



セクションカード

- 指定のエリアのユニットの数だけ指令する。



手札の枚数と同じ数のユニットに指令する。

- ①の時はドローフェイズで2枚ドローして1枚捨てる。



グリーン・バナーズ (戦旗)

- 手札と同じ枚数のだけ色のユニットに指令する。

- その色のユニットに指令を与えない場合は好きな1ユニットに指令をする。



カウンター・アタック (逆襲)

- 相手の前の攻撃のマネをする。(エピックではそのうちの1つ)

- 前の攻撃が<逆襲>でも<逆襲>可能。

- コマンドカードのかわりに使用したロアカードに対しては使用できない。



ダークスカイ (暗い空)

- すべての射撃ユニットに指令。

- 直射や移動は出来ないが、2回攻撃できる。

- 射撃ユニットに指令を与えない場合は好きな1ユニットに指令



フット・オンスロート (歩兵)

- 手札数と同じ歩兵に指令する。

- 全ユニットはお互い隣接し1グループになっていなければならない。

- 2マス移動でき、近接攻撃を行うが直射できない。

- 地形効果は移動、戦闘に適用

- 歩兵ユニットに指令を与えない場合、好きな1ユニットに指令



バトルロア

- 手札数と同じダイスを振る。色のユニットに指令

- ◆好きな色のユニットに指令

- 指令を与えられたユニットは戦闘で+1D (エピックは+2D)

- このカードを捨てた時に捨て札と山札をシャッフルする。



リーダーシップ

- 任意の1 (エピックでは+司令官レベル) ユニットに指令をとばす。

- 戦闘で+1Dする。



マウンテド・チャージ (騎兵突撃)

- 手札数と同じ騎兵に指令する。
- 赤旗の騎兵も3マス移動した後攻撃できる。

- 近接戦において+1Dする。

- 射撃はできない。

- 騎兵に指令を与えない場合は好きな1ユニットに指令。

魔術師のロアカード



インボーク・ロア：ロア喚起
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：あなた
 効果：4ロアを獲得



ブラー：かすみ
 場所：戦闘（敵がダイスふる前）
 目標：1対の防御ユニット
 効果：目標は対応する色による命中1つを無視する（モンスターが目標の場合、致命的命中のために振りなおした出目には適用されない）



ロア・ドレイン：ロア枯渇
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：あなたの敵
 効果：あなたの敵はただちに1ロア/レベル+2だけのロアトークンを共有ロアプールに戻す。



イーグル・アイ：鷹の目
 場所：戦闘（射撃戦）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：その手番のあいだ、目標は射撃戦で+3D



スロウ：鈍足
 場所：戦闘（敵がダイスふる前）
 目標：敵の攻撃ユニット1つ
 効果：その手番の間、目標は戦闘で一度にふれるダイスが2Dになる。この数字を上昇させる方法はない



マジック・ミサイル
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：指令を受けた全ユニット
 効果：その手番の間、目標は射撃戦において+2D。ロアの目が出ても命中としてあつかう。（直射にこの効果は適用されない）



マジック・ウェブ：魔網
 場所：移動（敵の移動に対して反応）
 目標：敵1ユニット
 効果：目標は移動を開始したマスにもどる。
 すでに指令を受けているけれども、そのユニットはその手番の間、移動も戦闘もできない。



マス・マイト：集団剛力
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：指令を受けた全ユニット
 効果：その手番の間、目標は接近戦で+1D。



マス・スピード：集団迅速

場所：コマンドカードと一緒に
目標：指令を受けた全ユニット
効果：目標は追加で1マス移動できる。



ポータル：扉

場所：コマンドカードと一緒に
目標：1ユニット
効果：目標をどの方向でも3マス／レベル+1マスだけ瞬間転地させる（移動したとみなさない）。移動先は無人マス。目標が自分ユニットなら通常のコマンド数の制限を越えて指令を受けるが到着後は移動できない。戦闘や後続行動は可能。



エンチャント・マス・マイト

場所：コマンドカードと一緒に
目標：指令を受けた全ユニット
効果：その手番の間目標は近接戦で+1D。ロアの目が出ても命中とあつかう。



グレイター・ポータル：大いなる扉

場所：コマンドカードと一緒に
目標：2ユニット
効果：2ユニットを指定してその位置を交換する（が移動とみなさない）。両方、もしくは片方が自分のユニットの場合それは通常のコマンド数と制限を越えて指令を受けるが、到着後は移動できない。戦闘や後続行動は可能。



