

ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュア よくある質問と回答

(2004年4月8日付)

この文書には、『ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュア・エントリー・バック』、『Miniatures Handbook (未訳)』および『ハービンジャー』、『ドラゴンアイ』、『アークフィンド』、『ジャイアント・オヴ・レジェンド』の各エキスパンション・バック内のルールに関してプレイヤーが質問するであろう項目の中から、最も重要なものに関する回答を記載した。

ゲーム全体に関する質問

質問。 スカームッシュのシステムはダンジョンズ&ドラゴンズ ロールプレイングのシステムとどう違うのですか？

回答。 大まかに言って、スカームッシュのシステムはD&D ロールプレイングのシステムを簡略化したものであり、何体もの異なったクリーチャーを同時に動かしてテンポ良くバトルを楽しめるよう、ルールを単純化してある。以下にスカームッシュのシステムの特徴をいくつか挙げておく。

指揮官： 指揮官がいないと、クリーチャーたちは移動が遅くなり、逃げ出しやすくなる。また指揮官は部下にさまざまなボーナスを与える。

士気： ヒット・ポイントが半分に減少したクリーチャーは逃げ出す（敗走する）ことがある。指揮官はこうなったクリーチャーが逃げないように、士気回復を試みることができる。

イニシアチブ： 各ラウンド、君は自身のウォーバンド全体に関してまとめて1回のイニシアチブをロールする。各クリーチャーごとにロールを行なうのではない。各ラウンド、プレイヤーは自分の番が来るごとに2体のクリーチャーを起動し、これを、すべてのプレイヤーが手持ちのクリーチャーすべてを起動するまで繰り返す。

目標の選択： 君は通常、射撃、呪文の発動、突撃などを、最も近い敵に対して行なう。そう簡単に、相手の指揮官を狙い撃ちするわけにはいかない。

ダメージ： ダメージとヒット・ポイントはすべて5の倍数となっている。たとえばオーガは30ヒット・ポイントを持ち、グレートクラブの一撃で15ダメージを与える。

セーブ： 各クリーチャーはセーヴィング・スローのボーナスとして自身のレベルを使用する。

機会攻撃： これはより簡単になっている。5フィート・ステップはなく、1ラウンドに行える機会攻撃の回数にも制限はない。間合いの長い攻撃で離れたマス目に対して機会攻撃を行なうこともない。

質問。 『D&Dミニチュア』のトーナメントに関する最新情報はどこで入手できますか？

回答。 オンラインで、「<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/minis/tournaments>」のURLから入手できる。

ルールの優先度

質問。 『D&Dミニチュア』の『スカームッシュ・ルール』のブックレット、『Miniatures Handbook』、および『アペレーション』セットの発売とともに発表される改訂版ルールブックの間にルール上の違いはありますか。また、いずれのルールが優先しますか？

回答。 特に明記されていない限り、より新しいルールブックが古いルールブックに優先する。『Miniatures Handbook』は『D&Dミニチュア』の『スカームッシュ・ルール』のブックレットよりも新しいため、そちらに載っている方が正しいルールである。2004年後半に改訂版のルールブックが発表されれば、既存のすべてのルールよりも優先度が高くなる。

クリーチャーの起動

質問。 クリーチャーは起動された際、何もしないことを選択できますか？

回答。 できる。なんらかの効果や能力（たとえば制御困難や混乱）によってそうできないと明記されていない限り、クリーチャーは攻撃も呪文や特殊能力の使用も行わず、その場にじっと留まっていることができる。

攻撃

質問。 複数回攻撃を行なえるクリーチャーは、そのすべてを同一の敵に対して使用しなければなりませんか？ そうであるならば、最初の攻撃で敵を敗走させたり撃破したクリーチャーは事実上、2回目以降の攻撃を失うこととなります。

回答。 その必要はない。クリーチャーは望むなら、複数の攻撃をそれぞれ

別々の敵に対して行なうことができる。クリーチャーは各攻撃の目標を、それぞれの攻撃を行なう直前に選択する。

質問。 クリーチャーが複数回攻撃を行なう場合、クリーチャーのデータ・カードに記載された順番で解決しなければなりませんか？

回答。 そんなことはない。クリーチャーは複数回攻撃を、望みどおりの順番で解決する事ができる。たとえばミノタウロスの近接攻撃は+7/+2(20)である。この場合、望むなら+7の攻撃を行なうより先に+2の攻撃を行なってもかまわない。しかしながら、プレイヤーが攻撃をロールする前にきちんと明言しない限り、クリーチャーはデータ・カードに記載された順番で攻撃を使用しているものと判断される。

機会攻撃

質問。 クリーチャーが、敵の機会攻撃に収められているマス目から離れる際に機会攻撃を誘発するとします。移動するクリーチャーは、機会攻撃が解決される前に移動する先のマス目を選択しなければなりませんか、それとも機会攻撃の結果を見てから行く先のマス目を選択する事ができますか？

回答。 行く先のマス目は機会攻撃が解決される前に選択しなければならない。

指揮下にあるかないか

質問。 とあるクリーチャーが指揮下にあるかないかは、どの時点で判断しますか？ そのクリーチャーのターンの開始時に1回判断を行ない、そのクリーチャーの次の起動まで、その判断を記憶しておくのですか？

回答。 君はクリーチャーが指揮下にあるかないかの判断を、その情報が必要となるたびに行なう。これにはクリーチャーのターンの開始時も含められるが、判断が必要なのはこのタイミングだけではない。クリーチャーは、ルールによって示された基準に合致するときであれば何時でも、指揮下にある。つまり、指揮下にある状態でターンを開始したクリーチャーが、その後、自らのターンの中で指揮下でない状態となったり、またその逆もあり得るといふことだ。加えて、とあるクリーチャーが他のクリーチャーのターン中に、指揮官が移動したり撃破されたことによって、指揮下でない状態となることもあり得る。しかしながら、指揮下にある状態でターンを開始したクリーチャーは、そのターンの間中、指揮下にあるかのように移動を行なうことができる。

突撃

質問。 突撃を行なうクリーチャーは、目標に隣接する中でもっとも近い場所で移動を終えねばなりません。どの場所がもっとも近いのかは、どうやって判断するのですか？

回答。 突撃を行なうクリーチャーの開始時の場所から、目標のクリーチャーに隣接するすべての場所までの距離を数える。もっとも近い敵に関するルールと同様、いくつかの場所が同様の近さにあった場合には、行動を行なっているクリーチャーがいずれか好きなものを、もっとも近いものとして選択できる。

質問。 『Miniatures Handbook』のP.93（英語版『Skirmish Rule』P.17、『スカームッシュ・ルール日本語版Ver.3』P.9）の突撃に関する図表を見ると、実際には、ドワーフのアクスファイターから見て、オークのパーサーカーに突撃する場合にもっとも近いと数えることのできるマス目が2つあります。これは誤りですか？

回答。 この図表は、君の述べた理由から、やや誤解を招くものと言えるが、いずれにせよ、オークのパーサーカーのすぐ上のマス目はマン・アット・アームズによって遮られており、そのため我々は、特に候補として挙げなかった。マン・アット・アームズがその位置にいなかったなら、ドワーフのアクスファイターは、2つのうちどちらのマス目であっても、突撃すべきもっとも近いマス目として選ぶことができる。

