

タラクシスの鱗片地形ルール

唸りの森の奥深くにある地で、砕かれし鱗片のように奇妙で心落ち着かぬ場所は少ない。そこには破壊されたセラフオンの塔、機能を失いし天体の遺物、風変りな殖出槽が散らばっており、栄光と死が隣り合わせに機会を伺っている。大地そのものに危険が潜み、深い沼地は最も屈強な戦士でさえも足をもたつかせる。だがその褒賞たるや、目を見張るものがあり、欲に目が眩んだ無数の戦闘集団が砕かれし鱗片へと足を運ぶ十分な動機となる。沼地の底へと沈み、忘れ去られし戦士となるのか。将又、星々の力を帯びて、偉大なる座を手に入れるのか。

砕かれし鱗片へようこそ、〈定命の諸領域〉の他の大地にも劣らず危険で富をもたらさん一帯へ。以下のページでは、この危険な原始の沼地でゲームをプレイするために必要なすべてのルールを紹介する。

いざ砕かれし鱗片



バトルに砕かれし鱗片の刻印 (☞) を有する特殊地形カードが使用されている場合、そのバトルには「砕かれし鱗片の沼地」のバトルフィールド・マットを使わなければならない。砕かれし鱗片の沼地のボードには2つの面があり、それぞれに複数の沼地のボード特殊地形が存在する。

沼地のボード特殊地形

砕かれし鱗片の沼地は、戦士のスタミナを消耗させ、その一撃の衝撃力を奪う、高温多湿の環境下にある。

『ウォークライ』のバトルフィールド・マットの中には、沼地のような水が印刷されているものもある。これらは「沼地のボード特殊地形」と呼ばれる。

沼地のボード特殊地形は、ゲーム中にその範囲内に入ってきたファイターに影響を与える。自軍のファイターへの影響を最小限に抑え、敵ファイターへの影響を最大にするためには、戦術的な思考と巧みな位置取りが必要となる。

沼地のボード特殊地形の効果

沼地のボード特殊地形内に全体が収まっているファイターは、その接近戦攻撃アクションの【攻撃力】に-1の修正を受ける（最小値1）。

沼地のボード特殊地形内に全体が収まっているファイターは、その【耐久力】に-1の修正を受ける（最小値1）。



バトルフィールド・マットのハイライトされている部分が沼地のボード特殊地形であり、砕かれし鱗片の危険で濁った沼を表している。

Warhammer Age of Sigmar: Warcry Compendium © Copyright Games Workshop Limited 2022. Warhammer Age of Sigmar: Warcry Compendium, Warcry, GW, Games Workshop, Warhammer, Stormcast Eternals, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either * or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

砕かれし鱗片 地形ルール

砕かれし鱗片に足を踏み入れることは、確実な死を招いているようなものだ。その地の唸り櫛^{ナール}は狡猾に育ち、死んだ木のフリをしてその捕食性を隠し、不注意な者を死へと誘い込む。一方で、その棘のある口に不幸な犠牲者を放り込んで、ご馳走を喰らっては肥大化していく唸り櫛もいる。

本ルールセクションには、砕かれし鱗片の各種特殊地形がそれぞれ写真付きで紹介されている他、『コアブック』72-73 ページに概説されているように、各部分に対応する特殊地形の種類が示されている。さらに、プレイヤーが砕かれし鱗片の刻印 (👁️) が記され

た特殊地形マップを使用している場合には、古木の唸り櫛、星火の鉄塔、モツツルポタの偶像の特別ルールも用意されている。

プレイヤーが代替特殊地形ルールを使用している場合、対戦相手が同意するならば、これらの特別ルールを使用することができる。

宝物庫

特殊地形の中には、他の地形の種類に加え、宝物庫として扱われるものもある。宝物庫の 1mv 以内にいるファイターは、以下のアビリティを発動可能：

[ダブル]略奪:ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が1-2であれば、このファイターはD3ポイントのダメージを受ける。ロール結果が3-4であれば、このファイターは3ポイントのダメージを受ける。ロール結果が5-6であれば、自軍の持ち越しのワイルドダイスに、追加のワイルドダイスを1個加える。

石製の通路

石製の通路は足場として扱われる。



石の遺跡、破壊された柱、ケツルの瓶

石の遺跡、破壊された柱、ケツルの瓶はすべて障害物として扱われる。高さ1m未満の部分は低い地形として扱われる。ケツルの瓶は宝物庫として扱われる。

デザイナーズ・ノート：遺跡のような障害物をファイターが登る際、片側を登ってから飛び降りるのが最も早い移動方法となる。



唸りの茨
唸りの茨は危険な地形であり、かつ障害物として扱われる。



管制盤「星火の鉄塔」

星焔の鉄塔

セ

ラフォンでさえ、〈旧き者〉の神秘的な遺物が持つ真の力を知らない。そして今や損傷を受け機能不全に陥った遺物は、その難解な絵文字を解読しようとする者の命を脅かす。

鉄塔は、支柱と同様に障害物として扱われる。木製足場は足場として扱われる。高さ 1mv 未満の部分は低い地形として扱われる。唸りの茨は危険な地形であり、かつ障害物として扱われる。

