

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



ルール

ルール： デジタルダウンロード

このダウンロードでは、シタデルミニチュアのコレクションを使って『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のゲームを遊ぶ方法について説明する。この章は次の四つのセクションに分かれている。

コアルール (5-27 ページ)

コアルールでは、ユニットの移動や遠隔攻撃、突撃、近接攻撃など、ゲームの基本概念について説明している。これらのルールは、『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のすべてのゲームで使用される。

上級ルール (28-40 ページ)

上級ルールでは、魔術師や神官などの特殊なユニット種別の使い方、アーミーロスターの記入方法、戦術目標におけるポイントの獲得方法などについて説明している。本セクションでは、地形の拡張ルールについても説明が記載されている。

用語集 (59-64 ページ)

用語集は、要約された定義とともに、重要なルール用語を収録している (順不同)。特定のルールが何をするかをすぐに思い出す必要がある場合に、これは便利な資料である。

シタデル・特殊地形一覧表 (65-66 ページ)

シタデル・特殊地形一覧表は、シタデル・特殊地形セットに適用される特殊地形の種類と、それぞれの特殊地形が何個の情景モデルによって構成されているのかを説明している。

他の場所に記載されているルールを簡単に参照できるように、ルールには番号が振られている。たとえば「コアルール、1.0」を参照するようにと指示するルールがある場合、コアルールの1.0という番号が振られているルールを参照する。コアルール1.0には「基本概念」についての説明が記載されている。



バトルパック

ルールでは『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の遊び方が説明されているが、バトルパックはそれぞれのゲームに独自の体験をもたらしてくれる。

選択したバトルパックによって、使用する上級ルールが決定される。また、追加のスペシャルルールが記載されている場合もある。さらに、各バトルパックにはアーミーの初期配置や勝利条件を記載しているバトルプランと呼ばれる一連のシナリオが含まれている。まずコアルールを読んでゲームの仕組みを理解し、次に遊ぶバトルパックを選ぶことをお勧めする。

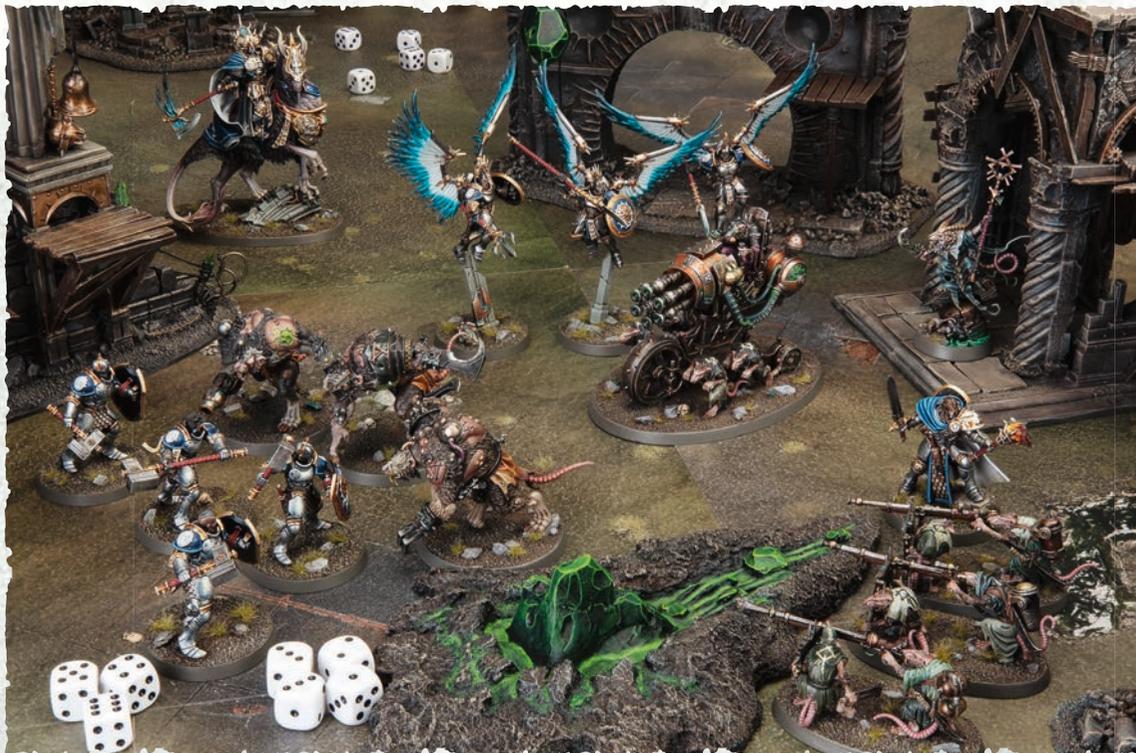
スピアヘッド・バトルパック：炎と翡翠 (43 - 58 ページ)

『スピアヘッド』は『ウォーハンマー・エイジ・オブ・シグマー』をプレイする上で最もシンプルな方法だが、戦術的な深みとプレイ性は驚くほど高い。スピアヘッドのゲームで 사용되는アーミーは既製品のため、最寄りのウォーハンマー・ストアへ行けば、すぐにスピアヘッド用のアーミーを手に入れることができる！

『スピアヘッド・バトルパック：炎と翡翠』には、グーランの青々と生い茂るジャングルやアキューシーの炎の溶岩原の中で、きみと対戦相手がバトルを繰り広げるためのルールを収録している。

マッチプレイ：境界戦争 (41-42 ページ)

マッチプレイはゲームバランスが良く、両プレイヤーの勝利条件が同じになるように設計されたゲームモードである。『境界戦争』バトルパック(コアブックの『先制打撃』バトルパックの簡略版)では、プレイヤーはお互いに有利な条件を持たないため、どちらのプレイヤーが司令官として最も抜け目がないのかを確かめることができるだろう。



バトルパックの中にはバランス性や競技的なプレイ性を重視する物があるが、一方でストーリー性に重点を置いたバトルパックも存在する。いずれにせよ、ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのあらゆるバトルは、フルペイントが施されたアーミーと地形によって壮大な一幕を生み出してくれるはずだ。

最も大切なルール

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』を遊んでいるとき、どのように解決してよいのか分からないルールに遭遇するかもしれない。ゲームに初めて触れる方は、できるだけゲームをすぐに進められるように、対戦相手と話し合い、公平で合理的な解決を見出すことをおすすめする。それが難しい場合には、このような状況の解決策を教えるための詳細がスペシャルルールセクションに記載されている。

ルール・アップデート

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のルールは、コミュニティからのフィードバックに基づいて、定期的な無料アップデートを通じてサポートされる。最新のアップデートやFAQは、warhammer-community.com サイトでダウンロードできる。

ルールの要約

- ◆ ルール部分には、このように補足情報を示す赤枠が存在するページがいくつかある。
- ◆ 補足情報には、重要なルールの短い要約が記されている。
- ◆ ルールの全文を読む必要がある場合は、本文を参照。

デザイナーズ・ノート

多くのページには、このように灰色で囲まれた枠があり、ルールの解説や補足情報が記載されている。これらの枠は、深掘りした内容や文脈を説明しているが、ゲームを遊ぶために必要なルールは記されていない。

コアルール

1.0 基本概念

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のバトルは、戦場と呼ばれる面の上で繰り広げられる。それぞれのバトルはバトルプランと呼ばれるシナリオを用いており、戦場の設定方法や勝敗の決め方などが記載されている。

各プレイヤーはアーミーの司令官である。各々のアーミーは陣営に属しており、ユニットと呼ばれる兵のグループから構成されている。自軍側のアーミーに属する兵やユニットは、「味方兵」「味方ユニット」と呼ばれ、敵軍側のアーミーに属する兵やユニットは、「敵兵」「敵ユニット」と呼ばれる。

2.0 戦いの道具

バトルするために必要なものは以下の通り：

- ・ テープメジャー
- ・ 遊ぶための平らな面（戦場）
- ・ いくつかのダイス
- ・ シタデルミニチュアのアーミー 2つ

2.1 距離の測定

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』における距離の単位は mv ($1mv=2.54cm$ 「」とも表記される) であり、測定の対象であるミニチュアのベース同士の最短距離を用いて距離を測る。距離の測定は、好きなタイミングで自由に測ることができる。ユニット間の距離を測定する際には、必ず互いのユニットの中で最も相手のユニットに近い兵同士間の距離を測定する。ベースを持たない兵との距離は、ベースではなく兵の一部のうち、最も近い部分から測定する。



2.1.1 「以内に一部でも入っている」と「以内に全体が入っている」

「兵が何かの一定距離内に一部でも入っている」という場合（たとえば、別のユニット、陣地、作戦目標）、その兵のベースの一部が指定された距離内に入っていなければならない。「兵が何かの一定距離内に全体が入っている」という場合、その兵のベースのすべてが指定された距離内に入っていなければならない。

「ユニットが何かの一定距離内に一部でも入っている」という場合、そのユニット内に属するいずれかの兵のベースの一部が指定された距離内に入っていなければならない。「ユニットが何かの一定距離内に全体が入っている」という場合、そのユニット内に属する全兵のベースのすべてが指定された距離内に入っていなければならない。

2.2 ダイス

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』では六面ダイスを使用する（これはときに D6 という省略形で表記される）。

- ・ ルールの中に「2D6」「3D6」といった表記を参照するものもある。そのような場合は、最初の数字に等しい個数の D6 をロールし、出目を足し合わせる。
- ・ ロール結果「2+」と表記されている場合は、出目 2 以上が必要である。また、ロール結果「3+」と表記されている場合は、出目 3 以上が必要である。
- ・ ルールによって D3 のロールが指示された場合は、ダイスを 1 個ロールし、その出目を半分にする（端数切り上げ）。D3 ロールにおいて、ロール結果「2+」と表記されている場合は、ロール結果を半分にし、端数切り上げた値が 2 以上でなければならないことを意味する。
- ・ ダイスの出目を変更する効果は修正と呼ばれる。
- ・ ルールの中にはダイスロールのリロールを可能にするものもある。リロールとは、そのダイスロールでロールしたダイスのうちいくつか、あるいはすべてを再度ロールすることを意味する。ただし、2 回以上ダイスをリロールすることはできなく、ロールの修正がある場合、修正を適用する前にリロールを行う。
- ・ **ロールオフ**が指示された場合、各プレイヤーはそれぞれダイスを 1 個ロールする。より高い出目を出したプレイヤーがロールオフに勝利する。出目の結果が等しい場合、特に明記されていない限り、各プレイヤーは明確な勝者が決定されるまで再びロールオフを実行する。



アビリティアイコンは、そのアビリティがどのような効果を持っているのかが一目でわかるようになっている。

- 移動アビリティ
- ✂ 攻勢アビリティ
- 🛡 防御アビリティ
- 🔪 遠隔アビリティ
- 🔄 再編成アビリティ
- ⚙ 特殊アビリティ
- 確保アビリティ

5.0 アビリティ

『ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマー』のユニットが実行できることの大部分は、『アビリティ』と呼ばれる。アビリティの例は次の通り:

- | | | | |
|---|--|---|-----------|
| 1 | 🔪 自軍側遠隔フェイズ | 1 | タイミング |
| 2 | 遠隔攻撃: 戦士たちは狙いを定め、強烈な斉射を放つ。 | 2 | アビリティ名と説明 |
| 3 | 宣言: このターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用していない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。次に、選択された味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ぶ (16.0 参照)。 | 3 | 宣言手順 |
| 4 | 効果: 攻撃対象であるユニットに対してレンジアタックを解決する。 | 4 | 効果 |
| 5 | キーワード コア、アタック、遠隔攻撃 | 5 | キーワード |

5.1 キーワード

アビリティの中には、アビリティの下部にあるキーワード欄に1つ以上のキーワードが記されているものがある。たとえば、上記に示されている『遠隔攻撃』アビリティは**コアアタック**、**遠隔攻撃**のキーワードを有する。ユニットもまた、ウォースクロールにキーワード欄を有する。

キーワードは、どのアビリティを使用できるのか、アビリティの対象としてどのユニットを選ぶのかを示してくれる。たとえば『突撃』アビリティは、直前のターン中に自身のユニットが**全力移動**または**退却**のキーワードを持つアビリティを宣言していない場合にだけ、使用できる。(英語版だけのルール) キーワードは単数形であれ複数形であれ、ルール上に違いはない。

5.2 アビリティの宣言

アビリティの**タイミング**は、いつアビリティを使用できるのかを示している。アビリティを宣言する際は、以下の手順に従う。

1. **アビリティの宣言:** 対戦相手にどのアビリティが使用されるのかを宣言する。アビリティに宣言が記載されている場合は、このステップ中に宣言内容を解決する。
2. **リアクションの宣言:** 手番プレイヤーから順番に (12.0 参照)、プレイヤーは適切なリアクションの**タイミング**を持つアビリティを交互に使用する。
3. **効果の解決:** アビリティに記されている効果部分の手順に従う。

5.3 一度限りのルール

- ・ユニットは、同じフェイズ中に『**コア**』アビリティを1個だけ使用できる (14.0 参照)。
- ・特に明記されていない限り、ユニットは同じフェイズ中に**同一のアビリティ**を1回だけ宣言できる。
- ・ユニットは、同じパッシブアビリティの効果を受けることができるのは同時に1個だけである。たとえばユニットが『**遮蔽物**』パッシブアビリティを持つ、異なる2つの特殊地形の効果範囲内に一部でも入っている場合、その効果はユニットに1回だけ適用される。

5.4 パッシブアビリティ

パッシブの**タイミング**を持つアビリティは、**パッシブアビリティ**と呼ばれる。パッシブアビリティは宣言されることはない。アビリティの条件が満たされているならば、パッシブアビリティの効果は常に適用される。また、パッシブアビリティが適用可能であれば、それは必ず適用されなければならない。

アビリティの使用例

バトル中のベンとジェス、ベンが操作するラットオゴウルがジェスのリベレイターに突撃を実行する。これはベンがユニットを選択し、近接攻撃を使用するターンを示している。次の例は、アビリティの使い方を示しているものであるが、アビリティの詳細は後のルールで説明されるために、気に留めずに読み進めてみよう。

1

ベンは『近接攻撃』アビリティを使用する。初めにアビリティの宣言手順を解決する。この例において、『近接攻撃』アビリティを使用するために、ベンは自軍側ラットオゴウル・ユニットを選択する。次に選択された味方ユニットで接敵移動を実行する。最後に、ベンがラットオゴウルが持つすべての攻撃の対象としてジェスのリベレイター・ユニットを選択する。

任意の近接フェイズ

近接攻撃: 熾烈な接近戦が繰り広げられる中、戦士たちは敵に襲い掛かる。
宣言: 近接戦闘中またはこのターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。選択された味方ユニットは接敵移動を1回実行できる。次に、選択された味方ユニットが近接戦闘中である場合、その味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ばなければならない。

効果: 攻撃対象であるユニットに対してメレーアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、近接攻撃



2

アビリティを宣言した後、ベンは任意のアクションを最初に行う機会を得る。『近接攻撃』は**アタック**のキーワードを有するため、ベンは『全力攻撃』アビリティを使用して自軍側ラットオゴウルの攻撃能力を向上させることができる。

任意のアクション: 自軍側が『アタック』アビリティを宣言 1

全力攻撃: 熱狂的な勢いで戦士たちは攻撃を仕掛ける。
使用者: その『アタック』アビリティを使用しているユニット1個。
効果: その『アタック』アビリティによる攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。この効果は**随行者**・武器アビリティを有する武器にも適用される。

任意のアクション: 敵軍側が『アタック』アビリティを宣言 1

全力防御: 身に迫る攻撃を防ぐため、兵士たちは隊列を組む。
使用者: その『アタック』アビリティの攻撃対象であるユニット1個。
効果: このフェイズ中、その使用者ユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。

『全力攻撃』と『全力防御』などは上級ルールの例であり、特定のバトルパックで用いられる。

3

宣言手順が解決され、双方のプレイヤーはアクションを使用する機会を得た。ベンがアビリティの効果で解決し、結果的にリベレイター2体が撃破される(18.3参照)。

任意の近接フェイズ

近接攻撃: 熾烈な接近戦が繰り広げられる中、戦士たちは敵に襲い掛かる。
宣言: 近接戦闘中または現在のターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。選択された味方ユニットは接敵移動を1回実行できる。次に、選択された味方ユニットが近接戦闘中である場合、その味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ばなければならない。

効果: 攻撃対象であるユニットに対してメレーアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、近接攻撃



◆ 視認対象である兵の一部が視認元の兵から見える場合、視認対象である兵とその兵が属するユニットは、視認元の兵からみて視認状態であるとみなされる。

時として、兵が視認できるかどうかすぐにわからない場合もある。そのような場合は、身をかがめて視認元の兵の後ろから視認を確認してみよう。視認対象の兵の一部が見えていれば、たとえそれが槍の穂先であったとしても、ルール上その兵は視認状態であるとみなされる。

6.0 視認

視認元である兵の任意の点から、視認対象である兵の任意の点まで、架空の直線を引くことができる場合（水平線、対角線、垂直線を問わない）、視認対象の兵は他の兵（「視認元の兵」）からみて視認状態であるとみなされる。その直線は、視認元の兵が属するユニット内の他の兵と交差してもよいが、それ以外の物とは交差してはならない。視認対象ユニット内の少なくとも1体の兵が、視認元ユニット内の少なくとも1体の兵から見える場合、視認元ユニットからみて視認対象ユニットは視認状態であるとみなされる。兵は、常に自分自身を視認できるものとする。



このリベレイターは半分しか見えていないが、視認状態であるとみなされる。兵全体の大部分が視認から遮られていても、あるいは視認できる部分がいかに少なくても、ある一部が視認できるならば、兵は視認状態であるとみなされる。



視認元の兵の視認は、敵兵によって遮られることがある。この写真に写っているラットオゴウルは、右のリベレイターからは視認できるが、ブレーグファーンネスによって隠れているため左にいるリベレイターからは視認できない。

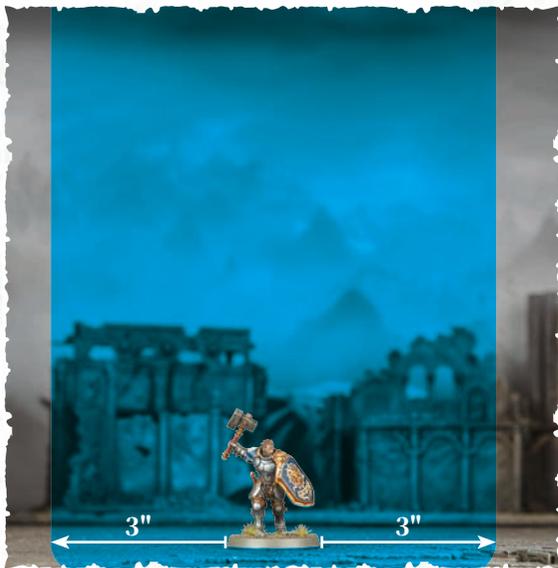


このユニットの後方にあるリベレイターは、仲間を通して視認できるものとする。兵は、そのユニット内にある他の兵の視認を遮ることはない。なぜなら、お互いの攻撃の妨げにならないように戦っていることが前提にあるからだ。

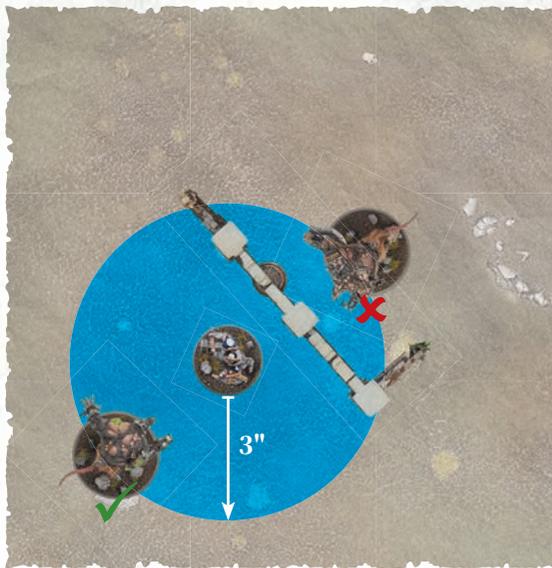
7.0 近接範囲

各兵は**近接範囲**を持っており、それは兵のベースから水平方向に3mv、その水平方向に進んだ地点から作られる円から、垂直方向に任意の距離伸びた円柱によって形成されている。ユニットの近接範囲は、そのユニットに属するすべての兵から水平方向に3mv伸び、任意の距離垂直方向に伸びている。自軍側アーミーのユニットと敵軍側アーミーのユニットが互いの近接範囲内に一部が入っており、互いに視認状態である場合、それらは**近接戦闘中**であるとみなされる。近接戦闘中ではないユニットが、視認状態である敵ユニットの近接範囲内に一部が入った場合、それは**近接戦闘**に突入する。

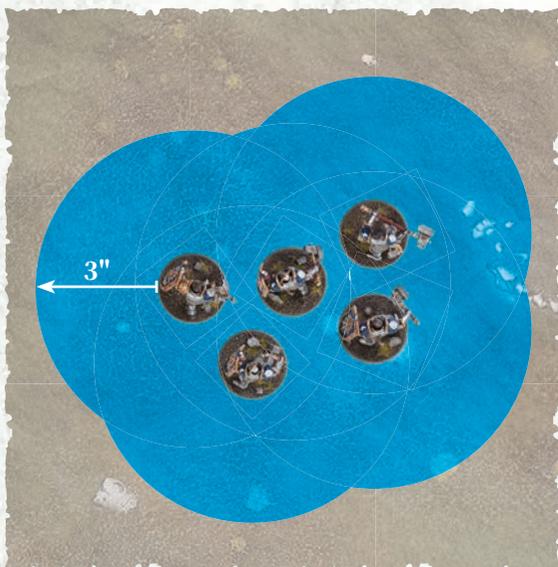
- ◆ ユニットの近接範囲は、そのユニットに属するすべての兵から水平方向に3mv伸びる。
- ◆ 1体以上の敵兵がユニットの近接範囲内に一部が入っており、かつ視認状態である場合、そのユニットは**近接戦闘中**である。



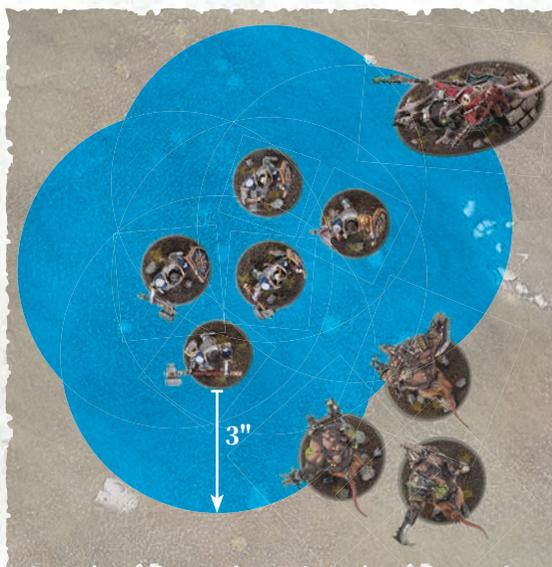
兵の近接範囲は、その兵から全水平方向に3mv伸び、垂直方向に無限に伸びている。なお、この距離は兵のベースの中心からではなくベースの端から測定される。



両方のラットオゴウルは、リベレイターの近接範囲内に一部が入っているにもかかわらず、壁の後ろ側にいるラットオゴウルはリベレイターから視認状態ではないため、**近接戦闘中**であるとみなされない。



ユニットの近接範囲は、そのユニットに属するすべての兵から水平方向に3mv伸び、任意の距離垂直方向に伸びている。写真で確認できる通り、これは「雲」のような形をしている。



ユニットに属する兵が1体でも、その敵ユニットの近接範囲内に一部でも入っている場合、そのユニットは視認状態である敵ユニットと**近接戦闘中**であるとみなされる。1体のラットオゴウルがリベレイターの近接範囲内に入っていないものの、ラットオゴウルのユニットはリベレイターと**近接戦闘中**であるとみなされる。

特に明記されていない限り、バトルバックまたはバトルプランでは以下の手順に従ってバトルを設定する：

- ◆ 作戦目標を配置する。
- ◆ 特殊地形を配置する。
- ◆ 陣地を決定する。
- ◆ アーミーを初期配置する。
- ◆ 陣地を決定するロールオフに負けたプレイヤーは、どちらのプレイヤーから順に初期配置をするのかを決定する。

