



ELDFALL & CHRONICLES

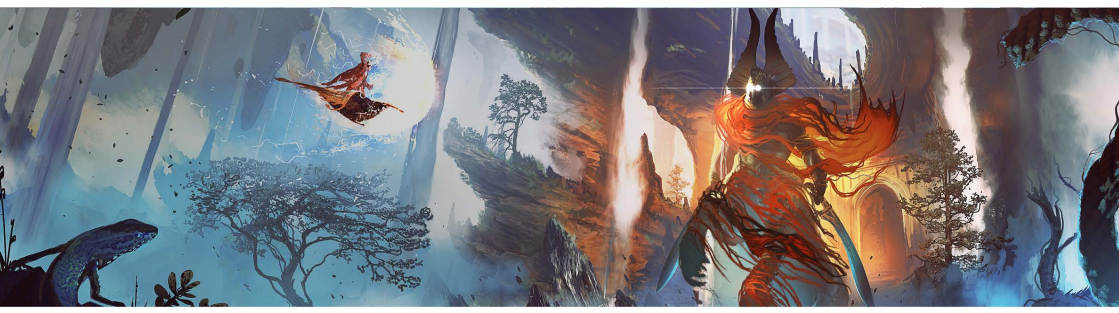
CORE RULES



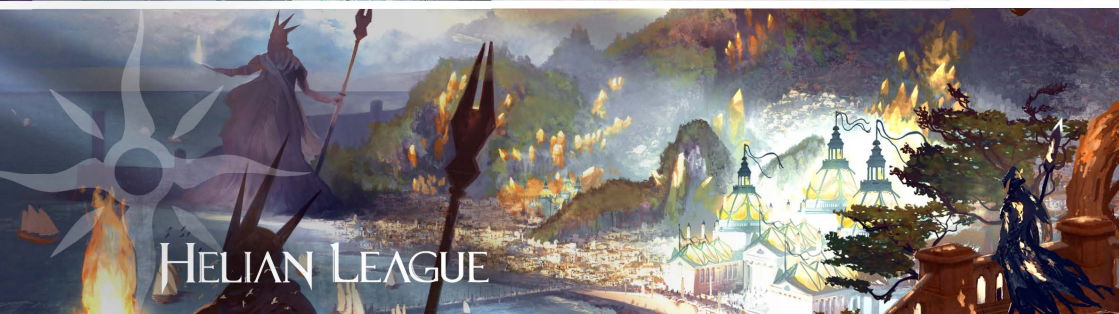
SAND KINGDOMS



EMPIRE OF SOGA



COALITION OF THENION



HELIAN LEAGUE

Table of Contents

INTRODUCTION.....	4	RULES IN GENERAL EFFECT	32
FOREWORD.....	5	Broken Morale.....	32
CORE GAME ELEMENTS	6	Friendly Fire.....	32
Models.....	6	Priority Over the Core Rules.....	32
Model Profiles.....	6	End of the Game.....	32
Dice Rolls.....	15	Advanced Rules.....	32
Modifiers.....	16	Newer Editions of the Game's Rules.....	32
Distance & Measurement.....	16	LIST OF MOVEMENT	33
Modes of Measuring.....	16	Normal Movement.....	33
Base Contact.....	16	Walk.....	33
Movement.....	17	Idle.....	33
Line of Sight.....	17	Special Movement.....	33
Awareness.....	18	Climb.....	33
States.....	18	Jump.....	33
Actions.....	18	Run.....	33
Activation Points.....	18	LIST OF ACTIONS	34
Active & Reactive role.....	19	Normal Actions.....	34
Reach (RCH).....	19	Nothing.....	34
Casting Aura.....	19	Assist.....	34
Templates & AOE.....	20	Dodge.....	34
Template Kinds & Placement.....	20	Attack.....	35
Strikes & Hits.....	21	Melee Attack.....	35
Critical Hit.....	21	Ranged Attack.....	36
Strikes & Templates.....	21	Cover.....	37
Confrontation.....	22	Ranged Attack into Base Contact featuring an Allied Model.....	37
Confrontation Roll.....	22	Perceive.....	38
Damage & Wounds.....	22	Deathblow.....	38
Fall Damage.....	22	Trade.....	38
Spells & Magic.....	23	Interact.....	38
GAME SETUP	25	Special Actions.....	39
Quest Selection.....	25	Ritual.....	39
Determine the Game Size.....	25	Uncover.....	39
Creating a Party.....	25	Issue a Duel.....	39
Leader.....	25	OTHER	40
Upgrades.....	25	HOSTILES.....	40
Field Setup.....	25	STATES.....	42
PLAYING THE GAME	26	LIST OF ABILITIES.....	45
Player Count.....	26	CLASSES.....	45
Format of Play.....	26	SKILLS.....	48
Initiative Check.....	26	TRAITS.....	51
Deployment.....	26	COMBAT ARTS.....	57
Game Sequence.....	27	SPELLCRAFT.....	58
Turn phases.....	27	SETTING UP YOUR TERRAIN	64
Active Player.....	28	QUESTS.....	65
Reactive Player.....	28	SCHEMES.....	77
Tactical phase: Activation Sequence.....	29	UPGRADES.....	82
Activation step.....	29	USEFUL TIPS.....	90
Movement step.....	29	GLOSSARY.....	91
Reaction step.....	30	FACTIONS & THEIR PLAY-STYLES.....	92
Reaction.....	30	WHAT NEXT?.....	94
Attack of Opportunity.....	30	CREDITS.....	95
Reaction Against Shrouded or Flying models.....	30	INDEX	96
Action step.....	31	SPECIAL THANKS TO ALL BACKERS!	98
Resolution step.....	31		

エルドフォールクロニクル 前書き

エルドフォールクロニクルはファンタジー世界を舞台にしたスカーミッシュゲームです。ここでは冒険者の集団は極端な危険や敵との対決に直面することになります。プレイヤーはそれぞれ異なる領域より集ったカラの冒険者たちの中からメンバーを選び、自分のパーティーを編成することになります。冒険者たちは共にクエストに乗り出し、様々な個人の目的や栄光、財宝を探すことになるでしょう。

あなたはこのゲーム内で対決と古代の恐怖の両方に直面することになりますが、実際に勝てるかどうかは自身のスキルと狡猾さに委ねられています。あるいは、あなたの信頼できる味方と合流して共に戦いに立ち向かうこともできます！彼らのスキルと戦術で相手に穴を開けるか、ゲームそのものに対して共闘するか、各プレイヤーは2つのスタイルでプレイを楽しむことができます。

スカーミッシュの場合、各プレイヤーは同じポイント数をパーティに費やし、ゲームを開始することになります。パーティメンバー(モデル)の雇用と装備を整え、自身の手でクエストに向かうのです；未使用のポイントは各モデルのアップグレードに使うこともでき、これによって各モデルをカスタマイズしてプレイヤーにアドバンテージをもたらすことができます。プレイヤーは体験をフルにカスタマイズでき、好みのプレイスタイルに合ったパーティーを作成することもできます。その後で、各プレイヤーはターンの順番とパーティの配置を決めてゲームを開始できます。

一連の同時アクティベーションとリアクションによって各ターンは進行していくので、このゲームは全てのプレイヤーを常に臨戦態勢に置きます。一人のプレイヤーが目的を達成させようとモデルを動かしている間、他のプレイヤーたちはその意図を阻止するためリアクションを取るようになります。各モデルは相手とダイナミックかつ予測不能な戦闘に直面することになりますが、戦術、解決方法、そして少々幸運が協調して勝利へと導くことになるでしょう。



イントロダクション

こんにちは、親愛なるプレイヤーさん。このドキュメントの中で、あなたはスカーミッシュゲームであるエルドフォールクロニクルのコアルールと、各種オプションとメカニクスを読むことができます。我々は最初にこの文章を読むことを推奨しており、これによってあなたはゲームのおおまかな流れを感じ取ることができるでしょう：

プレイヤーはゲーム参加に同意したら、受注するクエストとゲームのポイントサイズを決めます。次に、各プレイヤーは自分の好きなファクション(派閥)を選択し、個別のモデルから構成されるウオーバンドを雇います。そして、プレイヤーはイニシアチブチェックと呼ばれる、手番の順番とフィールド上の開始地点を決定するロールを行います。これが終わると、プレイヤーは決まったターンの順番通りに各モデルをフィールドに配置してゲームを開始します。各ターンの開始時、フィールド上の各モデルはスタミナに応じた数のアクティベーションポイントを受け取ります。

アクティブプレイヤーとは現在の手番のプレイヤーのことで、プレイヤーのモデルはアクティブロールを行います。一方、相手プレイヤーのモデル(**リアクティブプレイヤー**)はリアクティブ(反応)ロールを行い、**アクティブプレイヤーのモデルの各アクティベーション(行動)に対して反応します**。

詳しく見てみましょう: **アクティブプレイヤー**は、発動ポイントを1つ消費してモデルをアクティベート(行動)させることができます。(各モデルは自身のアクティベーションポイント数に応じて行動することができます)。その場合、モデルは**移動とアクションが実施できます**。しかし、アクティベートされたそのモデルが移動中に相手の敵対-リアクティブ-モデルに見つかってしまった場合、白熱した遭遇に陥る場合があります。その場合、リアクティブモデルは自分のアクティベーションポイントを1つ消費することで、それに反応(ドッジや攻撃など)することを選べます。そうなればアクティベートしていたモデルは、リアクションをしたモデルに対処してアクションを(例: ドッジ、アタックなどに)変えるか、元々の予定を続けるか決めなければなりません。アクティブプレイヤーが手番を終えたら、プレイヤーは役割を交代します。プレイヤーの人数が多い場合は、ターンオーダーに従って手番を交代してそれぞれ1ラウンドに1(アクティブ)ターンずつ手番を進めます。基本的には、プレイヤーの人数が多い場合は現在のアクティブプレイヤー以外のプレイヤーがリアクティブプレイヤーとなります！

ゲームは、全プレイヤーの5ラウンド目が終了するか、生存モデルがなくなるか、受けたクエストに記載の目的を達成した時点で終了します。ゲーム終了後、プレイヤーはクエスト達成の報酬として得たヴィクトリーポイントを計算して、これが最も多い人が勝者となります。

コアゲーム エLEMENT

モデル

モデルとは、独自のプロフィールを持ち、フィールド上でミニチュアやトークンによって表現される個別の存在です。

各モデルは、エルドフォール・クロニクルの世界において役割や職業を持つ架空の人物や冒険者を表すものとして機能します。それぞれのモデル（ミニチュアとそのプロフィール）には、固有の特性、長所と短所、スキル、武器、他のパーティメンバーとのシナジー（相乗効果）、戦闘スタイルなどがあります。彼らは不可欠なパーティメンバーであり、テーブル上にユニークな要素を持ち込んでくれます；それぞれが異なる用途、異なる状況に優れ、物事への異なるアプローチを可能にします。

モデルプロフィール

モデルプロフィールは、ゲーム内でモデルの能力、ステータス、特性、アビリティを示すものです。モデルプロフィールは、6ページと11ページにあるカードのよう示されています。

下記は、基本的な特性が説明されたプロフィールカードの例です。プロフィールカードのサンプルで、浮かんでいる数字は特定の説明を指しており、6~14ページの関連するセグメントで解説されます。

一例となるカードの表面

Thenrin Swashbuckle ①

(WARRIOR) (ROGUE) Size ④ um

TRAITS	SKILLS	COMBAT ARTS
Duelist ⑦	Dual-Wield ⑧	Fencing II ⑨

② ③ STA 2
SPD 6
OFF 15
DEF 10
ACC 10
INT 11
AG 13
T 12
ARM 3
HP 2
M 10

⑤ INVENTORY (4) ⑬

NAME	EFFECT	PW	RCH	STK	TYPE	QTY	WGT
Short Sword ⑭	-	T	0	STA	Melee Weapon	2	1

一例となるカードの裏面

⑤ Recruitment Cost: 16pts Limit: 2 ⑥

- **Duelist**: The target of this model's Attack Action cannot use its Combat Arts of level III or less.
- **Dual Wield**: A model with this skill can equip a 2nd (Melee) Weapon in place of a Shield. Both weapons must have a RCH of 1 or less and must not have the Two-Handed trait. This skill allows the model to roll a single Melee Attack roll. This model must decide which weapon's PW and Strike values to apply during an Attack action.
- **Dash**: In its Movement step, this model may perform a Run Special Movement with a STK 1 Melee Attack (that cannot be modified) at the end of its movement path.

⑦ ⑧

⑨ Fencing II ⑨

Selected level's effect is applied to this model's Attack.

I **Masterful Parry**: Target's Melee Attack suffers -3 Modifier.

II **Harsh Riposte**: Target's Melee Attack suffers -1 STK (cannot be reduced below 1).

①: ネーム

モデルの名前です。

②: クラス

各モデルは少なくとも1つのクラスが割り当てられており、ある程度フィールド上での役割を示しています。(ページ45を参照)

③: アトリビュート

モデルの標準能力の度合いを示すパラメータセットで、ステータスとも呼ばれます。ダイスロールが成功する可能性を示しており、主にそのモデルのアトリビュート値に基づいてそのモデルが行う各種アクションを再現するために使用されます。

各アトリビュートの意味は下記の通りです：

STA (スタミナ) - 各ターン開始時にモデルが得るアクションポイントのデフォルト値と、特定のアイテムをどれだけ素早く扱えるかを示しています。

SPD (スピード) - モデルの移動時にフィールド上で移動可能なデフォルト距離をインチで示しています。

OFF (オフェンス) - モデルのデフォルト近接戦闘能力を示しており、能動的な近接攻撃を行うためのロールに使用されます。

DEF (ディフェンス) - モデルのデフォルトの近接対応能力を示しており、近接攻撃への対応ロールに使用されます。

ACC (アキュラシー) - モデルの射撃投擲武器に関するデフォルトの能力を示すしており、射撃攻撃を行う際に使用されます。

INT (インテレクト) - モデルのデフォルトのメンタル面での器用さを示しており、多くの場合はスペルを唱えたり、周囲の状況把握時の指標となります。

AG (アジリティ) - モデルのデフォルトの身体的な軽快さと運動能力を示しており、主に攻撃を避けたり(ドッジ)、特定の危険を回避する際に使用されます。

T (タフネス) - モデルのデフォルトの体力と持久力を示します。

ARM (アーマー) - モデルのナチュラルまたはアーティフィカル属性への防衛力を示しており、ヒット時に受けるダメージへの軽減に使用されます。

HP (ヘルスポイント) - モデルのデフォルトの健康状態、言い換えれば、無力化されるまでにどれだけの負傷に耐えられるかを示します。

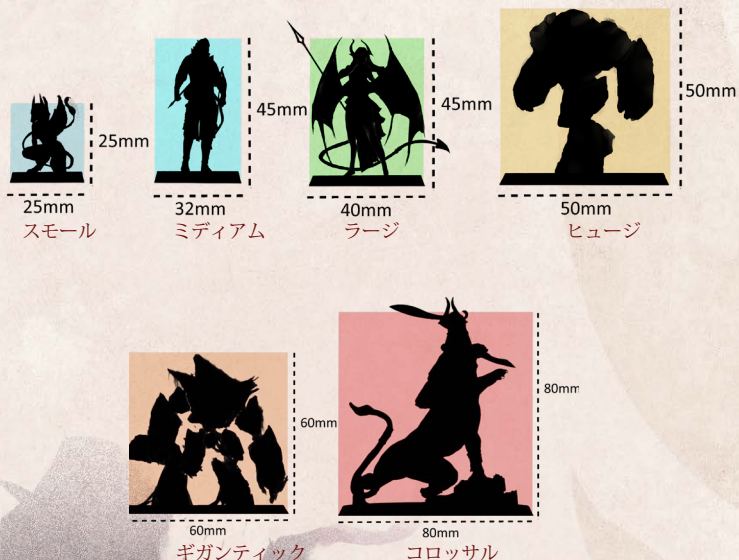
M (モラル) - モデルの精神面の強さを表します。



④ サイズ

フィールド上でのモデルのサイズを表します。サイズの値は、対応するヒットボックスで表されます（以下、サイズはmmで表示されます。）モデルのサイズは小さいものから大きいものまで、下記の順序で分類されます：

スモール (S) < ミディアム (M) < ラージ (L) < ヒュージ (H) < ギガンティック (G) < コロッサル (C) < エピック (E)



ヒットボックスとサイズ

ゲーム内のすべてのモデルには、一定の大きさのヒットボックスが割り当てられています。ミニチュアは様々な形や大きさで表現されるため、ヒットボックスはフィールド上でのモデルの高さや体積を決定するための客観的かつ標準的な指標となります。

ヒットボックスの容積は円筒形で、モデルのベースと同じ幅を持っています。

モデルの大きさは、そのモデルがどこにいるかを判断する際に重要です。例えば、狭い場所や高台などを移動できるかどうか、またどのように移動できるかを判断します。さらに重要なのは、ヒットボックスは射線/ライオブサイト(17ページ参照)を描くときに最も重要な要素となります。

ヒント：判定に困りそうな場合、移動またはアクションが宣言された後で、プレイヤーは選択したモデルに対応するサイズのヒットボックス（モデルのプロフィールに表示されているのと対応したサイズに切った紙など）で代用することで、移動の有効性、視線、攻撃の可能性などを確認することができます。

⑤: リクルートメントコスト

プレイヤーがそのモデルをパーティに雇用するために必要なポイント数です。

⑥: リミット

同じプロフィールのモデルをパーティに何体まで同時雇用できるかを示しています。

⑦: トレイツ

トレイツ/特性とは、そのモデルがフィールドに存在していれば常に効果を発揮するパッシブアビリティのことです。ほとんどの場合、プロフィールカードの裏面に説明があります（リストはページ51とオンラインをご参照下さい）。トレイツはそのモデル、アクション、移動に対して常に自動適用されます。

トレイツの効果を任意に無視することはできません。トレイツの中には複数のレベルを持つものもあります。モデルが持っているトレイツのレベルは、そのトレイツの名前の横にあるローマ数字で示されています。このようなトレイツほどのレベルでも、そのモデルに対してすべての下位レベルの効果を自動的に付与します。トレイツの下位レベルの効果は累積します。トレイツの隣にローマ数字がない場合は、レベル1とみなされます。

時には能力、アイテム、スペルがトレイツを持っている場合もあります（プロフィールに記載）。そのような能力、アイテム、スペルによって生じたあらゆるヒットや傷もまた、そのトレイツを持っているとみなされます。

例1: 「リソースフルII」を持つモデルは、「リソースフルII」の効果に加え、「リソースフル」の効果も自動的に受けることができます。

例2: あるモデルがグレートソードによって傷を負った。大剣はブリーディング/出血のトレイツを持っており、負傷したモデルはさらにブリーディング状態になる。

⑧: スキル

スキルとはモデルが使用でき、特定の状況下で恩恵を受けることができるオプション能力です。ほとんどの場合、プロフィールカードの裏面で解説されています。(48ページのリストとオンラインをご参照下さい)

モデルは同じスキルを1回のアクティベーションにつき2回以上使用することはできません。

スキルの中には複数のレベルが存在するものがあります。そのモデルが持っているスキルのレベルは、そのスキルの名前の横のローマ数字で表わされます。このようなスキルのレベルは、自動的にそのスキルの下位のレベルにもアクセスでき、複数のレベルを持つスキルの効果は累積します。スキルの横にローマ数字がない場合は、レベル1とみなされます。



例: 「ステルスII」を持つモデルは、「ステルスII」による効果に加え、「ステルス」による効果も自動的に受けることができます。



⑨: コンバットアーツ

コンバットアーツとは、そのモデルが得意とする型や、一定水準まで身につけた戦闘熟練度を表すものです。モデルによっては、様々な戦闘アビリティを対応したコンバットアーツチャート表から使用することができます。(57ページのリストとオンラインをご参照下さい)

コンバットアーツにはレベルがあり、そのモデルのコンバットアーツのレベルと、それより下位のもの全てを使用できます。

モデルが複数のコンバットアーツにアクセスできる場合、一度に1つだけ選択することができます。さらに、そのモデルはそのコンバットアーツのレベルのうち1つだけ選び、その効果を攻撃に加えることができます。

例1: モデルが「フェンシングⅢ」のコンバットアーツを持っていた場合、以下のいずれかの効果を加えることができます:

フェンシングのレベル、Ⅱ、レベルⅢのいずれかの効果を自身の攻撃に加えることができます。

例2: 「フェンシングⅠ」を持っている場合、そのモデルはレベル(この場合は5つ)の中から1つを選び、対応する効果を攻撃に加えることができます。

例1: フェンシングⅢ - 選択したレベルの効果が、このモデルの近接攻撃に適用される。

I	熟練のパリィ: ターゲットの近接攻撃は-3修整を受ける。
II	苛烈な反撃: 対象の近接攻撃は-1ストライクを受ける
III	セカンド・ウィンド: 使用者の近接攻撃はストライク+1を得る
IV	グラップル&スラッシュ: 使用者の近接攻撃はノックダウンを獲得する。
V	隙間狙い: 使用者の近接攻撃はイグノアーマーを得る。

例2: フェンシングⅤ - 選択したレベルの効果が、このモデルの近接攻撃に適用される。

I	熟練のパリィ: ターゲットの近接攻撃は-3修整を受ける。
II	苛烈な反撃: 対象の近接攻撃は-1ストライクを受ける
III	セカンド・ウィンド: 使用者の近接攻撃はストライク+1を得る
IV	グラップル&スラッシュ: 使用者の近接攻撃はノックダウンを獲得する。
V	隙間狙い: 使用者の近接攻撃はイグノアーマーを得る。

例: モデルのプロフィールの「スペルクラフト」の項目に「アート・オブ・ソーサリーⅢ」、トレイツの項目に「アフィニティ(火)」が記載されている。つまり、このモデルは魔術の表の火のエレメントかつレベルⅢ以下の呪文のみを唱えることができる。

⑩: スペルクラフト

一部のモデルは、様々な個別のスペルやスペルクラフトチャートにまとめられたスペルを利用できます。(58ページのリストとオンラインをご参照下さい)

戦闘術表と同じように、各スペルクラフトにはレベルがあり、そのモデルはその呪術のリストにあるレベルまでのすべてを使用することができます。ただし、そのモデルが使用できるのは同じエレメントの呪文のみです(23ページを参照)。

⑪: スペシャル

一部のモデルは固有の能力を持っており、その効果はこの項の下で説明されます。



Expeditionary Hierophant

(MAGE) (VITALIST) Size: Medium

TRAITS Affinity (Divine)	SKILLS Clairvoyance	SPELLCRAFT Hieromancy IV	STA 2
			SPD 5
			OFF 8
			DEF 8
			ACC 8
			INT 15
			AG 11
			T 8
			ARM 4
			HP 1
			M 12

NAME Staff of light	EFFECT When casting a Divine Spell in the Active Role, the wearer may re-roll 1 die.	PW RCH STK - - -	TYPE Accessory	QTY 1	WGT 2
------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------	-------------------	----------	----------

STRATAGEMS: Nursing Aura | Spiritual Paragon

Recruitment Cost: 23pts Limit: 1

- **Affinity (Element):** A model with this trait can cast (Element) Spells.
- **Clairvoyance:** When in the Reactive Role, this model may declare Reaction and target enemy models within its Awareness even without LoS. If it has access to Spells with the Casting Aura reach, it may cast them without LoS even in the Reactive Role. It may ignore the Blinded state if the enemy model is within its Awareness, as well as the Surprise Attack trait of enemy models within its Awareness. In the Active Role, the caster with this skill does not suffer halving modifiers when spellcasting without LoS.

Hieromancy IV		STRATAGEMS	
	DIVINE	Name	Effect
I	- Purgation - Curative Touch	Nursing Aura	Select up to 3 models. Each may regain 1 HP. If an Incapacitated model is selected, the leader must perform a successful INT roll in order for it to regain a HP.
II	- Protective Barrier - Blinding Light		
III	- Warding Barrier - Smite	Spiritual Paragon	All models gain +4 M.
IV	- Curative Miracle - Anointment		

⑫ : ストラテジウム

ストラテジウム（策略）とは、パーティーのリーダー（P25参照）だけが、そのストラテジックフェイズ中に使用できるアビリティです。リーダーが無力化または死亡（状態）になった場合、そのパーティーはストラテジウムを使用できなくなります。ストラテジックフェイズ中、プレイヤーはストラテジウムを1つ選択し、その効果を適用することができます。使用可能なストラテジウムは、選択されたリーダーのモデルプロフィールに記載されています。

ストラテジウムは2種類あります：味方のモデルに作用するオーソリティ（威光）と、敵のモデルに作用するサブタフエージ（謀略）です。特に記述がない限り、ストラテジウムは適用後、その効果はプレイヤーの次のストラテジックフェイズまで続きます。ストラテジウムの射程は無限です。

重要

- リーダーと同じアフィリエーション（所属）ではない友軍モデルは、リーダーのオーソリティ・ストラテジウム（14ページ参照）の恩恵を受けることができません。
- プレイヤーがそのリーダーが使用するストラテジウムを指定しなかった場合、そのリーダーのストラテジウム表で一番上に記載されているものが、デフォルトで使用されるストラテジウムとなります。

⑬: インベントリ(X)

モデルがアイテムを持ち運ぶことができる空きスペースを表しています。Xは、モデルが持ち運べるアイテムの総重量または個数を表します。

- モデルのインベントリ内アイテムの数量や重量の合計がXの値を超えた場合、そのモデルは過重状態になり、一切の移動や特殊アクションを行うことができなくなります

(17、18ページ参照)。

- 数量と重量に"/"が表示されているアイテムは、そのモデルのインベントリのスペースを占有しません。

- モデルがアクティベーションした場合(アクティベーションステップ、29ページを参照)、任意の

- 数のアイテムを置くことができます。

アイテムがドロップされた場合、その

アイテムはキャッシュトーンで表現

され、そのモデルとベースコンタクト

状態で配置されたままフィールドに放置

されます。



注: 何らかの方法で除去されない限り、モデルのインベントリに既にあるアイテムは総重量と数量を計算する際に含まれなければなりません。

QTY (クアンティティ) : そのモデルが持っているアイテムの量を表します。

WGT (ウェイト) : そのモデルの持ち物の中にある1つのアイテムの重さ(または持ち運びにくさ)を表します。重量と数量を掛け算して総重量を算出しますが、アイテムの重量が0である場合は数量のみを総重量としてカウントします。

⑭: アイテム

アイテムはモデルに様々な能力を付与します。

- モデルは各カテゴリのアイテムを同時に1つまで装備することができます。

- モデルは1回のアクティベーション(またはリアクション)につき1回だけアイテムを装備または装備解除を行うことができます。

- アイテムはその用途と効果によって4つのカテゴリに分類されます

- **ウェポン(武器)**は、装備時に指定されたリーチ(RCH)、ストライク(STK)、パワー(PW)、効果を攻撃に与えます。

- **シールド**は装備することでパッシブ効果を発揮します。モデルは武器や呪文や他のアイテムの代わりに、装備しているシールドを使用して攻撃を行うことができます(これについては35ページの近接攻撃のセクションで詳しく説明します)。

- **アクセサリーアイテム**は、装備しているときにパッシブ効果を発揮します。

- **コンシューマブル(消耗品)**: 使用後はアクションの成否に関わらず、そのモデルのインベントリから破棄されます。モデルは同名のコンシューマブルを一度に1つだけ使用できます。使用するために他のアイテムの装備を解除する必要はありません(モデルがそのコンシューマブルを装備するのは、それを使用する一瞬だけです)。

重要

プライマリウェポン: プレイヤーがモデルの現在の装備品を指定せず、そのモデルのインベントリに同じカテゴリのアイテムが複数ある場合、(各カテゴリの)デフォルトの装備品はインベントリ内で最も高い位置にあるもの(プライマリウェポン)になります。

注: アイテムの中には、効果の下にトレイツが記載されているものもあります(51ページのリスト参照)。トレイツによっては、アイテムの使用方法を決定したり、アイテム使用時に対象に影響を与えるものもあります。

(例: アイテムの投擲トレイツは、これが射撃攻撃に使用できる事を意味し、出血トレイツは負傷できた対象を強制的に出血状態にする、など)。

注: アイテムがツーハンデッド(両手持ち)のトレイツを持っていない限り、それは片手での使用となります。

注: あるモデルのインベントリのリストに両手持ち武器が一番上にあり、シールドが二番目にある場合、そのモデルは両手持ち武器を装備し、シールドは未装備の状態となります。

アイテムとプロフィールの例



武器 1:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	QTY	WGT
ソード	-	T	1"	STA	近接、武器	1	1

プロフィールからわかるように、ソードは近接攻撃を行うために使用できる武器です。特に効果はなく、威力は装着者のタフネスに等しく、最大1まで離れたターゲットに当てることができ、攻撃回数は装着者のスタミナに等しいです。この場合、装着者のインベントリに課される数量と重量は1です。(近接攻撃については35ページで詳しく説明します)



武器 2:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	QTY	WGT
ショートボウ	ツーハンデッド	T	0-20": 0 21-40": -6	STA	射撃、武器	1	2

