

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



コアルール

ルール

本書では、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・オヴ・シグマー』のゲームをプレイする方法を解説する。ここにはさらに、『プレイヤーの行動規範』も収録されている。これは君と対戦相手がゲームを最大限に楽しむために役立つ便利なガイドラインだ。

『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』プレイヤーの行動規範

名高い格言に「勝ち負けは問題ではない。いかにプレイしたかが問題なのだ」というものがある。

我々は『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』もそのような精神でこそ最も素晴らしいプレイが行えるのだと信じている。そこで我々は「ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー」の「プレイヤーの行動規範」というガイドラインを作った。

実際のところ「行動原則」は「基本的な約束事」に基づいた事例を集めたものなので、「行動規範」を守るには、「基本的な約束事」に従えばよい。行動規範に従うことにより、君はよりゲームを楽しめるようになるだけでなく、ゲームを“本来あるべき形”でプレイできるようになる。それは友好的なライバル意識に基づいた、楽しく、刺激的なゲームに他ならない。

コアルール

コアルールは『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のゲームをプレイするための基礎となるルールである。このルールは兵の移動や呪文の詠唱、射撃武器による射撃、突撃、そして接近戦武器による接近戦など、君がシタデルミニチュアでバトルを行うために必要なあらゆる基本を解説するものである。コアルールは歴戦の歩兵部隊から巨大な怪物まで、あらゆる要素がどのように働くのかを示す主要な仕組みを表している。これにより君は最初の小規模なゲームから壮大な大規模戦に至るまで、あらゆるゲームをスムーズにプレイすることができるのだ。



プレイヤーの行動規範

基本的な約束事

- 常に真実を伝えることを心がけ、不正行為をしないこと。
- 常に礼儀正しく、敬意を持つこと。

行動原則

- ゲームに必要なものはすべて持参し、時間を守ること。
- ゲームの前後には、握手をする、あるいは互いの幸運を祈るなどして、相手に敬意を示すこと。
- 相手が不快に思うような言動を避けること。
- 未ペイントのミニチュアや、本来のものとは異なるミニチュアを使用する場合、対戦相手の承諾を得ること。
- バトル開始前に、君のアーミーロスターを対戦相手が確認する機会を設けること。
- 自分のアーミーや、自分のアーミーに適用されるルールに関する対戦相手からの質問にはきちんと答えること。
- 移動と距離は慎重に、かつ正確に測定すること。
- ロールしたダイスを拾う前に、対戦相手が出目を確認できる機会を作ること。
- 対戦相手の承諾なく、対戦相手のミニチュアに触れないこと。
- 対戦相手がルールを忘れていたり、誤って使用していることに気づいた場合はに指摘すること。それによって自分が不利になり、対戦相手が有利になるような場合はなおさらである。
- 故意にゲームを遅延させないこと。
- 対戦相手が集中しようとしているときに邪魔をしないこと。対戦相手のパーソナルスペースに配慮すること。
- 自分の不運や対戦相手の幸運について、不平不満を言わないこと。
- ゲーム結果は正しく報告すること。



ルールの中には太字で記載されている箇所がある。これはその用語が『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』のルールにおいて重要であることを表している。

コアールの各セクションにはそれぞれ番号が割り振られている。この番号は、コアール内の他のルールを素早く参照する上で役立つだろう。例えば、「(2.0 参照)」と書かれていた場合、それは「セクション 2.0 - 戦場」を表している。

シタデルミニチュアは、特殊地形 (17.0 参照) や永久呪文 (19.3 参照)、そして顕現 (20.3) を表すためにも用いられる。しかし、ルールにおいて「兵」とみなされるのは自軍の戦士を表すシタデルミニチュアのみである。

ベースを有する兵



コアール

以下のルールは、シタデルミニチュアのコレクションを使用して『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』のゲームをプレイする方法を解説するものである。

1.0 基本コンセプト

コアールのこのセクションでは、『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』のあらゆるゲームで使用される重要な原則を解説する。

1.1 陣営、バトルーム、バトルパック

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』のゲームをプレイするためには、まず**自軍** (1.4 参照) に編入する**陣営**を選択する必要がある。各陣営にはそれぞれ固有の**バトルーム**が用意されており、それらには、その陣営の**ウォースクロール** (1.3.1 参照)、**ピッチバトル・プロフィール** (25.0 参照)、**忠誠アビリティ** (27.0 参照) が収録されている。その後、君と対戦相手は使用する**バトルパック** (28.0 参照) について合意すること。バトルパックには自軍の編成方法、戦場 (2.0 参照) の構築方法、そしてバトルの勝利条件が記載されている。

1.2 兵

自軍を構成するシタデルミニチュアは**兵**とみなされる。多くの兵にはプラスチック製の**ベース**が付属しており、これは兵のミニチュアを戦場に立たせるとともに、兵と兵の間の距離を測定するためにも用いられる (1.5.1 参照)。ルール上、ベースは兵の一部として扱われる。兵は他の兵の上で移動を終えることはできない (一部でも重なってはいけない)。

1.2.1 味方兵と敵兵

自軍側のアーミーに属する兵は「**味方兵**」、対戦相手のアーミーに属する兵は「**敵兵**」と呼ばれる。ルールの効果対象として「味方兵」や「敵兵」が指定されていない場合、その効果は味方兵と敵兵の**両方**に適用される。

1.2.2 プレイからの除外

ときとして、兵は**プレイから除外**されることがある。最も多いのは兵が**戦死** (14.2 参照) した場合、兵が**潰走** (15.1 参照) した場合、そしてユニットの**隊形** (1.3.3 参照) を整える場合である。プレイから除外された兵は脇に退けられ、以降戦場には存在しないものとして扱われる。これ以降、その兵は自軍の一部とはみなされない。

1.3 ユニット

兵は「**ユニット**」という単位に編成される。ユニットは、同一のウォースクロール (1.3.1 参照) を使用する 1 体以上の兵の集まりである。ユニットを構成する兵の数はピッチバトル・プロフィール (25.0 参照) に記載されている。ユニット内で最後に残った兵がプレイから除外されたとき、そのユニットは全滅したとみなされる。

1.3.1 ウォースクロール

あらゆるユニットは**ウォースクロール**を有しており、そこにはそのユニットをゲームで使用するために必要な情報が記載されている。ウォースクロールについてのさらなる情報はセクション 22.0 に解説されている。永久呪文 (19.3) や顕現 (20.3)、特殊地形 (23.0) にもウォースクロールが用意されており、それらの内容はそれぞれのセクションで掲載されている。

1.3.2 キーワード

各ウォースクロールには、そのウォースクロールを使用するユニットに属するすべての兵に適用される**キーワード**のリストが記載されている。ルールにおいてキーワードは**太字**で記載され、1個以上のユニットを指定するために用いられる。例えば、ルールが「**ストームキャスト・エターナル・ユニット**」に適用されるものである場合、そのルールはウォースクロールに**ストームキャスト・エターナル**のキーワードを持つあらゆるユニットに適用される。

(英語版のみのルール) キーワードは単数形であれ複数形であれ、ルール上は同義である。例えば、「**BLOODLETTER・ユニット**」と「**BLOODLETTERS・ユニット**」は同一であるとみなされる。

1.3.3 ユニットの隊形

ユニットは必ず**隊形**を保ったひとまとまりの集団として配置され、また移動を終了しなければならぬ。**2-5体の兵**で構成されているユニットは、そのユニット内の各兵が、そのユニット内の他の兵1体以上の水平方向に1mv以内、垂直方向に6mv以内であるならば、隊形が保たれているとみなされる。**5体を超える兵**で構成されているユニットは、そのユニット内の各兵が、そのユニット内の他の兵2体以上の水平方向に1mv以内、垂直方向に6mv以内であるならば、隊形が保たれているとみなされる。ターン終了時、もしくはそのユニットの配置直後のタイミングで、その味方ユニットがユニットの隊形を保っていない場合、自軍はそのユニットが隊形を保てるようになるまで、そのユニット内の兵を1体ずつプレイから取り除かねばならない。

戦場以外の場所に配置されるユニット(予備戦力ユニット(3.1)など)はつねに隊形を保っているものとみなされる。

1.4 アーミー

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』においてプレイヤーは**アーミーの司令官**となる。自軍内のあらゆるユニットは、プレイヤーが自軍側アーミーの陣営として選択した陣営(1.1参照)に属していなければならない。使用するバトルパックには、自軍側アーミーにユニットをどのように編入するかのやり方が掲載されている(28.0参照)。自軍側アーミー内のユニットを記録しておくための**アーミーロスター**は、コアルールの末尾に掲載されている。

ウォースクロール



キーワード 秩序、ストームキャスト

1.4.1 永久呪文、顕現、陣営地形

自軍側アーミー内の**ウィザード**1体につき、自軍側アーミーに**永久呪文**(19.3参照)を1個編入可能であり、自軍側アーミー内の**プリースト**1体につき、自軍側アーミーに**顕現**(20.3参照)を1個編入可能である。さらに、自軍側アーミーには**陣営地形**(23.0)を1個編入可能である。

1.4.2 自軍のジェネラル

自軍を編成した後、プレイヤーは自軍側アーミー内の兵1体を自軍の**ジェネラル**として指定すること。ジェネラルは**指揮ポイント**(6.0参照)を生成することができる。



ヴァインディクター・ユニット内の各兵は、それぞれそのユニット内の他の兵1体以上の1mv以内になければならない。ガットリッパ・ユニット内の各兵は、それぞれそのユニット内の他の兵2体以上の1mv以内になければならない(1.3.3参照)。

ルールの中には、兵やユニットが他の何かからの一定距離内に「全体が収まっている」ことを要求するものもある。「兵が何かの一定距離内に全体が収まっている」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収ま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収まっている」という場合、そのユニット内のあらゆる兵のベースのすべてが指定された距離内に収まっていなければならない。

ほとんどの場合、修正は積み重なる。しかしヒットロールやウーンズロールなど、ダイスロールの中には「+1を上回る、あるいは-1を下回る修正を受けない」ものも存在する。そのようなダイスロールについては、すべての修正を適用した後で、修正合計が+2以上、もしくは-2以下である場合、それらをそれぞれ+1、-1として扱うこと。

1.5 戦いの道具

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』のゲームをプレイするためには、いくつかの六面ダイスと、mv（ゲームで用いられる距離単位。1mv=約2.54cm）を測定するためのルーラーもしくはテープメジャーが必要となる。

1.5.1 距離の測定

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』において、距離は「mv」という単位で表される（1mv=約2.54cm）。2体の兵の間の距離は、それぞれの兵のベース上の、互いに最も近い位置から測定する。ベースを持たない兵との距離は、ベースの代わりに、兵の一部のうち、最も近い部分から測定する。距離の測定は好きなタイミングで自由に行うことが可能である。

ユニット間の距離を測定する際には、常に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こと。例えば、あるユニット内の1体以上の兵が、別のユニット内の兵1体以上の12mv以内にいる場合、それら2つのユニットは互いに12mv以内になることになる。

ルールの中には、2体の兵の間、もしくは戦場の2地点の間に直線を引くよう指示するものもある。そのような場合、その直線はあくまで想像上のものであり（実際に線を書く必要はない）、1mmの太さを有しているものとみなされる。

1.5.2 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）。何らかのダイスロールを行う際、ロール結果がそのロールの**成功値**以上であった場合、そのダイスロールは**成功**したものとみなされる。成功値は多くの場合、数字の後に「+」が記されている。例えば、そのロールが3以上の出目で成功となる場合、成功値は「3+」と表記される。

ルールの中には2D6や3D6といった表記が登場することもある。それらのダイスロールはxD6ロールと総称される。xD6ロールを行う際は、「x」の値に等しい数のダイスをロールし、その出目を合計すること。「**ゾロ目**」とは、2D6のダイスロールにおいて、2個のダイスの修正を加える前の出目が同一であることを指す。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こと（端数切り上げ）。

1.5.3 ロールオフ

ルールの中には、プレイヤー間で**ロールオフ**を行うよう指示するものもある。ロールオフを行う場合、各プレイヤーはダイスを1個ロールし、最も高いロール結果を出したプレイヤーが勝者となる。ロールオフが引き分けであった場合、再度ロールオフを行うこと。ロールオフの際に行われるダイスロールをリロールしたり、ロール結果に修正を加えたりすることはできない。

1.5.4 リロール

ルールの中には**リロール**を指示するものもある。リロールを行うには、そのダイスロールに用いられたダイスをロールしなおすこと。1個のダイスロールを2回以上リロールすることはできない。ルールがxD6ロールのリロールを許可した場合、プレイヤーは必ずそのロールに用いられているすべてのダイスをリロールすること。

1.5.5 ダイスロールへの修正

ときに、ダイスロール結果に**修正**が適用されることがある。修正はリロールの後に適用される。「**修正前**の出目」を参照するルールは、あらゆるリロールが行われた後、かついかなる修正も適用される前のタイミングのロール結果を参照する。ロール結果のダイスを選択したり、あるいはこれを変更するようなルールは、あらゆるリロールが行われた後、かついかなる修正も適用される前のタイミングで発動する。



1.6 アビリティと効果

各ウォースクロールには**アビリティ**が存在し、それぞれのアビリティには**効果**が存在する。アビリティが発動したとき、アビリティの効果が適用される。さらに、ほとんどの効果には**条件**が存在する。アビリティは忠誠アビリティセット(27.0 参照)やバタリオン用ルール(26.0 参照)にも登場する。アビリティの例は以下の通りだ:

天空の鷹：インドラスタの神聖なる姿を目にした者は、計り知れない決意を抱く。

このユニットの 12mv 以内に全体が取まっている味方ストームキャスト・エターナル・ユニットおよびシティ・オヴ・シグマー・ユニットは、戦闘ショックテストを行わない。

1.6.1 アビリティとフェイズ

アビリティの多くはターン内の特定のフェイズに使用される(5.0 参照)。アビリティはルールで指定されたフェイズ中にもみ発動可能である。

アビリティの中には、「フェイズ開始時」や「フェイズ終了時」に発動すると明記されているものもある。そのような記載がない場合、そのアビリティはその**フェイズ中**に発動する。フェイズ開始時に発動するアビリティは、そのフェイズ中において他の何よりも先に発動する。一方でフェイズ終了時に発動するアビリティは、そのフェイズ中において他の何よりも後に発動する。フェイズ中に発動するアビリティは、そのフェイズの開始時に発動するアビリティよりも後、かつそのフェイズの終了時に発動するアビリティよりも前のタイミングであれば、そのフェイズ中の任意のタイミングで発動可能である。

1.6.2 同一タイミングの効果

2つ以上のアビリティの効果がターン中の同一タイミングに適用された場合、まずそのターンを担当している側のプレイヤーが自軍側のアビリティの効果を1つずつ、好きな順番ですべて解決すること。その後、対戦相手が同様に手順を解決する。

2つ以上のアビリティの効果がターン外の同一タイミングに適用された場合は、プレイヤー間でロールオフを行い、その勝者が自軍側のアビリティの効果を1つずつ、好きな順番ですべて解決すること。その後、対戦相手が同様に手順を解決する。

1.6.3 矛盾するアビリティ効果

2つ以上のアビリティの効果が互いに矛盾している場合、一番最後に発動したアビリティの効果が優先される。

1.6.4 誘発型アビリティの効果

アビリティの効果の中には、ダイスロールによって**誘発**されることで適用されるものもある。例えば、攻撃のヒットロールの修正前の出目6によって誘発されるアビリティ効果などがそれにあたる。誘発された効果は誘発元となったダイスロールの直後に適用される。同一のダイスロールが2つ以上の効果を誘発した場合は、それらの効果のうち1つのみが発適用される。その際は、そのダイスロールを行った側のプレイヤーが、どの効果が適用されるのかを選択すること。

1.6.5 2回以上の射撃と接近戦

アビリティ効果の中にはユニットが同一フェイズ中に射撃(10.0 参照)もしくは接近戦(12.1.1 参照)を2回以上行えるようにするものも存在する。しかしながら、ユニットは、アビリティの効果によっても同一フェイズ中に射撃もしくは接近戦を3回以上行うことはできない(これは「アビリティの効果はコアルールよりも優先される」という原則に対する例外である)。

アビリティ効果の記述がコアルールと矛盾している場合、アビリティ効果の記述が優先される。

『天空の鷹』の効果は、そのアビリティを有しているユニットを指揮している側のプレイヤーは、列挙されているユニットについて戦闘ショックテストを行わないというものだ。この効果の条件として、効果対象のユニットがアビリティを持っているユニットの12mv以内に全体が取まっていないなければならない。

接近戦フェイズの開始時/終了時にユニットが接近戦を行うようにする効果はそれぞれ「**先手効果**」「**後手効果**」と呼ばれる。こうした効果を受けているユニットが攻撃を行う際には、特殊なルールが適用される(12.4 参照)。

