

A large, menacing character with a skull-like face, glowing blue eyes, and a body of dark, jagged armor with blue and purple highlights. It has long, spiky limbs and is surrounded by a swirling aura of blue and purple energy. The background is a dark, stormy sky with red lightning bolts.

GODTEAR[®]

Rulebook

ゴッドティアー 日本語ルールブック





THE WORLD OF GODTEAR

-神々の涙の世界-

Game Concept & Design

Mat Hart

Design & Development

David Carl, Alex Hall, Steve Margetson,
Sherwin Matthews

Art

Doug Telford, Rhys Pugh

Sculpting

Russ Charles, Ben Charles,
Tom Lishman,

Graphic Design & Layout

Tom Hutchings, Abigail Thornton

Editing

Darla Kennerud

Playtesting

Daniel Bailey, Tomas Blankley,
Stephanie Chapman, Peter Clarke,
Ben Crowell, Jason Enos, Andrew Henton,
Bryce Jensen, Andrew Jones, Stephanie
Kampel, Taylor Kowbel, Matt Nott,
Thomas Redden, Shawn Simms

Steamforged Games Team**Co-Founders**

Mat Hart (CCO), Rich Loxam (CEO)

Chairman

Simon Spalding

Non-Executive Director

Ian Livingstone CBE

Product Owner

Alex Hall

Design & Writing

Sherwin Matthews

Development & QA

Richard August, Bryce Johnston,
Samantha Laydon, Steve Margetson,
Fraser McFetridge, Jamie Perkins,
Dominic Westerland

Production

Edward Ball, Matthew Elliott, Charlotte
Holland, Louis Moore, Aitch Parker,
Tom Rochford, Paul Waters

Finance & IT

John Ford, Adam King

Marketing & Community

Derek Baker, Sean Dooley, Jamie Giblin,
Ronan Kelly

Human Resources & Operations

Gareth Reid

Fulfilment & Logistics

Mike Appleton, David Fear, John
Hockey, Lee Hughes, Richard Jennings,
Steve Loxam, Andy Lyon, Luke Pitter,
David Pownall

Support & Sales

Alex Black, Rachel Hall, Firoz Rana,
Kieran Shiach, Ben Taylor

Translation

Makoto Takahashi

Special Thanks to

Claire and George Andrea, Katherine,
and Tom

Copyright © 2019 Steamforged Games Ltd. All rights reserved. Godtear and the Godtear logo are registered trademarks of Steamforged Games Ltd. No part of this book shall be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information retrieval system without written permission of the publisher. Although every precaution has been taken in the preparation of this book, the publisher and author assume no responsibility for errors or omissions. Neither is any liability assumed for damages resulting from the use of this information contained herein.



目次

ゲーム用品	4
大版図	6
概要	8
勇者達	9
戦いの準備	10
カードのタイプ.....	12
詳細	14
ターンの構造	15
移動	16
範囲	17
自軍モデルの行動	18
モデルの能力を使う	20
状態効果	22
気絶	23
シナリオ.....	24
生命	25
死	26
変化.....	27
知識.....	28
探索.....	29
混沌.....	30
索引.....	31

ゲーム用品

勇者



勇者は自らの野望を達成し、隆盛を極めんがため神々の力を探し求める強大なる者達である。勇者は常に大きなミニチュアによって表されている。

従者



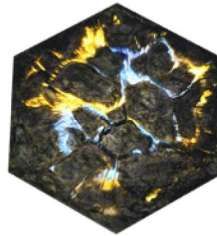
従者は勇者の隆盛に加担するべく召喚された、傭兵から献身的な信奉者まで様々な魂達だ。大抵の勇者は3~6体の小さなミニチュアで構成された従者のユニットを持つが、一部の勇者は1~2体のみの大型従者を従えている者もいる。

