

WARHAMMER CHAOS IN THE OLD WORLD

The Official FAQ

2010年5月5日更新(日本語抄訳2010年5月12日更新)

日本語版独自の明確化

フィギュアを盤外から召喚する場合と、すでに盤上に置かれているフィギュアを他地域へと移動させる場合がありますが、後者の場合でも、あくまで「召喚」ですので、地域を飛び越して移動できることにご注意ください。

たとえばコーンがノーシャに置いているディーモンを移動させる場合、プレトニアに自分のフィギュアがすでにあるなら、プレトニアにでも、そこに隣接するどの地域にでも当該のディーモンを移動させることができます。たとえその地域に敵フィギュアがすでに存在しようとも、飛び越す地域に敵フィギュアしていたとしても、これは可能です。

一般的なマルチゲームの場合、盤上での移動は敵対地域に入った時点で強制終了となることが多いため、地域を飛び越せないと思いがちですので、念のために補足させていただきました。

Fantasy Flight Games 公開 FAQ の抄訳

※訳注: 回答の「イエス」「ノー」は英文法の Yes/No ではなく、日本語での「はい」「いいえ」に従っています。たとえば英語で You won't come tonight? / No I won't. という文の場合、日本語では「今晚来ないの?」「うん、行かない」となるからです。

全般的な質問

Q: コーンのダイアル進行条件について矛盾する情報があるか?

A: ルールブック 23 ページの例は間違っています。
※日本語訳 23 ページの例ではこのミスは修正済みです。原書の 23 ページの例では、Khorne's dial advancement condition is "Kill 2+ enemy creatures in the same region." となっていました。

Q: コーンは小作農トークンを除去することでダイアル進行条件を満たすことができるか?

A: ノー。小作農はトークンであってフィギュアではないので条件は満たせない。

Q: スラーネッシュのダイアル進行条件について矛盾する情報があるか?

【重要】 A: スラーネッシュの邪神シートに印刷されている条件は誤りです。スラーネッシュは、「混沌汚染フェイズ」の「混沌汚染ステップ」において、2枚以上の汚染トークンを配置した、貴族トークンまたは英雄トークンが存在する地域が1つあるごとに、ダイアル進行カウンター1枚を入手します。

Q: ティーンチのダイアル進行条件だが、魔法のシンボル1つとワープストーン・トークン1個が存在する地域に2枚の汚染トークンを配置した場合、条件を満たすことができるか?

A: イエス。

Q: ゲームボード上に存在する自分のフィギュアが1体のみであり、そのフィギュアを移動させる場合、どの地域にでも配置できるの? それとも、移動前の地域に隣接する地域にしか配置できないの?

A: 移動前の地域に隣接する地域にしか配置できません。
(訳注: ルールブックの12ページ冒頭にある記述がこの解釈の根拠になると思います)

Q: 既に殲滅された地域を、オールドワールド・カードによる効果の対象として選ぶことはできますか?

A: 選択肢が複数ある場合に、あえて殲滅済みの地域を選ぶことはできますが、殲滅した地域に新たなオールドワールド・トークンを置くことはできないので、結局は無意味です。

【混沌カード】

Q：ナーグルの『インフルエンザ』によって、地域の抵抗値をゼロ以下に下げられるか？

A：ゼロにはできません。抵抗値はマイナスにはなりません。

Q：コーンが『血の狂乱』を置いた地域にスラーネッシュが『恍惚の戦地』を置いたらどうなる？

A：『恍惚の戦地』の影響を受けるのはフィギュアのみです。コーンの『血の狂乱』による戦闘ダイスはフィギュアによるものではないので、この場合にもロールができます。

Q：コーンが『血の狂乱』によって戦闘ダイスをロールするためには、その地域にフィギュアを置いていなければならないのか？

A：ノー。自分のフィギュアが1体もない地域でも可能です。

Q：ティーンチは『パワー吸収』カードによって、最大何点までのパワー・ポイントを得られるの？

A：いかなる場合にも1点のみです。

Q：ティーンチが『パワー吸収』カードを置いたのが、他のプレイヤーたちのカルティストが1体もない地域だったり、そこにいる他のプレイヤーたちのパワー・ポイントがすでに0点という地域だったりしたら、どうなるの？