コスト

質問。 クリーチャーのコストを算出するために使用された計算式を教えてくださいませんか？

回答。 スカームッシュ・ルールにおけるクリーチャーのコストを計算するための公式というものには存在しない。クリーチャーのさまざまな戦闘に関する数値や特殊能力はさまざまに影響しあい、組み合わせによって強くなったり弱くなったりするので、公式を当てはめるだけではうまく行かない。各クリーチャーのコストは、見積もりや他との比較、そしてもっとも重要な手法であるテストプレイを通じて決定される。

遮蔽

質問。遠隔攻撃の目標であるクリーチャーは、遮蔽を与える特殊地形やクリーチャーごとに累積してACに+4のボーナスを得るのですか？

回答。違う。遮蔽は、目標に遮蔽を与える特殊地形やクリーチャーの数に関わらず、ACに+4のボーナスを与える。

クリーチャー種別

質問。人怪 (Monstrous Humanoid) は、呪文や特殊能力のうち人型生物 (Humanoid) のみに作用するものに関して、人型生物 (Humanoid) であると扱われますか？

回答。扱われない。人怪と人型生物は別個のクリーチャー種別である。

クリティカル・ヒット

質問。なんらかの能力や効果 (ティーフリングのキャプテンの指揮官効果など) によって、出目が19か20でクリティカル・ヒットが得られる場合、出目が19のときは、自動命中となるのですか？

回答。なる。すべてのクリティカル・ヒットは同時に自動命中でもある。これはたとえ目標が“クリティカル・ヒット”への完全耐性を持っていたとしても例外ではない。

ダメージ

質問。無防備状態の敵に対して2倍ダメージを与える際、ボーナス・ダメージも2倍にしますか？

回答。しない。クリティカル・ヒットの場合と同様に、ボーナス・ダメージは2倍とならない。基本ダメージを2倍とし、それにボーナス・ダメージを1回だけ加える。

質問。さまざまな効果がダメージを増減させている場合にはどうなりますか？どのような順番で計算を行いますか？

回答。まず最初にダメージに対する足し算をすべて適用する。次に引き算をすべて適用する。その次にダメージを何倍かにするあらゆる効果 (たとえば脆弱性) を適用する。効果において最低値が設定されており、すべての計算を行なった後の結果が最低値よりも低くなったなら、ダメージは設定された最低値の値となる。

質問。クリーチャーの近接攻撃が複数のタイプのダメージを与える場合 (例：“エイザーの襲撃兵”の近接攻撃ダメージは“5+5[火]”) “ダメージ-[#]”のように記述されている効果はいずれのダメージを減少させますか？通常ダメージですか、[火]のダメージですか？それとも両方ですか？もし両方なら、どちらのタイプが先に減少させられますか？またこのような効果は“エヴァーミートのウィザード”の近接ダメージの“10[電気]”を減少させることができますか？

回答。ダメージを2倍にする効果が基本ダメージのみを2倍にするのと同様、ダメージを増加させたり減少させる効果は基本ダメージのみに作用する。エイザーの襲撃兵の場合、基本の5ダメージが減少させられ、結果として5ポイントのボーナス[火]ダメージのみを与えるようになる。エヴァーミートのウィザードの近接攻撃ダメージは基本ダメージ自体が[電気]ダメージであるため、そういった効果はこの近接攻撃を与えるダメージの量を5減少させ、結果として5ポイントの[電気]ダメージとなる。

質問。ブルズ・ストレンクスやレイ・オヴ・エンフィーブルメントのように“ダメージ”を増減させるがタイプが指定されていない効果の場合、呪文や特殊能力の与えるダメージにも作用することができますか？

回答。こういった効果は特にそうであると明記されていない限り、戦闘ダメージ (近接または遠隔) のみを増減させる。

(記注：このルールはドリズトなどの指揮官効果にも適用される。幾度かルール解釈が変更された問題なので注意が必要)。

効果の距離の判断

質問。特定のマス目や特定のクリーチャーまでの距離を判断する際、移動困難な地形の効果を検討に入れますか？

回答。移動困難な地形の効果を検討に入れるのは、移動に関して距離を数えるときだけだ。たとえば、急接近や突撃のためにもっとも近い敵がどれであるかを判断する場合、移動困難な地形によって移動するクリーチャーの移動が遅くなるのであれば、移動困難な地形の効果を検討に入れねばならない。しかしながら、遠隔攻撃のためにもっとも近い敵がどれであるかを判断したり、とあるクリーチャーが指揮官から6マス以内にいるかどうかを

判断する場合には、君は移動困難な地形の効果を検討に入れない。

質問。呪文や能力の中には (たとえば“打ち消しの歌”や“サモン”のように) 一定のマス目の数の距離内で、クリーチャーに作用したり、効果を生じさせたりするものがあります。特定のクリーチャーやマス目が距離内にあるかどうかは、どのように判断するのですか？壁に関しては、迂回して数えるのですか、それとも壁をつきつて数えるのですか？

回答。特にそうでない限り、君は能力や呪文に関して、遠隔攻撃の場合と同じように距離を数える。斜めに数える場合のルールは考慮に入れるが、移動困難な地形は考慮に入れない。遠隔攻撃と同様、君は壁の角や端を回り込んで距離を数える。壁をつきつて数えてはならない。

エチケット

質問。ゲーム中、自分のクリーチャーのデータ・カードを相手に見せずにおくことはルール上許可されますか？ルールによれば地形タイルを配置する直前に“ウォーバンドを公開”することになっています。自分のクリーチャーたちの名前だけを対戦相手に告げ、クリーチャーの能力のいくつかを“隠し球”にしておいて後でびっくりさせることはできますか？

回答。できない。君のデータ・カードは他のプレイヤーやジャッジが必要に応じて自由に見られるようにしておかねばならない。

ミニチュアの向き

質問。バトル・グリッド上でミニチュアがどちらを向いているかということは問題になりますか？自分のクリーチャーの“背後”から忍び寄った敵のクリーチャーは攻撃ロールやダメージにボーナスを得ますか？

回答。ミニチュアの向きは関係ない。ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュアのゲームにはミニチュアの向きという概念がない。すべてのクリーチャーはすべての方向を見、すべての方向に対して反応し、効果的に戦うことができる。だから君のミニチュアが向いている方向は問題にならない。

陣営

質問。クリーチャーの中には相手の陣営が何であるかによって異なった作用を与える能力を持つものがあります。このような能力を、複数の陣営に属するクリーチャーに対して使用する場合には、どのように解決しますか？たとえばトーム神のパラディンの“悪の抹殺”の能力は悪のクリーチャーに対する近接攻撃ダメージに+10のダメージを与えます。この場合クレイ・ゴーレム (CG/CE) を攻撃する際にボーナス・ダメージは得られますか？招来されて“秩序にして悪”のウォーバンドに入った中型アース・エレメンタル (LG) を攻撃した場合はどうですか？

回答。回答は君が遊んでいるスカーミッシュ・ゲームの種類によって変化する。

通常 (構築戦) のスカーミッシュの場合、ウォーバンド編成の最初のステップは陣営の選択である。君のウォーバンドにいるすべてのクリーチャーは、君のウォーバンドの陣営に完全に合致しているものと判断される。{ウォーバンド編成} 各種サモンの呪文および能力などによって加えられたものや、その他ゲーム中に追加されたものも、これに含まれる。言い換えるならば、君が“混沌にして悪”のウォーバンドを使用している場合、君のウォーバンドのすべてのクリーチャーは、呪文、特殊能力、その他すべての効果に関して、“混沌にして悪”であるものとして扱われる。詳細については用語集の“悪”、“混沌”、“善”、“秩序”の各項の定義を参照のこと。上記の例でいくとトーム神のパラディンは、クレイ・ゴーレムが混沌にして悪のウォーバンドに属していた場合にはボーナス・ダメージを得るが、混沌にして善のウォーバンドに属していた場合にはボーナス・ダメージを得られない。また上記の例の中型アース・エレメンタルに大してはボーナス・ダメージを得る。なぜなら秩序にして悪のウォーバンドに属しているからである。

