



Conquest: First Blood 2.0



Updated July 2024



第1章

戦闘の基本	13
文明戦争	14
ダイス	14
距離の測定	14
アーミー・連隊・モデル	15
視線(ラインオブサイト・LoS)	18
特性プロフィール	20
コマンドカード	20
'In Contact'(接触している)	20

第2章

ラウンドの流れ	23
ラウンドの流れ	24
増援フェイズ	24
コマンドフェイズ	25
主権フェイズ	25
アクションフェイズ	25
アクションリスト	27
戦勝フェイズ	28

第3章

戦闘外のアクション	31
戦闘外のアクション	32
マーチ	32
テイクエイム	32
ボレー	32
チャージ	34
ラリー	35

第4章

戦闘中のアクション	37
戦闘中のアクション	38
インスパイア	38
クラッシュ	38
コンバトリフォーム	40
ディスエンゲージ	41
コンバットラリー	41

第5章

ウンズの割り振りと負傷者の除去	43
ウンズを与える	44
ウンズの割り振り	44
ヒーリング(治癒・回復)	45

第6章

モラルテスト	47
モラルテスト	48
連隊のプロークン	48

第7章

キャラクターとオフィサー	51
キャラクター連隊	52
キャラクター連隊のアクション	55
コマンドイングプレゼンス	55
First Bloodにおけるオフィサー	56

第8章

マジック	61
スペルキャスティング	62
呪文の詳細	62
スペルキャスティングの手順	62
呪文の解決	63

第9章

地形(テレイン)	65
エレベーションレベル	66
ゾーンテレイン	66
廃墟	68
駐屯地	69

第10章

ドローイベントとスペシャルルール	75
ドローイベント	76
スペシャルルール	76

第11章

戦いに挑む	85
アーミーリスト	86
シナリオの選択	87
戦場のセットアップ	87
戦いに挑む	87
Scenario One - Plunder the Camp	89
Scenario Two - A Score to Settle!	90
Scenario Three - Stake your Claim!	91
Scenario Four - Time is of the Essence!	92



CONQUEST

FIRST BLOOD

Based on Conquest: The Last Argument of Kings

First Blood 2.0 Development - Leandros Mavrokefalos

This book is the work of Para Bellum Games Ltd:

Creative Director - Stavros Halkias

Lead Rules Development - Leandros Mavrokefalos

Graphic Design - Vangelis Galanis

Art Department:

Othon Nikolaidis, George Dimitriou, Charidimos Bitsakakis,
Giacomo Marzona, Nestor Papatriantafillou

Additional System Development: Rhys King

Based on Original Ruleset by Konstantinos Lekkas

Project Managed by Taso Kontostergios

Playtesters and a Special 'thank you' to:

Hunter Rinck, Jeff Warner, David Richardson and
The Para Bellum Vanguard.

Copy Editor - Nick Lingris

DISCLAIMER: The contents, texts, art, designs, illustrations and other works of this book were created and are the sole property of Para Bellum Games Ltd. and they are protected by international copyright law. The book and its contents may not be copied, reproduced, distributed, given away, in part or in full, including the first/front and last/back page illustrations and text, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, or used to create derivative works, except for the use of brief quotations in a review, without the prior written permission of Para Bellum Games Ltd, who retains full copyrights to this book. No profit is permitted to be made by the contents of this book, in part or in whole. Para Bellum Games Ltd provides a digital or printed copy of the rules of this book for personal use only. Any link or similar sharing of the book or the rules must redirect to the original sharing point of the publisher, on its site or its social media pages. All contents are a work of fiction by Para Bellum Games Ltd. Any perceived slights or images of specific persons, peoples, or organizations are entirely coincidental and unintentional.

Published by



Copyright 2023

Para Bellum Games Ltd., 48 Inomenon Ethnon, Guricon House, 6042 Larnaca, Cyprus

www.para-bellum.com

Second edition ISBN 978-618-86393-1-7

INTRODUCTION

THE WORLD OF EÄ

More than six centuries have passed since the Fall changed Eä. Humanity struggles to rebuild after that cataclysm and the Long Winter that followed.

- With the Hollow Throne empty, the Hundred Kingdoms remain embroiled in internecine warfare, as the Nobility covets the remnants of the Empire and the Church grinds its teeth at the weakened Orders.

- To the north, the Nordrs have finally left behind the horrors of the Fimbulwinter and the rule of the Jotnar, and have started expanding from their shattered realms. They turn their covetous eyes to the rich lands of the south, lusting for revenge for their murdered gods.

- The enigmatic Spires exert their power for the first time in eons. Shedding millennia of custom and practice, the merchant princes seek the wealth of the lesser races, in an effort to break the stranglehold of power the Directorate and the Sovereign House exert.

- While the clamor of war spreads, the wisest among those living fear the rising of the Dweghom. Deep in their Holds, they hear the clamor of battle approaching and feel the pulse quicken in their veins. They are the eldest disciples of War.

- Far to the east, darkness is gathering. The fearless Tribes hurl themselves against the Claustrine Gates as their lands shrink. Their warbands are unable to contend with the ancient evil that stirs in what was once the heartland of the Old Dominion...

<https://www.para-bellum.com/conquest>

Wars are fought in the fields of battle; but many a war is won by the deeds of a few brave and doomed souls, in blood-slick alleys or around burning supply caravans. As the clamor of battle echoes in Eä's valleys, the clanging of steel and the crackle of burning wood attest to bands of soldiers sneaking behind enemy lines to sabotage or intercept important convoys, or the army's scouts coming across each other at the forefront.

GAME DESCRIPTION

First Blood is a skirmish wargame played over the course of a couple of hours; it is a fun, fast-paced game of conquest and combat designed for two players. You will need to have a table and terrain to play on – whether these will be household items or fully modeled terrain pieces is up to you. Of course, each player will need to own and prepare Models of an army from the Conquest range; visit [para-bellum.com](https://www.para-bellum.com) for more information.







コアルール

このルールは、モデルや連隊が互いに、また周囲とどのように作用するかを理解するために必要なものです。

章ごとに連隊の行動、連隊の動かし方、連隊の戦闘方法を記述しています。



第1章



戦闘の基本

この章では、FIRST BLOODの基本的な事項を紹介します。最初は多く思えるかもしれませんが、すぐに自然と理解できるようになり、ルールブックのこの賞を参照することも少なくなっていくことでしょう。



文明戦争

戦争は残忍で血生臭いものかもしれませんが、ウォーゲームで遊ぶことはそうであってはなりません。ウォーゲームは紳士的な(あるいは淑女的な)趣味であり、可能な限り議論は避け、気楽に楽しむことが最善です。

そのため、もしもルールが不明確だと感じる場合に遭遇した場合は、相手と話し合い、一緒に解決策を考えてください。

どうしても納得がいけない場合は、最も適した解決策を検討し、ダイスで決着をつけましょう。First Bloodは常にエラッタやFAQが公開され更新されているので、このような事態は極めて稀であるでしょう。大切なのは、ルールに関する問題でゲームの楽しみを損なわないようにすることです。

ダイス

戦いは常に不確実なものです。致命的な一撃を与える確率や、連隊が敗北しても諦めずに戦闘を継続できる確率など、その不確実性を表すためにダイスを使用します。First Bloodでは、全てのダイスに6面ダイス(D6と呼ばれることもある)を使用します。D3またはD2が要求される場合には、ロール結果を2または3で割り、四捨五入します。

ロールする

First Bloodのほとんどのダイスロールでは、プレイヤーが自分のダイスと対象の特性値と比較することが要求されます。これは多くの場合、「クラッシュ」「ボレー」「リゾルブ」などの特性において適用されますが、Decayのスペシャルルールのような、より難解なものもあります。これらのダイスロールは、目標とする特性値以下である必要があります。

ダイスの出目を特性値と比較することを特性テストといいます。

自動成功と自動失敗

ルールにおいてダイスをロールし、それを特性値、要するに連隊(またはキャラクター)の戦場での腕前を表す数値と比較することが求められる場合、ディフェンスロールを除いて、「6」の出目は常に失敗であり、「1」の出目は他の修正要素に関係なく常に成功です。

リロール

ルール上、ダイスを振り直す必要がある場合、単純に振ったダイスを拾いもう一度振り直し、新しい結果に従います。一度振り直したダイスは、どのような状況であっても、二度と振り直すことはできません。ルール上、既に振り直されたダイスをもう一度振り直す必要がある場合は、そのルールや効果は無視されます。

ロールオフ

ルール上、あなたと対戦相手にロールオフが要求されることがあります。この場合、それぞれがダイスをロールし、その結果が最も小さかったプレイヤーが勝者となります。結果が引き分けの場合、勝敗が決まるまでリロールを続けます。(これは、リロールをリロールしてはいけないというルールの例外です。)

距離の計測

First Bloodにおける全ての距離はインチ(“)で測定され、常に最も近い点から計測します。2つのモデル間の距離を計測するときは、常にそのモデルのベースの最も近い点の間の距離を計測します。あなたはいつでも距離を確認することができます。ですので、戦士が特定のアクションを試みる前に、射程内に対象が居るかどうかを常に把握することができます。

WITHIN (以内)

あるルールがXインチ以内のモデルについて言及している場合、そのモデルのベースはXインチ以内にある必要があります。ルールにおいて連隊全体がXインチ以内であるように要求されている場合、その連隊の、少なくとも1体のモデルのベースがXインチ以内にある必要があります。

WHOLLY WITHIN (完全に収まる)

あるルールがXインチ以内に収まるモデルについて言及している場合、そのモデルのベースはXインチ以内に完全に収まっている必要があります。ルールにおいて連隊全体がXインチ以内に収まるよう要求されている場合、その連隊の全てのモデルのベースがXインチ以内に完全に収まっている必要があります。

アーミー・連隊・モデル

First Bloodでは、各プレイヤーが指揮を執るのは、みずばらしいスケルトンや鉄の意思を持ったDwewghomの歩兵から、荒れ狂うAvataraや暴れ狂うドラゴンに至るまで、ファンタジーのミニチュアで構成されたアーミーです。ここでは、それらのミニチュアをどのように配置して戦闘を行うかを説明します。

アーミー

簡単にいうと、あなたの軍団とはあなたが戦いに参加させる全てのモデルのことであり、それらが下等なForce-Grown Droneであろうと、強大なブルートであろうと、その他のものであろうともです。通常、どのモデルを自軍に入れるかを決定するためにアーミーリストを使用します。ルールにおいて「自軍」や「友軍」と表現される場合、それは「自軍」に属する全てのモデルと連隊を意味します。ルールが「敵軍」や「敵軍モデル」と表現される場合、それは「敵軍の指揮下にある全てのモデルと連隊を意味します。

各モデルはポイントコストを持っています。アーミーを編成するために、あなたは関連するアーミーリストにある様々なキャラクターや連隊の中から、合意されたポイントの合計まで選択します。

モデル

ルールにおいてモデルという場合、それはベースを含むミニチュア全体を意味します。このゲームにおいては、ベースが装飾されていても、モデルの一部として扱います。最も大きく恐ろしいモンスターを除き、単独で行動するモデルはほとんど存在しません。

モデルのタイプ

First Bloodでは全てのモデルがタイプを持っています。

- Infantryは各アーミーの主力であり、数が多く頼りになります。
- CavalryはInfantryよりもタフでスピードがありますが、希少です。
- Brutesは巨大な生物で、人間の2倍の大きさがります。
- Monstersは、数十人の戦士に匹敵するパワーと、1体で1つのスタンドを埋め尽くすほどの体格を持つ、最も希少な存在です。





モデルとサイズ

First Bloodでは、後述のように、モデルのタイプ毎に視線に影響する大きさが異なります。

- 全てのInfantryモデルはサイズ1です。
- 全てのBruteモデルとCavalryモデルはサイズ2です。
- 全てのMonsterモデルのサイズは3です。

テレインごとにサイズが設定されています。テレインは手作業で作られることが多いため、これらの数値は異なる場合があります。ガイドラインとしてこれらの値を推奨しますが、対戦相手と話し合い、各バトルの前に地形の大きさを確認することをお勧めします。

- 全ての丘をサイズ2とする。
- 全ての森をサイズ3とする。
- 非軍事的な建物をサイズ2とする。
- 塔や壁、要塞をサイズ3とする。

テレインがサイズ値を持つ別のテレインの上にある場合、単純に2つのサイズを合算します。

連隊とコマンドモデル

連隊とは、First Bloodにおける基本的な戦闘編成です。連隊は個別のモデルから12体並んで戦うモデルまで、あらゆるものが存在します。連隊は常に同じタイプのスタンドで構成され、通常、連隊内の全てのスタンドは共通の特性プロフィールを共有しています。

リーダーとスタンダードベアラーはどのファクションでも、またほとんどの連隊で使用される共通のコマンドモデルです。各ファクションのほとんどの連隊には、追加の特殊なコマンドモデルも存在します。コマンドモデルが取り除かれた場合、関連するボーナスは失われます。

連隊に属するすべてのモデルは一緒に戦います。個々のモデルが連隊を離れて単独で行動することはできません。

コマンドレンジ

連隊の兵は互いに接近して戦い、戦術的かつ戦闘的な作戦を専門的な正確さで実行します。それを表現するために、連隊の各モデルは連隊のリーダーから一定の距離内にいる必要があります。

その連隊のリーダーから離れることのできる最大距離をコマンドレンジといいます。



Fig. 1.1
コマンドレンジ

リーダーとスタンダードベアラー

リーダーは舞台の模範となり、ストレス下でもより強く戦うよう鼓舞します。リーダーはその連隊のアタック特性を1多いものとして扱います。また、ゲーム中、同じ連隊に属するすべてのモデルは連隊のリーダーの5インチ以内にいる必要があります(すなわち、連隊のリーダーのコマンドレンジは5インチです)。各アクションにおいて説明されている通り、連隊の距離は通常、リーダーのモデルから測定されます。

連隊の中にはスタンダードベアラーが含まれるものもあります。スタンダードベアラーを含む連隊は、Unstoppableのスペシャルルールを獲得し、各ラウンドにおける2回目のマーチアクションに1インチ加えます。また、スタンダードベアラーはすべての測定、ルール参照、モデルの配置において、リーダーとして扱われます。Fig 1.2に示されている通り、スタンダードベアラーは常にリーダーのコマンドレンジ内にいなければなりません。

各連隊は最低1体以上のリーダーモデルを有している必要があります。連隊に使用可能なリーダーオプションが無い場合、またはリーダーが取り除かれた場合、アクティグリーダーを使用します。



Fig. 1.2
コマンドモデル

アクティグリーダー

連隊によっては、リーダーモデルが存在しない場合があります。そのような場合、アクティグリーダーとして使用するモデルを指名します。このモデルは距離とコマンドレンジを測定するためのリーダーとして扱われます。適切なマーカーを目印として使用します。連隊にリーダーのオプションが存在しているにも関わらず、リーダーが先に取り除かれる場合もあります。この場合、同じモデルであるかのように、直ちに

別のモデルをアクティグリーダーとして指名します。この新しいアクティグリーダーは、その連隊から出来る限り多くのモデルをコマンドレンジ内に含むように選ばなければなりません。新しいアクティグリーダーを選んだ結果、コマンドレンジ外に取り残されたモデルは孤立したものとして扱われます。

連隊に元々2体以上のリーダーがおり、そのうち1体を取り除かれた場合、モデルをアクティグリーダーに置き換えません。アクティグリーダーは連隊にリーダーが1体も居なくなった場合にのみ指名します。

孤立したモデル

何らかの理由により、リーダーのコマンドレンジから外れたモデルは孤立したものとみなされます。連隊のアクティベートの開始時において、ドロイベントが解決される前に、その連隊に孤立したモデルが居る場合、その孤立したモデルの残りウズスの合計に等しい回数（モラルテスト（48ページを参照））を行わなければなりません。これらのウズスは孤立しているモデルにのみ割り当てられ、リーダーから最も遠いモデルから順に割り当てます。孤立により受けたウズスはモラルテストを要求しません。さらに、孤立により要求されるモラルテストは、スペルや能力、近くにいるキャラクターの効果を受けません。孤立しているモデルのリゾルブ特性にマイナスの影響を与える効果は通常通り適用されます。





視線 (ラインオブサイト・LOS)

ゲーム中には目標とする連隊への視線(LoS)を必要とするアクションがあります。

モデルが目標への視線を持っているかどうかは、そのアクションを行うモデルのベースと目標のベースとの間に、遮るもの無い1mmの細い線を引けばなりません。アクションを行っているモデルまたは目標のサイズよりも小さいサイズのモデルまたはテレインは、視線を確認する際に無視されます。

そのモデルが目標に対して視線を持っている場合、スペシャルルールによってそうでないことが明示されていない限り、目標もそのモデルに対して視線を持っているものとみなされます。



Fig. 1.3
CrossbowmanはAbominationに対してLoSを持ち、Abominationはその間のテレインよりもサイズが大きいため、その逆もまた然りである。

