



コアルール

デザイナーによる解説：2018年6月

下記は、ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマールのコアルールに関する解説をQ&Aの形式で記したものである。プレイヤーから寄せられた質問と、それらに対するルール考案チームの回答およびルールの適用に関する詳細な解説が記載されている。これらはゲームを始めるうえで大いに参考になるだろう。なお、ゲーム開始前にプレイヤー同士で協議を行い、双方の合意があればルールの一部を変えてもいい（こうして変更を加えられたルールは、通常「ハウスルール」と呼ばれる）。

解説は定期的に更新され、ルールに変更があった場合、該当箇所はマゼンタ色で記載される。また、「日付改訂2」などのような注記がある場合、翻訳上の問題などで該当の言語でのみ変更が加えられたことを意味する。

最も重要なルール

Q：対戦中に発生した問題について、ルールやここに記載されている解説を読んでも解決策が見つからない場合はどうすればいいですか？

A：ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマールではその奥深さ故に、解決が困難な問題に直面することも往々にしてあるだろう。そうした場合、プレイヤー同士で話し合いを行い、双方にとって最も合理的（尚且つ楽しめるものであること！）な解決策を用いるのが一番手っ取り早く最善と言える。どうしても解決策が見つからない場合はロールオフを行い、その勝者の案に従う。そして引き続き対戦を楽しもう！

バトルプラン

Q：目標マーカーとして使うモデルは、情景モデルとして扱われるのでしょうか？また、そのモデルはユニットの視界を遮ったり、あるいは移動に影響したりしますか？

A：いずれも答えはノー。目標マーカーはあくまで目標の位置を示すためのものだ。兵を移動させる際、目標マーカーが邪魔ならどけても構わない。ただし、その目標の元々の位置を正確に把握しておくこと。

Q：永久呪文モデルによって目標を掌握することはできますか？

A：できない。ただし、自分のアーミーの兵と組み合わせて使う永久呪文モデル（「災いの旋風」など）は例外となる。

アーミー

Q：所持していないミニチュアに対して、代用品を使うことはできますか？例えば、スロータープリーストのミニチュアをブラッドセクレイターに見立てて使う、あるいはハンマー・オブ・シグマールのテーマカラーで塗装したストームキャスト・エターナルのミニチュアを別の聖隊のストームキャスト・エターナルとして使う、といったことは可能ですか？

A：代用品の使用は基本的には推奨しない。対戦相手（時には自分自身にも）に混乱を招き、ゲームの雰囲気損なってしまうためだ。代用品を使用する場合、必ず事前に対戦相手の承諾を得ること。

Q：同一の固有キャラクター（ナガッシュやアーケイオンなど）を複数体アーミーに組み込むことはできますか？

A：ピッチバトル・ルール（固有キャラクターは1体ずつのみアーミーに組み込める）が適用されていないなら可能。とは言え、オープン・プレイやナラティブ・プレイにおいても、固有キャラクターは1体ずつというのが一般的なルールだ。同じ固有キャラクターを複数体組み込んでしまうと、リアリティが著しく欠けてしまうだろう。

Q：アーミー選択の際、そのアーミーに関する情報を対戦相手にすべて伏せておくことはできますか？

A：ルールにそのような旨が記載されていない限り、不可能。

ウォースクロール

Q：1体のユニットに対して2つのウォースクロールを所持している場合、好きな方を選ぶことはできますか？それとも、必ず直近のものを使用すべきですか？また、そのウォースクロールに対応する正誤表の使用は必須ですか？

A：ウォースクロールは必ず発行日が直近のものを使用する。正誤表についても、プレイヤーのどちらかが持っていれば、発行日が直近のものを使用する。なお、日付が記載されたウォースクロールは日付がないものよりも直近のウォースクロールとして扱われる。日付がないウォースクロールを2つ所持している場合は、任意のものを選ぶことができる。

Q：一部のユニットは装備する武器を選択できますが（槍もしくは剣といった具合）、ユニットに装備させる武器の組み合わせは自由に設定できますか？例：8体の兵が槍、12体の兵が剣を装備

A：ウォースクロールの指示による。「ユニット」が武器を選択できると記載されている場合、選択した武器をユニットの兵全員が装備することになる。「兵」が武器を選択できると記載されている場合、それぞれの兵に任意の武器を装備させることができる。

Q：ユニットのリーダーに特殊な武器（大鎚など）を装備させることはできますか？

A：できる。

ユニットおよび兵

Q：ヒーローもしくはモンスター（いずれも単一の兵）はユニットとして扱われますか？

A：扱われる。

Q：兵の「向き」に関する制限はありますか？兵は、向いている方向にしか射撃および移動を行えないのでしょうか？

A：いずれも答えはノー。

Q：一部のアビリティの説明文において「壊滅したユニット」という表現がありますが、この「壊滅」の定義は何ですか？

A：ユニットに残っている最後の兵が戦死もしくは逃亡した場合、そのユニットは「壊滅」となる。壊滅したユニットとの距離を測定する際、最後の兵が戦死もしくは逃亡した場所を測定地点とする。

Q：兵の配置および移動の際、他の兵の頭上またはそのベース部分の上に置くことはできますか？

A：できない。ただし、守備隊のルール適用外である情景モデルであれば、その上に兵を置くことができる。

Q：戦場から離脱したユニットが復帰した場合、そのユニットがアビリティや呪文などによって受けていたブースト効果は失われますか？また、「戦闘中に1回のみ使用可能」なアビリティの回数制限はリセットされますか？

A：戦場から離脱したユニットが復帰した場合、ブースト効果は失われず、アビリティの回数制限もリセットされない。ただし、戦死した兵が追加ユニットの一員として戦場に再度配置される場合、ブースト効果は失われ、アビリティの回数制限もリセットされる。

Q：一部のアビリティでは、相手の兵を移動させることができます。これはどのようにして行うのですか？

A：相手の兵を移動させる場合、ミニチュアに触れる前に必ず相手の許可を取ること。許可が下りなかった場合、移動させたい場所を相手に伝えるだけにして、移動そのものは相手に行ってもらおう。

ダイスロール

Q：一部のアビリティは、成功もしくは失敗したダイスロールを振り直せるという効果を持っています。この判定は、補正適用前と適用後のどちらの出目に基づいて行うのですか？

A：リロールは補正適用前に行われる。従って、リロールに対する判定は補正適用前の出目に基づいて行われる。ただし、失敗したロールを振り直せるというアビリティの場合、リロールを行う前に補正効果を考慮した方がいいだろう。例えば、成功条件が4+であり補正効果+1が適用されている状態で3が出た場合、リロールはしない方が賢明と言える。わざわざそこで振り直さなくても、補正適用後に成功判定となるからだ。

Q：一部のアビリティは「リロールできる」と記述されていますが、リロールするかどうかを決めるのはどちらのプレイヤーですか？

A：そのウォースクロールに対応するユニットを所持しているプレイヤーが決める。

Q：一部のアビリティに記述されている「ゾロ目」とは何ですか？

A：2つのダイスをロールして（2D6と呼ばれる）、それらの出目が補正適用前の状態で同じ数字であること。

Q：一部のアビリティでは、任意の出目のダイスを選んだり、変えたり、取り換えたりできます。これらを行うのは補正適用前と適用後（もしくはリロール前とリロール後）のどちらですか？

A：説明文に記載がなければ、リロールまたは補正適用の前に行う。

Q：大司教クロックやフェイトウィーヴァー、コヴン・スローンなど一部のユニットは「ダイスを1つリロールできる」というアビリティを持っています。2D6を振った際、その1つだけをリロールすることはできますか？また、このようなリロールを相手に課すことはできますか？

A：上述のアビリティでは、2D6（あるいは3D6など）のうちダイスを1つだけリロールできる。そのアビリティの説明文で、「任意の自分のダイス」ではなく「ダイス」とだけ記述されている場合、相手にリロールさせることができる（そうした場合、相手は再度リロールすることはできない）。

