

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー (Warhammer: Age of Sigmar) のゲームでは、強力な戦士たちやモンスター、ウォーマシンで構成された軍勢を指揮することが可能だ。このルールシートには、魔法に満ちあふれた奇怪な領域の中でバトルを楽しむために必要なルールが全て含まれている……強力な魔法を放ち、空を大量の矢で覆い、血みどろの戦闘を繰り広げて敵軍を粉砕せよ！

アーミー

敵対する将たちは、迫り来る戦いを前に、自軍の中から最も強力な戦士たちを召集する。

ゲームをプレイするには、まず自分のミニチュアコレクションの中から、アーミーを編成しなければならない。アーミーの規模は自由だ。自分のミニチュアコレクションの中から、好きな数のミニチュアを使用できる。アーミーにユニットを多く迎えれば迎えるほど、ゲームのプレイ時間はより長くなるし、その内容もよりエキサイティングなものになる！一般的に各サイドが約100体のミニチュアを使ったゲームは、夕べのひと時でプレイできるだろう。

ウォースクロール&ユニット

全ての兵は、ウォースクロールにその詳細が記載されており、これには兵をゲームで使用するために必要なルールが全て含まれている。ゲームでは、使用したい兵のウォースクロールが必要だ。

兵はユニット単位で戦う。ユニットには1体以上の兵を含むことができるが、異なるウォースクロールを使用する兵を含むことはできない。ユニットは、初期配置時や、あらゆる移動の終了時に、1つの兵のグループとして配置されなければならない。この時、どの兵も、自分と同じユニットに所属する他の兵少なくとも1体の周囲1mv以内にいる状態にすること(1mv=1インチ=2.54cm)。何らかの理由でゲーム中にユニットが分断してしまうようなことがあれば、そのユニットが次に移動する時に隊形を整えること。

バトルに必要なもの

ゲームをプレイするためには、テープメジャーといくつかのダイスが要だ。

ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのゲームでは、専用のものさしやメジャーを使い、mv(ムーブメントまたはムーブ)と呼ばれる特殊なゲーム用単位で距離を測る(1mvの長さは2.54cm、つまり1インチである)。兵またはユニット間の距離を測る時は、最短距離となる箇所同士を測ること。プレイヤーは、ゲーム中いつでも距離を測ってよい。なお、兵のベースは、兵の一部とはみなされない。ベースはミニチュアを立たせるためだけのものとみなし、距離を測る時にはベースを含めないこと。

ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーでは、6面体のダイス(省略してD6と呼ぶこともある)を使用する。ルールでD3を振ると書かれている場合は、ダイスを1個振り、その出目を半分にすること(端数は切り上げる)。ルールの中には、振ったダイスの振り直しを許可するものもある。この場合、自分が振り直したいと思ったダイスをいくつか、または全て拾い上げ、振り直すだけだ。ただし、一度振り直したダイスをさらに振り直すことは絶対にできない。また、ダイスの出目に何か修正がある場合は、それを当てはめる前に振り直しをすること。

戦場

炎の柱であれ、真鍮の祭壇であれ、幽霊が出る廃墟であれ、どの領域も奇怪な情景や恐るべき障害物に満ちあふれている。

ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのゲームは、定命の領域たるモータル・レルムのエキサイティングな地形を舞台に繰り広げられる。荒れ果てた火山平原や、危険に満ちた天空の寺院、緑が生い茂るジャングル、巨大な廃墟など、その地形のバリエーションは無限だ。ケイオスの支配領域は全てに広がっており、戦争の破壊を免れた土地はない。ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーのゲームをプレイする時は常に、これらの極めて幻想的な情景が再現される。

戦場となるのは、君たちが使用するテーブルと情景モデルだ。戦場は、兵を立たせることができる平な場所であればどこでもよい(例：テーブルや床)。また、戦場の各辺が36mv(約90cm)以上あれば、どんな形や大きさでもよい。