何かがアビリティの効果を受けているという場合、それはそのアビリティの効果がその対象に適用されているということを表す。

アビリティ効果の記述がコアルールを上書きするものである場合、特別な記述がない限り、コアルールに対して適用されている制限はそのアビリティ効果の記述にもすべて適用される。

アビリティの中には効果のオーラを持つものもある。例えばインドラスタの『天空の鷹』アビリティは彼女の12mv以内に全体が取まっているあらゆる味方ストームキャスト・エターナルおよびシティ・オヴ・シグマー・ユニットに適用される。そのような場合、そのアビリティの効果は効果対象のユニットが指定された距離に入った時点から適用される。よって必ずしも「その効果の恩恵を受けるときまで適用されているとはみなされない」わけではない。

プレイヤー同士が合意するならば、丘や斜面がモデリングされた戦場を使用してもよい。その場合、丘や斜面はすべて空白地帯とみなされる。

予備戦力ユニットはバトル開始前に自軍の一部として編入されるが、召喚ユニットはバトル中に自軍へと追加される。プレイから除外された兵を召喚ユニットの一部として使用することは可能である。

2.0 戦場

戦場は、ダイニングテーブルや床など、ミニチュアを立てることのできる平面に構築可能である。戦場の広さは、プレイヤーが使用するバトルパックに指定されている（28.0 参照）。戦場に配置される地形は『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』製品の情景モデルによって表され、これらはルール上**特殊地形**と呼ばれる（17.0 参照）。使用するバトルパックには、どのように特殊地形を配置すればよいかが表示されている（28.2.3 参照）特殊地形が配置されていない残りの部分は**空白地帯**と呼ばれる。

3.0 初期配置

戦場の準備が完了した後で、自軍と対戦相手はアーミーの**初期配置**を行う。初期配置を行うやり方は、使用するバトルパックに記載されている（28.2.4 参照）。

3.1 予備戦力ユニットと召喚ユニット

ルールの中には、ユニットを「**予備戦力ユニット**」にし、戦場以外の場所に配置することを可能にするものもある。バトル開始後に自軍へ追加されたユニットは「**召喚ユニット**」と呼ばれる。

自軍が予備戦力ユニットを（戦場以外に）配置する際は、それが**初期配置**中であれ、あるいはバトル中であれ、そのユニットが**予備戦力**であることを対戦相手に必ず宣言し、そのユニットを戦場ではなく戦場の脇に置いておこう。第4バトルラウンド開始時、予備戦力に残っているユニットはすべて全滅する。予備戦力である間、ユニットは呪文の詠唱やアビリティの発動を行うことはできない（その呪文もしくはアビリティに、予備戦力ユニットも使用可能と書かれている場合は除く）。



4.0 バトルラウンド

バトルは**バトルラウンド**の繰り返しで行われる。**バトルラウンド開始時**、プレイヤー間で**先制ロール**を行い、その後双方のプレイヤーがそれぞれ**ターン**を1回解決する。各ターンはそれぞれ6つの**フェイズ**で構成されている。双方のプレイヤーがそれぞれターンを解決すると**バトルラウンド終了(時)**となり、その後新たなバトルラウンドが開始される。

4.1 先制ロール

各バトルラウンド開始時、プレイヤー間でロールオフを行うこと。このロールオフは**先制ロール**と呼ばれる。先制ロールの勝者はそのバトルラウンドの**優先権**を持ち、そのバトルラウンドにおいてどちらが先攻となってどちらが後攻となるかを選択する。

先制ロールが引き分けであった場合、ロールオフのやり直しは行わない。代わりに、その先制ロールが第一バトルラウンドのものであれば、自軍側アーミーの初期配置を先に完了した側のプレイヤーが優先権を得る。それ以外の場合は、直前のバトルラウンドで先攻だったプレイヤーが優先権を得る。

4.1.1 初期指揮ポイント

先攻後攻の決定が終わった後、先攻側のプレイヤーは**指揮ポイント**(6.0 参照)を1点獲得し、後攻側のプレイヤーは指揮ポイントを2点獲得する。

5.0 ターン手順

自軍側ターンにおいて、自軍は以下の**ターン手順**に従って、ターン内の各フェイズを解決していく。

- 1 ヒーローフェイズ (7.0 参照)
- 2 移動フェイズ (8.0 参照)
- 3 射撃フェイズ (10.0 参照)
- 4 突撃フェイズ (11.0 参照)
- 5 接近戦フェイズ (12.0 参照)
- 6 戦闘ショックフェイズ (15.0 参照)

ルールに「**自軍側**○○フェイズ」と書かれている場合(「自軍側ヒーローフェイズ」など)、それは自軍側ターン内の該当フェイズを指す。

ルールにただ「○○フェイズ」と書かれている場合(「ヒーローフェイズ」など)、それは双方のプレイヤーのターン内の該当フェイズを指す。

ヒーローフェイズ中に発動可能な指揮アビリティは次ページに記載されている。その他のフェイズ中に発動可能な指揮アビリティは、コアルール内にて後述される。

6.0 指揮ポイント

指揮ポイントを消費することで、プレイヤーは**指揮アビリティ**を発動できる。バトルラウンド開始時、先攻後攻が決定された後のタイミングで、自軍は指揮ポイントを獲得する(4.1 参照)。さらに、ヒーローフェイズ開始時に自軍側ジェネラルが戦場に存在するならば、自軍は指揮ポイントを1点獲得する。バトルラウンド終了時(16.0 参照)、未使用の指揮ポイントはすべて破棄される。

6.1 指揮アビリティ

指揮アビリティを発動するためには、自軍は指揮ポイントを1点消費し、その指揮アビリティを**発令**する味方兵を1体と、その指揮アビリティを**受令**する味方ユニットを1個選択すること。特別な記載がない限り、指揮アビリティを発令する兵とこれを受令するユニットは以下の条件に従うこと：

- ユニット・チャンピオンは自らのユニットに対して指揮アビリティを発令できる(22.3.2 参照)。
- **ヒーロー**は自身の12mv以内に全体が収まっているユニットに対して指揮アビリティを発令できる。
- **ジェネラル**は自身の18mv以内に全体が収まっているユニットに対して指揮アビリティを発令できる。
- **トータル**は自身の18mv以内に全体が収まっているユニットに対して指揮アビリティを発令できる。

各指揮アビリティには、発動可能タイミングと、これを受令したユニットに適用される効果が記載されている。1回の指揮フェイズ中に1体の兵が指揮アビリティを2回以上発令することはできず、1回の指揮フェイズ中に1個のユニットが指揮アビリティを2回以上受令することもできない。さらに、1回の指揮フェイズ中に自軍が同一の指揮アビリティを2回以上発動することもできない(異なるユニットに対してであっても)。

7.0 ヒーローフェイズ

ヒーローフェイズ開始時、ターン担当側プレイヤーから順番に、**各プレイヤー**はヒーローを1体選択してヒロイック・アクションを実行させること(7.1参照)。その後、**各プレイヤー**は自軍側ジェネラルが戦場に存在するならば指揮ポイントを1点獲得する(6.0参照)。さらに、自軍側ヒーローフェイズ中、味方**ウィザード**は呪文の詠唱を試みられる(19.0参照)、味方**プリースト**は奇蹟の祈願と顕現の放逐を試みられる(20.0参照)。そしてその両方が永久呪文の解呪を試みられる。敵軍側ヒーローフェイズ中、味方**ウィザード**は呪文の打ち消しを試みられる(19.2参照)。

7.1 ヒーローとヒロイック・アクション

ヒーローとは、ウォースクロールにヒーローのキーワードを持つユニットを指す。ヒーローフェイズ開始時に、自軍は、味方ヒーロー1体に**ヒロイック・アクション**1個を実行させることができる。ルール上、呪文の効果はアビリティの効果と同様に扱われる(1.6参照)。

ヒロイック・アクション



英雄的指導力：味方ヒーローを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。自軍側ジェネラルが戦死している場合、このダイスロール結果は+2の修正を受ける。ロール結果が4+ならば、自軍は指揮ポイントを1点獲得するが、この指揮ポイントはこのターン中にのみ、かつそのヒーローが発令する指揮アビリティにのみ消費することができる。



英雄的意志力：ウィザードでない味方ヒーローを1体選択せよ。敵軍側ヒーローフェイズ中に実行した場合、そのヒーローはあたかも**ウィザード**であるかのように1つの呪文の打ち消しを試みられる。自軍側ヒーローフェイズ中に実行した場合、そのヒーローはあたかも**ウィザード**であるかのように永久呪文1個の解呪を試みられる(このヒロイック・アクションを発動したとしても、1回のフェイズ中に、同一の呪文/永久呪文に対して自軍が試みられる打ち消し/解呪は1回のみである)。



宿命の刻：味方ヒーローを1体選択せよ。そのターンの終了時まで、そのヒーローが行う攻撃のウーンズロール結果は+1の修正を受け、そのヒーローへの攻撃に対するセーヴィング結果は+1の修正を受ける。1回のバトル中に、1体のヒーローがこのヒロイック・アクションを2回以上実行することはできない。



英雄的回復力：味方ヒーローを1体選択し、英雄的回復力ロールとして2D6をロールすること。ロール結果がそのヒーローの【勇猛度】未満であった場合、そのヒーローは受けているダメージを最大D3ポイント回復してもよい。ロール結果がそのヒーローの【勇猛度】に等しい場合、そのヒーローは受けているダメージを1ポイント回復してもよい。

7.2 ヒーローフェイズ中に発動可能な指揮アビリティ

ヒーローフェイズ中、自軍は以下の指揮アビリティ(6.1参照)を発動できる。

再集結：命令が漏れ中、負傷した戦士たちは立ち上がり、再び戦いへと復帰する。

この指揮アビリティはヒーローフェイズ開始時に発動可能。この指揮アビリティを受令するユニットは、あらゆる敵ユニットから3mより遠く離れていなければならない。受令したユニット内の戦死している兵1体ごとに、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果で6が出るたび、自軍はそのユニット内で戦死した兵1体をそのユニットに復帰させてよい。

8.0 移動フェイズ

自軍側**移動フェイズ**において、自軍はあらゆる敵ユニットから3mvより遠く離れている味方ユニットを1個選択し、そのユニットに**通常移動**もしくは**全力移動**を宣言させることができる。あるいは自軍は敵ユニットの3mv以内にいる味方ユニットを1個選択し、そのユニットに**退却**を宣言させることができる。

そのユニット内の兵が移動を完了したら、自軍は次に別の味方ユニットに通常移動、全力移動、退却のうちいずれかを宣言させる。この手順を、自軍内で移動を行わせたいすべてのユニットが通常移動、全力移動、退却移動のうちいずれかを行うまで繰り返すこと。通常移動、全力移動、退却のうちいずれかを行ったユニットは、そのフェイズ中に再度それらの移動を行うことはできない。

8.1 通常移動

ユニットが**通常移動**を行う場合、そのユニット内の各兵は、そのユニットのウォースクロールに記載されている【**移動力**】以下の距離を移動することができる。通常移動によってユニットが敵ユニットの3mv以内に侵入することはできない（移動途中であっても）。

8.2 退却

ユニットが**退却**を行う場合、そのユニット内の各兵は、そのユニットのウォースクロールに記載されている【**移動力**】以下の距離を移動することができる。退却を行うユニットは、あらゆる敵ユニットから3mvより遠く離れた地点で移動を終了しなければならない。退却を行ったターン中、そのユニットは射撃を行うことも、突撃を試みることもできない。

8.3 全力移動

ユニットが**全力移動**を行う場合、自軍は**全力移動ルール**としてダイスを1個ロールすること。そのフェイズの終了時まで、そのユニット内のすべての兵の【**移動力**】は、全力移動ルール結果に等しいプラス修正を受ける。その後、そのユニット内の各兵は、修正後の【**移動力**】以下の距離を移動することができる。全力移動によってユニットが敵ユニットの3mv以内に侵入することはできない（移動途中であっても）。全力移動を行ったターン中、そのユニットは射撃を行うことも、突撃を試みることもできない。

8.4 移動フェイズ中に発動可能な指揮アビリティ

移動フェイズ中、自軍は以下の指揮アビリティ（6.1参照）を発動できる。

強行軍：戦意に燃える戦士たちは歩調を速め、敵に向かって突き進む。

この指揮アビリティは、味方ユニットが全力移動を宣言したタイミングで発動可能。その場合、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。発動した場合、そのユニットはその全力移動について全力移動ルールを行わない。代わりに、そのフェイズ中、そのユニットの【**移動力**】は+6の修正を受ける。その場合も、そのユニットは全力移動をおこなったものとみなされる。

再配置：敵軍が近づくと、熟練の戦士たちは有利な位置へと陣を敷き直す。

この指揮アビリティは、敵軍側移動フェイズ中、敵ユニットが通常移動、全力移動、退却のうちいずれかを完了した直後のタイミングで発動可能。この指揮アビリティを受令するユニットは、その敵ユニットの9mv以内におり、かつあらゆる敵ユニットから3mvより遠く離れていなければならない。発動した場合、この指揮アビリティを受令したユニットはD6mvの移動を行うが、この移動はあらゆる敵ユニットから3mvより遠く離れた地点で終了しなければならない。受令したユニットはそのターン中に射撃を行えない。

兵の移動のやり方については次のページで解説している。

ユニットは全力移動と退却のどちらかのみを行える。その両方を行うことはできない。

9.0 移動

プレイヤーは兵を**移動**させることにより、戦場におけるその兵の位置を変化させることができる。兵は移動フェイズ中(8.0 参照)、突撃フェイズ中(11.0 参照)、接近戦フェイズ中(12.0 参照)に移動することができ、アビリティの中にはそれ以外のタイミング(ヒーローフェイズなど)で兵が移動を行えるようにするものもある。

兵を移動させる場合、まず戦場上にその兵が移動する**道筋**を宣言する必要がある。この道筋はどの方向でも、あるいはどの方向を組み合わせたものでも構わないが、他の兵を通り抜けたり、戦場端から外に出たりすることはできず、道筋の長さはその兵の移動可能距離以下に収まっていなければならない。

その後、兵を道筋に沿って新たな地点へと移動させること。道筋に沿っている限り、兵は自由に向きを変えることが可能である。兵のベースのいかなる部分も他の兵のベースおよび戦場端の外側を通り抜けることはできず、移動の終了時、兵のベースのいかなる部分も移動開始地点からその兵の移動可能距離よりも遠く離れた地点にあってはならない。

9.1 ユニットの隊形

ユニット内のすべての兵の移動が完了した時点で、そのユニットは隊形を保っていなければならない(1.3.3 参照)。ユニットが隊形を保った状態で移動を終了することが不可能である場合、そのユニットは移動を行えない。

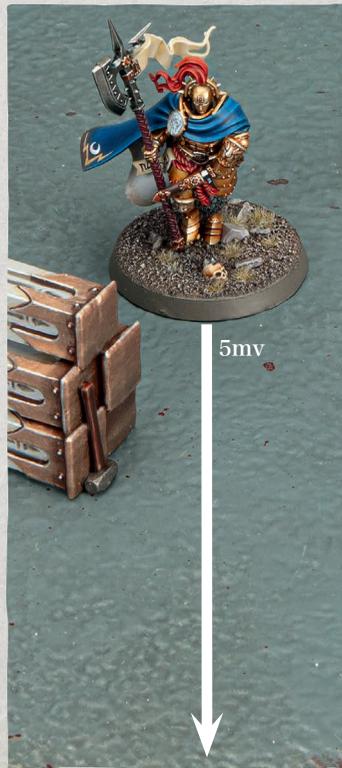


9.2 静止

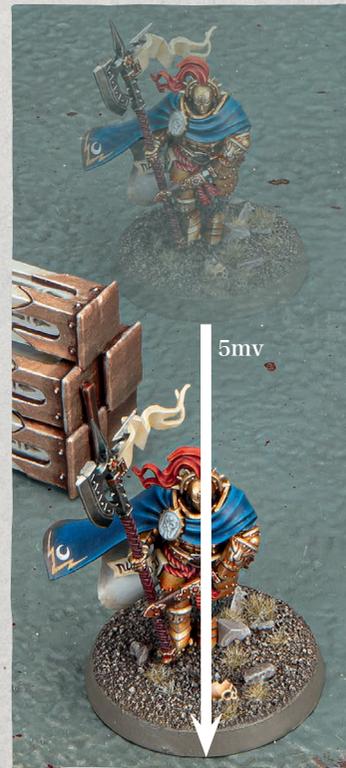
ユニット内の兵が1体以上移動した場合、そのユニット内の兵はすべてそのフェイズ中に移動したものとみなされる。プレイヤーが望むならば、ユニットは移動を行わないことにより、**静止状態**を宣言することができる。その場合、そのユニット内のいかなる兵もそのフェイズ中に移動することはできないが、そのユニット内のいかなる兵もそのフェイズ中に移動しなかったものとみなされる。



