ウォークライのバトル

『ウォークライ』はミニチュアを使用した小規模戦闘ゲームで、2 人あるいはそれ以上の人数でプレイする。ウォークライの各ゲームは、「バトル」と呼ばれる。バトルの手順は下記に要約されている。

1
ウォーバンドの選択

各プレイヤーは**陣営**を選択し、その陣営から**ファイター**を選んで**ウォーバンド**を構成する。陣営には様々なものがあり、ファイターも数百種類にも及び、それぞれが独自の強さを持っている。勝利を収めるためには、適切な組み合わせを選ぶことが重要だ！

2
バトルプランの決定

すべてのバトルは、**バトルプラン**に基づいて展開される。これによって戦場の**地形**、ウォーバンドの**初期配置**、勝利を得るためにウォーバンドが達成しなければならない**勝利条件**、そして危険な天候や魔法などの**特殊状況**が決定されるのだ。

3
バトル開始

バトルは一連の**バトルラウンド**で構成されており、プレイヤーは交互に自軍ウォーバンドのファイターに**命令**を出すことができる。ルールに慣れてしまえば、1 時間以内でバトルをプレイできるだろう。

4
勝者の決定

バトルが終了した際、1 人のプレイヤーが勝者となる！

地形はウォークライのバトルの重要な要素であり、ファイターは地形を登ったり、飛び降りたり、背後に隠れたり、さらには地面に落ちたりすることだってあるのだ！

コアルール

下記に解説するルールは、『ウォークライ』のゲームをプレイする方法を詳しく説明するものだ。ルールは、節くれ森の血にまみれた奥地で行われる熾烈な戦いの、あらゆる段階を網羅したものになっている。

ファイターとウォーバンド

『ウォークライ』のバトルにおいて、各プレイヤーは「**ファイター**」と呼ばれるシタデルミニチュアの一団を操作する。プレイヤーが操作するすべてのファイターを総称して「**ウォーバンド**」と呼び、バトルではプレイヤーが率いるウォーバンド同士が対戦を行う。大部分のシタデルミニチュアは**ベース**と呼ばれる土台に乗っており、ミニチュアのベースはファイターの一部として扱われる。

味方ファイターと敵ファイター

プレイヤーは、自身のウォーバンドに所属するあらゆるファイターを**味方ファイター**、自身以外のプレイヤーのウォーバンドに所属するあらゆるファイターを**敵ファイター**として扱う。同様に、ファイターは、自身と同じウォーバンドに所属する自身以外のあらゆるファイターを味方ファイター、その他のウォーバンドに所属するあらゆるファイターを敵ファイターとみなす。ファイターが行うアクションあるいはアビリティ（7 ページ）のルールが「他の（自身以外の）味方ファイター」を参照している場合、その文言は、そのファイターと同じウォーバンドに所属している、そのファイターを除くあらゆるファイターを指す。

ファイター・プロフィール

各ファイターには対応する**プロフィール**がある。プロフィールに対応するファイターの**能力値（移動力、耐久力、負傷限界値）**、装備している**武器**、有する**刻印**が記載されている。次に 2 つのプロフィールの例を示す。それぞれの形式は異なるが、記されている情報は同じである。

1. 陣営刻印
2. 移動力
3. 耐久力
4. 負傷限界値
5. ポイントコスト
6. ファイターの主武器
7. 射程
8. 攻撃回数
9. 攻撃力
10. ダメージ量
11. ファイターの副武器
12. 刻印

刻印

ウォークライの多くのルールでは、**刻印**として知られるシンボルについて言及されている。刻印はさまざまな場所に記されている。例えば、各ファイターのプロフィールには、所属する陣営を示す**陣営刻印**、使用可能なアビリティ、適用されるその他のルールを決定する、最大 3 つの刻印が表記されている。刻印のリストは 23-26 ページに収録されている。

戦場

ウォークライ・バトルは**戦場**の中で行われる。ファイターが立つことができる平面であれば、あらゆる面を戦場として使用してよい。ウォークライの戦場マットは 30mv × 22mv の大きさで、ルールはこのサイズの戦場マットに特に最適化されている。ただし、およそ 30mv × 22mv の平らな面が用意できれば、特定のマットを使用しなくても問題はない。

戦場には 1 個、またはそれ以上の**特殊地形**が置かれることがある。ルールが**戦場の地面**を参照している場合、この文言は、バトルが行われている領域内の平面のみを指し、特殊地形は含まない。例えば、ルールが財宝トークンを戦場の地面に配置することを求めていたら、それらの作戦目標マーカーを特殊地形の上に配置してはならない。ルールが単に**戦場**を参照している場合は、この文言は「戦場の地面」と「特殊地形」の両方を指す。

戦いの道具

ウォークライ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。

距離の測定

ウォークライにおける距離の単位は mv（1mv = 2.54cm。「"」と表記されることもある）で、距離の測定はファイターのベース間の最短距離を測って行われる。ルールが、一方のファイターや物体がもう一方のファイターや物体から一定距離内にいること（あること）を条件にしたものである場合、それらの二者の間の距離が指定された距離以下であれば、一方はもう一方から指定距離「**以内**」にいるとみなされる。ルールが「**以内に全体が収まっている**」ことを条件にするものである場合は、対象ファイターのベース全体が指定された距離以内に収まっていなくてはならない。

通常、距離を測定する際は、ミニチュア間に存在する垂直方向と水平方向の両方の距離が考慮される（訳注：対象が垂直方向にも水平方向にも離れている場合は斜めに最短距離を測定する）。ただし、ルールによっては水平方向のみ、垂直方向のみの距離を測定することを指示するものもある。なお、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。

ダイス

ウォークライでは六面ダイス（**D6** と表記されることもある）を使用する。ルールの中には、2D6、3D6 といった表記を参照するものもある。そのような場合は、最初の数字に等しい個数の D6 をロールし、出目を足し合わせる。ルールによって **D3** をロールすることが指示された場合は、六面ダイスを 1 個ロールし、出目を半分にする（端数切り上げ）。あるルールが 3 以上のダイスロール結果を要求するものである場合、要求されるロール結果は、しばしば 3+ のように短縮して表記される。

D66

ナラティブプレイのセクションのルールの多くは、プレイヤーに **D66** のロールを求めることがある。その際は、六面ダイスを 2 個ロールすること。1 個目のダイスは十の位を表し、2 個目のダイスは一の位を表す。例えば、1 個目のロール結果が 3、2 個目のロール結果が 5 である場合、ロール結果は 35 となる。

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。ロールオフが指示された場合は、各プレイヤーがそれぞれ 1 個ずつダイスをロールし、最も大きな出目を出したプレイヤーが勝者となる。同点首位が発生した場合は、再度ロールオフを行うこと。

リロール

ルールの中にはダイスロールの**リロール**を許可するものもある（例えばヒットロールのリロールを許可するものなど）。リロールとは、そのダイスロールでロールしたダイスの一部、あるいは全部を再度ロールすることを意味する。実際にダイスを何個リロールできるかは、リロールを許可するルールのルール文に書かれている。なお、ダイスロール 1 回において、リロールは 1 度までである。

射線

ウォークライのルールには、一方のファイター（通常、攻撃アクションの実行やアビリティの発動を行う側のファイター）からもう一方のファイター（通常、攻撃アクションやアビリティの対象になる側のファイター）まで**射線**が通っていることを要求するものが多数ある。そのような場合、一方のファイターともう一方のファイターの間に特殊地形や他のファイターを横切ることなく直線を引くことができるのであれば、それらのファイターの間には射線が通っていることになる。

射線が通っているかどうかが明らかでない場合は、攻撃アクションの実行やアビリティの発動を行う側のファイターのミニチュアの背後から覗き込み、対象となるファイターのミニチュアの一部が視認できるかどうか確認すること。

なお、ファイター間に相互に射線が通っているかどうかを確認する際は、各ファイターのベースはファイターの一部とはみなさない。最後に、ルール上、ファイターは自分自身を見えないものとする。

解決の順番

多くの場合、ルールは 1 つずつ、個別に解決される。しかしながら、時には、複数のルールが同時に適用されるような状況も現れる。そのような場合、どちらのルールが先に解決されるか不明瞭なこともあるかもしれない。戦闘フェイズ中にそのような状況が発生したら、命令を行うファイターを宣言する手番のプレイヤーが、どちらのルールを先に解決するかを選択する。他のフェイズ中は、先制権を有するプレイヤーが解決順を選択する。それ以外の場合においては、プレイヤー間でロールオフを行い、勝者が解決順を選択すること。

ウォーバンド

バトルを行う前に、各プレイヤーは自分のウォーバンドを選ばなければならない。そのためには、まず自分のウォーバンドの**陣営**を選択する必要がある。陣営のリストとその刻印は 23-26 ページに記載されている。次に、下記の制限に従いながら、自分のウォーバンドに編入したい**ファイター**を選択しなければならない。

- ウォーバンドは最低 3 体、最高 15 体のファイターで構成しなければならない。
- ウォーバンドに編入されるすべてのファイターは、ウォーバンドに選択された陣営の刻印を持っている必要がある（ただし**同盟者**、**奴隷**、**モンスター**は例外である – 20 ページ参照）。
- ウォーバンドに編入される最初のファイターは、**ヒーロー**の刻印（ ）を持っていなければならない。このファイターが、ウォーバンドの**リーダー**である。
- 各ウォーバンドには、**ヒーロー**の刻印（ ）を持つファイターを 3 体までしか編入できない。
- ウォーバンド内の全ファイターの合計ポイントコストが 1000 ポイントを上回ってはならない。これはバトルの「**ポイントコスト上限値**」と呼ばれる。

