

# WARHAMMER UNDERWORLDS HARROWDEEP

## レリック形式ルール - デザイナー・コメンタリー、2021年10月

以下のコメンタリーはレリック形式による「ウォーハンマー・アンダーワールド」をプレイする際のルール記述を補完するためのものである。コメンタリーは一問一答形式で記述される。質問はプレイヤーから寄せられたものをベースにしており、回答はルール執筆チームが作成し、そのルールがどのように使用されることを想定しているのかを説明している。

『ウォーハンマー・アンダーワールド：ハロウディーブ』のルールは『ウォーハンマー・アンダーワールド：ダイアキヤズム』のルールを上書きし、『ウォーハンマー・アンダーワールド：ハロウディーブ』のエラッタとこのコメンタリーは、これまでの『ウォーハンマー・アンダーワールド』のレリック形式でのプレイに関するエラッタおよびデザイナー・コメンタリーを上書きする。

コメンタリーは定期的に更新される：前のバージョンからの変更点については赤色で強調されている。更新時の欄に「○ ○語版アップデート」と書かれている場合、それはある特定の言語版にのみ関係するアップデートが含まれていることを意味し、翻訳に伴うエラーの修正や解釈の明確化が行われている。

### ウォーハンマー：アンダーワールド FAQs

以下のFAQはあらゆる形式の「ウォーハンマー・アンダーワールド」に関係したものである。

#### 優勢

優勢トークンに関する特定のウォーバンド固有の疑問点については、後述のウォーバンド固有FAQsを参照して頂きたい。

**Q. プレイヤーは命令後、厳密にはどのタイミングで優勢トークンを獲得する？両プレイヤーが共に優勢トークンを獲得可能な場合はどうなる？**

A. 優勢トークンの割り振りは命令の終了時、リアクションを解決した後、即時達成型目標が達成される前のタイミングで行われる。

命令の終了時、リアクションを解決した後、両プレイヤーは優勢トークンを獲得できる以下の条件を満たしているかを確認する。

その条件とは：

- (i) 優勢カードに記されている3つの条件
- (ii) 以下のカードやアビリティによって生成される条件：優勢なる防衛者、原始のうねり、支配宣言、覇権獲得、誇り高き疾走者。

これらの条件を確認したら、以下のルールに従って優勢トークンを割り振る：

1人のプレイヤーだけが前出のいずれかの条件を満たしており、そのプレイヤーが優勢トークンを持っていない場合、そのプレイヤーが優勢トークンを獲得する。

両プレイヤー共に前出のいずれかの条件を1個以上満たしている場合、優勢トークンを持っていない方のプレイヤーが優勢トークンを獲得する。これはつまり、既に優勢トークンを持っている場合、そのプレイヤーは優勢トークンを獲得することができないからである。

両プレイヤー共に前出のいずれかの条件を1個以上満たしており、どちらのプレイヤーも優勢トークンを持っていない場合、ルールブックの「解決の順番」の説明に従ってロールオフを行う。ロールオフの勝者が、どちらのプレイヤーが最初に優勢トークンを獲得するか決定する。そうして決まった方のプレイヤーが優勢トークンを獲得し、しかる後にもう一方のプレイヤーが優勢トークンを獲得する。

**Q. 両プレイヤー共に自身のデッキ内に優勢トークンに関するカードが含まれていない場合、両プレイヤー共に優勢トークンを獲得できる？**

A：できない。

**Q: あるプレイヤーが自身のデッキ内に1枚以上の優勢カードを持っており、対戦相手が優勢カードを持っていない場合でも、その対戦相手は優勢トークンを獲得できる？**

A：できる。

**Q：自分が優勢トークンを持っているとして、優勢トークンを他のプレイヤーに渡した場合、自分は優勢トークンを破棄したことになる？**

A：できない。

**Q：命令の終了時、その命令の後のリアクションによって生じた攻撃で敵ファイターを戦闘不能にすることで、優勢トークンを獲得する条件を満たすことはできる？**

A. できない。

**Q. 自分が命令の終了時に優勢トークンを持っており、自分と対戦相手の両方とも優勢トークンを獲得する条件を満たしている場合、何が起きる？**

A. 君は優勢トークンを獲得することができず、即ち対戦相手が優勢トークンを獲得する。しかしながら、君が「膨れ上がるプライド」を手札に持っている場合、もはや優勢トークンを持っていないことになるとしても、その目標を達成すること自体は可能である。

**Q. 優勢トークンを持っている状態で「力の捏造、揺ぎ無き相、もっと筋肉を！、狩りのスリル」を使用することはできる？**

A: できない。既に優勢トークンを持っている場合、優勢トークンを獲得することはできないため、これらの戦略の条件を満たすこともできない。

**Q: 自分が優勢トークンを持っておらず、命令において味方ファイターが攻撃アクションを行い、敵リーダーを戦闘不能にしたとする。「狩りのスリル」を使用して「膨れ上がるプライド」を達成することはできるか?**

A: できる。「狩りのスリル」は命令の終了後にくるリアクションであるが、それはつまり、命令の後の、どちらのプレイヤーが優勢条件を満たしているかを確認する前のタイミングで解決されることを意味する。

**Q: 自分が優勢トークンを持っている時、「膨れ上がるプライド」を達成するために「眠れる全力」を使用することはできるか?**

A: できない。もし君が優勢トークンを持っているなら、パワーカードを3枚引くことを選ばなければいけない。

**Q: 自分が優勢トークンを持っている時、「支配宣言」か「覇権獲得」を使用することはできるか?**

A: できる。

**Q: 「高慢なる抵抗」の強化を持つ味方ファイターが攻撃アクションによって戦闘不能になったとする。それでもまだ「高慢なる抵抗」の効果によって優勢トークンを獲得することができるか?**

A: できる。

**Q: 自分が「支配宣言」か「覇権獲得」を使用した時に優勢トークンを持っていた場合、その命令の終了時にまだ優勢トークンを持っているなら、「膨れ上がるプライド」を達成することはできるか?**

A: できる。

**Q: 「優勢なる防衛者」を持つファイターが、防御ロールで一切成功しなかったとする。優勢トークンが破棄されるのはどのタイミングか?**

A: 戦闘手順のステップ3の後に優勢トークンを破棄する。

**Q: 味方ファイターが「優勢なる防衛者」の強化を持つ敵ファイターを戦闘不能にしたとして、自分がその攻撃アクションを宣言した時に対戦相手が優勢トークンを持っており、対戦相手は防御ロールで一切成功しなかったとする。自分は「打ち砕かれし誇り」を達成することができるか?**

A: できない。優勢トークンは敵ファイターが戦闘不能になるより前のタイミングで破棄されており、達成条件が満たされない。

**Q: 「究極の司令官、究極の決闘者、略奪の達人、道の熟達者」いずれかを持っているファイターが、攻撃アクションによって戦闘不能になったとする。優勢トークンが破棄されるのはどのタイミングか?**

A: 戦闘手順のステップ6の後に優勢トークンを破棄する。

**Q: プレイヤーの「略奪の達人」を持つファイターが攻撃アクションによって敵ファイターを戦闘不能にしたとする。このプレイヤーが優勢トークンを獲得するのはどのタイミングか?**

A: 戦闘手順のステップ6の後に優勢トークンを獲得する。

**Q: 味方ファイターが「究極の司令官、究極の決闘者、略奪の達人、道の熟達者」いずれかを持つ敵ファイターを戦闘不能にしたとして、自分が攻撃アクションを宣言した時に対戦相手が優勢トークンを持っていた場合、自分は「打ち砕かれし誇り」を達成することができるか?**

A: できる。優勢トークンは敵ファイターが戦闘不能になった後のタイミングで破棄されるため、条件は満たされる。

**Q: 優勢トークンを持っているプレイヤーが「自惚れ」を使用し、続いてそのプレイヤーのファイターが攻撃アクションを行なって失敗したとする。優勢トークンが破棄されるのはどのタイミングか?**

A: その失敗した攻撃アクションにおける戦闘手順のステップ4の後に優勢トークンを破棄する。

**Q: 自分が優勢トークンを獲得するために「力の捏造」を使用したとする。その後、同ラウンド中に再び優勢トークンを獲得できる条件を満たした場合、自分はラウンド終了時に不活性状態の榮譽点を1獲得するのか?それともやはり「力の捏造」の効果によって優勢トークンを破棄せねばならないのか?**

A: 「力の捏造」の継続効果によって、優勢トークンを破棄せねばならない。これはたとえ「力の捏造」によって優勢トークンを獲得し、そしてその優勢トークンを破棄し、別の条件を満たしたことで再び優勢トークンを獲得した場合であってもそうなる。

#### その他の FAQs

**Q. 自分や自分のファイターは、完全に解決し切ることが不可能なカード・アビリティ・アクションなどを使用できるか?**

A. できない。例えば、守備を行うことのできないファイターは守備アクションを行うこともできない。あるいは、「死の宝冠」はプレイヤーにパワーカードを2枚引くよう指示しているが、プレイヤーのパワーデッキにパワーカードが0枚か1枚しかないなら、そうすることはできない。また、あるアビリティやカードが一定数のカード・カウンター・トークンなどを破棄するように指示している時、指定された数を破棄できない状態ならば、そのアビリティやカードを使用することもできない。

ただし、カード・アビリティ・アクションなどが、その効果をどのように解決するかに関する選択肢を提示している場合、いずれか少なくとも1つの方法でその効果が解決できる状態ならば、そうしたカード・アビリティ・アクションを使用することは可能である。とはいえ、実際に使用する際はその解決可能な方法だけを選ばなくてはならない。

**Q: カードが「回復 (X)」の効果を持っている時、その場の状況によって「回復 (0)」の結果が得られたとする。このカードを、ダメージカウンターを全く持っていないファイターに対して使用できるか?さらに、このファイターは回復を受けたものとして扱われるか?**

A: 使用できないし、そのように扱われることもない。

**Q: カードが「回復 (X)」の効果を持っている時、その場の状況によって「回復 (0)」の結果が得られたとする。しかし対象として取ることができるような、1個以上のダメージカウンターを持ったファイターが全くいない。この場合、何が起きるの?**

A: その戦略は解決不可能であり、破棄される。

**Q: カードが「回復 (X)」の効果を持っている時、その場の状況によって「回復 (0)」の結果が得られたとする。1個以上のダメージカウンターを持っているファイターをそ**

の対象として選択した。この場合、何が起きるの？

A：ファイターは回復せず、戦略は破棄される。

Q：「次のラウンドの開始時まで」というのは、次のラウンドが開始するまでにそのタイミングを含んでいるか？

A：そうではない。「次のラウンドの開始時まで」というのは、「そのラウンドの終了時まで」と同じ意味である。

Q：カードが**A**、**C**、**M**のような特定のシンボルをロールした時に何らかの効果をもたらすようなものである時、**S**をロールしたならばやはりボーナス効果を得ることはできるか（例えば「死の抱擁」）？

A：できない。

Q：「鎧砕き」「吹き飛ばし」「捕捉」は”修正”であるのか？つまり、クラック=トロックの強靭な顎による攻撃アクションは「鎧砕き」の効果を持つことができるか？

A：「鎧砕き」「吹き飛ばし」「捕捉」は”修正”ではない。その例であれば、クラック=トロックの強靭な顎による攻撃アクションが「鎧砕き」の効果を持つことは無い。

Q：同じ名前のカードだが言語が違うものである時、デッキ構築の上ではそれらは同じカードであるとみなされるか（例えば「優れた魔力」カードと"Force Accure"カード）？

A：同じカードであるとみなされる。

Q：目標物トークンが裏返された時、それは「焦土作戦」のようなカードの効果を検討する上では”戦場から取り除かれたもの”として扱われるか？

A：できない。

Q：ファイターが0ヘックス分の押し出しを受けた場合、そのファイターは押し出されたものとみなされるのか？

A：みなされない。

Q：カードに「ファイターを最大2ヘックスまで押し出すことができる」のように書いてある場合、それは何を意味している？

A：つまり、ファイターを元の位置のままにしておくこともでき（0ヘックス分の押し出しということであるが、この場合ファイターは押し出されたものとは考慮されない）

Q：「スカッター」によって押し出しを受けたファイターが、押し出しの開始時点で元々いたヘックスに押し戻されてくることは起こり得るか？

A：できる。

Q：1体のファイターがハンターと獲物の両方のキーワードを持つことは可能か？

A：できる。

Q：自分のファイターが、自身を対象とした攻撃アクションの後に効果を発揮するリアクション（）を持っている場合、自分のファイターが自身を対象とする攻撃アクションによって戦闘不能になった場合でも、そのリアクションを使用することはできるか？

A：可能であると明示されていない限り、できない。

Q：ファイターに与えた強化は、そのファイターが戦闘不能になった時にもまだ適用されていることになるか？例えば、「優れた耐久力」による【生命力】修正は適用されるか？あるいは「生存本能」による獲物のキーワードは適用されるか？

A：できる。

Q：ファイターによる突撃アクションを宣言して、そのファイターが致命的ヘックスにより戦闘不能になるような移動のさせ方をした場合、突撃アクションを完了したものとみなされる？

A：できない。

Q：守備トークンを持っているファイターと、守備アクションを行なっているファイターの違いとは何か？

A：守備トークンを1個以上持っているファイターは、用語集で定義されているように守備アクションを行なっている最中であるが、ファイターは他の方法によっても守備アクションをとっている状態になり得る（「生存本能」の強化など）。以前のいくつかのカードでは守備アクションを”とる”であるとか、守備アクションに”なる”といった表現がされている。いずれにせよ、それは該当のファイターに守備トークンを1個与えるという意味である。

