

# WIZARD KINGS™



## イントロダクション

Wizard kingsは簡単でエキサイティングな戦略ゲームである。プレイヤーはオークあるいはエルフの軍を指揮し、さまざまに組み合わせられたマップにより創生された地域の支配権をめぐって戦う。

## ゲームターン

Wizard kingsは下記の4つのフェイズより構成されるゲームターンを続けることでプレイされる。

### [ 1 ] イニシアティブ (4.1)

各プレイヤーは2d6する。同じ目がでたときは再び振り直す。サイの目の合計値が最も大きいプレイヤーがイニシアティブを取り、最初に移動を行う。このプレイヤーをプレイヤー1と呼ぶ。プレイヤー1から時計回りで順にプレイし、プレイヤー2、プレイヤー3、・・・と呼ぶ。

### [ 2 ] 移動フェイズ (4.2)

移動フェイズ、各プレイヤーは自軍ユニットを移動させることができる。ターン中、プレイヤーは自分のユニットをその許容移動力の範囲内で移動させることができる。退却(5.4)と再編成(5.5)を除き、ユニットはターン中1度しか移動しない。ユニットが敵の占領しているヘクスに進入したとき、そのヘクスで移動を止め、戦闘フェイズそこで戦闘をしなければならない。

### [ 3 ] 戦闘フェイズ (5.0)

戦闘は同時に解決される。まず、プレイヤー1が攻撃側である戦闘、次はプレイヤー2が攻撃側である戦闘と、順に解決される。

### [ 4 ] 創設フェイズ (6.0)

全てのプレイヤー同時に下記を行う。

**宝物：**プレイヤーが支配している都市(3.2)から資金ポイント(GP)

を得る。

**支援：**資金を消費して新たなユニットを支配化の自軍都市(4.6)に創設したり、ユニットのステップ数を増加させる。

## 1.0 セットアップ

### 1.1 マップの選択

プレイヤーは1枚あるいは2枚のマップをそれぞれ選び、望むように組み合わせる。最初のゲームでは各プレイヤーマップ1枚でのプレイを勧める。

最初のマップはサイコロを振ってマップを決めることにしても良い。

### 1.2 軍の編成

各プレイヤーは陣営を選択し、100GPまでで軍を編成する。ユニットは好きなストレングスでプレイに加えることができる。各ユニットのストレングスポイント毎にコストを消費する。

Wizard (ストレングス3):

3 × 2GP = 合計コスト 6GP

Ranger (ストレングス2):

2 × 4GP = 合計コスト 8GP

Goblin (ストレングス4):

4 × 1GP = 合計コスト 4GP

最初のゲームでは脚注の標準的な軍を使うことにより簡便にプレイできる。

### 1.3 ユニットの配置

ユニットを該当するストレングスが上になるように立てて配置する。全てのユニットは都市(3.2)に配置される。また、各都市には最低1ユニットを配置しなければならない。

### 1.4 ゲームの勝利

2人プレイ、2マップゲームでは、各ゲームターンの終了時に1人のプレイヤーが15GP分の都市を支配していたとき、そのプレイヤーは勝利する。

## ルールブックの構成

ルールブックの脚注(このコラム)には、ゲームを理解し、楽しむためのルール補足、例および示唆が記されている。

括弧内には参照すべきルールが記されている。

## サイコロの振り方

Wizard Kingsではセットに含まれている4個の六面サイコロのみ使用する。六面サイコロはd6と省略する。つまり、3d6と表記しているとき、六面サイコロ3個を振ることを意味している。

"Cast 4d6 F3"というように呪文の効果を与えられることがある。これはサイコロ4個振り、サイの目1、2および3の目で命中することを意味する。また、"Cast 2d6 F2"のとき、サイコロ2個振り、サイの目1および2の目で命中することを意味する。

## マップの地形

ゲームに含まれる4枚のマップにより、地形を再現する。これは異なるマップを自由に組み合わせることでさまざまな地形を作ることができる。2枚マップのレイアウトを以下に示す。



2 マップ



4 マップ

マップをカバーするために透明なプラスチックカバーを使用すれば安価で便利である。これによりマップを固定し、表面が滑らかになり、ズレを防ぐことができる。

## 標準的な軍編成

プレイヤーは自分の軍を編成するとき、下記を参考にすることができる。最初の数値はユニット数、次はユニットの合計ステップ数、3番目はそれらのステップでのコストである。Wicana 2/8のとき2ユニットの合計8ステップ分を意味する。これらの編成にはカオスユニットを含んでいないが、そのポイント分を入れ換えることで容易に組み込むことができる。

