

フロストグレイブ正誤表および解説

術者：本書において「術者」という語は、ウィザード及びアプレンティスのどちらにも適用される状況で用いている。

第1章：ウィザードとウォーバンド

能力値【シュート】：【シュート】はスペルによる攻撃には用いない（例。ウィザードがエレメンタル・ボルトのスペルを使用した場合、ウィザード本人の【シュート】は無視して、+8の射撃攻撃を行う。ただし、ほかの射撃に関する修正、たとえば移動や遮蔽に関するものは、射撃攻撃を行うスペルにも適用される。）

スペルの選択：ウィザードは必ず、自分の流派から3つ、3つの同盟流派からそれぞれ1つずつ、2つの中立の流派からそれぞれ1つずつ、スペルを選ばなくてはならない。

アポセカリー：アポセカリーが他のミニチュアとベース接触している場合、そのアポセカリーは1アクションを消費することで、自分の持つヒーリング・ポーションを接触しているミニチュアに対し用いることができる。

第2章：ゲームのプレイ

視線：ゲーム中、すべてのミニチュアはすべての方向を見ることができるものとする。

アクティベーション：ウィザード・フェーズまたはアプレンティス・フェーズにおいて、プレイヤーには2つの選択肢がある。

1) 通常のアクティベーション。術者と、そのほかにフェーズ開始時に術者から3インチ以内にいるソルジャーを最大で3体まで選んでアクティベーションを行う。その後、選択されたミニチュアはそれぞれ順に2つめのアクションを完了させていく。選択されたミニチュアをどの順番でアクティベーションさせるかはプレイヤーの任意である（たとえば、まずソルジャーを2体、次にウィザード、最後に残ったソルジャーといった順番でアクティベーションさせることができる）。

2) プレイヤーは「グループ・アクティベーション」を用いてもよい。術者と、そのほかにフェーズ開始時に術者から3インチ以内にいるソルジャーを最大で3体まで選んでアクティベーションを行う。この場合、(最大で)4体のミニチュア全員が最初のアクションで移動を行う。移動を行う順序はプレイヤーの任意である。その後、フィギュアが全員2回めのアクションを行う。アクションを行う順序もプレイヤーの任意である。グループ・アクティベーションを行う場合、すべてのミニチュアが最初のアクションで必ず移動しなくてはならない。ミニチュアの2回めのアクションはそれぞれ異なっていてよい（たとえば、4体のミニチュアの移動を終えたあとで、そのうち2体は射撃、1体は再度移動、ウィザードはスペルの使用という具合である）。

ウィザード・フェーズまたはアプレンティス・フェーズにアクティベーションさせるソルジャーに対し、アクティベーションさせる術者から視線の通っていないとしない。

コントロールされたクリーチャー：ウィザードのウォーバンドに加わっているクリーチャーや、一時的に支配されているクリーチャーは、ソルジャーと同じようにアクティベーションを行う。ウィザード・フェーズやアプレンティス・フェーズに（グループ・アクティベーションで）アクティベーションを行ってもよい。

財宝の獲得：コンストラクトとデーモンは財宝を拾える。アンデッドは財宝を拾えるが、「非実体」のアンデッドは拾えない。動物は財宝を拾えない。

テーブル外に出る：ミニチュアがテーブル外に出ることができるのは、ゲーム開始時にそのミニチュアをコントロールしているプレイヤーがテーブル外に出よう移動させた場合だけだが、例外がひとつある。一時的に支配されているミニチュアが財宝トークンを運んでいるとき、そのミニチュアを支配しているプレイヤーはそのミニチュアをテーブル外に出してもよい。この場合、一時的にコントロールしているプレイヤーがその財宝を得るが、そのミニチュアは本来のウォーバンドに戻る。

白兵戦：以下のステップ順に処理する。

- a) 双方のプレイヤーがダイスを1個振る。
- b) 双方とも、ダイスの出目にミニチュアの【ファイト】および【ファイト】へのボーナスを加算する（たとえば、スペルの効果や、その白兵戦に助太刀するミニチュアなど）。
- c) その白兵戦の勝者を決定する。
- d) 白兵戦の勝者は、ファイト判定の結果にツーハンデッド・ウェポンやマジック・ウェポンのダメージ修正を加える。
- e) この合計値から敗者の【アーマー】を引く。
- f) ダメージ序数があればそれを適用する（例。氷蛙（アイス・トード）のダメージ3倍）。
- g) この結果が1以上ならば、結果を敗者の【ヘルス】から引く。0以下の場合ダメージはない。