攻撃側と防衛側

双方のプレイヤーが個々のウォーバンドを選択した後、プレイヤー間でロールオフを行い、勝者がどちらのプレイヤーが**攻撃側**で、どちらのプレイヤーが**防衛側**であるかを決定する。

バトルグループ

バトルグループとは、バトル開始時に全体として一緒に配置されるファイターの小グループである。各ウォーバンドは「**短剣**」、「**防盾**」、「**大鎚**」の 3 つのバトルグループに分けられる。

防衛側が最初にウォーバンドをバトルグループに分け、次に攻撃側が同様にウォーバンドをバトルグループに分ける。

プレイヤーが自分のウォーバンドをバトルグループに分けるとき、プレイヤーはできるだけ均等にファイターをバトルグループ間で分散しなければならない。例えば、自分のウォーバンドに 10 体のファイターが編入されている場合、2 つのバトルグループは 3 体、もう 1 つのバトルグループは 4 体のファイターで構成される必要がある。

このホーン・オヴ・ハシュットのウォーバンドは、一戦を交える準備が整ったようだ。ファイターの合計ポイントコストは 1000 ポイント弱、ウォーバンドは短剣（ ）、防盾（ ）、大鎚（ ）の 3 つのバトルグループに分けられている。

バトルプラン

ウォークライにおけるすべてのバトルは、**バトルプラン**に従ってプレイされる。バトルプランは、次の４つの部分から構成されている：**特殊地形マップ**、**初期配置マップ**、**勝利条件**、**特殊状況**。通常のバトルでは、この４つの要素は**バトルプランカード**を引くことで生成される。

バトルプランカード

プレイヤーは下記の４つのバトルプランカード・デッキを作り、それぞれのデッキをシャッフルすること：

- 特殊地形デッキ
- 初期配置デッキ
- 勝利条件デッキ
- 特殊状況デッキ

次に、各デッキから１枚のカードを引き、表を上にして配置する。この４枚のカードが、バトルのバトルプランを形成する。

バトルの準備

バトルプランが出来上がったら、次の手順に従ってバトルを設定する：

ステップ１－特殊地形ステップ

プレイヤーは特殊地形カードに示されるように特殊地形を配置する。

代替特殊地形ルール

プレイヤーがバトルプランカードを持っていない場合、または自分のコレクションの中から別の特殊地形を使用したい場合は、代わりに下記のルールを用いて戦場の特殊地形を設置することが可能である：

1. プレイヤーの１人が、戦場の特殊地形を任意の配置で設定する。
2. 戦場の各区域には、２個以上の特殊地形が配置されていなければならない。
3. 特殊地形の配置は、他のバトルカードを引く前にすべて行うこと。

ステップ２－初期配置ステップ

ファイターの開始位置は、初期配置マップによって決定される。各初期配置カードには、以下の３個の刻印が２セット記されている：**短剣**（）、**防盾**（）、**大槌**（）。セットのうちの１個は赤、もう１個は青で印刷されている。これらの刻印は**初期配置地点**と呼ばれる。

初期配置マップには、特殊地形マップと同様に**方角マーク**（）が表示されている。初期配置マップの向きは、特殊地形マップと同じ方向である。代替特殊地形ルールを使用する場合、特殊地形を配置しなかったプレイヤーが、戦場での初期配置マップの向きを決定する。

初期配置マップの方向が決まった後、プレイヤー間でロールオフを行い、勝者がどちらのプレイヤーが「赤」で、どちらのプレイヤーが「青」かを決定する。

次に攻撃側が「短剣」を配置し、続いて防衛側が「短剣」を配置する。続けて、両プレイヤーは同じ順番でそれぞれの「防盾」バトルグループを配置し、最後に、再び同じ順番でそれぞれの「大鎚」バトルグループを配置する。

バトルグループを配置する際、そのバトルグループ内のすべてのファイターは、対応する色の初期配置地点から水平方向に 3mv 以内に全体が収まるように配置されなければならない。ファイターは戦場の地面（3 ページ）もしくは足場（16 ページ）に配置される必要がある。

予備戦力バトルグループ

バトルグループに対応する初期配置地点に「**第２ラウンド**」「**第３ラウンド**」と記されていた場合、それらのバトルグループは戦闘開始時には**予備戦力**におり、バトル中に戦場に到着する。予備戦力バトルグループのファイターは、バトル開始前には戦場に配置せず、戦場の脇に置いておく。

ステップ３－勝利条件ステップ

勝利条件には、プレイヤーがバトルで勝利を収めるために何をしなければならないのか、またバトルがどれくらい続くのかが詳述されている。勝利条件の中に、バトル開始前にプレイヤーがすべきこと、例えば作戦目標マーカーや財宝トークンを配置することなどが指示されている場合、それらの手順はこのステップで行われる。

ステップ４－特殊状況ステップ

特殊状況には、そのバトルに適用されるスペシャルルールが記載されている。特殊状況の記述に、バトル開始前にプレイヤーがすべきことが指示されている場合、それらの手順はこのステップで行われる。

バトル開始

この４つのステップを経て、いよいよ戦いの火蓋が切られる！

バトルの進行

ウォークライのバトルは、**バトルラウンド**と呼ばれるラウンドの繰り返しで進行する。各バトルラウンドは、**先制フェイズ**、**予備戦力フェイズ**、**戦闘フェイズ**の３つのフェイズに分かれている。あるバトルラウンド中、すべてのフェイズが完了したら、新たなバトルラウンドが開始される。勝利条件は、何回目のバトルラウンドの終了後にバトルが終了し、勝敗が決まるかを決定する。

バトルラウンドの手順

1. 先制フェイズ

そのバトルラウンド中、どちらのプレイヤーが**先制権**を持っているかを決め、その後、各プレイヤーは自軍の**ワイルドダイス**の使用方法を選択する。

2. 予備戦力フェイズ

第２バトルラウンド以降、戦場に到着する**予備戦力**ファイターがいれば、それらのファイターはこのフェイズに到着する。

3. 戦闘フェイズ

プレイヤーは交互に、自軍ウォーバンドのファイターに**命令**を行う。

先制フェイズ

先制フェイズ開始時、各プレイヤーはそれぞれダイスを６個ロールする。これらのダイスは「**先制ダイス**」である。先制ダイスをロールした後、各プレイヤーは互いに「**シングル**」のダイスの数を数える。シングルダイス（シングル）とは、自身がロールした先制ダイスの中で、他のダイスの出目と一致していないダイスのことである。

シングルの個数が最も多いプレイヤーが**先制権**を獲得する。同数で並んだ場合はプレイヤー間でロールオフを行うこと。そのロールオフの勝者が先制権を獲得する。

シングルダイス以外のダイスは**アビリティダイス**と呼ばれ、戦闘フェイズ（7 ページ）中に**アビリティ**を発動させるために使用できる。アビリティダイスのうち、２個のダイス間で出目が一致しているものは［**ダブル**］と呼ぶ。アビリティダイスのうち、３個のダイス間で出目が一致しているものは［**トリプル**］と呼ぶ。アビリティダイスのうち、４個のダイス間で出目が一致しているものは［**クアッド**］と呼ぶ。

各バトルラウンド開始時に、前のバトルラウンドで使用しなかったシングルダイスとアビリティダイスはすべて破棄される。

ワイルドダイス

先制権の決定が完了したら、各プレイヤーは**ワイルドダイス**として知られる追加ダイスをそれぞれ１個獲得する。ワイルドダイスは、先制フェイズ中、自軍のシングルダイスもしくはアビリティダイスにダイスを追加するために使用できる。

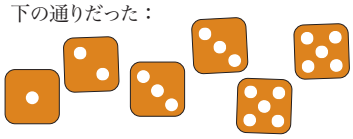
まず、先制権を持つプレイヤーが、自軍のワイルドダイスをどのように使用するか（しないか）を宣言する。次に、先制権を持たないプレイヤーが自軍のワイルドダイスの使い方を宣言する。

ワイルドダイスは、下記のいずれかに使用できる：

- ワイルドダイスを１個使用して、自軍のシングルダイスの個数を +1 する。この場合、ワイルドダイスの出目は参照されない。プレイヤーは、任意の個数のワイルドダイスをこの方法で使用でき、バトルラウンド終了時これらのワイルドダイスは破棄される。
- ワイルドダイスを１個使用して、シングルダイス１個を［**ダブル**］に、［**ダブル**］１個を［**トリプル**］に、［**トリプル**］１個を［**クアッド**］のアビリティダイスに変更できる。この場合、ワイルドダイス

