持ち主のプレイヤーが操る

混乱状態のクリーチャーは

- ・基礎攻撃を行うか、その代わりに移動アクションを行う以外の攻撃アクションを行うことができない
- ・機会攻撃を行うことができない
- ・指揮官パワーを含む、特殊パワーを使用することができない
- ・イニシアチブチェックの際、指揮官値が無いものとみなされる

敵プレイヤーにコントロールされる場合、そのクリーチャーはそのプレイヤーのウォーバンドの一部であるとみなされる。混乱したクリーチャーが破壊されたら混乱していない時のウォーバンドに戻り、それに基づいて勝利ポイント等の計算を行う。ターン終了時、可能ならセーブにより効果の終了判定を行う（または単に終了する）。

**Dominated** / **支配状態**：効果を受けたクリーチャーは特殊パワー、即時アクションの使用、機会攻撃を行うことができない。支配状態にあるクリーチャーが起動したら、対戦相手はそのクリーチャーのコントロールを得、自分のウォーバンドの一部であるかのように行動させることができる。支配状態にあるクリーチャーの攻撃は基本攻撃に限られる。

**Forced Movement** / **強要による移動**：ある種の攻撃あるいは特殊パワーはクリーチャーに移動を行わせる。対象のクリーチャーは（訳注：対戦相手にとって）もっとも都合のよい方法で移動を行わなければならない。例えば、Harpy's Lure 能力で移動を強いられたクリーチャーは飛行を選択することはできず、また Beholder による Fear / 恐怖を受けたクリーチャーは移動に穴掘りを選択することはできない。

**Hide** / **隠れ身**：隠れ身に関しては以下のルールを使用する。“もしこのクリーチャーが遠隔攻撃における隣接していないクリーチャーによるもの以外の遮蔽を得ているとき、敵からは不可視となる”。この記述はカードに書かれているものに上書きされる。隠れ身能力における遮蔽の判定については遠隔攻撃のルールを使用する。仮に当該クリーチャーが遠隔攻撃を持っていなくても、隠れ身を使おうとしているクリーチャーとの間に視線が通っているかどうかについての判定には遠隔攻撃ルールを使用する。この際、クリーチャーの遮蔽の有無について、最適な角以外を選択することはできない。

**Immune EFFECT** / **特定効果に対する完全耐性**：ある特定の状態に対して完全耐性を持つクリーチャーは、より下位に当たるすべての効果に対しても耐性を得る。たとえば朦朧化状態に耐性のあるクリーチャーは幻惑状態にも耐性があるが、無防備状態には完全耐性がない。

**Infest**：あるマス目で移動を終了できる Infest を持つクリーチャーは、一体のみである。

**Insubstantial** / **非物質的**：非物質的能力は攻撃によるダメージに対してのみ適用される。

**Larger Spaces and Distance**：大型のスペース間の距離を決定するには、一方のスペースのどこかを選択し、もう一方のスペースの同じ位置を指定してマス目を数える。

**Minor Action** / **マイナー・アクション**：クリーチャーはターン中に1回の攻撃アクションと1回の移動アクションに加えて、1回のマイナー・アクションを行うことができる。マイナー・アクションは他のアクションに振り替えることはできない。攻撃アクションまたは移動アクションは他のマイナー・アクションに振り替えることができる。

**Mobility Dependent Attack**：一部の攻撃は指定されたマス目以上の移動を要求される。この要求は最初にクリーチャーのいたマス目から、移動後 [X] マス以上離れていなければ満たされない。こうした mobility dependent attack の例としては突撃、Archer's Mobility、Earthcrest などがある。

**Move Action** / **移動アクション**：攻撃アクションを移動アクションに置き換えて移動しても、攻撃アクションを行ったとはみなされない。

**Moves Normally**：能力や特殊パワーが特定の地形を通常通り移動することを認めるなら、その地形に進入する際余計な移動コストを支払う必要はなく、その地形を移動することで受けるダメージを無視することができる。しかし、その地形の持つ他の効果、たとえば視線を遮る効果などは依然として有効である。

