

ARGATORIA™

Great battles in the barbarians world

GETTING STARTED WITH ARGATORIA WARGAME







ARGATORIA™

Great battles in the barbarians world

はるか西には、アルガトリアとして知られる野生の部族の広大な土地があります。広大な牧草地、広大な荒地、雄大な山々で満たされた息を呑むような風景により、アルガトリアは多くの物語や伝説の題材となっています。何世紀にもわたって、この素晴らしい土地には多様な人種が住んでおり、流血と絶え間ない紛争によって特徴づけられた無数の物語によって結ばれてきました。アルガトリアで生まれた子供たちは、手に剣を持ち、荒地の砂のように熱い性質で世界に出てくるという。部族はドラゴン、偉大なゴルゴサウルス、そして過酷な状況で生き残ることを教えた無数の生き物の大群に直面しました。しかし、部族は、他のより平和な土地の住民には理解できない最も激しい戦いを常に戦ってきたのは、部族の間でした。

その住民の中には、沈黙しているものの、信者に大きな影響を与える古代の神々を信じている人もいます。狂気に圧倒された司祭たちが信仰の名の下に戦いを呼びかける大きな寺院が建設されています。しかし、彼らの狂気は理にかなっているようで、彼らの祈りは時々聞かれ、その後、無知な人々と敵は奴隷の土地の呪われた息子のように震えています。神々の計画は誰にとっても謎のままですが、アルガトリアの多くの部族は怒りを危険にさらさず、彼らに真剣に敬意を表します。それぞれが独自の方法でそれを行い、天のしるしを解釈する司祭が許す限りのことをします。その結果、原始的な祭壇は、世界の遠く離れた隅々から信者を引き寄せる富や寺院で飾られた大都市の横に建てられます。各部族は、神々の欲望を独自の方法で解釈します。

古代の神々を軽蔑する人々は、強さを信じて新しい土地を征服しようと努力します。アルガトリアの人々は、平和が乏しい領土に王国を拡大しています。彼らの部族は戦闘中に急速に燃え上がり、伝説に上り詰めるのと同じくらい早く強さを増します。これらの部族の多くは、世代から世代へと受け継がれてきた放浪者のライフスタイルを送っています。彼らは同じ神への信仰によって結ばれているのではなく、血縁と共通の旅によって結ばれています。

爬虫類の顔をした人型生物の大軍団は、数百年間アルガトリアの領土を歩き回っており、時間が経つにつれて人間の部族にとっては難しい相手となっています。彼らはレプトスの国から来ていますが、今日では世界の多くの地域で見られます。彼らは戦い、貿易し、古代の土地の人間が建設した都市と同等の都市を創造できるため、珍しい敵となります。アルガトリアの他の部族と同様に分裂した彼らは、自分たちの土地と権利のために、他の人や邪魔をする者と戦います。彼らの中には、人間の部族を軽蔑し、この古い種族とその部族は忘れられるべきか、せいぜいレプトスの誇り高き住民に仕えるべきだと信じている人もいます。

アルガトリアの問題を抱えた土地の住民の血は、他者と戦い、支配したいという願望で常に沸騰しています。多くの人は、暗黒神々が背後にいて、確執する部族を操り人形のように操っていると主張しています。彼らは栄光、富、神々の怒り、そして部族を支配する力を与えることができるあらゆるものの言葉をささやきます。彼らは他の人間を偉大な遠征や戦争に巻き込むのか？時間が経てばわかります。

血の時代、戦争の時代、アルガトリアの時代です!!

アロックス

よみがえった脅威。太陽の都市の支配者。
温血。



ブローン・スカル・ベイまで広がるレプトスの南の土地には、息を呑むほどの素晴らしさと富を持つ無数の都市が立ち並ぶ地域があります。これらの多くはアロックスとして知られるホットブラッドに属しており、その歴史は長く、劇的な展開によって特徴づけられています。

アロックスの敵は、古代の力が目覚めつつあると主張しているが、それは神々自身だけが止めることを望むことができる。そして、アロックスとその好戦的な軍勢のカラフルな旗がアルガトリアの土地を行進する中、その言葉はかつてないほど真実に響き渡った。



アロックスは温血を持っており、戦闘とその新しいステージごとに驚くべきスピードで戦闘を開始することができます。彼らの強力なチャンピオンはアーミーを率いて戦場で見事な勝利を収めます。しかし、まさにこの速さは混乱や敗北をもたらすこともあります。ゲームの早い段階で兵力を過度に拡張し、利用可能なオーダーを使い果たしすぎると、アロックスの速度が不利になる可能性があります。

ディランディス

悲しみの国をさまようオオカミたち。
古代の神々に選ばれしもの。不屈。



古代神々に選ばれし者として知られるディランディスは、剣を手にアルガトリアの地を歩き回る最大の部族の1つです。山の近くに位置する広大な集落には、無数の神々のシンボルが飾られています。各集落は、その役割に応じて、異なる神の保護下に置かれます。

ディランディスにとって、法と神の秩序は非常に重要です。部族のメンバーは一般的に賢明で規律正しいと見なされていますが、信仰の名の下に戦うと、その熱意に目がくらむことがあります。彼らは古代神の法則に逆らい、世界を支えるバランスを崩す者を軽蔑します。



ディランディスバーバリアンの最大の強みは、祈りを通じてアーミーに力を与える能力にあります。これを賢く使用すると、ユニットが大幅に強化されます。ディランディスは堅固な重騎兵と機敏な軽騎兵の両方を保有し、待ち伏せのあるユニットも備えており、戦闘が始まる前から戦略的な位置を掌握することができます。ディランディスをプレイすると、このアーミーには弱点がないという印象を受けるかもしれませんが、その利点の多くは神々の意志に依存していることを覚えておく価値があります。