ELDRYN		
WICANA	2/8	16GP
RANGER	3/9	36GP
PIXIE	1/3	6GP
TREK	1/2	6GP
GLADER	5/20	20GP
CASLE	2/8	16GP
14 ユニット		100GP

JURAK		
SHAKLA	2/8	16GP
OGRE	1/3	12GP
TROLL	2/6	18GP
ORC	3/12	24GP
GOBLIN	4/16	16GP
CASLE	2/7	14GP
14 ユニット		100GP

# WIZARD KINGS

3人あるいはそれ以上プレイヤーのとき、あらかじめ決めておいたGP分の都市を1人のプレイヤー（1つの陣営）が支配するまでゲームは続く。

ゲームは最大10ゲームターン続く。ゲーム終了時にGPに換算して最も多くの都市を支配しているプレイヤーが勝利する。

特殊なシナリオについては下記のWizard Kings website 得られる。

www.wizardkings.com

## 2.0 軍

ゲームにはエルフ（グリーン）およびオーク（オレンジ）の2つの異なる軍が含まれている。各軍は28個のブロックから成り、さらに追加ブロックを加えることもできる。

ゲームには切れ目の入ったラベルシートが含まれている。各ラベルをそれぞれ、エルフのラベルはグリーン、オークのラベルはオレンジのブロックの表面に貼り付ける。

両軍3枚のカオスラベル（黒い縁）があり、それぞれグリーンおよびオレンジのブロックに貼り付ける。

このブロックはゲームに奇襲と情報の秘匿の要素を与える。ブロックを立てて置いたとき、敵からブロックのタイプおよびストレングスを隠すことができる。

2つの軍はだいたい同じような強さで編成されているが、それぞれ固有の長所（および短所）を持つ。各軍の詳細については脚注に記されている。

### 2.1 ユニットデータ

全てのユニットは数値およびシンボルによって移動および戦闘能力が決められている。

### 2.11 ストレングス(Strength)

ブロックを立てたときその上端に記された記号の数がユニットのストレングスとなる。

これにより、戦闘時にどれだけの数のサイコロ（d6）を振ることができるかが決まる。つまり、ストレングス4のユニットは4d6、ストレングス1のユニットは1d6となる。

ブロックのストレングスは1～4までである。いくつかのブロックの最大値は4である。また、同様に、いくつかのブロックの最大値は3である。少数のブロックの中には最大値が2のものもある。

戦闘においてユニットが受けた各命中(Hit)ごとにブロックを時計回りに90度ずつ回転させることでユニットのストレングスを減少させる。下記の図2では同じRangerユニットのストレングス1、2および3を示す。

図2



### 2.12 ユニットの名前

ストレングス1の時ブロックの上端にユニットの名前が記されている。

### 2.13 戦闘値 (Combat Rating)

戦闘値はA1やB2のような文字と数値により表示される。文字によりそのユニットがいつ射撃できるかが決まる。全てのAユニットが射撃したあと、全てのBユニットが射撃を行う。同様に全てのBユニットの後に、全てのCユニットが射撃を行う。

数値は攻撃を命中させるために必要なサイの目の最大値を示している。

例：A1のユニットはサイの目1で攻撃を命中させることができるが、A3のユニットはサイの目1、2あるいは3で攻撃を命中させることができる。

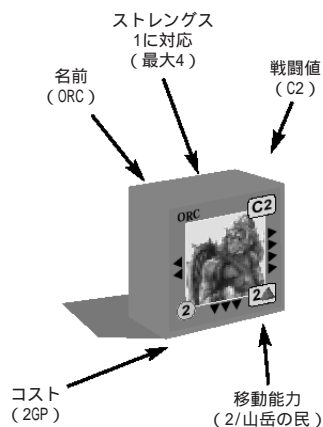
### 2.14 許容移動力 (Movement Allowance)

ELVES			
UNIT	MOVE	COMBAT	COST
Wicana	2	A+	2GP
Ranger	2	A2	4GP
Pixie	2	B1	2GP
Treek	1	C4	3GP
Glader	2	C1	1GP
Castle	∅	C4	2GP
•Pegasus	3	A1	4GP
•Unicorn	3	B2	4GP
•Mermaid	2	B2	3GP

ORCS			
UNIT	MOVE	COMBAT	COST
Shakla	2	A+	2GP
Ogre	2	B3	4GP
Troll	2	B2	3GP
Orc	2	C2	2GP
Goblin	2	C1	1GP
Castle	∅	C4	2GP
•Pegasus	3	A1	4GP
•Kraken	2	B3	4GP
•Dragon	3	A5	8GP

図3

ユニットデータ



1 ターンにユニットが移動できる最大のヘクス数を許容移動力と呼ぶ。ユニットはそれより少ない数のヘクスを移動しても良い。許容移動力の右に飛行 (Flyer) 水陸両用 (Amphibian) のような特別な能力が表示されていることがある。

## 2.15 ユニットのコスト (Unit Cost)

各ステップ (ストレンクス) 毎のユニットのコストが記されている。つまり、2 ステップならば2倍、3 ステップならば3倍のコストとなる。セクション 6.0 参照。

## 2.2 ウィザード (Wizards)



各軍 3 人のウィザードを持つ。ウィザードは呪文を唱えるという特殊な能力を持つ。ウィザードの攻撃速度は A+ であり、これは A のユニットの前に呪文と唱えたり退却することができる。ウィザードは 1 ステップ当たりコストは 2 である。

重要：全てのウィザードは飛行ユニットである (2.4)。また、通常のスタック制限 (4.4) に数えない。しかし、そのヘクスにウィザードは 1 ユニットしかいられない。

