



# バトルーム：シルヴァネス

## デザイナーズ・コメンタリー、2021年8月

以下のコメンタリーは『バトルーム：シルヴァネス』のルール記述を補完するためのものである。コメンタリーは一問一答形式で記述される。質問はプレイヤーから寄せられたものをベースにしており、回答はルール執筆チームが作成し、そのルールがどのように使用されることを想定しているのかを説明している。コメンタリーはゲームルールの初期設定を提供するものであるが、プレイヤーはゲーム開始前にルールについて自由に話し合い、双方が合意した点については変更することができる（こうした変更は一般的に「ハウスルール」と呼ばれている）。

コメンタリーは定期的に更新される：前のバージョンからの変更点については**赤色**で強調されている。更新日付の欄に「リビジョン2」などと記載されている場合、それは言語別のアップデートが含まれていることを表しており、それらは翻訳上の問題や誤植などを修正するものである。

**Q：神器の「夕暮れの宝石」は呪文の『新緑の祝福』と合わせて使える？**

A：使えない。

**Q：「覚醒せしワイルドウッド」は森林地形としてみなされる？**

A：みなされる。

## エラッタ、2021年8月

以下のエラッタは『バトルーム：シルヴァネス』の誤記を修正するものである。エラッタは定期的にアップデートされる：前のバージョンからの更新点については**赤色**で強調されている。更新日付の欄に「リビジョン2」などと記載されている場合、それは言語別のアップデートが含まれていることを表しており、それらは翻訳上の問題や誤植などを修正するものである。

**65 ページ** – 忠誠アビリティ、戦闘特性、レルムルートの誘導  
この戦闘特性を削除する（このルールはこの文書の「覚醒せしワイルドウッド」のウォースクロール内のルールへと置き換えられた）。

**65 ページ** – 忠誠アビリティ、戦闘特性、グレイド  
以下の文章を追加する：  
“ウォースクロールにグレイドのキーワードをすでに有している兵が、別のグレイドのキーワードを得ることはできない。そうしたユニットを異なるグレイドのキーワードを付与されたアーミーに編入することは可能であるが、その場合そのユニットはそのユニットが属するグレイドによる忠誠アビリティを使用することはできない。”

**69 ページ** – 呪文伝承  
見出しの下のルール文から、二つめの文章を削除する。

**69 ページ** – 深き樹林の呪文伝承  
表の見出しの下に以下の注意文を追加する：  
“**シルヴァネス・ウィザード**（固有ユニットを含む）のみが習得できる。”

**70 ページ** – 覚醒せしワイルドウッド  
このルールを削除する（このルールはこの文書の「覚醒せしワイルドウッド」のウォースクロールへと置き換えられた）。

**77 ページ** -- ウィンターリーフ、ブランチ・ブリザード

ルールを以下のように変更する：

この指揮アビリティは、自軍側射撃フェイズ中に味方のウィンターリーフユニットが射撃を行うことを宣言したタイミングで発動可能。受令するユニットはその味方ユニットでなければならない。そのフェイズ終了時まで、そのユニットが行う射撃攻撃のヒットロールで修正前の目6が出た場合、その攻撃は通常のあらゆるダメージに加えて1ポイントの致命的ダメージを攻撃対象のユニットに与える。

**82-85 ページ** – 栄光への道

これらの『栄光への道』キャンペーン・ルールは、『コアブック』収録の最新版『栄光への道』のルールとの互換性はない。これらを使って従来の『栄光への道』キャンペーンを行うことも、『コアブック』のルールを使って最新版『栄光への道』キャンペーンを行うことも可能だ。

**93 ページ** – スピリット・オヴ・デュルス、靈魂の通り道

第一文を以下のように変更する：

“自軍側移動フェイズ中、このユニットが自軍の覚醒せしワイルドウッドの6mv以内にいるならば、このユニットは通常の移動あるいは退却移動の代わりに、靈魂の通り道を歩くことができる。”

**94 ページ** – ツリーロード・エインシエント、靈魂の通り道

第一文を以下のように変更する：

“自軍側移動フェイズ中、このユニットが自軍の覚醒せしワイルドウッドの6mv以内にいるならば、このユニットは通常の移動あるいは退却移動の代わりに、靈魂の通り道を歩くことができる。”

**94 ページ** -- ツリーロード・エインシエント、魂の歌に留意

ルールを以下のように変更する：

この指揮アビリティは自軍側ヒーローフェイズ中に発動可能。発動した場合、この指揮アビリティを持つ味方の兵1体を選択せよ。次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、この兵の12mv以内に全体が収まっている味方**シルヴァネス**・ユニットは、攻撃に対するセーヴィング結果に+1の修正を受けることができる。

**95 ページ** – ツリーロード、靈魂の通り道

第一文を以下のように変更する：

“自軍側移動フェイズ中、このユニットが自軍の覚醒せしワイルドウッドの6mv以内にいるならば、このユニットは通常の移動あるいは退却移動の代わりに、靈魂の通り道を歩くことができる。”