A：どちらの場合でも、ティーンチは1点のパワー・ポイントを得ることができます。他のプレイヤーがパワー・ポイントを失うことが前提条件ではないからです。

Q：ティーンチの『歪みを作りしもの』は、すでに解決済みの効果を無効化するの？

A：ノー。『歪みを作りしもの』カードが無効化するのは、同じ地域に置かれたカードの効果のみです。その効果が同じラウンドのより後の時点で実行されるものならば無効化されます。効果がすでに解決済みである場合、『歪みを作りしもの』カードによってそれが「Undo」される（後からさかのぼってキャンセルされる）ことはありません。

Q：コーンの『血溜まりの再戦』カードを使えば、最初の戦闘でのヒットを2回目の戦闘に持ち越せるの？

A：ノー。戦闘によるヒットを、他のプレイヤーの攻撃やその他何らかの効果と累積させるために持ち越すことはできません。

Q：コーンが1つの地域に『血溜まりの再戦』と『血の狂乱』を置いた場合、最初の戦闘と2回目の戦闘の両方に先立って戦闘ダイス2個をロールできるの？

A：ノー。『血の狂乱』カードによる戦闘ダイスがロールできるのは、戦闘フェイズの開始時のみです。

Q：スラーネッシュの『混沌の約定』とコーンの『ドクロの王座』カードが同じ地域に置かれた場合はどうなるの？

A：スラーネッシュの『混沌の約定』によってコーンの『ドクロの王座』は無効化されます。

Q：スラーネッシュの『催眠性ジャコウ』カードによって敵のフィギュアを操っている場合、そのフィギュアを別の地域へと召喚することはできるの？

A：イエス。そのフィギュアは他の地域へと召喚された場合でも『催眠性ジャコウ』カードの影響下にあり続けます。このカードによる影響はターンの終了時まで持続するので、何らかの方法で当該フィギュアがスラーネッシュの支配下にあることをマーキングするべきでしょう。

Q：ある地域でナーグルのフィギュア1体以上がスラーネッシュに支配されている場合、ナーグルの『悪疫の接触』や『膿汁の雨』カードはそれらのフィギュアに対してどう働くの？

A：そのフィギュアはスラーネッシュに支配され、もはやナーグルの支配下にはないため、『膿汁の雨』によって防御値が増えることはありません。一方、『悪疫の接触』はどの敵フィギュアに対しても有効であるため、この場合にも防御値が低下します。

Q：コーンがある地域での戦闘に『血溜まりの再戦』を用いた場合、その地域から複数のダイアル進行カウンターを得ることはできるの？

A：ノー。『血溜まりの再戦』による再度の戦闘は同じ戦闘フェイズに行われるもので、その戦闘フェイズ中に当該地域で最初にフィギュアを滅殺することによって条件が満たされるからです。

あるフェイズに、プレイヤーが1つの地域についてダイアル進行条件をひとつたび満たしたなら、その地域内においては、そのフェイズの終了時までダイアル進行条件は満たされた状態であり続けます。ただし、別の地域でダイアル進行条件を満たすことは依然としてできます。そのため、コーンは別の地域で敵のフィギュアを滅殺することによってダイアル進行条件を再び満たすことができます。

Q：ティーンチの『テレポート』とコーンの『大殺戮の地』が同じ地域に置かれた場合はどうなるの？

A：『大殺戮の地』があるために、コーン以外のいかなるフィギュアであっても『テレポート』でその地域へと移動させることは不可能です。ただし、『大殺戮の地』カードが置かれた地域にあるコーンのフィギュアをティーンチが『テレポート』で別の地域へと移動させることは可能です。

念のために、ルールブック11ページの『下僕フィギュアの召喚』の項目にある、「召喚する」「配置する」「移動する」はすべて同じことを意味するという記述をご確認ください。また、同26ページの『矛盾する効果』の項にある「不可能な効果が可能な効果に勝る」という記述もご確認ください。この場合、移動を不可能にする『大殺戮の地』の効果

が、そこへの移動を可能にする『テレポート』の効果に勝ったわけです。

Q：スラーネッシュの『混沌の約定』には、他のカードと違って「この地域」と書かれていないけど、やっぱりこのカードも置かれた地域だけに影響するの？

A：イエス。

(訳注：日本語版では当初より「この地域」と補足して訳してあります)

Q：『歪みを作りしもの』カードは、それ以外の全てのカードの解説効果を無効にするってことだけど、同じ地域に例えば『催眠性ジャコウ』や『ワープシールド』なんかのカードがあったらどうなるの？

