

WARHAMMER®

CHAOS IN THE OLD WORLD™

ケイオス・インジブワールド

ルールブック



オールドワールドへ ようこそ

ウォーハンマーの背景世界オールドワールドでは、^{まが}“禍つ神々”^{かみがみ}と呼ばれる混沌の四大至高神が、数千年の昔から覇を競っている。

コーンは“血の神”。またの名を“ドクロ奪い”。いくさど血への渇きに動かされ、憤激と殺戮、暴威と屠殺に喜びをおぼえる。

ナーグルは“疫病の王”。またの名を“腐敗の父”。汚穢と疫病をこよなく愛し、膿汁と害毒を世界中に広めようとする。

ティーンチは“歪みを作りしもの”。またの名を“偉大なる陰謀者”。万物の運命の設計者であるこの禍つ神は、^{たばか}混沌と謀りの糸をより合わせて、絹のごとくに滑りやすいものとなす。

スラーネッシュは“悦楽と苦悶の皇子”。またの名を“誘惑の王”。揺るぎない信念の持ち主さえも、貪欲、暴食、色欲、傲慢、虚飾、怠惰という大罪へと誘惑する。

この四大邪神がいつ果てるともない覇権争いを繰り広げる一方で、オールドワールドの国々もまた不退転の決意を胸に、^{せんめつ}猛勇の英雄たちと共に、破壊と殲滅をもたらす邪神への抗戦を続けているのである。

ゲームの目的

『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』で、プレイヤーたちは極悪非道な**禍つ神々**の1柱となって、我先にオールドワールドを汚染し、我がものとし、滅亡させようと競い合う。禍つ神々は、**混沌の神々**や**邪神**、**神々**などとも呼ばれる。

このゲームで勝利を得るための道筋は、おおまかに二通りある：

・4柱の邪神はいずれも、下僕やその他の手段を利用してオールドワールドの各地域を支配することや、汚染することによりポイントを得る。このポイントは、**勝利ポイント (VP)トラック**に記録される。あるゲームラウンドの終了時に50VPを達成した邪神がいる場合、その時点でゲームは終了となる。

・4柱の禍つ神々はそれぞれ、独自の方法でオールドワールドに**脅威**を及ぼすことができる。たとえば、コーンは血への渇きを癒すために、できるだけ多くのフィギュアを滅殺しなければならない。一方ティーンチは、魔法やワープストーンが存在が明らかになった地域に下僕を集中しようとする。神々が及ぼす脅威の度合いは、ゲームボードに据え付けられたダイヤルによって管理される。この方法で勝つためには、どの神もダイヤルをある段階まで進めなければならない。ダイヤルを1段階進めることを、このゲームでは**針を進める**とも言う。

オールドワールド・デッキからカードが無くなった時点で、どの邪神も勝利条件を満たしていないなら、オールドワールドにある国々の陣営が勝ったことになり、禍つ神々は4柱すべてが敗北する。勝利条件とゲーム終了の詳しい規定については、P.22の『ゲーム終了条件を確認する』を参照のこと。

ゲームのコンポーネント

『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』には、以下のものが含まれる。

- ・ ルールブック (本書)
- ・ 1枚のゲームボード
- ・ 4つの脅威ダイヤル (各邪神に1つずつ)
- ・ 2つ一組になったプラスチックの連結具 4セット
- ・ 4枚の邪神シート (各邪神に1枚ずつ)
- ・ 196個の厚紙製トークン：
 - › パワーマーカー×4 (各邪神に1つずつ)
 - › 勝利ポイント・マーカー×4 (各邪神に1つずつ)
 - › ダイヤル進行カウンター×16
 - › 汚染トークン×116 (各邪神に29個ずつ)
 - › オールドワールド・トークン×56：
 - › イベント・トークン×6
 - › 英雄トークン×4
 - › 貴族トークン×6
 - › 小作農トークン×20
 - › スケイプン・トークン×6
 - › ワープストーン・トークン×14
- ・ 149枚のカード：
 - › 混沌カード×96 (各邪神に24枚ずつ)
 - › 強化カード×20 (各邪神に5枚ずつ)
 - › 殲滅カード×5
 - › オールドワールド・カード×28
- ・ 5個のダイス
- ・ 45個のプラスチック製の下僕フィギュア：
 - › コーンの下僕×11：
 - › ブラッドサースター (グレーター・ディーモン) ×1
 - › ブラッドレター (ディーモン) ×6
 - › ブラッドスウォーン (カルティスト) ×4
 - › ナーグルの下僕×12：
 - › グレート・アンククリーン・ワン (グレーター・ディーモン) ×1
 - › プレーグベアラー (ディーモン) ×5
 - › リーパー (カルティスト) ×6
 - › ティーンチの下僕×12：
 - › ロード・オヴ・チェンジ (グレーター・ディーモン) ×1
 - › ホラー (ディーモン) ×3
 - › アコライト (カルティスト) ×8

- スラーネッシュの下僕×10:
 - キーパー・オヴ・シークレット(グレーター・デーモン)×1
 - デモネット(デーモン)×3
 - セダクトレス(カルティスト)×6

コンポーネント紹介

ここでは、『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』のコンポーネントを詳しく紹介する。

ゲームボード

ゲームボードの大部分を占めるのが、オールドワールドの地図である。ゲームボードにはそれ以外の場所は、4柱の禍つ神々それぞれの脅威ダイアルや、勝利ポイント・トラックとなっており、オールドワールド・カードや殲滅(せんめつ)カードのデッキ専用置き場もゲームボードに記されている。さらに詳しい内容については、P.4の『ゲームボードの概要』とP.5の『ゲームボードの地域についての概要』を参照。

脅威ダイアルとプラスチックの連結具

4つの脅威ダイアルは、プラスチックの連結具でゲームボードに取り付ける仕組みになっている。

『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』を購入後初めてプレイする前に、脅威ダイアルを取り付けなければならない。やり方は簡単で、プラスチックの連結具の片方をゲームボードの下から、もう片方をダイアルの上から押しつけ、それぞれを貫通させるだけでよい。次に、プラスチックの連結具どうしが噛み合うように、さらに押さえ付ける。一度ゲームボードに取り付けた脅威ダイアルを、取り外してはならない。

4つの脅威ダイアルに、それぞれ指定位置があることに注意すること。コーンが上で、ナーグルが右、ティーンチが下で、スラーネッシュが左である。



邪神シート

4枚の邪神シート——混沌の神ごとに1枚ずつ——には、各邪神のプレイヤー向けにさまざまな情報が印刷されている。各シートにはそれ以外にも、パワーポイント用のトラックがあり、毎ラウンドの召喚フェイズにパワーマーカーをそこで動かすことによって、パワーポイントの現在値を把握できるようになっている。



邪神シートの裏面

さらに詳しい内容については、P.5の『邪神シートの概要』を参照。

パワーマーカー

各神格のパワーマーカーは、邪神シート上のパワーポイント・トラックに置かれる。パワーポイントを消費するごとにこのマーカーを移動させて、残りのポイント数をプレイヤーが把握できるようになっている。



勝利ポイント・マーカー

各邪神の勝利ポイント・マーカーは、ゲームボードの勝利ポイント・トラックに置かれ、トラック上を移動することで、その神がゲームプレイを通じてこれまで獲得した勝利ポイントが把握できるようになっている。



ダイアル進行カウンター

ダイアル進行カウンターは、1回のゲームラウンドにおいて、それぞれの邪神が脅威ダイアルを進める条件を満たした回数を記録するために用いられる。



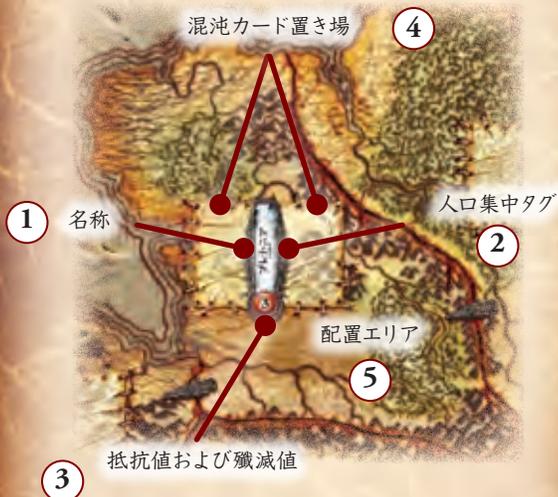
用意されたダイアル進行カウンターをすべて使い切ってしまった場合、コインやその他のもので代用しても構わない。つまり、配置されるダイアル進行カウンターの数に制約はないのだ。

ゲームボードの概要



- 1. オールドワールドの地図：**オールドワールドの地図には、9つの**地域**が描かれている。ゲームプレイの進行につれて下僕フィギュアや混沌カード、汚染トークンなどが、各地域に配置される。それぞれの地域は名称と数値によって区別される。数値は抵抗値と殲滅値を同時に表すものである。一部の地域は人口が際立って多く、“人口集中”と記されている。また、ゲームボードに描かれた矢印は、いくつかのフェイズにおいて処理を進める順序を示すものである。
- 2. 脅威ダイヤル：**4つの脅威ダイヤルは、各邪神がそれぞれの好むやり方でオールドワールドに墮落と腐敗を広めようとするものの進行度合いを示すものである。脅威ダイヤルには2つの窓がある。大窓は、ダイヤルを進めることによってその神格が得る利益を示すものである。小窓は、ダイヤルの位置に応じた脅威値を示すものである。各脅威ダイヤルの外周を取り巻く色づけされたゲージは、ダイヤルの大窓をどこまで進めればその神が勝利するのかわを示すものだ（色づけゲージの黒く塗られた部分は、ダイヤルをそこまで回す状況が存在しないことを意味する）。
- 3. 勝利ポイント・トラック：**各プレイヤーがそれぞれの勝利ポイント・マーカーを勝利ポイント・トラック上で動かすことで、その時点で蓄えている勝利ポイントの合計を表す。このトラックの長さが、蓄積できる勝利ポイントの上限を示すということはない。
- 4. オールドワールド・デッキ：**オールドワールド・カードの山札を置くための場所である。
- 5. オールドワールド・トラック：**場に出されたオールドワールド・カードは、このトラックの2つの置き場に表面を上にして置かれる。なお、カードが左右どちらの置き場にあるかによって、カードの効果が終了する順序が変わってくる。
- 6. 殲滅カード：**全部で5枚ある殲滅カードの山札を、ゲームボードの地域に置く時が来るまで重ねておくための場所である。

ゲームボードの地域についての概要



1. **名称**: その地域の名称である。
2. **人口集中タグ**: 特に人口の多い地域の場合、**人口集中**という文字がこの部分に記される。ここに何も書かれていない場合、その地域の人口は特別多くはない。
3. **抵抗値および殲滅値**: ここに書かれた数値は1つだけだが、その数値がその地域の**抵抗値**と**殲滅値**の両方を表す。ただし注意すべきは、この2つの数値が初期状態では同一であるものの、どちらかを増減させるゲーム上の効果が、もう片方には及ばないこともあるということだ。
4. **混沌カード置き場**: 各地域ごとに、手札から使用した混沌カードの置き場が2つある。
5. **地域内エリア**: プレイヤーは下僕フィギュアやオールドワールド・トークンを、地域の境界線の内側であるならどこに配置してもよい。

邪神シートの概要



1. **名称と異名**: 混沌の神の忌まわしい名前と、その神の性質を言い表すさまざまな異名の1つがここに記される。
2. **ドロウ・フェイズの引き札**: その邪神が毎ラウンドのドロウ・フェイズに何枚の混沌カードを引くことができるのかここに記される。
3. **脅威ダイアル進行の条件**: その神がどんな条件でダイアル進行カウンターを得るのかここに記される。
4. **ラウンドの進行順序**: 各ゲームラウンドを構成するフェイズが列挙され、各フェイズの進め方が簡単にまとめられている。
5. **フレーバー・テキスト**: その邪神がどのような病的執着をいかようにもたらすのかここに記される。
6. **オールドワールド・トークンのあらまし**: 6種類のオールドワールド・トークンのそれぞれについて、名前や機能がここで紹介される。
7. **パワーポイント・トラック**: パワーマーカーをこのトラック上で動かすことにより、各ラウンドの召喚フェイズにおいてその邪神が残っているパワーポイントの合計を常時把握することができる。このトラックを構成する数値のうち1つは、明るい色で強調表示されている。
8. **下僕のデータ**: 3つの欄に、その邪神のカルティスト、デーモン、グレーター・デーモンのデータが各々記されている。データは、召喚コスト(丸で囲われた数値)、攻撃値(斧の左側の数値)、防御値(盾の左側の数値)の順に並んでいる。

汚染トークン

汚染トークンは、ゲームボードの各地域に配置され、禍つ神々がその地域をどれだけ蝕んだのかを示すものだ。邪神にはそれぞれ、専用の汚染トークンが用意されている。



コーン ナーグル ティーンチ スラーネッシュ

いずれかの禍つ神が汚染トークンを使い果たした場合、コインやその他で代用することができる。つまり、配置される汚染トークンの数に上限はないのだ。

オールドワールド・トークン

6種類あるオールドワールド・トークンはいずれも、禍つ神々ではなくオールドワールド各地域の民がゲームに及ぼす影響を表すものだ。6種類の内訳は、次の通りだ。

イベント・トークン：オールドワールド・カードによって特殊な事態が発生した場合、それを示すために、該当する地域にイベント・トークンが配置される。



英雄トークン：英雄トークンは、武勇に優れたオールドワールド人を示すものだ。彼らは禍つ神々との戦いの陣頭に立つ。



貴族トークン：貴族トークンは、オールドワールドのいくつかの地域の有名な統治者を表すものだ。



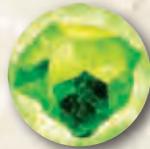
小作農トークン：小作農トークンは、オールドワールドの民衆を表すものだ。



スケイブン・トークン：スケイブン・トークンは、謎につつまれた危険な破壊分子である鼠人間たちの存在と活動を表すものだ。



ワープストーン・トークン：ワープストーン・トークンは、混沌（ケイオス）のけがれをおびた摩訶不思議な物質であるワープストーンがそこに存在することを表すものだ。



各種類のオールドワールド・トークンの数には、意図的に制限を設けている。1種類のトークンがすべて配置されている場合、余分なトークンが出てくるまでは、そのトークンを配置することができない。