まず、七つあるモータル・レルムの中のどこでバトルが行われるのかを決めること(例えば、今回のバトルは、焔の領域たるレルム・オブ・ファイアでバトルを行うことにする…など)。ある特定の能力を使用するために、時にはこれを知っておく必要がある。どの領域でバトルを行うのか対戦相手と合意できない場合、ダイスを振り、出目が高かった方のプレイヤーがどの領域でバトルを行うのかを決めること。

情景がふんだんに再現された戦場でバトルを繰り広げるのはとても素晴らしいことではあるが、情景モデルの数が多くても少なくとも、問題ではない！目安として、24mv四方(約60cm四方)に少なくとも1個の情景モデルがあればいいが、それより少なくとも大丈夫だし、それより多ければかなり楽しいバトルを展開できるだろう。

戦場に地形(情景モデル)をどのくらい配置するかを決めるために、24mv四方のエリアごとにダイスを2個振って出目合計を出し、以下の表に従うことにしてもよい。

出目合計	地形(情景モデル)の数
2~3	地形(情景モデル)なし
4~5	地形(情景モデル)2個
6~8	地形(情景モデル)1個
9~10	地形(情景モデル)2個
11~12	0個~3個の地形(情景モデル)を選ぶ

謎の地形

モータル・レルムの地形は、兵にとって助けになる一方で、妨げにもなり得る。例外が記載されている場合を除き、兵は地形(情景モデル)の上を移動することはできるが、それをすり抜けるように移動することはできない(つまり、壁を通り抜けたり、木を突き抜けて移動することはできないが、兵がそれをよじ登ったり乗り越えたりすることはできる)。加えて、全ての地形の配置が終わったら、各地形についてダイスを1個振って下の表に従うか、各地形について下の表から好きなルールを1つ選ぶこと。

地形/情景モデル表

出目 地形/情景モデル

- 呪われし地形**：自軍側ヒーローフェイズ時、この地形の周囲3mv以内に自軍ユニットが1個でも入っている場合、プレイヤーは、そのうち1個のユニットが生け贄を捧げると宣言することができる。宣言する場合、そのユニットは、致命的ダメージをD3回受けるが、次の自軍側ヒーローフェイズまで、そのユニットの全ヒットロールの出目に1を追加することができる。
- 神秘的な地形**：この地形の周囲3mv以内にいるウィザードの各魔法発動判定、または各魔法抵抗判定の出目に1を追加する。
- 士気向上の地形**：この地形の周囲3mv以内にいる全てのユニットは、【勇猛度】(Bravery)に1を足す。
- 致命的な地形**：この地形を横切って全力移動や突撃移動を行う各兵、またはこの地形内で全力移動や突撃移動を終える各兵に対しダイスを1個振ること。出目が1だった兵は戦死する。
- 不可解な地形**：自軍側ヒーローフェイズで、この地形の周囲3mv以内にいる自軍側各ユニットに対してダイスを1個振ること。出目が1だったユニットは混乱状態に陥り、次の自軍側ヒーローフェイズまで、スバルの発動や、移動、攻撃ができなくなる。出目が2~6の場合、このユニットは魔法にかけられ、次の自軍側ヒーローフェイズまで、このユニットが失敗したダメージロールを振り直すことができる。
- 不吉な地形**：自軍側ヒーローフェイズで、この地形の周囲3mv以内にいる自軍側各ユニットは、次の自軍側ヒーローフェイズまで恐怖を引き起こす。恐怖を引き起こすユニット1個以上の周囲3mv以内にいる各敵ユニットは、【勇猛度】(Bravery)を1減らすこと。

