

Tears of the Dragon

[Avalanche Press]

500 年前、ドラゴンの Erymil は自身への求婚者の出現を望んでいました。彼女は賢くそして寛大な人物を求め世界中を捜しまわり、そして彼女自身のすべてを受け入れてくれる人物と結婚しようとしました。多くの男達がやってきましたが、彼女はすべての求婚者達を見定めました。彼女が望むような人物は誰一人いませんでした。

彼女の父親は怒り、彼女を戒めることに決めました。彼は彼女を人間の姿に変え、堅牢な塔の中に閉じ込めてしまったのです。そして彼は、彼女の望むような人物のみが彼女を自由にできるようにするため、塔に呪文を掛けました。それを成し遂げた男は伝説上の強大な力と 100 年に渡る世界の支配を得るのです。

このひどい仕打ちに Erymil は悲しみに暮れました。彼女は泣き続け、そして彼女の涙は溜まり、広大な Dragon 海となったのです。彼女が何度も涙したため、この海は彼女と彼女を解放してくれるはずの男性との新たな障害となってしまうました。彼女の塔は島となり、求婚者は彼女を自由にするためには、この海を渡らねばならなくなったのです。Erymil はもはやこの涙を止めることができなくなっていました。彼女の苦しみは限りなく、そして今でも彼女は泣き続けており、海は少しずつ広がっているのです。

彼女が塔に閉じ込められた後、偉大な Warlord (将軍) やウィザードが彼女を救い出す権利を求めて戦いを繰り広げました。多くの戦いが行われ、Erymil 王女の夫となることで得られる強大な力を求める欲望は戦いをより激しいものにしていきました。この 500 年間、誰もそれを成し遂げることはできなかったのです。

いまや、2 人の Warlord がその実現に近づいています。Gorganun 卿と Forseti 卿は高い見識と強力な軍隊の両方を持っています。彼らは王女を閉じ込めている塔の扉を開けるための失われた知識と手がかりを求め、配下を廃墟や城へと送り込みました。十分な知識を得、海を渡り、塔の扉を開き、ドラゴンの涙を止めることができるのは彼らのうちのどちらかだけなのです。

イントロダクション

Tears of the Dragon は 2 プレイヤー用のファンタジーゲームであり、対立する 2 人のウォーロード (将軍) と彼らの軍隊をコントロールします。各プレイヤーは失われた知識の断片を集め、Dragon sea (ドラゴン海) を渡り、Erymil の塔へ到達し、その塔に幽閉されている王女を解放することによってゲームに勝利します。

コンポーネント

ゲームは以下のコンポーネント (備品) によって構成されています。

- ・ 11×17 インチ (28×43cm) のマップボード
- ・ 部隊、リーダー、ウィザードを表す 60 個のゲーム駒
- ・ ルール 1 部
- ・ リーダーディスプレイ 2 枚
- ・ チャート及び表シート 1 枚
- ・ 10 面体ダイス 2 個

プレイには、訪れた廃墟及びウィザードが新たに習得した

スペル (呪文) を記録するための紙と筆記用具を用意するとよいでしょう。

ゲーム駒

Tears of the Dragon におけるゲーム駒 (ユニット) は 2 人のウォーロード; Lord Gorganun と Lord Forseti のリーダー、ウィザード、軍隊ユニットを表しています。2 つの勢力の軍隊ユニットはそれらの戦闘力の色によって識別することができます。赤い数字は Gorganun、緑の数字は Forseti に属することを示しています。

リーダーは軍隊を指揮する個人を表しています。Gorganun には 3 人の、Forseti には 4 人のリーダーがいます。

軍隊駒には 2 つのタイプ; 騎兵と歩兵があります。ドラゴンの Terramax (後述の Gorganun ユニット参照) のようないくつかの特殊なユニットも存在します。ユニットの数値の色に加え、各タイプのユニットは独自のイラストで描かれています。例えば、Gorganun の戦闘集団は Forseti の歩兵とは異なるイラストが描かれています。すべての軍隊ユニットは 2 つの面を持っています; 一方は完全戦力サイド、もう一方は減少戦力サイドです (“戦闘”参照)。

ウィザードはどちらかのウォーロードに雇われた魔法使いを表しています。これらは強力な魔法の力を持った個人を表しています。彼らのスペルは軍隊ユニットの戦闘を支援します。それらの戦闘力は軍隊ユニットと同様に赤あるいは緑で印刷されており、またそれらには魔法に関する能力がやはり赤あるいは緑色で印刷されています。ウィザードは軍隊ユニットを指揮できません。魔法は恐ろしいものと考えられており、それを行使する者に自ら従う者などいないのです。ウィザードの傍らで戦うことはあっても、彼らの指示に従うのは拒絶するのです。

プレイボード

マップにはゲームが行われる魔法の王国を表しています。マップには多くのアイコン; それぞれがエリアを表しているで覆われており、それらのエリアは実線によって表される道路によって繋がっています。ゲーム駒はこれらのエリアに置かれ、道路に沿ってそれらを行き来します (“移動”参照)。ボードには 6 つのタイプのアイコンが存在します。それぞれに関して、以下に詳細を述べます。

Castle (城): 城は敵から住人を守るための城壁を持つ要塞です。すべての城アイコンは幾つかの尖塔を持ちます。尖塔の数は、その城の守備隊の戦闘力を表しています。従って、4 つの尖塔を持つ Glaginsdrog は 4 の守備隊戦闘力を持ちます。3 つあるいは 4 つの尖塔を持つ城はそこにいるユニットの防御時の戦闘力を修正します。包囲されていない城 (敵ユニットに攻撃されていない城) はユニットの補充及び徴兵を行うことができます。

City (都市): 都市は商業的に賑わっている場所です。プレイヤーはここでユニットの補充及び徴兵を行うことができます (“増援”参照)。

Port (港): ユニットが海上へ移動可能な都市です (“港”参照)。港は都市として機能します。

Town (街): 街は都市よりも小さな共同体です。プレイヤーはユニットの補充を行うことはできません (“増援”参

照)が、新たなユニットを徴兵することはできません。
Ruins (廃墟): 廃墟は荒れ果てたまま見捨てられた城や都市です。ここでプレイヤーは Erynmil の塔を開放するための手がかりを発見したり、ウィザードの新たなスペルの獲得を行うことができます。

ダイス

10面体ダイスの“0”の目は“10”として扱います。

ゲームの準備

ゲーム開始にあたり、各プレイヤーは以下のようにして各自の駒を配置します:

Gorganun プレイヤー:

Glaginsdreg: 3Warsteed, 3Wargroup, Warmaster Shale, Warblade Ezelle, Kishmin, Niekimo

Kimrin: 3Warsteed, 3Wargroup, Warblade Kestrel, Shimar
Ilrog: Hastur

Gorganun プレイヤーは彼のウィザードのいずれかを Cadmin 大使として選定しなくてはなりません (“Gorganun ユニット”の“Cadmin”参照のこと)。3つの Cadmin ユニットはそのウィザードがゲームを開始するエリアと一緒に置かれます。その他の、例えばドラゴンの Terramax は後に徴兵されるため、脇によけておきます。

Forseti プレイヤー:

Caer Navell: 3Elite Guard, 2Cavalry, 3Foot Soldier, General Kendrel, General Shelnor, Torin Vilkie

Caer Sillius: 1Elite Guard, 2Cavalry, 2Foot Soldier, General Algeron, Urso

Caer Clavell: 1Elite Guard, 1Cavalry, 2Foot Soldier, General Neko

3つの Foot Soldier と 1つの Cavalry は後に徴兵されるため、脇によけておきます。

選択ルール: 自由なセットアップ

上記で述べたセットアップの代わりに、プレイヤーは各自で自由にセットアップすることを選択できます。これにはいくつかの制限があります: 両プレイヤーがこのルールを使用することに同意してはなりませんし、Gorganun プレイヤーは Terramax をプレイ開始時点からプレイに登場させることはできません (通常通り、徴兵によって登場させねばなりません)。また、プレイヤーが支配している城に駒を配置せねばなりません。従って、Gorganun プレイヤーは Glaginsdreg、Kimrin、Ilrog に彼の望むように駒を配置できます。ゲーム開始時点において、各城には、城の守備隊戦闘力の2倍を超える数の駒を配置することはできません (ゲーム開始後は、城にどれだけの駒が存在してもかまいません)。従って、Caer Navell は最大8つ (守備隊戦闘力 $4 \times 2 = 8$) の駒を配置することができますし、Caer Sillius では駒を6つまで ($3 \times 2 = 6$) 配置することができます。城に配置できる駒の数の制限にリーダーとウィザードは数えられません。

プレイ手順

Tears of the Dragon のプレイ手順は以下の通りです:

・どちらのプレイヤーが先にプレイするのかを決定するために、両プレイヤーはダイスを振ります。

・アクティブプレイヤーコマンドフェイズ。イニシアティブのダイスで勝利したプレイヤーは活性化数を決定するために、コマンド表でダイスを振るか、1つのウィザードと1つのリーダーもしくは他のユニットを活性化するかを選択します。

・アクション。アクティブプレイヤーは活性化したユニットの移動、廃墟の探索、ユニットの徴兵、敵への攻撃の実施を行います。

・非アクティブプレイヤーコマンドフェイズ。イニシアティブを獲得できなかったプレイヤーはアクティブプレイヤーとなり、活性化数を決定するために、コマンド表でダイスを振るか、1つのウィザードと1つのリーダーもしくは他のユニットを活性化するかを選択します。

・アクション。イニシアティブを獲得できなかったプレイヤーが活性化したユニットの移動、廃墟の探索、ユニットの徴兵、敵への攻撃の実施を行います。

この一連の手順が終了したならば、プレイヤーはこの手順を再びイニシアティブの決定から繰り返します。

ゲームの勝利

廃墟の探索は Tears of the Dragon の要です。各プレイヤーは彼のユニットを廃墟に送り出し、失われた知識及びウィザードのスペルを探索します。失われた知識はゲームに勝利するために必要です。プレイヤーがゲームに勝利するために Erynmil 島に渡る前に、彼はボード上の8つの廃墟を探索せねばなりません。各廃墟には王女を解放するために集めねばならない失われた知識の8つの断片の1つが隠されています。