移動させたい兵を選択する。



その兵が移動する道筋を宣言する。道筋の長さは移動可能距離以下でなければならない。



その兵をその道筋に沿って移動させる。移動終了時、ベースのいかなる部分も移動開始地点から移動可能距離を超えた位置にあってはならない(9.0 参照)。

9.3 特殊地形

兵が移動するとき、その道筋は**特殊地形**を乗り越えてもよいが、これを通り抜けることはできない。兵が移動するとき、兵は特殊地形の表面に引かれた道筋に沿って移動するが、その間もその兵のベースは戦場の地面と平行であり続けているとみなされる。

9.3.1

特殊地形からの飛び降り

特殊地形上にいる兵が移動するとき、その兵は飛び降りて宣言することにより、その特殊地形の縁から飛び降りて、同じ特殊地形のより低い階、もしくは戦場に着地することができる。その場合、その兵の道筋は特殊地形の縁から直下の地面へとまっすぐ下に引かれる。兵が飛び降りる距離はその兵の移動距離としてカウントされる。

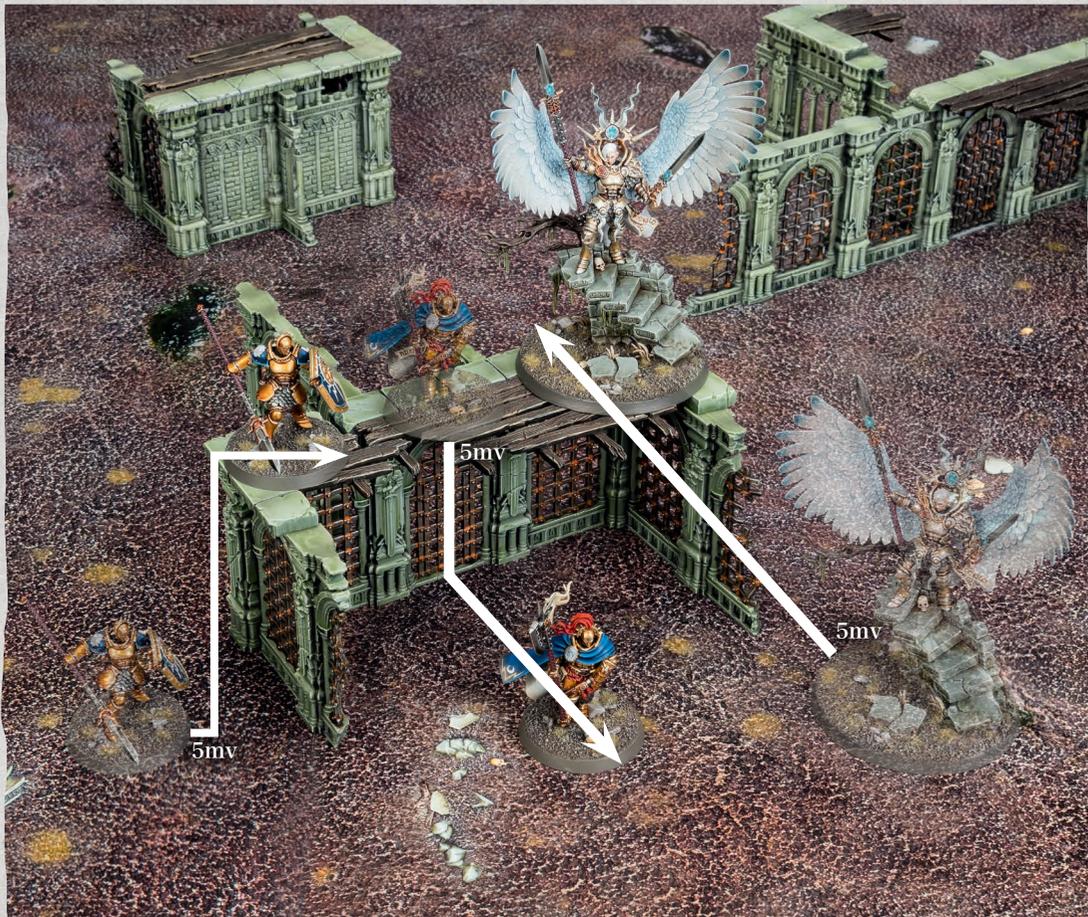
9.4 飛行

兵が使用しているウォースクロールにその兵が**飛行可能**であると記載されている場合、その兵の道筋を引く際、その兵は他の兵や特殊地形の存在を無視してよい（その兵はそれらを飛び越えて移動する）。さらに、飛行可能な兵が特殊地形上で移動を開始もしくは終了する際、その兵は通常通りに道筋を引くのではなく、下の図に記載されているように、「空中を通るようにまっすぐと」道筋を引くことができる。

飛行可能な兵であっても他の兵の上で移動を終了することはできず、敵ユニットの3mv以内で通常移動、全力移動、退却を終了することもできない。

9.4.1 通り抜け

アビリティの中には、飛行可能な兵に他の兵を**通り抜ける**よう指示するものもある。他の兵を通り抜けるには、飛行可能な兵の道筋を、他の兵のベースの一部を**通り抜ける**ように引くこと。



左のヴァンディクターは壁を登り、廃墟の頂上へと移動した（9.3 参照）。中央のプラエートルは廃墟の頂上から眼下の地面へと飛び降りた（9.3.1 参照）。インドラスタは地面から廃墟の頂上へと飛行した（9.4 参照）。各兵の道筋の長さは同一であるが、インドラスタは飛行能力によってより直線的なルートを選択することが可能であるため、より遠くまで移動することができる（9.4 参照）。

攻撃を行うためのルールはセクション 13.0 に記載されている。

ユニットは、他の味方ユニットの 3mv 以内にいる敵ユニットに対して、ペナルティを受けることなく射撃を行える。

ユニットが射撃を行うとき、プレイヤーが望むならば、そのユニット内に射撃を行わない兵がいてもよい。一方で、ユニットが接近戦攻撃を行う場合は、そのユニット内で攻撃が可能なすべての兵が攻撃を行わなければならない。

ユニットがそのターン中すでに全力移動もしくは退却を行っていた場合、そのユニットは射撃を行えない。

ユニットがそのターン中すでに全力移動もしくは退却を行っていた場合、あるいはユニットが敵ユニットの 3mv 以内にいる場合、そのユニットは突撃を試みられない。

突撃を試みるユニットは、突撃ロールを行う前に突撃対象を選択する必要はない。

10.0 射撃フェイズ

自軍側射撃フェイズ中、自軍は味方ユニットを選択し、これに射撃を行わせることができる。ユニットが射撃を行うとき、そのユニット内の（プレイヤーが射撃を行わせたい）各兵はそれぞれ射撃攻撃を行う。その後、プレイヤーはまだ射撃を行っていない他の味方ユニットを選択してこれに射撃を行わせ、自軍内で射撃を行わせたいすべてのユニットが射撃を完了するまでこの手順を繰り返す。

10.1 射撃攻撃

兵が射撃攻撃を行うとき、その兵は自身が装備している射撃武器を何個でも自由に選択し、それらを使用して攻撃を行う（13.1.1 参照）。

10.1.1 近接している敵ユニットへの射撃

1 個以上の敵ユニットの 3mv 以内にいるユニットは、自身の 3mv 以内にいる敵ユニットのみを攻撃対象として選択可能である。

10.1.2 閣下、危ない！

敵ヒーロー・ユニットが、3 体以上の兵で構成されている敵ユニットの 3mv 以内にいる場合、その敵ヒーロー・ユニットに対して射撃武器で行われる攻撃はヒットロール結果に -1 の修正を受ける。その敵ヒーローの【負傷限界値】が 10 以上である場合、『閣下、危ない！』ルールは適用されない。

11.0 突撃フェイズ

自軍側突撃フェイズにおいて、自軍は敵ユニットの 12mv 以内にいる味方ユニットを選択し、これに突撃を試みさせることができる。その後、自軍は敵ユニットの 12mv 以内にいる他の味方ユニットに突撃を試みさせ、自軍内で突撃を試みさせたいユニットがすべて突撃を試みるまでこの手順を繰り返す。1 回のフェイズ中に 1 つのユニットが突撃を 2 回以上試みることはできない。

11.1 突撃移動

ユニットが突撃を試みる場合、突撃ロールとして 2D6 をロールせよ。次にそのユニット内の各兵は突撃移動として、突撃ロール結果以下の mv 距離を移動することができる。突撃を試みているユニット内で最初に突撃移動を行う兵は、必ず敵ユニットの $0.5mv$ 以内で突撃移動を終了しなければならない。この条件を満たすことが不可能である場合、そのユニット内のいかなる兵も突撃移動を行うことはできない。

11.2 突撃フェイズ中に発動可能な指揮アビリティ

突撃フェイズ中、自軍は以下の指揮アビリティ（6.1 参照）を発動できる。

勝利に向かって進め：この罅猛なる戦士たちが戦いへと突き進むことを止められるものはない。

この指揮アビリティは味方ユニットが突撃ロールをおこなった直後のタイミングで発動可能。その場合、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。そのユニットはその突撃ロールをリロールできる。

地獄を見せてやれ：この戦士たちは射撃武器の準備を整えており、迫りくる危機に対して恐るべき一斉射撃を解き放つ。

この指揮アビリティは敵ユニットが突撃移動を完了した直後のタイミングで発動可能。この指揮アビリティを受令するユニットは、その敵ユニットの 9mv 以内におり、かつ他のあらゆる敵ユニットから 3mv より遠く離れていなければならない。この指揮アビリティを受令したユニットはそのフェイズ中に射撃を行えるが、その場合、それらの攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受け、その突撃移動を行った敵ユニットのみを攻撃対象として選択可能である。

12.0 接近戦フェイズ

接近戦フェイズにおいては、そのターンを担当しているプレイヤーから交互に、各プレイヤーはそれぞれ味方ユニット1個を選択し、これに**接近戦**を行わせる。

12.1 接近戦の手順

接近戦を行うユニットを選択する手番が自分に回ってきたとき、自軍は**接近戦**を行う味方ユニットを1個選択するか、あるいは**パス**を宣言すること。「ユニットが敵ユニットの3mv以内におり、なおかつそのフェイズ中まだ接近戦を行っていない」場合、もしくは「ユニットがそのターン中に突撃移動を行っており、なおかつそのフェイズ中まだ接近戦を行っていない」場合、そのユニットは接近戦を行える。接近戦を行える味方ユニットがまだ存在している場合、プレイヤーはパスを宣言できない。

12.1.1 接近戦

接近戦を行うユニットを選択したとき、まずそのユニット内の各兵は接敵移動(12.2参照)を行い、その後そのユニット内で接近戦攻撃を行えるすべての兵が接近戦攻撃を行う(12.3参照)。その後、そのユニットは接近戦を行ったものとみなされる。

12.1.2 パス

自軍が**パス**を宣言した場合、自軍は何もせず、接近戦かパスを宣言する手番は対戦相手へと戻る。双方のプレイヤーが連続してパスを宣言した場合、後手効果(12.4参照)を受けているユニットが存在しないのであれば、その接近戦フェイズは終了する。

12.2 接敵移動

接敵移動を行う兵は、最大3mvまでの移動を行える。兵が接敵移動を行うとき、その兵は「移動開始地点と比べて、最も近い敵ユニットとの距離が同じか、より短くなるような位置」でその移動を終了しなければならない。

12.3 接近戦攻撃

ユニットの接敵移動がすべて完了した後、そのユニット内で射程内(13.1.2参照)に敵兵が存在する各兵は、必ず**接近戦攻撃**を行うこと。

12.4 先手効果と後手効果

アビリティの中にはユニットに接近戦フェイズ開始時もしくは終了時に接近戦を行わせるものもある。こうした効果はそれぞれ**先手効果**、**後手効果**と呼ばれる。セクション1.6.1-1.6.3に記載されているルールはこれらの効果には適用されず、代わりにここに記載されているルールが適用される。

先手効果が1個以上のユニットに適用されている場合、それらのユニットは他のあらゆるユニットよりも先に接近戦を行う。後手効果が1個以上のユニットに適用されている場合、それらのユニットは他のあらゆるユニットよりも後に接近戦を行う。

先手効果を受けているユニットが双方のアーミーに存在する場合は、各プレイヤーはターンを担当しているプレイヤーから先に、先手効果を受けているユニットの接近戦を交互に1個ずつ解決していくこと。同様に、後手効果を受けているユニットが双方のアーミーに存在する場合は、各プレイヤーはターンを担当しているプレイヤーから先に、後手効果を受けているユニットの接近戦を交互に1個ずつ解決していくこと。1つのユニットに先手効果と後手効果の両方が同時に適用されている場合、それらの効果は打ち消し合い、いずれの効果もそのユニットには適用されない。

12.5 先手効果と後手効果の発動順序

1. 接近戦フェイズ開始時に発動するアビリティが発動する。
2. 先手効果を受けているユニットが攻撃する。
3. 先手効果も後手効果も受けていないユニットが攻撃する。
4. 後手効果を受けているユニットが攻撃する。
5. 接近戦フェイズ終了時に発動するアビリティが発動する。

接近戦フェイズにおいては、両軍がともに接近戦を行う。

たとえユニットがその接近戦フェイズ開始時にいかなる敵ユニットの3mv以内に入っていなかったとしても、そのフェイズ中に敵ユニットがそのユニットの3mv以内で移動を終了したのであれば、そのユニットはその接近戦フェイズ中に接近戦を行える。これにより、先手効果を持つユニットはたとえ接近戦フェイズ開始時に敵ユニットの3mv以内になくとも、そのフェイズ中に接近戦を宣言できる可能性がある。

接近戦フェイズにおいて、自軍内に接近戦を行えるユニットが存在するならば、自軍は接近戦を行うユニットを必ず選択しなければならない。そのユニット内の兵は、敵ユニットが射程内に存在し、使用が可能であるようなあらゆる武器を使用して攻撃を行わなければならない。

攻撃を行うためのルールは次ページに記載されている。

例：ターンを担当しているプレイヤーのアーミー内には先手効果を受けているユニットが2個存在し(AとB)、後手効果を受けているユニットが1個存在する(C)。一方、対戦相手のアーミー内には先手効果を受けているユニットが1個存在し(D)、先手効果も後手効果も受けていないユニットが2個存在する(EとF)。各プレイヤーは、ターンを担当しているプレイヤーから先に、先手効果を受けているユニットの接近戦を1個ずつ交互に解決していく。つまり「ユニットAの接近戦」→「ユニットDの接近戦」→「ユニットBの接近戦」の順番で解決し、次に先手効果も後手効果も受けていないユニット(つまりEとF)が接近戦を行う。最後に、後手効果を受けているユニット、すなわちCが接近戦を行う。

13.0 攻撃

ユニットが射撃もしくは接近戦を行うとき、そのユニット内の各兵は自身が**装備している武器**を使って**攻撃**を行う。ユニット内の各兵が装備している武器については、そのユニットのウォースクロールに記載されている。**射撃武器**は射撃攻撃に用いられ、**接近戦武器**は接近戦攻撃に用いられる。

13.1 攻撃対象の選択

ユニットが射撃もしくは接近戦を行うとき、いかなる攻撃も行う前のタイミングで、プレイヤーはそのユニット内の各兵が行うすべての攻撃について、その**攻撃対象**となるユニットを宣言しなければならない（攻撃ごとに異なるユニットを選択してもよい）。攻撃の対象として選択可能なのは敵ユニットだけである。ユニットの攻撃対象をすべて選択した後、プレイヤーはそのユニットの攻撃を好きな順番で解決することができる。

13.1.1 射撃攻撃

味方ユニットが射撃を行うとき、そのユニット内の各兵は、自身が装備している射撃武器の中から使用可能なものを何個でも自由に選択し、それらを使って**射撃攻撃**を行える（ここには乗騎が装備している射撃武器も含まれる）。

射撃攻撃の対象となるユニットは、攻撃を行う兵から見て、攻撃に使用される武器の【射程】以内の距離にいないなければならない。射程の測定は常に、攻撃対象ユニット内で**射線が通っている**兵のうち最も近い兵に対して行うこと（どの兵に対して射線が通っているか定かでないときは、射撃を行う兵の後ろから、その兵の視点で確認すること）。兵の射線は、自身が属しているユニット内の他の兵を通り抜けることができる。

射撃武器の中には【射程】に**最小射程**が設定されているものもある（6mv-48mvなど）。それらの武器で攻撃を行うとき、攻撃を行う兵からの最小射程距離内に全体が収まっているユニットは攻撃対象として選択することができない。

13.1.2 接近戦攻撃

味方ユニットが接近戦を行うとき、そのユニット内の各兵は、自身が装備している接近戦武器の中から使用可能なものをすべて使って**接近戦攻撃**を行わなければならない（ここには乗騎が装備している接近戦武器も含まれる）。

接近戦攻撃の対象となるユニットは、攻撃を行う兵から見て、攻撃に使用される武器の【射程】以内の距離にいないなければならない（ただし攻撃対象ユニットに対して射線が通っている必要はない）。