Q：守備アクションをとっている状態のファイターは「逃げ場なし」の状態になり得るか？

A：できない。

Q：Range, Dice, Damage, Move, Defence, Woundsといった表記は、Range characteristic, Dice characteristic, Damage characteristic, Move characteristic, Defence characteristic, Wounds characteristicと同一のものか？

A：頭が大文字で書いてあるなら、そうだ。

Q：攻撃アクションにおいて2個以上のロールに成功した場合、2回以上のダメージを与えられるか？

A：そうではない。各攻撃アクションは、ロールの成功数に関わらず1度だけダメージを与える。

Q：あるファイターが、複数のファイターを対象とする薙ぎ払い攻撃アクションを行なう時、通常こうした攻撃対象は他者に”援護を与えて”いる。攻撃アクションによって攻撃対象が戦闘不能となった場合、そのファイターは、薙ぎ払い攻撃アクションが完全に解決されるまで、他のファイターを”援護”している状態に留まる？

A：できない。

Q：成功した攻撃アクションのダメージが何らかの理由（例えば「暗き宿命」など）によって無効化された場合、ゲームの処理上その攻撃は成功・失敗どちらに終わったとみなされるか？

A：失敗したものとみなされる。ただし「理力の壁」攻撃アクションの場合は例外であり、なぜならこれは成功時にダメージを与えるものではないからである。

Q：自分のファイターが薙ぎ払い攻撃アクションを行う際、隣接する全てのファイターを対象にする必要がある？

A：できる。

Q：魔力ダイスは、呪文攻撃アクションを行う際には攻撃ダイスとみなされる？

A：みなされない。”攻撃ダイス”を用いるよう指示されているカードにおいて、魔力ダイスは使用されない。呪文攻撃アクションを試みる時に、攻撃ダイスを使用することはできない。しかしながら、【ダイス個数】に影響を与える効果は、呪文攻撃アクションにも適用される。

Q:あるファイターが1個以上の負傷トークンを持っており、その後【生命力】が減少する修正を受けた場合、何が起きる？

A:その修正によってファイターカードに乗っている負傷トークンが影響を受けることはない。修正が適用された後、負傷トークンが【生命力】と同数またはそれ以上になっているかどうか確認する。なっているなら、そのファイターは戦闘不能になる。ファイターの【生命力】を変化させることは、そのファイターにダメージを与えることと同義ではない。

Q:「吹き飛ばし」を持つ攻撃アクションによってファイターが2ヘックス以上の後退を強いられた時、後退させられたファイターを対象とするリアクションは可能か(例えば「落とし穴」)?

A:できる。

Q:ファイターが命令における最後のアクションの終了時に目標を確保する位置になく、その後「決闘者の早駆け、全速力」のような、そのアクションに対するリアクションによって目標を確保する位置に移動した場合、それは「国王陛下の名の元に、スクラム、迅速な確保」のようなゲーム上の効果を考慮する際には”命令の後に”目標を達成したものとみなされるのか?

A:できる。

Q:ある種の目標は「全てのファイター」、「全ての生存しているファイター」、「全ての目標」のように指定するが、中には「(最低でも5)」のように、括弧書きで数が指定されていることもある。これらの目標を達成するには、括弧書き内の全ての条件を満たしている必要があるのか?それとも一部分だけ満たしていればよいのか?

A:全ての条件を満たす必要がある。

Q:「ただちにこの目標は達成される」という文言があるカードは、全て即時型目標であるか?

A:できる。

Q:「ただちに達成される」形式の目標において、それに必要な条件を満たした後で引いた際にも達成できる(既に手札に持っている状態で条件を満たすのではなく)のはどれか?

A:「ただちに達成される」目標というのは通常、条件を満たす際に手札に持っていないなければならない。条件を満たした後に目標を引いたとしても、それを達成するためには再び条件を満たす必要がある。

下記は、この基準に対するすべての例外のリストである。下記に挙げるカードは、条件を満たした後に引いた場合次の即時ステップで達成できるものである。

「血の神にさらなる血を！」

(シェイドスパイア #2 / ナイトヴォールト #118)

「コーン神よご照覧荒れ / コーン神よご覧あれ」

(シェイドスパイア #4 / ナイトヴォールト #120)

「流血をもたらせ」(シェイドスパイア #8 / ナイトヴォールト #124)

「畏怖」(シェイドスパイア #30 / ナイトヴォールト #146)

「グァァグ!の呼び声」(シェイドスパイア #30)

「コーン神が見ておられる」(シェイドスパイア #178)

「逃げ場なし」(シェイドスパイア #180)

「レンジャーの攻勢」(シェイドスパイア #211)

「集中攻撃」(シェイドスパイア #246)

「大攻勢」(シェイドスパイア #271)

「注目的」(リーダー #18)

「大殺戮者」(リーダー #20)

「団結の要」(リーダー #22)

「殺戮者」(リーダー #25)

「引きずり下ろせ」(ナイトヴォールト #32)

「群れ集う靈魂」(ナイトヴォールト #34)

「魔術の達人」(ナイトヴォールト #64)

Q:命令中に即時型目標の条件を満たした場合、ルールでは次の即時ステップにそれは達成されるということになっている。次の即時ステップの時点でもはや条件が満たされていない状態になっていた(例えば「死の宣告」で、命令の終了時に敵ファイターが戦闘不能になっていた)としても、達成はされるのか?

A:できる。達成するためのタイミングに明確な制限が指定されているもの以外の即時型目標については、アクションフェイズのどんなタイミングでも条件を満たすことができるが、実際の達成は他の即時型目標と同様に即時ステップに行われる。

Q:達成するためのタイミングに明確な制限が指定されていない「一つの意味」などの即時型目標について、それを命令の最中にアクションとして引き、その時点で達成条件を満たしていた場合、そのカードを達成することはできるか?

A:できる。

Q:「迅速な確保、一時的な勝利」など、命令の後に達成される即時型目標カードを命令の最中にアクションとして引き、その時点で達成条件を満たしていた場合、そのカードはその命令の後で達成することができるか?

A:できる。

Q:第3終了フェイズ中に栄誉点を与えるような強化による栄誉点は、どのタイミングで得られる(「鍵」の強化や「変わりゆく地図」など)?

A:第3終了フェイズ開始時、あらゆるプレイヤーが目標を達成する前のタイミング。2人以上のプレイヤーがこの種の強化を持っている場合、全ての栄誉点は同時に獲得される(全てあらゆるプレイヤーが目標を達成する前のタイミングで)。

Q:「追加の」という文言を含むカードがある。例えば「死の舞踏」(移動アクションの際に追加で1ヘックス)など。これは加算される元の数値が0であるものに対しても効果を発揮するか(【移動力】が0であるファイターは「死の舞踏」の効果を受けられるか)?

A:できる。

Q:捨て札から手札へとカードを戻すアビリティを解決する時、捨て札から戻すカードは対戦相手に開示する必要があるか?

A:できる。

## ウォーハンマー・アンダーワールド ウォーバンド FAQs

以下のFAQsはウォーハンマー・アンダーワールドの各シーズンのウォーバンドに関係したものである。

### エラサインの魂奪団 — ファイター

Q: スパインフィンを配置しないことを選択した場合、それは戦闘不能状態でゲームが開始する?

A: できる。

Q: 味方魚群トークンが戦場に存在していない場合、スパインフィンのリアクションにおいて第1のオプションを選択することはできる?

A: できる。

Q: エラサインの魂奪団のファイター2体が1個以上のダメージカウンターを持っている時に、スパインフィンがそれを戦闘不能にするようなダメージを与えた場合、蛆竜の吐き戻しは奮起状態になる?

A: できる。

### エラサインの魂奪団 — 戦術

Q: 対戦相手が「忘れられし悪夢、荒れ狂う嵐、誘引光、強烈な圧迫感」などの、効果の阻止のためにカードを破棄する選択をこちらに与えるようなカードを使用した場合、その要求を満たすカードを破棄できない場合には何が起る?

A: 必要な枚数のカードを破棄できない場合、提示されている別の選択肢を選ばなければならない。

### エラサインの魂奪団 — 強化

#### 忘れられし悪夢 (ダイアキャズム #241)

Q: 「忘れられし悪夢」は、薙ぎ払いのキーワードを持つ攻撃アクションに対してはどのように働くか?

A: 君の「忘れられし悪夢」カードが有効である間に敵ファイターが薙ぎ払い攻撃アクションを行った場合、通常なら何体のファイターが対象となるかを確認する。対戦相手は攻撃者のためにその回数の攻撃アクションを解決し、各攻撃ごとにパワーカードを1枚破棄するか、または君にその攻撃アクションの対象を選ばせるかを定める(同じファイターを2回以上対象とすることも可能である)。

### 紅の宮廷団 — 戦術

#### 獣の変成 (ダイアキャズム #141)

Q: 強化を持っていないファイターは「獣の変性」の戦術を選択することができるか?

A: できる。

### ヘッドクラッカのアレな徒党 — ファイター

Q: アレな徒党のファイターが、命令の最中に攻撃アクションによって敵リーダーを戦闘不能にした場合、敵リーダーを戦闘不能にしたことで1回、原初のうねりのリアクションの結果として「膨れ上がるプライド」を達成したことで1回という風に、優勢トークンを2連続で獲得できるか?

A: できる。これらの並行したアビリティは解決の順番のルールに記されている通りに解決される。

### ヘッドクラッカのアレな徒党 — 戦術

#### 原始の残虐さ (ダイアキャズム #178)

Q: 優勢トークンを持っている場合、「膨れ上がるプライド」を達成するために「原始の残虐さ」を使用することはできるか?

A: できない。優勢トークンを持っている状態で「原始の残虐さ」を使用した場合、優勢トークンを破棄することを選ぶ

なければならない。

### カグラの略奪団 — ファイター

Q: 「共生者の呼び声」のようなカードによって目標を裏返した場合、それはカグラの略奪団の奮起条件のために数えられる?

A: できない。

### モルグワースの魔女団 — ファイター

Q: カミスが「予測攻撃」の強化を持っている場合、「予測攻撃」攻撃アクションの後に、彼女の「刃付きバックラー」攻撃アクションをとることはできるか? またそうする場合、その攻撃アクションは対戦相手の攻撃アクションが解決される前と後どちらで発生するのか?

A: できる。どちらの攻撃アクションも、敵攻撃アクションが解決される前に発生する。

### 星血の追跡者 — 目標

#### 心臓を狙え (ダイアキャズム #104)

Q: この目標カードの第2条件は、敵軍側テリトリーに目標トークンが全くない場合でも達成できるか?

A: できない。

### 星血の追跡者 — 戦術

#### 見えざる狩人 (ダイアキャズム #111)

Q: 「見えざる狩人」は、オタパトルを盤上から取り除いた場合に戦闘不能にはならないと指定している。盤上にないオタパトルは、「鬼さんこちら」のような目標を達成する上では、生存しているファイターとして数えられる?

A: 数えられない。「生存しているファイター」とは、「戦場に存在しているファイター」ということである。

### スカエスの狩猟団 — 目標

#### クルノスの罠 (ビーストグレイヴ #37)

Q: 敵ファイターが致命的ヘックスを通常のヘックスのように扱う状態であっても、これを達成することはできる? (例: 荊棘の女王の宮廷団)

A: できる。

### グリムウォッチ — ファイター

Q: クラックマーロウ公爵は、戦闘不能な味方クリプト・ゲールが全くいない場合、ゲール招集のアクション(招集アビリティの有無に関わらず)を実行することはできるか?

A: できない。

Q: ゲール招集を使用する際、ゲーム盤が対角線上に配置されており、スキッタートークンから引かれる線が戦場から出た後再び入ってきている。このような状態の時、クリプト・ゲールを配置するヘックスはどこになるか?

A: 決定された方角にある最も遠い空いているヘックスであり、戦場から出て再び入ってきた線を辿ることも起こり得る。

Q: ゲール招集を使用する際、クリプト・ゲールを配置することが不可能な場合(ロールで決まった方角に空いているヘックスが無いなどの理由で)何が起きる?

A: その場合、クリプト・ゲールを配置することはできない。

Q: ゲール招集を使用する際、スキッタートークンは、スキッタートークンから最も遠い空いているヘックスであることは可能か(外周ヘックスに配置した場合など)? 要するに、クリプト・ゲールをスキッタートークンと同じヘックスに配置することはできるか?