混沌カード

禍つ神々のそれぞれについて24枚ずつの専用カード・デッキが用意されている。いずれも担当プレイヤーのみが使えるもので、ゲームボードの地域を支配するためや、ゲーム中にさまざまな特殊活動を行うために利用できる。P.13に、混沌カードの各項目についての概要説明がある。



コーンの混沌カード表面と裏面



ナーグルの混沌カード表面と裏面



スラーネッシュの混沌カード表面と裏面



ティーンチの混沌カード表面と裏面

強化カード

禍つ神々のそれぞれについて、5枚ずつの強化カードが用意されている。邪神の強化カードが2枚と、下僕の強化カードが3枚という内訳である。どのカードも、神格そのものの能力や下僕の能力が向上したことを示すために用いられる。強化カードは表面と裏面が同様の体裁になっている。



殲滅カード

殲滅カードは、混沌の神々たちの悪行が積み積もってとうとう滅び去ったゲームボードの地域を表すことに用いる。このカードは滅びた地域を表すこと以外にも、その地域の殲滅によって得られる勝利ポイントを表示する役割がある。



殲滅カード

表面と裏面

殲滅カードの概要

1. **連番**: ゲームの進行につれてゲームボードの地域が1つ殲滅されるごとに殲滅カードが使用される。この数値は、何度目に起きた殲滅でそのカードが使われるのかを示すものだ(“1”のカードは最初に殲滅が発生した時に使われ、“2”のカードは2度目の殲滅が発生した時に使われる。以下同様)。

2. 「**殲滅者たちは……**」の文: ある地域の殲滅を引き起こした邪神たちが、その混沌汚染フェイズ中に何点の勝利ポイントを得るのかがここに記される(P.19の『汚染トークンの配置』を参照)。

3. **殲滅による勝利ポイント**: この表には、その地域に置いた殲滅トークンの数が一番多い者と二番目に多い者が終了フェイズに得る勝利ポイントの点数が、地域ごとに記される(P.25の『殲滅された地域』を参照)。

殲滅者は各々3ポイントを獲得する	1	2	3
ノーシヤ	6	3	
トロール地	6	1	
キスレツ	8	4	
エンバリア	10	5	
フレトニア	8	4	
エスクリア	9	4	
イリア	7	1	
ボータープリンス	7	1	
またれ平原	6	3	

オールドワールド・カード

オールドワールド・カードは、ゲームの進行につれてオールドワールドで発生する出来事を記したものである。たいていの場合、その効果はオールドワールド・トークンをゲームボードに出現させたり、すでにあるものを動かしたりする。ゲームに使用されるオールドワールド・カードの枚数は、『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』を何人でプレイするかによっても変わるが、いずれにしても全体のごく一部でしかない。



オールドワールド・カード

表面と裏面

ダイス

『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』の戦闘解決には、一般的な6面体ダイス(さいころ)が複数使用される。戦闘解決に用いるダイスのことを「戦闘ダイス」と呼ぶことがある。コンポーネントに含まれるダイスの数が、同時に振ることのできるダイスの個数を制限するということはない。ダイスに不足が生じたなら、他のゲームから漁ってきてもいいし、ダイスの出目を書き留めるか覚えておくかして、足りない分を改めてロールする(さいころを振る)のでもいい。



プラスチック製の下僕フィギュア

プラスチック製のこれらのフィギュアは、邪神の信徒や奸雄を表すもので、すべてをひっくるめて“下僕”や“フィギュア”と呼ばれる。下僕フィギュアはゲームボードに配置されて、邪神による汚染をさらに進めたり、敵を撃破したり、地域を支配したりすることに使われる。

禍つ神々はそれぞれ、自分の色のフィギュアをすべて支配する。赤はコーン、緑はナーグル、青はティーンチ、紫はスラーネッシュだ。

下僕フィギュアは3段階の**階級**に分かれている。**カルティスト、ディーモン、グレーター・ディーモン**であり、どの神格の下僕であっても、その3つのいずれかに分類される。ただし、下僕フィギュアには神格に応じた名称が割り当てられてもいる。

それらの対応関係は、次のページの表の通りである。

神格	階級	名称
コーン	カルティスト	ブラッドスウォーン
	ディーモン	ブラッドレター
	グレーター・ディーモン	ブラッドサースター
ナーゲル	カルティスト	リーパー
	ディーモン	プレーグベアラー
	グレーター・ディーモン	グレート・アンクリーン・ワン
ティーンチ	カルティスト	アコライト
	ディーモン	ホラー
	グレーター・ディーモン	ロード・オヴ・チェンジ
スラーネッシュ	カルティスト	セダクトレス
	ディーモン	デモネット
	グレーター・ディーモン	キーパー・オヴ・シークレット

ちなみに、カルティストのフィギュアは4つの邪神のすべてについて色は違っても形は同一のものとなっている。ただし、ディーモンとグレーター・ディーモンについては、それぞれの邪神がこよなく愛する姿をしている。



ブラッドスウォーン



ブラッドレター



ブラッドサースター



リーパー



プレーグベアラー



グレート・アンクリーン・ワン



アコライト



ホラー



ロード・オヴ・チェンジ



セダクトレス



デモネット



キーパー・オヴ・シークレット

セットアップ

『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』のプレイに先だって、プレイヤーたちは以下の手順を踏まねばならない。

- ゲームボードを広げる:** ゲームボードを、テーブルの中央などに広げる。購入後初めてプレイする場合には、脅威ダイアル (P.3 参照) をゲームボードに取り付ける。次に、禍つ神々それぞれの脅威ダイアルを、“行動開始”の文字が大窓から見える位置へと動かす(だいたい、時計の文字盤でいえば3時くらいの位置になる)。
- 邪神シートを配り、席順を確認する:** 誰がどの邪神をプレイするのかを決め、各プレイヤーに邪神シートを1枚ずつ配る。なお担当する神の決め方は、話し合いで決めてもよいし、意見がまとまりそうにない場合は無作為に決めてもよい。プレイヤーが4人に満たない場合には、担当プレイヤーのいない神の邪神シートを箱に戻す。次に、邪神の手番の順序に従ってプレイヤーの席順を調整する。手番は常にコーン、ナーゲル、ティーンチ、スラーネッシュ(それからコーンに戻り、同じことを繰り返す)の順に進行するため、隣から隣へと時計回りに手番が回っていくように、プレイヤーの席順を必要に応じて変更する(担当プレイヤーのいない混沌の神についてはスキップすること)。
- 神格ごとのカードやトークン、フィギュアを配る:** パワーマーカー、勝利ポイント・マーカー、汚染トークン、混沌カード、強化カード、およびプラスチック製の下僕フィギュアを各プレイヤーに配る。プレイヤーが4人に満たない場合には、担当プレイヤーのいない神の分のコンポーネントは箱に戻す。未使用の強化カードは、邪神シートの右端か左端に半分かぶさるように積み重ねておくことをお勧めする。そうすれば、どの強化カードが使われていてどのカードが未使用なのかで他のプレイヤーたちが混乱することを避けられるからである。
- パワーマーカーと勝利ポイント・マーカーを配置する:** 各プレイヤーはパワーマーカーを、邪神シートのパワーポイント・トラック上の明るい色で強調表示された数値の欄に配置する。その次に勝利ポイント・マーカーを、ゲームボードの勝利ポイント・トラックの“0”の欄に配置する。
- 共用のトークンとダイス、殲滅カードを配置する:** ダイアル進行カウンターとオールドワールド・トークンをそれぞれ別の山に分け、ゲームボードの近くで全員の手が届きやすい場所にまとめておく。また、ダイスをまとめてゲームボードの近くに置いておき、プレイヤー全員の手が届くようにする。最後に、殲滅カードを“1”のカードが一番上で、“5”のカードが一番下になるように重ね、ゲームボードの指示された場所に配置する。

6. **オールドワールド・デッキの構築**：すべてのオールドワールド・カードをシャッフルし、積み重ねる。その山札から指定枚数のカードを裏面が上を向いたままで引いていく。4人のプレイヤーでプレイする場合には7枚のカードを、3人のプレイヤーでプレイする場合には8枚のカードを山札から引く。山札から引いた7枚または8枚のカードを、ゲームボードの指定の位置に、裏面のままで配置する。山札に残ったオールドワールド・カードすべてを箱に戻す。それらは今回のゲームプレイでは使用しない。

オールドワールド・トークンを初期配置する：2個の貴族トークンと、3個のワープストーン・トークン、4個の小作農トークンを取り、それら9個を混ぜ合わせる。次に、その中から1個ずつランダムに選んで（たとえば、プレイヤーの誰かが両手を握り合わせてその中でシャカシャカ振ったり、空き箱に入れたのを目より高い位置に掲げて見えないように引いたりする方法がある）、引いたトークンを地域の解決順に従って1地域に1個ずつ配置していく（P.25の『地域解決順』を参照）。この手順が終わった時点で、ゲームボードの各地域に1個ずつトークンが置かれているはずである。

7. **混沌カードをシャッフルし、ドロウする**：各プレイヤーが自分の混沌カードをシャッフルして混沌カード・デッキを作り、そのデッキの上から3枚カードをドロウ（カードを引く）して手元に置き、残りの山札を自分の邪神シートの近くに重ねて置く。そして、未使用の強化カードも同じように重ねて置く。

上記の手順がすべて完了したなら、最初のゲームラウンドのオールドワールド・フェイズからゲームが始まる。

ゲームラウンド

『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』のプレイは、**ゲームラウンド**、別名**ラウンド**を何度も繰り返すことで進行する。1つのゲームラウンドは6つの**フェイズ**からなり、各フェイズは常に以下の順序で解決される：

1. オールドワールド・フェイズ
2. ドロウ・フェイズ
3. 召喚フェイズ
4. 戦闘フェイズ
5. 混沌汚染フェイズ
6. 終了フェイズ

混沌汚染フェイズと終了フェイズは複数の**ステップ**からなり、常に一定の順序で解決される。それらのフェイズを構成するステップについては、『混沌汚染フェイズ』（P.19）と『終了フェイズ』（P.20）の項でそれぞれ解説されている。

多くのフェイズにおいて、混沌の神々が行うアクションは相互に影響し合うものである（つまり、ある神の行動が他の神の行動に影響を与える）。その場合、プレイヤーたちは常に**邪神の行動順**に則って行動しなければならない。それはコーン、ナーグル、ティーンチ、スラーネツシュの順である。ちなみに、4つの脅威ダイアルはこの順序で時計回りに並んでいるので、行動順を忘れないための指針にすることができる。

オールドワールド・フェイズ

オールドワールド・フェイズでは、オールドワールド・デッキの一番上にあるカード1枚がドロウされ、そのカードの表面に明朝体で記された指示がただちに実行される。指示を実行するのは常に、脅威値が最も低いプレイヤーである（P.22の『脅威』を参照）。カードの指示の実行にあたって、オールドワールド・トークンをどの地域に配置するかなど、意志決定が必要になることがある。その場合、決断を下すのは常に、脅威値が最も低いプレイヤーである。

カード上に特別な指示がある場合は別であるが、明朝体で記された指示の実行が完了した時点で、そのオールドワールド・カードは表面を上に向けた状態で、オールドワールド・トラックの左側（“1”と記された場所）に置かれる。すでに“1”の場所にカードが置かれていたなら、そちらを“2”の場所に移動する。“1”の場所にあったカードが“2”の場所に移された場合、すでに“2”の場所に置かれていたカードはゲームボードから取り除かれる。そのカードはもはや一切ゲームには影響しないため、箱に戻しても構わない。

オールドワールド・カードの中には、「このカードは、オールドワールド・トラックに置くことなく、捨て札にする」という指示が記されたものがある。それらのカードは指示の実行が完了した時点で箱に戻される。オールドワールド・トラックにすでに置かれている他のカードはこれによる影響を受けることなく、その場所に置かれたままである。

オールドワールド・カードについてと、たいていの場合にカードの指示で動かすことになるオールドワールド・トークンについての詳細は、P.24の『オールドワールド・カード』および『オールドワールド・トークン』を参照のこと。

“双尾の彗星”の印

“双尾の彗星”の印とは、カードのタイトル文の近くに描かれたこの図像のことである。



オールドワールド・カードの中には、“双尾の彗星”の印の次説明文が記されているものがある。「オールドワールド・トラックに置かれている“双尾の彗星”印つきのオールドワールド・カードすべてを捨て札にする」

この説明文のあるカードがドローされた場合、オールドワールド・トラックに置かれたオールドワールド・カードのうち“双尾の彗星”の印があるものはすべて取り除かれ、その後で先ほどドローされたカードがオールドワールド・トラックに配置される。取り除かれたカードは、箱に戻してしまっても構わない。ゲームボードにどれだけ多くのイベント・トークンが置かれていようと、それらのカードはもはや一切ゲームには影響しないからである。

例：オールドワールド・フェイズが始まった時点で、『オークとゴブリンの大部族襲来』と『ワープストーン発見』のカードがそれぞれ、オールドワールド・トラックの“1”と“2”の場所に置かれていた。



そこに、『ノース人の海賊』のカードがオールドワールド・デッキからドローされた。そのカードには「オールドワールド・トラックに置かれている“双尾の彗星”印つきのオールド

ワールド・カードすべてを捨て札にする」という一文が記されていた。『オークとゴブリンの大部族襲来』には“双尾の彗星”の印がついているため、そのカードはただちに引き除かれ、箱に戻される。それにより、オールドワールド・トラックの“1”の場所は空いたままとなった。