クリーピング・ドゥーム：破滅

場所：コマンドカードと一緒に
目標：戦場の1マス
効果：目標マスに敵がいるなら1D／レベル+1Dをふる。ロアが目標の色で命中。「撤退」「盾に剣」は無効果。目標の周囲のマスすべてにも同じ数のダイスを振る。



ファイア・ボール：火の玉

場所：コマンドカードと一緒に
目標：敵1ユニット
効果：目標に対して1D／レベル+2Dをふる。ロアが1つでも出ればユニット全体を破壊する（モンスターであっても）！そうでなければ目標の色は通常の命中となる。「撤退」「盾に剣」は無効果。



ディスペル・ロア：ロア解除

場所：ロアカードシンボル（敵のロアカードに対して反応）
目標：あなたの敵
効果：敵のロアカードの効果を無効にする。捨て札にし敵は消費したロアの半分（切上）を得る。あなたは解除したカードの半分（切上）を支払うコマンドカードの代わりに出すロアが捨て札の場合、普通にコマンドカードを出せる。

神官のロアカード



サモン・ロア：ロア召還
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：あなた
 効果：4 ロアを獲得



ストーン・スキン：防壁
 場所：戦闘（敵がダイスふる前）
 目標：防御ユニット1つ
 効果：目標は対応する色による命中1つを無視する（モンスターが目標の場合、致命的命中のために振りなおした出目には適用されない）



ブレス：祝福
 場所：戦闘（戦闘中）
 目標：指令を受けた1ユニット/レベル
 効果：その手番のあいだ、目標は戦闘で+1D。



ムーブ・ウィンド：風のように進め
 場所：移動（移動中）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：目標は追加で1マス移動できる。



ヒール：治療
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：弱体化した1ユニット
 効果：1D/レベルする。
 目標は1+ロアの出た目ぶんだけフィギュアが増える。（最大数よりは増えない）



ブラインド・ライト：閃光
 場所：コマンド（敵のコマンドカードに対して反応）
 目標：全敵ユニット
 効果：目標はその手番のあいだ、戦闘で-1D。



ディバイン・テラー：天の恐怖
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：1ユニット
 効果：目標に対して3Dする。
 「撤退」か「ロア」の目1つごとに1マス撤退する。どのような状況であれ撤退を無視できない。（移動数は「勇敢」や「おびえ」に影響しない。しかしパニック判定はする）



コミュニケーション・ネイチャー：自然親和
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：指令を受けた全ユニット
 効果：その手番の間、目標は地形による移動、および戦闘制限を無視できる。ただし通過不能の地形は通過不能のまま。



ホールド：固定
場所：移動（敵の移動に反応）
目標：敵1ユニット
効果：目標は移動を開始したマスに戻る。
 すでに指令を受けているけれども、そのユニットはその手番の間、移動も戦闘もできない。



ヒルズ・ランブル：丘の囁き
場所：コマンドカードと一緒に
目標：丘陵にいるもしくは隣接する全ユニット。
効果：各目標に対して1D/レベル+1Dを振る。「ロア」か目標の色が出たら命中となる。
 「撤退」か「盾に剣」は無効果。



リバーレイジ：河の怒り
場所：コマンドカードと一緒に
目標：川にいるもしくは隣接する全敵ユニット
効果：各目標に対して1D/レベル+1Dを振る。「ロア」か目標の色が出たら命中となる。「撤退」「盾に剣」は無効果。



フォレスト・フレンジー：森の狂乱
場所：コマンドカードと一緒に
目標：森にいるもしくは隣接する全ユニット。
効果：各目標に対して1D/レベル+1Dを振る。「ロア」か目標の色が出たら命中となる。
目標の色は通常の命中となる。
 「撤退」か「盾に剣」は無効果。



ミストテラー：恐怖の霧
場所：コマンドカードと一緒に
目標：全敵ユニット
効果：その手番のあいだ目標は「おびえ」となり「撤退」1つにつき2マス撤退し、パニック判定をする。どのような理由であれ「撤退」を無視できない（「勇敢」でも関係ない）。



