

# ウォークライ・ランブル： 唸りの森の勇士

ナールウッド・チャンピオン  
唸りの森の勇士の外套を手中に収めんとする者は、偉大な戦将や無慈悲な指揮官、そして光貴な英雄といった、強大で恐るべき者たちだ。率いる兵数こそ少ないものの、その強さは紛れもなく本物だ。君はすべての敵を打ち倒し、自らが『唸りの森の勇士』、すなわちこの獣性に満ちた森の支配者の座に登ることができるだろうか？

以下に、Warhammer World で開催されるウォークライのマッチプレイ・イベントの第1回『ウォークライ・ランブル』の詳細を記す。このイベントは毎月1回行われ、『エイジ・オブ・シグマー・スカーミッシュ・スタジオ』がデザインした、1時間以内で完了する独自のバトルプランを用いたバトルが行われる。さあ、大乱闘の幕開けだ！

## イベント基本事項

マッチプレイのルールはキャンペーン（98ページ）の一部としても問題なく機能し、両プレイヤーが通常のバトルよりマッチプレイの形式を好むなら、そうすることが推奨されている。

日時：2022/9/22

参加チケット：参加チケットは数量限定のため、参加予定者は早めの購入をお願いします。来場の際には、お手持ちの端末でスタッフにチケットを提示できるように、あらかじめ準備をお願いします。

使用システム：ウォークライ・マッチプレイ

ウォーバンド：バトルレディ水準以上にペイントされた1000ポイント分のウォークライ・ウォーバンド1個と、トーナメントロスターすべてのウォークライ・ウォーバンドは、最も新しく発行されたルールを使用する。

バトルプラン：バトルプランは「唸りの森の勇士・マッチプレイ」の6種類のバトルプラン（イベント会場にて公開）の中から選択される。イベントでプレイするバトルプランは、そのバトルで使用するサイドクエストも含めて当日にランダムで決定される。同日中に同じバトルプランやサイドクエストを使用することはない。

試合の回数：3戦

使用刊行物：『ウォークライ：コアブック』、『ウォークライ・コンベンディウム』、現行のすべてのアップデートFAQとルール・アッ

プデートイベント当日の1週間前までに発売されたウォークライの刊行物も使用可能。

### スケジュール

5.30pm - 5.55pm - 受付

5.55pm - 6.00pm - 開会

6.00pm - 7.00pm - バトル1

7.00pm - 7.20pm - 休憩

7.20pm - 8.20pm - バトル2

8.20pm - 8.45pm - 休憩、最優秀ウォーバンド審査

8.45pm - 9.45pm - バトル3

9.45pm - 10.00pm - 表彰式



## 戦いの道具

各プレイヤーは、それぞれ以下の物が必要だ：

- ・バトルレディ水準以上にペイントされた 1000 ポイント以下のウォークライ・ウォーバンド 1 個と、トーナメントロスター
- ・現行のファイターカードあるいはファイター・プロフィール
- ・使用ウォーバンドに関する現行のアビリティとリアクションカード、あるいはコンペンディウム・ルール
- ・テープメジャーあるいは定規 1 個
- ・ウォークライのトークン、カウンター、作戦目標マーカー、ゲームで使用するダイス：必要数
- ・『ウォークライ：コアルール』

注：特殊地形とゲームボードは主催者が用意する！

## ゲームプレイ

プレイヤーは 3 回のバトルをプレイする。各バトルは最大 1 時間の時間制限が課せられている。最初の対戦相手はランダムに決定される。その後のバトルは、自分と近いトーナメントスコアを持つプレイヤーとマッチングされることになる。バトルが終了したら、スコアカードを記入してイベントスタッフに提出すること。

## バトル結果の集計

各バトル終了後、各プレイヤーは勝利、引き分け、敗北のいずれかの結果に加え、勝利ポイントと撃破ポイントの合計点を報告する必要がある。これらのバトル結果に基づいて、トーナメント中に獲得するトーナメント・ポイントが決定する。このポイントに基づいて、トーナメント終了時にプレイヤーの最終順位が決定される。

勝利 = 5 トーナメント・ポイント

引き分け = 3 トーナメント・ポイント

敗北 = 1 トーナメント・ポイント

トーナメント・ポイントが同値の場合のタイブレイクとして、まずプレイヤーがバトル中に獲得した勝利ポイントを使用する。このためプレイヤーは、バトル結果と共に、勝利ポイントの合計点を報告しなければならない。