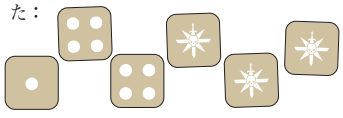
先制フェイズの例

第２バトルラウンドが始まった。双方のプレイヤーは、先制フェイズの開始時にそれぞれ６個の先制ダイスをロールする。プレイヤー A のロール結果は以下の通りだった：



プレイヤー A はシングルダイス２個、出目３の［**ダブル**］１個、出目５の［**ダブル**］１個を有することになる。

プレイヤー B のロール結果は以下の通りだった：



プレイヤー B はシングルダイス１個、出目４の［**ダブル**］１個、出目６の［**トリプル**］１個を有することになる。先制権を獲得したのはプレイヤー A だ。よって、プレイヤー A が先にワイルドダイスの使用法を宣言する。プレイヤー A はワイルドダイスを１個保有しており、このダイスを自身の出目５の［**ダブル**］を［**トリプル**］に変更するために使うことにした。プレイヤー A は、出目５のダイス２個の横に、５の目を上にしたダイスを１個追加する（黒色のダイス）。

次はプレイヤー B の番だ。プレイヤー B は、前のバトルラウンドでワイルドダイスを使わなかった。よって、ワイルドダイスを２個保有している。プレイヤー B は、１個目のワイルドダイスを自身の出目６の［**トリプル**］を［**クアッド**］に変更するために使うことにした。最高出目のクアッドだ！次に、２個目のワイルドダイスをシングルダイスを +1 個するために使うことにした。

この結果、プレイヤー A とプレイヤー B は、同じ個数のシングルダイスを有することになった。よって、プレイヤー B が先制権を奪取する可能性が生まれた。２人はロールオフを行い、そして、プレイヤー B の賭けは報われた！　ロールオフの勝者となったプレイヤー B は先制権を獲得し、続く戦闘フェイズで先攻することを選択した。

の出目は、ワイルドダイスが追加されたシングルダイスの出目、あるいはアビリティダイスの出目と同じものになる。シングルダイス 1 個、あるいはアビリティダイス 1 組に対し、複数のワイルドダイスを追加することはできない（例えば、［**ダブル**］を［**クアッド**］に変更することはできない）。このようにして使用されたワイルドダイスで、バトルラウンド終了時まで残ったものは、他のアビリティダイスと同様に破棄される。

- ワイルドダイスは、後のバトルラウンドで使用するために持ち続けておくこともできる。持ち続けておくことを選択した場合、ワイルドダイスを脇へ配置しておこう。次のバトルラウンドにおいて、そのバトルラウンドで獲得したワイルドダイスに加えて、保存していたワイルドダイスを使用することができる。ワイルドダイスは複数回持ち越すことができ、一度に複数のワイルドダイスを持ち越すことも可能だ（例えば、最終バトルラウンドまでワイルダイスを保存しておいて、一度に全部使うことだってできる！）。

先制権奪取

双方のプレイヤーがこのバトルラウンドで使用するワイルドダイスの宣言を完了したら、各プレイヤーのシングルダイスの個数を再度数える。この時点で、先制権を得なかった側のプレイヤーのシングルダイスの個数が先制権を得た側のシングルダイスの個数を上回っていたならば、先制権は、この時点でシングルダイスの個数がより多い方のプレイヤーに移動する。この時点で各プレイヤーのシングルダイスの個数が同数になった場合（最初の先制ロールでは同数でなかった場合のみ）は、プレイヤー間でロールオフを行うこと。このロールオフの勝者が先制権を獲得する。

予備戦力フェイズ

予備戦力フェイズは、第 2 バトルラウンド以降のバトルラウンドで行われる。予備戦力フェイズ中、予備戦力バトルグループのファイターを戦場に配置することができる。どの予備戦力バトルグループが、どのバトルラウンドのタイミングで戦場に到着するかは初期配置マップに記されている：「第 2 ラウンド」と記載されていれば、そのバトルグループは第 2 バトルラウンドの予備戦力フェイズに、「第 3 ラウンド」と記載されていれば、そのバトルグループは第 3 バトルラウンドの予備戦力フェイズに戦場に到着する。

各プレイヤーは、先制権を持つプレイヤーから先に、そのバトルラウンドに戦場に到着するあらゆるバトルグループのファイターを戦場に配置する。その際は、各バトルグループに対応する初期配置地点から水平方向に 3mv 以内に全体が収まるように各ファイターを配置すること。

初期配置マップの中には、予備戦力用の初期配置地点が戦場の外に設定されているものもある。そのような場合は、その初期配置地点の横に**初期配置ライン**が記されている。初期配置ラインの印は、戦場端の半分、あるいは戦場端と同一の長さを持つ。初期配置地点に初期配置ラインがある場合、そのバトルグループのファイターは戦場端のマークされた部分から、水平方向に 3mv 以内に全体が収まるように配置されなければならない。

1 つの予備戦力バトルグループに属するすべてのファイターを戦場に配置することが不可能である場合（例えば、敵ファイターの位置取りにより配置が行えない場合）は、そのバトルグループの各ファイターは、自軍側の対応する初期配置地点（戦場内にある場合）もしくは初期配置ラインに可能な限り近くなるように、1 体ずつ配置されなければならない。

戦闘フェイズ

戦闘フェイズ中、プレイヤーは交互に自軍側ファイターに**命令**を行う。どちらのプレイヤーが先に手番を行うかは、先制権を持つプレイヤーが決定すること。

手番となったプレイヤーは、自軍ウォーバンド内のファイターを 1 体選択し、そのファイターに命令を行うことを宣言する。これは、そのファイターへの**命令**と呼ばれる。プレイヤーは、自軍ウォーバンド内にまだ命令を行っていないファイターがいる場合、命令を行うファイターを必ず 1 体選択しなければならない。同じフェイズ中、すでに命令を終えたファイターに再度命令を行うことはできない。ファイターを選択できない場合（例えば、自軍ウォーバンド内のすべてのファイターが命令を終えている場合）、プレイヤーは**パス**を宣言しなければならない。一方のプレイヤーが命令を解決するかパスを宣言したら、次に、対戦相手のプレイヤーがファイター 1 体に命令を行うか、パスを宣言する。各プレイヤーは、双方のプレイヤーが連続してパスを宣言するまで、交互に手番を担当し、自軍のファイターに命令を行う。**アクション**

プレイヤーがファイターに命令を行うことを選択したら、そのファイターは、下記のリスト中の**アクション**を 2 つ行う。まず 1 つ目のアクションを実行し、そのアクションを解決してから 2 つ目のアクションを選択すること。プレイヤーが望むならば、ファイターは同一のアクションを 2 回続けて実行してもよい（例えば、移動アクションの後に続けて移動アクションを行うなど）。

- 移動アクション（8 ページ）
- 攻撃アクション（12 ページ）
- 離脱アクション（13 ページ）
- 待機アクション（13 ページ）

追加アクション

特定のルールによって、ファイターは**追加アクション**を行える。例えば、アビリティ『大暴れ』（14 ページ）では、ファイターは追加の移動アクションを 1 回、および追加の攻撃アクションを 1 回行うことができる。

ファイターは 2 回のアクションに加えて、任意の数の追加アクションを実行できる。

アビリティ

ファイターは 2 回のアクションに加えて、1 個の**アビリティ**を発動できる。アビリティは、命令中のファイターが 1 つ目のアクションを実行する前、または、1 つ目もしくは 2 つ目のアクションを実行した直後に発動可能である。アビリティについては 14 ページを参照。

リアクション

最後に、ファイターは敵ファイターの命令中に、攻撃の反撃や身を隠したりするような**リアクション**を実行できる。リアクションについては 15 ページを参照。

バトルの終了

勝利条件は、何回目のバトルラウンドの終了後にバトルが終了し、どちらのプレイヤーが勝者であるかを決定する。バトル終了時のタイミングで、どちらのプレイヤーも勝利条件に記された内容を達成していない場合、バトルは**引き分け**となり、どちらのプレイヤーも勝利を収めていないことになる。

移動アクション

ファイターは、**移動アクション**を実行することで戦場における自身の位置を変更することができる。各ファイターには、**プロフィール**に表示される**【移動力】**があり、【移動力】は 1 回の移動アクションでファイターが移動できる最大距離を mv で表している。

ファイターが移動アクションを実行する際：**通常移動**、**跳躍**、**登攀**、**飛行**の 4 種類の移動を行うことができる。ファイターは、1 回の移動アクションの実行中、移動距離の合計が自身の【移動力】を超えない限り、これらの移動手段を任意の組み合わせで使用できる。

ファイターが戦場を移動する際、移動アクション終了時にファイターのどの部分も、開始位置からそのファイターの【移動力】と等しい mv 以上に離れていなければ、任意に向きを変えることが可能である。

移動アクションを行う際には、下記の一般的な制限に従わなくてはならない：

- ファイターは他のファイターを通り抜けて移動することはできない。
- ファイターは特殊地形のいかなる部分も通り抜けられない。
- ファイターは、それがいかなる部分であれ、自身の一部が戦場の端の外に出るような移動を行ってはならない。
- ファイターは敵ファイターの 1mv 以内にいる場合、移動アクションを実行できない。敵から離れる移動を行いたい場合は、代わりに**離脱アクション**を実行する必要がある（13 ページ）。

通常移動

移動アクション中、自身のベースの中心点が戦場の地面、もしくは足場上（16 ページ）にある場合、ファイターは通常移動を行える。ファイターが通常移動を行う際は、**低い地形**の乗り越える場合（16 ページ）を除き、そのファイターのベースの中心点が常に戦場の地面、または足場の表面に接地していなければならない。

跳躍

移動アクション中、ファイターは**跳躍**を行うことができる。跳躍を行うファイターは、水平方向への高度を変更しない直線的な移動、あるいはより低い高度への移動（垂直方向の移動距離は無制限）により、空中を（地面や足場を離れて）移動することが可能である。