バトルの設定

8.0 アーミー

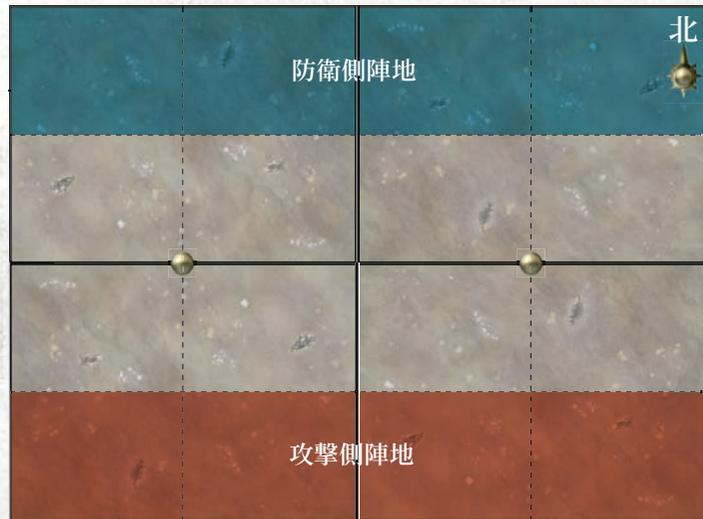
バトルを開始する前に、双方のプレイヤーはアーミーが必要となる。バトルバックの中には、あらかじめ決められたアーミーを用いるものもあれば、自軍のアーミーロスターをどのように編成するかを記載しているものもある。

9.0 バトルプラン

バトルを開始する前に、まずはバトルプランを選択しなければならない。それぞれのバトルバックには、さまざまなバトルプランが用意されており、他の書籍にも追加のバトルプランが収録されている。各バトルプランにはシナリオがあり、陣地や作戦目標、勝利条件、またそのバトル中に適用される追加のスペシャルルールが記載されている。

9.1 戦場マップ

各バトルプランには戦場マップが存在し、そのマップは4分の1区画ごとに分けられている。戦場マップには、配置される作戦目標やプレイヤーの陣地が示されている。それぞれのバトルバックやバトルプランには、遊んでいるゲーム規模によって推奨の戦場サイズが示されている。



9.1.1 作戦目標と特殊地形の配置

多くの戦場には作戦目標と呼ばれる要所があり、概してすべての戦場には建物、遺跡、森などの特殊地形が配置されている。特に明記されていない限り、まずプレイヤーは初期配置マップ上に金色の丸(●)で示されている位置に作戦目標マーカーを配置する。次に、プレイヤーはお互いに合意できる方法で特殊地形を配置する。多くのバトルバックやバトルプランには、特殊地形を配置するための詳細な説明が記されている。

9.1.2 陣地

バトルバックまたはバトルプランにおいて特に明記されていない限り、特殊地形が配置された後、プレイヤー間でロールオフを実行する。ロールオフの勝者は、どちらのプレイヤーがどの陣地に属するかを決定する。次に勝者の対戦相手は、どちらのプレイヤーから順に初期配置を開始するかを決定する。

- ・「ユニットが陣地内に一部でも入っている」という場合、そのユニット内に属するいずれかの兵のベースの一部が指定された陣地内に入っていなければならない。
- ・「ユニットが陣地内に全体が入っている」という場合、そのユニット内に属する全兵のベースのすべてが指定された陣地内に入っていなければならない。
- ・どちらのプレイヤーの陣地にも属さない戦場エリアは、中立地帯である。



10.0 初期配置フェイズ

戦場の設定が完了したら、プレイヤーは自軍のアーミーの初期配置をしなければならない。これは、初期配置フェイズと呼ばれる特殊なフェイズで実行される。初期配置フェイズは、バトルにつき1度限りのものであり、第1バトルラウンド開始前に実施される(12.0 参照)。

ステップ1 - 陣営地形の初期配置

陣営の中には、固有ウォースクロールを持つ陣営地形を有する陣営もあり、それらは『特殊地形の初期配置』アビリティを使用して配置される。初期配置を開始するプレイヤーは、最初に『特殊地形の初期配置』アビリティを使用しなければならない。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。

ステップ2 - アーミーの初期配置

バトルプランにおいて特に明記されていない限り、初期配置を開始するプレイヤーから交互に『初期配置』アビリティを使用してユニットの初期配置をする。プレイヤーが『初期配置』アビリティを使用する対象のユニットがなくなった場合、対戦相手も『初期配置』アビリティを使用する対象のユニットがなくなるまで、そのアビリティを続けて使用する必要がある。

ステップ3 - 初期配置フェイズのアビリティ

双方のプレイヤーがユニットの初期配置を完了した後、初期配置を開始したプレイヤーは『初期配置』または『特殊地形の初期配置』アビリティではない、『初期配置フェイズ』アビリティを任意の順に使用できる。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。

- ◆ 初期配置を開始するプレイヤーは、最初に『特殊地形の初期配置』アビリティを使用しなければならない。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。
- ◆ プレイヤーは、交互に『初期配置』アビリティを使用する。
- ◆ 初期配置を開始するプレイヤーは、他の『初期配置フェイズ』アビリティを任意に使用できる。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。

10.1 共通の初期配置フェイズアビリティ

◆ 初期配置フェイズ

ユニットの初期配置: 追加の戦力が戦場へと投入される。

宣言: 初期配置の対象として選択されていない、自軍のアーミーロスターからユニットを1個選択する。

効果: 選択されたユニットを自軍側陣地内に全体が入るように、かつあらゆる敵軍側陣地から9mvより遠く離れている位置に配置する。配置された後、そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

キーワード 初期配置

◆ 初期配置フェイズ

陣営地形の初期配置: 軍勢は重要で強力な建造物を囲むように陣地を構えた。

宣言: 初期配置の対象として選択されていない、味方陣営地形を1個選択する。

効果: 選択された陣営地形を自軍側陣地内に全体が入るように、かつあらゆる作戦目標と他の特殊地形から3mより遠く離れている位置に配置する。配置された後、その陣営地形は初期配置されたものとみなされる。

キーワード 特殊地形の初期配置

◆ 初期配置フェイズ

連隊の初期配置: 偉大な英雄が従者を戦いに導く。

宣言: 自軍のアーミーロスターから対象となる連隊を1個選択する。選択された連隊内に属するユニットは、1度も初期配置されていない。

効果: その連隊内に属するすべてのユニットが初期配置されるまで、初期配置アビリティを使用し続ける。選択された連隊内に属していないユニットを、その一連の初期配置アビリティの対象として選択することはできない。

キーワード 初期配置

連隊は、ユニットの集合体である。連隊は、アーミーの主要な構成要素のひとつである(上級ルールの「アーミー編成」)。

陣営の中には、ストームキャスト・エターナルの『稲妻の導き』アビリティなど、特別な初期配置アビリティを持つものもある。

- ◆ バトルは、決まった回数のバトルラウンドで終了する。
- ◆ 各バトルラウンドは、2つのターンで構成されている。
- ◆ 現在ターンの手番であるプレイヤーを手番プレイヤーとする。
- ◆ 各ターンには7つのフェイズが存在する。
- ◆ 各フェイズにおいて、手番プレイヤーが最初にアビリティを使用し、その後に対戦相手がアビリティを使用する。



- ◆ 手番プレイヤーは『近接攻撃』アビリティではない『近接フェイズ』アビリティを使用する。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用する。
- ◆ 手番プレイヤーから交互に、プレイヤーは『近接攻撃』アビリティを使用できるユニットを選択する。
- ◆ 各ユニットは使用できるのであれば必ず『近接攻撃』アビリティを使用しなければならない。

バトル

11.0 バトル手順

それぞれのバトルは、バトルプランで指定された回数のバトルラウンド終了時に終了する。各バトルラウンドにおいて、各プレイヤーは自身のターンを1回実行する。各ターンは、いくつものフェイズに分かれている (13.0 参照)。

12.0 バトルラウンドの開始時

各バトルラウンドの開始時に、次の手順に従う：

1. 手番プレイヤーの決定：第1バトルラウンドである場合、アーミーの初期配置を先に終えたプレイヤーが誰が先攻するのかを決定する (バトルバックまたはバトルプランに特に明記されていない限り)。第1バトルラウンドではない場合は、プレイヤー間で『先制ロール』と呼ばれるロールオフをして、その勝者が誰が先攻するのかを決定する。ロールオフが引き分けの場合、直前のバトルラウンドで先攻したプレイヤーが現在のバトルラウンドの先攻プレイヤーを決定する。先攻か後攻かにかかわらず、自分のターンの処理を行なっている側のプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれる。
2. アンダードッグの決定：勝利ポイントの最も少ないプレイヤーが、そのバトルラウンドにおけるアンダードッグとなる。勝利ポイントが同点である場合 (たとえば第1バトルラウンド中)、特に明記されていない限りアンダードッグはいないものとする。
3. バトルラウンドの開始時アビリティ：手番プレイヤーは、最初に『バトルラウンドの開始時』アビリティを使用できる。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。

13.0 ターンのフェイズ

それぞれのプレイヤーの1つのターンは、左に示されるように7つのフェイズに分かれている。各フェイズにおいて、手番プレイヤーは任意の順序で『自軍側(…)フェイズ』あるいは『任意の(…)フェイズ』とタイミング欄に記載されているアビリティを使用できる。たとえば移動フェイズ中、手番プレイヤーは『自軍側移動フェイズ』あるいは『任意の移動フェイズ』とタイミング欄に記載されているアビリティを使用してもよい。

手番プレイヤーがアビリティの使用を完了した後、対戦相手は任意の順序で『敵軍側(…)フェイズ』あるいは『任意の(…)フェイズ』とタイミング欄に記載されているアビリティを使用できる。

13.1 近接攻撃アビリティ

近接攻撃のキーワードを持つアビリティは、他のアビリティとは異なる順序に従う。13.0に記載されているように、プレイヤーが『近接フェイズ』アビリティを使用している際、プレイヤーは『近接攻撃』アビリティを使用することはできない。

プレイヤーは『近接攻撃』アビリティではない『近接フェイズ』アビリティの使用を完了した後、『近接攻撃』アビリティを使用するために選択可能なユニットを1個、手番プレイヤーから順に交互に選んでいく必要がある。近接戦闘中である各ユニットは、使用できるのであれば必ず『近接攻撃』アビリティを使用しなければならない。

一方のプレイヤーが『近接攻撃』アビリティを使用する選択可能なユニットがなくなった場合、もう一方のプレイヤーは、『近接攻撃』アビリティを使用する選択可能なユニットがなくなるまで、『近接攻撃』アビリティを使用できる選択可能なユニットを継続して選ぶ。

手番プレイヤーの『近接フェイズ』アビリティ (『近接攻撃』ではない)

対戦相手の『近接フェイズ』アビリティ (『近接攻撃』ではない)

手番プレイヤーから交互に、プレイヤーは『近接攻撃』アビリティを使用する。

14.0 共通コアアビリティ

以下の『コア』アビリティは、どのユニットでも使用できる。なお各ユニットは、フェイズごとに『コア』アビリティを最大1個使用できる(5.3参照)。

14.1 移動フェイズ

自軍側移動フェイズ

通常移動: 戦士たちは、しっかりと地面を踏んで前進する。

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットは、自身の【移動力】に示された距離まで移動してもよい。その移動中どのような状況においても、その味方ユニットは近接戦闘に突入することはできない。

キーワード コア、移動

自軍側移動フェイズ

全力移動: 戦士たちは、所定の位置に全速力で進む。

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: D6の全力移動ロールをする。選択された味方ユニットは、自身の【移動力】+全力移動ロールの距離まで移動してもよい。その移動中どのような状況においても、その味方ユニットは近接戦闘に突入することはできない。

キーワード コア、移動、全力移動

自軍側移動フェイズ

退却: 身を守ることが困難になることを知りながらも、戦士たちは撤退する。

宣言: 近接戦闘中である味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その味方ユニットは、自身の【移動力】に示された距離まで移動してもよい。その味方ユニットは、あらゆる敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。ただし、敵ユニットの近接範囲内で移動を決して完了することはできない。

キーワード コア、移動、退却

14.2 遠隔フェイズ

自軍側遠隔フェイズ

遠隔攻撃: 戦士たちは狙いを定め、強烈な斉射を放つ。

宣言: このターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用していない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。次に、選択された味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ぶ(16.0参照)。

効果: 攻撃対象であるユニットに対してレンジアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、遠隔攻撃

14.3 突撃フェイズ

自軍側突撃フェイズ

突撃: 勇ましい雄叫びとともに、戦士たちは敵に突撃する。

宣言: このターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用しておらず、かつ近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。次に、2D6の突撃ロールをする。

効果: 選択された味方ユニットは、突撃ロールで出た数の距離まで移動してもよい。その味方ユニットは、あらゆる敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。また、視認状態である敵ユニットの $\frac{1}{2}mv$ 以内で移動を必ず完了しなければならない。このような移動を完了した場合、このアビリティを使用するユニットは突撃を実行したとみなされる。

キーワード コア、移動、突撃

14.4 近接フェイズ

任意の近接フェイズ

近接攻撃: 熾烈な接近戦が繰り広げられる中、戦士たちは敵に襲い掛かる。

宣言: 近接戦闘中またはこのターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。選択された味方ユニットは接敵移動を1回実行できる(15.4参照)。次に、選択された味方ユニットが近接戦闘中である場合、その味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ばなければならない(16.0参照)。

効果: 攻撃対象であるユニットに対してメレーアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、近接攻撃



- ◆ ユニットが移動する場合は、そのユニット内に属する任意の数の兵を移動させる。
- ◆ 各兵はベースの中心を軸として旋回できるが、ベースのどの部分も最大距離を超えて移動することはできない。
- ◆ ユニットは、アビリティで指定される最大移動距離まで、任意の距離を移動してもよい。
- ◆ ユニットは隊形を保持して移動する必要がある。

- ◆ 移動が完了した後、ユニットは単一のグループを保持していなければならない。
- ◆ 隊形範囲は水平方向に $\frac{1}{2}mv$ である。
- ◆ 各兵は、同じユニットに属する自身以外の兵1体の隊形範囲内に一部が入っていないなければならない。
- ◆ ユニットが7体以上の兵で構成されている場合、各兵はユニットに属する自身以外の兵2体の隊形範囲内に一部が入っていないなければならない。

移動

15.0 移動

アビリティの中には、ユニットの移動を可能にするものがある。ユニットが移動する場合、そのユニット内に属する各兵は、そのユニットの司令官が選択した順序で、1個ずつ移動できる。

兵が移動するとき、兵は自由に旋回して方向を何度も変えることができるが、その兵が乗っているベースのどの部分も、使用されているアビリティで許されている最大距離を超えるような移動を実行することはできない。兵は戦場端を越えたり、他の兵を通り抜けたりすることはできない。また兵は、他の兵の上で移動が完了するような移動を実行することはできない（ベースは兵の一部として扱われる）。

兵のベースは、移動するときには戦場と平行であるとみなされている。兵が凸凹とした地面で移動を完了した場合、兵のベースは可能な限り戦場と平行になるように、兵は自力で立ち上がっている状態を保つことができなければならない（つまり、兵は戦場の地面に横たわったり、転



このグレイシアは、戦場での変更するために『通常移動』アビリティを使用した。その移動中どのような状況においてもリベレイターの近接範囲内に入ることができないため、グレイシアは青枠で示された領域外にいなければならない。

倒れないように特殊地形に寄りかかったりすることはできない。

15.1 ユニットの隊形

ユニットが配置されたり、移動を完了したりするとき、ユニットは常に単一のグループを保持していなければならない。ユニット内の各兵が、そのユニット内の自身以外である他の兵1体以上と水平方向に測定される隊形範囲内に一部でも入っている場合（兵2体の間の高低差は無視される）、そのユニットはユニットの隊形を保っている状態であるとみなされる。

ユニットの大部分において隊形範囲は $\frac{1}{2}mv$ であるが、一部のユニット（特に突出した部分をもつ大型兵のユニット）では、プレイを分かり易くするためにウォースクロールに記載されている隊形範囲が大きくなっている。ユニット内に7体以上の兵がいる場合、そのユニット内の各兵がそのユニット内に属する自身以外の他の兵2体以上の隊形範囲内に一部でも入っているならば、そのユニットはユニットの隊形を保っている状態であるとみなされる。

ユニットが単一のグループとして移動を完了できない場合、その移動を実行することはできない。

15.2 特殊地形上の移動

兵が移動するとき、兵は特殊地形を乗り越えて移動できるが、特殊地形を通り抜けることはできない。高さが1mv以下である特殊地形を、兵はあたかもないかのように乗り越えて移動できる。兵は垂直方向に移動することで、高さが1mvを超える特殊地形を昇り降りできる。そのような垂直方向の移動距離は、その移動の一部としてカウントされる。兵は昇っている最中に移動を完了することはできない。

15.2.1 飛び降りる

特殊地形上にいる兵は移動するとき、特殊地形の端から飛び降りることができ、同じ特殊地形または異なる特殊地形の下部に着地したり、戦場の地面に着地できる。飛び降りる場合、その兵の移動進路を特殊地形の端まで引く必要がある。その後、その兵は任意の距離を飛び降りることができるが、任意の距離を飛び降りた場合、その移動は直ちに終了する。兵は飛び降りている途中にどのような移動も完了することはできない。結果として移動を完了できない場合、その移動を実行することはできない。



兵が特殊地形の上を移動するとき、兵のベースは特殊地形と接触しており、かつ戦場と平行であるとみなされる。兵は特殊地形を昇り降りできる。兵は特殊地形から任意の距離を飛び降りることができるが、そうした場合、その移動は直ちに終了する。

15.3 接敵移動

『近接攻撃』アビリティなど一部のアビリティにおいて、ユニットは接敵移動と呼ばれる短い距離の移動が可能であり、近接攻撃に適した位置取りを実行できる。接敵移動をする場合：

自軍のユニットが近接戦闘中である場合：自軍のユニットと近接戦闘中である、接敵移動の攻撃対象となる敵ユニットを1個選択する。自軍側ユニットの各兵は、最大3mvまで移動できる。その移動は、あらゆる敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。ただし、各兵はその移動を攻撃対象であるユニットから離れることなく完了しなければならない。移動の完了時、自軍のユニットは移動開始時に近接戦闘中であつたすべてのユニットと近接戦闘状態でなければならない。

自軍のユニットが近接戦闘中ではない場合：自軍側ユニットの各兵は、どの方向にも最大3mvまで移動できる。その移動は、あらゆる敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。またその移動は、1個以上の敵ユニットの近接範囲内で完了してもよい。

15.4 飛行

飛行のキーワードを持つユニットは、次のパッシブアビリティを得る：

✧パッシブ

飛行：戦場の上空に舞い上がり、この部隊は他の兵が到達することのできぬ地点へと降り立つ。

効果：このユニットが移動するとき、他の兵や特殊地形、敵ユニットの近接範囲を無視する。移動を可能にしたアビリティに明記されていない限り、近接戦闘に突入するような状態で移動を完了することはできない。このユニットの垂直方向に移動する距離は測定されず、無視される。

- ◆ 高さ1mv以下の特殊地形を、兵はペナルティを受けることなく乗り越えることができる。
- ◆ 兵は特殊地形を昇り降りすることができ、高所から飛び降りることができる。
- ◆ 兵は昇ったり、降りたりしている最中に移動を完了することはできない。

- ◆ 接敵移動：最大3mvまでの移動を実行する。
- ◆ ユニットが近接戦闘中である場合、ユニットは攻撃対象となる敵ユニットに接近する、あるいは少なくとも同程度に接近している状態で移動を完了しなければならない。

飛行ユニットが移動するとき、移動の間にある兵や特殊地形を無視して、任意の水平方向に移動する。移動先の地点で移動を完了できる場合、その任意の場所に飛行ユニットを配置してもよい。なお、ユニットの中には、実際には飛べなくても飛行のキーワードを持つものもある。これは多くの場合、戦場を巧みに飛び跳ねたり、這い回ったりするユニットを表しているため、実際には飛べなくても飛んでいるようなものだ！

- ◆『**アタック**』アビリティを宣言するとき、自身が持つすべての攻撃において、その攻撃対象を選択する。
- ◆ユニットが**近接戦闘中**である場合、そのユニットは自身と**近接戦闘中**であり、かつ自身から**視認状態**であるユニットだけを攻撃できる。
- ◆**メレーアタック**をする場合、攻撃側の兵の**近接範囲内**に攻撃対象の一部が入っていないなければならない。
- ◆**レンジアタック**をする場合、攻撃対象は武器の**射程内**に一部が入っており、かつ**視認状態**でなければならない。
- ◆特に明記されていない限り、ユニットは**近接戦闘中**に**レンジアタック**を実行することはできない。

クリティカルヒットはそれ自体には効果がないが、追加の効果を引き起こすことがある(20.0 武器アビリティ参照)。

攻撃対象であるユニットのダメージプールに記録されているダメージの数を管理する。ダメージを受けているユニットの傍らにダイスを置いておくことでダメージ管理が便利である。

攻撃

16.0 攻撃対象の選択

ユニットが『**アタック**』アビリティを宣言するとき、ユニットは自身が持つ**攻撃**の対象として、ユニットを1個以上選ばなければならない。それぞれの兵が繰り出すことのできる攻撃の数は、その兵が使用する武器の【**攻撃回数**】と等しい。多くの場合、兵は自身のウォースクロール上に記載されているすべての武器で攻撃をする(メレーアタックには**近接武器**、レンジアタックには**遠隔武器**)。一部のウォースクロールでは、ユニット内に属する特定の兵は**特殊武器**を装備していたり、ユニットは攻撃の際に2個以上の武器の中からどれかを選ばなければならないと指定していることがある。

ユニットが**近接戦闘中**である場合、そのユニットは自身と**近接戦闘中**であるユニットだけを攻撃できる。兵が2個以上の攻撃を有する場合は、必要に応じて選択可能な対象に攻撃を振り分けることができる。

- **メレーアタック**は、**近接武器**によって実行される。攻撃対象であるユニットは、攻撃側の兵の**近接範囲内**に一部が入っており、かつ攻撃側の兵から**視認状態**でなければならない。装備しているすべての**近接武器**で、兵は攻撃をしなければならない。
- **レンジアタック**は、**遠隔武器**によって実行される。攻撃対象であるユニットは、攻撃側の兵が使用する武器の**射程内**に一部が入っており、かつ攻撃側の兵から**視認状態**でなければならない。特に明記されていない限り、兵は**近接戦闘中**に**レンジアタック**をすることはできない(20.0 武器アビリティ参照)。

17.0 攻撃手順

攻撃対象であるユニットに対して実行される攻撃ごとに、次の手順1-4を解決する。『**アタック**』アビリティにおいて2個以上の敵ユニットを選択した場合は、1個のユニットに対する攻撃をすべて解決した後、任意の順序で次のユニットを攻撃する。攻撃手順に慣れてきて、プレイスピードを上げたい場合は、「**ダイスロールの高速化**」(17.3 参照)を読み進めてみよう。

1. **ヒットロール**:ダイスを1個ロールする。ヒットロールが攻撃側の武器が示している【**ヒット成功値**】(ヒット)以上であれば、その攻撃は**ヒット成功**である:次の手順に進む。それ以外の場合、その攻撃は**失敗**し、攻撃手順はここで終了する。ヒットロールで修正前の出目1が出た場合は、それは**失敗**として扱われる。武器のヒットロールで修正前の出目6が出た場合は、その攻撃は**クリティカルヒット**として扱われる。
2. **ウーンズロール**:ダイスを1個ロールする。ウーンズロールが攻撃側の武器が示している【**ウーンズ成功値**】(ウーンズ)以上であれば、その攻撃は**ウーンズ成功**である:次の手順に進む。それ以外の場合、その攻撃は**失敗**し、攻撃手順はここで終了する。ウーンズロールで修正前の出目1が出た場合は、それは**失敗**として扱われる。
3. **セーブロール**:攻撃によって選択された**攻撃対象**のユニットを操作する司令官はダイスを1個ロールする。攻撃側の武器が示している【**貫通値**】の数、セーブロールは減算される。セーブロールで修正前の出目1が出た場合は、それは**失敗**として扱われる。攻撃対象であるユニットがセーブロールで【**防御力**】以上の出目を出した場合、その攻撃は**失敗**したものとして扱われ、攻撃手順はここで終了する。それ以外の場合、その攻撃は**成功**し、次の手順に進む。
4. **ダメージ量の判定**:攻撃は、武器の【**ダメージ量**】に等しい数のダメージをユニットに与える。加えられたダメージは、攻撃対象であるユニットの**一時的なダメージプール**に追加される。

『**攻撃**』アビリティの手順の中で実行されたすべての攻撃に対して、これらの手順を完了した後、そのアビリティにおける攻撃は**解決**され、**ダメージ手順**(18.0 参照)に進むことができる。

17.1 攻撃の修正と上限

ヒットロール、ウーンズロール、セーブロールには、絶大的な威力を誇るアビリティの組み合わせを防ぐために上限値が設けられている。ヒットロールまたはウーンズロールをする際、ロールに適用されるすべての+修正と-修正を合計する。ヒットロールとウーンズロールに対する修正の上限値は、最大+1の修正（プラス修正の場合）あるいは最大-1の修正（マイナス修正の場合）である。セーブロールをする際、ロールに適用されるすべてのプラス修正とマイナス修正を合計する。セーブロールに対する修正の上限値は最大+1の修正である。なお、ヒットロールとウーンズロールとは異なり、セーブロールから減算できる量に上限はない。