【戦闘状態】での射撃：【戦闘状態】のミニチュアは射撃攻撃を行えない。またクロスボウの再装填も行えない。

【戦闘状態】の集団への射撃：【戦闘状態】の集団への射撃を行う場合、まず射撃の実際の対象となるミニチュアを決定するためにダイスを振り、それから射撃ロールを行うこと。スペルによる射撃攻撃を行う場合、術者は実際の対象を決定する前にスペルの増強を行うかどうか決めなくてはならない。

[戦闘状態] のミニチュアへのスペル使用：そのスペルが禁止しているか、あるいはスペルの発動の基本ルールに反する場合を除き、[戦闘状態] のミニチュアをスペルの対象としてよい。

スペルの発動による死：ウィザードがスペルの発動に成功し、その結果として生じたダメージによって死亡した場合でも、そのスペルは成功である。

第3章：キャンペーン

習得済みのスペルの熟達：ウィザードはスペルの流派がなんであれ、その発動値を5まで低下させることができる。

スクロール (巻物)：スクロールの使い方は、術者がそのスクロールに記されたスペルを習得しているかどうかで、まったく異なる2通りの処理となる。

ウィザード (術者) がスクロールに記されたスペルを習得していない場合、1アクションを消費することでスクロールに記されたスペルを使用することができる。このスペルは自動的に発動する。発動判定結果が必要な場合、ルールブックに記載されているそのスペルの基本発動値を用いること。

術者がスクロールに記されたスペルを習得している場合、上記のルールは用いず、以下のルールに従うこと。術者は通常通りスペルの発動判定を行う。失敗した場合、術者はスクロールを使用してもよい。スクロールを使用しスペルの発動判定結果が必要な場合、先に行ったスペルの発動判定結果を用いる (例。ウィザードがマインド・コントロールを使用することにした。このウィザードはマインド・コントロールを習得しており、その発動値は12である。さらにスクロールも持っている。ウィザードはスペル発動のためダイスを振り、出目は7だった。ここでスクロールを使うかどうか選ぶことになる。スクロールを使わずに失敗としてもいいし、スクロールを使うことにしてもよい。この場合スペルは成功し、その発動判定結果は7となる)。

マジック・ウェポン/マジック・アーマー：マジック・ウェポンやマジック・アーマーは、同じタイプの通常の (マジックでない) ウェポンまたはアーマーを装備しているソルジャーにのみ与えることができる。この場合、マジック・ウェポン/マジック・アーマーは通常のウェポン/アーマーと置き換えられ、アイテム1つとして扱われる。

デーモン・イン・ア・ボトル：このポーションによって召喚された下級魔族は、「ウォーバンドに束縛」されるので、「術者が同時に束縛しておけるデーモンは1体だけ」という制限には含まれない (スペル「バインド・デーモン」参照)。

拠点の設立：ゲームの終了後、ウィザードは自分の (既存の) 拠点を放棄して、別の拠点を選んでもよい。ただし、拠点の放棄を行った場合、そのゲーム終了時から次のゲーム開始までの期間、拠点による恩恵を得ることはできない。加えて、拠点を放棄した場合その拠点の資産もすべて失われる。

第4章：スペル

ゲーム外：この分類に属するスペルは、ウィザードが最初のゲームをプレイする直前に使用してもよい。ただし、スペルを使用するタイミングはソルジャーの雇用をすべて終えた後となる。各ゲーム外スペルは、ウォーバンドの術者1人につき1回ずつ使用を試みることができる。

アニマル・コンパニオン：このスペルとコントロール・アニマルは別物である。このスペルにより加わった仲間の動物は、コントロール・アニマルのスペルの影響を受けているわけではない。アニマル・コンパニオンをディスペルやスペルイーターで打ち消すことはできない。ただし、他の術者はコントロール・アニマルのスペルの対象として仲間の動物を選ぶことはできる。

アニメイト・コンストラクト：このスペルで操られたコンストラクトは、死亡するか解雇されるまでウォーバンドに残る。ウォーバンドに含めるコンストラクトの数に制限はないが、ウォーバンドの人数制限は適用される。ウォーバンドに加わっているコンストラクトが倒された場合、ソルジャーと同じように安否の確認を行うこと（P.50 参照）。ウォーバンドの人数が上限一杯となっているときにこのスペルを使用してもよいが、その場合スペルの発動後、すぐにソルジャーを1体解雇しなくてはならない。

ディケイ：対象の装備しているマジック・ウェポンではない武器を1つ選択する。選択された武器はゲームの終了時まで使用不可となる。もし対象のミニチュアが白兵戦武器を1つしか装備していなかったなら、ゲーム終了時まで素手ということになる。ゲーム終了後、代わりとなる武器を無料で入手できる。トレジャーハンターのよう、ハンド・ウェポンとダガーを装備しているミニチュアは、武器の1つがディケイで劣化したことによって【ファイト】が1低下することだろう。