勝利ポイントも同じ場合、最終的に撃破ポイントの合計点をタイブレイクとして用いる。各バトル終了時、撃破した敵ファイターのポイントコスト値の合計を記録しておくこと。この合計値が、そのプレイヤーの撃破ポイントになる。

## ベスト・ウォーバンド

バトル 2 とバトル 3 の間の休憩時間中に、すべてのプレイヤーは自分のウォーバンドを展示することができる。その後、すべてのプレイヤーは展示されているウォーバンドに投票する機会を得る。この際、ペイントやコンバージョン、その他の点において最も素晴らしいと思ったウォーバンドに投票を行なうこと。最も多くの票を得たウォーバンドのプレイヤーは、ベスト・ウォーバンド賞を受賞することになる。最多得票のウォーバンドが複数存在する場合は、イベント主催者の投票によってベスト・ウォーバンドが決定する。

## ベストゲーム

プレイヤーが最後に提出するスコアカードには、このイベント中に自分が最も楽しかったバトルの、対戦相手のプレイヤー番号を記す必要がある。最も多く投票されたプレイヤーには、最も荣誉ある賞である「諸領域の祝福」賞が贈られる。最多得票のプレイヤーが複数人居る場合は、トーナメント・ポイント、勝利ポイント、撃破ポイントの順で、受賞プレイヤーを決定する。

## 表彰式

トーナメントの最後に、以下の賞の贈呈が行われる：

**唸りの森の勇士：**前述のスコア計算方法で、最終順位が 1 位になったプレイヤーに贈られる。

**ベスト・ウォーバンド：**ベスト・ウォーバンドに選出されたプレイヤーに贈られる。

**秩序の護り手：**秩序の大同盟を使用しているプレイヤーの中から、最終順位がもっとも高かったプレイヤーに贈られる。

**渾沌の尖兵：**渾沌の大同盟を使用しているプレイヤーの中から、最終順位がもっとも高かったプレイヤーに贈られる。

**死をもたらす者：**死の大同盟を使用しているプレイヤーの中から、最終順位がもっとも高かったプレイヤーに贈られる。

**破壊の先触れ：**破壊の大同盟を使用しているプレイヤーの中から、最終順位がもっとも高かったプレイヤーに贈られる。

**諸領域の祝福：**最も多く、ベストゲームの投票を集めたプレイヤーに贈られる。

**タラクシスの探索者：**「ウォークライ・コア・ウォーバンド」を使用しており、なおかつ同盟者やモンスター、奴隷を使用していないプレイヤーの中から、最終順位がもっとも高かったプレイヤーに贈られる。2022 年 8 月 30 日現在、以下に列挙されているウォーバンドがウォークライ・コア・ウォーバンドとして扱われる：ロットマイア・クリード、ホーン・オヴ・ハシュット、ケイオス・レギオネア、カイナイト・シャドウストーカー、コルヴス・カバル、スプリンタード・ファンク、アンメイド、アイアンゴレム、アンティムド・ビースト、サイファーロード、サイオン・オヴ・フレイム、スパイア・タイラント、ダークオース・サヴェイジャー、タラントウロス・ブルード

# バトルプラン

各バトルで使用するバトルプランは、以下のバトルプランの中からランダムで決定される！戦士よ、じっくりと作戦を考えて戦うのだ……

## 乱暴と盗み

### 初期配置マップ



#### 勝利条件

持ち主不在で放置されている物資が、盗んでくれと言わんばかりに高く積み上げられている。道徳的な抵抗があろうとも、今はそれを考えないようにしなければならない。何故なら、唸りの森ではあらゆる資源を有効活用しなければならないからだ。

バトル開始前、初期配置マップに示されている通り戦場の地面に3個の作戦目標を配置する。作戦目標の1mv以内にいるファイターは、アクションを1個使用してその作戦目標を獲得できる。獲得した場合、そのファイターは財宝を運搬しているものとして扱われると共に、その財宝を落とすためのアクションを行なうことはできない。財宝を運搬することができないファイターが作戦目標を獲得した場合、その戦士は追加アクションとして直ちにその財宝を落とす。作戦目標の1mv以内で同一の作戦目標に対して、作戦目標を獲得するためのアクションが再び1個使用された後、その作戦目標を戦場から取り除くこと。

このバトルは、第4バトルラウンドが完了したタイミングで終了する。バトル終了時、各プレイヤーは財宝を運搬している味方ファイター1体につき、2点の勝利ポイントを獲得する。その結果、最も多くの勝利ポイントを獲得していたプレイヤーが、このバトルに勝利する。それ以外の結果は引き分けとなる。