17.2 致命的ダメージ

アビリティの中には、致命的ダメージを与えるものがある。アビリティがユニットに致命的ダメージを与える場合、そのアビリティが与えるユニットのダメージプールに致命的ダメージの量を加算する（18.2 ダメージの割り振り参照）。

17.3 ダイスロールの高速化

ゲーム展開のスピードを向上させるために、多くの場合は同時に2個以上の攻撃をすることができる。同時に2個以上の攻撃をする場合、すべての攻撃は同じ【ヒット成功値】、【ウーンズ成功値】、【貫通値】、【ダメージ量】、同じ武器アビリティ（武器アビリティがある場合、20.0参照）を持っており、かつ同一の敵ユニットを攻撃対象にしていなければならない。上記を満たす攻撃を実行する場合、すべてのヒットロールを同時にし、すべてのウーンズロール、すべてのセーブロールも同時に実施する。次に、攻撃対象であるユニットに与えられるすべてのダメージを合計し、ダメージ手順に進む（18.0参照）。

ダイスロールの高速化をする最中に攻撃の攻撃手順が終了した場合、その特定の攻撃だけが終了するのであり、すべての攻撃における攻撃手順が停止するわけではない。



ストームキャスト・エターナルの大胆不敵な前進に激怒するラットオゴウルの群れは、狂ったようなストームキャスト・エターナルに突撃する。巨躯のスケイヴンは反撃を食らう前に、剥き出しの臂力と悍猛さでストームキャスト・エターナルを引き裂かんと試みる。

18.0 ダメージ手順

ユニットにダメージを与えるアビリティの効果を解決した後、以下の手順に従う：アビリティが2個以上のユニットにダメージを与える場合は、それらのユニットに1個ずつ、以下の手順を実行する。それぞれの司令官は、手番プレイヤーから順に、任意の順番で自軍のユニットにダメージを割り振る。

1. 適用できるのであれば、攻撃対象であるユニットのダメージプールにあるすべてのダメージに対して加護セーブを解決する。
2. ユニットのダメージプールにあるダメージを割り振り、撃破された兵を取り除く(18.3 参照)。

18.1 加護セーブ

加護のキーワードを持つユニットは、『加護セーブ』パッシブアビリティを得る。加護のキーワードの後に記されている数値は、『加護セーブ』の加護の値を示している。ユニットが加護(5+)を有する場合、加護の値は5になる。ユニットが2個以上の加護セーブを持っている場合は、最も数値の低い加護セーブが適用され、他の加護セーブは適用されない。

U パッシブ

加護セーブ：稀にみる反射神経、耐久力、神秘的な保護の源を通じて、これらの戦士はさまなければ致命的な傷とならん攻撃を巧みに避ける。

効果：ダメージ手順のステップ1において(18.0 参照)、このユニットのダメージプールにあるダメージ1ポイントにつき、D6の加護ロールを1回実行する。加護ロールの出目がこのユニットの加護の値以上であれば、その1ポイントのダメージはダメージプールから取り除かれる。

18.2 ダメージの割り振り

ダメージを与えるアビリティの効果を解決した後(攻撃、致命的なダメージ、またはその両方)、ダメージを割り振る必要がある。

ユニットにダメージを割り振るとき、そのダメージプールのダメージは1ポイントずつユニットに割り振られる。ユニットに割り振られるダメージの数がそのユニットの【体力】と等しくなるたびに、そのユニット内に属する1体の兵が撃破される(戦場から取り除かれる)。ユニット内に属する兵が1体取り除かれた後、そのユニットに割り振られているダメージの数は0にリセットされる。ダメージプールにあるダメージが無くなるまで、ダメージの割り振りを継続する。

ユニットに割り振られるダメージの数が、兵を撃破するのに十分でない場合は、現在ユニットに割り振られているダメージの数を記録する(多くのプレイヤーは、ユニットの傍らにダイスまたはマーカーをおいてダメージを記録している)。ユニットに1ポイント以上のダメージが割り振られているならば、そのユニットは**損傷状態**にある。

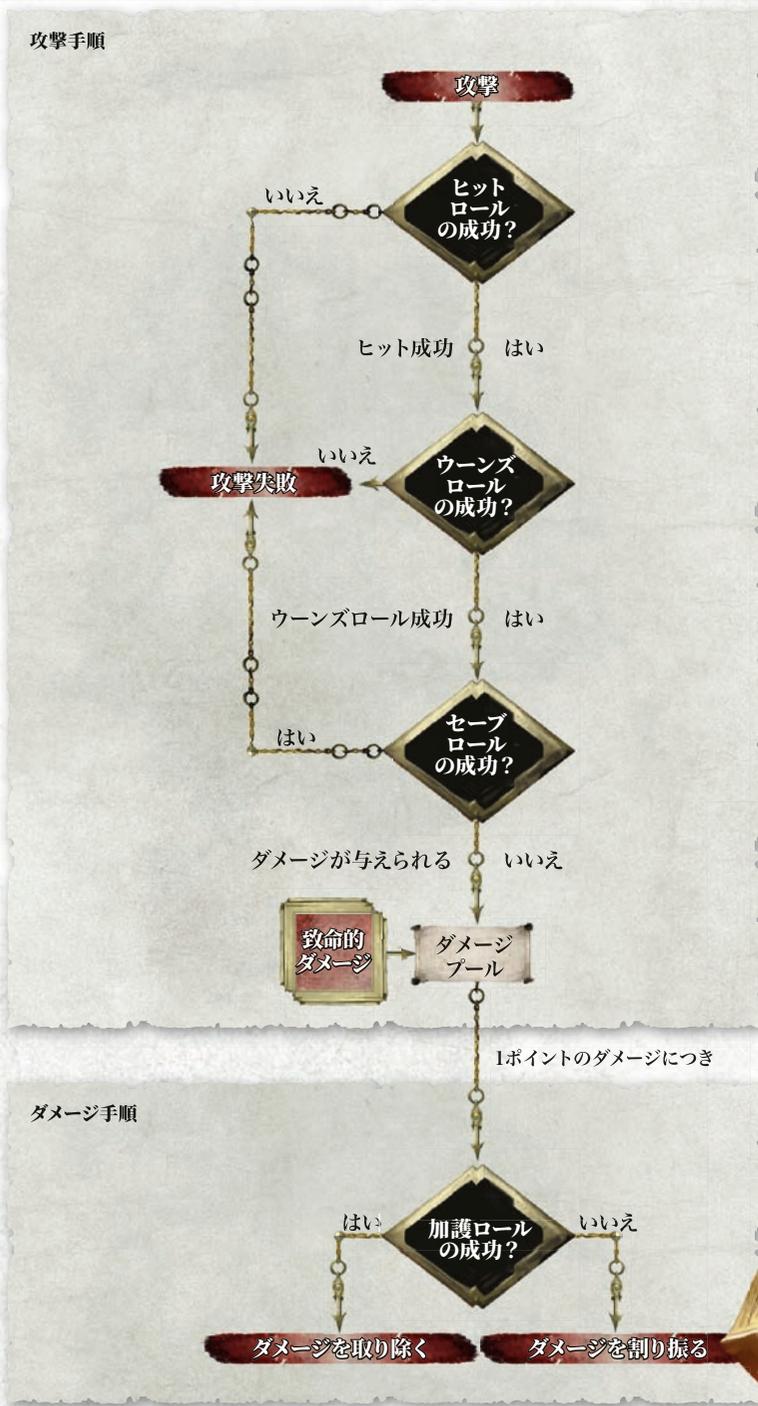
18.3 撃破された兵

ユニットを操作する司令官は、ユニット内のどの兵が撃破されたのかを選ばなければならない。しかしながら、撃破された各兵が戦場から取り除かれた後、そのユニットは単一のグループとして隊形を保っている必要がある(15.1 参照)。隊形を保つことができない場合は、そのユニットが単一のグループとして隊形を保つようになるまで、兵は1体ずつ取り除かれる。

18.4 全滅したユニット

ユニット内の最後の兵が撃破されたとき、そのユニットは**全滅**したことになる。また、そのユニットに与えられる残りのダメージはすべて無効になる。同様に、何かしらの影響によってユニットが全滅した場合、そのユニット内にいる兵はすべて撃破されたものとみなされ、ゲームから取り除かれる。

攻撃の図解



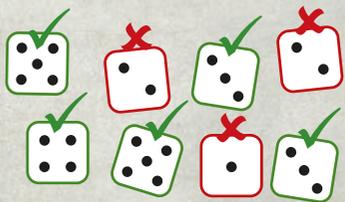
- ◆ 攻撃側は、D6のヒットロールを1回実行する。ヒットロールが攻撃側の武器が示している【ヒット成功値】(ヒット) 以上であれば、その攻撃はヒット成功である。
- ◆ 攻撃側は、D6のウーンズロールを1回実行する。ウーンズロールが攻撃側の武器が示している【ウーンズ成功値】(ウーンズ) 以上であれば、その攻撃はウーンズ成功である。
- ◆ 防衛側は、D6のセーブロールを1回実行する。攻撃側の武器が示している【貫通値】の数、セーブロールは減算される。セーブロールが防衛側ユニットの【防御力】を下回る場合、その攻撃は攻撃成功である。
- ◆ 攻撃対象に攻撃側の武器が示している【ダメージ量】に等しい数のダメージを与える。
- ◆ 加護ロールを解決する。
- ◆ ダメージの割り振りをする。
- ◆ ヒットロール、ウーンズロール、セーブロールで修正前の出目1が出た場合、それは失敗として扱われる。



攻撃の使用例

エリックが操作するストームキャスト・エターナルは、スピアヘッド形式のゲームでエマのスケイヴンと対峙中だ。エリックのリベレイターは突撃(14.3 参照)を実行する。そして『近接攻撃』アビリティの宣言手順において、リベレイターはエマのクロウロード(15.3 参照)に接敵移動をし、かつ自身が持つすべての攻撃(16.0 参照)の攻撃対象としてクロウロードのユニットを選択している。この例では、ゲームの展開を速めるために「ダイスロールの高速化」を用いている。

- 1 エリックが操作する4体のリベレイターは、装備している戦鎚で先に攻撃を実行する。各戦鎚はそれぞれ2回攻撃できる(戦鎚の【攻撃回数】は2であるため)。エリックは戦鎚に示されている【ヒット成功値】3+以上のヒットロール結果を出す必要がある。リベレイターは、8個のヒットロールのうち5個のヒットを成功させる。



エリックのヒットロール



✂	近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
	戦鎚	2	3+	3+	1	1	クリティカル(致命的)

- 2 次に、エリックは5個あるヒット1個につき、ウーンズロールを1回実行する。戦鎚は【ウーンズ成功値】3+を持つ。リベレイターは3個のウーンズロールを成功させる。



エリックのウーンズロール



- 3 3個あるウーンズロール1個につき、エマはセーブロールを1回実行する。エマのクロウロードは【防御力】4+を持つ。しかし戦鎚は【貫通値】1を持つため、エマの各ロールは1減算される。そのため彼女は、セーブロールで5以上の出目を出さなければならない。クロウロードは3個のウーンズロールに対してセーブロールを1個成功させる。その結果、戦鎚は【ダメージ量】1を持つため、ダメージプールに2ポイントのダメージが加算される。



エマのセーブロール



2

クロウロードのダメージプール

4 エリックは、強力な大鎧を装備しているユニット内の残りのリベレーターで、この手順を繰り返す。エリックは2個のヒットロールを成功させ、そのうちの1つは出目6によるクリティカルヒットである。この結果は、大鎧の『クリティカル(致命的)』武器アビリティを発生させる。これによって、大鎧は2ポイントの致命的ダメージを与えることになり(17.2参照)、ダメージプールに直接2ポイントのダメージが加算される。次に、エリックはもう1個の成功したヒットのウーンズロールをし、ウーンズロールを成功させた。



エリックのヒットロール



エリックのウーンズロール



4
クロウロードのダメージプール

✂	近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量	アビリティ
	大鎧	2	3+	2+	1	2	クリティカル(致命的)

5 エマは成功した1個のウーンズロールに対して、セーブロールを1回実行する。大鎧の【貫通値】は1であるため、再びエマのセーブロールは1減算される。残念ながら、エマのセーブロールは失敗に終わる。その結果、大鎧は【ダメージ量】2を持つため、さらにダメージプールに2ポイントのダメージが加算される。

リベレーターの攻撃は解決されたので、エマはダメージ手順に進む必要がある。



エマのセーブロール



6
クロウロードのダメージプール

6 クロウロードは重傷の危機にさらされている。ダメージプールには6ポイントのダメージがあり、クロウロードの【体力】は7しかないためだ!幸いなことに、クロウロードは加護(6+)を持っているため、ダメージを避ける最後のチャンスがある。エマはダメージプールにある6ポイントのダメージ1ポイントにつき、それぞれ加護ロールを1回実行する。加護ロールのうち2つは出目6であり、その結果ダメージプールから2ポイントのダメージが取り除かれる。

残りの4ポイントのダメージは、クロウロードに割り振られる。エマはクロウロードの傍らにダイスを置き、そのユニットに現在割り振られているダメージの数を記録する。

クロウロードは現在損傷状態にある。エマにとっては運の良いことに、これでエマはクロウロードの『窮鼠猫を噛む』アビリティを用いて、卑劣な解放者どもに復讐することができる……



エマの加護ロール



4

フェイズ開始時に『先手効果』を持つユニットが近接戦闘中ではないことがあるかもしれない。しかし『接敵移動』などの移動によって、そのようなユニットがフェイズの後半で「近接戦闘に突入」する可能性がある。そのような場合、フェイズ開始時に近接戦闘中ではなかったため、そのユニットは『先手効果』の効果を得ることはない。

別ユニットの近接攻撃の直後に『近接攻撃』アビリティを使用可能にするようなアビリティは、『先手効果』または『後手効果』のルール制限を無効にすることはないため、『先手効果』を持つユニットの直後に『後手効果』を持つユニットを選択して近接攻撃をすることはできない。

武器アビリティ『随行者』は、乗騎のような存在に対して、ユニットの能力を向上させる効果のほとんどを受けられないように制限している。

スペシャルルール

19.0 先手効果と後手効果

フェイズ開始時に近接戦闘中である『先手効果』を持つユニットが1個以上いる場合、それらのユニットが『近接攻撃』アビリティを使用するために選択されるまで、他のユニットを選択して『近接攻撃』アビリティを使用することはできない。すべての『先手効果』を持つユニットが近接攻撃をした後、手番プレイヤーは近接攻撃を実行する次のユニットを選択する。

近接戦闘中である『後手効果』を持つユニットが1個以上いる場合『後手効果』を持っておらず、かつ『近接攻撃』アビリティをまだ使用していない近接戦闘中のユニットが1個以上いるならば、『後手効果』を持つユニットを選択して『近接攻撃』アビリティを使用することはできない。

ユニットが『先手効果』と『後手効果』の両方を有する場合、どちらの効果も持っていないものとして扱う。

20.0 武器アビリティ

武器の中には、以下のパッシブ武器アビリティを1つ以上有するものがある。武器にクリティカルヒットが出た際に適用される武器アビリティが2つ以上ある場合、攻撃手順が開始される前に、攻撃側の兵を操作している司令官は、それらのアビリティのうち1つを選んで使用しなければならない。

共通武器アビリティ

対～ (+1 貫通値) :対象が「対～」のキーワードを持つか、「対～」の後の条件を満たす場合、この武器の【貫通値】は+1の修正を受ける(複数のこのアビリティは効果が累積する)。たとえば、武器が対突撃(+1 貫通値)と対英雄(+1 貫通値)を有する場合、現在のターン中に突撃を実行している英雄ユニットを対象とする攻撃は、武器の【貫通値】に+2の修正を受ける。

突撃 (+1 ダメージ量) :攻撃側ユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、この武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

随行者:この武器は、攻撃手順または【攻撃回数】に影響を与える味方ユニットが使用するアビリティの効果を受けない。

クリティカル (2 ヒット) :この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、その攻撃は攻撃対象であるユニットに1回ではなく2回ヒットしたものと扱われる。それぞれのヒットに対してウーンズロールを1回実行する。

クリティカル (自動ウーンズ) :この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、そのウーンズロールは自動的に成功する。この場合も、通常通りにセーブロールをする。

クリティカル (致命的) :この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、その攻撃はその武器能力値に示される【ダメージ量】に等しい数の致命的ダメージを攻撃対象であるユニットに与え、その攻撃の攻撃手順は終了する。

近接射撃:この武器は、攻撃側ユニットが近接戦闘中であっても、レンジアタックをするために使用できる。

21.0 回復

アビリティの中には、ユニットを回復するものがある。ユニットを回復するには、「回復」の後に記載されている括弧内の数値と等しい数のダメージをユニットから取り除く(たとえば回復(2))。



22.0 兵の復帰と追加

アビリティの中には、撃破された兵をユニットに復帰させたり、新たな兵をユニットに追加させたりすることを可能にするものがある。いずれの場合も、そのような兵は1体ずつ、このターン中に復帰あるいは追加されていない、そのユニット内に属する兵と隊形(15.1参照)を保つようにして配置される。新たに追加される兵は、追加される先のユニットがすでに敵ユニットと近接戦闘中である場合にだけ、敵ユニットと近接戦闘中の状態で配置できる。

23.0 トークン

ルール上、トークンは兵とはみなされていない。また視認状態、隊形、アビリティの目的のために無視したり、邪魔にならないようにトークンを移動してもよい。アビリティの対象としてトークンを選択することはできない。トークンの目的は、トークンが置かれたユニットの永続的な効果を示すことである。トークンを有するユニットが移動を完了したり、配置されるたびに、そのトークンをユニットの傍らに置く。

24.0 ユニットの配置

アビリティの中には、戦場にユニットの配置を可能にしてくれるものがある。戦場にユニットを配置するとき、そのユニットに属するすべての兵を配置しなければならない。それが不可能な場合は、そのアビリティを使用することはできない。初期配置フェイズ以外のフェイズ中に戦場に配置されたユニットは、その配置された同一のターン中の移動フェイズ中に『移動』アビリティを使用することはできない。

24.1 予備戦力ユニット

アビリティの中には、予備戦力にユニットの配置を可能にしてくれるものがある。予備戦力のユニットは戦場の上に配置されるのではなく、戦場の傍に配置される。第4バトルラウンド開始時『初期配置』アビリティによって予備戦力に配置されたユニットや予備戦力に残っているユニットはすべて全滅する。

24.2 代替ユニット

アビリティの中には、代替ユニットの配置を可能にするものがある。代替ユニットを配置するとき、アビリティに特に明記されていない限り、代替ユニットは元のユニットと同じウォースクロール種別、武器オプション、兵数を持っていないなければならない。これらの多くのアビリティは、代替ユニットの兵数の割合を指定している(たとえば、元のユニットの半数となる兵数)。このような場合は、元のユニットのどの兵が配置されるのかを選択してもよい。

それ以外の場合、代替ユニットは新しいユニットとして扱われる。元のユニットがバトル中に獲得したキーワードやアビリティ、そのユニットに適用されていた永続的な効果は、代替ユニットには適用されない。各ユニットは、それぞれ1度だけ代替ユニットに置き換えることができる。なお代替ユニットに置き換えられたユニットを、再び代替ユニットに置き換えることはできない。

25.0 護られし英雄

大型獣または戦闘兵器ではないすべての英雄は、『護られし英雄』パッシブアビリティを有する:

U パッシブ

護られし英雄: 率いる戦士たちの密集陣形によって、指揮官は危機から守られている。

効果: この英雄が、英雄ではない味方ユニットの近接範囲内に一部でも入っている場合:

- ・この英雄を攻撃対象とするレンジアタックは、ヒットロールに-1の修正を受ける。
- ・この英雄が歩兵である場合、その英雄から12mvより遠く離れているユニットは、その英雄をレンジアタックの攻撃対象として選択することはできない。

- ◆ 復帰する兵は、そのアビリティにおける手順の中で復帰していない、復帰先のユニットに属している兵と隊形を保つように配置されなければならない。
- ◆ 復帰する兵は、復帰先のユニットがすでに近接戦闘中である場合にだけ、敵ユニットと近接戦闘中の状態で配置できる。

このグリフクロウはトークンである。



代替ユニットは完全に新しいユニットとして扱われるため、たとえば代替される前のユニットが、そのウォースクロールに記されている「バトル中1回限り」のアビリティをバトル中の初期に使用していたとしても、新しい代替ユニットはそのアビリティを再び使用できる。

大型獣と戦闘兵器は『護られし英雄』アビリティのボーナスを受けない。なぜならこれらのユニットは、たとえ同胞に囲まれていたとしても、非常に目立つターゲットだからだ!



- ◆ ランダム能力値を使用する場合は、アビリティに必要なときに生成する。
- ◆ ランダム【ダメージ量】を使用する場合は、攻撃ごとに生成する。

26.0 ランダム能力値

いくつかのウォースクロールは、固定値の代わりにランダム能力値ロールを示している。そのような場合、アビリティに必要なとされる能力値の値は、当該ユニットの司令官によって生成される。

ランダム武器能力値の場合、『**アタック**』アビリティを宣言するたびに、その攻撃側ユニット内に属する各兵のためにランダム【攻撃回数】を生成する。また、その武器でダメージを与えるたびにランダム【ダメージ量】を生成する（各攻撃に対して個別にロールする）。

27.0 修正の順序

いくつかのアビリティの効果は、能力値またはロールを修正する。特に明記されていない限り、能力値またはロールは1より小さくなるような値に変更することはできない。例外は【貫通値】であり、【貫通値】の最小修正値は0である（「-」）。

能力値がランダム能力値ロール（上記参照）を使用する場合は、能力値が生成された後に、能力値への修正を適用する。

能力値またはロールが半分にされたり、整数以外の値に変更される場合は、最も近い整数にまで端数切り捨てを実施する。

次の順序で能力値の修正を適用する：

1. 能力値を固定値に設定する修正。
2. 能力値に対して掛け算または割り算をする修正。
3. 能力値に対して加算または減算をする修正。

同じ種別の修正が2つ以上ある場合（たとえば、能力値を設定する場合）は、効果の順序で適用される（30.0 参照）。



スケイヴンの技術は、あてにできぬほど何が起こるかわからない点で悪名高い。歪み石を動力とするスケイヴンの武器は、頼りなき一発を放って沈黙することもあれば、轟音を鳴り響かせて斉射を解き放つこともある。そして時に、警告なしに爆発することさえも！

28.0 上級アビリティのルール

- ・特に明記されていない限り、アビリティを使用するユニットまたはアビリティの一部として選択されるユニットは、戦場に配置されていなければならない。
- ・効果によってユニットが何かをできる、**してもよい**と記している場合、そのユニットを操作している司令官は、効果に記されている内容を解決するかどうかを選ぶことができる。
- ・効果が何かをしなければならない、**する必要がある**と記している場合、司令官には選択の余地がなく、効果に記されている内容を解決する必要がある。これが不可能な場合、効果は適用されないが、そのアビリティは使用されたものとして扱われる。
- ・アビリティの文中(大部分の場合、ウォースクロール)に「このユニット」が記されている場合、それはアビリティを使用しているユニットを指している。
- ・アビリティが2個以上のユニットに効果を付与する場合、そのアビリティを使用したプレイヤーは、どの順序でユニットがそのアビリティの効果を受けるのかを選択できる。
- ・効果を解決するとき、効果を受ける複数のユニットに対してダイスを振らなければならない場合、ダイスを振って1個のユニットに対する効果を解決した後、次のユニットの効果を解決する。
- ・アビリティが2個以上のユニットを選択するよう指示している場合、特に明記されていない限り、選択する各ユニットは異なるユニットでなければならない。

28.1 継続効果

アビリティの中には、すぐに解決されない効果を有するものもある(たとえば、「そのターン中、このユニットのセーブロールは+1の修正を受ける」または「そのターン中、このユニットは(加護5+)を持つ)。これらの効果は、指定されている時間の間、パッシブアビリティ(5.4参照)の効果の有するのよう扱われる。

28.2 「1回限り」「につき1回」のタイミング

アビリティの中には、タイミング欄に各フェイズにつき1回、各ターンにつき1回、バトル中1回限りと記しているものがある。アビリティがユニットによって使用される場合、そのアビリティを使用できる各ユニットは、そのフェイズ中、ターン中、バトル中にそのアビリティを最大1回使用できる。アビリティがプレイヤーによって使用される場合、そのプレイヤーは指定された時間の間に、そのアビリティを最大1回使用できる。

ユニットによって使用されるアビリティの中には、各フェイズにつき1回(アーミー)、各ターンにつき1回(アーミー)、バトル中1回限り(アーミー)と記しているものがある。これらのアビリティは、そのアビリティを使用できるアーミー内のユニット数に関係なく、そのフェイズ中、ターン中、バトル中に最大1回使用できるものとする。

29.0 両立しないルール

2つ以上のルールが両立せず、一方のルールが何かを何かをすることはできないと記している場合、それはもう一方のルールが最初のルールを明確に無効にできると示していない限り、それは何かを何かをすることができるまたはしなければならないと記しているルールよりも優先される。たとえば『通常移動』アビリティでは、その移動中に近接戦闘に突入することはできないと指定しているが、『飛行』アビリティでは、その移動中に敵兵の近接範囲を無視するようにと指定している。

上記を除いて、最も直前に使用したアビリティの効果が優先される。

30.0 効果の順序

パッシブアビリティの効果は、他のアビリティやルールの効果よりも直前に適用されているものとして扱われる。

手番プレイヤーが持つパッシブアビリティの効果は、対戦相手が持つパッシブアビリティの効果よりも直前に適用されているものとして扱われる。また、その対戦相手のパッシブアビリティは、中立的なパッシブアビリティ(たとえば、どちらのプレイヤーにも属していない特殊地形のパッシブアビリティ)の効果よりも直前に適用されているものとして扱われる。手番プレイヤーは、中立的なパッシブアビリティが適用される順序を選択する。

アビリティを使用しているのは誰か?