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは8つすべての廃墟を探索し、失われた知識を手に入れねばなりません。必要な知識をを獲得したならば、プレイヤーは少なくとも1つのユニットで Erynmil 島へ渡航せねばなりません。島へ上陸した後、ユニットは塔へ入らねばなりません。そこで、プレイヤーは、彼が Erynmil が待ち望んでいた求婚者であることを、彼女に確信させる試みを行わねばなりません。ゲームは勝利するには、少なくとも1人の自軍のリーダーあるいはウィザードがそこに同席しなくてはなりません。

プレイヤーはダイスを1個振ります。もし結果が“3”以下であったならば、Erynmil は確信にいたり、ゲームは終了します。そこに存在する各リーダーごとに、目標とする数値が1大きくなります。そこに存在する各ウィザードごとに、目標とする数値が2大きくなります。目標とする数値は最大で7まで上昇させることができます。

例: Gorganun プレイヤーは Erynmil 島へ1つの Warsteed と Hastur、Shimar を渡航させました。Warmaster Shale がこれらを指揮しています。Erynmil を確信させるための目標の数値は7 (基本3 + Hastur により2 + Shimar により2 = 7)。Warmaster Shale も目標の数値を上昇させることに貢献できますが、目標の数値は7より大きくならないため、Warmaster Shale の+1の加算は無視されます。プレイヤーはダイスを振り、“5”の目が出ました。Lord Gorganun は Erynmil の求婚者として認められ、彼はゲームに勝利します。

もしダイスの目が目標となる数値を超えた場合、プレイヤーにはまだその資格がないとして、プレイは継続されます。彼のユニットは、敵プレイヤーの選んだ港にテレポートにより戻されます。もし戻すことのできる港が無いならば、それらのユニットはそのプレイヤーの本拠地へ戻されます。もし本拠地が敵によって占領されているならば、ユ

ニットはそのプレイヤーが支配している、次に強力な城へ置かれます。もしそれも敵によって占領されているならば、次に強力な城へ、以降、それらのユニットが適切な場所に置かれるまで同様に見ていきます。もしすべての城が敵ユニットによって占領されているならば、それらの本拠地に隣接する敵ユニットの存在しないエリアへ置かれます。

一方のプレイヤーが勝利するまでゲームを続けます。

イニシアティブ

ターン開始時、各プレイヤーはダイスを振り、どちらのプレイヤーが先にプレイするのかを決定します。最初のターンでは、より大きな目を出したプレイヤーが勝者となります。同じ目を出した場合、(両プレイヤー共)ダイスを振りなおします。以降のターンでは、直前のターンでイニシアティブを取れなかったプレイヤーのダイスの目に1が加えられます。これは、このプレイヤーがイニシアティブを獲得するまで適用され、またこの加算の特典は蓄積されていきます。従って、プレイヤーがイニシアティブを失った次のターンの加算特典は+1です。もしこのターンもイニシアティブの獲得に失敗したならば、2度目ということで加算特典は+2となります。これでもまだイニシアティブの獲得に失敗したならば、加算特典は+3となり、以後もイニシアティブを獲得するまで同様にして加算特典は上昇していきます。

活性化

ユニット、リーダー、ウィザードは、移動を行うにあたりまず活性化されなくてはなりません。プレイヤーはコマンドフェイズにおいて、彼がいくつのユニット及びリーダーを活性化できるのかを決定します。各プレイヤーは各ターンごとに1つのウィザードを活性化できます(プレイ内にまだウィザードが残っているならば)。

各プレイヤーは1つのユニットあるいは1つのリーダー(及びそのリーダーに率いられているユニットとリーダー)のどちらかを活性化することを選択できますし、あるいは、1つより多くのユニット及びリーダーを活性化することを試みるために、コマンド表でダイスを振ることを選択できます(これには、相手プレイヤーのリーダーやユニットが、代わりに活性化してしまうという危険が伴うことに注意してください)。ウィザード、ユニット、リーダーは1ターン中に複数回活性化されることはできません。コマンド表の結果は活性化されてよいユニット及びリーダー(及びそのリーダーに率いられているユニットとリーダー)の数です。この結果は1つだけ活性化することの選択の代わりであり、これが追加になるわけではありません。

プレイヤーは、ウィザードを所持している限り、常にウィザード1つを活性化することに注意してください。もしプレイヤーがウィザードを所持していないからといって、その代わりにユニットあるいはリーダーを活性化することはできません。

活性化とアクションは望む順番で行うことができます。それらは1セットの連続した手順として行われねばなりません。従って、ウィザードが廃墟を探索する前に、1つのリーダーが活性化され、移動し、敵を攻撃し、退却することができます。これらの一連の手順がコントロールプレイヤーによって完全に終えられねばなりません。しかし、ウィザード、リーダー及びユニットは1回の活性化につき1度しか攻撃できません。

コマンド表の結果

コマンド表には3つの異なる結果があります。それらは：

- ・1、2、3、4：この数字はアクションフェイズにおいてプレイヤーが行ってよい活性化の数です。
- ・敵活性化1、2：相手プレイヤーは直ちにその数のユニットあるいはリーダーを活性化することができます。その後、プレイヤーは再度ダイスを振ります(プレイヤーは1つだけを活性化する選択に変更することはできません)。これは何度でも発生する可能性があり、まったくの大打撃を被る可能性があります。
- ・0：このターン、プレイヤーはまったくユニット及びリーダーを活性化することはできません。プレイヤーは1つのウィザードを活性化することはできません。

リーダー

リーダーは3つの能力値とランクを持ちます。ランクは彼の軍における階級を示しています。能力値には攻撃、指揮、防御があります。

ランク

各リーダーはランクを持ちます。一方の側の複数のリーダーが1つのエリア内に存在する場合、より高いランクのリーダーが他のリーダーをコントロールします。“1”が最も高いランクであり、“2”が次に高く、以下同様です。同一エリア内にいる2つまでの自軍リーダーが味方ユニットの戦闘を支援できます。2つより多くのリーダーが同一エリア内に存在してもかまいませんが、味方ユニットの戦闘を支援できるリーダーは2つまでであり、その他のリーダーは何も味方ユニットの戦闘力に何も加えることができません。リーダーが活性化されたとき、彼がコントロールしている他のリーダーもまた活性化できます(但し、1つのエリア内において、自軍ユニットの戦闘を支援できるのはもう1つのリーダー(計2つのリーダー)だけです)。最も高いランクのリーダーは、同一エリア内の他のリーダーがユニットをコントロール下に置く前に、少なくとも1つのユニットをコントロール下に置いていなくてはなりません。ユニットをコントロール下に置いている第2のリーダーは、ランクが2番目に高いリーダーでなくてもかまいません。

例：General Kendrel (ランク1)がGeneral Neko (ランク4)、General Algeron (ランク2)、3つのFoot Soldier、2つのCavalryユニットと同じエリア内にいます。Forseti プレイヤーは1つのFoot SoldierをKendrelのコントロール下におき(彼が最も高いランクのリーダーであるため)、2つのFoot SoldierをNekoのコントロール下におき、2つのCavalryをAlgeronのコントロール下に置きました。General Kendrelの活性化は、3つすべてのリーダーとそれらがコントロール下に置いているすべてのユニットを活性化することになります。Kendrelの攻撃及び防御の能力値と他のもう一人のリーダーのそれが戦闘の際、使用されます。

攻撃

各リーダー駒の下部の最も左側の数字は彼の攻撃能力値です。これは、攻撃において彼のユニットの戦闘力をどれだけ増加させることのできるのかを示しています。例えば、攻撃能力値2を持つリーダーは2つのユニットの戦闘力をそれぞれ1増加させることができますし、あるいは1つのユニットの戦闘力を2増加させることができます。ユニットの戦闘力は7より大きく増加させることはできません。各戦闘ラウンドの終了時に、リーダーの攻撃能

力値は異なるユニットへ振り替えられてもかまいません。

指揮

各リーダー駒の中央の数字は指揮能力値です。これは移動及び戦闘において、彼がいくつのユニットをコントロールできるのかを示しています。それらのユニットはそれらをコントロールしているリーダー駒の下(あるいはプレイヤーカードのそのリーダーのボックス内)に置かれ、彼がそれらのユニットをコントロールしていることが判るようにします。プレイヤーカード上のリーダーボックス内に置かれたユニットは、ゲームに関して、そのリーダー共に同じエリア内にあるものとして扱います。活性化したリーダーと同じエリア内におり、彼にコントロールされているリーダーは、自動的に活性化され、それらはそれらをコントロールしているリーダーがコントロールしているユニットの数としてはカウントしません。ウィザードは、それらをコントロールしているリーダーによって活性化されることはできますが、それらは通常のユニット同様、そのリーダーがコントロールしているユニットの数にカウントします。

防御

リーダー駒の最も右側の数字は防御能力値です。これは、攻撃された場合において彼がコントロールしているユニットの戦闘力をどれだけ増加させることのできるのかを示しています。例えば、防御能力値2を持つリーダーは2つのユニットの戦闘力をそれぞれ1増加させることができますし、あるいは1つのユニットの戦闘力を2増加させることができます。ユニットの戦闘力は7より大きく増加させることはできません。各戦闘ラウンドの終了時に、リーダーの防御能力値は異なるユニットへ振り替えられてもかまいません。

リーダーボックス

プレイヤーは、リーダーが彼の指揮能力値を上限とする数までのコントロールしているユニットを、彼のリーダーボックス内へ置くことができます。プレイヤーカード上のリーダーボックス内に置かれたユニットは、ゲームに関して、そのリーダーと同じエリア内にあるものとして扱われます。ウィザードもまた、リーダーボックス内に置かれることができますが、リーダーは置くことができません。プレイヤーカードは、相手プレイヤーから見えないようにしておきます。プレイヤーは、戦闘ラウンドが開始されるまでプレイヤーカード上にどのユニットが置かれているかを明らかにする必要はありません。例えば、Gorganun リーダーである Warblade Ezelle は6の指揮能力値を持っています。Gorganun プレイヤーはプレイヤーカード上の Warblade Ezelle のリーダーボックス内にユニットを6つまで置くことができ、それらを Forseti プレイヤーから見えないようにしておくことができます。もし6つより多くのユニットが Warblade Ezelle と同じエリア内にいたならば、6つを超えた残りのユニットはボード上に置かれなくてはなりません。Warblade Ezelle にコントロールされているユニットは、Forseti 側のユニットと戦闘になるまで、明らかにされる必要はありません。

