スピアヘッドのリファレンス

バトル開始前の手順

- ロールオフの勝者は、どちらのプレイヤーが**攻撃側**であり、また**防衛側**であるのかを選択する。
- **攻撃側**は連隊アビリティと強化を選び、**防衛側**も同じようにそれぞれ選ぶ。
- **防衛側**は**アキュシー側**または**グーラン側**の領域戦場を選択する。
- **防衛側**は初期配置マップ（横方向または斜め方向）を選択し、どの陣地が自軍側であるのかを選ぶ。
- **防衛側**は 1 つの大型特殊地形と 1 つの小型特殊地形を配置する。その後、**攻撃側**も同じように配置する。それぞれの地形は、自軍側陣地内に全体が入っており、かつ他のすべての特殊地形から 6mv 以上、戦場の長辺端と敵軍陣地の両方から 3mv 以上離れた場所に配置する。特殊地形を作戦目標の上に配置することはできない。

初期配置

攻撃側は自軍を先に配置し、続いて**防衛側**が自軍を配置する。各ユニットは自軍側陣地内に全体が入るように、かつ敵軍側陣地から 6mv 以上離れた場所に配置する。

先制権奪取

直前のバトルラウンドで**後攻**であったプレイヤーが先制ロールに勝利し、現在のバトルラウンドを**先攻することを決めた場合**、自軍側がアンダードッグであり、かつプレイヤー間の勝利ポイントの差が 5 ポイント以上でない限り、そのプレイヤーはそのバトルラウンドにおいて戦術目標カードを引くことはない。

戦術目標カード

- 第 1 バトルラウンドの開始時：戦術目標カードを 3 枚引く。
- 第 2 バトルラウンド以降：手札にある任意の枚数のカードを破棄してもよい。手札にある戦術目標カードが 2 枚以下である場合は、3 枚になるまでカードを引く。

勝利ポイント

各自軍側ターン終了時：

- 自軍側が作戦目標を少なくとも 1 個確保している場合、1 勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を 2 個以上確保している場合、1 勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を対戦相手よりも多く確保している場合、自軍は 1 勝利ポイントを獲得する。
- このターン中に達成した戦術目標 1 個につき、1 勝利ポイントを獲得する。

バトルラウンド開始時の手順

- 第 1 バトルラウンド：**攻撃側**が第 1 ターンの先攻側プレイヤーを決定する。第 2 バトルラウンド以降：プレイヤーは**先制ロール**を実行する（コアルール、12.0）。
- **アンダードッグを決定**（コアルール、12.0）。
- **特殊状況カード**を引く。
- **戦術目標カード**を引く（下記参照）。
- **『バトルラウンドの開始時』**アビリティを使用する。

特殊地形

大型特殊地形：遮蔽物、射線妨害、不安定
小型特殊地形：遮蔽物、不安定

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。

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。

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**。

各ターンにつき1回、自軍側移動フェイズ

増援要請

宣言：全滅した味方**増援・**ユニットを 1 個選択する。

効果：近接戦闘に突入しないように自軍側陣地内に全体が入るように、かつ戦場端から 6mv 以内に全体が入るように同一の**代替ユニット**を戦場に配置する。

各**増援**ユニットはそれぞれ 1 度だけ代替することができる。代替ユニットにこのアビリティを使用することはできない。

キーワード	コア

© Copyright Games Workshop Limited 2024

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

共通コアアビリティ

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

自軍側遠隔フェイズ

遠隔攻撃

宣言：このターン中に**『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。

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

自軍側突撃フェイズ

突撃

宣言：このターン中に**『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 ½mv 以内に一部でも入るように**完了されなければならない**。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

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

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して扱われる。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。

© Copyright Games Workshop Limited 2024