13.2 攻撃回数

武器によって行われる攻撃の回数は、その武器の【**攻撃回数**】と等しい。攻撃は1回ずつ解決すること（ただし攻撃の一括解決を行う場合は除く）（13.2.1 参照）。武器の【**攻撃回数**】が2以上である場合、その武器による攻撃を複数の攻撃対象ユニットに割り振ってもよい。

兵の中には同一の武器を2個以上装備しているものもある（これらはしばしば「二刀流武器」と呼ばれる）。そのような場合、その武器の【**攻撃回数**】には追加で装備している同一武器の攻撃回数があらかじめ含まれているか、あるいはその兵は二刀流の効果を反映したアビリティを有している。

13.2.1 攻撃の一括解決

複数の攻撃が同一のユニットによって、同一の武器を用いて、同一のユニットに対して行われ、なおかつそれらの攻撃に対して同一のリロールや修正が適用される場合、プレイヤーはそれらの攻撃を**一括解決**することができる。その場合、それらの攻撃のすべてのヒットロールを同時に行い、次にすべてのウーンズロールを同時に行い、最後にすべてのセーヴィングを同時に行うこと。



マンスクヴァー・ボルトボウイがアナイレイター・ユニットに対して近距離射撃の準備をする。

13.3 攻撃手順

味方兵が行う各攻撃は、それぞれ以下の**攻撃手順**に従う。一定の条件を満たすことで、プレイヤーは複数の攻撃のダイスロールを同時に解決することができる(13.2.1 参照)。

1. ヒットロール

ダイスを1個ロールせよ。そのロール結果が攻撃に使用する武器の【**ヒット成功値**】以上であるならば、その攻撃は**ヒット**したとみなされ、**ウーンズロール**へと移る。それ以外の場合、その攻撃は**失敗**し、この攻撃手順はここで終了する。ヒットロールの修正前の出目1は常に失敗となり、ヒットロールの修正前の出目6は常にヒットとなる。ヒットロール結果は-2以下および+2以上の修正を受けることはない(これは「アビリティの効果はコアルールよりも優先される」という原則に対する例外である)。

アビリティの中には、1回のヒットロールで2回以上のヒットを得られるようにするものも存在する。そのような場合、それらのヒットのウーンズロールとセーヴィングは同時に行うこと。

2. ウーンズロール

ダイスを1個ロールせよ。そのロール結果が攻撃に使用する武器の【**ウーンズ成功値**】以上であるならば、その攻撃は**ウーンズ**したとみなされ、**セーヴィング**へと移る。それ以外の場合、その攻撃は**失敗**し、この攻撃手順はここで終了する。ウーンズロールの修正前の出目1は常に失敗となり、ウーンズロールの修正前の出目6は常にウーンズとなる。ウーンズロール結果は-2以下および+2以上の修正を受けることはない(これは「アビリティの効果はコアルールよりも優先される」という原則に対する例外である)。

3. セーヴィング

対戦相手がダイスを1個ロールする。このダイスロール結果は攻撃に使用される武器の【**貫通値**】に等しい修正を受ける。そのロール結果が攻撃対象ユニットの【**防御力**】以上であるならば、攻撃対象はその攻撃を**セーブ**し、この攻撃手順はここで終了する。それ以外の場合、攻撃は**成功**となり、攻撃対象側プレイヤーは攻撃対象ユニットに与えられた**ダメージ**の解決を行わなければならない。セーヴィングの修正前の出目1は常に失敗となる。セーヴィング結果は+2以上の修正を受けることはない(これは「アビリティの効果はコアルールよりも優先される」という原則に対する例外である)。

デザイナーズ・ノート：セーヴィングはたとえ修正前の出目6を出したとしても常に成功するとは限らず、-2より低い修正を受けることもあり得る。

4. ダメージ

成功した各攻撃は、それぞれ使用される武器の【**ダメージ量**】に等しいダメージを攻撃対象ユニットに与える。

13.3.1 ダメージの割り振り

味方ユニット1個の攻撃が完全に解決された後、各攻撃対象ユニットにそれぞれ与えられたダメージの合計を計算せよ。攻撃対象ユニット側プレイヤーは、そのユニットに与えられたダメージをそのユニット内で**割り振らなければならない**(14.1 参照)。ユニットの攻撃によって与えられたダメージの割り振りがすべて完了したら、そのユニットの攻撃は**解決されたもの**とみなされる。



13.4 攻撃時に発動可能な指揮アビリティ

攻撃中、自軍は以下の指揮アビリティを発動できる。攻撃に効果をもたらす指揮アビリティは、その攻撃の攻撃シークエンス開始前に発動せねばならない(これは「アビリティの効果はコアルールよりも優先される」という原則に対する例外である)。

全力攻撃：ひたむきな目的意識とともに、この戦士たちは持てる力を振り絞って攻撃する。

この指揮アビリティは、自軍側射撃フェイズ中に味方ユニットが射撃を行うことを宣言したタイミング、もしくは接近戦フェイズ中に味方ユニットが接近戦を行うことを宣言したタイミングで発動可能。その場合、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。このフェイズの終了時まで、このユニットが行う攻撃のヒットロール結果は+1の修正を受ける。

全力防御：熟練の技術を備えたこの狡猾な戦士たちは攻撃から巧みに身を守る。

この指揮アビリティは、射撃フェイズ中もしくは接近戦フェイズ中、味方ユニットが攻撃の対象として選択されたタイミングで発動可能。その場合、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。このフェイズの終了時まで、そのユニットに対する攻撃のセーヴィング結果は+1の修正を受ける。

14.0 ダメージ

攻撃によってダメージを与えられたとき (13.0 参照)、および**致命的ダメージ**を与えられたとき (14.5 参照)、そのユニットは**ダメージ**を受ける。

14.1 ダメージの割り振り

ダメージは1ポイントずつユニット内の兵に**割り振られる**。ユニットが受けたダメージは、そのユニットを操作しているプレイヤーが自由に割り振ってよい。ただし、兵1体にダメージが割り振られたならば、その兵が戦死 (14.2 参照) するまで他の兵にダメージを割り振ることはできない。ユニットが全滅した場合、そのユニットに割り振られていたダメージの残りは無効化され、いかなる効果ももたらさない。

14.2 兵の戦死

兵に割り振られている**ダメージ**の総量がその兵の【負傷限界値】に達した場合、その兵は**戦死**し、その兵にそれ以上ダメージを割り振ることはできない。戦死した兵は、その兵が属しているユニットが受けたダメージがすべて割り振られ、そのユニットにダメージをもたらした攻撃がすべて解決された後のタイミングでプレイから除外される (1.2.2)。

14.2.1 戦死した兵の復帰

アビリティの中には戦死した兵をユニットに復帰させられるものもある。その場合、そのユニット内の兵のうち、そのフェイズ中に復帰したものではない兵の1mv以内に復帰する兵を1体ずつ配置すること。復帰した兵を敵ユニットの3mv以内に配置できるのは、そのユニット内の兵のうち、そのフェイズ中に復帰したものではない兵がすでにその敵ユニットの3mv以内にいる場合に限られる。

14.3 加護

アビリティの中には、ダイスロールによって兵に割り振られることとなったダメージをその直前に無効化することができるものもある。これらのアビリティは「**加護**」と総称され、それらのアビリティによるダイスロールは**加護ロール**と呼ばれる。兵に割り振られることとなった各ダメージおよび各致命的ダメージに対して行うことのできる加護ロールは1回までである。加護ロールに成功した場合、そのダメージもしくは致命的ダメージは無効化され、その兵にいかなる影響ももたらさない。

14.4 ダメージの回復

アビリティの中には、兵に割り振られたダメージを**回復**することができるものもある。回復したダメージ1ポイントにつき、その兵に割り振られているダメージが1ポイント減少する(最小0)。戦死している兵のダメージを回復することはできない。

14.5 致命的ダメージ

攻撃や呪文、アビリティの中には**致命的ダメージ**をもたらすものもある。致命的ダメージについては、ヒットロール、ウーンズロール、セービングは行わない。代わりに、対象となったユニットはその致命的ダメージのポイント数に等しいダメージを受ける。

ユニットが攻撃を行っている最中に発生した致命的ダメージは、そのユニットがすべての攻撃を行い終えた後、そのユニットの攻撃によって発生したダメージと同じタイミングで割り振られる。それ以外のタイミングで発生した致命的ダメージは、発生直後に割り振られる。致命的ダメージの割り振りは通常のダメージと同様に行われ、ルール上も通常のダメージと同様に扱われる。



プラエトルのうち1体がキラボスの攻撃によって戦死した。この兵はプレイから除外され、戦場の脇へと退けられる。

15.0 戦闘ショックフェイズ

戦闘ショックフェイズにおいて、プレイヤーはそのターン中に1体以上の兵が戦死した各味方ユニットについて、それぞれ**戦闘ショックテスト**を行わなければならない。まず、そのターンを担当しているプレイヤーが自軍内のすべての戦闘ショックテストを解決し、次に対戦相手がこれを行う。

15.1 戦闘ショックテスト

プレイヤーは戦闘ショックテストを行わなければならない各味方ユニットについて、それぞれ**戦闘ショックロール**を行うこと。戦闘ショックロールを行うには、まずダイスを1個ロールし、ロール結果に「そのターン中にそのユニット内で戦死した兵の数」を加える。戦闘ショックロール結果がそのユニットの【勇猛度】より高かった場合、その戦闘ショックテストは**失敗**となる。戦闘ショックテストに失敗した場合、戦闘ショックロール結果から【勇猛度】を差し引いた数1ポイントにつき、そのユニット内の兵1体が**潰走**する。どの兵が潰走するかはそのユニットの操作プレイヤーが決めること。潰走した兵はプレイから除外される。

戦死した兵が、その兵が戦死したターンの間にユニットへ復帰した場合、戦闘ショックテストのルール上、その兵はそのターン中に戦死した兵数としてカウントされる。

15.2 ユニットの分断

ターン終了時、その味方ユニットがユニットの隊形を保っていない場合、自軍はそのユニットが隊形を保てるようになるまで、そのユニット内の兵を1体ずつプレイから取り除かねばならない(1.3.3参照)。

15.3 戦闘ショックフェイズ中に発動可能な指揮アビリティ

戦闘ショックフェイズ中には以下の指揮アビリティを発動できる：

威厳ある存在感：精強なる戦士たちを率いるこの指導者は決して臆することなく、いかなる劣勢にあっても味方を鼓舞し続ける。

この指揮アビリティは戦闘ショックフェイズ開始時に発動可能。この指揮アビリティを受令したユニットは、このフェイズ中、バトルショックテストを強いられない。

16.0 バトルラウンド終了時

後攻側プレイヤーの戦闘ショックフェイズが終了すると、**バトルラウンド終了(時)**となる。双方のプレイヤーは使用しているバトルパックを読み、このバトルが終了するかどうか、解決すべきスペシャルルールは存在しないかなどを確認すること。このバトルがこの時点で終了しない場合、その時点で各プレイヤーが保有している指揮ポイントはすべて破棄され、次のバトルラウンドが開始される。



ガットリッパ・ユニット(【勇猛度】5)の兵2体が戦死した。このユニットが行った戦闘ショックロールの結果は2であり、このロール結果は+2の修正を受ける。修正後のロール結果は5以下であり、兵が潰走することはない。

地形は情景モデルによって表され、アーミーを構成する兵はミニチュアによって表される。特殊地形は1個以上の情景モデルの集合であり、ユニットは1体以上の兵の集合である。

バトルに影響を与えるには小さすぎる地形や、その他の些細な地形は散在地形と呼ばれる。散在地形はあくまで戦場を彩るためのものであり、ユニットの移動や攻撃、射線の確認を行う際は無視してよい。

『ウォーハマー エイジ・オブ・シグマー』で使用可能な情景モデル製品のリストと、それらの情景ルールは warhammer.com に掲載されている。

17.0 地形

バトルが行われる場所に配置される地形は『ウォーハマー エイジ・オブ・シグマー』製品の情景モデルによって表され、これらはルール上特殊地形と呼ばれる(17.0 参照)。使用するバトルパックには、特殊地形をどのように配置するか(28.0 参照)や、特殊地形の上もしくは内部を兵がどのように移動できるかが解説されている(9.3 参照)。特別な記載がない限り、特殊地形は攻撃の対象として選択されることはない。

17.0.1 地形上に全体が収まっている状態

ルールの中には、その兵が特殊地形上に全体が収まっているかどうかを判定するよう指示するものもある。兵のベースがその特殊地形に触れており、そのベースのいかなる部分もその特殊地形の境界からはみ出していないならば、その兵はその特殊地形上に全体が収まっているとみなされる。兵にベースが存在しない場合、兵のミニチュアがその特殊地形に触れており、そのミニチュアのいかなる部分もその特殊地形の境界からはみ出していないならば、その兵はその特殊地形上に全体が収まっているとみなされる。

17.0.2 地形の背後

以下の条件をすべて満たしている場合、攻撃対象ユニットは特殊地形の背後にいとみなされる：

- ・ 攻撃対象ユニットが攻撃側ユニットから3mvより遠く離れている。
- ・ 攻撃対象ユニット内のすべての兵が特殊地形1個の1mv以内にいる。
- ・ 攻撃側プレイヤーが、攻撃側ユニット内の兵1体と攻撃対象ユニット内の兵1体を最短距離で結ぶ直線を、特殊地形を通り過ぎることなく引くことができない。

17.0.2 陣営地形

陣営地形は特別な地形であり、アーミーの一部として編入される。陣営地形は陣営地形ウォースクロール(23.0 参照)を持ち、そこにはその特殊地形をどのように配置し、その特殊地形にはどのような追加ルールが適用されるかが記載されている。

17.1 情景ルール

特殊地形は1個以上の情景ルールを有している。特殊地形の情景ルールはその地形のサイズと外観によって以下のように決定される：

17.1.1 遮蔽物

攻撃対象ユニット内のすべての兵が特殊地形上に全体が収まっているか、もしくは特殊地形の背後にいる場合、その攻撃対象ユニットは遮蔽状態であるとみなされる。遮蔽状態のユニットに対する攻撃はセーヴィング結果に+1の修正を受ける。「【負傷限界値】が10ポイント以上であるようなユニット」および「そのターン中に突撃移動を行ったユニット」は遮蔽状態によるボーナスを得られない。



この特殊地形の近くにいるユニットは正面にある情景モデルからは遮蔽状態を得られるが、横にある情景モデルからは遮蔽状態を得られない。



左の兵は特殊地形上に全体が収まっているとはみなされない(兵のベースが特殊地形の境界からはみ出しているため)。

17.1.2 防衛地形

防衛地形であるような特殊地形は、ユニットが駐留し、防衛することが可能である。破壊されていない建物や、塔や要塞などがこれに当たる。ユニットは防衛地形の特殊地形に駐留することができる（17.2 参照）。飛行可能な兵を除き、兵は防衛地形を乗り越えて移動することはできず、たとえ飛行可能であったとしても、兵は防衛地形上に兵を移動させることはできない（その特殊地形に駐留している兵は除く）。

17.1.3 大型特殊地形と超大型特殊地形

とりわけサイズの大きい特殊地形は**大型特殊地形**や**超大型特殊地形**と参照される。特殊地形の最も幅の広い部分の長さが12mvより長く、19mv以下である場合、その特殊地形は大型特殊地形である。特殊地形の最も幅の広い部分の長さが19mvより長い場合、その特殊地形は超大型特殊地形である。

大型および超大型の防衛地形は、通常の防衛地形よりも多くの兵を駐留させることができる（17.2 参照）。さらに、バトルで使用しているバトルパックによって戦場に配置できる特殊地形の数が指定されている場合、各大型特殊地形は特殊地形2個分としてカウントされ、各超大型特殊地形は特殊地形4個分としてカウントされる。

17.1.4 森林地形

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』に登場する森や樹木は**森林**と呼ばれる。攻撃対象は森林の中に潜むことで、その分厚い枝葉によって身を隠すことができる。森林地形を構成する情景モデルが円形に構成されており、その内部が空白地帯である場合、円内部の空白地帯は森林地形の一部とみなされる。

2体の兵の間を最短距離で結ぶように引かれた太さ1mmの直線が、森林地形を3mvより長く横切った場合、その2体の間の射線は妨害され、通っていないとみなされる。【負傷限界値】が10以上であるような兵からの射線、もしくはそのような兵に対する射線は、森林地形によって妨害されることはない。



森林地形に囲まれた空白地帯はその特殊地形の一部とみなされるため、このユニットはこの森林地形上に全体が収まっているとみなされる。

何らかの制限によりユニット内の兵 1 体以上が防衛地形に駐留できない場合、そのユニットはその防衛地形に駐留できない。

防衛地形の 3mv 以内に敵兵が存在したとしても、その防衛地形に敵が駐留していない限り、味方ユニットはその防衛地形に駐留することができる。

駐留中の兵はあたかも戦場に存在するかのように、移動を除くあらゆる行動を行える。例えば、それらの兵は呪文を詠唱したり、指揮アビリティを発令したりすることが可能だ。その場合、視線や距離はその特殊地形から測定すること。

