

MORTOD - UNDEAD

Crypt Smell

1d6する。1～4の場合、敵ユニットを一つ交代させる。交代させるユニットはMORTODプレイヤーが選択する。5～6の場合、効果なし

Shadow of Death

2d6@F3する。目標を選択できる。

Bonr Crusher

4d6@F2する。目標は選択できない。

Cloak of Mortod

3d6@F3する。目標を選択できる。

Summon

味方の駒のうち、敵の駒と同一のヘクスにいない駒1つをウィザードのヘクスに移動させる。移動することによりスタック制限を越えてもかまわない。また通常通り、戦闘に参加することができる。

Sacrifice

3d6@F3する。目標となる敵ユニットを一つ選択する。目標となった敵ユニットが除去されたらウィザードのストレンクスを+1する。

WILDRYN - BARBARIANS

Cry Havoc

6d6@F1する。目標は選択できない

The Horde

隣接している味方のユニット一つを戦闘に参加させる。スタック制限を越えてもよい。

Berserk

2d6@F3する。目標を選択できる。

Slash & Burn

1d6する。1～4の場合、戦闘を行うヘクスの地形が戦闘の間砂漠となる。5～6の場合は影響なし。

Milk & Honey

1d6する。1～4の場合、味方の駒のストレンクスを2回復させる。回復させるユニットは選択できる。5～6の場合は影響なし。

Down Raid

Wizardと同じヘクスにいるすべての味方の駒は、ストレンクスが+1された状態で、通常のターンと同様に即座に攻撃を行う。

KHURDAK - DWARVES

Avalanche

8d6@F1する。戦闘を行うヘクスのヘクスサイドのうち、最低一つでも山がなければならぬ。目標は選択できない。

Stone Bridge

ウィザードのいるヘクスの味方ユニットのうち一つの移動能力が水陸両用種族と同一となる。移動フェイズにのみ行える。

Destruction

3d6@F3する。城塞ユニットのみ選択できる。

Hammer of Stone

すべてのドワーフユニット(ウィザードとカオス以外)のストレンクスが戦闘中+1される。

Stone Wall

この呪文以降に加えられる味方ユニットへの打撃3つを無効とする。

DragonSlayer

4d6@F3する。目標を選択できる。

VIKSYN - AMAZONS

Chariot Charge Chariot

駒の戦闘値を、戦闘の間A2とする。戦闘ヘクスの地形が砂漠の場合はA3となる。

Hell Cat

8d6@F1する。目標は選択できない。

Revenge

3d6@F2する。目標を選択できる。

The Furies

ウィザードヘクスのすべての味方ユニットが通常のターン同様に即座に攻撃を行う。

Justice

3d6@F3する。目標を選択できる。

Beguile

カオスユニット一つを選択し、そのカオスユニットの所属する陣営を戦闘の間変更する。戦闘が終了するとカオスユニットは除去される。

FERKIN - WARBOARS

Lumber-Jak

8d6@F1する。森ヘクスのみで可能。目標は選択できない。

Stench

1d6する。1～4の場合、選択した敵ユニット一つを撤退させる。5～6の場合、影響なし。

Ensnare

ウィザード以外の敵ユニット一つをつかまえる。つかまえたユニットは戦闘や呪文をかけることができ、損害を被ることもできる。戦闘終了時、またはウィザードが除去されるか、撤退した場合、つかまえたユニットは元の持ち主のものとなる。

Gore of the Boar

カオスユニット以外のすべての味方ユニットのストレンクスを戦闘の間+1させる。

Frenzy Feed

ウィザードヘクスのすべての味方ユニットが通常のターン同様に即座に攻撃を行う。

Double-Jak

8d6@F2する。森ヘクスのみで可能。目標は選択できない。

CHAOS - Marcenaries

Cockatrice Slash

3d6@F3する。目標を選択できる。

Demon Lifestealer

4d6@F3する。敵ユニット一つを選択し、そのユニットが除去された場合、Demonのストレンクスを+1する

Dragon Fire Storm

6d6@F3する。目標を選択できる。

Dryad Caress

味方のユニット一つを1ゲームターンの間、森の民と同じ能力とする。

Gargoyle Shadow

4d6@F2する。目標を指定できる。

Harpy Charm

1d6する。1~4の場合、選択した敵ユニット一つを撤退させる。5~6の場合は影響なし。

Manticore Ironspike

3d6@F4する。目標を選択できる。

Mermaid Wavewalker

Mermainのいるヘクスの味方ユニットのうち一つの移動能力が水棲種族と同一となる。移動フェイズにのみ行える。

Minotaur Guide

1d3する。その個数の味方ユニットはMinotaurと一緒に山ヘクスサイドを越えて移動することができる。

Pegasus Ride

1d3する。その個数の味方ユニットはPegasusと一緒にFlyユニットとして移動することができる。

Spider Web

ウィザード以外の敵ユニット一つをつかまえる。つかまえたユニットは戦闘や呪文をかけることができ、損害を被ることもできる。戦闘終了時、つかまえてユニットは除去されるが、Spiderが除去されるか、撤退した場合、つかまえたユニットは元の持ち主のものとなる。

Unicorn Charm

1d3する。この個数のユニット分のUnicornと同じ戦闘ヘクスにいるユニットは1ラウンドの間、戦闘中に攻撃も撤退もできない。

カオスユニットの呪文

カオスユニットはそのユニットの通常の戦闘ターン中に呪文を唱えることができる。

カオスユニットの呪文コストはいずれも1となっており、各戦闘ターン中に1回呪文を唱えることができる。なお、ユニットが除去されるような形で呪文を唱えることはできない。

訳注) *Minotaur Guide*など、1d3となっているのは1d6の誤りではないかと思いますが、確認できませんでした。

MISTY ISLANDS

Map 9 : Sea City

水棲種族のみが進入できる。また、飛行種族も戦闘可能。

Map 10 : Walled City

防御を行うユニットは戦闘値が+1される(例: B2のユニットはB3となる)

Azure Shore

Map 11 : KHAZ

飛行種族は戦闘値が-1される(例: B3のユニットはB2となる)。山の民が攻撃または防御を行う場合、戦闘値が+1される。

2001/07/22作成
このルール訳への質問は...
okayama@boardwalk.co.jpへ