チェイン・ライトニング：屈折電光
場所：コマンドカードと一緒に
目標：特殊
効果：敵1つ選択。1D/レベル+2Dする。ロアか目標の色が出たら命中「撤退」「盾に剣」は無効果。命中したら電光は屈折して先にのびる。隣接する敵ユニットに同じ数のダイスを。ミスするか敵がいなくなるまで続く。（同じ敵は2度目標にならない）



ヒーリング・ミスト：治療の霧
場所：ロアカードシンボル（あなたのコマンドカードのかわり）
目標：特殊
効果：2D/レベル+3Dする。
 ロアの目が出るごとに選択した弱体化したユニットに1フィギュアを戻す。色のカブトの目が出たら対応するユニット1つ回復する。（最大は超えない）
 回復したユニットは指令を受けその手番のあいだ+1Dで戦闘できる。
 手番の最後に新しくコマンドカードをひいてはならない。

盗賊のロアカード



アジリティ：敏捷
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：防御ユニット1つ
 効果：目標は対応する色による命中1つを無視する。
 （モンスターが目標の場合、致命的命中のために振り直した出目には適用されない）



ピック・ポケット：すり
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：あなたの敵
 効果：敵のゴブレットからあなたのゴブレットに、すぐさま1ロア／レベル+1ロアのトークンを移動させる。



デジャビュ：既視感
 場所：ロアカードシンボル（あなたのロアカードと一緒に）
 目標：あなた
 効果：プレイしたロアカードの代わりに既視感を捨てる。ロアカードは手札に戻す。
 （プレイしたロアカードが失効した場合は既視感を手札に戻す）



フィアレス：恐れを知らぬ
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：防御ユニット1つ
 効果：その手番のあいだ、目標は「撤退」すべてを無視する。（「勇敢」になり反撃も可能になる）



ビークスタブ：背後の一撃
 場所：戦闘（敵がダイスを振った直後）
 目標：近接戦で敵の攻撃ユニット1つ。
 効果：近接戦で攻撃側の全ての追加命中を相手自身に命中させる。それ以外の出目はあなたのユニットに適用する。
 （場合によって引き分けも）



スパイ：密偵
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：あなたの敵
 効果：敵のロアカード全てを見て1枚選んで捨て札にする。



フェイルス・オーダー：嘘指令
 場所：コマンド（敵のコマンドカードに反応）
 目標：あなたの敵
 効果：敵の手札から1枚／レベルのコマンドカードを引きそのうち1枚を選ぶ。敵はそれをプレイしなければならない。残りのカードは戻す。（エピックで選ばれたセクションカードなら、敵はエピックラックからもう1枚セクションカードを選んでプレイ。）



テリフレッド：怖気がふるう
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：1ユニット
 効果：目標に対して3Dする。「撤退」かロアの目1つごとに1マス撤退する。この撤退の目を無視できない。
 （この移動距離は「勇敢」や「おびえ」に影響されないがパニック判定はする。）



ステルス：忍び足
 場所：移動（移動中）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：目標は1マス/レベル+1マス移動距離が伸び、戦闘も可能。敵や味方ユニットを通過できる。（移動終了は無人数マスで終えなければならない）。



アンブッシュ：伏兵
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：近接戦で防御ユニット1つ。
 効果：目標のほうが（勇敢でなくても）攻撃側に対して先に反撃できる（後続行動はしない）。その後攻撃側は攻撃できる。（目標は更なる反撃はできない）。



シッター：散開
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：近接戦で防御ユニット1
 効果：敵の攻撃前に散開し1～3マスサイド方向へ後退する。後退中、地形の影響なし。パニック判定不要。攻撃ユニットは他の対象を選ぶ事ができずこの手番では攻撃できない



スローレン・オーダー：指令書横取り
 場所：ロアカードシンボル（あなたのコマンドカードの代わりに）
 目標：あなた
 効果：捨て札の中から1枚のコマンドカードを選びプレイする。手番の最後に新しくコマンドカードを引いてはならない。



シャドウウォーク：影歩き
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：指令を受けた1ユニット/レベル
 効果：影の中に隠れる。それぞれに「影の中」トークン（緑目）をおく。影の中から攻撃は1D。外部からも1D。以降、指令を受けた際に、命中受けたか希望で影から出る。