ファイターが跳躍を行う際、水平方向への高度を変更しない移動で移動した距離は、通常通り、その移動アクションにおけるそのファイターの移動距離に算入され、【移動力】を消費する。より低い高度に移動した際の垂直方向の移動距離は、その移動アクションにおけるそのファイターの移動距離には算入しない。ただし、ファイターが跳躍中に垂直方向に 2mv 以上降下した場合、そのファイターは移動アクション終了時に**落下ダメージ**（9 ページ）を受ける。

ファイターの移動が空中で終了した場合は、その場所からただちに、そのファイターのベースが特殊地形の一部の上に乗るか、特殊地形の一部に触れるか、戦場の地面に達するまで、そのファイターを垂直方向に降下させること。この場合も、垂直方向に 2mv 以上降下したファイターは**落下ダメージ**（9 ページ）を受ける。

登攀

移動アクション中、ファイターが**障害物**（16 ページ）であると定義されている特殊地形の一部に接触している場合、そのファイターは**登攀**を開始することが可能である。登攀の際、ファイターは垂直方向に空中を上り下り、および水平方向に移動できるが、常に障害物の ½mv 以内にいなければならない。登攀を開始したファイターは、ベースの中心点が戦場の地面の上か足場上に乗る、または跳躍もしくは飛行を実行するまで、登攀を行っている状態とみなされる。ファイターは登攀中に移動アクションを終了できるが、命令終了時にまだ登攀中である場合、そのファイターは**落下**（9 ページ）する。

騎乗の刻印（ ）を持つファイターは、**階段の上り下り**（17 ページ）を除いて、登攀を行えない。

飛行

飛行の刻印（）を持つファイターは、移動アクションの一部として**飛行**することが可能である。飛行を行うファイターは、空中を（地面や足場から離れて）垂直方向および水平方向に移動できる。その際、水平方向への移動距離は、通常通り、その移動アクションにおけるそのファイターの移動距離に算入され、【移動力】を消費するが、垂直方向の移動距離は、その移動アクションにおけるそのファイターの移動距離には算入しない。効果的に飛行することで、ファイターは特殊地形や他のファイターを通り越えることができる。

飛行を開始したファイターは、ベースの中心点が戦場の地面の上か足場上に乗るまで、飛行を行っている状態とみなされる。ファイターは、飛行を行った状態で移動アクションを完了することはできない。

マイアフォーク・アウトキャスト（バイルウッド・ウェポン装備）

落下

いくつかの状況下において、ファイターは**落下**することがある。第一に、ベースの中心点が戦場の地面上、あるいは足場上にない状態で移動をアクションを完了したファイターは、登攀を行っていない限り、落下したものとみなされる。

第二に、**命令終了時**にまだ登攀中であるファイターは、落下したものとみなされる。

最後に、足場の端の近くで攻撃を受けたファイターは、その結果として落下することがある（16 ページ）。

ファイターが落下したら、対戦相手のプレイヤーが、落下したファイターの水平方向に 2mv 以内にあり、かつ落下したファイターの落下前の位置より低い高度にある、足場上、あるいは戦場の地面上の 1 地点を選択すること。落下したファイターは、ベースの中心点がその地点と重なるように配置される。

落下地点を選択するプレイヤーは、ファイターが他のファイターの上に配置されることになるような地点や、他のファイターや特殊地形を通り抜けなければ落下地点に到達しないような地点を選択してはならない。適切な落下地点を選択することが不可能で、かつ、落下することになるファイターのベースの中心点が足場上にあるならば、そのファイターはその位置に留まる。落下することになるファイターのベースの中心点が足場上にないのであれば、そのファイターはただちに**戦闘不能**（13 ページ）になる。

落下したファイターが、落下後、落下前の位置より 2mv 以上低い高度にいる場合、そのファイターは落下ダメージを受ける。

落下ダメージ

ファイターが**落下ダメージ**を受けた際は、ダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 1 である場合、落下したファイターは 3 ポイントのダメージを受ける（13 ページ）。ロール結果が 2-3 である場合、落下したファイターは 1 ポイントのダメージを受ける。ロール結果が 4+ である場合、落下したファイターには何も起こらない。

禁止された移動

ファイターが行おうとする移動が移動アクションに関する制限を 1 つでも破るものであった場合、その移動は**禁止された移動**と呼ばれる。例えば、ファイターが跳躍を行い、他のファイターを通り抜けるような垂直方向への降下を行った場合、その移動は禁止された移動となる。

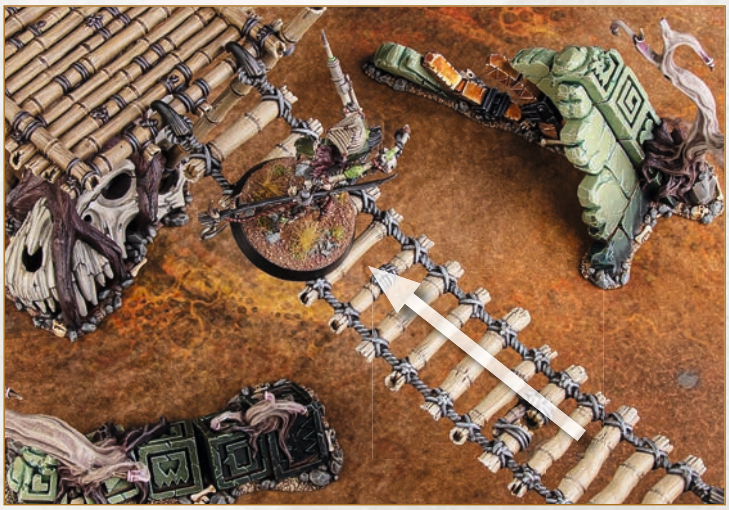
ファイターは、禁止された移動を行うことはできない。移動アクションの実行中に禁止された移動が発生したら、移動アクションを実行しているファイターを移動開始前の地点に戻し、異なる方向への移動を行わせること。

なお、プレイヤーはあらゆる距離を任意のタイミングで測定できることを忘れないようにしよう。すなわち、プレイヤーは、その移動が禁止された移動にならないよう、あらかじめ移動アクションの内容を計画することが可能だ。

ルイネイター・アルファ（ウォーバイデント装備）

このファイターは 1 個目のアクションで敵ファイターの頭上を通過する劇的な跳躍を行い、2 個目のアクションで攻撃を加える準備を整えた。

跳躍を行う際、水平方向の移動距離のみがファイターの移動できる総合距離に計上される。しかし、このファイターは跳躍後、垂直方向に 2mv 落下した。よって、このファイターはまず落下ダメージを受ける。



このファイターのベースの端は、足場の端の外にはみ出しているが、この移動は禁止された移動ではない。移動中、ファイターのベースの中心点が常に足場上にあったからである。このルールにより、より大きなベースを持つファイターも空中通路や小さな足場を活用することができる。

ファイターは 1 回の移動アクション中に通常移動、跳躍、登攀、さらには飛行することも可能なため、プレイヤーはファイターの動きに工夫を凝らすことができる。このファイターは木の幹を上り、跳躍して右の足場に飛び移ったようだ。

ファイターが飛行を行う際、水平方向の移動距離のみがファイターの移動できる総合距離に計上される。これにより、飛行中のファイターは介在する特殊地形や他のファイターを軽々と飛び越えることが可能だ。

自軍側ファイターの 1 体が足場上の敵ファイターに届かなくても、攻撃できる場合がある。この例では、ロットマイア・クリードのファイターが足場の端を塞いでいるので、ホーン・オヴ・ハシュットは最初のアクションで木を登攀しアクションを終える、アクション終了時そのファイターはまだ登攀中の状態にある。次に、2 回目のアクションで腐れ沼の盟約団のファイターを攻撃する。命令終了時、ホーン・オヴ・ハシュットのファイターは登攀中のため「落下」するが、少なくとも敵に一撃を加えることができたようだ！

木のような複雑な表面を持つ障害物でも、登攀の測定は簡単だ。ファイターが空中を移動するとき、登攀中の障害物の ½mv 以内に留まる必要があるという制限があるだけで、ファイターが登っている障害物の表面の隅々まで測定する必要はない。

攻撃アクション

すべてのファイターは、プロフィールに記されている 1 つ以上の**武器**を携帯しており、それを用いて**攻撃アクション**を行う。各武器には 4 つの能力値がある：**【射程】**、**【攻撃回数】**、**【攻撃力】**、**【ダメージ量】**。

ファイターが攻撃アクションを行う際、攻撃アクションの能力値は、その攻撃アクションに使用される武器によって決定される（例えば、攻撃アクションの【攻撃力】は、使用される武器の【攻撃力】と一致する）。

ファイターが攻撃アクションを実行する際は、下記の手順を解決すること：

1. 武器と攻撃対象の選択

使用するファイターの武器を 1 つ選択し、射線が通っており、攻撃アクションの射程内にいる**攻撃対象**の敵ファイターを 1 体選択せよ。

攻撃アクションを実行するファイターの 1mv 以内に敵が 1 体以上いる場合、それらの敵ファイターのうち 1 体を攻撃対象として選択しなければならない。攻撃アクションを実行するファイターの 1mv 以内に敵ファイターが 1 体もいない場合、プレイヤーは使用する武器の【射程】以内にいる任意の敵ファイターを攻撃対象に選択できる。