破壊された防衛地形は戦場に残される。以降その防衛地形に兵が駐留することはできないが、兵はその特殊地形上に移動したり、あるいは乗り越えて移動することが可能である。

多くの防衛地形には兵を立てられるようなエリアが存在する。駐留中の兵はそうしたエリア上に配置することが可能だが、あくまでルール上はその内部に駐留しているものとみなされる。

17.2 駐留

ユニットは防衛地形に**駐留**することができる (17.1.2 参照)。超大型特殊地形には最大 60 体までの兵が駐留でき、大型特殊地形には最大 30 体までの兵が駐留でき、それ以外の特殊地形には最大 15 体までの兵が駐留できる。【負傷限界値】が 10 以上であるような兵は特殊地形に駐留することはできない。特殊地形に駐留している兵やユニットは、その特殊地形の守備隊となる。

17.2.1 特殊地形への駐留

初期配置中、味方ユニットを配置可能なエリアの中に防衛地形の全体が収まっている場合、その味方ユニットをその防衛陣地の内部に配置してもよい。さらに、味方ユニット内のすべての兵が防衛地形の 6mv 以内におり、なおかつその防衛地形に敵兵が駐留していないならば、その味方ユニットは通常移動を行わないことで代わりにその防衛地形に駐留することができる。特殊地形に駐留したユニットは戦場から取り除かれ、その特殊地形の「内部」にいるものとして扱われる。敵ユニットが駐留している特殊地形は、味方ユニットからは敵兵であるかのように扱われる。

駐留中のユニットを対象にした攻撃のヒットロール結果は -1 の修正を受け、セーヴィング結果は +1 の修正を受ける。駐留中のユニット内の兵との距離や視線は、その兵ではなく、駐留している特殊地形から測定する。

17.2.2 駐留からの退去

駐留中の味方ユニットは、自軍側移動フェイズ終了時に駐留から**退去**することができる。退去する場合、そのユニット内のすべての兵を、駐留している特殊地形の 6mv 以内、かつあらゆる敵兵から 3mv より遠く離れた地点に配置すること。1 つのユニットが特殊地形への駐留と退去を同時に行うことはできない。

17.2.3 防衛地形の破壊

ルールの中には防衛地形の**破壊**を可能にするものも存在する。防衛地形が破壊された場合、その防衛地形に駐留しているすべてのユニットは退去しなければならず、その特殊地形はもはや防衛地形とはみなされない。防衛地形が破壊されたとき、そこに駐留しているユニットが存在するならば、駐留している各兵についてそれぞれダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 1 の場合、その兵は戦死する。このダイスロールを生き残ってその特殊地形から退去する各兵は、その特殊地形の 6mv 以内、かつあらゆる敵兵から 3mv より遠く離れた地点に配置すること。

18.0 作戦目標

バトルは重要な地点の確保を巡って行われる。こうした点は**作戦目標**と呼ばれ、各作戦目標は多くの場合**作戦目標マーカー**によって表される。

18.1 作戦目標マーカー

バトルに用いられるバトルプランには、作戦目標の配置方法が記載されている(28.2.3 参照)。作戦目標との距離を測定する際には、常に作戦目標マーカーの中心から測定すること。作戦目標が2つの陣地の境界に配置された場合、その作戦目標は両方の陣地の内部に存在しているとみなされる。

18.1.1 作戦目標マーカーの確保

バトルの準備が完了した後、かつ第1バトルラウンドが開始する前のタイミングで、各プレイヤーはそれぞれ「味方兵1体以上の6mv以内にあり、あらゆる敵兵から6mvより速く離れている」作戦目標をすべて**確保**する。さらに、各ターンの終了時(戦闘ショックフェイズの後)、プレイヤーは自軍が作戦目標を確保しているかを判定しなければならない。その場合は、各作戦目標について、その作戦目標を**争奪している**味方兵の数を数えること(18.1.2 参照)。その作戦目標を争奪している味方兵が、同じ作戦目標を争奪している敵兵より多ければ、自軍がその作戦目標を確保する。ひとたび自軍が作戦目標を確保した場合、対戦相手がその作戦目標を確保するまで、その作戦目標は自軍が確保し続けているものとみなされる。

18.1.2 作戦目標の争奪

兵が作戦目標の争奪に加わるには、その兵はその作戦目標の6mv以内になければならない。味方ユニットが2個以上の作戦目標の6mv以内にいる場合、自軍はそのユニット内の各兵が争奪に加わる作戦目標を1個選択しなければならない。特別な記載がない限り、作戦目標の争奪において**モンスター**の兵は兵5体分としてカウントされ、【負傷限界値】が5以上であるような**非モンスター**の兵は兵2体分としてカウントされる。

18.2 地形の確保

バトルプランの中には特殊地形の確保をプレイヤーに指示するものもある。防衛地形はその地形に駐留しているユニット側のプレイヤーが確保しているとみなされる(防衛地形にユニットが駐留していない場合、その地形はどちらのプレイヤーによっても確保されていないとみなされる)。それ以外の特殊地形については作戦目標と同じやり方で確保される(18.1.1 参照)。ただし特殊地形の争奪に参加できるのは、その特殊地形の任意の地点の3mv以内にいる味方兵である(作戦目標の場合はマーカーの中心の6mv以内)。



ストームキャスト・エターナルがこの作戦目標を確保している。ロード・セレストント(スタードレイク騎乗)は5体分としてカウントされ、ナイト・アーケイナムは2体分としてカウントされるため、この作戦目標の6mv以内にいる兵は12体分とみなされる。



作戦目標マーカーは戦場の作戦目標の場所を表すために使用されるものであり、それはコインであっても、あるいは特定のミニチュアであっても構わない。作戦目標マーカーの本来の位置から距離を測定している限りにおいて、兵が混み合っているなどの場合は作戦目標マーカーをどかしてしまっても構わない。

特殊地形の配置方法の関係で、作戦目標マーカーを特殊地形上に配置する必要がある場合、その作戦目標はマップ上に指示された水平方向の位置に配置されるが、その際、垂直方向については可能な限り戦場の地面に近くなるような位置に配置すること。例えば、作戦目標を配置するよう指示された地点に複数階層からなる廃墟が存在している場合、その作戦目標マーカーはその廃墟の一番下の階層に配置する必要がある。

兵が作戦目標の争奪時に複数体分としてカウントされるアビリティを有している場合、その兵は「モンスターの兵は5体分」「【負傷限界値】5以上の非モンスターの兵は2体分」という通常ルールではなく、アビリティに記載されているルールを使用する。

アビリティの中にはウィザードでない兵に呪文の詠唱や打ち消しを許可するものもある。そうした兵は以下のルールを使用して呪文の詠唱や打ち消しを行い、詠唱ロールや打ち消しロールに修正をもたらすようなアビリティの修正を受ける。しかしそれでもそれらの兵はウィザードではないとみなされる。

呪文の第一文には常にその呪文の【詠唱値】が記載されている。さらにそのユニットが【射程】を有している場合、その数値も記載される。ルールの残りの記述はその呪文の効果を表す。

呪文の【射程】は常に詠唱者から測定される。

19.0 ウィザード

ウィザードとは、ウォースクロール上で**ウィザード**のキーワードを持つユニットを指す。味方**ウィザード**は自軍側ヒーローフェイズ中に自身が**習得**している呪文の**詠唱**を行うことができ、敵軍側ヒーローフェイズ中に呪文の**打ち消し**を行うことができる。**ウィザード**が呪文の詠唱を試みられる回数や、呪文の打ち消しを試みられる回数は、そのユニットのウォースクロールに記載されている（22.0 参照）。あらゆる**ウィザード**は『**秘雷撃**』と『**神秘の盾**』の呪文を習得している（19.2 参照）。さらに、**ウィザード**は自身のウォースクロールに記載されているすべての呪文と、自身が属しているアーミーの永久呪文（19.3 参照）のウォースクロールに記載されているすべての呪文を収録している。

19.1 呪文の詠唱

自軍側ヒーローフェイズ中、味方**ウィザード**は呪文の**詠唱を試みられる**。1回のヒーローフェイズ中に、同一の呪文の詠唱を自軍が2回以上試みることはできない（たとえ異なる**ウィザード**によるものであっても）。呪文の詠唱を試みる際は、味方**ウィザード**を1体選択し、その兵がどの呪文の詠唱を試みるのかを宣言せよ。そして**詠唱ロール**として2D6をロールする。詠唱ロール結果がその呪文の【**詠唱値**】以上であった場合、その呪文の**詠唱は成功する**。

19.1.1 呪文の暴発

詠唱ロールの修正前の出目が2である場合、その呪文は**暴発**する。その呪文の詠唱は失敗となり、詠唱者はD3ポイントの致命的ダメージを受け、さらに詠唱者はそのヒーローフェイズ中に呪文の詠唱をそれ以上試みることはできない。

19.1.2 呪文の打ち消し

呪文の詠唱が成功した場合、対戦相手は詠唱者の30mv以内にいる自軍側**ウィザード**を1体選択し、呪文の効果が適用される前にその打ち消しを試みることができる。呪文の打ち消しを試みるには、まずどの**ウィザード**がその呪文の打ち消しを試みるのかを宣言せよ。そして**打ち消しロール**として2D6をロールすること。打ち消しロール結果が、その呪文の詠唱に用いられた詠唱ロール結果を上回っていた場合、その呪文は**打ち消され**、いかなる効果も適用されない。**ウィザード**が呪文の打ち消しを試みられる回数は、そのユニットのウォースクロールに記載されている。各呪文詠唱に対して試みられる打ち消しはそれぞれ1回のみである。

19.2 呪文

あらゆる呪文は【**詠唱値**】と**効果**を有している。さらに、呪文の中には**射程**を有しているものもある。ルール上、呪文の効果はアビリティの効果と同様に扱われる（1.6 参照）。

秘雷撃：詠唱者は伸ばした手の上にバチバチと音を立てるエネルギー球を作り出し、これを敵めがけて放つ。

『**秘雷撃**』は、【詠唱値】5、【射程】12mvの呪文である。発動に成功した場合、次の自軍側ヒーローフェイズが始まるまでの任意の1つのフェイズの開始時に、自軍は詠唱者から【射程】内におり、かつ射線の通っている敵ユニットを1個選択することができる。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。選択された敵ユニットが詠唱者の3mv以内にいる場合、その敵ユニットが受ける致命的ダメージは1ポイントではなくD3ポイントとなる。

神秘の盾：詠唱者は輝くエネルギーの盾を召喚すると、自身もしくは味方を危害から守る。

『**神秘の盾**』は、【詠唱値】5、【射程】12mvの呪文である。詠唱に成功した場合、詠唱者から見て【射程】内に全体が収まっており、かつ射線が通っている味方ユニットを1個選択すること。次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、その味方ユニットを対象とした攻撃はセービング結果に+1の修正を受ける。

19.3 永久呪文

魔術的存在である**永久呪文**は、**永久呪文ウォースクロール**に記載されている呪文の詠唱によって戦場に**召喚**される（24.0 参照）特別な記載がない限り、永久呪文は攻撃を受けず、アビリティの効果も受けない。兵は永久呪文があたかも存在しないかのようにこれを通り抜けて移動できるが、永久呪文の上で移動を終了することはできない。

19.3.1 永久呪文の召喚

自軍側ヒーローフェイズ中、各味方**ウィザード**はそれぞれ永久呪文 1 個の**召喚**を試みられる。永久呪文を召喚するための呪文が詠唱に成功し、打ち消されなかった場合、その永久呪文はそのウォースクロールに記載されている方法で戦場に配置される。何らかの制限によって永久呪文を戦場に配置することが不可能である場合、この詠唱の試みは失敗したとみなされる。

19.3.2 永久呪文の解呪

ヒーローフェイズ開始時、各プレイヤーのアーミーに属する各**ウィザード**と各**プリースト**はそれぞれ永久呪文 1 個の**解呪**を試みられる。ターンを担当しているプレイヤーが最初にすべての解呪の試みを解決すること。**ウィザード**が永久呪文の解呪を試みる際、そのヒーローフェイズ中にその兵が詠唱もしくは打ち消しを試みられる呪文の個数は 1 個減少する。**プリースト**が永久呪文の解呪を試みる際、そのヒーローフェイズ中にその兵が祈願できる奇蹟の個数は 1 個減少する。1 回のフェイズ中に、1 人のプレイヤーが同一の永久呪文の解呪を 2 回以上試みることとはできない。

永久呪文の解呪を試みる場合、味方**ウィザード**もしくは味方**プリースト**の 30mv 以内にいる永久呪文を 1 個選択せよ。そして**解呪ルール**として 2D6 をロールすること。ロール結果がその永久呪文の【詠唱値】よりも高かった場合、その**永久呪文**は解呪され、プレイから除外される。プレイから除外された永久呪文をそのターン中に再度召喚することはできない。

19.3.3 永久呪文の除外

永久呪文はプレイから除外されるまで戦場に残り続ける。以下の条件が満たされた場合、永久呪文はプレイから除外される：

- a) その永久呪文が解呪される。
- b) その永久呪文が移動後に戦場端に触れる。
- c) 永久呪文ウォースクロールに記載されている除外条件が満たされる。

19.4 ウィザードのユニット

ウィザードは通常、兵 1 体でユニットを構成する。**ウィザード**のキーワードを持つユニットが 2 体以上の兵で構成されている場合、ルール上、そのユニットは 1 体の**ウィザード**であるとみなされる。呪文の詠唱や打ち消しを試みる前に、それを実行する兵をそのユニットの中から 1 体選択すること。射程や射線の測定は選択した兵を基準に行うこと。

使用するバトルバックには、自軍に永久呪文を編入することが可能かどうかに記載されている。自軍に編入された永久呪文は、召喚されるまで戦場に配置されることはない。

1 回のターン中に 1 体の**ウィザード**が 2 個以上の永久呪文の召喚を試みることとはできない（たとえその兵が 1 回のヒーローフェイズ中に 2 個以上の呪文の詠唱を試みられるとしても）。

永久呪文の召喚に用いられる呪文は、ルール上、通常の呪文と同様に扱われる。それゆえこれらの呪文は**ウィザード**が自軍側ヒーローフェイズ中に詠唱を試みられる呪文の個数としてカウントされる。

永久呪文がプレイから除外された後、異なるヒーローフェイズ中にその永久呪文のウォースクロールに記載されている呪文の詠唱が成功した場合、その永久呪文を再度召喚することが可能である（除外されたターン中には配置できない）。

放浪型永久呪文の移動可能距離はその永久呪文のウォースクロールに記載されている。放浪型永久呪文の中には飛行可能なものもあり、その場合もその永久呪文のウォースクロールに記載されている。特別な記載がない限り、永久呪文の移動は兵の移動と同様の方法で行われる。

19.5 放浪型永久呪文

永久呪文の多くは移動できず、召喚された後は同じ地点にとどまり続ける。しかし永久呪文の中には戦場を移動するものもある。そうした永久呪文はウォースクロールに**放浪型永久呪文**と記載されている。放浪型永久呪文はヒーローフェイズ終了時に移動する。いずれかのプレイヤーがヒーローフェイズ終了時に発動可能なアビリティを有している場合、それらはすべての放浪型永久呪文の移動が終了した後で解決される。

19.5.1 放浪型永久呪文の支配

放浪型永久呪文の移動前に、どの永久呪文が**支配**されており、どの永久呪文が**自由**であるかを判定する必要がある。放浪型永久呪文がそれを召喚した兵の30mv以内にいる場合、その永久呪文はその兵に支配されているとみなされる。1体の**ウィザード**が1回のヒーローフェイズ中に支配できる放浪型永久呪文は1個のみである。1体の味方**ウィザード**が支配可能な放浪型永久呪文が2個以上存在する場合、自軍はその兵がどの永久呪文を支配するのを選択しなければならない。支配されていない放浪型永久呪文は自由である。

19.5.2 放浪型永久呪文の移動

放浪型永久呪文の支配を判定した後、ターンを担当しているプレイヤーは味方**ウィザード**が支配しているすべての放浪型永久呪文を移動させること。その後、対戦相手が同様に手順を解決する。支配されているすべての永久呪文の移動が終了した後、ターンを担当しているプレイヤーから先に、双方のプレイヤーは交互に自由な放浪型永久呪文を1個ずつ移動させ、自由な放浪型永久呪文がすべて移動し終わるまでこの手順を繰り返す。その際、プレイヤーは必ず移動可能な自由な放浪型永久呪文を選択しなければならず、そのフェイズ中にすでに移動した自由な放浪型永久呪文を選択することはできない。

プレイヤーが移動させる放浪型永久呪文を選択した場合、次のヒーローフェイズ開始時まで、そのプレイヤーはその永久呪文の操作プレイヤーであるとみなされる。それ以外のあらゆる永久呪文は、その永久呪文を召喚したプレイヤーが操作プレイヤーであるとみなされる。