距離

Q：一部のルールにおいて、兵またはユニットが一定の距離の範囲内に「完全に入って」いなければならないと記述されていることがあります。この「完全に入っている」とはどういう意味ですか？

A：兵のベース部分が指定された距離の範囲内にすべて入りきっている場合、当該兵はその範囲内に完全に入っているということになる。そして、ユニットに属するすべての兵のベース部分が指定された距離の範囲内に入りきっている場合、当該ユニットはその範囲内に完全に入っているということになる。

Q：戦死した兵との距離を測定する際、その兵が既に戦場外へいる場合はどうやって測定すればいいですか？

A：その兵のベース部分が置かれていた地点との距離を測定しなければならないため、測定が終わるまではその兵を置いたままにした方がいいだろう。もしくは、測定する時だけその兵を元の位置に戻してもいい。

Q：一部の呪文は効果範囲が指定されています（詠唱者から18mv以内のユニットに属する兵、あるいは詠唱者から24mv以内の任意の地点から3mv以内にいるすべての兵、など）。呪文の効果範囲を広げるアビリティを使用した場合、上述の範囲はすべてその対象となりますか？

A：詠唱者を起点とする場合は対象となるが、特定の地点を起点とする場合は対象外である。例えば、アビリティによって呪文の効果範囲が6mv増えたとする。質問文の前者のケースであれば、詠唱者から24mv以内のユニットに属する兵が呪文の効果を受ける。後者のケースでは、詠唱者から30mv以内の任意の地点から3mv以内の兵が呪文の効果を受けることになる。後者のケースを見て分かる通り、詠唱者ではなく特定の地点を起点とする場合は、範囲拡大の恩恵を受けないことに注意。

予備戦力

Q：予備戦力ユニット（天空の領域に配置されたユニットなど）の兵は、他のユニットに効果を及ぼす呪文やアビリティを使うことはできますか？

A：できない。他のユニットに効果を及ぼす呪文やアビリティを使えるのは、戦場に配置されている兵のみ。

Q：一部のアビリティでは、ユニットを戦場から取り除いて再配置し、それをその移動フェイズにおける移動としてカウントすると記されています。他のルールもしくはアビリティの条件において、これらは移動を行ったユニットとしてみなされますか？

A：ノー。当該の記述は、あくまでその後の移動を禁止するためのものにすぎない。

戦闘ラウンド

Q：第1ラウンドにおいては、アーミーの配置を先に終えたプレイヤーが常に先攻後攻の選択権を獲得するのですか？それともロールオフが引き分けになった場合のみですか？

A：第1ラウンドでは、アーミーの配置を先に終えたプレイヤーが常に先攻後攻の選択権を得る。ただし、プレイ中のバトルプランに特殊な指示があれば、それに従う。

指揮アビリティ

Q：日付が古いウォースクロールでは、指揮アビリティをどのフェイズで使用できるか記載されていないことが多々あります。このような場合、どのフェイズで指揮アビリティを使用できますか？

A：使用するフェイズが記載されていない指揮アビリティは、常に自分のヒーローフェイズ時に使用する。

Q：一部の指揮アビリティの説明文において、「指揮アビリティを使用している兵」という表現があります。これは具体的にどういう意味ですか？

A：指揮アビリティの使用時、その兵を起点として指揮アビリティの効果範囲を測定するということ。コアルールでは、効果範囲の起点となる兵がその指揮アビリティの使用者となる。

移動フェイズ

Q：一部のアビリティでは、「移動フェイズ終了時」にユニットを配置できます。そのユニットは、配置後ただちに通常移動を行うことができますか？

A：できない。フェイズ終了時に発生する行動は、そのフェイズ中における通常の行動がすべて終了した後に行われる。移動フェイズの場合、フェイズ終了時の行動はすべての通常移動が終了した後に行われる。

Q：ユニットを移動させる際、別の味方ユニットを飛び越えることはできますか？

A：別のユニットの兵たちの間に通れるだけの隙間があれば、通り抜けることはできる。ただし、飛行能力を持たない限り、他の兵を飛び越えることはできない。

Q：兵は城壁などの情景モデルを上ることはできますか？

A：ゲームを遊びやすくするため、ルール上では兵はすべて情景モデルを上ることができる。その際、現実的に上れる高さまでに設定したほうがいいだろう。こうしたルールを適用する時は、あくまで常識の範囲内で考えることが必要だ。

Q：情景モデルの高さが兵の移動力を越えている場合、複数のターンにかけてその情景モデルをのぼることはできますか？また、情景モデルを全力移動で上ることはできますか？

A：両方とも可能。高さのある情景モデルを上る場合、複数のターンを費やす必要があるだろう（各ターンに上った高さを覚えておき、その距離や兵の視界を正確に測定すること）。

Q：一部のアビリティでは「通常移動」を行った兵およびユニットに言及していますが、全力移動や退却による通常移動もこれに含まれますか？

A：含まれる。

Q：一部のアビリティで、飛行可能な兵が敵ユニットの兵を飛び越えなければならない時があります。これは具体的にどうやるのですか？

A：兵が他の兵を飛び越えるには、移動する兵のベース部分の一部が、飛び越える兵のベース部分を一部でも飛び越えなければならない。この判定を行うには、飛行している兵の進路をたどり、移動中にベース部分が他の兵のベース部分と一部でも重なるかどうかを確認する。また、飛行可能な兵が敵兵のベース部分に重なる所まで移動し、そこから引き返した場合でも、「飛び越えた」ものとしてカウントされる。

Q：飛行可能な兵は敵ユニットから 3mv 以内の地点で通常移動もしくは退却を終えることはできますか？

A：できない。

Q：一部のアビリティはユニットの移動力を半減にしますが、切り上げか切り捨てか明記されていません。その場合、端数はそのままでしょうか？例えば、7mv の移動力を半減した場合、3.5 となるのでしょうか？

A：いずれも答えはイエス。

Q：一部のアビリティでは、兵がシーケンスを無視してヒーローフェイズに移動できたり、特定の種類の移動 (6mv の退却移動など) ができたりします。こうした時に全力移動は可能ですか？

A：アビリティの説明文に「通常移動」と記載され(「移動フェイズであるかのように移動」した場合も含む)、尚且つ移動距離が明記されていない場合のみ全力移動できる。通常移動に課される制限 (敵から 3mv 以内の場所で移動はできず、敵から 3mv 以内の場所から移動を開始する場合は退却しなければならない) は他のフェイズで行われる通常移動にも適用される。ただし、これらの制限は他の種類の移動には課されない。

例えば、アビリティの説明文に「このユニットは通常移動を行うことができる」と記述されている場合、そのユニットは全力移動を行えるが、敵から 3mv 以内へは退却を除いて移動できない。「このユニットは D6 移動できる」と記述されている場合、そのユニットは全力移動を行うことはできないが、敵から 3mv 以内の場所へ移動できる。

Q：兵の移動後にアビリティが使用された際 (兵が移動を行える状態であることを前提として)、その兵をそのまま移動させなかった場合、後でそのアビリティを使用することはできますか？

A：できる。エイジ・オヴ・シグマーのルールでは、兵が移動可能であるならば、「0mv 移動」とすることもできる。

接近戦フェイズ

Q：接敵移動開始時、最も近接している敵兵が味方兵にとって到達不可能もしくは視認不可能でも、その敵兵を最も近接している兵とみなすのでしょうか？

A：その通り。どの兵が最も近接しているのかは、あくまで距離で判断する。その他の要素は関係ない。

Q：アビリティによってユニットが 3mv 以上接敵移動できる場合、そのユニットは敵から 3mv 以上離れていても接近戦フェイズで接敵移動と攻撃を行うことができますか？

A：できない。ただし、アビリティに特殊な指示がある場合を除く。

Q：アビリティの中に、接敵移動と攻撃を 2 回行えるものと、接敵移動と攻撃を連続で 2 回行えるものがあります。この違いは何ですか？

A：前者では、接近戦フェイズ中にそのユニットで攻撃を 2 回行うことができる。後者では、そのユニットで立て続けに攻撃を 2 回行うことができる。前者の場合、自分の攻撃終了後に相手が攻撃を行う機会を得ることになるが、後者にはそれがない。