アビリティの大部分はウォースクロールに記載されているが、他の多くの箇所にも記されている。その最もの例は、共通コアアビリティである(14.0参照)。

ウォースクロール上に記載されているアビリティは、そのウォースクロールが示しているユニットによって常に使用されるが、ウォースクロールに記載されていないアビリティの中には、アビリティを使用するユニットを選択するように明示しているものがある。どちらの場合も、どのユニットがアビリティを使用するのかが明確にわかる。

ウォースクロールには記載されていないアビリティもあり、最も一般的なものは『強化』(4.1アーミー編成参照)であるが、それらは自軍側アーミー内の特定のユニットに付与される。このような場合、『強化』を付与されたユニットがそのアビリティを使用することになる。

ウォースクロールに記載されておらず、アビリティを使用するユニットを選択するように指示していないアビリティは、プレイヤーによって使用される。

最後に本セクションのルールとして、ルールがアビリティを使用するプレイヤーに言及している場合、これはそのプレイヤーが操作しているアーミー内のユニットによって使用されるアビリティも含まれる。

- ◆ 作戦目標マーカーは、40mmの丸型マーカーである。
- ◆ 兵の近接範囲内に作戦目標マーカーが一部も入っている場合、兵はその作戦目標を争奪している。
- ◆ 作戦目標を争奪している味方兵の【確保力】の合計が、その作戦目標を争奪している敵兵の【確保力】の合計を上回る場合、プレイヤーはその作戦目標を確保していることになる。
- ◆ 第1バトルラウンド開始時と各ターンの終了時に、自軍が作戦目標を確保しているかどうかを確認する。
- ◆ 自軍が確保している作戦目標は、対戦相手はその作戦目標を確保するまで、自軍側が確保しているものとしてみなされる。
- ◆ 特殊地形は作戦目標マーカーと同じ方法で確保されるが、その特殊地形を争奪する味方兵が1体もなくなった時点で、その特殊地形は自軍によって確保されていないものとして扱われる。

兵を移動させているときに、作戦目標マーカーが誤って動いてしまうことがある。これは特に問題ではなく、作戦目標の確保を決定する際に、それらを適切な位置に戻すことを忘れないでおこう。

ターン終了

31.0 ターン終了時の概要

各ターンの終了時に、以下の手順に従う。

1. 手番プレイヤーは、任意の順序で「**自軍側フェイズ終了時**」または「**任意のフェイズ終了時**」とタイミング欄に記載されているアビリティを使用できる。次に、対戦相手は任意の順序で「**敵軍側フェイズ終了時**」または「**任意のフェイズ終了時**」とタイミング欄に記載されているアビリティを使用できる。
2. 各作戦目標を確保しているプレイヤーを決定する（もしある場合）。
3. 手番プレイヤーは、バトル中に記載されている通りに勝利ポイントを獲得する。

32.0 作戦目標

多くのバトルプランでは、作戦目標マーカーで表されている作戦目標を確保することで勝利ポイントを獲得できる。特に明記されていない限り、作戦目標マーカーは直径40mmの丸型マーカーである。兵は作戦目標マーカーを乗り越えたり、作戦目標マーカー上で移動を完了できる。作戦目標マーカーが陣地の間の境界に配置されている場合、それらはすべての陣地内に一部が入っているが、どの陣地内にも全体が入っているとはみなされない。作戦目標マーカーは視認状態を遮ることはない。

32.1 作戦目標の争奪

特に明記されていない限り、兵の近接範囲内に作戦目標が一部も入っている場合、その兵はその作戦目標を争奪中である。ユニット内に属するいずれかの兵が作戦目標を争奪している場合、そのユニットはその作戦目標を争奪中である。

各ユニットは、ターンごとに1個の作戦目標を争奪できる。ユニットが2個以上の作戦目標を争奪できる場合、そのユニットを操作しているプレイヤーは、それらの中からそのユニットが争奪する作戦目標を1個選ばなければならない。双方のプレイヤーが、2個以上の作戦目標を争奪できるユニットが2個以上いる場合、作戦目標の確保を決定する前に、手番プレイヤーは自軍のユニットがどの作戦目標を争奪しているのかを最初に選ばなければならない。その後、対戦相手も同じように作戦目標を選択する。

32.2 作戦目標の確保

第1バトルラウンド開始時と各ターンの終了時に、手番プレイヤーが選んだ順序で各作戦目標に対して次の手順を実行する：

1. 手番プレイヤーから、各プレイヤーは争奪している作戦目標に対して自軍の各ユニットの確保スコアを決定する。ユニットの確保スコアは、作戦目標を争奪中であるユニット内に属するすべての兵の【確保力】を合計したものである。アビリティの中には、ユニットの【確保力】を修正するものもあるが、【確保力】を1より小さくなるような値に変更することはできない。
2. 各プレイヤーは、その作戦目標を争奪しているすべてのユニットの確保スコアを合計する。この合計は、該当する作戦目標に対する自軍のアーミー確保スコアである。アビリティの中には、ユニットの確保スコアを修正するものもあるが、確保スコアを1より小さくなるような値に変更することはできない。
3. プレイヤーたちは、対象となっている作戦目標のアーミー確保スコアを比較する。アーミー確保スコアの高い方のプレイヤーが、該当する作戦目標を確保したことになる。あるプレイヤーが作戦目標を確保したら、対戦相手がその作戦目標を確保するまで、そのプレイヤーが該当の作戦目標を確保し続けているものとみなされる。

32.3 特殊地形の確保

一部のバトルプランには、特殊地形を確保しなければならないものがある。特殊地形は作戦目標マーカーと同じ方法で確保されるが、その特殊地形を争奪する味方兵が1体もなくなった時点で、その特殊地形は自軍によって確保されていないものとみなされる。各ユニットは作戦目標1つと、特殊地形1つを同時に争奪できる。

33.0 バトルラウンドの終了時

各バトルラウンドの終了時に、手番プレイヤーは「**バトルラウンドの終了時**」アビリティを使用できる。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。各バトルプランは、指定された回数のバトルラウンドに基づいて展開される。バトルプランに指定された回数のバトルラウンド終了時に、バトルは終了する。その後、バトルプランに記載されているルールに従って勝者を決定する。

上級ルール

各上級ルールのセクションは独立した構成になっているため、それぞれのバトルパックはバトルパックで用いる上級ルールを指定できるようになっている。本書には、次の上級ルールのセクションがある：

指揮アビリティ (29-30 ページ)

これらのルールは、プレイヤーがどのようにして指揮ポイントを獲得し、アビリティや対戦相手のターンに反応したりすることができる強力な『指揮アビリティ』を使用する方法を説明している。『指揮アビリティ』ルールを使用していない場合は、指揮ポイントの記号があるアビリティを無視する。

特殊地形 (31-32 ページ)

これらのルールは、兵がどのように特殊地形とかかわるのか、たとえば兵がどのようにして遮蔽のボーナスを受けられるのか、どのようにして神秘的な力を呼び起こすのかなどの詳細が記載されている。

魔法 (33-34 ページ)

魔術師、神官、顕現を用いて、絶大な神秘的力を唱えたい場合は魔法を参照する。

アーミー編成 (35-38 ページ)

独自のアーミーロスターを作成し、連隊や戦闘陣形、強化をカスタマイズする準備ができていない場合は、アーミー編成を参照する。

特殊兵 (39 ページ)

ここでは『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の多くのユニットに見られるチャンピオン、スラヴ・ドクトラー、ミニージン、旗手、薬士と呼ばれる特殊兵のルールが記載されている。

戦術目標 (40 ページ)

戦術目標と呼ばれる副次目標をゲームに含めることで、ゲームにさらなる戦術的なチャレンジを追加する。

独自のバトルパックを構築

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』には、進行中のキャンペーンに連動した物語主導のバトルに焦点を当てた栄光への道・バトルパックから、バランスと対戦プレイに重点を置くスピアヘッド・バトルパックやマッチプレイ・バトルパックまで、多くの遊び方が存在する。

公式のバトルパックを使用するだけでなく、このセクションに収録されているルールを一揃いの機能として使用し、その中の要素を組み合わせて、独自のバトルプランやバトルパックを作って友人とプレイすることをお勧めする。

集めてきたミニチュアで友人と大規模なバトルを繰り広げたり、どの怪物が頂点に君臨するのか試してみたりと、きっと色々な遊び方を想像するだけでワクワクするはずだ。固有のバトルプランやスペシャルルールをデザインしたい場合もあれば、弟や妹に遊び方を教えるためにルールを単純におきたい場合もあるだろう。これらのルールは、個々の要望に合わせて自由に用いることのできる枠組みを与えてくれる。

ここでいくつかのアイデアを紹介したい：

- 上級ルールを用いてアーミー編成をする代わりに、お気に入りのブラックライブラリーの物語に基づいて、または自らが作り上げたシナリオに基づいて、アーミー編成を試みるのも楽しいかもしれない。たとえば、5体のストームキャスト・エターナルの英雄たちが、巨大な渾沌の怪物を相手にどこまで戦うことができるのかを試してみるのはどうだろうか？
- 戦場を各プレイヤーの陣地に分割し、作戦目標を配置し、バトルで起こる展開を一考し、自分だけのバトルプランをデザインしてみるのもいいだろう。楽しみながら、色々なアイデアを試してみよう。固定した場所に作戦目標を配置するのではなく、プレイヤーで交互に作戦目標を配置してみたり、二つの小さな戦場を境界門でつなげてみるのはどうだろうか？
- 上級ルールは、バトルにルールを一つずつ取り入れながら学んでいこう。たとえば『指揮アビリティ』のルールをまず試してみて、その次に『魔法』を加えてみる。最後にそれらを組み合わせて相手を出し抜き、『戦術目標』でポイントを獲得してみたりするのも良いかもしれない。



指揮アビリティ

- ◆ 指揮ポイントコスト(●)を持つアビリティは、すべて指揮アビリティである。
- ◆ 各プレイヤーは、各バトルラウンドの開始時に4指揮ポイントを獲得する。
- ◆ アンダードッグのプレイヤーは、追加の1指揮ポイントを獲得する。
- ◆ 各ユニットは、フェイズごとに1つの指揮アビリティを使用できる。
- ◆ 各アーミーは、フェイズごとにそれぞれの指揮アビリティを1回しか使用できない。
- ◆ 指揮アビリティを使用するには、指揮ポイントコストを支払う必要がある。

1.0 指揮アビリティの概要

『指揮アビリティ』と呼ばれる一部のアビリティは、そのアビリティを使用するために1ポイント以上の指揮ポイント(●)を必要とするものがある。指揮ポイントコスト(アビリティの右上隅に示される)を持つアビリティは、すべて指揮アビリティである。

1.1 指揮ポイントの獲得

各バトルラウンドの開始時に、アンダードッグを決定した後、各プレイヤーは4指揮ポイントを獲得する。アンダードッグのプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは追加の1指揮ポイントを獲得する。バトルラウンドの終了時に、プレイヤーの指揮ポイントは0ポイントにリセットされる(使用されていない指揮ポイントは破棄される)。

1.2 指揮アビリティの使用方法

指揮アビリティは、他のアビリティと同じように使用される。ただし、各ユニットはフェイズごとに指揮アビリティを1回だけしか使用できない。また、各アーミーはフェイズごとに、それぞれの指揮アビリティを1回しか使用できない。指揮アビリティを使用するには、指揮ポイントコストに等しい数の指揮ポイントを消費しなければならない。

2.0 ヒーローフェイズの指揮アビリティ

任意のヒーローフェイズ

1

再集結: 奮起を呼び起こす声によって、負傷した戦士たちは再び立ち上がり、新たな隊が倒れた同胞の意志を受け継ぎ戦場に立つ。
宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: D6の再集結ロールを6回実行する。ロール結果で4+が出るたびに、1再集結ポイントを獲得する。再集結ポイントは、以下の方法で使用できる:

- ・1再集結ポイントごとに、そのユニットを回復(1)する。
- ・ユニットの【体力】に等しい数の再集結ポイントを消費して、そのユニットに撃破された兵を1体復帰させることができる。

上記に示す任意の組み合わせで、再集結ポイントを消費してもよい。その後、消費されていない再集結ポイントは破棄される。

敵軍側ヒーローフェイズ

1

魔法の介入: 神秘なる力を習得せし戦士は、敵の策を妨害するために口早に呪文を唱える。

宣言: 味方魔術師または神官を1体選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットは、あたかも自軍側ヒーローフェイズ中かのように『呪文』または『奇蹟』アビリティ(必要に応じて)を1回使用できる。使用する場合、そのアビリティの詠唱ロールあるいは祈願ロールは-1の修正を受ける。

3.0 移動フェイズの指揮アビリティ

敵軍側移動フェイズ

1

再配置: 敵の動きに対して先手を打つため、戦士たちは急いで新しい位置に展開する。

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニット内の各兵は、最大D6mvまで移動できる。その移動は、敵ユニットの近接範囲内を通り抜けたり、近接範囲内で完了することはできない。

キーワード 移動、全力移動

リアクション: 自軍側が『全力移動』アビリティを宣言

1

駆け足、急げ! 指揮官の号令とともに、戦士たちは戦場の要所へと全力疾走で向かう。

使用者: その『全力移動』アビリティを使用しているユニット1個。

効果: その『全力』アビリティの手順の中で、全力移動ロールを実行しない。代わりに、選択されたユニットの【移動力】に6mvが加算され、そのユニット内の各兵がその『全力移動』アビリティの手順の中で移動できる距離を決定する。

4.0 遠隔フェイズの指揮アビリティ

敵軍側遠隔フェイズ

1

援護射撃: 战士们は近くの敵部隊に素早く一斉射撃を放ち、矢継ぎ早に戦闘へと突入する。

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットのレンジアタックを解決する。ただし、そのすべての攻撃は自身に最も近い視認状態の敵ユニットを攻撃対象にしなければならない。また、その攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

キーワード 遠隔攻撃、アタック

5.0 突撃フェイズの指揮アビリティ

敵軍側突撃フェイズ

2

報復攻撃: 決定的一打を必要とする战士们は、敵の前進を阻止したり、大胆な迎撃に打って出る。

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットは、あたかも自軍側突撃フェイズ中かのように『突撃』アビリティを1回使用できる。

リアクション: 自軍側が『突撃』アビリティを宣言

1

勝利に向かって進め: 軍勢の勢いが衰えようとした瞬間、魂が赤々と燃えるような指令が隊に新たな活力を与える。

使用者: その『突撃』アビリティを使用しているユニット1個。

効果: その突撃ロールをリロールできる。

6.0 攻撃(遠隔と近接)の指揮アビリティ

リアクション: 自軍側が『アタック』アビリティを宣言

1

全力攻撃: 熱狂的な勢いで战士们は使用者: その『アタック』アビリティを使用しているユニット1個。

効果: その『アタック』アビリティによる攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。この効果は、随行者・武器アビリティを有する武器にも適用される。

7.0 防御の指揮アビリティ

リアクション: 敵軍側が『アタック』アビリティを宣言

1

全力防御: 身に迫る攻撃を防ぐため、兵士たちは隊列を組む。

使用者: その『アタック』アビリティの攻撃対象となったユニット1個。

効果: このフェイズ中、その使用者ユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。

8.0 ターン終了時の指揮アビリティ

任意のターン終了時

1

強行突破: 战士们は巨躯なる塊となって、またその耐久力を駆使して、弱者どもを吹き飛ばしては敵陣を粉碎する。

宣言: このターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。次に、選択された味方ユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択しなければならない。選択された敵ユニットの【体力】は、このアビリティを使用する味方ユニットの【体力】より低くなければならない。

効果: その敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。次に、このアビリティを使用するユニットは、自身の【移動力】に示された距離まで移動してもよい。その移動は、移動開始時に近接戦闘中であつた敵ユニットの近接範囲を通り抜けたり、その近接範囲内で完了できる。ただし、その他の敵ユニットであれば、選択された味方ユニットはそのような敵ユニットを通り抜けたり、その近接範囲内で移動を完了することはできない。またその味方ユニットは、近接戦闘に突入するように移動を完了する必要はない。

キーワード 移動



特殊地形

シタデルの特殊地形リスト (65 ページ) には、『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の特殊地形が記載されており、それぞれがどの特殊地形アビリティを持っているのかが示されている。

1.0 特殊地形の概要

特殊地形は、戦場に戦術的な挑戦要素をもたらしてくれる。特殊地形の配置方法については、使用しているバトルプランまたはバトルパックを参照。

1.1 特殊地形の上に全体が入っている、特殊地形の背後にいる

兵のベースがその特殊地形上に配置されており、ベースのどの部分もその特殊地形の端を越えていない場合、その兵は特殊地形の上に全体が入っているとみなされる。「ユニットが特殊地形の上に全体が入っている」という場合、そのユニット内に属する全兵のベースのすべてが特殊地形の端を越えないように入っていなければならない。

ユニットが攻撃の対象となる時、攻撃側ユニットの兵から対象ユニットの兵まで直線を描くことができず、その直線が必ず特殊地形を通らなければならない場合、その攻撃対象のユニットは特殊地形の背後にいる状態とみなされる。攻撃対象が特殊地形の背後にいるかどうかを判定する際、攻撃側ユニットの近接範囲内に一部でも入っている特殊地形やその特殊地形の一部であるパーツは無視される。

1.2 共通の特殊地形アビリティ

それぞれの特殊地形は、以下のパッシブアビリティを1個以上有する：

遮蔽物：特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っているユニットを対象とする攻撃はヒットロールに-1の修正を受ける。攻撃側ユニットが現在のターン中に突撃を実行している、または飛行・キーワードを有する場合、そのマイナス修正を受けない。

通り抜け不可能：兵は、この特殊地形の一部を通り抜けて移動することも、特殊地形の上で移動を完了することもできない。また、兵をこの特殊地形の一部の上に配置することもできない。

射線妨害：飛行・キーワードを持っているユニットを除いて、ユニットがこの特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っている場合、そのユニットをレンジアタックの攻撃対象として選ぶことはできない。

力を秘めし地形：この特殊地形の3mv以内に一部でも入っている英雄は、『力を秘めし地形の解放』アビリティを使用できる(下記参照)。

不安定：兵はこの特殊地形を**通り抜ける**ことができる。しかし、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分に兵を配置できない。また兵は、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分でどのような移動も完了することはできない。

任意のターン開始時

力を秘めし地形の解放：力を秘めし大地から、英雄は神秘なる息吹を引き出す。

宣言：力を秘めし地形の3mv以内に一部でも入っている味方英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

効果：ダイスを1個ロールする。ロール結果が1であれば、選択された味方英雄はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が2+であれば：

- 選択された味方英雄が**魔術師**または**神官**である場合、このターン中、その英雄の詠唱ロールまたは祈願ロールは+1の修正を受ける。
- 選択された味方英雄が**魔術師**でも**神官**でもない場合、その英雄はあたかも**魔術師(1)**であるかのように『**打ち消し**』または『**顕現の追放**』アビリティを使用できる。

キーワード コア

1.3 特殊地形のサイズ

- 7mv × 7mv以下の面積に入りきる特殊地形は**小型地形**である。
- 小型地形ではないものの、7mv × 12mv以下の面積に入りきる特殊地形は**中型地形**である。
- 7mv × 12mv以内の面積に入りきることができない特殊地形は、**大型地形**である。

1.4 特殊地形の種別

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のそれぞれの特殊地形は、次のいずれかの種別である：

- 障害物
- エリア地形
- 陣営地形
- 射線妨害特殊地形
- 力を秘めし地形

バトルが開始される前に、プレイヤーはそれぞれの特殊地形に適用される特徴について合意しなければならない。

1.4.1 障害物

例：残骸、廃墟、像、バリケード
特殊地形アビリティ：遮蔽物、不安定

1.4.2 射線妨害特殊地形

例：森林、城壁
特殊地形アビリティ：遮蔽物、射線妨害、不安定

1.4.3 エリア地形

例：丘、^{ストームズピット}嵐の宝物庫
特殊地形アビリティ：遮蔽物

1.4.4 力を秘めし地形

例：魔力抽出器、^{クレンジング・アクアリス}浄化の聖水源、^{ネクス・サイフォン}魔力抽出器
特殊地形アビリティ：遮蔽物、力を秘めし、不安定

1.5 特殊地形

陣営の一部には、陣営地形と呼ばれる特殊な特殊地形がある。陣営地形には、固有の特殊地形ウォークスロールとアビリティが存在する。以下の例外を除いて陣営地形はユニットとしてカウントされない：

- ・突撃フェイズと近接フェイズ中、移動のルール上、陣営地形は近接範囲と近接戦闘の突入においてあたかもユニットであるかのように扱われる。ユニットは敵軍側の陣営地形があたかもユニットであるかのように、その陣営地形の $\frac{1}{2}mv$ 以内で突撃移動を完了することができる。
- ・あたかもユニットであるかのように、敵軍側は陣営地形をアビリティの対象として選択することができる。攻撃対象のユニットを選択するアビリティの場合にだけ、陣営地形はその効果を受ける。
- ・あたかもユニットであるかのように、陣営地形にダメージを与えることもできれば、全滅させることもできる。

1.6 特殊地形上の突撃ユニット

時として、敵ユニットが特殊地形の上に全体が入っているときに（たとえば、塔の頂上付近にいるユニット）、『突撃』アビリティを使用して敵ユニットに到達することができないことがある。これは、突撃ユニットが特殊地形を昇っている途中で移動を完了できず、特殊地形の上に兵を配置するために十分なスペースがないためである。このような場合、突撃ユニットは代わりに、その特殊地形の $\frac{1}{2}mv$ 以内で突撃を完了できる。ただし、これによって突撃ユニットが、特殊地形の上に全体が入っている敵ユニットと近接戦闘中になるように移動を完了できる場合に限られる。

1.7 情景

特殊地形の中には、森林や小さな遺跡がいくつもある、複数の情景モデルで構成されているものがある。同じ特殊地形の一部であるそれぞれの情景モデルは、すべてがその特殊地形のサイズに対応する範囲内に配置されなければならない（1.3 参照）。いくつもの情景モデルで構成されている特殊地形は、1 個の特殊地形として扱われる。



この戦場ではシタデルの特殊地形が使用されているため、プレイヤーはシタデルの特殊地形リスト（65 ページ）で、各特殊地形の特徴を簡単に調べることができた。

- 1 破壊された住居（障害物）
ドミヨルシニル
- 2 住居外壁（障害物）
- 3 守護聖像（障害物）
ガーディアン・アイドル
- 4 浄化の聖水源（力を秘めし地形）
クリンジン・クワ・クワリス
- 5 魔力抽出器（力を秘めし地形）
ネクサス・サイフォン
- 6 森林（射線妨害特殊地形）



2 つ目の戦場は、スクラッチビルドされた特殊地形を使用している。特殊地形を配置する前に、双方のプレイヤーは次に示されるように、使用しているそれぞれの特殊地形の特徴について話し合い、合意している。

- 1 力を秘めし地形
- 2 エリア地形
- 3 障害物
- 4 射線妨害特殊地形

- ◆ 魔術師は呪文を詠唱できる。神官は奇蹟を祈願できる。
- ◆ 各魔術師と神官は、フェイズごとにそれぞれのパワーレベルに等しい数の呪文や奇蹟を使用できる。
- ◆ 各魔術師は、フェイズごとにそのパワーレベルに等しい数の『打ち消し』アビリティを使用できる。
- ◆ それぞれの呪文や奇蹟は、ターンごとに1回しか使用できない。

呪文の例

自軍側ヒーローフェイズ

6

神秘の盾：詠唱者の同胞は神秘的な輝きに包まれ、危害からの加護を受ける。

宣言：この魔術師の12mv以内に全体が入っており、かつその魔術師から視認状態である味方ユニットを1個選択する。次に、2D6の詠唱ロールをする。

効果：このターン中、選択された味方ユニットは加護(6+)を持つ。

キーワード 呪文

奇蹟の例

バトル中1回限り、自軍側ヒーローフェイズ

7

蘇生：倒れた英雄の体が完全に治癒した状態で死から蘇る。

宣言：D6の祈願ロールをする。

効果：撃破された味方歩兵・英雄を1体選択し、戦場に復帰させる。この神官の3mv以内に全体が入る位置に、その味方英雄を配置する。

キーワード 奇蹟

魔法

1.0 魔術師と神官

魔術師は呪文を詠唱できる特殊なユニットであり、神官は奇蹟を祈願できる特殊なユニットである。呪文や奇蹟は強力なアビリティであり、バトルに劇的な影響を与えることができる。