## 勝利の報賞

### 初期配置マップ



#### 勝利条件

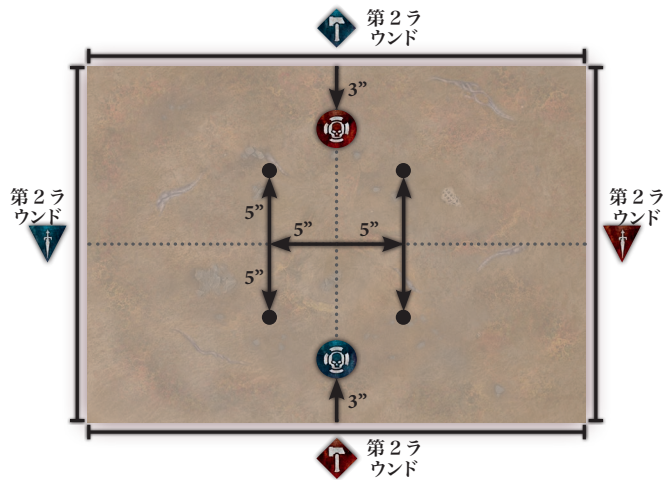
神秘的な原鉱には採掘すべき鉱物や魔法の資源が豊富に眠っており、価値ある恩恵をもたらす。慎重に品定めをしてありっただけの資源を手に入れる、必要であれば粉々にしてでも構わぬ！

バトルの開始前、初期配置マップに示されているように、戦場の地面に4つの作戦目標を配置する。各バトルラウンドの終了時、各プレイヤーは自身が確保している作戦目標1個につき1点の勝利ポイントを獲得する。プレイヤーが作戦目標を確保している場合、その作戦目標の3mv以内にいる味方ファイターはアクションを1個使用して、その作戦目標を破壊できる。作戦目標を破壊した場合、そのプレイヤーは2点の勝利ポイントを獲得する。その後、その作戦目標は戦場から取り除かれる。

このバトルは、第4バトルラウンドが完了したタイミングで終了する。バトル終了時に最も多くの勝利ポイントを獲得していたプレイヤーが、このバトルに勝利する。それ以外の場合は引き分けとなる。

## 占領と支配

### 初期配置マップ



#### 勝利条件

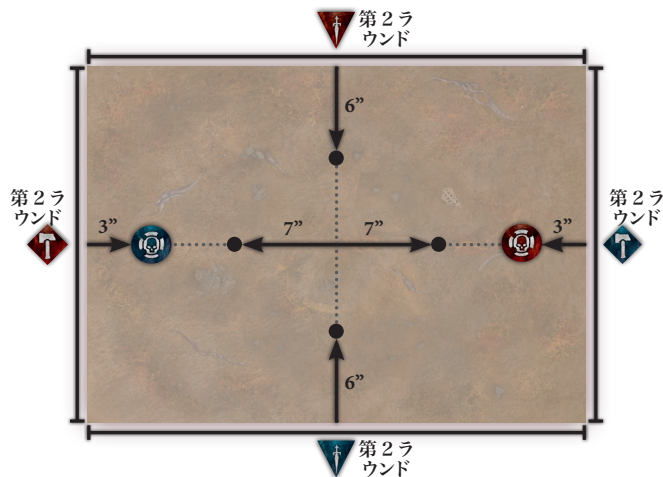
この大地は征服の機が熟している。全てを奪え。そして、己が主張せんものを守る力さえ持たぬ、生意気な為政者には何も譲るな。

各バトルラウンドの終了時、各プレイヤーは自身が確保している作戦目標 1 個につき 1 点の勝利ポイントを獲得する。一方のプレイヤーが、初期配置マップに記された 4 個の作戦目標すべてを確保している場合、そのプレイヤーは代わりに 10 点の勝利ポイントを獲得する。

このバトルは第 4 バトルラウンドが完了したタイミングで終了する。バトル終了時に最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが、このバトルに勝利する。それ以外の場合は引き分けとなる。