**96 ページ** – アーク・レヴェナント、三日月の盾

このルールの第二文を以下のように変更する：

“もし彼らが盾を使って身を守ることにするならば、この兵を対象とした攻撃へのセーヴィングはロール結果に+1の修正を受ける。”

**99 ページ** – ツリー・レヴェナント、ウェイパイプ

第二文を以下のように変更する：

“自軍側移動フェイズ中、1個以上のウェイパイプを含むユニットは、通常の移動あるいは退却移動の代わりに、靈魂の通り道を歩くことができる。”

**100 ~ 101 ページ** -- クルノスハンターのウォースクロール、ねじれ茨の茂み

ルールを以下のように変更する：

“突撃フェイズ開始時、このユニットが刺の生えた枝を伸ばすと宣言してもよい。もしそうするならば、そのターンの終了時まで、このユニットは最大1mvまでの接敵移動を除いて移動は行なえない。代わりに、このユニットを対象とした攻撃のセーヴィング結果は+1の修正を受ける。”

**102-103 ページ** – 永久呪文と陣営地形のウォースクロール

これらのウォースクロールを本文書に掲載されているものと置き換える。



グレイドウィルムは獷猛な地下生物に見えるが、その実態は凝固した生命の魔力だ。シルヴァネスたちはレムルートを超常の侵略者から守るためにこの存在を使っている。通常は靈魂の道を巡回しているこのグレイドウィルムは、召喚されると大地を破って飛び出しその呼び手を守る。

永久呪文ウォースクロール

## グレイドウィルム

**召喚:**この永久呪文は【詠唱値】7、【射程】6mvの呪文を用いて召喚される。召喚に成功した場合、この呪文の【射程】内に全体が収まり、なおかつ射線が通っており、なおかつ他のあらゆる兵、永久呪文、顕現から1mvより遠く離れている位置に、この永久呪文を1個配置せよ。シルヴァネス・ウィザードだけがこの永久呪文の召喚を試みることができる。

**放浪型:**この永久呪文は放浪型永久呪文である。この永久呪文は最大8mv移動でき、飛行可能である。

**地下よりの死:**戦場の中央に突如出現するグレイドウィルムは、その大顎と鋭い外骨格によって盛大に周囲のすべてを破壊する。

この永久呪文が移動を完了した直後のタイミングで、この永久呪文の1mv以内にいる各ユニットについて、それぞれダイス1個をロールすること。ロール結果が3+であれば、そのユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。このアビリティはシルヴァネス・ユニットには影響を与えない。

**癒しの霧:**グレイドウィルムはただの猛獣ではない。この存在はエメラルド色の霧を吐き出し、生命の魔力によってアラルリエールの子らを癒してゆく。

この永久呪文が移動を完了した直後のタイミングで、この永久呪文の6mv以内にいる各シルヴァネス・ユニットについて、それぞれダイスを1個ロールせよ。出目が3+であれば、ロール対象のユニットはバトル中に受けたダメージを最大D3ポイント回復する。

永久呪文ウォースクロール

## スパイトワームの巣



グーランの魔術に通じた魔女ならば、低く震えるような詠唱によってスパイトワームの巣を召喚することができる。巣穴の近辺はぶんぶんという音に満たされ、発光するスパイトワームが飛び回る。雲霞のように密集するこの虫は味方の軍団を包み隠し、あるいは活力を与える一刺しによって弱った戦士たちを発奮させる。

**召喚:**この永久呪文は、【詠唱値】7、【射程】15mvの呪文を用いて召喚される。召喚に成功した場合、この呪文の【射程】内に全体が収まり、なおかつ射線が通っており、なおかつ他のあらゆる兵、永久呪文、顕現から1mvより遠く離れている位置に、この永久呪文を配置せよ。シルヴァネス・ウィザードだけがこの永久呪文の召喚を試みることができる。

**蓄えられし活力:**スパイトワームの巣穴の奥からは羽のある小虫が無数に飛び出してくる。この虫の口吻には生命の魔力が蓄えられており、それで刺されたシルヴァネスは活力を倍加する。またこの虫は寄り集まってシルヴァネスたちを包むことで守りのヴェールともなる。

ヒーローフェイズ終了時、シルヴァネス・ウィザードまたはシルヴァネス・ヒーローがこの永久呪文の6mv以内にいるならば、操作プレイヤーは以下のアビリティから1つを発動できる。