次に、『ノース人の海賊』カードの即時発動指示 (P.24 参照) の残りの部分が実行され、さまざまなオールドワールド・トークンがボードから取り除かれたり、新たに配置されたりする。即時発動指示の実行が完了した時点で、『ノース人の海賊』カードはオールドワールド・トラックに追加される。このカードが追加された時点で“1”の場所には何のカードも置かれていないため、“2”の場所に移動させられるカードもなく、現状そこにある『ワープストーン発見』カードは、動かされることなくそこに留まり続ける。オールドワールド・フェイズの終了時、オールドワールド・トラックにはこのようにカードが並んでいる。



ドロー・フェイズ

ドロー・フェイズに、各プレイヤーは自分の混沌カード・デッキから、邪神シートのドロー・フェイズ欄の指示に従ってカードをドローする。プレイヤーのデッキが空になった場合には、捨て札をシャッフルして新しいデッキを作ること。

各プレイヤーがカードをドローできるのは自分の混沌カード・デッキからだけであり、他の邪神のデッキからは決してドローできないので注意すること。

混沌カードの手札には枚数制限はない。

ドロー・フェイズにおいて、各プレイヤーはまた、邪神シートのパワーポイント・トラック上の明るい色で強調表示された数値の欄に、パワーマーカーを移動させる。ただし、パワーポイントを追加する強化カードを1枚かそれ以上獲得している場合には、カードの指示に従ってより高い数値の欄へとパワーマーカーを移動させる。

前のラウンドに未使用のまままで残したパワーポイントを持ち越すことは決してできないので注意すること。

ドロー・フェイズにおける行動は互いに影響しないので、すべてのプレイヤーが一斉に処理を行っても構わない。

召喚フェイズ

召喚フェイズに、各プレイヤーは下僕フィギュアを召喚したり、ゲームボードの9つの地域で混沌カードを使用したりする。

召喚フェイズが来るごとに、ほとんどのプレイヤーは複数のフィギュアを召喚し、複数の混沌カードを使用することになる。召喚フェイズにおいて、プレイヤーたちは邪神行動順（コーン、ナーグル、ティーンチ、スラーネッシュ）に従って行動を行う。スラーネッシュのプレイヤーの行動が終了したら、次の番はコーンのプレイヤーになり、召喚フェイズが終了するまでこの周期を繰り返す。

行動ターンが回ってくるごとに、プレイヤーはゲームボードに下僕フィギュア1体を召喚（つまり、配置もしくは移動）するか、混沌カード1枚を使用することができる。

たいていの下僕の配置とカードの使用には、**パワーポイント**の消費が必要となる。その際、消費したパワーポイントの合計分だけパワーマーカーを左側に移動させればよい。このページの『下僕フィギュアの召喚』と、P.12の『混沌カードの使用』を参照すること。パワーコストが0のフィギュアやカードを召喚ないし使用する場合には、パワーマーカーは移動させない。

ターンが回ってきたときに、プレイヤーがフィギュアの召喚もカード使用も望まないのなら、パワーポイント・トラックの“0”の位置へとパワーマーカーを移動しなければならない。その上で、彼のターンが終了する。

自分のターンが回ってきたときにパワーポイントが残っている限り、プレイヤーはフィギュアの召喚やカードの使用をすることができる。ただし、自分のターンが回ってきたときにパワーポイント・トラックの“0”の位置にパワーマーカーがある場合には、そのプレイヤーのターンはスキップされる。

全プレイヤーのパワーマーカーがパワーポイント・トラックの“0”の位置にあるという状況になったときに、召喚フェイズは終了する。

下僕フィギュアの召喚

召喚フェイズに下僕1体をゲームボードに配置する（すなわちフィギュアを1体を**召喚**する）プレイヤーは、以下の手順に従う：

1. 手元にある使用可能なフィギュアの中から1体を選択する。
2. 選択したフィギュアのパワーコストを消費する。
3. そのフィギュアを、ゲームボードの適切な地域1つに配置する。

フィギュアの選択時に、プレイヤーは現在ゲームボードに配置していないフィギュア1つか、もしくはボードにすでに配置しているフィギュアの1つを選択することができる（後者の場合、つまりはフィギュアを他の地域へ移動させるということである）。フィギュアがどこからやってくるのであっても、それは“召喚された”と見なされる。フィギュアを“召喚する”、フィギュアを“配置する”、フィギュアを“移動する”、など言い方は違っても、意味するところはみな同じなのだ。

フィギュアのコスト消費を反映するために、担当プレイヤーはパワーマーカーをフィギュアのコストに等しい値だけパワーポイント・トラック上で移動させる。フィギュアのコスト分のパワーが残っていない場合には、そのフィギュアを選択することはできない。

次に、プレイヤーはゲームボードの9つの地域の1つに選択したフィギュアを配置する。その際1つだけ制約があり、自分がすでにフィギュアを置いている地域か、そこに隣接する地域でなければフィギュアを配置することはできない（**隣接**する地域とは、境界線を共有する地域のことである）。唯一の例外は、そのプレイヤーのフィギュアがゲームボードにまったく存在しない場合である。その場合、彼は制約なしにどの地域にでも最初のフィギュアを配置することができる。

ここで注意すべきは、ある地域に自分が置いている最後のフィギュアを召喚した（訳注：つまり、その地域にある自分の最後のフィギュアを移動のためにゲームボードからつまみ上げた）プレイヤーが、その地域を「自分がすでにフィギュアを置いている地域」と見なすことができるということだ。たとえば、ノーシャに置いている最後のフィギュアを召喚したプレイヤーは、召喚したそのフィギュアを（ノーシャに隣接する）トロール郷に配置することができる。これは、彼のフィギュアがトロール郷とその隣接地域群にまったく存在しない状況でも可能である。

例:ブライアンはコーンをプレイしている。召喚フェイズで自分のターンが回ってきたとき、トロール郷に下僕フィギュアのブラッドスウォーン1体を配置し、パワーポイント・トラック上でパワーマーカーを1段階低い数値へと動かした（ブラッドスウォーンのコストが1であるため）。ブライアンはトロール郷に隣接するキスレグにすでに1体以上のフィギュアを配置しており、ブラッドスウォーンのコスト以上のパワーを残していたことから、これはルール上、問題のない行動である。



ブライアンは、ノーシャにはどのフィギュアを配置することもできなかった



（なぜならノーシャおよびそこに隣接する地域に彼の下僕フィギュアがいっさい存在しなかったため）し、ブラッドサースターは地域に関わりなく召喚することができなかった（なぜなら召喚コストがパワーポイントの残量より多かったため）。

ブライアンの配置が完了したら、次はナーグルのプレイヤーのターンが始まる。

混沌カードの使用

混沌カードを使用するプレイヤーは、以下の手順に従う：

1. 混沌カードの手札から1枚を選択する。
2. 選択したカードのコストを消費する。
3. ゲームボードの9つの地域の空いている混沌カード置き場のいずれかにそのカードを配置し、その効果を適用する。

カードコストの消費を反映するために、担当プレイヤーはパワーマーカーをカードのコストに等しい値だけパワーポイント・トラック上で移動させる。カードのコスト分のパワーが残っていない場合には、そのカードを選択することはできない。

ゲームボードにカードを配置する際、プレイヤーはかならず空いているカード置場にカードを置かなければならない。各地域には2つの混沌カード置場があり、地域名称を挟んで左側と右側に位置している。その地域の置場が両方ともすでに埋まっているのなら、カードをその地域に置くことはできない。ゲームボードの18箇所の置場がすべて埋まっている状況では、プレイヤーは混沌カードを使用することができない（訳注：混沌カードをゲームボードの置き場に2枚以上重ねて置くことはできない）。



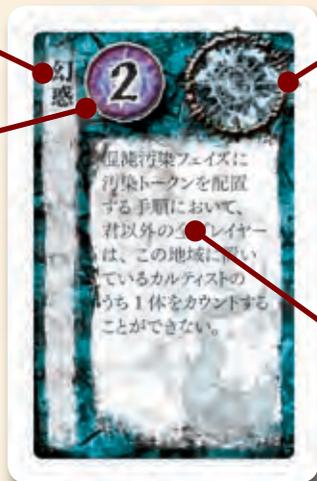
混沌カードがボードに配置された時点で、その効果が適用される。ゲームの状況をただちに变化させるカードがあれば、場に置かれている限り継続的に効果を発揮するカードもあるし、配置後に特定の状況が生じた時点で効果を発揮するカードもある。

1つの地域に2枚の混沌カードが置かれており、解決順序が問題になる場合には、つねに左側（すなわち西側）のカードが先に効果を発し、続いて右側のカードの効果を適用する。

混沌カードの概要

タイトル:このカードの名称。

コスト:混沌カードのコストは、このカードを使用するために消費しなければならないパワーポイントの値であり、これは他のカードやその他の効果によって修正されることもある。この値はまた、カードを配置した地域におけるそのプレイヤーの支配値にも算入され (P.19の『支配値の算出』参照)、こちらの場合には決して他のカードやその他の効果によって変動しない。



魔力のシンボル:この印のついたこのカードが場に置かれている間、当該地域には**魔力のシンボル**が1つ存在することになる。P.26の『魔力のシンボル』を参照すること。

効果:このカードが有する特殊効果であり、カードの**解説効果**と呼ばれる場合もある。この文章における“君”という言葉は、常にこのカードを使用したプレイヤーのことを示す。

混沌カードの効果は、解説に特記されておらず、物理的に不可能でない限り、かならず実行しなければならない。たとえば、ティーンチの『テレポート』のカードには「このカードを使用した際に、その地域に存在するカルティストかデーモン1体を、任意の他の地域へと移動させる」と記されている。ティーンチのプレイヤーが1体のフィギュアが存在する地域でこのカードを使用したなら、たとえ自分にとって不利な状況を招くのだとしても、そのフィギュアを移動させずにいることは許されない。ただし、ティーンチのプレイヤーがこのカードをフィギュアがまったく存在しない地域で使用した場合——これはルール違反ではない——には、言うまでもなく、フィギュアの移動は発生しない。

同一の地域に使用された2枚の同名の混沌カードの効果は、一般的に累積する。たとえば、『血の狂乱』のカードには「この地域での戦闘に先立って、君は戦闘ダイスを2個ロールしてヒットが得られたなら

適用する」と記されている。コーンのプレイヤーが1つの地域に2枚の『血の狂乱』を配置したならば、そのプレイヤーは戦闘ダイスを4個ロールすることになる。

ただし、混沌カードによっては、あきらかに効果が累積しえないものもあるので注意すること。たとえば、『大殺戮の地』のカードには「この地域には君のフィギュア以外は召喚することができない」と記されている。このカードが2枚あったからといって効果が変わらないのは明らかである。他の例として、『ドクロの王座』を見てみよう。このカードには「この地域で君の支配値を算出する際に、君のフィギュアの個数ではなく、攻撃値の合計を使用する」と記されている。このカードが同じ地域に2枚あったとしても、コーンのプレイヤーがフィギュアの数ではなく、フィギュアの攻撃値の合計を支配値に算入するという効果が同じく発生するだけで、効果が累積することはない。

例：ブライアンはコーンをプレイしている。召喚フェイズの自分のターンが回ってきたときに、彼は手札の混沌カードから『ドクロの王座』を選択し、1点のパワーポイントを消費して、キスレヴの空のカード置場にそのカードを配置した。

ちなみに『血溜まりの再戦』は、コストがパワーポイントの残数よりも多いために使用することができなかった。また、トロール郷では、カード置き場が左右ともすでに埋まっていたために、その地域で混沌カードを使用することはできなかった。

そしてナーグルのプレイヤーへとターンが回った。次にブライアンにターンが回ってきたとき、彼のパワーマーカーがトラック上の“0”の位置にあるために、彼のターンはスキップされた。



ブライアンは、『ドクロの王座』のカードをキスレヴに配置し……、



自分のパワーマーカーを1つ左に移動させる。

カード効果の記憶手段

混沌カードによっては、どの下僕フィギュアがそのカードの効果を受けているのかを忘れないための提案が記されていることもある。たとえば『ワープシールド』には、「このカードを使用した際に、その地域に存在する君のフィギュア1体を選択する。このフィギュアはこのラウンド中の戦闘では除去することが不可能になる（どのフィギュアを選択したのかを忘れないために、そのフィギュアをこのカードの上に置くのもよいだろう）」と記されている。

この種の記憶の手助けは、ゲームのルールのような拘束力はなく、無視してもらっても構わない。プレイヤーたちが望むのなら、記憶の手助けとなる別の方法を用いてもよいだろう。

例：ティーンチのプレイヤーは『ワープシールド』のカードをエンパイアで使用し、その地域にすでに存在する自分のカルティストのフィギュア1体を対象に選んで、『ワープシールド』のカードの上にそれを置いた。同じフェイズ中にまたターンが回ってきたときに、ティーンチのプレイヤーは、エンパイアのもう片方のカード置き場に『テレポート』を使用するために配置した（『テレポート』には、「このカードを使用した際に、その地域に存在するカルティストかデーモン1体を、任意の他の地域へと移動させる」と記されている）。ティーンチのプレイヤーは『ワープシールド』で護られたカルティストを選択し、エスタリアへと移動させた。『ワープシールド』の記載には、そのカルティストを選ぶことを禁じる要素はいっさいないし、『ワープシールド』カードの配置場所は、『テレポート』の影響を受けない。つまり、『ワープシールド』はエンパイアのカード置き場に留まるのだ。ここで重要なことに、『ワープシールド』の効果——効果を受けたフィギュアはこのラウンドの戦闘で除去することが不可能になる——は、そのカルティストのフィギュアがエスタリアに移動しようとして、確かに持続するのだ。プレイヤーが望むならば、エスタリアのそのカルティストをコインなどの上に置き、すでにエンパイアにいても『ワープシールド』の効果に護られているということを忘れないようにしてもよい。