それらの効果はカードが置かれた時点で解決するの、それとも持続の効果(つまり後から無効化されるもの)と解釈するのかってことだけ。

A：『歪みを作りしもの』は、そのカードが置かれる前に実行されたいかなるカードの解説効果も“Undoする”(後からさかのぼってキャンセルすること)わけではありません。例えば『ワープシールド』であれば、守るフィギュアはすでに選択されている(そして保護効果はすでに適用されている)ため、後から置かれた『歪みを作りしもの』によってそれが無効化されることはありません。同様に『催眠性ジャコウ』の場合でも、支配するフィギュアはすでに選択され、支配も実行されているため、後から置かれた『歪みを作りしもの』によってそれが無効化されることはありません。

【フェイズ】

Q：戦闘フェイズに、どんな条件が揃ったら戦闘が発生するの？

A：ある地域に、戦闘ダイスをロールできる効果を有するプレイヤーが1人以上存在し、かつ、適正な目標が1つ以上存在する場合に、戦闘が発生します。戦闘ダイスをロールできる効果には、フィギュアが攻撃値を有することによるものと、カードの効果によるものとの2通りがあります。

Q：プレイヤーが地域を支配するための正確な条件を教えてください。

A：地域を支配するためには、その地域において1人のプレイヤーが単独で、他の誰よりも高い支配値を有していなければなりません。各プレイヤーの支配値は、【混沌汚染フェイズ】の【支配ステップ】に判定されます。プレイヤーの支配値は、その地域に自分が配置した混沌カードのコストの合計に、その地域に自分が置いているフィギュアの個数を加えた数値となります。

ここで注意していただきたいのは、フィギュアの召喚コストは支配値の計算には用いられないことです。あくまで、フィギュアの個数のみが計算対象となります。各プレイヤーが支配値を算出した結果、単独のプレイヤーが他の誰よりも高い支配値を有していた場合、次にその支配値を地域の抵抗値と比較します。支配値が抵抗値を上回っていた

場合、そのプレイヤーが当該地域を支配します。

プレイヤーが地域の支配に成功した場合、彼はその地域の殲滅値に等しい勝利ポイントを得ます。さらに、地域を「支配すること」に伴う何らかの効果が得られることもあります。

Q：地域の殲滅による得点は、具体的にはいつ得られるの？

A：勝利ポイントを得る機会は、【混沌汚染フェイズ】と【終了フェイズ】の両方にあります。

【混沌汚染フェイズ】に、ある地域に置かれた汚染トークンが12枚に達していたなら、殲滅カードの山の一番上にあるカードを引いて、その地域に配置します。次に、現在の【混沌汚染フェイズ】に1枚以上の汚染トークンをその地域に配置したプレイヤー全員が、殲滅カードの上辺に「殲滅者は各々Xポイントを獲得する」と書かれている値の勝利ポイントを直ちに獲得します。

この勝利ポイントが得られるのは、現在の【混沌汚染フェイズ】に1つ以上の汚染トークンを当該地域に置いたプレイヤーのみとなります。それ以外のフェイズに何らかの効果によって汚染トークンを配置したとしても、それは、この勝利ポイントを得るための条件を満たしたことはありません。

【終了フェイズ】に、オールドワールド・カードの解決した後で、殲滅された地域の処理を地域解決順に従って行います。「殲滅された地域で得点を計算する」のステップにおいて、当該地域に汚染トークンを置いている全プレイヤーが、それぞれ枚数を比較します。ここで問題となるのは、現在のラウンドに配置した汚染トークンだけではなく、それ以前から置かれているものも含めることにご注意ください。

※ 原文はここで切れてしまっているので補足します——汚染トークンの数が1番多いプレイヤーが、殲滅カードの該当する地域の行の「1位」の欄に記された数値の勝利ポイントを獲得します。2番目に多いプレイヤーが「2位」の欄に記されたポイントを獲得します。1位と2位が複数いる場合の処理については、ルールブック21ページをご覧ください。