特性プロフィール

各モデルには、戦場での能力を測る指標として、特性プロフィールがあります。特性プロフィールは2つのカテゴリーと8つの特性、そして数多くのスペシャルルールとドローイベントで構成されています。

Name: Militia

Type: Infantry **Class:** Light

M	V	C	A	W	R	D	E
5	1	1	1	2	2	1	0

Special Rules: Shield, Support

カテゴリー

これらは、特定のルール間の相互作用を効率化するために使用されます。

- **Type (タイプ)** は、そのスタンドが Infantry, Cavalry, Brute, Chariot, Monster のどれであることを示します。タイプによってルールが異なる場合があります。
- **Class (クラス)** は重量の階級の分類のことを示し、Light, Medium, Heavy の順に等級付けされています。Light の兵は一般的に機動性が高く、軽装甲であるのに対し、Heavy の兵はより多くのダメージを与え、より多くのダメージを受けることができますが、通常はより遅く、より多くのポイントを消費します。

特性値

全部で8つの特性があり、それぞれがその分野でのスタンドの戦場での強さを表しています。ほとんどの特性は0から6までであり、0は関連するアクションを行うことができないことを表し、1はまさに貧弱、6は素晴らしいことを表します!ほとんどの場合、マーチ特性だけが6を超え、まれに特定の強力なモデルが6を超えるアタック特性を持つことがあります!ゲーム中、スペルやスペシャルルールによってそのモデルの特性値が上下することがあります。しかし、特性値が0未満になることはありません。

特定のモデル(モンスターなど)は2つのウンズ特性を持っていることがあります。1つ目のウンズ特性が0になったら、2つ目のウンズ特性を即座に使用します。その後、残ったダメージは2つ目のウンズ特性に配分されます。

マーチ(M)

マーチ特性は、モデルがどこまで動けるかを決めるものです。

ボレー(V)

ボレー特性は、斧を投げたり、ロングボウを撃ったり、さらには強力なウォーマシンの使用まで、モデルの射撃武器の能力を示します

クラッシュ(C)

クラッシュ特性は、近接戦時のスタンドの能力を表すもので、敵に決定的な一撃を与える可能性を示しています。

アタック(A)

アタック特性は、各スタンドが敵に攻撃する際のダイスの数を示しています。

ウンズ(W)

ウンズ特性は、そのモデルが負傷者として取り除かれるまでに受けることができるダメージの回数を示しています。

リゾルブ(R)

リゾルブ特性は、モデルの勇気と、戦況が不利になったときに個々の部隊が持ちこたえる意志力を示します。

ディフェンス(D)

ディフェンス特性は、あらゆる鎧の防御力とスタンド生来のタフネスを合わせた、肉体の強靭さを示します。

イベージョン(E)

イベージョン特性も防御特性の1つですが、硬さによる耐久力ではなく、敏捷性、回復力、魔法による防御力によって危害を無視する能力を考慮した特性です。

スペシャルルール

スペシャルルールには、「Cleave(X)」(相手の防御力を下げる能力)など、モデルの特性に依存しない能力のリストがあります。また、モデルが持つ射撃攻撃の詳細も、「Barrage (X)」というスペシャルルールの形でここに書かれています。



コマンドカード

各連隊はそれぞれコマンドカードを持っています。コマンドカードはコマンドフェイズにおいて、連隊が行動するタイミングを決定するために使用されます。コマンドカードには以下の内容が書かれています。

- **連隊の名称。** 連隊やキャラクターの能力を参照するために、アーミーリストのどのプロフィールを使うかを忘れないようにするためです。
- **連隊の芸術的なイラスト。** テーブル上の連隊を、あなたと対戦相手が素早く識別できるようにするためのものです。
- **QRコードは、無料のアーミービルダーで読み取ることができます。** アーミービルダーのデータベースから、連隊のルールを素早く参照できるようにするためのものです。QRコードは必ずアーミービルダーでスキャンしてください。デバイスのカメラアプリでスキャンするとエラーになります。



“IN CONTACT” (接触している)

多くのルールでは、2つ以上のモデルが互いに接触していることを言及しています。モデルが他のモデルと接触している場合、そのベースが接触しているものとして扱います。







第2章



ラウンドの流れ

この章では、ラウンドの構成と、
ゲームの流れを紹介します。



バトルをスムーズに進めるため、ラウンド制とし、そのラウンドをさらにフェイズ制に分けています。各フェイズでは、自軍と相手軍が知恵を絞って策略を練って行動し、自軍を優位に立たせることを目指します。

ラウンドが始まると、ゲームはフェイズごとに進行し、各フェイズを完了してから次のラウンドを開始します。全てのフェイズが終了すると、そのラウンドは終了し、次のラウンドが始まります。このプロセスは、シナリオで指定されたラウンド数が終了するか、自分か相手がシナリオの勝利条件を達成するか、どちらかのプレイヤーが降参するまで続けられます。

ラウンドの流れ

I) 増援フェイズ

- 両方のプレイヤーは増援ロールをします。増援とはアーミーリストに含まれているものの、まだ戦場に到着していない連隊とキャラクターのことです。
- 到着する予定の増援は戦場の脇に配置され、アクションフェイズに戦場へ進軍します。

II) コマンドフェイズ

- 両方のプレイヤーは同時にコマンドスタックを構築し、連隊とキャラクターのコマンドカードを並べ、後のフェイズでのプレイ順を決定します

III) 主権フェイズ

- 両方のプレイヤーはロールオフをして、どちらが先手プレイヤーとなるかを決定します。

IV) アクションフェイズ

- 先行のプレイヤーから順番に、自分のコマンドスタックの一番上のコマンドカードに対応する連隊を行動させ、両方のプレイヤーのコマンドスタックが空になるまで、それぞれの連隊を順番に操作します。

V) 戦勝フェイズ

- シナリオの勝利条件を確認し、どちらのプレイヤーかが勝利しているかを確認します。
- どちらのプレイヤーも勝利条件を満たしていない場合、新しいラウンドが始まります。

I) 増援 (リインフォースメント) フェイズ

ほとんどの連隊は「第11章 戦いに挑む」のルールに従い、ゲーム開始時に配置されます。しかし、いくつかの連隊は予備として温存され、増援としてゲームに参加するものが存在します。増援として配置することができる連隊は、Flankのスペシャルルールによって確認することができます。

「第11章 戦いに挑む」のルールに従い、どのラウンドでも連隊が増援として到着するかどうかを選択できます。到着する連隊を戦場の脇に準備します。

増援によって戦場に進入する連隊は、アクションフェイズ中に「増援として戦場に進入する」(32ページ)ルールに従い、戦場に進入します。

連隊は各シナリオに書かれている通り、常に自軍側か増援ゾーンから戦場に進入します。

ゲーム終了時まで戦場に現れなかった連隊は、全てのVP(勝利ポイント)において、ゲームの最終ラウンドにおいて撃破されたものとみなされます。

II) コマンドフェイズ

コマンドフェイズが始まった際に、戦場に残っている全ての連隊のコマンドカードと、このラウンドに増援として到着した連隊のコマンドカードを準備し、裏向きでコマンドスタックに並べます。

初に行動させたい連隊を一番上にし、最後に行動させたい連隊を一番下にします。残りはその間で行動させたい順番で並べます。

対戦相手がどのようにコマンドスタックを作成するか、考えてみると良いでしょう。あなたはラウンド中いつでも自分のコマンドスタックを見ることができますが、ルールで指示されていない限り、コマンドスタックを並び変えることはできません。

III) 主権(スプレマシー)フェイズ

さて、誰が主導権を握り、最初の一撃を放つのでしょうか!あなたと対戦相手はロールオフを行います。コマンドスタックのコマンドカードの枚数が最も少ないプレイヤーは、ロールオフの結果に1を足したり引いたりして、**最小0**、**最大7**にすることができます。(修正を含む)最も出目の低いプレイヤーがそのラウンドの先行プレイヤーとなります。(修正を含む)ダイスロールの結果が同点の場合、勝敗がつくまでリロールを続けます。

IV) アクションフェイズ

アクションフェイズでは、戦闘におけるアクションのほとんどが行われます。連隊は行進し、反撃し、乱戦に突撃し、遠くの敵に砲火を浴びせます。アクションフェイズは通常、ゲームの中で最も長く、最もエキサイティングなフェイズでもあり、他のフェイズよりも詳細に分割する必要があります。

プレイの順番

先攻のプレイヤーは、自分のコマンドスタックの一番上のカードを引き、その連隊のアクションを実行します。アクションが完了したら、後攻のプレイヤーは自分のコマンドスタックの一番上のカードを引き、その連隊のアクションを実行します。

アクションの実行

連隊のアクションの順番が回ってきたら、次の手順でアクションを行います。

1) コマンドカードを引く

あなたのコマンドスタックから一番上のカードを1枚引き、対戦相手に公開し、それが戦場にいるどの連隊を表すのかを示します。各コマンドカードは戦場にいる特定の連隊ではなく、アーミーリストの項目にリンクしています。引いたコマンドカードが撃破された連隊であった場合、それを捨て、新たにコマンドカードを1枚引きます。自分のコマンドスタックにコマンドカードが残っていない場合は、相手に手番が移ります。

2) ドローイベントの解決

あなたが今引いた連隊やキャラクタースタンドのコマンドカードに、1つ以上のドローイベントが存在する場合、それを解決します。ドローイベントとは、カードを引いた瞬間に発動するスペシャルルールです。ドローイベントの解決は特に明記されていない限り、常に任意です。

複数のドロワーイベント

もし連隊に複数のドロワーイベントがある場合(例えば、Incantationやキャラクターのスペシャルルールなど)、そのうち1つを選んで解決します。スペシャルルールや能力によって複数のドロワーイベントを使用できる場合、アクティブプレイヤーはそれらを解決する順番を選び、1つを完全に解決してから次のドロワーイベントに進みます。

戦場にはない

もし行動する連隊が現在戦場に存在していない場合(通常、このラウンドに増援として到着するため)、特に明記されていない限り、そのドロワーイベントは解決されません。一部のドロワーイベント(通常は一部のキャラクターが使用するもの)は戦場に参加する機会を与えるものであり、このルールの例外となります。そのキャラクター連隊が戦場に到着する前にコマンドカードが引かれ、そのキャラクター連隊がアクションを行う前に戦場に入ることができないドロワーイベントが無い場合、そのアクションは失われます。

3) カジュアルリットークンの除去

連隊はウンズを受け、負傷兵として取り除かれたモデル1つにつき1つのカジュアルリットークンを受け取ります。これらのカジュアルリットークンは連隊のアクティベートの開始時、ドロワーイベントが解決された後、アクションが行われる前に取り除かれます。これらのトークンは、ルールのヒーリング(45ページ参照)で説明されている、負傷兵を何体回復させることができるのかを決定するのに役立ちます。

4) 1つ目のアクションの実行

連隊がドロワーイベントを生き残ったと仮定して(それはその時ならなければわかりません!)、その連隊は最初のアクションを行います。アクションリストから1つのアクションを選択し、そのルールに従います。増援として到着した連隊は、戦場に出た際の1つ目のアクションとしてマーチを選択しなければならず、そのラウンド中にチャージすることはできません。

5) 2つ目のアクションの実行

連隊が1つ目のアクションを完了したら、直ちに2つ目のアクションを行います。連隊はアクティベート中に既に行ったアクションを繰り返すことはできません(つまり、連隊は行動ごとに2つの異なるアクションを行う必要があります)。ただし、マーチは例外です。いくつかのスペシャルルールと能力によって、2回以上のアクションを行うことができる場合があります。これらの追加アクションのタイミングと制限については、それを可能とするスペシャルルールまたはドロワーイベントに詳しく書かれています。

6) 連隊の行動の終了

連隊が2回アクションを行った時点で、その連隊アクティベートは終了します。そのコマンドカードをその連隊またはキャラクター連隊の傍に置くことで、その連隊がこのラウンドに既にアクティベートされたことを表します。その後、手番を対戦相手に渡します。アクティベートされた連隊は、同じラウンドに再びアクティベートすることはできません。

「ラウンドの終了時まで」のドロワーイベントコマンドカードのドロワーイベントにおいて、連隊に特性ボーナスまたは「ラウンド終了時まで」のスペシャルルールが与えられた場合、その連隊の横に目印として適切なトークンを配置します。

行動できない・行動しない

もしなんらかの理由で連隊やキャラクタースタンドが行動できない(行動させたくない)場合、そのアクションをスキップして次のアクションに進みます。アクティベート中にアクションを行わなかった場合、その連隊のアクティベートはアクションを行ったとみなされずに終了します。連隊はアクティベート中にアクションを行わなかった場合でも、同じラウンド中に再びアクティベートすることはできません。

アクションリスト

参照しやすいよう、戦闘外のアクションと戦闘中のアクションに分けられています。戦闘外のアクションは、連隊が敵の連隊と交戦中(32ページ参照)でない場合にのみ使用することができます。戦闘中のアクションは、連隊が交戦状態であるか、エンゲージメントレンジ(38ページ参照)内にいる場合にのみ使用できます。

連隊が交戦中であっても交戦中とみなされない、またはその逆の状況もあります。連隊が交戦中であるものの交戦中ではない場合、戦闘外のアクションを使用できます。その逆も同様に、戦闘中のアクションを使用できます。

戦闘外のアクション

(32ページ参照)

マーチ

連隊を前進させたい、後退させたい、あるいは単に戦うのに適した場所を見つけたいなど、戦場を移動させたい場合には、マーチを選択します。マーチは同一行動中に複数回実行できる唯一のアクションです。

チャージ

連隊を敵と接触させて近接戦を行いたい場合は、チャージを使用します。

ラリー

ラリーは連隊の士気を回復させます。あなたは自分の連隊がブローン状態である場合にのみ、ラリーを使用することができます。

テイクエイム

連隊のこのラウンド中、次に行うボレーにボーナスを与えるために、テイクエイムを使用します。

ボレー

ボレーは、連隊が敵に向かって射撃するために使用します。

戦闘中のアクション

(38ページ参照)

クラッシュ

連隊が1体以上の敵と交戦中で、その敵に対して攻撃を行いたい場合にクラッシュを使用します。

コンバットラリー

連隊が戦闘によって崩壊したり逃亡したりする可能性を最小限にするために、コンバットラリーを使用します。

コンバットリフォーム

連隊が交戦中の敵軍に対して、より多くの戦力を投入したい場合に、コンバットリフォームを使用します。

インスパイア

連隊のこのラウンド中、次に行うクラッシュにボーナスを与えるために、インスパイアを使用します。

デイスエンゲージ

デイスエンゲージは、連隊が敵軍連隊との接近戦から離脱したい場合に使用します。

V) 戦勝 (ヴィクトリー) フェイズ

アクションフェイズが終了したら、いよいよあなたと対戦相手のどちらが勝利したかを確認することになります。対戦相手が敗北宣言をしたか、相手の軍団が全滅した場合は、あなたの勝利となります。それ以外の場合、各戦闘の勝利条件は、プレイ中のシナリオによって決定されます。この時点でどちらが勝利したかは、プレイ中のシナリオの勝利条件を確認する必要があります。

どちらのプレイヤーも勝利条件を満たしていなかった場合は、増援フェイズから、勝敗がつくか、シナリオが終了するまで、新しいラウンドが開始されます。





第3章



戦闘外のアクション

この章では、
連隊が非戦闘時に行うことができる
様々なアクションの詳細について
説明します。



戦闘外のアクション

1. マーチ

連隊がマーチアクションを行うことができるのは、連隊のモデルが1つも交戦状態でない場合のみです。連隊のいずれかのモデルが交戦状態である場合、連隊はその代わりにディスエンゲージアクションを行うことができます。マーチアクションは連隊がアクティブ中に唯一2回行うことができるアクションです。

連隊の各モデルは、そのマーチ特性までの距離をインチ単位で移動します。その連隊に複数のマーチ特性が存在する場合、その連隊の全てのモデルは、連隊のマーチ特性の中で最も低いマーチ特性の距離しか移動することができません。まず、その連隊のリーダーから移動させ、それから他の全てのモデルをコマンドレンジ内に移動させます。

同じ連隊に所属しているモデルは移動を妨げません。移動するモデルのベースがその間を通り抜けられるスペースがあれば、他の自軍連隊のモデルの間を移動することもできます。いかなるマーチアクションの終了時にも、モデルのベースが重なってはいけません。