戦闘フェイズ

戦闘フェイズに、混沌の邪神の下僕たちは、同一の地域に存在する他の邪神の下僕や、小作農トークンを相手に戦闘を実行する。

戦闘は、通常地域解決順（P.25の『地域解決順』参照）に従って地域ごとに行なう。戦闘は、戦闘ダイスをロールしうるプレイヤーが1人以上おり、ヒットを適用するべき対象が1体以上存在するあらゆる地域で発生する。各地域での戦闘は、通常のプレイヤーの並び順（すなわちコン、ナーゲル、ティーンチ、スラーネッシュ）に従って、以下のように行なう：

1. 自分が使用できる**戦闘ダイス**の数を算定し、それらをロールする。各ダイスの出目を確認し、“混沌の嵐”が発生した回数だけ追加ダイスをロールする。
2. しかるべき目標にヒットを適用する。

戦闘ダイスの個数算出

プレイヤーが使用できる戦闘ダイスの数を算定するには、その地域に存在する自分のフィギュアの攻撃値を合計すればよい。敵の手番で横倒しにされたがまだボードから除去されていないフィギュア（後述参照）は、通常どおりその攻撃値をカウントする。カルティストは通常、攻撃値が“0”であり、そのためにダイスの数を足せないことに注意すること。混沌カードの効果や、その他の特殊状況によって追加の戦闘ダイスが得られることもある。その場合、単純にプレイヤーの戦闘ダイス合計に追加分を上乗せすればよい。

プレイヤーは、いかなる場合にも使用可能な戦闘ダイスはすべてロールしなければならない。

プレイヤーは戦闘ダイスをロールして、4、5、6のどれかが出たダイスが1つあるごとに、1回の**ヒット**を得る。さらに、出目が6だったダイスを改めて数えていき、その個数に等しい**混沌の嵐**を得る。“混沌の嵐”とは、そのプレイヤーがただちに**追加**の戦闘ダイスを1個ロールすることを意味する（追加ダイスの出目が4、5、6なら1ヒットが追加で得られ、出目が6ならさらにもう1回“混沌の嵐”が得られる）。6の出目が出続ける限り、“混沌の嵐”が得られる回数に制約はない。

ヒットの適用

すべての戦闘ダイスをロールし終えたら（“混沌の嵐”による追加ダイスを含む）、プレイヤーは各ヒットをどの敵フィギュア、もしくは小作農トークンに割り振るのかを宣言する。どのヒットも、同じ地域内の目標にしかり当てられない。また、自分のフィギュアにヒットを割り当てることはできない（ただし、他のプレイヤーにそのフィギュアが操られている場合は別である——P.25『敵のフィギュアを操る』を参照）。

出目6のみヒット

スラーネッシュのデモネットの強化カードは、デモネットのフィギュアに出目が6だった戦闘ダイスからしかダメージを受けないという特殊能力を与える。これは内容通りの単純なことである。通常はヒットを与えることができる出目が4と5の戦闘ダイスは、強化されたデモネットにはヒットを割り振ることができないのである。

1体のフィギュアにその防御値以上のヒットが割り振られた場合、そのフィギュアを横倒しにして滅殺されたことを示す（ただし、すべてのプレイヤーがその地域の戦闘ダイスをロールし終えるまで、フィギュアはボードから除去されない。次ページ参照）。

1個の小作農トークンは1回のヒットしか受けとめられない。1回のヒットを受けた段階でその小作農トークンはゲームボードから除去され、滅殺したプレイヤーの邪神シートの上に置かれる（つまり、小作農トークンは、フィギュアのように“横倒し”にはしない）。



戦闘前ヒット

混沌カードと強化カードの中には、戦闘の開始時にプレイヤーに戦闘ダイスをロールさせるもの（たとえば、ブラッドレターの強化カード）や、「他のあらゆるフィギュアに先立って」ダイスをロールさせるものがある。

これらの戦闘ダイスは、敵対フィギュアが自分の戦闘ダイスをロールする前に除去することを可能にするため、攻撃によって滅殺された敵フィギュアは横倒しにすることなく、ただちにゲームボードから除去される。また、戦闘前ヒットは、通常の戦闘ダイスをロールすることでそのプレイヤーが得るヒットと累積する。これは、ヒットが「累積」しないという通常ルール（P.17）の例外である。

例：コーンのプレイヤーは、彼のブラッドサースターとナーグルのグレート・アンクリーン・ワンが存在する地域で『血の狂乱』の混沌カード（これにより彼は戦闘の開始時に戦闘ダイスを2個追加でロールすることができる）を使用する。『血の狂乱』によるダイスの出目は4と5で、それぞれ1回のヒットを与える。しかし、これらの2回のヒットでは、3回のヒットまで持ちこたえるグレート・アンクリーン・ワンを滅殺することはできない。この戦闘フェイズの本来の戦闘で、コーンのブラッドサースターは、さらに4個のダイスをロールし、出目は2、3、4、5で、さらに2回のヒットを得た。このフェイズの戦闘前の2回のヒットにそれを加えると、グレート・アンクリーン・ワンを滅殺するのに必要なものより1回多くなる。ナーグルのプレイヤーも、自分の戦闘ダイスを3個ロールする機会があるが、その出目は1、3、5だった。結果は1回のヒットであり、ブラッドサースターを滅殺するには充分ではない。

『血の狂乱』によるダイスで“混沌の嵐”が発生し、この戦闘フェイズの本来の戦闘の前にグレート・アンクリーン・ワンを滅殺するのに十分なヒットを与えたのなら、グレート・アンクリーン・ワンはその時点でボードから除去され、ナーグルのプレイヤーはグレート・アンクリーン・ワンの戦闘ダイスをまったくロールできないことに注意すること。

戦闘の例： 三つ巴の戦い

キスレヴにブライアンのコーンが展開する戦力は、ブラッドレター2体である。ナーグルを担当するマリアは、キスレヴにグレート・アンクリーン・ワン1体を配置している。そして、ティーンチをプレイしているアランは、この地域にアコライトを2体置いている。

戦闘フェイズが始まった。プレイヤーたちは邪神の行動順に従って行動するため、ブライアンが最初になる。彼のブラッドレターの攻撃値はどちらも2なので、ブライアンは4つの戦闘ダイスをロールすることができる。彼は、1、3、4、6の出目をロールした。4と6の出目から2回のヒットが得られた。6の出目は“混沌の嵐”でもあるため、彼は追加ダイスを1個ロールし、その出目は5であったため、追加ヒットとなり、合計で3回のヒットとなった。彼は、これらのヒットをすべての防御値が3のグレート・アンクリーン・ワンに割り当てた。彼は、それが除去されること明らかにするために、グレート・アンクリーン・ワンのフィギュアを横倒しにした。

邪神の行動順に従い次はマリアになる。彼女のグレート・アンクリーン・ワンの攻撃値は3であり、戦闘ダイスを3個ロールし、出目は2、4、5だった。2回のヒットで、“混沌の嵐”はなしである。彼女は、1回のヒットをブライアンのブラッドレターに、もう1回のヒットをアランのアコライトに割り当てて、それらを横倒しにする。最後はアランの番だが、彼がそこに配置しているアコライトのフィギュアは攻撃値が0のため、彼は戦闘ダイスをロールできず、ヒットを得ることができない。

すべての戦闘ダイスがロールされたことで、横倒しにされていたグレート・アンクリーン・ワンとブラッドレター、アコライトはボードから除去され、キスレヴにはブラッドレター1体とアコライト1体が残っている。戦闘は次の地域へと移る。この場合はエンパイアである。

プレイヤーは、フィギュアを滅殺するのに満たないヒットを割り当てることはできず、そのため他のプレイヤーのヒットと合計するためにヒットを“蓄積”させることはできない。プレイヤーたちが地域内の強力なフィギュアを倒すために“団結”してはいけないということである。

ルールで過剰なヒット——すなわちルール上適用可能な目標のないヒット——を得たなら、それらは失われる。

ロールして得られたヒットを適用可能な目標がある限り、かならずそれらを割り当てなければならない。たとえば、プレイヤーは他のプレイヤーに一時的に操られている自分のフィギュアにヒットを割り当てたがらないだろうが、それでもやはり他の目標が存在しなければ割り当てなければならないのだ。

すべてのプレイヤーがダイスをロールしてヒットを割り当てた時点で、横倒しされたフィギュアをボードから除去し、次の地域の戦闘解決へと進む。そうして同じ手順を、すべての地域の戦闘を終了するまで繰り返す。

戦闘の開始時の効果および戦闘終了時の効果

混沌カードなどの効果の中には、戦闘の開始時もしくは終了時に特定の行動を処理するという指示がある場合もあるので注意すること。

これらの行動は、その地域でプレイヤーが通常の戦闘ダイスをロールする前に処理されるか、あるいは、すべての地域ですべてのプレイヤーがすべての戦闘ダイスをロールした後処理される。

戦闘例： 小作農との戦い

ボーダー・プリンスにフィギュアを配置している邪神はコーンのみであり、彼はそこにブラッドレター 1 体を有している。そこには、小作農トークン 2 個が配置されている。

ボーダー・プリンスでの戦闘の処理に際して、コーンのプレイヤーのプライアンは 2 個の戦闘ダイスで 3 と 4 の出目をロールした。彼は 1 回のヒットを得、1 個の小作農トークンを除去し、そのトークンを自分の邪神シート上に移動させた。もう 1 つの小作農トークンは被害を受けずそのままである。

そして、次の地域の戦闘処理に移行する。



戦闘例：込み入った戦い

ブライアン（コーン）は、エスタリアにブラッドレター1体とブラッドスウォーン1体を有している。

マリア（ナーグル）は、グレート・アンククリーン・ワン1体とプレーグベアラー2体、リーパー1体である。他の邪神は、現時点でエスタリアにフィギュアを配置していない。しかし、ややこしいことに、召喚フェイズにブライアンが『血の狂乱』のカードを使用し、マリアは『膿汁の雨』のカードを使用した。



最初に、「戦闘の開始時」の効果が適用される。ブライアンは、『血の狂乱』のカードの効果によって戦闘ダイスを2個ロールし、1と6の出目を得た（1回のヒットと、1回の“混沌の嵐”である）。“混沌の嵐”による追加ダイスの出目は4だった。その結果、ブライアンは2回のヒットを得た。通常ならプレーグベアラーを滅殺するには1回のヒットだけで充分だが、『膿汁の雨』の効果によりナーグルのフィギュアの防御値が1上昇している。彼は2回のヒットをマリアのプレーグベアラー1体を滅殺するために使用する。しかし、それは後で取り除かれるのではなく、『血の狂乱』の効果により、ただちに除去される。

（ブライアンは、別の戦略として、2回のヒットをマリアのグレート・アンククリーン・ワンのフィギュアに割り当ててもできた。そうすれば、本来の戦闘フェイズで2回以上のヒットをロールすれば、そのフィギュアを滅殺することができるからだ。しかし、彼はナーグルの戦闘ダイスを1個減らすためにプレーグベアラーを除去したのであり、確かにそれは賢明な選択であった）

“戦闘の開始時”の効果をすべて処理したため、コーンから通常の戦闘ダイスをロールする。ブライアンは、ブラッドレターから2個の戦闘ダイスを、ブラッドスウォーンからはダイスは得ることができない。彼はダイスをロールして4の目を2つ出し、2回のヒットを得た。マリアのグレート・アンククリーン・ワンにそれらを割り当てるのは滅殺するのに不十分でありルールに反するため、それらをリーパーに与え（その防御値は『膿汁の雨』のため現在2である）、リーパーを横倒しにする。

次はマリアの番である。マリアは戦闘ダイスを、グレート・アンククリーン・ワンから3個、生き残ったプレーグベアラー1体から1個得、リーパーからは得ることができない。（彼女が滅殺されたプレーグベアラーから戦闘ダイスを得ることができないのは、『血の狂乱』が“戦闘の開始時”の効果であり、その目標が滅殺された場合、通常のダイスをロールする前に除去されるからである。リーパーからダイスを得ることができないのは、それが横倒しになっているからではなく、その攻撃値が0だからである）。ロールして出目は1、2、3、6であり、1回のヒットと1回の“混沌の嵐”を得た。“混沌の嵐”によるダイスの出目も6であり、追加ダイスによって追加の“混沌の嵐”を得たことになる。2回目の“混沌の嵐”の出目は4であり、ヒットは3回になる。彼女は、1回をブラッドレターに割り当て（それを横に倒す）、1回をブラッドスウォーンに割り当て（それを横に倒す）。3回目のヒットは、他に目標がないために無駄になる。

最後に横倒しにされたフィギュア——ブラッドレター、ブラッドスウォーン、リーパー——が除去される。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状態で、次の地域の戦闘に移行する。エスタリアの混沌カードも場に当分出したままである。それらは、終了フェイズまでボードから取り除かれない。

混沌汚染フェイズ

混沌汚染フェイズは2つのステップに分かれている。最初の**支配ステップ**で、プレイヤーたちはゲームボードの地域ごとに殲滅値を算出する。次の**混沌汚染ステップ**で、プレイヤーたちは自分がカルティストの下僕を1体以上配置している地域に汚染トークンを置いていく。

支配値の算出

混沌汚染フェイズの支配ステップは、通常地域解決順に従って地域ごとに解決される（P.25の『地域解決順』を参照）。

地域ごとに、プレイヤーたちはその地域に自分が配置した混沌カードがあるならその召喚コストを合計し、その数値に、自分がその地域で支配下に置いている下僕フィギュアの単純な個数を加える。つまり、まとめると以下ようになる。

$$\text{支配値} = \text{混沌カードのコスト} + \text{フィギュアの個数}$$

支配値の算出にはフィギュアの実際の個数だけが用いられ、当のフィギュアの召喚コストは考慮されないことに注意すること。つまり、支配に関するかぎり、グレーター・デーモン1体とカルティスト1体の価値はまったく同じなのである。

混沌カードに記された本来の召喚コストは、そのカードの使用にあたって実際に支払うパワーポイントとはかならずしも一致しない（つまり、コストが修正される場合もある）が、各プレイヤーの支配値算出にはあくまでこの本来のコストが用いられる点に注意すること。