ソルガックス

痛みを糧とする人々。死にゆく星の子供たち。
水の神殿の守護者。



ソルガックスは神秘的な部族であり、その起源は古代の地下都市レプトスにまで遡ることができます。彼らの穏やかな態度は、必要が生じたときに非常に勇敢で素早い、欺く可能性があります。彼らは絶え間なく都市や寺院を拡大し、狂信に近い献身で秘密を守ります。

彼らの陰鬱な性質は外見にも明らかであり、肌は冷たい色調を帯びており、視線は遠くの目に見えないものに固定されているように見えます。ソルガックスは、貿易も他者との接触も避け、秘密の目的に専念するため、アルガトリアの部族の間で非常に恐れられています。



ソルガックス軍は落ち着きと冷静さで有名です。非常に規律正しく、ルールを体現しています。苦しみの使者。この部隊を率いる際には、アーミーのジェネラルによるオーダーの適切な使用が極めて重要である。ソルガックスを指揮するときは、それが速いアーミーや衝動的なアーミーではないことを覚えておく必要があります。慎重な計画と計算された決定こそが勝利への真の道です。



ヴァエンドラル

背徳の息子と娘たち。
血に塗れる。ゴッドスレイヤー。



最も荒々しく、最も危険な土地には、恐れを知らず、手つかずの部族が住んでいます。ヴァエンドラルの男子と女子は幼い頃から剣の道を教えられるため、大人になってからはほぼ無敵の戦士になることができます。

ヴァエンドラルの人々は鋼の力を信じ、気まぐれな神々を崇拝する者を軽蔑します。彼らは礼拝堂を建てず、代わりに、彼らの最大の集落に血の神殿が立っており、そこで戦い、饗宴、長老たちの集まりが行われます。ヴァエンドラルはお祭り騒ぎと同じくらい戦闘にも熱心で、彼らの盛大な祝賀会は酒、音楽、そして女性たちの荒々しい踊りで満たされます。



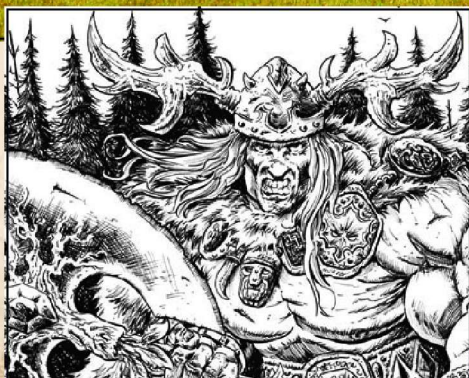
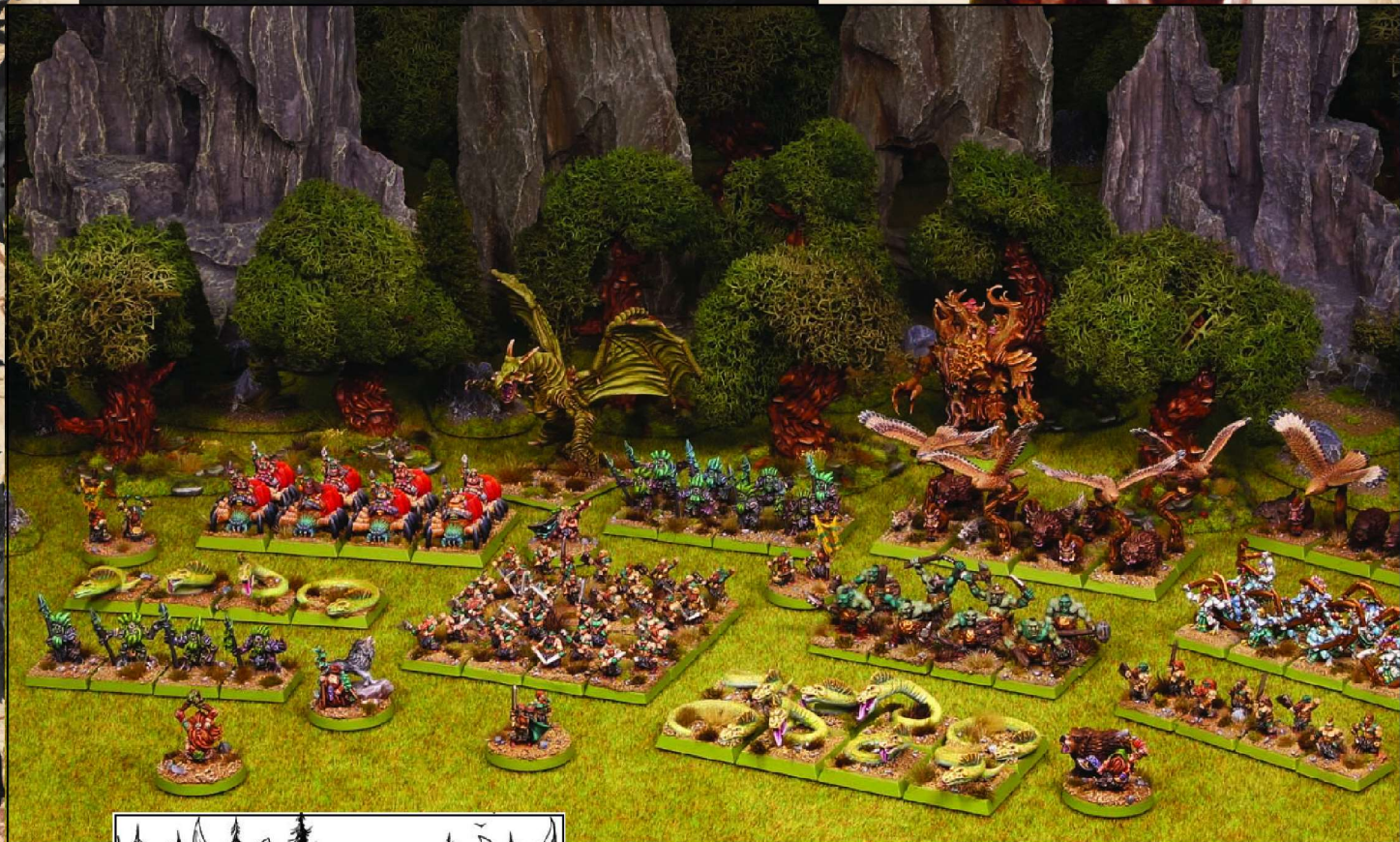
ヴァエンドラルほど攻撃的で戦いに熱心なアーミーはありません。ルール「生まれながらの戦士」では、ユニットをアクティベーションする際に極端な状況を避けることができますが、フューリーは敵から生き残る希望を奪います。そして、ヴァエンドラルはスピード、神の好意、または他の部族のクリーチャーに欠けているかもしれませんが、このアーミーは古典的な野蛮人を愛し、剣の力を信じる人に最適です。