“ボックス戦シナリオ”や他のさまざまな限定フォーマットのシナリオのように、ウォーバンド編成の際に1つの陣営を選択する必要がないスカーミッシュでは、この種の能力に関して、カードに印刷されている各クリーチャーの陣営を使用する。たとえば上記の例でいうと、トーム神のパラディンはクレイ・ゴーレムに対してボーナス・ダメージを得ない。クレイ・ゴーレムは“混沌”だが“悪”でも“善”でもないからである。同様にトーム神のパラディンは中型アース・エレメンタルに対して決してボーナス・ダメージを得られない。なぜなら中型アース・エレメンタルは“秩序にして善”だからである。

部下と指揮官

質問。指揮官は指揮官効果の利益を得ることができますか？

回答。できない。指揮官効果は君のウォーバンドにいる他の指揮官や、仲間の指揮官の助けとはならない。指揮官効果の恩恵を受けるのは部下だけだ。しかしながら、敵のクリーチャーに作用する種類の指揮官効果は、敵の指揮官に対しても作用する。

質問。クリーチャーが有益な指揮官効果を受けるためには、その指揮官が、そのクリーチャーを指揮下に置くことができる必要がありますか？たとえばトルル（制御困難5）がドラウのロルス神クレリック（指揮官値5）の指揮下にあり、かつ仲間のティーフリングのキャプテン（指揮官値4）から6マス以内にとします。このトルルはティーフリングのキャプテンの指揮官効果を受けることができますか？D&Dミニチュア『スカーミッシュ・ルール』のブックレットを読むと、指揮官効果を受けられないように思われますが、『Miniatures Handbook』にはそのように読める記述がありません。どちらが正しいのでしょうか？

回答。D&Dミニチュア『スカーミッシュ・ルール』のブックレットが正しい。クリーチャーは、その指揮官の指揮下になれば、その指揮官の有益な指揮官効果を受けることができない。指揮官は、自らの指揮官値より高い制御困難の値を持つクリーチャーに対し、有益な指揮官効果を及ぼすことはできない。

ヒット・ポイント

質問。呪文や特殊能力（**ベアズ・エンデュアランス**や“むさぼり食らう”など）によって、クリーチャーのヒット・ポイントを開始時の値を超えて上昇させることができますか？

回答。できる。原則として、効果はクリーチャーのHPを開始時の値を超えて上昇させることができる。しかしながら、治療効果は決してそれを行なえない。さらなる詳細については用語集の“HP”と“治療”の項を参照すること。

質問。クリーチャーのヒット・ポイントを開始時の値を超えて上昇させた場合、いつの段階で半分のHPまで減少したことによる**士気セーブ**を行なわねばならないのか、ということに何らかの作用を与えますか？たとえば、**グルームシュ神のクレリック**（開始時のHPは20）が自身に対して**ベアズ・エンデュアランス**を發動し、HPを30に上昇させたとき、このクレリックは10HPになったときと15HPになったとき、どちらの段階で**士気セーブ**を行なわねばならないのですか？

回答。クリーチャーは、開始時のヒット・ポイントの半分にまでHPを減少させられたときに士気セーブを行なわねばならない。この例の場合、**グルームシュ神のクレリック**は20HPで開始しているのであるから、10HPに到達した段階で**士気セーブ**を行なわねばならない

視線

質問。クリーチャーは視線を遮りますか？

回答。いや、クリーチャーは視線を遮らない（ただし遮蔽は与える）。特定の種類の地形（壁など）や効果（不可視状態など）は、視線を妨げる。特定の地形や効果が視線を遮ったり妨げたりする場合には、それらの説明文に明記されている。

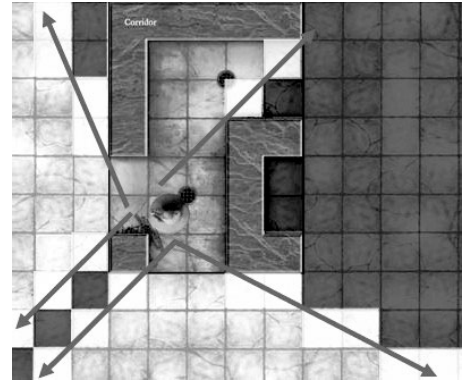
質問。視線を判断する方法について解説していただけますか？

回答。視線はD&D ロールプレイングのルール（訳注：3.5版）とまったく同様に働く。基本的なルールは2つの部分に分かれる。まず第1に、攻撃側のプレイヤーが、攻撃側のマス目のいずれかの角から防御側のマス目のいずれかの角まで、視線を遮るマス目を交差せずに直線を引くことができたなら、**視線は通る**。第2に、防御側のプレイヤーが、攻撃側のマス目の先ほどと同じ角から、防御側のマス目のいずれかの場所まで、障害となるマス目を交差するように直線を引くことができたなら、防御側は**遮蔽**を得る。ここでいう障害となるマス目とは、壁、像、その他のミニチュアを含むもののことだ。視線を遮るマス目とは、壁を含むもののことだ。

ただし、注意しておかねばならない例外が2つある。まず第1に、大型以上のクリーチャーは、もしそのミニチュアが占めるいずれか1つのマス目に対して何にも妨げられずに視線が通るのであれば、**近接攻撃**に対する遮蔽を得ない。大型以上のクリーチャーへの遠隔攻撃に関しては、通常の遮蔽のルールが適用される。第2に（そして唯一やこしい例はこれだけなのだが）視線をたどる際、障害となるマス目の辺にそったり、障害となるマス目に一点で接触したとしても、それ以外に何ものにも遮られない

直線が引けるのであれば、視線は遮られない。しかしながら、それ以外に何ものにも遮られない直線が引けないのであれば、角に接触したり、辺にそってただるだけでも、視線は遮られる。

この図（http://www.wizards.com/dnd/images/mi_los_flat_med.jpg）では、濃い影がかかっているマス目に対しては、弓兵からの視線が遮られている。それらのマス目に関して、この弓兵はまったく視線にとらえていないのである。影になっていないマス目に関しては遮られずに視線が通っている。これらのマス目にいる目標は遮蔽を得ない。薄い影がかかっているマス目には視線が通っているが、遮蔽も得られない。



士気セーブ

質問。“セーブ+ [#]”の能力は士気セーブにもボーナスを与えるのですか？

回答。与える。士気セーブもセーブの一種だ。他のセーブと同様、“セーブ+ [#]”の能力の利益を得ることができる。

質問。クリーチャーは自主的に士気セーブに失敗することができますか？ルールによると、敗走状態のクリーチャーは士気回復を“試みられる”とありますが、士気回復を“試みなければならない”とは書いてありません。その場で立ち止まるよりも走って逃げて欲しいと思った場合、士気回復しないことを自主的に選択できますか？

回答。敗走状態のクリーチャーは、試みることが可能である限り士気回復を試みねばならず、その時点で士気回復の補助として利用可能な最も高い指揮官値（利用できればの話だが）を使用せねばならない。敗走状態のクリーチャーは、士気回復の試みに失敗した場合（あるいは指揮下にないためにそもそも試みられない場合）にのみ、敗走し続ける。