Q：英雄トークンは、【終了フェイズ】にプレイヤーのフィギュアを除去した後でボードから取り除かれるの？

A：ノー。英雄トークンは、何らかの能力やカードの効果によって移動させられたり除去されたりする場合以外には、その地域に留まり続けます。

【強化カード】

Q：ナーグルがリーパーの強化カードを得た場合、1ラウンドに何体のリーパーを召喚できるようになるのかな？

A：その気になれば、6体あるリーパーのすべてについて、それぞれ1回はコスト0で召喚することができます。ただし、コスト0で召喚するためには、ナーグルのフィギュアが他に一切存在しない地域という条件を満たさねばなりません。これにより、リーパー1体を通常のコストを支払っ

て召喚してから、同じラウンド中の後の時点でそのフィギュアに対して強化カードの効果を適用し、召喚コスト0で他の地域へ召喚する、という使い方もできます。

Q：ナーゲルがブレイグベアラーの強化カードを得た場合、ブレイグベアラーが滅殺されたことによるヒットは具体的にいつ、敵のフィギュアに適用されるの？

A：滅殺されたブレイグベアラーによるヒットは、それが戦闘フェイズのどの段階で滅殺されたかに基づいて適用されます。

戦闘開始前の効果（コーンの「血の狂乱」カードなど）によって1体ないし複数のブレイグベアラーが滅殺された場合には、滅殺されたブレイグベアラーの数だけのヒットを相手のフィギュアに適用してから戦闘解決手順へと進みます。

通常の戦闘解決手順の場合には、ブレイグベアラー（たち）を滅殺したプレイヤーの攻撃がすべて終了した後で、この強化カード効果によるヒットを適用します。ただし、戦闘によるヒットを、他のプレイヤーの攻撃やその他何らかの効果と累積させるために持ち越すことはできませんのでご注意ください。

Q：スラーネッシュがキーパー・オヴ・シークレットの強化カードを得た場合、他のプレイヤーのカルティストかディーモンのフィギュア1体を支配するのは義務なのかな？

A：イエス。これは任意ではなく義務です。

Q：ナーゲルがグレート・アンクリーン・ワンの強化カードを得た場合、グレート・アンクリーン・ワンを同じ地域に2回連続で召喚することは可能？もしできるなら、それによって2つのダイアル進行カウンターを得ることができるのかな？

A：ある地域に召喚したグレート・アンクリーン・ワンを、同じ地域に再度召喚し直すことも、そこに隣接するどの地域にであれ召喚し直すことも可能です（訳注：それ以外にも、自分のフィギュアが存在する地域あるいはそこに隣接する地域であればどこにでも召喚し直すことはできるはずですが）。

ただし、同一の召喚フェイズにグレート・アンクリーン・ワンを同一地域に2回以上召喚したとしても、その召喚フェイズに**同一地域に対して**ダイアル進行条件を満たすのは最初の1回だけです。

あるフェイズに、プレイヤーが1つの地域についてダイアル進行条件をひとたび満たしたなら、その地域内においては、そのフェイズの終了時までダイアル進行条件は満たされた状態であり続けます。ただし、別の地域でダイアル進行条件を満たすことは依然としてできます。そのため、ナーゲルは別の“人口集中”の地域に汚染トークンを配置することによって、ダイアル進行条件を再度満たすことができます。

【オールドワールド・カード】

Q：『十字軍到来』カードで得られる小作農、英雄、貴族のトークンを同一の地域に配置することは可能？

A：イエス。このカードの制約は、同じ種類のトークンは別々の地域に配置しなければならない、というものですから、小作農、英雄、貴族の各トークンを同じ地域に配置することは可能です。

Q：『混沌の暴威』カードで、最も多くの小作農トークンを除去したプレイヤーが複数名いた場合、追加の3勝利ポイントは得られるの？

A：ノー。これは単独名の場合にしか得られません。

Q：『地下都市スケイブンブライトからの大侵攻』カードで配置されるスケイブン・トークンは、具体的には何枚でしょう？

A：ワープストーン・トークンが1枚以上存在する地域ごとに、その地域か、隣接する1つの地域に1枚のスケイブン・トークンが、脅威度が最も低いプレイヤーの手によって配置されます。

なお、ある地域に存在するワープストーン・トークンの枚数は無関係であることにご確認ください。

※カードの記述があいまいで、配置するスケイブン・トークンは全体で1枚のみとも取れる書き方でしたが、この回答によって、該当する1地域ごとに1枚が置かれることがはっきりしました。