## 権力争い

### 初期配置マップ



#### 勝利条件

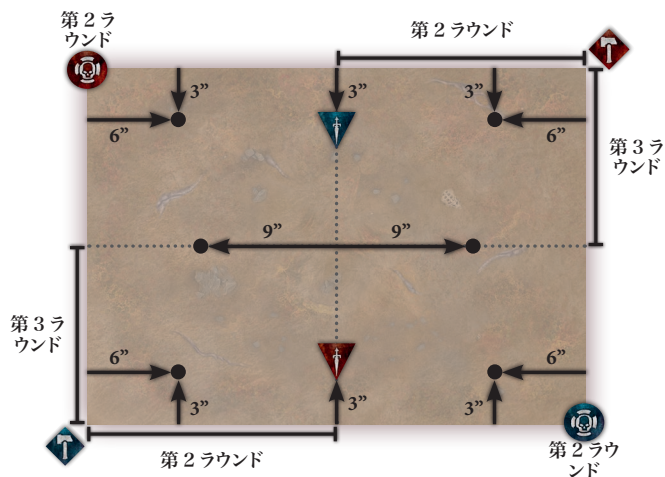
〈定命の諸領域〉の幕開け以来、力秘めし大地は存在した。そのいくつかがこの大地に現われた。さあ己のものと主張するために、力秘めし大地を探し求めよ。

バトルの開始前、初期配置マップに示されているように、戦場の地面に 4 つの作戦目標を配置する。各バトルラウンドの終了時、プレイヤーは自軍側が確保する初期配置マップに示された作戦目標 1 個につき、現在のバトルラウンド数に等しい数の勝利ポイントを獲得する。

このバトルは、第 4 バトルラウンドが完了したタイミングで終了する。バトル終了時に最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが、このバトルに勝利する。それ以外の場合は引き分けとなる。

## 支配権

### 初期配置マップ



### 勝利条件

敵のウォーロードたちは戦場を支配しようと、覇権を巡って熾烈な戦いを繰り広げる。

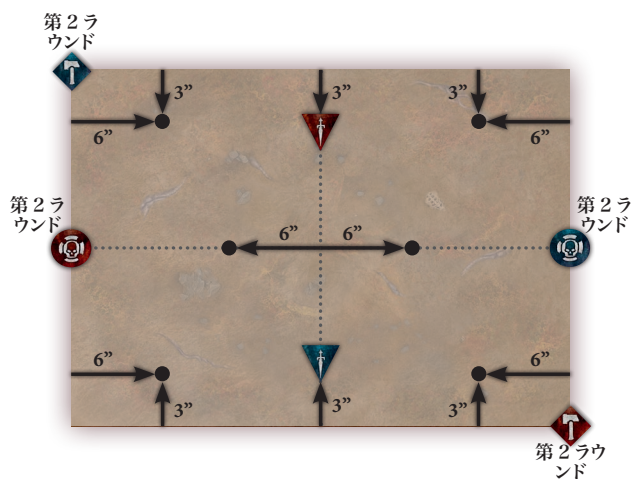
バトルの開始前、初期配置マップに示されているように、戦場の地面に6つの作戦目標を配置する。各バトルラウンドの終了時、プレイヤーは以下の条件を満たしている場合に2点の勝利ポイントを獲得する：

- 自軍が作戦目標を2個以上確保している。
- 自軍が作戦目標を3個以上確保している。
- 自軍が作戦目標を対戦相手よりも多く確保している。

このバトルは、第4バトルラウンドが完了したタイミングで終了する。バトル終了時に最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが、このバトルに勝利する。それ以外の場合は引き分けとなる。

## 戦の形勢

### 初期配置マップ



### 勝利条件

地殻変動でガウルの領域は揺れ動き、蠢く、さすれば戦況は瞬間に変化することがある。

バトルの開始前、初期配置マップに示されているように、戦場の地面に6つの作戦目標を配置する。各先制フェイズの後、先制権を持っていないプレイヤーは作戦目標を1つ選択する。そのバトルラウンド中、選択された作戦目標は『優先目標』となる。その他の各作戦目標は『副次目標』である。

各バトルラウンドの終了時、プレイヤーは確保している副次目標1個につき1点の勝利ポイントを獲得し、優先目標を確保している場合、そのプレイヤーは2点の勝利ポイントを獲得する。

このバトルは、第4バトルラウンドが完了したタイミングで終了する。バトル終了時に最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが、このバトルに勝利する。それ以外の場合は引き分けとなる。

## サイドクエスト

マッチバトル・プランを決定した後、主催者はダイスを1個ロールして、以下の中からサイドクエストを1個ジェネレートする。サイドクエストは、マッチプレイ・バトルプランの勝利条件に加えて、勝利ポイントの獲得手段を設定するものであり、バトルの勝利に大きく貢献してくれるだろう。