リーダー負傷

以下の状況が発生した場合、リーダーは負傷のチェックを行わねばなりません：

- ・敵ユニットが移動したエリアにリーダーが1人である場合、あるいは
- ・戦闘において、戦闘ユニットがすべて失われ、リーダー

のみが残された場合

そのようなリーダーの所有プレイヤーは、各リーダーごとにダイスを1個振ります。1から5の目が出たならば、そのリーダーは敵ユニットのいない隣のエリアに置かれます(リーダーは戦闘が行われたエリアに先程移動してきた敵ユニットがそれまでいたエリアへ置くことはできません)。

6あるいは7の目が出たならば、リーダーは負傷します。そのリーダーはプレイから一時的に取り除かれます。次のターンに、そのリーダーを所有しているプレイヤーは自軍ユニットが存在するエリア、あるいは自軍コントロール下の城へそのリーダーを置くことができます。そのリーダーは、それが置かれたターンにおいて、活性化されることはできません。

8あるいは9の目であったならば、リーダーは殺され、プレイから除去されます。そのリーダーを再度登場させることはできません。1度殺されてしまったならば、そのリーダーはゲームから完全に除外されてしまいます。

10(あるいはそれ以上の)の目が出た場合、リーダーは捕獲され、ゲームから取り除かれます；そのリーダーは後に、人質交換されるかもしれません(“捕獲リーダー及びウィザードの人質交換”参照)。もしリーダーが城にて包囲されている、あるいは隣接エリアへ移動できない状況にあるならば、ダイスの目に5が加えられます。

逃走に成功(1から5の目が出た)したが、隣接するエリアに置くことができないリーダーはプレイから取り除かれます。そのリーダーの所有プレイヤーの次のアクションフェイズにおいて、そのリーダーは自軍ユニットのいるエリアあるいは自軍コントロール下の城へ置くことができます。そのリーダーは、それが置かれたターンにおいて、活性化されることはできません。

知識を盗む

捕獲されたリーダーに対して、彼あるいは彼女が獲得した失われた知識の自白を強要することができます。そうする場合、捕獲したプレイヤーはダイスを1個振ります。もしダイスの目がそのリーダーの指揮能力値に等しいかより大きかったならば、捕獲したプレイヤーは知識を獲得することができます。もし指揮能力値よりも小さな目が出たならば、そのリーダーは自白しなかったものとします。

知識を盗む場合、プレイヤーはダイスを振る前に、盗みを試みる知識の断片がどれであるのか(どこの廃墟で探索されたものであるのか)を明言せねばなりません。プレイヤーはそのリーダーが持っていない知識の断片を盗み取ることはできません。例えば、もし General Neko が捕獲された際、もし Forseti プレイヤーがまだ Ursh にて知識の断片を入手していないのであれば、彼女から Ursh の知識の断片を盗み試みを行うことはできません。プレイヤーは1人のリーダーから複数の知識の断片を盗み取ることができます(そして、試みに失敗しても再び試みを行うことができます)が、1人のリーダーに対して、試みは1ターンに1回だけしか行えません。

ウィザード

ウィザードは Tears of the Dragon において、鍵となるユニットです。それらの魔法は軍隊の戦闘を勝利に導き、そしてウォーロードが王女の心を勝ち取る事を助けるため、失われた知識を集めることができます。ウィザードは通常の戦闘ユニット同様、戦闘力を持っています。もしウィザードが戦闘において攻撃がヒット(命中)したな

らば、ウィザードはリーダーと同様に負傷します。

スペル

ウィザードの基本的な職務はスペルを唱えることにあります。いくつかのスペルは軍隊の戦闘力を向上させ、いくつかは戦闘力を低下させ、またいくつかは全く異なる恩恵を与えます。

すべてのウィザードは下部に2つの数字が記載されています。最初の数字はウィザードのスペル成功修正値です。ウィザードがスペルの使用を行う際、プレイヤーはダイスを1個振らねばなりません。もし出た目が、ウィザードのスペル成功修正値に5を加えた値に等しいかより小さかったならば、そのスペルは成功します。もし試みに失敗したならば、ウィザードはそのターンにおいてそれ以上スペルを使用することはできません。

例: Torinは2のスペル成功修正値を持っています。彼はEldritch Fireのスペル使用を試みます。Forsetiプレイヤーはダイスを振り、“4”の目が出ました。4は7(Torinのスペル成功修正値2に5を加えた値)よりも小さいので、スペルは効果を発揮し、Torinは次のラウンドでもさらにスペルを使用することができます。彼は再びEldritch Fireを試み、今度は“9”の目を出しました。これは彼のスペル成功値(5+彼のスペル成功修正値2=7)を超えているので、スペルは失敗し、Torinは再度活性化されるまでスペルを使用することはできません。

2番目の数字は、そのウィザードが習得しているスペルの総数です。各ウィザードは独自のスペルのセットを持ってゲームを開始します。廃墟を探索することにより、ウィザードは新たなスペルを習得することができますが、カウンターに記載された最大数を超えて習得することはできません。例えば、TorinはSummom AidとGood Fortuneのスペルを持ってゲームを開始します。廃墟の探索により、彼はeldritch Fireを習得しました。彼の5の最大スペル数を持つため、さらに2つのスペルを習得することができます。

スペルのリストが“スペルインデックス”に記載されています。各ウィザードに関して、各Warlordのユニットを解説するセクション内に、彼らがゲーム開始時に所持しているスペルも含めた詳細が記述されています。

悲劇的な失敗

ウィザードがスペルの成功チェックのダイスで“10”の目を出したならば、悲劇が起こります。そのウィザードを所有しているプレイヤーは何が起きるのかを決定するために、失敗表でダイスを振ります。結果に関して以下に説明します。

- ・燃え尽きる: そのウィザードはそのターンにスペルを使用できないだけでなく、再びスペルの成功チェックに成功するまで、以降のターン中にスペルを使用することはできません。成功チェックに成功したならば、ウィザードは再びスペルを使用できるようになります。ウィザードは、この成功チェックを行う前に、活性化されなくてはなりません。

- ・記憶消失: ウィザードはたった今失敗したスペルを永久に失い、ゲームの残りの間、彼のスペル成功修正値は1減少します。

- ・バックファイヤー: スペルは意図していた相手と全く逆の方向に効力を発揮してしまいます。従って、敵に向けられるはずだったスペルは味方に向けられます。ユニットの速度を上昇させるはずのスペルは、逆にスピードを降

下させる結果になりますし、他も同様に反対の結果をもたらします。

- ・爆発!: スペルはウィザードの顔面で爆発します。ウィザードはそのエリア内の彼あるいは彼女自身を含めたすべての単一のユニット(敵味方すべて)を(そのウィザードの戦闘力を用いて)攻撃します。ウィザード及びリーダーはリーダー及びウィザード負傷表にてダイスを振らねばならないことに注意してください。

戦闘におけるウィザード

戦闘の各ラウンドにおいて、戦闘に参加している各ウィザードは、1つのスペルを使用するか、通常のユニットとして攻撃を行う(ウィザードの戦闘力を使用して)かを選択できます。ウィザードはスペルの成功チェックに失敗しないかぎり、各戦闘ラウンドにおいて、この選択を行うことができます。もしウィザードがスペルの使用に失敗し、それ以上スペルの使用ができないならば、彼あるいは彼女は通常のユニットとして戦闘を行わねばなりません。スペルは直ちに効力を発揮し、新たな状況が適用されます。各スペルに関する詳細は“スペルインデックス”を参照してください。

ウィザード負傷

ウィザードが戦闘において攻撃がヒットしたならば、リーダーと同様に、負傷のチェックを行わねばなりません。そのようなウィザードの所有プレイヤーは、ダイスを1個振ります。1から5の目が出たならば、そのウィザードは敵ユニットのいない隣のエリアに置かれます。ウィザードは戦闘が行われたエリアに先程移動してきた敵ユニットがそれまでいたエリアへ置くことはできません。

ダイスの目が6あるいは7であったならば、ウィザードは負傷します。そのウィザードはプレイから一時的に取り除かれます。次のターンに、そのウィザードを所有しているプレイヤーは自軍ユニットが存在するエリア、あるいは自軍コントロール下の城へそのウィザードを置くことができます。そのウィザードは、それが置かれたターンにおいて、活性化されることはできません。

ダイスの目が8であったならば、ウィザードは殺され、プレイから除去されます。そのウィザードを再度登場させることはできません。1度殺されてしまったならば、そのリーダーはゲームから完全に除外されてしまいます。

ダイスの目が9あるいは10だった場合、ウィザードは捕獲されます。ターンの終了時、捕獲されたウィザードは人質交換されるかもしれません(“捕獲リーダー及びウィザードの人質交換”参照)。

スペル及び知識を盗む

プレイヤーは捕獲したウィザードからスペルあるいは失われた知識の断片を盗み、彼の所有するウィザードに与えることを試みることができます。そうするならば、捕獲したプレイヤーは、どの知識(どの廃墟で探索されたものか)あるいは盗もうとするスペルがどれであるかを、明示し、ダイスを1個振ります。出た目がその捕獲されたウィザードのスペルの最大習得数に等しいかより大きかったならば、捕獲したプレイヤーは望む知識あるいはスペルを獲得できます。もしより小さな目がでたならば、そのウィザードは試みに抵抗しました。その捕獲したプレイヤーのターン終了まで、盗みの試みは行うことができません。

もし盗まれたスペルが、そのウィザードがゲーム開始時か

ら所持しているものであるならば、そのウィザードはそのスペルを保持したままです。もし盗まれたスペルが廃墟にて発見したもの（“廃墟の探索”参照）であるならば、盗まれたウィザードはそのスペルを忘れてしまいます。捕獲されたリーダー同様、ウィザードは捕獲したプレイヤーによって、所持している失われた知識を自白することを強いらられるかもしれませんが、知識を忘れてしまうことはありません。ウィザードが忘れてしまう可能性があるのはスペルだけです。

盗まれたスペルは、盗んだ側のプレイヤーのウィザードに直ちに与えられます。盗まれた知識は特定のリーダーあるいはウィザードに与えられるわけではありません。

移動

ユニットあるいはリーダーと彼あるいは彼女が率いるユニットが活性化された際、それらは移動を行うことができます。リーダーが活性化された場合、そのリーダーと彼が指揮しているユニット（他のリーダー及びウィザードを含む）もまた活性化されます。例えば、Warblade Kestrel は3つの Warsteed と2つの Wargroupe を指揮下に置いています。もし Kestrel が活性化されたならば、彼の指揮下にある5つすべてのユニットもまた活性化されます。