移動

質問。クリーチャーは敗走状態でないときに、自発的に脱出口のマス目を通ってバトル・グリッドから出ることができますか？

回答。基本的にはできない。クリーチャーが自発的にバトル・グリッドから出ることができるのは、シナリオの説明にできると明記されている場合だけだ。

質問。移動困難な地形は移動の際に2マス分と数えますが、クリーチャーはサイドステップの能力を用いて1マス移動して移動困難な地形に入ることができますか？“大旋風”の能力を持つクリーチャーは、1マス移動して移動困難な地形に入り、かつ機会攻撃範囲内のすべての的に対して1回ずつ攻撃することができますか？

回答。どちらもできない。クリーチャーの移動する距離によって制限される能力の場合、君は斜め移動、移動困難な地形などによるものも含めて、移動にかかるコストのすべてを考慮に入れねばならない。

質問。移動困難でない地形を通る2マスの斜め移動において、2つ目のマスが2マス分として数えられるのは、2つのマス目が連続している場合だけですか？たとえば、とあるクリーチャーが斜めに1マス移動し、次にまっすぐに1マス移動し、その後もう1回斜めに移動したとします。この場合の移動距離の合計は、3マスですか4マスですか？

回答。移動困難でない地形を通る斜め移動においては、マス目が連続している場合でなくても、偶数番目のマス目は2マス分として数える。この例の場合、そのクリーチャーの移動距離の合計は4マスだ。

指揮下でないクリーチャー

質問。指揮下でないクリーチャーができることは何ですか？遠隔攻撃や特殊能力を使うことはできますか？それとも近接攻撃しかできないのですか？

回答。原則として、指揮下でないクリーチャーは、指揮下にあるクリーチャーが行なうことのできることであれば、なんでも行なうことができる。唯一の違いは、指揮下でないクリーチャーの移動速度が通常の値ではなく2になるという点である。加えて、指揮下でないクリーチャーは急接近をするための条件を満たしていれば、通常の移動速度の2倍までの距離を急接近することができる。指揮下になくかつ“制御困難 [#]”の能力を持っているクリーチャーは、必ず最も近い敵に急接近しなければならない。“制御困難 [#]”のより詳しい定義については用語集を参照のこと。

質問。一部の能力や効果（たとえばグリックの“飽くなき食欲”）はクリーチャーの移動速度を0に減少させます。しかしながら、指揮下でないクリーチャーは通常の移動速度のかわりに移動速度2で移動します。どちらの移動速度が優先されるのですか？

回答。指揮下でないことによって君のクリーチャーの移動速度が速められることはない。クリーチャーの通常の移動速度が2未満であったなら、移動速度は指揮下でないことによる作用を受けない（訳注：ようするに上記の例なら0）。

遠隔攻撃

質問。最も近い敵が遮蔽を得ていたり近接戦を行っていたら、かわりに他のクリーチャーを目標とすることができますか？

回答。できない。遠隔攻撃は必ず最も近い敵を目標としなければいけない。これはその敵が遮蔽を得ていたり近接戦を行っていたりすることによって、最適の目標とは言えない場合であっても例外とならない。

遠隔呪文および遠隔特殊能力

質問。ルールの中には“遠隔”呪文や“遠隔”特殊能力について述べているものがあります。どのようなものが“遠隔”であると見なされるのですか？

回答。遠隔呪文および遠隔特殊能力とは、もっとも近い敵がもっとも近い味方を目標とするものごとを指す。呪文や特殊能力のうち、距離に関する下記の用語が用いられているものは“遠隔”である：距離6、円錐形、直線状、視線。それ以外の呪文や特殊能力はいずれも“遠隔”であるとは見なされない（距離に関する用語として、自身、接触、君のウォーバンド、任意のウォーバンド、が用いられているものがこれに当たる）。

効果からの回復

質問。状態や特殊能力の一部、たとえば“朦朧化”、“麻痺”、“締めつけ”といったものは、クリーチャーが次のターンに行動することを阻みます。クリーチャーは、こういった状態のすべてから同時に回復することができますか、それとも特定の順番で1つずつ除去していかねばなりませんか？

回答。クリーチャーはそれぞれの状態から、1度に1種類ずつ、別々のターンに回復しなければならない。まず最初にクリーチャーを無防備状態とする状態（たとえば麻痺状態）から回復せねばならず、朦朧状態は常に最も後に除去される。この制約に従う限り、クリーチャーを操っているプレイヤーが、個々の状態や効果について、どの順番で回復の試みを行なうのかを選択することができる。

敗走状態

質問。敗走状態のクリーチャーが、朦朧状態や麻痺状態にあったり、敵に囲まれていて、まったく移動を行なうことができなかつたら、どうなりますか？

回答。こういった場合、敗走状態のクリーチャーはその場でじっとしている。しかしそうであっても、敗走状態にあると見なされる。

質問。クリーチャーが他のクリーチャーのターン中に士気セーブに失敗した場合、そのクリーチャーは即座に走って逃げるのですか、それとも自分自身のターンまで待つのですか？

回答。クリーチャーは即座に走って逃げる。そして自らのターンには、士気回復に失敗したならば、ふたたび走る。

質問。敵が、敗走状態にあるクリーチャーが脱出コーナーに向かう際に取りることのできる経路を1つかそれ以上遮っている場合、敗走状態のクリーチャーが取るべき経路は、どうやって判断するのですか？

回答。敗走状態の終着地点は、脱出コーナーにもっとも近いマス目でなければ

ならない。近いかどうかは、敗走状態のクリーチャーがそのマス目から脱出コーナーに移動する場合にかかる移動コストによって判断される。壁やその他の通行不能な地形と同様に、君は敵を迂回して移動するためのコストも計算に入れねばならない。とある経路が遮られていた場合、敗走状態のクリーチャーは別の経路をたどらねばならない。もし敵がすべての経路を遮っていたら、敗走状態のクリーチャーは、敵がいなかったと仮定した場合に脱出口にもっとも近くなるマス目に向かって、移動を行なう。

質問。敗走状態のクリーチャーは、朦朧状態であったり麻痺状態であったりした場合でも、自らのターンに士気回復を試みることができますか？

回答。できない。敗走状態のクリーチャーは、朦朧状態や麻痺状態にあるなら、士気回復を行なうことはできず、脱出口のマス目に向かって移動することもできない。クリーチャーは自らのターンを、通常通り、朦朧状態や麻痺状態からの回復に費やす。

急接近

質問。クリーチャーは、急接近する相手のクリーチャーに向けてまっすぐに移動しなければならないのですか？

回答。確かにD&Dミニチュアのスカームッシュ・ルールのP.4の図表には、ノールが急接近の際、エルフかマン・アット・アームズに向かってまっすぐに移動する経路が描いてある。図表の注釈では“まっすぐ”という言葉が使われているが、実際にはそれぞれのクリーチャーに関して、取りうる経路が2つずつ描いてある。2種類のうち片方は、ノールが突撃を行なう場合に取らなければならない経路である。しかしながら急接近を行なうクリーチャーは、必ずしも急接近の対象に対してまっすぐに移動する必要はない。この図表において、ノールが移動速度2よりも速く移動したいと思った場合に必要とされる条件は、エルフかマン・アット・アームズのとおりで移動を終えるということだけである。ぐるりと回り道をして敵の反対側に出ることも可能だが、その場合、突撃を行なっているわけでもないのに長い距離を移動しているため、攻撃を行なうことができない。