1.1 パワーレベル

各魔術師と神官にはパワーレベルがあり、パワーレベルは魔術師(2)のようにキーワードの後に括弧内に示されている。魔術師または神官のパワーレベルは、フェイズごとに使用できる『呪文』『奇蹟』『追放』アビリティの数を決めている。これらは、任意の組み合わせで使用できる。たとえば魔術師(2)ユニットは、自軍側のヒーローフェイズ中に『呪文』アビリティを1回、『追放』アビリティを1回使用できる。

2.0 呪文

各呪文の宣言手順では2D6の詠唱ロールをするようにと記されている。詠唱ロールが呪文【詠唱値】(呪文の右上隅)以上でなければ、その呪文は詠唱に失敗し、その効果は解決されない。

詠唱ロールで修正前の出目1が2個以上出た場合、呪文は暴発する。呪文は失敗となり、その効果は解決されず、その呪文の詠唱を試みた魔術師はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。また、その魔術師はそのフェイズ中にそれ以上の呪文を使用できなくなる。

詠唱ロールが呪文の【詠唱値】以上であれば、その呪文のリアクション手順に進む(コアルール、5.2)。詠唱された呪文が打ち消されていない限り(4.0参照)、その呪文は詠唱成功となり、その効果が解決される。

3.0 奇蹟

各奇蹟の宣言手順では、D6の祈願ロールをするようにと記されている。祈願ロールで修正前の出目1が出た場合、奇蹟の祈願は失敗し、その効果は解決されない。また、その奇蹟を使用している神官は、D3儀式ポイントを失う。

祈願ロールで出目2以上が出た場合、次のいずれかを選択する：

- ・ 神官は、祈願ロールに等しい数の儀式ポイントを獲得する(儀式ポイントは複数のターンにわたって蓄積できる)。
- ・ 祈願ロールに神官が持つ儀式ポイントを加算する。その祈願ロールの結果が奇蹟の【祈願値】以上であれば(奇蹟の右上隅)、その奇蹟は成就し、その奇蹟の効果が解決される。その後、神官が持つ儀式ポイントの合計は0にリセットされる。

4.0 打ち消し呪文

各魔術師は、フェイズごとにそのパワーレベルに等しい数の『打ち消し』リアクションを使用できる。これは、「一度限りのルール」(コアルール、5.3)の例外である。

リアクション：敵軍側が『呪文』アビリティを宣言

打ち消し：魔法使いは敵が唱えんとする呪文の力を奪い、その効果を無と化する。

使用者：呪文の詠唱を試みようとしている、敵魔術師の30mv以内に一部でも入っている味方魔術師1体。

効果：2D6の打ち消しロールをする。打ち消しロールが呪文の詠唱ロールを上回る場合、その呪文は打ち消され、その呪文の効果は解決されない。このリアクションは、詠唱ロールごとに1回だけ使用できる。

キーワード 打ち消し

5.0 嫉妬に満ちた魔法使いと気まぐれな神々

最大1体の味方**魔術師**が、ターンごとに同じ呪文を1回だけ詠唱できる。例外は、その呪文が**無制限**のキーワードを持っている場合に限られる。同じように、最大1体の味方**神官**が、ターンごとに同じ奇蹟を1回だけ祈願できる。例外は、その奇蹟が**無制限**のキーワードを持っている場合に限られる。なお各ユニットは、フェイズごとに呪文または奇蹟アビリティを使用できるのは1回だけであることに注意する(「一度限りのルール」コアルール、5.3)。

6.0 習得している呪文と奇蹟

魔術師と**神官**は、習得している呪文や奇蹟しか使用できない。それぞれの**魔術師**と**神官**は、自身のウォースクロールに記されているすべての呪文や奇蹟を習得している。さらに、自軍のアーミーは必要に応じて取得している**呪文伝承**、**顕現伝承**、**奇蹟伝承**のすべての呪文と奇蹟を習得している(アーミー編成参照)。

7.0 顕現

顕現には、2つの種類が存在する：**魔術師**が召喚できる**永久呪文**と、**神官**が召喚できる**神秘現象**である。それぞれの顕現には、固有のウォースクロールがあり、その顕現の召喚を可能にする**呪文**や**奇蹟**は、その適切な**顕現伝承**に記されている。ターンごとに同じ顕現を召喚しようと試みることができるのは、味方**魔術師**または**神官**最大1体までである。以下の例外を除いて、顕現はユニットとして扱われない。

- ・移動や近接範囲、近接戦闘の突入、他のユニットを配置するルール上、顕現はあたかもユニットであるかのように扱われる。ユニットは敵軍側の顕現があたかもユニットであるかのように、その顕現の $\frac{1}{2}mv$ 以内で突撃移動を完了することができる。
- ・顕現が近接武器または遠隔武器を有する場合、顕現はあたかもユニットであるかのように『近接攻撃』や『遠隔攻撃』コア・アビリティを使用することができる。
- ・顕現が0(「-」)を上回る【移動力】を有する場合、顕現はあたかもユニットであるかのように『移動』コア・アビリティを使用できる。
- ・あたかもユニットであるかのように、敵軍側は顕現をアビリティの対象として選択することができる。攻撃対象のユニットを選択するアビリティの場合にだけ、顕現はその効果を受ける。
- ・あたかもユニットであるかのように、顕現にダメージを与えることもできれば、全滅させることもできる。
- ・顕現が0(「-」)の【移動力】を有する場合、顕現は移動できない。移動や近接範囲、近接戦闘の突入、他のユニットを配置するルール上、突撃フェイズと近接フェイズ中に顕現はあたかもユニットであるかのように扱われる。
- ・兵は顕現があたかも存在しないかのように、顕現を通り抜けることができるが、その顕現の上で移動を完了することはできない。

7.1 連結の解除

顕現を召喚した**魔術師**または**神官**が撃破された場合、召喚された顕現は戦場から取り除かれる。

7.2 顕現の追放

すべての**魔術師**と**神官**は、『顕現の追放』アビリティを使用できる：

◊ 自軍側ヒーローフェイズ

顕現の追放：魔術師または神官は、顕現を保たせる神秘なる力を打ち砕き、眼前の顕現を消し去る。

宣言：味方**魔術師**または**神官**を1体選択し、このアビリティを使用する。魔術師または神官の30mv以内に一部でも入っている顕現を1個選択し、2D6の**追放**ロールをする。

効果：追放ロールが顕現のウォースクロールに示されている【追放値】以上であれば、顕現は追放され、戦場から取り除かれる。なお、同じターン中にこのアビリティの攻撃対象として同一の顕現を選択できるのは1回だけである。

キーワード **追放**

魔術嫌いのコーン神!

魔術師と神官は、伝承の中でも異なる力の源を用いているが、前者は諸領域に行き渡る魔力を利用し、後者は神々自身の神聖な力を呼び起こしている。しかし、そのような細かい事柄は、諸領域の一般の者には忘れ去られている!ルール上、魔術師と神官の両方が持つこの驚くべき能力は、魔法という観点の中で扱われる。



最新のポイントコストは、『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』アプリで入手できる。また、ポイントの更新は warhammer-community.com サイトで確認できる。

バトルプロフィールは、ゲームのバランスを考慮した上で定期的に更新される。再公開される新しい情報は、以前の出版日または出版日が明記されていない能力表の内容を上書きする。

アーミー編成

1.0 はじめに

1.1 アーミーロスター

これらのルールは、バトルに備えるためにアーミーロスターの作成方法について説明している。warhammer-community.com サイトからダウンロードしプリントアウトすることが可能である。

1.2 ポイント上限

自軍のアーミーロスターを作成し始める前に、まずプレイヤー同士でバトルのポイント上限を設定する。自由にポイント上限を決めることができるが、多くのプレイヤーは 1000 ポイント、2000 ポイント、またはその間となるポイント数をポイント上限として設定している。1 個のユニットのポイントコストが、自軍のポイント合計の半分以上を上回ってはならない。

1.2.1 多勢に無勢

多くの場合、アーミーのユニットの合計ポイントコストは、ポイント上限と一致しないかもしれない。その場合でも、別ユニットを追加するのに十分なポイントが残っていないこともある。自軍のアーミーのポイントコストがバトルのポイント上限より 50 ポイント以上低い場合、第 1 バトルラウンドの開始時において自軍は追加の 1 指揮ポイントを獲得する。

1.3 バトルプロフィール

自軍のアーミーロスターを作成するときに必要な情報は、各ユニットのバトルプロフィールに記載されている。ユニットのバトルプロフィールは、そのウォースクロール(通常はバトルーム)と同じ書籍に収録されている。

2.0 陣営

自軍のアーミーロスターを作成するときに最初しなければならないことは、自軍の陣営(たとえば、ストームキャスト・エターナルまたはスケイヴン)を選ぶことである。

各陣営には固有ウォースクロール、バトルプロフィール、陣営ルールがある。陣営ルールはさまざまな書籍に記載されているが、最も一般的には陣営のバトルームに書き記されている。

2.1 戦闘陣形

多くの陣営には 1 つ以上の戦闘陣形が含まれている。それぞれの戦闘陣形は、自軍のアーミーに独自の効果をもたらしてくれる。選んだ陣営の陣営ルールにおいて、戦闘陣形の選択肢が説明されている。

2.2 名高き軍勢

一部の陣営は、名高き軍勢と呼ばれる特定のテーマに基づくアーミーを用いることができる。名高き軍勢を自軍のアーミーとして使用する場合、その名高き軍勢のルールは、そのアーミーが持つ通常の陣営ルールに置き換わる。

3.0 ユニットの追加

3.1 連隊

アーミーは 1 個以上の連隊で構成されており、各連隊は 1 体の英雄によって指揮されている。自軍のアーミーには少なくとも 1 個の連隊が必要であり最大 5 個の連隊を編成できる。連隊を追加するには、自軍の陣営から英雄を 1 体選び、次にその英雄に同行する英雄ではないユニットを最大 3 個まで選択する。

各英雄のバトルプロフィールには、連隊に追加できるユニットが一覧に示されている。また英雄ではないユニットのバトルプロフィールには、そのユニットが持つ関連キーワードが記載されている。いくつかの英雄のバトルプロフィールの中には(たとえばスペシャルキャラクター)、別の英雄の連隊に追加しても良いと記載しているものもある。



3.2 ジェネラル

自軍のアーミーから**英雄**を1体選び、自軍側のジェネラルを選択しなければならない。自軍のアーミーに属するユニットが**ウォーマスター**のキーワードを持っている場合は、それらの中からユニットを1個選択して、そのユニットをジェネラルにする必要がある。自軍のジェネラルの連隊は、**英雄**ではないユニットを最大4個まで編入できる。

3.3 増強ユニット

自軍のアーミーロスターにユニットを追加するとき、ユニットを増強ユニットとして追加できる。増強ユニットは、最小構成兵数の2倍の兵数を持ち、そのポイントコストは2倍となる。ユニットの最小構成兵数が1である場合、ユニットを増強ユニットにすることはできない。

3.4 固有ユニット

自軍のアーミーに同一の**固有**ユニットを編入できるのは1個までである。**固有**ユニットを増強ユニットにすることはできない。

3.5 名高き連隊

独自の連隊を編成するだけでなく、ポイントを消費して**名高き連隊**を1個編入することもできる。名高き連隊はあらかじめ編成されている連隊であり、それぞれが固有の特殊アビリティを持っている。それぞれの名高き連隊のルールは、どの陣営がその名高き連隊を編入できるのかを示している。名高き連隊に含まれているユニットは、それが総大将であったとしても自軍のジェネラルになることはできない。

3.6 支援ユニット

支援ユニットを用いることで連隊の制限なしに陣営から任意のユニットを編入できるが、それは敵にとって有利になる可能性がある。自軍のアーミーロスターの支援ユニットには、任意の数のユニットを追加できる。しかしながら、アーミーロスターに編入されている支援ユニットの数が最も少ないプレイヤーは、各バトルラウンドの開始時に追加の1指揮ポイントを獲得する（プレイヤーが同じ数の支援ユニットを有する場合、どちらのプレイヤーも追加の指揮ポイントを獲得しない）。連隊オプションの制限がある英雄を支援ユニットとして編入することはできない。

3.7 陣営地形

自軍の陣営に陣営地形あるいは一組となる陣営地形がある場合は、それらの中から自軍のアーミーロスターに1つ陣営地形を編入できる。陣営地形はポイントコストを消費しない。

4.0 最後の仕上げ

4.1 強化

陣営ルールの各セットには、ユニットに付与できる多くの強化が存在する。たとえば、英雄特性、乗騎特性、神器などである。

自軍の陣営ルールに記されているそれぞれの強化表から、強化を1個取得できる。それぞれの強化表には、その強化を取得できるユニットが一覧で示されている。**固有**ユニットは強化を取得することはできない。

アビリティの中には、追加の強化を取得可能にするものもあるが、同一のユニットは同じタイプの強化を最大1個までしか取得することができない。また、アーミーは同じ強化を最大1個までしか取得することができない。

4.2 伝承

自軍の陣営が用いることのできる**呪文伝承**を1つ選んでもよい。呪文伝承を選んだ場合、自軍のアーミーに属するすべての**魔術師**は、その呪文伝承からの呪文をすべて習得しているものとみなされる。

自軍の陣営が用いることのできる**奇蹟伝承**を1つ選んでもよい。奇蹟伝承を選んだ場合、自軍のアーミーに属するすべての**神官**は、その奇蹟伝承からの奇蹟をすべて習得しているものとみなされる。

自軍の陣営が用いることのできる**顕現伝承**を1つ選んでもよい。顕現伝承を選んだ場合、自軍のアーミーに属するすべての**魔術師**は、その顕現伝承からの呪文をすべて習得しているものとみなされる。また、自軍のアーミーに属するすべての**神官**は、その顕現伝承からの奇蹟をすべて習得しているものとみなされる。

- ◆ ポイント上限を選択する：1000ポイントあるいは2000ポイント。それ以外のポイント上限でプレイする場合は、対戦相手と話し合う。
- ◆ 自軍の陣営を選ぶ。
- ◆ 自軍の戦闘陣形を選ぶ（もしある場合）。
- ◆ 連隊を編成する。各連隊には、**英雄**1体と**英雄**ではないユニットが0-3個（ジェネラルの連隊である場合は0-4個）編入されている。
- ◆ 支援ユニットを追加する（もしいる場合）。支援ユニットは、連隊の一部ではないユニットである。対戦相手が自軍よりも多くの支援ユニットを有する場合、各バトルラウンド開始時に自軍は追加の1指揮ポイントを獲得する。
- ◆ 陣営地形を追加する（もしある場合）。
- ◆ 強化を選ぶ（各強化表から1つ）。
- ◆ 呪文伝承、奇蹟伝承、顕現伝承をそれぞれ1つ選ぶ。

アーミー編成の概要

これらのページでは、アーミーロスターの作成方法の概要を説明する。何も記入されていないアーミーロスターが必要であり、warhammer-community.com でダウンロードができる。これらの各ステップについては、35-36 ページで詳しく説明されている。

1. 上限ポイントに合意する

1000 ポイント



1-2 時間

2000 ポイント



2+ 時間

その他

(対戦相手と話し合っ合意する)



2. 自軍の陣営と 戦闘陣形を選ぶ



陣営

ストームキャスト・エターナル



戦闘陣形

先遣たる翼

3. 連隊の編成



ロード・ヴィジラント
(グリフストーカー騎乗)

⚙️ ジェネラル



リベレイター
5 体



リベレイター
10 体 増強



プロセキューター
3 体



ヴィンディクター
5 体

アーミーにつき連隊 1-5 個

⚙️ 英雄 1 体を選び、自軍側のジェネラルを選択しなければならない

各連隊には:



・英雄 1 体を選び



・英雄ではないユニット 0-3 個
(英雄がジェネラルの場合、0-4 個)

増強: ポイントコストとユニット構成兵数が 2 倍

4. 支援ユニットと陣営地形の追加



ストームドレイク・ガード



ロード・ヴィジラント
(グリフスターカー騎乗)



アナイレイター

自軍の陣営から追加ユニットを支援ユニットとして追加

1

対戦相手が自軍よりも多くの支援ユニットを有する場合、各バトルラウンド開始時に自軍は追加の1指揮ポイントを獲得



自軍の陣営に陣営地形がある場合、自軍のアーミーロスターに1つ編入可能

5. 強化の追加



自軍の陣営が用いることのできる各強化表から強化を1つ選ぶ

6. 伝承の選択



自軍の陣営が用いることのできる呪文伝承を1つ選ぶ(もしある場合)。



自軍の陣営が用いることのできる奇蹟伝承を1つ選ぶ(もしある場合)。



自軍の陣営が用いることのできる顕現伝承を1つ選ぶ(もしある場合)。

ユニットのキーワード欄に**豪傑** (1/10) が記されている場合、ユニット内の兵10体につき、そのうちの1体を豪傑にすることができる。

ミニチュアを見て豪傑、楽士、旗手はつきりしない場合は、ユニット内のどの兵がそうであるのかを対戦相手に知らせる。

特殊兵

1.0 豪傑

豪傑のキーワードを持つユニットには、**豪傑**・兵が1体以上いる。**豪傑**のキーワードの後に数字がある場合、その数字は、そのユニット内で豪傑になってもよい兵の割合を示している。それ以外の場合は、ユニット内にいる1体の兵が豪傑になることができる。**豪傑**のキーワードを持つユニットは、次のパッシブアビリティを得る：

✖ パッシブ

豪傑：古参戦士が先頭に立って戦う。

効果：このユニットの豪傑が使用する武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

2.0 楽士

楽士のキーワードを持つユニットには、**楽士**・兵が1体以上いる。**楽士**のキーワードの後の数字は、そのユニット内で楽士になってもよい兵の割合を示している。**楽士**のキーワードを持つユニットは、次のパッシブアビリティを得る：

🎶 パッシブ

楽士：太鼓や角笛の音によって鼓舞された兵士たちは、前へ前へとひたすら突き進む。

効果：このユニット内に楽士が1体以上いる間、そのユニットが『再集結』アビリティを使用した場合、D6の再集結ロールを追加で1個ロールできる。

3.0 旗手

旗手のキーワードを持つユニットには、**旗手**・兵が1体以上いる。**旗手**のキーワードの後の数字は、そのユニット内で旗手になってもよい兵の割合を示している。**旗手**のキーワードを持つユニットは、次のパッシブアビリティを得る：

🚩 パッシブ

旗手：戦闘の混乱の中で、掲げられし旗は部隊盛り返しの場となる。

効果：このユニット内に旗手が1体以上いる間、このユニットの確保スコアは+1の修正を受ける。



クランラット・豪傑



クランラット・楽士



クランラット・旗手

戦術目標

1.0 戦術目標の概要

バトル中、各プレイヤー戦術目標を達成することによって追加の勝利ポイントを獲得できる。

2.0 戦術目標の選択

戦術目標は、以下の『計略』アビリティを使用して選択される。

☆各バトルラウンドにつき1回、自軍側ターン開始時

計略:熾烈な戦いの中で生じる機会を掴み、時宜を得た策を講じるよう、隊に命令を出す。直前のバトルラウンドにおいて自軍が後攻であり、かつ現在のバトルラウンド中において自軍が先攻を選択している場合、自軍はこのアビリティを使用できない。

効果: まだ試みていない戦術目標を1つ選択する。このターン中、選択された戦術目標の達成を試みることができる。

2.1 戦術目標の達成

自軍側ターン終了時に、このターン中に試みた戦術目標を達成している場合、自軍は4勝利ポイントを獲得する。

3.0 共通戦術目標

揺らぐことなかれ: 戦線の戦況がどうであれ、決して揺らいではならぬ。守り抜き、敵を決して寄せつけるな。

自軍側ターン終了時に、そのターン中に2個以上の味方ユニットが近接攻撃を実行しており、かつ味方ユニットが1個も全滅していない場合、この戦術目標は達成される。

側近を討て: 指揮官の側近を討ち、敵将を追い詰めよ。

敵ジェネラルの連隊内にいるユニットを1個選択する。そのターン中に、選択された敵ユニットが全滅させられている場合、この戦術目標は達成される。

前線二箇所の襲撃: 二方向から攻め上がり敵を分断し、征服せよ。

自軍側ターン終了時に、そのターンの開始時に自軍側が確保していなかった作戦目標を自軍側が2個以上確保しており、かつそれらの作戦目標の1個以上がそのターンの開始時に敵軍側が確保していた作戦目標である場合、この戦術目標は達成される。

領地を奪え: 敵の領土内に足掛かりを確保せよ。

敵軍側陣地内に一部でも入っている、または全体が入っている特殊地形を1個選択する。その選択された特殊地形は自軍側陣地外に全体が入っていないなければならない。自軍側ターン終了時に、その特殊地形を自軍が確保している場合、この戦術目標は達成される。

要地を占拠せよ: 戦いの流れを支配できる戦場の中心を確保せよ。

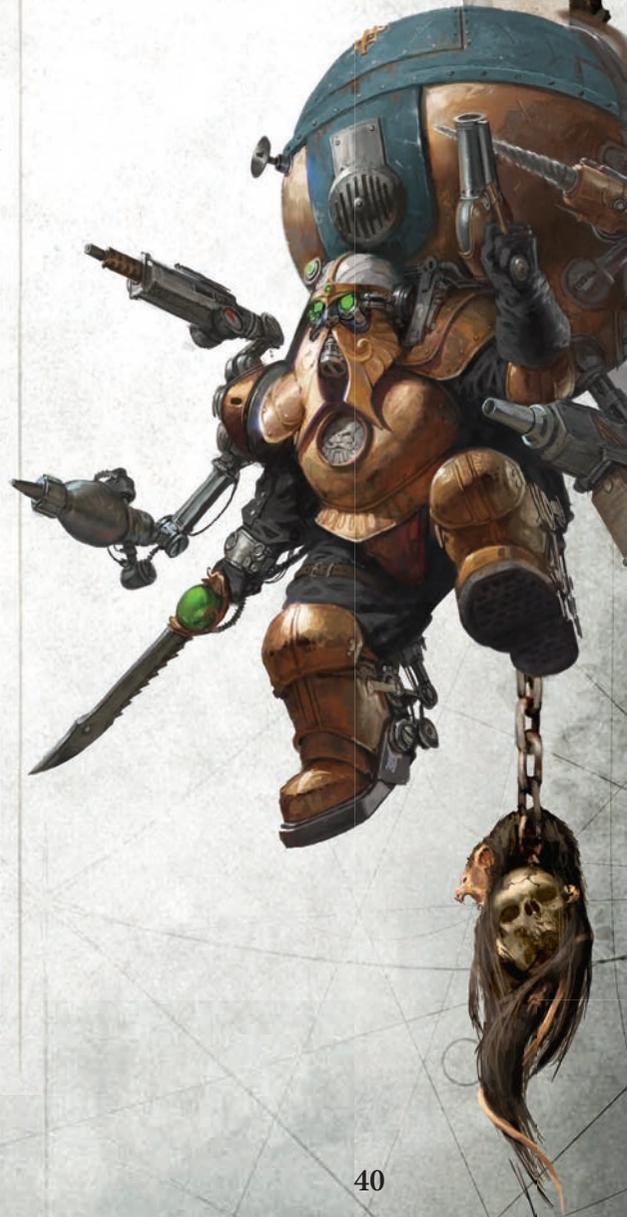
自軍側ターン終了時に、2個以上の味方ユニットが戦場の中心から3mv以内に入っており、かつそれらのユニットが近接戦闘中ではない場合、この戦術目標は達成される。

側面の陣: 敵を包囲し、その息の根を止めるために肉薄せよ。

自軍側ターン終了時に、短い方の各戦場端の6mv以内にそれぞれ1個以上の味方ユニットの一部が入っており、かつそれらのユニットが自軍側陣地内に全体が入っておらず、このターン中に配置されていないユニットである場合、この戦術目標は達成される。

◆ 戦術目標は、ターン開始時に『計略』アビリティを使用することで選択され、ターン終了時に達成される。

◆ それぞれの戦術目標から4勝利ポイントを獲得できる。



上級ルール

『マッチプレイ：境界戦争』をプレイする際には、コアルールに加えて以下の上級ルールを使用する：

- ・ 指揮アビリティ (29 ページ)
- ・ 特殊地形 (31 ページ)
- ・ 魔法 (33 ページ)
- ・ アーミー編成 (35 ページ)
- ・ 特殊兵 (39 ページ)
- ・ 戦術目標 (40 ページ)