支配値の算出が終わったなら、最も高い支配値を持つプレイヤーが自分の支配値をその地域の抵抗値と比較する。そのプレイヤーの支配値が地域の抵抗値を上回っていたなら（同値不可）、当該プレイヤーは即座にその地域の殲滅値に等しい勝利ポイントを獲得する。

1つの地域に支配値が最も高いプレイヤーが2人以上いる場合、たとえ同値のプレイヤー全員がその地域の抵抗値を上回る支配値を得ていたとしても、その地域は誰にも支配されないということになる。

重要な注記:各地域の抵抗値と殲滅値は初期状態ではまったく同一（そしてゲームボードでは1つの数値で表されている）であるが、それらは様々な効果によって別個に修正される。たとえば、スケイブ・トークンは地域の抵抗値を1低下させるが、地域の殲滅値には影響しない。一方貴族トークンは地域の殲滅値を1上昇させるが、その抵抗値には影響しない。

例:混沌汚染フェイズの支配ステップにおいて、コーンはキスレヴに2体のブラッドスウォーンを配置しており、同地域の混沌カード置き場に『“血の神”の呼び声』カード1枚を置いてもいる。一方、ナーグルはキスレヴにグレート・アングリーン・ワンを1体配置し、『悪疫の接触』のカードを1枚置いている。キスレヴにおけるコーンの支配値は“4”である（存在するフィギュアが2体、コストが“2”のカードが1枚）が、ナーグルの支配値は“1”しかない（存在するフィギュアが1体、コストが“0”のカードが1枚）。コーンが最も支配値が高いため、その数値を地域の抵抗値の“3”と比較する。コーンの支配値はキスレヴの抵抗値を上回っているため、コーンのプレイヤーは3勝利ポイントを獲得する。キスレヴの殲滅値は、抵抗値と同じく“3”だからだ。

汚染トークンの配置

混沌汚染フェイズの混沌汚染ステップは、通常地域解決順に従って地域ごとに解決される（P.25の『地域解決順』を参照）。

地域ごとに、プレイヤーたちはまず、自分がそこに置いているカルティスト1体につき汚染トークンを1個ずつ配置していく。それが終わったら、次の地域へ移る前に、地域内に存在する汚染トークンの合計数をカウントする（全プレイヤーが配置したトークンの合計数である）。合計が“12”以上であれば、その地域は**殲滅される**。この合計算出に際しては、ワープストーン・トークンも汚染トークンとしてカウントされる（P.24の『オールドワールド・トークン』を参照）。



汚染トークン

ある地域が殲滅されたなら、殲滅カードの山札の一番上にある殲滅カードをその地域に配置する（殲滅カードの連番に従って、次に利用可能なカードが引かれることになる。たとえば、2つの地域がゲーム中にすでに殲滅されているなら、新たに殲滅された地域には“3”の連番を持つ殲滅カードが配置されることになる）。

さらに、今回の混沌汚染ステップで汚染トークンをたとえ1個でもその地域に配置した全プレイヤーが、引かれた殲滅カードの“殲滅者”の欄に記された勝利ポイントを獲得する。殲滅者たちが勝利ポイントを得た段階で、次の地域へと処理が移り、プレイヤーたちは汚染トークンの配置から処理を進める（このフェイズに置かれた殲滅カードからは、終了フェイズにもさらなる勝利ポイントが得られる）。

汚染トークンがたまったことで地域が殲滅されたが、もはや山札に殲滅カードが残っていない場合（5つの地域がすでに殲滅されている場合）、その地域は殲滅されず、殲滅による勝利ポイントは、殲滅者たち（前述）にも、その地域に配置した汚染トークンが一番目と二番目に多いプレイヤー（P.21の『殲滅された地域で得点を計算する』で後述）にも、一切与えられない。

例：混沌汚染フェイズの混沌汚染ステップが始まった時点で、エストリアはすでに殲滅の瀬戸際にある。つまりコーンの汚染トークンが4個、ナーグルのトークンが5個、スラーネッシュのものが1個、前のターンから置かれているからだ。このターン、コーンとティーンチはカルティストのフィギュアを1体ずつ配置しているが、ナーグルはカルティストを3体配置している。つまり、コーンのプレイヤーは新たに1個の汚染トークンを配置し、ティーンチのプレイヤーも新たに1個を配置し、ナーグルのプレイヤーは新たに3個を配置するのだ。そして全プレイヤーの汚染トークンの合計を算出すると、“15”となる(コーン5個+ナーグル8個+ティーンチ1個+スラーネッシュ1個)。合計が“12”以上となったことから、エストリアは殲滅される。

これは今回のゲームプレイにおける最初の殲滅であり、“1”の連番を持つ殲滅カードがエストリアに配置される。そのカードには「殲滅者は各々3ポイントを獲得する」とあり、コーン、ティーンチ、ナーグルのプレイヤーが、即座に3勝利ポイントずつ獲得する。彼ら全員がこのステップ中に汚染トークンを配置したからである。スラーネッシュは勝利ポイントを獲得できない。地域にスラーネッシュの汚染トークンが1個存在するが、それはこのステップで配置されたものではないからである。

地域	プレイヤー1	プレイヤー2
ナーシャ	6	3
トロール郡	6	3
キスレウ	8	4
エンバイア	10	5
プレトニア	8	4
エスタリア	9	4
テイリア	7	3
ゴードー・プリンス	7	3
燃たれ平原	6	3

連番“1”の殲滅カード

コーンとナーグルは、エストリアの殲滅に大きく貢献したことで終了フェイズにも追加の勝利ポイントを得ることになるが、そのポイントはこの時点ではまだ得られない。

終了フェイズ

終了フェイズには複数のステップがあり、一定の順序で解決される。ステップの内訳は以下の通りだ：

1. ゲームボードから混沌カードを取り除く
 2. 英雄トークンの処理を行う
 3. オールドワールド・カードの処理を行う
 4. 殲滅された地域で得点を計算する
 5. 脅威ダイアルを進める
 6. ゲーム終了条件を確認する
- 各ステップについて、以下に詳述する。

ゲームボードから混沌カードを取り除く

各プレイヤーはゲームボードに配置した混沌カードをすべて回収し、それらを自分の捨て札の山に重ねる。

英雄トークンの処理を行う

英雄トークンが存在する各地域で、そこに1体以上のフィギュアを配置しているプレイヤーの中で最も脅威が高い者は、その地域に存在する自分のフィギュアから1体を選んで除去しなければなら



英雄トークン

ない。このプロセスは英雄トークンが1個あるごとに1回ずつ、繰り返し繰り返し実行される。たとえば、ある地域に1人のプレイヤーが置いていた最後のフィギュアが除去された後で、他のプレイヤーたちのフィギュアがそこに存在するのなら、同じ地域に存在する別の英雄トークン(たち)が、別のプレイヤー(たち)に影響を与えることになる。

オールドワールド・カードの処理を行う

プレイヤーたちはオールドワールド・トラックに置かれたカードを調べて、「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おいて……」という一文ではじまる効果があったなら解決していく。処理すべきカードが2枚ある場合、カードが置かれた位置に従って処理を進める。つまり、オールドワールド・トラックの“1”の置き場にあるカードが最初に処理され、その後で“2”の置き場にあるカードが解決されるわけである。

殲滅された地域で得点を計算する

このラウンドに配置された殲滅カード（つまり、ゲームボードでまだ表向きに置かれている殲滅カード）が1枚あるごとに、プレイヤーたちは殲滅された地域に自分が配置している汚染トークンの数に基づいて勝利ポイントを獲得する。殲滅された地域が複数ある場合、通常地域解決順に従って処理を進める（P.25の『地域解決順』を参照）。殲滅された地域に最も多くの汚染トークンを置いているプレイヤーが、その地域における（カードに、地域別の数値が記されている）“1位”の得点を獲得し、2番目に多くの汚染トークンを置いているプレイヤーが“2位”の得点を獲得する。

殲滅された地域に汚染トークンを置いているプレイヤーが1人しかない場合、その殲滅に関しては“1位”の得点のみが得られる。

その地域に最も多くの汚染トークンを置いているプレイヤーが2人以上存在する場合は、“1位”と“2位”の得点を合計し、それを同着1位のプレイヤーの頭数で割る。端数は勝利ポイントにならない（端数切捨て）。この場合、その他の（2位以下の）プレイヤーたちはポイントを獲得できない。

その地域に最も多くの汚染トークンを置いているプレイヤーは1人だけだが、2番目に多いプレイヤーが2人以上存在する場合には、“2位”の得点を同着2位のプレイヤーの頭数で割ること。この場合もやはり、端数は勝利ポイントにならない。

“1位”と“2位”の得点配分が終了したなら、その地域にある殲滅カードを裏向きにして恒久的に殲滅された印とし（P.25の『殲滅された地域』を参照）、そこに置かれた汚染トークンをすべて取り除く。

例：前のページの例の続きた。殲滅カードがエスタリアで表向きに置かれた状態で終了フェイズが始まる。ナーグルはそこに汚染トークンを8個、コーンは5個、ティーンチは1個、スラーネッシュは1個置いている。

プレイヤーたちは殲滅カードを参照し、その殲滅カードのエスタリアの欄で、“1位”と“2位”の数値が“9”と“4”であることを確認する。エスタリアに最も多くの汚染トークンを置いている邪神はナーグルであるため、9勝利ポイントを獲得する。2番目に多いのはコーンであるため、4勝利ポイントを獲得する。ティーンチとスラーネッシュはどちらも勝利ポイントを獲得できない。

殲滅カードを裏向きにして、エスタリアが殲滅されたことを表す。エスタリアに存在するすべての汚染トークンは所有プレイヤーの手元に戻される。

脅威ダイアルを進める

ゲームラウンド中のさまざまな時点で、邪神たちは自分の脅威ダイアルの上にダイアル進行カウンターを置いていく（P.22の『ダイアル進行条件とダイアル進行カウンター』を参照）。

このステップで、自分のダイアルに1個以上の進行カウンターを置いているすべてのプレイヤーは、自分のダイアルを時計周りに1段階進め、大窓に表示された指示に従う。



ダイアル進行カウンター

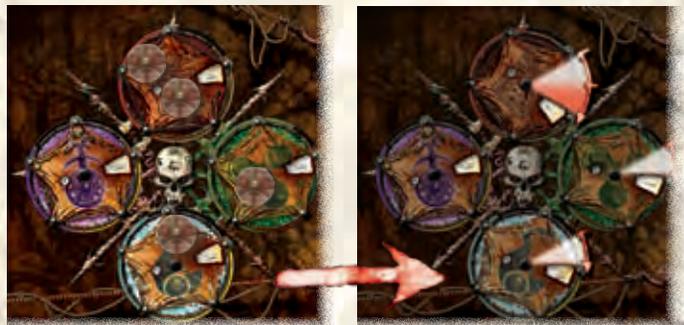
さらに、自分のダイアルに置いたダイアル進行カウンターの数が最も多いプレイヤーはさらに針を1段階進め、大窓に表示された指示に従う。カウンター数が最大のプレイヤーが2人以上いる場合には、どのプレイヤーも追加で針は進められない。

ダイアルの大窓に表示される効果についての詳細は、P.23の『ダイアルの指示』を参照のこと。

すべてのプレイヤーがダイアルを進めた時点で、すべてのダイアル進行カウンターは各自の手元に戻される。

例：最初のゲームラウンドの終了フェイズに、コーンの脅威ダイアルの上にはダイアル進行カウンターが2個、ナーグルのダイアルには1個、ティーンチのダイアルには1個置かれており、スラーネッシュのダイアル上には1つも存在しない。コーン、ナーグル、ティーンチはそれぞれ自分のダイアルを1段階進め、大窓に新たに表示された指示に従う。具体的にいうと、コーンは4勝利ポイント、ナーグルは3勝利ポイントを獲得し、ティーンチはゲームボードにワープストーン・トークンを1個配置する。さらに、コーンは最も多くの進行カウンターを置いているので（そしてこの名誉に同じくあがる他のプレイヤーが存在しないために）、コーンはダイアルをさらに1段階進める。大窓に新たに現れた指示に従って、コーンは強化カードを使用した。

それが終わると、全員のダイアル進行カウンターが脅威ダイアルから取り除かれ、各自の手元へと戻っていく。



自分のダイアルを1段階進める。最も多くのカウンターを置いているプレイヤー——この場合はコーン——は、自分のダイアルをさらに1段階進める。

ゲーム終了条件を確認する

以下の4つの条件のいずれかが満たされたなら、ゲームは終了する。

- 1人以上のプレイヤーの脅威ダイアルが、大窓の指示に“勝利”と記された欄まで到達する。
- 1人以上のプレイヤーが、50勝利ポイントを獲得する。
- 5つの地域が殲滅される。
- オールドワールド・デッキの山札がなくなる。

各条件について、勝利者をいかに決定するのかを以下に記す。

4つの条件は上から順々に確認され、どれか1つが実現した時点で即座にゲームが終了することに注意すること。それ以降のゲーム終了条件はもはや考慮されず、それらによって勝者となることはできない。たとえば、もしも1人のプレイヤーが脅威ダイアル進行によって勝利したなら、別のプレイヤーがたとえ勝利ポイントを50以上獲得していたとしても後の祭りである。下記の『最大の脅威』の規定に従って第1位のプレイヤーが勝利するのだ。

最大の脅威

1人のプレイヤーが脅威ダイアルを最終の段階まで（つまり、ダイアルの大窓に“勝利”という文字が表示されるまで）回したなら、そのプレイヤーが勝利する。複数のプレイヤーが同時のこの条件を満たしたなら、より多くの勝利ポイントを持つプレイヤーが勝利する。それでもなお2人以上のプレイヤーが同着であるなら、同着の全員が勝利する。