### 2.21 呪文 (Spell)

各ウィザードはアーミーカードに記された 6 つの呪文を修得している。1 レベル呪文が 3 つ、2 レベル呪文が 2 つ、3 レベル呪文が 1 つである。

### 2.22 呪文を唱える (Spell Casting)

ウィザードが呪文を唱えるとき、自身のステップを 1 レベルなら 1、2 レベルなら 2、3 レベルなら 3 減少させる。十分なストレ

ングスが無いとき、ウィザードは呪文を唱えることができない。また、自らを除去することにより呪文を唱えることもできない。ストレンクス 1 のウィザードは呪文を唱えることはできない。

ウィザードは移動フェイズあるいは戦闘フェイズの間に呪文を唱えることができる。移動フェイズ中に呪文を唱えたとき、自身が呪文の対象とならない限り移動することはできない。戦闘で呪文を唱えたとき、自身のストレンクスに応じて 1 度の戦闘ターンで 1 つの呪文を唱えることができる。

## 2.23 ヘンジ (Henges)



いくつかのマップにはヘンジシンボルが含まれている。ヘンジにいるウィザードのコストは 1 ステップ当たり 1GP となる (通常の半分)。

### 2.24 ウィザードの除去

1 度除去されたウィザードを再び創設することはできない。除去されたウィザードは、マップの外に置いておく。

## 2.3 地上ユニット (Ground unit)

たいていのユニットは地上ユニットである。これらが弓兵、騎兵および歩兵を構成している。兵科の違いは戦闘システムで表される。たいていの弓兵は長い射程を反映して A ユニットとなる。たいていの騎兵は戦場でのスピードと衝撃力を加味して B ユニットとなる。たいていの歩兵は C ユニットであり、速度は遅いが安定している (さらに安価である)。

地上ユニットは地上および海岸ヘクスに存在することができる。海上輸送 (4.7) 以外でこれらのユニットが水域ヘクスサイドを通過することはできない。

いくつかの地上ユニットは自身

### [1] ディスベル (オプション)

全ての Wizard は他の呪文の効果打ち消す 1 レベル呪文であるディスベルを知っている。この呪文は同じ戦闘ラウンドすでに呪文を唱えてしまった Wizard であっても試みることができる。

目標となる呪文が宣言された直後、その呪文の効果を決断する前にディスベルすることを宣言しなければならない。

ディスベルした Wizard は 1 ステップを減少させ、1d6 し、目標の呪文のレベルを意引く。その値が 3 以上のとき、その呪文はディスベルされ、それ以外のときは失敗する。

例：Wizard は 2 レベル呪文をディスベルしようとした。敵が呪文の結果を判定する前に、Wizard は 1d6 した。サイの目は 4 から 2 を引き、最終的な値は 2 となり、ディスベルの試みは失敗した。

ディスベルの可否に関わらず、両方の Wizard はすでに宣言した呪文のレベル分のステップを失う。上記の例では、最初の呪文を唱えた側は 2 ステップを失い、ディスベルを唱えた側は 2 ステップを失う。ディスベルが成功したときも、同様にステップを失う。

の移動および戦闘に影響を及ぼす地形シンボルが記されている。

## 2.31 森の民 (Forest Folk)



このタイプの地上ユニットは森林において利益を得る。これらのユニットは森林 (Forest) ヘクスを停止することなく移動でき、さらに森林ヘクスでは戦闘で+1の修正を得る (例えば、B2がB3に)。

## 2.32 山の民 (Mountain Folk)



このタイプの地上ユニットは山脈 (Mountain) ヘクサイドを停止することなく通過することができる (通常の地上ユニットは通過できない)。

## 2.33 砂漠の民 (Desert Folk)



このタイプの地上ユニットは砂漠において利益を得る。これらのユニットは砂漠 (Desert) ヘクスを停止することなく移動でき、さらに森林ヘクスでは戦闘で+1の修正を得る (例えば、B2がB3に)。

## 2.34 水陸両用種族 (Amphibians)



水陸両用種族は河川へ進入したり、河川を通過できる地上ユニットである。しかし、これらのユニットは完全に水域となったヘクスサイドを通過することはできない。つまり、これらのユニットも海上輸送以外では海ヘクスに進入

することはできない。

これらのユニットは湿地 (Swamp) ヘクスを停止することなく移動でき、さらに湿地ヘクスでは戦闘で+1の修正を得る (例えば、B2がB3に)。

## 2.4 飛行種族 (Flyers)



飛行種族は移動中、敵のユニット (敵の飛行ユニットであっても) および地形を無視して移動できることを除けば通常の地上ユニットと同様に扱われる。これらのユニットにはヘクサイド上限が適用されないものの、スタック上限については適用する。

これらのユニットは海ヘクスにいる水棲種族以外の敵ユニットを攻撃することができる (ただし、そこに着陸する訳にはいかない)ので、勝利したときは再編成 (5.5) により陸地ヘクスに戻らなければならない)。