Q：2 つのグループに分裂したユニットが接敵移動を行った場合、どうなりますか？

A：ユニットは必ず 1 つのグループとして、接敵移動を含むあらゆる種類の移動を終えなければならない。それが不可能な場合、そのユニットの兵は全員移動できない。

Q：一部のアビリティでは、ユニットが接近戦フェイズ開始時／終了時に攻撃を行うことが可能に、あるいは強制されます。これは具体的にどういうことですか？また、2 体以上のユニットがフェイズ開始時／終了時に攻撃を行わなければならない場合はどうなりますか？

A：接近戦フェイズ開始時／終了時に攻撃を行うユニットは、プレイヤーが他の攻撃ユニットを選択する前／すべての攻撃ユニットを選択した後に、接敵移動を行い、続いて接近戦武器で攻撃を行う。流れとしては、まず接近戦フェイズ開始時に攻撃可能なユニットの接敵移動と攻撃を行う。次に、ターン中のプレイヤーから交互に攻撃ユニットを選択する。その後、接近戦フェイズ終了時での攻撃を強制されたユニットが接敵移動と攻撃を行う。接近戦フェイズ開始時／終了時に複数のユニットが攻撃を行う場合、ターン中のプレイヤーが任意の順番ですべてのユニットの攻撃を行い、その後相手が同様の手順を踏む。

攻撃

Q：兵による攻撃を行わない、あるいは装備している武器 (1 つもしくはそれ以上) を使用しないという選択肢を選ぶことはできますか？

A：射撃フェイズでは、ユニットもしくは射撃武器による攻撃をしないでおくことができる。接近戦フェイズであれば、攻撃を行うことができるユニットがいる限り必ずいずれかのユニットを選択しなければならない。そのユニットに属する兵は、使用可能且つ敵を射程内に捉えているすべての武器で攻撃をしなければならない。

Q：ヒットロールおよびダメージロールで6が出たら（補正適用前）常に成功判定となりますが、このルールはセーヴィングには当てはまらないという認識で合っていますか？

A：その認識で合っている。セーヴィングで補正なしの1が出た場合は無条件で失敗となるが、補正なしの6が出ても無条件で成功とはならない。

Q：一部のアビリティでは、特定の武器による追加攻撃を1回できるようになりますが、これは当該武器の【攻撃回数】に1を加算し、その後ヒットロール／ダメージロール／セーヴィングを1回ずつ行うということでしょうか？

A：その通り。

Q：複数回のヒットロール／ダメージロール／セーヴィングを同時に行う際（攻撃の同時処理）、リロールが可能となるアビリティを使用した場合、リロール対象となるのは1回分のヒットロール／ダメージロール／セーヴィングだけですか？例えば、10体の兵で構成されるユニットの攻撃時にヒットロールを1回リロールできる場合、10回のヒットロールすべてにおいて1回ずつリロールできるのでしょうか？それとも、そのうちの1回のみリロールできるのでしょうか？

A：ヒットロール／ダメージロール／セーヴィングのリロールは1回分のみ。攻撃の同時処理は、あくまですべてのダイスロールを同時に行っているだけに過ぎない。それぞれのダイスロールは別の扱いだ。

負傷限界度およびダメージ回数

Q：【ダメージ回数】が1よりも高い場合、その攻撃によって複数の兵を戦死させることができますか？

A：同一ユニット内の兵であればできる。

Q：一部のアビリティは、「ダメージを受けたユニット」や「ダメージを与えたユニット」が対象となっていますが、これらはダメージがセーヴィング／無効化／治癒／無視された場合でも適用されますか？

A：適用されない。ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマーにおいて、「ダメージを受けた」または「ダメージを与えた」という記述は、そのダメージが兵に割り当てられ尚且つ無効化／治癒されていない状態を指す。

Q：ダメージもしくは致命的ダメージが無効化された場合でも、それらは兵に割り当てられたものとしてカウントするのでしょうか？一部のアビリティは兵に割り当てられたダメージを対象としています、それらは無効化されたものも含まれますか？

A：いずれも答えはノー。兵に割り当てられたダメージを対象とするルールでは、無効化／治癒されたものは含まれない。

Q：ダメージ判定をリロールできるアビリティを使用した場合、呪文やアビリティによって発生した致命的ダメージに対してもリロールできますか？

A：できない。ダメージ判定は【ダメージ回数】を決めるために振られたロールを指す。

視界

Q：一部の攻撃、呪文、アビリティではユニットが視認可能であることが条件となっています。その場合、ユニット全体が視認可能でなければならないのですか？

A：ノー。そのユニットに属す兵が1体でも視認可能であればいい。

ウィザードと呪文

Q：一部のアビリティでは呪文の効果を無視できるようになりますが、これは具体的にどういうことですか？

A：唱えることに成功し、打ち消されていない呪文による効果が当該ユニットに適用されないということ。その他のユニットは呪文の効果を受ける。

Q：ルールでは、アビリティの使用によって追加攻撃が発生しても、その攻撃自体がさらに追加攻撃を発生させることはありません（例えば、ヒットロール6で追加攻撃が発生し、その攻撃のヒットロールで6が出てさらに追加攻撃が発生することはない）。このルールは呪文にも適用されますか？

A：適用される。

Q：アビリティによって兵が呪文の打ち消しを試みることができるケースがあります。この時、永久呪文の解除を試みることができますか？

A：できない。永久呪文が唱えられた時であれば打ち消しを試みることができるが、既に戦場にある永久呪文については、特別に明記されていない限り何ら効力は持たない。

Q：呪文による効果やダメージに対する防御性能を持つアビリティは、永久呪文による効果やダメージにも防御性能を持っていますか？

A：その通り。

アビリティ

Q：2つのアビリティがダイスの出目に作用し、一方が出目に補正値を加算して、もう一方が出目を乗算もしくは除算する場合、補正値の加算を行うのは出目の乗算／除算の前ですか？それとも後ですか？

A：出目の乗算／除算後に補正値の加算を行う。

Q：戦闘の前に効果を発揮するアビリティは第1ラウンド開始前に使用されますが、そのタイミングはアーミーの配置前／配置中／配置後のうちのどれですか？

A：説明文に指示がなければ、アーミーの配置とジェネラルの選択が終わった後に使用する。

Q：一部のアビリティは戦闘ラウンド開始時に使用されます。その場合、先攻後攻を決めるロールオフの前に使用するのでしょうか？

A：その通り。

Q：一部のアビリティはプレイヤーのターン開始時に使用されます。その場合、ヒーローフェイズ開始前に使用するのでしょうか？

A：その通り。

Q：複数のアビリティが同時（ヒーロフェイズ開始時など）に使用される場合、その順番はどうやって決めるのでしょうか？

A：複数のアビリティが同時に使用される場合、最初にターン中のプレイヤーがアビリティを任意の順番で1つずつ使用する。その後、相手プレイヤーがアビリティを任意の順番で1つずつ使用する。このルールは、指揮特性や大いなる神器など、使用タイミングが重なることがあるものすべてに適用される。

Q：アビリティの条件に「いずれか」という語句がある場合、その条件を満たせば何度でも当該アビリティを使用できるのでしょうか？例えば、「このアビリティを持ついずれかの兵から6mv以内にいる兵の攻撃時、ヒットロールに1を加算する」というケースに置いて、このアビリティを持つ兵3体から6mv以内にいる場合、ヒットロールに3を加算できるのでしょうか？