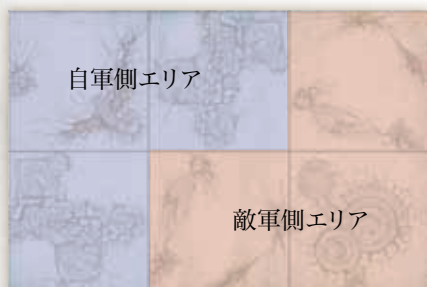
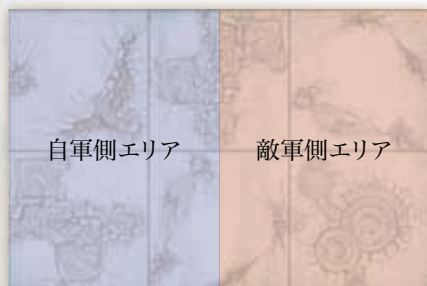
戦闘開始

両軍が戦場に赴くと、その遙か上空で雷鳴が轟く。

これでバトル開始の準備が整ったが、実際にバトルを始める前に、自軍側アーミーを戦場に配置しなければならない。

初期配置

自軍を配置する前に、両軍プレイヤーはそれぞれダイスを1個振ること。出目が同じだった場合は、振り直す。出目が高かった方のプレイヤーは、それぞれが同じ大きさになるように、戦場を二等分すること。次に、その対戦相手は、半分に分けられたエリアの一つを自軍側エリアとして選択する。下の図は、この分け方の一例だ。



先ほどのダイスロールで勝った方のプレイヤーから順に、プレイヤーは交互にユニットを1個ずつ初期配置していく。兵を配置する時は、自軍側エリア内、かつ敵軍側エリアの周囲12mv以内ではない場所に配置すること。

プレイヤーは、このゲームで戦わせたい全てのユニットの初期配置が終わるまで、または配置場所がなくなるまで、ユニットを配置し続けることができる。これが君のアーミーだ。後に必要となる場合があるので、自軍側アーミーの兵の数を数えておくこと。配置できなかったユニットがある場合、これらは予備戦力となるが、何か幸運なことが起こらない限り、ゲームに参加することはない。

もう一方のプレイヤーは、この後もユニットの初期配置を続けることができる。このプレイヤーも終了したら、初期配置は終わりだ。初期配置を先に終えた側のプレイヤーは、第1戦闘ラウンドで、どちらのプレイヤーが先手を取るのかを常に選択できる。

ジェネラル

自軍側の全てのユニットを初期配置し終えたら、初期配置した兵の中から1体を自軍のジェネラルとして指名すること。ジェネラルは、ヒーローフェイズのルール(次のページ参照)に記述されている通り、自軍を指揮する能力を持つ。

輝かしい勝利

どのモータル・レルムでも、容赦なき戦いが限界まで繰り広げられる……戦いは、敵が壊滅するか、敵兵が戦場からいなくなるまで続くのだ。勝者は即座に**大勝利**を宣言し、名誉と偉業を手に行ける一方、敗者は本拠地に戻って傷を癒しながら、敗戦の恥を耐え忍ぶことになる。

バトルの勝敗をつけるのが難しい場合や、バトルの結果があまりはっきりしないような場合は、どちらのアーミーも、最初に初期配置した兵の数と、戦死者として取り除かれた兵の数を比べること。これをパーセントで表すことによって、勝者をシンプルに決定することができる。このようにして決定した勝利は、辛勝にしかならない。例えば、あるプレイヤーは、最初に初期配置した兵の数の75%を戦死者として失っているが、その対戦相手は、最初に初期配置した兵の数の50%を戦死者として失っていたとすれば、この対戦相手の方が50%しか戦死者を出していないので、この対戦相手は**辛勝**を手に入れたことになる。

ゲーム中にアーミーに追加された兵(例えば、召還や追加戦力、復活など)は、アーミーに迎えた兵の数として数えられないが、アーミーが受けた戦死者の数としては数えなければならない。

サドンデスによる勝利

プレイヤーは、サドンデスによる勝利を手にすることもある。一方のアーミーの兵数が、もう一方のアーミーの兵数よりも3分の1以上多い場合、劣勢となっている方のプレイヤーは、ジェネラルの指名が終わった後に、サドンデス表から1個の勝利目標を選択できる。劣勢となっている方のプレイヤーがこの勝利目標を達成した時点で、そのプレイヤーの**大勝利**となる。