ダメージの観点では、ショートボウは上記のソードに似ています。ただし、ソードとは異なり、ショートボウは射撃武器であるため、射撃攻撃に使用することができます。また、その効果の下に記載されているトレイツを持っています。射撃武器のリーチは他の武器と異なり、モデルのアクチュアリー(精度)への修正値を持つ距離セットが表示されます。ショートボウは最大40インチ離れた標的を攻撃することもできますが、20インチ以上離れた標的を撃つ場合、使用者のアクチュアリーに-6のマイナス修正を課します。ストライクは着用者のスタミナに等しいです。数量は1ですが、弓と矢はモデルのインベントリを少し多く占有するため、重量は2です(射撃攻撃については36ページで詳しく説明します)



Accessory:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	QTY	WGT
ソーサリーのスタッフ	ソーサリーを唱える際、ストライク+1	-	-	-	アクセサリ	1	2

ソーサリーのスタッフはアクセサリです。特にパワー、リーチ、ストライクの値はありませんが、装備している限りその効果を着用者に付与します。

シールド:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	QTY	WGT
シールド	前方からの近接攻撃に対して-3、前方からの遠距離攻撃に対してARM+3。着用者自身のリーチが0以上の近接武器の攻撃は-1ストライクになる。	T	0"	1	近接、シールド	1	2

前述のルールで定義されているように、着用者がシールドを装備している場合、自動的にその効果の影響を受けるようになります。したがって、着用者に向かって正面から近接攻撃を行った場合、(すなわち、攻撃力または防御力に)-3の修正を受けます。さらに、正面からの射撃攻撃に対処する際にも+3アーマーを得ることができます。しかし、リーチが0を超える近接武器で近接攻撃を行う場合、その攻撃は-1ストライクを受けます。さらに、武器による攻撃の代わりに、シールドバッシュ(35ページの近接攻撃参照)を試みて、対象にダメージを与えながらノックバックさせることができます。ただし、シールドを近接攻撃に効果的に使用するためには、リーチが0"であるため、ターゲットがシールドの着用者とベースコンタクトしている必要があることに注意してください。

コンシューマブル:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	Qty	Wgt
グレーブショット	ターゲットレス	12	T, AOE: 円形 L	1	射撃、 コンシューマブル	3	0

グレーブショット(ぶどう弾)は爆弾であり、消耗品です。使用者のタフネスに等しい射程と、着弾時に大型円形テンプレート相当のエリアエフェクト(効果範囲)があります。範囲攻撃に使用する場合、ターゲットレスのトレイツにより、リーチ(モデルのタフネス)内のフィールド上の任意の地点を対象とすることができ、AOE:円形Lは、対象となる領域を中心とした大型円形テンプレートの内側のすべてのモデルに影響を与えます。効果を受けたモデルは、グレーブショットが着弾に成功した場合(または何らかの方法で直撃を回避できなかった場合)、パワー12のヒットを受けます。(テンプレートとAOEの詳細は20ページを参照)

⑮: アフィリエーション

アフィリエーション(所属)は、モデルのプロフィールにあるパナーやクレストで表されます。このパナーには、このモデルを雇用することができるファクション(派閥)と、属する派閥が表示されます。**ニュートラル(中立)のモデル**はどの派閥でも雇用することができます(下記の「中立」パナーを参照)。一部のモデルは2つの異なる派閥を意味する分割パナーまたは2つのクレストを持ち、そのモデルは両方の派閥が雇用できることを意味します(「分割パナーの例」参照)。片方が中立派閥を表している場合、そのモデルはどの派閥も**中立モデル**として雇用できますが、本来はもう一方の表示されている派閥に属することを意味しています(その派閥のモデルとしてリクルートされる場合)。他の文書や、アップグレード、ホスタイルビヘイビア/敵対行動(AI)、スキームカード(77-81、82-89、40-41ページ参照)などのカードにおいても、パナーや紋章は常に関連する派閥の所属を表していることに注意してください。



サンド
キングダム

ソガ
エンパイア

テニオン
コリエー
ション

ヘリアン
リーグ

ニュートラル

分割パナーの例:
テニオン &
ニュートラル

ダイスロール

モデルがロールを必要とするアクション（例：アタック、ドッジなど、詳しくは18ページ）を行う場合、プレイヤーは対応するダイスを振ってアクションの成否を決定します。ロールは20面ダイス（D20）で行います。

-アトリビュートロール:

アトリビュートロールを成功させるには、サイコロの結果が修正されたアトリビュートと同じかそれ以下である必要があります。

例：迫りくる攻撃をかむすために敏捷性ロールを成功させる必要がありますが、そのダイスの出目は修正されたAG属性以下でなければなりません。

修正されたアトリビュートロールの例：オニタオシのAGは10ですが、マイナス修正-3があるため、修正後のAGは7となります。オニタオシがドッジに成功するためには、出目を7以下にしなければなりません。（修正値については16ページで詳しく解説）

-アタックロール:

アタックロールを成功させるためには、ダイスの出目が修正されたアトリビュート値と同じかそれ以下である必要があります。

例：アクティベート中のモデルがオフENSEのアトリビュートでアタックロールを行う：



STA	2
SPD	6
OFF	14
DEF	10
ACC	8
INT	10
AG	10
T	13
ARM	5
HP	3
M	17

-リロール:

ダイスロール後、(アビリティ次第で)プレイヤーは選択した個数のダイスをもう一度ロールして、前のダイスの結果をなかったことにできます。

注：リロールは特定のアビリティによって付与されます。

-ダメージロール:

あなたのモデルの攻撃が他のモデルに命中した場合、対象のモデルが被った各ヒットに対してダメージロールを行う必要があります。ダメージロールを成功させるためには、ヒットしたモデルのARM値とダイスの出目の合計が、あなたのモデルのヒットのパワー（PW）以下でなければなりません（ARM値はダイスの結果に加算されます）。ダイスの出目とARM値の合計が、ヒットした攻撃のパワーと同じかそれ以下であった場合、(特別な指定がない限り)そのモデルは傷を負います。ダイスの出目とARM値の合計が、受けたヒットのパワーより高かった場合、そのダメージは無効化されます。

例：あるモデルが対象のモデルのアーモア・アトリビュートを用いてダメージロールを行う場合：

Received Hit's Power= 12

+ ARM 5 = 13 ✗
 + ARM 5 = 12 ✓
 + ARM 5 = 10 ✓

STA	2
SPD	6
OFF	14
DEF	10
ACC	8
INT	10
AG	10
T	13
ARM	5
HP	3
M	17



修正値

モディファイア(修正値)とは、そのモデルのデフォルトのアトリビュート値に加算や減算されたりする数値のことです。モディファイアはモデルのアトリビュートを変更し、ダイスの出目に影響を与えます。(例: 様々なアビリティ、アイテム、スペル、ストラテジウムなどが属性を変更することがあります)。

-修正はアクションが宣言された後かつ、ロールが実行される前に適用されます。

-修正によってアトリビュートが0になった場合、そのアクション(ダメージロールを除く)は自動失敗となります。アトリビュートは0以下に修正することはできません(マイナスにすることはできません)。アトリビュートが20以上になった場合、ロールの結果が20になるとクリティカルヒットになります。

例: あるモデルがオフENSEのアトリビュートでアタックロールを行ったがアタック修正-3を受けている:



STA	2
SPD	6
DEF	10
ACC	8
INT	10
AG	10
T	13
ARM	5
OFF	14 -3

重要

半減または倍増の修正が適用される場合、プレイヤーは(あれば)まず他の足し引きの修正を適用し、次に修正された属性を半減または倍にし、それを四捨五入すること。

測定モード

ゲームを始める前に、各プレイヤーは以下の測定方法のうちどれを使うか決めること:

-アシストモード: 各プレイヤーは事前に任意の距離を測定することができます。

-スタンダードモード: 事前測定は制限されます。プレイヤーは、自分のアクティブモデルのアウェアネス値と移動距離の範囲内でしか、事前に距離を測定することができません。

注: モデルの移動時、プレイヤーは移動距離以外の距離を事前に測定することはできません。プレイヤーが他の距離を測定できるのは、そのモデルの移動前と、そのモデルが移動を完了した後です。

注: プレイヤーはテンプレートを配置して効果範囲を事前に測定することはできません。

-リアリズムモード: プレイヤーは距離を事前に測定することは一切できません。測定は常に実行するアクションや移動に厳密に関連するものでなければなりません。

注: 他のプレイヤーとの公平性を保つため、何の測定をするか事前に明確に宣言することをお勧めします。

ベースコンタクト

ベースコンタクトとは、モデルのヒットボックスが他のモデルのヒットボックスやトークン、地形の一部などと物理的に接触している状態を指します。モデルは常に自身とベースコンタクトしているときみなされます。



距離と測定

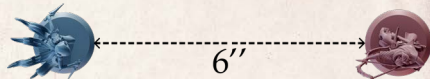
ゲーム中、すべての距離(リーチ、移動など)はインチで測定されます。

特定のアクション、移動、修正などの有効性を確認するために、正確な距離の測定は、移動、アクション、リアクションが宣言された後に行われます。

事前測定: 移動やアクション/リアクションを宣言する前に、プレイヤーは選択した測定モードに応じて、特定の距離を事前に測定できます。

-16ページ「測定モード」を参照してください。

-モデル間の距離は、それぞれのヒットボックスの最も近い点から直線で測定されます。



-移動距離は常にモデルのベースから測定されます(17ページ「正しい測定例」参照)。移動力を測定する場合、プレイヤーはそのモデルの移動の正確な経路を測定してください。

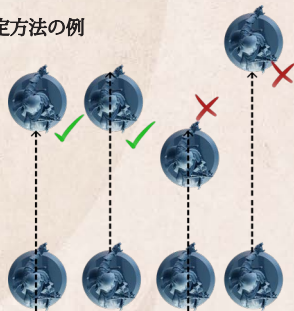
移動

移動タイプは、各モデルがフィールド上を異なる方法で移動することを可能にします。モデルが宣言できる移動には通常移動と特殊移動の2種類があります。(33 ページの通常移動と特殊移動の一覧を参照。)

移動の基本ルール

- プレイヤーは、特に明記されていない場合、垂直でない面の上でのみモデルを移動したり配置したりすることができます(例: クライムやジャンプといった特殊アクションを実行したり、モデルがそれを可能にする特定のアビリティを持っている場合など)。
- 移動距離は、移動の開始時と終了時にそのベースの同じ部分から測定される。

正しい測定方法の例



- 移動の宣言時、プレイヤーはそのモデルの移動経路を明確に示してください。
- モデルが移動している間、そのモデルは回転することができ、360°の視界を確保できます。
- モデルは味方のモデルを通過して移動することができますが、敵のモデルを通過して移動することはできません。
- そのモデルの移動は、敵軍のモデルと接触した場合、自動的に終了します。
- モデルのヒットボックスが他のモデルのヒットボックスの中にある状態でその移動を終了することはできません。しかし、他のモデルが無力化または死亡している場合、そのモデルの上で移動を終了させることができます。
- 通常、モデルはそのヒットボックスと同じかよりより小さい高さの地形や障害物の上を移動することができます(追加のスピードポイントは消費しません)。
- モデルが梯子(はしご、つる、掴みどころのある壁など)を垂直に移動したり、モデルのベースサイズより急な面(傾斜など)を移動する場合、移動コストは2倍になります。例えば、2°の梯子を上る場合、そのモデルはASPDを要します。

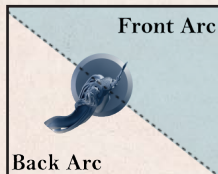
ラダー: ラダー(梯子)とは、モデルが垂直な面を移動するために使用する、予め決められた垂直な横木、手すり、またはステップのセットです。モデルがラダーを使用する際にクライムの特別移動を事前に宣言する必要はありません。

- 特に記述がなければ、特殊移動を宣言したアクティベーション中のモデルは、同じアクティベーションシーケンス中に他の通常アクションや特殊アクションを行うことはできません。

射線

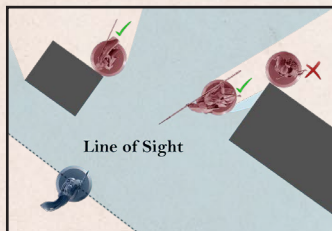
ラインオブサイト(射線、LOS)は、そのモデルが他のモデルを見ることができ、そのモデルに対してアクションを宣言できるかどうかを決定する際に重要となります。

- 射線とは、2つのモデルのヒットボックス間を結ぶ仮想の直線を定義する用語です。あるモデルがもう一方のモデルを見ることができ、一方のモデルのヒットボックスの端から、もう一方のモデルのヒットボックスの端まで、仮想の直線を引いてください。
- 特に指定がない限り、モデルはそのフロントアークからのみ射線を引けます。
- モデルのヒットボックスは真上から前面と背面に分けられ、それぞれ180°の弧を描くので明確にマークキングすることをお勧めします。



相手モデルへの射線を得るには、以下の条件も満たしている必要があります:

そのモデルのヒットボックス上の一点から、対象となるモデルのヒットボックス上の一点まで、遮られず仮想の直線を引くことができる場合、そのモデルは他のモデルに対して射線を得ます。なお、射線は他のモデルやシーナリーによって遮られることがあります!(ヒント: 疑問がある場合、プレイヤーは問題のモデルとそれに対応するヒットボックスを適切な切り抜きなどの形で代用することができます。)

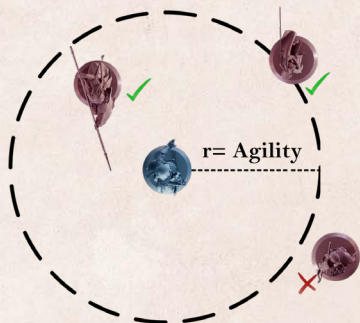


- モデルが移動している間、そのモデルは360°の射線を持っています。
- プレイヤーはいつでも射線を確認することができます。
- モデルは常に自分自身に対する射線を持っています。
- 注: 「射線」はしばしば「LoS」と略記されます。



アウェアネス

アウェアネスは、そのモデルの周囲に対する認識力を表しています。アウェアネスはモデルを囲む領域であり、その半径は表現されたモデルのアジリティの値に等しいインチで測定されます。アウェアネスの半径はミニチュアのベース端から測定されます。ヒットボックスが他モデルのアウェアネス内にあるか接触している限り、そのモデルは他のモデルのアウェアネス（エリア）内にあるとみなされます。



ステータス

- ステート(状態)は、モデルに影響する特定のコンディションを表します。
- モデルがある状態になったとき、その状態を表すトークン/マーカー（以下の例を参照）を、そのモデルの傍やプロフィールカードに置くことで、プレイヤーの利便性を高めることができます。
- 注：対戦プレイでは、すべてのプレイヤーがいつでもゲームの状態を把握できるように、すべてのプレイヤーがトークンを使用することが望ましいです。
- モデルは同時に複数の状態になることがあります。
- 同じ名前の状態を、同じモデルに2回以上適用することはできません。
- ステートの一覧は49ページに記載されています。



アクション

モデルは、異なる意図で異なるアクションを実行することができます。全てのモデルは2種類のアクションが宣言できます：ノーマルアクションとスペシャルアクションです。34ページの「ノーマルアクションとスペシャルアクションの一覧」を参照してください。

ノーマルアクションは、モデルのアクティブロールとリアクティブロールの両方で宣言することができます（19ページ参照）。しかし、スペシャルアクションを宣言するためには、まずそのモデルの移動フェイズ中にアイドル（待機）を事前に宣言する必要があります。注意として、スペシャルアクションはリアクティブロール中に宣言はできません。

アクティベーションポイント

アクティベーションポイントは、モデルのスタミナ値から生成されるリソースです。

詳しくは26ページの「ゲームをプレイする」セクションをご覧ください。





アクティブとリアクティブロール

基本的に、リアクティブプレイヤーのモデルはリアクティブな役割を果たし、アクティブプレイヤーのモデルはアクティブな役割を果たします。

アクティブ・プレイヤーが手番を終えると、プレイヤーとそのモデルの役割が交換され、アクティブ・プレイヤーだったものがリアクティブ・プレイヤーになり、その逆もまた然りです。

注：アクティブプレイヤーとは、現在自分のターンを行っているプレイヤーを指します。

アクティブプレイヤーのモデルはアクティブロールを果たすためにアクティベーションを行い、リアクティブプレイヤーのモデルはアクティベーションに反応し、アクティブなモデルのアクティベーションを妨害するためにリアクションを行います。これについては、26ページの「ゲームをプレイする」の項で詳しく説明します。

リーチ (RCH)

リーチは、アイテムやアビリティ、スペルを使用できる距離（インチで測定）を表します。リーチはモデルのヒットボックス上の任意の場所から測定されます。あるアイテムを使って行ったアクションの対象が、そのアイテムのリーチの外にある場合、そのアクションは失敗として処理されます。

この点、射撃武器は特殊で、リーチの値が単一または複数の間隔で表示されます。

(例1参照)。これらの間隔は、その射撃武器が使用者の精度属性に一定の修正を加える場合の距離を示しています。

こういった武器のリーチ距離が修正される場合、すべての間隔が修正されることになります(例2)。

注：十分なリーチがあれば、高低差のある目標にも命中させることができます。

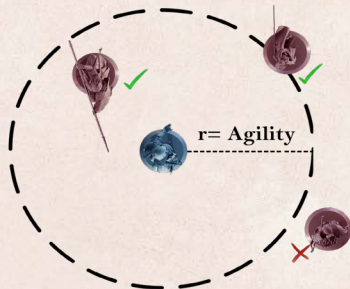
キャストिंग・オーラ

スペルの中には、キャスターの近くでしか唱えられないものがあります。キャストिंग・オーラとは、いくつかのスペルが唱えられる範囲のことで、キャスターの Awareness と同じ大きさです(18ページ参照)。

-キャストिंग・オーラのリーチがあるスペルは、その範囲内にあるモデルのみをターゲットとすることができます。

-アクティブロール中、スペルのキャスターはキャストिंग・オーラの範囲内にあるモデルを対象とすることができ、たとえそのモデルに対して射線が通らない場合でも、そのモデルをターゲットとすることができます。その場合、キャスターのキャストイングアトリビュートは半減修正を受けます。

-このリーチを持つ攻撃のターゲットになった場合、カバの恩恵を受けることはできません。



例1：0~20インチ：0、21~40インチ：-3

このような例では、最初の間隔は、20インチまでの距離で範囲攻撃を行う場合、使用者のアキュラシーは修正されないことを表します。しかし、2番目の区間は、ターゲットまでの距離が20インチ以上40インチ未満の場合、使用者のアキュラシーが-3修正されることを示します。目標までの距離が40インチより大きい場合、攻撃は自動的に失敗します。

例2：射撃0~20インチ：0、21~40インチ：-6

のショートボウを使用しているモデルが、武器の射程を間隔ごとに9インチ延長する能力を使用しました。つまり、そのショートボウの新しい修正後のリーチは、0~22インチ：0、23~42インチ：-6となります。



テンプレートとAOE

アビリティやスペル、アイテムの中にはエリアオブジェクト(効果範囲)、略して「AOE」を持つものがあります。これは、対象の能力/アイテム/スペルが周囲やモデルなどに影響を与える範囲のことです。

-このような効果によって影響を受けるモデルの数を決定するため、プレイヤーはその影響を受ける範囲の上にテンプレートを置きます。そのテンプレートは、ヒットボックスが少なくとも部分的に覆われているか、テンプレートに接触しているすべてのモデルに影響を与えます。ただし、メインターゲットはテンプレート内で完全に覆われていなければならないません。

-同時に複数のテンプレートで覆われた場合、そのモデルは成功した各テンプレートの効果を個別に受けます。

-テンプレートによる攻撃の影響を受けたモデルは、ドッジアクションに成功することで、受けたヒットを回避することができます。

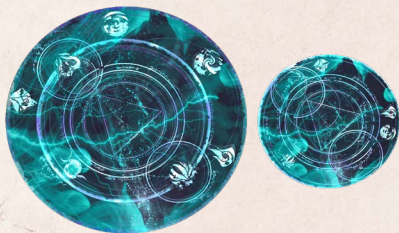
これは、テンプレートが配置に成功してそのモデルがまだテンプレートの効果の範囲内にいる場合でも可能です(アクションページ参照、リアクション(27ページ参照)、ドッジ(34ページ参照)の基本ルールに従ってください)。

-テンプレートによる攻撃の対象であるモデルが(アクションやリアクションとして)攻撃を宣言し、コンフロンテーション(対決)(22ページ参照)に勝利した場合、テンプレートによる攻撃は完全に無効化され、テンプレートは配置されません。

注：テンプレートのキャスターまたは使用者は、自身の攻撃を受けません。

テンプレートの種類と配置

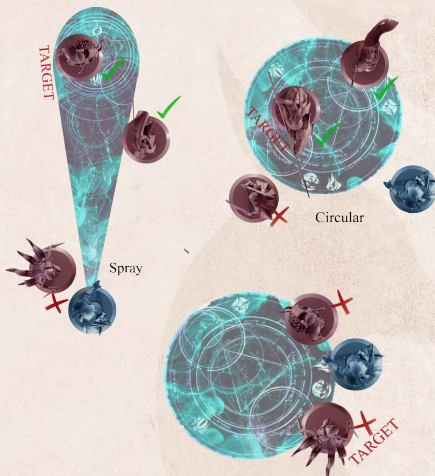
- 円形 (小-S、大-L)：攻撃の対象がテンプレートで完全に覆われている必要があります。円形テンプレート (大)：直径=120mm
円形テンプレート (小)：直径=70mm



- スプレー (小-S、大-L)：ティアドロップ型テンプレートは幅の狭い方の端が攻撃側モデルのベースと接触するように配置されます。ティアドロップ型テンプレート (大)の長さ：260mm
ティアドロップ型 (小) 長さ：213mm



以下は、テンプレートの配置とヒット可能な場所の例です(緑色のチェックマークがヒット可能です)。青色のモデルはテンプレートの使用者です。ターゲットは完全に覆われている必要があり、テンプレートに接触している他のモデルも影響を受けません。



ストライクとヒット

ストライク値とは、特定のアイテム（武器など）、スペル、アビリティなどでアクションを行う際に振るダイスの数を指定するものです。ストライク値(STK)は、アイテムテーブルやスペルテーブル、アビリティの説明に記載されています。

-攻撃ロールを行う場合、そのロール自体をストライクと呼ぶこともよくあります。リアクティブロールの場合、モデルのデフォルトのストライク値は1になります（特に明記がない限り）。

-ヒント：トレイツ、スキル、クラス、コンバットアーツなどの特定のアビリティは、そのモデルのストライク値を変更できることに留意してください。ストライク値が大きければ、戦闘において有利になることが多いです。成功した攻撃ロールは、攻撃されたモデルにヒットしたとみなされます。攻撃を行う場合、攻撃側モデルは攻撃ロールが成功することに1つずつヒットを与えます。ストライク値を1以下に変更することはできません。

注：プレイヤーは、ストライク値に表示されている数よりも少ない数のダイスを振ることを選択してもよいです。

アクティベート中に攻撃を行うとき、アクティブなモデルのストライク値がいより大きい場合、そのストライク値の数だけ異なるターゲットを攻撃することができます。つまり、アクティブな攻撃側のストライク値がいより大きければ、そのストライクを異なる目標に割り振ることができます。

敵モデル2体にストライク値を分散させた例：
・モデルAはアクティベートし、敵のモデルBとCに向かって移動します。
・モデルBは攻撃で反応し、モデルCはドッジで反応しました。モデルAは攻撃を宣言し、そのストライク値は2であるため、敵のモデル1体を2回攻撃することも、敵のモデル2体それぞれを1回攻撃することもできます。モデルAは敵の2体をターゲットにすることを決定し、モデルBに1回、モデルCに1回攻撃します。モデルAとモデルBは対決ロールを解決し、モデルCはモデルAの攻撃に対して個別にドッジロールを行います（モデルCがロールに失敗した場合、自分に向けられた攻撃の成功ロールをすべて受けることになります）。

一部のアクション、スキル、アイテムなど、主に攻撃アクションの中には、モデルに1回以上のヒットを与えるものもあります。ダメージロールが成功した場合、そのモデルには共通して傷（特に記述のない限り、1HPを失う）が与えられます。

ヒットを受けた場合、そのモデルは旋回して視界を調整することができます。

クリティカルヒット

-攻撃中、ダイスの結果が1になった場合はクリティカルヒットとみなされます。

-クリティカルヒットはターゲットモデルのアーマーを0にします（ただし、そのヒットのみ）。

-クリティカルヒットは相手との全ての対決に打ち勝ちます。（22ページの「対決」の項を参照）。

-両プレイヤー（またはそれ以上）が攻撃を宣言し、クリティカルヒットを出した場合、両モデル（または全モデル）はそのヒットを受け、全ての追加効果が適用されます。

-ヒント：エルドフォールクロニクル公式ダイスをお持ちの方は、出目1に象徴的なエンパーフォックスのロゴが入っているのがわかると思います。

注：アイテムや呪文などには、クリティカルヒットで発動する効果を持つものもあります。

注：一部のスキルはクリティカルヒットの確率を上下できるものもあります。

ストライクとテンプレート

モデルがテンプレートを配置するアビリティを使用し、そのストライク値がいよりも大きい場合、プレイヤーはそのモデルの打撃値に等しい数のテンプレートを配置し、1つまたは複数の対象に分配することができます。（「テンプレートとAOE」については20ページを参照）



対決

コンフロント(対決)は2体(またはそれ以上)の対立するモデルが互いに攻撃アクションを相手に宣言することで発生します。
(注:対決が発生するのはこの場合だけです!)
このとき、2つのモデルは戦い、それぞれ飛んでくる攻撃をブロックしたり、敵に攻撃を打ち返そうと試みます。
対決ロールを1回以上成功させたモデルのみがその対決に勝利します。

対決ロール

対決ロールは、パリティ、ブロッキング、カウンターアタック、攻撃の素早さを表しています。これらは、互いに攻撃しているモデルの間で行われます。

-対決ロールで1回以上成功したモデルはその対決に勝利します。これは、両者の中で唯一相手にダメージを与え、攻撃に成功したモデルになります。

-対決ロールは、各ロールの結果がそのモデルの使用した修正アトリビュートの範囲内(等しいか低い)で、かつ敵のモデルの成功したロールよりも高い場合に成功したとみなされます。各対決ロールの成功は、敵モデルの同程度かそれ以下の結果のロールをすべて否定する。対決ロールが1回以上成功したモデルがその対決に勝利します。

注:あなたのモデルの攻撃ロールが成功のパラメータ範囲内であっても、相手モデルのロールの結果が成功のパラメータの範囲内であり、ロールの結果があなたより高ければあなたの失敗とみなされます。

例:

モデルAはモデルBの視線上に移動しました。モデルAはモデルBを目標に攻撃を宣言し、両モデルとも攻撃ロールを行います。反応したモデルBのストライク値は1であり、アクティベートしたモデルAのストライク値は2です。モデルBの使用した修正アトリビュート値は12で、そのロール結果は8でした。モデルAの修正アトリビュート値は13で、出目は6と11です。モデルBの出目は8でモデルAの出目6より高いので、モデルAの出目6を無効化しますが、モデルAの出目11はモデルBの出目8より高く、かつ使用したアトリビュート(13)の範囲内なので、モデルBの出目を無効化して対決ロールに成功したと見なされます。その結果、モデルBはモデルAから1回の攻撃を受け、モデルBの攻撃は無効化されました。さらに例を挙げます:例えば、モデルAのストライク値が9で、別のダイスをロールして出目13だった場合、モデルAは13と11の2つのヒットを出し、2つの対決ロールを勝ったことになり2ポイントを与えます。



ダメージと傷

モデルが他のモデルをヒットした場合、そのモデルにダメージを与えるためには、与えた各ヒットを1つずつダメージロールしなければなりません。ダメージロールが成功した場合、ヒットしたモデルはダメージロールが成功することにウーンズ(傷)を負います。ウーンズ1つにつきHPが1減少します。HPが0になったモデルはインキャパシテッド/無力化状態(ステート)になります。そのモデルはアクション・シーケンス(29ページ以降で解説)の終了時に無力化状態になります。無力化状態のモデルがさらに傷を受けた場合、そのモデルは死亡(ステート)になります。

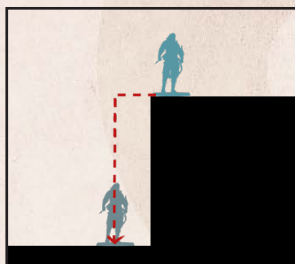


ノート:特に指定がない限り、ダメージを受けたモデルは防げなかったヒットの量に等しい数の傷(ウーンズ)を負います。しかし、一部のアビリティの中にはモデルがダメージを受けた際に受ける傷の数を変更できるものもあります。

落下ダメージ

シークエンスが解決される際に、モデルが高いところから低いところへ移動した場合、そのモデルは落下によるダメージを受けるかもしれません。

-モデルは何らかの方法で高い面から低い面に移動したときに落下します(クライムが使用されていない場合)。
-モデルがそのスピード値の半分を超える距離(落下地点から着地点まで垂直方向に測定)を落下した場合、そのモデルのスピード値の半分に等しい落下の間隔ごとにアジリティ(敏捷性)ロールを実行しなければなりません。そのモデルはアジリティロールが失敗することに傷を負います。



例:

速度が6のモデルが落下した場合、落下地点から落下した面までの落下距離3インチごとにアジリティロールを行わなければなりません。例えば、5インチ落下した場合、1回だけロールすればよいですが、1インチ余分に落下した場合、2回ロールしなければなりません。

スペルと魔法

スペルは、魔法を収束して発現させたものです。魔法の使い手は、エレメント(元素)やアイテムから生のマナを集め、それをスペル(呪文)と呼ばれる独特の形にします。スペルはゲームプレイの大部分を占め、多くの派閥が魔法に精通した様々なモデルをプレイヤーに提供しています。

- スペルを使用するプロセスは、しばしばキャストイングと呼ばれます。
- そのスペルを使用するモデルは、しばしばキャスターと呼ばれます。
- 特に断りがない限り、そのモデルはスペルを唱える際にインテレクト(知性)アトリビュートを使用します。
- あるエレメントの呪文を唱えるためには、キャスターは指定されたエレメントのアフィニティ(親和性(エレメント))を備えていなければなりません。
例: 火のエレメント(58ページの「スペルクラフト」)のスペルを唱えるにはアフィニティ(火)が必要です。
- アクティブロールにおいて、スペルのストライク値がより大きい場合、キャスターは指定されたストライク値までの数の標的を選ぶことができます。(注: コンジュレーション/召喚スペルの発動には適用できません。)
- モデルは一度に1つのスペルしか唱えられません。
- 両手がふさがっている場合、そのモデルはスペルを唱えることができません。例: シールドと武器/両手武器/両手武器を装備しているモデルは、スペルを唱えることができない。

マナカウンター:

- マナカウンターとは、スペルを唱えるために必要なエネルギーであるマナを表す資源です。マナカウンターは、コンジュレーション(召喚)系のスペルやその他の強力なスペルの対価として消費することができます。
- アクティブロールの時、メイジ(クラスリスト: 45ページ、メイジクラス: 46ページ)は、任意の数の活性化ポイントを対応する量のマナカウンターに変換し(活性化ポイントをマナカウンターに置き換え)、個人プールに置くことができます。マナカウンターは蓄積されるので、ターン終了時に消滅することはありません!