エレメンタル・シールド：このスペルの効果で以下のダメージを吸収することはできない。スペルの増強のためのダメージ、スペルの失敗によるダメージ、術者にダメージを与える効果を持つスペルに成功した場合のダメージ。

エンチャント・アーマー：このスペルの対象は、強化するためのアーマーを着用していなくてはならない。マジック・アーマーは強化できない。

エンチャント・ウェポン：このスペルの対象は、強化するための武器を装備していなければならない。マジック・ウェポンは強化できない。

グロウ：射撃ロールに適用される+3 のボーナスは、グロウの対象となっているミニチュアに対して行われるすべての射撃に有効である。

グレネード：攻撃ロールは対象ごとに別々に行うこと。

イリュージョナリー・ソルジャー：公式には、このスペルの使用者はウォーバンドに含まれる「幻影の兵士」がどれなのかを対戦相手に教えなくてはならない。しかし、キャンペーン・ゲームを行う場合には事前にこのスペルについて参加者同士で相談しておくことを推奨する。「幻影の兵士」については秘密にしておいたほうが楽しく、上記のルールは議論を避けるために存在しているに過ぎない。「幻影の兵士」のアポセカリーはヒーリング・ポーションを持たない。「幻影の兵士」にエンチャントなどのスペルを使用することはできるが、規則的な制約が変更されることはない。

リープ：リープは術者のプレイヤーがコントロールしているミニチュアに対してのみ使用できる。このスペルによってミニチュア（財宝を運んでいてもよい）をテーブル外に出すこともできる。すでにアクティベーションを行ったミニチュアに対しリープをかけてもよいが、リープをかけられたミニチュアはそのターンいかなるアクションも行えない。

モンスターラス・フォーム：モンスターラス・フォームがかかっているミニチュアに対し [戦闘状態] になるよう移動しようとするミニチュアは、抵抗を試みる。失敗した場合、そのミニチュアはそのターンの終了時まで、モンスターラス・フォームがかかっているミニチュアにそれ以上近寄るような移動は行えない。このスペルにそれ以外の効果はない。

リヴィール・シークレット：このスペルによって生じた財宝トークンは、ほかの財宝トークンから 6 インチ以上離れた場所に置かなくてはならない。

スキッター・ショット：（訳注：日本語版ではすでに修正が行われているためこの項目は省略）

スペルイーター：1 ポイントのダメージを受けるのはスペルイーターを使用した術者である。スペルを「食べられた」術者ではない。

サモン・デーモン：（訳注：前半は日本語版では修正済みなため省略）。術者がすでに束縛済みの（コントロールを得ている）デーモンを有するならば、このスペルを使用することはできない。

スティール・ヘルス：このスペルの対象に、【ヘルス】が 1 または 2 のミニチュアを選んでもよい。この場合、スペルの対象は死亡し、ウィザードは【ヘルス】を 3 点回復する。

テレポート：このスペルを使用したあとで、術者はいかなるアクションも行えない（つまり、術者は移動してからテレポートを使用することはできる）。テレポートによってテーブル外に移動することはできないが、テーブル端に接するところまでは移動できる。

ウォール：ウォールのスペルで作られ壁は、ほかのトレイン・モデルと同じように登ることができる。この壁に十分な厚みはない。（訳注 長さ高さについては記述があるが、厚みについての記述はないことを承けての回答。壁は紙などで表現してよいということだろう）

ウィザード・アイ：術者は自分の使用したウィザード・アイしか利用できない。つまりウィザードが使用したウィザード・アイをアプレンティスが利用することはできないし、逆も同様である。このスペルの使用時、術者の視線がウィザード・アイを設置する場所に通っていかなくてはならない。ウィザード・アイの設置された地点にクランブルが使用された場合、そのウィザード・アイは破壊される。

第6章：怪物の手引

マジック・ウェポン以外からのダメージ無効：この能力を持つクリーチャーは、白兵戦において非マジック・ウェポンを持つミニチュアからダメージを受けない。この能力を持つクリーチャーでも、白兵戦に敗北したり、後退移動させられたりする。この能力を持つクリーチャーは、攻撃ロールを行うスペルによってダメージを受けるが、ボーンズ・オブ・アースおよび解説にその旨の記述があるスペルは例外である。魔法により召喚されたクリーチャーは、特別な記述がないかぎり魔法攻撃を行えない。

(訳注「マジック・ウェポン以外からのダメージ無効」はなるべく正確に表記すると「非マジック・ウェポン以外からのダメージ無効」となる)

クリーチャーの武器：ゲーム上の都合により、動物、アンデッド、デーモン、コンストラクトは武器を持っていないものとする。そのため武器を対象とするスペルをこれらのクリーチャーに使用することはできない。