20.0 プリースト

プリーストとは、ウォースクロール上で**プリースト**のキーワードを持つユニットを指す。自軍側ヒーローフェイズ中、各味方**プリースト**は自身が**習得**している奇蹟の**祈願**を試みられる。あらゆる**プリースト**は『**祝福**』と『**猛撃**』の奇蹟を習得している。さらに、**プリースト**は自身のウォースクロールに記載されているすべての奇蹟と、自身が属しているアーミーの顕現（20.3 参照）のウォースクロールに記載されているすべての奇蹟を収録している。

20.1 奇蹟の祈願

自軍側ヒーローフェイズ中、味方**プリースト**は奇蹟を**祈願**することができる。1回のヒーローフェイズ中に、同一の奇蹟の祈願を自軍が2回以上試みることはできない（たとえ異なる**プリースト**によるものであっても）。奇蹟を祈願するためには、味方**プリースト**を1体選択し、どの奇蹟を祈願するのかを宣言し、**祈願ロール**としてダイスを1個ロールすること。祈願ロール結果がその奇蹟の【**成就値**】以上であった場合、その奇蹟は**成就**する。

20.1.1 神罰

祈願ロールで修正前の出目1が出た場合、その祈願を行った**プリースト**が**神罰**を受ける。その奇蹟は成就せず、その祈願を行った**プリースト**は1ポイントの致命的ダメージを受ける。

20.2 奇蹟

あらゆる奇蹟には【成就値】と効果が記載されている。さらに、奇蹟の中には【射程】を持つものもある。ルール上、奇蹟の効果はアビリティの効果と同様に扱われる(1.6 参照)。

祝福：この聖職者は信仰篤き者たちを神の力で守る。

『祝福』は、【成就値】4、【射程】12mvの奇蹟である。成就した場合、祈願者から見て【射程】内に全体が収まっており、かつ射線が通っている味方ユニットを1個選択すること。次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、選択されたユニットは【加護】6+を持つ。

猛撃：この聖職者は神の力を招来し、異端を唱えるものを討ち滅ぼす。

『猛撃』は、【成就値】2、【射程】48mvの奇蹟である。成就した場合、祈願者から見て【射程】内に全体が収まっており、かつ射線が通っている敵プリーストを1体選択すること。その敵プリーストは1ポイントの致命的ダメージを受ける。この祈願ロール結果が6以上であった場合、その敵プリーストが受ける致命的ダメージは1ポイントではなくD3ポイントとなる。

20.3 顕現

神聖な力が実体化した**顕現**は、**顕現ウォースクロール**に記載されている奇蹟を祈願することによって戦場に**召喚**することができる(24.0 参照)。特別な記載がない限り、顕現は攻撃を受けず、アビリティの効果も受けない。兵は顕現があたかも存在しないかのようにこれを通り抜けて移動できるが、顕現の上で移動を終了することはできない。あらゆる顕現は、その顕現を召喚したプレイヤーが操作プレイヤーであるとみなされる。

20.3.1 顕現の召喚

自軍側ヒーローフェイズ中、各味方**プリースト**はそれぞれ顕現1個の**召喚**を試みられる。顕現を召喚する祈願が成就したとき、その顕現はその顕現のウォースクロールに記載されている方法で戦場に配置される。何らかの制限によってその顕現を配置することが不可能である場合、その奇蹟は成就しない。

20.3.2 顕現の追放

自軍側ヒーローフェイズ開始時、各味方**プリースト**はそのヒーローフェイズ中の奇蹟の祈願を諦めることで、代わりに顕現1個の**追放**を試みることができる。1回のフェイズ中に、1人のプレイヤーが同一の顕現の追放を2回以上試みることができない。

顕現の追放を試みる際は、その顕現の48mv以内におり、なおかつ射線の通っている味方**プリースト**を1体選択せよ。その後、**追放ロール**としてダイスを1個ロールせよ。ロール結果がその奇蹟の【成就値】よりも高かった場合、その**顕現**は追放され、プレイから除外される。プレイから除外された顕現をそのターン中に再度召喚することはできない。

20.3.3 顕現の除外

顕現はプレイから除外されるまで戦場に残り続ける。以下の条件が満たされた場合、顕現はプレイから除外される：

- その顕現が追放される。
- その顕現が移動後に戦場端に触れる。
- 顕現ウォースクロールもしくは忠誠アビリティに記載されている除外条件が満たされる。

奇蹟の【射程】は常に詠唱者から測定される。

プリーストは永久呪文の解呪と顕現の追放の両方を試みられるが、ウィザードが試みられるのは永久呪文の解呪のみである。

1回のフェイズ中に同一の怪物的蹂躞を2回以上発動できない関係上、1回のフェイズ中に発動可能な怪物的蹂躞は4回までである（自軍内に十分な数のモンスターがいる場合に限る）。

21.0 モンスター

モンスターとは、ウォースクロール上で**モンスター**のキーワードを持つユニットを指す。

21.1 怪物的蹂躞

突撃フェイズ終了時、各プレイヤーは各味方**モンスター**について下の表から**怪物的蹂躞**を1個解決すること。最初にそのターンを担当しているプレイヤーが自軍の怪物的蹂躞をすべて解決すること。1回のフェイズ中に同一のアーミーが同一の怪物的蹂躞を2回以上解決することはできない。ルール上、怪物的蹂躞の効果はアビリティの効果と同様に扱われる（1.6 参照）。

怪物的蹂躞



咆哮：この兵の3mv以内にいる敵ユニットを1個選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+ならば、続く接近戦フェイズにおいて、選択された敵ユニットは指揮アビリティの発令や受令を行えない。



踏みつけ：この兵の3mv以内にいる敵ユニット（モンスターは除く）を1個選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が2+であれば、ロール対象ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。



大決闘：この兵の3mv以内にいる敵**モンスター**を1体選択せよ。続く接近戦フェイズの終了時まで、選択された敵**モンスター**に対してこの兵が行う攻撃はヒットロール結果に+1の修正を受ける。



地形粉碎：この兵の3mv以内にある陣営地形もしくは防衛地形を1個選択し、ダイスをロールせよ。ロール結果が3+である場合、選択された地形が防衛地形であればそれは破壊され（17.2.3 参照）、選択された地形が陣営地形であればそれは以降バトル終了時までウォースクロールに記載されている情景ルールを使用することができない。



怪物的蹂躞はある種の怪物が自身の巨体を武器とする様子を再現するものである。バスティラドンがアンゴールの群れへと突進すれば、そのうち何体かを必ずや踏み潰すことだろう！

22.0 ウォースクロール

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』に登場するあらゆるシタデルミニチュア製品には独自のウォースクロールが付属する。これらはそのミニチュアをユニットとしてゲームで使用するために必要なあらゆる情報を記載したものである。

1 ヴァインディクター

接近戦武器	射程	攻撃回数	ヒット成功値	ダメージ成功値	貫通値	ダメージ量
ストームスピア	2mv	2	3+	3+	-1	1

2 移動力 5mv
3 射程 2
4 攻撃回数 2
5 ヒット成功値 3+
6 ダメージ成功値 3+

ヴァインディクター・ユニット内の各兵はそれぞれストームスピアを装備している。

混沌の武器陣：ヴァインディクターが自軍の旗を掲げると、まばゆい輝きが敵の陣に、そして敵になり、敵を燃え盛るアズイルの炎をその旗に叩きつける。

チャンピオン：このユニット内の兵1体をヴァインディクター・アフラムにアップグレード可能。ヴァインディクター・アフラムが装備するストームスピアは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。

スタンダード・ベアラー：ユニット内の兵1体につき、その中の1体をアズライト・シグニアアフラムにアップグレード可能。ユニット内に1体以上のアズライト・シグニアアフラムが含まれている間、このユニットの【勇気値】は+1の修正を受ける。

リディーマー・コンクレイヴの勇猛なる騎士であるヴァインディクターは、敵軍の旗を打ち砕く盾である。この騎士たちは敵軍の旗を受け付けし、敵軍を打ち砕く試みによって自らの陣地を堅く護るのだ。

キーワード 秩序、ストームキャスト・エターナル、サンダーストライク、リディーマー、ヴァインディクター

同名のウォースクロールが再出版された場合、最も新しいバージョンが、それよりも古い、あるいは出版日の明記されていないあらゆるウォースクロールよりも優先される。

1. ユニット名
2. 能力値 (兵)
3. 能力値 (武器)
4. 構成
5. アビリティ
6. キーワード

22.1 ユニット名と兵種

あらゆるウォースクロールの一番上には**ユニット名**が記載されており、これはそのユニットを構成する兵の名前に対応している。同一のウォースクロールを使用するすべてのユニットは、同じ**兵種**であるとみなされる。

22.2 能力値

ウォースクロールには一連の**能力値**が掲載されており、これらはルールから参照されるとともに、その兵がゲーム中でどれほど**強力**であるのかを表している。

22.2.1 能力値への修正

能力値への修正によって能力値が0を下回ることはない。

22.2.2 【貫通値】への修正

ほとんどの修正は能力値にプラス修正もしくはマイナス修正を与えるものであるが、【貫通値】への修正は**強化**もしくは**弱体化**と表記される。【貫通値】への修正によって【貫通値】が"-"よりさらに弱体化することはない。

22.2.3 "-"であるような【防御力】

【防御力】の値が"-"である場合、そのユニットのセーヴィングを成功させるためにはロール結果で7以上を出す必要がある。多くの場合これは不可能であり、ロール自体が行われないが、場合によってはロール結果が7+に到達しうる場合もあり、そのような場合はセーヴィングを試みることができる。

22.2.4 ランダムな能力値

ときに、ウォースクロール上の【移動力】【射程】【攻撃回数】【ダメージ量】は、数字ではなく**ランダム能力値ロール**として記載されている場合がある。そのような場合、その能力値の値はその能力値を参照するたびに以下のやり方で判定される。ランダムな能力値に修正が適用される場合、まずその能力値自体を判定した後で修正を適用すること。

ランダムな【移動力】:ユニットのランダムな【移動力】を判定する必要がある場合、そのユニットのウォースクロールに記載されているランダム能力値ロールを行うこと。【移動力】についてランダム能力値ロールを行う場合、ロール結果はそのユニット内のすべての兵に、そのフェイズの終了時まで適用される。

能力値の欄に「下記参照」と記載されている場合、そのウォースクロールにはその能力値をどのように判定するか、あるいはその能力値を参照する代わりにどのようなルールを使用するかが解説されている。

例:【貫通値】が-1から1ポイント強化された場合、その【貫通値】は-2となる。例:【貫通値】が-1から1ポイント弱体化された場合、その【貫通値】は"-"となる。

掛け算や割り算の能力値修正は、足し算や引き算の能力値修正よりも優先して適用される。

例:ユニットの【移動力】が2D6mvである場合や、武器の【ダメージ量】能力値がD3である場合など。

ランダムな【攻撃回数】もしくは【ダメージ量】を有する攻撃を一括して解決する場合、それぞれの武器について個別に能力値の生成を行い、それらを足し合わせて用いること。

特務兵は適切なシタデルミニチュアによって表される必要がある。特別な記載がない限り、特務兵はユニット内の他の兵と同じ武器を装備しているものとみなされる（たとえミニチュアではそう見えなかったとしても）。

ダメージ	移動
0-4	12mv
5-8	11mv
9-12	10mv
13-16+	8mv

ランダムな【射程】：ユニットが装備している武器のランダムな【射程】を判定する必要がある場合、そのユニットのウォースクロールに記載されているランダム能力値ロールを行うこと。【射程】についてランダム能力値ロールを行う場合、ロール結果はそのユニット内のあらゆる兵が装備しているすべての同種武器に、そのフェイズの終了時まで適用される。

ランダムな【攻撃回数】と【ダメージ量】：ユニットが行う攻撃に使用する武器のランダムな【攻撃回数】や【ダメージ量】を判定する必要がある場合、そのユニットのウォースクロールに記載されているランダム能力値ロールを行うこと。これらの能力値についてランダム能力値ロールを行う場合、ロール結果は**その攻撃にのみ適用される**。武器を使用して攻撃を行う以外のタイミングでその武器のランダムな【攻撃回数】や【ダメージ量】が参照される場合、それらの数値は1であるとみなされる。

22.3 構成

あらゆるウォースクロールには**構成**の項目がある。これはそのユニットに兵を何体まで編入でき、どのような武器を使用可能であるかを表すものだ。さらにここには、そのユニットは**ウィザード**であるかどうかなどの重要な情報が記載されることもある。

22.3.1 乗騎、随行者、操縦者

ウォースクロールの構成には、ときに、そのユニット内の兵に**乗騎**や**随行者**、**操縦者**が存在するかが記載されていることもある。兵が攻撃を行う場合、乗騎や随行者、操縦者も同時に攻撃を行い、その兵がプレイから除外されるときは、乗騎や随行者、操縦者も同時にプレイから取り除かれる。ルール上、随行者や操縦者は乗騎と同様に扱われる。

22.3.2 特務兵

ユニットの中には特別な名称を持つ**チャンピオン**や**スタンダードベアラー**、**ミュージシャン**を編入できるものもある。これらの兵は**特務兵**と総称され、ウォースクロールにはこれらの兵にのみ適用可能なアップグレードや、これらの兵がユニットに編入されている場合にのみ使用可能なアビリティが記載されていることもある。

22.3.3 武器オプションとアップグレード

多くのウォースクロールには、「ユニット内の兵 x 体につき 1 体」が選択可能な**武器オプション**や**アップグレード**が存在する。そのような場合、そのユニット内の兵が x 体未満であるならば、その武器やアップグレードを選択することはできない。

22.4 アビリティ

多くのウォースクロールには1個以上の**アビリティ**が含まれている（1.6 参照）。そのユニットが自軍内に編入されている場合、自軍はそのユニットのウォースクロールに記載されているルールを使用すること。アビリティの項目にはさらに、そのユニットが使用可能な指揮アビリティや呪文についての情報も記載されている。

22.5 ダメージ表

ウォースクロールの中には**ダメージ表**が掲載されているものもあり、これらはその兵の能力値やその兵が装備している武器の能力値、そのユニットのウォースクロールに記載されているアビリティの数値などを判定するために用いられる。その兵に現在割り振られているダメージの量を当てはめて、必要な能力値を判定すること。

22.6 キーワード

各ウォースクロールには、その**ウォースクロール**に対応するユニットとそのユニット内の各兵に適用されるキーワードのリストが掲載されている（1.3.2 参照）。ときに、プレイヤーはバトルに参加するユニットにキーワードを付与することもできる。その場合、そのバトルの間、そのユニットはウォースクロール上にそのキーワードが記載されているものとして扱われる。

23.0 陣営地形ウォースクロール

各陣営地形をバトルで用いるために必要な情報は**陣営地形ウォースクロール**に記載されている。

23.1 名前

各陣営地形ウォースクロールの一番上には**地形名**が記載されており、これはその特殊地形を表す情景モデルの名前に対応している。

23.2 配置

あらゆる地形ウォースクロールには**配置**の項目がある。ここでは、その特殊地形が1個の情景モデルで構成されているかどうか、また、複数の情景モデルで構成されている場合はどのように配置すべきかが記載されている。ここにはさらに、この陣営地形をバトルで使用の際に重要な情報も記載されている。

23.3 情景ルール

陣営地形には**情景ルール**のリストが含まれており、これらはこの地形に適用される通常の情景ルールに追加される。ルール上、情景ルールの効果はアビリティの効果と同様に扱われる (1.6 参照)

24.0 永久呪文と 顕現のウォースクロール

永久呪文をバトルで使用するために必要な情報は**永久呪文ウォースクロール**に記載されている。同様に、顕現をバトルで使用するために必要な情報は**顕現ウォースクロール**に記載されている。

24.1 名前

各永久呪文ウォースクロールと顕現ウォースクロールの一番上には**名前**が記載されており、これらはその永久呪文もしくは顕現を表すミニチュアの名前に対応している。

24.2 要素

あらゆる永久呪文ウォースクロールと顕現ウォースクロールには**要素**の項目がある。ここにはその永久呪文や顕現が1個のミニチュアで構成されているか、それとも複数のミニチュアで構成されているかが記載されている。各要素はそれぞれベースを持ち、それらのパーツすべてで1個の永久呪文や顕現であるとみなされる。ここにはさらに、これらをバトルで使用の際に重要な情報も記載されている。

24.3 召喚

ウォースクロールのこの項目には、その永久呪文や顕現を召喚するために使用される呪文や奇蹟が記載されている。

24.4 アビリティ

永久呪文や奇蹟のウォースクロールには、その永久呪文や奇蹟に適用される**アビリティ**が記載されている。



1. 名前
2. 配置
3. 情景ルール



1. 名前
2. 要素
3. 召喚
4. アビリティ

永久呪文や顕現を持つアビリティの効果は、呪文や奇蹟を持つ効果とは異なる。それゆえ、ユニットが呪文や奇蹟の効果を見逃すようなアビリティを有していたとしても、それらは永久呪文や顕現には適用されない。例えば、神器の効果によって装備者が呪文の効果を見逃すことができるとしても、これによって永久呪文のアビリティの効果を見逃すことはできない。

