

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



クイックスタートガイド

世界最高峰のファンタジー・ミニチュアゲーム

このガイドは、あなたが『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の世界に乗り込む手助けとなるものだ。さらなる情報は、『コアルール』を参照して頂きたい。『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のバトルは、複数のバトルラウンドで構成されている。各バトルラウンドにおいて、両プレイヤーは自分のターンを持ち、ひとつのターンは特定の順番で解決する複数のフェイズに分かれている。

ルール・リファレンス

アビリティの宣言

1. アビリティを宣言する。
2. 手番プレイヤーから交互にリアクションを使用する。
3. 効果を解決する。

ユニットは、同じフェイズ中に『コア』アビリティを1個だけ使用できる。

パッシブアビリティは宣言されない。アビリティの条件が満たされている限り、パッシブアビリティの効果は常に適用される。また、パッシブアビリティが適用可能であれば、それは必ず適用されなければならない。

ユニットは、同一のパッシブアビリティからの効果を同時に1個だけ受ける。

『指揮アビリティ』は、指揮ポイント(●)を消費するアビリティである。指揮アビリティを使用するためには、示される数値の指揮ポイントを消費しなければならない。

各ユニットはフェイズごとに、指揮アビリティを1回だけ使用できる。また、個々の指揮アビリティに関して、各アーミーはフェイズごとに1回まで使用できる。

初期配置フェイズ

各ステップにおいて、初期配置を開始したプレイヤーからアビリティを使用し、その後に対戦相手が同じように手順を進める。

1. 『特殊地形の初期配置』アビリティを使用して陣営地形を初期配置する。
2. 『初期配置』アビリティを使用してユニットを初期配置する。
3. 『初期配置』や『特殊地形の初期配置』アビリティではない、『初期配置フェイズ』アビリティを使用する。

アーミーや陣営地形を初期配置する際には、プレイするバトルプランに記載されている説明を確認する。



初期配置フェイズ (バトル中1回限り)

バトルラウンド 1-5

バトル終了

✧ 初期配置フェイズ

ユニットの初期配置:

宣言: 自軍のアーミーロスターから初期配置されていないユニットを1個選択する。

効果: 選択されたユニットを自軍側陣地に全体が入るように、かつ敵軍側陣地から9mvより遠く離れている位置に配置する。配置された後、そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

キーワード 初期配置

✧ 初期配置フェイズ

陣営地形の配置:

宣言: 初期配置されていない、味方陣営地形を1個選択する。

効果: 選択された陣営地形を自軍側陣地内に全体が入るように、かつあらゆる作戦目標と他の特殊地形から3mより遠く離れている位置に配置する。配置された後、そのユニットは初期配置されたものとみなされる。

キーワード 特殊地形の初期配置

✧ 初期配置フェイズ

連隊の初期配置:

宣言: 自軍のアーミーロスターから連隊を1個選択する。選択された連隊に属するすべてのユニットは、初期配置されてはならない。

効果: 交互に配置を行なうのではなく、その連隊に属するすべてのユニットの初期配置が終了するまで、『初期配置』アビリティを連続して使用する。この際の『初期配置』アビリティにおいては、その連隊に所属している以外のユニットを選択することはできない。

キーワード 初期配置

連隊は、複数のユニットで構成されている。連隊はアーミーの主要な構成要素のひとつである(上級ルール「アーミー編成」参照)。

陣営の中には、ストームキャスト・エターナルの『嵐の御子』アビリティなど、特別な初期配置アビリティを持つものもある。

フェイズ

ターンの開始

ヒーロー
フェイズ移動
フェイズ遠隔
フェイズ突撃
フェイズ近接
フェイズ

ターン終了

ターン開始時のアビリティ

✧ 各バトルラウンドにつき1回、自軍側ターン開始時

計略:

直前のバトルラウンドにおいて自軍が後攻であり、かつ現在のバトルラウンドにおいて自軍が先攻を選択している場合、自軍はこのアビリティを使用できない。

効果:まだ自軍が試みていない戦術目標を1つ選択する。このターンの中、選択された戦術目標の達成を試みることができる。

✧ 任意のターン開始時

力を秘めし地形の解放

宣言:力を秘めし地形の3mv以内に一部でも入っている味方英雄を1体選択し、このアビリティを使用する。

効果:ダイスを1個ロールする。ロール結果が1の場合、選択された英雄はD3ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が2+であれば:

- ・選択された英雄が魔術師または神官である場合、そのターンの中、その英雄の詠唱ロールや祈願ロールは+1の修正を受ける。
- ・選択された英雄が魔術師でも神官でもない場合、その英雄は自身があたかも魔術師(1)であるかのように『打ち消し』や『顕現の追放』アビリティを使用できる。