最後に、攻撃対象となる敵ファイターの 1mv 以内に、攻撃アクションを実行する側の味方ファイターがいる場合、射撃攻撃アクション（右参照）を実行することはできない。何故なら、味方ファイターに当たってしまうリスクが大きすぎるからだ！

射程

攻撃アクションの射程は、使用される武器の能力値に示される**【射程】**（単位は mv）に等しい。例えば、使用する武器の【射程】が 3 の場合、攻撃を実行するファイターの 3mv 以内にいる敵ファイターがその攻撃アクションの攻撃対象となる。

一部の武器の【射程】には、最小射程と最大射程が記されている。つまり、その武器による攻撃アクションは、攻撃を実行するファイターから一定の範囲内にいるファイターを攻撃対象にすることができないことを意味する。例えば、使用している武器の【射程】が 6-20 の場合、攻撃アクションは 20mv 以内にいるファイターを攻撃対象に選択できるが、6mv 以内にいるファイターは攻撃対象に選択できない。

接近戦攻撃アクション vs 射撃攻撃アクション

攻撃アクションには、2 種類の攻撃アクションがある。すなわち**接近戦攻撃アクション**と**射撃攻撃アクション**だ。攻撃アクションの種類は、使用されている武器の【射程】によって決定される。接近戦攻撃アクションとは、【射程】が 3 以下である武器で実行する攻撃アクションである。射撃攻撃アクションとは、【射程】が 3 より大きい武器で実行する攻撃アクションである。

武器に最小射程と最大射程の両方が記されている場合、接近戦攻撃アクションか射撃攻撃アクションかを判断する際には、最大射程が考慮される。

2. ヒットロール

使用している武器の**【攻撃回数】**に等しい数のダイスをロールする。これらの各ダイスロールは、それぞれ**ヒットロール**と呼ばれる。

次に、プレイヤーはどのダイスが**ミス**であり、どのダイスが**ヒット**（通常ヒット）であり、どのダイスが**クリティカルヒット**であるかを判定する必要がある。判定するためには、使用している武器の【攻撃力】と、その攻撃アクションの対象になっている敵ファイターの【耐久力】を比較し、下記の表を参照すること：

【攻撃力】vs【耐久力】	ミス	ヒット	クリティカルヒット
【攻撃力】が【耐久力】を**上回っている**	1-2	3-5	6
【攻撃力】が【耐久力】に**等しい**	1-3	4-5	6
【攻撃力】が【耐久力】を**下回っている**	1-4	5	6

3. ダメージの合計

武器の【**ダメージ量**】には２つの値がある（各値は「/」で区切られている）。これらの値によって、その攻撃アクションの対象となる敵ファイターに割り当てられるダメージの数が決定される。攻撃が１回**通常ヒット**するたびに、攻撃対象のファイターは【ダメージ量】の「/」の左側の値に等しいポイント数のダメージを受ける。攻撃が１回**クリティカルヒット**するたびに、攻撃対象のファイターは【ダメージ量】の「/」の右側の値に等しいポイント数のダメージを受ける。

例えば、【ダメージ量】1/3 である武器で通常ヒットが２回、クリティカルヒットが１回、ミスが１回出た場合、その攻撃アクションの対象であるファイターが受けるダメージの合計値は５（1+1+3+0）になる。

ダメージの解決

攻撃アクションのダメージが決定された後、そのダメージは攻撃対象であるファイターに割り振られる。ファイターは高所からの落下など、他の方法からもダメージを受ける可能性がある。ダメージは次のように割り振られる：

- ダメージは１ポイントずつ割り振られる。
- ファイターに割り振られたダメージのポイント数が、そのファイターの【**負傷限界値**】に等しくなった場合、そのファイターは**戦闘不能**になる。戦闘不能になったファイターは戦場から取り除くこと。
- 戦闘不能になったファイターは、それ以降、進行中のバトルに参加することはできない。すなわち、それらのファイターに命令を行うことはできず、また、それらのファイターはアクションの実行やアビリティの発動を行えない。
- ファイターが戦闘不能に陥った場合、その攻撃アクションから発生したダメージのうち、まだそのファイターに割り振られていないダメージはすべて破棄される。

離脱アクション

敵ファイターの 1mv 以内にいるファイターは、**離脱アクション**を行って敵から離れることができる。離脱アクションを実行した場合、そのファイターは任意の方向に 3mv 通常移動（8 ページ）を行うことができるが、その移動をいかなる敵ファイターからも 1mv より遠く離れた位置で完了しなければならない。そうすることが不可能である場合は、そのファイターは離脱アクションを実行できず、他のアクションを選択する必要がある。

離脱アクションと移動アクション

離脱アクションの実行によりファイターは異なる位置に移動するが、この位置の変更は、いかなる状況においても移動アクションとはみなされない。これは、移動アクションに影響するアビリティやルールが離脱アクションには影響しないことを意味している。それに加えて、ファイターは、離脱アクションの途中に跳躍や登攀、飛行を行うことはできない。

待機アクション

待機アクションには２種類の使用方法がある。ファイターが自身の命令の最後のアクションとして待機アクションを実行したならば、そのファイターのその命令は終了する。ファイターがするべきこと、行えることがそれ以上なくなってしまった場合（例えば、【射程】内に攻撃対象がおらず、移動を行うことも望まない場合）は、待機アクションをこのように使用できる。

一方で、ファイターが自身の命令の１つ目のアクションとして待機アクションを実行した場合は、そのファイターは**待機状態**になる。そのファイターの横に**待機トークン**（19 ページ）を置き、ファイターが待機状態であることを表示すること。ファイターがこの方法で待機アクションを実行した場合、そのファイターの命令は終了するが、そのファイターには、その戦闘フェイズ中、後ほど再び命令を行うことができる。２回目の命令を受ける際、このファイターはアクションを１回のみ実行できる。

待機アクションとアビリティ

待機アクションを使用したファイターに同一の戦闘フェイズ中２回目の命令を行う場合、そのファイターは、たとえ最初の命令時にアビリティを発動していたとしても、２回目の命令中にアビリティを１個発動できる。アビリティは、命令中のファイターのアクション前後に発動できる。ルールあるいはアビリティに「このファイターの命令中」と書かれている場合、この文言は、そのファイターが現在行っている命令のみを指す。

アビリティ

すべてのファイターは、プロフィールの刻印（23 ページ）によって決定される 1 つ以上の**アビリティ**を利用できる。操作プレイヤーがアビリティの発動条件を満たしたアビリティダイスを持っている場合、ファイターは自身の命令中、アビリティを 1 個発動できる。アビリティは、命令中のファイターが 1 つ目のアクションを実行する前、あるいは、1 つ目もしくは 2 つ目のアクションを実行した直後に発動可能である。

各陣営には固有のアビリティがある。それに加えて、あらゆるウォーバンドのファイターが発動可能な**共通アビリティ**が 5 つある（下表参照）。各アビリティを発動するには、［**ダブル**］、［**トリプル**］、［**クアッド**］のいずれかが必要だ（6 ページの『先制フェイズ』参照）。

ファイターがアビリティを発動したら、そのアビリティに使用したアビリティダイスは消費され、破棄される。なお、［**トリプル**］ダイスを使用して［**ダブル**］が条件のアビリティを発動することや、［**クアッド**］ダイスを使用して［**トリプル**］や［**ダブル**］が条件のアビリティを発動することは可能だが、そうした場合、その組のアビリティダイスはすべて破棄される。

アビリティの発動出目

ルールがアビリティの**発動出目**について言及している場合、これはアビリティを発動するためにプレイヤーが使用したアビリティダイスの出目のことである。例えば、プレイヤーが出目 5 の［**ダブル**］ダイス（出目 5 のアビリティダイス 2 個からなる一組）を有している場合、それを使用して発動されたアビリティの発動出目は 5 になる。

刻印

アビリティの多くは、特定の刻印を持つファイターにしか発動できないものもある。この場合、発動に必要な刻印はアビリティ表のアビリティの左側に表示される。例えば、アビリティ『威厳』（下記参照）は、**リーダー**の刻印（✵）を持つファイターしか発動できない。各ファイターが持つ刻印は、それぞれのプロフィール（2 ページ）に表示されている。

共通アビリティ	
	［**ダブル**］**疾走：**このファイターの命令終了時まで、このファイターは【移動力】に +1 の修正を受ける。
	［**ダブル**］**猛攻：**このファイターの命令終了時まで、このファイターが行う接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】は +1 の修正を受ける。
	［**トリプル**］**休息：**このファイターが敵ファイターの 1mv 以内にいる場合、このファイターはこのアビリティを発動できない。このファイターは、このアビリティの発動出目に等しいポイント数のダメージを回復する。
✵	［**トリプル**］**威厳：**このファイターの 6mv 以内におり、かつ射線が通っており、なおかつこのバトルラウンド中にまだ命令を受けていない味方ファイターを 1 体選択せよ。このファイターの命令終了後、その味方ファイターにただちに命令を行うことができる。
	［**クアッド**］**蹂躙：**このファイターは追加の移動アクションを 1 回行える。その後、このファイターは追加の攻撃アクションを 1 回行ってもよい。