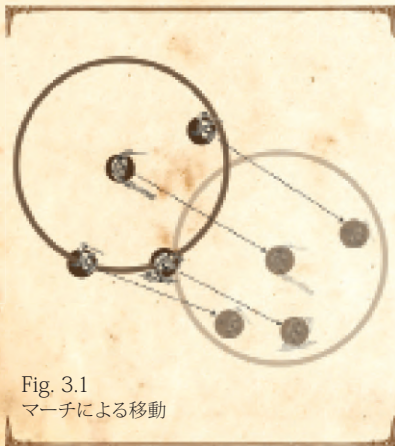


Fig. 3.1
マーチによる移動

さらに、連隊が同じアクティブ中に2回以上のマーチアクションを行う場合、そのアクションの間、その連隊のマーチ特性を半分にします。

マーチアクションの間、どのモデルも敵軍モデルと交戦状態になるように移動を終えることはできません。代わりに敵軍連隊にチャージすることを選択できます。これにより、チャージのルール(38ページ参照)に従って敵軍モデルと交戦状態になることが可能です。

増援として戦場に入ります

連隊は各シナリオに書かれている通り、あなた側か、増援ゾーンからの増援によって戦場に入ります。戦場の端を起点とし、連隊のリーダーから通常通りマーチを行います。その連隊の全てのモデルは、マーチによる移動を全て戦場内で終える必要があります。

1回のマーチアクションで全てのモデルを戦場に配置することができない場合、連隊の2回目のアクションとして、再度マーチアクションを行い、全てのモデルを戦場に配置できるように移動させなければなりません。

何らかの理由により、その連隊が戦場に出ることができない場合、その連隊は増援に戻り、次のラウンドに再び増援として戦場に入らせます。

2. テイクエイム

連隊がテイクエイムアクションを行った場合、その連隊はアクティブ終了時までAimed Shotのスペシャルルールを獲得します。

3. ボレー

連隊がボレーアクションを行うことができるのは、連隊にBarrageのスペシャルルールを持つモデルが1体以上いる場合のみです。

目的の選択と視線

ボレーアクションを行うには、正しい目標である敵軍連隊を選ばなければなりません。以下の全ての条件に当てはまる場合、その目標は正しい目標です。

- 目標の連隊は、Barrage(X)のスペシャルルールの範囲内でなければなりません。その連隊の各モデルのベースから、その連隊の目標のモデルのベースまでの距離を測定します。射程外である場合、そのモデルはその目標に対してボレーアクションを行うことができません。
- 目標の連隊に視線を持っている必要があります。視線を決定するためには、アクションを行うモデルのベースの任意の点から、目標のモデルのベースの任意の点との間に、遮るものの無い1mmの線を引くことができなければなりません。視線のルール(18ページ参照)に従い、線を引くにあたり、アクションを行っているモデルまたは目標のサイズよりも小さいサイズのモデルまたは地形は無視されます。ボレーを行う連隊に所属するモデルが、目標の連隊に対して視線を持たない場合、そのモデルはボレーアクションにおいて、その目標を対象とすることはできません。
- 目標の連隊とボレーを行う連隊のいずれも交戦状態であってはなりません。ただし、目標がMonster連隊である場合を除きます。例外として、交戦状態の際にボレーアクションを行うことができるThrowing Weaponsなどのスペシャルルールが存在します。戦術的な陣形によって頭上から一斉射撃を浴びせることができる大規模な戦闘とは異なり、渦巻く乱戦の混沌の中でのこうした行動は、敵味方双方に危険をもたらします。

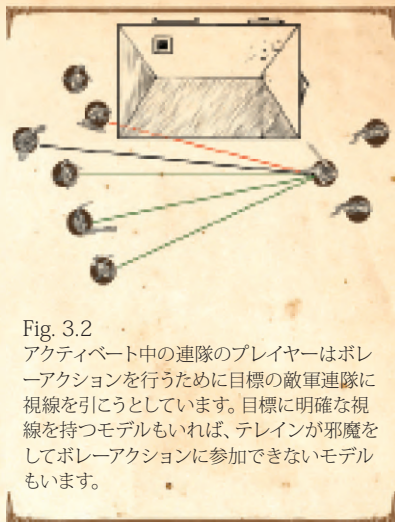


Fig. 3.2

アクティベート中の連隊のプレイヤーはボレーアクションを行うために目標の敵軍連隊に視線を引こうとしています。目標に明確な視線を持つモデルもいれば、地形が邪魔をしてボレーアクションに参加できないモデルもあります。

弾数の決定

ボレーアクションに使用するダイスの数は、ボレーを行う連隊に所属するBarrage(X)のスペシャルルールを持つモデルが、目標の連隊に所属するモデルに対して視線を持つモデルが、射程距離内に何体いるかを数え、Xを掛けます。

不明瞭な目標

アクティベート中の連隊に所属しているモデルが、不明瞭な地形や、目標よりも小さいサイズのモデルのベースを通るような視線を目標のモデルに対して持つ場合、その連隊は不明瞭として扱われます。不明瞭な目標に対してボレーを行う場合、ヒットロールにペナルティが発生し、ボレー特性を-1します(最低1)。

ヒットロール

ダイスロールし、その結果をその連隊のボレー特性と比較します。出目がボレー特性以下であった場合、ヒットとなります。そのモデルのボレー特性が6以上であった場合、そのモデルはRapid Volleyのスペシャルルールを獲得します。

ディフェンス・負傷・モラル

ディフェンスは次の章のクラッシュアクションと同様に行われます。負傷者の除去はウンズの割り振りと負傷者の除去の章(44ページ参照)で説明されている通りに行われます。ボレーアクション中に受けたウンズでは、モラルテストは行いません。

4. チャージ

チャージアクションは連隊が敵軍連隊と交戦状態となる、またはエンゲージメントレンジに移動することができる(つまり、クラッシュを行うことができる)唯一の方法です。連隊がこのラウンドに増援として到着した場合、チャージアクションを行うことはできません。

チャージの宣言

チャージアクションを宣言する場合、視線を持つチャージ対象としたい敵軍連隊を選びます。チャージする自軍連隊から1つのモデルを選び、そのモデルと敵軍連隊の中で最も近くにいる敵軍モデルとの間の距離を測定します。その敵軍モデルまでの距離が、チャージを行う連隊のマーチ特性(スペシャルルールや能力による修正を含む)以下である場合、そのチャージは成功します。

その合計が、チャージを行う連隊のモデルの1つと、目標の連隊の中で最も近い敵軍モデルとの間の距離より小さい場合、そのチャージは失敗します。なんらかの理由によりチャージが失敗した場合、いかなるモデルも移動させません。その連隊に次のアクションが残っている場合、そのアクションを行います。チャージに失敗した場合でも、その連隊はチャージアクションを行ったものとみなされるため、その連隊の次のアクティベートが行われるまでチャージを行うことはできません。

連隊がチャージアクションを行うためには、その連隊の少なくとも1つのモデルが、チャージの目標とする敵軍連隊に対して視線を持っていなければなりません。チャージを行

う連隊内のモデルは、視線や移動を遮りません。敵軍連隊がその連隊のスペシャルルールと能力を加味した最大マーチ特性の範囲外である場合、チャージアクションの対象とすることはできません。

チャージムーブ

その連隊のチャージ距離が、目標の連隊に到達するのに十分である場合、その連隊を交戦状態に移行します。チャージを行う連隊内の全てのモデルを、そのチャージ距離まで移動させ、連隊のエンゲージメントレンジ内に目標の敵軍連隊に所属する敵軍モデルが少なくとも1つ存在するようにします。

チャージを行うモデルは、交戦したい敵軍モデルに向かって最短ルートを移動し、リーダーのコマンドレンジ内でチャージムーブを終了しなければなりません。複数の敵軍連隊にチャージする場合、チャージを行う連隊は、全ての目標連隊に所属する敵モデルとの交戦を試みなければなりません。チャージ距離が全てのチャージ目標に到達するのに十分でない場合、チャージを行う連隊のモデルは、出来る限り多くの目標連隊のモデルと交戦するために移動しなければなりません。

このチャージムーブの間、チャージの目標として選ばれていない敵軍モデルであっても、そのエンゲージメントレンジ内に入り、移動することができます。敵軍モデルと交戦状態になることができない場合、全てのモデルがコマンドレンジ内に入っていることを確認しつつ、目標連隊に所属する最も近くの敵軍モデルに可能な限り接近させます。



Fig. 3.3
チャージムーブ

チャージによるインスパイア

チャージアクションが成功した場合、その連隊はラウンドの終了時までInspiredのスペシャルルールを獲得します。チャージしている連隊に所属しているモデルは、そのエンゲージメントレンジ内にいる全ての目標を攻撃対象として選ぶことができます。

インパクトアタック

騎士のような一部の連隊は、その圧倒的な衝撃力によってダメージを与えます。チャージが成功した場合、インパクトアタックはチャージアクションの一部として直ちに解決されます。インパクトアタックはImpact(X)のスペシャルルールを持っているモデルによってのみ与えられます。

連隊に所属するモデルは、Impact(X)のスペシャルルールのXの値に等しいインパクトアタックを与えます。特に明記されていない限り、連隊のインパクトアタックは連隊のエンゲージメントレンジに関係なく、1インチ以内の敵軍モデルのみを対象とすることができます。連隊が複数の敵軍連隊にチャージを行う場合、各モデルは必ず1つの目標連隊に対してのみインパクトアタックを行います。

インパクトアタックはエンゲージメントレンジ、スルーアタック、目標の選択、ヒットロール、ディフェンスロール、モラルテストにおいて、クラッシュと同様に解決されません。ただし、クラッシュアクション中に行われた攻撃に影響するスペシャルルールの効果は受けません。交戦状態でないモデルも通常通り、Impact(X)の値に等しいインパクトアタックを行います。

モデルがインパクトアタックを解決し、その結果敵軍モデルと交戦状態ではなくなった場合、チャージされた連隊内の最も近い敵軍モデルに向かって、即座に2インチ移動を行います。

インスパイアとインパクトアタック

インパクトアタックは、Inspiredのスペシャルルールの効果を受けません。

5. ラリー

ブローケン状態(48ページ参照)の連隊だけが、ラリーアクションを行うことができます。あなたの連隊がラリーアクションを行った場合、その連隊はブローケン状態ではなくなり、ブローケンのマーカーを取り除きます。



第4章



戦闘中のアクション

この章では、
連隊が戦闘時に行うことができる
様々なアクションの詳細について
説明します。



戦闘中のアクション

1. インスパイア

インスパイアアクションを行った連隊は、そのラウンドの次のクラッシュアクションにおいてクラッシュ特性を+1します。その結果として、修正後のクラッシュ特性が5以上となる場合、クラッシュ特性のボーナスを得ることはできませんが、代わりに、その次のクラッシュアクションにおいて修正前の出目が6であった場合、リロールすることができます。

2. クラッシュ

自軍連隊のモデルが敵軍連隊のモデルと交戦状態である場合、自軍連隊はクラッシュアクションを使用することができます。

エンゲージメントレンジ

Conquest First Bloodのモデルは、近接戦闘で敵と交戦する際に、武器が許す限り遠くから攻撃することができます。タイプやクラスに関係なく、全てのモデルはそのベースの端から1インチのオーラを持ちます。この1インチのオーラはそのモデルのエンゲージメントレンジと呼ばれます。敵軍のエンゲージメントレンジ内にはいるモデルは、そのエンゲージメントレンジ内にはいるモデルと交戦状態であるとみなされます。

敵軍モデルがエンゲージメントレンジ内にあるかどうかを判断する際に視線は必要ありません。また、モデルがテレインに隠れていても交戦状態となる可能性があります。

Supportのようなルールによって、エンゲージメントレンジが長くなる場合があります。そのため、そのモデル自身が交戦中でなくても、そのモデルが敵軍モデルと交戦している場合があります。

例:Supportのスペシャルルールにより、Household Guardのエンゲージメントレンジは2.5インチである。BloodedがHousehold Guardの2インチ先にいる場合、Bloodedのエンゲージメントレンジは1インチであるため、そのBloodedはHousehold Guardと交戦することなく交戦状態となる。

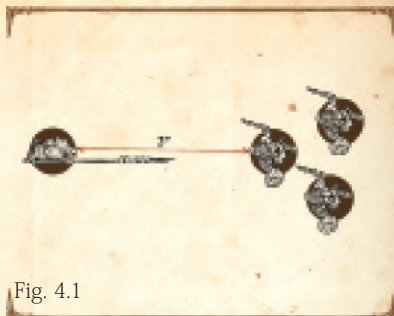


Fig. 4.1

スルーアタック

エンゲージメントレンジが長い場合、他のモデルの後方にある敵軍モデルを攻撃することができます。このような場合、攻撃するモデルが別のモデルに対して、スルーアタックができるかどうかを判断する必要があります。攻撃するモデルの任意の点と、目標のモデルのベースの任意の点の間に、1mmの細い直線を引きます。別のモデルのベースを通らない線を引くことができない場合は、攻撃するモデルが介在するモデルをスルーアタックしていることを意味します。それ以外の場合は通常通り攻撃できます。どちらの場合も、目標のモデルと、その連隊は交戦状態となります。

ただし、Shieldなどのスペシャルルールによって、敵軍モデルをスルーアタックできない場合も存在します。あるモデルが攻撃の対象として選択できない場合、そのモデルが敵軍モデルのエンゲージメントレンジ内にあつたとしても、そのモデルは交戦状態とはみなされません。

例:Household GuardのモデルがMarksman Cloneを攻撃しようとする。この2体の間にはForce Grown Dronesが2体おり、Shieldのスペシャルルールによって、Household GuardのベースからMarksman Cloneのベースへ、Droneのベースを通らずに線を引くことは不可能である。この場合、DroneのShieldのスペシャルルールによって、攻撃側モデルがスルーアタックすることや、Marksman Cloneを正しい対象として選択することが禁止されているため、Household GuardはMarksman Cloneと交戦しない。



Fig. 4.2

交戦移動

クラッシュアクションが行われる場合、クラッシュを行う連隊に属するモデルを全て敵軍モデルに向かって2インチまで移動させ、交戦することができます。用に使えます。どの敵軍モデルとも交戦することができない場合、クラッシュアクションの開始時よりも最も近くに居る敵軍モデルに近づくように移動します。行動しているモデルは攻撃を行う前にこの移動を行い、その移動は常にリーダーのコマンドレンジ内で終了しなければなりません。また、この移動を行わず、静止することも可能です。

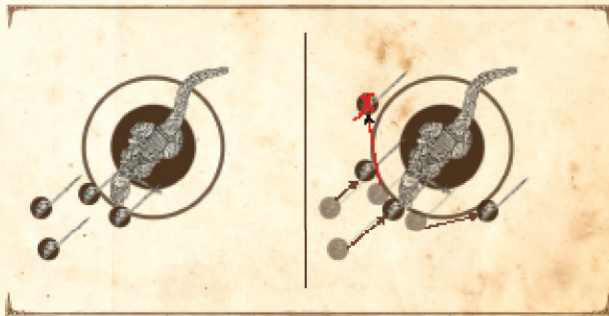
交戦状態にあるモデルが戦闘から完全に離脱することなく移動することができる方法は、チャージまたはクラッシュアクションの一部として移動することと、コンバトリフォームを行うことです。

この方法で移動する場合、モデルは事由に移動することができますが、交戦中の敵軍モデルのエンゲージメントレンジから離れることはできず、その連隊のコマンドレンジ内で移動を終了しなければなりません。この移動の間、そのモデルはクラッシュ

Fig. 4.3

右の図はGilded Legion連隊がApex Predatorの周囲を移動しようとしています。

モンスターのエンゲージメントレンジ外に留まっている、または移動の一部としてその範囲内に入ったモデルは、ペナルティ無しでそのようにすることができます。しかし、一度この方法でエンゲージメントレンジに入った後は、そこから出ることはできません。



アクションまたはチャージアクションの開始時に交戦状態でなかったモデルと交戦したり交戦されたりすることができます。

目標の選択

クラッシュアクションを行う場合、アクションを行う連隊の各モデルはエンゲージメントレンジ内にいる敵軍連隊を1つ選び、その攻撃の目標とします。目標となる連隊を選択した後、以下の手順に従います。

1. このモデルのエンゲージメントレンジ内にいる目標連隊のモデルを1つ選びます。
2. このモデルのベースと目標のモデルのベースの任意の点の間に直線を引き、このモデルが他のモデルをスルーアタックしなければならないかどうかを判定します。
 - a) 例えば、Shieldのスペシャルルールによって敵軍モデル越しに攻撃することができない場合など、何らかの理由でそのモデルを目標とすることができない場合、他の目標を選ぶ必要があります。
3. 正しい目標が選ばれた後、そのモデルに攻撃を行います。クラッシュするモデルがその攻撃対象として特定のモデルを選択しても、その結果生じるダメージはルールの「ウズクの割り振り」と「負傷者の除去」の章に書かれている通り、攻撃対象の連隊に割り振りされます。

その連隊の攻撃が複数の連隊に割り振られている場合でも、その攻撃の解決において、クラッシュしている連隊の全てのモデルは同時に攻撃しているものとして扱われます。



Fig. 4.3

BのMen-at-Arms連隊はMarksman Cloneにのみ攻撃でき、AのMen-at-ArmsはBrute Droneにのみ攻撃でき、リーダーはどちらに対しても攻撃できます。