A: できない。

Q：アクションフェイズ開始時、「召喚命令」アビリティを使用して目標物トークンにクリプト・グールを配置した場合、「塹壕陣地」を達成する上でクリプトグールはラウンド開始時に配置されていたとカウントされるのか？

A：カウントされない。

グリムウォッチ — 戦術

勝利の臭い（ビーストグレイヴ #85）

Q：ファイターが攻撃に成功した後で「勝利の臭い」によって押し出された時、ダメージステップの前の時点において、そのファイターは、「生来の狡猾さ」（今まさに与えようとしているダメージを増加させるために）や「汝、勇敢なる者よ！」などのカードを考慮する上では、依然”援護を与えているファイター”とみなされるのか？

A：できる。

グリムウォッチ — 強化

狩人の鼻（ビーストグレイヴ #91）

Q：ヴァルリークがこの強化を持っている場合、どのように効果を発揮するか？

A：この強化を持っているヴァルリークが戦場にいる間、各敵ファイターはたとえ戦闘不能の状態であっても獲物のキーワードを持つ。ヴァルリークが戦闘不能である間、この強化は効果を発揮しなくなる。

武器奪取（ビーストグレイヴ #94）

Q：「武器奪取」は終了フェイズに使用された時でもダメージを与える？

A：できる。

Q：「武器奪取」が終了フェイズ中に敵ファイターを戦闘不能にした場合、「郷里の防衛」のような目標が手札にあれば達成される？

A：できない。

リップパのスナールファンク団 — 目標

膨大な略奪品（ビーストグレイヴ #104）

Q：3個以上の強化を持った戦闘不能状態のファイターによって「膨大な略奪品」を達成することはできるか？

A：できない。

リップパのスナールファンク団 — 強化

ちょこまか動きの狩人（ビーストグレイヴ #121）

Q：ファイターが突撃複合アクションを行った後に、リアクションを使用することはできるか？

A：できる。

フロスゴーンの人狩り団 — ファイター

Q：各敵ファイターを”獲物”にするフロスゴーンのアビリティはどのように働くか？

A：フロスゴーンが戦場にいる間、各敵ファイターはたとえ戦闘不能の状態であっても獲物のキーワードを持つ。フロスゴーンが戦闘不能状態である間、このアビリティは効果を発揮しない。

Q：ブッシュワッカは、自身の罨と同じヘックスに入った場合ダメージを受けるか？

A：できない。

Q：ブッシュワッカは、他のブッシュワッカの罨と同じヘックスに入った場合ダメージを受けるか？

A：できる。

Q：罨は致命的ヘックスまたは特殊地形トークンであるか？

A：できない。

Q：罨のミニチュアはファイターとして考慮されるか？

A：できない。

Q：ヘックスが罨を含んでいる場合、それは空いているヘックスではなくなるのか？

A：できない。

Q：ブッシュワッカは、目標であるヘックス、致命的ヘックス、他の罨と同じヘックスに罨を配置できるか？

A：できる。

Q：ファイターが罨を含み、かつ致命的ヘックスであるヘックスに入った時、何が起きるか？

A：ファイターは罨によって2ダメージを受け、そのファイターが戦闘不能になっていなければ、致命的ヘックスによって1ダメージを受ける。

Q：ファイターが2個以上の罨を含むヘックスに入った時、何が起きるか？

A：解決の順番のルールに従うこと。

Q：「仕掛け罨」によるダメージは、「トラバサミ」や「落とし穴」を解決する前、または後に受けるの？

A：解決する前。

Q：罨は、致命的ヘックスによる影響を受けないファイターにもダメージを与えることができるか？

A：できる。

Q：ブッシュワッカが戦闘不能になった時、罨は戦場に残り続ける？そしてそれはブッシュワッカのファイターカードに記載の通りに働く？

A：できる。

蛆竜の吐き戻し — 目標

祝福されし耐久力（ビーストグレイヴ #129）

Q：攻撃アクションの対象となったファイターが生き延びたが、その攻撃アクションのリアクションの最中か、あるいは致命的ヘックスに押し出されたことによって戦闘不能になった場合、このカードは達成されるか？

A：できない。

Q：攻撃アクションの対象となったファイターが生き延びたが、その攻撃アクションの「落とし穴」などのリアクションの最中に戦闘不能になった場合、このカードは達成されるか？

A：できる。

したたる汚物（ビーストグレイヴ #138）

Q：目標を確保しているファイターが失敗に終わった攻撃アクションの対象となるか、あるいは成功しなかった押し出しの対象となったとして、その後その攻撃アクションのリアクションによって目標から押し出された場合（リアクション攻撃アクションや押し出しが可能なリアクションによって）、このカードは依然達成できるか？

A：できる。

Q：ファイターが攻撃アクションによって押し出されず、しかしその攻撃アクションのリアクションによって押し出され、それによって致命的ヘックス、罨、その他の原因によるダメージを受けて戦闘不能になった場合、このカードは依然達成できるか？

A：できる。

#### 蛆竜の吐き戻し - 強化

生ける疫病 (ビーストグレイヴ #154)

Q：攻撃アクションによって味方ファイターが戦闘不能になった場合、このリアクションを使用することはできるか？

A：できない。

#### 悲嘆の淑女の哀悼者たち - ファイター

Q：彼女を対象としていない、敵ファイターの薙ぎ払い攻撃複合アクションの最中、悲嘆の淑女(奮起)のリアクションはどのような挙動を取るか？

A：その複合アクションの各攻撃アクションが解決された時、その攻撃アクションが悲嘆の淑女を対象としていないならば、彼女のリアクションを使用することができる。

#### 悲嘆の淑女の哀悼者たち - 目標

一つの意味 (ドレッドフェイン #42)

Q：「早足の足甲」強化を持つ味方ファイターを押し出した時、条件を満たしていればこのカードを達成することはできるか？

A：できる。

#### 悲嘆の淑女の哀悼者たち - 戦術

おぞましき相 (ドレッドフェイン #50)

Q：戦術によって選択できないファイターをこのカードによって押し出すことはできるか？

A：できる。

#### ストームサイアの呪い破り - ファイター

Q：奮起状態であるストームサイアの呪い破りのアミスとラストゥスに対して、「鎧砕き」はどのように働くか？

A：攻撃アクションが「鎧砕き」を持つ時、攻撃対象は $\blacksquare$ シンボルを防御ロールにおいて成功として数えることができない。つまり、アミスとラストゥスは、奮起状態であるなら $\blacksquare$ と $\blacklozenge$ シンボル(及び効果を発揮し得る援護シンボル)を使用することができるが、「鎧砕き」を持つ攻撃アクションの対象である場合、 $\blacksquare$ シンボルを成功として扱うことができない。

Q：ファイターが呪文を詠唱した場合、そのファイターはいつ奮起状態になるか？

A：その呪文が解決された後の奮起ステップにおいて、そうなる。

「ガウルの力球」など、何らかの状況の変化が起きるまで効果を発揮し続ける呪文の場合、その呪文はそうした状況の後になるまでは解決されたとはみなされず、ファイターはその時点に続く奮起ステップを迎えるまで奮起状態にはならない。

「授力」呪文アクションの場合や、「おぞましの霧」のように持続する呪文の場合、そのような呪文は詠唱された後すぐに解決されたものとみなされ、そのファイターは呪文を詠唱した後の奮起ステップにおいて奮起状態になる。

Q：ラストゥスとアミスの奮起状態の面にあるアビリティ

A：できない。

#### ストームサイアの呪い破り - 戦術

チェイン・ライトニング (ナイトヴォールト #11)

Q：チェイン・ライトニングが同一のファイターを2回以上通り抜けた場合、2以上のダメージを与えるか？

A：できない。

#### 共感伝導 (ナイトヴォールト #13)

Q：隣接する味方ファイターがいないファイターであっても、共感伝導を詠唱することはできるか？

A：できない。

#### 嵐を練り集めよ (ナイトヴォールト #14)

Q：この戦術はどのくらい継続するのか？

A：自軍ウォーバンドが次の呪文の詠唱を試みるまで継続する。

#### ストームサイアの呪い破り - 強化

聖別の杖 (ナイトヴォールト #21)

Q：同一のファイターに、「聖別の杖」強化による呪文を2回以上詠唱した場合、何が起きるか？

A：そのファイターの対象を1つとる攻撃アクションの【射程】は、詠唱が成功裏に終わるたびにそのラウンド終了まで+1の修正を受ける。

#### 荊棘の女王の宮廷団 - ファイター

Q：荊棘の女王の宮廷団のファイターが奮起状態になるのはいつであるか？

A：自軍の命令の開始時(ファイターに命令しさえすれば、そのファイターが何であるかは関係なく)であり、どのファイターが1体以上の敵ファイターに隣接しているかを確認する。そのファイターが、次の奮起ステップにおいて奮起状態となる。

Q：荊棘の女王の宮廷団のファイターは常に致命的ヘックスを通常のヘックスとして扱うのか？

A：できる。

#### 荊棘の女王の宮廷団 - 目標

都を我が手に (ナイトヴォールト #35)

Q：目標が半分自分のゲームボードに、半分対戦相手のゲームボードに乗っている(その目標が誰のテリトリーにあるわけでもないため)場合、それは両方のボードにあるものとして扱われるか？

A：できる。

#### 荊棘の女王の宮廷団 - 戦術

漂う進軍 (ナイトヴォールト #39)

Q：「漂う進軍」を使用した時、全ての味方チェインラズプを押し出す必要があるか？

A：そうではない。プレイヤーはチェインラズプを0ヘックス押し出すと選択することもでき、それはつまり押し出しをしないのと同じことである。また、既に敵ファイターに隣接しているチェインラズプについては、敵に近づくように押し出しを行うことができないため、それ以上の押し出しはできない。

Q：敵ファイターがいない場合、「漂う進軍」を使用することはできるか？

A：できない。

#### 苛立たしき笑い声 (ナイトヴォールト #43)

Q：スカエス、スタツピト、セプシムスの薙ぎ払い攻撃アクション最中に、隣接する各敵ファイターに対する攻撃アクションが解決される前の段階で「苛立たしき笑い声」を使用した場合、何が起きるか？それによって残りの薙ぎ払い攻撃アクションは阻止されるか？

A：できる。

唐突なる出現（ナイトヴォールト #47）

Q：「唐突なる出現」は、戦闘不能状態のファイターを戦場に配置するために使用することはできるか？

A：できない。

荊棘の女王の宮廷団 - 強化

逃れ得ぬ復讐（ナイトヴォールト #55）

Q：荊棘の女王が【移動力】0である場合、彼女が移動アクションを行い「逃れ得ぬ復讐」を使用していずれかの開始ヘックスに配置されることは可能か？

A：できる。

九賢の瞳 - ファイター

Q：ヴォルテミスカードに記載のブルーホラーを召喚するアクションは、呪文であるのか？

A：できない。

Q：ク=チャリクは、トゥロッシュ、ナルヴィア、またはホラーと隣接している状態で、それらが攻撃アクションを成功させた時、奮起状態になるか？

A：ならない。彼らの攻撃アクションは呪文ではないため。

Q：ク=チャリクは、隣接している敵ウィザードが呪文を詠唱した場合、奮起状態になるか？

A：できる。

Q：ブルーホラーは戦闘不能状態になり得るのか？プレイヤーはブルーホラーを戦闘不能にすることで榮譽点を得ることができるか？ファイターを戦闘不能にすることが条件に含まれている目標を、ブルーホラーを戦闘不能にすることで達成することができるか？

A：ならない。ブルーホラーが戦闘不能になった時、それはブリムストーンホラーに置き換えられる。そのため、戦闘不能状態にはならない。

Q：「食欲の王冠」強化カードを持つブルーホラーが戦闘不能になった場合、対戦相手の未使用の榮譽点を1ポイント奪えるのか？

A：そのような状況は起こりえない。何故なら、ブルーホラーは決して戦闘不能にならないため。

Q：ブルーホラーが、移動アクションや突撃アクションの最中に（致命的ヘックスなどの原因によって）戦闘不能になった場合、何が起きる？

A：ブルーホラーが戦闘不能になるはずのヘックスにおいて、ブルーホラーのミニチュアをブリムストーンホラーのミニチュアに置き換える。あらゆるトークンをそのファイターから取り除く。そのファイターが【移動力】分の移動を完了していない場合、移動アクションを継続できる。そのファイターが突撃アクションを行っているところなら、突撃アクションの解決を完了する。どちらの場合でも、通常通り移動トークンか突撃トークンを獲得する。

Q：ブルーホラーやブリムストーンホラーは戦闘不能状態でゲームを開始する？

A：できる。

Q：ブルーホラーとブリムストーンホラーについて、ゲーム開始時に2体のファイターが戦闘不能状態であると数えられるのか？それとも1体？

A：1個。

九賢の瞳 - 強化

宿命の護り（ナイトヴォールト #81）

Q：ク=チャリクが「宿命の護り」および「信頼厚き守護者」の強化を持つ場合、ク=チャリクの防御ロールはどのように解決すればいいの？

A：ク=チャリクの防御ロールを行った後、すべての防御ダイス（「宿命の護り」を使用）もしくは1個の防御ダイス（信頼厚き守護者を使用）をリロールできる。リロールされたダイスをリロールすることはできないため、両方行うことはできない。

ザルバッグの徒党 - ファイター

Q：スニルク・サワータン（奮起）のファイターカードにあるアクションは移動、突撃、攻撃アクションのいずれかであるか？

A：できない。

Q：スニルク・サワータン（奮起）の特別なアクションを使用する時、一度に1ヘックスずつ彼を押し出し、各押し出しのたびに他のファイターへの効果を解決するのか、それともあらゆるファイターを進路から退けた上で3ヘックス分一気に押し出しを行うのか？

A：1ヘックスずつ行う。これはスニルクが他のファイターに及ぼす効果を有効にするためのものであり、スキッターによりファイターが押し出される通常の挙動（最大距離を一度に押し出される）からは例外的であることに留意せよ。さらに、ファイターカードに記載の通り、スニルクの押し出しは3ヘックス分押し出されるか、押し出しが阻止されるまでは完了しない。つまり、例えばスニルクの押し出しが完了するまでは、その押し出しに対するリアクションとして「潜伏者」を使用することはできない。

Q：スニルクがスキッターによって押し出しが不可能なファイターのもとに移動した場合、両ファイターはどのようにダメージを受ける？

A：スニルクは1ダメージを受け、押し出しが不可能なファイターは1ダメージを受ける。

Q：「鏡写し」はスニルク（奮起）の特別なアクションとはどのように働くか？

A：他のいずれかのファイターがスニルクによって押し出された後（この場合、1ヘックスの押し出しを受けることになる）か、スニルクのアクションが完了した後（この場合、スニルクが押し出されたのと同じヘックス数だけ押し出しを受けることになる）に、「鏡写し」のリアクションをとることができる。

Q：スニルク（奮起）の特別なアクションを使用した場合、彼を3ヘックス分押し出す必要があるか？それとも、2ヘックス、1ヘックス、0ヘックス押し出す選択もできる？

A：彼のファイターカードに記載されているように阻止されない限りは、3ヘックス押し出さなければならない。

Q：スニルク（奮起）の特別なアクションの最中に、そのアクション以外の原因によって（例えば、「鏡写し」など）スニルク自身が押し出しを受けた場合、その後彼の特別なアクションの解決を続けることはできるか？

A：できない。

Q：スニルク（奮起）の特別なアクションは、不完全ヘックスへと繋がるようなチェーンを形成することはできるか？

A：できない。このような状況の時、スニルクはダメージを与えない。

Q: 戦術によってサワータン(奮起)に移動、突撃、攻撃、守備アクションをとらせることはできるか?