スペシャルルール

殖出槽: 1 個以上の特殊地形「星火の鉄塔」の 1mv 以内にある、それぞれの沼地のボード特殊地形 (1 ページ) は殖出槽として扱われる。

殖出槽は停止状態あるいは活性状態になる。特に記述がない場合、各殖出槽は停止状態から始まる。

停止状態の殖出槽に追加ルールは存在しない。すでに停止状態であった殖出槽が (アビリティやその他のルールで) 停止状態になる場合は、何も起こらない。

活性状態の殖出槽は危険な地形として扱われる。

鉄塔の起動: 管制盤「星火の鉄塔」の 1mv 以内にいるファイター 1 体は、以下のアビリティを用いて星火の鉄塔を起動できる。

[ダブル] **性急な解読**: ダイスを 1 個ロールする。ロール結果が 1-3 であれば、作動中の星火の鉄塔の 1mv 以内にある各殖出槽は停止状態になる。ロール結果が 4-6 であれば、作動中の星火の鉄塔の 1mv 以内にある各殖出槽は活性状態になる。活性状態となる殖出槽がすでに活性状態であった場合、このファイターは D6 ポイントのダメージを受ける。

[トリプル] **慎重な解読**: このアビリティの発動出目に等しい個数のダイスをロールし、1 個選択せよ。選択したダイスの出目が 1-3 であれば、作動中の星火の鉄塔の 1mv 以内にある各殖出槽は停止状態となる。選択したダイスの出目が 4-6 であれば、作動中の星火の鉄塔の 1mv 以内にある各殖出槽は活性状態になる。活性状態となる殖出槽がすでに活性状態であった場合、このファイターは D6 ポイントのダメージを受ける。

ナールオーク

古木の喰り榿

セ ラフオンの殖出槽の液体を養分として吸い上げる喰り榿は、^{デール} 獰猛な狡猾さに満ちている。この怪物的な樹々は、あたかも枯死したかのように装いながら、瞬間に犠牲者を喰らってしまうのだ。

古木の喰り榿の幹、支柱は**危険な地形**および**障害物**として扱われる。木製足場は**足場**として扱われる。古木の喰り榿の根元にあるケツルの瓶は**宝物庫**として扱われる。最後に、枝は**登攀不可能**である。

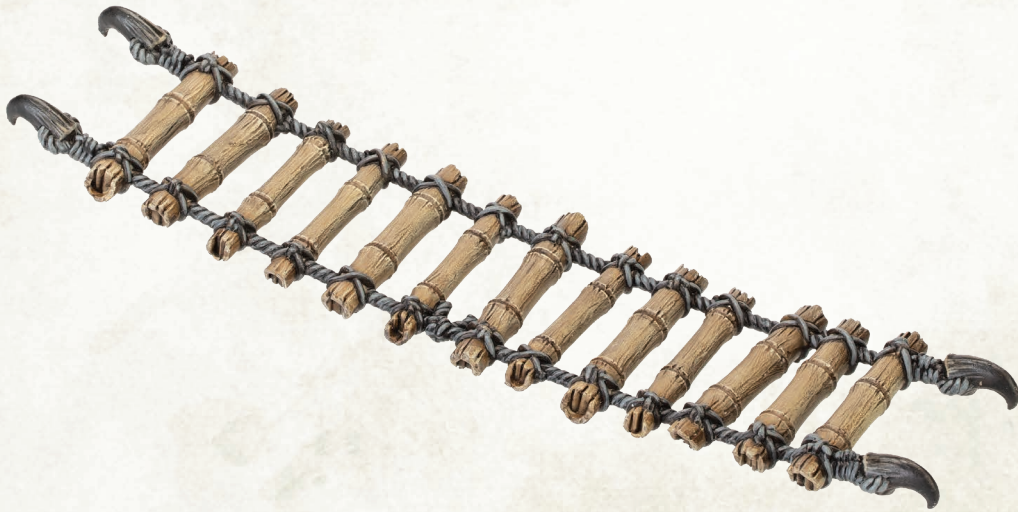
ゲーム開始時、各古木の喰り榿は**休眠状態**にある。各バトルラウンド終了時、**休眠状態**の古木の喰り榿1体につきダイスを1個ロールし、**覚醒**するかどうかを判断する。ロール結果がバトルラウンド数以下である場合、その古木の喰り榿は**休眠状態**から**覚醒状態**となり、以下の手順をプレイする。

