

Warhammer Underworlds : Shadespire

ルールサマリー

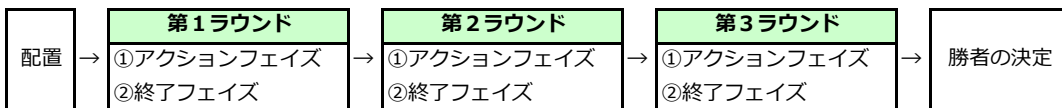
【ゲームの準備／配置】

デッキ構築
<ul style="list-style-type: none">・デッキの最低枚数はパワーデッキ20枚、目標デッキ12枚。・同じカードを2枚以上入れることはできない。・戦略カードはデッキの半分（切り上げ）まで。・自身のウォーバンドが使用できるカードのみ入れることができる。
ボードの配置
<ul style="list-style-type: none">・ロールオフを行い、敗者から順にゲームボードを1枚配置（詳細はpg14を参照）。
目標物トークンの配置
<ul style="list-style-type: none">・1～5番（多人数プレイの場合はpg17参照）の目標物トークンを裏向きにシャッフルする。・最初にボードを配置したプレイヤーから交互に1枚ずつ、目標物トークンを1枚、裏向きのまま配置する。・この際、初期配置ヘックス・封鎖ヘックス・戦場の端ヘックス・他の目標物トークンの2ヘックス以内には配置できない。・ただし、最後の目標物トークンのみ、戦場の端ヘックスに配置できる。・全ての目標物トークンが配置されたら、目標物トークンを全て表向きにする。
カードを引く
<ul style="list-style-type: none">・デッキを全てシャッフルし、パワーカード5枚、目標カード3枚を引く。・カードが気に入らない場合、カードを捨てて引き直すことができる。・その際、引き直すとした種類のカードを全て捨てて同じ枚数を引き直さなければならない。
ファイターの配置
<ul style="list-style-type: none">・プレイヤー同士でロールオフを行い、勝者が配置を先に行うかどうか決定する。・先に配置することになったプレイヤーから交互に、1体ずつファイターを配置していく。・この際、プレイヤーが配置できるのは自軍のテリトリー（＝自分が配置したボード内部にある完全ヘックス）内にある初期配置ヘックスのみ。

【勝者の決定】


<ul style="list-style-type: none">・栄誉点が最も高いプレイヤーが勝利する（強化カードのコストとして使用した栄誉点も含む）。・栄誉点が同点の場合、以下の優先順位で勝者を決定する。<ol style="list-style-type: none">①相手のウォーバンドを全滅させているプレイヤー②より多くの目標物トークンを確保している・多人数戦の場合はPg29を参照。
--

【ゲームの手順】



【アクションフェイズ】

行動順の決定

- ・ロールオフを行う。最初にウォーバンドを配置し終えたプレイヤーは  を +1 する。
- ・ロールオフの勝者が、どちらがこのフェイズで先に命令を実行するかを決定する。

命令の実行

- ・プレイヤーは交互に命令を実行していく。
- ・**命令を1回解決する度に**、パワーステップの処理を1回行う。
- ・全プレイヤーが4回ずつ命令を実行したら終了ステップに移る。

【終了フェイズ】

※アクションフェイズで最初に命令を行ったプレイヤーから順に、以下の手順で処理を行う。

目的カードの達成

- ①達成条件を満たしている全ての目的カードを捨て、栄誉点を得る。
- ②任意の枚数、目的カードを捨てる。

強化カードの使用


- ①任意の枚数、強化カードを使用する（戦略カードは使用できない）。
- ②任意の枚数、パワーカードを捨てる。

カードの補充

- ・目標カードが3枚、パワーカードが5枚になるよう、手札を補充する。

【キーワード】

ロールオフ

- ・各プレイヤーはダイスを振り、より多くの  を出したプレイヤーが勝利する。
- ・引き分けの場合は決着がつくまで振り直す。

リロール

- ・リロールを指示された場合、振った全てのダイスを振り直す。
- ・リロールしたダイスを再度リロールすることはできない。

奮起

- ・奮起条件が満たされた場合、カードを裏返して「奮起状態」であることを表す。
- ・奮起状態はゲーム終了時まで持続する。
- ・自身のアクションの結果条件を満たした場合、アクション終了時に奮起状態となる。

その他

- ・目標物トークンの上にいるファイターは、その目標物を確保しているとみなす。
- ・パワーデッキ、目標デッキが尽きた場合、それ以上カードを引くことはできない（捨て札をシャッフルすることはない）。