50勝利ポイント獲得

1人のプレイヤーが50以上の勝利ポイントを獲得したら、そのプレイヤーが勝利する。複数のプレイヤーが同時に50以上の勝利ポイントを達成したなら、最大値の勝利ポイントを有するプレイヤーが勝利する。それでもなお同着であるなら、最も脅威が高いプレイヤーが勝利する。

5つの地域が殲滅される

その時点で5つの地域が殲滅されていたなら、最大値の勝利ポイントを有するプレイヤーが勝利する。それでもなお同着であるなら、最も脅威が高いプレイヤーが勝利する。

オールドワールド・デッキの山札がなくなる

オールドワールド・デッキに残りカードがなくなったら、オールドワールドの住人たちが混沌の神々との戦争を乗り切ったことになり、プレイヤー全員が敗北する。

その他のルール

これまでに述べた以外で『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』のプレイに必要なルールを、以下に記す。

脅威ダイアル

ゲームボードに据え付けられる脅威ダイアルは、『ケイオス・イン・ジ・オールドワールド』のプレイに重要な役割を果たす。以下にそれを詳述する。

脅威

脅威ダイアルの大窓に指示文が表示される一方で、小窓には数値が表示される。それが邪神の**脅威値**、あるいは**脅威**を表す。ルールやカードの指示の中には、脅威が最も高いプレイヤーか最も低いプレイヤーに何らかの行動を求めるものもある。

コーンの脅威ダイアル。
コーンの現在の脅威値——
単に、コーンの脅威とも
呼ばれる——は“3”である。



ダイアル進行条件とダイアル進行カウンター

混沌の神々には神格ごとに別々のダイアル進行条件があり、邪神シートに明示されている。担当する邪神がその条件を達成するたびに、担当プレイヤーは即座に自分の脅威ダイアルにダイアル進行カウンターを1個配置する（このカウンターはダイアルのどこに配置してもかまわない。ただし、大窓や小窓を隠してはならない）。ゲームラウンドの進行に沿って、各邪神のダイアルの上に複数の進行カウンターが置かれることも珍しくはない。

終了フェイズでは、ダイアル進行カウンターをこのラウンドに配置した各邪神はそれを消費して脅威ダイアルを進めることができる（P.21『脅威ダイアルを進める』を参照）。

例：混沌汚染フェイズの混沌汚染ステップにおいて、ティーンチはエンパイアにアコライト1体を、ブレトニアにアコライト2体を、エスタリアにアコライト3体を配置している。ティーンチのダイアル進行条件には「魔力のシンボルかワープストーン・トークンのいずれか、ないし両方が合わせて2個以上存在する地域に、汚染トークンを2個以上配置するたびに」と書かれているため、ティーンチのプレイヤーはその条件に見合う1つの地域に汚染トークンを2個以上配置するたびに、ティーンチの脅威ダイアルの上にダイアル進行カウンターを1個配置する。

混沌汚染ステップがエンパイアの解決順まで進んだとき、ティーンチのプレイヤーはその地域に汚染トークンを1個配置する。これはダイアル進行カウンターの配置はもたらさない。なぜなら、そのためには条件を満たす地域に汚染トークンを2個以上配置しなければならないからだ。ブレトニアの解決順になると、ティーンチのプレイヤーは条件を満たすその地域に汚染トークンを2個配置し、それによってダイアル進行条件を満たす。そしてダイアル進行カウンターをティーンチの脅威ダイアルの上に配置する。エスタリアの解決順になると、ティーンチの汚染トークンが3個配置され、ダイアル進行カウンターが1個、ティーンチのダイアルの上に配置される。

混沌汚染ステップの終了時、ティーンチの脅威ダイアルの上には2個のダイアル進行カウンターが置かれている。

1つの進行条件を何重かに満たしたからといって、ダイアル進行カウンターが複数個配置されることはないので注意すること。

例：コーンのダイアル進行条件には「敵のフィギュア1体以上を減殺した地域が1つあるごとに」とある。とりわけ血生臭い戦闘フェイズにコーンが1つの地域で4体もの（あるいはそれ以上の）敵フィギュアを減殺していたとしても、コーンのプレイヤーが脅威ダイアルの上に配置できるダイアル進行カウンターは、あくまで1個である。

ダイアルの指示

混沌の四大至高神それぞれの脅威ダイアルで、大窓に表示される指示文は以下の通りである。

指示の実行は任意ではなく、物理的に不可能でない限りは実行しなくてはならない。たとえば、「オールドワールド・トークンを2個除去する」という指示が現われたら、これを満たさずに済ませられるのは除去するためのオールドワールド・トークンがゲームボードに必要な個数だけ置かれていない場合のみである。そのような場合、プレイヤーは可能限りの個数を取り除き、指示の残りの部分は無視する。

強化カード：プレイヤーは自分の強化カードから未使用の1枚を選び、それを配置する。P.26の『強化カードの使用』を参照。

XVP獲得：プレイヤーは勝利ポイントを記された数だけ獲得する。

汚染トークンをX個除去：プレイヤーはゲームボードから任意の邪神（複数可）に属する汚染トークンを記された数だけ取り除く。

オールドワールド・トークンをX個除去：プレイヤーはゲームボードから任意の種類のオールドワールド・トークンを記された数だけ取り除き、それらをボード外の同種のトークン群のところに戻す。

貴族トークンをX個配置：プレイヤーはボード外に置かれた貴族トークンを記された数だけ取り、ゲームボードの1つないし複数の任意の地域に配置する。

混沌カードをX枚ドロー：プレイヤーは自分のデッキから混沌カードを記された枚数だけドローし、それを手札に加える。

[邪神名] 行動開始（例：“コーン行動開始”）：ゲーム開始時における大窓の位置を示す。この指示にはそれ以外の効果は無い。

[邪神名] の勝利！（例：“コーンの勝利！”）：その邪神がゲームに勝利する。ただし、同着勝利もありえるし、終了フェイズにおけるその他の指示にも従わねばならない（P.22『ゲーム終了条件を確認する』を参照）。

ワープストーン・トークンをX個配置：プレイヤーはボード外に置かれたワープストーン・トークンを記された数だけ取り、ゲームボードの1つないし複数の任意の地域に配置する。

オールドワールド・カード

オールドワールド・カードの指示文には2種類が存在する。即時発動指示と永続効果である。**即時発動指示**は明朝体で書かれており、**永続効果**はゴシック体で書かれている。即時発動指示はあらゆるカードに書かれているが、永続効果が存在しないカードも多い。



オールドワールド・カードの即時発動指示は、カードをドローした時点で即座に実行される。

オールドワールド・カードの永続効果は、そのカードがオールドワールド・トラックに置かれている状態で、各ゲームラウンドの特定の時点に限って適用される。

ほとんどのカードの永続効果は、終了フェイズのオールドワールド・カード処理ステップで適用される (P.20『終了フェイズ』を参照)。しかし、カードによっては効果が常時適用されることが明記されていたり (「このオールドワールド・カードが場に出されている限り……」といった説明文がある)、それ以外の時点で実行されたりする (「戦闘フェイズの終了時に……」など) ものものもある。適用時点が明記されていないカードの永続効果は、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適用される。



このカードのように即時発動指示のみが記され、永続効果の存在しないオールドワールド・カードもある。

オールドワールド・トークン

オールドワールド・トークンには6つの種類があり、ゲームプレイにさまざまな影響を与える。トークンの種類は以下の通りだ。

大部分のオールドワールド・トークンはオールドワールド・カードの指示によってゲームボードに配置されるが、その他の効果 (脅威ダイヤルの大窓の指示や混沌カードなど) によってゲームボードに置かれたり、取り除かれたり、地域から地域へと移動させられたりすることもある。



イベント・トークン：イベント・トークンには独自の効果は存在しない。その代わりに、それらはあるオールドワールド・カードの永続効果の影響を受ける地域を示す。イベント・トークンを効果を規定するすべてのカードがオールドワールド・トラックから取り除かれた後にイベント・トークンがゲームボードに残った場合、それらのトークンはそのまま残されるが、新しいオールドワールド・カードで効果が規定されない限り、何の効力も持たない。



英雄トークン：英雄トークンはその地域に存在するフィギュアを除去する効果を持つ。P.20『英雄トークンの処理を行う』を参照。



貴族トークン：貴族トークンはその地域の殲滅値を1上昇させる (これはその地域の抵抗値には影響しない)。



小作農トークン：小作農トークンには独自の効果は存在しない。その代わりに、それらは占有する地域における戦闘での目標たりうる (P.15『戦闘フェイズ』を参照)。オールドワールド・カードの中には、戦闘で小作農トークンを除去したプレイヤーに勝利ポイントを与えるものもある。



スケイブン・トークン：地域にスケイブン・トークンが1個存在するごとに、その地域の抵抗値が1低下する (これはその地域の殲滅値には影響しない)。



ワープストーン・トークン：地域にワープストーン・トークンが1個存在するごとに、混沌汚染フェイズにおいてその地域が殲滅されたを判定する際に、汚染トークンが1個あるものとしてカウントされる (P.19『汚染トークンの配置』を参照)。

地域解決順

戦闘をはじめとするゲーム上の行動は、同時に複数の地域で発生する。それらは常に、以下の順番に従って地域から地域へと解決される。

1. ノーシャ
2. トロール郷
3. キスレヴ
4. エンパイア
5. プレトニア
6. エスタリア
7. ティリア
8. ボーダー・プリンス
9. 悪たれ平原 (バッドランド)

ある地域においてその行動が発生しない場合——たとえば戦闘フェイズ中に一部の地域で戦闘参加者が存在しない場合——その地域はスキップされる。

地域の解決順に従って行動が解決される場合、前の行動の結果が後の行動に影響を及ぼすこともある。つまり、地域の解決順に従って解決される行動は、同時に発生しているとは見なされない。たとえば、ある終了フェイズに複数の地域が殲滅されたなら、若い連番の殲滅カードは地域解決順が早く回ってくる地域に配置される。もしも殲滅カードがなくなってしまったら——このカードは5枚しかないことを思い出すこと——地域解決順の遅い地域は結果として殲滅されないこともありうる。そして勝利ポイントの皮算用をしていたプレイヤーがポイントを得られないこともあるのだ。

ゲームボードに記された地域解決順の矢印は、順序を把握しておくことに役立つ。プレイヤーたちは常に北方のノーシャを最初に解決し、矢印に沿って隣接する地域へと解決順を進めていき、最後はかならず南方の悪たれ平原になる。

殲滅された地域

ある地域が殲滅された（つまり、殲滅カードが表向きか裏向きでその地域に置かれている）なら、以下のルールがその地域に適用される。

- 混沌カードをその地域で新たに使用することはできない。
- オールドワールド・トークンをその地域に新たに置くことはできない（現存するオールドワールド・トークンは殲滅の際に除去する必要はない）。
- 混沌汚染フェイズにおいて、その地域を支配していることによる勝利ポイントは得られない（つまり、その地域に対して支配はチェックされない）。
- 混沌汚染フェイズにおいて、その地域に汚染トークンは配置されない。

その他のルールはすべて、殲滅された地域に対しても有効である。戦闘は毎ラウンド、殲滅された地域でも発生する。殲滅された地域は依然として他の地域に隣接している。地域解決順での順序が変わることもない。

敵のフィギュアを操る

敵のフィギュアを“**操る**”と記された効果をプレイヤーが実行し、その効果が持続する間、そのフィギュアは操り手のプレイヤーの色のフィギュアであるかのように扱われる。操り手のプレイヤーはそれに従って操っているフィギュアの戦闘ダイスをロールし、混沌汚染フェイズには自分の色の汚染トークンを配置する。

ただし、操られた効果が持続する間であっても、そのフィギュアのデータは変化しないということに注意すること（たとえば、本来の所有者がその種類のフィギュアに強化カードを使用していたなら、強化カードの効果は持続したままである）。



強化カードの使用

混沌の神々には5枚ずつの強化が用意されている。強化カードには2つの種類がある。**下僕の強化**と、**邪神の強化**である。

強化カードは、プレイヤーが自分の脅威ダイアルを進めて「強化カード」と指示された際に使用される。脅威ダイアルの大窓にその指示が出るたびに、プレイヤーは使用可能な強化カードから1枚を選んで邪神シート上、ないし付近に配置する。この場合、「使用可能」とは、単にそのプレイヤーが所有するカードがまだ配置されていないことを意味する。

下僕の強化カードを使用する場合、そのプレイヤーは選択したカードの名称を宣言し、自分の邪神シートに記されたその下僕本来の能力値の部分に重ねて選択したカードを置く（邪神シートの下に半分はみ出させる）。その下僕の能力値やその他の能力は強化カードのものに上書きされる。



下僕の強化カード——この場合、コーンのブラッドスウォーンの強化——はコーンの邪神シートに記されたブラッドスウォーンの本来の能力値の上に置かれる。その強化の能力値やその他の能力は置かれたカードのものに置き換えられる。

邪神の強化カードを使用する場合、プレイヤーは選択したカードの名称を宣言し、自分の邪神シートのまわりの空いたスペースに表向きにそのカードを配置し、すべてのプレイヤーにそのカードが場にあることがわかるようにする。

魔力のシンボル

魔力のシンボルは混沌カードによく登場する。魔力のシンボルは独自のゲームの効果を持たないが、ある地域にそれが存在する時はその他の効果を処理するために用いられる。たとえば、ティーンチのダイアル進行条件などである。



魔力のシンボル

ある種の効果によってフィギュアに魔力のシンボルが与えられることに注意すること。言うまでもなく、フィギュアに魔力のシンボルが現れるわけではないが、該当するフィギュアは魔力のシンボルを「持っている」と見なされる。そして、そのフィギュアが配置された地域で魔力のシンボルを条件とする効果を引き起こすために使用することができる。

矛盾する効果

時には、混沌カードの効果や、下僕的能力、オールドワールド・カードの効果といったものが相矛盾することもあるかもしれない。何らかの行動を可能にする効果と、まったく同じ行動を不可能にする別の効果が同時に存在する状況である。そのような場合、**不可能な効果が可能な効果に勝る**。