移動ルールの概要

マップは道路を表す線によって繋がっている陸上エリアによって構成されています。道路によって繋がっている各エリアは隣接しています。ユニットは1つのエリアから隣接するエリアへと行われます。陸上エリア内にいるユニット及びリーダーは港エリアからのみ、海上エリアへ移動することができます（“港”参照）。ユニットは道路によって繋がっていないエリアへと移動することはできません。

各タイプのユニットはターンごとに特定の数のスペースを移動できます。各エリアは1スペースと数えます。移動できるスペース数（移動ポイント）は以下の通り：

- ・ Cadmin： 1
- ・ Cavalry： 2
- ・ Elite Guard： 3
- ・ Foot Soldier： 2
- ・ Forseti 側リーダー： 3
- ・ Gorganun 側リーダー： 3
- ・ Terromax（ドラゴン）： 4
- ・ Wargroup： 1
- ・ Warsteed： 2
- ・ ウィザード： 2

もしユニットが敵ユニットが存在するエリアに進入したならば、たとえすべての移動許容スペース数をすべて使い切っていなかったとしても、そこで停止せねばなりません。敵対するユニット同士が同じエリア内に存在している場合、戦闘（“戦闘”参照）が発生します。しかし、もし敵ユニットが城の中に（外側ではなく）いる場合、ユニットはそのエリアで停止しなくてもかまいません。移動を継続してもよいのです。城エリアにいるユニットは、それらのターンが終了する際に、それらが城の中にいるのかそれとも外にいるのかを宣言せねばなりません。ターンを城の中で開始したユニットは、移動を行うまえにまず城の外へ出なくてはなりません。これは移動ポイントを使うことなく行うことができますが、もし城の外に敵ユニットがいるのであれば、その活性化されたユニットは城の外で停止し、戦闘を行わねばなりません。

スタックと移動

ユニットはボード上の1つのエリア内にスタック（積み重ね）することができます。味方同士のユニットが1つのエリア内にスタックしてよい数に制限はありません。敵対するユニット同士はスタックできません。もし敵対するユニット同士が同じエリア内にいるならば、戦闘が発生します（“戦闘”参照）。

ユニットのグループは、もしリーダーが存在するならば、スタックしたまま移動することができます。一緒に移動してよいユニットの最大数はそれらを率いるリーダーの指揮能力値と同じです。もし指揮能力値を超える数のユニットが存在していた場合、超過分のユニットは後に残されます。あるリーダーの指揮下にある他のリーダーと一緒に移動できるスタック内のユニットの数としてカウントしませんが、ウィザードはカウントされます。

ターン開始時において、活性化されたスタックと同じエリア内にいるユニットは、リーダー指揮能力値により、スタック数に余裕があるのであれば、そのスタックに加わることができます。例えば、Cadmin ユニットの、もし Warblade Kestrel のスタック（5つのユニットを指揮している）と同じエリアにいたならば、そのスタックに加えられることができます。Warblade Kestrel の指揮能力値は6であるため、彼のスタックに Cadmin ユニットの2個を加えることは出来ません。個々のユニットが活性化された場合、それらはそれら自身のみで移動を行い、以後のターンまでスタックに加わることはできません（但し、同じエリア内に存在することはできます）。

スタックとして移動する場合、スタック内で最も少ない移動ポイントを持つユニットに合わせて移動を行わねばなりません。従って、3つの Warsteed と2つの Wargroup で構成された Warblade Kestrel の5ユニットを指揮下においたスタックは、Wargroup の移動ポイントが1であるため、例え Warsteed が2の移動ポイントを持っているとしても、1スペースしか移動できません。もし2スペース移動を行いたいのであれば、Wargroup を後に残していかなければなりません。

ユニットは移動中のあらゆる時点において、スタックから“分離”されることができます。従って、上記の例のように、Warblade Kestrel のスタックは Wargroup を分離した後、移動を続けることができるのです。また、Warsteed を分割し、1つをある方向へ、他の2つをまた別の方向へと移動させることもできるのです。

しかし、移動中にユニットをスタックに加えることはできません（移動開始時のみスタックへ加えることができる）。従って、もし Kishmin（ウィザード）が、ターン開始時に Warblade Kestrel のスタック内に含まれていなかったのならば、スタックは1スペース移動し、そこで“Kishmin をスタックに加え”、そしてさらに移動するなどということはできません。

港

港は海上エリアへと移動できる唯一の場所です。海上エリアへ移動するには、ユニットは港エリアでターンを開始せねばなりません。1つの港から1度に海上エリアへ移動できるのは3ユニットまでです（船に乗船できる人数には限りがあるのです）。リーダーはこの制限数に関してカウントしませんが、ウィザードはカウントします（ウィザードは大抵の人達によって悪運を招くと信じられており、海を渡るといった危険な試みがなされる際、通常の軍隊から距離を置かれていたのです）。各ユニットのスタックは乗船しており、海上ではスタックを1まとめにすることはできません（別々のものとして管理しなくてはなり

ません)。

各ユニットのスタックは各ターンごとに1海上エリア移動できます。港から海上エリアへの移動も1スペースの移動とみなしますし、海上エリアからの上陸(港あるいはErynmil 島への移動)も同様です。ユニットは航海中、他の航海中の敵ユニットによって攻撃されるかもしれません(“海上戦闘”参照)。

戦闘

戦闘は、敵対するユニットがアクションフェイズにおいて同じエリア内に存在する場合、あるいはユニットが敵支配下にある城が存在するエリア内にある場合に発生します。もし双方のユニットが同じエリア内におり、双方が城の外にいたのであれば、戦闘は強制されます。もし一方の側が城の中にいる、あるいは敵支配下の城にユニットが存在しないならば、戦闘は自由意志によって行われます。戦闘が発生したならば、以下の手順で解決します。各ステップが以下の順で完了されねばなりません。

1. 戦闘に参加する双方のユニットすべてをマップ上から取り出し、戦闘力ごとに分けてテーブル上に並べます。リーダーの攻撃及び防御能力値が味方ユニットの戦闘力を修正することに注意してください。
2. 防御側プレイヤーは、その戦闘にウィザードが参加しているならば、そのウィザードがどのスペルを使用するかを宣言します。
3. 攻撃側プレイヤーは、その戦闘にウィザードが参加しているならば、そのウィザードがどのスペルを使用するかを宣言します。
4. 防御側プレイヤーは彼の各ユニットごとにダイスを1個振ります。もし出た目がそのユニットの修正後の戦闘力に等しいかより小さかったならば、そのユニットの攻撃はヒット(命中)します。後述の“結果”を参照してください。攻撃側プレイヤーは彼のユニットにその結果を適用します。
5. 攻撃側プレイヤーは彼の各ユニットごとにダイスを1個振ります。防御側プレイヤーは彼のユニットにその結果を適用します。
6. 防御側プレイヤーは踏みとどまって戦闘を継続するか、あるいは退却して戦闘を終了させるかを選択します。城の中にいる防御側は退却を選択することはできません。後述の“退却”を参照してください。
7. 防御側が戦闘の継続を決定したならば、攻撃側が継続か退却かを選択します。攻撃側が退却しなかったならば、戦闘の第2ラウンドが開始されます。各プレイヤーはリーダーの戦闘の修正値が適用されるユニットを変更することができます。
8. 第2あるいはそれ以降のラウンドにおいて、戦闘の結果は双方同時に適用されます。そのため、両プレイヤーが各自のユニットに関するダイスを振り終わってから、戦闘の結果を適用します。
9. もし双方のプレイヤーのユニットがまだ残っているならば、2から5のステップを繰り返します。戦闘は、一方の側が退却するか、あるいは全滅するまで続きます。双方の側が同時に全滅することもあり得ます。

防御側が城の中にいる場合、上記ルールに関して例外があります。この場合、攻撃側プレイヤーによって包囲戦が宣言され、そのエリアに双方のユニットが残っているまま戦闘が終了されることがあります。城の中のリーダー及びユニットは、そのエリア内にいる敵ユニットとまず戦闘を行い、それらを全滅あるいは退却させるまで、そのエリアから出ることはできません。

戦闘力修正

戦闘に参加するユニットをテーブル置いた後、各プレイヤーはリーダーの攻撃/防御能力値(“リーダー”セクションの“攻撃”、“防御”参照)によって、ユニットの戦闘力を修正することができますし、“3”あるいは“4”の守備隊戦闘力を持つ城にいる防御側もまた戦闘力を修正できます。リーダーは、それが指揮しているユニットと共にテーブル上に置かれます。これらの修正は重複して適用されてかまいませんが、戦闘力が7より大きくなることはありません。

結果

ユニットが攻撃を行うとき、プレイヤーはダイスを1個振り、出た目とユニットの修正後の戦闘力と比較します。もし出た目が修正後の戦闘力以下であったならば、攻撃はヒットします。もしユニットの修正後の戦闘力より大きな目が出たならば、効果なしとなります。

相手プレイヤーはヒットを彼の望むように彼のユニットに適用することができます。しかし、ユニットは、それが受けることのできるヒット数より多くのヒットを受けることはできません。完全戦力のユニットは2ヒットを受けることができます。減少戦力のユニットは1ヒットのみ受けることができます。従って、もし3つの完全戦力のユニットが戦闘に参加しており、3ヒットを受けたならば、プレイヤーは各ユニットが1ヒットずつ受けるか、1つのユニットが2ヒット受け(それによりそのユニットは除去されます)、もう1つが1ヒット受けることができます。プレイヤーは1つのユニットが2ヒットまでしか受けられないため、1つのユニットに3ヒットを受けさせることはできません。

所有プレイヤーは常に、どのユニットにヒットを受けさせるかを決めることができます。第2及び以降のターンでは、両方のプレイヤーがユニットごとにダイスを振ってから、結果を適用します: 戦闘の結果は同時に適用されます。ウィザードへのヒットの場合は、ウィザード負傷表でダイスを振らねばならない事に注意してください。

ユニットがヒットを受けた時、ユニットを減少戦力の面にひっくり返します。ユニットが2つ目のヒットを受けた時、ユニットは除去されます。もし戦闘終了時において、ユニットが減少戦力の面になっているならば、それらはそのままにされます。

例: Gorganun プレイヤーが攻撃側です。5の戦闘力のユニット1つと、4の戦闘力のユニット1つで攻撃を行います。プレイヤーは戦闘力5のユニットのためのダイスを振ることを宣言し、ダイスを振ります。出た目は3で、攻撃はヒットしました。Forseti プレイヤーは彼の完全戦力のユニット1つを裏返しました。Gorganun プレイヤーは戦闘力4のユニットのためのダイスを振ります。出た目は7でした。これは4より大きいので、攻撃はヒットせず、Forseti 側のユニットに何の影響も与えません。