ゲールドール

野獣の王。エルンに選ばれしもの。
シャドウウォーカー。



トルアルク山脈の東、野獣荒地の南端には、曲がりくねった小道、呆れるような溪谷、記念碑的な高さの木々が織りなす広大で古代の森があります。その中には、ゲールドール・エルンに選ばれし者、シャドウウォーカーが住んでいます。これらの野蛮人は、森の強力な獣や神秘的な住人と調和して暮らすことを学びました。緑色のウォーペイントとタトゥーで飾られ、植物で花輪を飾り、穏やかな雰囲気漂わせるゲールドールは、侵入者には穏やかな森の民のように見えるかもしれませんが、この静けさはベールにすぎません - 森の荒々しさが彼らの魂そのものに浸透しており、彼らが住む獣のように、彼らはすぐに怒りを抱いています。



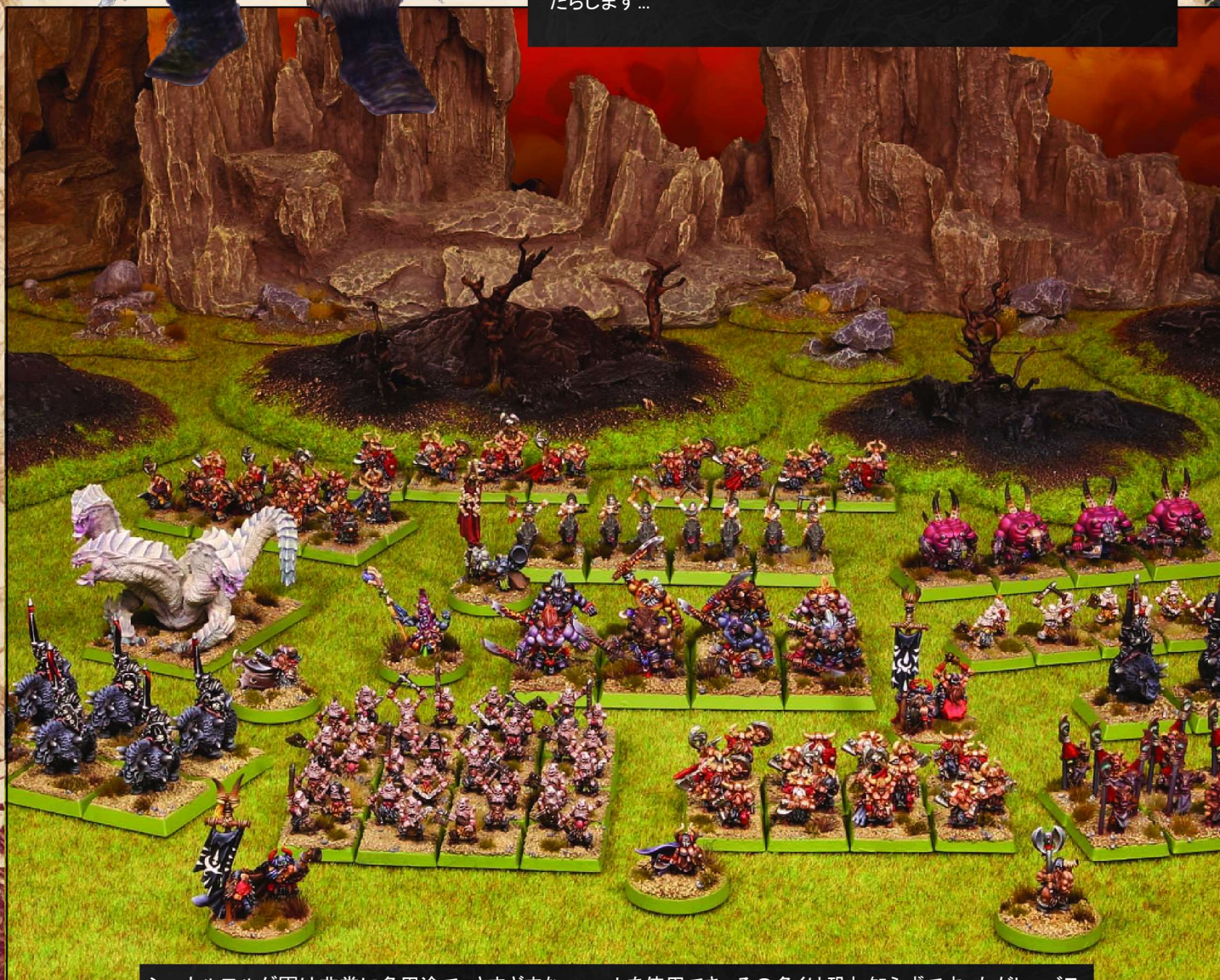
ゲールドールの野蛮な部族は、神話上のマーモドンやドラゴンから、森の蛇や野生の生き物などの小さな獣まで、さまざまな生き物を戦闘に送り込みます。彼らのもう一つの強みは、敵に到達できる速度です。ただし、アーミーが分散しすぎないように注意しなければならない。ゲールドールの欠点は、ユニットの多くがクリーチャーまたは単一のモデルであり、祈りにアクセスできないことです。