## 2.5 水棲種族 (Aquatics)



水棲種族は海の生物あるいは海軍ユニットである。これらのユニットは海 (sea)、河川 (river) および海岸 (coastal) 以外のヘクスに存在することはできない。これらは全て陸地ヘクサイドに加えて、浅瀬ヘクスおよびヘクサイドを横切ることもできない。水棲種族だけが完全海ヘクサイドを越えて攻撃を行いことができる (ヘクサイドの攻撃上限1)。

## 2.6 城 (Castle)



### 城

驚くことなかれ、城は飛べない。さらに召喚 (Summoned)、パニック (Panicked)、退却、遊泳およびその他の方法で移動することはできない。しかし、城を解散 (6.5) させることはできる。

城ユニットは要塞および守備兵を表す。これらは自軍陸地ヘクスにのみ建設することができ、移動できない。各城は創設フェイズ毎に1ステップずつしかステップを増加させることはできない。

## 2.7 カオス (Chaos) ユニット



カオスユニットは黒い枠のグレー地となっている。各軍にはカオスユニットが3つずつ含まれている。

カオスユニットは傭兵である。各プレイヤーは1つの軍を指揮しているのであるが、雇用したカオスユニットは敵を撃ち破るのに役立てることができる。脚注参照のこと。

## 3.0 マップ

ユニットの位置および移動を解りやすくするためマップは六角形のマスキュラ (ヘクス: hexes) で区切られている。半分しかないヘクスも通常のヘクスと同様に扱う。ヘクスには移動と戦闘に影響を及ぼす地形が描かれている。同じヘクスでもヘクスサイド (ヘクスの辺) ごとに異なる地形が描かれていることがある (この区別は重要になる)。同じヘクスおよびヘクスサイドに2つのタイプの地形が描かれているとき、そのヘクスあるいはヘクスサイドの中心の地形を使う。

海岸ヘクスに複数の陸地があったとき、より面積の大きい地形をそのヘクスの地形と見なす。

### 3.1 地形タイプ

#### 3.11 平地 (Clear)



平地ヘクスは移動および戦闘に影響を与えない。

#### 3.12 砂漠 (Desert)



砂漠ヘクスに進入した地上ユニットはここで移動を終了しなければならない。

砂漠の民 (2.33) は移動を止めることなく、砂漠ヘクスを通過することができ、さらに砂漠ヘクスにおいて戦闘時+1の修正 (例えば B3 が B4 に) を得ることができる。

#### 3.13 森林 (Forest)



森林ヘクスに進入した地上ユニットはここで移動を終了しなければならない。

森林の民 (2.31) は移動を止めることなく、森林ヘクスを通過することができ、さらに森林ヘクスにおいて戦闘時+1の修正 (例えば B3 が B4 に) を得ることができる。

#### 3.14 湿地 (Swamp)



湿地ヘクスに進入した地上ユニットはここで移動を終了しなければならない。

水陸両用種族 (2.31) は移動を止めることなく、湿地ヘクスを通過することができ、さらに湿地ヘクスにおいて戦闘時+1の修正 (例えば B3 が B4 に) を得ることができる。

#### 3.15 山脈 (Mountain)



この地形はヘクスサイドのみである。

溪谷 (Pass) の無い山脈ヘクスサイドには大抵の地上ユニットは進入することができない。山岳の民 (2.32) は移動を止めることなく、

#### カオスユニット

各軍のブロックセットは3ユニットカオスユニットを持つ。カオスユニットの中にはエルフ軍とオーク軍に含まれる Pegasus のように同じタイプのユニットが別々の軍に含まれることがある。カオスエキスパンションブロックセットによりプレイヤーに新たなカオスユニットを自軍に加えることができる。

山脈ヘクサイドを通過することができる（ヘクサイド上限1）。

### 3.16 河川 (River)



河川ヘクスは同じヘクスに両方の岸を持つ。河川は最も近いヘクサイドに属すと見なす。

水棲種族および水陸両用種族はどのような地形であっても河川を経由して移動することができる。ただし、滝(Waterfall)を通過することはできない。



滝

#### 橋 (Bride):



地上ユニットは橋あるいは河川の源流以外で河川を通過することはできない。河川越しの攻撃制限は1ユニットである。

### 3.17 海 (Sea)



“全てが水域”のヘクスである。水棲種族（水陸両用ではない）はこのヘクスを占領することができる。

### 3.18 海岸 (Coastal)



このヘクスは海一部および陸の一部より構成される。海岸ヘクスでは全てのユニットがヘクスの占領および戦闘を行える。陸地の地形は陸地の移動および戦闘に影響を及ぼし、海の地形は海での移動および戦闘に影響を及ぼす。