A: できない。

Q: 隣接する、あるいは生存している味方スクイッグがいない場合であっても、ドリズギットが彼のファイターカードに記載のアクションを使用し、彼自身のために移動アクションを行うことができるか?

A: 彼が移動、突撃トークンを持っていないならば、できる。

Q: ドリズギットが彼のファイターカードに記載のアクションを使用し、彼自身や隣接する味方スクイッグが移動アクションをとることを可能にする時、その移動アクションはどのような順番で解決されるか?

A: 一度にひとつずつ、ドリズギットのプレイヤーが選択した順番で解決する。

Q: ドリズギットのファイターカードに記載のアクションは、「後退」とどのように作用しあう?

A: ドリズギットが彼のファイターカードに記載のアクションを使用し移動アクションをとる際、それは隣接する味方ファイターの後退リアクションを引き起こす可能性がある。

Q: ドリズギットのアクションが、彼自身や隣接する味方スクイッグが移動アクションをとることを可能とするようなものである場合、それは複合アクションであるか?

A: できる。

モーログの群れ - ファイター

Q: 「聖辻のクリスタル」を使用してスタラグ・スクイッグは移動アクションを行える?

A: できない。スタラグ・スクイッグは移動アクションを実行できない。

Q: 「準備完了」を使用してスタラグ・スクイッグは移動アクションを行える?

A: できない。

Q: 「隠れ道」を使用してスタラグ・スクイッグの位置を変えることはできるの?

A: できる。「隠れ道」は移動アクションではない。

Q: スタラグスクイッグを配置する際、先にロールオフを行ってどのプレイヤーが第1ターン最初の手番を取るのか決めるのか?それともスタラグスクイッグを配置し、その後ロールオフを行うのか?

A: スタラグスクイッグを配置し、その後ロールオフを行う。

Q: 2人以上のプレイヤーがスタラグスクイッグを持っている場合、どのような順番で配置するか?

A: ルールブックの解決の順番のルールに従うこと。

誓約の狩猟団 - ファイター

Q: セドラが奮起状態になる前に、セドラに「神秘の学識」強化を与えた場合、どうなるの?

A: 「神秘の学識」(ウィザードレベル +1 効果)により、セドラはウィザードレベル 2 のファイターになる。強化を得たことにより、セドラは奮起状態になり、強化された時点でレベル 3 のウィザードになる(ウィザードレベル +1 効果)。セドラは「神秘の学識」強化を持ち続ける。

誓約狩猟団 - 目標

Q: 「誓約」目標カードにそれを開示すると書かれている場合、それは何を意味する?

A: 君が望むなら、アクションフェイズの最初の命令開始時に、「誓約」目標カードを対戦相手に開示することができる。つまり、それらのカードを対戦相手に見せ、相手が望むならカードの文面を全て読む時間も与えること。相手が読み終わったら、カードを自分へと戻し、再び対戦相手から隠す。

誓約狩猟団 - 戦術

残忍なる儀式(ナイトヴォールト #184)

Q: 2人プレイヤーのゲームにおいて「残忍なる儀式」を使用し、味方ファイターを戦闘不能にした時、対戦相手は荣誉点を獲得するか?

A: できる。

サンドリック武装商隊 - ファイター

Q: 「サンドリックの昇進」アビリティを使用するのはどんなタイミングか?

A: 目標を達成した後、代わりの目標カードを引く前のタイミング。

サンドリック武装商隊 - 目標

ヘッドショット(ナイトヴォールト #235)

Q: 「ヘッドショット」を達成するためには、味方ファイターの攻撃アクションは成功しなければならない?

A: できる。

サンドリック武装商隊 - 戦術

毒性ガス(ナイトヴォールト #250)

Q: 「毒性ガス」が使用された時、ファイターを押し出すのは誰か?

A: 「毒性ガス」を使用したプレイヤー。

Q: 「毒性ガス」を使用し、押し出しが不可能なファイターを選択した場合、何が起きるか?

A: その選択されたファイターは 1 ダメージを受ける。

イルサーリの守護者 - ファイター

Q: イルサーリの守護者のファイターが、そのファイターカードに負傷トークンを持っていない場合、「穢れた活力」または「生命の波動」で奮起状態になれるの?

A: なれない。

Q: 奮起状態のイルサーリの守護者に記される括弧書き内の文章はどのように作用する?

A: それは、例えばイルサーリの守護者のファイターが負傷トークンを持っていなかったとしても、負傷トークンを取り除くようなアビリティを使用することで奮起状態にすることを可能とするものである。例えば、「癒しの波動」や「癒しの壺」は、効果を受けるファイターがファイターカード上に負傷トークンを持っていなかったとしても、ファイターを奮起状態にするために使用することができる。ただし「生命の波動」のようなカードは負傷トークンを持っているファイターにのみ効果を発揮するものであり、従ってその場合、イルサーリの守護者のファイターは負傷トークンを持っていない限り奮起状態にはならないことに注意せよ。

Q: 「感覚交換」が成功した後、イルサーリの守護者から負傷トークンを「獲得する」(日本語版:「取り除く」)ことは、「負傷トークンが「取り除かれる」とき」という奮起状態の条件を満たしているの?

A: 満たしている。この例における「獲得する」と「取り除く」の言葉は取り換えられるものとする。

イルサーリの守護者 - 目標

樹林に残されし希望 (ナイトヴォールト #263)

Q: ファイターカードから取り除かれた負傷トークンは、そのファイターが戦闘不能になった際に「樹林に残されし希望」の達成のために数えられるか?

A: 数えられない。( )

ラメンティリを回収せよ (ナイトヴォールト #266)

Q: あるテリトリーに目標が全くない場合、目標を全く確保していない状態でも「ラメンティリを回収せよ」を達成できるか?

A: できない。

ガレクの略奪団 - ファイター

Q: ガレクの略奪団の奮起条件として数えられるのはどのファイターか?

A: 個別に特に指定がない限り、敵味方双方のファイターを指している。いずれか3体のファイターが戦闘不能状態になれば、ガレクの略奪団は奮起状態になる。戦場に戻ったファイターは戦闘不能状態ではなくなるため、この条件にカウントされなくなることに注意せよ。

ガレクの略奪団 - 戦術

血の雨 (シェイドスパイア #11 / ナイトヴォールト #127)

Q: 「血の雨」が使用された時、 $\blacktriangleright$ 【ダイス個数】を持つ攻撃アクションは、 $\blacktriangleright$ 【ダイス個数】の代わりに $\times$ 【ダイス個数】を持っているとみなされるのか?それとも加算されるのか?

A: 既存の【ダイス個数】を置き換える。次回の命令における全ての攻撃アクションは $\times$ 【ダイス個数】を(そしてこの個数のみを)使用し、それは通常代わりに $\blacktriangleright$ 【ダイス個数】を使用するような場合でも同様である。

Q: 「血の雨」が使用された時、呪文攻撃アクションを使用することは不可能であるか?

A: そうではない。 $\blacktriangleright$ は常に成功することを考えると、このような状況下で呪文攻撃アクションを行うことは(非常に難しいにしても)依然可能である。

無感覚 (シェイドスパイア #16 / ナイトヴォールト #132)

Q: 「無感覚」の効果を受けるファイターについて、その命令中に受けるダメージを1より大きく増やすような何らかの方法は存在するか?

A: できない。

流血よりの復活 (シェイドスパイア #18 / ナイトヴォールト #134)

Q: 味方ファイターが「魂の牢獄」を持っており、自分の手札に「流血よりの復活」がある時、どのような拳動をする? 両カードを使用することはできるか?

A: 「魂の牢獄」のリアクションは攻撃アクションの最中に引き起こされ、「流血よりの復活」はその攻撃アクションの後に引き起こされる。攻撃アクションの最中に「魂の牢獄」によるリアクションを行い、ロールに失敗した場合、その攻撃アクションの後で「流血よりの復活」のリアクションを(条件が満たされている限り)行うことができる。

ガレクの略奪団 - 強化

終わりなき進撃 (シェイドスパイア #23 / ナイトヴォールト #139)

Q: この強化はプレイヤーに、ガレクと攻撃側ファイターのどちらを押し出すことを可能とするものか?

A: ガレク。

激情 (シェイドスパイア #24 / ナイトヴォールト #140)

Q: 味方ファイターが「激情」を持っている時、その突撃アクションの最中に行われる薙ぎ払い攻撃アクションの各攻撃アクションに、追加の攻撃ダイスは適用されるか?

A: できる。

スティールハートの勇士たち - ファイター

アンガラッド・ブライトシールド

Q: アンガラッド・ブライトシールドが攻撃を受け、その防御ロールによって奮起状態となった時、その攻撃が失敗したなら彼女は猛烈なる受け流しのリアクションを行えるか?

A: 行えない。彼女が奮起状態になるのは攻撃アクションが解決された後の次の奮起ステップにおいてであり、その時点で猛烈なる受け流しによるリアクションが行えるタイミングは過ぎ去ってしまっているため。

Q: アンガラッドの猛烈なる受け流しは他の攻撃アクションと同様に使用できるのか?それともリアクションとしてのみ使用できるのか?

A: 他の攻撃アクションと同様に使用できる。

スティールハートの勇士たち - 目標

シグマーの砦 (シェイドスパイア #37 / ナイトヴォールト #153)

Q: 自分のファイターがダメージを受け、その後完全に回復した時(そして他のファイターはダメージを受けていない場合)、「シグマーの砦」を達成することができるか?

A: できない。

Q: 味方ファイターが1体も生存しなかったアクションフェイズの後に、「シグマーの砦」を達成することはできるか?

A: できる。

スティールハートの勇士たち - 戦術

シグマライトの壁 (シェイドスパイア #42 / ナイトヴォールト #158)

Q: 2体の味方ファイターが隣接していない状態でこの戦術を使用することはできるか?

A: できない。

疲れ知らずの猛攻 (シェイドスパイア #45 / ナイトヴォールト #161)

Q: セヴェリン・スティールハートの強靱なる一振りのような薙ぎ払い攻撃アクションと「疲れ知らずの猛攻」はどのように使用するか?

A: 薙ぎ払い攻撃アクションは順に行われる個々の攻撃アクションの1つとして数えられ、各攻撃アクションが成功か失敗かは別々に判定される。「強靱なる一振り」の一部として行われた攻撃アクションの1つが失敗に終わった場合、同じ対象に別の攻撃アクションを行うために「疲れ知らずの猛攻」を使用することができる(その場合、リアクションを行っているのが「強靱なる一振り」の一部としての最後の攻撃アクションでない限り「強靱なる一振り」を中断する形になる)。また別の「強靱なる一振り」を使用することもできる(その場合、別のファイターを対象とすることもできる)。リアクションを解決した後、それが「強靱なる一振り」を中断していたなら、「強靱なる一振り」の解決を完了させる(それがもはや不可能でないならば)。

スティールハートの勇士たち - 強化

必殺の反撃 (シェイドスパイア #52 / ナイトヴォールト #168)

Q: 自分が「必殺の反撃」を使用し、スティールハートが薙ぎ払い攻撃アクション(彼の「強靱なる一振り」など)

を持っている場合、攻撃者のみを対象とする攻撃アクションをとる代わりに、その攻撃アクションを使用することはできるか？

A：攻撃者がその攻撃対象である限り、できる。

稲妻の如き衝撃波（シェイドスパイア #56 / ナイトヴォールト #172）

Q：「稲妻の如き衝撃波」が「それらがクリティカルヒットを出した時」と言っているのは、オブリンのことを指しているのか？

A：できる。

正義の一撃（シェイドスパイア #57 / ナイトヴォールト #173）

Q：敵リーダーを対象として「正義の一撃」攻撃アクションを行い、攻撃に失敗した場合、リアクションによって再び攻撃アクションをとることはできるか？また、再び失敗した場合、さらにもう一度同じリアクションをとることはできるか（新たな攻撃アクションの失敗によって引き起こされるものとして）？

A：できる（同じリアクションステップ中に対戦相手がリアクションを行わなかったものと仮定して）。

墳墓の守り手 - ファイター

Q：墳墓の守り手を対戦相手としている場合、彼らが復活した後に2回目以上戦闘不能状態にすることで、プレイヤーは榮譽点を獲得することができるか？

A：できる。

Q：2体の隣接する味方ファイターが移動アクションを行うことを可能とする墓守のアクションは、複合アクションであるか？

A：できる。

墳墓の守り手 - 目標カード

都を献ぜよ（シェイドスパイア #60）

Q：1つの目標トークンが戦場から取り除かれた時（例えば「冒涇」などによって）、残りの他全ての目標を確保している限り、「都を献ぜよ」を達成することはできるか？

A：できる。

死者の行進（シェイドスパイア #62）

Q：あるファイターが同一のアクションフェイズにおいて移動アクションを行い、戦闘不能になった後復帰した場合、それはもはや移動トークンを持っていないことになるとしても、依然そのフェイズ中に移動フェイズを行ったものと見做されるのか？

A：できる。

墳墓の守り手 - 戦術

死霊術師の厳命（シェイドスパイア #77）

Q：「死霊術師の厳命」はファイターに、攻撃アクションに失敗することで「その攻撃をアクションを再び行う」ことを可能とさせる。これは収獲者の薙ぎ払いの鎌のような薙ぎ払い攻撃アクションにはどのように作用するか？