軍旗



軍旗とは旗やアイコンのようなもので表され、勇者がその領域の権利を誇示することを可能にする。これらは地面に突き立てられ、誰からでも見えるようにしておく。

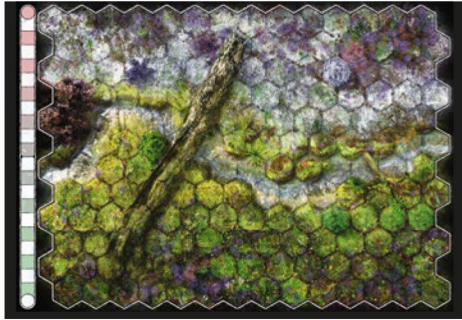
目標ヘックス



目標ヘックスは戦場に置かれており、大地に隠された神々の涙の溢れ出る力の源がそこにあることを示している。



戦場と戦況表



戦場はゴッドティアのゲームボードの大半を占める六角形のマスで覆われた部分を指す。戦況表とは、ゲームボードの端にある一直線上に並んだ四角マスを示す。

戦況表トークン



戦況表には2種類のトークンが置かれる。各プレイヤーのウォーバンドトークンはゲーム開始前に戦況表の上に置かれる。ターントークンはターンを行うごとに戦況表の上を移動し、そのターンの勝者の決定を判別するために用いる。ウォーバンドトークンの表の1は先攻プレイヤー、裏の2は後攻プレイヤーを示す。ターントークンの裏面は獲得できる勝利点だ。

ダイス



ゴッドティアで用いられるすべてのダイスは特殊なシンボルが描かれた特別製のダイスだ。

カードとダッシュボード



このゲームでは3種類のタイプのカードを使用する。カードはダッシュボードの上に置かれ、常に見える位置に置いておく必要がある。

ダッシュボードトークン



ダッシュボード上に置かれるトークンには2種類ある。傷トークンはモデルが受けたダメージの総数を記録するために用いられ、ステータストークンはモデルが受けている強化や弱体の状況を表すために使用する。





我らの物語は人々の心から神聖なる信仰が失われ、忌まわしき封印が解き放たれ血で血を洗う闘いの日々の終わりから始まった。

既にその力を失いつつあった神々が不信仰者の手による宇宙の破滅を嘆き、最後の信仰者が神への信仰を捨て去る最後の裏切りという屈辱を目の当たりにすることになる。

憤怒の念に駆られた荒れ狂う神々は死のたびに幾千もの破片へと砕かれ、それを黒き地平線に走る魔力の稲妻が地上に知らせていく。敬虔なる沈黙を経てやがて人々は神への信仰を思い起こすものの、再び信仰を持つにはすでに時は遅すぎたのだった。都市のいたるところに結晶の雨が降り注ぎ、炎の波が空に渦巻き闇を消し去る様に、人々は恐怖するのだった。

それは神々の涙であった。神の精髓がしみ込んだ結晶だ。彼らの魔力は強大であり、神々の前に立つあまたの人間はただ無へと消えていく。神々の光を受け入れられるのは、ほんの一握りの者なのだ。それぞれの破片は衝突によって砕け散り、山を平原とし、大地を大きく割り、吹き上がる水がすべてを飲み込んでしまう。最後には死すべき世界に残されたあらゆるものは不毛に命を失ってしまい、死すべき運命を架された哀れな者たちは一握りのものを残し、ほとんどいなくなってしまうのだ。

だが、この呪われた運命は決して忘却などではなく、復活の約束であった。神の涙の光を通し、勇者たちの試練は今こそ始まったのだ。神々の結晶を求めて運命に選ばれ、強大なる勇者たちの語られることのない冒険により、世界は伝説の誕生と恐怖の前兆の両方を目のあたりにするだろう。

勇者たちの隆盛はすなわち神となる道を歩むということだ。彼らがより多くの神の涙を手中にすれば、勝者はより強大な力を持つこととなり、いずれ神となるであろうその威光にすぎる者どもを携えてより一層の隆盛を築くであろう。国家と宗教は彼ら強大なる支配者たちの元、彼らの言葉の中、預言者や聖者、はたまた悪魔たちの中で勃興するのだった。

これこそが不死の者たちの儀式であり、勝者が決まるその瞬間にこそ、生存の道が再び開かれ、神々の新たな神殿が生まれることになるであろう.....