5種類のスペル

スペルは、その用途や目的によって分類されます。

ソーサリー

ソーサリーは主に短い時間破壊的な効果を発揮する呪文です。

- 特に指定がない限り、ソーサリータイプのスペルの効果はアクティベーションシークエンスが終了するまで続きます。
- その効果は対象または影響を受けるモデルに与えられます。

ヒーリング

ヒーリングスペルは、短時間の回復系効果があります。

- 特に指定がない限り、ヒーリング・スペルの効果はアクティベーション・シークエンスが終了するまで続きます。
- これらは、キャスターのアクティブロール時にのみ唱えることができます。

エンチャントメント

エンチャントメントとは、長時間持続する呪文で、対象を強化や弱体化したりするものです。

- 特に指定がない限り、エンチャントの効果はキャスターの次のストラテジックフェイズまで継続します。
- キャスターのアクティブロール中においてのみ発動できます。
- エンチャントが成功した場合、そのターゲットはそのエンチャントのスペル効果を受けます。
- もし、エンチャントスペルのパワーに★のシンボルがある場合、エンチャントされているモデルの攻撃は(エンチャントされている間)「スペル」タイプであるとみなされます。
- モデルには同名のエンチャントは1つまでしか適用できません。
- エンチャントスペルの効果は、ドッジの成功でも防ぐことはできません。



トランスミュテーション:

トランスミュテーションは、環境そのものに影響を与える永続するスペルです。

- トランスミュテーション(変異)スペルは除去されるか破壊されるまでフィールドに残ります。
- アーマー値を持つトランスミュテーション・スペルは、攻撃の対象にでき、ダメージ・ロールに成功すると破壊されることがあります。
- キャストに成功した場合、トランスミュテーション・スペルはキャストと基本的に接触する状態に置かれます。

コンジュレーション:

コンジュレーション(召喚)スペルは、キャストがクリーチャーをフィールドに召喚し、自分の指揮下に置くことを可能にします。

- コンジュレーション・スペルは、キャストのアクティブロール中に、リチュアル/儀式(スペシャル・アクション)(39ページ参照)を宣言することによってのみ唱えることができる。
- コンジュレーション・スペルを唱えると、キャストは対応するクリーチャーを場に召喚することができ、それをプレイヤーの指揮下にあるモデルの1つとして使用することができます。そのクリーチャーは直ちに自身のスタミナに等しい数のアクティブーションポイントを獲得します。
- コンジュレーション・スペルによってゲームに召喚されたクリーチャーは、同時にモデル兼コンジュレーション・タイプのスペルとしてもみなされます。
- コンジュレーション・スペルはマナ・コストが1以上です。(58ページのスペルクラフトを参照。)

マナ・コスト(X)：この特性を持つスペルを唱えるためには、キャストはそのXの値に等しい量のマナカウンターを消費しなければなりません。(23ページのマナカウンターを参照)

- コンジュレーションスペルによってフィールドに召喚されたクリーチャーは、そのクリーチャーのTier/ティア(そのクリーチャーのプロフィールに記載されている)に等しいマナ・アップキープがあります。
- 現在フィールドに存在している自身の召喚したクリーチャーのマナ・アップキープの合計が、キャストの修正後のスタミナと同じか超える場合、そのキャストはそれ以上コンジュレーションスペルを唱えることはできません。
- 戦略フェイズ中、キャストはその召喚したクリーチャーのうち1体を任意に退場させることができます。その場合、その召喚されたクリーチャーは即座にフィールドから取り除かれます。

重要

コンジュレーション・スペルのキャストが無力化または死亡(状態)になった場合、そのキャストがフィールドに召喚していたクリーチャーは、アクティブーション・シークエンスの終了時にフィールドから取り除かれる。

例1：キャストのスタミナから、すでに2体のクリーチャーを召喚しており、それぞれのマナアップキープが1である場合、キャストはそれ以上クリーチャーを召喚することが出来ません。フィールド上の自軍召喚クリーチャーたちのマナアップキープの合計がキャストの修正済みスタミナ値を下回った場合、その分の新しいクリーチャーを召喚できるようになります。

例2：スタミナが2のキャストが、すでにマナアップキープが1の召喚クリーチャーを持っている場合、マナコストが2以上となるコンジュレーション・スペルを唱えることはできません。

注1：一部のスペルには、その効果の下にトレイットが記載されている場合があります。これらのトレイットは、アイテム次第で異なる適用方法になる場合があります。トレイットによっては、スペルの使用方法を決定するものもあり、スペルを使用した際にターゲットに影響を与えるものもあります。(例：ターゲットレスのトレイットは、そのスペルのキャストが任意の地表をターゲットとして選択できることを意味し、ウィークニングが弱体化のトレイットは負傷したターゲットを強制的に弱体化状態にする、など)。

注2：召喚クリーチャーを指揮下に持っていないキャストは、アップキープがキャストのスタミナを超える場合でも、より高ティアのクリーチャーを召喚することができます。しかし、一度そのようなクリーチャーがフィールドに出現すると、アップキープ合計がキャストのスタミナを超えている限り、キャストはそれ以上クリーチャーを召喚することができなくなります。

ヒント：マナ・アップキープを減少させるアビリティなどに注意すること。これらは、通常時より多くのクリーチャーを召喚するのに役立ちます。



ゲームセットアップ

あなたがコアゲームの要素に馴染んだら、ゲームのセットアップを開始してもいいでしょう。各セクションの指示に従い、必要があれば前のコアルールの部分を参照してください。

クエスト選択

まず、他のプレイヤーと共にクエストを選択します。クエストは、状況、ゴール、終了条件や他の変動要素を設定するので、ゲームプレイにさまざまな影響を与えることになります。クエストには様々な種類があり、その中から選ぶことができます。65ページの「クエスト」から、いくつかのサンプルを見ることが出来ます。クエストの完全なコレクションは、ウェブページ、eldfall-chronicles.comの「リソース」で見ることが出来ます。

ゲームサイズの選択

ゲームサイズは、各プレイヤーがパーティを編成するために必要なリクルートポイントの量を決定します。プレイヤーはプレイを開始する前に、ゲームのポイントサイズを決定する必要があります。各プレイヤーがパーティの作成に自由に使えるリクルートメントポイントを決めてください。プレイヤーがパーティに参加させることができる各モデルには、それぞれリクルートメント(採用)コストが設定されています。これは、プレイヤーがそのモデルをパーティに参加させるために必要なリクルートメントポイントの量を示しています。
- ヒント：ゲームを始めたばかりプレイヤーへの推奨ゲームサイズは60pt(通常3モデルで、アップグレードのための予備ptを含む)ですが、そのうちより大きなゲーム(60~90pt以上)にも挑戦していただくことをお勧めします。

パーティの作成

パーティは、1人のプレイヤーに属するモデルのグループから構成されます。クエストに出发するためには、プレイヤーはゲーム内で自分たちの利害関係をあわすパーティを組まなければなりません。まず、ファクション/派閥を選択し、そのゲームにおいて雇いたいモデルを選びます。各モデルは特定のファクションに所属しており、モデルプロフィールに表示されています。

- モデルを編入する場合、プレイヤーは選択した派閥のモデルと中立のモデル(14ページ参照)のみを編入することができます。
- プレイヤーが派閥を選択した場合、少なくとも1体の入隊モデルは選択した派閥に所属していなければなりません。プレイヤーは中立派閥を選択することもできますが、その場合は中立派閥に属するモデルのみを入隊させ、中立アップグレードのみを購入することができます。
- 同じ名前のモデルを複数編入する場合、その数は制限を越えてはならない。
- 1つのパーティには最大で10体のモデルを参加させることができます。
- 各プレイヤーは個人単位でパーティを作成します。

リーダー

リーダーとは、フィールド上のプレイヤーを表すモデルです。パーティを組み終えたら、パーティ内のモデル1体にパーティリーダーのステータスを割り当てる必要があります。

- リーダーが無力化または死亡していない限り、それをコントロールしているプレイヤーはストラテジックフェーズにストラテジウムを使用することができます(97ページの「ゲームシーケンス」を参照)。
- ヒント：リーダーだけがストラテジウムを使用できるので、プロフィールにストラテジウムが描かれているモデルを選ぶと有利になります。

アップグレード

パーティの作成時にアップグレードを購入し、配置時に各モデルに割り当てることもできます。アップグレードは、残ったリクルートポイントで購入することができます。有効なパーティを作るには、パーティメンバーとそのアップグレードのポイント合計が、決定されたゲームサイズを超えないようにしなければなりません。プレイヤーは、中立のアップグレードと、現在プレイしている派閥に属するアップグレードのみを購入することができます。プレイヤーは1つのモデルにつき1つまでアップグレードを割り当てることができます。プレイヤーは同じ名前前のアップグレードを、指定された上限まで購入することもできます。

フィールドセットアップ

あなたと他のプレイヤーがクエスト、ゲームサイズのセットアップ、パーティの作成を終えたら、プレイするフィールドのセッティングに取り掛かります。テーブル、あるいはフィールドはプレイヤーの好みに合わせて設定することができます。地形はどんな(ウォーゲーミング用の)ものでもOKです。

- ヒント：スタンダードプレイでは、3Dシーナリー(高さの異なる障害物)の使用と、3636 インチのフィールドサイズを推奨しています。
- 我ががこのサイズを推奨しているのは、プレイヤーが3~5人のモデルでパーティを組む際に射撃と近接戦闘のバランスが最も良くなるためです。
- 64ページのセットアップ例をご覧ください。

注意：フィールドのセットアップが異なると、ゲームプレイに与える影響も異なります。このゲームは他のサイズのフィールドでもプレイできますが、選んだサイズによってゲームプレイや戦術が変わるかもしれません。なお、フィールド上のモデル数が多い場合や、プレイヤーが複数いる場合は、フィールドサイズを変更した方が良いでしょう。フィールドが広げれば広いほど、近接戦闘に移行するために距離を移動する必要があり、射撃モデルが有利になる可能性があることに留意してください。同様に、フィールドが狭ければより早く距離を詰めることができ、近接モデルが有利になります。



ゲームのプレイ



(オプション) プレイヤー数

コアールは主に2人プレイを想定して書かれていますが、基本的にはソロプレイやマルチプレイにも適用できます。

もしあなたが1人でプレイする場合(ソロ)、または3人以上のプレイヤーでプレイする場合(マルチプレイヤー)、オンライン上のeldfall-chronicles.comの「リソース」にあるソロとマルチプレイヤーの補足ルールを参照してください。これらの補足ルールは、トーナメント、競技会、その他の組織的なプレイに参加するために必須です。

(オプション) プレイフォーマット

ゲームを始める前に、プレイヤーは以下のフォーマットのうちどれを導入するかを決めます：

- ライバル：パーティーの作成はコアールに準じます。²⁵ ページを参照。
- ギルドスウォーン：このフォーマットでは、あなたはギルドのメンバーの役割を担います。ギルドは誰でも入ることができ派閥は重要ではないため、プレイヤーは所属に関係なく、どの派閥のモデルでもパーティを組むことができます。この場合、すべてのモデルはリミット1になります。オーソリティ・ストラテジウムは所属に関係なくすべてのモデルに影響を与えますが、これは味方プレイヤーのパーティには影響しません。

イニシアティブ確認

フィールドがセットアップされた後、すべてのプレイヤーはイニシアティブ(先制権)チェックを行います。

プレイヤーはダイスを1つ振り、パーティーリーダーのモラル値を出目に加えます。合計値が高いプレイヤーがイニシアティブを獲得し、以下のいずれかを選択することができます(その他の判断は残りのプレイヤーに委ねられます)：

- デプロイメント・ポジション/配置地点。プレイヤーは、ボードのどのデプロイメント(配置)ゾーンに自分のモデルを置くかを選びます(下図の例)(他のプレイヤーは残りの選べるデプロイメントゾーンに配置します)

さらに、パーティー全体を一度に配備するの、1つずつ交互に配備するのを決めることができます。

すべてのプレイヤーが自分のモデルを配備した後、そのパーティーリストを互いに公開すること。(複数のプレイヤーがいる場合、イニシアティブチェックの結果順位に応じて位置を決めることができます。)

- ターンの順番。プレイヤーは、そのラウンドにおいて、誰が最初にアクティブプレイヤーになるかを選びます、いわゆる1stプレイヤーと呼ばれるやつです。他のプレイヤーは2番目になり、2ndプレイヤーになります。各プレイヤーはその順番でモデルを配備します。(複数のプレイヤーがいる場合、イニシアティブチェックの結果によって順番を決めることができます。)

デプロイメント

各プレイヤーはイニシアティブチェックを行った後、決められたターン順で、決められたポジションに自分のモデルを配置することになります。特に指定がない限り、各プレイヤーは自分の配備ゾーンの中にモデルを完全に配備します。

デプロイメントゾーン(配置区域)とは、フィールド上(テーブル)の角同士を繋いだ仮想の地帯のことで、一般的には8インチ幅です(ただし、これはクエストに大きく依存し、その説明によって異なる場合があります)。

- モデルは、ベース部分の少なくとも半分が完全に収まる場所にしか配置することができません。
- モデルは、クラウチ/しゃがんだ状態で展開することもできます。

すべてのプレイヤーが各モデルを配置し終えた後、ゲームを開始できるようになります。

8"	Deployment Zone
8"	Deployment Zone

- ゲームシーケンス -



重要

ゲームはいくつかのラウンドで構成され、それぞれがいくつかのターン（各プレイヤーに1度ずつ）に分かれています。

ラウンドの最初のターンでは、1stプレイヤーは「アクティブプレイヤー」、第2プレイヤー（または残りすべてのプレイヤー）は「リアクティブプレイヤー」の役割を担います。

ターン中、アクティブプレイヤーはアクティベーションポイントを消費し、自分のモデルをアクティブにします。アクティブプレイヤーの各モデルはアクティベーションを行い、アクティブロールを果たします。同時に、それに対して各リアクティブプレイヤーはアクティベーションポイントを消費し、自分たちのモデルでリアクションします；各モデルはリアクションを行い、リアクティブロールを果たします。（19ページのアクティブ&リアクティブロール）

アクティブプレイヤーのモデルがすべてアクティブになったら、役割を交代し、次のターンを開始します。1stプレイヤーはリアクティブプレイヤーとなり、代わりに2ndプレイヤーがアクティブプレイヤーになります。多人数参加型ゲームでは、プレイヤーは決定したターン順に従ってアクティブターンを行います（26ページ参照、「イニシアチブチェック」参照）。一度にアクティブになるプレイヤーは1人だけです！
両方(全員)のターンが終了したら、そのラウンドは終了し、新しいラウンドが開始されます。

- ターンフェイズ -

上記で説明したように、各ラウンドは各プレイヤーのターンで構成されています。2人プレイの場合、1ターン目は

		1 st プレイヤー	2 nd プレイヤー	3 rd プレイヤー
サンプル ラウンド	ターン1	アクティブ	リアクティブ	リアクティブ
	ターン2	リアクティブ	アクティブ	リアクティブ
	ターン3	リアクティブ	リアクティブ	アクティブ

1stプレイヤーがアクティブプレイヤー、2ndプレイヤーがリアクティブプレイヤーとなります。2ターン目には、プレイヤーの役割が逆転します。第2プレイヤーはアクティブロールを担い、第1プレイヤーはリアクティブロールを担います。プレイヤーの人数が多い場合は、それぞれ決められた順番でアクティブプレイヤーを交代します。

次のページでターンの流れを見てみましょう。



アクティブプレイヤー

アクティブプレイヤーは、自分のターンに4つのフェイズを通ります。どれも重要ですが、特に29ページで解説しているタクティカルフェイズに注目してみてください。タクティカルフェイズには、すべてのプレイヤーが参加します。

I) ストラテジックフェイズ:

ストラテジックフェイズでは、アクティブプレイヤーのモデルは、使用できるアビリティ、アイテム、ストラテジエムを、好きな順番で宣言することができます。(ただし、リーダーのストラテジエムはこのフェイズにしか宣言できません(11ページ参照)。同様に、他のアビリティの中にはこのフェイズに宣言する必要があるものがあるので注意すること)

II) アップキープ・フェイズ:

アップキープフェイズに、すべてのプレイヤーはアクティベーションポイント(右のトークン)を、受け取ることができるすべての自分のモデルに割り当てます。各モデルのスタミナ値に等しい数を割り当ててください。



III) タクティカルフェイズ:

タクティカルフェイズは複数のアクティベーションシーケンスから構成されます(29ページで詳しく解説)。このフェイズにおいて、アクティブプレイヤーは使用可能なアクティベーションポイントを消費して、自軍の各モデルをアクティベートできます。同様に、リアクティブ・プレイヤーは各アクティベーション・シーケンスのリアクション・ステップにおいて、アクティベーションポイントを消費して自軍のモデルをリアクションさせることができます。アクティベーションポイントを持たないモデルは、アクティベーションやリアクションを行うために選択することはできません。Theタクティカルフェイズは、アクティブプレイヤーのアクティベート可能なモデルがいなくなったとき、またはこれ以上アクティベートしたくないと決断したときに終了します。

-注: すべてのモデルをアクティベートする必要はなく、どのような順番でアクティベーションしても構いませんし、使用可能なアクティベーションポイントを好きな数だけ使ってもかまいません。一体のモデルのアクティベーションポイントを連続して使用する必要はなく、1ターンに最初のモデルが持っているポイントをすべて消費する前に、別のモデルをアクティベーションすることもできます!

IV) エンドフェイズ:

エンドフェイズ中に、該当する効果は解決され、両プレイヤーは未使用のアクティベーションポイントを破棄します。

→アクティブ・プレイヤーがターンを終えたら、プレイヤーはロールを交替し、アクティブ・プレイヤーはリアクティブ・プレイヤーとなり、対戦相手はアクティブ・プレイヤーのロールになります(これは2人プレイの場合です)。

リアクティブプレーヤー

リアクションとアクティベーションシーケンスのルールに従って、リアクティブ・プレイヤーの(リアクティブロール内の)モデルは、アクティブ・プレイヤーのモデルの各アクティベーションに対して、各アクティベーションシーケンスのリアクションステップ(30ページ参照)中に即座にリアクションを行うことができます。

タクティカルフェイズ: アクティベーションシーケンス

アクティベーション・シーケンスはタクティカルフェイズ(28ページ)中にアクティベーションをおこなうたびに発生します。(すべての動作とアクションの詳細な説明(リスト)は33~39ページで説明されています。)

1) アクティベーションステップ

- アクティブプレイヤーは、使用可能なアクティベーションポイントを1つ消費して、モデルをアクティベートします。(右のトークン)
- 注: アクティベートされたモデルは、そのモデルがアクティベートされたときに受ける可能性のある効果をすべて受けます。



2) ムーブメントステップ

- アクティベートしたモデルは通常移動または特殊移動(33ページ参照)を宣言することができます。
- アクティブプレイヤーは、その移動に関連するスキル(例:ダッシュ、クライミング、リープ、フライト、フリッカーなど)を使う場合、それをすべて宣言しなければなりません。
- このステップにおいて、アクティベートされたモデルは(移動の開始時または終了時に)しゃがみ状態になることも、しゃがみ状態を解除することもできます。
- 移動が宣言された後、そのモデルは移動されます。



3) リアクションステップ

-リアクションのルール(下記)に従い、リアクティブプレイヤーは、自分のモデルのうち、アクティベートされたモデルに対してリアクションを行うものがあれば、それを宣言しなければなりません。

-これらのリアクションを宣言した後、反応プレイヤーは、反応したモデルがどの通常アクションを行うかを宣言しなければなりません。複数のモデルがアクティベートされたモデルに反応することもできますが、リアクティブプレイヤーはリアクションする各モデルのアクションを指定する必要があります。(34ページの通常アクションのリストを参照)

-宣言されたリアクションが攻撃の場合、リアクティブプレイヤーは攻撃の種類や手段(射撃か近接か、攻撃で使用するスキル、アイテム、コンバットアーツなど)も宣言しなければなりません。

重要

モデルはアクティベートしたモデルに対してのみリアクションすることができます!

リアクション

- リアクションはリアクティブプレイヤー(というよりリアクティブロール内のモデル)が行います。
- リアクティブプレイヤーは、リアクティブロールにおいて、アクティベーションポイントを消費することにより、アクティベートされているモデルに対してリアクションを宣言し、リアクションを行うことができます。
- リアクションは通常アクションのみ使用可能です。
- リアクションにはアクティベートされているモデルに対する射線(17ページ参照)が必要です。
- アクティベートされたモデルがリアクティブモデルのオーウェアネス範囲内に移動した場合、リアクションしたモデルは射線がなくてもリアクションを宣言し、ドッジを行うことができます(18ページ「オーウェアネス」、34ページ「ドッジ」を参照)。

・攻撃の機会

もしあなたがアクティベートした敵のモデルが移動している間にチャンスや隙を見つけられたら、その移動が終わる前にリアクションすることができます(29ページ参照)。これによって、敵のモデルが自分のリーチから逃がれるのを防ぐこともできます。

-アクティベートした敵のモデルが移動してリアクティブ側プレイヤーから見てリアクティブモデルの武器の射程内に入ったと思われる動きをした場合、その時点でリアクティブモデルはその移動中にリアクションを宣言し、アタックオブオポチュニティ攻撃の機会を宣言できます。

-リアクション(攻撃)を宣言した後、リアクションしたモデルはリーチを測定し、敵のモデルが本当にその近接武器のリーチ内にいるかどうかを確認しなければなりません。



注: アシスト/スタンダードモードでプレイしている場合、リアクティブプレイヤーはアクティベートされたモデルがリーチ内に入るかどうかを測定してから、攻撃の機会を宣言することができます。しかし、リアリズムモードでプレイしている場合はリアクティブプレイヤーはアクティベートしたモデルの移動とリーチを測定する前に、攻撃の機会を宣言しなければなりません。

- アクティベートされたモデルが武器の届く範囲にいない場合、その攻撃の影響を受けない。
- アクティベートされたモデルが武器の届く範囲にいる場合、リアクションしたモデルはそれに対して攻撃を試みてもよい。
- リアクションしたモデルが攻撃の機会を行使した場合、たとえそれが失敗したとしても、このシークエンスにおいてさらに別のリアクションを宣言することはできません。

注1: リアクティブモデルは、アクティベートされている敵のモデルが自分に向かって移動している間、射撃による攻撃の機会を行使することができる。その後アクティベート中モデルが近接攻撃を宣言した場合、これはコンフロンテーション/対決になります。

注2: すべての修正はリアクションしたモデルの攻撃にもそのまま適用されます。

・遮蔽や飛行に対するリアクション

-リアクション側モデルがドッジまたはパーシブ/察知を宣言しており、シュラウド/遮蔽またはフライング/飛行状態で攻撃を宣言しているアクティブな敵モデルへの視線がある場合、リアクション側モデルはそのアクティブな敵モデルのアクションステップ(31ページで説明)の直後にドッジまたはパーシブ宣言を攻撃宣言に変更することができます。

4) アクションステップ

- アクティベート中のモデルは通常アクションか特殊アクションを宣言することができます。
- アクションが攻撃である場合、アクティブプレイヤーはその対象と手段（攻撃で使用するスキル、アイテム、コンバットアーツなど）を宣言する必要があります。

5.) エンドステップ

- 各プレイヤーは修正を適用します。
- 必要なロールをすべて実行します。(必要な場合、プレイヤーは対決ロール(22 ページ)を実行しなければなりません。)
- ヒットを与えたモデルはダメージロールをおこなう必要があり、シークエンス中にヒットを受けたモデルはダメージやいくつかの効果を受けないようにするために、対応するロール (T、AGなど) を行うことができます。(ロールは 15 ページ、ストライクとヒットは 21 ページ)。

-このアクティベーションの間に発生したダメージ、効果、アビリティは、同時に適用され、実行されます。対戦相手のダメージロールに成功し、ダメージを受けたモデルは、対応する量の傷を負います。

アクティベーションシーケンスの例：

1. アクティブプレイヤーはモデル1体を選択し、アクティベーションポイントを消費して、それをアクティベートする。
2. そのムーブメントステップにおいて、アクティベートされたモデルは通常の歩行を宣言し実行したが、その移動経路において、敵デルがそのモデルに向かって射線を引きこんできた。
3. リアクションステップの開始時に、敵のモデルはリアクションを宣言する：アクティベートしていたモデルに対して、ショートボウで範囲攻撃を行う。
4. アクティベートしていたモデルはアクションステップにドッジを宣言する。
5. 各プレイヤーは距離を測定し、修正を加え、ロールを行う。アクティベートしていたモデルはドッジに失敗し、リアクションしていたモデルの攻撃はヒットした！ダメージロールは失敗し、アクティベートしていたモデルは傷を負わず、無傷のままそのアクティベーションを終了する。

アクティベーション・シークエンスの説明：

あるモデルがアクティベートされ、移動手段として歩行を宣言し、フィールドの中央に向かって前進する。その移動経路上で、敵の射手がそれを見てリアクションを宣言し、遠距離から射撃した。敵のリアクションを知ったアクティベーション中のモデルは、敵に反撃する手段を持っていないため、矢を避けるためにドッジします。しかし、アクティベーション中のモデルの動きが遅かったため、かわきれずに矢に当たってしまいました。幸い、アクティベーション中のモデルは装甲が厚かったため、矢は手甲をかすめたただけでした。両モデルとも生き残り、小競り合いは続きます。

基本的な効果のルール

士気の崩壊

パーティーのモデルの数が元の数の半分以下（切り捨て）になった場合、そのパーティーの残りのモデルはゲーム終了時までパニック状態の影響を受けます。（再びモデル数が元の数の半分以上まで戻った場合、このルールの効果は止まります）

例. 3人パーティーで、2人が倒れると、残った1人がパニックになる。4人のパーティーでは、2人が倒れると、残りの2人がパニックになる。5人パーティーで、3人が倒れると、残りの2人がパニックになる、など。

同士討ち

あるモデルが味方のモデルにダメージを与えることができるヒットを与えた場合、その味方のモデルはモラルロール/士気判定をしなければならない。ロール結果が失敗だった場合、その味方モデルは次のストラテジックフェイズまでパニックになります。つまり、自分のモデルを攻撃すると、そのモデルは結果的にパニック状態になる可能性があります。

例. あるモデルが、傷を負わせることができる効果範囲(AoE)の攻撃を宣言した。ところが、味方のモデルの1人がAoEに巻き込まれ、その攻撃から1ヒットを受けた。パニックを回避するために、その味方モデルはモラルロールを成功させなければならない。

コアルールへの優先

アビリティ（スキル、特性、コンバットアーツ、スペルクラフト由来）、スペル、アイテム、アップグレード、クラス固有のアビリティ、ストラテジウム、一部の効果などはコアルールより優先され、コアルールの特定の制限に逆らうことができます。

ゲームの終わり

クエストによって終了条件は異なりますが、以下のような共通ルールがあります：

- ゲームの終わり方はさまざまです。クエストの終了条件を満たすと終了するものもあります。
- ターンの開始時にプレイヤーの全モデルが無力化または死亡状態であった場合、クエストは自動的に終了します。
- 特に指定がない限り、最後のプレイヤーが5ターン目を終了した時点で、ゲームは終了します。
- より多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーが勝者です。勝利ポイントが少ないプレイヤーが敗者です。すべてのプレイヤーの勝利ポイントが同じである場合、ゲームは引き分けで終了します。特に断りのない限り、1回のクエストで獲得できる勝利ポイントの上限は10です。

上級者向けルール

上級者向けのルールは、ウェブページ：eldfall-chronicles.comでご覧いただけます。リソースの下をご覧ください。

これらは上級者向けに、ゲームプレイに多様性、戦術的な深み、没入感を与えるものです。このルールには、次のような項目があります：地形に危険な要素を加える「環境ルール」、「騎馬戦ルール」、「ダンジョンクロール」等。今後のゲームの拡張により、新たな上級者向けルールが追加される予定です。