シェオルモルグ

暗黒神の崇拝者。
異形の集団。呪われしもの。



シェオルモルグの暗黒帝国の前に震えない世界の隅々はありません。その力はすべてに影を落とします。それは、たとえ傲慢に否定したとしても、遠く離れた土地の支配者の心を悩ませます。シェオルモルグの大都市は、永遠の夕暮れに包まれています、何千ものランタンに照らされ、夜空の星のように輝いています。最も墮落し、ひねくれた魂だけが耐えられる場所だ。歪んだ貴族と民衆を同様に結びつけているのは、恐怖、つまり暗黒の神々への恐怖と、支配したいという執拗な渴望です。この双子の勢力がなかったら、シェオルモルグは何世紀も前に自らを絶滅させていただろう。今日、シェオルモルグの大きな門は再び巨大な顎のように開き、世界に戦士の大群を解き放ち、死と破滅をもたらします...



シェオルモルグ軍は非常に多用途で、さまざまなユニットを使用でき、その多くは恐れ知らずです。ただし、パランスのとれた部隊を構築することは困難な場合があります。非常に安いユニットも高価なユニットもあります。彼らは特定の対戦相手に対しては優れていますが、他の対戦相手に対しては苦戦します。一見すると、シェオルモルグを指揮するのは簡単そうですが、その弱点を理解している敵は手ごわい敵の可能性がありま

エルサエル

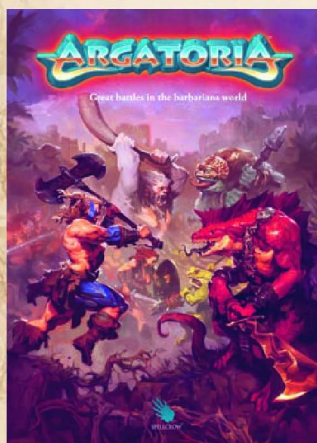
闇のオーラの帳。裏切り者。
サエルの大略奪者。



ウグルクホールの東端にあるグルームウツドの近くには、非常に攻撃的で神秘的であると評判のオークの一族が住んでいます。これらのオークはエルサエルと呼ばれ、彼らの言葉ではサエルの誇りを意味します。この名前は、ドウハルイル(旧時代)として知られる時代に、アルガトリア、ウグルクホール、ワイルドランドの土地を荒廃させた残忍で熱狂的な軍閥に由来しています。今、エルサエル一族の魔法の領域に関する力、富、知識はますます大きくなり、他のオーク族だけでなく、アルガトリアの部族の間でも恐怖を与えています。



エルサエル・オークの強みは、戦いの結果に決定的な影響を与える魔法の広範な知識にあります。戦闘能力と相まって、攻撃的な攻撃に強力なアーミーとなります。残念ながら、彼らのユニットはポイントが安くなく、彼らの多くは適切なサポートなしで祈るのに苦労する可能性があります。

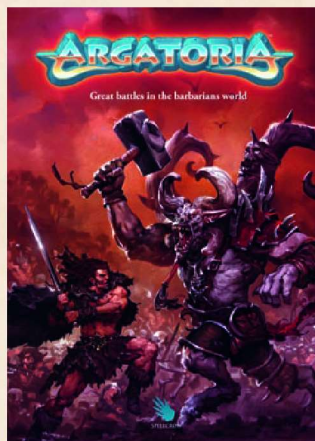


アルガトリアのルールブックは2021年に初めてリリースされました。その後、初版は3つの言語にさらに翻訳され、数多くの翻訳を経た更新情報、拡張パックは、パープルウォーロックマガジン、FAQ、および対戦プレイルールから入手できます。当初は4つのアーミーが利用可能でしたが、プレイヤーへの関心が高まったため、2023年にはさらに2つのアーミー、シェオルモルグとゲールドールを導入することができました。多くのプレイヤーにとって、

ダークエンパイア軍は非常に期待されていたため、別のアーミーの作業と並行して、2024年にはシェオルモルグのいくつかの新しいユニットがリリースされました。ゲームプレイを効率化するために、以前に公開されたすべての資料をまとめた単一のルールブックに取り組み、同時に新しいアーミーであるエルサエルオークを導入しました。2025年には、150ページを超える『アルガトリア』の第二版を発売しました(第1版は64ページ)。ルールブックには、7つのアーミー、多数の新しい呪文、魔法のアイテム、更新されたルールが含まれています。2026/2027年には、すべてのアーミーを新しいユニットで拡大し、第8軍、つまりラグホーン一族として知られる遠くの氷の北の土地のドワーフを導入する予定です。今後数年間、将来の拡張計画を共有し続けます。ゲームをお楽しみください!