戦場サイズ

ポイントコストが 1000 ポイントのバトルは、30mv × 44mv の戦場に 4 個の特殊地形を配置することをお

勧めする。

ポイントコストが 2000 ポイントでバトルは、44mv × 60mv の戦場に 8 個の特殊地形を配置することをお勧めする。

プレイヤーが、これらのポイントコスト上限以外でバトルをプレイすることに合意した場合は、戦場サイズや特殊地形の数は適宜自由に調整すると良いだろう。

マッチプレイ・バトルパック 境界戦争

1. アーミーの選択

各プレイヤーは、35 ページに記されている『アーミー編成』ルールを用いてアーミーを選択する。

2. 戦場の初期配置

プレイヤー間でロールオフをする。このロールオフの勝者が、どちらのプレイヤーが攻撃側となり、どちらのプレイヤーが防衛側となるかを選択する。

次に防衛側は、バトルマップ上で金色の輪で示された場所に作戦目標を配置する。その後、防衛側は特殊地形を配置する。各特殊地形はそれぞれの戦場端から 3mv より遠く離れ、かつ他のあらゆる特殊地形から 6mv より遠く離れ、なおかつあらゆる作戦目標から 3mv より遠く離れた位置に配置される。

作戦目標と特殊地形の配置が完了したならば、攻撃側は自軍が使用する陣地を選択する。選択されなかった方の陣地は防衛側陣地となる。その後、双方のプレイヤーは初期配置フェイズを解決する。初期配置は攻撃側から開始する (コアルール、10.0)。

勝利ポイント

プレイヤーは、自軍側ターンの終了時に、以下のように勝利ポイントを得る：

- ・ 自軍が少なくとも 1 個以上の作戦目標を確保している場合、自軍は 2 勝利ポイントを獲得する。
- ・ 自軍が 2 個以上の作戦目標を確保している場合、自軍は 2 勝利ポイントを獲得する。
- ・ 自軍が対戦相手よりも多くの作戦目標を確保している場合、自軍は 2 勝利ポイントを獲得する。



バトルの長さ

第4バトルラウンド終了時に、『境界戦争』のバトルは終了する。

勝利条件

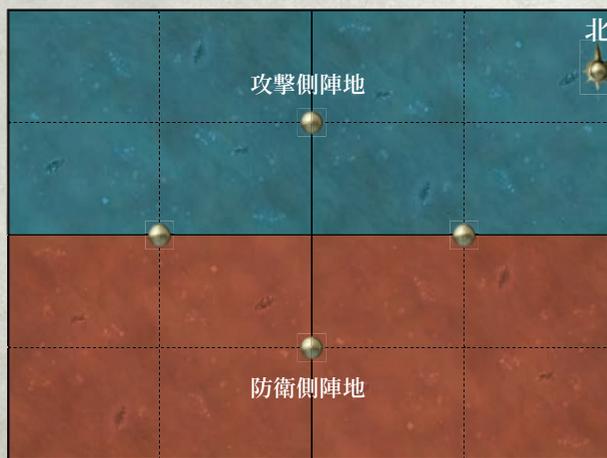
バトル終了時に、最も多くの勝利ポイントを獲得しているプレイヤーが大勝利を取る。

バトル終了時の勝利ポイントが同数である場合、自軍のジェネラルが生存しているプレイヤーが1人しかいない状態であれば、そのプレイヤーが辛勝を取る。バトル終了時の勝利ポイントが同数であり、双方のジェネラルが生存しているか、双方のジェネラルが生存していない場合、バトルは引き分けとなる。

バトルプラン 境界戦争

二つの軍勢が、互いの支配地域を分かち重要拠点の奪取を決断した。そこを奪えば、敵領地の奥深くまで攻め入ることが可能となる。

特殊状況：敵軍側陣地内にある作戦目標を自軍が確保している場合、追加で2勝利ポイントを獲得する。アンダードッグのプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは双方のプレイヤーの陣地内にある作戦目標を1個確保しているごとに、追加で1勝利ポイントを獲得する。



神々自身によって鍛造されし鎧を身に纏い、ストームキャスト・エターナルは戦場で不屈の力を振るう。だが輝かしい戦士一人ひとりを圧倒する数のスケイヴンが陰で刃を研ぐ……。



スピアヘッド



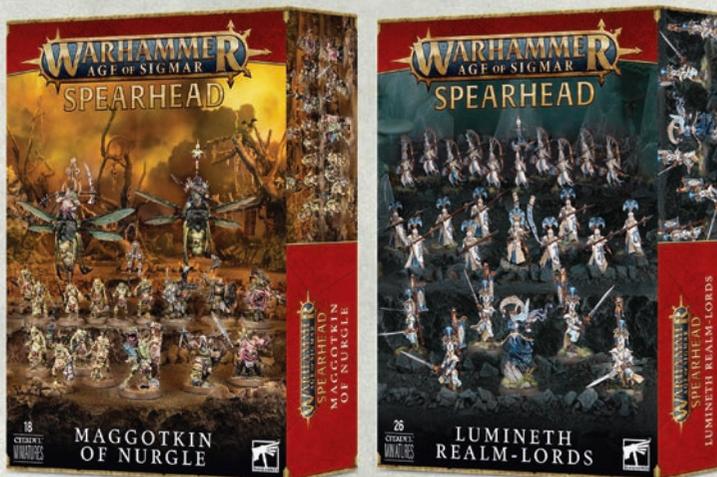
スピアヘッド

シグマーの御代は苛烈さを増している。渾沌の軍勢が地平線上に姿を現わし、再び〈定命の諸領域〉を混乱と暴力で脅かそうとしている。このような困難な時代の跡を追うようにして、未開の奥地に今なお存在する、いにしへの力が眠る場を探し求めるべく先遣部隊が諸領域の各地へと派遣されているのだ。君は戦いの呼び声に応じて、先遣部隊を勝利へと導いてくれるだろうか？

スピアヘッドの世界へようこそ！スピアヘッド形式では、プレイヤーは戦術的な小規模戦闘を手早く繰り広げることができるため、初心者も古からのプレイヤーもどちらも楽しめる仕組みになっている。スピアヘッド形式では、各アーミーは一個の独立したボックスセットとして使用可能となっており、すぐに軍勢を編成可能だ。加えて、スピアヘッド形式のバトルは小さな戦場で展開されるため、限られた場所でもゲームを遊ぶことができる。スピアヘッドでは、それ専用調整されたルールを使用するため、すべてのバトルが最後の瞬間まで緊迫した刺激的なバトルが繰り広げられる。

スピアヘッド・ボックスセット

スピアヘッド形式のバトルは、最も簡単にプレイ可能だ。各プレイヤーは、何種類ものスピアヘッド・ボックスセットの中から1個を選択してアーミーを選択することになる。スピアヘッド・ボックスセットはそれぞれが、バトルをプレイするために必要なすべてのミニチュアを含む、完全なアーミーとなっている。25種類の異なるスピアヘッド・ボックスセットのルールは warhammer-community.com において無料でダウンロードできる。モデルをビルドしたら、すぐにバトルをプレイできるようになっている。



スピアヘッド・バトルパック

古からのプレイヤーであれば、スピアヘッド・バトルパックに収録されているルールと、バトルパックに収録されているルールには共通点があることに気付くだろう。だが、スピアヘッド・バトルパックのルールはスピアヘッドで特に機能するように調整されている。このため、スピアヘッド形式をプレイするためにはバトルームは必要ではなく、『コアルール』とスピアヘッド・バトルパックだけでプレイ可能だ。スピアヘッド・バトルパックは以降のページで紹介している。このため、スピアヘッドはウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーを初めてプレイするプレイヤーにとっても、リプレイ性や戦術的奥深さを手軽な形式で遊びたいと考えるプレイヤーにとって最適な形式なのだ。



更なる戦いへの誘い

スピアヘッド・アーミーを一通り遊んだ後は、新たな挑戦を求めたくなるだろう。プレイヤーの中には、もっとスピアヘッド・バトルパックでプレイするために、他のスピアヘッド・ボックスセットを「幅広くコレクションする」人もいるだろう。その場合、スピアヘッドで他の陣営をどのようにプレイするのを見てみたり、秩序や渾沌、死、あるいは破壊といった各大同盟のスピアヘッド・アーミーをコレクションしようとするかもしれない。

他にも「深く掘り下げてコレクションする」ことを選ぶプレイヤーもいるだろう。つまり『栄光への道』やマッチプレイのような、さまざまなバトルパックをプレイできるアーミーを構築するために、スピアヘッド・アーミーで使用した陣営の中から更にユニットを集めていくというものだ。この場合は、君が選択した陣営のバトルームを入手することから始めると良いだろう。

バトルーム

バトルームは、定命の諸領域のさまざまな陣営に関する究極のガイドブックだ。各バトルームには、詳細な伝承や刺激的なアートワーク、そしてすばらしいミニチュアのショーケースがふんだんに収録されている。さらに重要なのは、ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのほとんどのゲームで、自分のアーミーを使用する際に必要となる陣営ルールやウォースクロールも収録されていることだ。

モデルのビルド方法

スピアヘッド・ボックスセットを組み立てる際に、異なる二つのユニットの中から一個を選択できる場合がある。どちらのユニットをビルドするかは、そのアーミーのスピアヘッド・ルールを確認する。

多くのユニットにはチャンピオンやスタンダード・ベアラー、ミュージシャン、あるいはスペシャルウェポンや二刀流を装備した兵などを加える選択肢がある。スピアヘッドでは、これらのオプションのルールはほとんどが簡略化されているが、

このような追加要素で君のユニットを素晴らしい見た目にするのをオススメしている。そのような兵は戦場で輝いて見えることだろう。その上、他のバトルパックでこのアーミーを使用する際には、追加ルールによって優位を得ることができるようになる！



ツリー・レヴェナント・ミュージシャン・シルヴァネス



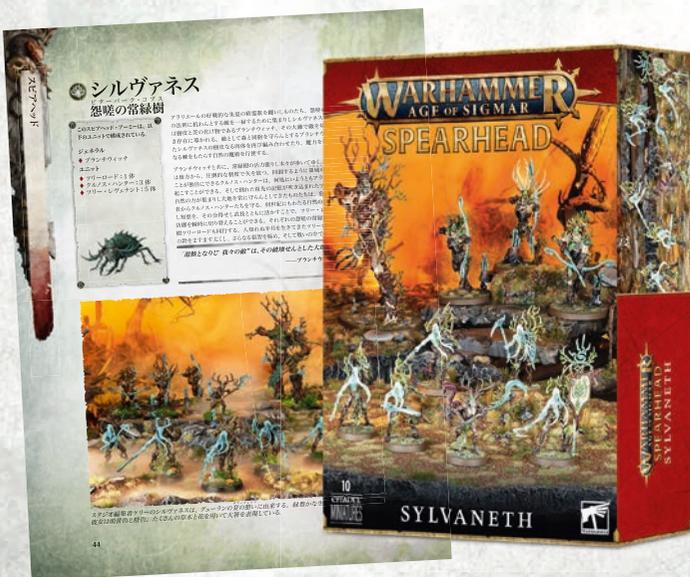
スピアヘッド形式でプレイをすれば、友人たちとウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのゲームを今までにないほどに手早く簡単にセットアップできる。君のスピアヘッド勢力をテーブル上に並べ、カードをシャッフルするだけでプレイできるんだ！

はじめに

以下には、初めてスピアヘッド形式のバトルをプレイする際の段階的な説明が記されている。
これらの手順に沿って進めることで、すぐにスピアヘッドをプレイすることができる！

1. スピアヘッド・アーミーの選択

スピアヘッドでは、プレイヤーは独自のルールとウォースクロールを持つ、スピアヘッド・アーミーと呼ばれる定められたユニットを使用する。
各スピアヘッド・アーミーが必要なすべてのモデルは、対応するボックスセットに収録されている。



- すべてのスピアヘッド・アーミーには、スピアヘッド・ボックスセットと一連のスピアヘッド・ルールが用意されている。25個の異なるスピアヘッド・アーミーに関するルールはwarhammer-community.comにおいて無料でダウンロードできる。
- ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーに登場する多くの陣営の中から選ばれたスピアヘッド・アーミーは、各々が異なるミニチュアだけでなく、独特なテーマとプレイスタイルを提供してくれる。
- 各スピアヘッド・ルールの最初のページには、そのアーミーとアーミーを構成するユニットの伝承が詳述されている。さらにスタジオのメンバーの一人がビルドとペイントを行なったアーミー例のショウケースも記載されており、シンプルだが効果的なペイント方法が自分のアーミーの外見を、いかに輝かしくものしてくれるかが示されている！

2. 戦場の領域を選択

スピアヘッド形式のバトルは領域戦場で争われる。

領域戦場の各陣地は、〈定命の諸領域〉の八個の領域のうちの一つをテーマにしている（『領域戦場』、50ページを参照）。



3. 自軍の連隊アビリティと強化を選択

各スピアヘッド・アーミーには、2種類の連隊アビリティとジェネラルが使用できる4種類の異なる強化の選択肢がある。バトル開始時、プレイヤーは自軍が使用する連隊アビリティと強化をそれぞれ1個ずつ選択する(『スピアヘッド・アーミー』49ページを参照)。



- すべてのスピアヘッド・アーミーは戦闘特性、連隊アビリティ、強化を有している。
- 戦闘特性とは、あらゆるバトルで使用される自軍のルールやアビリティのことだ。
- 連隊アビリティや強化は、各バトルの開始時に選択されるものだ。さまざまな組み合わせを試してみ、君が一番合ったものを見つけてほしい。連隊アビリティや強化の中には、特定の敵に対してより有効なものもある。このため、敵軍の長所と短所をよく調べてから選択しよう!

4. 自軍のウォークロールを準備する

各スピアヘッド・ルールセットには、君がスピアヘッド・アーミーで使用する全ユニットのウォークロールが収録されている。ウォークロールには、ユニットの俊敏さや頑強さ、装備している武器、特殊なアビリティが詳述されている。



- スピアヘッド・アーミーに登場するすべてのユニットは、その能力値や武器が記されているウォークロールを有している。
- また、そのユニットが使用可能な独自のアビリティもウォークロールに記されている。
- すべてのウォークロールの下部には**英雄**や**魔術師**、**大型獣**、**歩兵**といったキーワードも表記されている。

5. バトルプレイ!

スピアヘッド形式のバトルは多くの場合、プレイ時間は1時間半程度となる。バトル中、各プレイヤーは勝利ポイントの獲得を目指す。バトル終了時に、最も多くの勝利ポイントを獲得していたプレイヤーが勝者となる!

コアルール

このバトルパックを使用してゲームをプレイするには、『コアルール』が必要になる。コアルールは、兵の動かし方やアビリティの使用法といった、ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーの基本部分を解説するものだ。コアルールは5-27ページに記載されている。

このバトルパックを使用する際には、上級ルールは必要ではない。

スピアヘッドの魔術師と神官
スピアヘッドに登場するユニットには、**魔術師**や**神官**のキーワードを持つものがある。君が他のバトルパックでのプレイに慣れている場合は、スピアヘッドでは上級ルール（『コアブック』参照）の『魔法』は使用されないで注意する必要がある。これは、打ち消しロールや暴発などは発生しないことを意味している。呪文や奇蹟は、他のアビリティと同様に解決される。

スピアヘッド バトルパック 炎と翡翠

1.0 スピアヘッド・アーミー

スピアヘッド形式のバトルでは、各プレイヤーはスピアヘッド・アーミーの司令官となる。スピアヘッド・アーミーは、独自のルールとウォースクロールを持つユニット群で構成されている。16-113ページには、25個の異なるスピアヘッド・アーミーに関するルールが記されている。

1.1 アーミー編成

すべてのスピアヘッド・アーミー・ルールの最初のページには、**アーミー編成**が記されている。これは、そのスピアヘッド・アーミーに含まれるユニットは、どの兵がジェネラルなのかを示すものだ。他のウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのアーミーとは異なり、スピアヘッド・アーミーの編成は固定されており、変更できない。

1.2 戦闘特性

すべてのスピアヘッド・アーミーは一個以上の**戦闘特性**を持つ。これらはアーミーの一部、あるいはすべてのユニットに適用される強力で、設定上のテーマを持つアビリティだ。たとえば、ストームキャスト・エターナルの『神聖同胞団』の戦闘特性は、バトル中に一回限りだが敵を強力に打ち据えることができるアビリティだ。一方で『罅り穴からの奇襲』の戦闘特性は、スケイヴンの戦士が敵戦線の背後から戦場に現れることを可能にする。

1.3 連隊アビリティ

すべてのスピアヘッド・アーミーには2個の**連隊アビリティ**の選択肢があり、それぞれがバトル中に異なる力をアーミーに与えてくれる。

1.4 強化

すべてのスピアヘッド・アーミーには、異なる4個の**強化**があり、それらから選ぶことができる。これらはアーミーのジェネラルをアップグレードするものであり、さまざまな方法でジェネラルをより強力なものにしてくれる。

1.5 スピアヘッド・ウォースクロール

このバトルパックには、各スピアヘッド・アーミーのすべてのユニットのウォースクロールが収録されている。スピアヘッド・ウォースクロールは、バトルームに記載されているウォースクロールと類似しているが、スピアヘッド形式のために調整されたものであり、他のバトルパックでの使用はできない。

移動力
D6+8

体力
2

6+
[回復]

1
確保力

スピアヘッド・ウォースクロール
スクイッグホッパー

※ 近接武器	攻撃回数	ヒット	ウェンズ	貫通値	ダメージ	アビリティ
スリッパ	2	4+	5+	1	1	・
スクイッグの牙の生え揃った口	3	4+	3+	1	1	随伴者

※ 任意の移動フェイズ
ビヨーン！ビヨーン！ビヨーン！スクイッグホッパーが敵の頭の上を飛び跳ねて、戦場を駆け回っていきただけで、大変な脅威となる。

注意：このフェイズ中、このユニット内の兵が移動中に降りかけた敵ユニットを1個選択する。その後、このユニット内にいる兵1体につき、それぞれダイスを1個ロールする。

効果：ロール結果で4+が出たときに、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

スクイッグホッパーは狂ったように飛び跳ね、衝突した時には敵軍をもたふす。その途中にはグロッドがしがみついたり、武器を手にした腕を振り回したりするのを見ることが出来る。スクイッグホッパーの周りに自分加わろうとするのは、最も危険な状態だ。グロッドがいないものだと、口に牙が生えればほとんど不可能で、垂り手は指にゴツゴツしたスクイッグの身体しがつくと、指の間で切り落とされることがある。

キーワード

騎兵、飛行

2.0 領域戦場

スピアヘッド形式のバトルは領域戦場で争われる。プレイヤーたちは自軍のスピアヘッド・アーミーを選択した後、バトルで使用する領域戦場について合意しなければならない。各領域戦場には、その領域戦場での戦い方を解説しているバトルプランとともに、対応するスピアヘッドデッキが付属している。

領域戦場は30mv × 22mvの両面ボードとなっており、各面が異なる〈定命の諸領域〉に対応している。最初の領域戦場は炎と翡翠だ。これは片面が炎の領域アキュシーを表しており、その裏面は生命の領域グーランを表すものとなっている。

3.0 スピアヘッドデッキ

スピアヘッドデッキは、スピアヘッド形式のバトルで使用するカードセットだ。各領域戦場には、それぞれ独自のスピアヘッドデッキが設定されている。各スピアヘッドデッキは2個の特殊状況デッキ（領域戦場の各面に一個ずつ）と2個の戦術目標デッキ（各プレイヤーに一個ずつ）で構成されている。

3.1 特殊状況カード

特殊状況デッキは特殊状況カードで構成されている。特殊状況とは、現在プレイ中のバトルラウンドに適用されるスペシャルルールのことだ。特殊状況カードの各デッキは、それぞれが領域戦場の特定の面に対応している。

3.2 戦術目標カード

各戦術目標デッキは戦術目標カードで構成されている。各戦術目標カードには「戦術目標」と「指揮アビリティ」の二種類のルールが記されている。戦術目標カードに記載されている条件を満たせば、自軍は自軍側ターン終了時に勝利ポイントを獲得できる。もしくは、戦術目標カードに記載されている「指揮アビリティ」を使用して、直接的なボーナスを即座に得ることもできる。一枚のカードは、どちらか一方の効果しか使用できないため、注意深く選択すること！

「指揮アビリティ」には使用できるタイミングと、適用される効果が記載されている。効果が解決された後、そのカードは破棄される。同一フェイズ中に、同じユニットに対して複数回「指揮アビリティ」を使用できる。

4.0 スピアヘッド・バトルプラン

各領域戦場には、対応するバトルプランが設定されている。バトルプランでは、どのようにバトルをプレイし、どのように勝者を決めるのかが指示されている。

『炎と翡翠』で使用する領域戦場のバトルプランは55-56ページに記載されている。

アキュシーの特殊状況デッキ



グーランの特殊状況デッキ



戦術目標デッキ



5.0 特殊地形

あらゆるスピアヘッド形式のバトルでは、アーミーは2個の大型特殊地形と2個の小型特殊地形の周囲で戦うことになる。

アーミーの初期配置をする前に、各プレイヤーは自軍側の陣地内に全体が入るように、大型特殊地形と小型特殊地形を1個ずつ配置する。各特殊地形は、その大きさに応じていくつかのパッシブアビリティを持つ。

大型特殊地形：遮蔽物、射線妨害、不安定

小型特殊地形：遮蔽物、不安定

遮蔽物：特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っているユニットを対象とする攻撃はヒットロールに-1の修正を受ける。攻撃側ユニットが現在のターン中に突撃を実行している、**飛行**・キーワードを持つ場合は、そのマイナス修正を受けない。

射線妨害：**飛行**・キーワードを持っているユニットを除いて、ユニットがこの特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っている場合、そのユニットをレンジアタックの攻撃対象として選ぶことはできない。

不安定：兵はこの特殊地形を通り抜けることができる。しかし、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分に兵を配置できない。また兵は、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分でどのような移動も完了することはできない。



破壊された住居
(大型特殊地形)



荒れ果てた祭壇
(小型特殊地形)



荒れ果てた祭壇
(小型特殊地形)



破壊された住居
(大型特殊地形)

6.0 作戦目標

スピアヘッド形式のバトルでは、作戦目標は各領域戦場の表面に印刷されている（円の中心だけでなく、円全体が作戦目標として扱われる）。

6.1 作戦目標の争奪

スピアヘッド形式のバトルでは、作戦目標上に一部でも入っている、または全体が入っている兵はその作戦目標を争奪しているものとして扱われる。

各作戦目標は、以下で示されているように、神話の時代の神獣の名が付けられている：



7.0 増援ステップ

ユニットの中には増援キーワードを持つものがある。増援キーワードを持つユニットは、ユニットが撃破された後に代替ユニットとして戦場に復帰することができる（コアルール、24.2）。

自軍側ユニットが増援キーワードを持つ場合、以下のアビリティを使用できる：

各ターンにつき1回、自軍側移動フェイズ

増援要請： 厳しい戦いに倒れた部隊の穴埋めを行なうべく、第二陣が戦闘に突入する。

宣言： 全滅している味方増援・ユニットを1個選択する。

効果： 近接戦闘に突入しないように自軍側陣地内に全体が入るように、かつ戦場端から6mv以内に全体が入るように同一の代替ユニットを戦場に配置。

各増援・ユニットは、それぞれ1度だけ代替ユニットに置き換えることができる。なお代替ユニットに置き換えられたユニットを、再び代替ユニットに置き換えることはできない。

キーワード	コア
-------	----

増援キーワードを持つユニットは、ウォースクロールの右上部分に、このアイコンが記されているため容易に判別ができる。

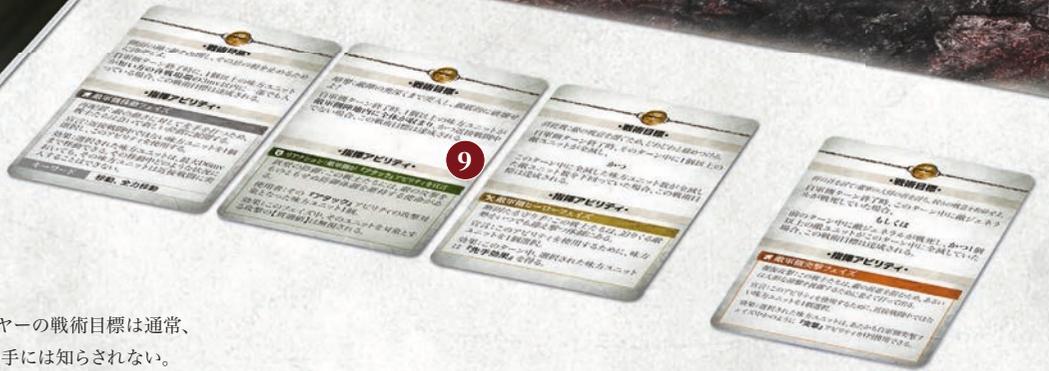


スピアヘッド形式バトル

下掲の写真は、今まさにスピアヘッド形式のバトルをプレイしている光景を写したものだ。アキューシーの大焦界にある灼けつく平原を巡って、ストームキャスト・エターナルが、朝びらきの者らの前哨地を破壊しようとするスケイヴンの爪群れと激突している。

1 プロセキューターのような飛行ユニットは、他の兵や地形の上を直接通り越えていくことができる。つまり、最後の瞬間に作戦目標を確保するのに極めて適しているユニットなのだ。

10 このクランラットのユニットは撃破されているが、ウォースクロールに**増援**キーワードが記されているため、戦場に復帰できる。



9 プレイヤーの戦術目標は通常、対戦相手には知らされない。

8 大型特殊地形は視認を遮る。このためユニットはこの地形の後ろに隠れることができるのだ。だが**飛行**ユニットは視線を遮られない!