新版ゲームルール

ルールの変更、モデルのプロフィール、重要なドキュメントなどは、私たちのウェブページ eldfall-chronicles.com の「リソース」に掲載され、ゲームの新しいエディションで紹介されることになりました。これらのドキュメントは、過去に発行されたものよりも優先され、トーナメント、競技会、組織的なプレイに参加するためには、その使用が必須となります。ただし、カジュアルプレイでは過去の（期限切れ）ドキュメントの使用も認められています。

移動の一覧:

通常移動

ウォーク

- モデルはスピード値まで移動してもよい。

アイドル

- モデルは移動せずその場にとどまります。
- プレイヤーはミニチュアを旋回させ視界範囲を変更できます。

特殊移動

*注：特殊移動を宣言した場合、そのモデルはアクションステップ中に「何もしない」しか宣言できなくなります！

クライム

- モデルがクライム/登坂を宣言した場合、その速度は半分になります(切り上げ)。クライムによって、モデルはそのヒットボックスより高い障害物(垂直な面やテレイン)を越えて移動することができます。
- 垂直な面にいる間、モデルは他のアクションをおこなうことができません。垂直面にいる間、モデルが「何もしない」以外のアクションをおこなう場合、そのモデルは落下し、起こりうる落下ダメージ(22ページ参照)を適用しなければなりません。
- モデルは垂直な面の表面上でその移動を終了することができます。

ジャンプ

- より高い場所や低い場所に到達するためや、段差を越えて地表に到達するため、モデルのヒットボックスより高い障害物の向こうにある地表に到達したい場合などに、モデルはジャンプを行うことができます。
- モデルは空中を水平、垂直、斜め、放物線状に移動することができます。モデルが飛び越えられる距離は、スピード値の半分までです。
- ジャンプの距離は、モデルのスタート地点からジャンプの目的地までの間を水平、垂直、斜め、放物線状に測定します。
- ジャンプの距離は、宣言が行われた後に測定されます(アシストモードやスタンダードモードをプレイしている場合は、これを無視することができます)。
- スタート地点からジャンプ先までの距離が、モデルのスピード値の半分より大きくても、モデルのヒットボックスの上部がジャンプしたい面と同じ(またはそれ以上の)レベルに接触して到達する場合、そのモデルは表面の端に置かれます(モデルは自らを引っ張り上げることになります)。
- スタート地点からジャンプ先までの距離が、モデルのスピード値の半分より大きい場合(モデルのヒットボックスがジャンプしたい面に接触していない場合)、モデルはスピード値の半分の終わりの地点から、低い面に向かって垂直に落下します。
- モデルが落下した場合、そのプレイヤーは落下の距離を測定し、必要であれば落下ダメージを与えなければなりません(22ページ参照)。

ラン

- そのモデルはスピード値の倍の距離を移動することができます。

アクションのリスト:

ノーマルアクション

何もしない

- モデルは何もしません

アシスト

- 一部のモデルは、独自のアイテムセットやアビリティで味方をアシストすることができます。多くの場合、アシストは味方にサポートスペル（エンチャント、ヒール、ワードなど）をかけるために使用されます。
- アシストとは、アクティブしたモデルが、自身または1体以上の味方モデルをターゲットとして宣言できるアクションです。
- リアクションとしてアシストを宣言する場合、そのモデルは他の味方モデルまたは自身をターゲットにできます。
- アシストアクションの宣言時、プレイヤーはアシストするモデルがどのスキルやアイテムでアクションを行うか、どのスペルを発動するかを選択し宣言しなければなりません。
- 特に指定がない限り、アクティブ中のモデルをターゲットにする場合、アシストアクションを行うには射線が必要です。
- アシストするモデルがストライクである場合、そのモデルは1つのモデルのみを対象とすることができます。ストライクがより大きい場合、その値の数のモデルまでを対象とすることができます。
- アシストを行うためには、使用するスキルやスペル、アイテムの条件（リーチ、追加効果など）を満たさなければなりません。

ドッジ

- 潜在的あるいは襲来する攻撃を回避するため、モデルはドッジ(回避)を試みることができます。
- ダメージの回避を成功させるには、そのモデルはダイス1個を使用してアジリティ(敏捷)ロールを成功させる必要があります。
- ドッジに成功した場合、そのモデルは敵の攻撃によるクリティカル以外のヒットを回避することができます。
- リアクティブロール中にドッジを宣言するには、そのモデルがアクティブなモデルに対して射線を通せるか、現在アクティブの敵のモデルがそのアウェアネス内にあるか、またはその両方でなければなりません。
- 攻撃側モデルへの射線がない場合、ドッジはアジリティを半分にした状態で行わなければなりません。
- ドッジを宣言したモデルは、ダイスロールが失敗だったとしても、リソリューションステップの終了時に以下のことを実行することができます：
 - 任意の方向に、スピードの半分の値だけ移動する(切り上げ)、
 - しゅがみ状態になる、またはしゅがみ状態を解除する。
- リアクティブとアクティブの両方のモデルがドッジを宣言した場合、リアクティブのモデルが先に移動する必要があります。
- ノート1: ドッジに成功した場合、ドッジの成功が必要条件になっているすべてのステータスを解除することができます。
- ノート2: モデルはドッジ中に地面の端から落ちることがあります。この場合、起こりうる落下ダメージはすべて適用されなければなりません。
- 注3: ドッジの宣言は対象を必要とせず、むしろ対象はそのモデル自身です。

ディズエンゲージド/接敵解除

- アクティブターン及び/またはリアクティブターンにおいて、エンゲージド状態のモデルがドッジを宣言した場合、(ロール結果が失敗でも) 敵の近接攻撃範囲外に移動し、エンゲージド状態を解除することができます。

複数の敵攻撃に対するドッジ

- ドッジを宣言したモデルが複数の敵の攻撃目標になった場合、ヒットを受けないようにするためには、各敵の攻撃に対して個別に敏捷性ロールを行う必要があります。

例: モデルBとモデルCは、アクティブしたモデルAに対して、攻撃を宣言してリアクションします。モデルAはアクションとしてドッジを宣言します(アジリティは19です)。モデルBとCはそれぞれダイス1個で攻撃ロールを行います(リアクション中はストライク値がなくなります)。一方、モデルAはモデルBに対して1回、モデルCに対して1回の計2回のアジリティロールを行います。モデルAはモデルBに対して、モデルCに対して14を出し、モデルBの攻撃を回避しましたが、モデルCの攻撃を受けました。モデルCはモデルAに傷を与えることを期待してダメージロールを行う必要があります。モデルAはドッジを宣言したため、そのスピード値の半分まで移動できます。

攻撃

- アタック/攻撃とは、アクティブなモデルまたはリアクションをとるモデルが、敵のモデル1体または複数体をターゲットにして宣言できるアクションです。
- 特に指定がない限り、攻撃側モデルが攻撃を行うには、射線が確保されている必要があります。
- 攻撃宣言の際、プレイヤーはそのモデルのプロフィールに記載されているどのスキルやコンバットアーツを使うか選択し、宣言しなければなりません。また、プレイヤーはそのモデルが攻撃に使用するなら、そのモデルで使用可能なアイテムやスペルを選択しなければなりません。特に断りのない限り、1つのモデルは1つのアイテムまたは1つのスペルしか選択できません。
- 攻撃はアイテム、スペル、スキルに応じて範囲攻撃か近接攻撃ができます。
- スキル、スペル、またはアイテムのプロフィールにある修正ストライク値は、アクティブロールにおける攻撃時に使用するダイスの数を指定します。
- リアクティブロールでは、リアクションを行うモデルがアタックを宣言すると、デフォルトのストライク値は1になります。
- 特定のスキル、スペル、アイテムで攻撃を行うには、その条件（リーチ、追加効果など）を満たしている必要があります。
- 攻撃を成功させるためには、ダイスの出目が、使用する修正アトリビュート（攻撃力、防御力、正確さ、知力など）と同じか、それ以下でなければなりません。（ロールについては15ページを参照）。
- 対決ロールが実行された場合、そのロールが上記の条件の範囲内で、かつ敵のモデルのロールよりも高い場合、攻撃は成功します（22ページに書かれている通り）。
- アクティブロールの場合、攻撃宣言の際に、アクティブモデルの攻撃が1より大きいストライク値を持つ場合、その攻撃はそのストライク値までの数のターゲットを選んで分配することができます。

重要：ストライクが複数の敵モデルに分配された場合、対決ロールは分配されたストライクごとに、対象となったすべての敵モデルで個別に解決される。

近接攻撃

- メレー/近接攻撃とは、近接タイプのアイテムやスペルを用いて行う攻撃アクションのことです。
- モデルは常に、他の近接武器を使用する代わりに、非武装（素手）で近接攻撃を行うことを選択することができます。この場合、近接攻撃は以下の表に従って実行されます：

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
素手	アンキーン	T or AG -3	0	STA	近接、ナチュラル	-	-

- シールドを装備しているモデルは、他の近接武器を使用する代わりに、シールドバッシュで近接攻撃を行うことを選択することができます。この場合、攻撃は以下の表に従って行われます：

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
シールドバッシュ	ノックバック (1)、アンキーン	T	0	1	近接	-	-

重要!

- 近接アイテムで近接攻撃を行う場合、モデルがアクティブロールの時はオフenseのアトリビュート、リアクティブロールの時はディフェンスのアトリビュートを使用します。
- スペルで近接攻撃を行う場合、（特に断りのない限り）インテレクトのアトリビュートを使用します。



近接戦闘でのエンゲージ

アクティベーションの終了ステップまたはフェイズ終了時に、そのモデルが敵モデルの近接武器の届く範囲内で移動終了した場合、敵の近接武器の届く範囲内にいるモデルはエンゲージド/接敵（状態）とみなされます。

エンゲージ（状態）

ムーブメントステップにおいて（アクティブロール中）、エンゲージド状態にあるアクティベート中モデルは移動手段としてはアイドルまたはウォークしか宣言することができません。しかし、ウォークを宣言した場合、エンゲージ状態の原因となっている敵軍モデルに向かって、まっすぐ移動することができます。
 注：1つのモデルが複数のモデルとエンゲージドしている場合、ウォークアクションを宣言する際に、エンゲージド状態を引き起こしている敵のモデルのうち1つを選択し、その敵のモデルに向かってまっすぐ移動しなければなりません。

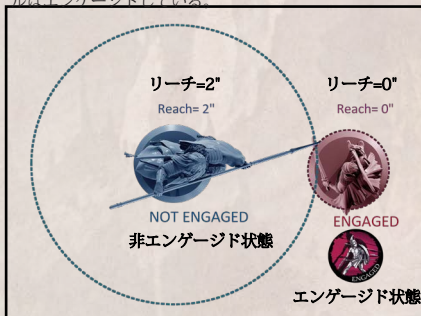
-エンゲージド中、そのモデルはアクションとして近接攻撃、アシスト（自身を対象とする）、ドッジのいずれかのみを宣言することができます。

-そのモデルは、敵の近接武器が届く範囲から離れたとき、エンゲージド状態から離脱します。敵のモデルの近接武器が届く範囲から離れるか、ドッジで離脱するか、敵のモデルを無力化、石化、しゃがみ、または死亡状態にすることで、エンゲージド状態は終了します。

-エンゲージド状態である間、そのモデルはエンゲージド状態の原因となっているすべての敵のモデルに対して自動的に射撃を得ますが、そのアウェアネス範囲外にあるモデルに対して反応することはできません。

エンゲージドの例 1:

青いモデルはエンゲージドしていないが、赤いモデルはエンゲージドしている。



エンゲージドの例 2:

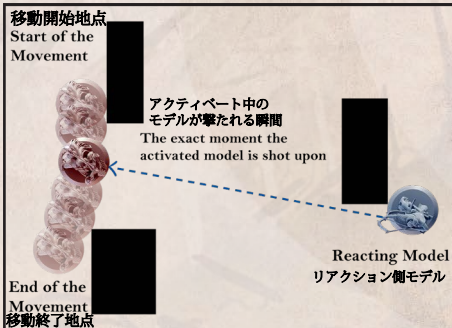
チャンピオンはアクティベートしてウォークを宣言し、レンジャーギルドのハンターに接近します。ハンターは射撃を宣言してリアクションします。次にチャンピオンはアクションとして近接攻撃を宣言しました。対決ロールが行われ、両モデルが生存した状態で戦闘が解決されました。チャンピオンは再びアクティベートし、近接攻撃を宣言します。交戦中のハンターはドッジか近接攻撃を宣言することでしかリアクションできません。

射撃攻撃

射撃攻撃は、射撃タイプのアイテムやスベルを使って行う攻撃アクションです。

- 射撃攻撃を行う場合、モデルは：
 - 射撃アイテムで攻撃する場合はアキュラシー
 - スベルを使用する場合はインテレクトのアトリビュートを使用します。（特に断りのない限り）。
- リアクションの間、リアクションを行うモデルが射撃攻撃を宣言するとき、アクティベートしていたモデルの移動経路上（リアクションを行うモデルが見ることができた場所）で、アクティベートモデルが撃たれる正確な場所を指定しなければなりません。

移動と射撃攻撃の例



カバー

フィールド上のシーナリー/地形は、射撃攻撃に対してモデルにカバーをもたらすことができます。
- 小型、中型、大型のモデル (8ページの「サイズ」を参照) は、そのモデルのベースより背の高い地形から 1 インチ以内におり、なおかつ攻撃者の視線からそのモデルのヒットボックスを少なくとも部分的に隠せる場合、射撃攻撃に対してカバーを得ることができます。
カバーは 2 種類あります：

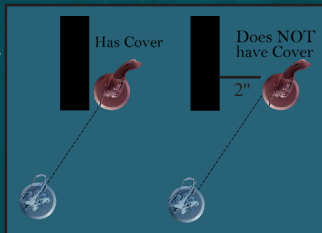
- **ヘヴィ**：は、オブジェクトがモデルのサイズよりも高く、かつ幅が広い場合です。攻撃者の射撃攻撃に -4 修正を与えます。

- **ライト**：は、オブジェクトがモデルのサイズよりも小さいか、細い場合です。攻撃者の射撃攻撃に -2 修正を与えます。

注：迷ったときは、その風景がヘビーカバーなのかライトカバーなのかをあらかじめ決めておくことをお勧めします。

- そのモデルが移動のどの時点でも 1 インチ以内にカバーがない場合でも、カバーに接触していない瞬間に射撃することができず (ただし、攻撃側がその瞬間に視線が通せることが条件です)。(射撃攻撃 ページ 36 を参照)。

- シャがんだ状態のモデルはライトカバーを得ます。



- **高台**：モデルが高い地形におり、そのモデルのヒットボックスの少なくとも一部が遠近法により攻撃側から見えない場合、そのモデルはライトカバーを受けます。高台にいるモデルが堅固な壁などの後ろに立っている場合、そのモデルは代わりにヘビーカバーを得ます。

味方モデルがいるベースコンタクトへの射撃攻撃

モデル同士が接近している近接戦闘に射撃するのは危険性を秘めており、その過程で味方に命中する可能性があります。

- このルールは、(射手にとっての) 味方モデルとベースコンタクトしている 敵モデルを対象とした AOE を伴わない射撃攻撃を行う際に適用されます。このルールが効果を発揮するには、味方と敵の両モデルが互いにベースコンタクトしている必要があります。

- ベースコンタクト中のモデルに対して射撃攻撃をおこなう場合、その射撃攻撃をするモデルは、そのターゲットとベースコンタクトにある 味方モデル 1 体につき -4 の累積しうる修正を受けます。17、18、19、20 の数値が出た場合、ベースコンタクト中の味方のモデルのうち 1 つに命中します (1 つ以上の場合、対戦相手がどれに命中するかを選ぶ)。(32 ページのフレンドリーファイアの項を参照)。

カバーの例：

クラン・チャンピオンは岩の後ろに立っており、それがヘビーカバーとなってフレムウィーパーの LOS を遮っている。もしフレムウィーパーがチャンピオンを直接狙ってファイアボールのスペルを唱えるなら、フレムウィーパーは -4 のインテレクト修正を受けます (ファイアボールはスペルなので、ソーサラーの攻撃アトリビュートはインテレクトです)。
注：しかしこの場合、ファイアボールのスペルはターゲットレスのトレイツを持っているため、フレムウィーパーは (アクティフロー中にチャンピオンの近くの地面を範囲攻撃のターゲットとすることもできます。その結果、フレムウィーパーはカバーによる -4 の修正を受けず、チャンピオンはスペルの爆風に包まれる！



ノーマルアクション

パーシーブ

モデルやスベルの中には、他のプレイヤーからその正体ははっきり見えないような能力を持っているものがあります。あなたはパーシーブ/知覚を使ってその正体を明らかにすることができます。例えば、モデルはシュラウド/隠ぺい状態でトークンとして隠れることができますが、あなたはフィールド上でトークンとして隠された奇妙な呪文やアイテムに遭遇することもあり、その場合は正体を暴く必要があります。

- パーシーブ/知覚は、敵のモデルやスベル、トークンで表現されたアイテムを対象として正体を暴くことができます（イントリーク/興味深いもの、シュラウド/隠ぺいなど）。そのモデルはトークンに対する視線も通ってなければなりません（特に指定がない限り）。
- インテレクト/知力ロールに成功した場合、そのモデルは対象のトークンの正体を暴くことができます。トークンが公開された場合、対応するモデル、スベル、アイテムのトークンが公開され、フィールドに出されます。
- モデルはそのアウェアネスの範囲内にあるトークンに対してのみパーシーブを行うことができます。

デスブロー

デスブロー（またはCoup de Grace/クーデグラス）とは、行動不能になった敵モデルを死亡状態にするアクションです。

- このアクションを宣言するためには、そのモデルは無力化したターゲットモデルとベースコンタクトしている必要があります。
- このアクションを宣言すると、無力化されたターゲットモデルは自動的に死亡状態になります。
- ロールは必要ありません。

トレード

- このアクションを行うモデルは、味方とベースコンタクトしている場合、自分のインベントリにあるアイテムを好きな数だけ交換することができます。
- モデルは獲得したアイテムのみを交換することができます。つまり、プロフィールに記載されているデフォルトのアイテムを交換することはできません。

インタラクト

- このアクションを宣言するためには、モデルはクエストで説明されているオブジェクトとベースコンタクトしている必要があります。
- このアクションを宣言することで、モデルはそのオブジェクトに対して、（必要であれば）クエストで規定されているアトリビュートを用いてロールを行うことができます。

スペシャルアクション

*注：スペシャルアクションを宣言するには、自身のムーブメントステップで最初に「アイドル」を宣言しなければなりません。

リチュアル

- リチュアル/儀式を宣言することで、モデルは（ロール不要で）（複数の）コンジュレーション/召喚スペルや、リチュアルアクションでしかできない幾つかのスペルを即座に唱えることができます。
- クリーチャーを召喚する場合、プレイヤーはmana・コストを支払った後、対応するミニチュアと召喚したクリーチャーのプロフィール・カードを場に出すことができます。そのミニチュアは、召喚したキャスターとベースコンタクト状態で置きます。

アンカバ

- 半減したインテクトロールに成功することで、このモデルのアウェアネス範囲内にあるすべての敵のモデルやアイテムのヒドゥン/隠れた状態を解除できます。（複数プレイヤーでプレイしていた場合、そのモデルやアイテムは他のプレイヤーにも公開されます）。
- 注：一部の能力は、モデルをヒドゥン/隠れた状態で配置し、他のプレイヤーからフィールド上で見えないようにすることができます。

決闘を行う

デュエル/決闘は、小競り合いや不必要な流血に代わる名誉ある選択技です。双方が決闘に同意した場合、古の掟に従わなければならない、その運命は個別に選ばれしチャンピオンたちに委ねられます！

- このアクションを宣言できるのは、プレイヤーの元のパーティに所属するメンバーのみです。召喚されたクリーチャーやファミリアなどは、このアクションを宣言することはできません。
- あるモデルが決闘を申し込んだ場合、相手プレイヤーは受けるか拒否か選ぶことができます。
- 相手プレイヤーが承諾した場合、相手は自分のパーティから、決闘を申し込んできたモデルと決闘するモデルを指名しなければなりません。
- 決闘に同意した場合、決闘する両モデルのアクティベーションポイントは初期値のスタミナと同じ値まで回復し、決闘が開始されます。
- 2つのモデルが決闘している間、他のモデルはアクティベートやリアクションすることはできません。決闘していないモデルが（チェーンアタックなどの特定のスキルで）妨害した場合、そのモデルに属する側は自動的に決闘に負けとなり、もう一方の側が自動的に勝利します。
- すでに召喚されているクリーチャーやファミリアなど、巻き込まれたモデルに属するモデルは、所属する決闘モデルと一緒に戦うことができます。（注：サモナー/召喚士は、決闘に役立ちそうなクリーチャーを召喚することができます）
- 決闘は、2体のモデルのうち1体が無力化されるか、死亡状態になった時に終わります。決闘が終了すると、ゲームも終了します。（注：各プレイヤーは、決闘が成立するとゲームが終了し、決闘外の一切の行動や任務は決闘開始以降は再開・完了することができなくなることを念頭に置く必要があります）
- 無力化または死亡したモデルのプレイヤーは、その決闘に敗北し、生き残ったモデルのプレイヤーが勝利します。しかし、このときゲームの勝者は必ずしもその決闘に勝ったプレイヤーとは限りません。
- 同じアクティベーションシーケンスにおいて、両方のモデルが無力化または死亡（状態）になった場合、その決闘は引き分けで終わります。
- 決闘に勝ったプレイヤーは6勝利ポイントを得ます。
- 決闘が引き分けに終わった場合、クエストは終了し、双方に3勝利ポイントが与えられます（ただし、そのクエストで獲得できる勝利ポイントの上限を超えない範囲で）（ポイントの合計は各クエストに記載されている「リワード/報酬」で計算します）

注：ゲームの勝者は、決闘までのプレイスルーで獲得した勝利ポイントを含め、最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーです。

ヒント：決闘中にストラテジウムを使用することもできます。

ホスタイル

ホスタイル/敵対者とは、AIと同じようにゲームによってコントロールされるモデルです。他のモデルと同様に機能し、ゲーム内の能力、ステータス、アビリティなどを示すプロフィールカードを持っています。ホスタイル・ビヘイビア/敵対的行動は、ゲームによってコントロールされた場合の敵対的行動パターンや優先順位を示すものです。このパターンは、41ページのサンプルのような敵対的行動（またはAI）カードに表示されます。

ホスタイルのターン順序:

- 各ホスタイルは、すべてのプレイヤーがターンを終えた後、ホスタイルターンと呼ばれるアクティブロールを行います。
- 各ホスタイルはプレイヤーのアップキーフフェイスごとにアクティブーションポイントを回復します。
- プレイヤーは各ホスタイルのターン開始時にアクティブーションポイントを回復する。
- 各ホスタイルはアクティブプレイヤーのアクションステップの後、アクティブーションシークエンスのリゾリューションステップの前にリアクションステップを実行する。
- 各ホスタイルがモデルをターゲットとしたアクションを宣言した場合、そのホスタイルはそのターゲットモデルに真っすぐ向くように回転しなければならない。(注:ホスタイルのミニチュアのベースには、前半分の中央をマークしておくことをお勧めします -17ページ参照)。
- 各ホスタイルはアクティブプレイヤーのアクションステップの後、アクティブーションシークエンスのリゾリューションステップの前にリアクションステップを実行する。

例外: コンストラクトまたはアンデッド1のトリックスを持つホスタイルは、ヒットでは向きを変えず、代わりに傷を負った場合に向きを変えます。

-ホスタイルは特に指定がない限り、最短の経路で移動します。

-ホスタイルは特に指定がない限り、トークンを無視します。例: ホスタイルはシュラウドトークンをターゲットにせず、ターゲットになり得ると考えません。

-各ホスタイル、もしくはカードの記載に従って行動をする各プレイヤーは、測定方法がリアリズムモードの時でも、事前に距離を測定することができます。

-ホスタイルがしゃがみ状態になった場合、次の起動時のムーブメントステップでその状態を解除しようとし、また、ドッジを宣言した場合にも、その「しゃがみ」状態は解除されます。ホスタイルが動けなくなった場合、そのカードに記載されている他の行動が適用できないならば、その行動ステップでドッジを宣言してその状態を解除しようとし、また、ドッジを宣言した場合にも、その「しゃがみ」状態は解除されます。

ホスタイルのターン:

1. アクティブーションの順番を決める

ホスタイルはティアに応じて、ティアの低いものから順にアクティブーションを行います(注:ティア1がこのゲームで最も低いティアです)。同じティアのホスタイルが複数いた場合、最もモラル/士気の高いホスタイルが先にアクティブーションします。同じティアとモラルのホスタイルが複数いた場合、プレイヤーが順番を決定します。同じティアとモラルを持つホスタイルは交互にアクティブーションすることができます;あるホスタイルがアクティブーションポイント1つ消費し、そのホスタイルが再びアクティブーションする前に別のホスタイルがアクティブーションすることもできます。同じティアのホスタイルが可能な限りすべてのアクティブーションポイントを消費してから、より高いティアのホスタイルをアクティブーションさせることができます。

2. ホスタイルをアクティブートする

ホスタイルのアクティブーションシークエンスは、他の一般的なモデルと同じです。しかし、ホスタイルの中には特殊な行動や特殊な能力を持ち、特定のターゲット優先度を持っている場合は可能な限りルールに従う必要があることに留意してください。ホスタイルがアクティブロールを担っている場合は、そのホスタイルのアクティブの項を参照してください。ホスタイルがリアクティブロールである場合は、ホスタイルのリアクティブの項を参照してください。

3. 行動ヒエラルキーに従う

ハイライトされたテキスト(「」の前)の中には、特定の取りうる行動の条件や、敵ターゲットの状態が書かれています。ハイライトされていない部分(「」以降)は、前述の条件が満たされた場合にホスタイルがどのような行動をとるか(ビヘイビア)を説明しています。ホスタイルは、これらの行動条件に基づいて、ターンを進行します。つまり、ホスタイルがアクティブートしたりリアクションする場合、その行動を行うプレイヤーは、まずそのホスタイルの行動ヒエラルキーに記載されている行動「1」の条件を確認する必要があります。その条件を満たしていれば、そのホスタイルはその行動を実行します。しかし、「1」の条件を満たしていない場合、「2」の条件を確認します。これを条件が揃うまで繰り返します。連続するビヘイビアの条件がいずれも満たされない場合、ホスタイルはアクティブートもリアクションも行いません。

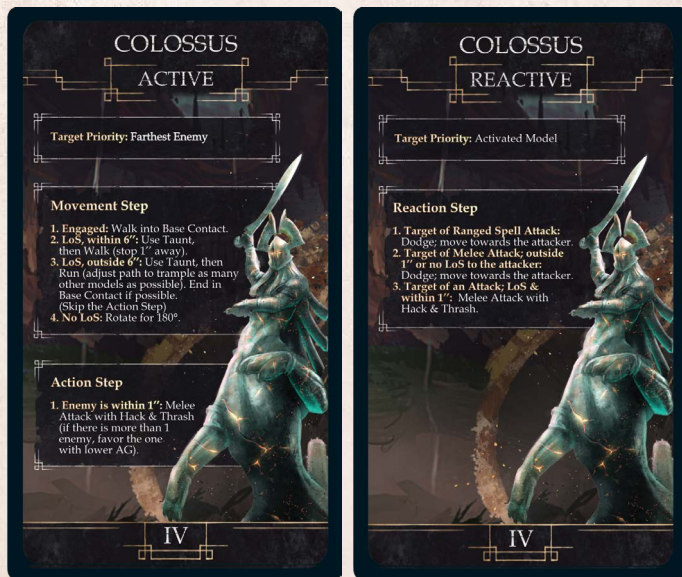
ホスタイルのアクティブロールでは、もしヒエラルキーのビヘイビア条件が満たされているが、その条件に合致するターゲットが複数存在する場合、敵対者のターゲット優先度に最も適合しているモデルがターゲットになります。これがわかりにくい場合、ホスタイルは一番近い敵に向かって移動します。ただし、リアクティブロールの場合、リアクションの一般的なルール(30ページ参照)に従い、アクティブートしたモデルのみがターゲットとなります。

注1: AIカードに書かれている文章がどのように解釈されるべきかわからない場合、オンラインのpdfリソースで省略されていない全文が提供されているので、そちらをご覧ください。

注2: 条件によっては、ホスタイル側の味方モデルについて言及している場合があります。そのような場合、その条件にはその旨が明記されています。

注3: 厳密に言えば、ホスタイルがアクティブート中でも移動できない場合は「アイドル」を宣言し、アクションを実行できない場合は「何もしない」を宣言します。

ホスタイル・ビヘイビアカードの例 (表 & 裏)



サンプルカードの記載例:

アクティブ (カード表面)

ターゲットの優先順位: ホスタイルビヘイビアのヒエラルキーに合致する敵のターゲットが複数存在した場合、常に最も近い敵モデルをターゲットにします。

ホスタイルがアクティブロールの場合、移動のステップは次のようになります。

(ビヘイビアをヒエラルキーに沿って読み、ビヘイビア "1:" から始めて、合致するなら「1」を実行。合致しない場合は、「2」を読みます。2が合致しなければ、「3」を読む、といった具合です。