勝利の功績

サドンデスの勝利目標を決定した後のタイミングで、もし自分のアーミーが前のバトルで大勝利を収めていた場合、ダイスを1個振って、右にある勝利の功績表に従うこと。

サドンデス表

暗殺: 敵プレイヤーは、自分のアーミーの中からヒーロー(Hero)、ウィザード(Wizard)、プリースト(Priest)、モンスター(Monster)いずれかのキーワードを持つユニットを1個選択する。敵プレイヤーが選択したこのユニットを戦死させること。
鈍化: 敵プレイヤーは、自分のアーミーの中から5体以上の兵で構成されているユニットを1個選択する。敵プレイヤーが選択したこのユニットを全滅させること。
生存: 第6戦闘ラウンドの終了時に、ゲーム開始時から戦場にいた兵を少なくとも1体生き残らせておくこと。
目標地点を確保せよ: 敵軍側エリア内にある地形(情景モデル)を1個選択せよ。第4戦闘ラウンドの終了時に、その地形の周囲3mv以内に自軍側の兵を少なくとも1体入れておくこと。

勝利の功績表

出目	勝利の功績
1-2	祝福: ゲーム中1回限り、ダイス1個の出目を自分の好きな出目に変更できる。
3-4	鼓舞: 1回の接近戦フェイズで、自軍側アーミーのユニット1個が失敗した全てのヒットローラーを振り直してできる。
5-6	強化: ジェネラルの【負傷限界度】(Wounds)の値に1を足す。

戦闘ラウンド

強大な軍勢が衝突すると、血飛沫が飛び散り、魔法がバチバチと音を立ててゆく。

ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーでは、何回かの戦闘ラウンドをこなしていくことでゲームが進行する。各戦闘ラウンドは、2つのターンに分けられており、各プレイヤーが1回ずつターンをプレイする。各戦闘ラウンドの開始時に、両プレイヤーはダイスを1個振る。出目が同じだった場合は、振り直すこと。出目が高かった方のプレイヤーは、どちらのプレイヤーがその戦闘ラウンドで先攻を取るのかを決められる。各ターンは以下のフェイズで構成されている。

- 1. ヒーローフェイズ**
スペルを発動したり、ヒーローの特殊能力を使用する。
- 2. 移動フェイズ**
ユニットが戦場を移動する。
- 3. 射撃フェイズ**
射撃武器を使って攻撃する。
- 4. 突撃フェイズ**
戦闘を行うためにユニットを突撃させる。
- 5. 接近戦フェイズ**
接敵移動を行い、接近戦武器を使って攻撃する。
- 6. 戦闘ショックフェイズ**
戦死者を出したユニットに戦意が残っているかを調べる。

先攻プレイヤーが自軍側ターンを終えたら、後攻プレイヤーが自軍側ターンを開始する。後攻プレイヤーも自軍側ターンを終えたら、その戦闘ラウンドは終了し、新しい戦闘ラウンドが始まる。

ゲーム開始前の能力

ウォースクロールの中には、“初期配置が終了した後のタイミング”で使用できる能力がある。これらの能力は、最初の戦闘ラウンドが始まる前に使用される。どちらのアーミーもこのような能力を持っている場合、両プレイヤーはダイスを1個振る。出目が同じだった場合は、振り直すこと。出目が高かった方のプレイヤーからこれらの能力を使用でき、その後で相手プレイヤーが使用する。