A：「いずれか」という語句は「1つもしくはそれ以上」という意味も含まれる。今回のケースであれば、ヒットロールに加算するのは3ではなくあくまで1となる。

Q：アビリティの対象が「この兵／ユニット」や「その兵／ユニット」と記述されていることがありますが、これらに違いはありますか？

A：ある。「この兵／ユニット」と記述されている場合、それらはアビリティを持っている兵／ユニットを指す。「その兵／ユニット」と記述されている場合、それらは説明文の中で既に言及されているユニットを指す。例えば、「この兵から12mv以内の敵ユニットを1体選ぶ。そのユニットはD3の致命的ダメージを受ける」というアビリティであれば、このアビリティを持つ兵から12mv以内にいる敵ユニットを1体選び、選んだユニットにD3の致命的ダメージを与えるということ。

Q：アビリティで「この兵」（もしくは「装備者」や「このジェネラル」など）から特定の距離の範囲にいる味方兵を対象とする場合、これらの兵は同じアーミーに属するということですか？

A：そのとおり。この場合の「味方兵」とは、同じアーミーの兵を指す。

Q：特定の兵を起点として直線を引き、その線上にいるユニットはすべて一定の効果を受けるというアビリティがあります。その場合、起点となる兵も同様に効果を受けますか？

A：受けない。線は起点となる兵のベース部分の端から引くため、その兵自身は線上にはいない。

Q：一部のアビリティでは、特定の数のユニットを効果の対象に選ぶことができます。例えば、D6体のユニットを選んでそれぞれに対してダイスを振り、致命的ダメージを受けるかどうかの判定を行うといった場合、同一のユニットを複数回選択することはできますか？

A：アビリティのルールに指示がないかぎり、同一のユニットを複数回選ぶことはできない。

Q：コアルールと相反するルールを持つウォースクロールまたは忠誠アビリティは使用できますか？例えば、大司教クロックはヒーロフェイズ時に呪文「天空の解放」を3回まで唱えることができるルールを持っていますが、これはコアルールの内容と矛盾しています。

A：ウォースクロールおよび忠誠アビリティはコアルールよりも優先されるため、通常では不可能なことも可能となる。大司教クロックのケースの場合、ルール上では同一ターンに天空の解放を3回まで唱えることができる。

忠誠アビリティ

Q：自分のアーミー選択時に忠誠アビリティを選ぶ際、指揮特性や呪文、大いなる神器はその場で決めなければならないのですか？

A：その通り。指揮特性や大いなる神器などの忠誠アビリティで武器を選ぶことが定められているならば、それらもアーミー選択の際に選ばなければならない（特殊な指示がある場合を除く）。

Q：ルールでは、ウォースクロール・バタリオンには同盟軍を含むことができ、それらはアーミーに組み込める同盟軍の数にはカウントされないと定められています。このルールは、アーミーと同じ忠誠対象を持つバタリオンにのみ適用され、2つの異なる陣営のユニットが含まれているバタリオン（ドーター・オヴ・カインとストームキャスト・エターナルのユニットが含まれるドーター・オヴ・カインアーミーのバタリオンなど）には適用されないのでしょうか？

A：その通り。ウォースクロール・バタリオンが属する陣営は、そのウォースクロールに記載されている（バタリオンのタイトルの上）。また、バタリオンは、自身の陣営が参加している大同盟に属している。アーミーと同じ忠誠対象を持つウォースクロール・バタリオンはそのアーミーの一員とみなされ、そのバタリオンに含まれているユニットは当該アーミーに組み込める同盟軍の数にはカウントされない（ピッチバトルにおけるポイントについても同様）。アーミーには異なる忠誠対象を持つウォースクロール・バタリオンを組み込むこともできるが、その場合、そのバタリオン内のユニットは当該アーミーに組み込める同盟軍の数にカウントされる（ピッチバトルにおけるポイントについても同様）。

Q：一部の呪文／祈祷の忠誠アビリティは、そのアーミーに属するウィザード／プリーストによって行うことができるとされています。これには、同盟軍のウィザード／プリーストも含まれますか？

A：含まれない。同盟軍の兵は忠誠アビリティの恩恵を受けることはできない。

Q：戦闘開始後にアーミーへユニットを追加し、アーミー内のユニットにキーワードを新たに付与する忠誠アビリティをアーミーが持っている場合、追加したユニットにもキーワードを付与することはできますか？例えば、ストームキャスト・エターナルアーミーを使用していて、ストームホストのルールによってすべてのストームキャスト・エターナルユニットにキーワード：ハンマー・オヴ・シグマーを付与した場合、新たに追加したストームキャスト・エターナルユニットにもそのキーワードは付与されますか？また、忠誠アビリティによってアーミー内のウィザードが新たな呪文を唱えることができるようになる場合、アーミーに追加したウィザード（同じ忠誠対象を持つ）もその呪文を唱えることができますか？

A：いずれも答えはイエス。

ピッチバトル

Q：一部のユニット／バタリオンに対応しているウォースクロールはピッチバトル・プロファイルがありません。これらのユニット／バタリオンをピッチバトルで使うことはできますか？

A：できない。当該のユニット／バタリオンはオープン・プレイもしくはナラティブ・プレイでのみ使用可能。

Q：一部の情景モデルにはピッチバトル・プロファイルがあります。アーミー選択時、これらをアーミー表に組み込むことはできますか？

A：できない。それらのプロファイルは、呪文やアビリティによって情景モデルを配置するときの参考用。

Q：ピッチバトルにおいて、戦闘開始後にアーミーを追加する際、定められている上限値を越えて追加することはできますか？例えば、既に上限数のベヒモスがアーミーに含まれている状態で、ベヒモスを追加することはできますか？

A：ピッチバトルでは、アーミーに組み込むリーダー／アーティラリー／ベヒモスの上限値が設定されるのは戦闘開始前のアーミー編成時のみ。従って、これらのユニットを追加する際は、この制限は無視していい。ただし、固有キャラクターを追加することはできない。

Q：ピッチバトルでは、ユニットコストとして使用しなかったポイント50毎に司令ポイント1を獲得できます。このルールでは、ウォースクロール・バタリオン、永久呪文、情景モデルに使用したポイントもユニットコストとして使用したポイントにカウントされますか？

A：カウントされる。



ベースのサイズ

2018年6月

マッチ・プレイにおけるベースのサイズ

ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーでは、ほとんどのケースにおいて距離の測定は兵のベースを基準に行う。基本的に、ベースの実際のサイズは極めて重要という訳ではないため、任意のサイズや形状のベースを使用することができる。

ただし、マッチ・プレイは例外となる。マッチ・プレイでは戦力の均一化をテーマとしており、同じ兵に違うサイズのベースが用いられているとトラブルが発生する可能性があるためだ。次ページからは、マッチ・プレイを行うにあたり推奨される各兵のベースのサイズが列記されている。

もちろん、記載されているサイズと実際のサイズが異なっていたとしても、無理にベースを変える必要はない（あくまで推奨であり、絶対的なものではない）。ベースを変えずにマッチ・プレイを遊ぶ場合、兵の配置・移動・距離の測定は、その兵が推奨されているサイズのベースに乗っているものとして行う。例えば、推奨されている幅 32mm の円形ではなく幅 25mm の正方形のベースに乗っているユニットを使用する場合、そのユニットの配置・移動・距離の測定は幅 32mm の円形のベースに乗っているものとして行う。少しややこしく思えるかもしれないが、実際には非常にシンプルだ。

まず大同盟ごとに分け、そこから陣営毎にアルファベット順にベースサイズを記載している。兵の推奨ベースサイズを調べるにはその兵が属する大同盟＞陣営へと進み、そして当該の兵を探せばよい。推奨サイズは兵の名前の隣に記載されている。ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーの製品ラインナップに新たな兵が追加されれば、その兵の推奨ベースサイズも追って記載する。