キーワード

コア



ヒーローフェイズのアビリティ

✧ 任意のヒーローフェイズ

1

再集結:

宣言:近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果:D6の再集結ロールを6回実行する。ロール結果で4+が出るたびに、自軍は1再集結ポイントを獲得する。再集結ポイントは、以下のようにして消費することができる:

- ・1再集結ポイントごとに、そのユニットを回復(1)する。
 - ・ユニットの【体力】に等しい数の再集結ポイントを消費して、そのユニットに撃破された兵を1体復帰させることができる。
- 上記の使用法を任意に組み合わせる形で、再集結ポイントを使用できる。未使用の再集結ポイントは破棄される。

✧ パッシブ

楽士

効果:このユニット内に楽士が1体以上いる間、そのユニットが『再集結』アビリティを使用した場合、D6の再集結ロールを追加で1個ロールできる。

✧ 自軍側ヒーローフェイズ

顕現の追放

宣言:味方魔術師または神官を1体選択し、このアビリティを使用する。魔術師または神官の30mv以内に一部でも入っている顕現を1個選択し、2D6の追放ロールをする。

効果:追放ロールの結果が、選択された顕現のウォースクロールに示されている【追放値】以上であれば、その顕現は追放されて、ゲームから取り除かれる。このアビリティの対象として同一の顕現を選択できるのは、各ターンにつき1回だけである。

キーワード

追放

✧ リアクション:敵軍側が『呪文』アビリティを宣言

打ち消し:

使用者:呪文の詠唱を試みようとしている、敵魔術師の30mv以内に一部でも入っている味方魔術師1体。

効果:2D6の打ち消しロールをする。そのロール結果が呪文の詠唱ロールを上回る場合、その呪文は打ち消され、その効果は解決されない。このリアクションを使用できるのは、詠唱ロールごとに1回だけである。

キーワード

打ち消し

✧ 敵軍側ヒーローフェイズ

1

魔法の介入:

宣言:味方魔術師または神官を1体選択し、このアビリティを使用する。

効果:選択された味方ユニットは、まるで自軍側ヒーローフェイズ中かのように『呪文』または『奇蹟』アビリティを1回使用できる。使用した場合、そのアビリティの詠唱ロールや祈願ロールは-1の修正を受ける。

フェイズ

ターンの
開始

ヒーロー
フェイズ

移動
フェイズ

遠隔
フェイズ

突撃
フェイズ

近接
フェイズ

ターン終了

移動フェイズのアビリティ

自軍側移動フェイズ

通常移動:

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットは、自身が有する【移動力】の距離まで移動できる。その移動中、その味方ユニットは近接戦闘に突入するような移動を実行できない。

キーワード コア、移動

自軍側移動フェイズ

全力移動:

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: D6の全力移動ロールをする。選択された味方ユニットは、自身が有する【移動力】に全力移動ロールの結果を加算した距離まで移動できる。その移動中、その味方ユニットは近接戦闘に突入するような移動を実行できない。

キーワード コア、移動、全力移動

自軍側移動フェイズ

退却:

宣言: 近接戦闘中である味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットは D3 ポイントの致命的ダメージを受ける。その味方ユニットは自身が有する【移動力】の距離まで移動できる。その味方ユニットは敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができるが、敵ユニットの近接範囲内に一部でも入るような状態で移動を完了してはならない。

キーワード コア、移動、退却

リアクション: 自軍側が『全力移動』アビリティを宣言

駆け足、急げ!!

使用者: その『全力移動』アビリティを使用しているユニット1個。

効果: その『全力移動』アビリティの全力移動ロールを実行しない。代わりに、そのユニットの【移動力】に6mvを加算し、その『全力移動』アビリティとして、そのユニット内の各兵が移動できる距離を決定する。

敵軍側移動フェイズ

再配置:

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニット内の各兵は、最大 D6mvまで移動できる。その移動中、敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることはできない。また、敵ユニットの近接範囲内に一部でも入るような状態で、その移動を完了することはできない。

キーワード 移動、全力移動

パッシブ

飛行:

効果: このユニットは移動するとき、他の兵や特殊地形、敵ユニットの近接範囲を無視する。移動を可能にしたアビリティに明記されていない限り、近接戦闘に突入するような状態で移動を完了することはできない。このユニットの垂直方向に移動する距離は測定されず、無視される。

遠隔フェイズのアビリティ

自軍側遠隔フェイズ

遠隔攻撃:

宣言: このターンの中に『全力移動』や『退却』アビリティを使用していない味方ユニットを1個選択する。その後、選択された味方ユニットの攻撃対象として、敵ユニットを1個または複数選択する(16.0参照)。

効果: 攻撃対象であるユニットに対してレンジアタックを解決する。

キーワード コア、アタック、遠隔攻撃

敵軍側遠隔フェイズ

援護射撃:

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットのレンジアタックを解決する。ただし、そのすべての攻撃は自身に最も近い視認状態である敵ユニットを攻撃対象にしなければならない。また、その攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

キーワード 遠隔攻撃、アタック

突撃フェイズのアビリティ

自軍側突撃フェイズ

突撃:

宣言: このターンの中に『全力移動』または『退却』アビリティを使用しておらず、かつ近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。その後、2D6の突撃ロールをする。

効果: 選択された味方ユニットは突撃ロールの結果に等しい数の距離まで移動できる。その味方ユニットは敵ユニットの近接範囲内を通り抜けることができる。またその移動は、視認状態である敵ユニットの $\frac{1}{2}mv$ 以内に一部でも入るように入らなければならない。そのような移動を実行した場合、このアビリティを使用した味方ユニットは突撃したものとみなされる。

キーワード コア、移動、突撃

リアクション: 自軍側が『突撃』アビリティを宣言

勝利のために進め!!

使用者: その『突撃』アビリティを使用しているユニット1個。

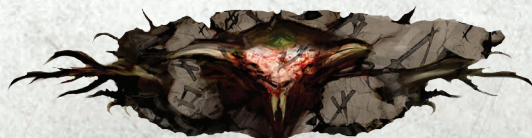
効果: その突撃ロールをリロールできる。

敵軍側突撃フェイズ

報復攻撃:

宣言: 近接戦闘中ではない味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。

効果: 選択された味方ユニットは、あたかも自軍側突撃フェイズ中かのように『突撃』アビリティを1回使用できる。



フェイズ

ターンの
開始ヒーロー
フェイズ移動
フェイズ遠隔
フェイズ突撃
フェイズ近接
フェイズ

ターン終了

近接フェイズアビリティ

✕ 任意の近接フェイズ

近接攻撃:

宣言: 近接戦闘中またはこのターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。選択された味方ユニットは接敵移動を1回実行できる。次に、選択された味方ユニットが近接戦闘中である場合、その味方ユニットが持つ攻撃の攻撃目標として、敵ユニットを1個以上選ばなければならない。

効果: 攻撃対象であるユニットに対してメレーアタックを解決する。

キーワード

コア、アタック、近接攻撃

✕ パッシブ

豪傑:

効果: このユニットの豪傑が使用する近接武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

ターン開始時のアビリティ

● パッシブ

スタンダードベアラー
旗手

効果: このユニット内に旗手が1体以上いる間、このユニットの確保スコアは+1の修正を受ける。

✧ 任意のターン終了時

強行突破:

宣言: このターン中に突撃を実行している味方ユニットを1個選択し、このアビリティを使用する。その後、選択された味方ユニットと近接戦闘中である敵ユニットを1個選択する。選択される敵ユニットの【体力】は、このアビリティを使用する味方ユニットの【体力】未満でなければならない。

効果: その敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。次に、このアビリティを使用するユニットは、自身の【移動力】に示された距離まで移動してもよい。その移動は、移動開始時に近接戦闘中であつた敵ユニットの近接範囲内を通り抜けたり、近接範囲内で完了することができる。ただし、そうではない他の敵ユニットの近接範囲内を通り抜けたり、近接範囲内で完了することはできない。また、その移動は近接戦闘に突入するような状態で完了しなくてもよい。

キーワード

移動

攻撃アビリティ

✕ リアクション: 自軍側が『アタック』アビリティを宣言

全力攻撃:

使用者: その『アタック』アビリティを使用しているユニット1個。

効果: その『アタック』アビリティによる攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。この効果は、随行者・武器アビリティを有する武器にも適用される。

防御アビリティ

✧ リアクション: 敵軍側が『アタック』アビリティを宣言

全力防御:

使用者: その『アタック』アビリティの攻撃対象となったユニット1個。

効果: このフェイズ中、その使用者ユニットのセーブロールは+1の修正を受ける。

✧ パッシブ

加護セーブ:

効果: ダメージ手順のステップ1において(18.0参照)、このユニットのダメージプールにあるダメージ1ポイントにつき、D6の加護ロールを1回実行する。加護ロールがこのユニットの加護の値以上であれば、その1ポイントのダメージはダメージプールから取り除かれる。

✧ パッシブ

護られし英雄

効果: この英雄が、英雄ではない味方ユニットの近接範囲内に一部でも入っている場合:

- この英雄を攻撃対象とするレンジアタックは、ヒットロールに-1の修正を受ける。
- この英雄が歩兵である場合、その英雄から12mvより遠く離れているユニットは、その英雄をレンジアタックの攻撃対象として選択することはできない。