2 リベレーターユニットが、戦場中央にある「ドラコシオン」の作戦目標を争奪している。だが、その側方のクララットは、突撃して作戦目標に群がるために適した位置を取っている。

3 各スピアヘッド・アーミーにはジェネラルと呼ばれる強力なユニットが1個存在し、強化を得ることができる。ここでは、グリフストーカーに騎乗したロード・ヴィジラントがノウビーストを駆る狡猾なクロウロードを一騎打ちを行なっている。

4 各プレイヤーは、達成すべき事柄が記された戦術目標カードの手札を持っている。戦術目標カードは、より手早くボーナスを得られる「指揮アビリティ」として使用することも可能だ。



5 特殊状況デッキは、双方のプレイヤーの手が届く、戦場の傍らに置かれる。バトルラウンドごとに、特殊状況カードが1枚引かれ、どちらのプレイヤーにとっても注目すべき好機や危機がもたらされるだろう。多くの場合、特殊状況はアンダードッグ側のプレイヤーにとって有利な内容が記載されている。

7 六面ダイスと定規棒(あるいはテープメジャー)は、ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーのあらゆるバトルで不可欠なツールだ。とくに3mvの定規棒は、近接範囲を測るのに最も適している。

6 ウォーロック・エンジニアは射撃武器であるワーブロック・マスケットを装備しているため、後方から射撃を行ないつつ、作戦目標を争奪できる。

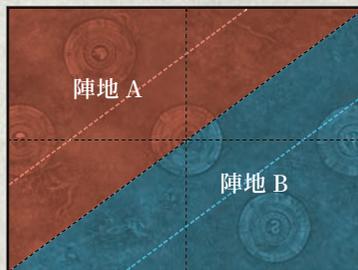
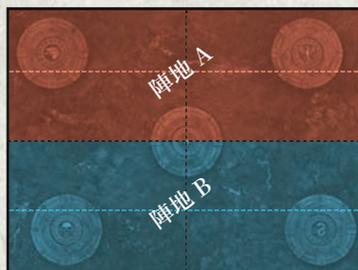
バトルプラン 炎と翡翠



“滅びの刻”が迫り、聖なる地や地脈合流点を確保するための戦いは、かつてない程に熾烈さを増している。アキュシーとグーランでは、この新たなる時代の始まりを告げる戦いが繰り広げられている。各陣営は、それぞれが信じる神格や、時には神話に謳われし神獣の名において、力の座を奪取し、これを保持すべく先遣部隊を派遣している。このような戦争の最前線は予測不可能な場だ。大地そのものが、選ばれし者に祝福を授けることもあれば、憤怒をかき立てし者に呪いをもたらすこともある。

バトル開始前の手順

1. プレイヤー間でロールオフをする。ロールオフの勝者が攻撃側プレイヤーと防衛側プレイヤーを決定する。
2. 攻撃側が自軍の連隊アビリティと強化を選択する。次に、防衛側も同じ手順で連隊アビリティと強化を選択する。
3. 防衛側がアキュシーとグーランのどちらの領域戦場でバトルするのかを選択する。
4. 防衛側が右掲の初期配置マップの中から1個を選択し、どの陣地がどちらのプレイヤーに属するのかを選ぶ。
5. まず防衛側が自軍の特殊地形を配置する。その後に攻撃側が特殊地形を配置をする。各特殊地形は自軍側陣地内に全体が入り、かつ他のあらゆる特殊地形から6mvより遠く離れており、なおかつ長辺である戦場端の両端と敵軍側陣地から3mvより遠く離れている位置に配置されなければならない。作戦目標の上に一部、あるいは全体が掛かるような位置に特殊地形を配置することはできない。



初期配置

アーミーの初期配置は、『コアルール』に記述されている方法を使用しない。代わりに、まず攻撃側が自軍のユニットをすべて配置する。その後に防衛側がユニットをすべて配置をする。各ユニットは自軍側陣地内に全体が入り、かつ敵軍側陣地から6mvより遠く離れている位置に配置されなければならない。

バトルの長さ

このバトルは第4バトルラウンド終了後に終了する。

スペシャルルール

スピアヘッドデッキの準備

このバトルでは『炎と翡翠』のスピアヘッドデッキを使用する。一方のプレイヤーが、バトルを繰り広げる領域戦場に対応した特殊状況デッキをシャッフルし、戦場の隣に伏せた状態で置いておく(それ以外の特殊状況デッキは使用しない)。

その後、各プレイヤーは戦術目標デッキを手に取りシャッフルして、バトル中に自分が手に取りやすい位置に伏せた状態で置いておく。



汝の命は武器なり、之を上手く使うべし



バトルラウンド開始時の手順

以下の手順を、各バトルラウンド開始時に解決する：

1. 第1バトルラウンドであれば、攻撃側がどちらのプレイヤーが先攻側であるのかを決定する。第2バトルラウンド以降では、プレイヤーは先制ロールを実行する（コアルール、12.0）。
2. アンダードッグを決定する（コアルール、12.0）。
3. 特殊状況カードを引く（50 ページ）。
4. 戦術目標カードを引く（下記参照）。
5. タイミングが『バトルラウンドの開始時』のアビリティを使用する。

特殊状況カード

各バトルラウンド開始時に特殊状況カードを1枚引く。引いたカードに記載されているルールは、ただちに適用される。

戦術目標カード

第1バトルラウンド開始時各プレイヤーは3枚の戦術目標カードを引き、これを自分の手札にする。

以降の各バトルラウンド開始時、各プレイヤーは自分の手札が3枚になるまで戦術目標カードを引く。カードを引く前に、プレイヤーは手札にある戦術目標カードを好きな枚数破棄してもよい。破棄されたカードは表向き状態で破棄される。



先制権奪取

直前のバトルラウンドで後攻であったプレイヤーが先制ロールに勝利し、現在のバトルラウンドを先攻することを選んだ場合、それは先制権奪取と呼ばれる。先制権奪取をしたプレイヤーは自軍側がアンダードッグであり、かつプレイヤー間の勝利ポイントの差が5ポイント以上でない限り、そのプレイヤーはそのバトルラウンドにおいて戦術目標カードを引くことはない。

勝利ポイント

プレイヤーは、自軍側ターンの終了時に、以下のように勝利ポイントを得る：

- 自軍側が作戦目標を少なくとも1個確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を2個以上確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を対戦相手よりも多く確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- このターン中に自軍が達成した戦術目標1個につき、1勝利ポイントを獲得する。

勝利条件

バトル終了時、最も多くの勝利ポイントを獲得していたプレイヤーがこのバトルに勝利する。プレイヤーの勝利ポイントが同点の場合、このバトルは引き分けとなる。

スピアヘッド参照事項

バトル開始前の手順

- ロールオフをする。ロールオフの勝者は、どちらのプレイヤーが攻撃側であり、また防衛側であるのかを選択する。
- 攻撃側は連隊アビリティと強化を選ぶ、防衛側も同じようにそれぞれ選ぶ。
- 防衛側はアキュシー側またはグーラン側の戦場を選択する。
- 防衛側は初期配置マップ（横方向または斜め方向）を選択し、どの陣地が自軍側であるのかを選ぶ。
- 防衛側は1つの大型地形と1つの小型地形を配置する。攻撃側も1つの大型地形と1つの小型地形を配置する。各特殊地形は自軍側陣地内に全体が入り、かつ他のあらゆる特殊地形から6mvより遠く離れており、なおかつ長辺である戦場端の両端と敵軍側陣地から3mvより遠く離れている位置に配置されなければならない。特殊地形を作戦目標の上に配置できない。

初期配置

まず、攻撃側が自軍のアーミーの配置をする。その後に防衛側。各ユニットは自軍側陣地内に全体が入り、かつ敵軍側陣地から6mvより遠く離れている位置に配置されなければならない。

先制権奪取

直前のバトルラウンドで後攻であったプレイヤーが先制ロールに勝利し、現在のバトルラウンドを先攻することを決めた場合、自軍側がアンダードッグであり、かつプレイヤー間の勝利ポイントの差が5ポイント以上でない限り、そのプレイヤーはそのバトルラウンドにおいて戦術目標カードを引くことはない。

戦術目標カード

- 第1バトルラウンドの開始時：戦術目標カードを3枚引く。
- 第2バトルラウンド以降：手札にある任意の枚数のカードを破棄してもよい。手札にある戦術目標カードが2枚以下である場合は、3枚になるまでカードを引く。

勝利ポイント

各自軍側ターン終了時：

- 自軍側が作戦目標を少なくとも1個確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を2個以上確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を対戦相手よりも多く確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- このターン中に達成した戦術目標1個につき、1勝利ポイントを獲得する。

バトルラウンド開始時の手順

- 第1バトルラウンド：攻撃側が第1ターンの先攻側プレイヤーを決定する。第2バトルラウンド以降：プレイヤーは先制ロールを実行（コアルール、12.0）。
- アンダードッグを決定（コアルール、12.0）。
- 特殊状況カードを引く。
- 戦術目標カードを引く（下記参照）。
- 『バトルラウンドの開始時』アビリティを使用する。

特殊地形

大型特殊地形：遮蔽物、射線妨害、不安定

小型特殊地形：遮蔽物、不安定

遮蔽物：特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っているユニットを対象とする攻撃はヒットロールに-1の修正を受ける。攻撃側ユニットが現在のターン中に突撃を実行している、または飛行・キーワードを有する場合、そのマイナス修正を受けない。

射線妨害：飛行・キーワードを持っているユニットを除いて、ユニットがこの特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っている場合、そのユニットをレンジアタックの攻撃対象として選ぶことはできない。

不安定：兵はこの特殊地形を通り抜けることができる。しかし、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分に兵を配置できない。また兵は、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分でどのような移動も完了することはできない。

各ターンにつき1回、自軍側移動フェイズ

増援要請

宣言：全滅した味方増援・ユニットを1個選択する。

効果：近接戦闘に突入しないように自軍側陣地内に全体が入るように、かつ戦場端から6mv以内に全体が入るように同一の代替ユニットを戦場に配置する。

各増援・ユニットは、それぞれ1度だけ代替ユニットに置き換えることができる。なお代替ユニットに置き換えられたユニットを、再び代替ユニットに置き換えることはできない。

キーワード コア

共通コアアビリティ

自軍側移動フェイズ

通常移動

宣言：近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果：選択された味方ユニットは、自身の【移動力】に示された距離まで移動してもよい。その移動中どのような状況においても、その味方ユニットは近接戦闘に突入することはできない。

キーワード コア、移動

自軍側移動フェイズ

全力移動

宣言：近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果：D6の全力移動ロールをする。選択された味方ユニットは、自身の【移動力】+全力移動ロールの距離まで移動してもよい。その移動中どのような状況においても、その味方ユニットは近接戦闘に突入することはできない。

キーワード コア、移動、全力移動

自軍側移動フェイズ

退却

宣言：近接戦闘中である味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果：選択された味方ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その味方ユニットは、自身の【移動力】に示された距離まで移動してもよい。その味方ユニットは、あらゆる敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。ただし、敵ユニットの近接範囲内で移動を決して完了することはできない。

キーワード コア、移動、退却

自軍側遠隔フェイズ

遠隔攻撃

宣言：このターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用していない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。次に、選択された味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ぶ。

効果：攻撃対象であるユニットに対してレンジアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、遠隔攻撃

自軍側突撃フェイズ

突撃

宣言：このターン中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用しておらずかつ近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。次に、2D6の突撃ロールをする。

効果：選択された味方ユニットは、突撃ロールで出た数の距離まで移動してもよい。その味方ユニットは、あらゆる敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。また、視認状態である敵ユニットの1/2mv以内で移動を必ず完了しなければならない。このような移動を完了した場合、このアビリティを使用するユニットは突撃を実行したとみなされる。

キーワード コア、移動、突撃

任意の近接フェイズ

近接攻撃

宣言：近接戦闘中またはこのターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。選択された味方ユニットは接敵移動を1回実行できる。次に、選択された味方ユニットが近接戦闘中である場合、その味方ユニットが持つ攻撃の対象として、敵ユニットを1個以上選ぶなければならない。

効果：攻撃対象であるユニットに対してメレーアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、近接攻撃

共通武器アビリティ

対～(+1貫通値)：対象が「対～」のキーワードを持つか、「対～」の後の条件を満たす場合、この武器の【貫通値】は+1の修正を受ける(複数のこのアビリティは効果が累積する)。たとえば、武器が対突撃(+1貫通値)と対英雄(+1貫通値)を有する場合、現在のターン中に突撃を実行している英雄ユニットを対象とする攻撃は、武器の【貫通値】に+2の修正を受ける。

突撃(+1ダメージ量)：攻撃側ユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、この武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

随行者：この武器は、攻撃手順または【攻撃回数】に影響を与える味方ユニットが使用するアビリティの効果を受けない。

クリティカル(2ヒット)：この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、その攻撃は攻撃対象であるユニットに1回ではなく2回ヒットしたものと扱われる。それぞれのヒットに対してウーンズロールを1回実行する。

クリティカル(自動ウーンズ)：この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、そのウーンズロールは自動的に成功する。この場合も、通常通りにセーブロールをする。

クリティカル(致命的)：この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、その攻撃はその武器能力値に示される【ダメージ量】に等しい数の致命的ダメージを攻撃対象であるユニットに与え、その攻撃の攻撃手順は終了する。

近接射撃：この武器は、攻撃側ユニットが近接戦闘中であっても、レンジアタックをするために使用できる。

用語集

コアルールに記載されているルールを以下に収録している(順不同)。これは、あるルールがどのようなものであるかを素早く思い出したり、ゲーム用語の簡単な要約が必要な場合に役立つ資料として使用することを目的としている。定義をすべて記述しているわけではないため、ルールの全文が必要な場合には、関連するルールを参照してほしい。この用語集とルールの間には矛盾がある場合は、全文のルールが優先される。

アビリティ:ユニットがゲーム内で実行できる。『通常移動』や『近接攻撃』など、すべてのユニットに共通するアビリティもあれば、特定のユニットに限られていたり、ウォースクロールにだけ表示されるアビリティもある。プレイヤー自身がアビリティを使用することもある。(コアルール、5.0 参照)

手番プレイヤー:現在ターンを行なっているプレイヤー。バトルラウンドは2つのターンで構成されており、手番プレイヤーはタイミングが「自軍側フェイズ」であるアビリティを使用できる。(コアルール、12.0 参照)

割り振り:アビリティによって与えられるすべてのダメージがダメージプールで合計された後、ダメージはユニットに1ポイントずつ割り振られる。(コアルール、18.2 参照)

全力攻撃:指揮アビリティ、ICP、リアクション。攻撃側ユニットはヒットロールに+1の修正を受ける。(指揮アビリティ、6.0 参照)

全力防御:指揮アビリティ、ICP、リアクション。攻撃対象のユニットはセーブロールに+1の修正を受ける。(指揮アビリティ、7.0 参照)

対~(【貫通値】+1):武器アビリティ。「対~」に適合する条件を満たしているユニットを対象とする攻撃の【貫通値】は+1の修正を受ける。(コアルール、20.0 参照)

任意の(…) フェイズ:タイミング欄に記載されているアビリティ。手番プレイヤーが誰であっても、どちらのプレイヤーもこのタイミングでアビリティを使用できる。(コアルール、13.0 参照)

名高き軍勢:変更された一連の陣営ルールを使用する、特殊なアーミー。(アーミー編成、2.2 参照)

アーミー:1人のプレイヤーの全ユニットを指して、アーミーと総称する。(コアルール、1.0 参照)

アーミー編成:プレイヤーが自身のアーミーを構築する、バトル前の手順。バトルバックの中には、アーミー内に含めることが可能または不可能であるものについての詳細な指定が存在する場合がある。

アーミーロスター:1人のプレイヤーのアーミーに含まれるユニットおよび強化等の重要な情報に関するリスト。プレイヤーは、好きな時に互いのロスターを参照することができる。(アーミー編成、1.1 参照)

神器:強化。プレイヤーは、自軍アーミー内の**英雄**1体に対して大いなる神器1個を与えることができる。(アーミー編成、4.1 参照)

駆け足、急げ!:指揮アビリティ、ICP、リアクション。全力移動ロールを行なう代わりに、【移動力】に+6の修正を加える。(指揮アビリティ、3.0 参照)

攻撃手順:ヒットロール、ウーンズロール、セーブロールを順番に実行し、ダメージを判定する。(コアルール、17.0 参照)

支援ユニット:自軍アーミーロスター内に含まれている、連隊の一部ではないユニット。(アーミー編成、3.6 参照)

顕現の追放:自軍側ヒーローフェイズ、30mv、2D6の追放ロール。ロール結果が対象にした顕現の【追放値】以上であればその顕現は追放され、ゲームから取り除かれる。(魔法、7.2 参照)

バトルプロフィール:ユニットのポイントコストや最小ユニットサイズなどの情報を含む、アーミーにユニットを編入する際に参照すべき重要事項。(アーミー編成、1.3 参照)

バトルラウンド:バトルプランに指定された回数のバトルラウンド終了時に、そのバトル自体も終了する。各バトルラウンドには2つのターンがあり(各プレイヤー1ターンずつ)、各ターンには7つのフェイズがある。(コアルール、11.0 参照)

戦術目標:自軍側ターン開始時に『計略』アビリティを使用することで達成を試みることができる。達成されるのは自軍側ターン終了時であり、4勝利ポイントを獲得することができる。(戦術目標、1.0 参照)

戦闘特性:陣営ルール的一种。大抵は個々のユニットに関するルールと対照的に自軍側アーミー全体に影響を与えるものであり、その陣営の独特な戦闘方式を表現する。

戦場:バトルが行なわれる平面。大抵は2つの短辺と2つの長辺が存在し、「戦場端」と総称されることもある。戦場全体は4つの大区画に分けられ、各大区画は4つの小区画に分けられる(従って、戦場全体で16個の小区画が存在することになる)。

バトルプラン:バトルの筋書きを表現し、アーミーの初期配置や作戦目標の位置、勝利条件などについて決定する一連のルール。(コアルール、9.0 参照)

初期配置の開始:初期配置中、最初に『初期配置』アビリティの使用を許可されたプレイヤーが、初期配置を開始したプレイヤーということになる。どちらのプレイヤーがこれに該当するのかは、バトルプランにおいて指定されている。(コアルール、10.0 参照)

特殊地形の背後:攻撃側の兵から攻撃対象のユニットに対して、特殊地形を通り過ぎずに直線を引くことが不可能である状態。(特殊地形、1.1 参照)

騎兵:ユニットのキーワード。なんらかの戦獣に騎乗していることを表現する。騎兵は高機動かつ衝撃力に優れるが、一般的に消耗戦に対して脆弱である。

豪傑:この兵の近接武器は【攻撃回数】に+1の修正を受ける。(特殊兵、1.0 参照)

突撃:自軍側突撃フェイズ、2D6の突撃ロール。成功するには、視認状態である敵ユニットの½mv以内にユニットの一部が入らなければならない。そうでない場合、ユニットはその場所にとどまる。(コアルール、14.3 参照)

突撃 (+1 ダメージ量) : 武器アビリティ。攻撃側ユニットが突撃を行なった場合、【ダメージ量】は +1 の修正を受ける。(コアルール、20.0 参照)

昇り降り : 特殊地形の表面を垂直方向に上昇または下降する移動。移動中の兵のベースは、特殊地形に接触しており戦場の床に対して平行を保っているものとして扱われる。(コアルール、15.2 参照)

隊形 : ユニットが配置または移動を完了するとき、ユニット内の各兵は隊形範囲内に配置されていなければならない。(コアルール、15.1 参照)

隊形範囲 : ユニットが 6 体以下の場合、自身以外の兵 1 体以上と水平方向に ½mv、垂直方向に任意の距離。ユニットが 7 体以上の場合、自身以外の兵 2 体以上と水平方向に ½mv、垂直方向に任意の距離。(コアルール、15.2 参照)

メレーアタック : 近接武器による攻撃。(コアルール、16.0 参照)

近接範囲 : 兵の近接範囲は水平方向に 3mv、垂直方向に任意の距離。ユニットの近接範囲は、ユニット内にいるすべての兵から水平方向に 3mv、垂直方向に任意の距離。1 体以上の敵兵がユニットの近接範囲内に一部でも入っている場合、そのユニットは近接戦闘中であるとみなされる。(コアルール、7.0 参照)

指揮ポイント : 各プレイヤーは、ラウンド開始時に 4 指揮ポイントを獲得する。アンダードッグ側のプレイヤーは追加で 1 指揮ポイントを獲得する。(指揮アビリティ、1.0 参照)

司令官 : プレイヤーである君は、自軍のアーミーとアーミーに属するすべてのユニットや兵などの司令官である。

指揮アビリティ : 指揮ポイントを消費しなければ使用できないアビリティ。(指揮アビリティ、1.0 参照)

随行者 : 武器アビリティ。攻撃に対して効果を及ぼす味方のアビリティからの恩恵を受けない武器。(コアルール、20.0 参照)

争奪 : 兵は近接範囲 (3mv) 内にある作戦目標を争奪する。1 個のユニットが同時に争奪できるのは 1 個の作戦目標だけである。近接範囲内に 1 個より多い作戦目標が配置されている場合、プレイヤーはどれを争奪するかを選択する。(コアルール、32.1 参照)

確保 : 第 1 バトルラウンドの開始時と各ターンの終了時に判定される。作戦目標は、その作戦目標に対してアーミー確保スコアが最も高いプレイヤーによって確保される。(コアルール、32.2 参照)

確保力 : ユニットが作戦目標の争奪においてどれだけ優れているかを決定する(「確保」参照)。(コアルール、4.0 参照)

確保スコア : ユニットの確保スコアは、対象である作戦目標を争奪しているユニット内にいるすべての兵の【確保力】を合計することによって決定される。作戦目標に対するアーミー確保スコアは、その作戦目標を争奪しているアーミーに属するユニットのすべての確保スコアを合計することによって決定される。(コアルール、32.2 参照)

コア : 各ユニットが各フェイズにつき 1 回だけ使用できる基本アビリティ。たとえば『移動』『遠隔攻撃』『近接攻撃』。(コアルール、5.1 参照)

反攻撃 : 指揮アビリティ、ICP。敵軍側突撃フェイズ中に突撃を実行する。(指揮アビリティ、5.0 参照)

遮蔽物 : 特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っているユニットを対象とする攻撃は、ヒットロールに -1 の修正を受ける。そのユニットが突撃を受けたか、あるいは『飛行』キーワードを持っている場合、この修正は発生しない。(特殊地形、1.2 参照)

援護射撃 : 指揮アビリティ、ICP。敵軍側遠隔フェイズ中に遠隔攻撃を実行するが、最も近い敵ユニットを攻撃対象にしなければならず、ヒットロールに -1 の修正を受ける。(指揮アビリティ、4.0 参照)

クリティカル (2 ヒット) : 武器アビリティ。ヒットロールにおける修正前の出目が 6 の場合、攻撃対象に 2 回ヒットする。(コアルール、20.0 参照)

クリティカル (自動ウーンズ) : 武器アビリティ。ヒットロールにおける修正前の出目が 6 の場合、ウーンズロールの手順をスキップする。(コアルール、20.0 参照)

クリティカル (致命的) : 武器アビリティ。ヒットロールにおける修正前の出目が 6 の場合、使用中の武器の【ダメージ量】と同数の致命的ダメージを与え、手順はそこで終了する。(コアルール、20.0 参照)

クリティカルヒット : ヒットロールにおいて修正前の出目 6 (コアルール、17.0 参照)。

D3 : D6 を 1 個ロールし、ロール結果を半分にする(端数切り上げ)。(コアルール、2.2 参照)

損傷状態 : 現在 1 ポイント以上のダメージがユニットに割り振られている場合、ユニットは損傷状態であるとみなされる(すなわち、割り振られたダメージが兵を撃破するのに十分ではなかった場合)。アビリティの中には、損傷状態のユニットを回復するものがある。(コアルール、18.2 参照)

ダメージ量 : 成功した攻撃によって与えられるダメージの数を決定する。(コアルール、17.0 参照)

ダメージ : ダメージは、成功した攻撃や致命的なダメージによって与えられる。ダメージはまずダメージプールに追加され、攻撃対象であるユニットに対して 1 ポイントずつ割り振られなければならない。ユニットに割り振られるダメージの数が【体力】と等しくなるたびに、そのユニット内の兵 1 体が撃破される。(コアルール、17.0 参照)