**Multiple Rolls Attack Mechanics**：一部のクリーチャーは攻撃オプションとして一体のクリーチャーに複数回の攻撃ロールを要求し、命中した回数で最終的なダメージを決定する。この場合、すべてのロールを同時に行う。このロール中にクリティカルヒットが発生したなら、攻撃はクリティカルしたとみなす。

**Nearest** / **最も近い**：最も近い相手を攻撃目標として指定する攻撃は、視線の通っている最も近い敵だけを目標とすることができる。能力や特殊パワーも最も近い視線の通っている敵ないし最も近い視線の通っている仲間を目標とする。

**Place**：自動的に位置を指定する効果の対象となったクリーチャーは、目的地がルール上許される位置で移動を終えるよう指定されなければならない。

**Pull / 引き寄せる**：引き寄せる効果はクリーチャーを1マス以上近くに引き寄せる。引き寄せる際には、移動1マスごとに近づくように移動させなければならない。指定されたマス数すべてを引き寄せる必要はないが、“pull-triggered / 引き寄せをトリガーとする”効果をトリガーするには1マス以上を引き寄せなければならない。状況によって、引き寄せることができないクリーチャーもいる。そうした場合、引き寄せは発生せず、引き寄せをトリガーとする効果もまた発生しない。

**Push / 押しやる**：押しやり効果はクリーチャーを1マス以上遠くに押しやる。押しやる際には、移動1マスごとに遠ざかるように移動させなければならない。指定されたマス数すべてを押しやる必要はないが、“push-triggered / 押しやりをトリガーとする”効果をトリガーするには1マス以上を押しやらなければならない。状況によって、押しやることができないクリーチャーもいる。そうした場合、押しやりは発生せず、押しやりをトリガーとする効果もまた発生しない。

**Reroll Attack**：最初のロールが命中か否かによらず、再ロールによる命中判定はそのときの出目のみで決定する。ロールの目によりトリガーされる能力があっても特定の出目がロールされたとはみなされない（訳注：最初のロールで出目が20であっても再ロール能力を使ってしまったら再ロールで20を出さない限りクリティカルとはならない）。

**Resist [X] All**：Resist [X] All を持つクリーチャーがダメージを受けたなら、Xの値だけダメージを軽減する。このダメージは脆弱性を判定する際、すべてのエネルギータイプをそのままカウントする。たとえば、Resist 20 All と Vulnerable 5 fire / 火への脆弱性5を有するクリーチャーが20ダメージと5の[火]ダメージを受けたなら、このクリーチャーが受けるダメージの総計は10となる。もしこのクリーチャーが受けたのが20の[火]ダメージだけであれば、受けるダメージは0になる。すべてのダメージが軽減されたため、脆弱性は効果を発揮しないからである。

**Spending Victory Points**：一部の特殊パワーおよび指揮官パワーは勝利ポイントの支払いを要求する。支払うに足だけの勝利ポイントを持っていなければ、その特殊パワーおよび指揮官パワーを使用することはできない。

**Squeezing**：huge / 超大型クリーチャーは squeeze / 無理やり入り込む を行うことができる。

**Squeeze / 無理やり入り込む**：超大型クリーチャーのみが可能な移動法；クリーチャーを大型（2×2マス）であるときとみなし、半分の移動速度で移動する。移動の終了時には元の大きさに戻り、その際にはルール上許される位置（“無理やり入り込む”アクションを終えることのできる位置も含む）を占めていなければならない。無理やり入り込んでいる間はこのクリーチャーはすべての敵に戦術的優位を提供し、（移動中に攻撃ができて）攻撃に-5のペナルティを受ける。“無理やり入り込む”アクションの開始時には敵の機会攻撃を誘発する。