ベースのサイズ - ケイオス

ブレイド・オヴ・コーン	
ユニット	ベースのサイズ
アスパイアリング・デスブリンガー	32mm
アスパイアリング・デスブリンガー (ゴアアックス&スカルハンマー装備)	40mm
ブラッドスローン	120 × 92mm
ブラッドウォリアー	32mm
ブラッドクラッシャー	90 × 52mm
ブラッドレター	32mm
ブラッドマスター、ヘラルド・オヴ・コーン	32mm
ブラッドリーヴァー	32mm
ブラッドセクレイター	32mm
ブラッドストーカー	40mm
ブラッドサースター・オヴ・インセンセイト・レイジ	120 × 92mm
ブラッドサースター・オヴ・アンフェタード・フューリー	120 × 92mm
エグザルテッド・デスブリンガー (血咬みの斧装備)	32mm
エグザルテッド・デスブリンガー (皮剥ぎの槍装備)	40mm
エグザルテッド・デスブリンガー (破滅の斧装備)	40mm
フレッシュハウンド	60 × 35mm
カラナック	75 × 42mm
コアゴラス	90 × 52mm
コーゴス・クール	60mm
ロード・オヴ・コーン (ジャガーノート騎乗)	90 × 52mm
マイティロード・オヴ・コーン	60mm
マイティ・スカルクラッシャー	90 × 52mm
スキュラ・アンフィングリム	60mm
スカルブランド	120 × 92mm
スカル・ブラッドラース	40mm
スカルキャノン	120 × 92mm
スカルグラインダー	40mm
スカルマスター、ヘラルド・オヴ・コーン	60mm
スカルリーパー	40mm
スカルテイカー	40mm
スローターブルート・オヴ・コーン	120 × 92mm
スロータープリースト	40mm
スロータープリースト (ハックブレイド&ラースハンマー装備)	40mm
ヴァルキリア・ザ・ブラッディ	32mm
ラース・オヴ・コーン・ブラッドサースター	120 × 92mm
ラースモンガー	40mm

ビュレイハード	
ユニット	ベースのサイズ
ビーストロード	32mm
ベスティゴール	32mm
ゴール	32mm
グレイト・ビュレイシャーマン	32mm
タスクゴール・チャリオット	120 × 92mm
アンゴール・レイダー	25mm
アンゴール	25mm

ケイオスガルガント	
ユニット	ベースのサイズ
ケイオスガルガント	90×52mm

クラン・エシン	
ユニット	ベースのサイズ
デスランナー	32mm
ガッターランナー	25mm
ナイトランナー	25mm
スケイヴン・アサシン	32mm
ヴァーミンロード・ディシーヴァー	120 × 92mm

クラン・モウルダー	
ユニット	ベースのサイズ
ジャイアント・ラット	25mm
ヘルピット・アボミネーション	120 × 92mm
バックマスター	32mm
ラットオゴール	50mm
ラットスウォーム	50mm

クラン・ペスティレン	
ユニット	ベースのサイズ
ブレイグセンサーベアラー	32mm
ブレイグファーネス	120 × 92mm
ブレイグモンク	25mm
ブレイグプリースト (ブレイグセンサー装備)	32mm
ブレイグプリースト (ワープストーン・スタッフ装備)	32mm
ブレイグクロウ	120 × 92mm
ヴァーミンロード・コラプター	120 × 92mm

クラン・スクリール	
ユニット	ベースのサイズ
アーク・ウォーロック	32mm
ドゥームフレイヤー・ウェポンチーム	60 × 35mm
ドゥームホイール	105 × 70mm
ポイズンウィンド・モーター・ウェポンチーム	60 × 35mm
ラットリングガン・ウェポンチー	60 × 35mm
Sスクリール・アコライト	25mm
ストームフィード	60mm
ウォーロック・エンジニア	32mm
ワープライトニング・キャノン	120 × 92mm
ワープラインダー・ウェポンチーム	60 × 35mm
ワープファイアー・スロアー・ウェポンチーム	60 × 35mm
ワープロック・ジェゼイル	60 × 35mm

クラン・ヴァーミヌス	
ユニット	ベースのサイズ
クランラット	25mm
スケイヴン・ウォーロード	32mm
ストームヴァーミン	25mm
ヴァーミンロード・ウォーブリンガー	120 × 92mm

ディーモン・オヴ・ケイオス	
ユニット	ベースのサイズ
ベ=ラコール、ケイオスディーモンプリンス	60mm
ディーモンプリンス	60mm
フューリー	25mm
ソウルグラインダー	170×105mm

ディサイプル・オヴ・ティーンチ	
ユニット	ベースのサイズ
ブルーホラー・オヴ・ティーンチ	25mm
プリムストーンホラー・オヴ・ティーンチ	25mm
バーニングチャリオット・オヴ・ティーンチ	120×92mm
カースリング、アイ・オヴ・ティーンチ	32mm
エグザルトレッドフレイマー・オヴ・ティーンチ	75×42mm
フェイトマスター	60mm
フレイマー・オヴ・ティーンチ	32mm
ゴートサモナー (&ケイオスファミリア)	40mm
ゴートサモナー・オヴ・ティーンチ	40mm
ゴートサモナーズ・ケイオスファミリア	40mm
ヘラルド・オヴ・ティーンチ	32mm
ヘラルド・オヴ・ティーンチ (バーニングチャリオット騎乗)	120×92mm
ヘラルド・オヴ・ティーンチ (ディスク騎乗)	60mm
カイリック・アコライト	32mm
カイロス・フェイトウィーヴァー	100mm
ロード・オヴ・チェンジ	100mm
マギステル	32mm
ミュタリス・ヴォーテックスビースト・オヴ・ティーンチ	120×92mm
オグロイド・ソーマタージュ	50mm
ピンクホラー・オヴ・ティーンチ	32mm
スクリーマー・オヴ・ティーンチ	32mm
ブルースクライブ	60mm
チェンジリング	40mm
ツァーンゴール・エンライテンド	40mm
ツァーンゴール・シャーマン	40mm
ツァーンゴール・スカイファイア	40mm
ツァーンゴール	32mm

エヴァーチョーズン	
ユニット	ベースのサイズ
アーケイオン	160mm
ゴートサモナー・オヴ・ティーンチ	40mm
ヴァランガード	75×42mm

ホスト・オヴ・スラーネッシュ	
ユニット	ベースのサイズ
ケイオスロード・オヴ・スラーネッシュ	25mm
デモネット・オヴ・スラーネッシュ	25mm
エグザルトレッド・シーカーチャリオット・オヴ・スラーネッシュ	120×92mm
フィンド・オヴ・スラーネッシュ	75×42mm
ヘルフレイヤー・オヴ・スラーネッシュ	120×92mm
ヘルストライダー・オヴ・スラーネッシュ	60×35mm
ヘラルド・オヴ・スラーネッシュ	32mm
ヘラルド・オヴ・スラーネッシュ (エグザルトレッド・シーカーチャリオット騎乗)	120×92mm
ヘラルド・オヴ・スラーネッシュ (シーカーチャリオット騎乗)	120×92mm
キーパー・オヴ・シークレット	60mm
ロード・オヴ・スラーネッシュ (デモニック・マウント騎乗)	60mm
シーカーチャリオット・オヴ・スラーネッシュ	120×92mm
シーカー・オヴ・スラーネッシュ	60×35mm
マスク・オヴ・スラーネッシュ	25mm

マゴットキン・オヴ・ナーグル	
ユニット	ベースのサイズ
ビースト・オヴ・ナーグル	60mm
腐れの子ブローブ	100mm
ナーグルの計数者エピソード	60mm
フェキュレント・ナルモウ	モデルを使用
蛭の主フェスタス	40mm
偉大なる不浄な者フェクロックス	130mm
波しぶきガットロット	40mm
ハービンジャー・オヴ・ディケイ	60mm
ホーティキュラス・スライマックス	105×70mm
ロード・オヴ・アフリクション	60mm
ロード・オヴ・ブライト	40mm
ロード・オヴ・プレীগ	40mm
二度産まれしモービデックス	100mm
ナーグルリング	40mm
悪魔の権化オルグホツ	100mm
プレーグドローン	60mm
プレーグベアラー	32mm
ナーグルの御遣い、ボックスブリンガー	32mm
ブスゴイル・ブライトロード	60mm
ピュートリッド・ブライトキング	40mm
ロティガス	130mm
ナーグルの御遣い、病疫のスロピティ	32mm
ソーサラー	32mm
ナーグルの御遣い、公証人スボイルボックス	40mm
グロットキン	130mm