ダメージプール : アビリティによって与えられるすべてのダメージが合計されるまで、与えられるダメージは攻撃対象のダメージプールに加算される。次に、ダメージプールに加算されたダメージは、攻撃対象であるユニットに対して 1 ポイントずつ割り振られなければならない。(コアルール、17.0 参照)

宣言 : 全アビリティの手順の一つであり、プレイヤーはそのアビリティの効果が解決される前に、リアクションを使用できる。(コアルール、5.2 参照)

初期配置フェイズ : プレイヤーが『初期配置』アビリティを使用して、自身のアーミーを配置するフェイズのこと。(コアルール、10.0 参照)

全滅 : ユニット内のすべての兵が撃破されたとき、そのユニットは全滅したことになる。(コアルール、18.4 参照)

全滅させた : あるユニットが別のユニットを全滅させたとは、そのユニットによる攻撃または使用したアビリティによって、攻撃対象であるユニットの最後の兵が撃破された場合を指す。

効果:アビリティには効果があり、宣言手順とリアクション手順の後に解決される。効果が適用される対象は、そのアビリティに記されている。(コアルール、5.2 参照)

永久呪文:魔術師によって召喚される顕現の一種。(魔法、7.0 参照)

敵兵 / 敵ユニット:対戦相手のアーミーに属する兵 / ユニット。(コアルール、1.0 参照)

敵軍側(…) フェイズ:対戦相手が手番プレイヤーであるフェイズ。(コアルール、13.0 参照)

強化:陣営ルール的一种。自軍アーミーに対して、種別ごとに1個の強化を選択することができる。同一の強化は1回までしか選択できず、1個のユニットに対して同じ種別から2個以上の強化を与えることはできない。(アーミー編成、4.1 参照)

陣営:自軍アーミー内のユニットは、すべてが同一陣営に属していなければならない(名高き軍勢は例外である)。エイジ・オヴ・シグマーにおける陣営の大半は独自のバトルームを有しており、その中に陣営固有のルールや戦闘特性、強化などが記載されている。

陣営ルール:この種の諸ルールは、戦闘特性と強化に大別される。戦闘特性は主にアーミー全体に関わるアビリティであり、強化は主に特定のユニットに対して付与されるものである。

近接攻撃:近接戦闘でユニットが互いを攻撃するために使用する『コア』アビリティ。(コアルール、14.4 参照)

飛行:キーワードの一種。飛行できるユニットは多くの場合、移動の際に兵や特殊地形を無視することができる。(コアルール、15.4 参照)

勝利に向かって進め:指揮アビリティ、ICP、リアクション。突撃ロールをリロールする。(指揮アビリティ、5.0)

味方兵 / 味方ユニット:自軍のアーミーに属する兵 / ユニット。(コアルール、1.0 参照)

ジェネラル:自軍アーミーから英雄を1体選択し、自軍側のジェネラルとしなければならない。ルールの中にはジェネラルに影響を及ぼすものがある。(アーミー編成、3.2 参照)

護られし英雄:すべての英雄が有するパッシブアビリティ。英雄が味方非英雄ユニットの3mv以内にいる場合、その英雄を対象とするレンジアタックのヒットロールは-1の修正を受ける。さらにその英雄が歩兵であるならば、12mvより遠く離れたユニットからのレンジアタックの攻撃対象にはならない。(コアルール、25.0 参照)

回復:ユニットに割り振られているダメージから、「回復」の後の括弧内に示される等しい数が取り除かれる。(コアルール、21.0 参照)

体力:ユニット内の兵が1体撃破される前に、ユニットに割り振ることができるダメージの数を示す能力値。(コアルール、4.0 参照)

英雄特性:自軍アーミー内の英雄に与えることができる強化。(アーミー編成、4.1 参照)

ヒットロールの修正:ヒットロールに対する修正をすべて合計し、プラス修正の場合は上限値+1まで、マイナス修正の場合は下限値-1まで。(コアルール、17.1 参照)

近接戦闘:視認状態の敵兵が自身の近接範囲内(3mv以内に一部でも入っている)にいる場合、そのユニットは近接戦闘中であるとみなされる。(コアルール、7.0 参照)

歩兵:ユニットのキーワード。徒歩の兵を表現する。歩兵は大抵のアーミーで戦力の中核を形成し、作戦目標を争奪する際に有効であることが多い。

与える:成功した攻撃はダメージを与える。「与える」は「割り振る」と同じではない。与えられるダメージに対して、そのダメージが割り振られる前に加護ロールを実行できる。(コアルール、17.0 参照)

神秘現象:神官によって召喚される顕現の一種。(魔法、7.0 参照)

飛び降り:兵は、特殊地形から空中を通り抜けて戦場へと直接、降下移動することができる。その移動距離はどれだけ離れていても良いが、飛び降りを行なった場合移動はそれで終了する(コアルール、15.2.1 参照)。

キーワード:キーワード形式を持つ用語で、そのキーワードを持つものを分類し、他のルールで参照することを可能にする。(コアルール、5.1 参照)

魔法の介入:指揮アビリティ、ICP。魔術師または神官は、敵軍側英雄フェイズ中に詠唱または祈願を行なうことができるが、その詠唱 / 祈願ロールは-1の修正を受ける。(指揮アビリティ、2.0 参照)

顕現:固有のミニチュアによって表現され、魔術師または神官によって戦場に召喚される、魔術的または神聖な実体や現象。(魔法、7.0 参照)

顕現伝承:選択した場合、自軍アーミー内の魔術師はその顕現伝承からの呪文をすべて習得していることになり、神官はその顕現伝承からの奇蹟をすべて習得していることになる。(アーミー編成、4.2 参照)

暴発:出目1が2個以上含まれる詠唱ロールは暴発となる(致命的ダメージD3ポイント、詠唱の試みに失敗、詠唱者はそのフェイズにそれ以上呪文を詠唱できない)。(魔法、2.0 参照)

兵:自軍のアーミーに属する戦士は「兵」と呼ばれ、ユニットにグループ化される。1体の兵だけで構成されているユニットも存在する。

修正(ダイスロール):多くのルールは、ダイスロールの結果を変更できる。同じロールに対して、2個以上の修正が適用される場合もある。ヒットロールやウーンズロールなど、一部のロールに対する修正には上限値がある。

修正(能力値):能力値を0より小さくなる値に修正することはできない(端数切捨て)。次の順番で修正をする。値の設定、掛け算または割り算、次に加算または減算する(2個以上の修正が適用される場合)。(コアルール、27.0 参照)

大型獣:ユニットのキーワード。大型獣は巨大で威圧感を放つユニットであり、しばしばひとつの兵で構成され、単独で戦闘に大きな影響を及ぼすことができる。

致命的ダメージ:致命的ダメージが与えられる場合、そのダメージの数をダメージプールに追加する。(コアルール、17.2 参照)

乗騎特性:戦獣に乗っている英雄に与えることができる強化。(アーミー編成、4.1 参照)

移動力:特定のアビリティを使用するとき(最も一般的には『通常移動』)、ユニットが戦場を移動できる距離を決定する能力値。(コアルール、4.0 参照)

楽士: ユニットに楽士が1体でも含まれている間、そのユニットが『再集結』指揮アビリティを使用する際、追加で1回D6の再集結ロールを実行する。(特殊兵、2.0 参照)

中立地帯: どちらのプレイヤー陣地にも属さないエリア。(コアルール、9.1.2 参照)

通常移動: ユニット内の各兵を【移動力】に示される距離まで移動させることができるが、近接戦闘に突入することはできない。(コアルール、14.1 参照)

作戦目標: 多くのバトルプランにおいて、プレイヤーは勝利のために戦場に存在する特定の地点を確保しなければならない。作戦目標は、40mmの円形のマーカーによって表現される。兵は作戦目標マーカーを乗り越えたり、作戦目標上で移動を終了できる。(コアルール、32.0 参照)

射線妨害: 飛行・キーワードを有するユニットを除き、この特殊地形の背後にいる、またはこの特殊地形の上に全体が入っているユニットは、レンジアタックの対象として選択されない。(特殊地形、1.2 参照)

パッシブアビリティ: パッシブアビリティの効果は、その条件が満たされていれば常に適用されている。パッシブアビリティに対して、リアクションを使用することはできない。(コアルール、5.4 参照)

継続アビリティ: 指定された間だけ、効果が継続するアビリティ。たとえば「次の自軍側ターン開始時まで、このユニットによる攻撃のウーンズロールは+1の修正を受ける」。

フェイズ: 各ターンには7つのフェイズがある。ターンの開始時、ヒーローフェイズ、移動フェイズ、遠隔フェイズ、突撃フェイズ、近接フェイズ、ターンの終了時。アビリティのタイミング欄は、自軍側フェイズ(自身が手番プレイヤー)、敵軍側フェイズ(対戦相手が手番プレイヤー)、任意のフェイズ(どちらか一方が手番プレイヤー)。(コアルール、13.0 参照)

接敵移動: 通常3mvの短い移動で、『近接攻撃』アビリティを使用しているユニットが、近接戦闘中のユニットに少し近づくことができる。(コアルール、15.3 参照)

ポイント上限: 自軍アーミー内のユニットの合計ポイントコストは、バトルに設定されているポイント上限を超えてはならない。通常は、バトルの前にプレイヤー同士がポイント上限について合意するが、使用するバトルパックによって既に決定されている場合もある。(アーミー編成、1.2 参照)

パワーレベル: 魔術師または神官・キーワードの後ろに括弧書きされている数値であり、フェイズごとに詠唱や打ち消し可能な呪文および奇蹟の数を決定する。(魔法、1.1 参照)

奇蹟: 神官のみが使用可能である特別な種類のアビリティ。(魔法、3.0 参照)

奇蹟伝承: 選択した場合、条件に適合する自軍アーミー内の神官はその奇蹟伝承からの奇蹟をすべて習得していることになる。(アーミー編成、4.2 参照)

神官: 奇蹟を使用することができるユニット。(魔法、1.0 参照)

再集結: 指揮アビリティ、あらゆる英雄フェイズ、ICP。ダイスを6個ロールする。ロール結果で4+が出るたびに、1再集結ポイントを獲得する。1再集結ポイントごとに回復(1)をするか、あるいは【体力】と同数値の再集結ポイントを消費することで撃破された兵を1体復帰させることができる。(指揮アビリティ、2.0 参照)

ランダム能力値: 修正を適用する前に能力値を生成する。また、アビリティで必要になるたびにランダムに能力値を生成する。ランダム【攻撃回数】は『アタック』アビリティごとに生成される。その他のランダムな武器能力値は、武器による攻撃ごとに生成される。(コアルール、26.0 参照)

射程: 多くの場合、武器プロフィールに示されている能力値であり、攻撃対象にどれだけ近づけば有効な対象になるかを決定する。(コアルール、16.0 参照)

リアクション: アビリティが宣言された直後、プレイヤーは使用可能な任意のリアクションを交互に使用する。次に、アビリティの効果は解決される。(コアルール、5.2 参照)

再配置: 指揮アビリティ、ICP。敵軍側移動フェイズ中にD6mvの移動を行なう。(指揮アビリティ、3.0 参照)

連隊: ユニットのグループであり、英雄1体が含まれ、アーミー編成の最中にセットとして編入される。連隊によって、複数のユニットを同時に配置することが可能である場合が多い。(アーミー編成、3.1 参照)

名高き連隊: 固定された編成を持つ連隊で、アーミーへの編入に関する独自のルールがあり、さらに特殊なアビリティを有する場合もある。(アーミー編成、3.5 参照)

増強ユニット: アーミーに編入する際、最小構成兵数とポイントコストが2倍となるユニット。最小構成兵数が1体であるユニットを、増強することはできない。(アーミー編成、3.3)

代替ユニット: 全滅した後に戦場に復帰するユニット。代替ユニットには同じミニチュアが使用されるが、特に明記されていない限り、ルール上そのユニットはまったく新しいユニットとしてカウントされる。(コアルール、24.2 参照)

貫通値: 武器に示される【貫通値】の数、攻撃対象であるユニットのセーブロールは減算される。(コアルール、17.0 参照)

予備戦力: 予備戦力として配置されたユニットは、戦場ではなくその傍らに配置される。バトル開始後、予備戦力は指定されたタイミングで戦場に配置される。(コアルール、24.1 参照)

退却: 退却するユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、退却するユニットを近接戦闘外に移動させる。退却したユニットは、そのターン中の後半に『遠隔攻撃』や『突撃』アビリティを使用できない。(コアルール、14.1 参照)

撃破された兵の復帰: 撃破された兵を、ダメージが割り振られていない状態で、かつユニットと隊形を保持するように配置。復帰先のユニットが近接戦闘中である場合、近接戦闘に突入している状態で配置できる。(コアルール、22.0 参照)

ロールオフ: 各プレイヤーはD6を1個ロール。最も高い目を出したプレイヤーが勝者となる。引き分けの場合は、勝者が出るまで再びロールオフをする。(コアルール、2.2 参照)

全力移動: D6を1個ロールし、ユニットの【移動力】に加算。次に、ユニットをその距離まで移動させる。全力移動したユニットは、そのターン中の後半に『遠隔攻撃』や『突撃』を使用できない。(コアルール、14.1 参照)

防御力:ユニットのセーブロールを成功させるためには、そのユニットが持つ【防御力】以上の出目が必要。攻撃に対してセーブロールが成功した場合、その攻撃はダメージを与えない。(コアルール、4.0 参照)

セーブロールの修正:セーブロールに対するプラス修正の上限値は+1であるが、マイナス修正の場合は下限値はない。(コアルール、17.1 参照)

配置:ユニットを配置する場合、そのユニット内のすべての兵を配置しなければならない。初期配置フェイズ以外で戦場に配置されたユニットは、そのターン中の移動フェイズにおいて**移動**アビリティを使用できない。(スペシャルルール、24.0 参照)

遠隔攻撃:遠隔武器による攻撃。近接戦闘中であるユニットは、レンジアタックを実行できない。(コアルール、14.2 参照)

近接射撃:武器アビリティ。攻撃側ユニットが近接戦闘中であっても、レンジアタックを実行するために武器を使用できる。(コアルール、20.0 参照)

呪文:魔術師のみが使用可能である特別な種類のアビリティ。(魔法、2.0 参照)

呪文伝承:選択した場合、条件に適合する自軍アーミー内の**魔術師**はその呪文伝承からの呪文をすべて習得していることになる。(アーミー編成、4.2 参照)

撃破:ユニットに割り振られるダメージの数がそのユニットの【体力】と等しくなるたびに、ユニット内の兵1体が撃破される。兵1体が撃破されるたびに、そのユニットに割り振られているダメージは0にリセットされる。ダメージプールにまだダメージが残っている場合、ダメージがなくなるまで、それらのダメージを割り振り、撃破された兵を取り除く。(コアルール、18.2 参照)

撃破された:ユニットによって兵が撃破されたとは、そのユニットによる攻撃またはアビリティの使用によって兵が撃破された場合を指す。

旗手:旗手を1体でも含むユニットの確保スコアは+1の修正を受ける。(特殊兵、3.0 参照)

直線:二点間に直線を引くルールを解決する場合、幅1mmの線を引いたものと仮定して、ルールを解決する。

先手効果:このキーワードを有するユニットは、このキーワードを持たないユニットの前に『**近接攻撃**』アビリティを使用する。双方のプレイヤーが『**先手効果**』を有するユニットを持っている場合、他のユニットが近接攻撃をする前に、手番プレイヤーから交互に『**先手効果**』を持つユニット同士で近接攻撃を実行する。すべての『**先手効果**』を持つユニットが近接攻撃をした後、手番プレイヤーは近接攻撃を実行する次のユニットを選択する。(コアルール、19.0 参照)

後手効果:このキーワードを有するユニットは、このキーワードを持たないユニットの後に『**近接攻撃**』アビリティを使用する。双方のプレイヤーが『**後手効果**』を有するユニットを持っている場合、近接攻撃が可能な他の全てのユニットが近接攻撃を行なった後で、手番プレイヤーから交互に『**後手効果**』を持つユニット同士で近接攻撃を実行する(コアルール、19.0)。

召喚:顕現は、そのウォースクロールに記載されている呪文または奇蹟を使用して戦場に召喚できる。(魔法、7.0 参照)

計略:戦術目標の達成を試みるためには、自軍側ターン開始時にこのアビリティを使用しなければならない。(戦術目標、2.0 参照)

攻撃対象(攻撃):ユニットはすべての攻撃の攻撃対象を宣言してから、それらの攻撃手順を進めていかなければならない。また、有効な攻撃対象であるユニットに対して、自由に攻撃を振り分けることができる。(コアルール、16.0 参照)

特殊地形:戦場の環境を表現するモデル。固有のルールを有していることもある。(特殊地形、1.0 参照)

陣地(一部でも入っている/全体が入っている):ユニット内に属するいずれかの兵のベースの一部が指定された陣地内に入っている場合、それは一部でも入っているものとみなされる。ユニット内に属する全兵のベースのすべて指定された陣地内に入っている場合、それは全体が入っているものとみなされる。(コアルール、9.1.2 参照)

トークン:ルール上、トークンは兵とはみなされない。その主な使用目的は、特定のユニットに適用されている継続効果を示すためである。それ以外の場合は無視されるため、ゲームの邪魔にならないように自由に動かしてもよい。(コアルール、23.0 参照)

タイミング:いつアビリティを使用できるかを指定している。通常、アビリティの上部に色分けされた欄として表示されている。(コアルール、5.2 参照)

ターン:各バトルラウンドには2つのターンがあり(各プレイヤーに1ターン)、各ターンには7つのフェイズがある。現在ターンの手番であるプレイヤーを『**手番プレイヤー**』とする。(コアルール、11.0 参照)

打ち消し:呪文アビリティに対するアクション。2D6の打ち消しロールをする。ロール結果が詠唱ロールを上回っている場合、その『**呪文**』アビリティは失敗する。(魔法、4.0 参照)

アンダードッグ:勝利ポイントが最も少ないプレイヤー。(コアルール、12.0)

固有:このキーワードを有するユニットは、1回のみ自軍アーミーへの編入を行なうことができる。(アーミー編成、3.4 参照)

固有強化:いくつかの陣営がアクセス可能な、特別な種類の強化。どのユニットに与えることができるのかについて、付随するルールが存在する。

ユニット:共に移動して戦う兵のグループ。アーミーは、いくつものユニットから構成されている。各ユニットには、その能力とアビリティを記載しているウォースクロールがある。

不安定:特殊地形内の、高さ1mvを超える部分について、兵はそれを通り抜けて移動できるが、その部分に配置することはできず、その部分で移動を完了することもできない。(特殊地形、1.2)

視認状態:視認元である兵の任意の点から、視認対象である兵の任意の点まで、架空の直線を引くことができる場合、視認元である兵は視認対象の兵を視認できるものとする。架空の直線は、視認元の兵が属するユニット内の他の兵と交差してもよいが、それ以外の対象物とは交差してはならない。兵は、常に自分自身を視認できるものとする。(コアルール、6.0 参照)

加護:このキーワードを有するユニットに1ポイントのダメージを割り振る前に、加護ロールをすることができる。加護ロールの結果が、その**加護**の括弧内に示されている数値以上である場合、その1ポイントのダメージは無効になり無視される。(コアルール、18.1 参照)

ウォースクロール:すべてのユニットには、バトルにおけるユニットの能力を決定する重要な情報を含むウォースクロールが存在する。(コアルール、4.0 参照)

武器アビリティ:パッシブアビリティを持つ武器のことであり、その武器による攻撃に影響を与える。(コアルール、20.0 参照)

特殊地形に全体が収まっている:ユニット内のすべての兵のあらゆる部分が同一の特殊地形に乗っている場合、そのユニットは特殊地形内に全体が収まっていることになる。(特殊地形、1.1)

全体が入っている(兵):兵Xのベース全体が、ある点Yから特定の距離内に入っている場合兵Xは点Yからその特定の距離内に「全体が入っている」ことになる。

全体が入っている(ユニット):ユニットXに含まれるすべての兵のベース全体が、ある点Yから特定の距離内に入っている場合ユニットXは点Yからその特定の距離内に「全体が入っている」ことになる。

一部でも入っている(兵):兵Xのベースの一部でも、ある点Yから特定の距離内に入っている場合、兵Xは点Yからその特定の距離内に「一部でも入っている」ことになる。

一部でも入っている(ユニット):ユニットXに含まれるいずれかの兵のベースの一部でも、ある点Yから特定の距離内に入っている場合、ユニットXは点Yからその特定の距離内に「一部でも入っている」ことになる。

魔術師:呪文を使用できるユニット(魔法、1.0)

ウーンズロールの修正:ウーンズロールに対する修正をすべて合計し、プラス修正の場合は上限値+1まで、マイナス修正の場合は下限値-1まで。(コアルール、17.1 参照)

自軍側(…) フェイズ:タイミング.このタイミングでアビリティを使用できるのは、その時点の手番プレイヤーだけである。(コアルール、13.0 参照)



シタデル特殊地形一覧表

このリストでは、どのシタデル特殊地形にどの特殊地形種別が適用されるのかと、各特殊地形を構成する情景モデル（特殊地形、1.4.7）の個数を示す。新たな特殊地形がリリースされるごとに、このリストに加わる。最新のリストは、warhammer-community.com を参照。現在は販売していない特殊地形も存在していることに注意してほしい。そうした特殊地形を自分のコレクション内に保有しているプレイヤーのために、ここにリストアップされている。情景モデル個数と規模に複数のオプションが用意されている場合、配置する前にどの値を使用するかを選択すること。

特殊地形	特殊地形種別	特殊地形ごとの情景モデル個数	規模
魔術的廃墟	障害物	1-3	小 - 大
覚醒せし森林	陣営地形	1-3	小 - 大
アズイルの礼拝堂廃墟	障害物	1-2	小 - 大
アズイルの廃墟	障害物	2	小 - 大
アズイルの砕かれし広場	障害物	1-2	小 - 大
邪月の愚殿	陣営地形	1	中
禍々しき境界門	力を秘めし地形	1	小
毒針の茂み	障害物	1-3	小 - 大
骨税献納所	陣営地形	1	大
戦慄城塞の坩堝	エリア地形	1	大
戦慄城塞のヘルフォート	エリア地形	1	小
礼拝堂	力を秘めし地形	1	小
死の玉座	陣営地形	1	小
浄化の聖水源	力を秘めし地形	1	中
死体棄ての霊廟	障害物	1-3	小 - 大
弔鐘の見張り台	射線妨害特殊地形	1	中
居住小屋	障害物	1	小規模
ドミニオン・オヴ・シグマー： 神聖なる嵐の玉座	エリア地形	1	大
ドミニオン・オヴ・シグマー： 砕かれし寺院	エリア地形	1	大
ドミニオン・オヴ・シグマー： 時経し廃墟（廃墟）	障害物	1-3	小
ドミニオン・オヴ・シグマー：時経し廃墟 （シグマー像）	障害物	1	小
ドラゴンフェイト・デイス	力を秘めし地形	1	中
ドレッドファイア・ポータル	力を秘めし地形	1	中
ドレッドストーン・ブライト	射線妨害特殊地形	1	大
不朽なる嵐の宝物庫	エリア地形	1	大
永劫の階段	力を秘めし地形	1	小
スラーネッシュの神殿	陣営地形	1	小
穢らわしき洞樹	陣営地形	1	小規模
要塞化されし荘園	障害物	1	大
モールの庭園	障害物	1-3	小
暗波の難破船	陣営地形	1-2	小
ナールウッドの哨戒野营地	障害物	1-3	小
齧り穴	陣営地形	1	小
巨大満腹鍋	陣営地形	1	中
守護聖像	障害物	1	小
ハードストーン	陣営地形	1	小
メイジラース・スローン	力を秘めし地形	1	小

特殊地形	特殊地形種別	特殊地形ごとの 情景モデル	規模
溶岩の戦炉	陣営地形	1	小
大アゴ穴	陣営地形	1	中
魔力抽出器	力を秘めし地形	1	小
ヌミナス・オキュラム	力を秘めし地形	1	中
オフィディアン・アークウェイ	障害物	1	中
半影機関	力を秘めし地形	1	小
ピット・ドレッジアの野営地	障害物	1-3	小
荒れ果てた祭壇	障害物	1-2	小
メガドロスの化石	障害物	1-2	小規模
領域再編機関	陣営地形	1	小
破壊された住居	障害物	1-2	中-大
切片藻の棘	障害物	1-3	小-大
光輝の神殿	陣営地形	1	小
シグマライトの高座	力を秘めし地形	1	大
シグマライト・マウスレウム	障害物	1-3	小-大
スカルアルター	陣営地形	1	小
罰饗の寺院	エリア地形	1	大
ヴァラナイト・サイフオンの野営地	障害物	1-3	小-大
防壁と柵	障害物	1-3	小-大
ウォースクライヤー・シタデル	力を秘めし地形	1	大
監視塔	射線妨害特殊地形	1	小
ウィッチフェイト・トール	射線妨害特殊地形	1	中
ワイルドウッド	射線妨害特殊地形	1-3	小-大



守護聖像
障害物



浄化の聖水源
力を秘めし地形