退却

ラウンド終了時、一方あるいは双方のプレイヤーは退却し、戦闘を終わらせることを選択できます。城の中で防御しているプレイヤーは退却を選択することはできません。城の中で防御している敵ユニットを攻撃しているプレイヤーは“退却”を宣言できますが、彼のユニットはそのエリア内に留まります。プレイヤーが退却することを決定した場合、戦闘から退却するすべてのユニットは同じエリアへ退却せねばなりません。プレイヤーは以下の優先順位に従って、退却するユニットを移動させます。1の方

法で退却できるユニットのグループ(リーダーを含む)は、2あるいはそれ以後の方法で退却することを選択することはできず、1の方法で退却せねばなりません：

1. ユニットは、隣接する、敵ユニットが存在せず、且つその戦闘が発生したエリアに移動してきた敵ユニットが直前にいたエリアではないエリアへ退却します。
2. もし1の方法が不可能であり、そのエリア内に自軍のコントロール下にある城が存在するならば、ユニットはその城の中に退却できます。相手プレイヤーは、城の守備隊による修正を得られることとなった(“城の特典”参照)退却したユニットとの戦闘を継続するか、あるいは戦闘を終了するかを選択できます。
3. 1及び2の方法が不可能であるならば、ユニットは敵ユニットが1つだけ存在しており、且つその戦闘が発生したエリアに移動してきた敵ユニットが直前にいたエリアでないエリアへ退却します。敵ユニットの存在するエリアへの退却の場合、少なくとも3ユニットがそのエリアへ退却せねばなりません。それらのうちの2つのユニットが、そのエリアの敵ユニットと1ラウンドの戦闘を行わねばなりません。もし敵ユニットが除去されたならば、退却するユニットはそのエリアに移動できます。もし敵ユニットが生き残ったならば、そのエリアへの退却は行えず、代わりに退却したそれらのユニットは除去されます。この方法による退却は戦闘ラウンドの終了時に1回だけ試みることができます。
4. もし上記の方法による退却が不可能であるならば、退却することはできません。周囲を囲まれたユニットは戦い続けるしかありません。

オーバーラン

5つ以上のユニット(リーダーは数えない)によるスタックが、城の外、単独の敵ユニットのみが存在するエリアへ移動したならば、移動したプレイヤーはその単独のユニットに対して“オーバーラン”を試みることができます。1ラウンドの戦闘が行われます。もし敵ユニットが除去され、オーバーランを試みたスタックがまだ移動可能なスペース数を残しているならば、そのスタックは移動を続けることができます。もし敵ユニットが生き残ったならば、オーバーランを試みたスタックはそこで移動を終了し、両プレイヤーのユニットがそのエリアに置かれます。この時の戦闘は通常の戦闘ルールにて行います。

スペル

戦闘の各ラウンドごとに、ウィザードは1つのスペルを使用するか、あるいは戦闘力にて攻撃を行うかを選択できます。所有プレイヤーは攻撃のダイスを振る前に、どちらを選択するのかを宣言せねばなりません。また、ウィザードはどのスペルを使用するのかも宣言せねばなりません。いくつかのスペルは戦闘の特定の状況(自軍ユニットの“除去”あるいは敵ユニットの攻撃のヒットなど)に左右されることがあります。スペルはそういった特定の状況が発生したかどうかに関わらず、(そのラウンドのウィザードの行動として)使用されます。ウィザードは、スペルの成功チェックに失敗しない限り、1ターン中に何度でもスペルを使用することができます(但し、ウィザードは各戦闘ラウンドにおいてスペルを1つしか使用できません)。

海上戦闘

海上戦闘は、敵対するユニットが同一の海上エリア内に存在する場合に発生します。海上戦闘は陸上での戦闘と同様に解決されますが、若干の違いがあります。

Cavalry 及び Warsteed の戦闘力は、彼らの馬が海上では使用できないため半分(端数切り上げ)になります。

ユニットのスタックが4つのヒットを受けたならば、それらが乗っている船は沈没します。もしこれが発生したならば、すべての戦闘ユニットは除去されます。すべてのリーダー及びウィザードは、それぞれリーダー負傷表あるいはウィザード負傷表でダイスを振らねばならず、ダイスの目には5が加えられます。結果がリーダーあるいはウィザードの負傷であったならば、それは死亡として扱います。結果には2つの可能性があります：リーダーあるいはウィザードは捕獲されるか、あるいは船と共に沈むかのどちらかです(ダイスに5を加えるので、逃走の結果はありえません)。もし双方の船が同時に沈んだならば、すべてのリーダーとウィザードは死亡します。

退却も少し違ってきます。退却するユニットは戦闘が発生したエリアの外へ退却せねばなりません。ユニットは港へ退却することができますが、その港は戦闘を行った敵ユニットが直前に出航した港であってはなりませんし、戦闘のあった海上エリアに隣接した港でなくてはなりません。防御側が退却する場合、攻撃側が戦闘が発生した海上エリアに移動する直前にいた海上エリアへと退却することはできません。最も重要なことは、Erynmil 島へ近づくような退却は許されないということです。もし退却を行うことができないのであれば、戦闘を継続するしかありません。

城

城は、以下に述べるように、戦闘に様々な影響を与えます。

占領

自軍コントロール下の城のあるエリア内に1つあるいは複数のユニットが存在し、そこに敵ユニットが移動してきた場合、プレイヤーはユニットを城の中に入れるか、城の外に置くかを決定せねばなりません(それらは、いくつかを城の中、いくつかは城の外というように分けられることはできません)。城の中に入っているユニットはそのことを示すために、プレイヤーと反対側を向くように置きます。1つの城の中に入れるのはどちらか一方の側のユニットだけです。

守備隊

ユニットのいない城はその城の戦闘力(城に描かれた尖塔の数)に等しい、守備隊戦闘力を持ちます。敵ユニットがそのようなエリアに移動してきた場合、それらのユニットは1ヒットで除去される城の守備隊を攻撃することができます。守備隊戦闘力は、そのエリアに自軍ユニットが存在しない場合のみ使用されます。

城の特典

戦闘において、防御側プレイヤーは、ユニットが城の中にいるならば、以下のように彼のユニットの戦闘力を修正することができます。

- ・防御側ユニットが戦闘力3の城にいるならば、各ユニットの戦闘力は1増加します。

- ・防御側ユニットが戦闘力4の城にいるならば、各ユニットの戦闘力は2増加します。

これらの修正は累積され(リーダーによる修正も含め)ますが、修正後の戦闘力が7を超えることはできません。守備隊戦闘力が2の城は防御ユニットの戦闘力を増加させることはできません。

城で防御しているユニット(守備隊含む)は各戦闘ラウンドにおいて2回攻撃を行う(2回ダイスを振る)ことがで

きます。

コントロール

ゲームには6つの城があり、それぞれどちらかの Warlord のコントロール下でゲームを開始します。 Glaginsdrog、Kimrin、Ilrog は Lord Gorganun のコントロール下にあります。 Caer Navell、Caer Clavell、Caer Sillius は Lord Forseti のコントロール下にあります。 守備隊は、その城が敵対勢力のユニットによって占領させるまで、ゲーム開始時にその城を所有している Warlord のために戦います。 従って、Caer Clavell の守備隊は Lord Forseti のために、あらゆる Gorganun のユニットと戦闘を行います。 もし Gorganun ユニットが守備隊を排除し、城を占領したならば、新たな守備隊は Lord Gorganun のために Lord Forseti のユニットと戦います。 Lord Forseti が城を取り戻すためには、彼のユニットが守備隊を除去し、その城を占領せねばなりません。

廃墟の探索

廃墟を探索するには、活性化された1つあるいはそれ以上のユニットを廃墟へ移動させねばなりません。 廃墟は危険な場所です。 廃墟に移動したとき、プレイヤーはダイスを振ります。 もし“4”以下の目が出たならば、プレイヤーのユニットは1ヒットを受けます。 プレイヤーはどのユニットがヒットを受けるのかを選択することができますが、もしリーダーあるいはウィザードがヒットを受けるならば、プレイヤーはリーダー負傷表あるいはウィザード負傷表でダイスを振らねばなりません。 もしリーダーあるいはウィザードが捕獲されたならば、それらは敵の手に落ちたのではなく、罠に捕らえられたのであり、救出されるまで活性化されることはできません。 他の味方のユニットが廃墟に移動したとき、罠に捕らえられたリーダー及びウィザードは救出されます。 リーダーあるいはウィザードが罠に捕らえられたターンにおいて、そのターン中に活性化されたユニットによって救出されることはできません。 罠に捕らえられたリーダー及びウィザードは新たなスペル及び知識を獲得すること（“探索”参照）はできませんし、敵ユニットを攻撃することもできません。 もし敵ユニットが存在するならば、その廃墟を探索することはできません。 廃墟を探索する前に、戦闘が行われ、一方が排除（退却あるいは除去）されねばなりません。

探索

もし廃墟に少なくとも1つのユニットがいるならば、プレイヤーはその廃墟を探索できます。 探索を行うにはリーダーあるいはウィザードがいなくてはなりません。 他のユニットも廃墟に移動することができますが、それらはスペル及び知識を得ることはできません。 もしリーダーあるいはウィザードがいるならば（そしてリーダーあるいはウィザード負傷表でダイスを振らなくてよいならば）、プレイヤーは自動的に、王女を解放するのに必要な失われた知識の断片を発見することができます。 また、ウィザードは新たなスペルを発見するために廃墟を探索できます。 これは知識の獲得とは別に行われねばならず（1つの活性化において行われてはならない）、そしてウィザード1人で行われねばなりません。 ウィザードは通常の探索のためのダイスを振らねばならず、ヒットを受ける可能性があります。 もしウィザードがヒットを受けたならば、彼あるいは彼女はスペルを発見することはできず、上記のように負傷表でダイスを振らねばなりません。 もしウィザードがヒットを受けなかったならば、プレイヤーはダイスを1個振ります。 出た目が“4”以上であっ

たならば、ウィザードは新たなスペルを発見します。 スペル表1でダイスを振り、どのスペルを発見したのかを決定します。 ウィザードはそのスペルを習得しているスペルのリストに加えることができますが、加えないことを選択してもかまいません。 ウィザードユニットの2番目の数字が、そのウィザードが習得できるスペルの最大数であることを忘れないでください。 もしウィザードがそのスペルを習得しなかったとしても、彼あるいは彼女はこのターンにおいて再び新たなスペルの探索を行うことはできません。