### 3.19 浅瀬 (Shoal)



広大な砂州および岩礁より成る。浅瀬ヘクスおよび浅瀬ヘクサイドに海の民は進入できない。

### 3.2 都市 (City)



各マップには経済値1GP～3GPの都市がいくつか存在する。都市は創設フェイズ、都市を支配してプレイヤーに富をもたらすとともに、勝利の決定に寄与する。

各マップには異なった数の都市があるがその経済値の合計値はすべて10GPである。

港：海岸および川のヘクスにある全ての都市は港である。これらは海上輸送に利用できる（4.7）。

### 3.3 道路 (Roads)



マップに描かれているブラウンの線は道路である。全ての移動を道路に沿って行うユニットは下記の利点を得る。

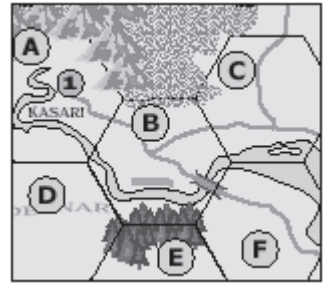
- ・ユニットは移動値が+1される。ユニットは道路ボーナスを使用したときも攻撃を行える。道路ボーナスは飛行種族および水棲種族には適用しない。

- ・道路に沿って移動しているとき、どのような地形でも移動を止めることなく移動を続けることができる。

### 4.0 移動

移動フェイズ中に移動を行うことができる。各プレイヤーは自分のターンに全てのユニットの移動およびすべての戦闘を行うことができる。インシアティブにより

#### 河川ヘクサイドおよび移動



[A] Kasar Riverの源流。陸上ユニットは[A]から[B]および[A]から[C]に移動することができる。

[B] 河川ヘクス（両岸は同じヘクスにある）。河川は[D]、[E]および[F]に接するヘクサイドに沿って流れる。陸上ユニットは河川を超えて[B]から[D]、[E]に移動することはできない。しかし、橋を渡って[F]に移動することはできる。両棲種族は[B]から[D]、[E]および[F]に移動することができる。[C]あるいは[F]にいる水棲種族は上流の[B]や[A]に移動することができる。

河川は同じヘクスに両岸を持つ。河川の下流は水域ヘクサイドにより海岸ヘクスが分割されている。両棲種族および水棲種族のみが河川上を移動し、占領することができるが、下流では2つ海岸ヘクスのうちの片方のみを占領する。

両棲種族および水棲種族は河川の中を移動できる。そこで移動において地形効果無視できるが、敵ユニットの存在は無視できない。

注：同じヘクスに2つの河川が流れているとき、河川を使った移動により他の河川に移ることはできない。

ターンの順番が決まる。

#### 4.1 イニシアティブ

各プレイヤーは2d6する。サイの目が等しいときは振り直す。最も高いプレイヤーはイニシアティブを得て最初に移動する。このプレイヤーをプレイヤー1と呼ぶ。残りの全てのプレイヤーはプレイヤー1から時計回りの順にプレイヤー2、プレイヤー3...と呼び、その順にターンを行う。

#### 4.2 移動フェイズ

移動フェイズ中、各プレイヤーは任意の数の自軍ユニットを移動させる。ターン中、各プレイヤーは移動能力の範囲内でユニットを移動させる。退却(5.4)と再編成(5.5)を除き、ユニットは1ターンに1度しか移動することはできない。ユニットが敵ユニットによって占領されているヘクスに進入したとき、そこで移動を止め、戦闘フェイズに戦闘をしなければならぬ。

#### 4.3 地形効果

移動中、ユニットは地形の影響を受けることがある。ほとんどのユニットは森林、湿地あるいは砂漠ヘクスに進入したらただちに移動を止めなければならない。渓谷の無い山脈ヘクスサイドおよび橋の無い河川ヘクスサイドを通過することはできない。

注：2.0において地形効果が説明されている。

#### 4.4 スタック上限 (Stacking Limit)

1ヘクスに複数のユニットが存在することをスタックと呼ぶ。1ヘクスに最大6ユニットまでのユニットが存在し、攻撃あるいは防御に参加できる。2人のプレイヤーの軍が同盟しており、一緒に攻撃あるいは防御を行うとき、それらの軍のユニットの合計が6ユニットを超えてはいけぬ。ス

タック上限を超えたとき、ユニットの持ち主の選択で超過したユニットを直ちに除去する。

#### 4.5 ヘクサイド上限 (Hexside Limits)

戦闘の行われるヘクスに進入するとき、平地ヘクサイドごとに2ユニットまで横断することができる。平地以外のヘクサイドでは1ユニットしか横断することはできない。

河川や山脈等の通常通過不可能な地形を横断するとき、ヘクサイド上限は1ユニットである。

飛行種族はヘクサイド上限(スタック上限ではない)を無視する。

重要：攻撃側と防御側はそれぞれ別にヘクサイド上限が科せられる。つまり、攻撃側が移動に使った平地以外のヘクサイドを防御側も使用することができる。

#### 4.6 ヘクスの支配

ユニットはヘクスを占領することによって、そのヘクスを支配できる。ユニットは敵が支配しているヘクス(敵ユニットはいないが敵が支配している都市を含む)に進入したときそこで停止しなければならない。

例外：飛行種族は停止することなく敵ユニットおよび敵支配ヘクスを飛び越えて移動できる。

ヘクスの支配は移動、創設および勝利判定に影響する。各ヘクスは自軍支配、敵支配あるいは中立に分けられる。

自軍支配ヘクスとは自軍のユニットが占領しているヘクスおよび自軍側マップにある空の都市ヘクスである。

敵軍支配ヘクスとは敵軍のユニットが占領しているヘクスおよび敵軍側マップにある空の都市ヘクスである。

#### 移動に関する助言

移動後、各ユニットは自分の方に向けて倒しておくことと良い。これによりそのユニットをそのターン再び移動させることは無いだろう。いったん全ての移動が完了し、移動フェイズを終了したなら、倒したユニットをもとのように立てる。