- ホスタイルがエンゲージ中である場合: ホスタイルは交戦中のモデルとベースコンタクトするように歩く。
- ホスタイルのLoS内に敵軍モデルが存在し、そのホスタイルのリーチ6インチ以内にいる場合: ホスタイルはタウント/挑発を使用し、敵対するモデルに向かって歩き、敵対するモデルから1インチ離れた位置で停止する。
- ホスタイルのLoS内に敵のモデルが存在し、ホスタイルのリーチ(6インチ)外にいる場合: ホスタイルはタウントを使用する。タウントを使用し、対象のモデルに向かって走り、できるだけ多くの敵プレイヤーのモデルをトランブル/踏みつぶしできるような移動経路を選びます。可能であれば、ホスタイルは対象のモデルとベースコンタクトした状態で移動を終了します。(この場合、ホスタイルはアクションステップをスキップする。)
- ホスタイルのLoS内に敵モデルがない場合: ホスタイルは180度回転する。

ホスタイルがアクティブロール中の場合、アクションステップは以下ようになります。

- 敵がホスタイルの1インチ以内にいる場合: ハック&スラッシュによる近接攻撃を行う(1インチ以内に複数の敵がいる場合、ホスタイルはAGが低い方を優先する)。

リアクティブ (カード裏面)

ターゲットの優先順位: リアクションの一般的なルールに従い、リアクティブ側のホスタイルはアクティブ中のモデルに対してのみリアクションを行うことができる。

ホスタイルがリアクティブ側の場合、ホスタイルは以下のように行動する。

- 敵のスペルトレイツを持つ射撃攻撃のターゲットになった場合: ホスタイルはドッジを使用し、攻撃者に向かって移動する。
- ホスタイルが敵の近接攻撃のターゲットになったが、敵の近接攻撃に対してLoSがない場合、または敵が1インチ以上離れた場合: ホスタイルはドッジし、攻撃者に向かって移動する。
- ホスタイルが敵の近接攻撃の対象になり、攻撃側に対してLoSとリーチが届く場合、ハック&スラッシュによる近接攻撃を行う。

ステータス

BLEEDING/ブリーディング/出血

この状態のモデルは各ストラテジックフェイズごとにタフネスロールを行う必要があります。失敗した場合、そのモデルは傷を負います。



BLINDED/ブラインド/盲目

この状態のモデルは(自分以外への)LOSを失い、アシスト、ドッジ、何もしない以外のアクションを行うことができません。



CONFUSED/コンフューズド/混乱

この状態のモデルは、オフェンス、ディフェンス、アキュラシー、インテレクト、アジリティ、モラルが半減します。



CRIPPLED/クリップルド/骨折

この状態になったモデルは、スピードとアジリティが半分になります。



CROUCHED/クラウチド/しゃがみ

しゃがんだモデルのヒットボックスはそのベースと同じ大きさと体積になります。この状態の間、そのモデルのスピードとアーマーの値は半分になり、攻撃のストライク値は1になります。しゃがんだモデルは他のモデルをエンゲージド(状態)にすることはできません。ムーブメントステップにおいて、この状態にあるモデルはウォークまたはアイドルのみを宣言することができます。この状態はそのモデルのムーブメントステップ中に自動的に解除することができます。また、この状態はドッジによっても解除することができます。



DEAD/デッド/死亡

死亡したモデルのヒットボックスはそのベースのサイズと体積になります。死亡したモデルはアクティベーションポイントを受け取ることができず、アクティベートやリアクションを行うことができません。特に明記されていない限り、スキルやドレイツなどを使用することも、その恩恵を受けることもできません。



ENGAGED/エンゲージド

アクティブロール中のムーブメントステップにおいて、エンゲージド状態にあるアクティブされたモデルはアイドルまたはウォークのみを宣言することができます。あるモデルが複数のモデルによってエンゲージドされている場合、向かって真っすぐ移動しなければなりません。

エンゲージド中、モデルは近接攻撃、アシスト（自身を対象とする）、ドッジのみを宣言することができます。このモデルは敵の近接武器が届く範囲から離れたとき、エンゲージド状態から離脱します。敵のモデルの近接武器が届く範囲から離れるか、ドッジによって解除されるか、敵のモデルを無力化、石化状態、しゃがみ状態、または死亡状態にすることによって、交戦状態は解除されます。エンゲージド状態である間、そのモデルはエンゲージド状態を引き起こしているすべての敵のモデルに対して自動的にLOSを持ちますが、そのアウェアネスの範囲外にいるモデルに対してはリアクションできません。



FLYING / フライイング / 飛行

この状態の間、このモデルは:

- スピードが2倍になる。
- 近接攻撃のストライク値は1になる。
- 地形、障害物、モデルの上を移動することができ、それらの上で移動を終了することができる（地形の高さが無限である場合を除く）。
- カバーの恩恵を受けることができない。
- エンゲージド(状態)になることができない。
- 自発的にしゃがみ(状態)になることはできない。
- 同じく飛行状態になっているモデル以外からは、このモデルは近接攻撃のターゲットにならない。ただし、この状態のモデルが、飛行状態でないモデルに対して近接攻撃を宣言した場合、攻撃されたモデルはその飛行状態のモデルを対象に近接攻撃を宣言することができる。

飛行状態は、この状態にあるモデルが無力化、移動不能、石化、またはしゃがみ(状態)になった場合、自動的に解除されます。攻撃距離と移動距離は、その像がフィールド上に接地しているものとして測定されます。



INCAPACITATED/インキャパシテテッド/無力化

モデルのHPが0になると、そのモデルは無力化されます。無力化したモデルのヒットボックスはそのベースの大きさと体積になります。無力化状態になったモデルはアクティベーションポイントを受け取ることができず、アクティベーション やリアクションを行うことができません（注：無力化になった時点でアクティベーションポイントが残っていた場合、そのターンのエンドフェイズまでそのポイントを保持します）。

この状態は、そのモデルのHPが1以上回復した場合に解除されます。無力化状態であっても、HPが0より多く残ってれば、そのモデルの次のストラテジックフェイズに無力化状態は解除されます。解除された場合、そのモデルは自発的にしゃがみ状態になることもできます。無力化状態のリーダーはストラテジウムを使用することができません。すでに無力化されているモデルが、さらに傷を負った場合、自動的に死亡(状態)となります。



IMMOBILIZED/イモビライズド/移動不能

この状態になったモデルは移動、特殊移動、特殊アクションを行うことができません。この状態はドッジに成功することで解除することができます。このドッジの判定はアジリティまたはタフネスで行うことができます。ドッジを宣言した場合、ドッジに成功しない限り、移動することも、しゃがみ状態になることも、しゃがみ状態を解除することもできません。



PANICKED/パニック

パニックを起こしたモデルは毎回のアクティベーションまたはリアクションの開始時にモラル判定をする必要があります。アクティベーション状態でこのロールに失敗した場合、空いている最も近いフィールドの端に向かってまっすぐランしなければなりません。(フィールドの2つ以上の端への距離が同じである場合、プレイヤーはそのモデルをどちらへ走らせるかを決定しなければなりません)。この状態でモデルの移動がフィールドの端を越えて行動終了した場合、そのモデルはプレイから取り除かれ、損失として扱われます。

リアクティブロール中に失敗した場合、そのモデルはリアクションとしてフィールドの端に向かうドッジか、アイドルしか宣言できません。



POISONED/ポイズンド/毒

この状態のモデルは各ストラテジックフェイズに-6の修正を加えたタフネスロールを行う必要があります。失敗した場合、そのモデルは傷を負います。



SHROUDED/シュラウド/隠蔽

この状態になっている間、そのモデルはフィールド上ではシュラウドトークンによって表現されます。この状態にあるモデルは、パーシープ以外のアクションの対象になることはありません。この状態で、そのモデルがノーマルアクション/〔何もしない〕以外) またはスペシャルアクションを宣言した場合、シュラウド状態は自動的に解除されます。

この状態で攻撃を行うと、そのモデルの姿が明らかになりますが、その攻撃にはサブライズアタック/奇襲のトレイットが付与されず、シュラウドトークンによって隠されていたモデルとそのプロフィールは非公開情報とみなされます。そのモデルをコントロールしているプレイヤーは、そのモデルがこの状態にある限り、そのモデルの身元やプロフィールを他のプレイヤーに開示する義務はありません。



WEAKENED /ウィークエンド/弱体化

この状態のモデルはタフネスが半分になり、スタミナが-1されます。



FATIGUED /ファティーグド/疲労

この状態にあるモデルは、アップキープフェイズ中にアクティベーションポイントを回復できません。この状態は、このモデルの次のストラテジックフェイズ開始時に解除されます。

アビリティとクラス のリスト

ALCHEMIST/アルケミスト

このクラスのモデルの消耗品は、そのストラテジックフェイズ中に補充されます。トランスミューテーション・タイプのスペルを唱えるとき、アルケミストは失敗したロールを1回までリロールすることができます。

ARMSMASTER/アームズマスター

アクティブロール時、アームズマスターのクラスは近接攻撃時にストライク値+1を得ることができます。

ARTIFICER/アーティフィサー

ストラテジックフェイズ中、アーティフィサー・クラスのモデルは利用可能なエンチャントスペルを選択し、次のストラテジックフェイズまでロールを行わずにその効果を自身に適用することができます。

ASSASSIN/アサシン

アサシンクラスのモデルは、出目の結果が1、2、3であればクリティカルヒットを獲得します。

BERSERKER/バーサーカー

ターンに1度、バーサーカークラスのモデルが各ダメージロールの結果として1つ以上の傷を負った場合、その傷1つにつきそれぞれタフネスロールを実行することができます。このロールが成功した場合、対応するダメージは防がれます。

CREATURE/クリーチャー

クリーチャーは、そのクラスに関連する特定の能力を持ちません。ただし、クエストによってはクリーチャー・クラスに特定の効果を付加するルールが存在する場合があります。

CIVILIAN/シビリアン

シビリアン/一般市民には、そのクラスに関連した特別な能力はありません。ただし、クエストによっては、シビリアンのクラスに特定の効果を付加するルールが存在する場合があります。

DRUID/ドルイド

ドルイド・クラスのモデルは、アースエレメント/地属性のスペルを唱える際に+4の修正を得ます。さらに、ドルイドはインテレクトかモラル値のどちらかでスペルを唱えるかを選択することができます。

ENCHANTER/エンchanター

エンchanター・クラスのモデルは、ロールを行わずに味方のモデルにエンchanト・タイプのスペルをかけることができます。

MAGE/メイジ

-スペルを唱えるとき、メイジは未使用のアクティベーションポイントを1消費して、任意の数のダイスを振り直すことができます。
-マナカウンターは、スペルを唱えるために必要なエネルギーであるマナを表す資源です。マナカウンターはコンジュレーション系のスペルやその他の強力なスペルの対価として消費することができます。
-アクティブロールのとき、メイジは任意の数のアクティベーションポイントに対応する量のマナカウンターに変換し(アクティベーションポイントをマナカウンターと交換)、個人のプールに置くことができます。マナカウンターは累積し、ターン終了時に消滅することはありません!



MARKSMAN/マークスマン

マークスマン・クラスのモデルがムーブメントステップ中にアイドルを宣言した場合、アクティベーション・シーケンスの終了までアキュラシー+4を得ます。

MYSTIC/ミスティック

ミスティッククラスのモデルは、呪文を唱える際にインテレクトの代わりにモラル値を使わなければいけません。

RANGER/レンジャー

アクティブロール時のエンドフェイズに、レンジャークラスのモデルは通常移動を行うことができます(注:これはリアクティブプレイヤーからのリアクションを誘発しません)。

ROGUE/ローグ

アクティベーションごとに1回、ターゲットへ1回以上ヒットに成功した場合、ローグはAGロールを1回実行することができます。成功した場合、そのローグのヒットはノックダウンを獲得します。

SENTINEL/センチネル

リアクティブロール時、センチネルクラスのモデルは、攻撃を行う際にストライク+1を得ることができます。

SOLDIER/ソルジャー

ソルジャークラスのモデルは、自身のアウエアネス範囲内の無力化や死亡状態でない、同じパーティ所属の他のソルジャー1体につきオフェンス+1、ディフェンス+1、アキュラシー+1、インテレクト+1、モラル+1を得ます。

SORCERER/ソーサラー

アクティブロールにおいて、ソーサラー・タイプの呪文を唱えるとき、ソーサラーは失敗したロールを1回までリロールすることができます。

SUMMONER/サモナー

-サモナークラスのモデルは、そのアウェアネス範囲内にティア II以下の召喚クリーチャーと共にゲームを開始することができ、その召喚クリーチャーは本人が使用可能なコンジュレーション・スベルのうち1つによってフィールドに持ち込むことができます。(ロールもアクティベーションポイントの消費もありません)。

-サモナーはそのマナ・カウンターのプールをパーティ内の他のサモナーと共有することができます。(そのサモナーが無力化された場合、その蓄積されたマナカウンターは破棄されます)。

VITALIST/バイタリスト

バイタリスト・クラスのモデルは、無力化や死亡状態でない味方のモデルに対して、ロールを行うことなくヒーリングタイプのスベルを唱えることができる。

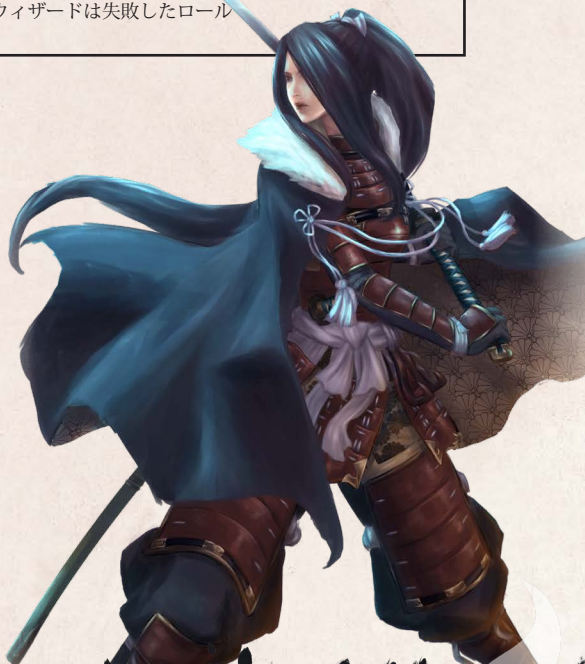
WARRIOR/ウォリアー

ストラテジックフェイス中、ウォリアーはディフェンススタンス(防御態勢)に移行することができます：プレイヤーはそのモデルの隣にディフェンススタンス・マーカーを置くことによってそれを示します。ディフェンススタンス中、そのモデルが攻撃を宣言したとき、アクティブロールではそのストライク値は1になり、リアクティブロールではそのストライク値はデフォルトのアクティブロール時と同じになります。つまり、ディフェンススタンスをとっているウォリアーは、アクティブロール中はリアクティブロールにあるかのように攻撃し、リアクティブロールのときはアクティブロールにあるかのように攻撃します。特に断りのない限り、ディフェンススタンスはウォリアーの次のストラテジックフェイス開始時に解除されます。



WIZARD/ウィザード

エルダー・エレメントのスベルを唱えるとき、ウィザードは失敗したロールを1回までリロールすることができます。



スキル

BACKSTAB/バックスタブ

このモデルへのLoSがないターゲットに対して攻撃アクションをする間、このモデルのストライクのうち1つは自動的にヒットします（残りのストライクは通常通り解決してください）。加えて、すべてのヒットはパワーが+3されます。

CHAIN ATTACK/ チェーンアタック/連携攻撃

このスキルがあれば、直前に味方のモデルによって攻撃された敵のモデルに対して攻撃を行うことができます。

このスキルは1回のアクティベーションにつき1回使用することができます。このモデルのLoS内にいる敵のモデルに対して味方のモデルがヒットを与えた場合、このモデルは同じ敵のモデルに対して直ちにストライク1（修正不可）の攻撃を行うことができます（ダメージロールが行われる前）。LoS内にターゲットとなりうる敵のモデルが複数存在する場合、その中から1つのモデルをこの攻撃の対象として選択することができます。このスキルは個別のアクティベーションやリアクションとしてカウントされず、アクティベーションポイントも消費しません。このスキルを使用する場合、このモデルは「味方モデルがいるベースコンタクトへの射撃攻撃」ルールを無視します。

CHARM I/II /チャーム/魅了

I：敵のモデルがこのモデルに対してリアクションを宣言した場合、まずインテレクトロールを行う必要があります。そのロールが失敗した場合、アクティベーションシーケンスが終了するまで、「何もしない」以外のノーマルアクションを宣言することはできません。

II：インテレクトロールに失敗した場合、その敵のモデルは（可能であれば）そのスピードの値だけ、この使用者に向かって歩かなければならない。

CLAIRVOYANCE /クレアボイヤンス/透視

リアティブロール中、このモデルはLoSがなくてもアウェアネス内にいる敵のモデルをターゲットにしてリアクションを宣言することができます。

また、オーラの届く範囲内にスベルを使用できる場合、リアティブロール中であっても、LoSなしでスベルを使用することができます。また、アウェアネス範囲内にいる敵のブラインド/盲目状態やサプライズアタック/奇襲のトレイツを無視することができます。アクティブロール中、このスキルを持つキャストは、LoSなしでスベルを唱えるときに半減修正を受けません。

CLIMBING /クライミング

このモデルは「垂直な面にいる間、モデルは他のアクションをおこなう事ができません」を無視して、クライムの特殊移動を通常移動のように行う事ができます。クライミングをおこなっている間、そのSPDは半減させません。

DASH /ダッシュ

自身のムーブメントステップ中、このモデルはその移動経路の終端でストライク1（修正不可）の近接攻撃を伴う特殊移動のランをすることができます。

DUAL WIELD /デュアル・ウィールド/二刀流

このスキルを持つモデルはシールドの代わりに2つ目の(近接)武器を装備することができます。その場合、どちらの武器もRCHが1以下でなければならず、両手持ち武器は装備できません。このスキルにより、そのモデルは1回の近接攻撃ロールをリロールすることができます。このモデルは攻撃アクションの際にどの武器のPWとストライク値を適用するかを決定する必要があります。

FINISHING STRIKE /フィニシング・ストライク

このモデルが(ダメージに関連するステータスが適用された後に)ターゲットのモデルを負傷させることに成功した場合、即座に同じターゲットに対して同じアイテムやスペルを使用して追加のストライク1(修正不可)攻撃を行うことができます。対象が複数いる場合、1つだけを選んでください。

FLICKER /フリッカー

このモデルが移動を宣言した場合、障害物や他のモデルが存在しないかのように通り抜けることができます。移動はどの方向にも(垂直方向も含めて)行くことができますが、総移動距離は常にそのモデルの開始位置と終了位置を結ぶ直線で測定されます。そのモデルは他のモデルの上や障害物の中で移動を終了することはできません。そのモデルが空中で移動を終了した場合、代わりにそのモデルをテーブルの真下に置き、落下ダメージのテストを行う必要があります(92ページを参照)。敵軍のモデルがこのモデルに反応できるのは、このモデルがアクションを行った時か、このモデルが敵のアウェアネスの範囲内に侵入かつLoSをこのモデルに引くことができる場合のみです。

FLIGHT /フライト/飛行

ムーブメントステップ中に飛行状態になることも、解除することもできます。また、落下ダメージの影響を受けません。

FOLLOW-UP /フォローアップ

敵モデルがこのモデルからディセンゲージド/離脱した場合、このモデルは離脱したモデルに向かってその半分のスPEED値まで移動することができます。

FORESIGHT /フォアサイト

このモデルがリアクティブロールにおいて攻撃のターゲットになった場合、その攻撃側のアクションステップの後まで自分のリアクションステップを延期することができます。

HIT AND RETREAT /ヒットエンドリトリート/一撃離脱

自身のムーブメントステップ中にこのモデルは一切ロールを行わずにエンゲージド状態を解除することができます。そのモデルがアクティブアクション中に攻撃を宣言した場合、リアクションステップ中にウォークすることができます。

HURL /ハール/吐き出し

このモデルはそのリーチ距離、タフネス値に等しい分のパワー、AOE：円形S、スタガーのトレイツ、ストライク1の射撃攻撃を宣言することができます。ストライク値は修正できません。ターゲットがリーチの1/2以内にいる場合、このモデルはこの攻撃アクションの間、ACC+4の恩恵を受けます。(このアクティブアクションシークエンス中、他の射撃武器やスペルを使用することはできません)。

INFILTRATION /インフィルトレーション / 侵入

デプロイメントフェイズ中

I: あなたはこのモデルをフィールドの中央の線(自身側フィールドの 半分)までの任意の場所に配備することができます。

II: あなたはこのモデルを相手の配備ゾーン以外の任意の場所に配備することができます。

IMPEDE /インピード / 妨害

このモデルがエンゲージド状態でないモデルに対して 攻撃の機会(30 ページ)を宣言した場合、そのモデルの移動は攻撃の機会が行われた地点で終了します。攻撃の機会が近接攻撃であった場合、ターゲットも即座にエンゲージド状態になります。

LEAP /リープ / 跳躍

このモデルはジャンプの特殊移動を通常移動のように行うことができます。ジャンプ中、その SPD は半減しません。

PROTECTOR /プロテクター / 守護者

このスキルはリアクティブロールでのみ使用することができます。このモデルの SPD $1/2$ 以内にいる味方のモデルがアタックアクションの ターゲットになった場合、このモデルはアクティベーションポイント消費してその味方のモデルにベースコンタクトするために移動することができます(移動する場合、そのヒットボックスよりも高いオブジェクトの中を移動することはできません)。その場合、自身が代わりに攻撃の新しいターゲットになります

REGENERATION /リジェネレーション / 再生

そのストラテジックフェイズ中、このモデルはHPを1回復し、出血、弱体化、骨折状態を解除することができます。

STEALTH /ステルス

I: このモデルがアクティベーションする場合、このモデルが敵モデルのアウェアネスの範囲内にかどうか関係なしに、LoSを持たない敵モデルからのリアクションを誘発しません。
II: あなたはこのモデルをシュラウド状態で配備してもよい。使用者に対してLoSを有している敵モデルがない場合、このモデルはそのストラテジックフェイズに再びシュラウド状態になることができます。

TAUNT /タウント / 愚弄

このスキルはムーブメントステップ中のみ使用することができます。このスキルを使用しているモデルにLoSがある、またはこのモデルによってアウェアネス範囲内に侵入されたすべての敵軍モデルはインテレクトロルを行う必要があります。このロールが失敗した場合、敵モデルは可能であればこのモデルに対して必ずリアクションを宣言しなければなりません。

TRACKING /トラッキング

このモデルはパーシブアクションとアンカバーアクション時に+3の修正を得ます。このスキルを使用しているモデルがアンカバーアクションをおこなう際、インテレクト値はペナルティを受けません。パーシブを行う際、ダイスを1回だけ振り直すことができます。

トレイツ

ACUTE SENSES /アキュート・センス

このトレイツを持つモデルはインテレクトではなくアジリティでパーシブとアンカバリアクションを行うことができます。そのモデルの Awareness 距離は3インチ増加します。LoS無しでドッジをおこなう場合、そのアジリティは半減しません。

ADVANTAGE (X) /アドバンテージ (X)

アクティベーションシークエンスにつき1回、このトレイツを持つモデルは (X) の属性 (サイズ、クラス、トレイツなど) を持つターゲットに対して攻撃アクションを行った場合、任意の数のダイスを振り直すことができます。

AFFINITY (ELEMENT) /アフィニティ(エレメント)

このトレイツを持つモデルは(エレメント)スベルを唱えることができます。(例: エレメント=火、水、冒洗など)。

ARMOR-PIERCING /アーマーピアシング/鎧貫き

このトレイツを持つヒットでダメージ・ロールを行う場合、ARMの半分の値だけを加算して処理します。

BLEED /ブリード/出血

このトレイツによって負傷した場合、出血状態になります。

BURN (X) /バーン(X)/炎上

このトレイツによってモデルが負傷した場合、攻撃側プレイヤーは ARM 値が0のダメージロールをX回行うことができます。ダメージロールが成功するたびにそのモデルは傷を負います。この傷によってそのモデルがデッド(状態)になった場合、そのモデルは戦場から取り除かれます。

CLEAVE /クリーヴ/切り裂き

このトレイツで傷を負った場合、そのモデルは自動的にもう1つ傷を負います。(バーサーカーはその傷の数だけタフネスロールを行うことができます)。

CONSTRUCT /コンストラクト /構造体

このモデルは以下のトレイットの影響を受けません：サブライズアタック、スタガー、ヴァンピリズム、マインドゲーム、バーン。
チャームのスキルや 有毒環境の効果を受けません。
パニック、出血、毒、弱体、混乱状態になることはありません。
攻撃側プレイヤーが傷を与えたときにHPを回復するスペルやアビリティ等はこのモデルには適用されません。
大地のエLEMENTを含まないスペルやスキルによってHPを回復することはできません。
このモデルのHPが0になった場合、そのモデルはフィールドから取り除かれます。

CRIPPLING /クリッピング/骨折り

このトレイットによって傷を負った場合、そのモデルはタフネスロールを行う必要があります。失敗した場合、そのモデルはクリップル(状態)になります。

DEMON /ディーモン

このモデルが別のモデルに傷を与えた場合、その別のモデルはモラルロールを行う必要があります。失敗した場合、その負傷したモデルはターン終了時まで パニック(状態)になります。このモデルがクリティカルヒットを出した場合、そのターン終了時^{場合}でそのヒットを受けたモデルは自動的にパニック状態になります。このモデルの攻撃がパニック状態のモデルに対して宣言された場合、攻撃は+4の修正を受けます。このトレイットを持つモデルに対してこのトレイットの効果は影響しません。

DUELIST /デュエリスト

このモデルの攻撃アクションのターゲットになった相手はレベルⅢとそれ以下のコンバットアーツを使用できません。

ELEMENTAL /エレメンタル

このモデルは以下のトレイットの影響を受けません：スタガー、ヴァンピリズム、マインドゲーム、バーン。
チャームのスキルや 有毒環境の効果を受けません。出血状態、毒状態、弱体状態にはなりません。
モデルのHPが0になった場合、戦場から取り除かれます。

ELEMENTAL ESSENCE (ELEMENT) /エレメンタル・エッセンス

このモデルは(エレメント)攻撃による効果を受けません。このモデルのナチュラル武器による近接攻撃は(エレメント)魔法ダメージを与えます。

FAMILIAR /ファミリア/眷属

このトレイットを持つクリーチャーを(コンジュレーション・スペルで)召喚する場合、キャスターはそのクリーチャーのプロフィールに示されている追加のアビリティとステータス修正を受けます。キャスターがダメージを受けて1つ以上の傷を負うことになる場合、代わりにそのファミリアを除去してもよい(複数のファミリアがいる場合、どれを除去するかはプレイヤーが決定してよい)。このトレイットを持つクリーチャーはマナ・アップキープがありませんが、キャスターは同じ名前前のクリーチャーを1体以上コントロール下に置くことはできません。注：このようなクリーチャーは一つのモデルとはみなされませんが、ミニチュアを視覚的要素として代用しても構いません。ファミリアにはそれぞれ自身のミニチュアを持つものと、キャスターのミニチュアに付属しているものがあります。キャスターはそのファミリアが召喚された場合にのみ、そのファミリアの能力とスタッツ修整を受けます(たとえそのミニチュアにすでにファミリアがついていたとしても)。

FEARLESS / フィアレス / 恐れ知らず

このモデルはパニック(状態)になりません。

FOCUS / フォーカス

このトレイツを持つスベルやアイテムはアタックやアシストを宣言する際にターゲットを選びません。代わりに、キャスターまたは使用者が効果の中心となり、キャスターのキャストイング・オーラ内にいる指定されたモデルが、このトレイツを持つスベルまたはアイテムの効果の影響を受けます。

FROSTBITE / フロストバイト / 凍傷

このトレイツによって傷を負った場合、そのモデルはヒット数に関係なくタフネスロールを1回行う必要があります。失敗した場合、そのモデルは追加の傷を負います。

IGNORE ARMOR / イグノア・アーマー / 鎧無効

このトレイツがヒットした場合、ヒットしたモデルのアーマー値はダメージロール中は0になります。

IGNORE SHIELD / イグノア・シールド / 盾無効

このトレイツを持つ攻撃はシールドの装備効果を無視します。

INSPIRING I / インスパイアリング I / 鼓舞

このモデルのアウェアネス範囲内にいる間、同じ勢力所属の他の味方モデルのモラルは+6されます。

INTIMIDATING / インティミデイティング / 威嚇

このモデルに対してLoSが通るパニック状態のモデルは、モラルに-6修正を受けます。

KNOCKBACK (X) / ノックバック

このトレイツによってヒットを受けたモデルは、レゾリューションステップ終了時に攻撃側から任意の方向にXインチ離れるように移動します(方向は攻撃側が選ぶ)。このトレイツは攻撃側より2サイズ以上大きいモデルには影響しません。ノックバックによる移動は、そのモデルがムーブメントステップにおいて移動を終了した地点から移動開始となります。