質問。急接近時には、何か攻撃に制限が加わりますか？

回答。急接近を行なうクリーチャーは、移動を攻撃の前に行なわねばならない。

質問。“制御困難”で指揮下でないクリーチャーが、すでに敵に隣接しています。この場合、敵に急接近せねばならないという制限によって、その場に釘付けになってしまうのですか？

回答。急接近するクリーチャーは見ることで最も近い敵の隣で移動を終えねばならないが、それ以外には移動に制限を受けない。この場合、敵に隣接しているクリーチャーは、その敵に隣接して移動を終えるのであるが、移動することができる。複数の敵と隣接しているなら、そのうちの1体の隣で移動を終えねばならない。敵の隣にいる状態で移動すると、通常は機会攻撃を誘発する点に注意。

セーブ

質問。クリーチャーは自発的にセーブに失敗することができますか？たとえばプレイヤーがある種の防御的な戦術として、自身のクリーチャーをバジリスクの凝視攻撃の目標として像を作り出そうとするかもしれません。この場合、凝視攻撃の目標が自発的にセーブに失敗することができますか？呪文に対するセーブに自動的に失敗することに関してはどうでしょう？

回答。できない。クリーチャーは、たとえその効果や自身が仲間から発せられたものであったとしても、呪文や特殊能力に対してはセーブを試みなければならない。またクリーチャーは必ず、セーブに対して適用可能なすべてのボーナスとペナルティを加算しなければならない（ドライダーに関する正誤表を参照。バイルフル・トランスポジションの呪文に対して、仲間が自発的にセーブに失敗することができるという改訂がなされている）。（訳注：“ドライダーのソーサラー”の呪文に関するルール改定は、ジャイアント・オヴ・レジェンドのデータ・カード翻訳のテキストに反映済みです）

質問。アンホーリー・ブライトのような呪文はダメージを与えると同時に他の効果も発生させます。クリーチャーがこういった呪文に対するセーブに成功した場合にはどうなるのですか？クリーチャーは半減したダメージを受けるのですか？追加の効果は無効化されるのですか？

回答。両方だ。こういった呪文や特殊能力に対するセーブに成功したクリーチャーは、半減したダメージを受け、追加の効果は受けられない（セーブによってその効果が完全に無効化されるような呪文もあるが、その場合はルー

ルの文章に明記されている)。

(訳注:たとえばブルーの持つ**マインド・スラスト**はこれにあたるため、**レッド・ウィザード**の指揮官効果でダメージが10に上昇していても、目標がセーブに成功したらいっさいダメージを与えない)。

特殊能力

質問。クリーチャーは、攻撃のかわりに行なう特殊能力(プレス攻撃や凝視攻撃など)をいつ使用できるのですか？

回答。攻撃のかわりに行なう特殊攻撃は、そのクリーチャーのターンにしか使用できない。クリーチャーは、敵がそのクリーチャーからの機会攻撃を誘発したり、そのクリーチャーに**スネイクス・スウィフトネス**の呪文が発動されたりすることによって、追加攻撃を得たからといって、攻撃のかわりに行なう特殊能力を使用することはできない。

質問。クリーチャーは、敵がそのクリーチャーの占めるマス目を機会攻撃範囲に収めている場合にも、特殊能力を使用することができますか？

回答。できる。呪文と異なり、特殊能力は機会攻撃範囲内のマス目にいるクリーチャーであっても使用することができる。

特殊能力とダメージ

質問。攻撃によってクリーチャーのhpが半分にまで減少し、それと同時に特殊効果(毒、麻痺、朦朧化、レベル吸収、など)がもたらされたとします。この場合、土気セーブは特殊効果の適用より前に行なうのですか、それとも後に行なうのですか。

回答。土気セーブより先に特殊効果を適用する。

質問。一部の特殊能力(たとえばレベル吸収や耐久力吸収)は、他のクリーチャーにダメージを与えた際に、攻撃側に対して利益をもたらします。クリーチャーが通常のダメージによって撃破された場合でも、攻撃側は利益を得ることがありますか？ これらの能力の中には、クリーチャーにセーブを許すものがあります。この場合、対象のクリーチャーは、攻撃によって撃破される場合でも、セーブを行なうことができるのですか？

回答。どちらの質問についても回答は「できる」だ。常に、クリーチャーの撃破よりも先に、攻撃の有益な特殊効果を解決すること。

質問。いくつかの効果(たとえばレベル吸収)は、クリーチャーが敵に対してダメージを与えたときに作動します。こういった能力は、ダメージ減少のような防衛的な能力によって与えるダメージが0に減少した場合でも作動しますか？

回答。作動しない。敵にダメージを与えることによって作動する効果は、敵のhpが攻撃によって減少した場合にのみ作動する。

質問。“{エネルギー}への抵抗[#]”と“{エネルギー}への脆弱性”は相互にどのような影響を与え、またセーブとどのように組み合わせますか？ これらの能力はセーブの前と後、どちらの段階で適用されますか？とあるクリーチャーが抵抗と脆弱性の両方の能力を持っている場合、どちらが先に適用されますか？

回答。最初にセーブを行ない、次に抵抗の能力を適用し、最後に脆弱性の能力を適用する。

呪文

この部分の1番目の質疑応答、日本語版では不要なため割愛。

質問。**メルフス・アシッド・アロー**/**メルフの酸の矢**や**レッサー・ファイアー・オブ/初級火の球体**のような距離を持つ呪文は、攻撃ロールを必要としますか？

回答。しない。特にその呪文の説明に明記されている場合を除いて、呪文は決して攻撃ロールを必要としない。

質問。**マジック・ウェポン**の呪文はドラゴンやウルフのような武器を使用しないクリーチャーに対しても働きますか？

回答。働く。**マジック・ウェポン**は完全呪文耐性を持つものを除いたあらゆるクリーチャーに対して働く。

質問。**ビナイン・トランスポジション**や**ベイルフル・トランスポジション**のような呪文は複数のクリーチャーに作用します。また**ベイルフル・トランスポジション**は敵と仲間の両方を目標とすることができます。これらの呪文は距離内にいる任意の適切なクリーチャーを目標とできますか、それとも

“もっとも近い敵が仲間”のルールが適用されますか？ また術者自身を目標とできますか？

回答。**ビナイン・トランスポジション**と**ベイルフル・トランスポジション**の両方の呪文はいずれも任意の2体のクリーチャーを目標とすることができる(**ビナイン・トランスポジション**に関する正誤表を参照)(訳注:この正誤表は最新版の日本語翻訳で反映済み)。これらの呪文は通常の“もっとも近い敵/仲間”のルールを無視し、距離内にいる任意の2体の適切なクリーチャーを目標とすることができる。**ビナイン・トランスポジション**は仲間にしかならないため、距離内にいる術者を除いた任意の2体の仲間を目標とすることができる(クリーチャーはそれ自身の“仲間”であるとはみなされない)。**ベイルフル・トランスポジション**は術者も含めて距離内にいる任意の2体のクリーチャーを目標とすることができる。

累積

質問。シナリオの効果、たとえば“Cave of Pain”(訳注:『**Miniatures Handbook**』(未訳)中に記載されているシナリオ)のボーナス・ダメージなどは、特殊能力や指揮官効果と累積しますか？