ダークオース・サヴェイジャーの一行は、アンメイドとして知られる堕落した拷問者の野営地を蹂躙するために、オグロイド・ミュルミドンを口説き落としたようだ。

リアクション

リアクションとは、敵ファイターの命令中に行えるファイターの行動である。下記に示すように、どのファイターでも使用可能な**共通リアクション**が 3 つある。さらに、ファイターが有する刻印によっては他のリアクションにアクセスできる場合もある。

各リアクションには、ファイターがそのリアクションを発動できるタイミングが記述されている。また、そのタイミングに応じてファイターを操作しているプレイヤーは、そのファイターがリアクションを行うことを宣言しなければならない。ファイターがリアクションを発動するには、下記の条件を 1 個以上満たしていなければならない：

1. バトルラウンド中、そのファイターがまだ命令を実行していない。
2. そのファイターは命令を実行したが、待機状態（13 ページ）である。

敵ファイターのアクション 1 回につき、発動できるリアクションは 1 回までだ。ファイターがリアクションを発動するたび、そのファイターは、そのバトルラウンド中で実行できるアクションの回数が 1 回減少する。バトルラウンド中、ファイターがまだ命令を実行していない場合、そのファイターは最大 2 回のリアクションを発動することが可能である。リアクションを 1 回発動した場合、そのバトルラウンド中のより遅いタイミングで命令を実行する際、そのファイターはアクションを 1 回しか行えず、待機アクションを実行して待機状態を開始することはできない。リアクションを 2 回発動した場合、すでに命令を実行したファイターとしてみなされ、そのバトルラウンド中に命令を実行することはできなくなる。

ファイターが待機状態である場合、そのファイターはリアクションを発動できるが、リアクションを行った場合、そのバトルラウンド中のより遅いタイミングでに 2 度目の命令を実行することはできなくなる。

共通リアクション

反撃：ファイターが接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された後、ヒットロールが実行される直前のタイミングで、ファイターはこのリアクションを発動できる。その攻撃アクションのヒットロールがミスするごとに、攻撃側ファイターは 1 ポイントのダメージを受ける。そのヒットロール結果で 1 が出るごとに、攻撃側ファイターは（1 ポイントではなく）2 ポイントのダメージを受ける。

身を伏せる：ファイターが射撃攻撃アクションの攻撃対象に選択された後、ヒットロールが実行される直前のタイミングの、遮蔽状態（17 ページ）のファイターはこのリアクションを発動できる。ヒットロールが実行された後、クリティカルヒット 1 個につきダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 4+ であった場合、そのクリティカルヒットは代わりにヒットになる。**騎乗**の刻印（ ）を持つファイターはこのリアクションを発動できない。

追撃：ファイターは、自身の 1mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターが離脱アクションを実行する際、その敵ファイターが離れる前にこのリアクションを発動できる。ダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 4+ である場合、その敵ファイターは D6 ポイントのダメージを受ける。

特殊地形

あらゆる『ウォークライ』のバトルには、1 つ以上の**特殊地形**が配置されている。移動アクション（8 ページ）を実行する際、ファイターは特殊地形とさまざまな方法で影響し合うことになる。このセクションでは、ファイターが特殊地形から受けるその他の影響、および、様々なタイプの特殊地形を解説する。

特殊地形は、このセクションで紹介されているように、複数のタイプの地形で構成されることもあることに注意する必要があるだろう。例えば、廃墟となった建物の場合、その壁は**障害物**と扱われ、上の階には**足場**があり、また中には**ドア**が設置されているかもしれない。そして、建物の周りにある瓦礫は**低い地形**とみなされるだろう。

障害物

最も一般的な地形のタイプは**障害物**である。ファイターの水平方向への移動を妨げ、かつ戦場の地面、もしくは足場の表面（足場上に設置されている場合）から 1mv より高く突き出しているあらゆる特殊地形（および特殊地形の一部分）は障害物である。壁は障害物の一例と言えるだろう。

低い地形

特殊地形の一部が、戦場の地面、もしくは足場の表面から 1mv 未満しか突き出していないものは、**低い地形**と呼ばれる。ファイターが通常移動を行う際、ペナルティなしで低い地形を乗り越えることができる。これは、そのような条件に適合する特殊地形の一部を乗り越える際、移動した垂直方向の距離はその移動アクションにおけるそのファイターの移動距離には算入されず、【移動力】を消費しないことを意味する。また、低い地形は、それが配置される戦場の地面や足場の一部として扱われる。

足場

特殊地形のもう 1 つの一般的なタイプは**足場**である。足場とは、1mv × 1mv 以上の表面積を持つ、特殊地形上の水平かつ平坦な面のことである。

特殊地形からの落下

開放状態である足場の端（壁などの障害物で塞がれていない端）の 0.5mv 以内にいるファイターが攻撃アクションの対象になった場合、攻撃を受けるファイターを操作するプレイヤーは、その攻撃アクションが解決された後のタイミングで**落下テスト**を行わなければならない。

ファイターの落下テストを行うには、ダイスを 1 個ロールせよ。ロール結果が 1 である場合、ファイターは**落下**する（9 ページ）。**飛行**の刻印（）を持つファイターは、このルールの影響を受けない。

節くれ森の荒野には、粉々に壊された廃墟や古い野営地の残骸が点在しており、複雑に入り組んだ戦場と化す。

危険な地形
棘の付いた壁や柵（あばら骨が飛び出しているものも含まれる）は、**危険な**地形である。危険な地形は障害物として扱われるが、ファイターがそれを登攀し始めた際、まずそのファイターはD6 ポイントのダメージを受ける。さらに、落下（9 ページ）後にファイターを配置する際、危険な地形の 1mv 以内に配置される場合、そのファイターはD6 ポイントのダメージを受ける。

登攀不可能な地形
特殊地形のもう 1 つの種類は、**登攀不可能な地形**である。特殊地形の次の部分は登攀不可能な地形である。

- 彫像
- 火鉢
- 木の枝や葉
- 噴水

登攀不可能な地形は障害物として扱われるが、以下の例外がある：ファイターは登攀不可能な地形に登攀したり、登攀不可能な地形の上に移動することはできない。ファイターが登攀不可能な地形の上でアクションを終了した場合、まず**落下ダメージ**を受け、その後**落下**する。

階段と梯子
階段と梯子**は障害物として扱われるが、次の例外が適用される：**

- ファイターは、階段あるいは梯子を登攀している状態で命令を終了しても**落下したものとはみなされず**、階段あるいは梯子の途中に留まることができる（ファイターの現在位置にそのファイターのミニチュアを置くことができない場合は、現在位置を別紙に記録しておくこと）。

- 階段あるいは梯子の途中で命令を終了したファイターが攻撃アクションの対象になった場合、攻撃対象のファイターは、攻撃アクションの解決が完了した後で**落下テスト**を行わなくてはならない。

- **騎乗**の刻印（）を持つファイターは階段を登攀することができる。

アーチウェイとドア
特殊地形には**アーチウェイ**や**ドア**が存在することがある。

移動アクション中、ファイターがアーチウェイまたはドアと定義された特殊地形の一部と接触した場合、そのファイターは移動アクションの一部として、それらを通り抜けるような通常移動を行うことができる（そのファイターのミニチュアやベースが物理的にそれらを通り抜けられないサイズであっても、また情景モデル上のドアが閉じられているなどして完全に塞がれていたとしても通り抜けられる）。これは、ファイターは特殊地形のいかなる部分も通り抜けて移動できないというルールに対する例外となる。

アーチウェイあるいはドアを通り抜けて移動する際は、まず、アーチウェイあるいはドアの開口部の水平方向の中央線上を直線的に通過するように距離の測定を行うこと。ファイターが、そのアーチウェイあるいはドアを完全に通過し、反対側に配置されるのに十分な【移動力】を有しているのであれば、そのファイターはそのアーチウェイあるいはドアを通り抜けて移動できる。

なお、アーチウェイやドアを通り抜けて移動するファイターは、移動に関する他のあらゆるルールに従わなければならない（例えば、他のファイターを通り抜けて移動することはできない）。

制限事項
以下の刻印を 1 つ以上持つファイターはアーチウェイを通り抜けられない：
- **モンスター**（）
- **騎乗**（）

以下の刻印を 1 つ以上持つファイターはドアを通り抜けられない：
- **モンスター**（）
- **騎乗**（）
- **ビースト**（）

独自の地形
君のコレクションの中に唯一無二の特殊地形がある場合、バトル開始前に、その特殊地形のどの部分が障害物であり、足場、登攀不可能なのかなどを対戦相手と話し合って決めておこう。

遮蔽状態
障害物や足場は、ファイターを攻撃から守ることができる。ファイターが攻撃アクションの対象となった場合、プレイヤーはまずファイターが**遮蔽状態**であるかどうかを判断する必要がある。ファイターが遮蔽状態である場合、その攻撃アクション中、そのファイターの【耐久力】は +1 の修正を受ける。