A：薙ぎ払い攻撃アクションは順に行われる個々の攻撃アクションの1つとして数えられ、各攻撃アクションが成功か失敗かは、攻撃対象がダメージを受けているか否かに従って別々に判定される。薙ぎ払いの鎌の攻撃アクションの一部として行われた攻撃アクションの1つが失敗に終わった場合、「死霊術師の厳命」を使用し、同じファイターを対象としてその1つの攻撃アクションを再び行うことができる。

墳墓の守り手 - 強化カード

必殺の突撃（シェイドスパイア #80）

Q：自分の”勇士”が「必殺の突撃」の強化を持っており、突撃アクションを行った場合、【射程】が1か2である攻撃アクションに適用される+1ダメージの修正は、そのアクションフェイズ中は継続して適用されるのか？

A：できる。ただし、”勇士”がその後同じフェイズ中にもう1度別の突撃アクションを行った場合、「必殺の突撃」による追加の修正は無いことには注意せよ。

アイアンスカルの野郎ども - 目標

死んでることに気付かぬマヌケ（シェイドスパイア #96）

Q：アイアンスカルの野郎どものうちのいずれかが攻撃アクションによって3ダメージを受けた場合、もしその後対戦相手が成功した攻撃アクションへのリアクションとして罨を使用し、私のファイターを戦闘不能にしたとしても、依然「死んでることに気付かぬマヌケ」を達成することができるか？

A：できる。

Q：アイアンスカルの野郎どもが攻撃アクションにより2ダメージを受け、攻撃側のプレイヤーが罨を使用して1ダメージを与えてきたとして、依然私は「死んでることに気付かぬマヌケ」を達成することができるか？

A：できない。罨により与えられたダメージは、攻撃アクションによって与えられたダメージとは別のものとして考慮される。

アイアンスカルの野郎ども - 戦術

最期の悪あがき（シェイドスパイア #102）

Q：味方ファイターが攻撃者を対象とするのに十分な【射程】を備える攻撃アクションを持っていなかったとしても、「最期の悪あがき」のリアクションを使用することはできるか？

A：できない。

Q：味方ファイターが戦術によって戦闘不能となった時に「最期の悪あがき」を使用した場合、その味方ファイターの攻撃アクションのために好きな対象を選択することができるのか？

A：できる（その対象が【射程】内におり、射線が通っている限りは）。

ボスに続け！（シェイドスパイア #103）

Q：「ボスに続け！」が移動または突撃アクションをまだ行っていないファイターを指している時、これは”そのフェイズ中”ということか、それとも”ゲーム中”ということか？

A：そのフェイズ中、である。

スパイトクロウの群鼠

Q：スパイトクロウの群鼠の奮起条件はどのように働く？

A：スパイトクロウの群鼠の各ファイターは、戦術によって選択された後に続く奮起ステップにおいて奮起状態となる。戦術に”選択する”というルール上の指定があり、1体以上のファイターを選択することを指示している場合のみ、ファイターは”選択される”ことができる。

スパイトクロウの群鼠 - 戦術

醜い押し付け（シェイドスパイア #160）

Q：「醜い押し付け」を使用し、隣接するファイターが存在しないスパイトクロウの群鼠のファイターを奮起状態にすることはできるか？

A：できない。

無尽蔵の軍勢（シェイドスパイア #164）

Q：「無尽蔵の軍勢」で選択されたファイターは奮起状態になるか？

A：できる。

スパイトクロウの群鼠 - 強化

黒き飢え（シェイドスパイア #165）

Q：自分のファイターが「黒き飢え」を持っている時、そのファイターは敵ファイターを1体も含まず味方ファイターだけを攻撃対象とすることができるか？

A：できる。

Q：自分のファイターが「黒き飢え」を持っている時、そのファイターは敵ファイターを1体も含まず味方ファイターのみ隣接して終わるような移動アクションを含む突撃アクションを行うことができるか？そしてその場合、自分のファイターの攻撃アクションを行う必要があるか？

A：どちらもその通りである。

Q：「黒き飢え」を持つ自軍スケイヴンが「嚙矢の一撃」攻撃アクションに成功し、「逃れ得ぬ一撃」または「トドメの一撃」リアクションで反応した場合、そのリアクションの攻撃アクションは隣接しているすべてのファイターを攻撃対象とするの？

A：その通りだ。

雇われ護衛（シェイドスパイア #166）

Q：アクションフェイズにおいて、「雇われ護衛」を持つクルルクがスクリッチに隣接しており、そして押し出しを受けたことでスクリッチから離された時、スクリッチは依然防衛状態であるか？

A：できない。

逃ゲろ！（シェイドスパイア #169）

Q：スクリッチとそれに隣接しているファイターについて、それらが持っているトークンに関わらず、「逃ゲろ！」強化のアクションを使用して移動アクションをとることはできるか？

A：君に強化カードのアクションをとる方法がある限り（例えば、君がスクリッチに命令できるか、あるいはその他の方法で彼にアクションをとらせることが可能な場合）、できる。

Q：隣接する味方ファイターがいない場合でも、「逃ゲろ！」強化のアクションをとることはできるか？

A：できない。

縦横無尽（シェイドスパイア #170）

Q：「縦横無尽」は、自分が突撃アクションを行う時、その強化を受けるファイターを2回押し出すことを可能とするものであるのか？

A：できる。そのファイターを移動アクションの後に1回、攻撃アクションの後に1回、（対戦相手が同じリアクションステップの最中に何らかのリアクションをとらない限りは）計2回押し出すことができる。攻撃アクション（押し出し前）を行うために、移動アクションは依然としてファイターの射程内で終わらなければならず、突撃アクションを行うことはできないということには注意せよ。同様に、ファイターが押し出しによって攻撃アクションを行うための射程から外れた場合、その攻撃アクションを解決することはできない。

Q：「縦横無尽」は、複数のファイターを対象とする攻撃アクションにおいて（例えば、「ハルバード薙ぎ払い」など）、対戦相手が同じリアクションステップ中にリアクションを行わないならば、個々の各攻撃アクションの後に、その強化

を受けるファイターを私が押し出すことを可能とするか？

A：できる。ただし、攻撃対象にできるファイターは、アクション開始時に隣接していたファイターのみで、自軍ファイターがそれらのファイターに対して攻撃アクションを実行するには、各ファイターの射程内にいる必要がある。ファイターが残りの攻撃対象に対して攻撃アクションを実行できないように押し出された場合、それ以降の攻撃アクションは解決されない。

こっそり不意討ち（シェイドスパイア #171）

Q：「こっそり不意討ち」は、複数のファイターを対象とする攻撃アクション（例：「ハルバード薙ぎ払い」）において、強化されたファイターを各攻撃アクションの前に押し出すことができるの？

A：できる。ただし、対象となるファイターは、アクション開始時に隣接していたファイターのみである（例：つまり、最初の押し出しの後に隣接しているファイターのこと、「ハルバード薙ぎ払い」を使用する場合）、自軍ファイターはそれらのファイターに対して攻撃アクションを実行できる範囲にいないといけない。ファイターが残りの攻撃対象に対して攻撃アクションを実行できないように押し出された場合、それ以降の攻撃アクションは解決されない。

Q：自軍ファイターが攻撃できる射程内にいないときに、「こっそり不意討ち」を使用して攻撃アクションを実行できるの？

A：できる。ただし、1ヘックスへの押し出しにより、そのファイターが攻撃対象の射程内に位置し、かつ射線が通る場合のみに限られる。「こっそり不意討ち」によって付与される1ヘックスの押し出しで、ファイターが攻撃アクションを実行できる射程内に移動させることができない場合、「こっそり不意討ち」を使用することはできない。

例えば、押し出しに対するリアクションが実行され、ファイターが攻撃アクションを実行できない距離になった場合、その攻撃アクションは実行されず（失敗も成功もしない）、命令は終了する。攻撃アクションによって発動されるリアクションは実行できない、またそれは攻撃アクションが実行されたことをカウントする目標にはカウントされない（攻撃アクションが実行されないため）。

## ウォーハンマー・アンダーワールド：ダイアキャズム FAQ

以下のFAQはあらゆる形式の『ウォーハンマー・アンダーワールド：ダイアキャズム』、サイレント・メナス・パックの共通カードに関係したものである。

### 共通カード - 目標

待ち伏せ準備 (ダイアキャズム #290)

Q: この目標を達成するためには、目標物を確保しているそれぞれの味方ファイターは「獲物」でなければならないの(目標物を確保しているファイターが2体以上いても)?

A: その通りだ。

はかりしれぬ宝 (ダイアキャズム #309)

Q: この目標を達成するためには、目標物を確保しているそれぞれの味方ファイターは、3個以上の強化を持っていないなければならないの(目標物を確保しているファイターが複数いても)?

A: その通りだ。

無上の信念 (ダイアキャズム #325)

Q: 「道の熟達者」の強化を使用して、敵軍側テリトリーの目標物トークンに自軍ファイターを配置した場合、「無上の信念」は達成できるの?

A: そのファイターが「道の熟達者」のアクションを実行した際に、すでに別の味方ファイターが敵軍側テリトリーの目標物を確保していない限り、できない。

Q: 栄誉点を1ポイント獲得するために、優勢トークンを破棄した後、ラウンド終了時に「無上の信念」を達成することはできるの?

A: できない。

### 共通カード - 戦術

力の捏造 (ダイアキャズム #359)

Q: すでに優勢トークンを持つ場合、「力の捏造」を発動できるの?

A: できない。

猛烈なしぶとさ (ダイアキャズム #363)

Q: 「猛烈なしぶとさ」を発動するとき、ダメージカウンターのないファイターを選択してカードの効果を活用できるの?

A: できる。この場合、カードには  $\frac{1}{2}$  をロールした分に等しい数だけ、ダメージカウンターを取り除くようにと記述している。最小値(例: 1つ以上)が指定されていないため、この例において取り除かれるダメージカウンターの数は0であってもよい。なお、ルールブックの23ページに記載されているように、ファイターカードからダメージカウンターが取り除かれなかった場合、ファイターは回復されたとはみなされないことに注意すること。

狩りの季節 (ダイアキャズム #375)

Q: 「狩りの季節」が発動されている場合、それはすべてのファイターに適用されるの、それとも生き残っているファイターに適用されるの?

A: 「狩りの季節」は生存している各ファイターおよび戦闘不能になっているファイターに適用される。

殴り合い (ダイアキャズム #398)

Q: 同等の最も低い【生命力】を持つ、生き残っているファイターが複数いる場合、それらのファイターの中から1体を選択し、「殴り合い」の戦術の効果を活用できるの?

A: できる。

### 共通カード - 強化

軽蔑の鎧 (ダイアキャズム #424)、実存吸収 (ダイアキャズム #430)

Q: 同じファイターに「軽蔑の鎧」と「実存吸収」を与えた場合、どのようになるの?

A: 「実存吸収」は何の効果ももたらさない。

熟練の目 (ダイアキャズム #439)

Q: 「熟練の目」を持つファイターが、攻撃アクションで「恐怖の力」を持つファイターを攻撃対象にする。攻撃者は何個の攻撃ダイスをリロールできるの?

A: 2個。

Q: 「熟練の目」を持つファイターが、攻撃アクションでフロスゴーンの人狩り団(強化なし)のファイターを攻撃対象にする。攻撃者は何個の攻撃ダイスをリロールできるの?

A: 1個。

Q: 「熟練の目」を持つファイターが、攻撃アクションで「熟練の目」を持つファイターを攻撃対象にする。攻撃者は何個の攻撃ダイスをリロールできるの?

A: 1個。

勝利への渴望 (ダイアキャズム #450)

Q: 連続して複数の攻撃に失敗した場合、「勝利への渴望」で連続して複数回アクションすることはできるの(リアクションできるだけの飢餓カウンターがあり、攻撃者がダメージによって戦闘不能になっていない場合)?

A: できる。

誇り高き疾走者 (ダイアキャズム #469)

Q: アクションフェイズ中、「誇り高き疾走者」強化カードを持つファイターが戦闘不能になった場合、アクションフェイズ終了時に優勢トークンを破棄するの?

A: いいえ。

荒れ狂う殺戮者 (ダイアキャズム #470)

Q: 選び抜かれし戦斧ウォーバンドのファイターが「荒れ狂う殺戮者」の強化を持ち、「薙ぎ払い」攻撃を実行したが、その攻撃が敵ファイターに当たらなかったため、再び攻撃を試みようとして「誓いの重み」を発動した場合はどうなるの?

A: 「薙ぎ払い」攻撃の最後の攻撃アクションが、その複合アクションで失敗した最初の攻撃アクションである場合、複合アクションは完了したとみなされ、選び抜かれし戦斧ファイターは「誓いの重み」を発動できる前に2ポイントのダメージを受ける。そのダメージを受けて敵ファイターが生きており、プレイヤーが「誓いの重み」を発動して再び「薙ぎ払い」の攻撃アクションを実行した場合、その選び抜かれし戦斧ファイターは複合アクションが完了した際に2ポイントのダメージを受ける。

「薙ぎ払い」複合アクションの最後の攻撃アクション以外の攻撃アクションが失敗し、「誓いの重み」のリアクションが使用された場合、選び抜かれし戦斧ファイターは新たな「薙ぎ払い」攻撃アクションを実行する。そして、最初に行なった「薙ぎ払い」攻撃アクションは「on hold/一時保留の状態」(ルールブック参照)になる。「誓いの重み」を使用して実行された攻撃アクションが解決された後、選び抜かれし戦斧ファイターは2ポイントのダメージを受ける。その後、最初に行なった「薙ぎ払い」攻撃アクションの続きを実行する。その攻撃アクションを解決した後、選び抜かれし戦斧ファイターは再び2ポイントのダメージを受ける。

### 貪る石 (ダイヤキャズム #471)

Q: 味方ファイターが「貪る石」を持っている場合、紅の宮廷団の奮起/血の渇きの条件とどのように動作するの?