たとえば、コーンの混沌カードの『戦いの雄叫び』には「このラウンドの間、この地域には汚染トークンを置くことができない」と書かれており、一方、ナーグルの混沌カードの『死の悪臭』には「君がこの地域を支配したのなら、この地域に汚染トークン2個を配置する」とある。この2つのカードが同時に同じ地域に置かれているなら、ナーグルのプレイヤーは地域を支配する際に汚染トークンを配置することはできない。なぜなら、それを不可能にする効果の方が優先されるからである。



デザイナーズ・ノート

「プレイヤーは混沌の四大至高神に成り代わり、世界を汚染し尽くそうとするんだ」

クリスチャン・ピーターセンからそんなコンセプトを聞かされた時、わたしはてっきり、Games Workshop 社の往年の名作を作り直す仕事を持ちかけられているのだと思い込んだ。

「違うよ、エリック。君にはこのゲームを デザイン してほしいんだ」

わたしが表現すべき世界は、はっきりと定まった。ウォーハンマーの世界に基づいたこれまでにないファンタジー・ボードゲームで、オールドワールドの神話体系の一番面白いところを掘り下げたものだ。初期段階での話し合いは続いたが、私は既に別世界におり、眼の前に広がる可能性にシビれていた。

次の週末はひらめきを得た興奮による狂熱の状態でも過ごした。過去に触れたよりも多くのウォーハンマー関連資料を2日間で読みあさった。豊穡かつ入り組んだ背景物語の中で我を忘れる時間が何時間にも及んだ。ミニチュア・ゲームのヘヴィ・ユーザーだったことは一度もないにもかかわらず、その神話体系への興味は以前から尽きたことがなかった。

デザインの最終目標は単純明快なものだった——単純だが奥の深い領地争奪型のゲームで、プレイヤーたちが各自の“役柄”に深い愛着を感じられ、同種のゲームの大半よりも背景世界がありありと躍動的に息づいているもの。ウォーハンマーのファンのために、四柱の禍つ神々の特徴を、それぞれ充分に発揮させられるようにしたいと思った。ウォーハンマー世界に初めて触れる人たちのためには、ゲームをプレイすることによって、混沌の四大至高神についていくばくかの見識を得られるようにしたいとも思った。

4柱の禍つ神々のプレイスタイルが、それぞれにまるで異なるということが重要だった。当初から、各混沌神にその性質を反映した第2の勝利条件を持たせるべきだとはわかっていった。難題は、プレイの進行につれて2つの勝利条件がどちらも同じように近づいてくるようにすることだった。しかしそれができれば、プレイヤーたちは神格独自のやり方で

敵を妨害しながら世界の殲滅という目的に向けて競い合うことになり、4人が1人用ゲームを同時にしているような事態は避けられるはずだ。

さらに、禍つ神々のどれかが欠けると、ゲームの感触が微妙に変化するようにもしたかった。たとえば、コーンを抜いた3人プレイでは、全体として戦闘が減り、結果として、地域の殲滅に重きが置かれる展開となる。対照的に、ティーンチが欠けたプレイでは、ゲームボードを飛び回るような移動が少なくなり、敵の動きが先読みしやすくなるわけである。

とりわけ苦勞させられたのは、コーンとスラーネッシュ、そしてナーグルとティーンチが、それぞれ別個の対立関係にあることをいかに表現するかだった。この2組が嫌悪の情でいがみ合っていることはゲームにおいて何らかの形で表現する必要がある。とはいえ、そうした対立状況を再現することに拘泥しすぎて、ライバル同士の対立から漁夫の利を得ただけのプレイヤーが勝利するつまらない3人用ゲームを作ることは避けなかった。その代わりに、わたしはカードの相互作用によってより遠回しに対立関係を再現しようと試みた。たとえば、コーンの混沌カードの一部が戦いをけしかけるのに対して、スラーネッシュの混沌カードの一部が巧みに戦闘を回避するという組み合わせによって、両者の対立関係が浮き彫りにされるのと同時に、カードの使用を通じて他のプレイヤーたちも巻き込んでいくわけである。

このゲームは、わたしが今までデザイン・プロジェクトに携わったうちで最もエキサイティングなもの1つであり、その成果に、大いに満足している。ジェフ・ティドボールとティム・ユレーンの絶妙なディヴェロップメントに対して、また、ケヴィン・チャイルドレス、アンドリュー・ナヴァロ、ブライアン・ショームブルグ、ウィル・スプリングーの眼を見張るようなグラフィック・デザインに対して、それぞれ感謝を捧げたい。

わたしがデザイン中に味わった興奮にも劣らないほどに、皆さんにこのゲームを楽しんでいただけたなら、これに勝る喜びはない。ドクロの玉座に、ドクロを捧げよ!

コーンをプレイする

コーンは小手先の術策など意にも介さず、どす黒いその心臓には美を崇める心など微塵ほども存在しない。コーンは“血の神”、そして“ドクロ奪い”。その不死の体軀には怒りのみが充満して余事の入り込む余地はなく、望みとっては唯一つ、虐殺の限りを尽くすことだけだ。

コーンの戦略

- 君の一番の強みは戦闘能力だ。君の下僕のデーモンたちは、2個ずつの戦闘ダイスをロールできる。それは他の邪神にはない、君だけの強みなのだ。
- 君にとっては、勝利ポイントを蓄えて勝つよりも、脅威ダイヤルを進めて勝つことの方が達成しやすい。可能なら、毎ラウンドにダイヤルの針を2段階ずつ進められるようにしよう。
- 毎ラウンド、軍勢を散開させて、できるだけ多くの地域で敵を滅殺するように心がけよう。
- だいたいにおいて、攻撃の目標として一番うってつけなのはナーグルで、その次がスラーネッシュ、そしてティーンチという順になる。

対ナーグル

ナーグルのカルティストは、“人口集中”の地域では定番のカモである。それらの地域でナーグルが強力な地歩を築くことを妨害しなければならない。さもないと、あちこちで地域が殲滅されだした段階で、ナーグルが大量得点源を確保していることになるからだ。

対ティーンチ

ティーンチが脅威ダイヤルを進められるのは、ワープストーン・トークンと魔力のシンボルのいずれか、ないし両方が合わせて2個以上存在する地域を汚染した場合である。しかも、2個の汚染トークンを配置しない限りダイヤル進行カウンターが得られないため、そういった地域でカルティストを滅殺することにより、君がティーンチの計画を阻止できるということも少なくない。

対スラーネッシュ

スラーネッシュが脅威ダイヤルを進められるのは、貴族トークンか英雄トークンが存在する地域を汚染した場合である。そうした地点は、スラーネッシュを相手に回すのにもってこいの戦場である。

ナーグルをプレイする

ナーグルは偉大なる“腐敗の王”であり、肉体の腐敗と病を統べるものである。すべての悪疫の父という呼称もナーグルにはまったく誇大ではない。この邪神の途方もない巨体には定命の世界のすべての悪疫が宿っているからだ。

ナーグルの戦略

- 君の一番の強みは、下僕フィギュアが安価な上に大量に存在することだ。さらに、混沌カードと脅威ダイヤルの指示内容によって毎ターン最良の地域を支配する手助けが得られる上に、そうした地域があまりに早く殲滅されることを防止できるのも強みだ。
- 君は脅威ダイヤルを進めて勝つことよりも、勝利ポイントを稼いで勝つことの方が達成しやすい。とはいえ、毎ラウンドに少なくとも1段階は脅威ダイヤルを進められるようにして、指示文の利益が得られるように努めよう。
- フィギュアを配置する際には、“人口集中”地域に集中すること。だが、支配の期待できない地域にあまりにも多くの汚染トークンを配置してしまわないように注意が必要だ。
- あまりにも激しい争奪戦が繰り返されている地域は避けること。他のプレイヤーが見逃している地域に集中しよう。

対コーン

防衛値の低い君のフィギュアは、コーンにとって格好の標的となる。コーンは、敵フィギュアを滅殺した地域の数だけダイヤル進行カウンターを手に入れるので、あまりにも戦力を薄く広げないように注意しよう。

対ティーンチ

ティーンチは、ワープストーン・トークンと魔力のシンボルのいずれか、ないし両方が合わせて2個以上ある地域を汚染することでダイヤル進行カウンターを得る。そうした地域でティーンチと支配を争うのは、そこが同時に“人口集中”の地域でもない限りはおおよそ割に合うことではない。

対スラーネッシュ

スラーネッシュは、貴族トークンか英雄トークンを含む地域を汚染することで、ダイヤル進行カウンターを得る。そこが殲滅値の高い“人口集中”地域でもない限りは、支配争いなどおおよそ割に合うことではない。

ティーンチをプレイする

ティーンチは“歪みを作りしもの”、“すべての運命を紡ぐもの”、“偉大なる策謀家”、そして万物の運命の設計者である。この邪神は、他者に対する陰謀や政治工作を企てることに大いなる歓喜を見出し、権力者たちを姦計に陥れたり、暴力的な力を操ることを好む。

ティーンチの戦略

- 君の一番の強みは混沌カード・デッキだ。そこにはノーコストや低コストで有用なカードが多数あるうえに、手札が最大枚数になるまでドローできる特殊能力のおかげで、君は毎ラウンド手札を繰入れ替えすることもできる（つまり、毎ラウンドできるだけ多くのカードを使うようにしよう!）。
- ワープストーン・トークンが存在する地域に注意を払うこと。それらは、ゲーム序盤で君がダイアル進行カウンターを得る鍵となるものだ。
- どのラウンドにも召喚フェイズの序盤には、ノーコストか低コストのカードを使ってパワーポイントを節約しよう。他のプレイヤーたちが先にパワーポイントを使いきるようにしむけるわけだ。
- 君は、勝利ポイントを蓄えて勝つことと、脅威ダイアルを進めて勝つことの両方が狙える。その両睨みをできるだけ長く続けるように心がけよう。

対コーン

コーンは、勝利ポイントを稼ぐよりも脅威ダイアルを進めることを得意とする。彼は、敵を滅殺した地域の数だけダイアル進行カウンターを手に入れるのだ。格好のカモを彼に差し出すことのないように注意しよう。

対ナーグル

ナーグルは、脅威ダイアルを進めるよりも勝利ポイントを稼ぐことを得意とする。ゲームが終盤に近づいて地域が殲滅され始めた時に彼は真価を発揮するので注意しよう。

対スラーネッシュ

スラーネッシュは、ダイアルを進めることと勝利ポイントを稼ぐことの両方で勝ちを狙いに行くことができる。できるだけ早急にスラーネッシュの戦略を探り当て、その対策をする必要がある。スラーネッシュは、英雄トークンか貴族トークンのある地域を汚染することでダイアル進行カウンターを手に入れることができる。

スラーネッシュをプレイする

スラーネッシュは残虐な情欲、秘められた悪徳、戦慄すべき誘惑の操り手である。スラーネッシュを垣間見た定命の人間は例外なく魂を奪われ、この邪神のほんの気まぐれな戯れの奴隷と化す。

スラーネッシュの戦略

- 君の一番の強みは柔軟性だ。君の混沌カードは使い勝手がよいうえに、ダイアル進行条件も得やすいものであり、しかも君は敵のフィギュアを操ることもできる。
- ゲーム序盤は貴族トークンに集中すること。そうした地域に下僕フィギュアを進めるか、『暗黒の影響』カードを使用するかして、君がすでに強い地盤を固めた地域に貴族トークンがもたらされるようにしよう。
- ゲームの展開につれて戦略を修正していこう。ゲーム序盤で貴族トークンや英雄トークンが多数登場した場合には、脅威ダイアルを進めることで勝ちを狙おう。コーンが独走しているか、価値の高い地域を敵たちが放置している状況では、勝利ポイントを稼いで勝利を目指そう。
- 機会便乗主義で行動しよう。『悪徳の栄え』カードを使用して、地域が殲滅され始めた段階で手取り早く勝利ポイントが得られるようにするのもよいし、敵のカルティストを巧みに操って汚染トークンを追加で得たり、敵味方が伯仲している地域を我がものにするのもよい。

対コーン

コーンは、勝利ポイントを稼ぐよりも脅威ダイアルを進めることを得意とする。彼は、敵を滅殺した地域の数だけダイアル進行カウンターを手に入れるのだ。格好のカモを彼に差し出すことのないように注意しよう。

対ナーグル

ナーグルは、脅威ダイアルを進めるよりも勝利ポイントを稼ぐことを得意とする。ゲームが終盤に近づいて地域が殲滅され始めた時に彼は真価を発揮する。ナーグルには機会あるごとにダメージを与えておいて、ゲーム終盤に自分が有利になるように心がけよう。

対ティーンチ

ティーンチは、勝利ポイントを蓄えて勝つことと、脅威ダイアルを進めて勝つことの両方が狙える。ティーンチは、ワープストーン・トークンと魔力のシンボルのいずれか、ないし両方が合わせて2個以上ある地域を汚染することでダイアル進行カウンターを得る。そのことに留意して戦略を練ろう。

クレジット

Game Design: Eric M. Lang
Game Development: Jeff Tidball with Tim Uren
Creative Consultants: JR Godwin and Jay Little
Editing: Mark O'Connor
Graphic Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and WiL Springer
Cover and Logo Design: Kevin Childress
Board Design: Andrew Navaro
Figure Design: Michael Jaecks
Playtest Coordinator: Robert A. Kouba
Playtesters: Bryan Bornmueller, Bill Cauble, Kevin Childress, Cody Cosgrove, Luke Cosgrove, Galen Farah, Robert Flick, Nate French, JR Godwin, Christina Gyimesi, James Hata, Terri Hoff, Steve Horvath, Evan Kinne, Andrew Konen, Corey Konieczka, Rob Kouba, Gavin Larson, Jay Little, Paul Lertola, Jonathan Moriarity, Randy Munce, Andrew Navaro, Paul Neumann, Scott Page, Casey Ryan, Mark Schell, Shaun Schreiner, WiL Springer, Jason Steinhurst, Matthew Tee, Jason Walden, Mike Westerbur, Dylan Westerbur, John Wibben, Kevin Wilson, and Ansley Zampino
Production Manager: Gabe Laulunen
Producer: Jeff Tidball
Executive Developer: Christian T. Petersen
Publisher: Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager: Owen Rees
Licensing & Acquired Rights Manager: Erik Mogensen
Head of Legal & Licensing: Andy Jones
Intellectual Property Manager: Alan Merrett