もしクリーチャーが2つの行動を“無理やり入り込む”アクションに費やすなら、2つのアクション後に元の大きさに戻らなくてもよい。

このほかには特に制約はない；超大型のクリーチャーは“無理やり入り込む”アクションを壁、穴のほか、敵クリーチャーを避けるためにも使うことができる。

**Staggered / よろめき状態**：よろめき状態のクリーチャーは [b] 攻撃（訳注：[m] 攻撃すなわち基本攻撃の誤植と思われる）以外の攻撃アクションを使用できない。これはよろめき状態にあるクリーチャーは特殊パワーや replaces turn / ターンのかわりに使用する能力を使用できず、基本攻撃か移動アクション等への振り替え以外には攻撃アクションを使用できないことを意味する。

**Stunned / 朦朧状態**：幻惑状態と同様だが、朦朧状態のクリーチャーはアクションを取ることができない。朦朧状態のクリーチャーは行動不能である。

朦朧状態のクリーチャーは攻撃、移動、マイナー、フリー、割り込みの各種アクションを使用できない。能力はアクションを消費しないもののみ使用できるが、特殊パワーや指揮官パワーは使用できない。

Dazed / 幻惑状態、Staggered / よろめき状態、Stunned / 朦朧状態、Helpless / 無防備状態の各状態は互いにスタックしない；これらは階層的なものだからである。複数の効果が与えられた場合には最も重篤なもの（つまり上の並びにおける後ろの方のもの）が適用される（例えばよろめき状態のクリーチャーは同時に幻惑状態にある）。継続的な効果はもっとも重篤なものに対してのみ行すが、この階層的な効果は一時的な効果（訳注：ongoing / 継続的ではない効果）には適用されない。

例えば、Ongoing (Dazed) / 継続的な幻惑状態のクリーチャーが朦朧状態と無防備状態の2つの効果を同時に受けた。無防備状態は朦朧状態より上位にある；よってこのクリーチャーがアクティベートされたときにはターンの最後に無防備状態から復帰することができる。しかし、以前として継続的な幻惑状態は継続して作用している；このクリーチャーは継続的な幻惑状態を解除するためのセーブを行わねばならない。もしクリーチャーがこのセーブに失敗すれば、またその後 Ongoing (staggered) / 継続的なよろめき状態が与えられれば、以降のラウンドでは（訳注：最も重篤な）継続的なよろめき状態になる。

**Teleport** : teleport 能力を持つクリーチャーはバトル・マップ上のある場所から視線の通る場所へ、あいだの地形を無視して移動する能力である。こうした移動は機会攻撃を誘発しない。移動を行うには移動先の場所が、移動前の場所からの距離と視線の有無を含む、ルール上問題のない位置である必要がある。効果線が通っている必要はなく、動けない状態にあるクリーチャーでも teleport は可能である。

**Tremorsense** : Blindsight / 非知覚的視覚同様に扱うが、非飛行クリーチャーにのみ効果がある。

**Wandering Monster / ワンダリング・モンスター** : 当該クリーチャーは勝利ポイント獲得範囲を極力埋める形で設置しなければならない。もし全てのクリーチャーを置ききれないなら、勝利ポイント獲得範囲から最も近い、ルール上問題のない位置に置く。

**Warband Building / ウォーバンド編成** : ウォーバンド編成により、善属性と悪属性の両方のクリーチャーの入ったウォーバンドを編成できる。例えば、Champion of Eilistraee の「All nonchampion Medium Drow creatures are legal in your warband / 全ての指揮官ではない中型の Drow をウォーバンドに組み込むことができる」能力により Drow Spiderguard (Dungeons of Dread, 13/60) をウォーバンドに編成することが可能である。これはクリーチャーの属性や陣営が変わることを意味しない；上の例で言えば、Drow Spiderguard は依然として悪属性であり、属している陣営は Borderlands (辺境) / Underdark (アンダーダーク) のクリーチャーなのである。

**Weakened / 弱体化状態** : 弱体化状態は Enervated / 活力喪失状態と同様に扱う。

**Your Turn** : 文中「Your turn」とは「コントロールしているプレイヤーのターン」という意味である。

## Specific Map Clarifications :

**Dragon Shrine (地図)** : 「Resist 5 Electricity」の記載を「Resist 5 Lightning」に置き換える。(Statue, Magic Circle, Blessing).

**Ratfang Sewers (地図)** : 下水の Stench effect を以下に差し替える：生きているクリーチャーは攻撃に - 2；Stench 能力を持つクリーチャーはこの効果を無視できる。(Sewage, Secret Door, Diagonal Walls)