#### ヘクスの支配

敵都市を支配しておくためには、そこに自軍ユニットを常に守備隊として残しておくなければならない。

#### 戦場の霧

Wizard Kingsには戦場の霧が再現されている。戦闘中を除いて、ブロックは表側を持ち主に向けて立てておく。プレイヤーは敵ユニットの種類およびストレンクスを確認できないことから、牽制や奇抜な戦略を演出できる。

#### スタック上限

攻撃側および防御側それぞれ1ヘクスには最大6ユニットが存在できる。しかし、Wizardはスタックに数えない。両陣営、1ヘクスには6ユニットに加えてWizard 1ユニットが存在できる。戦闘中、これは両陣営毎に適用される。

#### 複数プレイヤーの同盟

同盟しているユニットは同じヘクスに存在できる。同盟軍は攻撃あるいは防御においてお互いに支援することができる。同盟軍のいるユニットはそれぞれ自軍支配のヘクスと見なす。同盟しているユニットは1つの攻撃側あるいは1つの防御側と見なす。別のプレイヤーが戦闘に関与することになったとき、そのプレイヤー攻撃側あるいは防御側どちらを支援するか宣言しなければならない。ただし、攻撃側および防御側それぞれの6ユニットのスタック上限を超えることはできない。

それぞれの同盟は通常の移動シークエンスで別々に移動しなければならない。戦闘ヘクスに進入するとき、同盟したユニットはひとまとめにヘクサイド上限を適用する。そのため、一方の同盟が森林ヘクスサイドを越えて攻撃したとき、別の同盟は同じヘクスサイドを越えて攻撃できない。

プレイヤーは自分のGPを消費してすでに存在している同盟プレイヤーのユニットのストレンクスを増加させることができる。しかし、同盟プレイヤーの新たなユニットを創設することはできない。

同盟しているユニットであっても最終的にはそのユニットの持ち主が指揮することになる。プレイヤーは同盟をいつでも好きなきときに解消することができる。つまり、戦闘中に所属する陣営を変更することもできる。

各プレイヤーのマップ上にあり、敵に占領されていない全ての都市を除き、全ての空のヘクスは中立である。

ユニットは地形効果制限内で中立ヘクスを通過することができる。

重要：ヘクスの支配は創設フェイズの開始時およびに変更され、次の創設フェイズまで持続する。

## 4.7 海上輸送 (Sea Transport)

ユニットは海上輸送により海を4ヘクスまで移動することができる。海上輸送されるユニットは自軍の支配港から移動を開始し、敵支配ヘクスを通過することなく自軍支配下の港に移動しなければならない。

ユニットは他の移動と組み合わせて海上輸送を行うことはできない。

注：飛行種族、水棲種族、水陸両用種族も海上輸送することができる。

## 4.8 釘付け (Pinning)

攻撃側ユニットは同数の防御側ユニットの移動を妨げることができる。これを釘付けと呼ぶ。防御側は釘付けされるユニットを選択

することができる。

“釘付けされていない”ユニットはそのヘクスを去り、通常通り移動と戦闘を行うことができる。

例：2ユニットが敵の5ユニットを攻撃した。防御側のうち、少なくとも2ユニットは釘付けとなる。しかし、残りの(防御側の選択した)3ユニットは移動することができる。

残りの3ユニットのうち、そのヘクスを去った全てあるいは一部は他のヘクスで戦闘に参加できる。釘付けされたユニットの代わりに他のユニットを身代わりにすることができない。

## 5.0 戦闘 (Combat)

全てのプレイヤーは戦闘フェイズを開始する前に移動を完了しなければならない。

### 5.1 戦闘のシーケンス

全ての戦闘は1つずつ順に解決される。戦闘はまずプレイヤー1が攻撃側となっているヘクスについて(プレイヤー1が望んだ順に)解決する。さらにプレイヤー2、次にはプレイヤー3の順に攻撃側となっていく戦闘が解決される。戦闘ヘクスのユニットは対応するストレンクスが前方を向くよ

### 戦闘の順番

4人プレイゲームで、移動フェイズにより複数の戦闘が発生する。例えば、プレイヤー1はプレイヤー3に攻撃し、他の戦闘ではプレイヤー3から攻撃されるかもしれない。さらにプレイヤー1はプレイヤー4を攻撃することがある。