【命令の種類】

ファイターに対する命令

- ・移動アクションを行う
- ・突撃アクションを行う
- ・守備状態に入る
- ・カードに記されたアクションを行う
例) 攻撃アクションなど

プレイヤーに対する命令

- ・パワーカードを1枚引く
- ・手札の目標カードを1枚捨て、目標カードを1枚引く
- ・パス

【アクションの詳細】

移動アクション

- ・ファイター1体を【移動力】ヘックスまで移動させる。
- ・他のファイターがいるヘックスや封鎖ヘックスには移動できない。
- ・移動開始地点と異なるヘックスで移動を終了しなければならない。
- ・終了後、移動トークンをファイターの横に配置する。
- ・移動を行ったファイターは、**そのフェイズ中は移動と突撃を行えない**。

突撃アクション

- ・ファイターに移動アクションを行わせた後、攻撃アクションを行わせる。
- ・アクション終了後、ファイターの横に突撃トークンを配置する。
- ・突撃を行ったファイターは、**そのフェイズ中はそれ以上アクションを行えない**。
- ・移動開始地点と異なるヘックスで移動を終了しなければならない、移動後に攻撃が可能なヘックスで移動を終了しなければならない。

攻撃アクション

- ・戦闘ルールを参照。

守備体勢に入る

- ・そのファイターは守備体勢に入る。
- ・守備トークンをファイターの横に配置する。

【パワーステップ】

- ・命令を1回解決する度に、パワーステップの処理を1回行う。
- ・命令を実行したプレイヤーから順番に、パワーカードを1枚使用するかパスを宣言していく。
- ・1回のパワーステップで何枚カードを使用しても構わない。
- ・全てのプレイヤーが連続してパスを宣言した場合、パワーステップが終了する。

【リアクション】

- ・リアクションを、条件を満たせば命令を消費せずにその効果を発動する。
- ・リアクションはパワーステップより先に処理を行う。
- ・同じタイミングで複数のリアクションを使用できる場合、どれか1つのみ発動できる。
この際、「次に命令を行うプレイヤー」が発動の優先権を持つ。
【例】攻撃終了時に発動する効果を双方のプレイヤーが持っている場合、次に命令を行うプレイヤーが**まずリアクションを発動するかどうかを選択できる**。
- ・リアクションの処理が解決後、割り込みが発生した時点からゲームを再開するが、リアクションの結果命令の実行が不可能になった場合、命令はそこで終了する。
【例】リアクションの結果、攻撃対象が攻撃アクションの射程外へ移動した場合など。

【カード/トークン/ダイス】

ファイターカード



- ① このファイターのミニチュア写真
- ② 名前。ウォーバンドのリーダーには王冠シンボルがついている。
- ③ 攻撃アクションとその能力値。
(【射程】【ダイス】【ダメージ】)
- ④ 奮起状態となるための条件
- ⑤ 【移動力】
- ⑥ 【防御力】
- ⑦ 【生命力】
- ⑧ 追加アビリティ/フレーバーテキスト
- ⑨ 所属ウォーバンドの紋章

目標カード



- ① 目標カードを示すアイコン
 - ② カード名
 - ③ 達成条件
 - ④ 獲得荣誉トークン
 - ⑤ このカードを使用可能なウォーバンドの種類
- ※多人数プレイ用のアイコンが記されている場合、プレイ人数によって達成条件が変更される。
- ※アクションフェイズ中に達成可能なカードの場合、達成後即座に新しい目標カードを1枚引く。これによって引いた新しいカードは、すでに条件を満たしていても次の命令が始まるまで達成できない。

強化カード



- ① 強化カードを示すアイコン
- ② カード名
- ③ 効果
- ④ このカードを使用可能なウォーバンドの種類
- ⑤ 対象名

戦略カード



- ① 戦略カードを示すアイコン
- ② カード名
- ③ 効果
- ④ このカードを使用可能なウォーバンドの種類



■強化カード

- ・強化カードは、使用する際に荣誉点トークンを1個裏返さなければならない。
- ・1体のファイターに対していくつでも強化カードを使用できる。
- ・強化カードの効果は永続であり、対象が戦闘不能となっても効果は継続する。
- ・【⑤対象名】に特定のファイターの名称が記されている場合、自軍のその名称のファイターにのみ使用できる。
- ・適切な対象を取れない場合、そのカードは使用できない。

【例】味方ファイターが1体しかない場合に「味方ファイター2体を選択しなければならない」カードは使用できない。

■戦略カード

- ・戦略カードは、使用する際にコストを必要としない。
- ・戦略カードの効果は、カードを出した直後の命令が完了するか、そのラウンドが終了すると効果を失う。
- ・ファイターに移動や攻撃を行わせる戦略の場合、本来の制限を無視して追加のアクションを行わせることができ(突撃を行った後に攻撃を行わせる、など)、そのアクションは命令ポイントを消費しない。