攻撃回数

各モデルが目標の連隊に対して与える攻撃の回数は、攻撃を行う連隊のアタック特性と等しい回数です。各モデルが与える攻撃の回数は、スペシャルルールによってさらに増えることがあります。

ヒットロール

そのモデルの攻撃回数に等しい数のダイスをロールし、そのダイスを攻撃を行う連隊のクラッシュ特性と比較します。出目がクラッシュ特性以下であった場合、ヒットとなります。そのモデルのクラッシュ特性が6以上であった場合、そのモデルはRelentless Blowsのスペシャルルールを獲得します。

ディフェンスと負傷

対戦相手はクラッシュを行う連隊から目標連隊に与えられたヒットの数に等しい数のダイスをロールします。これをディフェンスロールと呼びます。連隊のディフェンスまたはイベージョン特性以下の出目はディフェンスロールにおいて成功となります。その連隊のディフェンスとイベージョン特性の両方を上回る出目は失敗となり、ウンズを与えます。ディフェンスロールは、出目が1であれば自動的に成功となるルールの例外となることに注意します。

ディフェンスとイベージョン特性が0である(または、スペシャルルールによって特性値が0となった)モデルは、ディフェンスロールを成功させることはできません。

負傷者の除去とモラルテスト

受けたウンズの数と数え、ウンズの割り振り(44ページ参照)に進みます。その後、対戦相手はモラルテスト(48ページ参照)を行わなければなりません。

3. コンバットリフォーム

コンバットリフォームアクションを行う場合、その連隊に所属している全てのモデルを、交戦移動のルールに従って、マーチ特性の数値分移動させることができます。これはマーチアクションではないため、マーチアクション中にそのモデルのマーチ特性を増やすようなルールは適用されません。

4. ディスエンゲージ

ディスエンゲージアクションは連隊を交戦状態から離脱させるために行います。このアクションは連隊の1つ以上のモデルが敵軍モデルと交戦状態である場合にのみ使用することができます。この連隊に所属しているモデルが、交戦状態にならずに敵軍モデルと交戦している場合、連隊はそのままマーチアクションを行えるため、ディスエンゲージアクションを行う必要はありません。

連隊がディスエンゲージで移動できる距離を決定するために、ダイスを1つロールし、その出目に連隊のリゾルブ特性を足したものがディスエンゲージ距離となります。ディスエンゲージアクションを行う場合、この連隊のモデルをマーチアクションのとくと同じようにディスエンゲージ距離まで移動させ、交戦状態から離脱します。

ディスエンゲージを行う連隊のリーダーは、この移動を全ての敵軍モデルのエンゲージメントレンジ外で終了させなければなりません。

連隊がディスエンゲージアクションを行った場合、その連隊に所属しているモデルと交戦中の敵軍モデルはそれぞれ、その連隊に対して攻撃を1回行うことができます。これらの攻撃はオポチュニティアタックと呼ばれ、その連隊がディスエンゲージアクションを宣言した後、ディスエンゲージ距離をロールする前に行われます。オポチュニティアタックはクラッシュアクションと同様に解決され、クラッシュのスペシャルルールボーナスを得て、モラルテストを要求します。

しかし、これらのアクションはディスエンゲージアクションの間に順番通りに行われるわけではないため、Inspiredの効果は受けません。

オポチュニティアタックが解決され、連隊に含まれる全てのモデルがディスエンゲージ距離まで移動した後、ディスエンゲージを行う連隊の全てのモデルを確認します。リーダーと全てのモデルが全ての敵軍エンゲージメントレンジから離れることに成功した場合、その連隊はクリーンディスエンゲージを行ったこととなります。

連隊のリーダーが敵軍エンゲージメントレンジから離れたものの、連隊のモデルの一部がまだ交戦状態である場合、交戦中のモデルは全て、交戦中ではないモデルのみとなるまで、負傷者として取り除かれます。連隊のリーダーが全ての敵軍エンゲージメントレンジから離れることができなかった場合、そのリーダーモデルは負傷者として取り除かれ、アクティングリーダーを選択します(17ページ参照)。これをファイティングディスエンゲージと呼びます。

ファイティングディスエンゲージによる負傷者の除去は、モラルテストを要求しません。連隊がディスエンゲージした時点で、その連隊はブローケン状態となります。

5. コンバットラリー

交戦状態のブローケン状態の連隊のみがコンバットラリーアクションを行えます。あなたの連隊がコンバットラリーアクションを行った場合、その連隊はブローケン状態ではなくなり、ブローケンのマーカーを取り除きます。



第5章



ウンズの割り振りと 負傷者の除去

この章では、
ウンズがどのように発生し、割り当てられ、
解決されるかについて説明します。



ウンズを与える

連隊が、ディフェンスロールやスペシャルルール、能力、モラルテストの失敗によってウンズを与えられた場合、そのウンズは連隊内の1つのモデルに割り振られ、敵のアクションやスペシャルルールの結果として、体力が削られ、最終的に戦場で死亡することを表します。

ウンズは様々な発生源から与えられる可能性があるため、アクションやスペシャルルールによってウンズの割り振りや負傷者の除去を行う場合、以下の手順に従います。

1. 連隊はアクションによって受けたウンズを割り振ります。割り振りについてはルールの「ウンズの割り振り」(44ページ参照)に書かれています。これには、戦闘外及び戦闘中のアクション、キャラクターによるアクション、ファクション固有のアクション、スペシャルルールによるアクションが含まれています。
2. その後、連隊は該当する場合、モラルテストを行い、ルールの「モラルテスト」(48ページ参照)に書かれている通り、ウンズの割り振りを行います。

ウンズの割り振り

ウンズの割り振りは、プレイヤーが連隊内のモデルに与えるダメージを割り当てる処理です。Conquest First Bloodでは、近接攻撃、遠距離攻撃、強力な呪文や呪いなど、破壊の方法には事欠きません！あなたが臨む破壊方法の物理的または超自然的な限界をよりよく反映するために、以下のルールでウンズを割り振ります。

ウンズを与え、負傷者を除去する

ウンズを与えられた後、その連隊をコントロールしているプレイヤーは、既にウンズを受けているモデルから順に、各モデルのウンズ特性までウンズを与えます。プレイヤーは1つのモデルに可能な限り多くのウンズを与えてから、次のモデルに割り振る必要があります。ウンズ特性と同じ数のウンズを与えられた場合、そのモデルは負傷者としてプレイから取り除かれます。

そのモデルが負傷者として取り除かれた場合、その連隊の隣にカジュアリティトークンを配置します。このカジュアリティトークンはその連隊のア

クティバートの開始時、ドロイベントが解決された後、アクションが行われる前に取り除かれます。このカジュアリティトークンは、ルールのヒーリングで説明されている、負傷者を何人回復させることができるかを確認するのに使用します。連隊が撃破された場合、全てのカジュアリティトークンは自動的に取り除かれます。

アーミーリストエントリーにおいて「Wounded」のプロフィールを持つ連隊は、負傷者として取り除かず、アーミーリストエントリーの「Wounded」に記載されている2番目のプロフィールを使用します。残ったダメージは2番目のプロフィールに割り振られます。「Wounded」プロフィールのウンズが0となった場合、そのモデルは負傷者として取り除かれます。

ウンズの割り振りとエンゲージメントレンジ

クラッシュやチャージアクション、その他エンゲージメントレンジを必要とする行動によるダメージの結果、ウンズを与えられた場合、ウンズの割り振りは交戦状態の敵軍モデルから始め、全ての交戦状態のモデルが負傷者として取り除かれた時点で、交戦状態ではないモデルに割り振ります。

しかし、先にウンズが割り振られているモデルで、何らかの理由によりクラッシュを行っている連隊のエンゲージメントレンジ外に居る、または交戦状態ではないモデルがいる場合、交戦状態のモデルにウンズを割り振る前に、先にそのモデルにウンズを割り振らなければなりません。交戦状態ではないウンズを割り振られているモデルが負傷者として取り除かれた後、目標の連隊を指揮するプレイヤーは、通常通り交戦状態のモデルにウンズを割り振ります。

目標の連隊のリーダーが交戦状態である場合、交戦状態になっているモデルの中で、最後にウンズを割り振ります。そのリーダーが負傷者として取り除かれた場合、アクティングリーダーを指名します。

この新しいリーダーは、前のリーダーと同じコマンドレンジを持ち、「アクティングリーダー」のルール(17ページ参照)に従って、その連隊から可能な限り多くのモデルがコマンドレンジ内に入るようなモデルを選ぶ必要があります。コマンドレンジ外に取り残されたモデルは、「孤立したモデル」のルール(17ページ参照)に従います。



Fig 5.1 上の図では、まずApex Predatorのエンゲージメントレンジ内にいるHousehold Guardsにウンズを割り振らなければならない。交戦状態のHousehold Guards全てにウンズの割り振りが完了したら、交戦状態ではないモデルにウンズを割り振る。

ヒーリング (治癒・回復)

ルールによって連隊のウンズを回復できる場合があります。このような場合、そのルールで回復できるウンズの数が見えます。ルールによって連隊やキャラクターを回復する場合、以下の手順に従って、回復するウンズがなくなるまで、1ヒールごとに割り当てられたウンズを1つ取り除きます。

1)ウンズを受けているモデルの回復

ウンズを受けているモデルが居る連隊をヒーリングする場合、先にそのモデルに割り振られたウンズを取り除き、1つのモデルから全てのウンズを取り除いた後、次のモデルに移ります。全てのモデルのウンズの除去が完了したら、ルールの次のセクションに書かれている通り、負傷者の回復を行います。そのモデルがウンズを受けており、「Wounded」のプロフィールを使用している場合、そのモデルを「Wounded」ではないプロフィールに戻すためにウンズを回復することはできません。その「Wounded」のプロフィールに書かれているウンズ特性までしかウンズを回復することはできません。

2)負傷者として取り除かれたモデルの回復

あなたはその連隊のカジュアルリティークン1つにつき1体のモデルを戦場に戻すことができます。負傷者に戻すためには、その連隊の負傷者のウンズ特性分回復させることができなければなりません。

ウンズを回復するのに十分なヒーリングが出来ない場合、またはウンズと負傷者が全て回復された場合、残ったヒーリングはすべて失われます。このようにして戦場に戻されたモデル1つにつき、カジュアルリティークンを1つ取り除きます。その連隊にカジュアルリティークンが存在しない場合、これ以上負傷者を戻すことはできません。

例:Men-At-Armsは2人負傷者として取り除かれ、2つのカジュアルリティークンが置かれている。その連隊はウンズを3つヒーリングする。その連隊にウンズが割り振られているモデルは居ないため、負傷者の回復を始めることができる。Men-At-Armsは1モデルあたり2ウンズであるため、1体を戦場に戻した後、2つ目の負傷者を回復するために必要なヒーリングは余っていない。そのため、この余ったヒーリングは失われる。

この方法で戦場に戻ったモデルはリーダーのコマンドレンジ内に置かなければなりません。モデルを敵軍モデルのエンゲージメントレンジ内に配置できるのは、ヒーリングされる連隊のエンゲージメントレンジないに敵軍連隊が既にいるか、敵軍と交戦状態である場合に限り、そのモデルを敵軍モデルのエンゲージメントレンジ内に配置することができます。

コマンドレンジ内で戦場に戻る手段がない場合、そのモデルは戦場へ戻ることができず、余ったヒーリングは失われます。



第6章



モラルテスト

この章では、
連隊に負傷者が出た際に、
どのようにモラルテストをするのか
説明します。



特定のアクションでウンズが与えられた場合、その連隊はモラルテストをする必要があります。モラルテストを行う際には、その連隊を指揮するプレイヤーは、まず、その連隊のリゾルブ値を計算する必要があります。

連隊のリゾルブ値は、連隊のリゾルブ特性に以下を足したものです。

- Infantry連隊が8体以上のモデルで構成されている場合、リゾルブ値を+1します。
- BruteまたはCavalry連隊が2体以上のモデルで構成されている場合、リゾルブ値を+1します。

モラルテスト

モラルテストは、ウンズが与えられたアクションの終了時に、アクションやドロイイベント、または何らかのスペシャルルールの結果として受けたウンズの数に等しい数のダイスをロールします。

連隊のリゾルブ値以下の出目は成功です。連隊のリゾルブ値より大きい出目は失敗となります。

失敗するたびに、連隊はウンズの割り振りのルール(44ページ参照)に従ってウンズを受けますが、以下の例外が存在します。

交戦状態のモデルから割り振り、全ての交戦状態のモデルが負傷者として取り除かれた時点で、交戦状態ではないモデルに割り振ります。

これらのウンズは、それ以上のモラルテストを要求しません。モラルテストによって負傷者が発生した場合、通常通りカジュアリティトークンを追加します。

例:あなたのMilitia連隊(リゾルブ値2)は1回のアクションによって5ウンズを与えられた。あなたは5個のダイスをロールし、1・2・3・3・6を出した。つまり、2つだけがテストに成功し、3つは失敗となる。よって、あなたの連隊は追加で3ウンズ与えられる。

連隊のブローケン

1ラウンド中に、連隊がそのラウンドの開始時から半分以上のモデルを失った場合、その連隊はただちにブローケン状態となります。処理を中断し、リマインダーとしてブローケンマーカーを置き、処理を再開します。

ブローケン状態の連隊は、その連隊がラリーまたはコンバットラリーアクションを行った場合、ブローケン状態から回復します。

ブローケン状態の効果

ブローケン状態の連隊は、チャージアクションを行えず、インスパイアアクションができなくなり、目標の確保ができなくなります。さらに、ブローケン状態の連隊は、キャラクターまたはオフィサーが同行している場合に得られるボーナスの効果を受けることができず、負傷者の回復ができなくなります。連隊がブローケン状態となった場合、その効果を発揮しなくなるスペシャルルールも存在します。







第7章



キャラクターとオフィサー

この章では、
EÄの人々の軍勢を率いる英雄と、
著名な個人を規定するルールを説明します。



キャラクターとは、狡猾さ、外交力、或いは単純に武力によって権力の座に昇り詰め、軍隊を招集して戦いに導くような、注目すべき人物のことです。



キャラクター連隊

アーミーリストにおいて、「Character」である連隊は通常の連隊編成ルールには従いません。キャラクター連隊は、キャラクターモデル自身が、その特性プロフィールに記載されているコマンドレンジ(CR)を持つリーダーの代役と見なされます。キャラクターモデルは常にそのコマンドレンジ内にいると見なされます。

キャラクター連隊は、以下の例外を除き、通常のルールに従ってアクションを行います。

- 遠距離攻撃や他の能力の対象となる場合、特定のルールが適用されます(キャラクター連隊の編成を参照)。
- キャラクター連隊は他の特殊モデルが編成されたり、アップグレードされたりすることがあります(レティニューとアイテムを参照)。
- キャラクターには追加のアクションが存在しません(キャラクターのアクションを参照)。
- キャラクターはその連隊のコマンドレンジ内にいる場合、キャラクター以外の連隊にアビリティを付与します(コマンドレングレゼンスを参照)。
- キャラクター連隊はブローケン状態になりません。

キャラクター連隊の編成

キャラクター連隊は、多くのアビリティやレティニューオプション、アイテムを自由に使えるキャラクターモデルを中心に形成されます。他の連隊とは異なり、キャラクター連隊は、キャラクターモデルとレティニューによって構成されるという制限があります(下記参照)。

その数の少なさから、キャラクター連隊は常にFluid Formationのスペシャルルールの効果を受けているものとみなされます。

レティニュー

アーミーリストを編成する際に、Infantryキャラクター連隊はレティニューモデルを追加することができます。これらのレティニューモデルは連隊内の兵とみなされ、全ての関連するルールに従います。

キャラクター連隊は、キャラクターのエントリーリストに特別な記載がない限り、最大で3体のレティニューモデルを編成できます。ポイントコスト、制限、能力、特性値についての詳細は、各ファクションのアーミーリストを参照してください。

キャラクター連隊の戦闘

キャラクター連隊がレティニューを含む場合、多くはキャラクター連隊のモデルとは異なる特性プロフィールとスペシャルルールを持っています。

このため、キャラクター連隊は、他の連隊と以下の点が異なります。

- キャラクター連隊の各モデルは別々に攻撃を解決します。しかし、ウンズは全て同時に与えられたものとして解決します。目標の連隊はアクションの終了時に、全てのモラルテストを同時にを行います。
- キャラクター連隊にウンズを割り振る場合、ウンズをキャラクターに割り振る前に、まず全てのウンズをレティニューのモデルに割り振る必要があります。例外は、キャラクターモデルがチャレンジ!アクションに關与している場合です。この場合、そのチャレンジ!アクションによって受けたウンズを割り振ることができるのは、そのキャラクターモデルのみとなります。これにより、キャラクター連隊内の複数のモデルに同時にウンズを割り振る場合が発生することがあります。