**活力毒:**この永久呪文の8mv以内に全体が収まっている自軍のシルヴァネス・ユニットそれぞれにつきダイス1個をロールすること。出目が2+であれば、そのターン終了時まで、そのユニットの通常移動及び突撃移動の距離は3mv長くなる。

**守りの羽虫:**この永久呪文の8mv以内に全体が収まっている自軍のシルヴァネス・ユニットそれぞれにつきダイス1個をロールすること。出目が2+であれば、そのターン終了時まで、そのユニットに対する攻撃へのセービング結果は+1

の修正を受ける。



漂う死とも這い寄り柳とも呼ばれる復讐の骸木は森林の怒りが具現化した存在だ。悪意と憎しみに満ちたこの超自然の植物は、魔術に卓越したシルヴァネスによって呼び出される。この樹が戦場を横切ってゆくときには、触手とも棍棒とも言えるその根が激しく振り回され、敵を叩き潰し、あるいは絡め取ってゆく。

## 永久呪文ウォースクロール 復讐の骸木

**召喚:**この永久呪文は、【詠唱値】6、【射程】6mvの呪文を用いて召喚される。召喚に成功した場合、この呪文の【射程】内に全体が収まり、なおかつ射線が通っており、なおかつ他のあらゆる兵、永久呪文、顕現から1mvより遠く離れている位置に、この永久呪文を配置せよ。**シルヴァネス・ウィザード**だけがこの永久呪文の召喚を試みることができる。

**放浪型:**この永久呪文は放浪型永久呪文である。この永久呪文は最大8mv移動でき、飛行可能である。

**地下よりの恐怖:**この精霊はさ迷い歩く先々で、その根を伸ばして墓を暴き、過去のいくさの戦死者を引きずり出す。不快で無惨な死体が地表に現われ、森に敵する者を恐怖に落とし入れる。

この永久呪文の3mv以内にいる敵ユニットが戦闘ショックテストに失敗した場合、そのユニットからはD3体の兵が追加で潰走する。このアビリティは **シルヴァネス・ユニット**には影響を与えない。

**絡みつく根:**復讐の骸木の根は巻き付くように伸び、敵を捕えて締め上げる。同族であるワイルドウッドに危機が迫るときには、この精霊の怒りは圧倒的なものとなる。

この永久呪文の移動が完了した直後のタイミングで、この永久呪文の移動経路上に1体以上の兵がいたユニットごとに、ダイス1個をロールする。出目が2+であれば、そのユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受け、そのときそのユニットが**覚醒せしワイルドウッド**の3mv以内にいるならば、代わりにD6ポイントの致命的ダメージを受ける。このアビリティは **シルヴァネス・ユニット**には影響を与えない。



シルヴァネスのワイルドウッドが目覚ます時、自然の秩序の敵は心せねばならない。これらの太古の木々に宿る覚醒した魂は、己の領域に侵入されたことで恐るべき狂乱を解き放つのだ。そして木々の魂は、愚なる侵入者を餌食にするためにあらゆる機会を求め、薄暗き大枝を這い回らせる。

## 陣営地形ウォースクロール

## 覚醒せしワイルドウッド

**陣営地形:**シルヴァネス・アーミーのみが、この陣営固有の特殊地形を編入できる。

**初期配置:**陣地を決定した後、自軍は陣営地形を自軍側陣地内に全体が収まるように、かつあらゆる作戦目標およびその他の特殊地形から3mvよりも遠く離れた位置に配置できる。双方のプレイヤーが同じタイミングで陣営固有の特殊地形を配置できる場合、プレイヤー間でロールオフを行う必要がある。ロールオフの勝者が最初に陣営固有の特殊地形を配置すること。

戦場に覚醒せしワイルドウッドの特殊地形を追加できるようになるアビリティには、プレイヤーが覚醒せしワイルドウッドを配置する方法が記されている。指示されている配置方法に加えて、これらの覚醒せしワイルドウッドは他のあらゆる兵、作戦目標、その他の特殊地形、永久呪文、顕現から3mvより遠く離れた位置に配置されなければならない。

この陣営固有の特殊地形は、1-3個の情景モデルで構成されている。覚醒せしワイルドウッドが2個以上の情景モデルで構成されている場合、各モデルが互いと接しながら円を描き、その円の内側に

空間ができるよう配置しなければならない。円の内部の空白地帯は、覚醒せしワイルドウッドの一部であるとみなされる。

**繁殖する自然:**この不吉な茂みの中では、僅か数ヤード先を見通すことがやっただ。

シルヴァネスのキーワードを持つユニットは、この特殊地形によって射線を遮られない。

**憎悪の森林の精霊:**覚醒せしワイルドウッドに宿る精霊は、己の領域に侵入する者に対して、たちどころに憤怒をかきたてられる。とくに、周囲で秘術の力を行使する者に対しては、一層激しい怒りを燃やす。

突撃フェイズ終了時、この情景ルールを持つ特殊地形の1mv以内にいる、**シルヴァネス・キーワード**を持たない各ユニットに対してダイスを1個ロールせよ。その特殊地形から6mv以内に**ウィザード**あるいは永久呪文が存在する場合、このロール結果は+2の修正を受ける。ロール結果が6+であれば、ロール対象のユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。