ヒーローフェイズ

軍勢同士がその距離を縮めてゆくに従って、指揮官たちは魔法の能力を使用したり、神に生け贄を捧げたり、大声で命令を下す。

自軍側のヒーローフェイズ時に、自軍側アーミーに迎えたウィザードを使ってスペルを発動させられる(ウィザードのルールについては、ルールシート最終ページを参照)。

これに加え、自軍側アーミー内の他のユニットが、ヒーローフェイズに使用できる能力が記載されたウォースクロールを持っている場合もある。一般的に、これらを使用できるのは、自軍側のヒーローフェイズだけだ。ただし、その能力のルールに“全ヒーローフェイズで使用できる”と書かれている場合、自軍側ヒーローフェイズだけでなく、敵軍側ヒーローフェイズでもそれを使用できる。ヒーローフェイズ中に両軍のプレイヤーが能力を使用できる場合、そのターンの手番プレイヤーが先に自軍の能力を全て使用すること。

指揮能力

自軍側ヒーローフェイズで、自軍のジェネラルは、1つの指揮能力を使用できる。全てのジェネラルは、『将の威厳』と呼ばれる指揮能力を持っているが、中には、さらに多くの指揮能力が自分のウォースクロールに記載されている兵もいる。

将の威厳: 自軍側ジェネラルの周囲12mv以内にいる自軍側アーミー内のユニットを1個選択せよ。選択されたユニットは、次の自軍側ヒーローフェイズまで、戦闘ショックテストをしなくてよい。

移動フェイズ

戦術上有利な位置を奪うため、軍勢が大地を揺らしながら行進してゆく。

自軍側移動フェイズが始まったら、自軍側のユニットを1個選び、自分が移動させたい全ての兵を移動し終えるまで、そのユニット内の各兵を移動させる。これが終わったら、次に移動させたいユニットを選ぶ。移動させたいユニットを全て移動させるまでこれを続けること。兵は、各移動フェイズで1回しか移動できない。

移動

兵は、好きな方向に移動できる。移動できる距離(mv)は、自身のウォースクロールに記載された能力値の【移動力】(Move)の数値までだ。情景モデルを登ったり、横切ったりするために兵を縦に移動させてもよいが、他の兵をすり抜けるように移動させてはならない。兵のどの部分も、その兵が持つ【移動力】(Move)の数値を超える移動はできない。

敵兵

移動フェイズで兵を移動させる時、各敵兵の周囲3mv以内に入らないように移動させること。自軍側アーミー内にいる兵は味方の兵であり、対戦相手のアーミー内にいる兵は敵兵である。

移動フェイズ開始時に、敵ユニットの3mv以内にいるユニットは、その場で停止したままか、退却するかどちらかを選択できる。退却を選択した場合、各敵ユニットの周囲3mv以内に入っていない状態でその移動を終えなければならない。ユニットが退却した場合、そのユニットは、以降そのターン中に射撃や突撃ができない(下参照)。

全力移動

移動フェイズで移動させるユニットを選ぶ時、そのユニットに『全力移動』をさせると宣言してもよい。ダイスを1個振ること。その移動フェイズでは、この出目を、そのユニット内の各兵の【移動力】(Move)の値に足す。全力移動を行ったユニットは、以降そのターン中に射撃や突撃ができない。

飛行

自身のウォースクロールに飛行できると記載されている兵は、まるでそこに何もなかったかのように、戦場にいる兵や情景モデルを通過するように移動できる。ただしこの場合も、移動フェイズ中、敵の周囲3mv以内でその移動を終えてはならず、飛行できるユニットがすでに敵の周囲3mv以内にいる場合、そのユニットはその場で停止したままか、退却することしかできない。

射撃フェイズ

戦場に死の嵐が押し寄せる……矢が雨のように降り注ぐと同時に、恐るべき破壊力を持つ弾丸が戦闘兵器から放たれるのだ。

自軍側射撃フェイズ中に、射撃武器を装備している兵に射撃させることができる。

自軍側ユニットの中からユニットを1個選ぶ。この時、このターン中に退却したユニットや、全力移動したユニットを選択することはできない。このユニット内の各兵は、自身が装備している全ての射撃武器を使って攻撃を行う(「攻撃」の欄を参照)。このユニット内の全ての兵が射撃し終わったら、次に射撃させるユニットを1個選択できる。射撃できる全てのユニットが射撃するまで、これを繰り返すこと。