Piotr Pirianowicz



ラグホーン一族は長い間、他のドワーフ家によって絶滅したと考えられていました。ドワーフの伝説によると、その戦士たちは凍てつく大地のはるか彼方の氷の墓で休んでいたという。一族の没落は、今日ではグリムシュタットの地に住んでいる裏切りのグリム族によって引き起こされたと言われています。

極寒の真只中に凍土で生き残ることはほぼ不可能だが、ラグホーンは純粋な決意と氷の裂け目で明らかにした秘密によって耐えた。この発見は一族を永遠に変え、これまで以上に強くなった。

今日、ラグホーン一族は敵を恐れず、雪をかぶったすべての山を探索し、偉大な遠征に乗り出します。ミノタロス山脈の人里離れた高地に、サザン・ウォッチが出現し、この巨大なドワーフの要塞は、自分の目で見るとその存在が信じられないほど驚くべきものです。その側面からは、アルガトリアの遠くの土地が見えてきます。

一族は氷の裂け目で何を発見しましたか?なぜサザン・ウォッチは作られたのですか?そして、ラグホーンがアルガトリアの地に足を踏み入れる原動力は何でしょうか?すべては2026年に公開される予定です。



アルガトリアとは

アルガトリアは、強大なアーミーが覇権、生存、栄光をめぐって衝突する残忍な世界を舞台にしたダイナミックなファンタジー ランク&ファイルのウォーゲームです。卓上ミニチュアバトル向けに設計されたこのゲームは、ペースの速い戦闘と戦略的な意思決定を特徴としており、さまざまなユニット、ヒーロー、魔法を巧みに使用することで報われます。プレイヤーは、戦士、騎兵、怪物、英雄で構成される強力な部族やアーミーを指揮し、それぞれが独自の能力と戦術的重要性を持っています。



10 mm の英雄スケールの美しく作られたミニチュア、各派閥の独自のルール、進化するファンタジー設定を備えた アルガトリア は、ベテランのウォーゲーマーと初心者の方々に没入型でスリリングなテーブルトップ バトル体験を提供します。

ゲーム全体を通して、ユニットをアクティブにする順序と、敵を克服するのに最も役立つ戦術を慎重に検討する必要がある状況が数多

く遭遇します。あなたのユニットは突撃を開始する前に単に祈るのでしょうか、それともヒーローの 1 人が攻撃力を高めるためにサポートを貸しますか?あなたの魔術師は呪文を唱えて敵の大群を弱体化させるのか、それともテレポートしてはるかに危険な敵を狙うのか?

困難な決断が待ち受けており、多くの場合、慎重さと大胆さのバランスを取る必要があります。いつリスクを冒すべきかを知ることが重要です。アーミー、ユニット、ヒーローのユニークな能力を最大限に活用することで、真に素晴らしい勝利を収めるチャンスがあります。



アーミーは、少なくとも 20 のベースから最大 500 のベースまでさまざま、通常、ベースごとに 1 つまたは 2 つのミニチュアがあります。数多くの戦いをプレイした後、あなたとあなたの友達は、より大規模なアーミーをフィーチャーしたさらに大きな戦争を熱望していることに気付くかもしれません!spellcrow.com には、6 つのユニットと 4 人のヒーローを含む各アーミーのスターターセットがあり、初心者にも最適で、ルールを学ぶのに最適です。

さらに、10 mm スケールのミニチュアを描く魅惑的な世界を発見できます。このスケールは最初は難しいように思えるかもしれませんが、そのシンプルさと明確な詳細はすぐにあなたを魅了します。このスケールにすぐに慣れ、その独特の魅力を理解できるようになることに驚くかもしれません。



アーミーの構築

戦闘前に、プレイヤーはアーミーのポイント制限、つまりアーミーが獲得できる最大合計ポイントについて合意し、部隊の編成を開始します。アルガトリアでアーミーを構築するには、ユニットとヒーローのポイントコスト、特性、特殊能力を比較検討して選択し、それらが実行するのに最適なアクションに影響を与えます。アーミーを構築するとき、通常、ユニットの特性が最初に考慮される側面です。ユニットのステータスは通常 2 から 15 の範囲で、ユニットの強弱点を明確に示します。

ファーストボーン (バーバリアン) - 13 ポイント/ベース

【統】7 - 【移】10 - 【技】3 - 【打】3 - 【防】3 - 【攻回】2 - 【耐】2

- ・ **統率力【統】** - ユニットのどれだけ効果的に祈り、戦場にどれだけ長く留まるかを決定します。【統】が高いということは、ユニットの祈りが聞こえる可能性が高いことを意味しますが、戦士はフィールドから逃げる傾向があります。逆に、【統】が低いと、戦士は士気を保つのに役立ちますが、祈りが成功する可能性は低くなります。
- ・ **移動力【移】** - センチメートルで表されるこの統計は、ユニットの基本移動速度を決定し、D6 ロール (移動の場合) または 2D6 (突撃の場合) に追加されます。ほとんどの歩兵ユニットの移動力【移】数値は 10 です。
- ・ **技能【技】** - その値によって、敵を攻撃し、負傷させる可能性がある武器スキルテストに必要なダイスの結果が決まります。例えば、自分のユニットの【技】が 2 の場合、2 以下を転がさなければ成功する。
- ・ **打撃力【打】** - その値によって、敵に傷を負わせるために負傷テストで達成する必要があるダイスの結果が決まります。負傷テストの前に、プレイヤーは攻撃者の打撃力【打】ステータスとターゲットの防御力【防】ステータスを比較し、負傷ロールに使用されるダイスの数に影響を与えるため、その差分を確認します。
- ・ **防御力【防】** - その値は、負傷テスト前の敵攻撃者の【打】ステータスと比較され、ステータスの差に応じて、攻撃者が獲得または失うダイスの数が決定されます。
- ・ **攻撃回数【攻回】** - このユニットの 1 つのベースにある攻撃ダイスの数を決定します。ほとんどの場合、このステータスは 2 であり、攻撃時にこのステータスから生じる基本攻撃プールは 8 になります (ユニットにそれを無効にする特別なルールがない限り、先頭のランクのベースは全て戦闘に参加します)。
- ・ **耐久力【耐】** - 各ユニットの 1 つのベースの耐久力ポイントの数を決定します。ほとんどの場合、この能力値は 2 なので、ベースが戦場から離脱するには、負傷テストで 2 回の成功結果が必要です。