複数のウィザードが同時に1つの廃墟を探索してもかまいませんが、それぞれ個別に、探索のためにダイスを振り、そしてどのスペルを発見したかのダイスを振らねばなりません。 敵対する双方のユニットが1つの廃墟に存在することはできません。 その状況が発生したならば、通常の戦闘ルールに従います。

しかし、もしユニットが移動した先の廃墟に敵ウィザードが罠に捕らえられていたならば、そのウィザードは捕獲されます。 罠に捕らえられたウィザードの捕獲あるいは解放がなされたならば、それを行ったユニットは、そのターンにおいてそれ以上廃墟を探索することはできません。 そのウィザードが探索の成果なのです。

ウィザードが単独で存在する廃墟に敵ユニットが移動してきた場合、通常通り戦闘を行わねばなりません。 しかし、通常の退却は行えず（その廃墟が海上エリアに隣接しており、しかもウィザードが Water Walk のスペルを持っていない限り）、ウィザードは逃げることはできません。 もしウィザードがヒットを受けたならば、ウィザード負傷表での“ウィザード逃走”の結果はすべて“ウィザード負傷”として扱われます。

加えて、Obfuscate のスペルを使用したウィザードは、敵ユニットが存在している廃墟を、それらに発見されることなく、そしてそれらと戦闘を行うことなく探索することができます。 ウィザードは新たなスペルを発見することはできませんが、知識を発見することはできます。 そのウィザードはやはり探索のダイスで無事ではなくてはなりません（負傷を受けてはなりません）。

援軍

援軍はプレイヤーのターン中に受け取ることができます。 これを受け取るには2つの方法があります：損害を受けたユニットの補充と徴兵です。 それぞれの詳細は以下に説明します。

損害を受けたユニットの補充

プレイヤーはヒットを受けて損害を被ったユニット（減少戦力面になっているユニット）を補充することができます。 そうするためには、そのユニットは、都市、港、街、あるいは城エリア内で活性化されねばなりません。 ユニットは補充を行ったターン中は移動及び攻撃を行うことはできません。 各エリアのタイプごとに補充できるユニットの数は以下の通りです：

城：プレイヤーは、城が包囲されていないならば、1ターンに、2ユニットまで補充を行うことができます。 もし包囲下（同じエリア内に敵ユニットが存在する）にあるならば、補充は全く行えません。 補充されるには、ユニットは城の中にいなくてはなりません。

都市あるいは港：プレイヤーは1ターンに2ユニットまで補充を行うことができます。

街：プレイヤーは1ユニットのみ補充を行うことができます。

補充を行うには、プレイヤーはそのユニットを活性化し、それを補充させることを宣言し、そして完全戦力の面にひっくり返します。

徴兵

プレイヤーは新たなユニットを徴兵することができます。これにより、徴兵を行った場所に新たなユニット（まだプレイに登場していないユニットあるいはすでに除去されたユニットのどちらか）を登場させることができます。徴兵は以下のような特定の場所でのみ行うことができます：

都市あるいは港: プレイヤーは1ターンに1ユニットの徴兵を行うことができます。

本拠地: プレイヤーは1ターンに1ユニットを徴兵できます。本拠地とは、プレイヤーの Warlord の居城のことです。Gorganun の本拠地は Glaginsdreg です。Forseti の本拠地は Caer Navell です。本拠地は包囲（敵ユニットが同じエリアに存在する）されることはありません。

新たなユニットを徴兵するには、プレイヤーは徴兵が可能なエリアにおいてリーダーを活性化せねばなりません。そのリーダーは徴兵したユニットを指揮下に置くことができなくてはなりません（そのリーダーは、指揮能力値よりも少ないユニットを指揮してはなりません）。そのリーダーはこのターン移動及び攻撃を行うことはできませんが、そのリーダーと共に活性化された他のユニットはそれらを行うことができます（それらがそうするならば、そのリーダーの指揮から外れます）。プレイヤーは、徴兵を行うリーダーを、他のリーダーの指揮下で活性化させてもかまいません（第2のリーダーとして活性化）。下位のリーダーであっても徴兵を行うことはできますし、上位のリーダーは移動や戦闘を行うことができます。Forseti の Elite Guard は徴兵することができません（補充は可）し、Cadmin と Terramax の徴兵に関しては特別なルールがあります。

例: General Algeron は2つの Elite Guard、4つの Foot Soldier、そして General Neko を指揮しています。スタックは都市 Eldinbourg にいます。Forseti プレイヤーは General Algeron を活性化し、それによって彼女の指揮下のすべてのユニットが活性化しました。Algeron は4つの Foot Soldier を率いて Riverton へ移動し、Elite Guard 2つは General Neko の指揮下に置きます。Neko は Cavalry ユニット1つを徴兵することを選択しました。Neko 及び Elite Guard は、General Neko が徴兵を行ったため、移動及び攻撃を行うことはできません。Neko は7の指揮能力値を持っており、2つのユニット (Elite Guard) しか指揮していなかったため、彼女は Cavalry を徴兵することができました。Cavalry ユニットは彼女の指揮下で Eldinbourg に登場します。

General Algeron 自ら徴兵を行うならば、彼女の指揮下にあるすべてのユニットは移動できなくなるため、プレイヤーは徴兵を行う前に、General Neko にいくつかのユニットを指揮させ、先に移動させておくことができます。

徴兵されたユニットは、徴兵された場所に、徴兵を行ったリーダーの指揮下で直ちにプレイに登場します。プレイヤーのすべてのユニットがプレイに登場しているならば、それ以上ユニットを徴兵することはできません（ゲームに用意されているユニットの数が絶対的な制限となるのです）。リーダー及びウィザードを徴兵することはできません。

Cadmin

Cadmin は別の領域からやってきた妖精です。それらは Lord Gorganun と同盟を組んでおり、彼を支援するためにそれらの兵を送っています。それらは、通常のユニットと異なる手順で徴兵されます。

ゲーム開始時、Gorganun プレイヤーは彼のウィザードの1人を Cadmin への大使として指名します。そのウィザードは死ぬまでその地位にあり、もしそのウィザードが死亡したならば、その後任を指名します。

Cadmin を徴兵するには、このウィザードが存在してはなりません。徴兵は、このウィザードが存在している、廃墟を除く、その他のあらゆる陸上エリアにて行うことができます。そのウィザードが活性化されねばならず、彼女は徴兵を行ったターン中、移動、スペルの使用を行うことはできません。1ターンに徴兵されてよい Cadmin は1ユニットだけです。プレイに登場する Cadmin の最大数は12です。

Terramax

ドラゴンの Terramax は特別な手順によって徴兵されます。後述の“Gorganun ユニット”を参照してください。

捕獲されたリーダー及びウィザードの人質交換

ターン終了時（両プレイヤーが活性化を行った後）において、捕獲されたリーダー及びウィザードを交換することができます。交換されたリーダー及びウィザードは味方のユニットのみが存在しているエリアへ置かれます。交換及びそれらの条件に関しては、常にプレイヤー間で自由に決めることができます。

ユニット

ユニットの各タイプには他とは少しづつ違いがあります。それらを以下に述べます。

Gorganun ユニット

Lord Gorganun は指揮下に多くの軍勢を持ちますが、それらは特に、魔法に重点を置いています。彼は敵対する Lord Forseti よりもより多くのウィザードを持っていますが、彼の軍隊の戦闘能力はあまり高くありません。Cadmin: Cadmin は別の領域からやってきた妖精です。それらは Lord Gorganun と同盟を組んでおり、彼を支援するためにそれらの兵を送っています。

War Group : 歩兵です。

War Steed : 騎兵です。

ドラゴンの Terramax : Terramax は巨大で、炎の息を吐くドラゴンです。彼は時折、Lord Gorganun と同盟を組みますが、彼の徴兵と彼を指揮下に置き続ける事は大変なことなのです。

Terramax は彼の巣に隣接する Asten にて徴兵することができます。ウィザードのみが Terramax を徴兵でき、そうするにはウィザードを活性化することが必要であり、他のアクションは行うことができません。活性化されたウィザードはダイスを1個振り、Terramax 徴兵表を参照します。結果の説明は以下の通り：

- ・**ウィザードは喰われる** : Terramax は怒り、そのウィザードを食べてしまいます。そのウィザードは除去されません。Terramax は活性化されません。

- ・**ウィザード負傷** : Terramax は怒り、ウィザードを攻撃します。ウィザード負傷表でダイスを振ります。もし結果が“ウィザード捕獲”であったならば、Terramax はそのウィザードを捕獲し、彼の巣に閉じ込めてしまいます。

そのウィザードは救出されるまでプレイから除外されます。ウィザードを救出するには、別のウィザードが Terramax 徴兵表でダイスを振らねばなりません。もし Terramax 活性化の結果が出たならば、閉じ込められていたウィザードは自由になりますが、Terramax は活性化しません。Gorganun のすべてのウィザードがこれによって Terramax により捕獲あるいは食べられる可能性があります。その場合、Terramax は活性化しません。

・**Terramax 拒否** : Terramax はウィザードに怒りを覚えることはありませんが、この時点では、Lord Gorganun に加勢することを説得できませんでした。Terramax は活性化しません。ウィザードは再び彼の徴兵を試みることができます。

・**Terramax 活性化** : Terramax は彼に加勢することに同意します。彼は直ちに、彼を徴兵したウィザードの指揮下で、Asten に置かれます。彼は以降のターンで活性化されることができます(紙切れなどに記録しておいた方がよいでしょう)。

ウィザードが Terramax の徴兵に失敗するごとに(ウィザードが生き残ったとして)、以降の、そのウィザードによる Terramax の徴兵のダイスには-1の修正が与えられます。Terramax は同じ人物が何度も訪ねてくるのを嫌うのです。

Terramax がゲームに登場したならば、彼はやはり扱いにくい存在には変わりありません。彼は、彼を徴兵したウィザードによって指揮されねばなりません。各ターン、そのウィザードは彼をコントロールするために、スペル成功チェックを行わねばなりません。もしチェックに失敗した(あるいは指揮しているウィザードがウィザード負傷表でダイスを振ることを強いられた)ならば、Terramax は凶暴化します。彼は、彼の周辺にいるすべてのものに攻撃し、殺そうとします。コントロールしているプレイヤーはダイスを1個振ります。もし1から5の目が出たならば、Terramax は敵ユニットを攻撃します。もし6以上の目がでたならば、彼はコントロールしているプレイヤーのユニットを攻撃します。このチェックは各戦闘ラウンドごとに行います。Terramax は彼が死ぬか、あるいはそのエリア内のすべてのユニットが除去されるまで攻撃を続けます。どちらの側のユニットも退却を選択することはできません。