- キャラクター連隊のモデルの特性プロフィールに記載されているスペシャルルールは、そのモデルにのみ影響し、連隊には影響しません。例えば、レディニューモデルがFearless(X)のスペシャルルールを受ける場合、そのモデルのみがスペシャルルールの効果を受けます。

戦闘時のキャラクター連隊

連隊が、戦闘中のアクションまたはインパクトアタックの一部であるクラッシュやドローイベント、またはスペシャルルールによってキャラクター連隊にダメージが与えられた場合、キャラクター連隊を指揮するプレイヤーは、ディフェンスロールとウンズ、それによるモラルテストをどのモデルに与えるか選択します。

攻撃を行う連隊を指揮するプレイヤーは、その連隊がディフェンスロールを行う必要があるヒット数を数えます。その後、ヒットを受けたキャラクター連隊を指揮するプレイヤーは、その連隊の中からヒットを受けるモデルを1つ選び、それに続くロールを行います。

ヒットの割り振りは以下に行われます。

- 選ばれたモデルの残りのウンズに等しい数のヒットを解決します。ディフェンスロールを行い、適用されるスペシャルルールを通常通り使用します。
- そのモデルが負傷者として取り除かれていない場合、この手順を繰り返し、そのモデルが最後の負傷者となるまで、ディフェンスロールを繰り返し、解決するヒット数をモデルの残りウンズに合わせて調整します。
- モデルが撃破され、まだ解決されていないヒットが残っている場合、キャラクター連隊を指揮するプレイヤーは別のモデルを選択肢、全てのヒットが解決されるまでこのプロセスを繰り返します。

キャラクター連隊がディフェンスロールやスペシャルルール、能力、モラルテストによってウンズを与えられた場合、そのウンズは連隊内のモデルに割り当てられ、敵軍のアクションまたはスペシャルルールの結果として、肉体的衰弱や戦死することを表します。

ウンズは様々な原因で発生することがあるため、アクションまたはスペシャルルールの一部としてウンズを割り振り、負傷者を取り除く場合は、次の手順で行われます。

- キャラクター連隊はアクションに起因するウンズを受け、割り振ります。これらは、ルールの「ウンズの割り振り」(44ページ参照)に従い、戦闘外/戦闘中のアクション、キャラクターアクション、ファクション固有のアクション、スペシャルルールによるアクションが含まれます。
- その後、連隊は該当する場合にモラルテストを行い、ルールの「モラルテスト」(48ページ参照)に書かれている通りにウンズの割り振りを行います。

キャラクター連隊に所属するモデルに対する攻撃を解決する場合、そのモデルの特性プロフィールとスペシャルルールを使用します。全てのウンズは交戦状態のキャラクターではないモデルから割り振られ、全ての交戦状態のモデルが負傷者として取り除かれた後、交戦状態ではないキャラクターではないモデルに割り振ります。

その後、キャラクター連隊はこの過程で与えられたウンズ数に基づいてモラルテストを行います。キャラクター連隊に与えられた全てのウンズは同時に与えられたものとして見なされます。そのキャラクター連隊のモデルが負傷者として取り除かれた場合、通常通りカジュアリティークンを配置します。そのカジュアリティークンは、ルールの「負傷者として取り除かれたモデルの回復」(45ページ参照)に従い、その連隊の取り除かれたモデルを戦場に戻すために使用することができます。撃破されたキャラクターモデルはカジュアリティークンを残さず、戦場へ戻すこともできません。

キャラクター連隊が敵軍連隊に対して戦闘中のアクションまたはインパクトアタックを行う場合、そのキャラクター連隊の各モデルは攻撃を行う連隊を選択し、それぞれの攻撃を別々に解決します。ただし、ウンズは全て同時に与えられたものとして扱われます。目標となった連隊は同時に全てのモラルテストを行います。

非戦闘時のキャラクター連隊

連隊がボレーや呪文、ドローイベントなどの戦闘中のアクションまたはインパクトアタック以外のスペシャルルールによってキャラクター連隊にダメージが与えられた場合、キャラクター連隊を指揮するプレイヤーは、ディフェンスロールとウンズ、それによるモラルテストをどのモデルに与えるか選択します。

攻撃を行う連隊を指揮するプレイヤーは、その連隊がディフェンスロールを行う必要があるヒット数を数えます。その後、ヒットを受けたキャラクター連隊を指揮するプレイヤーは、その連隊の中からヒットを受けるモデルを1つ選び、それに続くロールを行います。

ヒットは以下の手順で解決されます。

1. 選ばれたモデルの残りのウンズに等しい数のヒットを解決します。ディフェンスロールを行い、適用されるスペシャルルールを通常通り使用します。
2. そのモデルが負傷者として取り除かれていない場合、この手順を繰り返し、そのモデルが最後の負傷者となるまで、ディフェンスロールを繰り返し、解決するヒット数をモデルの残りウンズに合わせて調整します。
3. モデルが撃破され、まだ解決されていないヒットが残っている場合、キャラクター連隊を指揮するプレイヤーは別のモデルを選択肢、全てのヒットが解決されるまでこのプロセスを繰り返します。

そのモデルに何度ヒットが割り振られたとしても、それによるディフェンスロールは同時に解決されたものとして扱われます。ルールによってディフェンスロールのリロールが認められている場合、全てのヒットに対してディフェンスロールをリロールすることができます。しかし、一度ヒットが解決された場合、失敗したロール結果をリロールすることはできません。

このアクションでウンズを与えられたモデルが生き残った場合、全てのヒットが解決された後、そのモデルが受けたウンズと同じだけのモラルテストが行われます。負傷者として取り除かれたモデルに与えられたウンズは無視されます。

例:キャラクター連隊が10回のヒットを受けた。そのキャラクター連隊を指揮するプレイヤーはそのヒットを受けるレディニューモデルを選ぶ。そのモデルはウンズ特性が4でTenaciousのスペシャルルールを持っている。最初に4回のヒットが与えられ、そのうち3回はディフェンスロールに成功し、1回は失敗した。失敗した1つの出目はTenaciousのスペシャルルールによって破棄される。

その後、残りの6回のヒットのうち、このモデルにはさらに4回のヒットが割り振られる。再びディフェンスロールが3回成功し、1回失敗した。しかし、これらのディフェンスロールは1回のディフェンスロールとして扱われるため、Tenaciousのスペシャルルールは適用されない。

最後に、そのプレイヤーは残りの2つのヒットに対してディフェンスロールを行う。

アイテム

一般兵とは異なり、キャラクターモデルは強力なアイテムを所持したり、珍しいテクニックを習得させたりすることができます。これらは各アーミーリストのアイテムカタログ(Heirlooms、Trove Finds、Relics、Mutations、Treasuresなど)で表されます。

各アイテムは1つにつき1度だけ選択することができます。通常、各キャラクターモデルは特定の 카테고리から1つだけアイテムを選択することができます。詳細は各アーミーリストのキャラクターモデルに記載されています。

キャラクター連隊のアクション

キャラクター連隊がアクティベートされる場合、戦闘中/戦闘外または以下で説明するキャラクターアクションリストの中から任意のアクションを選ぶことができます。

キャラクターアクションリスト

- チャレンジ!
- スペルキャストイング(第8章マジック参照)

チャレンジ!

チャレンジ!アクションを行うには、敵キャラクター連隊が交戦状態であるかに関係なく、アクションを行うキャラクターモデルのコマンドレンジ内の敵キャラクターモデルを選択します。

アクションを行うキャラクター連隊は、可能な限り目標のキャラクター連隊に接近するようにマーチ特性まで移動し、キャラクター連隊がその目標と互いに交戦状態になるようにします。この移動は「交戦移動」(39ページ参照)に関連する全てのルールに従う一方で、その連隊の全てのモデルが、コマンドレンジ内に残るようにします。

チャレンジ!アクションが宣言され、それを行うキャラクター連隊が移動を行った後、そのキャラクター連隊が目標の敵キャラクター連隊と交戦状態であるかを確認します。

アクションを行うキャラクター連隊がその目標との交戦に成功した場合、目標の連隊に所属しているキャラクターモデルは、アクションを行うキャラクターモデルと交戦状態となるために、キャラクター以外のモデルを必要な最短距離を移動させなければなりません。この移動は全ての移動の制限を無視します。その連隊に所属する目標のキャラクターモデルが交戦状態ではない場合、その連隊に所属する目標のキャラクターモデルを交戦状態となるために必要な最小限の距離だけ移動させます。この移動はオポチュニティアタックを引き起こしません。

両方のキャラクターモデルが交戦状態となった後、あたかもクラッシュアクションを行うかのように双方攻撃を行います。これらの攻撃は同時に行われたものとして扱われ、ウズを与えられたモデルのモラルテストも通常通り行われます。

アクションを行うキャラクターモデルがその目標と交戦状態になることができず、チャレンジ!を解決することができなかった場合、そのキャラクターモデルはその移動を終了し、残っているアクションがある場合はそれを行います。チャレンジ!アクションが解決されていない場合、目標の敵軍キャラクターはプロヴォークド(挑発)状態となります。

プロヴォークド状態のキャラクターモデル

キャラクターモデルが未解決のチャレンジ!アクションの結果としてプロヴォークド状態となった場合、そのキャラクターモデルが所属するキャラクター連隊は、次の2つの方法のいずれかでチャレンジ!に応える必要があります。

- キャラクター連隊は、プロヴォークド状態となる原因となったチャレンジ!を行ったキャラクター連隊に対して、手順外のチャレンジ!アクションを宣言することができます。チャレンジ!のルールに従ってアクションを解決します。お互いのキャラクターモデルが再び交戦し、チャレンジ!を解決できない場合、プロヴォークド状態のキャラクターモデルはその状態を失い、ただちにアクションは解決されます。この手順外のチャレンジ!アクションは、キャラクター連隊が行動したとはみなされません。
- キャラクター連隊は、プロヴォークド状態となる原因となったチャレンジ!を行ったキャラクター連隊に対して、チャレンジ!を行うことを拒否することができます。その場合プロヴォークド状態のキャラクターモデルはコマンドレンジプレゼンスを失い、連隊は次のアクティベートの終了時までチャレンジ!アクションを宣言できなくなります。

コマンドレンジプレゼンス

キャラクターではない連隊のリーダーが、自軍キャラクターモデルのコマンドレンジ内にいる場合、その連隊は以下のボーナスを獲得します。

- 連隊は、そのキャラクターのリゾルブ特性を使ってモラルテストを行うことができます。
- 連隊は、それが可能な場合、コマンドアドビリティの対象となることができます。



Fig 7.1 上の図において、Imperial Officerは(愚かにも)Matriarch Queenにチャレンジ!を試みた。しかし交戦範囲に入るためには、スペースを確保するために、その間にいるGuided Legionモデルを脇に移動させなければならない。この動きはルールに沿ったものであるが、チャレンジ!は意図した結果にはならないかもしれない・・・

コマンドアビリティ

テキストに「コマンド(Command)」キーワードが含まれているアビリティは、キャラクター連隊がアクティベートされた時点で使用されます。

キャラクター連隊またはオフィサーを含む連隊がアクティベートされている場合、ドロイイベントが解決された後、その連隊の最初のアクションを行う前に、プレイヤーはその連隊内の「コマンド(Command)」アビリティを持つモデルが、それを使用して自分の連隊に効果を与えるか、コマンドレンジ内にある自軍連隊に効果を与えるかを選びます。

FIRST BLOODにおけるオフィサー

オフィサーは連隊の潜在能力を引き出し、戦場での存在感を高める強力なコマンドモデルです。

それ自体はキャラクターではありませんが、オフィサーモデルは連隊のリーダーの役割を担い、同時にそのコマンドレンジ内にある近場の連隊に強力な効果を与えます。オフィサーはそのタイプにOfficerという単語が含まれていることで識別することができます。

連隊のオフィサー

キャラクターとは異なり、オフィサーはコマンドカードがありません。その代わりに、連隊のリーダーと入れ替えることで、その連隊が有する他の全てのルールに加えて、その役割を引き受けます。オフィサーと置き換えられたリーダーは降格し、その連隊の通常モデルとなります。そのため、オフィサーを含む連隊全体は、同じコマンドカードを用いてアクティベートされ、以下の例外を除いて通常通りアクションを行います。

- オフィサーはドロイイベントが解決された後、その連隊が最初のアクションを行う前に、あたかもキャラクターであるかのように持っている「コマンド(Command)」アビリティを使用することができます。
- オフィサーには連隊とは異なる独自の特性値とスペシャルルールがあります。そのため、オフィサーは「戦闘時のオフィサー」に記載されている通り、攻撃、ディフェンスロール、ウন্ズの割り振りにおいて、異なる運用を行います。
- オフィサーモデルに記載されているスペシャルルールは、オフィサーにのみ適用され、連隊の他のモデルには適用されません。
- オフィサーはキャラクター連隊であるかのようにチャレンジ!アクションを行うことができます。オフィサーはチャレンジ!アクションの対象となることができ、「オフィサーのチャレンジ!」のルールに従って受託または拒否することができます。

戦闘時のオフィサー

オフィサーは独自の能力とスペシャルルールをゲームに持ち込むため、連隊内の他のモデルとは異なる特性プロフィールを持っています。

オフィサーのチャレンジ!

オフィサーモデルが他のオフィサーに対してチャレンジ!を宣言した場合、その2体をキャラクターであるかのように扱い、続くチャレンジ!の手順を通常通り解決します。その手順通り、オフィサーモデルはプロヴォークド状態となる可能性があり、チャレンジ!を拒否した場合、キャラクターと同じデメリットを受けます。

オフィサーがキャラクターへチャレンジ!を宣言した場合、またはキャラクターからオフィサーへチャレンジ!を宣言した場合、どちらもプロヴォークド状態にはならず、チャレンジ!を拒否しても何も影響を受けません。2体のモデルが互いに交戦状態にならなかった場合、どちらもプロヴォークド状態になることはなく、手順はそこで終了します。

例: Seasoned VeteranがNordのBloodedに対してチャレンジ!を宣言した。Seasoned VeteranはBloodedとの交戦に失敗し、その結果、チャレンジ!は解決されない。そのBloodedはプロヴォークド状態にはならない。BloodedはSeasoned Veteranが自身の敵に値しないと感じているためだ。







第8章



マジック

この章では、
魔法の達人と、その強力な力を
どのように使うかを説明します。



剣をふるう英雄たちに加え、Eaの世界には魔術の達人たちも存在します。Conquest: The Last Argument of Kingsとは異なり、First Bloodのスペルキャスターたちは、呪文や難解な魔術敵能力を使用します。シールドウォールの中で戦う際には、一瞬の判断が必要となるため、強力な呪文を長々と唱えることができないためです。

スペルキャスティング

呪文の使用は独自のスペルキャスティングアクションによって定められています。呪文はWizard(X)またはPriest(X)のスペシャルルールを持つモデルのみが使用できます。従って、スペルキャスターとは、Wizard(X)またはPriest(X)のスペシャルルールを持つ全てのモデルを指します。

呪文の詳細

呪文には特性プロフィールがあり、何が起きるのかが書かれています。呪文の特性プロフィールには以下のことが記載されています。

レンジ: 呪文の最大射程をインチ単位で記載しています。レンジが「Self」である場合、呪文はキャスター自身と、キャスターが所属する連隊のみを対象とします。

Attunement(アチューンメント): 呪文を唱える難易度を表します。Attunementが低い呪文は唱えにくいことを意味します。

効果: 呪文が成功したときに得られる効果が書かれています。



呪文のサンプル

Name: Sample Incantation
Range: 8" **Attunement:** 2
Effect: Target Enemy Regiment, Inflict two Hits per success.

Name: Sample Incantation
Range: 10" **Attunement:** 3
Effect: Target Friendly Regiment.
When an Enemy Regiment performs a Spellcasting Action on that Regiment, it counts its Wizard/Priest level as 1 lower.