マスター克蘭	
ユニット	ベースのサイズ
グレイシア	32mm
害獣の王スクリーチ	120×92mm
スクリーミング・ベル	120×92mm
サンカール&ボンリッパー	105×70mm
ヴァーミンロード・ワーブシア	120×92mm

モンスター・オヴ・ケイオス	
ユニット	ベースのサイズ
センチゴール	60 × 35mm
ケイオス・ウォーハウンド	60 × 35mm
キメラ	120 × 92mm
コカトリス	60mm
ハーピー	25mm
ジャバースライス	120 × 92mm
ミュタリス・ヴォーテックスビースト	120 × 92mm
レイザーゴール	60mm
スロータープレート	120 × 92mm

スレイヴ・トゥ・ダークネス	
ユニット	ベースのサイズ
ケイオスチャリオット	120 × 92mm
ケイオスチョーズン	32mm
ケイオス・ゴアビースト・チャリオット	120 × 92mm
ケイオスナイト	75 × 42mm
ケイオスロード (デモニック・マウント騎乗)	75 × 42mm
ケイオスロード (マンティコア騎乗)	120 × 92mm
ケイオスマローダー・ホースマン	60 × 35mm
ケイオスマローダー	25mm
ケイオスソーサラー・ロード	32mm
ケイオスソーサラー・ロード (マンティコア騎乗)	120 × 92mm
ケイオススポン	50mm
ケイオスウォリアー	32mm
ケイオス・ウォーシュライン	120 × 92mm
デーモンプリンス	60mm
ダークオース・チーフテン	32mm
ダークオース・ウォークイーン	32mm
エグザルテッド・ヒーロー・オヴ・ケイオス	32mm
ロード・オヴ・ケイオス	32mm

サンダースコーン	
ユニット	ベースのサイズ
ドラゴンオゴール・シャゴス	90 × 52mm
ドラゴンオゴール	90 × 52mm

ウォーハード	
ユニット	ベースのサイズ
ブルゴール	50mm
サイゴール	120 × 92mm
ドゥームブル	50mm
ゴールゴン	120 × 92mm

ベースのサイズ - デス

フレッシュイーター・コート	
ユニット	ベースのサイズ
アポラント・グールキング	25mm
アポラント・グールキング (テラーガイズト騎乗)	130mm
アポラント・グールキング (ゾンビドラゴン騎乗)	130mm
クリプトフレイヤー	50mm
クリプトギャスト・コーティアー	25mm
クリプトグール	25mm
クリプトホーントー・コーティアー	50mm
クリプトホラー	50mm
クリプトインファナル・コーティアー	50mm
ヴァルグールフ・コーティアー	60mm

レギオン・オヴ・ナガッシュ	
ユニット	ベースのサイズ
聖晩餐の御使、黒のアーカン	120 × 92mm
バット・スウォーム	50mm
ブラックコーチ	170 × 105mm
ブラックナイト	60 × 35mm
ブラッドナイト	60 × 35mm
ブラッドシーカー・パランキン	120 × 92mm
ケルン・レイス	32mm
コープスカート (バイルファイア・ブレイジアー装備)	105 × 70mm
コープスカート (アンホーリー・ロードストーン装備)	105 × 70mm
コヴァン・スローン	120 × 92mm
ダイアウルフ	60 × 35mm
フェルバット	32mm
グレイヴガード	25mm
ヘックスレイス	60 × 35mm
夜の御使マンフレッド	120 × 92mm
モルガスト・アルカイ	60mm
モルガスト・ハービンジャー	60mm
モーティスエンジン	120 × 92mm
不死王ナガッシュ	130mm
ネクロマンサー	32mm
血の御使ネフェラタ	120 × 92mm
プリンス・ヴォードライ	130mm
スケルトン・ウォリアー	25mm
スピリットホスト	50mm
テラーガイズト	130mm
トゥームバンシー	32mm
ヴァンパイア・ロード	32mm
ヴァンパイア・ロード (ナイトメア・スティード騎乗)	60 × 35mm
ヴァンパイア・ロード (ゾンビドラゴン騎乗)	130mm
ヴァルガイズト	50mm
ワイトキング (バイルフル・トゥームブレイド装備)	32mm
ワイトキング (ブラックアックス装備)	32mm
ゾンビドラゴン	130mm
ゾンビ	25mm

ナイトホーント	
ユニット	ベースのサイズ
ブラックコーチ	170 × 105mm
ブレイドガイズト・レヴェナント	32mm
ケルン・レイス	32mm
チェインギャスト	32mm
チェインラスプ・ホード	25mm
ドレッドブレイド・ハロウ	60 × 35mm
ドレッドサイズ・ハラディン	32mm
グレイヴレイス・ストーカー	32mm
グリムギャスト・リーパー	32mm
ガーディアン・オヴ・ソウル (モータリティ・グラス装備)	32mm
ガーディアン・オヴ・ソウル (ナイトメア・ランタン装備)	32mm
ヘックスレイス	60 × 35mm
ナイト・オヴ・シュラウド	32mm
ナイト・オヴ・シュラウド (エーテルスティード騎乗)	75 × 42mm
怯者王クルドス・ヴァレンティアン	60mm
嘆きの御使レディー・オリンダー	60mm
ロード・エクスキューショナー	40mm
ミルモーンバンシー	32mm
残忍なるレイケナー	75 × 42mm
スピリットホスト	50mm
スピリット・トーメント	40mm
トゥームバンシー	32mm

ベースのサイズ - デストラクション

エールガズラー・ガルガント	
ユニット	ベースのサイズ
エールガズラー・ガルガント	90 × 52mm

ビーストクロウ・レイダー	
ユニット	ベースのサイズ
フロストサーベル	60 × 35mm
フロストロード (ストーンホーン 騎乗)	120 × 92mm
フロストロード (サンダータスク 騎乗)	120 × 92mm
ハスカード (ストーンホーン 騎乗)	120 × 92mm
ハスカード (サンダータスク 騎乗)	120 × 92mm
アイスブロー・ハンター	50mm
アイスフォール・イエティ	50mm
モーンファンク・バック	90 × 52mm
ストーンホーン・ビーストライダー	120 × 92mm
サンダータスク・ビーストライダー	120 × 92mm

ボーンスプリッター	
ユニット	ベースのサイズ
マニアック・ウィアードノブ	75 × 42mm
サヴェッジ・ビッグボス	32mm
サヴェッジ・ビッグスタッパ	60 × 35mm
サヴェッジ・ボアボウイ・マニアック	60 × 35mm
サヴェッジ・ボアボウイ	60 × 35mm
サヴェッジオールク・アローボウイ	32mm
サヴェッジオールク・モウボウイ	32mm
サヴェッジオールク	32mm
ウォードク	32mm
ワーゴッグの預言者	32mm

ファイアベリー	
ユニット	ベースのサイズ
ファイアベリー	50mm

ギットモブ・グロット	
ユニット	ベースのサイズ
ドゥームダイバー・カタパルト	90 × 52mm
ドゥームダイバー	32mm
ドゥームダイバー・カタパルト・クルー (ロープ装備)	60 × 35mm
ドゥームダイバー・カタパルト・クルー (ハンマー装備)	25mm
グロット・ロックロバー	105 × 70mm
グロット・ロックロバー・クルー	25mm
グロット・ロックロバー・オールクブリー	32mm
グロットシャーマン	25mm
グロット・スピアチャッカ	50mm
グロット・スピアチャッカ・クルー	25mm
グロット・ウルフチャリオット	105 × 70mm
グロット・ウルフライダー	60 × 35mm
グロット	25mm
ナスティ・スカルカー	25mm
スノットリング・ポンプワゴン	105 × 70mm
スノットリング	50mm