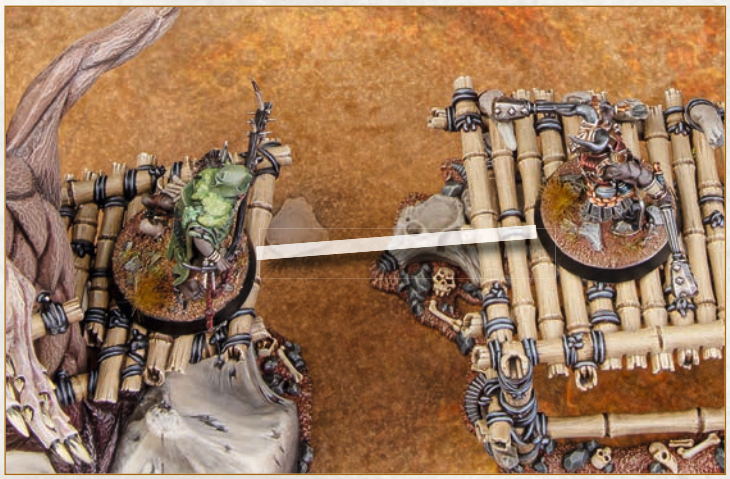
障害物
攻撃対象であるファイターが障害物によっ遮蔽状態であるかどうかを判断するには、各ファイターのベースの最も近い点の間に想像上の線を引く（ルール上、想像上の線の幅は 1mm とする）。想像上の線が**障害物**を通過する場合、攻撃対象のファイターは遮蔽状態にあるとみなされる。

ファイター同士が 1mv より遠く離れている場合、攻撃側ファイターの 0.5mv 以内にある障害物は、障害物とはみなされない（これは、より長射程の武器を装備しているファイターが、至近の障害物から身を乗り出したり、それらの隙間を縫ったりして射撃を行うさまを表現するためのルールである）。

足場
足場上に配置されているファイターが攻撃アクションの対象になった場合、攻撃アクションを行うファイターが対象のファイターよりも垂直方向に 2mv 以上離れていれば、攻撃対象のファイターは遮蔽状態であるとみなされる。

この２体のファイターは、お互いに遮蔽状態にある。何故なら、２体のベースの最も近い部分を結ぶ直線が、障害物である頭蓋骨を通過するためだ。

ここで重要なのは、この直線が単に障害物の上を通り抜けているのではなく、障害物の中を通り抜けていることにある。この２体のファイターは、互いのベースの最も近い部分の間に引かれた直線が障害物の上を通過するものの、障害物を通り抜けてはいないため、お互いに遮蔽状態にあるわけではない。



この例では、戦場の地面にいるファイターよりも垂直方向に 2mv 以上高い位置にいるため、足場上のファイターは遮蔽状態にある。

作戦目標と財宝トークン

勝利条件の中には、プレイヤーが 1 つ以上の**作戦目標**もしくは**財宝トークン**を配置しなければならないものがある。

作戦目標と財宝トークンは、戦場の地面またはそれらが配置された足場の一部として扱われる。つまり、ファイターはそれらの上を移動したり、上に立つことも可能だ。また、作戦目標や財宝を対象に含む距離の測定を行う際は、常にマーカー、あるいはトークンの中心からの距離を測定すること。これらのルールは、プレイヤーが戦場の特定の場所に配置するように求められる、他のすべてのマーカーやトークンにも適用される。

作戦目標の確保

バトルラウンド終了時、ある作戦目標マーカーの 3mv 以内にいる味方ファイターの数が、その作戦目標マーカーの 3mv 以内にいる敵ファイターの数を上回っているのであれば、プレイヤーはその作戦目標を**確保**する。あるプレイヤーがひとたび作戦目標を獲得したら、その作戦目標は、他のプレイヤーがその作戦目標を確保するまで、そのプレイヤーが確保し続けているものとみなされる。

財宝の運搬

移動アクションの実行途中の任意のタイミングで、ファイターが財宝トークンの 1mv 以内に移動したら、そのファイターの操作プレイヤーは、そのファイターがその財宝を拾い上げると宣言してもよい。宣言した場合、そのトークンを戦場から取り除くこと。そのファイターは、その財宝を運搬している状態になる。すでに財宝を運搬しているファイターは、さらなる財宝を拾い上げることはできない。**モンスター**の刻印（）あるいは**ビースト**の刻印（）を持つファイターは、財宝を拾い上げることはできない。

財宝を運搬している状態で移動アクションを開始したファイターは、その移動アクションの【移動力】に -2 の修正を受ける（最小値：3）。さらに、財宝を運搬している状態のファイターは、離脱アクションを実行できない。

財宝を落とす

財宝を運搬しているファイターは、アクション（83 ページ）を使用してその財宝を**落とす**ことができる。財宝を運搬しているファイターが戦闘不能になった場合は、そのファイターを戦場から取り除く前に、そのファイターは自動的にその財宝を落とす。どちらの場合も、そのファイターの操作プレイヤーが、そのファイターの水平方向に 1mv 以内、かつ、垂直方向に同高度かそのファイターより低い位置にあり、なおかつそのファイターから射線が通っている戦場の地面あるいは足場上の地点を 1 つ選択し、その地点に財宝トークンを配置すること。

その他のトークン

その他のトークンは、プレイヤーが戦闘の状況を把握するために用いられる。例えば、ファイターが受けているダメージを把握するために、ダメージトークンを使用することが可能である。戦場に配置されているこれらのトークンは、バトルに一切影響を与えることはない。

1. 命令トークン
2. アクション済トークン
3. 待機トークン
4. バトルグループ・トークン
5. 作戦目標マーカー
6. 財宝トークン
7. スペシャルトークン
8. ダメージトークン

同盟者、隷属者、モンスター

このセクションでは、バトルのために自軍のウォーバンドを選ぶ際、ウォーバンドに編入できる 3 つの特別なタイプのファイターについて詳しく紹介している。『ウォークライ』を未経験のプレイヤーは、このセクションのルールを使用する前に、まずバトルを何回か遊んでみることをお勧めする。

同盟者

同盟者は、自軍のウォーバンドに編入できる他の陣営の強力なファイターのことである。

下記の条件を満たしていれば、**ヒーロー**の刻印（）や**同盟者**の刻印を（）持つファイターを**同盟者**として自軍のウォーバンドに編入できる。

- 編入されるファイターの陣営刻印が、自軍のウォーバンドで選択した陣営刻印と異なる。

- 編入されるファイターの陣営刻印が、自軍のウォーバンドで選択した陣営刻印と同じ大同盟（25-26 ページ）に属している。

自軍のウォーバンドには、最大 2 体までの同盟者を編入可能である。また、同盟者が**ヒーロー**の刻印（）を持っている場合、それらの同盟者は自軍に編入できる**ヒーロー**の刻印（）を持つファイター最大 3 体までの制限にカウントされる。

同盟者は自軍ウォーバンドのリーダーになることはできない。したがって、自軍ウォーバンドに**ヒーロー**の刻印（）を持つ同盟者を編入する場合、自軍ウォーバンドのリーダーとなる**ヒーロー**の刻印（）を持つ、同盟者ではないファイターを少なくとも 1 体編入しなければならない。

同盟者とアビリティ

同盟者は、同盟者が属する刻印のアビリティを使用可能（所属する陣営のアビリティも含まれる）。

隷属者

隷属者は、自軍のウォーバンドの命令に従うように拘束できる、獣やその他の生物のことである。隷属者の陣営刻印が、自軍ウォーバンドの陣営刻印と同じ大同盟（25-26 ページ）に属している場合、**隷属者**の刻印（）を持つファイターを**隷属者**として自軍ウォーバンドに編入できる。

自軍のウォーバンドには、最大 3 体まで

での隷属者を編入可能である。

隷属者とアビリティ

隷属者は、隷属者が属する刻印のアビリティを使用可能（所属する陣営のアビリティも含まれる）。

モンスター

モンスターは、戦場を蹂躙する巨大な化け物である。

モンスターの陣営刻印が、自軍ウォーバンドの陣営刻印と同じ大同盟（25-26 ページ）に属している場合、**モンスター**の刻印（）を持つファイターを**モンスター**として自軍ウォーバンドに 1 体編入できる。

モンスターには、バトルの際に適用されるスペシャルルールがある：

ダメージ表

モンスターのプロフィールには、しばしば「*」と表示された能力値と、それに対応するダメージ表がある。これらの能力値の値は、ダメージ表に示されているように、モンスターに現在割り当てられているダメージの数に基づいている。

バトルグループ

自軍ウォーバンドにモンスターが編入されており、ファイターをバトルグループに分ける場合、モンスターは単独で 1 つのバトルグループに配置され、残りのファイターは 2 つのバトルグループに可能な限り均等に配置される。

初期配置

初期配置の際、モンスターはその大きさゆえに初期配置地点の 3mv 以内に全体が収まるようにではなく、初期配置地点の 3mv 以内に配置されればよい。

モンスターへの命令

バトルラウンドごとに、モンスターは命令を 1 回ではなく 3 回行うことができる。ただし、モンスターは命令ごとに、2 回ではなく 1 回のアクションしか行うことができず、またモンスターは 1 回の命令ごとに、アクションの前後に 1 個のアビリティを発動可能である。

モンスターが待機アクションを行った場合、そのモンスターへの命令はただちに終了する。モンスターは待機状態を開始するために待機アクションを使用することはできない。また、モンスターはリアクションを実行することができない。

モンスターの移動アクション

モンスターは他のファイターと同様、登攀と跳躍を行える。ただし、移動アクション終了時、モンスターのベースの全体が足場上あるいは戦場の地面上に完全に収まっていない場合、そのモンスターは落下する。モンスターが落下した場合は、対戦相手が指定した地点にそのモンスターのベースの一部が重なるように配置すること（ベースの中心が重なる必要はない）。