突撃フェイズ

荒々しい闘いの声をあげながら、戦士たちは刃や鎚、鉤爪などを武器に、戦闘へとなだれ込んでゆく。

自軍側突撃フェイズ時に、敵の周囲12mv以内にいる各自軍側ユニットは、突撃移動を行うことができる。これが可能なユニットを1個選び、ダイスを2個振ること。そのユニット内の各兵は、この出目合計に等しいmvまで移動できる。このターン中すでに全力移動か退却したユニットや、敵の周囲3mv以内にいるユニットを選択することはできない。

最初に移動させる兵は、敵兵の周囲0.5mv以内で移動を終えなければならない。これが不可能な場合、この突撃は失敗だ。突撃を行うユニット内の兵は全て、このフェイズ中に移動できない。ユニット内の全ての兵を移動し終えたら、突撃可能な他のユニットを1個選んで突撃させられる。突撃可能な全てのユニットが突撃するまで、これを繰り返すこと。

接近戦フェイズ

敵対する軍勢が衝突してお互いを引き裂き、大殺戮が戦場を飲み込んでゆく。

突撃したユニット、または敵ユニットの周囲3mv以内に兵が入っているユニットは、接近戦フェイズ中に、自身が装備している接近戦武器で攻撃できる。

まず手番プレイヤーが攻撃させるユニットを1個選択し、その次に対戦相手がユニットを1個選択して攻撃させる。攻撃できる両軍全てのユニットが1回ずつ攻撃するまで、これを続けること。片方のプレイヤーが全ての攻撃を先に終えてしまった場合、もう一方のプレイヤーは、1ユニットずつ自軍の残りの攻撃を全て終わらせる。どのユニットも、攻撃を繰り返すために選ばれるのは各接近戦フェイズで1回だけだ。攻撃は2つのステップに分けられる。ステップ1はユニットの接触移動で、ステップ2はそのユニット内の兵による攻撃だ。

ステップ1: 接触移動を行う時、ユニット内の各兵を一番近くにいる敵兵に向けて3mvまで移動させてもよい。これを行うことで、ユニット内の兵が敵を攻撃するために、敵により近づくことができる。

ステップ2: ユニット内の各兵は、自身が装備している全ての接近戦武器で攻撃する(「攻撃」の欄を参照)。

戦闘ショックフェイズ

戦争の恐怖に直面すれば、たとえ勇猛なる心を持った兵であっても、怖じ気づいてしまうかもしれない。

戦闘ショックフェイズでは、自軍側アーミー内でそのターンに戦死者を出した各ユニットに対し、両プレイヤーは戦闘ショックテストを行わなければならない。そのターンの手番プレイヤーが先にテストを行う。

戦闘ショックテストを行うには、ダイスを1個振り、そのユニット内でこのターンに戦死した兵の数を足す。この合計値と、ユニット内で最も高い【勇猛度】(Bravery)の値を比べること。合計値の方が【勇猛度】の値よりも大きかった場合、【勇猛度】を上回った数だけ、そのユニット内の兵が逃走したことになり、戦場から取り除かれる。このテストを行う時、ユニット内の兵10体につき、この時使用する【勇猛度】の値に1を足すこと。

プレイヤーは、自分が指揮するユニットからどの兵が逃走するのかが選択しなければならない。

攻撃

敵に対して強烈な攻撃が次々と繰り返され、致命傷を与えてゆく。

ユニットが攻撃を行う時、プレイヤーはまず、ユニット内の兵が繰り返す攻撃のターゲットとなるターゲット・ユニットを選択しなければならない。この後、攻撃を全て行い、最後にそのターゲット・ユニットにもたらされることになったダメージを与える。