スペルキャスティングの手順

スペルキャスティングアクションを行うためには、その連隊またはモデルが1つ以上の呪文と、Wizard(X)またはPriest(X)のスペシャルルールを持っていない限り、通常通り呪文アクションは以下の手順で解決されます。

1. 呪文と目標の選択

すべての呪文は、目標の連隊への視線(18ページ参照)を必要とします。キャスターモデルと目標の間に視線を引いたら、その目標が呪文の範囲内であるかどうかを確認します。目標が範囲外にいる場合、その呪文を使用することはできません。スペルキャスターのモデルは交戦状態であっても、目標の連隊へ視線を持っている限り、通常通り呪文を使用することができます。レンジがSelfの呪文はキャスター自身とその連隊のみを対象とすることができます。

Wizard(X)またはPriest(X)を持っている連隊がスペルキャスティングアクションを使用する場合、その連隊のリーダーまたはア

クディングリーダーがその呪文を使用していると見なされます。つまり、その連隊のリーダーまたはアクティングリーダーからの視線とレンジを確認します。

2. 成功ロール

スペルキャスターは自分のWizard(X)またはPriest(X)のXの数に等しい数のダイスをロールします。その結果が呪文のアチューンメント以下であれば成功となります。通常、少なくとも2回成功すれば、その呪文は成功となり解決されます。

3. 敵軍による妨害

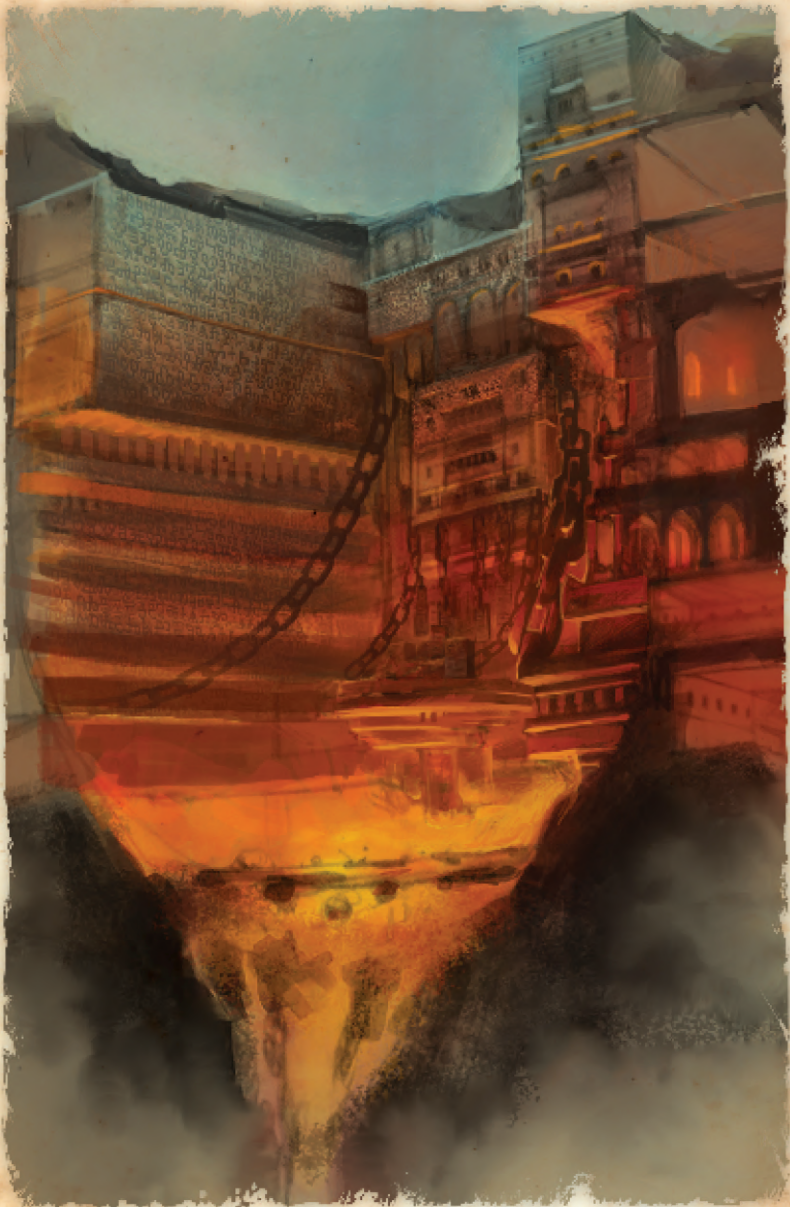
もし、あなたのキャスターモデルが敵のキャスターから10インチ以内にいる状態で呪文を使用する場合、そのキャスターは使用する呪文のAttunement値を1つ低いもの(最小1)として扱い、対戦相手の妨害を受けているものと見なされます。

例: Chapter Mageが自軍の連隊に対してAttunement 3の呪文を使用しようとする。通常ダイスを5個ロールし、3以下で呪文を使用することができる。しかし、Tempered Sorcererが、そのChapter Mageから10インチ以内にいる。その結果、Attunementに-1のペナルティが入り、成功は2以下の出目のみとなる。

呪文の解決

キャスターが呪文に必要な成功回数を満たせなかった場合、呪文は失敗し、アクションは終了します。必要な成功回数を満たしている場合、効果に記載されている内容に従います。ヒットを与える呪文が成功した場合、対戦相手はディフェンスロールを行い、負傷者を取り除き、モラルテストを行います。特別に記載されていない限り、呪文は通常そのラウンドの終了時まで効果が継続します。





第9章



地形（テレイン）

この章では、
密林に隠れたり、
駐屯地の守備といった、
連隊と地形の関わりを説明します。



First Bloodの戦場はゾーンテレインと駐屯地の2種類のテレインで構成され、それぞれが異なる戦術的利点と困難をもたらします。

ゾーンテレインとは、戦場において特定のメリットやデメリットを引き起こしますが、それ以外は追加ルール無しで通過することができるエリアを表します。ゾーン地形の例としては、丘や沼地、廃墟や河川、荒地などがあります。

一報、駐屯地は建物や要塞を表し、占領しようとする兵に大きなボーナスを与えます。



エレベーションレベル

丘のような標高の高いテレインは、あなたの連隊が他の連隊を見渡したり、不明瞭な地形の先を視認することを可能とします。戦場は特に明記されていない限り、Elevation 0と見なされます。丘や城壁などの、特定のゾーンテレインや駐屯地にはElevation(X)があり、Xのサイズを持つものとして扱われます。このようなテレインの上にいるモデルのサイズは、そのサイズをElevation(X)と自身のサイズを合計します。これをエレベーションレベルと呼びます。

連隊のモデルの一部のみが高いテレインの上におり、残りが地面の高さにいることも可能です。

テレインがどのような種類のも出荒れ、それが遮る地形として分類されない限り、高さに関係なく視線を遮りません。遮る地形として分類されている場合は、通常の視線のルールが適用されます(18ページを参照)。



ゾーンテレイン

連隊はゾーンテレインにマーチし、ゾーンテレインを通り抜けることができます。プレイヤーが使用できる地形は多種多様であるため、それらの戦場の地形に適用されるルールが用意されています。ゲーム開始前に、対戦相手とゾーンテレインの種類と範囲について合意しておくことが重要です。各ゾーンテレインはその表面積内に、モデルのベースがそのテレインにいるかどうかで定義されます。

ブロークングラウンド

連隊がブロークングラウンドを通してチャージする場合、通る各モデルにつきダイスを1つロールします。出目が6であった場合、その連隊は1ヒットを受けます。その連隊がBruteもしくはCavalry連隊である場合、代わりに1ウンズを受けます。ヒットではなく、ウンズを受ける場合はディフェンスロールを行えません。これらのウンズはモラルテストを要求します。

危険な (DANGEROUS) 地形

連隊が危険な地形を移動する際、その危険な地形を移動する各モデルにつきダイスを1つロールします。出目が6である場合、その連隊はウンズを1つ受けます。BruteもしくはCavalry連隊は出目が6である場合、1ウンズではなく2ウンズ受けます。ウンズを受けるため、ディフェンスロールは行えません。これらのウンズはモラルテストを要求します。

非常に危険な (VERY DANGEROUS) 地形

連隊が非常に危険な地形を移動する際、その非常に危険な地形を移動する各モデルにつきダイスを1つロールします。出目が4～6である場合、その連隊はウンズを1つ受けます。BruteもしくはCavalry連隊は出目が4～6である場合、1ウンズではなく2ウンズ受けます。ウンズを受けるため、ディフェンスロールは行えません。これらのウンズはモラルテストを要求します。

ELEVATION (X)

このルールは岩盤や建物、その他隆起した場所に使用されます。通常、高台にはElevation (2)のルールを適用しますが、高い塔や城壁といったものについては、対戦相手と相談の上、より高い数値とすることもできます。丘は常にサイズ2とみなされ、森は常にサイズ3とみなされます。

障害物 (OBSTACLE)

このルールはフェンスや短い壁などの、長さが5インチ、幅が1インチを超えないような線状のテレインに使用されます。このルールを持つ地形はElevation (1)と見なされます。障害物を通過してチャージを試みるモデルは、そのラウンド中、インパクトアタックを行うことができず、障害物を通過するために2インチの移動を消費しなければなりません。モデルは障害物の上で移動を終了することはできません。障害物の反対側にいる敵軍モデルに対してスルーアタックを行うことは可能です。

妨げられる (HINDERING) 地形

妨げられる地形を通過してチャージを試みるモデルは、そのラウンド中、インパクトアタックを行うことができません。さらに、MediumとHeavyの連隊の場合、チャージのボーナスとしてのInspiredの効果を受けることができません。

水

このルールを持つゾーンテレイン内のモデルは、そのクラッシュ特性を-1(最低1)します。

不明瞭な (OBSCURING) 地形

不明瞭な地形は、その地形を通るような視線を引くことはできませんが、その地形を通じで行われるボレーは妨害されます。このルールが適用されている地形に一部でも視線が通って行われるボレーアクションは、不明瞭であるとして扱われます。



遮る (OBSTRUCTING) 地形

遮る地形はそれを通るような視線を全て通しません。モデルが遮る地形と作用する場合、通常の視線の引き方のルールに従わなければなりません。

通行不可の地形

このルールが適用されたゾーンテレインは、移動を完全に妨げます。モデルを通行不可の地形の上に配置したり、その地形を移動したりすることはできません。

廃墟

いくつかのテレインは荒れ果てた、又は倒壊した建物や構造物を表しており、それらはいくらかの防護をもたらすものの、構造的に完全ではないため、完全に占拠することは不可能であり、駐屯地として有効活用することもできません。廃墟内にいる連隊は、その廃墟内にいない連隊からのボレーに対して、ディフェンス特性を+1します。

全体が廃墟に収まっている敵軍連隊へチャージする場合、連隊はインパクトアタックを行えません。さらに、BruteもしくはCavalry連隊は、上記に加えてInspiredの効果を受けることができず、この地形を危険な地形として扱います。各モデルは廃墟の壁をスルーアタックすることはできません。

廃墟のサイズと構造

他のテレインと同様に、廃墟は一般的に直径4〜6インチの底面を持ち、ゾーンテレインの一部として見なされます。廃墟の地形は最低でも6インチ以上の間隔、戦場の端から6インチより離れた位置、目標ゾーンの外に配置しなければなりません。

便宜上、実際の高さに関係なく、廃墟にはElevation (X)のルールがあり、Xはモデルを配置できるフロア数に1を足したもので、各フロアの高さは3インチです。

例えば、2階建ての廃墟の地形のElevationは3で、約6インチとなります。

廃墟と移動

移動において、各フロアはすぐ下のフロアより3インチ高いものと見なします。Infantryモデルに限り、そのモデルがいるフロアから他のフロアに直接移動することができ、その移動は、各フロアを水平方向をいどうするための移動量に加えて、各フロアを移動するために3インチ消費します。

モデルがフロアを移動するには、そのベースがそのフロアに完全に収まる必要があります。連隊は上階または下階へチャージすることができます。ただし、チャージ移動中に、あるフロアから別のフロアへ移動したモデルはInspiredの効果を受けることができず、インパクトアタックも発生しません。モデルは、廃墟の別のフロア(真上または真下)にいる敵軍モデルと交戦することができます。その場合、その敵軍モデルのベースと、交戦するモデルのベースの一部が真上または真下にある必要があります。

廃墟を移動する際に、モデルがその連隊のリーダーと同じ階か、1フロア上または下に居る場合、コマンドレンジ(通常5インチ)内にいるものと見なされます。

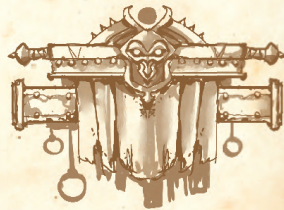




Fig. 5.1

右のDroneは2インチ移動し、残りの3インチのマーチで1階へ移動します。左のDroneは1階へ移動するのに十分なマーチをもっていないため、その階に留まります。

駐屯地

駐屯地のルールは囲われた建物や要塞のような特徴を表現するために使用されます。ゾーンテレインと同様に、ゲームの開始前に駐屯地の境界線やElevationなどの特性について合意しておくことが重要です。駐屯地の占めるスペースに関しては、直径5~7インチの底面を持つことを想定しています。

大きな、または小さな駐屯地を使用する場合、あなたのコレクションに合わせてルールを変更することもできます。ただし、ゲームの開始前に対戦相手と合意しておくことを忘れないようにしてください。連隊は駐屯地内をマーチすることはできません。連隊がその駐屯地を占拠するつもりでない限り、モデルを駐屯地に配置することはできず、その中を移動することもできません。

駐屯地の占拠

駐屯地はディフェンス(X)と定員(X)を持っています。Infantry連隊のみが駐屯地を占拠することができ、連隊のモデル数とその駐屯地の定員以下である場合にのみ占拠できます。あなたの連隊は、その連隊リーダーをマーチさせて駐屯地に接触させることで、駐屯地を占拠します。駐屯地を占拠できる連隊は1つのみです。

その連隊のモデルを戦場から取り除き、その連隊のリーダーモデルを1つ、その連隊が駐屯地を占拠していることを表すために、その駐屯地内に配置します。連隊が駐屯地を占拠した場合、そのアクティブートは直ちに終了します。駐屯地を占拠している間、連隊のディフェンス特性を、駐屯地が持っているディフェンス(X)の値分プラスします。

駐屯地を占拠している連隊は、そのベースのどこからでも視線を引くことができます。駐屯地を占拠している連隊は、その地形のElevationと同じサイズを有しているものとして扱われ、他の連隊や地形を見たり、見られたりします。

駐屯地にいるキャラクター連隊は、戦場ではないためコマンドレンジを展開することはできません。そのキャラクター連隊のみが、そのキャラクターモデルの[Command]アビリティの対象となることができます。

駐屯地から出る

連隊は最初のアクションにマーチを使用することで駐屯地から出ることができます。その連隊のリーダーモデルを駐屯地のベースのどこかに接触させ、そのコマンドレンジ内に残りのモデルを駐屯地のベースに接触させるように配置します。

連隊の全モデルをこの方法で配置することができない場合、可能な限り多くのモデルを配置し、配置できなかったモデルを負傷者として取り除きます。連隊をコントロールしているプレイヤーは、その連隊のどのモデルを戦場に配置し、どのモデルを負傷者として取り除くかを選択できます。これらによ

ってカジュアリティトークンが置かれることはありません。

モデルが戦場に配置された後、通常通りマーチアクションを行うことができます。連隊は駐屯地から出るためにマーチアクションを行うことを選択し、連隊のモデルだけを戦場に配置し、それ以上移動しないことも可能です。どのような場合でも、連隊が駐屯地から出るためにマーチアクションを行った場合、その地形から離れることができたかどうかに関わらず、アクションを行ったものと見なされます。

その後、その連隊は2つ目のアクションを行うことができます。連隊が駐屯地を離れた場合、その駐屯地は連隊によって占拠されていない状態となります。

駐屯地へのチャージ

あなたの連隊は占拠されている駐屯地に対して、あたかも敵軍連隊であるかのようにチャージを行うことができます。連隊のリーダーから駐屯地の最も近い地点までの距離を測定し、チャージが成功した場合、自軍モデルをその駐屯地から1インチ以内に移動させます。エンゲージメントレンジの長いモデルも同様に、交戦するためには1インチ以内にいる必要があります。連隊が占拠している駐屯地と交戦する場合、その駐屯地を占拠している連隊と交戦します。

占拠された駐屯地にチャージする場合、チャージを行う連隊はチャージを成功させてもInspiredの効果を受けることができず、インパクトアタックも発生しません。

駐屯地とクラッシュアクション

連隊が占拠されている駐屯地と交戦状態であり、その地形を占拠している連隊に対してクラッシュアクションを行う場合、エンゲージメントレンジ内にいるのはその地形であり、敵軍モデルではない場合でも、そのアクションを行うことができます。エンゲージメントレンジ内に個々のモデルが存在しないので、ウンズは「ウンズを与え、

負傷者を除去する」のルール(44ページ参照)に従って与えられます。

占拠している連隊が撃破され、その連隊の全てのモデルが負傷者として取り除かれた場合、クラッシュアクションを行っている連隊は、駐屯地のルールに従い、ルールに沿ってその駐屯地を占拠することができます。

駐屯地を占拠している連隊は、エンゲージメントレンジを変更する可能性のあるスペシャルルールに関わらず、1インチのエンゲージメントレンジを持っているものとして扱われます。この1インチのエンゲージメントレンジは、その駐屯地のどの地点からでも測定可能です。駐屯地を占拠している連隊が敵軍連隊に対してクラッシュアクションを行った場合、その連隊の全ての攻撃はInspiredの効果を受けているものとして扱われ、ヒットロールの出目6をリロールできます。