## Specific Terrain Clarifications :

**Bloodrock** : bloodrock 上にいるクリーチャーは近接攻撃の際、対象の AC や DEF に関わらずロールの出目が 19 か 20 でクリティカルする。

**Clear** : 壁、石像、移動困難、あるいは移動困難を含む地形を含まない地形を指す。

**Dangerous Terrain** : Dangerous 地形は移動困難地形であるとみなす。Dangerous 上にいるクリーチャーは近接攻撃に + 5 ダメージを得る。ターンの最後までこの地形上に居たクリーチャーは 1d20 ロールを行う。出目が 1 ~ 5



であったらそのクリーチャーは 10 ダメージを受ける。

**Forest / 森**：森は遠隔攻撃に対してのみ遮蔽を与える。

**Market Stalls**：Market stalls の初出は Market Square マップである。Market stall はルール上森と同様に扱うが、森を対象とした効果はその効果を発揮しない。

**Slippery Terrain**：Slippery の初出は Frostfell Rift マップである。もし slippery 地形の上にいるクリーチャーが近接攻撃によりダメージを受けたら、攻撃者は目標を 1 マス押しやることができる。ダメージを適用後、押しやり効果が発生する。クリーチャーを穴に落とす目的で攻撃を行ったなら push / 押しやると同様に扱う。

**Spike Stones**：Spike stone の初出は Mushroom caverns マップである。Spike stone は移動困難地形であるとみなす。この上を移動するクリーチャーの移動力が Spike stone によって減少させられたなら、そのクリーチャーは 5 ポイントのダメージを受ける。

**Pits / 穴**：異相移動や穴掘りでは穴へ進入することはできない。全てのクリーチャーは自発的に穴の上でターンを終了することはできない。攻撃の効果（押しやる、引き寄せる、スライドするなど）によりクリーチャーを穴の上に移動することができ、行動中のクリーチャーはルールブック p23 に記載されたルールに従ってそのクリーチャーを攻撃することができる（訳注：本エラッタ中に訂正文が掲載されているので参照のこと）。また、幻惑状態になるか否かを決定する。

この二度目の攻撃はフォローアップ攻撃であるとみなし、目標の変更を行うことはできない。

**Secret Doors**：クリーチャーは secret door を通行できる。クリーチャーが占めていない secret door は射線や効果線がブロックされるが、占めているクリーチャーがいるあいだはそのマス目は clear 地形であるとみなされる。

**Teleporters / 瞬間移動装置**：全てのクリーチャーは割り込みアクションとして、ターン中に瞬間移動装置に進入するかその上でターンを開始したなら、まだ占められていない瞬間移動装置に移動し、ターンを続けることができる。詳細についてはルールブック p23 を参照のこと。

**Walls/Blocking Terrain / 壁その他の事物を遮る地形**：Blocking terrain / 事物を遮る地形は Wall Walker や Shadow Jump のような能力やパワーに対して壁と同様に働く。

## ■ 『ダンジョンズ & ドラゴンズ』 ミニチュア・ゲーム 正誤および解説

このドキュメントは、the Wizards of the Coast 社の D&D ウェブサイト内ミニチュア・ゲーム (<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/mi/errata>) の “Errata, FAQ, and Other Resources” から、“Errata and Clarifications(July 29, 2008)” (PDF ファイル形式) を日本語訳したものです。

適用される日本語ルールは、『D&D ミニチュアゲーム スタートキット (日本語ルールブック付属)』に添付されております。

著作：石川 雄一郎

編集 / 監修：上田 明 (HobbyJAPAN)

ダンジョンズ & ドラゴンズ

英語版公式ホームページ：<http://www.wizards.com/dnd> (英語)

日本語版公式ホームページ：<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

D&D ミニチュア・バトル日本語版：<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/miniatures/>

株式会社ホビージャパン 輸入事業課