グリーンスキン	
ユニット	ベースのサイズ
オールク・ボアチャリオット	120 × 92mm
オールク・ボアボウイ	60 × 35mm
オールク・グレイトシャーマン	32mm
オールク・ウォーボス	32mm
オールク・ウォーボス (バナー装備)	32mm
オールク・ウォーボス (ウォーボアー装備)	60 × 35mm
オールク・ウォーボス (ワイヴァーン 騎乗)	100mm
オールク	32mm

ガットバスター	
ユニット	ベースのサイズ
ブッチャー	50mm
ブッチャー (コルドロン装備)	105 × 70mm
ゴウガー	50mm
グロット・スクラップランチャー	120 × 92mm
グロット	25mm
アイアンブラスター	120 × 92mm
アイアンガット	50mm
リードベルチャー	50mm
オゴール	50mm
タイラント	50mm

アイアンジョウ	
ユニット	ベースのサイズ
アードボウイ	32mm
ブルート	40mm
ゴルクの拳ゴルドラック	160mm
ゴアグラランタ	90 × 52mm
メガボス	60mm
メガボス (モウ・クラッシュ 騎乗)	160mm
ウォーチャンター	40mm
ウィアードノブ・シャーマン	40mm

マンイーター	
ユニット	ベースのサイズ
マンイーター	50mm

ムーンクラン・グロット	
ユニット	ベースのサイズ
ケイヴスキッグ	25mm
ファンゴイド・ケイヴシャーマン	32mm
グロット・ファナティクス	32mm
グロットシャーマン	25mm
グロット・スキッグハーダー	25mm
グロット・スキッグホッパー	25mm
グロット・ウォーボス	25mm
グロット・ウォーボス (グレイト・ケイヴスキッグ 騎乗)	40mm
マンガラー・スキッグ	60mm
ムーンクラン・グロット	25mm

スパイダーファンク・グロット	
ユニット	ベースのサイズ
アラクナロック・スパイダー	160mm
グロット・ビッグボス (ジャイアントスパイダー騎乗)	60mm
グロット・スパイダーライダー	60 × 35mm

トロゴス	
ユニット	ベースのサイズ
フェルウォーター・トロゴス	50mm
ロックガット・トロゴス	50mm
サワープレス・トロゴス	50mm

ベースのサイズ - オーダー

アエルフ	
ユニット	ベースのサイズ
ミストウィーヴァー・サイ	32mm
テネブラエル・シャード	32mm

カレジエイト・アーケイン	
ユニット	ベースのサイズ
バトルメイジ	25mm
バトルメイジ (グリフォン騎乗)	120 × 92mm
セレスティアル・ハリケイナム	120 × 92mm
ルミナーク・オヴ・ハイシュ	120 × 92mm

ダークリング・コヴン	
ユニット	ベースのサイズ
ブラックガード	25mm
ブリークソード	25mm
ダークシャード	25mm
ドレッドスピア	25mm
エクスキューショナー	25mm
ソーサレス	25mm
ソーサレス (ブラックドラゴン騎乗)	100mm

ドーター・オヴ・カイン	
ユニット	ベースのサイズ
アヴァター・オヴ・カイン	60mm
ブラッドシスター	40mm
ブラッドストーカー	40mm
ブラッドラック・メデューサ	60mm
ブラッドラック・シュライン	120 × 92mm
ドゥームファイア・ウォーロック	60 × 35mm
ハグクイーン	25mm
ハグクイーン (コルドロン・オヴ・ブラッド騎乗)	120 × 92mm
カインレイ・ハートレンダー	40mm
カインレイ・ライフテイカー	40mm
カイン神の大巫女モラスィ	40mm
闇の女王モラスィ	100mm
シスター・オヴ・スローター	25mm
スロータークイーン	25mm
スロータークイーン (コルドロン・オヴ・ブラッド騎乗)	120 × 92mm
ウィッチ・アエルフ	25mm

デヴォーテッド・オヴ・シグマー	
ユニット	ベースのサイズ
エクセルシオール・ウォープリースト	32mm
エクセルシオール・ウォープリースト (グリフハウンド騎乗)	25mm
フラジェラント	25mm
ウォーアルター・オヴ・シグマー	120 × 92mm
ウォリアー・プリースト	25mm
ウィッチ・ハンター	25mm

ディスポゼツド	
ユニット	ベースのサイズ
ディスポゼツド・ウォリアー	25mm
ハンマラー	25mm
アイアンブレイカー	25mm
アイアンドレイク	25mm
ロングビアード	25mm
クウォーレラー	25mm
ルーンロード	32mm
サンダラー	25mm
アンフォージド	32mm
ワーデンキング	32mm

エルドリッチ・カウンシル	
ユニット	ベースのサイズ
アークメイジ	25mm
アークメイジ (スティード騎乗)	60 × 35mm
アークメイジ (ドラゴン騎乗)	170 × 105mm
ドレイクシーア	170 × 105mm
ロアマスター	25mm
ソードマスター	25mm

フリーピープル	
ユニット	ベースのサイズ
デミグリフ・ナイト	75 × 42mm
フリーギルド・アーチャー	25mm
フリーギルド・クロスボウマン	25mm
フリーギルド・ジェネラル	25mm
フリーギルド・ジェネラル (ウォーホース騎乗)	60 × 35mm
フリーギルド・ジェネラル (グリフォン騎乗)	120 × 92mm
フリーギルド・グレイトソード	25mm
フリーギルド・ガード	25mm
フリーギルド・ハンドガンナー	25mm
フリーギルド・アウトライダー	60 × 35mm
フリーギルド・ピストラー	60 × 35mm

ファイアスレイヤー	
ユニット	ベースのサイズ
オーリック・ハースガード	32mm
オーリック・ルーンファーザー	32mm
オーリック・ルーンファーザー (マグマドロス騎乗)	120 × 92mm
オーリック・ルーンマスター	32mm
オーリック・ルーンスマイター	32mm
オーリック・ルーンスマイター (マグマドロス騎乗)	120 × 92mm
オーリック・ルーンサン	32mm
オーリック・ルーンサン (マグマドロス騎乗)	120 × 92mm
バトルスミス	32mm
ドゥームシーカー	32mm
グリムラース・バーザーカー	32mm
ハースガード・バーザーカー	32mm
ヴァルカイト・バーザーカー	32mm

イドネス・ディーペン	
ユニット	ベースのサイズ
アクヘリアン・アロベックス	75 × 42mm
アクヘリアン・イシュライン・ガード	60 × 35mm
アクヘリアン・キング	60mm
アクヘリアン・リヴァイアドン	120 × 92mm
アクヘリアン・モールサール・ガード	60 × 35mm
大海の化身エイドロ・オヴ・マスラーン	100mm
暴風の化身エイドロ・オヴ・マスラーン	100mm
グルームタイド・シップレック	モデルを使用
イシャラン・ソウルレンダー	40mm
イシャラン・ソウルスクライヤー	32mm
イシャラン・タイドキャスター	32mm
魂魄録の守り手ロターン	40mm
ナマーティ・リーヴァー	32mm
ナマーティ・スロール	32mm
深淵の王ヴォルタルノス	60mm

アイアンウェルド・アーセナル	
ユニット	ベースのサイズ
キャノン	90 × 52mm
キャノン・クルー	25mm
コグスミス	32mm
ガンマスター	25mm
ジャイロボマー	50mm
ジャイロコプター	50mm
ヘルブラスター・ヴォレイガン	90 × 52mm
ヘルブラスター・ヴォレイガン・クルー	25mm
ヘルストーム・ロケットバッテリー	90 × 52mm
ヘルストーム・ロケットバッテリー・クルー	25mm
オルガンキャノン	90 × 52mm
オルガンキャノン・クルー	25mm
スチームタンク	120 × 92mm

カラドロン・オーバーロード	
ユニット	ベースのサイズ
エーテル・ケミスト	32mm
エーテリック・ナビゲイター	32mm
アルカノート・アドミラル	32mm
アルカノート・カンパニー	25mm
アルカノート・フリゲート	120 × 92mm
アルカノート・アイアンクラッド	170 × 105mm
バラク=ナールの大富豪ブロック・グランソン	50mm
エンドリン・マスター	32mm
エンドリン・リガー	32mm
グランドストック・ガンハーラー	105 × 70mm
グランドストック・サンダラー	32mm
スカイワーデン	32mm