駐屯地とディスエンゲージアクション

駐屯地を占拠している連隊は、ディスエンゲージアクションを使用できません。占拠している連隊が駐屯地を離れる唯一の方法は、敵軍連隊と交戦していない状況で、「駐屯地を出る」ルールに従ってマーチアクションをするのみです。

駐屯地とボレーアクション

駐屯地を占拠している連隊は、通常通りボレーアクションを行うことができ、その連隊に所属する全てのモデルは駐屯地の任意の地点から距離を測定します。視線を確認する際に、アクティベート中の連隊は駐屯地と同じサイズであるものとして扱います。駐屯地を占拠している連隊は、敵軍連隊と交戦中であっても、ボレー及びブレイクアクションを行うことができます。









第10章



ドローイベントと スペシャルルール

この章では、
FIRST BLOODにおける
スペシャルルールと
ドローイベントについて説明します。



ドロワーイベント

このセクションには、ドロワーイベントについて書かれています。連隊が複数の同じドロワーイベントの効果を受ける場合、そのドロワーイベントの値が(+X)でない限り、それらのドロワーイベントの効果は重複しません。



Burnout (バーンアウト): このドロワーイベントを解決した連隊の全てのモデルは、Decay (3)のスペシャルルールを獲得し、ラウンド終了時までクラッシュ特性を+1、マーチ特性を+2します。

Double Time (ダブルタイム): 次のコマンドカードを引きます。そのコマンドカードがそのキャラクターのコマンドレンジ内にリーダーがいる連隊の者であった場合、その連隊をただちにアクティベートします。そうでない場合、コマンドカードをコマンドスタックの一番下に置きます。その連隊が2回マーチアクションを行った場合、追加で1回マーチアクションを行うことができます。その後、そのキャラクターはアクションを1回行い、アクティベートを終了します。

Fire and Advance (ファイアアンドアドバンス): 次のコマンドカードを引きます。そのコマンドカードがそのキャラクターのコマンドレンジ内にリーダーがいる連隊のものであった場合、その連隊をただちにアクティベートします。そうでない場合、コマンドカードをコマンドスタックの一番下に置きます。その連隊が2回目のアクションでボレーアクションを行った場合、ボレーアクションの解決後にマーチアクションを行うことができます。その後、そのキャラクターはアクションを1回行い、アクティベートを終了します。

Flux-Powered (フラックスパワード): このドロワーイベントを使用している連隊の全てのモデルは、ラウンドの終了時までクラッシュまたはアタック特性を+2します。

スペシャルルール

このセクションには、Conquest First Bloodのスペシャルルールについて書かれています。連隊が複数の同じスペシャルルールの効果を受ける場合、そのスペシャルルールの値が(+X)でない限り、それらのスペシャルルールの効果は重複しません。連隊が(+X)の値を持つスペシャルルールを獲得した場合、その連隊は(+X)を獲得する前の値が0であるものと見なされます。



Aimed Shot (エイムドショット): この連隊に所属しているモデルは、このアクティベート中の次のボレーアクションにおいて、ボレー特性を+1します。これによりボレー特性が5以上となる場合、特性を+1せずに、ヒットロールの出目6をリロールします。

Armor Piercing (X) (アーマーピアシング): このスペシャルルールを持つモデルがボレーアクションを行い、その攻撃がヒットした場合、対象の連隊のディフェンス特性をX分下げます。例えばArmor Piercing(2)を持つモデルがボレーアクションを行った場合、ディフェンスロールの間、対象のディフェンス特性を-2します。

Aura of Death (X) (オーラオブデス): 連隊がこのスペシャルルールを持つモデルと交戦状態である場合、その連隊はX回のヒットを受けます。このヒットによるウズはモラルテストを要求しません。こ

れらのヒットは敵軍連隊が[Command]アビリティを発動した後、最初のアクションを行う前に解決されます。もし、その連隊が複数のこのスペシャルルールを持つモデルと交戦状態である場合、最も高い数値を使用します。これらのヒットは、ウズ割り振りとエンゲージメントレンジのルール(44ページ参照)に従い、あたかもクラッシュアクションの一部であるかのように解決されます。

このスペシャルルールによって連隊が撃破された場合、アクティベート中のプレイヤーはそのコマンドカードを捨て、次のコマンドカードを引き、通常通りアクティベートを行います。

駐屯地を占拠している連隊は、このルールの効果を受けません。同様に、占拠している連隊は交戦状態の敵軍連隊にこのルールの効果を与えません。

Barrage (X) (バレッジ): このスペシャルルールを持つモデルは、所属する連隊がボレーアクションを行った場合、X発の攻撃を行います。レンジとスペシャルルールは、Barrage(X)のスペシャルルールの後の2つ目の括弧内に記載されます。

例: Barrage (4) (24", Armor Piercing (1))は、そのモデルが4発、レンジ24インチ、Armor Piercing(1)のスペシャルルールを持っていることを表します。そのモデルが複数のBarrage(X)を持っている場合、その中から1つを選ぶ必要があります。

Blessed (ブレスド): ラウンドにつき1回、このスペシャルルールを持つモデルは、クラッシュ・ディフェンスロールのいずれかの失敗したロールをリロールすることができます。その連隊に所属する全てのモデルは同時に同じロールをリロールしなければならず、ロールを行う前にBlessedの使用を宣言しなければなりません。

Bravery (ブレイブリー): このスペシャルルールを持つモデルは、FearsomeとTerrifying(X)のスペシャルルールを無視します。また、このスペシャルルールを持つモデルを含む連隊は、そのアクティベート開始時にブロークン状態から回復します。

オフィサーまたはキャラクターモデルがBraveryのスペシャルルールを持っている場合、その連隊はそれらのアクティベート開始時にブロークン状態から回復します。

Brutal Impact (X) (ブルータルインパクト): このスペシャルルールを持つモデルがインパクトアタックを与え、その攻撃がヒットした場合、対象の連隊のディフェンス特性をそのディフェンスロールの間X分下げます。

Cleave (X) (クリーブ): このスペシャルルールを持つモデルがクラッシュアクションを行ったり、チャレンジ!に参加し、その攻撃がヒットした場合、対象の連隊のディフェンス特性をそのディフェンスロールの間X分下げます。

Counter-Attack (カウンターアタック): 敵軍連隊がこのスペシャルルールを持つモデルに対してクラッシュアクションを行った場合、修正前のディフェンスロールで1が出るごとに、アクティベート中の敵軍連隊に1ヒットを与えます。これらのヒットにはクラッシュアクションに影響を与えるスペシャルルールは適用されません。

また、このスペシャルルールを持つキャラクターがチャレンジ!に参加している場合、修正前のディフェンスロールで1が出るごとに、敵軍キャラクターに1ヒットを与えます。これらのヒットはチャレンジ!に影響を与える他のスペシャルルールは適用されません。

Dauntless (ドアントレス): この連隊はブロークン状態にならず、常にInspiredの効果を受けています。

Decay (X) (ディケイ): その連隊の「連隊の行動の終了」ステップの終了時に、ダイスをX個ロールします。5か6の出目が出るごとに、その連隊はウンズを1つ受けます。Decayによるウンズはモラルテストを要求しません。連隊が複数のDecay(X)を持っている場合、そのXの値を合計します。

例: Decay(2)とDecay(3)を持っている場合、Decay(5)となります。

Deadly Blades (デッドリーブレード): このスペシャルルールを持つモデルのクラッシュまたはチャレンジ!アクションで、対象の連隊がディフェンスロールの出目を6で失敗したときに、その連隊は通常の1ウンズではなく2ウンズ受けます。

Deadly Shot (デッドリーショット): このスペシャルルールを持つモデルのボレーアクションで、対象の連隊がディフェンスロールの出目を6で失敗したときに、その連隊は通常の1ウンズではなく2ウンズ受けます。

Devout (デバウト): このスペシャルルールを持つ連隊がPriest(X)の呪文の対象となった場合、呪文のダイスの失敗の出目を1つ成功に置き換えます。

Dread (ドレッド): このスペシャルルールを持つ連隊と交戦されている敵軍連隊は、Inspiredの効果を受けることができません。連隊またはモデルが常にInspiredの効果下にあるものとして扱われる場合、このルールが優先されます。

Fearless (X) (フィアレス): このスペシャルルールを持つモデルは、FearlessとTerrifying(X)のスペシャルルールの効果を無視します。

Fanatical Devotion (ファナティカルデボーション): この連隊がPriest(X)のルールを持つモデルによって、友好的な呪文の対象となるたび、ウンズを3つヒールします。

Fearsome(フィアサム):このスペシャルルールをもつモデル1体以上と交戦状態である敵軍連隊がコンバットラリアクションを行う場合、ダイスを1つロールし、その出目をその連隊のリゾルブ特性と比較します。その出目がその連隊のリゾルブ特性以下である場合、そのアクションは成功します。そうでない場合失敗となり、その連隊はブローケン状態のままとなります。

Feral(フェラル):このスペシャルルールを持つ連隊が戦場にいる状態でアクションを行う場合、その連隊が交戦状態ではない、または交戦されていない場合、ダイスをロールします。その結果がその連隊が持つ最大のリゾルブ特性以下である場合、通常通りアクションを行うことができます。

このダイスはIndomitableのようなリゾルブに関連する出目を成功に置き換えることのできるルールの効果を受けません。その結果がリゾルブ特性より高い場合、その連隊はカジュアリティークンが置かれている、最も近い敵軍連隊に対してチャージアクションを行わなければなりません。このルールを持つ連隊は、このルールの結果として、チャージが可能な最大距離の範囲外を目標にすることはできません。チャージできる目標が存在しない場合、最も近い敵軍連隊に向かって、まっすぐマーチアクションを行わなければなりません。このルールによって移動を余儀なくされた場合、連隊は常に最大マーチ距離を移動しなければなりません。このルールにより、連隊は増援として戦場に到着したラウンドで目標にチャージすることができます。

Fiend Hunter(フィンドハンター):このスペシャルルールを持つモデルは、Monster、Brute、Cavalry連隊に対して、失敗したヒットロールをリロールすることができます。

Flank(フランク):このスペシャルルールを持つ連隊は、ルールの「増援フェイズ」に書かれているように、増援としてゲームに参加することができます。

Flawless Strikes(フローレスストライク):このスペシャルルールを持つモデルがクラッシュアクションまたはチャレンジ!において、ヒットロールで1の出目を出した場合、その出目によるヒットでの対象のディフェンス特性は0となります。他のスペシャルルールによる追加のヒットはこのルールの効果を受けません。

Fluid Formation(フルイドフォーメーション):このスペシャルルールを持つモデルは、ブローケングラウンド、危険な地形、妨げられる地形の効果を見捨てます。

Flurry(フラリ):このスペシャルルールを持つモデルは、クラッシュを行う際や、チャレンジ!において失敗したヒットロールをリロールすることができます。

Fly(フライ):このスペシャルルールを持つモデルのみで構成されている連隊は、他の連隊や通行不可の地形を超えてマーチやチャージを行うことができます。また、移動の間、モデルは敵軍のエンゲージメントレンジを見捨てます。この連隊のモデルは通行不可の地形上や、他のモデルとベースで重なる位置、または敵軍モデルのエンゲージメントレンジ内でマーチを終了することはできません。このルールは、ディスエンゲージ、チャージ、廃墟上で垂直移動する場合には適用されません。

Glorious Charge(グロリアスチャージ):この連隊はインパクトアタックにおいてInspiredの効果を受けることができます。さらに、この連隊がチャージアクションに成功した場合、そのアクションが終了するまで、この連隊はTerrifying(1)のスペシャルルールを持つものとして扱われます。

Hardened(X)(ハーデン):この連隊に所属しているモデルがディフェンスロールを行ったとき、そのディフェンスロールの解決時にCleave(X)、Brutal Impact(X)、Armor Piercing(X)のXの値をこのルールのXの値分減らします。

Heavy Impact(ヘビィインパクト):このスペシャルルールを持つモデルは、チャージに成功したとき、そのインパクトアタックの回数を2倍にします。

Inspired(インスパイアド):この連隊に所属しているモデルは、このアクティベート中の次のクラッシュアクションにおいて、クラッシュ特性を+1します。これによりクラッシュ特性が5以上となる場合、特性を+1せずに、ヒットロールの出目6をリロールします。このスペシャルルールは連隊のインパクトアタック中のクラッシュ特性には影響しません。

Impact(X)(インパクト):この連隊所属しているモデルは、Xに等しい数のインパクトアタックを行います(35ページ参照)。

Indomitable(インドミタブル):このスペシャルルールを持つ連隊がモラルテストを行うたび、失敗したロール結果を1つ成功に置き換えます。

Inspiring Presence(インスパイアリングプレゼンス):連隊がこのスペシャルルールを持つキャラクターのコマンドレンジ内にいる間、その連隊はブローケン状態になりません。その連隊がすでにブローケン状態である場合、その連隊のアクションの終了時に、このルールを持つキャラクターのコマンドレンジ内にいる場合、その連隊はブローケン状態から回復します。

Lethal Demise(リーサルデマイス):このスペシャルルールを持つモデルはウズをヒールすることができません。このルールを持つモデルが、敵軍連隊によるクラッシュアクションによってウズを受けた場合(モラルテストを除く)、その敵軍連隊は同量のヒットを受けます。

これらのヒットは、ウズの割り振りとエンゲージメントレンジのルール(44ページ参照)に従い、あらかもクラッシュアクションの一部であるかのように解決されます。

Linebreaker(ラインブレイカー):このスペシャルルールを持つモデルは、クラッシュアクションを行う時や、チャレンジ!アクションに参加するとき、インパクトアタックの際にShieldのスペシャルルールを無視します。

Oblivious(オブリビアス):このルールを持つ連隊は、モラルテストに2回失敗するごとに1ウズを受けます(切り上げ)。

Opportunists(オポチュニスト):このスペシャルルールを持つモデルは、ブローケン状態の連隊に対してクラッシュアクションを行う場合、失敗したヒットロールをリロールします。

Overcharge(オーバーチャージ):この連隊は以下のアクションを使用できます。
オーバーチャージ(戦闘中及び戦闘外のアクション): 連隊がオーバーチャージアクションを行う場合、連隊は自分のモデルの横にオーバーチャージマーカーを1つ配置します。連隊がボレーアクションを行う場合、連隊は任意の数のオーバーチャージマーカーを捨てることができます。この方法で捨てられたマーカー1つにつき、その連隊はBarrage(+2)と最大2までのArmor Piercing(+1)の

スペシャルルールを獲得します。

Overrun(オーバーラン):この連隊がブローケン状態の連隊に対してチャージアクションを宣言した場合、または、チャージアクションの目標がインパクトアタックによってブローケン状態となった場合、この連隊はインパクトアタックを再度行うことができます。

この連隊のインパクトアタックによって連隊が撃破された場合、この連隊はこのラウンド中にすでにチャージアクションを行っていたとしても、2回目のアクションとしてチャージアクションを行うことができます。

Parry(パリイ):このスペシャルルールを持つモデルに対してクラッシュアクションまたはチャレンジ!中に行われた全てのヒットロールの出目の1をリロールしなければなりません。

Precise Shot(プリサイズショット):このスペシャルルールを持つモデルがボレーアクションにおいて、ヒットロールで1の出目を出した場合、その出目によるヒットでの対象のディフェンス特性は0となります。他のスペシャルルールによる追加のヒットはこのルールの効果を受けません。

Priest (X)(プリースト):この連隊またはキャラクターモデルはそのアクティベートの間、スペルキャストアクションを行うことができます。この連隊またはキャラクターモデルが使用可能な呪文を持っていない場合、このルールは敵軍への妨害にのみ使用されます。

Quicksilver Strike(クイックシルバーストライク):このスペシャルルールを持つキャラクターモデルは、チャレンジ!の間、そのすべての攻撃を先に解決します。チャレンジ!に参加しているキャラクターモデルの両方がこのルールを持っている場合、その攻撃は同時に解決されます。

Rapid Volley(ラピッドボレー):このスペシャルルールを持つモデルがボレーアクションを行う場合、ヒットロールで1の出目が出るたびに、追加の自動的ヒットを1つ与えます。この追加ヒットはヒットロール時に効果与えるスペシャルルールの影響を受けません。

Relentless Blows (リレントレスブロー): このスペシャルルールを持つモデルがクラッシュアクションまたはチャレンジ!において、ヒットロールで1の出目が出るたびに、追加の自動的ヒットを1つ与えます。この追加ヒットはヒットロール時に効果を与えるスペシャルルールの影響を受けません。

Shield (シールド): このスペシャルルールを持つ連隊のモデルは、すべてのヒットに対してディフェンス特性が+1されます。さらに、このルールを持つ敵軍モデルをスルーアタックすることはできません。その連隊がブローケン状態である場合、そのモデルはこのルールの効果を受けることができません。