兵が繰り返すことができる攻撃の回数は、その兵が装備している武器によって決まる。兵が持つ武器のオプションは、その兵のウォースクロールに記載されている。射撃武器は射撃フェイズで、接近戦武器は接近戦フェイズで使用可能だ。兵が繰り返すことができる攻撃の回数は、その兵が使用できる武器が持つ攻撃回数(Attacks)の値と同じだ。

ターゲットの選択

まず攻撃のターゲットとなるターゲット・ユニットを選択すること。敵ユニットを攻撃するためには、そのユニット内にいる敵兵1体が、攻撃を繰り返す武器の射程(Range)内にいなければならない(射程とは、その武器の効果が届く最長距離をmvで表したものだ)、攻撃側から見えていなければならない(きちんと見えているかどうかかわかりにくい場合は、兵の高さまで目の位置を低くし、攻撃側の兵の後ろに立って、ターゲットが見えるかどうかを調べる)。視界を調べる場合のみ、攻撃側の兵は、自分があるユニット内の他の兵を「そこにはいないもの」とみなして視界を調べることができる。

兵が2回以上攻撃できる場合、複数のターゲット・ユニットに対して攻撃を好きに割り振ってよい。兵が自身の攻撃を2個以上の敵ユニットに割り振る場合、1個のユニットに対して全ての攻撃を解決してから、次のユニットを攻撃すること。

攻撃を繰り返す

攻撃は1回ずつ行ってもよいし、場合によっては、攻撃のダイスを一緒に振ることができる。以下の攻撃の手順は、攻撃を1回ずつ行う場合に使用される。

1. **ヒットロール**:ダイスを1個振る。攻撃している武器のヒット値(To Hit)を調べ、出目がその値以上であれば、ヒットしたことになり、ダメージロールを行わなければならない。出目がその値以上ではなかった場合、攻撃は失敗し、攻撃の手順はここで終了する。

2. **ダメージロール**:ダイスを1個振る。攻撃している武器のダメージ値(To Wound)を調べ、出目がその値以上であれば、ダメージを与えたことになり、敵プレイヤーはセーヴィングをしなければならない。出目がその値以上ではなかった場合、攻撃は失敗し、攻撃の手順はここで終了する。

3. **セーヴィング**:敵プレイヤーはダイスを1個振り、攻撃している武器の貫通値(Rend)を調べ、出目を修正する(例えば、武器の貫通値が-1だった場合、セーヴィングの出目から1を引く)。この結果が、ターゲットとなったユニット内の兵の【防衛力】(Save)以上だった場合、ダメージは回避され、攻撃の手順はここで終了する。ダメージを回避できなかった場合、攻撃は成功で、ターゲット・ユニットに与えたダメージを決定しなければならない。

4. **ダメージの決定**:ユニットが繰り返す全ての攻撃を実行したら、成功した各攻撃は、その武器のダメージ回数値(Damage)と等しい数のダメージを与える。ほとんどの武器のダメージ回数値は1だ。しかし中には、2以上のダメージ回数値を持つ武器も存在する。こういった武器は、強力な兵に痛烈なダメージを与えたり、1回の攻撃で複数の兵を突き刺してしまうこともできるのだ!

複数の攻撃を同時に行う場合、全ての攻撃は同じヒット値、ダメージ値、貫通値、ダメージ回数値を持っていなければならない。同じ敵ユニットに対する攻撃でなければならない。これがあてはまる場合、全てのヒットロールを同時に行い、その次に全てのダメージロール、そして最後に全てのセーヴィングを行う。これが終わったら、最終的に与えたダメージの数を合計すること。

ダメージを与える

ユニットが全ての攻撃をし終えたら、ターゲット・ユニットを指揮しているプレイヤーは、ターゲット・ユニットの兵に与えられたダメージを自らの判断で適切に分配していく(ダメージを分配される兵は、武器の射程内にいなくてもかまわないし、攻撃側のユニットから見えていなくてもかまわない)。兵にダメージを分配する時は、その兵が戦死するまで、または分配するダメージがなくなるまで、同じ兵に対してダメージを分配すること。