A: ルールブックの解決の順番のルールに従うこと。この例のように、紅の宮廷団の味方ファイターが「貪る石」を持つ場合、その操作しているプレイヤーが「アクションフェイズ終了時」のアビリティを適用する順序を選択する。敵ファイターが「貪る石」を持つ場合、プレイヤー間でロールオフを行い、解決の順番のルールに記載されているように、どちらのアビリティが最初に使用されるのか決定する。

### 獐猛なる容貌 (ダイヤキャズム #479)

Q: 「獐猛なる容貌」によって何回リロールすることができるの?

A: 1回。

Q: 「狩人のタリスマン」のような強化を持つ「ハンター」キーワードの制限は、「獐猛なる容貌」からリロールを得る「ハンターキーワードを持つ」にカウントされるの?

A: カウントされる。

## ウォーハンマー・アンダーワールド: ビーストグレイヴ FAQ

以下のFAQはあらゆる形式の『ウォーハンマー・アンダーワールド: ビーストグレイヴ』、ビーストグレイヴ・ギフトパック、ビーストグレイヴ - アリーナ・モーティスの共通カードに関係したものである。

### 共通カード - 目標

#### 大胆なる征服 (ビーストグレイヴ・ギフトパック #1)

Q: このカードは、突撃中のファイターが「決闘者の早駆け」のリアクションで目標物に押し出された場合、達成できるの?

A: できる。

#### 窮地 (ビーストグレイヴ #270)

Q: このカードは敵軍側テリトリーを指していますが、攻撃者以外のプレイヤーの領域のことですか?

A: その通りだ。

#### 堅固なる守護者 (ビーストグレイヴ・ギフトパック #7)

Q: 目標を確保しているファイターが失敗に終わった攻撃アクションの対象となるか、あるいは成功しなかった押し出しの対象となったとして、その後その攻撃アクションのリアクションによって目標から押し出された場合 (リアクション攻撃アクションや押し出しが可能なリアクションによって)、このカードは依然達成できるか?

A: できる。

### 共通カード - 戦術

#### 危険な発掘 (ビーストグレイヴ - アリーナ・モーティス #1)

Q: 「固くなった革」や「病的な耐久力」のようなダメージを減らすカードにおいて、この戦術カードのダメージがどのように解決されるのか明確にしてもらえますか?

A: 無のロールごとに、ファイターに1ポイントのダメージが与えられる。つまり、ダメージは個別に解決されるため、「固くなった革」のようなカードは効果を発揮しない。

#### 盲点 (ビーストグレイヴ #322)

Q: 押し出した後も援護を行えるような場合、援護ファイターをこのカードで押し出すことはできるの?

A: できない。

Q: 「魂の絆」で援護を行なっているファイターならば、「盲点」でそのファイターを押し出すことはできるの?

A: できない。

#### 攪乱 (ビーストグレイヴ・ギフトパック #14)

Q: 「攪乱」を発動した後、押し出すことのできないファイターを選択できるの?

A: できない。

#### 疲弊困憊 (ビーストグレイヴ #338)

Q: 「疲弊困憊」は複合アクションの各アクションを個別にカウントするの?

A: その通りだ。

Q: 「疲弊困憊」は、クラックマーロウ公爵の「召喚命令」アビリティまたは「召喚命令」の一部として行われる「ゲールの呼び声」アビリティをカウントするの?

A: いいえ。「召喚命令」アビリティは命令の一部ではない。

#### 幸運なる脱出 (ビーストグレイヴ #354)

Q: 「おぞましい魔除け」や蛆竜の吐き戻しのアビリティによってファイターに与えられるダメージが1に修正された場合、このカードを発動してリアクションすることはできるの?

A: できる。

Q: このカードが、1のダメージを与える攻撃アクションのリアクションとして発動された場合、その攻撃アクションは失敗したことになるの?

A: その通りだ。

Q: このカードが、1のダメージを与える攻撃アクションのリアクションとして発動された場合、攻撃対象はその攻撃アクションによって退却することはあるの?

A: 退却することもある。

#### 「狂気のダート」 (ビーストグレイヴ #355)

Q: 「狂気のダート」の効果は、ファイターが強化カードから得られる攻撃アクションにも適用されるの?

A: 適用される。

Q: 「狂気のダート」は呪文攻撃アクションに影響するの?

A: 影響する。無は常に成功であることに注意すること。難しくはなるが、その呪文攻撃アクションを実行することは可能だ。

#### 跳ね返り (ビーストグレイヴ・ギフトパック #21)

Q: 「跳ね返り」が成功して戦闘手順が終了した場合、血みどろ拳骨 (ゴアフィスト) の「攻撃アクションが失敗している間」のリアクションのように反応することはできるの?

A: できない。

Q: 「跳ね返り」はいつ発動できるの?

A: 戦闘手順のステップ3の後。

#### 動き回る獲物 (ビーストグレイヴ #363)

Q: 「動き回る獲物」を使用して、目標物トークンを封鎖ヘックスを通過させることはできるの?

A: できない。

### 共通カード - 強化

#### 死の宝冠 (ビーストグレイヴ - アリーナ・モーティス #37)

Q: パワーデッキにカードが1枚しか残っていても、「死の宝冠」のリアクションを使用してカードを引くことはできるの?

A: できない。

潜在力の槍 (ビーストグレイヴ #411)

Q: この攻撃アクションによって受けるダメージを減らすことはできるの (例: 「壮健のチャーム」や「痛みを超越せし妄想」)?

A: できる。これらのカードは【ダメージ量】ではなく、受けるダメージを減らす。一方で「衰弱の呪い」は、「潜在力の槍」に効果を発揮しない。

Q: この攻撃アクションの【ダイス個数】は変更できるの (例: 「狂気のダート」)?

A: できない。

クイントックの闘争呪文 (ビーストグレイヴ #420)

Q: 隣接している敵ファイターがいなくても、自軍ファイターはこの呪文を詠唱することができるの?

A: できない。

生存本能 (ビーストグレイヴ #431)

Q: ファイターに「生存本能」を与えるとき、そのファイターに守備トークンを配置するの?

A: いいえ。ファイターが「獲物」の場合、そのファイターは守備状態になるため。

Q: すでに1個以上の守備トークンを持っているファイターに「生存本能」を与えることはできるの?

A: できる。

栄光の幻視 (ビーストグレイヴ - アリーナ・モーティス #39)

Q: ファイターが移動トークンまたは突撃トークンを持っていないでも、「栄光の幻視」を使用できるの (リアクションを阻止または「本能的戦術」を達成するために)?

A: できない。

野生変化 (ビーストグレイヴ #378)

Q: この呪文の詠唱ロールで♣を1個、♠を1個ロールした場合、詠唱されるの?

A: 詠唱されない。

Q: 天賦シンボルは、このカードを詠唱するために必要なシンボルの1つとして数えられるの?

A: 数えられる。

## ウォーハンマー・アンダーワールド：ナイトヴォールト FAQ

以下のFAQはあらゆる形式の『ウォーハンマー・アンダーワールド：ナイトヴォールト』と解き放たれし力の共通カードに関係したものである。

### 共通カード - 目標

#### 覚悟の上 (ナイトヴォールト #302)

Q: 「覚悟の上」を達成するには、自軍ファイターは致命的ヘックスに移動して生き残る必要があるだけなのか、それとも致命的ヘックスに移動して、致命的ヘックスから離れて生き残っている必要があるのか？

A: 後者だ。

Q: ファイターの移動アクションで致命的ヘックスを通過した後 (生き残った状態)、再び致命的ヘックスに戻り戦闘不能になった場合、「覚悟の上」は達成できるの？

A: できない。

Q: ファイターの移動アクションで致命的ヘックスを通過した後 (生き残った状態)、2つ目の致命的ヘックスに移動して戦闘不能になった場合、「覚悟の上」は達成できるの？

A: できる。

#### 幸運なる人生 (ナイトヴォールト #304)

Q: 自軍のブルーホラーが、そのファイターカードに3つの負傷トークンを持っている (例: 【ダメージ量】3の攻撃アクションのため)。そのブルーホラーがプリムストーンホラーに置き換えられ、ファイターカードが裏返しにされ、その負傷トークンが取り除かれる。その終了フェイズ時、「幸運なる人生」を達成することはできるの (プリムストーンホラーが戦闘不能になっていないと仮定して)？

A: できる。

Q: 自軍の墳墓の守り手ファイターが第1ラウンドで戦闘不能になった。第2ラウンドで戦闘不能になったファイターを戦場に戻すとする。そのファイターが戦闘不能になっていない場合、終了フェイズ時に「幸運なる人生」を達成することはできるの？

A: できない。第1ラウンドで戦闘不能になった時点で、そのファイターのファイターカードから負傷トークンが取り除かれるため。

#### とどめを刺せ (ナイトヴォールト #318)

Q: 攻撃アクションの【ダメージ量】1を何らかの方法で増加させた場合、「とどめを刺せ」は達成できるの？ (例: 「大物狩り」や「猛烈なる奮撃」)

A: できない。

#### あっち行け! (ナイトヴォールト #322)

Q: 「つまづき」の戦術を発動して (攻撃アクションの後)、「あっち行け!」は達成できるの？

A: できる。

Q: 自軍ファイターの攻撃アクションによって敵ファイターが2ヘックス以上後退したが、その内の2つ目以降のヘックスで敵ファイターが致命的ヘックスに移動して戦闘不能になった場合、「あっち行け!」を達成できるの？

A: できる。

#### ひたすらカチ割れ (ナイトヴォールト #338)

Q: 命令の外で実行される攻撃アクション (例: 「私の番だ」のリアクション、パワーステップの「準備完了」など) は、「ひたすらカチ割れ」のカウントにカウントされるの？

A: カウントされない。

### 大疾走 (ナイトヴォールト #343)

Q: 「隠れ道」を使用してファイターの位置を変更し、そのファイターで移動アクションを実行することで「大疾走」を達成することはできるの(例: モーログのファイターのように)?

A: できる。

### 殉教者 (ナイトヴォールト #347) / 幸先良し (ナイトヴォールト #373)

Q: ラウンド中、達成条件が満たされた後に「殉教者」または「幸先良し」を引いた場合、達成することはできるの?

A: できない。条件が満たされたときにこれらのカードを手札として持っていなければならない。

Q: 敵ファイターと味方ファイターが同時に戦闘不能になり(例: 「破片の雨」)、それらのファイターがそのラウンド中に最初に戦闘不能になったファイターである場合、どちらのプレイヤーも「殉教者」および/または「幸先良し」を達成することはできるの?

A: できない。その例では、最初に戦闘不能になったファイターは1体もないとされる。

### 逃げ場はないぞ (ナイトヴォールト #354)

Q: 不完全ヘックスは「逃げ場はないぞ」を達成する際、占有ヘックス、封鎖ヘックス、致命的ヘックスとしてカウントされるの?

A: カウントされない。不完全ヘックスはヘックスではない。

### 等しき結末 (ナイトヴォールト #356)

Q: 呪文攻撃アクションの詠唱ロールを3つのダイスで実行し、「呪術の書」を使用して1つの結果を変更し、すべてのロール結果を一致させた場合、「等しき結末」を達成できるの?

A: できる。

Q: 呪文攻撃アクションの詠唱ロールを3つのダイスで実行し、すべてのロール結果が一致している中、「呪術の書」を使用して1つの結果を変更した場合、「等しき結末」を達成できるの?

A: できない。

Q: 天賦の結果は、「等しき結末」のような目標を達成するためのダイスロールとしてみなされるの?

A: みなされない。

### 報復魔術 (ナイトヴォールト #370)

Q: 「報復魔術」による呪文攻撃アクションが成功した場合、その攻撃アクションを実行したプレイヤーは「報復魔術」を達成できるの?

A: できる。

### 近道 (解き放たれし力 #32)

Q: 「隠れ道」を使用してファイターの位置を変更し、「近道」を達成できるの?

A: できる。

Q: 2体のファイターの位置「が入れ替わる/を入れ替える」という記述がある戦術を使用して、このカードを達成することはできるの(例: 「配置」という記述がなくても)? 例: 「醜い押し付け」や「尽きせぬ縁」?

A: できる。

Q: 「聖辻のクリスタル」を使用してファイターの位置を変更し、「近道」を達成できるの?

A: いいえ。「聖辻のクリスタル」はファイターの移動アクションを実行する方法を変更するが、それは移動アクションとしてみなされる。

### 共通カード - 戦術

#### アバソスの呪い (ナイトヴォールト #389)

Q: 3個の負傷トークンを有する【負傷限界値】4を持つファイターに「アバソスの呪い」を発動した場合はどうなるの?

A: そのファイターは戦闘不能になる。呪文がそのファイターを戦闘不能にしたとはみなされないことに注意すること。二人プレイヤーのゲームでは、自軍は榮譽点を獲得できるが、自軍ウォーバンドがそのファイターを戦闘不能にしたとはみなされない。

#### 反攻突撃 (ナイトヴォールト #404)

Q: 敵ファイターが突撃アクションを実行し、自軍ファイターに隣接した位置に移動を終了した場合、「反攻突撃」を発動して、味方ファイターを別の敵ファイターに隣接するように押し出し、突撃しているファイターを回避することはできるの?

A: できない。「反攻突撃」に記述されている「その敵ファイター」は突撃してくるファイターを指している。

Q: 自軍ファイターの突撃アクション中に、対戦相手が「反攻突撃」を使用して敵ファイターが自軍ファイターに隣接した場合、そのファイターを自軍ファイターの攻撃アクションの対象として選択できるの?

A: できる。

#### エントロピーの呪い (ナイトヴォールト #413)

Q: 自軍ファイターの「エントロピーの呪い」で敵ファイターが戦闘不能になり、詠唱者がその敵ファイターより少なくとも3ヘックス離れている場合、「遠方よりの死」を達成できるの?