Smite (スマイト): 敵軍連隊はクラッシュアクションにおいて、このスペシャルルールを持つモデルによって与えられたヒットに対し、そのディフェンス特性を0であるものとして扱います。このルールはチャレンジ!中のキャラクターモデルのヒットも同様に効果を受けます。

Support (サポート): このスペシャルルールを持つモデルのエンゲージメントレンジは2.5インチになります。また、このルールを持つモデルは、その1インチ以内にいる敵軍モデルに対して、成功したヒットロールとディフェンスロールの出目1をリロールしなければなりません。

Sureshot (シュアショット): このスペシャルルールを持つモデルは、ボレーの際に連隊や地形によって不明瞭な目標の効果を受けなくなります。ただし、スペルやその他の効果によるものは通常通り処理されます。

Tenacious (テネイシャス): このスペシャルルールを持つ連隊がディフェンスロールを行うたび、失敗したロール結果を1つ成功に置き換えます。

Terrifying (X) (テリファイニング): このスペシャルルールを持つモデル1体以上によるクラッシュアクションの結果として負傷者を出した敵軍連隊は、クラッシュアクションが終了するまでの間、そのリ

ゾルブ特性を-Xします。これはその敵軍連隊に所属するすべてのモデルに適用します。

さらに、このスペシャルルールを持つモデル1体以上と交戦状態の敵軍連隊がコンバットラリーアクションを行う場合、ダイスを1つロールし、その出目をその連隊のリゾルブ特性と比較します。その出目がその連隊のリゾルブ特性以下である場合、そのアクションは成功します。そうでない場合失敗となり、その連隊はブローケン状態のままとなります。

Throwing Weapons (スローイングウェポン): このスペシャルルールを持つモデルはBarrage (1) (3")のボレーアクションを行うことができます。

このボレーアクションは交戦状態であってもおこなうことができ、交戦中の敵軍連隊を目標とすることができます。

Torrential Fire (トレンシャルファイア): このスペシャルルールを持つモデルが、範囲内にいる敵軍連隊に対してボレーアクションを行う場合、ヒットロールが成功するたびに、追加の自動的ヒットを1つ与えます。これらの追加ヒットは、さらなる追加ヒットを発生させません。

Unstoppable (アンストッパブル): この連隊はチャージ距離を+2します。

Unyielding (アンイールドینگ): この連隊が目標の範囲内にいる間、相手プレイヤーはモデル数に関係なくその目標を確保できなくなります。

Wizard (X) (ウィザード): この連隊またはキャラクターモデルはそのアクティベートの間、スペルキャストアクションを行うことができます。この連隊またはキャラクターモデルが使用可能な呪文を持っていない場合、このルールは敵軍への妨害にのみ使用されます。









第11章



戦いに挑む

この章では、
アーミーリストの構築、戦場のセットアップや
勝利ポイント獲得、シナリオなどの、
CONQUEST FIRST BLOODのプレイに
関する情報が書かれています。



同じ戦いは2度とありません。増援ゾーンや目標、そして軍団の構成も大きく変わる可能性があります。これを表現するために、様々なシナリオを使用します。このルールブックには4つのシナリオが掲載されています。それらを参考に自分で作ってみてもいいですね!



アーミーリスト

戦場に投入する戦力は、アーミーリストを用いて選びます。公平でバランスの取れたゲームをプレイするために、これらのアーミーリストは同じポイント値になるようにします。

ポイント

Conquest First Bloodに登場するすべてのモデルにはポイント値があり、戦場における総合的な価値と実力を表しています。一般的にポイント値が高いモデルはより優れた、またはより柔軟な戦士であり、ポイント値が低いモデルは効果が低かったり、限られた状況下でしか使えなかったりします。

あなたのアーミーのポイント値は、あなたのアーミーに含まれる全モデルのポイント値と、あなたが購入したアップグレードのポイント値の合計に等しくなります。ポイントコストが高いほど、あなたが選択したアーミーの規模とパワーは大きくなります。同じポイント値のアーミーで揃えることで、あなたと対戦相手は公平で挑戦的なバトルを行うことができます。

バトルの規模

通常、1000ポイント規模でのバトルを推奨しています。しかし、対戦相手とあなたが合意している限り、これより大きい規模や小さい規模でプレイすることもできます。実際、300ポイントや400ポイントなどの小規模なゲームは、ルールを学ぶのに最適な手段です。

アーミーの構築

軍団は、キャラクター連隊、オフィサー、連隊の3つから構成されます。これらの選択肢はそれぞれ、各ファクションのアーミーリストから選ばれます。あなたは以下のルールに従って、自軍にキャラクター連隊1つと、オフィサー連隊または通常の連隊のいずれかを任意の数編成します。

キャラクター連隊

すべてのアーミーには、あなたのファクションのアーミーリストのキャラクターに書かれているキャラクターモデルを1体だけ編成する必要があります。

ほとんどのInfantryキャラクター連隊は、そのキャラクター連隊にレティニューモデルを追加することができます。これらのレティニューモデルは、キャラクター連隊の能力を高め、ユニークな能力を与えます。レティニューモデルに関する詳細は、各アーミーリストのレティニューに書かれています。

オフィサーモデル

オフィサーはユニークな能力を付与する連隊のアップグレードであり、あなたのファクションのアーミーリストのオフィサーの項目に記述されている通り、その連隊と周囲の他の連隊の能力を向上させます。さらに、オフィサーは独自の特性プロフィールを持っており、[Command]アビリティを使用することができます。

オフィサーモデルは、それを使用できる連隊であれば、どの連隊にも編成することができます。連隊がオフィサーを編成するこ

とができるかどうかは、連隊のアーミーリストとオフィサーのポイント値で確認することができます。各オフィサーモデルはアーミーリストに2体まで編成することができます。

オフィサーモデルはその連隊がアクティベートされる際にアクティベートし、コマンドカードを必要としません。Conquest First Bloodにおけるオフィサーの詳細については、第7章「キャラクターとオフィサー」(51ページ参照)を参照します。

連隊

各連隊は、あなたのファクションのアーミーリストの連隊の項目から選択します。これらの部隊編成は、Conquest First Bloodの戦闘を行う基幹となります。各連隊は、アーミーリストに4連隊まで編成することができます。

各連隊はその連隊に関するポイント値を持っており、その連隊のアーミーリストで指定された数のモデルを持っています。

また、連隊にリーダーがいるか、またはリーダーを追加するオプションがあるかを確認することができます。連隊にリーダーがない場合、その連隊のモデルが「リーダーとスタンダードベアラー」のルール(16ページ参照)に従い、アクティグリーダーとなります。

さらに、連隊に所属しているモデル数が連隊がオフィサーを含むアーミーリストに書かれている一定数に達すれば、無料でスタンダードベアラーに昇格することができます。

最後に、連隊にモデルを追加購入することができます。Infantry連隊はオフィサーを含めて13体を超えて編成することはできません。CavalryとBrute連隊はオフィサーを含めて4体を超えて編成することはできません。

シナリオの選択

どのシナリオをプレイするかは、対戦相手と話し合って決めるか、ダイスでランダムに選択します。どのシナリオも以下の手順に従います。

戦場のセットアップ

私たちは、4'×4'の戦場でFirst Bloodをプレイすることを推奨しています。しかし、より大きな戦力を使用し、より大規模な戦闘を行いたい場合は、対戦相手と相談の上、異なるサイズの戦場でプレイすることもできます。

いずれにしても、First Bloodは地形をふんだんに使用してプレイするべきです。First Bloodの軍勢は、大規模な兵力では不可能な任務を遂行します。彼らは市街地や密林、あるいは廃墟やダンジョン、岩でさえも戦闘します。地形をどの程度使用すべきかを判断するために、4'×4'の戦場において10個の地形を使用することを推奨しています。

戦いに挑む

すべてのConquest First Bloodの戦いは、決められたラウンド数、または特定の勝利ポイント(VP)に達するまで行われます。自軍が全滅した場合、そのプレイヤーは敗北となります。全滅とはそのプレイヤーのモデルが戦場に残っておらず、そのラウンド以降に増援を得ることができない場合を指します。

各シナリオには、VPのしきい値、特別目標、増援と初期配置ゾーンが指定されています。

目標ゾーン

多くのシナリオにおいて、プレイヤーは領土(4分割した戦場、戦場の中央、目標ゾーンなどを占領する必要があります。そのような場合、モデルは領土を占領し、そのプレイヤーのVPを獲得します。

目標ゾーンの確保

連隊のモデルは以下のルールに従って目標ゾーンを確保することができます。

目標ゾーンの範囲内に最も多くのモデルを有しているプレイヤーがその目標を確保することができます。

- Light Infantry連隊は、目標の確保において、2体で1体分として扱われます。
- Light Cavalry及びBruteの各モデルは、目標の確保において2体分として扱われます。
- MediumとHeavyのInfantry連隊の各モデルは、目標の確保において1体分として扱われます。
- MediumとHeavyのCavalry及びBrute連隊の各モデルは、目標の確保において2体分として扱われます。
- 各Monster連隊のモデルは、目標の確保において6体分として扱われます。
- 各キャラクター、レティニュー、オフィサーモデルは、目標の確保において1体分として扱われます。

ゲームの第1ラウンドにおいて、目標ゾーンを確保することはできません。

初期配置ゾーン

Conquest First Bloodでは、各ゲームの開始時に戦力が戦場に配置されます。

First Bloodのゲームを始める前に、対戦相手とロールオフを行います。最も低い出目のプレイヤーは、最初の連隊を配置するプレイヤーを選ぶことができます。そのプレイヤーは各シナリオにおいて、指定されている初期配置ゾーン内、連隊を1つ配置します。

連隊が配置された後、相手プレイヤーは自軍の連隊を1つ初期配置ゾーンに配置します。配置する連隊がなくなるまで、交互に連隊を配置します。どちらかのプレイヤーの配置する連隊がなくなった場合、もう片方のプレイヤーは残っているすべての連隊を配置します。

連隊の増援

通常、Flankやその他のアビリティのようなスペシャルルールで増援として戦場の外に残っている連隊は、戦場に配置されず、脇に置かれます。

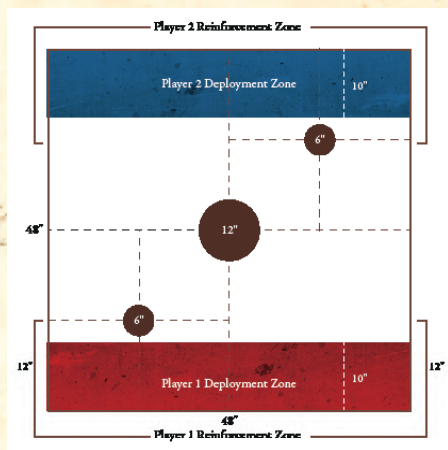
連隊は以下の通り、増援として戦場に送られません。

- 第1ラウンド中は、戦場に増援として入れません。
- 第2及び第3ラウンドでは、あなたの増援ゾーンから戦場に進入します。
- 第4ラウンド以降、増援は対戦相手の増援ゾーンを除く、テーブルの両側のどの地点からでも進入が可能となります。

連隊は「増援として戦場に進入する」のルール(32ページ参照)に従い、戦場に進入します。ゲーム終了までに戦場に現れなかった連隊は、すべてのVPの得点上、ゲームの最終ラウンドにおいて撃破されたものとみなされます。

SCENARIO ONE

PLUNDER THE CAMP



目標ゾーンと勝利条件

戦場の中央に12インチの目標ゾーンを1つ、対角線にある2つのクォーターの中央に6インチの目標ゾーンをそれぞれ1つ配置します。

初期配置ゾーンは各プレイヤーのテーブルエッジから10インチの地点にあり、増援ゾーンはシナリオの画像の通り、両プレイヤーともテーブルの両端12インチの地点です。

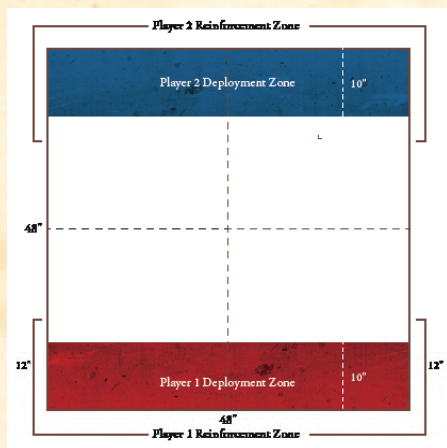
各ラウンドの戦勝フェイズにおいて、プレイヤーは戦場の中央にある目標ゾーンを確保している場合、2VPを獲得し、対戦相手のテーブルエッジに近い目標ゾーンを確保している場合、3VPを獲得します。

ゲームの長さ

ゲーム終了は、プレイヤーが10VP獲得するか、第8ラウンドの終了時です。第8ラウンド終了時までには勝利したプレイヤーがいない場合、最も多くのVPを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

SCENARIO TWO

A SCORE TO SETTLE!



目標ゾーンと勝利条件

このシナリオでは目標ゾーンを使用しません。

連隊が「カジュアリティークンの除去」ステップ中、または撃破されたことによってカジュアリティークンを取り除くたび、対戦相手は取り除かれたカジュアリティークンの数に等しいVPを獲得します。

敵軍オフィサーを撃破するたびに3VP獲得します。

敵軍キャラクターを撃破した場合、5VP獲得します。

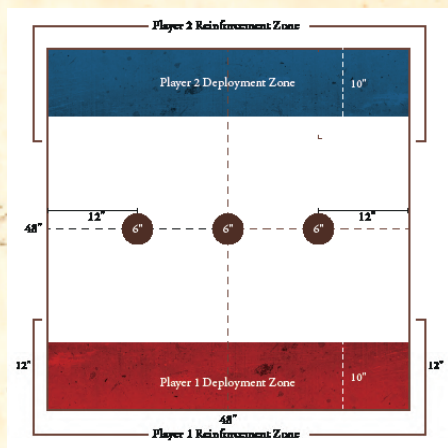
チャレンジ!中に敵軍オフィサーまたはキャラクターモデルを撃破した場合、さらに3VPを獲得します。

ゲームの長さ

ゲーム終了は、プレイヤーが20VP獲得するか、第8ラウンドの終了時です。第8ラウンド終了時までには勝利したプレイヤーがいない場合、最も多くのVPを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

SCENARIO THREE

STAKE YOUR CLAIM!



目標ゾーンと勝利条件

戦場の中央に6インチの目標ゾーンを1つ、両側8インチの距離に6インチの目標ゾーンを2つ配置します。

初期配置ゾーンは各プレイヤーのテーブルエッジから10インチの地点にあり、増援ゾーンはシナリオの画像の通り、両プレイヤーともテーブルの両端12インチの地点です。

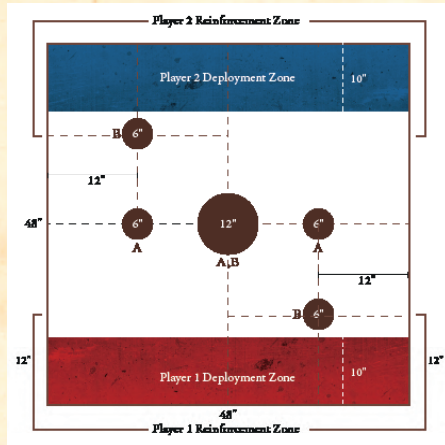
各ラウンドの戦勝フェイズにおいて、プレイヤーは戦場の中央の目標ゾーンを確保している場合に2VP、両隣の目標ゾーンを確保している場合に3VP獲得します。

ゲームの長さ

ゲーム終了は、プレイヤーが8VP獲得するか、第8ラウンドの終了時です。第8ラウンド終了時までには勝利したプレイヤーがいない場合、最も多くのVPを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

SCENARIO FOUR

TIME IS OF THE ESSENCE!



目標ゾーンと勝利条件

戦場の中央に12インチの目標ゾーンを1つ、両側に6インチの目標ゾーンを2つ、対角線上にある2つのクォーターの中央に6インチの目標ゾーンをそれぞれ1つずつ配置します。

目標ゾーンにはA、Bまたはその両方のマークが付いており、どのラウンドでこれらの目標ゾーンが有効となるかを示しています。

- Aの目標ゾーンは、第3、5、7、9ラウンドで有効となります。
- Bの目標ゾーンは、第2、4、6、8ラウンドで有効となります。
- AとB両方がマークされた目標ゾーンは、ゲーム中常に有効です。

初期配置ゾーンは各プレイヤーのテーブルエッジから10インチの地点にあり、増援ゾーンはシナリオの画像の通り、両プレイヤーともテーブルの両端12インチの地点です。

各ラウンドの戦勝フェイズ中、プレイヤーは確保している目標ゾーン1つにつき2VPを獲得します。

ゲームの長さ

ゲーム終了は、プレイヤーが8VP獲得するか、第10ラウンドの終了時です。第10ラウンド終了時までには勝利したプレイヤーがいない場合、最も多くのVPを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。