Special thanks to the Games Workshop Design Studio for their amazing and creative work.



www.FantasyFlightGames.com

1975 County Road B2, Suite 1
Roseville, MN 55113
United States of America
651-639-1905

インデックス

操る (敵のフィギュアを): 25
"移動" (下僕フィギュアを動かすこと)、
「召喚」を参照
イベント・トークン: 6、24
永続効果 (オールドワールド・カード
の): 24
英雄トークン: 6、20、24
混沌汚染フェイズ: 9、19~20
混沌汚染ステップ: 19~20
汚染トークン: 6、8、19、21、23、
25
オールドワールド・カードとオールドワ
ールド・デッキ: 4、7、9、10、20、
22、24、26
オールドワールド・トークン: 6、9、
23、24、25
オールドワールド・トラック: 4、9、10
オールドワールド・フェイズ: 9
解説効果 (混沌カードの): 13、14
カルティスト: 5、7~8
"記憶手段": 14
貴族トークン: 6、19、23、24
脅威、脅威ダイアル: 2、3、4、5、
21、22、22~23
強化カード: 6、8、16、23
グレーター・デーモン: 5、7~8
下僕: 5、7~8、11、26
ゲームの目的: 2
ゲームボード: 3、4、8
ゲームラウンド: 9
小作農トークン: 6、15、17、24
コーン: 2、8、28
混沌の嵐: 15
混沌カード: 5、6、8、9、11、12
~13、14、16、19、20、23、25、
26
支配、支配ステップ、支配値: 19
人口集中 (地域): 4、5
邪神シート: 3、5、8、26
邪神の行動順: 9
終了フェイズ: 9、20~22、24
召喚: 11~12
召喚フェイズ: 9、11~12
勝利条件: 2、22、23
勝利ポイント、勝利ポイント・マーカー、
勝利ポイント・トラック: 3、4、8、
20、20~21、22、23
スケイプン・トークン: 6、19、24
スラーネッシュ: 2、8、29
セットアップ: 8~9
戦闘: 15~18
戦闘ダイス、「ダイス」を参照
戦闘フェイズ: 9、15
殲滅、殲滅された地域、殲滅者: 19
~20、20~21、22、25
殲滅カード: 4、7、8、19~20、20
~21
殲滅値: 4、5、19
"双尾の彗星" の印: 10
即時発動指示 (オールドワールド・カー
ド上の): 24
ダイス: 7、15、16
ダイアルの指示: 23
ダイアル進行カウンター: 3、21、22
~23
戦い「戦闘」を参照
地域: 4、5、11~12、19~20、20
~21、25
地域解決順: 4、25
抵抗値: 4、5、19
ティーンチ: 2、8、29
デーモン: 5、6~7
ドロー・フェイズ: 5、9、11
ナーグル: 2、8、28
配置 (下僕フィギュアの)、「召喚」を参
照
パワーポイント、パワーマーカー、パワー
トラック: 3、5、11、12、13
針を進める: 2、21
ヒット: 15、16、17
フィギュア、「下僕」を参照
フェイズ: 9
魔力のシンボル: 13、26
目標 (戦闘時の): 15、17
ラウンド、「ゲームラウンド」を参照
隣接 (地域): 11~12
横倒しにされた下僕フィギュア: 15、
17
ワープストーン・トークン: 6、19、23、
24

日本語版クレジット

日本語ライセンス版 発売元
株式会社ホビージャパン



〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
電話: 03-5304-9286 (カスタマーサポート 平日13:00~18:00)
www.hobbyjapan.co.jp
e-Mail: cardgame@hobbyjapan.co.jp
(商品に関するお問い合わせは、こちらまでお願いします。ルールに
関するご質問はお手紙か電子メールでお問い合わせください。)

Exclusively Distributed in Japan by Hobby Japan Co., Ltd.
2-15-8 Yoyogi, Shibuya-Ku, Tokyo 151-0053, Japan.
Retain this information for your records.
©2009 Hobby Japan Co., Ltd.
無断転載、コピー等を禁じます。
Made in China

用語集

永続効果：オールドワールド・カードの指示文のうち明朝体部分を除いたもの。文中に記された特定の時点か、あるいは終了フェイズに実行される。

オールドワールド・フェイズ：ゲームラウンドの最初のフェイズ。オールドワールド・デッキの山札からカードを1枚ドローして、即時発動指示を実行する。

解説効果：混沌カードの表面で、そのカードの効果を簡潔に記した部分のこと。

神々：「禍つ神々」を参照。

カルティスト：下僕フィギュアの階級の1つ。混沌教団員の意。戦闘能力は最も低いが、地域を汚染する能力を持つのはカルティストだけである。

脅威値：各邪神の影響力を数値で表したもの。各邪神の脅威ダイアルの小窓に、現在の脅威値が示される。

グレーター・デーモン：下僕の階級の1つ。大悪魔ほどの意。ゲーム内に登場するフィギュアの中で最も強力な種別。

下僕：プラスチック製彫像のゲームの駒（フィギュア）。大きく3つの階級に分けられる。

下僕の強化：邪神ごとの強化カードのうち、下僕のを強化するものを指す。

ゲームラウンド：ゲームラウンドは6つのフェイズからなり、それを繰り返すことでゲームが進行する。

混沌汚染ステップ：混沌汚染フェイズの第2ステップのこと。プレイヤーたちは自分のカルティストが存在する地域に汚染トークンを配置していく。その後で、地域が殲滅されたかのチェックも行う。

混沌汚染フェイズ：ゲームラウンドでの第5フェイズのこと。各地域について、各プレイヤーの支配値を比べて勝利ポイントが得られるかを判定する。また、適宜汚染トークンを配置していく。

混沌の嵐：戦闘ダイスで6の目が出る。その場合、追加で1個の戦闘ダイスをロールすることができる。

混沌の神々：「禍つ神々」を参照。

コスト：フィギュアを召喚したり、混沌カードを使用する際にどれだけのパワーポイントが消費されるのかを示す値。

コーン：混沌の四大至高神の1柱。死と戦闘の王。

支配ステップ：混沌汚染フェイズの第1ステップのこと。ここでプレイヤーたちは、各地域の支配状況を判定し、地域の殲滅値を支配者（複数の場合もある）が得る。

支配値：各地域について邪神ごとにこの数値を合計し、どの邪神がその地域を支配するのかを判定する。その判定は、混沌汚染フェイズの支配ステップに行われる。

邪神の強化：邪神ごとの強化カードのうち、混沌の神々の能力を直接増強するものを指す。

終了フェイズ：ゲームラウンドにおける6番目にして最後のフェイズ。プレイヤーたちはボードから混沌カードを取り除き、英雄トークンの効果、特定のオールドワールド・カードの効果をそれぞれ解決し、先のラウンドにおいて殲滅された地域があれば、勝利ポイントを分配し、ゲームが終了するかどうかを確認する。

邪神の行動順：禍つ神々が行動する順序のこと。通常はコーン、ナーグル、ティーンチ、スラーネッシュという順序である。

召喚：地域に新たに下僕フィギュアを配置すること。フィギュアは、プレイヤーの手元からでも、隣接する地域からでも召喚することができる。

召喚フェイズ：ゲームラウンドの第3フェイズ。プレイヤーは、混沌カードを使用したり、フィギュアを召喚したりする。

勝利ポイント：ゲーム内における特定の行動によって得られる得点のこと。最も手近で大きな勝利ポイント獲得源は、地域を支配することである。

勝利ポイント・トラック：ゲームボードの下辺に沿って並んだ一連の数値枠のこと。プレイヤーはそれぞれ、自分の現在の勝利ポイントを示すために、各々の勝利ポイントマーカーをここに配置する。

人口集中：地域の種類のことで、「人口集中」と地域名の横に記される。ゲームに登場する地域は、「人口集中」か、そうではないかのどちらかである。「人口集中」それ自体に特別な効果はないが、その他のゲーム上の効果に影響する。

ステップ：フェイズの中にはさらに細かく区分されるものがある。こうした細かな区分は、ステップと呼ばれる。

スラーネッシュ：混沌の四大至高神の1柱。快樂と苦痛の皇子。

殲滅値：特定の地域を支配したことによってどれだけの勝利ポイントが得られるのかを示す数値。

戦闘フェイズ：ゲームラウンドにおける第4フェイズのこと。神々の下僕フィギュアたちが地域ごとに戦い合う。

“双尾の彗星”の印：一部のオールドワールド・カードに記された印のこと。この印それ自体に効果はないが、他のオールドワールド・カードの効果の影響を受ける。

即時発動指示：オールドワールド・カードの説明文のうち斜体の部分のこと。ドローしてすぐに効果を発揮する。

地域：ゲームボードの地図を9つに分けた地理的な区分の1つ1つのこと。

抵抗値：ある地域を支配することがどれだけ困難かを表す数値。

ティーンチ：混沌の四大至高神の1柱。運命の設計者にして、魔力の代名詞でもある。

デーモン：下僕フィギュアの種別の1つ。悪魔ほどの意。比較的低コストでありながら、戦闘では高い価値を発揮する。

ドロー・フェイズ：ゲームラウンドにおける第2フェイズ。プレイヤーは各自の山札から混沌カードを引き、パワーポイントを回復する。

パワーポイント：プレイヤーたちが、混沌カードを使用したり、フィギュアを召喚したり、その他いくつかの行動を実行する際に消費されるもの。

針を進める：脅威ダイアルを次の段階へと進めること。

ヒット：戦闘ダイスをロールして、通常は4、5、6の目が出たダイスの数だけ得られるもの。敵フィギュアを滅殺（除去）することに用いられるが、フィギュアによっては1ヒットで滅殺できるものと、複数のヒットを要するものがある。

フィギュア：「下僕」を参照。

フィギュアの階級：下僕フィギュアを強さによって分類した等級のこと。グレーター・デーモン、デーモン、カルティストの3階級がある。

フェイズ：ゲームラウンドを細分した単位のこと。オールドワールド・フェイズ、ドロー・フェイズ、召喚フェイズ、戦闘フェイズ、混沌汚染フェイズ、終了フェイズからなる。これら6つのフェイズは、常にこの順序で解決される。

ナーグル：混沌の四大至高神の1柱で、腐敗、疫病、汚染を支配する神。

禍つ神々：混沌の四大至高神のこと。「まがつかみがみ」と読む。コーン、ナーグル、ティーンチ、スラーネッシュの4柱の総称。

魔力のシンボル：一部の混沌カードの右上方に示されている印のことで、他のイベントやパワーによってこれと同等の効果を得られることもある。魔力のシンボルは、それ自体は何らゲーム上の効果を持っていないが、他のカードや神々やその能力による影響を受ける。

ラウンド：「ゲームラウンド」を参照。

隣接する：境界線を共有する2つの地域は、互いに隣接している。

VP：「勝利ポイント」の略称。

セットアップのステップ

1. ゲームボードを広げる。
2. 邪神シートを配り、席順を確認する 邪神シートをランダムに配るか、各人の希望に応じて渡す。邪神の行動順に従って席順を適宜変更する。
3. 神格ごとのカードやトークン、フィギュアを配る。
4. パワーマーカーと勝利ポイント・マーカーを配置する。
5. 共用のトークンとダイス、殲滅カードを配置する。殲滅カードを連番に従って“1”が一番上に、“5”が一番下に来るように重ねる。
6. オールドワールド・デッキを構築する。すべてのオールドワールド・カードをシャッフルして積み重ね、裏面のまま7枚(4人プレイ時)か8枚(3人プレイ時)をドローしてオールドワールド・デッキを構築する。残りのカードは使用しないので箱に戻す。
7. オールドワールド・トークンを初期配置する。2個の貴族トークンと、3個のワープストーン・トークン、4個の小作農トークンを取る。それらのトークンをランダムに、9つの地域に1つずつ配置する。
8. 混沌カードをシャッフルし、ドローする。各プレイヤーが3枚の手札を持ってゲームを開始する。

地域が殲滅された時には……。

- 新たな混沌カードはその地域で使用できない。
- 新たなオールドワールド・トークンはその地域に配置できない。
- 混沌汚染フェイズに、その地域の支配による勝利ポイントは得られない。
- 混沌汚染フェイズに、その地域に汚染トークンは配置できない。

ゲームの終了条件

最初に、脅威ダイアルを確認する。プレイヤーの誰かのダイアルが「勝利!」を示していたなら、そのプレイヤーが勝利する(複数名が該当する場合は、勝利ポイントと比較する)。

第2に、勝利ポイントが50に達しているかどうかを確認する。勝利ポイントが50以上に達したプレイヤーがいたなら、そのプレイヤーが勝利する(複数名が該当する場合は、脅威値と比較する)。

第3に、5つの地域が殲滅されたかどうかを確認する。そうなっていたら、最も多くの勝利ポイントを得たプレイヤーが勝利する。

最後に、オールドワールド・デッキに裏返しのカードが残っているかを確認する。山札が1枚も残っていないなら、プレイヤー全員が敗北する(記注: オールドワールドにある国々の陣営が、禍つ神々に対して勝利したと見なす)。

標準的な地域解決順

1. ノーシャ
2. トロール郷
3. キスレヴ
4. エンパイア
5. プレトニア
6. エスタリア
7. ティリア
8. ボーダー・プリンス
9. 悪たれ平原(ハッドランド)

邪神の標準的な行動順

1. コーン
2. ナーグル
3. ティーンチ
4. スラーネッシュ