KNOCKDOWN / ノックダウン

このトレイツによってヒットを受けたモデルはしゃがみ状態になります。このトレイツは攻撃側より2サイズ以上大きいモデルには影響しません。

MANA COST (X) / マナコスト

このトレイツを持つスペルを唱えるには、キャストはXの値に等しい量のマナ・カウンターを消費しなければなりません。

MINDGAME / マインドゲーム

このトレイツによる攻撃をドッジする場合、アジリティの代わりにインテレクトのアトリビュート値で実施する必要があります。このトレイツを持つ攻撃がヒットした場合、ヒットを受けたモデルは攻撃側のダメージロールをおこなう代わりにインテレクトロールを行わなければならない、インテレクトロールが失敗した場合はその攻撃の効果が適用され、ダメージが与えられます。

POISON I/II / ポイズン/毒

I: 弱毒; このトレイツによって負傷した場合、そのモデルは次のストラテジックフェイズまで弱体化(状態)になります。
II: 強毒; このトレイツによって負傷した場合、そのモデルは弱体化し、毒(状態)になります。

WATCHFUL / ウォッチフル / 用心深さ

このモデルはリアクティブロールにおいて2倍のアクティベーションポイントを得ます。

RESISTANCE I/II (X) / レジスタンス/耐性

I: (X)のタイプまたはトレイツの攻撃によってこのモデルに与えられたヒットのパワーは半分になります。
II: (X)のタイプまたはトレイツの攻撃によってこのモデルに与えられたヒットとそれに関連する効果は無効化されます。

RESOURCEFUL I/II / リソースフル/豊富な物資

I: このトレイツを有しているモデルは追加でアップグレードを1回行うことができます。
II: このトレイツを有しているモデルはさらに追加でアップグレードを1回行うことができます。

SPELLBOUND (X) / スペルバウンド

このトレイツを持つモデルやアイテムは括弧内に書かれたエンチャント・スペルによってエンチャント(強化)されています。加えて、このエンチャント・スペルは失われず、ゲームの終わりまで効果が持続します。

STAGGER / スタガー

このトレイツによってヒットを受けたモデルはアクティベーションポイントを(ターン終了時まで)1失います。このトレイツは攻撃側より2サイズ以上大きいモデルには影響しません。

STUN / スタン

このトレイツによって傷を負ったモデルはタフネスロールを行う必要があります。失敗した場合、そのモデルはすべてのアクティベーションポイントを失います(ターン終了時まで)。

SURPRISE ATTACK / サプライズアタック / 奇襲

このトレイツを持つ攻撃は、アクティベーションシークエンスの終了時までターゲットモデルのオフense、ディフェンス、アキュラシー、アジリティ、インテレクトを半分にします。

SURVIVAL (X ENVIRONMENT) / サバイバル(環境 X)

このモデルは環境Xの影響を受けません。

SWEEP I/II / スイープ/薙ぎ払い

I: アタックロールに成功した場合、このモデルのLoSと武器リーチ内にいるすべてのモデルはヒットを受けます。

II: アタックロールに成功した場合、このモデルの武器リーチ内にいるすべてのモデルはヒットを受けます(この攻撃モデルの後ろにいるモデルを含めて)。

TARGETLESS / ターゲットレス

アクティブロール中、このトレイツを持つ攻撃は必ずしもモデルをターゲットとする必要はありません。その代わりに、ターゲットはフィールド上の任意の地点でもよいです。そのスベルがキャストリング・オーラとAoE、リーチの両方を持ち、対象が平らな面/地面である場合、そのテンプレートは完全にキャストリング・オーラ内に置かれなければなりません。

THROWING / スローイング/投擲

このトレイツを持つアイテムを使用して、そのモデルのタフネス値に等しい射程距離の射撃攻撃をおこなうことができます。そのようなレンジアタックのストライク値は使用したアイテムの数量を上限とします。この能力を使用した場合、攻撃が失敗した場合でも、そのアイテムはそのモデルのインベントリから取り除かれます。この攻撃によってターゲットのモデルが無力化または死亡した場合、あなたはそのターゲットに接触することでアイテムを回収することができます。

TRAMPLE / トランブル/ 踏みつぶし

このモデルが特殊移動を宣言した場合、自身より小さいサイズのモデルを通り抜けることができます。この方法で他のモデルのヒットボックスを通り抜けたら、他のモデルのヒットボックスに触れたりした場合、そのモデルはこのモデルのタフネスに等しいパワーとノックダウンのトレイツを持つヒットを受けます。(ノート:リアクションするモデルはドッジに成功すればこのヒットを回避できます。)



TWO-HANDED / ツーハンデッド / 両手持ち

このトレイetzを持つ武器は、シールドや他の武器と同時に使用することはできません。

UNKEEN / アンキーン / 鈍い痛覚

このトレイetzを持つモデルが傷を負った場合、まずタフネスロールをおこなわなければなりません。失敗した場合、そのモデルはその傷を受けますが、成功した場合その傷は無効化されます。

UNSTOPPABLE / アンストップパブル

このトレイetzを持つモデルの攻撃アクションのターゲットが攻撃者より小さかった場合、その攻撃アクションにおいてモデル間の対決ロールは発生しません(モデルの攻撃ロールが成功しても、もう一方の攻撃ロールをブロックしません)。

VIGILANCE / ヴィジランス / 警戒

このモデルにはサプライズアタック/奇襲のトレイetzが効きません。自身の前方アークは360°の角度まで広がり LoSを引くことができます(つまり、後方アークがありません)。

WEAKENING / ウィークニング/弱体化

このトレイetzを持つ攻撃によってモデルが傷を負った場合、そのモデルは弱体化(状態)します。



コンバットアーツ

アサシネーション/暗殺

選択したレベルの効果がこのモデルの攻撃に適用されます。

I	急所狙い：使用者の攻撃のパワーが+6される。
II	狡猾な予防措置：使用者の攻撃は毒Iのトレイツを得る。
III	圧倒的な攻撃：使用者の攻撃はストライク値が+1される。
IV	決定打：アクティブロール中、成功したアタックロールがクリティカルになる。
V	致命的な精度：この能力で負傷した場合、そのモデルは自動的に死亡する。

フェンシング

選択したレベルの効果がこのモデルの近接攻撃に適用されます。

I	熟練のバリエーション：ターゲットの近接攻撃は-3の修正を受ける。
II	苛烈な反撃：対象の近接攻撃はストライク-1を受ける（1以下にはならない）
III	セカンド・ウィンド：近接攻撃のストライク値が+1される。
IV	グラップル&スラッシュ：近接攻撃がノックダウン効果を得る。
V	隙間狙い：近接攻撃がイグノアーマーの効果を得る。

バーサーク

選択したレベルの効果がこのモデルの近接攻撃に適用されます。

I	グラップル&スラッシュ：使用者の近接攻撃がノックダウン効果を得る。
II	猛攻：近接攻撃がスワイプの効果を得る。
III	手足の骨折：近接攻撃がクリッピングの効果を得る。
IV	致命傷：近接攻撃がクリーヴの効果を得る。



スペルクラフト

アート・オブ・ソーサリー

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
ファイア	I	イグナイト	-バーン(1)	INT	スペル、ソーサリー 射撃	16	STA
ファイア	II	フレア	-スワイプII -バーン(2).	INT	スペル、ソーサリー 射撃/ 近接	3	1
ファイア	III	インフェルノ	-マナコスト(1) -ターゲットレス -バーン(3).	INT	スペル、ソーサリー 射撃	キャストイン グオーラ、 AOE円形L	1
エルダー	I	アーケイン ボルト	クリティカル: ノックダウン	INT	スペル、ソーサリー 射撃	16	STA
エルダー	II	テレキネティック プラスト	-ノックバック(3) -ノックダウン	INT-3	スペル、ソーサリー 射撃	AOE: スプレーL	1
エルダー	III	ソウル クラッシュ	-スタン -イグノア・アーマー -自傷成功時、ターゲット はキャストの次のエン ドフェイスまでパニック (状態)になる	INT	スペル、ソーサリー 射撃	16	1

ピュリフィケーション・ライツ

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
ファイア	I	ピュリフィ ケーション	-対象から任意の数のエンチャント を取り除く。 -弱体化、毒、石化、混乱、盲目 状態を解除する。 -このスペルのターゲットはエン ドフェイスまで敵のエンチャント の効果を受けない。 -ターゲットがアンデッドのトレ イツを持つ場合、このスペルの ヒットで自動的に傷を負う。	-	スペル、 ヒーリング 射撃	16	1

ハイエロマンシー

エレメント	スペル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
ディバイン	I	パーゲージョン	- ターゲットから弱体化と毒状態を取り除く。 - ターゲットから任意の数のエンチャントを取り除く。 - この呪文の対象がアンデッド、アフィニティ（プロフェイン）、エレメンタル・エッセンス（プロフェイン）のトレイツを持っている場合、命中時に自動的に傷を負う。	-	ヒーリング 射撃/近接	16	1
ディバイン	I	キュレティブ タッチ	ターゲットのモデルはHPを全回復する。加えて、そのモデルから弱体化、出血、骨折、毒のトレイツを除去する。	-	ヒーリング 近接	0	STA
ディバイン	II	プロテクティブ バリアー	エンチャントされているモデルに命中した場合、ヒットを1つ(複数命中した場合、プレイヤーが選んでよい)無効化し、このエンチャントをモデルから取り除く。	-	エンチャントメント、 射撃	16	STA
ディバイン	II	ブライディング ライト	- ターゲットレス - ターン終了時まで、AOE内のプレイヤーは命中時に盲目(状態)になる。	-	ソーサリー 射撃	16, AOE、 円形 S	STA
ディバイン	III	ワーディング バリアー	- 設置型 - フォーカス - キャスティングオーラ内のモデルをターゲットとしたスペルタイプの射撃攻撃は無効化される。 - キャスティングオーラ内にいるスピリットのトレイツを持つモデルは、キャスターのモラルに等しいPWの魔法ダメージを受け、キャスターから離れるようにキャスティングオーラの外縁に移動しなければならない。	★	エンチャントメント、 射撃	Casting Aura	1
ディバイン	III	スマイト	- ターゲットレス - アーマーピアシング - パーン(1)	M	ソーサリー 射撃	Casting Aura、 AOE、 円形 L	1
ディバイン	IV	キュレティブ ミラクル	ターゲットのモデルはHPを全回復する。加えて、そのモデルから弱体化、出血、骨折、毒のトレイツを取り除く。	-	ヒーリング 射撃	16	1
ディバイン	IV	アノイントメント	エンチャントされたモデルは敵のエンチャントのターゲットにできなくなる。	-	エンチャントメント、 射撃	16	1

サキュバイ・マジック

エレメント	スペル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
ファイア	I	ファイアリー・ ファーズアー	モデルから弱体化、出血、毒、混乱、骨折、盲目、移動不能、パニック、石化、疲労(状態)を取り除く。また、OFF、DEFをそれぞれ+2する。	-	スペル エンチャントメント、 射撃	16	1
ファイア	I	アンレンディング ・ジール	エンチャントされたモデルは傷を負った際にMロールを行うことができる。成功した場合、その負傷は防がれる。	-	スペル エンチャントメント、 射撃	10	1
プロフェイン	I	ドレイン ・インバルス	- マナコスト(2) - エンチャントされているモデルは、アクティブとリアクティブロール時に追加で2アクティベーションポイントを得る。このエンチャントが除去された後、モデルは疲労状態になる。	-	スペル エンチャントメント、 射撃	10	1
プロフェイン	I	アゴニー	エンチャントされたモデルは各アクティベーションまたはリアクション開始時にインテレクトロールを行う必要がある。失敗した場合、HPを1失い、そのアクティベーションまたはリアクションは終了する。	-	スペル エンチャントメント、 射撃	キャスティング オーラ	1

キツネ・ノ・マイ

エレメント	スペル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
ファイア	I	バーニング リゾルブ	アクティベーションポイントが0のターゲットモデルはアクティベーションポイントを1回復する。	-	スペル、 ヒーリング 射撃	10	1
ファイア	II	フレア	-スweep II -バーン(2)。	INT	スペル、 ソーサリー、 射撃/近接	3	1

ウィザードリイ

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
エルダー	I	マナバースト	-スタガー	INT	スペル, ソーサリー 射撃	16	1
エルダー	I	ディスペル・マジック	-ターゲットレス -下記から1つ選べ： ・ターゲットのソーサリー、エンチャント、トランスミューテーションのスペルをフィールドから取り除く。 ・ターゲットの召喚クリーチャーをフィールドから取り除く。 ・シュラウド状態をキャンセルする。	-	スペル, ヒーリング, 射撃	16, AOE: 円形 L	1
エルダー	II	コンフューズ・ターゲット	-マインドゲーム -ターゲットモデルはターン終了時まで混乱(状態)になる。	-	スペル, エンチャントメント, 射撃	16	1
エルダー	II	ワード	-このスペルのターゲットが攻撃された場合、クリティカルでないダメージとそれに関連する効果は無効化される。 -キャスターがエンゲージド状態の場合、このスペルはキャスターのみをターゲットにできる。	-	スペル, ソーサリー 射撃/近接	16	1
エルダー	III	リダイレクト・ダメージ	ヒットした場合、ターゲットのクリティカルでない成功ヒットは無効化される。さらに、ターゲットはその攻撃中に成功したアタックロール(クリティカルヒットを除く)の数に等しい回数(クリティカルでない)ヒットを攻撃時に使用した同じアイテム、スペル、アビリティの効果と共に受ける。 このスペルは「味方モデルがいるベースコンタクトへの射撃攻撃」の影響を受けない。	-	スペル, ソーサリー 射撃/近接	16	1
エルダー	III	ヘイステンド・リカバリー	以下のいずれかを行うことができる： -骨折(状態)を取り除く -出血(状態)を取り除く -弱体化(状態)を取り除く -毒状態(状態)を取り除く -対象のHPを1回復する。	-	スペル, ヒーリング 射撃	16	STA

アート・オブ・エンチャント

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
エルダー	I	アーケイン ・シールド	エンチャントされている モデルへのヒットのPWが 半分になる。	-	スペル, エンチャントメント, 射撃	16	1
エルダー	II	スペクトラル ・ブレイド	ターゲットは下記を得る: - イグノア・アーマー - スタガー	★	スペル, エンチャントメント, 射撃	16	1
エルダー	III	ヘイステン	ストラテジックフェイズ 中、エンチャントされて いるモデルは通常移動を 行ってもよい。	-	スペル, エンチャントメント, 射撃	16	1
ファイア	I	バーニング ・タッチ	ターゲットは下記を得る: - スイープ - パーン(1) - このエンチャントされている モデルはアシストアクションを 宣言し、ベースコンタクト状態 の味方モデル1体の出血状態を 取り除いてもよい。	★	スペル, エンチャントメント, 射撃/近接	16	1

アート・オブ・コンジュレーション

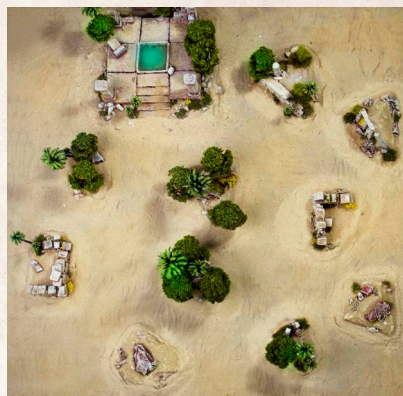
エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
アース	I	サモン ガーゴイル	- マナコスト(1) - ガーゴイルをフィールド に召喚する。	-	スペル, コンジュレーション, 射撃	0	-
アース	II	サモン ゴーレム	- マナコスト(2) - ゴーレムをフィールドに 召喚する。	-	スペル, コンジュレーション, 射撃	0	-
アース	III	サモン アースエレメンタル	- マナコスト(3) - アースエレメンタルを フィールドに召喚する。	-	スペル, コンジュレーション, 射撃	0	-
アース	IV	サモン コロッサス	- マナコスト(4) - コロッサスをフィールド に召喚する。	-	スペル, コンジュレーション, 射撃	0	-
エルダー	I	サモン インプ	- マナコスト(1)、 - インプをフィールドに 召喚する。	-	スペル, コンジュレーション, 射撃	0	-

その他のスペル

エレメント	レベル	名前	効果	PW	タイプ	RCH	STK
 アース	-	ルーティング エンブレイス	-フォーカス。 -キャストイングオーラ内のすべての敵のモデルに影響。ヒット時、そのモデルは移動不能(状態)になる。	-	スペル、 ソーサリー 射撃	キャストイング オーラ	1
 ファイア	-	インフェルノ	-マナコスト(1) -ターゲットレス -バーン	INT	スペル、 エンチャントメント、 射撃	キャストイング オーラ 、AOE: 円形 L	1
 エルター	-	マス・ マインドブレイク	-マインドゲーム -スタガー -AOE内の選択した敵モデルにのみ影響。 -負傷した場合、ターゲットはキャスターの次のストラテジックフェイズまでパニック状態になる。	INT	スペル、 ソーサリー 射撃	キャストイング オーラ 、AOE: 円形 L	1
 ウォーター	-	グレイシャー サークル	-マナコスト(1) -ターゲットレス -フロストバイト -AOE内の敵モデルは命中時に移動不能(状態)になる。	INT	スペル、 ソーサリー 射撃	キャストイング オーラ 、AOE: 円形 L	1
 エア	-	サンダー ストーム	-マナコスト(1) -フォーカス -スタン -イグノア・アーマー	INT	スペル、 ソーサリー 射撃	キャストイング オーラ 、AOE: 円形 L	1
 プロフェイン	-	ライフ リーチ	エンチャントされたモデルは、アンデッドまたはコンストラクトのトレイツを持たない敵モデルに与えた各負傷につき1HPを回復する(最大でデフォルトHPの2倍まで)	★	スペル、 エンチャントメント、 射撃	10	1
 プロフェイン	-	コーディング エンブレイス	-アーマー・ピアシング -ポイズンII	INT	スペル、 ソーサリー 射撃	16, AOE: 円形 L	1

◆ ◆ ◆ テレインのセットアップ ◆ ◆ ◆

テーブル、あるいはフィールドは各プレイヤーの好みに応じて設定することができます。コアゲーム（バージョン1）に付属しているテレインでも、他のものでもかまいません。我々は自作テレインの使用も推奨しています。スタンダードなプレイでは、我々は36x36インチのフィールドのサイズと3Dシーナリー（異なる高さや幅の障害物）の使用を推奨します。3~5人編成のパーティでプレイする場合、射撃と近接戦闘のバランスを最も良くするためにはこのサイズを推奨します。フィールドのセットアップによって、ゲームプレイに与える影響は異なります。近接戦闘と長距離戦闘のバランスは、異なる情景オブジェクトのレイアウト、情景ピースの高さ、テレインの密度、カバリの量や種類などによって影響を受けます。なお、特定のインスタンスカードやクエストによっては、上級ルールが要求されることがあります：エンパイロメント/環境ルールをテレインセットアップに適用することもできます。セットアップを試してみるのを楽しいものなので、異なるアレンジを恐れず試してください。以下は私たちのチームが個人的なゲームやミニチュアの展示のために作った36x36インチのフィールドのセットアップ例です。私たちもあなたのセットアップを見るのが待ちきれません！



クエスト

以下のページでは、プレイヤーが様々なオプションに親しめるよう、様々なクエストを紹介しています。
詳しくは "eldfall-chronicles.com" の "Resources" をご覧ください。

注：クエスト固有のアップグレード・カードやスキーム・カードは、関連するクエストに記述されている効果を持ちます。これらのカードには、テキストボックスにそのシンボルが印付けされています。



クエスト 1: 開戦

現在のカラドでは大規模な戦争こそ起きていないが、争う理由はいくらかでもある。

報酬

- プレイヤーは雇用コスト 16 以下の敵モデルを無力化または死亡状態にすることで 1VP を得る。
- 雇用コストが 17 から 21 ポイントの敵モデルを無力化または死亡状態にすることで 2VP を得る。
- プレイヤーは雇用コスト 22 ポイント以上の敵モデルを無力化または死亡状態にすることで 3VP を得る。
- プレイヤーは敵リーダーを無力化または死亡状態にすることで 1VP を得る。

クエスト 2: 予期せぬ遭遇

そして、ちょうど私はあまりに静かで、あまりに平穏と思っていたところだった.....

フィールドの中央には2体のティア 3 ホスタイルがおり、それぞれ異なるデプロイメントゾーンを向いている。

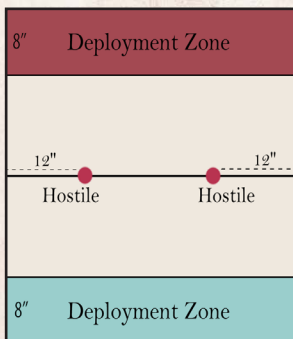
スキーム

プレイヤーがイニシアチブチェックを行う前に、各プレイヤーはスキームを1枚ずつ引く。スキームを引く場合:

- リーダーのインテレクトが13以下のプレイヤーはカードを1枚引く。
- リーダーのインテレクトが14または15のプレイヤーはカードを2枚引き、キープするカードを1枚選ぶ。
- リーダーのインテレクトが16以上のプレイヤーはカードを3枚引き、キープする1枚を選ぶ。

* プレイヤーは必要なら同盟を結び、勝利点を共有できます。ただし、ゲーム終了時に各プレイヤーが獲得する勝利ポイントは、その合計の半分(端数切り捨て)となります。

* 特別な終了条件: このクエストは両方の Tier III クリーチャーが死亡したときに終了する。



報酬

- プレイヤーは Tier III ホスタイルを死亡状態にすることで3VPを獲得する。
- プレイヤーは Tier III ホスタイルを無力化状態にすることで2VPを獲得する。

ペナルティ

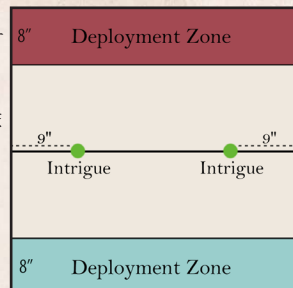
- プレイヤーは、敵のパーティメンバーを無力化または死亡状態にすることで1VPを失う。
- ゲーム中に同盟が破棄された場合、破棄した側のプレイヤーは3VPを失います (VPは分割されない)。

クエスト 3: トレジャーハント

一方は常により多くのコインを欲した

フィールドの中央には2体の謀略トークンがあります。謀略トークンの下には財宝が眠っており、財宝はキャッシュトークンで表されています(つまり、謀略トークンはキャッシュトークンの上に置かれています)。

財宝のありかに到達するには、プレイヤーはまず、(パーシーブアクションに成功することで) 謀略トークンを公開する必要があります。また、謀略トークンはモデルが接触した場合にも自動的に公開されます。トークンが公開された場合、そのトークンはシギル・トークンに置き換わります。



各シギル・トークンには特定のスペルが割り当てられています。スペルの内容はダイスを1個ロールして、その結果を以下の表で確認することで決定します。シギル・トークンがキャッシュ・トークンのどちらかにモデルが接触したとき、そのスペルが発動します。そのスペルが発動した場合、ドッジに成功しない限りはそのAOE内の各モデルに命中し、スペルが成功したものとみなされます。このようなスペルはPW14を持ちます。スペルが誘発し解決された後、シングル・トークンを取り除きます。

ロール結果	スペル
1-4	インフェルノ
5-8	グレイシャー・サークル
9-12	CLAWS OF EARTH
13-16	サンダーストーム
17-18	マス・マインドブレイク
19	コローディング・エンブレイス
20	スマイト

キャッシュトークンとベースコンタクトしているモデルは、インタラクトを宣言し、AGロールに成功することでそのトレジャー(財宝)を受け取り、インベントリ内に入れることができます。(注：開錠した後のキャッシュを更に開錠することはできません。そのモデルが無力化または死亡した場合、そのトレジャーはそのモデルのインベントリから除外され、そのモデルとベースコンタクトした場所に置かれます)

名前	効果	PW	RCH	Strike	Type	QTY	WGT
トレジャー	このアイテムをインベントリ内に所持しているモデルのプレイヤーは、ゲーム終了時に2VPを得る。このアイテムを所持しているモデルはシュラウド状態になることができない。	-	-	-	-	1	1

インベントリ内にトレジャーがある場合、そのモデルは自分のデプロイメントゾーンに入って自発的にフィールドから離れることができます。

スキーム

プレイヤーがイニシアティブチェックを行う前に、各プレイヤーは1枚のスキームを受け取る。

スキームを引く場合：

- リーダーのインテレクトが13以下のプレイヤーはカードを1枚引く。
- リーダーのインテレクトが14または15のプレイヤーはカードを2枚引き、キープするカードを1枚選ぶ。
- リーダーのインテレクトが16以上のプレイヤーはカードを3枚引き、キープする1枚を選ぶ。

*特別な終了条件：クエスト終了条件：両方のトレジャーがフィールドから離れた時、このクエストは終了する。

報酬

- プレイヤーは自分のモデルがインベントリにトレジャー(財宝)を入れたままフィールドを離れた場合、3VPを得る。
- プレイヤーはキャッシュのロックを解除することで1VPを得る。



クエスト 4: バトルロイヤル・アリーナ

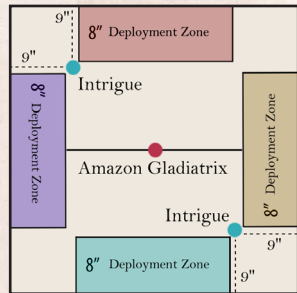
戦いを強いるような原始的な催しはとうの昔に廃止されたが、サンドキングダム闘技場は未だにカード全土から大衆を集め惹きつけている。栄光、コイン、名声への渴望によって、数多くの戦士がタイトルを獲得するべくアリーナのチャンピオンに挑戦する。

アマゾンさまざまな経歴を持つ悍猛で不屈の女性戦士であり、現在そのタイトルの殆どは彼女たちに独占されている。あなたは多くの敵を倒し、手強い戦士となった。

今こそ砂に足を踏み入れ、対峙する時だ。チャンピオンになれるのは一人だけだ！

フィールドの中央にはアマゾン・グラディATRIXが1番目のプレイヤーのデプロイメントゾーンの方を向いています。各プレイヤーはそれぞれ別のデプロイメントゾーンにモデルに配備します。アマゾン・グラディATRIXはプレイヤーが手動でプレイすることも、対応するホスタイル・ビヘイビアを使ってゲームをプレイすることもできます。

*アマゾングラディATRIXには2つのモードが存在します。25ptの価値があるレギュラーモードと、かなり強力なボスモードです。デフォルトではレギュラーモードになっていますが、ハードなチャレンジを望むならボスモードに昇格させることができます。(アマゾン・グラディATRIXのホスタイル・ビヘイビアカードとボスモードカードは"eldfall-chronicles.com"の"Resources"へどうぞ)



イントリグュー・トークン-爆発する樽：フィールドには2つのイントリグュー・トークン(マップ参照)も存在し、攻撃のターゲットとすることができます。トークンに対して攻撃に成功した場合、そのトークンは爆発し、AOE：円形L(トークンの上部を中心とする)内にある全モデルにパワー13とバーン(1)のトレイツでダメージを与えます。トークンは爆発した後、フィールドから取り除かれます。

スキーム

プレイヤーがイニシアティブチェックを行う前に、各プレイヤーは1枚のスキームを受け取ります。

スキームを引く場合：

- リーダーのインテレクトが13以下のプレイヤーは戦略カードを1枚引く。
- リーダーのインテレクトが14または15のプレイヤーはカードを2枚引き、キープするカードを1枚選ぶ。
- リーダーのインテレクトが16以上のプレイヤーはカードを3枚引き、1枚をキープする。

スペシャル・ルール

- 各プレイヤーはパーティーの作成に25ポイントしか与えられません。加えて、各モデルは最大3つまでアップグレードを割り当てることができます(ただし、購入は同じ25ポイントの範囲内ですする必要があります)。
- このクエスト中、各モデルはモラルが低下しません。
- スペシャルアクションとしてデュエルを宣言することはできません。

報酬

- プレイヤーはアマゾン・グラディATRIXを無力化または死亡状態にすることで3VPを得る。
- フィールド上に生存している唯一のモデル(達)になることでプレイヤーは5VPを得る。



コンセキューティブ・クエスト

コンセキューティブ(連続)クエストでは、コアルールが通常通り適用されます。そのうえで、モデルの現在のHPと持ち物、インベントリ、アップグレードカード、スキームカードは、連続したクエストを通じて引き継がれます。つまり、あるクエストでHPを失ったモデルは、回復しない限り、次のクエストでも負傷したままとなります。また、持ち物はキャンペーン中、蓄積したり失うこともあります。



プレイヤーはクエスト終了時に無力化または死亡したモデルを拾い上げ(アクション不要)、キャンプファイアまで運ぶことができます。



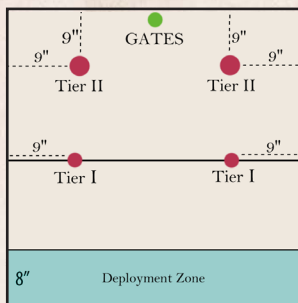
あるクエストの終了時に無力化または死亡していた場合、たとえそのモデルを運んでいたとしても、そのモデルは次のクエストでもその状態のままです。しかし、いくつかのクエストでは、別のクエストを開始する際に、キャンプファイアで休むことができます。ここでビクトリーポイントと引換えにすることで、モデルを復活させることができます。