### 1 - 好敵手から奪え：

最強の戦士のみが唸りの森で富を得る。

各バトルラウンドの終了時、各プレイヤーは戦場の中心から3mv以内に取まっている、自軍側ウォーバンドのファイターの【負傷限界値】を合計する。その合計が最も高かったプレイヤーが3点の勝利ポイントを獲得する。

### 2 - 走って阻止せよ

正しき者の眼を通して見れば、敵の失敗は自軍の成功として見做される。

各バトルラウンド終了時に、そのバトルラウンド開始時に対戦相手が確保していた作戦目標を自軍側ウォーバンドが確保しているか、あるいはそのバトルラウンド中に敵ファイターが落とした財宝トークン1個以上を自軍側ウォーバンドが確保している場合、自軍は3点の勝利ポイントを獲得する。

### 3 - 盗まれた品物

財宝の山に勝るものは、人生に存在せぬ。

最初の先制フェイズの直後のタイミングで、先制権を持たないプレイヤーから順に、プレイヤーは交互に、財宝トークンを合計3個配置する。各財宝トークンは、戦場の中心の3mv以内であり、かつ他の財宝トークンから2mvより遠く離れた戦場の地面に配置しなければならない。

バトル終了時、各プレイヤーは財宝を運搬している味方ファイター1体につき、2点の勝利ポイントを獲得する（加えて、バトルプランによって得られる勝利ポイントを獲得する）。

### 4 - 喰らう者、喰られる者

この戦場には強烈な呪いが掛けられており、戦士の中には、何かに怯えたように狂暴になる者も居る。一方で敵は、そのような戦士に狙いを定めるべく、周囲にいる者をすべて排除しようとする。

各先制フェイズの後、先制権を持つプレイヤーから順番に、各プレイヤーは敵ファイターを1体ずつ選択する。そのバトルラウンドの終了時、選択された敵ファイターが戦闘不能になっているか、作戦目標の3mv以内にいるか、あるいは財宝を運搬している場合、そのファイターを選択したプレイヤーは2点の勝利ポイントを獲得する。

### 5 - 領地として支配せよ：

ガウルを征服することなど到底叶わないが、神の名において己の矜持を示すのだ。

各バトルラウンドの終了時、戦場の四分画エリアのうち、そのエリア内に全体が取まっている味方ファイターが1体以上いる場合、それぞれのエリア1個につき1点の勝利ポイントを獲得する。

### 6 - 早死

敵勢は墮落したチャンピオンによって率いられている。迅速に行動し、敵に止めを刺せ。

各バトルラウンドの終了時、そのバトルラウンド中に敵リーダーが戦闘不能になっている場合、自軍はx点の勝利ポイントを獲得する。xの値は、6から現在のバトルラウンド数を引いた数に等しい。



ウィザーロード



マイアフォーク・アウトキャスト  
(バイルウッド・ウェポン  
& シールド装備)



ルイネイター・アルファ  
(ウォーバIDENT装備)



デモリッシャー (フレイム  
ハーラー装備)

「ウォークライ・ランブル：唸りの森の勇士」結果カード

プレイヤー番号： ..... プレイヤー番号： .....

自軍のバトル結果  
(対応する欄にチェックする)

自軍のバトル結果  
(対応する欄にチェックする)

勝利       引き分け       敗北

勝利       引き分け       敗北

勝利ポイントの合計： .....

勝利ポイントの合計： .....

撃破ポイントの合計： .....

撃破ポイントの合計： .....

署名： .....

署名： .....

「ウォークライ・ランブル：唸りの森の勇士」結果カード

プレイヤー番号： ..... プレイヤー番号： .....

自軍のバトル結果  
(対応する欄にチェックする)

自軍のバトル結果  
(対応する欄にチェックする)

勝利       引き分け       敗北

勝利       引き分け       敗北

勝利ポイントの合計： .....

勝利ポイントの合計： .....

撃破ポイントの合計： .....

撃破ポイントの合計： .....

プレイヤーの署名： .....

プレイヤーの署名： .....

「ウォークライ・ランブル：唸りの森の勇士」結果カード

プレイヤー番号： ..... プレイヤー番号： .....

自軍のバトル結果  
(対応する欄にチェックする)

自軍のバトル結果  
(対応する欄にチェックする)

勝利       引き分け       敗北

勝利       引き分け       敗北

勝利ポイントの合計： .....

勝利ポイントの合計： .....

撃破ポイントの合計： .....

撃破ポイントの合計： .....

プレイヤーの署名： .....

プレイヤーの署名： .....