戦闘

①攻撃側は攻撃アクションを1つ選び、攻撃対象となる敵ファイターを選択する。

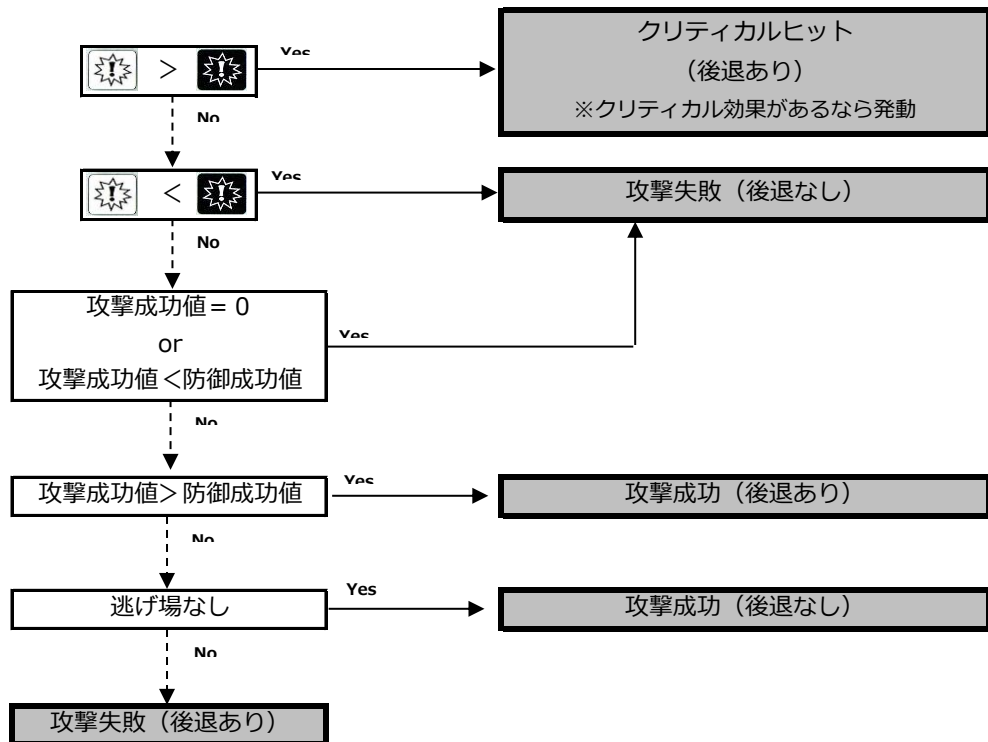
この際、対象は【射程】内かつ射線が通ってなければならない。

②攻撃側は【ダイス】の数だけ攻撃ダイスを振り、攻撃成功値を数える。

③防御側は【防御力】の数だけ防御ダイスを振り、防御成功値を数える。

④フローチャートに従い結果を出す。

戦闘フローチャート



【用語】

射線

- ・攻撃側と防御側のヘックスの中心点同士を結んだ際、その線が封鎖ヘックスを通過していたり、封鎖ヘックスに接している場合、射線は通っていないとみなす。
- ・ファイターが射線を遮ることはない。

成功値

- ・攻撃成功値： or + 防御成功値： or +

攻撃成功

- ・【ダメージ】に等しいダメージを与え、後退を与える。

クリティカルヒット

- ・攻撃成功の効果に加え、クリティカルヒット時に発動する効果を適用する。

後退

- ・攻撃対象を1ヘックス、攻撃側から遠ざかるように移動させる。移動先は攻撃側が決定する。
- ・移動先は攻撃側が決定するが、

援護

- ・攻撃側は、防御側に隣接している味方ファイターの数だけ援護を受ける。
- ・防御側は、攻撃側に隣接している味方ファイターの数だけ援護を受ける。
- ・相手よりも援護を1多く受けている場合： も成功ダイスとして扱う。
- ・相手よりも援護を2多く受けている場合： も成功ダイスとして扱う。

複数の対象

- ・複数の対象に同時に攻撃を行う場合、各対象に対して別々に判定を行う。
- ・これらは別の攻撃アクションとみなす。

戦闘不能

- ・ダメージ合計が【生命力】以上となった場合、ファイターは戦闘不能となる。
- ・そのファイターを戦場から除去し、攻撃を行った対戦相手は荣誉点を1ポイント得る。

【攻撃アクションの追加ルール】

守備体勢

- ・ファイターの横に守備トークンを置く。
- ・守備体勢のファイターは の両方を防御成功値として扱える。
- ・守備体勢はこのフェイズが終了するか、突撃アクションを行うと解除される。

鎧砕き

- ・攻撃側がこの能力を持っている場合、防御側は を成功値として扱えない。(守備体勢に入っている)

吹き飛ばしX

- ・攻撃に成功した場合、後退による押し出し距離が [1+X] ヘックスに変更される。
- ・追加の押し出しは、最初の押し出しと同じ方向に対して生じる。
- ・「逃げ場なし」のルールは追加の押し出しには適用されない。