回答。する。指揮官効果によって近接ダメージ+5を取得しているクリーチャーは、“Cave of Pain”シナリオによるダメージへの追加の+5ボーナスも取得する。

地形タイル

質問。組織化ブレイドのイベントでは、いずれの地形タイルが公式に使用できますか？ また、それらはどこで入手できますか？

回答。8種類の地形タイルが『**エントリー・バック**』に同封されており、これらはすべて公式に使用できる。組織化ブレイドでは追加の公式な地形タイルが発行されており、それらは『**ドラゴン(R)**』誌および、組織化ブレイドのトーナメント・バックとリーグ・バックによって頒布された。君は組織化ブレイドのイベントを行なっている店でこれらの新しいタイルを入手できないのであれば、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社のウェブサイトの「<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/mi/20040318a>」からダウンロードし、プリントアウトして使うことができる。現段階で公式に使用できる地形タイルは下記の通り:

* **Assembly Tile (2種)**

* **Abattoir**

* **Broken Wall**

* **Corridor**

* **Intersection**

* **Medusa's Chamber**

* **Mushroom Tangle**

* **Rubble Room**

* **Shrine**

* **Shrine of Justice**

* **Shrine of Slaughter**

* **Statue Room**

* **Treasure Room**

“**The Shrine of Freedom**”と“**Shrine of Tyranny**”は組織化ブレイドでは使用が許可されない。

質問。地形タイルを配置する際には、たがいにくっつけて置かなければなりませんか？

回答。そんなことはない。2枚の地形タイルの間には隙間があってもかまわない。実際問題として、状況によっては地形タイルどうしの間に**隙間を作らねばならない**。より詳しいルールについては、D&Dミニチュアのスカーム・ルールP.4にある『**地形タイルの配置**』を参照のこと。

質問。地形タイルはあらかじめ選んでおかなければなりませんか？ それとも相手のウォーバンドや相手が配置した地形タイルを見てから、“その場その場で”選択することができますか？

回答。君たちは地形イニシアチブをロールしたり君たちのウォーバンドを公開する前に地形タイルを選択しなければならない。多くのプレイヤーは地形タイルがウォーバンドの一部であると考えており、ウォーバンドを組むときに同じに選択を行なう。

特殊能力に関する質問

アロー・キャッチング・シールド

質問。サーヤン・ナイトのアロー・キャッチング・シールドの能力には、敵の遠隔攻撃のうち、このクリーチャーに隣接するクリーチャーを目標としたものは、代わりにサーヤン・ナイトを目標とするとあります。サーヤン・ナイトがこの能力によって遠隔攻撃の目標となった場合、遮蔽や、目標が近接戦闘を行なっているかどうかといった事柄は、どのように判断するのですか？ 攻撃側がもとの目標を視線に捉えているものの、サーヤン・ナイトを視線に捉えていない場合には、どうなりますか？ 攻撃側の遠隔攻撃が“距離6”であるのに、サーヤン・ナイトがマス先に居た場合には、どうなりますか？

回答。遠隔攻撃における、遮蔽や、目標が近接戦闘を行なっているかどうかという点に関する修正値は、アロー・キャッチング・シールドの能力を持ったクリーチャーではなく、**本来**の目標を基準に判断される。また同様に視線や距離も、遠隔攻撃の本来の目標に基づいて判断する。攻撃側が、本来の目標から遠隔攻撃の距離内にあり、本来の目標を視線に捉えている限り、アロー・キャッチング・シールドの能力を持ったクリーチャーは、その攻撃の目標となる。

質問。アロー・キャッチング・シールドの特殊能力を持つクリーチャーが2体以上。遠隔攻撃の本来の目標に隣接していた場合、どちらのクリーチャーが攻撃の目標となるのかは、どうやって判断するのですか？

回答。攻撃は、アロー・キャッチング・シールドの能力を持つクリーチャーのうち、もっとも攻撃側に近いものに対して解決すること。該当するクリーチャーが2体以上、攻撃側からもっとも近い距離にいるなら、どちらをもっとも近いものとして扱うのかは、攻撃側が選択できる。

恍惚の歌

質問。ハルピュイアの恍惚の歌の距離はいくつですか？

回答。ハルピュイアの恍惚の歌に距離はない。バトル・グリッド上にいる、影響を受ける可能性のあるすべてのクリーチャーに対して作用する。

薙ぎ払い

質問。2種類以上の異なった近接攻撃を持つクリーチャーが薙ぎ払いを行なうチャンスを得た場合、どの攻撃を使用するのですか？

回答。薙ぎ払いを作動させたのと同じ攻撃を使用する。

円錐形

質問。円錐形テンプレートを、それを放つクリーチャーの接敵面に重なるような位置に置くことは許されますか？

回答。許される。それを放つクリーチャーの接敵面に重なるような形で、円錐形の配置に関する通常の要求事項を満たすことは可能だ。もちろん、テンプレートが自身の接敵面と重なった場合には、それを発するクリーチャーも作用を受けることとなる。

混乱と敗走状態

質問。混乱効果と敗走はたがいどどのように影響しますか？

回答。混乱状態のクリーチャーも敗走しうる。また敗走状態のクリーチャーも混乱状態になりうる。混乱のロールの結果、そのターンは対戦相手がクリーチャーを操ると出たなら、クリーチャーはその対戦相手の脱出口のマス目にむかって敗走する。自身のターンの終了時に混乱に対してセーブを行なうことが許されているクリーチャーは、そのセーブを行なうことができるが、いぜん敗走状態である。

死に際の一撃

質問。一部のクリーチャー（パーゲスト、ワイト、レイスなど）は攻撃に成功した場合にヒット・ポイントを取得することができます。こういったクリーチャーのHPが0に減少し、“死に際の一撃”（ネルル神のクレリックの指揮官効果によって取得する）を使用した場合、そのクリーチャーは死に際の一撃の攻撃を成功させることによって自らのHPを0より上の値に上昇させ、撃破を免れることができますか？

回答。できない。クリーチャーは死に際の一撃の攻撃を行なった後、自動的に撃破される。死に際の一撃を成功させた結果としてクリーチャーが取得したヒット・ポイントは一切無視すること。

からみつ

質問。“からみつ”はどのように働くのですか？ からみつきの効果を持つクリーチャー（大型モンス、スパイダーなど）は、地形を作り出すか、1体のクリーチャーを目標とするかの選択を行えるのですか？

回答。用語集の“からみつ”の項は2つの異なった事柄を説明している。からみつかれた状態のクリーチャーをどのように扱うかということと、クリーチャーがからみつきの効果を持った地形に対するセーブに成功した場合に何が起るかということである。からみつき効果が地形によるものでない場合には、用語集のこの項目のうち、2番目の部分は無視すること。それぞれの能力や呪文には、クリーチャーを目標とするものなのか、地形を作り出すものなのかが明示されている。大型モンス、スパイダーの場合、“蜘蛛の糸”の能力は距離6なので、クリーチャーのみを目標とするものである。

恐れ知らず

質問。“恐れ知らず”の能力の説明文によれば、アンデッド・クリーチャーは“アンデッド退散の能力に対して”という例外を除いて、士気セーブに自動的に成功するとあります（訳注：これは『*Miniatures Handbook*』の場合であり『*スカーミッシュ・ルール*』ではアンデッドの項にこの例外則が書かれている）。もしアンデッド・クリーチャーが退散させられ、以降に起動した際に士気回復を試みた場合、自動的に攻撃するのでしょうか、それともこの士気セーブも“アンデッド退散の能力に対して”のものであると見なされるのでしょうか？