同名のピッチバトル・プロフィールが再出版された場合、最も新しいバージョンが、それよりも古い、あるいは出版日の明記されていないあらゆるピッチバトル・プロフィールよりも優先される。

1. 陣営
2. 兵種名
3. 構成兵数
4. ポイント
5. 兵科
6. 備考

リベレイターのピッチバトル・プロフィールはストームキャスト・エターナル陣営の表に存在する。

バトル中、ユニット内にすでに最大兵数の兵が存在する場合、そのユニットにさらなる兵を追加することはできず、追加された兵はブレイから除外される。

25.0 ピッチバトル・プロフィール

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』の各ユニットはそれぞれ**ピッチバトル・プロフィール**を有している。ピッチバトル・プロフィールは最新版の『ピッチバトル・プロフィール』書籍に掲載されており、各バトルトームにはその書籍内に登場するすべてのユニットのピッチバトル・プロフィールが掲載されている。アーミーを編成するためにはピッチバトル・プロフィールを使用する必要がある（1.4 参照）。

ウォースクロール	1 ストームキャスト・エターナル				6 備考
	構成兵数	ポイント	兵科		
ヴァンディクター	5	140	バトルライン		
"天空の槍"インドラスタ	1	300	リーダー	5	単独、固有
ナイト・アーケイナム	1	150	リーダー		1
ナイト・ヴェクシラー (神授の戦旗装備)	1	125	リーダー		1
ロード・インベラタント	1	160	リーダー		1
アナイレイター	3	190			
ブラエトール	3	155			

25.1 陣営

ピッチバトル・プロフィールは個々の表にまとめられており、それぞれの表には1つの**陣営**に属するあらゆるユニットのピッチバトル・プロフィールが記載されている（1.1 参照）。

25.2 兵種名

ピッチバトル・プロフィールの第一項目は、そのピッチバトル・プロフィールが対象とするユニットの**兵種名**である（22.1 参照）。

25.3 構成兵数

この項目にはそのユニットの最小兵数が記載されている。プレイヤーがユニットをアーミーに編入する際、そのユニットを**不完全ユニット**や**増強ユニット**として編入するのでない限り、そのユニットは最小兵数で編入しなければならない。

25.3.1 不完全ユニット

不完全ユニットは最小兵数よりも少ない兵数で構成されているユニットを指す。

25.3.2 増強ユニット

増強ユニットは最小兵数の2倍の兵数で構成されているユニットを指す。自軍に増強ユニットを編入する場合、そのユニットの兵科がバトルラインであるならば、そのユニットを2回増強してもよい。2回増強されたユニットは最小兵数の3倍の兵数を持ち、自軍に編入可能な増強ユニットの数を考える上では2個分としてカウントされる。構成の項目においてユニットが1体の兵で構成されると記載されている場合、そのユニットを増強することはできない。

25.4 ポイントコスト

この項目にはそのピッチバトル・プロフィールが対象とするユニットの**ポイントコスト**が記載されている。ポイントはいくつかのバトルパックにおいてアーミー編成に用いられるものだ。例えば、バトルパックには、「合計ポイントが 1000 ポイント以下となるようにアーミーを編成する」と書かれていることがある。

そのような場合、ユニットに適切なポイントを消費することで、その兵種のユニット 1 個を編入できる。また任意のオプションとして、各ユニットが使用できるアップグレードを適用できる。増強ユニットを編入する場合、そのユニットに消費されるポイントコストは 2 倍となる。2 回増強されたユニットを編入する場合、そのユニットに消費されるポイントコストは 3 倍となる。不完全ユニットを編入する場合、そのユニットに消費されるポイントコストは、最小兵数のユニットのコストと等しい。

25.5 兵科

ユニットの中には 1 個以上の**兵科**が割り振られているものもあり、それらはピッチバトル・プロフィールのこの項目に記載されている。ときに、バトルパックやバトルプランによって、アーミー内に編入できる特定の兵科を持つユニットの数が制限されたり、あるいは特定の兵科を持つユニットを一定個数以上入れるよう指示されることもある。例えば、あるバトルパックでは、リーダー兵科を持つユニットを 1 個以上編入しなければならない、ベヒモス兵科を持つユニットは最大 3 個までしか編入することはできない。

25.5.1 条件付き兵科

ときに、ピッチバトル・プロフィールの備考欄に、特定の条件を満たしている場合にユニットの兵科が変化すると書かれている場合もある。例えば、特定の兵を自軍のジェネラルとして指定することで、特定のユニットの兵科がバトルラインに変化する、などがこれにあたる。そのような場合、特別な記載がない限り、そのユニットはそのピッチバトル・プロフィールの兵科欄に記載されているあらゆる兵科を失い、備考欄に記載されている兵科のみを持つ。

条件付き兵科を持つユニットは、たとえバトル中に条件を満たせなくなったとしても（例えばジェネラルが戦死した場合など）、そのバトルの終了時までその兵科を持ち続ける。

25.6 備考

この項目には、そのピッチバトル・プロフィールが対象とするユニットをアーミーに編入する際に適用されるスペシャルルールが記載されている。

25.6.1 固有と単独

ユニットのピッチバトル・プロフィールの備考欄に「**固有**」と記載されている場合、その兵種のユニットを自軍に 2 個以上編入することはできない。ユニットのピッチバトル・プロフィールの備考欄に「**単独**」と記載されている場合、その兵種のユニットを増強することはできない。

25.7 地形、永久呪文、顕現

陣営のピッチバトル・プロフィールにはその陣営の一部として編入可能な陣営地形、永久呪文、顕現（あれば）が記載されている。

25.8 同盟

陣営のピッチバトル・プロフィール表の末尾には、その陣営に属するアーミーに**同盟**として編入可能な陣営のリストが掲載されている（27.1 参照）。同盟リストには同盟ユニットを編入可能な陣営に加え、その使用に関して適用されるあらゆる制限が記載されている。同盟ユニットがジェネラルになることはできない。

例：フレッシュイーター・コート・アーミーのロイヤル・テラーガイストは、グリストルゴアの派閥に属している場合バトルライン・ユニットになる。このユニットはピッチバトル・プロフィールの備考欄に記載されている兵科のみを持つため、もはやベヒモスであるとはみなされない。

同名のウォースクロール・バタリオンが再出版された場合、最も新しいバージョンが、それよりも古い、あるいは出版日の明記されていないあらゆるウォースクロール・バタリオンよりも優先される。

1. 名前
2. 構成
3. ユニットの紋章
4. アビリティ
5. アビリティの紋章

基本的に、1個のユニットは1個のバタリオンにのみ所属できる。しかし、非常に大規模なバタリオンの中には、他のより小規模なバタリオンを内包するものも存在する。そのような場合、ユニットが同時に2個の異なるバタリオンに属しているということも起こり得る。

一括配置ルールを使用可能なバタリオンは、団結のバタリオン・アビリティの紋章を有するコア・バタリオンのみである。

26.0 バタリオン

バタリオンは特定のユニットで構成されたユニット・フォーメーションであり、追加のアビリティへのアクセスを可能にする。バタリオンには**ウォースクロール・バタリオン**と**コア・バタリオン**の二種類が存在する。バトルパックにはバタリオンを使用できるかどうか、あるいはどのバタリオンを使用できるかが記載されている。バタリオンは自軍に編入するユニットの選択が終了した後で選択すること。

ウォースクロール・バタリオン

コア・バタリオン



26.1 構成

各バタリオンは自軍内のユニットから構成され、対応するユニットを自軍に編入可能である場合にのみ選択可能である。この**構成**セクションには、そのバタリオンに編入可能 / 編入必須なユニットがリストアップされている。

ウォースクロール・バタリオンにおいて、これらのユニットは兵種とキーワードで指定される。例えば「リベレイター・ユニット 1個」というのはリベレイターのウォースクロールを使用するユニット 1個という意味だが「**パラディン**・ユニット 1個」というのはウォースクロールに**パラディン**のキーワードを持つユニット 1個を指す。

コアバタリオンにおいて、これらのユニットは**ユニットの紋章**で指定される。どのユニットがどの紋章で表されるかは右の凡例を参照すること。そのバタリオンに必ず編入しなければいけないユニットは**必須**ユニットの紋章で表され、そのバタリオンに編入可能なユニットは**選択**ユニットの紋章で表される。

26.2 バタリオン・アビリティ

各バタリオンはそれぞれ1個以上の**バタリオン・アビリティ**を有している。バタリオン・アビリティはウォースクロール上のアビリティと同様に解決される(1.6 参照)。

ウォースクロール・バタリオンのアビリティはそのバタリオンのウォースクロールに記載されている。コア・バタリオンのアビリティはその**バタリオン・アビリティの紋章**で示される。どのバタリオン・アビリティがどの紋章で表されるかは右の凡例を参照すること。バタリオン・アビリティの紋章の中には「/」によって区切られているものもある。その場合、そのバタリオンを自軍に編入するタイミングで、プレイヤーはそれらのアビリティのうち1個を選択しなければならない。

26.2.1 一括配置

コア・バタリオンが『**団結**』の紋章(右参照)を有している場合、自軍はそのバタリオン内のユニット1個を配置した後は、そのユニット内の他のユニット**すべて**を1個ずつ配置しなければならず、そのバタリオン内のすべてのユニットが配置されるまで、そのバタリオンに属していないユニットを配置することはできない。さらに、バトルの配置手順に、プレイヤーが交互にユニットを1個ずつ配置するよう指示されている場合、自軍がそのバタリオン内のユニット1個を配置した後、対戦相手がユニットを配置する前のタイミングで、自軍はそのバタリオンに属する他のユニット**すべて**を配置しなければならない。

26.3 コア・バタリオン

使用しているバトルパックにコア・バタリオンを使用できると書かれている場合、自軍は以下のコア・バタリオンを何個でも編入してよい。

戦将	戦闘連隊	砲兵隊
先鋒	戦線突破	指揮官随行

ユニット紋章 (必須 / 選択)

- コマンダー：リーダー
- サブコマンダー：【負傷限界値】が9以下であるようなリーダー
- トループ：リーダー、アーティラリー、ベヒモスのいずれの兵科でもないユニット
- アーティラリー：アーティラリー
- モンスター：リーダーでないベヒモス

バタリオン・アビリティ紋章

- 団結：一括配置 (26.2.1) .
- 精鋭：バトル中1回限り、このバタリオンに属するユニット1個は、指揮アビリティの発令なく、また指揮ポイントを消費することなく、『全力攻撃』もしくは『全力防御』の指揮アビリティを受令できる。
- 壮麗：自軍の強化 (27.3 参照) を選択するとき、自軍は追加で1個の強化を選択してよい。
- 殺戮者：バトル中1回限り、このバタリオンに属するユニット1個は、指揮アビリティの発令なく、また指揮ポイントを消費することなく、『全力攻撃』もしくは『地獄を解き放て』の指揮アビリティを受令できる。
- 戦略眼：バトル中1回限り、自軍側ヒーローフェイズ開始時に自軍が指揮ポイントを獲得するタイミングで、自軍は追加で1ポイントの指揮ポイントを獲得できる。
- 迅速：バトル中1回限り、このバタリオンに属するユニット1個は、指揮アビリティの発令なく、また指揮ポイントを消費することなく、『強行軍』もしくは『眼前の勝利』の指揮アビリティを受令できる。

特別な記載がない限り、2個以上の陣営（同盟は含まない）で構成されているアーミーは忠誠アビリティを獲得することはできない。

自軍内のすべてのユニットがストームキャスト・エターナル陣営に属している場合、自軍はストームキャスト・エターナル・アーミーとなる。同様に、自軍内のすべてのユニットがオシアーク・ボーンリーパー陣営に属している場合、自軍はオシアーク・ボーンリーパー・アーミーとなる。

自軍が何らかの派閥に属している場合、自軍はその派閥に属している陣営にも属しているとみなされる。例えば、自軍が所属派閥としてハンマー・オヴ・シグマーを選択した場合、自軍はストームキャスト・エターナル・アーミーであると同時にハンマー・オヴ・シグマー・アーミーであるともみなされる。

ルールの記述によって固有ユニットに強化を与えなければならなくなった場合、そのユニットはバトル中にその強化を発動することはできず、その強化はいかなる効果ももたらさない。

27.0 忠誠アビリティ

自軍内のすべてのユニットが同一の陣営に属している場合、自軍はその陣営の**忠誠アビリティ**を使用できる。忠誠アビリティは**戦闘特性**と**強化**の2種類に分類される。忠誠アビリティは『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のバトルーム書籍に記載されている。また、セクション 27.5 に記載されている**汎用強化**はあらゆるアーミーが使用可能である。

27.1 同盟ユニット

自軍内のユニット4個のうち1個を同盟ユニットにすることができる（25.8 参照）。同盟ユニットは、自軍内のユニットが同一の陣営に属しているかを判定する上で無視される。

27.2 戦闘特性

大部分の**戦闘特性**は、そのアーミー内の全部もしくは一部のユニットが使用可能なアビリティである。しかし、アーミーの編成方法を変更したり、バトル中に新たなユニットを召喚することを可能にするなど、他の効果を持つ戦闘特性も多数存在する。

27.2.1 派閥

陣営の中には1個以上の**派閥**を有しているものもある。陣営の戦闘特性には、自軍に陣営内派閥を選択できるかどうかや、できる場合にはその方法が記載されている。

27.3 強化

忠誠アビリティの中には、アーミー内の特定のユニットに適用可能な**強化**が含まれている。強化には**指揮特性**、**神器**、**呪文伝承**、**聖典**、**乗騎特性**、**偉業**、そして1個以上の**固有強化**が含まれる。

強化は自軍にバタリオンを編入した後のタイミングで選択すること（26.0 参照）。自軍は常に各分類の強化を1個ずつ選択可能であり、バタリオンやバトルバックの中には、自軍に追加の強化を獲得可能にするものもある。

27.3.1 強化の制限

特別な記載がない限り、強化を固有ユニットや同盟ユニットに適用することはできない（25.6.1）。さらに、特別な記載がない限り、味方兵の攻撃に影響を与えるような神器や指揮特性は味方兵の乗騎に影響を与えることはない。

27.3.2 指揮特性

自軍が**指揮特性**の強化を1個獲得するたび、自軍は指揮特性を1種類選択し、これを自軍側ジェネラルに与えることができる。1個のアーミーが指揮特性を2個以上獲得することはできず、指揮特性は**ヒーロー**であるようなジェネラルにのみ与えられる。

27.3.3 神器

自軍が神器の強化を1個獲得するたび、自軍は**神器**を1種類選択し、これを自軍側**ヒーロー**に与えることができる。1体の**ヒーロー**が2個以上の神器を獲得することはできない。

27.3.4 呪文伝承

自軍が**呪文伝承**の強化を1個獲得するたび、自軍は自軍内の各**ウィザード**に、それぞれその**ウィザード**が習得可能な任意の呪文伝承に属する呪文1個を習得させることができる（異なる**ウィザード**には異なる呪文伝承に属する異なる呪文を習得させてもよい）。各**ウィザード**は、自身が習得しているその他のあらゆる呪文に加えて、選択された呪文を習得する。

27.3.5 聖典

自軍が**聖典**の強化を1個獲得するたび、自軍は自軍内の各**プリースト**に、それぞれその**プリースト**が習得可能な任意の聖典に属する奇蹟1個を習得させることができる（異なる**プリースト**には異なる聖典に属する異なる奇蹟を習得させてもよい）。各**プリースト**は、自身が習得しているその他のあらゆる奇蹟に加えて、選択された奇蹟を習得する。

27.3.6 偉業

自軍が**偉業**の強化を1個獲得するたび、自軍は偉業を1個選択し、これを自軍アーマーに獲得させる。自軍が獲得した各偉業はそれぞれバトル中1回のみ発動可能であり、それらは自軍のポイントコスト合計が敵軍よりも低い場合にのみ発動可能である。

27.3.7 固有強化

忠誠アビリティの中には**固有強化**を持つものもある。各固有強化セットには、それらが自軍で使用可能である場合の使用方法が記載されている。

27.4 派閥忠誠アビリティ

派閥ルールの中には追加の忠誠アビリティへのアクセスを可能にするものもある。派閥忠誠アビリティに指揮特性が含まれており、自軍側ジェネラルがその派閥のキーワードを有している場合、そのジェネラルは必ずその指揮特性を獲得しなければならない。派閥忠誠アビリティに神器が含まれており、自軍内にその派閥のキーワードを有している**ヒーロー**が1体以上含まれている場合、それらの**ヒーロー**の中の1体に初めて与えられる神器は必ずその神器でなければならない。