モンスターとアビリティ

モンスターが戦場に配置されている場合、モンスターおよび**ビースト**の刻印（）を持つファイターを除くあらゆるファイターは、**怪物狩りアビリティ**（右ページ参照）を使用できる。

モンスターはそれぞれ固有のアビリティ表を持っており、共通アビリティを使用することはできない。また、モンスターは**モンスター・アビリティ**（右ページ参照）を使用できる。

怪物狩りアビリティ

［ダブル］**捕縛の縄：**このファイターの 1mv 以内にいる敵モンスターを 1 体選択し、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せよ。ロール結果で 4+ が出るたび、以降バトル終了時まで、選択された敵モンスターの【移動力】は -1 の修正を受ける（最小値：3）。

［トリプル］**眼を狙え：**この命令中、このファイターが次に行う攻撃の対象が敵モンスターであり、その攻撃で 1 個以上のクリティカルヒットが出た場合、以降バトル終了時まで、その敵モンスターが行なう攻撃アクション【攻撃回数】は -1 の修正を受ける（最小値：1）。

［クアッド］**挑発：**このファイターの 6mv 以内におり、かつ射線が通っている敵モンスターを 1 体選択し、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せよ。ロール結果で 4+ が 1 個以上出た場合、そのバトルラウンドの終了時まで、もしくはこのファイターが戦闘不能になるまで、選択された敵モンスターが行なう攻撃アクションの対象は常にこのファイターでなければならない。

モンスター・アビリティ

［ダブル］**怪物の間合い：**このモンスターの命令終了時まで、このモンスターの攻撃アクションの【射程】を計測する際は、垂直方向の距離をカウントしない。

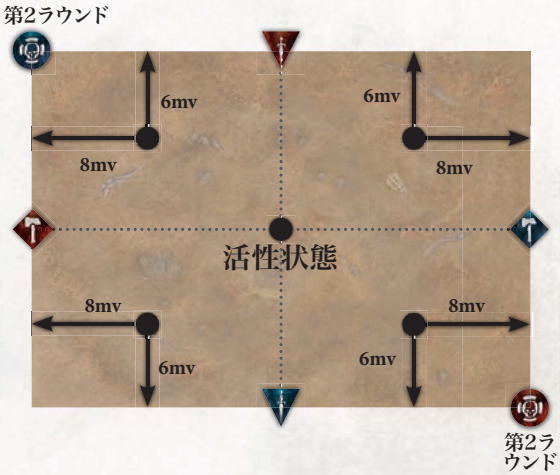
［トリプル］**引きずり回し：**このモンスターの 6mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを 1 体選択せよ。選択された敵ファイターを戦場から取り除き、このモンスターの 1mv 以内に再配置せよ。その後、このアビリティの発動出目に等しい個数のダイスをロールせよ。ロール結果で 4+ が出るたび、選択された敵ファイターは 3 ポイントのダメージを受ける。

［クアッド］**粉砕蹂躙：**このモンスターの 1mv 以内にある特殊地形を 1 個選択せよ。続いて、選択された特殊地形およびその特殊地形に乗っている他の特殊地形の上にあるすべての作戦目標、財宝トークン、ファイターを、発動側の望む順番で特殊地形の外に出し、戦場の地面上に再配置する。このとき、それぞれが移動前の位置から（水平方向に）可能な限り近くなるようにすること。続いて、この手順で移動させられた各ファイターに、発動側の望む順番で、落下ダメージを与える。その後、その特殊地形、およびその特殊地形に乗っている他の特殊地形を戦場から取り除く。

恐ろしき化け物が蔓延る、節くれ森。森を棲み処とする獣だけでなく、殺戮を約束された渾沌（ケイオス）の忌まわしきものたちが集まってゆく。

地脈

初期配置マップ



勝利条件

エネルギーの流れる地脈がこの土地に交差している。敵がそうする前に、この力を抽出するのだ。

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5個の作戦目標を配置する。

バトル中、作戦目標は**休眠状態**か**活性状態**のどちらかになっている。バトル開始時、中央の作戦目標だけが活性状態であり、残りは休眠状態である。各戦闘フェイズ開始時、先制権の無い側のプレイヤーが休眠状態の作戦目標を1個選択し、それは活性状態となる。各バトルラウンド終了時、プレイヤーは自信が確保している活性状態の作戦目標1個につき1ポイント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、最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーが勝利を収める。

殲滅者

初期配置マップ

勝利条件

君は敵への復讐の機会を心待ちにしてきた。素早く襲い掛かり、誰一人生かしておくな。

各バトルラウンド終了時、各プレイヤーは、そのバトルラウンド中に戦闘不能にした敵ファイターのポイントコストを合計する。合計数値を**流血量**と呼ぶ。流血量の高い方のプレイヤーが1ポイント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、最も多くの勝利ポイントを獲得していたプレイヤーが勝者となる。

刻印

『ウォークライ』で使用されている主な刻印の一覧を下記に示す。これらの紋章はファイターカードに表示され、各ファイターがバトル中にどの武器やアビリティを使用できるかを示している。また、刻印はバトルプランカードにも表示されている。それらの刻印は、各戦闘の環境や戦略的背景を示すものである。

ファイター

機敏

ビースト

狂戦士

猛者

防塁

チャンピオン

知覚

破壊者

精鋭

飛行

旗手

ヒーロー

従僕

妖術師

斥候

罠師

戦士

モンスター

騎乗

隷属者

同盟者

獰猛

狂乱

プリースト

恐怖

能力値

攻撃回数

ダメージ量

移動力

射程

攻撃力

耐久力

負傷限界値

武器

ブラスト　斧　間合い武器　爪　棍棒　短剣　牙

射撃武器　鎌　槍　メイス　剣　素手　フック

二又槍

バトルプランカード

特殊地形　初期配置　勝利条件　特殊状況　方向　マッチプレイ

財宝

怪物　星儀　領域石　秘薬　髑髏　物資　トーテム　武器

初期配置

短剣　大鎚　防盾

特殊状況

気候　環境　宿命　魔術　心理

陣営刻印

自軍のウォーバンドを選ぶ際には、まず陣営を選択する必要がある。下記は、現在『ウォークライ』に存在するすべての陣営のリストである。ウォークライの各ファイターはこれらの陣営のいずれかに属しており、プロフィールには陣営刻印として表示されている。

大同盟

『ウォークライ』のすべての陣営とファイターは、秩序（オーダー）、渾沌（ケイオス）、死（デス）、破壊（デストラクション）の４つの大同盟のいずれかに所属している。下記の陣営刻印は、所属する大同盟ごとに分類されている。大同盟の陣営は、自軍ウォーバンドにどのファイターを同盟者、隷属者、モンスター（20 ページ）として編入できるかを決定する。

秩序の大同盟

秩序（オーダー）

ドーター・オヴ・カイン

イドネス・ディープキン

カイナイト・シャドウストーカー

カラドロン・オーヴァーロード

ルミネス・レルムロード

ファイアスレイヤー

セラフォン

シルヴァネス

ストームキャスト・エターナル・サクロサンクト・チャンバー

ストームキャスト・エターナル・ウォリアー・チャンバー

ストームキャスト・エターナル・ヴァンガード・オージリアリー・チャンバー

サンダーストライク・ストームキャスト

シグマーの城塞都市

シグマーの城塞都市 – 城塞都市の刻印

テンペスト・アイ

生ける都

フェニキウム

アンヴィルガルド

ハンマーハル

グレイウォーター砦

ハロウハート

シグマーの城塞都市のウォーバンドは、さらにその所属が区分される点で他のウォーバンドとは違う。自分のウォーバンドとしてシグマーの城塞都市を選んだ場合、同時にその所属する都市を選択せよ。都市の刻印についての詳細は『ウォークライ・コンペンディウム』を参照すること。

渾沌の大同盟

ケイオス
渾沌

ビースト・オヴ・
ケイオス

ブレイド・オヴ・コーン：
ディーモン

ブレイド・オヴ・コーン：
ブラッドバウンド

ディサイプル・オヴ・
ティーンチ：
ディーモン

ディサイプル・オヴ・
ティーンチ：
アーカナイト

マゴットキン・オヴ・
ナーグル：
ディーモン

マゴットキン・オヴ・
ナーグル：
ロットブリンガー

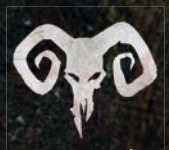
ヘドナイト・オヴ・
スラーネッシュ：
ディーモン

ヘドナイト・オヴ・
スラーネッシュ：
シバライト

スケイヴン

スレイヴ・トゥ・
ダークネス

アイアンゴーレム

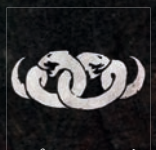


アンテイムド・
ビースト

コルヴス・カバル

サイファーロード

アンメイド



スプリンタード・
ファング

サイオン・オヴ・
フレイム

スパイア・
タイラント

タラントゥロス・
ブルード

ダークオース・
サヴェイジャー

ホーン・オヴ・
ハシュット

ロットマイア・
クリード

ケイオス・
レギオネア

死の大同盟

死

フレッシュイーター・
コート

ソウルブライト・
グレイヴロード

ナイトホーント

オシアーク・
ボーンリーパー

破壊の大同盟

破壊

ボーンスプリッター

グルームスパイト・
ギット

オゴウル・
モウトライブ

クルールボゥイ

アイアンジョウ