兵がゲーム中に受けたダメージの数が、自分の【負傷限界値】(Wounds)の値と同じになった時点で、その兵は戦死したことになる。戦死した兵を戦場から取り除き、一か所に集めて置いておくこと。ウォースクロールの中には、受けたダメージを回復させるような能力が記載されているものもある。回復したダメージは、それ以降の効果ももたらさない。なお、戦死した兵のダメージを回復することは不可能だ。

致命的ダメージ

攻撃の中には、致命的ダメージを与えるものもある。致命的ダメージを与える攻撃の場合、ヒットロール、ダメージロール、セーヴィングは行わない。この場合は、先に書かれたダメージ分配のルールに従って、ターゲット・ユニット内の兵にダメージを分配するだけだ。

遮蔽物(カバー)

ユニット内の兵全員が情景モデルや地形内に入っている場合や、その上にいる場合、その地形が遮蔽物の役割を果たすことになる。これを表すため、こういったユニットが行う全てのセーヴィングの出目に1を足すこと。セーヴィングを行おうとしているユニットが同じターンに突撃移動を行っていた場合、その接近戦フェイズでこの修正を行うことはできない。

ウィザード

機知に富む者たちは、この世界にあふれている魔法の力を巧みに操ってゆく。

兵の中には、そのウォースクロール内にウィザードであると記述されている者がいる。ウィザードを使えば、自軍側ヒーローフェイズでスペルを発動できるほか、敵軍側ヒーローフェイズでは、発動されたスペルを打ち消すことができる。ウィザードが各ターンに発動を試みられるスペルの数や、各ターンに打ち消しを試みられるスペルの数は、そのウィザードのウォースクロールに記載されている。

スペルの発動

全てのウィザードは、自身のウォースクロールに記載されているスペルの他にも、以下に記載されたスペルを使用できる。ウィザードは、各スペルの発動を1ターンにつき1回ずつ試みられる。

スペルを発動するには、ダイスを2個振る(魔法発動判定)。出目合計がスペルの難易度以上であれば、スペルの発動に成功だ。

スペルが発動した場合、対戦相手は、このスペルの発動者の周囲18mv以内において、この発動者を見ることができる自軍側ウィザードの中から1体を選択し、発動したスペルの効果が現れる前に、そのスペルの打ち消しを試みることができる。スペルを打ち消すには、ダイスを2個振ること(魔法抵抗判定)。出目合計が、スペルの発動時に振られたダイスの出目合計よりも高ければ、スペルの効果は無効化される。1つのスペルの打ち消しを試みられるのは1回だけだ。

神秘の太矢

「神秘の太矢」の難易度は5だ。このスペルの発動に成功した場合、このスペルの発動者の周囲18mv以内において、かつこの発動者が見ることができる敵ユニットを1個選ぶ。選ばれたこのユニットは、D3回の致命的ダメージを受ける。

不可思議な盾

「不可思議な盾」の難易度は6だ。このスペルの発動に成功した場合、このスペルの発動者、またはこのスペルの発動者の周囲18mv以内において、かつこの発動者が見ることができる自軍側ユニット1個を選択すること。次の自軍側ヒーローフェイズの開始時まで、選択されたユニットは、全てのセーヴィングの出目に1を足すことができる。

最も大切なルール

ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーは広大で奥深いゲームだ。このため、ゲーム中どのように解決したらいいのかわからない状況に出くわしたりすることもあるだろう。このようなことが起こった場合、対戦相手と手短かに話し合ってみて、両プレイヤーが納得できる(または最も面白く思えるような)解決法を考え出してほしい。プレイヤー同士の意見が分かれ、話し合いで合意できない場合は、両プレイヤーともにダイスを1個振り、出目が高かった方のプレイヤーが解決法を選択すること。解決したら、引き続きバトルを進めていこう!