アルガトリアの遊び方

アルガトリアは、Umbra Turris ユニバース内の地域であるアルガトリアの土地で繰り広げられる壮大な戦いをシミュレートします。ゲーム内の各アーミーには、その独特の性格を反映し、特定のボーナスを与える独自のルールがあります。すべてのユニットには独自の特性と特別なルールがあり、これにより、たとえば、より効果的に祈ったり、突撃中に追加のボーナスを獲得したり、驚くべき方法で操作したりできる可能性があります。ユニットは、メイジ、強力なチャンピオン、アーミージェネラル、コマンドグループなどのヒーローによってサポートされる場合があります。将軍の統率力【統】ステータスとは別に、ヒーローには特性はありませんが、代わりに呪文を唱えたり、ユニットをサポートしたり、戦況を変えることができる戦術的行動を実行したりできる独自の能力を持っています。



戦闘準備が整ったディランディス軍



パラメータが高く、能力が強力になると、ユニットがより危険になり、配備コストが高くなります。1~2 モデルの各ベースのコストは約 8~30 ポイントですが、シングルモデルはより高価です。



ユニットのサイズは、含まれるベースの数で測定され、突撃と戦闘のボーナス、および一部の能力に影響を与えるため、ゲームにおいて重要な役割を果たします。最小単位は 4 つのベースのランクで構成され、最大単位は 4 つのベースの 4 ランク（合計 16 つのベース）で構成されます。つまり、プレイヤーはアマゾンのフルユニットをホードとして配置したり、たとえば、それぞれ 8 つのベースからなる 2 つの小さなユニットに分割したりできます。ユニットはいくつかのタイプに分類され、各タイプのユニットをアーミーに含めることができる（または含める必要がある）ユニットの数を指定するルールがあります。たとえば、最大 1500 ポイントのアーミーに最大 4 つのレア ユニットを所有できます。



ゲーム内のサイクルとアクション

サイクルとは、プレイヤーがすべてのユニットとヒーローで行動を起こし、戦闘を解決するゲーム内の期間です。このサイクルは、各ユニットとヒーローの後ろにアクションダイス（同じ色の D6 ダイス）を置き、誰が先攻かを決定するイニシアチブテストから始まります。最初のプレイヤーは、アクティベーションロールと呼ばれる 2D6 ロールを行います。低い方の結果は、アクティブにする必要があるユニットの数です。アクションダイスをユニットから取り外すことで、ユニットのアクティベーションを記録します。各ユニットは、移動、突進、戦闘など、サイクルごとに 1 つのアクションを行うことができます。ユニットは、より多くの命中、より多くの傷、さらには敵の不幸を祈ることもできます。ユニットをアクティブにした後、対戦相手のプレイヤーはアクティベーションロールを行い、低い結果で示されているのとまったく同じ数のユニットをアクティブにします。プレイヤーは、ユニットの後ろにアクションダイスがなくなるまで、この方法でユニットをアクティブにします。





ユニットとヒーローは別々のフェーズでアクティブ化されるため、すべてのユニットがアクティブになると、別のイニシアチブテストが続く、どのプレイヤーが最初にヒーローをアクティブにするかが決定されます。最初のプレイヤーはすべてのヒーローをアクティブにし、次に2番目のプレイヤーも同じことを行います。すべてのヒーローは移動したり、ユニット

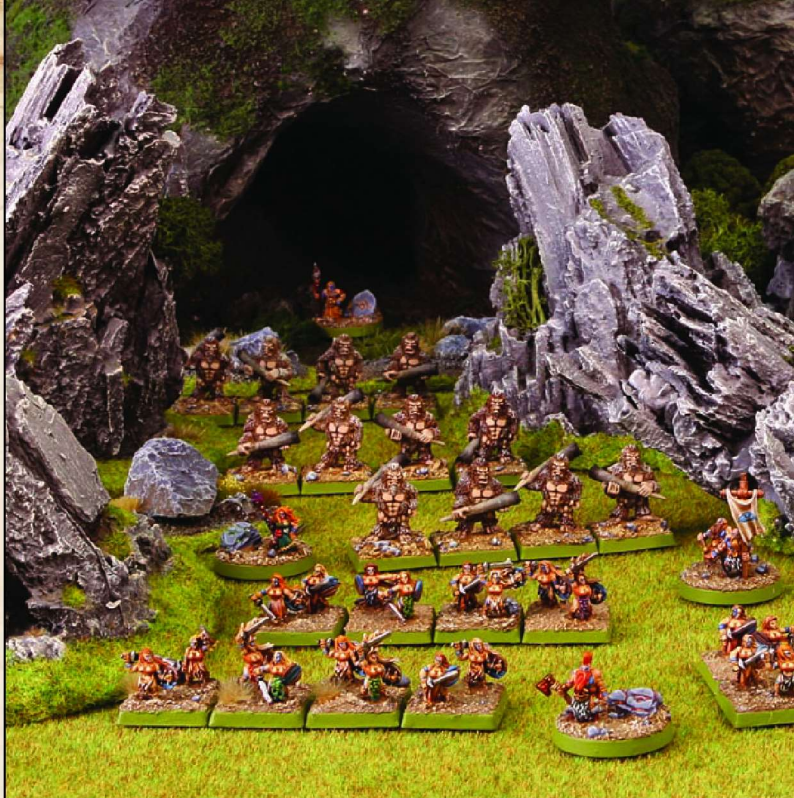
に合流してサポートしたりできます。彼らは独自の能力を使用でき、必要な射程を持つものもあれば、ヒーローが味方ユニットに合流している場合にのみ使用できるものもあります。メイジは追加で呪文を唱えてアイテムを使うことができ、ジェネラルはユニットにオーダーを下してサイクルが終わる前に追加アクティベーションを与えることができる。