A: できる。

Q: 自軍ファイターの「エントロピーの呪い」で敵ファイターが戦闘不能になり、詠唱者が戦闘不能になった場合、「遠方よりの死」を達成できるの?

A: できない。

#### 残忍なる儀式 (ナイトヴォールト #417)

Q: 自身の「残忍なる儀式」を解決した後、リアクションとして「私の番だ」または「準備完了」を発動できるの?

A: できる。どちらかの1つを発動できる(両方は発動できない)。

Q: 手札に強化カードがなくても、「残忍なる儀式」を発動できるの?

A: できない。

#### 鏡写し (ナイトヴォールト #432)

Q: 対戦相手が複数のファイターを押し出すカードを発動した場合(例: 「地震」や「穢らわしき侵略者」)、それらのファイターのいずれかが押し出された後、リアクションとして「鏡写し」カードを発動できるの? 発動できる場合、どのファイターを押し出すことができるの?

A: このカードは、対戦相手が任意のファイターを押し出した後のリアクションとして、複数のファイターを押し出すルールを解決する途中でも発動できる。発動した場合、リアクションしているファイターだけでなく、他の押し出された任意のファイターを押し出すことができる。対戦相手がルールを解

決する上で、すでに押し出していたり、また押し出されることになっているファイターを押し出すことができる。

Q：対戦相手のウォーバンドのファイターが、その攻撃アクション中にファイターを後退させたとき、「鏡写し」を発動することができるの？

A：できる。

一手先へ (ナイトヴォールト #434)

Q：「一手先へ」を発動する際、目標カード、目標物トークンのどちらを指名するの？

A：目標カード。

Q：このカードを発動するプレイヤーは、対戦相手の目標カードの得点を阻止するために、目標カードの省略していない名前を伝えなければならないの？

A：その通りだ。

無効化 (ナイトヴォールト #443)

Q：「無効化」は「冷酷なる嘲笑」の効果を取り除くことができるの？

A：できない。

アキューシーの力球 (ナイトヴォールト #451)

Q：「魔術減衰」によって「アキューシーの力球」のダメージが1から0に減少したとしても、「アキューシーの力球」の詠唱は成功したことになるの？

A：その通りだ。

戦略的妖術 (ナイトヴォールト #462)

Q：「戦略的妖術」の戦術呪文を使用して、直ぐに得点できる目標カードを引いたとき、それが「デザイナー・コメンタリー」に掲載されている、遡って得点できるカードのリストに載っている場合、即座に再び得点することができるの？

A：できる。次の即時ステップで得点できる。

Q：「戦略的妖術」の戦術呪文を使用して、目標カードを引き、その目標カードで2回得点した場合、「卓越した戦術家」を達成する上ではいくつにカウントされるの？

A：1個。

両者前進 (解き放たれし力 #47)

Q：味方ファイターが1体、または生存していない場合、「両者前進」は発動できるの？

A：できない。

Q：生存している敵ファイターがいない場合、「両者前進」を発動できるの？また、生存しているファイターが1体もいない対戦相手を選ぶことはできるの？

A：できない。

共通カード - 強化

使い魔 (ナイトヴォールト #473)

Q：魔力ダイスをロールする際、特に詠唱ロールではなくとも、「使い魔」の強化カードを使用してロール結果を変更することはできるの？

A：できない。

英雄の護り (ナイトヴォールト #486)

Q：「英雄の護り」と「信頼厚き守護者」は同じ効果があるの？

A：できる。ファイターが両方の強化を持つ場合、そのファイターは防御ロールの際に防御ダイスを2個リロールできる

(同じダイスを2回リロールすることはできない)。

貪欲の王冠 (ナイトヴォールト #489)

Q：「貪欲の王冠」強化カードのリアクションを発動するタイミングは、この強化を持つファイターを戦闘不能にした対戦相手が榮譽点を獲得する前、それとも後に起こるの？

A：獲得する前。

不穏な存在感 (ナイトヴォールト #492)

Q：自軍ファイターが突撃アクションを実行し、「不穏な存在感」を持つファイターの隣接した位置に移動を終了した場合、突撃アクションが完了できなくなるの？

A：いいえ。

Q：リアクションを発動して、敵ファイターの突撃アクション中に「不穏な存在感」を持つ自軍ファイターを敵ファイターに隣接する位置に押し出したり、移動させた場合、突撃アクションの完了を阻止することができるの？

A：できない。

聖辻のクリスタル (ナイトヴォールト #499)

Q：この強化を持つファイターは通常の移動アクションを実行できるの？

A：できない。

Q：この強化を持つファイターが突撃アクションを実行した場合、どのように解決されるの？

A：ファイターは通常のように移動しない。代わりに、そのファイターを任意の目標物トークンに配置する。ただし、突撃アクションの他のルールにも従わなければいけないことに注意すること。つまり、ファイターの移動終了時に、そのファイターの攻撃アクションの射程内におり、かつ射線が通っている敵ファイターが1体配置されている必要がある。

Q：【移動力】が0であるファイターは、「聖辻のクリスタル」を使用して目標物トークンに移動することができるの？

A：できる (ただし、スタラグ・スクイッグのように移動することができないファイターは除く)。

宿命の刃 (ナイトヴォールト #500)

Q：「宿命の刃」強化カードの【ダメージ量】を決定するロールを行う前に、「跳ね返り」の策略を発動した場合、「宿命の刃」の【ダメージ量】はいくつになるの？

A：「跳ね返り」の影響によって攻撃は失敗するため、【ダメージ量】を決定するロールを行うことはできなくなる。そのため、「宿命の刃」の強化カードはその時点で【ダメージ量】0を持つ。

Q：「宿命の刃」の【ダメージ量】を修正することはできるの？

A：できる。

激情薬 (ナイトヴォールト #529)

Q：「薙ぎ払い」攻撃アクションの実行中に「激情薬」を使用した場合、それぞれの攻撃アクションに+2ダイスが適用されるの？それとも、それらの攻撃アクションのうち1回のみなの？

A：リアクションの際の1回のみ。

手の内読めたり (ナイトヴォールト #530)

Q：「手の内読めたり」と「デーモンウェポン」の両方を持つファイターがいる場合、「デーモンウェポン」によるダメージで「手の内読めたり」を発動できるの？

A：できない。

早足の足甲 (解き放たれし力 #55)

Q: ラウンド開始時に押し出しを使用して、2つしか確保していなかった目標物を3つ確保し、アクションフェイズ終了時に3つの目標物を確保している場合、「塹壕陣地」を達成できるの?

A: できる。

Q: 最初に起こるのはどっち。ラウンド終了時に行われる「早足の足甲」の押し出し、それとも榮譽点を1ポイント獲得したのかどうか、「謎めいた仲間」の状況を確認すること?

A: 解決の順番のルールに従うこと。

増加装甲 (ナイトヴォールト #533)

Q: 「増加装甲」の強化カードの結果として攻撃アクションのダメージを受けていない場合でも、攻撃アクションは成功なのですか?

A: いいえ。

虚空の笏 (ナイトヴォールト #555)

Q: 「虚空の笏」は、「時の牢獄」または「冷酷なる嘲笑」の効果を取り除くことができるの?

A: できない。

理力の壁 (解き放たれし力 #60)

Q: 「理力の壁」は、ダメージを与えなくても攻撃アクションとして成功できるの?

A: できる。

Q: 「理力の壁」を修正してダメージを与えるようにすることはできるの?

A: できない。

ウォーハンマー・アンダーワールド: シェイドスパイア FAQ

以下のFAQはあらゆる形式の『ウォーハンマー・アンダーワールド: シェイドスパイア』とリーダーのカードに関係したものである。

共通カード - 目標

集中攻撃 (シェイドスパイア #246)

Q: 「集中攻撃」の目標カードは、3体の異なる味方ファイターを必要とするの?

A: その通りだ。

征服 (シェイドスパイア #247)

Q: 自軍のファイターがすべて戦闘不能の場合、「征服」は達成できるの?

A: できない。

封じ込め (シェイドスパイア #248)

Q: 生存している敵ファイターがいない場合、「封じ込め」を達成することはできるの?

A: できない。

「走破」 (シェイドスパイア #249)

Q: 自軍ファイターが「聖辻のクリスタル」または「逃れ得ぬ復讐」で移動し、その移動を開始位置から6つ以上離れたヘックスで終了する場合、「走破」は達成できるの?

A: できる。

大胆不敵 (シェイドスパイア #251)

Q: 生存している味方ファイターが1体もいなくても、「大胆不敵」を達成することはできるの?

A: いいえ。「大胆不敵」は生存しているファイターのみをカウントする。

強化合戦 (シェイドスパイア #257)

Q: 「死体漁り」や「残忍なる儀式」の強化の使用は、「強化合戦」にカウントされるの?

A: カウントされる。

完璧な一撃 (シェイドスパイア #273)

Q: 「えぐり込み」または「仕掛け罠」によるダメージで、「完璧な一撃」は達成できるの?

A: 「仕掛け罠」(リアクションによるダメージによって敵ファイターは戦闘不能になる)では達成できるが、「えぐり込み」(リアクションはダメージを与えず、攻撃アクションの【ダメージ量】を増加させる)では達成することはできない。

共通カード - 戦術

冷酷なる嘲笑 (シェイドスパイア #312)

Q: ファイターに対して「冷酷なる嘲笑」を発動した場合、後にそのファイターは策略カードで奮起状態になることはできるの(例: 「我、天啓を得たり」)?

A: できない。

Q: まだ奮起状態になっていないファイターに対して「冷酷なる嘲笑」を発動できるの?

A: できる。

奇妙な逆転 (シェイドスパイア #313)

Q: 「奇妙な逆転」はどのロールに影響するの?

A: 攻撃ロールと防御ロールにのみ影響がある。

無謀な賭け (シェイドスパイア #317)

Q: 「無謀な賭け」が有効な間、プレイヤーは命令中に実行した最初の攻撃アクションの攻撃または防御ロールを行うの?

A: 行わない。

Q: 「無謀な賭け」の効果により攻撃アクションが成功した場合、敵ファイターは後退させることはできるの?

A: できる。

「挟み撃ち」 (シェイドスパイア #319)

Q: 「高貴なる物腰」または「殺っちまえ!」の効果で「挟み撃ち」を重ねて、1体のファイターを2体以上の援護ファイターとしてカウントされるようにすることはできるの?

A: できない。

地震 (シェイドスパイア #321)

Q: 「地震」を発動した際、どのように押し出しを解決するの?

A: 1つの方向を選び、すべてのファイターを同時にその方向に押し出す。選んだ方向に押し出すことができないファイターは押し出されない(封鎖ヘックス、押し出すことができないファイター、戦場の端に配置されている、または押し出すことができないルールのため)。すべてのファイターを同時に押し出すことは、戦場に数体以上のファイターがいる場合は難しいため、ファイターを1体ずつ押し出しても構わない。ただし、ゲームのルール上、すべての押し出しは同時に実行されたと扱うこと(例えば、「地震」に対するリアクション、あるいは「地震」が発動されたために実行される押し出しは、「地震」の押し出しがすべて解決された後にのみ実行できる)。

「憤怒の力」 (シェイドスパイア #327)

Q: 「憤怒の力」を使用した場合、どのダイスをリロールできるの?

A: 任意の攻撃ダイスをリロールできる。1つまたは複数の特定のダイス、またはすべてのダイスをリロールできる。

隠れ道 (シェイドスパイア #331)

Q: 「隠れ道」の記述には、ファイターは移動アクションを行ったものとして扱われる、とある。これによって「賢くて強ええ」や「死者の行進」のカードを発動することはできるの?

A: ファイターは移動トークンを得るが、「隠れ道」は移動アクションではない(あらゆるアクションとして扱われない)。つまり、「賢くて強ええ」は「隠れ道」では発動することはできない(リアクションするためのアクションが実行されていないため)、また「隠れ道」で「走破」を得点することはできない(移動アクションではないため)。ただし、そのファイターはラウンドにおける移動アクションを終了したとみなされるため、終了フェイズに「死者の行進」を確認する際、そのファイターはカウントされる。

Q: 自軍のファイターが移動アクションを実行していないにもかかわらず、1個以上の移動トークンを持っている場合(例: 「指し貫くような視線」で選択されたなど)、そのファイターに「隠れ道」を発動できるの?

A: できる。

試行錯誤 (シェイドスパイア #333)

Q: 手札に破棄するパワーカードがない場合でも、「試行錯誤」を発動できるの?

A: できる。

我、天啓を得たり (シェイドスパイア #334)

Q: すでに奮起状態のファイターに「我、天啓を得たり」を発動できるの?

A: できない。

不可視の壁 (シェイドスパイア #335)

Q: 「精神の翼」と「不可視の壁」はどのように影響し合うの?

A: 両方のカードが同じパワーステップで発動された場合、どのような順番で発動されたとしても、次の命令中に最初に移動アクションを実行するファイターの【移動力】は3になる。

強靱なる一振り (シェイドスパイア #339)

Q: 「影硝子の剣」を「強靱なる一振り」の策略とともに使用し、複数の敵ファイターを標的にした場合はどうなるの?

A: 任意の順序で、各ファイターに対して順番に攻撃アクションを実行する。最初の攻撃アクションが成功した後、この強化を破棄する。これは、残りの標的に対する攻撃アクションを解決できないことを意味する。

Q: 「デーモンウェポン」を「強靱なる一振り」の策略とともに使用し、複数の敵ファイターを標的にした場合はどうなるの?