また、NPCとの特別な交流ができるクエストもあります。

リストアリング・バランス プロローグ：乱入

マナの断裂による騒ぎが耳に入り、あなたはそれに好機を見出した。断裂の封印は収益性の高い仕事であり、あなたのパーティーの耳を集めることになった。今、あなたたちはそれぞれの力を結集し、試練に立ち向かう準備ができた！パーティーは、壊れたオベリスクがあるとされる遺跡に向かう。コミッショナーの説明によれば、オベリスクは修理する必要があるらしい。-オベリスクの本来の役目は、マナを増幅し貯蔵することだという。しかし、何かがおベリスクに大きな損傷を与えたため、壊れた蛇口から水が噴き出すようにマナが手に負えない状態になってしまった。それ以外のことについては曖昧な説明だったので、貴方の一行はまず遺跡の周囲から探索することにした。正門に続く中央庭園にさしかかったとき、石でできたキラキラした眼光が貴方たちの行く手を阻んだ。守護者たちは友好的には見えないが、いずれにせよあなたも引き下がるつもりはなかった。どのみち、君たちが来たこの場所は当たりだったようだ。

フィールドにはホスタイルが4体いる：以下の図に示すように、Tier II が2体、Tier I が2体、合計4体がフィールド上に存在する。ティア I のホスタイルが死亡した場合、次のホスタイルのターン開始時にその開始位置にリスボンする。(リスボン地点に立っているモデルがいる場合、そのモデルと接触している状態でスポーンする)。ゲートはテーブルの端の中央、プレイヤーの配備ゾーンの反対側に配置される。ゲートは破壊可能な建造物であり、ARM5 と HP5 を有している。ゲートはアクションのターゲットにでき、HPが0になれば破壊されたとみなされる。ゲートに対してインタラクトを宣言し、タフネスまたはアジリティロールを成功させることで門を開くことができる。開かれた場合、各モデルはそこからフィールドの外に出ることができる。



* プレイヤーは必要なら同盟を結成することができます。各プレイヤーのモデルは同盟を結び、勝利ポイントを共有します。ただし、ゲーム終了時に各プレイヤーが受け取る勝利ポイントは、それぞれのプレイヤーがゲームを通じて集めた勝利ポイントの合計の半分(端数切り捨て)となります。

* 特別な終了条件：すべての生存しているモデルが門からフィールドを出た時点でクエストとなります。

難易度調整 (デフォルトは61-120rpts) :

0-60rpts	121-180rpts	181rpts+
Tier I のホスタイルはリスボンしない。	Tier II の敵がホスタイルターンの開始時にリスボンする。	ホスタイルが死亡した場合、そのターンの終わりにリスボンする。

報酬

- プレイヤーはゲートを開くか破壊することで2VPを得る。
- プレイヤーは以下を獲得する：パーティメンバー全員がゲートから退出した場合、7VP。//パーティメンバーの半数以上(切り上げ)がゲートから退出した場合、5VP。//パーティメンバーの半数未満がゲートから退出した場合、3VP

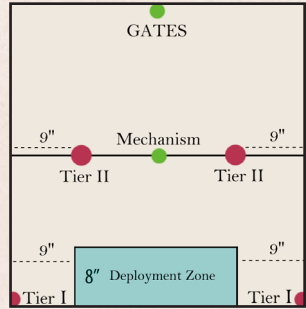
ペナルティ

- プレイヤーは対戦相手のパーティメンバーを無力化または死亡状態にすることで1VPを失う。
- ゲームの途中で同盟が破棄された場合、破棄したプレイヤーは3VPを失う (VPは分割されません)。

大広間

あなたはゲートをくぐった！パーティーのメンバーは、自分たちが少なくとも数世紀ほど前に作られたであろう、広々とした空虚な広間の中にいると認識した。部屋の中央には奇妙なアーティファクトが立っていた。それは一見無害に見えたが、しかし複雑怪奇であった。パーティーの推測によると、この仕掛けによって先に進む唯一の道が塞がれているようだった。これを操作すれば、その先にある門が開くのだろうか？
だが、そんな簡単なことはありえないでしょう？中央に向かって数歩進むと、アーティファクトに近づくのを阻止しようとクリーチャーたちが部屋に殺到してきた。

フィールドには4体のホスタイルがいる。下の図のように、Tier II が2体、Tier I が2体存在する。ホスタイルが死亡した場合、そのホスタイルは次のホスタイルターンの開始時に再びスポーンする(その場に立っているモデルがいる場合、そのモデルとのベースコンタクトでスポーンする)。
*プレイヤーは必要なら同盟を結ぶことができ、プレイヤーのモデルは同盟軍となり、勝利ポイントを共有する。ただし、ゲーム終了時に各プレイヤーが受け取る勝利ポイントは、そのゲームを通じて集めた勝利ポイントの合計の半分となる(端数切り捨て)。



難易度調整 (デフォルトは61-120rpts) :

0-60rpts	121-180rpts	181rpts+
ホスタイルはリスポーンしない。	ホスタイルが死亡した場合、そのターンの終わりにリスポーンする。	ホスタイルが死亡した場合、そのターンの終了時に再スポーンする。Tier II ホスタイルを1体フィールドの中央に加える。

フィールドの中央にはエンシェント・メカニズム(古代装置)が立っている。メカニズムに辿り着け。

メカニズムに近づくと、貴方はそれぞれの面に3つの紋章が刻まれているのを見つけました。似たようなものを以前にも見たことがある。しかし、1つだけ欠けているようだ。4つ目の面に書かれた文字は風化して解読不能だったが、他の3つの面は色鮮やかに輝いていた。仕掛けのそれぞれの面には、正面にボウルがあった。輝く面にもボウルがついており、それぞれに燃え盛る炎、輝く黄色いクリスタル、螺旋を描く小さな空気の渦が話まっていた。しかし、仕掛けの4つ目の面-おそらく水を表しているのだろう-は地味な外観をしており、正面のボウルは乾いて、ほぼ全てがひび割れていた。

インタラクトを宣言し、インテレクトロールを行うこと。成功すると以下のことが起こる：

貴方はフラスコ(水筒)の中身をボウルに注ぎ、ボウルが水を貯められるようにフラスコを隙間に詰め、紋章が音を立てて鳴り、大きな音が貴方の目を満たした。貴方はようやく動いたドアを見た。水の紋章はその潜在能力を最大限に発揮して輝いたのだ。

そして、その仕掛けは突然向きを変えて地中に沈み始め、部屋全体が激しく揺れた。パニックに陥ったパーティは、部屋が崩壊するのを恐れ、ドアに向かって走った。すると、突然周囲は静まり返った。パーティは凍りつき、異臭を感じた。それは有害なガスで、壁の切れ目からにじみ出て、彼らに向かって漂ってきた！彼らは走った。足元のタイルからもガスが噴出し、彼らの鼻を通り、目から涙を流し始めた。

ゲートに行け！走れ！



エンバイロメント/環境はトキシック(毒性)になり、ゲートは開く。

有毒環境：ストラテジックフェイズ中、環境内にいるモデルはタフネスロールをしなければならない。失敗した場合、そのモデルは1傷を負う。

*特別な終了条件：パーティ全員がゲートから退場した時点で終了する。必要に応じて同盟を結成していた場合、クエストは生存している全モデルがゲートを通過してフィールドから退出した時点で終了する。

報酬

- プレイヤーは古代装置に対するインテクトロールに成功した場合、2VPを得る。
- プレイヤーは以下を獲得する：パーティメンバー全員がゲートから退出した場合、7VP。//パーティメンバーの半数以上(切り上げ)がゲートから退出した場合、5VP。//パーティメンバーの半数未満がゲートから退出した場合、3VP。

ペナルティ

- プレイヤーは対戦相手のパーティメンバーを無力化または死亡状態にすることに1VPを失う。
- ゲームの途中で同盟が破棄された場合、破棄したプレイヤーは3VPを失う(VPは分割されません)。



応接の間

風を受け喘ぎながら、貴方たち一行は大広間の魔の手から脱出した。間一髪だった。その後、貴方は廊下や通路を進んだが、途中で何か非常に強い引力を感じた。空気が重く、濃く、帯電しているように感じた。断裂は近い。さらに道を進むと、その場しのぎのキャンプファイヤーがあった。この先の試練について考えながら、しばし休息をとることができる。

キャンプファイヤー：

このクエストの開始時までには貯めた勝利ポイントを以下と交換できる：

対価	効果
1VP	無力化されていないモデルのHPを1回復
3VP	無力化されたモデルのHPを1回復
3VP	無力化されていないモデルのHPを完全回復
5VP	無力化されたモデルのHPを完全回復



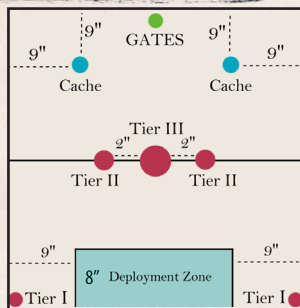
VPを消費して無力化されたモデルのHPを回復させる場合、そのモデルはこのクエストに参加できます。

貴方は休めたと感じ、精神が強まった。前へ進む時が来たのだ。貴方は応接間に入った。空気があまりに濃く感じられ、呼吸困難になりそうな程だった。長い間忘れられ、古臭く生気を失った空気のせいだろうか。その部屋は不思議なもので溢れていた：貴方は部屋の奥にある光り輝く宝物に最も惹かれるものを感じた。印象的な石の彫刻が壁を覆い、劇場の中央を指し示していた。そこには強大なアースエレメンタルが立っており、見た目は大木に似ていたが、明らかに覚醒していた。さらに困ったことに、ソレは貴方に気づいてしまった。周囲の大地を攪り、ソレは巨大で鋭利な岩を集め、根をあなたに向かって絡ませ始めたのだ。このようなエレメンタル・クリーチャーは大抵、開いた断裂やマナの濃い場所の近くにいる。貴方はオベリスクの近くまで来たのかもしれない。あるいは死に近づいただけかもしれない。

フィールド上には5体のホスタイルがいる。写真のようにTier IIIのエレメンタルが1体、Tier IIが2体、Tier Iが2体だ。フィールド上にはキャッシュがあり、回収することができる。

*各プレイヤーは必要なら同盟を結成することができる；

ただし、ゲーム終了時に各プレイヤーが受け取る勝利ポイントは、プレイ中に集めた勝利ポイントの合計の半分となる（小数点以下は切り捨て）。



難易度調整（デフォルトは61-120rpts）：

0-60rpts	121-180rpts	181rpts+
Tier II ホスタイルを取り除く	Tier I ホスタイルが死亡した場合、そのターンの終了時にリスポーンする。	Tier I または Tier II のホスタイルが死亡した場合、そのターンの終了時にリスポーンする。

モデルはそれに対してインタラクトを宣言することにより、キャッシュの内容を獲得できる。インタラクト宣言時、プレイヤーは D20 をロールし、そのモデルがチェストから何を獲得か、またはそれ以外の事を決定する。各チェストに対してインタラクトできるのは 2 回までであり、各モデルが 1 つのチェストに対してインタラクトが行えるのは 1 回までである。

キャッシュの中身:

ロール	報酬
1-4	アーケイン・アーテファクト II (アップグレード)*
5-8	ツールキット I (アップグレード)**
9-12	+1 VP
13-15	アディショナル・プロテクション (アップグレード)
16-20	Tier I ホスタイルがベースコンタクト状態でスポーン、+2 VP

*アーケイン・アーテファクト II:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	QTY	WGT
スクロール・オブ・スベリオルメンディング / 高度な修繕の巻物	使用するためにロールやアフィニティを必要としない。コンストラクトのトレイツを持つターゲットのモデルのHPを完全に回復するか、対象のオペリスクまたはメカニズムを完全に修復する。	-	16	1	射撃, コンシューマブル, スベル (アース)	1	0

**ツールキット I:

名前	効果	PW	RCH	STK	タイプ	QTY	WGT
アースプレイヤー・ボム / 地質破壊爆弾	- アーマーピアシング - クリーヴ - このアイテムが破壊可能な構造物にダメージを与えた場合、その構造物は破壊される。	16	T, AOE: 円形 S	1	射撃, コンシューマブル	1	0

報酬

- プレイヤーは Tier III ホスタイルを無力化することで 3 VP を獲得する。
- プレイヤーは Tier II ホスタイルを無力化することで 2 VP を獲得する。
- プレイヤーは Tier I ホスタイルを無力化することで 1 VP を獲得する。

ペナルティ

- プレイヤーは対戦相手のパーティメンバーを行動不能または死亡状態にする度に 1 VP を失う。

オベリスク

どうにか倒したエレメンタルと部屋を後にした貴方は階段を上り、大きなプラットフォームにたどり着いた。眼上の天井は裂け、荒唐して夜空が見える。この空間は圧縮された、ほとんど透明な力で満たされていた。プラットフォームには目に見えるほどの裂け目があり、砕けたオベリスクに向かって進むのを非常に困難にしていた。オベリスクは猛烈な光を放ち、大気をかき乱し、周囲のより小さな物を打ち砕いていた。確かに美しかったが、その光景は気の遠くなるような石化だった。最後の一步は困難そうだが、近くに焚き火台を見つけたのは幸이었다。

- オベリスクは多くの場合、豊かなマナ鉱脈やマナの収束地点上に建っている。これらはマナの増幅器であり、貯蔵庫でもある。こういったオベリスクは、故障すれば静脈を破裂させることになる。このように、マナが自由に流れるのを妨げ、代わりに一箇所に凝縮してしまうのだ。その結果、マナの静脈と物質界の間にある壁が割れ、壊滅的な破裂を引き起こすことがある。滞留しているマナを解放し、マナ破裂の被害を軽減するためには、これらのオベリスクを修理するか破壊する必要がある。

キャンプファイヤー：

このクエストの開始時までに貯めた勝利ポイントを以下と交換できる：

対価	効果
1VP	無力化されていないモデルのHPを1回復
3VP	無力化されたモデルのHPを1回復
3VP	無力化されていないモデルのHPを完全回復
5VP	無力化されたモデルのHPを完全回復



VPを消費して無力化されたモデルのHPを回復させる場合、そのモデルはこのクエストに参加できます。

あなたは突然、大きな不安を感じた。

空間の隅に人影が迫っていた。何枚も布をまとっている。近く度に、貴方はその目が自分の魂を見透かしているのを感じる。 - 彼らは太陽よりも明るく、夜よりも薄暗い。

「私はブローカーです。勇敢な戦士よ、今日はどのようなご用件でしょうか」と、その人物は響くような声色で言った。その顔は剥き出しで、奇妙な爬虫類生物の骨が露出していた。

「どんなものにも価値はあります」立ち止まった。「どうか、私の持ち物と装身具を見ていってください」腰かけていた大きな Chest を開きながらそう言った。

彼は貴方のために商店を開いた。

貴方は任意のアップグレードを購入することができる。費用は通常時より高い。

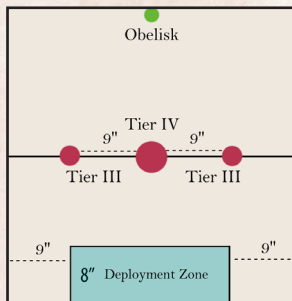
加えて、貴方はアースブレイカー・ボム（ツールキット I に相当）やスクロール・オブ・スベリオル・メンディング（アーケイン・アーテファクト II に相当）を購入することもでき、それぞれ5ポイントで販売されている。（74ページのアイテム表を参照）。



奇妙なやりとりの後、あなたはオベリスクに向かった。クリーチャーが周囲を這い回り、裂け目から顔を出していた。あなたは拳を鳴らし、目の前の仕事に集中することにした。

フィールド上には3体のホスタイルがいる。フィールドの中央に Tier IV が1体、フィールドの中央ライン上に Tier III が2体、それぞれ写真のように Tier IV ホスタイルから9インチ離れている。

オベリスクはフィールドの端の中央、デプロイメントゾーンの反対側に立っている。
オベリスクは破壊可能な構造物であり、ARM5、HP5を持つ。オベリスクのHPが0になった場合、破壊されたときみなされる。これにヒーリングタイプのスベルが2つ成功すれば修復されたときみなされる。



*プレイヤーは必要なら同盟を結成することができる：プレイヤーのモデルは同盟を結び、勝利ポイントを共有する。ただし、ゲーム終了時に各プレイヤーが受け取る勝利ポイントは、そのゲームを通じて集めた勝利ポイントの合計の半分となる(端数切り捨て)。

難易度の調整(デフォルトは 61-120 ポイント)：

0-60rpts	121-180rpts	181rpts+
Tier III ホスタイルを取り除く	Tier III ホスタイルはホスタイルターンの開始時にリスボンする。	Tier III ホスタイルはホスタイルターンの開始時にリスボンする。各プレイヤー側の各コーナーに Tier IIホスタイルを2体ずつ追加する。

*特別な終了条件：オベリスクが修理されるか破壊されるとクエストは終了する。

報酬

- プレイヤーはオベリスクを破壊または修理することで4VPを獲得する。
- Tier IV を無力化すればプレイヤーは1VPを獲得する。
- Tier IV を死亡状態にすればプレイヤーは2VPを獲得する。
- Tier III を無力化または死亡状態にすることでプレイヤーは1VPを獲得する。

ペナルティ

- プレイヤーは対戦相手のパーティメンバーを無力化または死亡状態にする度に1VPを失う。

ブスーツ。ここでオンライン・リソースをチェックしよう：eldfall-chronicles.com。このクエストには秘密のエンディングがある。他のクエストもリソースでチェックしよう。

スキーム

- ①: スキームカードの名前
- ②: テキストボックス - スキームの詳細や解説
- ③: 特定クエスト用シンボル、このカードがクエストの指定スキームカードであることを示しています
- ④: アフィリエーション(派閥)

スキームは分類された目的であり、それを受け取ったプレイヤーだけが知っています。ゲーム終了時にすべてのスキームが公開され、プレイヤーはスキームカードに記されている目標を達成することで、その報酬として勝利点を受け取ります。

各スキームは一度しか達成できません。

同じ名前のスキームを2枚引いた場合、うち1枚を捨て、新しいスキームを引きます。



デッキに含まれるスキームは選択した勢力によって異なります。各勢力は、その勢力のみが使用できる6枚のコモン(共通)スキームと6枚の固有スキームを使用することができます(カードの枚数は変更される可能性があります)。

*各勢力のスキーム(クエスト専用カードは除く)が書かれた表は、物理的なカードを所持していない場合のスキームデッキとして機能します。スキームを「引く」ためにはダイスをロールし、関連する表で結果を調べてください。

コモン・スキーム

- オポチュニスティック・マニピュレーション(便乗操作): 対戦相手が勝利ポイントを獲得するたびに1VPを獲得する(最大3VP)。

- アサシネーション・コントラクト(暗殺契約): 敵リーダーを殺害(死亡状態に上書き)することで3VPを得る。

- バーチャス・コマンダー(高潔な指揮官): 無力化または死亡状態でない自軍のモデル1人につき1VPを獲得する(最大3VPまで)。

- マーシャル・ヴェイラー(武勇): 自軍のモデルが自身よりリクルートポイントの高い敵モデルを無力化した場合、2VPを得る。

- ノー・クォーター(無慈悲): 死亡した敵モデル1体につき1VPを得る(最大3VPまで)。

- スタンド・ユア・グラウンド(持ち場を守れ) 自分のストラテジックフェイズにこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てること; このターン移動しなかった自分のモデル1体につき1VPを得る(最大3VPまで)



テニオン・コアリエーション

-アンマッチ・フランキング(比類なき迂回)：自分のストラテジックフェイズにこのスキームを公開し、エンドフェイズに捨てる；このターンのアクティベーションのエンドステップまで、自分のモデルへのLoSが無かった敵モデルに対して攻撃を行う度に1VPを得る(最大3VPまで)。

-リーブ・アンノウティスド(発見者無し)：ゲーム終了時点で、敵モデルのLoS外にいるパーティメンバー1人につき1VP(最大3VPまで)を獲得する。

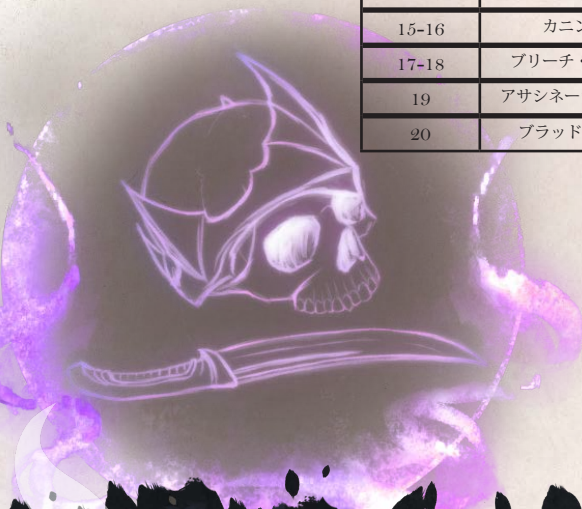
-カニング・テナシティ(狡猾な粘り強さ)：ゲームを通してHPを失わなかった各モデルにつき2VPを獲得する。

-ブリーチ・ゼア・ディフェンス(守備突破)：ゲーム終了時に敵デプロイメントゾーンにいるパーティメンバー1人につき2VPを獲得する。

-アサシネーション・コントラクト(暗殺契約)：敵リーダーを殺害(死亡状態への上書き)した場合、3VPを獲得する。

-ブラッド・フォー・ブラッド(血には血を)：自分のストラテジックフェイズ中にこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てる；このターンの、自分のモデルを負傷させた敵のモデルを一体選択し、これを無力化した場合3VPを受け取る。

ロール結果	スキーム
1	オポチュニスティック・マニピュレーション
2	アサシネーション・コントラクト
3-4	パーチャス・コマンダー
5-6	マーシャル・ヴェイラー
7-8	ノー・クォーター
9-10	スタンド・ユア・グラウンド
11-12	アンマッチ・フランキング
13-14	リーブ・アンノウティスド
15-16	カニング・テナシティ
17-18	ブリーチ・ゼア・ディフェンス
19	アサシネーション・コントラクト
20	ブラッド・フォー・ブラッド



ソガ・エンパイア

- ヘッドハント(首級狩り)：敵モデルに対してデスブローを1回行うごとに1VPを得る（最大3VPまで）。
- オープン・アグレッション(明確な敵意)：自分のストラテジックフェイズ中にこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てる；このターンに敵のモデルに与えたそれぞれの傷1つにつき1VPを受け取る（最大3VPまで）。
- パースト・オブ・グローリー(名誉の探求)：自分のストラテジックフェイズにこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てる。そのターンのエンドフェイズに、他のパーティメンバーのアウエネス外にいる生存パーティメンバー1人につき1VP（最大3VP）を獲得する。
- エンゲツ・フォーメーション(円月陣)：ゲーム終了時、自分のデプロイメントゾーンにいるパーティメンバー1人につき1VP（最大3VP）を獲得する。
- フィアースアズファイア・インムーバブルアズマウンテン(侵掠如火 不動如山)：リアクションで敵モデルを負傷させた場合、1VP（最大3VPまで）を得る。
- スタルワート・ディフェンダー(頑強な守護者)：ゲーム終了時に自分のデプロイメントゾーンに敵モデルがない場合、3VPを得る。

ロール結果	スキーム
1	オポチュニスティック・マニピュレーション
2	アサシネーション・コントラクト
3-4	バーチャス・コマンダー
5-6	マーシャル・ヴェイラー
7-8	ノー・クォーター
9-10	スタンド・ユア・グラウンド
11-12	ヘッドハント
13-14	オープン・アグレッション
15-16	パースト・オブ・グローリー
17-18	フィアースアズファイア・インムーバブルアズマウンテン
19	エンゲツ・フォーメーション
20	スタルワート・ディフェンダー

ヘリアン・リーグ

-ディサイシブ・ヴィクトリー(決定的な勝利)：ゲーム終了時にパーティメンバーが全員生存していれば3VPを獲得。

-バーチャス・コマンダー(高潔な指揮官)：無力化または死亡状態でない自軍のモデル1人につき1VPを獲得する(最大3VPまで)。

-レレントレス・アドバンス(容赦なき前進)：自分のストラテジックフェイズ中にこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てる；このターン終了時点でフィールドの中央より奥にいるパーティメンバー1人につき2VPを獲得する(最大6VPまで)

-フィアースアズファイア・インムーバブルアズマウンテン(侵掠如火 不動如山)：リアクションで敵モデルを負傷させた場合、1VP (最大3VPまで)を得る。

-ピースキーピング・パラゴン(模範的平和維持)：ゲーム終了時に無力化または死亡状態でない敵モデル1体につき2VPを得る。

-ラスト・ワーニング(最後の警告)：自分のストラテジックフェイズ中にこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てる；自分の次のストラテジックフェイズまで、あなたのモデルが攻撃を宣言しなかった場合、あなたは3VPを得る。

ロール結果	スキーム
1	オポチュニスティック・マニピュレーション
2	アサシネーション・コントラクト
3-4	バーチャス・コマンダー
5-6	マーシャル・ヴェイラー
7-8	ノー・クォーター
9-10	スタンド・ユア・グラウンド
11-12	ディサイシブ・ヴィクトリー
13-14	バーチャス・コマンダー
15-16	ラスト・ワーニング
17-18	フィアースアズファイア・インムーバブルアズマウンテン
19	レレントレス・アドバンス
20	ピースキーピング・パラゴン

サンド・キングダム

- スタルワート・ディフェンダー(頑強な守護者)：ゲーム終了時に自分のデプロイメントゾーンに敵モデルがない場合、3VPを得る。

- アピア・ウィーク・ウェン・ユア・ストロング(強き時ほど弱く見せよ)：近接攻撃で敵に与えた傷1つにつき1VPを獲得する。

- アンヒンダード・エクスぺディション(妨げ無き遠征)：自分のストラテジックフェイズ中にこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てる；このターンの終了時、自分のデプロイメントゾーン外にいるモデル(召喚されたクリーチャーは含まない)1体につき1VPを受け取る(最大3VPまで)。

- ストレングス・イン・ナンバーズ(数的優位)：ゲーム終了時、あなたの生存しているモデル(召喚されたクリーチャーを含む)の数が対戦相手より多い場合、2VPを受け取る。

- ステッドファスト・エクスパンション(堅実な拡大)：ゲーム終了時点でフィールドの中央より奥にいるパーティ・メンバー(自分の召喚クリーチャーは含まない)1人につき1VPを受け取る(最大3VPまで)。

- スタンド・ユア・グラウンド(持ち場を守れ)：自分のストラテジックフェイズにこのスキームを公開し、エンドフェイズにこれを捨てること；このターン移動しなかった自分のモデル1体につき1VPを得る(最大3VPまで)

ロール結果	スキーム
1	オボチュニスティック・マニピュレーション
2	アサシネーション・コントラクト
3-4	バーチャス・コマンダー
5-6	マーシャル・ヴェイラー
7-8	ノー・クォーター
9-10	スタンド・ユア・グラウンド
11-12	スタンド・ユア・グラウンド
13-14	アピア・ウィーク・ウェン・ユア・ストロング
15-16	アンヒンダード・エクスぺディション
17-18	ストレングス・イン・ナンバーズ
19	ステッドファスト・エクスパンション
20	スタルワート・ディフェンダー



アップグレード

- ①: アップグレードカードの名称
- ②: テキストボックス - アップグレードの詳細と説明
- ③: アフィリエーション
- ④: パーティ毎のアップグレード上限
- ⑤: アップグレードのコスト。
- ⑥: クエスト専用のアップグレードカードであることを示すマークが表示されている場合もあります

アップグレードについては25ページを参照。

*下記は、物理カードを所持していない場合のための、各派閥のアップグレード（クエスト専用カードを除く）のリストです。



ニュートラル(中立)アップグレード

1. ポーチ (1pts) リミット: -

そのモデルのインベントリが2増える。

2. アディショナル・プロテクション/追加の防具 (1pts) リミット: 3

そのモデルはARM+2、AG-2を得る。

3. ユーティリティツール/万能道具 (1pts) 限定: -

そのモデルはダガーを得る:



名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
ダガー	スローイング、しゃがみ状態のモデルに対して使用時に +1STK	T-3	0	STA	近接、武器	1	0

4. ファーストエイド/救急箱 (3pts) リミット: 3

ストラテジックフェイズ中にこのアップグレードを取り除くと; このアップグレードされたモデルの Awareness 範囲内にいる死亡していないモデル1体のHPを1回復し、そのモデルから出血、毒、弱体化、骨折(状態異常)を取り除く。(無力化になったモデルがこれを自身に使用することもできる)。

5. インポーテッド・キャストイングアンプリファイアー/舶来品の詠唱増幅器(4pts) 限定：1

モデルはキャストイングアンプリファイアーを受け取る：

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
キャストイングアンプリファイアー	着用者はスペルを唱える際にRCHが+4される。	-	-	-	アクセサリ	1	0

6. インポーテッド・クロスボウ (5pts) 限定：1

モデルはクロスボウを受け取る：

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
クロスボウ	ツーンデッド	13	0-24: +3 25-48: -3	1	射撃, 武器	1	2

7. カマラドリー/仲間意識 (5pts) 限定：3

このアップグレードを持つ中立または準中立のモデルは、そのパーティリーダーのオーソリティ系ストラテジエムの恩恵を受けることができるようになる。

8. キングオブジバトルフィールド/戦場の王 (2pts) 限界：3

モデルはスピアを得る：

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
スピア	スローイング	T	2	STA	近接, 武器	1	2



ソガ・エンパイア

1. ブジュツ・エクスペティーズ/武術の専門家 (3pts) リミット:2

モデルはアームズマスターのクラスとフェンシング1のコンバットアーツを得る。そのモデルが既にフェンシングのコンバットアーツを持っている場合、そのアーツの次のランクへのアクセスを得る。