Q：『ワープストーン発見』カードによって、1人のプレイヤーがドロウできる混沌カードは何枚ですか？

A：1枚のみです。該当地域がいくつあろうと、そこに何体のフィギュアを置いていようと、このカードから1人のプレイヤーが得られる混沌カードは、常に1枚のみです。

Q：『魔狩人団』カードは、具体的にどんな処理を【終了フェイズ】にするの？

A：カードに書かれている「脅威度が最も高いプレイヤー」が判定されるのは1回のみです。

終了フェイズのオールドワールド・カード処理ステップに、脅威度が最も高いプレイヤー1名を判定します。英雄トークンが存在する地域が1つあるごとに、そのプレイヤーは汚染トークン1つを失います。

1つの地域に複数の英雄トークンがあった場合でも、そのプレイヤーが失う汚染トークンは1つだけです。

Q：ティーンチの混沌カード『ワーブシールド』は、オールドワールド・カード『ダーク・エルフの海賊』による除去からフィギュアを守ることができますか？

A：ノー。『ワーブシールド』は、フィギュアが戦闘で滅殺されるのを防ぐだけです。『ダーク・エルフの海賊』は、戦闘フェイズの終了時にフィギュアを除去するものです。“滅殺”と“除去”ではそもそも概念が異なるので、この場合は「不可能な効果が可能な効果に勝る」原則がそのまま適用されるわけではありません。

エラッタ (2010/5/12 Update)

[強化カード]

リーパー：

誤) ただし、リーパーのフィギュアをコスト0で配置できるのは、1ラウンドに1回に限られる。

正) ただし、リーパーのフィギュア1体をコスト0で配置できるのは、1ラウンドに1回に限られる。

[オールドワールド・カード]

「スケイブンのもの漁りの群」最後の行

誤)：ワーブストーン・トークンを配置することはできない。

正)：スケイブン・トークンを配置することはできない。

「大魔道士テクリスのエンパイアへの助力」上段

誤)：任意の1地域に小作農トークンを1個配置する。

正)：任意の1地域にイベント・トークンを1個配置する。

「選帝侯団による和睦提案」上段の第二段落

誤)：その上で、プレトニア、および任意の1地域に小作農トークンを1個ずつ配置する。

正)：その上で、エンパイア、および任意の1地域にイベント・トークンを1個ずつ配置する。

[邪神シート]

「スラーネッシュの邪神シート」ダイヤル進行条件：

以下の説明文のトークン数(下線部分)

誤)：貴族トークンか英雄トークンが存在する地域に君が汚染トークンを1個以上配置するたびに、

正)：貴族トークンか英雄トークンが存在する地域に君が汚染トークンを2個以上配置するたびに、

「ナーグルの邪神シート」ダイヤル進行条件：

以下の説明文(下線部分)

誤)：あるフェイズ中に、君が汚染トークンを2個以上置いている“人口集中”の地域が1つあるごとに、ダイヤル進行カウンター1個をダイヤルの上に置く。

正)：あるフェイズ中に君が汚染トークンを2個以上配置した“人口集中”の地域が1つあるごとに、ダイヤル進行カウンター1個をダイヤルの上に置く。

4枚共通 「オールドワールド・トークン」～「貴族トークン」

誤)：この地域の征服値を1上昇させる。

正)：この地域の殲滅値を1上昇させる。

[ルールブック]

8～9ページ「セットアップ」

誤)：オールドワールド・トークンを初期配置する

正)：7. オールドワールド・トークンを配置する

誤)：7. 混沌カードをシャッフルし、ドローする

正)：8. オールドワールド・トークンを配置する

18ページ右列最終段落

誤) エスタリアにはグレート・アンククリーン・ワンが1体のみ生き残った。

正) エスタリアにはグレート・アンククリーン・ワンとプレーグベアラー1体ずつが生き残った。

19ページ「混沌汚染フェイズ」2行目

誤)：殲滅値を算出する。

正)：支配値を算出する。

21ページ「脅威ダイヤルを進める」第4段落

誤)：すべてのダイヤル進行カウンターは各自の手元に戻される。

正)：すべてのダイヤル進行カウンターは山に戻される。

31ページ「用語集」～「即時発動指示」

誤)：説明文のうち斜体の部分のこと。

正)：説明文のうち明朝体の部分のこと。

Chaos in the Old World © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Chaos in the Old World and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters and illustrations from the Warhammer world and Chaos in the Old World game setting are either ®, tm and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.