A: ファイターはそれぞれの攻撃アクションを実行する前に1ポイントのダメージを受けるため、1ポイントのダメージを受けた後(戦闘不能になっていないことを想定し)、最初の攻撃アクションを実行する。次に、再び1ポイントのダメージを受けた後(戦闘不能になっていないことを想定し)、第2の攻撃アクションを実行する。このように攻撃アクションは続けられる。ファイターが戦闘不能になった場合、残りの標的に対して攻撃アクションを解決できない。

人違い (シェイドスパイア #341)

Q: スパイトクロウの群鼠のファイターに対して策略が発動されたが、そのファイターのプレイヤーが「人違い」を発動して選択されるファイターを変更した場合、どちらの味方ファイターが奮起状態になるの?

A: 「人違い」によって選択されたファイターのみが奮起状態になる。

Q: 対戦相手が「混乱」を発動して、対戦相手のファイターと自軍のファイターを1体ずつ選択した場合、自軍は「人違い」を発動して別のファイターのペアを選択することはできるの(1体が対戦相手のファイターで、1体が自軍のファイターであるならば)?

A: できない。「人違い」は、策略で選択された敵ファイターに隣接している別の味方ファイター(策略によって最初に選択された味方ファイターの代わりに)を選択する場合にのみ発動できる。

一瞬の狂気 (シェイドスパイア #342)

Q: 「一瞬の狂気」を発動した場合、策略の間、選択した敵ファイターを味方ファイターにできるの?

A: できない。

Q: 「一瞬の狂気」を発動し、選択したファイターが「首狩人」の強化を持っている場合、そのファイターが別の兵を戦闘不能にさせた場合、追加の榮譽点を獲得できるの?

A: できない。

Q: 「一瞬の狂気」を発動し、敵ファイターで攻撃アクションを行う際、そのファイターの他の強化(例: 「激情薬」)を使用できるの?

A：できる。

私の番だ (シェイドスパイア #343)

Q：自軍のファイターが「デーモンウェポン」を使用した際に受けるダメージで、「私の番だ」を発動できるの？発動できる場合、どのような手順で解決されるの？

A：できる。「デーモンウェポン」の攻撃アクションを解決した後、「私の番だ」を発動させることになる。

Q：突撃アクションの際、自軍のファイターが「牙を剥く大地」によって受けるダメージで、「私の番だ」を発動できるの？発動できる場合、どのような手順で解決されるの？

A：できる。突撃アクションの一部として実行される移動アクションの後に「私の番だ」を発動し（この時に「牙を剥く大地」がファイターにダメージを与える）、「私の番だ」を解決した後、突撃アクションの一部として実行される攻撃アクションを解決する。

Q：詠唱ロールの際、シンボルが2つ以上あるときにウィザードが受けるダメージで、「私の番だ」のリアクションを発動できるの？

A：詠唱しようとしていた呪文が呪文攻撃アクションならば、答えは「できる」だ。

Q：サンドリックのリアクションのように、ファイターにダメージを与えるファイターカードのアビリティ（攻撃アクション以外のもの）で、「私の番だ」を発動できるの？

A：できない。

時間切れ (シェイドスパイア #344)

Q：アクションフェイズの最後のパワーステップで「時間切れ」が発動された場合、プレイヤーは次の終了ステップで強化カードを発動できるの？

A：できない。

Q：対戦相手が「時間切れ」を発動した場合、次の命令中に戦術のリアクションを発動できるの？

A：できない。ただし、その命令後にリアクションである戦術は発動できる（例：「大きなしっぺ返し」）

準備完了 (シェイドスパイア #348)

Q：「準備完了」は呪文の攻撃アクションを実行するために使用できるの？

A：できる。

衰えぬ勢い (シェイドスパイア #354)

Q：このカードを発動した場合、対戦相手の命令中に味方ファイターに命令を与えられるの？

A：いいえ。通常であれば命令を与えることのできない味方ファイターに命令ができるようになる（突撃トークンを持っているため、自軍側の命令中に命令できるようになる）。命令直後のパワーステップの手順でこのカードを発動しても、効果は発揮されない。

降り注ぐ鏡片 (シェイドスパイア #355)

Q：目標物トークンが配置されている、占有されていないヘックスに「降り注ぐ鏡片」を発動できるの？

A：できる。

牙を剥く大地 (シェイドスパイア #357)

Q：「牙を剥く大地」の効果によってファイターがダメージを受けるのはいつなのですか——移動する前もしくは後？ダメージによってファイターを戦闘不能になる場合、移動する前または後のヘックス？

A：ファイターは移動した後にダメージを受ける。またダメージを受けて戦闘不能になる場合、移動を終了するヘックスで戦闘不能になる。

Q：「牙を剥く大地」の結果によってファイターが戦闘不能になった場合、誰が荣誉点を獲得するの？

A：二人のプレイヤーが対戦している場合、あるプレイヤーのファイターが戦闘不能になった場合、その対戦相手が荣誉点を獲得する。三人または四人のプレイヤーが対戦している場合、「牙を剥く大地」を発動して敵ファイターを戦闘不能にしたプレイヤーが荣誉点を獲得する。

Q：「吹き飛ばし」を持つ攻撃アクションでファイターが後退させられ、そのファイターが「牙を剥く大地」効果の影響を受ける場合、いくつのダメージを受けるの？

A：1ポイントのダメージ。

Q：「牙を剥く大地」が有効な間、ファイターが移動したり押し出された場合、そのファイターはいくつのダメージを受けるの？

A：最初の移動後もしくは押し出された後に、そのファイターは1ポイントのダメージを受ける。同じ命令の中において、移動または押し出しごとにダメージを受けることはない。

Q：「牙を剥く大地」が有効な間、ファイターを致命的ヘックスに後退させ、「仕掛け罠」や「落とし穴」を発動した場合はどうなるの？

A：まずファイターは攻撃アクションからのダメージを受ける、次に致命的ヘックスから1ポイントのダメージ、そして「牙を剥く大地」から1ポイントのダメージを受ける。その後、「仕掛け罠」でそのファイターに1ポイントのダメージを与え、攻撃アクションが解決された後に「落とし穴」を発動して1ポイントのダメージをそのファイターに加えることができる。

逃げ去る断片 (シェイドスパイア #359)

Q：「逃げ去る断片」を発動して、目標物を初期配置ヘックスに移動することはできるの？

A：できる。それは初期配置として扱われる。

Q：「逃げ去る断片」を発動して、目標物を封鎖ヘックスに移動することはできるの？

A：できない。

精神の翼 (シェイドスパイア #361)

Q：「精神の翼」と「不可視の壁」はどのように影響し合うの？

A：両方のカードが同じパワーステップで発動された場合、どのような順番で発動されたとしても、次の命令中に最初に移動アクションを実行するファイターの【移動力】は3になる。

仕掛け罠 (シェイドスパイア #369)

Q：ファイターが「仕掛け罠」によって戦闘不能になる場合、それは後退する前、もしくは後退した後なのですか？

A：後退した後。

Q：ファイターが致命的ヘックスに後退した場合、「仕掛け罠」を発動する前に、そのファイターは致命的ヘックスのダメージを受けるの？

A：その通りだ。

迅速なる進撃（リーダー #42）

Q：「迅速なる進撃」を発動する際、リーダー以外の味方ファイターを2体選択しなければならず、またカードをは発動する場合、押し出す必要があるの？

A：このカードを発動する際、自軍のリーダー以外の味方ファイターを2体選択しなくてもよい。戦場にいる唯一の味方ファイターがリーダーの場合でも、このカードを発動できる。カードを発動した場合、選択したファイターを0ヘックス押し出すことを選んでもよい。

共通 - 強化カード  
カトフレインの遺構

Q：4枚以上の「カトフレインの遺構」を持つ兵が突撃アクションを行う際、カードを引くりアクションは何回実行できるの？

A：ファイターの各アクション後にリアクションを実行できるため（対戦相手が同じリアクションのステップ中にリアクションを取らないことを前提に）、通常、突撃アクション後には2回のリアクションを実行できる。移動アクションの後に1回、攻撃アクションの後に1回。攻撃アクションが複数の敵ファイターを対象とする場合、その攻撃アクションの一部として実行された攻撃アクションごとにリアクションを使用できる。

Q：「死体漁り」、「残忍なる儀式」、「持ち替え」、「残忍なる生贄」を使用して「カトフレインの遺構」を装備できる？

A：いいえ。「カトフレインの遺構」を発動するには、栄誉点を2ポイント消費しなければならない。

Q：「受け継がれるもの」を使用して、「カトフレインの遺構」をあるファイターから別のファイターに渡すことはできる？

A：できる。

出会うべき定め（シェイドスパイア #373）

Q：「出会うべき定め」から栄誉点を獲得するのはいつなの？

A：アクションフェイズ終了時の最後、第3終了フェイズの前に獲得する。

アクロバット（シェイドスパイア #374）

Q：「アクロバット」の強化を持つキャラクターが、【防御力】を有する場合、追加の防御ダイスを得るためには守備体勢でなければならない？

A：いいえ。

Q：ファイターが「アクロバット」および「霊体の盾」の強化を持つ場合はどうなるの？

A：ファイターの【防御力】は0である。守備体勢の場合のみ、「アクロバット」の強化によって追加の防御ダイスを得る。

祝福されし鎧（シェイドスパイア #377）

Q：「祝福されし鎧」を持つファイターが攻撃対象になった際、回復を決定するために各ダイスを別々にロールしてを確認するのか、それともこれは防御ロールなの？後者の場合、複数のは複数の【生命力】を回復できるの？

A：このカードはファイターの【防御力】のダイスを使用する。等に等しい数の分だけ【生命力】を回復する。

ディーモンウェポン（シェイドスパイア #382）

Q：「ディーモンウェポン」の強化によって、ファイターはい

つダメージを受けるの？

A：攻撃アクションを行う前に1ダメージを受ける。

Q：ファイターが「ディーモンウェポン」の強化を受けて攻撃アクションを行う際、このファイターに1ダメージを与えるのは誰なの？

A：強化したファイター自身。

揺らめく幻影（シェイドスパイア #387）

Q：「揺らめく幻影」は、複数のファイターを対象とする攻撃アクションにおいて（例：「棍棒ぶん回し」）、強化されたファイターを各攻撃アクションの後に押し出すことができる？

A：できる。ただし、攻撃対象にできるファイターは、アクション開始時に隣接していたファイターのみで、自軍ファイターがそれらのファイターに対して攻撃アクションを実行するには、各ファイターの射程内にいる必要がある。ファイターが残りの攻撃対象に対して攻撃アクションを実行できないように押し出された場合、それ以降の攻撃アクションは解決されない。

魂の牢獄（シェイドスパイア #420）

Q：自軍ファイターの攻撃アクションによって敵ファイターが戦闘不能になる際に、対戦相手が「魂の牢獄」を発動して戦闘不能にならなかった場合、そのファイターを後退させることはできる？

A：できる。

Q：自軍ファイターを救うための攻撃アクション中に「繋かれし魂」または「魂の牢獄」のリアクションを発動した場合、攻撃アクションは成功とみなされる？

A：みなされない。

疾走の一撃（シェイドスパイア #423）

Q：「疾走の一撃」はどう解決するの？

A：この強化を持つファイターのうち、攻撃アクションを行えるファイターを1体選択する（射程内にいる必要はない）。このファイターを1ヘックス押し出して（リアクションとして）から、このファイターで「疾走の一撃」の攻撃アクションを実行する。

「疾走の一撃」は、敵ミニチュアが攻撃の射程内や射線が通っていても、「疾走の一撃」による1ヘックスの押し出しで、ファイターが対象への射線が通り、攻撃の射程内に入るヘックスに配置される場合に発動する。「疾走の一撃」を発動する場合、ファイターは攻撃アクションが可能なヘックスに押し出されて移動を終了しなければならない。「疾走の一撃」によって与えられる1ヘックスの押し出しで、ファイターを攻撃アクションが実行できる射程内に押し出せない場合、「疾走の一撃」は発動できない。

何かが起こり（例えば、その押し出しに対するリアクションが発動され）、ファイターが攻撃アクションを実行できない距離になった場合、その攻撃アクションは実行されず（失敗も成功もしない）、命令は終了する。攻撃アクションによってリアクションを発動できないため（攻撃アクションが実行されないため）、「流血をもたらせ」などの目標にはカウントされない。

「疾走の一撃」は突撃アクションの仕組みを変えるわけではない。自軍ファイターの突撃アクションの移動アクション終了時に、ファイターは自身のいずれかの武器で、有効な攻撃対象を攻撃できる射程内におり、かつ射線が通っている

位置に配置されていなければならない。

繋がれし魂 (シェイドスパイア #424)

Q: 自軍ファイターを救うための攻撃アクション中に「繋がれし魂」または「魂の牢獄」のリアクションを発動した場合、攻撃アクションは成功とみなされる?

A: みなされない。

信頼厚き守護者 (シェイドスパイア #433)

Q: 「英雄の護り」と「信頼厚き守護者」は同じ効果があるの?

A: その通りだ。ファイターが両方の強化を持つ場合、そのファイターは防御ロールの際に防御ダイスを2個リロールできる(同じダイスを2回リロールすることはできない)。

Q: どのロールに対して「信頼厚き守護者」は影響を与えるの?

A: 防御ロールのみ。

吸血武器 (シェイドスパイア #435)

Q: 吸血武器を装備したファイターがいて、そのファイターが戦闘不能になったタイミングで「最後の悪あがき」をプレイしたとする。そのファイターが「最後の悪あがき」の発動による攻撃アクションで敵ファイターを戦闘不能にし、ファイターが負傷トークンを1個取り除いた場合、どうなるの?

A: 「最後の悪あがき」によって与えられた攻撃アクションを解決した後、そのファイターのファイターカードにある負傷トークンの数が、そのファイターの【生命力】よりも少ない場合、そのファイターは戦闘不能にはならない。また対戦相手は栄誉点を獲得しない。