Terramax が凶暴化した際、Terramax が攻撃している勢力に敵対している側のプレイヤーが、Terramax をコントロールします。双方の軍は相手のユニットを攻撃するか、あるいは Terramax を攻撃するのかわを選択できます。この選択は各戦闘ラウンドごとに変えることができますが、双方とも、Terramax が除去されるまで、退却を選ぶことはできません。リーダー及びウィザードは通常通り、リーダーあるいはウィザード負傷表でダイスを振りますが、リーダーあるいはウィザードの捕獲の結果が出た場合、それは捕獲ではなく死亡の結果として扱います。

もし Terramax が戦闘で生き残った(双方の勢力のすべてのユニットを除去した)ならば、彼は巢へ戻り、再び徴兵されることができます。もし彼が殺されたならば、彼はプレイから除外され、再び徴兵されることはありません。

Terramax が凶暴化していない状況で、戦闘においてヒットを受けたならば、彼を指揮しているウィザードは-2の修正でスペル成功チェックを行わねばなりません。もしチェックに成功したならば、彼はウィザードの指揮下に残

ります。もし失敗したならば、彼は巢へ戻ります。以降のターンにおいて、彼は再び徴兵される(完全戦闘力)ことができますが、Gorganun プレイヤーは最初からやり直さねばなりません。

Terramax はその恐るべき戦闘力に加え、4つのスペルを習得しています。それらは、Bad Fortune、Eldritch shield、Juggernaut、Terror です。彼は彼自身に対して Eldritch Shield と Juggernaut のみを使用します。彼はスペル成功修正値を持っていません。従って、彼はスペル成功チェックに成功するために、“5”以下の目を出さねばなりません。

Terramax は海上エリアへ、あらゆる隣接エリアから(港でなくともよい)移動することができます。また彼は海上エリアで移動を終えてもかまいません。

Gorganun リーダー

Warmaster Shale : Glaginsdrog でプレイを開始する。
Warmaster Kestrel : Kimrin でプレイを開始する。
Warmaster Ezelle : Glaginsdrog でプレイを開始する。

Gorganun ウィザード

Hastur : Ilrog でプレイを開始する。以下のスペルを持ってプレイを開始する。
“Bad Fortune” , “Enthrall” , “Terror”
Kishmin : Glaginsdrog でプレイを開始する。以下のスペルを持ってプレイを開始する。
“Eldritch Fire” , “Fly”
Niekimo : glaginsdrog でプレイを開始する。以下のスペルを持ってプレイを開始する。
“Obfuscate” , “Trotoise Speed”
Shimar : Kimrin でプレイを開始する。以下のスペルを持ってプレイを開始する。
“Bad Fortune” , “Eldritch Fire” , “Fog of War”

Forseti ユニット

Lord Forseti は世界で最も強力な軍隊を指揮下に置いています。彼は軍力を最も信頼しており、彼の軍隊はよく訓練されています。彼は魔法の価値を認めてはいますが、その優位性を最大限に活用することはできていません。その結果、Lord Forseti の部隊は魔法を活用した戦闘がうまくありません。彼は Lord Gorganun より少ない軍隊を指揮していますが、戦場では、それらはより効果的に戦果を上げるのです。

Cavalry : 騎乗した兵士です。彼らの槍の扱いに肩を並べる者はいません。

Elite Guard : これらは大陸中で最も強力な戦士達です。彼らは最高の戦士であり、少数精鋭であり、誰もが戦闘で彼らと剣を交えることを恐れています。Elite Guard は徴兵できません(他のユニット同様、補充を受けることはできません)。もしそれらが除去されたならば、それはゲームから失われます。

Foot Soldier : これらの部隊は歩兵です。

Forseti リーダー

General Kendrel : caer Navell でプレイを開始する。
General Algeron : Caer Sillius でプレイを開始する。
General Neko : Caer Clavell でプレイを開始する。
General Shelnor : Caer Navell でプレイを開始する。

Forseti ウィザード

Torin : Caer Navell でプレイを開始し、以下のスペルを持ってプレイを開始する : " Good Fortune" , " Summon Aid"

Ursa : Caer Sillius でプレイを開始し、以下のスペルを持ってプレイを開始する : " Courser' s Speed" , " Heal" , " Water Walk"

Vilkie : Caer Navell でプレイを開始し、以下のスペルを持ってプレイを開始する : " Obfuscate" , " Fog of War"

ダイスの目

1
2
3
4
5
6
7
8+

スペル

Eldritch Might
Teleport
WaterWalk
Land Bridge
Obfuscate
Fog of War
Enthrall
スペル表 3 でダイスを振る

コマンド表

ダイスの目	活性化
1	4
2	1
3	0
4	敵活性化 1
5	2
6	1
7	2
8	敵活性化 2
9	2
10	3

リーダー負傷表

ダイスの目	結果
1-5	リーダー逃走
6-7	リーダー負傷
8-9	リーダー死亡
10+	リーダー捕獲

ウィザード負傷表

ダイスの目	結果
1-5	ウィザード逃走
6-7	ウィザード負傷
8	ウィザード死亡
9+	ウィザード捕獲

失われた知識表 (使用しない)

ダイスの目	結果
1-5	知識の最初の断片
6-8	知識の第2の断片
9-10	知識の第3の断片

スペル失敗表

ダイスの目	結果
1-4	燃え尽きる
5-7	記憶消失
8-9	バックファイヤー
10	爆発!

スペル表 1

ダイスの目	スペル
1	Courser' s Speed
2	Eldritch Fire
3	Fly
4	Tortoise Speed
5	Summon Aid
6	Terror
7+	スペル表 2 でダイスを振る

スペル表 2

スペル表 3

ダイスの目	スペル
1-2	Good Fortune
3-4	Bad Fortune
5-6	Earthquake
7-8	Direct Attack
9	Juggernaut
10	Eldritch Shield

Terromax 徴兵表

ダイスの目	結果
1	ウィザードは喰われる
2-3	ウィザード負傷
4-6	Terromax 拒否
7-10	Terromax 活性化

スペルインデックス

ゲームに登場するすべてのスペルとその効果を以下に述べます。多くのスペルがゲームのルールを変更します。スペルの効果は通常のルールに優先して適用されます。

Bad Fortune (悪運)

ウィザードは敵プレイヤーのダイス1個を振りなおさせることができます。ウィザードは同一ラウンド中に攻撃とスペルの使用の両方を行うことはできません。このスペルは1ラウンド中のみ有効です。

Breach (裂け目)

このスペルは包囲時において、城の城壁に裂け目を作るために使用します。もしウィザードがそうするならば、防御側は、2回攻撃及び城から与えられるあらゆる防御側の修正を失います。戦闘の1ラウンドでスペルの効果は消え、防御側は城の中へと戻ることができます。このスペルは戦闘における他の手順に優先します。従って、例えば戦闘が同時であっても、防御側の修正がなされる前に城の城壁に裂け目が生まれます。

Courser's Speed (駿馬のスピード)

このスペルは活性化されたウィザードのアクションの開始時に使用されます。ウィザードは3つまでのユニットの移動スペース数を1スペース増やすことができます。このスペルの効果を受けるユニットは、そのウィザードと同じスペースで移動を開始しなくてはなりません。ウィザードは自分自身にこのスペルを使用することはできませんが、もし他のウィザードに効果を適用するならば、それも3つのユニットのうちの1つとしてカウントします。もしリーダーに効果を適用するならば、それも1つとしてカウントします。

Direct Attack (直接攻撃)

このスペルによって、ウィザードは味方の与えたヒットをコントロールすることができます。もしウィザードのプレイヤーが戦闘に置いてヒットを与えた場合、そのウィザードはこのスペルを使用し、防御側ではなく、攻撃側がどのユニットにそのヒットを適用するのかを選択できます。このスペルは現在の戦闘ラウンド内の1つの攻撃にのみ適用され、1戦闘ラウンド中のみ有効です。後の戦闘ラウンドにおいて再び使用できます。

Eldritch Fire (エルドリッチの炎)

ウィザードはこのラウンドの間、彼あるいは彼女の戦闘力を2増加させることができます。このウィザードはスペルの使用に加えて、攻撃を行うことが許されます。彼あるいは彼女の戦闘力は7より大きくなることはありません。このスペルは1戦闘ラウンドの間有効です。

Eldritch Might (エルドリッチの力)

ウィザードはいずれか1つのユニットの戦闘力を3増加させることができます。ウィザードは自身以外のユニット1つを選択します。ユニットの戦闘力は8を超えて大きくなることはありません。このスペルは1戦闘ラウンドの間有効です。

Eldritch Shield (エルドリッチの盾)

1つの敵ユニットのヒットを無効にします。このスペルは、敵プレイヤーが攻撃のダイスを振る前に使用されなくてはなりません。ウィザード側プレイヤーはどのユニットのヒットを無効にするのかを選択できます。このスペル

は1戦闘ラウンドの間有効です。

Enthrall (魅了)

ウィザードは、リーダーのように自軍ユニットを指揮することができます。ウィザードは攻撃及び防御能力値として彼あるいは彼女の戦闘力を使用します。ウィザードの指揮能力値は4です。

Fly (飛行)

ウィザードはこのスペルを使用したターンにおいて、追加の1スペースを移動することができます。このスペルはそのウィザードが活性化されたときに使用されなくてはなりません。ウィザードは海上エリアを通過して安全な陸上エリアへ移動することもできますし、海上エリアの航海中のスタックに加わって移動を終えることもできます。ウィザードが船に乗っている時、ウィザードがウィザード負傷表でダイスを振らねばなった場合、そのウィザードが乗っていた船が沈没した海上エリアに隣接する、敵ユニットのいない港へ、ダイスを振る代わりに移動することができます。

Fog of War (戦場の霧)