このとき、プレイヤー1は自分が攻撃側である2つの戦闘について自分の望んだ順番で解決する。次にプレイヤー3がプレイヤー1を攻撃する。

### 移動の例

まず、エルフ側5ユニットが複数の方向から移動を行い、1ユニットのみのOgreユニットを攻撃する。

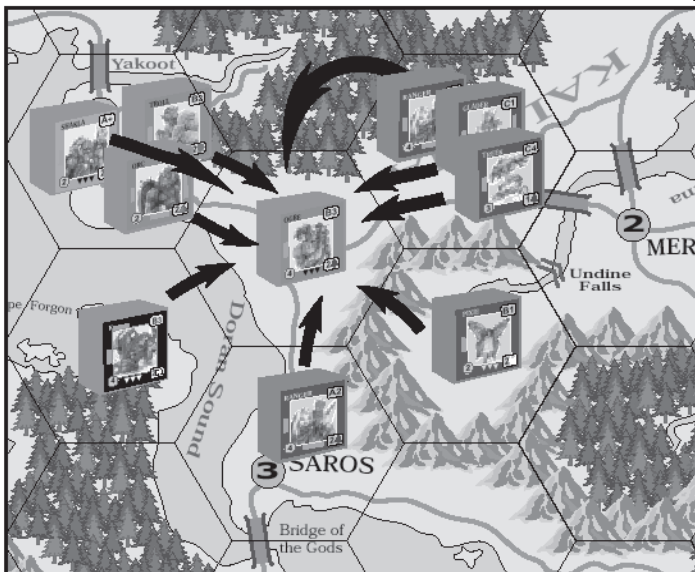
SarosにいたRangerは1ヘクス移動して攻撃に参加した。GladerとTreekは平地ヘクスサイドを通過して攻撃に参加した。残りのRangerは森林を通過して2ヘクス移動することで攻撃に参加した。Pixielは山地ヘクスサイドを飛行して越えた。

次にオーク側は釘付けとなり動けないOgreを助けるため、4ユニットを防御に向かわせた。OrcとTrollは戦闘ヘクスに移動した。Shaklaは飛行して(ヘクスサイド上限無し)、戦闘ヘクスに移動した。Krakenは海ヘクスサイドを越えて移動した。

戦闘フェイズ、Orcは防御側であるため、戦闘は下記の順番で進む。

- オーク側 A : Shakla(A+)魔法使い、
- エルフ側 A : Ranger(A2) 2ユニット、
- オーク側 B : Orge(B3)、Troll(B2)、Kraken(B3)、
- エルフ側 B : Pixie(B1)、
- オーク側 C : Orc(C2)、
- エルフ側 C : Glader(C1)、Treek(C4)。

注：明確に示すため例に登場した全てのユニットをストレンクス1の状態でご覧に示した。



うに表を上に向けて別の場所に移される（戦闘時のみ）。

あったため、Ogreは2回攻撃を命中させ、1回外した。

## 5.2 戦闘ターン

戦闘は各ユニットがそれぞれの戦闘値に対応するタイミングで射撃することで解決される。まず、全ての“A”ユニットが射撃を行い、次に“B”ユニット、“C”ユニットの順に射撃する。また、防御側の“A”ユニットが攻撃側の“A”ユニットより先に、防御側の“B”ユニットは攻撃側の“B”ユニットより先に、防御側の“C”ユニットは攻撃側の“C”ユニットより先に射撃できる。

### 5.21 戦闘ラウンド

全てのユニットが1回ずつ戦闘ターンを行ったとき、1戦闘ラウンドを行ったことになる。片方の陣営が退却あるいは全滅するまでこの戦闘ラウンドを繰り返す。

例：A2、B2、B1の3ユニットがB3、C1の2ユニットに対して攻撃した。戦闘はまず攻撃側のA2、防御側のB3、攻撃側のB2およびB1、防御側のC1の順に行う。この1連の順序が1戦闘ラウンドであり、勝者が決まるまでこれを繰り返す。

## 5.3 戦闘解決

### 5.31 戦闘ストレンクス (Combat Strength)

各ユニットは自分の戦闘ターンに自軍ユニットのストレンクス数だけサイコロを振る。ユニットの戦闘値と同じかそれ以下のサイの目ごとに命中を与える。

A1/B1/C1：1で命中

A2/B2/C2：2で命中

A3/B3/C3：3で命中

例：ストレンクス3のOgreはサイコロを3つ振る。Ogreの戦闘値はB3であり、サイの目1、2および3で攻撃が命中し、サイの目4、5および6で攻撃が外れる。実際のサイの目は2、3および5で

### 5.32 命中の割り振り

通常、個々の敵ユニットが直接目標となることは無い。各命中は最もストレンクスの大きいユニットに適用する。最大ストレンクスのユニットが複数いるとき、持ち主はどちらのユニットに適用するか選択できる。

注：戦闘は同時解決ではない。全ての命中は直ちに適用する。

### 5.33 目標を選択する

いくつかの呪文は目標を選択することができる。このとき、プレイヤーは目標ユニット1つを選択し、全ての命中をそのユニットに適用する。

## 5.4 退却 (Retreats)

各ユニットは自分の戦闘ターンに（射撃する代わりに）退却することができる。ユニットは隣接する自軍支配あるいは中立のヘクスに退却しなければならない。飛行種族は移動力を全て使っても良い。ユニットは移動不可能な地形を横切って退却することはできない。退却するユニットにも戦闘ラウンド毎にヘクサイド上限が適用される。