多くの神器のルールには**装備者**という用語が登場する。装備者とは、その神器を獲得した兵を指す（神器の例については27.5.2を参照せよ）。

呪文伝承の強化を1個獲得すると、自軍内の**すべてのウィザード**がそれぞれ呪文伝承1個に属する呪文1個を習得する。

聖典の強化を1個獲得すると、自軍内の**すべてのプリースト**がそれぞれ聖典1個に属する奇蹟1個を習得する。

自軍が偉業を2個以上獲得することができる場合、自軍は望むならば同一の偉業を2回以上選択してもよい。

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』に登場する陣営の多くは大規模で幅広い多様性を有する。例えば、オシアーク・ボーンリーパーはそれぞれ異なる戦闘スタイルや秘宝、気質を有する「兵団」に属している。派閥忠誠アビリティはアーマーのテーマ性をさらに深く追求し、そうした違いをバトルに反映することを可能にする。

27.5 共通強化

以下の強化はいかなるアーミーにおいても使用可能である。

27.5.1 共通指揮特性

血に飢えし者：この戦将は常に戦いを追い求めている。

このジェネラルは全力移動ロールと突撃ロールをリロールできる。

熟練の指揮官：この戦将は指揮下の軍勢を巧みに動かす。

自軍側ヒーローフェイズ開始時にこのジェネラルが戦場に存在するならば、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が5+であれば、自軍は追加で1点の指揮ポイントを獲得する。

高位聖職者：この戦将は賢明で経験豊かな聖職者である。

このジェネラルは祈願ロールをリロールできる。

英雄的体格：この強大なる戦将は配下の戦士たちを見下ろすほどの身丈を有する。

このジェネラルの【負傷限界値】は+1の修正を受ける。

魔術の達人：この戦将の神秘に対する知識は並外れている。

各ヒーローフェイズにつき1回、このジェネラルは詠唱ロール、解呪ロール、打ち消しロールのうちいずれか1個をリロールできる。

27.5.2 共通神器

運命のアミュレット：このアミュレットは持ち主の宿命にささやかな干渉をする。

装備者は【加護】5+を持つ。

マンティコア毒の瓶：この強力な毒を武器の刃に塗れば、その威力を高めることができる。

装備者が装備している接近戦武器を1個選択せよ。装備者がその武器を用いて行う攻撃は、ウーンズロール結果に+1の修正を受ける。

神秘の大冊：このいにしえの大著は所持者に神秘の力を与える。

装備者は**ウィザード**となり、『秘雷撃』と『神秘の盾』を習得する。装備者は自軍側ヒーローフェイズ中に1種類の呪文の詠唱を試みられ、敵軍側ヒーローフェイズ中に1つの呪文の打ち消しを試みることができる。装備者がすでに**ウィザード**である場合、上記の効果の代わりに装備者は追加で1個の呪文の詠唱を試みられる。

復活の種：種の形をしたこの宝石は生命の領域グーランで採取されたものだ。

装備者は英雄的再生ロールをリロールすることができる。

27.5.3 共通呪文伝承

燃え盛る武器：詠唱者の武器の1つが神秘の炎に包まれる。

『燃え盛る武器』は【詠唱値】4の呪文である。詠唱に成功した場合、詠唱者の装備している接近戦武器を1個選択せよ。次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、選択された武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

浮遊：詠唱者は自身や味方の体を空気よりも軽くする。

『浮遊』は【詠唱値】8、【射程】18mvの呪文である。詠唱に成功した場合、詠唱者から見て【射程】内に全体が収まっており、かつ射線が通っている味方ユニットを1個選択すること。選択されたユニットは、次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで飛行可能となる。

霊体の霧：魔術師が命じるとともに、分厚い霧が付近の地形に立ち込める。

『霊体の霧』は【詠唱値】5、【射程】6mvの呪文である。詠唱に成功した場合、詠唱者からの射程内にあり、かつ射線が通っている特殊地形を1個選択すること。次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、2体の兵の間を最短距離で結ぶように引かれた太さ1mmの直線が、選択された地形を3mvより長く横切った場合、その2体の間の射線は妨害され、通っていないとみなされる。【負傷限界値】が10以上であるような兵からの射線、もしくはそのような兵に対する射線は、この効果によって妨害されることはない。

27.5.4 共通聖典

導き：神々は信仰篤き者へと語りかけ、彼らを勝利へと導く。

『導き』は【成就値】5の奇蹟である。成就した場合、自軍は指揮ポイントを1点獲得する。

癒し：神々は信徒の祈りを聞き届け、彼らの傷を癒やす。

『癒し』は【成就値】3、【射程】12mvの奇蹟である。成就した場合、祈願者から見て【射程】内に全体が収まっており、かつ射線が通っている味方ユニットを1個選択すること。選択された兵は受けたダメージを最大D3ポイントまで回復することができる。

呪い：この聖職者は神聖なる戦いの前に、哀れなる敵に神の怒りが下るよう祈願する。

『呪い』は、【成就値】4、【射程】9mvの奇蹟である。成就した場合、祈願者から見て【射程】内に全体が収まっており、かつ射線が通っている敵ユニットを1体選択すること。次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、選択された敵ユニットに対する攻撃のヒットロール結果で修正前の出目6が出た場合、その敵ユニット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受ける。

27.5.5 共通偉業

流血への渴望：勝利によってこの軍勢は戦いをさらに追い求めるようになった。

バトル中1回限り、味方ユニット1個が突撃ロールを行った直後のタイミングで、自軍はその味方ユニットが『流血への渴望』を発動すると宣言してもよい。発動した場合、その突撃ロールをリロールしてもよい。

奮起：この軍勢の戦士たちの心は、一切のためらいや慈悲なく敵を屠る決意に満ち溢れている。

バトル中1回限り、味方ユニット1個が射撃もしくは接近戦を宣言したタイミングで、自軍はそのユニットが『奮起』を発動すると宣言してもよい。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、そのユニットが行う攻撃のウーンズロール結果は+1の修正を受ける。

不屈：この軍勢を担う不屈の戦士たちはいかなる劣勢にあっても断固として抗戦を続ける。

バトル中1回限り、味方ユニット1個が戦闘ショックテストを行った直後のタイミングで、自軍はそのユニットが『不屈』を発動すると宣言してもよい。発動した場合、そのユニット内のいかなる兵もその戦闘ショックフェイズ中に潰走することはない。



バトルプランの中には、〈定命の諸領域〉内の特定の場所をそのバトルの舞台として選択するよう指示するものもある。選択された場所に応じて、そのバトルには1個以上の**領域ルール**が適用される。それらのルールは使用するバトルパックに収録されている。

28.0 バトルパック

『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』をプレイするためには、まずバトルパックを選択する必要がある。

28.1 バトルパック概要

あらゆるバトルパックには、自軍にユニットを編入する方法や、そのバトルパックを使ってバトルを行う際に適用される**スペシャルルール**を説明するセクションが存在する。それらのセクションのあとには、そのバトルパックを使用してバトルを行う際に用いられる**バトルプラン**のページが続く。

28.1.1 アーミー編成

バトルパックのこのセクションには、そのバトルパックを使用してバトルを行う際にアーミーを編成する方法が解説されている。

28.1.2 スペシャルルール

バトルパックのこのセクションには、忠誠アビリティやバタリオン・アビリティなど、どの追加コアルールを使用する必要があるかが記載されている。ここにはさらに、そのバトルパックを使用してバトルを行う際に用いられる追加のスペシャルルールも記載されている。

28.1.3 謎の地形

バトルパックの中には、片方もしくは両方のプレイヤーに以下の**謎の地形表**をロールし、特定の特殊地形に適用される追加の情景ルールを決定するよう指示するものもある。そのような場合、そのバトルパックのルールに、誰が謎の地形表をロールし、どの特殊地形にその結果が適用されるのかが記載されている。

D6 情景ルール

- 1  **呪われし地形**：自軍側ヒーローフェイズ中、自軍はこのルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内にいる味方ユニットを1個選択してもよい。選択されたユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受けるが、次の自軍側ヒーローフェイズ開始時まで、そのユニットが行う攻撃のヒットロール結果は+1の修正を受ける。
- 2  **神秘的な地形**：兵がこのルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内にいる間、その兵が行う詠唱ロール、解呪ロール、打ち消しロールの結果はそれぞれ+1の修正を受ける。
- 3  **鼓舞する地形**：このルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内に全体が収まっているユニットは、【勇猛度】に+1の修正を受ける。
- 4  **危険な地形**：ユニットがこのルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内に配置されるか、あるいは通常移動、全力移動、退却、突撃移動をそれらの特殊地形の1mv以内で終了するたび、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が1ならば、そのユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- 5  **神聖なる地形**：兵がこのルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内にいる間、兵が行う祈願ロールと追放ロールの結果はそれぞれ+1の修正を受ける。さらに、兵がこのルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内にいる間、その兵は【加護】6+を持つ。
- 6  **不吉な地形**：このルールを持つ特殊地形1個以上の1mv以内に全体が収まっているユニットは、【勇猛度】に-1の修正を受ける。

28.2 バトルプラン

各バトルバックには1個以上のバトルプランが収録されている。プレイヤーはそれらのバトルプランのうち1個を選択し、バトルに使用すること。各バトルプランには戦場の構築方法やアーミーの配置方法、バトルの長さや勝者の決定方法が記載されている。バトルプランにはさらに、そのバトルプランを使用してバトルを行う際に用いられる追加のスペシャルルールも記載されている。

28.2.1 バトルプラン名

各バトルプランには固有の名前があり、ページ最上部に記載されている。ここにはさらにそのバトルが行われる状況が説明されるとともに、各アーミーの目標が提示される。

28.2.2 アーミー

バトルプランの中には、プレイヤーによるアーミー編成に追加の制限を加えるものもある。

28.2.3 戦場

各バトルプランでは、特殊地形と作戦目標（あれば）を戦場にどのように配置するかが指示される。そうした指示は使用するバトルバックの指示に追加される形で用いられる。

28.2.4 初期配置

各バトルプランには、各プレイヤーがどのようにアーミーを初期配置すべきかについての指示が記載されている。

28.2.5 スペシャルルール

多くのバトルプランには1個以上のスペシャルルールが存在する。これらはときに、特定のユニットがバトル中に発動可能な固有アビリティであることもある。

28.2.6 バトルの長さ

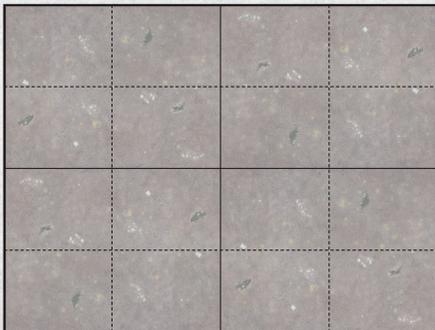
各バトルプランには、そのバトルがどのバトルラウンドまで継続するか、あるいは特定の条件を満たした後で終了するかなどが記載されている。

28.2.7 勝利条件

各バトルプランには、そのバトルの勝者を決定する方法が記載されている。

28.2.8 マップ

各バトルプランには、各プレイヤーの陣地や作戦目標の位置を示したマップが掲載されている。その際は具体的な距離を用いるのではなく、戦場を4つの大区画に分割したあと、それぞれの大区画をさらに4つの小区画に分割したものが用いられる。そうすることで、いかなるサイズの戦場でも同一のマップを用いることができるのだ。マップの中には、特定の特殊地形の位置や、特定の兵の配置位置など、追加の指示を持つものもある。



バトルプラン名

2. アーミー
3. 戦場
4. 初期配置
5. スペシャルルール
6. バトルの長さ
7. 勝利条件
8. マップ

何年にもわたり、我々は何十もの『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』用バトルプランをリリースしてきた。そうした過去のバトルプランは本書のルール記述に従っているわけではないが、望むならばそれらを使っても一切問題はない。そうした過去のバトルプランは、『ウォーハンマー エイジ・オブ・シグマー』の最新ルールに適合するものへと簡単にアップデートできるはずだ。

戦場の作成時、もしくは初期配置中に、両方のプレイヤーがそれぞれ異なるルールを同時に解決しなければならぬ場合、プレイヤー間でロールオフを行い、その勝者がまず自軍のルールを好きな順番で解決し、そのあとで対戦相手も同様にルールを解決する。

ルール索引

あ

アーミー 3
 アビリティ 5
 偉業 35
 移動 10
 移動フェイズ 9
 【移動力】 9
 一括配置 32
 ウィザード 22
 ウーンズ 15
 ウーンズロール 15
 ウーンズ成功値 15
 ウォースクロール 27



ウォースクロール・バタリオン... 32
 打ち消し 22
 打ち消しロール 22
 永久呪文 23
 永久呪文
 ウォースクロール 29
 詠唱 22
 詠唱に成功 22
 詠唱ロール 22
 詠唱値 22
 大型特殊地形 19

か

加護 16
 加護ロール 16
 解決 (攻撃) 15
 解呪 23
 解呪ロール 23
 回復 16
 怪物的蹂躞 26
 潰走 17
 閣下、危ない! 12
 【貫通値】 15
 【貫通値】への修正 27

キーワード 3
 祈願 24
 祈願ロール 24
 距離 4
 共通強化 34
 強化 34
 空白地帯 6
 顕現 25
 顕現ウォースクロール 29
 コア・バタリオン 32
 効果 5
 攻撃 14
 攻撃の一括解決 14
 【攻撃回数】 14
 攻撃手順 15
 構成
 (ウォースクロール) 28
 構成 (バタリオン) 32
 固有ユニット 31
 固有強化 34

さ

最小射程 14
 作戦目標 21
 作戦目標の確保 21
 作戦目標の争奪 21
 作戦目標マーカー 21
 ジェネラル 3
 指揮アビリティ 7
 指揮アビリティの受令 7
 指揮アビリティの発令 7
 指揮ポイント 7
 指揮特性 34
 支配 (永久呪文) 24
 自由 (永久呪文) 24
 射撃 12
 射撃攻撃 12, 14
 射撃武器 14
 射線 14
 【射程】 14
 【射程】 (呪文
 および奇蹟) 22, 24
 遮蔽物 18
 呪文伝承 34
 修正 4, 27

修正前の出目 4
 習得 (呪文
 および奇蹟) 22, 24
 祝福 24
 司令官 3
 召喚 (永久呪文
 および顕現) 23, 25
 召喚ユニット 6
 乗騎 28
 乗騎特性 34
 情景モデル 18
 情景ルール 28, 29
 成就値 25
 初期配置 6
 陣営 2, 34
 陣営地形 18
 陣営地形
 ウォースクロール 29
 神器 34
 神罰 24
 神秘の盾 22
 森林 19
 スタンダードベアラー 28
 スペシャルルール 38
 セーヴィング 15
 制限 (アビリティ) 5
 成功値 4
 静止 10
 聖典 34
 接近戦 13
 接近戦攻撃 20
 接近戦武器 14
 接敵移動 13
 選択ユニット紋章 32
 先手/後手効果 13
 先制ロール 7
 戦死 16
 戦場 2, 6
 全体が収まっている 4
 戦闘ショックテスト 17
 戦闘ショックフェイズ 17
 戦闘ショックロール 17
 戦闘特性 34
 全力移動 9
 全力移動ロール 9

増強ユニット	30
操縦者	28
ゾロ目	4

た

ターン	7
ターンの手順	7
退却	9
退去	20
隊形	3
対象ユニット	14
ダメージ	15
ダメージの割り振り	15
ダメージ表	28
【ダメージ量】	15
団結	32, 33
単独	31
地形の破壊	20
地形の背後	18
地形上に全体が	
収まっている	18
致命的ダメージ	16
チャンピオン	28
忠誠アビリティ	34
駐留	20
超大型特殊地形	19
追放	25
追放ロール	25
通常移動	9
通り抜け	11
D3	4
D6	4
敵兵	2
適用	5
同行者	28
同盟	34
特殊地形	11, 18
特務兵	28
突撃ロール	12
突撃移動	12

な

謎の地形表	38
名前	27, 29
能力値	27

は

パス (接近戦手順)	13
バタリオン	32
バタリオン	
・アビリティ	32
バタリオン	
・アビリティ紋章	32
バトルトーム	2
バトルパック	38
バトルプラン	39
バトルラウンド	7
派閥	34
ヒーロー	8
ヒーローフェイズ	8
飛行	11
必須ユニット紋章	42
ピッチバトル	
・プロフィール	30
ヒット	15
ヒット成功値	15
秘雷撃	22
ヒロイック・アクション	8
フェイズ	7
フェイズ開始時	5
フェイズ終了 (時)	5
フェイズ中	5
不完全ユニット	30
武器	16
武器オプション	28
【負傷限界値】	16
プリースト	24
プレイからの除外	2
兵	2
兵科	31
兵種	27, 30
ベース	2
ポイントコスト	31
防衛地形	19
【防御力】	15
【防御力】“-”	27
暴発	22
放浪型永久呪文	24

ま

味方兵	2
道筋 (兵の移動)	10
ミュージシャン	28
猛撃	24
モンスター	26

や

【勇猛度】	17
誘発	5
ユニット	2
ユニットの	
アップグレード	28
ユニットの隊形	3
ユニット紋章	32
要素	29
予備戦力ユニット	6
予備戦力ユニット	6

ら

ランダム能力値	27
リロール	4
ロールオフ	4