このスペルは戦場を覆いつくす不気味な霧を発生させ、視界を奪います。敵ユニットの戦闘力は合計で4戦闘力分減少します。ウィザードがどのユニットがこの影響を受けるのかを決定します。従って、ウィザードは1つのユニットの戦闘力を4減らすことができますし、4つのユニットの戦闘力を1つ減らすこともでき、どのような組み合わせでもかまわないのです。ユニットの戦闘力が1より小さくなることはありません。このスペルは戦闘開始時に使用されます。この効果は戦闘終了時まで継続し、ウィザードは各ラウンドにおいて、効果を適用するユニットを変更することができます。

Good Fortune (幸運)

このウィザードのプレイヤーはダイスを1回振りなおすることができます。このスペルを使用したウィザードは攻撃を行えません。これは1つの攻撃に関してのみ効果を発揮します。

Juggernaut (驚異的な力)

いずれか1つの味方ユニットがこのラウンドにおいてヒットを与えたならば、それは1ヒットではなく2ヒットになります。このスペルは攻撃のダイスを振る前に使用します。もし攻撃が失敗したならば、そのスペルは無駄になります。このスペルは1つの攻撃にのみ適用されます。ウィザードは自身にたいしてこのスペルを使用することはできませんが、Terromaxに対して使用することはできません。Terromaxは同一ラウンド中にこのスペルを使用し、さらに攻撃を行うことができます。

Heal (治療)

ウィザードは同一スペース内にいるユニット1つを補充することができます。ウィザードは移動及びその他のアクションを行うことはできませんし、補充を受けたユニットも移動できません。また補充を受けるユニットはウィザードと同じスペースでターンを開始しなくてはなりません。

Obfuscate (隠密)

このスペルは敵の視界から3ユニットまでを隠します。隠されたユニットは攻撃されることはありませんし、敵に

見つかることなく敵ユニットを素通りできます。もしこのスペルを戦闘中に使用したならば、効果を受けたユニットは攻撃できませんが、ヒットを受けることもありません。もしそれらのユニットをコントロールしているプレイヤーが攻撃することを選択したならば、スペルの効果はなくなります。 そうしなければ、スペルの効果はプレイヤーの次のターンまで継続します。 ウィザードはこのスペルを自身に対して使用できるため、敵ユニットと同じエリアにいることができます。

Summon Aid (援軍召喚)

ウィザードは戦闘に参加させるために、隣接するエリアにいる自軍ユニット1つを呼び寄せることができます。すでに活性化されたユニットであるかどうかは関係ありません(もしそれがウィザードで、もしそれがスペル成功チェックに失敗し、スペルが使用できないとしても);それはやはり呼び寄せられ、戦闘に参加できます。もしそれがリーダーであるならば、そのリーダーがスタックしていた他のユニットの指揮を失います(しかし、戦闘に参加しているユニットを指揮することができます)。このスペルは戦闘開始時に使用され、ユニットは直ちに呼び寄せられますが、このスペルを使用したウィザードはそのラウンドにおいて、攻撃を行えませんし、他のスペルを使用することもできません。

Teleport (テレポート)

このスペルはウィザードが移動する前に使用します。そのウィザードはこのターン、4スペースまで移動できます。ウィザードはErynmil島へテレポートすることはできません。しかし、ウィザードは乗っていた船が沈没するとき、このスペルを使用して、船が沈没した海上エリアに隣接する、敵ユニットのいないエリアへとテレポートすることが許されます。結果として、ウィザードはウィザード負傷表でダイスを振る必要はなくなります。

Terror (恐怖)

ウィザードは2つの敵ユニットに恐怖を与え、戦闘から退却させることができます。通常の退却が可能です。もし退却が出来ないのであれば、スペルは効果を発揮しません。リーダー及びウィザードはスペルの効果を受けることはありませんが、退却するユニットと共に退却することを選択できます。このスペルを航海中のユニットに対して使用することはできません。

Tortoise Speed (亀のスピード)

このスペルにより、ウィザードは3つまでの敵ユニットの移動を遅くすることができます。スペルはまだ移動していない、ウィザードから1スペース離れたエリア内のユニットに対して使用されます。効果を受けたユニットの移動可能スペース数は1減少します。移動ポイントが1のユニットが効果を受けた場合、それはこのターン移動できません。

もし対象となるユニットがマップボード上にいるならば、スペルを使用したプレイヤーが効果を受けるユニットを選択します(もし3つより多くのユニットがいるならば)。もし敵プレイヤーのカード上に置かれているならば、敵プレイヤーが効果を受けるユニットを選択します。

Waterwalk (水面歩行)

ウィザードは海岸エリア(港でなくてもよい)から隣接する海上エリアへ移動できます。ウィザードが乗った船が沈没するとき、このスペルを使用したウィザードはウィザ

ード負傷表でダイスを振る必要がありません。

追加シナリオ

以下はAvalanche Pressのホームページに掲載された追加シナリオです。

Unhappily Ever After: The War of the Dragon

Tears of the Dragonにおいて、プレイヤーは古代の知識を獲得するために、そして古代からの拘束からドラゴンの王女であるErynmilを解放するために、マップ上を駆け回りました。それを成し遂げた男は偉大な力を手に入れたことでしょう。しかし、その後、幸せが訪れたのでしょうか？ 敗者は座り込み、苦悩するだけなのでしょうか？

新たなシナリオは、競争の勝敗が決した後のエピソードを扱っています。Lord Gorganunが王女と結婚しました；Lord Forsetiは長年のライバルが得た強大な力の行使を恐れ、彼自身が武器を手にとったのです。

セットアップ

Tears of the Dragonのすべてのユニットを使用し、これにはドラゴンのTerramax（ゲーム開始時からLord Gorganunに従っている）も含まれます。加えて、Lord ForsetiプレイヤーはGranadaからやってきたサンティアゴの12の騎士を受け取ります。これらはTears of the DragonにおけるCavalryと同様に扱われます。※新たなユニットはAP社のホームページにイメージ画像が公開されています。

各プレイヤーは交互に、マップ上に1つのユニットあるいはリーダーを置いてゆきます。ユニットは敵ユニットあるいは敵リーダーが存在するエリアへ置くことはできません。Forsetiプレイヤーが最初にユニットを置きます。勝利条件に注意してください；セットアップの時点でゲームに負けることがないように…。

特別ルール

1. ドラゴンTerramax Terramaxに関する凶暴化及び彼のコントロールのルールは無視します。ErynmilはLord Gorganunと結婚しており、Terramaxは彼女のために戦いに加わっているのです。

2. 失われた知識 すべての失われた知識は取り戻されています。もはや廃墟はゲームにおける特別な優位性をもたらすものではなくなりました。

3. Erynmilの力 すべてのGorganunのウィザードは最大数のスペルを持ってゲームを開始します。Gorganunプレイヤーはそれらが得ている追加スペルを選択します。

4. Forsetiの経験 各Forsetiのウィザードはゲームの準備に関するゲームルールに記載されているスペルに加えて、追加の1つのスペルを持ってゲームを開始します。Forsetiプレイヤーはそれらの追加のスペルを選択します。

5. Dragon Sea ユニットは海上を移動することはできません。

勝利

プレイヤーがゲーム中のいずれかの時点で6つすべての城をコントロールしているならば、彼は直ちに勝利します。

Tears of the Penguin

Dragon Seaの海岸で生活していたペンギン達は人間達の動向を少し気にしていました。しかし、War of Dragon（ドラゴン戦争）がGorganunとForsetiの関係を破壊したとき、彼らの巢は荒らされ、卵は割られ、それによりペンギン達は激怒しました。ペンギン達は進軍を始め、双方と戦い、彼らのくちばしを敵の血で真っ赤に染めました。ペンギン達の勇敢な行動の多くは、Dragon Seaの岩だらけの海岸に何世紀にも渡って残されたのです。

War of the Dragonにおけるこの重要な部分はTears of the Dragonのゲームではカバーされておらず、これはデザイナーの強固な意志によるものと思われます。我々はこの見落としを訂正し、ペンギンの召還ルールと、ダウンロード可能なフリーのプレイコマを提供するものである。

1. ペンギンマジック

ペンギンはウィザードに呼び出された時にのみプレイに登場します。新たなスペル“Summon Penguins（ペンギン召還）”を追加します。このスペルを持ってゲームを開始するウィザードはいませんが、廃墟の探索によって習得された他のスペルの代わりに、このスペルを習得することができます。※ペンギンユニットは表裏それぞれが従属する勢力を表しており、適切な面を上にして置かれます。）

徴兵において、ウィザードはこのスペルの使用を試みることができます。もし成功したならば、ダイス1個を振ります。出た目が、同じエリア内に出現するペンギンユニットの数になります。他の徴兵に関するルールすべてが適用されます；ペンギンを指揮するには、指揮能力のあるリーダーが存在してはなりません。

ダイスの目が10だった場合、Penguin Chieftain（ペンギンの族長）も登場します。

もしスペルがバックファイヤーとなった場合、ペンギンは出現しますが、それらは敵に従属することとなり、直ちにそのウィザードとそのエリアにいる彼の他のユニットを攻撃します。

2. Penguin Chieftains（ペンギンの族長）

ペンギンの族長はペンギンのみを指揮することができ、ペンギンでないユニットの戦闘力に影響を与えることもありません。すべての族長は同じ能力を持っており、ランクを持っていない（ペンギンは平等主義の種族なので）ことに注意してください。人間のリーダーは常にペンギンの族長よりもランクが上位であるものとして扱います。

3. 海の誘惑

ペンギンは以下のエリアでのみ徴兵でき、また以下のエリアにのみ移動することができます；Seaside、Denvonport、Rockhurst、Ossum、Brightsea、Ilrog、Foam Break、Alder Bay、Asten、Sea Reach、Island。もし上記エリア以外への退却を強いられたならば、それらのペンギンユニット（ペンギンの族長を含む）は除去されます。

もしペンギンユニットが乗っている船が沈没したとしても、ペンギンユニットは何の影響も受けません。

4. ペンギンの忠誠

もし戦闘に敗れ（それらは退却し、敵はそうしなかった場合）たならば、それに含まれていたあらゆるペンギン（族長含む）は退却できず（ペンギンは歩くのが遅いので）ません。それらは敵側に寝返ります（ユニットをひっくり返します）；それらは新たな主に従属します（もし寝返った先にそれらをコントロールできるリーダーが存在しているならば。もし存在しないならば、それらはプレイから除去されます。寝返った族長はそれらのペンギンをコントロールすることができます）。

5. 戦闘におけるペンギン

ペンギンは減少戦力面を持っていません。もし戦闘において、ヒットを受けたならば、それはプレイから取り除かれます（しかし、後で、再び徴兵されることはできます）。