回答。退散させられた後、士気回復のために行なう士気セーブは“アンデッド退散の能力に対して”のものであるとみなされる。よって自動的に成功しない。

凝視攻撃

この部分の1番目の質疑応答、日本語版では不要なため割愛。

質問。ルールの基本部分の記述によれば、遠隔呪文や遠隔特殊能力は最も近い敵または最も近い仲間に対して使用できるとありますが、凝視攻撃の説明文によると、この能力を能動的に使用する場合に、最も近い敵に対してのみ使用できると書いてあります。どちらが正しいのですか？

回答。ルールの基本部分では特殊能力を仲間を目標として使用できると書いてあるが、凝視攻撃に関しては該当項目に明記されているためこちらが優先する。クリーチャーは、仲間を目標として能動的に凝視攻撃を使用することができない。

質問。凝視攻撃の受動的な効果は仲間作用しますか？ たとえば、もしクリーチャーが有益な遠隔呪文を6マス離れたところにいる仲間のメドゥサに対して発動した場合、どうなりますか？ 呪文を発動したクリーチャーは仲間のメドゥサの凝視攻撃に対してセーブを行なわねばならないのですか？

回答。仲間のクリーチャーは凝視攻撃の受動的な効果に対してセーブを行なわねばならない。凝視攻撃の受動的な効果の説明分には“目標として選択したクリーチャー”とあり、“目標として選択した敵クリーチャー”とは書いていないので、敵と味方の両方に作用することを意味する。

突撃時投擲

質問。突撃時投擲の遠隔攻撃によって突撃の目標が敗走状態となったり撃破された場合、どうなるのですか？

回答。元来の終着地点まで突撃を続けるが、目標がその時点でまだ、突撃を開始したときにいたのと同じ場所にいるのでない限り、突撃するクリーチャーは近接攻撃を行なうことができない。

非実体

質問。非実体クリーチャーの移動は“地形の作用を受けない”とあります。であるならば、突撃が地形によって阻まれることがないのでしょうか？ また非実体クリーチャーは“非実体能力を持たない敵クリーチャーを通り抜けて移動することができる”とあります。であるならば、仲間のクリーチャーを通り抜けて突撃を行なうことができるのでしょうか？

回答。非実体能力を持つクリーチャーは、非実体能力を持たないクリーチャーや地形の有無にかかわらず突撃を行なうことができる。ただしそれでも、他のクリーチャーの接敵面内で（訳注：他のミニチュアが占めているマスの中で）移動を終えることだけはできない。

レベル吸収

質問。クリーチャーがレベル吸収の能力によって複数回、作用を受けた場合、

攻撃とセーブへのペナルティは累積しますか？別の言い方をしますと、とあるクリーチャーがレベル吸収の命中を3回受けたとして、攻撃とセーブに-3のペナルティを受けるのですか？

回答。受けない。ワイトのレベル吸収は現在の正誤表によれば“この能力によるHPの取得は累積する”という記述になっている。攻撃とセーブへのペナルティは累積しない（HPの上昇のみがそれ自身と累積する）。

直線状

質問。“直線状”の項には、「直線状の呪文は、この直線が通るか接触しているすべてのマス目に対して作用する」とあります。定義上、直線はそれを放つクリーチャーのマス目にも、その起点において接触しています。ということは、直線状のものは、常にそれを放つクリーチャーのマス目に対して作用するのですか？

回答。作用しない。直線状のものからは、それを放つクリーチャーのマス目は（およびこの問題においては他のマス目も）効果の起点によってのみ直線に接する場合には、決して作用を受けない。特定のマス目が作用を受けるためには、直線がその中を通過するか、あるいは起点以外の部分でそのマス目に接触している必要がある（それを放つクリーチャーのマス目は、クリーチャーが自分のマス目のうち目標とは逆の方向にある角を起点として直線を放つことを選択した場合のみ、作用を受ける）。

質問。呪文の距離の項の“直線状”の定義には「直線状の呪文は、12マスより先にいるクリーチャーに対しては作用しない。」とあります。この距離を数える際には、行動中のクリーチャーからの距離を数えるのですか、それとも直線の起点からの距離を数えるのですか？

回答。直線の起点からの距離を数える（直線の起点に隣接する各マス目はすべて1マスの距離とみなす）。これは基本的に、円錐形の場合と同様の数え方である。クリーチャーが円錐形テンプレートを目標に対して“背中側”の角の1つに合わせたなら、円錐形はあまり遠くまでは届かない。直線状に関しても同じようなことが起こる。

下僕

質問。“下僕”の特殊能力はボックス戦などの限定フォーマットではどのように機能するのですか？

回答。限定フォーマットでは、“下僕”の特殊能力は君がウォーパンドの作成に使用できる限られたクリーチャー群の中に適切なクリーチャーを持っていない限り、働かない（つまり通常、下僕は限定プレイでは働かないということだ）。

飛びかかり

質問。“飛びかかり”を持つクリーチャーが突撃を行なった場合、すべての攻撃を1体の敵に対して行なわねばなりませんか、それとも攻撃のうち何回かを近くにいる別の敵に対して行なうことができますか？

回答。飛びかかり能力を使用する際、クリーチャーはすべての攻撃を突撃の目標に対して行なわなければならない。

質問。クリーチャーは通常、突撃する際に攻撃ローに対して+2のボーナスを得ます。飛びかかり能力を持つクリーチャーはこのボーナスをすべての攻撃に対して得ますか、それとも最初の1回の攻撃だけですか？

回答。すべての攻撃に対して+2ボーナスを得る。

押しやる／引き寄せる

質問。“押しやる／引き寄せる”効果は移動のうちに数えられますか。つまり“防御の構え”のようなクリーチャーが移動すると終了する能力を終了させますか？

回答。そのとおり。用語集の『押しやる／引き寄せる』の定義には“移動”という語句が使われているので、移動のうちに数えられる。

クリーチャーが必要

質問。たとえば1体のヤンダーラ神のクレリックを、2体の大型アース・エレメンタル（どちらも“指揮官が必要”の能力を持っている）の両方から、必要とする指揮官として指定することはできますか？

回答。可能だ。1体のヤンダーラ神のクレリックで要件を満たすことができる。1体のクリーチャーを、何体のクリーチャーからでも、必要とするクリーチャーとして指定することができる。必要とされるクリーチャーが排除されたなら、そのクリーチャーを必要としていたすべてのクリーチャーがいっしょに排除される。

選択射撃

質問。選択射撃は作用を受けるクリーチャーに対し、遠隔呪文や遠隔特殊能力で、より遠くにいる敵を目標とすることを可能にしますか？

回答。しない。選択射撃は遠隔攻撃にのみ作用し、遠隔呪文や遠隔特殊能力には作用しない。

サイドステップ

質問。複数回の攻撃とサイドステップの特殊能力を持つクリーチャーは、攻撃し、1マス動き、再度攻撃することができますか？

回答。できない。君はまず移動してからその後ですべての攻撃を行なうか、あるいはすべての攻撃を行なった後で移動しなくてはならない。

スネイクス・スウィフトネス

質問。スネイクス・スウィフトネスの呪文は、目標のクリーチャーに、何を行なうことを可能とするのですか？複数回攻撃は行なえますか？“朦朧化攻撃”や“一撃”のような特殊能力は使用できますか？呪文を發動したり、攻撃のかわりに行なう特殊能力を使用することができますか？