ライオンレンジャー	
ユニット	ベースのサイズ
ホワイトライオン・チャリオット	120 × 92mm
ホワイトライオン	25mm

オーダー・ドラコニス	
ユニット	ベースのサイズ
ドラゴン・ノーブル	25mm
ドラゴン・ノーブル (スティード騎乗)	60 × 35mm
ドラゴンロード	120 × 92mm
ドラゴンブレイド	60 × 35mm

オーダー・サーペンティス	
ユニット	ベースのサイズ
ドレイクスボーン・チャリオット	120 × 92mm
ドレイクスボーン・ナイト	60 × 35mm
ドレッドロード (ブラックドラゴン騎乗)	105 × 70mm
ウォーヒドラ	120 × 92mm

フェニックス・テンプル	
ユニット	ベースのサイズ
アノインテッド	25mm
フレイムスパイア・フェニックス	120 × 92mm
フロストハート・フェニックス	120 × 92mm
フェニックスガード	25mm

スコージ・プライヴェーティア	
ユニット	ベースのサイズ
ブラックアーク・コルセア	25mm
ブラックアーク・フリートマスター	25mm
カリブデイス	120 × 92mm
スコージランナー・チャリオット	120 × 92mm

セラフォン	
ユニット	ベースのサイズ
バスティラドン	120 × 92mm
カメレオン・スキנק	25mm
エンジン・オヴ・ゴッド	120 × 92mm
クロキシゴール	50mm
大司教クロック	50mm
レイザードン	60 × 35mm
リッパーダクティル・ライダー	50mm
サラマンダー	60 × 35mm
ザウルス・アストロリス・ベアラ	40mm
ザウルス・エタニティ・ワーデン	40mm
ザウルスガード	32mm
ザウルスナイト	60 × 35mm
ザウルス・オールドブラッド	32mm
ザウルス・オールドブラッド (カルノザウルス騎乗)	120 × 92mm
ザウルス・スカーベテラン (カルノザウルス騎乗)	120 × 92mm
ザウルス・スカーベテラン (コールドワン騎乗)	60 × 35mm
ザウルス・サンブラッド	32mm
ザウルス・ウォリアー	32mm
スキנק・ハンドラー	25mm
スキנק・プリースト	25mm
スキנק・スタープリースト	25mm
スキנק・スターシーア	50mm
スキנק	25mm
スラン・スターマスター	50mm
ステガドン	120 × 92mm
テラドン・ライダー	50mm
トログロドン	120 × 92mm

シャドウブレイド	
ユニット	ベースのサイズ
アサシン	25mm
ダークライダー	60 × 35mm

ストームキャスト・エターナル	
ユニット	ベースのサイズ
エーテルウィング	32mm
アステリア・ソルブライト	90 × 52mm
ハンマーハルの賢者アヴェンティス・ファイアストライク	100mm
キャストイゲイター	40mm
“シグマーの鎧” セレストアント・プライム	100mm
セレスター・バリスタ	60mm
セレスター・バリスタ・クルー	40mm
ドラコシアンガード・コンカッサー	90 × 52mm
ドラコシアンガード・デソレイター	90 × 52mm
ドラコシアンガード・フルミネイター	90 × 52mm
ドラコシアンガード・テンペスター	90 × 52mm
ドレイクスウォーン・テンプラー	170 × 105mm
エヴォケイター	40mm
エヴォケイター (ドラコライン騎乗)	90 × 52mm
ガヴリエル・シュアハート	40mm
グリフハウンド	40mm
ジュディケイター	40mm
ナイト・アズイロス	50mm
ナイト・ヘラルダー	40mm
ナイト・インキャンター	40mm
ナイト・クエスター	40mm
ナイト・ヴェネイター	50mm
ナイト・ヴェクシラー	40mm
ナイト・ゼフィロス	40mm
リベレイター	40mm
ロード・アクィラー	90 × 52mm
ロード・アーケイナム	40mm
ロード・アーケイナム (ドラコライン騎乗)	90 × 52mm
ロード・アーケイナム (グリフチャージャー騎乗)	90 × 52mm
ロード・アーケイナム (トーラロン騎乗)	100mm
ロード・キャストテラント	40mm
ロード・セレストアント	40mm
ロード・セレストアント (ドラコス騎乗)	90 × 52mm
ロード・セレストアント (スタードレイク騎乗)	170 × 105mm
ロード・エクソシスト	40mm
ロード・オーディネイター・ヴォルス・スターストライク	40mm
ロード・レリクター	40mm
ロード・ヴェリタント	40mm
ニューヴ・ブラックタロン	40mm
パラディン・デシメイター	40mm
パラディン・プロテクター	40mm
パラディン・リトリビューター	40mm
プロセキューター	40mm
シークイター	40mm
スティールハート・チャンピオン	40mm
ファーストライダー	40mm
ヴァンダス・ハンマーハンド	90 × 52mm
ヴァンガード・ハンター	40mm
ヴァンガード・パラドール	75 × 42mm

ストームキャスト・エターナル	
ユニット	ベースのサイズ
ヴァンガード・ラプター	40mm
ヴァンガード・ラプター (ロングストライク・クロスボウ装備)	60 × 35mm

スウィフトホーク・エージェント	
ユニット	ベースのサイズ
チャリオット	120 × 92mm
ハイワーデン	105 × 70mm
リーヴァー	60 × 35mm
シャドウウォリアー	25mm
スカイカッター	120 × 92mm
スカイワーデン	120 × 92mm
スパイアガード	25mm

シルヴァネス	
ユニット	ベースのサイズ
久遠の女王アラリエール	160mm
ブランチレイス h	32mm
ブランチウィッチ	32mm
ドライシャ・ハマドレス	105 × 70mm
クルノス・ハンター	50mm
スピリット・オヴ・デュルス	105 × 70mm
スパイト・レヴェナント	32mm
シルヴァネス・ドライアド	32mm
シルヴァネス・ワイルドウッド	モデルを使用
ツリー・レヴェナント	32mm
ツリーロード	105 × 70mm
ツリーロード・エインシエント	105 × 70mm

ワンダラー	
ユニット	ベースのサイズ
エターナルガード	25mm
グレイドガード	25mm
ノーマッドプリンス	32mm
シスター・オヴ・ソーン	60×35mm
シスター・オヴ・ウォッチ	25mm
スベルウィーヴァー	25mm
ウェイファインダー	25mm
ウェイストライダー	25mm
ウェイウォッチャー	25mm
ワイルドライダー	60×35mm
ワイルドウッド・レンジャー	25mm

ベースのサイズ – その他

禍々しき魔術	
ユニット	ベースのサイズ
幽体の振り子	モデルを使用
災いの旋風	モデルを使用
燃えさかる頭部	モデルを使用
時空の歯車	モデルを使用
鮮緑の生群	モデルを使用
ウル・ガイシュの流星群	モデルを使用
邪悪な大渦	モデルを使用
ブリズムの障壁	モデルを使用
シャイシュの紫の太陽	モデルを使用
水銀の刀剣	モデルを使用
レイヴナクの大顎	モデルを使用
魂縛の枷	モデルを使用
窒息の死潮流	モデルを使用
本影の呪文転送門	モデルを使用

ウォーハンマー・アンダーワールド	
ユニット	ベースのサイズ
フル・グリムニーア	32mm
ギャレック・リーヴァー	32mm
アイアンスカル・ボウイ	32mm
マグノア・フィーンド	32mm
リップトゥース	50mm
スクリッチ・スパイトクロウ	32mm
スパイトクロウ・スウォーム	25mm
スッティールハート・チャンピオン	40mm
チョーズンアックス	32mm
ファーストライダー	40mm
セパルクラル・ガード	25mm