ステータス以上の結果はゲーム内で考慮されますが、例外は、たとえば、レンジロールや、ユニットの【統】ステータス以上の結果で2D6テストを必要とするコールドブラッドテストです。

アルガトリアミニのペイント方法

アーミーを選択したら、友達やトーナメントで戦う激しい戦いに加えて、モデリングやミニチュアペインティングという素晴らしい趣味を楽しむために数え切れないほどの時間を費やすことになります。アルガトリアのモデルは、細部にまで細心の注意を払って10mmスケールで手彫りされ、高品質の樹脂で鋳造されています。このような小さなミニチュアを扱ったことがない人なら、その楽しくて描きやすいことに驚くかもしれません。いくつかペイントした後、目はすぐにスケールに適應し、小さな間違いは大きなミニチュアよりもはるかに目立ちません。



アーミーをペイントするには、いくつかの基本的なツールが必要です：サイズの異なるモデリングブラシを複数本、または最適なサイズのブラシを少なくとも1つ（多くのメーカーでは、細部にはサイズ1が最適です）、およびアーミーカラーのアクリル絵の具の選択。市場にはより良い塗料と悪い塗料があります。私たちは主にVallejo Model Color塗料を使用していますが、さまざまなブランドを試して、自分に最適なものを見つける価値があります。バーバリアンアーミーの1つを選択した場合は、人間の皮膚のシェーディングを大幅にスピードアップするため、特別なウォッシュペイントを強くお勧めします。シタデルのセラフィムセピアを使用しています。

ブラシや絵の具に加えて、ミニチュアを摩耗から保護するために、モデリングナイフやメス、エアゾールプライマー、ワニスも用意する必要があります。これらの資料はすべてホビーショップで簡単に入手できます。



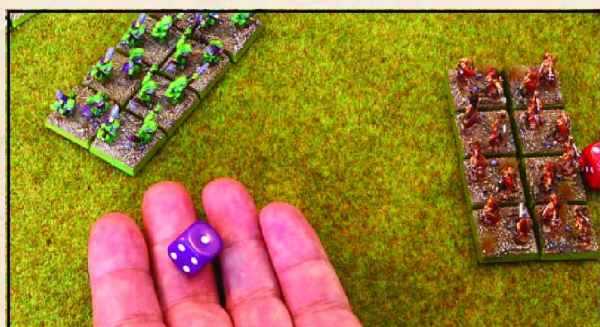
戦闘例

次の例は、アルガトリアウォーゲームの突撃と戦闘の基本的なルールを示しています。プレイヤーはゲーム中いつでも距離を測定できます。距離はセンチメートルユニットで測定され、すべてのダイスの目はD6を使用します。



1. 緑色の肌のリアグリアの部隊がアマゾンに突撃する予定だ。ユニットにヒーロー(丸いベース)が合流しています。

各ユニットにはアクションダイがあり、このサイクルでまだアクティブになっていないことを示します。ソルガックスプレイヤーの番です(紫色のアクションダイス)。



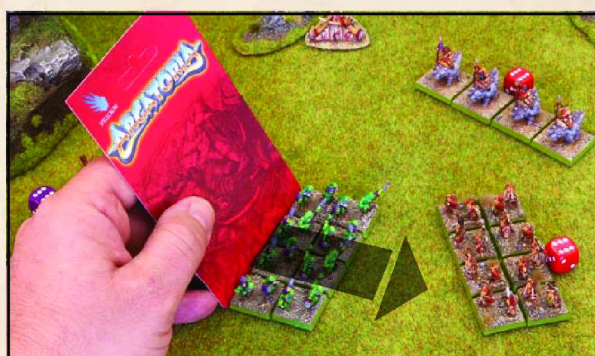
2. ユニットのアクションダイスが取り除かれ、アクティベーションしたことを示します。アクションダイスは、ロールに使用するダイスとは異なる色でを使用することをお勧めします。たとえば、テストには白を使用します。ソルガックス軍のアクションダイスは紫ですが、ヴァンドラル軍のダイスは赤です。



3. 突撃範囲は、ユニットの移動力【移】に2D6ロールを加えた値に等しくなります。この場合、リアグリアンは【移】10で、ダイスは4と3を出し、合計17cmの突撃範囲を与えた。敵ユニットがこの範囲内にあれば突撃成功。



4. 距離を測定します。リアグリアン部隊の端から敵ユニットの端までの範囲は7cm未満だ。突撃が可能です。



5. ユニットのまっすぐ前に動かします。専用の移動トレイを使って全体を移動させるか、ベースを1つずつ移動させることができます。ユニットを動かすときは、ユニットに取り付けられたヒーローを忘れないでください。