回答。スネイクス・スウィフトネスによって目標のクリーチャーが可能となるのは、1回の近接攻撃か遠隔攻撃を行なうことだけであり、クリーチャーが望むなら、朦朧化攻撃や一撃の利益を得ることはできる。この呪文によって、目標のクリーチャーが呪文を發動したり、攻撃のかわりに行なう特殊能力を使用することはできない。

完全呪文耐性

質問。呪文抵抗を無視する呪文は完全呪文抵抗も無視しますか？

回答。無視する。

逆襲

質問。オーカー・ジェリーの“逆襲”能力は、自身が撃破されるのに十分なダメージを受けた際にも1回の近接攻撃を行なうことを可能にしますか？

回答。する。明白な使用法に加え、逆襲の能力はクリーチャー自身が撃破されたときにも攻撃を行なわせる。しかしながら、クリーチャーが“逆襲”と“死に際の一撃”の両方を持っていたとしても、撃破された際には1回の近接攻撃しか行なうことができない。

質問。オーカー・ジェリーが別のクリーチャーに攻撃を命中させたことによってダメージを受けたとしたら、逆襲による攻撃を得ますか？これは“ファイアー・シールド”の能力を持ったクリーチャーに攻撃を命中させたり、他のクリーチャーの逆襲能力によって命中を受けた場合に起こり得ます。

回答。得る。1体のクリーチャーは、ダメージを受け続けるかぎり、ダメージをもたらしただ理由に関わらず、1ターンに何回でも逆襲能力による攻撃を行なうことができる。

サモン

質問。クリーチャーは自動的に招来を行なった呪文の使い手の指揮下に置かれますか？

回答。置かれない。招来されたクリーチャーも通常の指揮と制困難能力のルールの対象となる。指揮下に置かれるためには、招来されたクリーチャーが、クリーチャーの制困難能力の値（あるなら）以上の指揮官値を持つ指揮官を視線に捉えているか、あるいはその指揮官の6マス以内にいる必要がある。

質問。サモンの呪文はボックス戦などの限定フォーマットではどのように機能するのですか？

回答。限定フォーマットでは、サモンの呪文は君がウォーパンドの作成に使用できる限られたクリーチャー群の中に適切なクリーチャーを持っていない限り、働かない（つまり通常、サモンの呪文は限定プレイでは働かないということだ）。いったん排除された後、そのようなクリーチャーは同じスカーミッシュの中で、別の呪文によって再び招来することができる。

質問。呪文の使い手は、1回の呪文や効果によって2種類以上の異なった種類のクリーチャーを招来することができますか？もちろん、その呪文や効果がそれらすべての種類のクリーチャーを招来可能である場合ですが。

回答。合計コストがその呪文や効果で定義されている限界を超えない限り、可能である。（訳注：たとえばエヴァーミートのウィザードは1回のサモ

ン・モンスターIIIの発動で、1体の中型ファイアー・エレメンタルと1体のハイエナを招来することができる。

ウォーバンド編制

質問。指揮官効果は、他の指揮官に作用しません。ということはつまり、ハーフオークのファイターは指揮官であるため、グルームシュ神のクレリックのウォーバンド編制能力によって、プレイヤーがハーフオークのファイターをウォーバンドに入れることはできないのですか？

回答。そのとおり。ウォーバンド能力は、君が他の陣営の指揮官をウォーバンドに組み入れることを可能にはしてくれない。

大旋風

質問。クリーチャーが大旋風の能力を使用する際には、1回の攻撃ロールを行なってそれをすべての敵に対して適用するのですが、それとも敵ごとに1回ずつの攻撃ロールを行なうのですか？

回答。それぞれの敵について、別々に攻撃ロールを行なう。

個々のクリーチャーに関するよくある質問と回答

ラサンダー神のクレリック

質問。ラサンダー神のクレリックの指揮官効果は部下が最初にヒット・ポイントが半分以下となった際に行なう指揮セーブにもボーナスを与えますか？

回答。与えない。ラサンダー神のクレリックの指揮官効果は「部下は士気回復の試みにおいて士気セーブ+4を取得する」というものだ。よって、すでに敗走状態のクリーチャーが指揮回復を試みる際のみ適用される。

カッパー・サムライ

質問。カッパー・サムライの指揮官効果には「攻撃において出目で20をロールした部下は、即座に同じ種類の攻撃をもう1回、記載された最も高い攻撃ボーナスで行なうことができる。」とありますが、これはどのように働くのですか？

回答。部下が近接攻撃において出目で20をロールしたなら、その部下は記載された近接攻撃の数値のうち最も高い値を用いて、1回の追加攻撃を行なうことができる。部下が遠隔攻撃において出目で20をロールしたなら、その部下は記載された遠隔攻撃の数値のうち最も高い値を用いて、1回の追加攻撃を行なうことができる。攻撃ロールで20の出目が出続ける限り、部下が得ることのできる追加攻撃の回数に上限はない。適切な種類の追加攻撃によって攻撃可能な目標が存在しない場合には、部下は追加攻撃を得ることができない。

いずれの場合も、まずは元の攻撃を最後まで解決してから（これには士気セーブ、敗走、クリーチャーの撃破、などが含まれる）指揮官効果によって部下の取得した追加攻撃を行なうこと。

攻撃に関して適用することができる一撃や朦朧化攻撃といった能力は、指揮官効果によって取得した追加の攻撃に適用できることもあればできないこともある。これはその能力に関するルールや、プレイヤーがその攻撃と共にその能力を使用するかどうかという選択に基づいて、決定される。

ドラウのロルス神クレリック

質問。ドラウのロルス神クレリックが持つ指揮官効果は、部下に対して、挟撃されているクリーチャーに対するボーナス近接ダメージを取得させるものです。このボーナスは、実際に攻撃対象を挟撃しているクリーチャーにのみ与えられるものですか？

回答。違う。ダメージへのボーナスは、挟撃という状態が発生している限り適用される。たとえ敵が、第3のプレイヤーのクリーチャーたちによって挟撃されていたとしても、ドラウのクレリックの部下たちは、挟撃されている敵クリーチャーに対してダメージへのボーナスを得る。

超大型ゴールド・ドラゴン

質問。超大型ゴールド・ドラゴンの2つめのプレス攻撃はクリーチャーが与えるダメージを5減少させます。これはつまり、作用を受けたクリーチャーが0ダメージを与えることもあり得るということですか？

回答。そのとおり。ダメージを減少させる類似した他の効果と異なり、この効果は作用を受けたクリーチャーのダメージを0にまで減少し得る。

魔道師モルデンカイネン

質問。モルデンカイネンの6マス以内に入った敵は、そのスカーミッシュの残りの間、ずっと視認困難を失うのですか？

回答。違う。敵はモルデンカイネンの指揮官効果の範囲内にいる間だけ、視認困難の能力を失う。

質問。同じウォーバンドに軍旗手とモルデンカイネンが両方いた場合、両方を特定の1体の敵から6マス以内に移動させることによって、その敵が起動した際に10ダメージを与えることができますか？

回答。できない。同様の指揮官効果同士は累積しない。それでも軍旗手とモルデンカイネンはよい組み合わせである。ただし両者を散開させて、バトル・グリッド上の異なる範囲を指揮官効果でカバーするようにした方が良いだろう。

ジル

質問。招来されたジルは「界渡り」の能力を使うことができますか？可能な場合、異次元から侵入するまでに4ラウンド待たねばなりませんか？

回答。ジルの界渡りの能力は、ジルが君のウォーバンドの一部としてスカーミッシュを開始した場合にのみ使用することができる。招来されたジルは界渡りの能力を使用することができない。