スニークアタック：闇討ち
 場所：移動（移動中）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：目標はマス/レベル+2マスまで移動し+1Dで近接攻撃を仕掛けることができ、さらにマス/レベル+2マスまで移動できる。特別な効果をしらない限り戦闘の一部としては後続行動をすることができない



フォールド：失敗
 場所：ロアカードシンボル（敵のロアカードに対して反応）
 効果：あなたの敵のロアカードの効果を手を失わせる。それは捨て札となるが敵は今消費したロアの半分（切上）のロアを受け取る。あなたは解除したカードのコストの半分（切上）を支払う。コマンドカードの代わりに出すロアが捨て札になった場合、普通にコマンドカードが出せる。

戦士のロアカード



ストレンクス：増強
 場所：戦闘（戦闘中）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：その手番のあいだ、目標は戦闘で+1D。



アジリティ：敏捷
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：防御ユニット1つ
 効果：目標は対応する色による命中1つを無視する。（モンスターが目標の場合、致命的命中のために振り直した出目には適用されない）



テイクエイム：狙撃
 場所：戦闘（射撃戦）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：その手番のあいだ、目標は射撃戦で+3D。



フィアレス：恐れを知らぬ
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：防御ユニット1つ
 効果：その手番のあいだ、目標は「撤退」すべてを無視する。（「勇敢」になり反撃も可能となる）



ラン：疾駆
 場所：移動（移動中）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：目標は追加で1マス移動できる。



パリィ：受け流し
 場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）
 目標：敵の攻撃ユニット1つ
 効果：その手番のあいだ目標は戦闘で一度に振れるダイスが2Dになる。この数字を上昇させる方法は無い。



バーサーク：狂戦士
 場所：戦闘（近接戦）
 目標：指令を受けた1ユニット
 効果：その手番のあいだ目標は近接戦で+1D/レベル。追加命中がある場合は、それを全て適用したあとで、それらを1回だけ振りなおして追加で出目を適用する。



マスラン：集団疾駆
 場所：コマンドカードと一緒に
 目標：指令を受けた全ユニット
 効果：目標は追加で1マス移動できる



イベイド：回避

場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）

目標：近接戦で防御ユニット1
効果：敵の攻撃前に散開し1～3マスサイド方向へ後退する。後退中、地形の影響なし。パニック判定不要。攻撃ユニットは他の対象を選ぶ事ができずこの手番では攻撃できない



ボーナスアタック：追加攻撃

場所：戦闘フェイズ（後続行動中）

目標：指令を受けた1ユニット
効果：近接戦を成功させて敵を壊滅するか撤退させた後で使用。目標は（本来はできなくてもあるいは既に1回目の追撃および追加攻撃を終えていても）追加、および追加攻撃が可能。



ファーストストライク：先制

場所：戦闘（敵がダイスを振る直前）

目標：近接戦で防御ユニット1
効果：「勇敢」でなくても攻撃側に対して先に反撃をする。（後続行動は無い）後に攻撃側は壊滅か撤退でなければ攻撃できる。この攻撃に対しての反撃はできない



フィールドコマンド：戦場指揮

場所：ロアカードシンボル（あなたのコマンドカードの代わりに）

目標：あなたのユニット
効果：あなたのコマンドカードの枚数と同じ数のユニットに指令する。手番の最後に新しくコマンドカードを引いてはならない。



マス・シールド：盾の壁

場所：コマンド（敵のコマンドカードに対して反応）

目標：全防御ユニット
効果：その手番のあいだ、目標は「勇敢」になる（振られた「撤退」1つを無視し、反撃できる）。更に戦闘ダイスが振られるたび、命中のカブト1つずつ無視する。



クライ・ハボック：略奪せよ！

場所：コマンドカードと一緒に

目標：指令を受けた全ユニット
効果：その手番のあいだに目標は戦闘で振れるダイスが+1D/レベル-1Dだけ追加される。さらに通常の命中に加えて目標がロアを出した時も命中とする。



アサルト：強襲

場所：ロアカードシンボル（あなたのコマンドカードの代わりに）

目標：あなたの全ユニット！
効果：手番のあいだ、戦闘で+1Dとなる。手番の最後に新しいコマンドカードを引いてはならない。このカードを捨て札にした後、コマンドカードとロアカードそれぞれを捨て札、山札あわせてシャッフルする。（エピックではこの手番のどの戦闘でもロアトークンは獲得できない。）