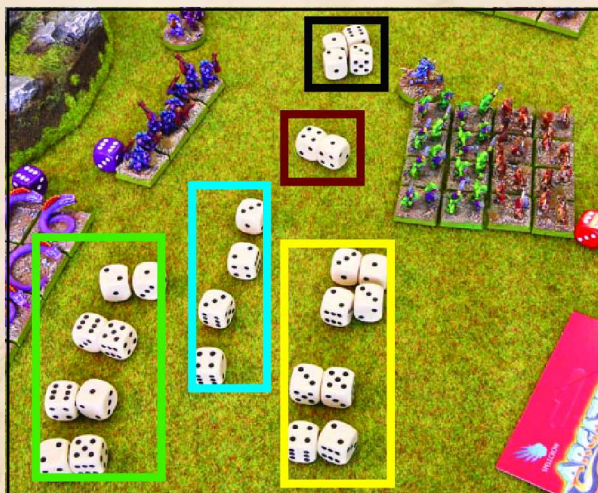


6. 部隊は敵とベース接触を行った。ユニットがベースの角で敵ユニットに触れると、戦闘の最終位置を決定する場合があります。この場合、リアグリアンは角でアマゾンのユニットに触れ、アマゾンの前端に並ぶか、アマゾンリアグリアンの前端に並べるように強制的に移動させるかを決定することができました。もしアマゾンがコーナーでリアグリアンに触れていたら、同じ選択をすることができました。





7. ソルガックスの選手は、アマゾンズがリアグリアンズの前面に対抗することを決定した。両方のユニットが配置され、リアグリアンが攻撃します。



8. リアグリアンは【攻回】2 を持っており、これは各ベースに2 の攻撃回数があることを意味します。先頭ランクに4 つのベースがあり、ダイスを8 個振る。

ほとんどの状況で、ユニットはその規模に関係なく、突撃時にダイス+2 個を受け取ります。

先頭のランクの後ろにある各ベースは、突撃中にダイスを1 つ追加し、さらに4 つのダイスを与えます。

リアグリアンの特別ルールでは、2 列目も常に戦う。2 番目のランクに4 つのベースがある場合、8 つのダイスを追加します。

最後に、ユニットに合流したチャンピオンは、戦闘プールに追加で4 つのダイスを提供します。



攻撃ダイスは合計26 個あります。技能テストでヒットロールを作成します。

9. リアグリアンズの【技】は2 で、スコアが2 以下であればヒットが成功している。スコアが1 の場合はダブルヒットとしてカウントされ、負傷テストプールにダイスを1 つ追加できます。スコアが1 のボーナスダイスは緑色のものです。これにより、負傷テストとして知られる、敵に【傷】を負わせるためにロールするダイスのプールが得られます。



10. リアグリアンの【技】は2 という控えめな数字にもかかわらず、傷を負わせるためのダイスの数はかなりあります。これはユニットの特殊能力のおかげで、2 ランク目も攻撃ができる。突撃中、打撃力【打】に+1 が追加され、ユニット【打】に4 が与えられます。アマゾンの防御力【防】は2 なので、2 の差はリアグリアンに有利です。負傷テストプールにさらに2 つのダイスを追加して振ります。



11. 敵に【傷】を負わせるには、ロール結果が攻撃ユニットの打撃力【打】以下でなければならない。突撃中、リアグリアンは【打】4 を持っているため、4 以上のスコアはすべて破棄されます。これにより、9 つの【傷】が与えられます。

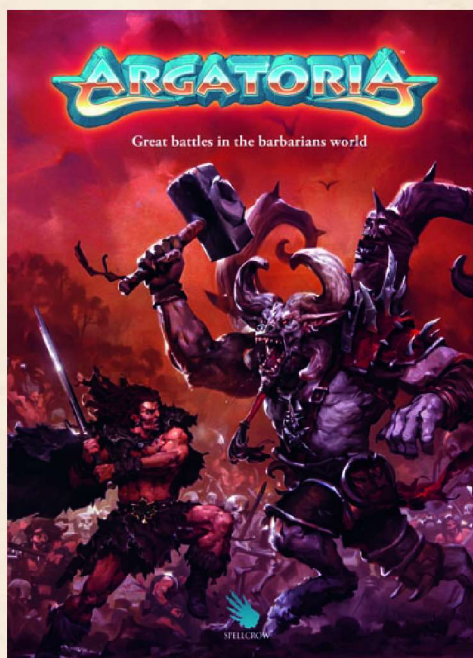


12. アマゾンの各ベースには2 つの耐久力【耐】があります。ユニットは9【傷】を被ったため、ヴァエンドラルプレイヤーはユニットの後部から4 つのベースを削除します(8【傷】を占めます)。残りの1【傷】はダイスでマークされています(ただし、アクションダイスと同じ色ではありません)。このサイクルでユニットによって失われた【傷】は、この残りのポイントにカウントされます。追加の【傷】が発生しない場合、サイクルの終了時にダイスが取り除かれます。幸いなことに、アマゾンシールドのおかげでセーブロールを試行できます。

この戦闘の後、別のユニットがアクティベーションしますが、詳細についてはルールブックで説明します。



ルールブック



アルガトリア 第二版ルールブックには、ゲームをプレイするために必要なものがすべて含まれています。アーミーの説明、ルール、シナリオ、感動的なミニチュアのショーケース、イラスト、世界とその種族の伝承が含まれています。いつでもスマートフォンに持ち運べるので、いつでも最新バージョンにアクセスできます。

スターター



それぞれにすぐにプレイできるアーミーが含まれている7つのアーミースターターから1つを選択します。すべてのスターターには、アルガトリアの世界にあなたを連れて行ってくれる、慎重に作られた60以上のミニチュアが含まれています。各セットには約600ポイント相当のアーミーが提供され、小規模な戦闘をプレイするのに最適です。追加のユニットや印象的なヒーローをフィーチャーしたプリスターパックでコレクションを拡張できます。すべてのアーミーリスト、ルール、シナリオは、アルガトリア 第二版ルールブックで確認できます。



spellcrow.com を訪れて
戦いに参加しましょう!