フェンシング

選択したレベルの効果がこのモデルの近接攻撃に適用されます。

I	熟練のバリエ：ターゲットの近接攻撃は-3の修正を受ける。
II	苛烈な反撃：対象の近接攻撃はストライク-1を受ける（1以下にはならない）
III	セカンド・ウィンド：近接攻撃のストライク値が+1される。
IV	グラップル&スラッシュ：近接攻撃がノックダウン効果を得る。
V	隙間狙い：近接攻撃がイグノアアーマーの効果を得る。

2. キュウジュツ・エクペティーズ/弓術の専門家 (3pts) リミット:2

モデルはマークスマンのクラスとアーチェリー1のコンバットアーツを得る。そのモデルが既にアーチェリーのコンバットアーツを有している場合、次のランクのアーツを得る。

アーチェリー

選択したレベルの効果がこのモデルの射撃攻撃に追加される。

I	オーバードロー：使用する射撃武器の最初のリーチを6インチ延長する（長い方のレンジの最大リーチは延長されない）。
II	インピーディング・モメンタム：ヒットした場合、ターゲットはターン終了時までスローになる。
III	スタガリング・プレジジョン：使用者の射撃がスタガーを得る。
IV	クイックドロウ：使用者の射撃攻撃のストライクが+1される。

3. ラッキーチャーム/幸運のお守り (3pts) リミット:3

自身のストラテジックフェイズ中、このアップグレードを持つモデルはラックカウンターを1つ生成する（最大3個まで）。そのモデルはラックカウンターを消費して、アクティベーションシークエンス中にダイスを1つ振り直すか、攻撃してきた敵モデルのダメージロールを1つリロールさせることができる。

4. カッセンブキ:ヤリツカイ/合戦武器：槍使い (2pts)

ウォリアーのみがこのアップグレードを選択できる。モデルのプライマリウェポンをランスと交換すること。そのモデルのプライマリウェポンがスピアだった場合、このアップグレードのコストは1ptsになる：

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
ランス	ツーンハンドド、スローイング	T+2	2	STA	近接武器	1	2

5. カッセンプキ:ナガマキツカイ/合戦武器:長巻使い (2pts) リミット:3

ウォリアーのみがこのアップグレードを選択できる。そのモデルのインベントリにあるプライマリウェポンをロングヒルテッドソードと交換する:

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
ロングヒルテッドソード	スweep I, ブリード, ツーハンデッド	T+2	1	STA	近接, 武器	1	2

6. カッセンプキ:ダイキュウツカイ/合戦武器:大弓使い (3pts) リミット:3

ウォリアーのみがこのアップグレードを選択できる。そのモデルのインベントリのプライマリ武器をウォー・ボウに置き換える。そのモデルのプライマリウェポンがショートボウである場合、このアップグレードのコストは2ポイントになる:

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
ウォー・ボウ	ツーハンデッド, スタガー	T+4	0-24:0 25-48:-6	STA -1	射撃, 武器	1	2

7. カッセンプキ:カナボウツカイ/合戦武器:金棒使い (3pts) リミット:3

ウォリアーのみがこのアップグレードを選択できる。そのモデルのインベントリにあるプライマリウェポンをヘビーブラジェオンと交換する:

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
ヘビーブラジェオン	ツーハンデッド, アーマーピアシング, スタガー, スタン	T+4	1	STA -1	近接, 武器	1	3

8. トラベリング・デュエリスト/旅の決闘者 (3pts) リミット:2

ウォリアー クラスのモデルのみこのアップグレードの恩恵を受けることができる。そのモデルはデュエリストのトレイツを得る。

デュエリスト: このモデルが敵モデルと戦闘を行う場合、その敵モデルはレベルIII以下のコンバットアーツを使用できない。

9. シーズンド・コンバッター/熟練の戦闘員 (2pts) リミット:-

モデルはフィアレスのトレイツを得る。



テニオン・コアリエーション

1. ポイズンド・ウェポン/毒の武器 (2pts) リミット:-

モデルはポイズンIのトレイットを得る。既にモデルがポイズンIを持っている場合は、次のレベルへのアクセスを得る。

ポイズン I II:

I: 弱毒; このトレイットによって負傷した場合、そのモデルは次のストラテジックフェイズまで弱体化(状態)になります。

II: 強毒; このトレイットによって負傷した場合、そのモデルは弱体化し、毒(状態)になります。

2. マッフルド・ムーブメント/消音移動 (2pts) リミット:-

モデルはステルスIのスキルを得る。

ステルスI: このモデルは敵モデルの Awareness 範囲内でアクティベーションした場合でも、敵モデルの射線がなければアクションを引き起こさない。

3. クライミング・エクスペティーズ/クライミングの専門家 (2pts) リミット:-

モデルはクライミングスキルを得る。クライミング: このモデルは「垂直面にいる間、他のアクションを行えない」ことを無視して、通常移動と同じようにクライムの特殊移動ができる。登攀を行っている間、そのSPDは半減しない。

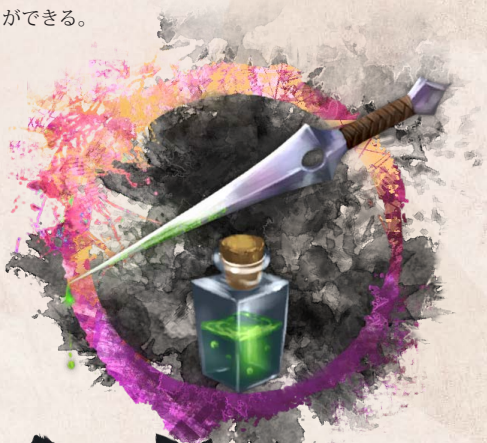
4. ファング・オブ・ティアマト/ティアマトの牙(2pts) リミット: 3

モデルはウォー・ダーツを得る:

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
ウォー・ダーツ	- ターゲットレス、 - 使用時、ユーザーに ACC+3 - 出血	8	T, AOE: 円形 L	1	射撃, コンシューマブル	1	1

5. コンシールド・アプローチ/隠密接近 (3pts) リミット: 3

モデルはシュラウド状態でゲームを始めることができる。



6. デヴォーション/献身：ティアマト (1pts)

モデルに+1T。モデルがウォーリアーかローグである場合、+1OFF。ディーモンのトレイツを持つモデルに与えることはできない。

7. デヴォーション/献身：アンラス (1pts)

モデルは+1DEFを得る。モデルがデュエリストのトレイツを有している場合、代わりに+2DEFを得る。ディーモンのトレイツを持つモデルに与えることはできない。

8. デヴォーション/献身：パイモン (2pts)

モデルは+1INTを得る。購入時、他のすべてのアップグレードのコストを1減らす。(最低値1)
ディーモンのトレイツを持つモデルに与えることはできない。



ヘリアン・リーグ

1. タクティカル・エクスパティーズ/戦術専門家 (3pts) リミット:1

モデルはタクティシヤンのトレイツを得る。

タクティシヤン: このモデルがいるパーティのデプロイメントゾーンは5インチ延長される

2. シーズンド・コンバッター/熟練の戦闘員 (2pts) リミット:

-モデルはフィアレスのトレイツを得る。

3. コンパニオン・オブ・ヘイロン/ヘイロンの同伴者 (2pts) リミット:2

ソルジャークラスのモデルのみこのアップグレードを選択できる。

ソルジャークラスのアビリティ使用時、そのモデル自身のOFF、DEF、ACC、INT、Mも+1のボーナスを得る。

4. ギフト・オブ・ロンジェヴィティ/長寿の贈物 (1pts) リミット:2

モデルはINT+1を得る。



5. 熟練のシェイパー/アデプト・シェイパー (3pts) リミット:2

モデルは自身の選択したスペルクラフトのうち1つについて、次のレベルへのアクセスを得る。

6. グリフスクライブ: リデュース・ウェイト/重量軽減 (3pts) リミット:3

一つ選べ:

-刻印されたアイテム: そのモデルのインベントリから武器か シールドを選ぶ; その武器のWgtは1減り、ストライクは1増える。

-刻印された鎧: そのモデルは AG+1、SPD+1 を受け、インベントリが1増える。

7. グリフスクライブ: ハイペリアの摂理 (3pts) リミット:3

アップグレードされたモデルが近接攻撃の対象になった場合、攻撃側はAGロールを行わなければならない。失敗した場合、ストライク-1を受ける。アップグレードされたモデルがシールドを装備していた場合、その前方からの射撃攻撃に対してさらに追加で-3の攻撃修正を与える。

8. エクスペディショナリータクティクス/遠征戦術: ダブルタイム (3pts) リミット:1

イニシアティブチェック中にこのアップグレードを取り除いてもよい; その場合、イニシアティブチェックの結果に+6を足す。

9. エクスペディショナリータクティクス/遠征戦術: サージオーダー/突撃命令 (3pts) リミット:1

ストラテジックフェイズ中にこのアップグレードを取り除いてもよい; その場合、アフィリエーション/所属がヘリアンリーグであるあなたのパーティメンバーのうち3名まで、それぞれ以下の動作のうち1つを行うことができる: ウォーク、クライム、ジャンプ。これはストラテジックフェイズ中に実行されるため、リアクションを誘発しない。



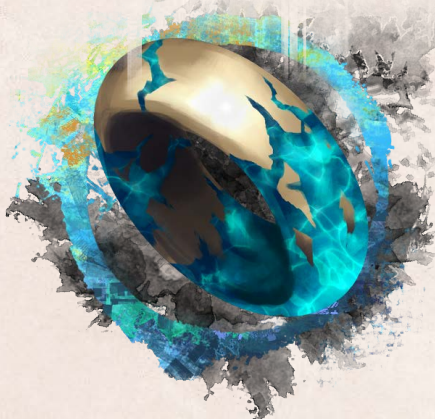
サンドキングダム

1. マナ・カタリスト/触媒 (1pts) リミット:-

モデルのデフォルトのアフィニティのうち1つを以下のアフィニティのうち1つに変更してもよい：
ファイア、ウォーター、アース、エア。

2. エレメンタル・リネージュ/系統 (4pts) リミット:2

モデルは以下のトレイツのうち1つを得る：アフィニティ（ファイア）、アフィニティ（ウォーター）、アフィニティ（アース）、アフィニティ（エア）。



3. アーケイン・トーム (4pts) リミット:3

モデルは選択されたスペルクラフトのうち1つについて、次のレベルへのアクセスを得る。

4. フライング・カーペット/空飛ぶ絨毯 (4pts) リミット:1

モデルはフライング・カーペットを得る:

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
フライング・カーペット	モデルは飛行スキルを使用できる。	-	-	-	アクセサリ	1	0

5. コンジュアド・レティニュー/召喚された従者 (3pts) リミット:1

アップグレードされたモデルによって召喚されたTier IとTier IIのクリーチャーはソルジャーのクラスを得る。

6. パーソナルガード (3pts) リミット:3

デプロイメント中、このアップグレードを召喚したクリーチャーに割り当ててもよい；センチネルのクラスを得るが、召喚者のアウェアネス範囲を離れることはできない。
この召喚クリーチャーがフィールドから取り除かれた場合、あなたはこのアップグレードを割り当てた召喚者モデルに戻し、別の召喚クリーチャーに再度割り当てることができる。

7. キャスティング・アンプリファイア/詠唱増幅器 (2pts) リミット:3

このモデルはキャストイング・アンプリファイアを得る:

名前	効果	PW	RCH	ストライク	タイプ	Qty	Wgt
キャストイング・アンプリファイア	着用者はスペルを唱える際にRCHが+4される。	-	-	-	アクセサリ	1	0

Useful Tips

- The game will get expansions and new editions that will feature new models and their profiles. However, if you are unsure of which models to pick when starting out, certain 3 models of the first edition (listed below) that make up under 60 pts are a good start.

List: Helian League: Expeditionary Hierophant, Flameshaper, Citadel Guard. The Empire of Soga: Clan Champion, Onitaoshi, Bushi Attendant. Coalition of Thenion: Nightshade, Rangers-Guild Hunter, Thenrin Swashbuckler. The Sand Kingdoms: Vizier of Conjurations, Taskmage Explorer, Academy Expeditionier.

- Sticking with the same Faction and a similar build of the party is useful to get to know the intricacies of the Faction's play style and synergy. It will be useful even when you eventually play against that same Faction.

However, try out all of the Factions at your own pace and you will find the specialties of each Faction. This can be especially useful to know when choosing a Quest, and exciting to find out your favorite play-style.

See "Factions & Their Play-Styles" for a summary of each Faction and the tips on how to play them - page 92.

- Pay special attention to the Engaged state.

- It can lock down ranged models, rendering them unable to perform a Ranged Attack.

- Try using the Reach advantage. An enemy without Reach cannot fight back.

- You can protect yourself by being in Base Contact with the enemy model, so that other ranged enemy models cannot target you without risking to hit their allies.

- Dodge can be very useful not only to escape from your enemies but also to move closer to enemy models, even engaging them (or just moving).

- Do not forget to use your Stratagems and Class abilities!

- When allying with another player, their models become you allies. Therefore, all allied models may benefit from certain Skills and Abilities (for example: Chain Attack). However, friendly models without the same Affiliation as the Leader cannot benefit from that Leader's Authority Stratagems.

- When you ally with the other player, you can still react to their models' Activations. This might be especially useful if you want to move and reposition your models (with Dodge etc.).

- Remember that you can always Duel, especially if winning a Duel would mean turning the tide of the battle.

- If you get the feeling that your party members are lacking something important when compared to the opponent's team, try looking into Upgrades. Perhaps you can spot a certain combo to counter the enemy's strengths.

- Pay attention to Rewards and Penalties of the Quest you're playing, when coming up with your strategy. Fighting is not always the best option towards victory.



Glossary

- **ACTIVATION:** The spending of an Activation Point of a model and the initiation of an Activation Sequence.
- **ABILITY:** An umbrella term for things a model can do (Class, Skill, Trait, Combat Art, Spellcraft, Special).
- **ACTIVATE:** A player spends an Activation Point to activate a model.
- **ACTIVE MODEL:** A model in its Active role.
- **ACTIVATED MODEL:** A model that declared Activation.
- **DAMAGE:** Wounds dealt to a model.
- **PARTY:** The group of models a player has under their control.
- **PASSIVE EFFECT:** A continuous effect.
- **PLAYER:** A person playing the game.
- **REACT:** To spend an Activation Point and declare Reaction against an activated model.
- **REACTIVE MODEL:** A model in its Reactive role.
- **REACTING MODEL:** A model that declared Reaction.
- **HIT:** a successful Attack roll is considered as delivering a Hit to the attacked model.
- **HP VS WOUND:** HP (health points) means the health of a model. Wound is the damage taken from a Hit, which causes the model to lose HP.
- **MODEL:** A model is an individual entity which has its own profile and is represented by a miniature or a token on the field. Players “employ” models into their Parties.
- **MODIFIED (ATTRIBUTE):** when various Abilities, Items, Spells etc. modify attributes, the attribute that has been modified is called “modified attribute”. Modifiers are numbers that are added to or subtracted from the model’s default attribute value. Modifiers can also double or halve attribute values.
- **SECRET/PRIVATE INFORMATION:** Information that does not need to be disclosed to other players.
- **SEQUENCE:** Abbreviation for Activation Sequence (see page 29). One Activation Sequence consists of an Active model activating, performing a Movement, getting reacted to by the Reactive models, performing an Action and resolving the situation.
- **SPELLCASTING:** Another word for Casting Spells.
- **SPELLCRAFT:** Knowledge of magic and Spells.
- **STRIKE:** The number of rolls a model can perform when targeting either a foe or an ally with the Attack or Assist Actions. Oftentimes, when performing an Attack/Assist, the roll itself can also be called a Strike.
- **TARGET:** The model that is targeted.
- **TO DECLARE:** To irrevocably commit or decide something. (For example, to declare an Attack means that the model will perform an Attack no matter what. This cannot be changed after the declaration was clearly set.)
- **TO TARGET:** To designate a certain model to be the target (often of an Attack or other Action). Sometimes a part of terrain or scenery can be targeted instead of a model.
- **VALUE (ATTRIBUTE VALUE):** the number that represents something, commonly a stat (statistic) found in the profiles.
- **WEARER:** The model with an equipped Item in question.
- **(X):** A variable, that can be found with some abilities and Effects. Throughout the text of a certain ability or Effect, the X is substituted with a word (commonly a number, Trait, Size, Type, etc.) found in the brackets of that ability on the model’s profile.

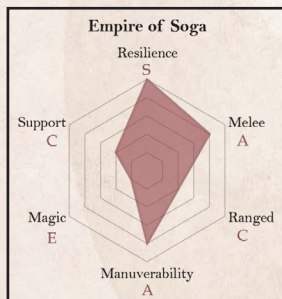
*Index is on page 96.



各フアクションとそのプレイスタイル

ソガ帝国

帝国は最高の軍備を備えており、あらゆる指揮官を喜ばせます。帝国の戦士と戦闘員はその武勇で広く知られており、重点的に肉弾戦の訓練を重ねています。その広く出回っている鎧のおかげで、彼らは4つの派閥の中で最も歯応えに富んでいます；彼らはどんなものにもヘッドオン(真正面)から立ち向かえるほどに頑丈です。このため、この派閥はプレイスタイルにおいては最も分かりやすいですが同時に有能な指揮官の下で真価を発揮します。一方で帝国のモデルは魔法のサポートが最も少ないため、彼らの指揮官は珍しい魔法によるベテンに注意する必要があるかもしれません。



ソガ帝国をプレイするコツ

この派閥では指揮官が相手との間合いを素早く埋めることができ、帝国のほとんどのモデルが接近戦を得意としているため、この方法を推奨しています。射撃攻撃に注意しながら、それらを中心に進軍計画を立てましょう。ポールアームやグレートソードのようなリーチの長い武器や、モデルの持つ様々なコンバットアーツの利点を活用してください。

ヘリアン・リーグ

ヘリアン・リーグのプレイスタイルに関しては、4つの派閥の中で最もバランスが取れています。ここには熟練した魔法の使い手、武術の天才、そして質の高い装備があります。モデルたちはある種のシナジーを共有しており、正しく活用すればパーティを力強く強固にできるのでどんな相手にも打ち勝つことができるでしょう。しかし、この前提はあなたの指揮下にあるモデルの数が減り始めたら変わるかもしれません。

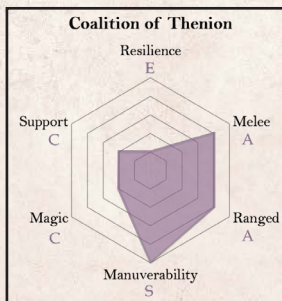


ヘリアン・リーグをプレイするコツ

ヘリアン・リーグのモデルは団結し、モデル間のシナジー（チェーン・アタックのスキルなど）を活用し、中距離での戦闘を優先するのが良いでしょう。ヒーリングスペルで優位に立ち、プロテクターの能力や、スマイトのような強力な攻撃呪文を活用してください！

テナン連合

テナン連合は専門の常備軍という概念に馴染みがなく、それは彼らのプレーにも反映されています。連合のファイターは最も素早く柔軟であり、不法なゲリラ戦術を得意とします。彼らは指揮官が複数の方向から交戦させ、敵に対してあらゆる種類の狡猾さとステルスを駆使できるようにするのを可能にできます。ただし、テナンのパーティーは特に回復力に優れているわけではないので、戦略や戦術を練る際にはその点を考慮する必要があります。

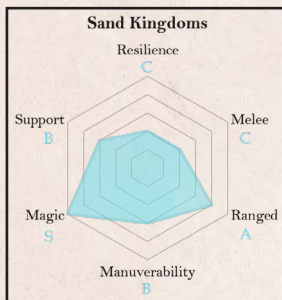


テナン連合をプレイするコツ

連合のほとんどのモデルは待ち伏せやゲリラ戦術を得意とします。ステルスなどの、敵からモデルを隠すのを助ける多彩な能力で優位を得てください。モデルは非常に機動力があり、素早いですが；遠距離や接近戦から攻撃し、素早く安全な場所まで退却することができます。ただ、ほとんどのモデルは装甲が薄く、攻撃にはあまり強くありません。ご注意ください。

サンド・キングダム

サンド・キングダムは最も著名なアルカニスト（魔法使い）の本拠地です。彼らのパワーとダメージは甚大です；たった一人のアルカニスト相手であっても本気で対応することをお勧めします。様々なクリーチャーを召喚できる者は、多彩なクリーチャーにアクセスできるため、敵戦力と戦いの矢面に立るためパーティにとって重要なメンバーとなります。どのモデルも非常に強力ですが、アーマーと回復力は欠けています。モデルやその呪文、そしてパーティを安全に保つ方法を知ることが指揮官としての成功に重要な役割を果たすでしょう。



サンド・キングダムをプレイするコツ

魔法はサンド・キングダムに多くの選択肢を提供しています。モデルによってはクリーチャーを召喚し、護衛や攻撃に使うことができます。召喚士は常に守っておく必要があります、それによって数的優位に立つことができるでしょう。各モデルのスペルのレパートリーには全て目を通しておいってください；それらはピンチの時に流れを変えることができます。

ニュートラル/中立モデル

マーシナリー/傭兵は中立モデルとして知られており、どのパーティにも雇用できます。

注：各派閥は今後、より多くのモデルが登場する予定です。

派閥を大幅にカスタマイズし、好みのプレイスタイルに合わせるようになります。



What Next?

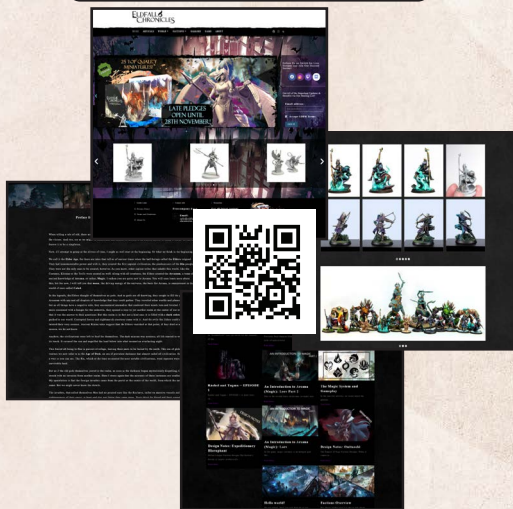
Visit the Eldfall Chronicles webpage and social media to learn more!

Webpage

The webpage is an extension of the game. There you can find online resources, buy the game, its extensions and newly released miniatures, read articles, and view content about lore and gameplay, get to know your favorite faction and model, view painted miniatures, and discover the secrets of Calad. We will keep you posted about live events or in-game events that you can participate in globally via the page (as well as other media and email)! You will also find many videos that can help you get to know the game in a more engaging way, or links to our live streams, where we talk about many topics and play the game. Don't forget to check out the online "Resources" to find more Quests, extra resources or the latests versions of resources. Everything is ready to print, so that players may access every document at any time. Future translations will also appear here.

Join the NEWSLETTER through the page to keep abreast of any important news and special offers.

ELDFALL-CHRONICLES.COM



Social Media

Follow us to keep up to date on events and special posts containing lore, art, and various topics that might not show up elsewhere.

We invite you to join our Discord server, where you can discuss the game and everything about it! Meet other players, find your local players, and even arrange an online game. We have a Tabletop Simulator mod, that you can freely use to try out the game online. And you might even find us there!



<https://www.facebook.com/eldfallchronicles>



https://www.instagram.com/eldfall_chronicles/



<https://discord.gg/4mtYFtYhsc> (direct invite link)



Email us at: info@eldfall-chronicles.com

Get the Game and All Its Expansions!

The game and its miniatures range will keep expanding.

Keep an eye out for any future crowdfunding campaigns and expansions! The game and its expansions will be available through our web store and specific retailers. But beware, some content will be exclusive to certain occasions.

DON'T MISS OUT, GET ALL THE CONTENT!



ELDFALL CHRONICLES

Eldfall Chronicles is in its core a competitive wargame with organized tournament play in mind. Thus, it will gain new expansions and models to present players with fresh content and new challenges.

The rules, profiles of models and other documents will change or update if the need arises (to ensure the general balance of the game). Any such changes to the rules, profiles of models, or important documents will appear on our webpage eldfall-chronicles.com under "resources" and will be featured in newer editions of the game. These documents take priority over any past editions and their use is mandatory for participation on tournaments, competitions and organized play.

The use of past (out-dated) documents is, however, allowed in casual play.

Freecompany d.o.o. | eldfall-chronicles.com

© Copyright 2022 Freecompany d.o.o.

Eldfall Chronicles and Freecompany, and all associated logos, names, designs, and other creative content are either Trademark or Copyright of Freecompany d.o.o., Inc. 2019 Ljubljana, Slovenia, European Union. Designed in Slovenia.

Eldfall Chronicles Rulebook, First Edition.

First printing: June, 2022. Printed in Shenzhen, China.

Eldfall Chronicles is a work of fiction. The story, all names, characters, and incidents portrayed in this production are fictitious.

CREDITS

WRITTEN BY: Žiga Gantar, Tjaša Gaber.

EDITED AND DESIGNED BY: Tjaša Gaber.

DEVELOPED BY: Žiga Gantar, Tjaša Gaber, Aljaž Šikovec.

CHARACTER AND OTHER IN-GAME ART: Žiga Gantar.

LANDSCAPE ART BY: Aron Hommer, Žiga Gantar. MINIATURE SCULPTS BY: Pedro Tavares Santos, Lailson Camini. PHOTOGRAPHY: Patrik Kovač.

Special thanks to every backer and supporter that made this game possible!

Special thanks to everyone on our Discord server, to all play-testers and BETA testers!



Index

A		D	
Accessory	12	Damage & Wounds	22
Accuracy(ACC)	7	Damage roll	15
Actions	18	Dead (state)	42
Action step	31	Deathblow	38
Activation	26,28,29,91	Defense(DEF)	7
Activation Point	28	Deployment	26
Activation Sequence	29	Deployment position	26
Activation step	29	Deployment zones	26
Active & Reactive role	19	Dice rolls	15
Active Player	28	Distance and Measurement	16
Affiliation	14	Dodge	34
Affinity (Element)	23	E	
Agility(AG)	7	Element	23
Allied Model	37	Enchantment	23
Area of Effect (AoE)	20	End of the Game	32
Armor(ARM)	7	End phase	28
Assist	34	F	
Attributes	7	Factions & Their Play-Styles	92
Attack	35	Fall Damage	22
Attack of Opportunity	30	Field Setup	26
Attack roll	15	Foreword	5
Attribute roll	15	Friendly Fire	32
Authority (stratagem)	11	Front arc	17
Awareness	18	G	
B		Game Setup	25
Base Contact	16	Game Sequence	27
Broken Morale	32	Game Size	25
C		Glossary	91
Caster	23	H	
Casting	23	Healing	23
Casting Aura	19	Health points(HP)	7
Class(Model)	6	Hit	21
Classes(List)	45	Hitbox	8
Climb	33	Hostile(s)	40
Combat Arts(Model)	10	I	
Combat Arts(List)	57	Idle	33
Confrontation	22	Incapacitated (state)	43
Confrontation roll	22	Initiative Check	26
Conjuration	24	Intellect(INT)	7
Consumable	12	Interact	38
Core Game Elements	6	Introduction	4
Cover	37	Inventory	12
Creating a Party	25		
Critical Hit	21		



Items	12
Issue a Duel	39
J	
Jump	33
L	
Ladder	17
Leader	25
Limit	9
Line of Sight	17
List of Abilities	45
List of Actions	34
List of Movement	33
M	
Mana Cost	24
Mana Counter	23
Mana Upkeep	24
Melee Attack	35
Model Profiles	6
Models	6
Modes of Measuring	16
Modifiers	16
Morale(M)	7
Movement	17
Movement step	29
N	
Name	6
Neutral Model (Affiliation)	14
Normal Actions	34
Normal Movement	33
Nothing	34
O	
Offense(OFF)	7
P	
Perceive	38
Playing the Game	26
Priority Over the Core Rules	32
Q	
Quantity(QTY)	12
Quests	65
Quest Selection	25
R	
Ranged Attack	36
Ranged Attack into Base Contact featuring an Allied Model	37
Reach (RCH)	19
Reaction	30
Reaction against Shrouded or Flying models	30
Reaction step	30
Reactive Player	28
Recruitment Cost	9
Recruitment Point	25
Resolution step	31
Re-roll	
Round	27
Ritual	39
Rules in General Effect	32
Run	33
S	
Schemes	77
Secret Information	91
Shields	12
Size	8
Skills(Model)	9
Skills(List)	48
Sorcery	23
Special Actions	39
Special (Model)	10
Special Movement	33
Speed(SPD)	7
Spellcraft	58
Spellcraft(Model)	10
Spells and Magic	23
Stamina(STA)	7
States	18
States (list)	42
Stratagems	11
Strategic phase	28
Strike	21
Strikes & Hits	21
Strikes & Templates	21
Subterfuge (stratagem)	11
T	
Tactical phase	28
Template kinds and placement	20
Templates and AOE	20
Toughness(T)	7
Trade	38
Traits(Model)	9
Traits(List)	51
Transmutation	24
Turn	27
Turn order	27
Turn phases	27
U	
Uncover	39
Upgrades	25
Upgrades (list)	82
Upkeep phase	28
Useful tips	90
W	
Walk	33
Weapons	12
Weight(WGT)	12
What Next?	94
What you need to know	95