ルール・リファレンス

バトルラウンドの開始時

1. 手番プレイヤーの決定：第1バトルラウンドである場合、特に明記されていない限り、アーミーの初期配置を先に終えたプレイヤーが、誰が先攻するのかを決定する。

第1バトルラウンドではない場合、プレイヤー間で『先制ロール』と呼ばれるロールオフをして、勝者が誰が先攻するかを決定する。ロールオフが引き分けの場合、直前のバトルラウンドで先攻したプレイヤーが現在のバトルラウンドの先攻プレイヤーを決定する。

先攻か後攻にかかわらず、自分のターンの処理を行なっている側のプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれる。

2. アンダードッグの決定：勝利ポイントの最も少ないプレイヤーが、そのバトルラウンドにおけるアンダードッグとなる。

3. 指揮ポイントの獲得（指揮アビリティ 1.1 参照）各バトルラウンドの開始時に、アンダードッグを決定した後、各プレイヤーは4指揮ポイントを獲得する。アンダードッグのプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは追加の1指揮ポイントを獲得する。バトルラウンドの終了時に、プレイヤーの指揮ポイントは0ポイントにリセットされる（未使用の指揮ポイントは破棄される）。

4. バトルラウンドの開始時アビリティ：手番プレイヤーは、最初に『バトルラウンドの開始時』アビリティを使用できる。その後、対戦相手も同様にアビリティを使用できる。

共通武器アビリティ

対〜（+1貫通値）：対象が「対〜」のキーワードを持つか、「対〜」の後の条件を満たす場合、この武器の【貫通値】は+1の修正を受ける。このアビリティの効果と、同種のアビリティの効果は累積する。たとえば、武器が**対突撃**（+1貫通値）と**対英雄**（+1貫通値）の両方を有する場合、現在のターン中に突撃を実行している英雄を攻撃目標とする攻撃は、武器の【貫通値】に+2の修正を受ける。

突撃（+1ダメージ量）：攻撃側ユニットがこのターン中に突撃を実行している場合、この武器の【ダメージ量】は+1の修正を受ける。

随行者：この武器は、攻撃回数もしくは攻撃手順に影響を与える味方ユニットが使用するアビリティの効果を受けない。

クリティカル（2ヒット）：この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、その攻撃は攻撃対象であるユニットに1回ではなく2回ヒットしたものと扱われる。それぞれのヒットに対してウーンズロールを1回実行する。

クリティカル（自動ウーンズ）：この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、そのウーンズロールは自動的に成功する。この場合も、通常通りにセーブロールを行う。

クリティカル（致命的）：この武器による攻撃がクリティカルヒットした場合、その攻撃はその武器能力値に示される【ダメージ量】に等しい数の致命的ダメージを攻撃対象であるユニットに与え、その攻撃の攻撃手順は終了する。

近接射撃：この武器は、攻撃側ユニットが近接戦闘中であっても、レンジアタックをするために使用できる。

共通の特殊地形アビリティ

遮蔽物：特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っているユニットを攻撃対象とする攻撃は**ヒットロール**に-1の修正を受ける。攻撃側ユニットが現在のターン中に突撃を実行している、あるいは**飛行**・キーワードを持つ場合は、そのマイナス修正を受けない。

通り抜け不可能：兵は、この特殊地形の一部を通り抜けて移動することも、特殊地形の上で移動を完了することもできない。また、兵をこの特殊地形の一部の上に配置することもできない。

射線妨害：飛行・キーワードを持っているユニットを除いて、ユニットがこの特殊地形の背後にいる、または特殊地形の上に全体が入っている場合、そのユニットをレンジアタックの攻撃対象として選ぶことはできない。

力を秘めし地形：この特殊地形の3mv以内に一部でも入っている英雄は、『力を秘めし地形の解放』アビリティを使用できる。

不安定：兵はこの特殊地形を**通り抜ける**ことができる。しかし、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分に兵を配置できない。また兵は、高さが1mvを超えるこの特殊地形の任意の部分でどのような移動も完了することはできない。

作戦目標の確保

- ・作戦目標マーカーは、40mmの丸型マーカーである。
- ・兵の近接範囲内に作戦目標マーカーが一部でも入っている場合、兵はその作戦目標を争奪している。
- ・作戦目標を争奪している味方兵の【確保力】の合計が、その作戦目標を争奪している敵兵の【確保力】の合計を上回る場合、プレイヤーはその作戦目標を確保していることになる。
- ・第1バトルラウンド開始時と各ターンの終了時に、自軍が作戦目標を確保しているかどうかを確認する。
- ・自軍が確保している作戦目標は、対戦相手がその作戦目標を確保するまで、自軍側が確保しているものとしてみなされる。
- ・特殊地形は作戦目標マーカーと同じ方法で確保されるが、その特殊地形を争奪する味方兵が1体もなくなった時点で、その特殊地形は自軍によって確保されていないものとして扱われる。