1. 特殊地形「古木の喰り榿」の一部である足場上にファイターのベースの中心点がある場合、その各ファイターは、先制権を持つプレイヤーが選択した順に1体ずつ落下する。ファイターが落下した場合、垂直方向で下にそのファイターを配置可能な場所が存在しなければ、そのファイターは**戦闘不能**となる。それ以外の場合、この方法でファイターが落下した時、**落下ダメージ**のダイスを1個ではなく代わりに3個ロールせよ。
2. 「古木の喰り榿」に取り付けられた縄橋の上にファイターのベースの中心点がある場合、その各ファイターは、先制権を持つプレイヤーが選択した順に1体ずつ落下する。

ファイターが落下した場合、垂直方向で下にそのファイターを配置可能な場所が存在しなければ、そのファイターは**戦闘不能**となる。それ以外の場合、この方法でファイターが落下した時、**落下ダメージ**のダイスを1個ではなく代わりに3個ロールせよ。縄橋からファイターがすべて落下した後、その縄橋を戦場から取り除く。

プレイヤー間でロールオフを行なう。ロールオフに勝利したプレイヤーは、その古木の喰り榿の6mv以内にトークンを1個配置せよ。そのトークンの6mv以内にいる各ファイターはD6ポイントのダメージを受ける。その後、そのトークンを戦場から取り除くこと。





縄橋

縄橋は足場である。

スペシャルルール

作戦目標、財宝、トークン：作戦目標マーカー、財宝トークン、および他のあらゆるトークンは縄橋の上に配置することはできない。

縄の切断：縄橋の 1mv 以内におり、かつ縄橋の上にはいないファイターは、1 回のアクションを行なうことで縄橋の破壊を試みることができる。その場合、ダイスを 3 個ロールせよ。このファイターがモンスターであるか、あるいは【攻撃力】が 5 以上の接近戦武器を 1 個以上保有している場合、これらのロール結果は +1 の修正を受ける。ロール結果で 6+ が 1 個出た場合、縄橋は**損傷**を受ける。ロール結果で 6+ が 2 個以上出た場合、縄橋は**破壊**される。

初めて縄橋が損傷を受けた場合、その縄橋は**損傷状態**となる。損傷状態は直ちに何らかの影響を及ぼさないが、プレイヤーはその縄橋の上をファイターに渡らせる際には注意しなければならないだろう。縄橋が 2 回目の損傷を受けた時、その縄橋は**破壊**される。

縄橋が**破壊**された場合、その縄橋の上にベースの中心が置かれている全てのファイターは、現在のターン担当側プレイヤーが選択した順に従って 1 体ずつ落下する。ファイターが落下した場合、垂直方向で下にそのファイターを配置可能な場所が存在しなければ、そのファイターは戦闘不能となる。それ以外の場合、この方法でファイターが落下した時、落下ダメージのダイスを 1 個ではなく代わりに 3 個ロールせよ。縄橋からファイターがすべて落下した後、その縄橋を取り除く。

代替特殊地形ルール

特殊地形カードを使用している場合、あらゆる縄橋は、ファイターが落下することなくその上に立つことができるように配置される。『コアブック』の代替特殊地形ルールを使用している場合、縄橋が余りにも急な角度で配置された際には、ファイターを縄橋の上に乗せることができない場合もある。そのような場合、プレイヤー同士が互いに合意した上で、そのような縄橋を足場として扱うのではなく、代わりに「梯子」のルール（『コアブック』73 ページ）を使用することを推奨する。

モツツルポタの偶像

スラン・スターマスターであるモツツルポタの“目”を備えていると思われるこの偶像は、予想もつかないエネルギーで雷鳴音を轟かせる。その真の目的は謎に包まれたままだが、一部の勇敢な戦士たちは、その不安定な偶像の力を利用する者もいる。

偶像と柱は、支柱と同様に障害物として扱われる。木製足場と石製足場は足場として扱われる。高さ 1mv 未満の部分は低い地形として扱われる。

モツツルポタの門

その偶像の 1mv 以内にいるファイターは、以下のアビリティを使用して、その偶像の周囲に放出される天界エネルギーの利用を試みることができる：

[ダブル] エネルギーの鼓吹：ダイスを 1 個ロールせよ。このファイターがプリースト (☞) あるいは妖術師 (☉) の刻印を持つ場合、ロール結果は +1 の修正を受ける。ロール結果が 5+ であれば、[ダブル] [トリプル] [クアッド] のいずれか 1 つを選択し、さらに 1 から 6 までの数字の中から 1 つを選択せよ。そのアビリティの発動出目を、選択した数字に変更すること。