ユニットは敵支配ヘクス（ユニットがいなくても敵が支配している都市ヘクスは敵支配ヘクスになることに注意してほしい）および戦闘ヘクスに退却することはできない。除去されたユニットは退却できない。

注：戦闘ラウンド毎にヘクサイド上限が適用されるように、徐々に退却することも可能である。つまり、1戦闘ラウンドで平地ヘクサイド越しに2ユニットまで退却することができ、次の戦闘ラウンドには同じヘクサイドからさらに2ユニットが退却できる。

## 5.5 再編成 (Regrouping)

戦闘後、勝利した陣営は再編成をすることができる。これにより勝利した陣営も勝利したヘクスから退却することができ、さらに隣接ヘクスから自軍ユニットを勝利したヘクスへ加えることができる。再編成中はヘクスサイド上限が適用されない。

## 6 . 0 創設フェイズ (Building)

創設フェイズは同時に行う。プレイヤーは新たなユニットの創設およびすでに存在しているユニットステップを増加させることができる。

### 6.1 ゴールドポイント (GP)

都市は 1GP ~ 3GP までの金銭的な価値を持つ。プレイヤーは自分が支配している都市とその GP の合計値を決める。合計値が宝物となる。

### 6.2 ユニットコスト

ユニットはステップ毎にコストが決められている。1ステップ分を作るたびにこの分の GP が必要となる。

### 6.3 ユニットの創設

プレイヤーは自分の宝物を消費して新たなユニットの購入およびすでに存在しているユニットのストレンクスを増加させることができる。余った GP を次のターンまで持ち越すことはできない。新たに購入したユニットは自分がスタート時に支配していた自軍支配下の都市にのみ配置することができる (自軍支配下の敵都市には配置できない)。一方、すでに存在しているユニットはどこにいてもステップ (アウトレンクス) を増加させることができる。

同じユニットに対して、一度に 2 ステップ以上のステップを増加させることができる。つまり、コスト 3 × 2GP でストレンクス 1 の

Wizard をストレンクス 4 とすることができる。

例外：城は自軍支配の陸地ヘクスにストレンクス 1 で建設し、創設フェイズ毎に 1 ステップずつしか増加させられない。

### 6.4 都市の獲得

敵の都市を支配化においたとき、創設フェイズその都市から GP を得ることができる。(城以外のユニットであっても) 新たなユニットを支配化においた敵都市に創設することはできない。

### 6.5 合併と解散 (Merging and Disbanding)

ユニットのストレンクスは同じヘクスの同じタイプの他のユニットに自由に移すことができる。あるユニットを解散 (自主的に取り除く) ことにより、同じ創設フェイズ中、他の場所にそのユニットを創設することができる。解散したユニットのストレンクスは失われる。合併は創設フェイズ中のみ行うことができる。ユニットを 2 つあるいはそれ以上に分割することはできない。

## CREDITS

**Game Design:** Tom Dalgliesh  
Grant Dalgliesh

**Developers:** Ferkin Doyle  
Cal Stengel

**Editing:** Chris Wilkes

**Art/Graphics:** Laryn Bakker  
Ed Beard, Jr.  
Heather Bruton  
Joel Burslem  
Joe Veen

**Contributors:** Curtis Anderson  
Eric Dalton  
Michael Magnin  
Bryan Weese  
Ellis Werchan  
Greg Willaby  
OTTAWA RED SHIRTS:  
Bart Breedyk  
Dai Chaplin  
George MacLure  
Scott MacGregor

## 呪文リスト

## ELDRYN / エルフ (ELVES)

## ① ライトニング (Lightning):

2d6@F3 する。目標を選択できる。

## ① 飛行 (Fly):

魔法使いと同じヘクスにいるユニット1つは1d6ヘクス飛行することができる。移動フェイズ中にのみ唱えることができる。

## ① サンダーショック (Thunder shock):

4d6@F2 する。目標を選択できない。

## ② フォークドライトニング (Forked Lightning):

3d6@F3 する。目標を選択できる。

## ② 召喚 (Summon):

戦闘で拘束されていないカオスユニットを魔法使いのいるヘクスに運ぶ。戦闘中、このユニットによりスタック上限を超えても通常通り戦闘することができる。

## ③ チェーンライトニング (Chain Lightning):

4d6@F3 する。目標を選択できる。

## JURAK / オーク (ORC)

## ① ファイヤーボール (Fireball):

4d6@F2 する。目標を選択できない。

## ① トロルの道 (Troll-Track):

魔法使いと同じヘクスにいる自軍ユニット1つを水陸両用ユニットのように移動させる。移動フェイズ中にのみ唱えることができる。

## ① パニック (Panic):

1d6 する。1-4 : 敵1ユニットが退却する (呪文を唱えた側が選択する)  
5-6 : 効果無し。

## ② ファイヤーアロー (Fire Arrow):

3d6@F3 する。目標を選択できる。

## ② 群集化 (Swarm):

魔法使いと同じヘクスにいる全ての自軍ユニットは通常の攻撃ターンのかわりに直ちに射撃を行う。

## ③ フレームストライク (Flame-Strike):

8d6@F2 する。目標を選択できない。