大版圖



概要

ゴッドティアでは、プレイヤーは勇者と従者によって構成されるウォーバンドを指揮し、各シナリオごとに定められた勝利条件を達成することで勝利を掴む。各ターンの間、プレイヤーはそれぞれ英雄的行動を実行することによって戦局の様々な場面へと干渉し、対戦相手より優位に立つために作を練ることになる。どのプレイヤーが有利であるかは、戦局によって戦況表を移動するトークンによって表される。

各ターンの戦略フェイズ  では、ウォーバンドは優位な位置を陣取り、このターンで目指すべき戦略に備える。

続く激突フェイズ  でウォーバンドのモデルは敵に対して苛烈な攻撃を仕掛け、自らの計画を達成するべく行動する。

ターン終了時に戦況表の自軍側にトークンを持つプレイヤーがそのターンの勝者となり、その時点で置かれているタレントトークンの裏に書かれた分の勝利ポイントを獲得する。戦闘が激しく大きくなるほどに獲得できるポイントも大きくなり、戦闘が収束するにつれて得られるポイントは再び減少していく。

ゲームにおいて最初に5ポイントの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となる。

タレントトークンはプレイヤーの以下の達成条件によって移動する。ターンのうちに同じ達成条件を複数回満たす場合、その分だけタレントトークンの移動を行える。

- ・ 敵の勇者を打倒する。
(23ページ、"打倒"を参照)..... 4マス
- ・ 敵の小型従者1体を打倒する。..... 1マス
- ・ 敵の大型従者1体を打倒する。..... 2マス
- ・ 戦略フェイズに誇示アクションを行う。
(19ページ、"誇示"を参照)..... 1マス
- ・ ターン終了時に目標ヘックス上に自軍の軍旗を置いている。
(15ページ、"終了フェイズ"参照).. 4マス

戦略フェイズや激突フェイズに繰り広げられることに慣れすぎるべからず。いくつかの勇者や従者たちはその持てる能力で様々な戦局を揺さぶるのだから。





勇者

勇者たちは4つの勢力に分かれており、各勢力ごとに特定の条件を達成することによってボーナスステップを獲得出来る。殺戮[🔪]なら敵勇者を打倒した場合にボーナスステップを得ることができ、敵従者の排除にたけた大渦[🌀]はそれを成し遂げた時ボーナスステップを獲得する。創造[🌿]は目標ヘックスに自軍の軍旗を打ち立てることでボーナスステップを獲得し、守護^{🛡️}は軍旗周辺のヘックスを守り、軍旗をゲーム中維持することでボーナスステップを獲得できる。



目標ヘックスは神の涙がしみ込んでいる戦場の特定のエリアを表している。勇者がこの目標ヘックスに侵入することは可能だが、多くのものにとって神の涙の力に近づきすぎるとは死を意味するため従者たちが目標ヘックスに侵入することはできない。目標ヘックスの開始位置はシナリオごとに異なる。また、ゲーム中に目標ヘックスの位置や数は変化する場合があるため、どのプレイヤーもその動向から気をそらしてはならない。

勇者たちは自らの力を増すために常により多くの神の涙を求めている。神の涙を見つけたなら、彼らはトーテムや旗といったもので結晶に印をつける。ゴッドティアのゲームにおいては、この印を守り抜くことは敵のモデルを打ち負かすのと同じくらい重要な要素なのだ。



戦闘の準備

1. 自分のウォーバンドを選択する

ゴッドティアは2人のプレイヤーが同じ規模のウォーバンドを持ち寄って争う対戦ゲームだ。ゲーム開始前に各プレイヤーはそれぞれ同じ数の勇者を選択し、その従者を組み合わせてウォーバンドを作成する必要がある。

はじめてゲームを遊ぶ場合はそれぞれ1体ずつの勇者とその従者を用いることを推奨する。ルールをよく理解できたなら、1人につき3体の勇者を用いたゲームに移行するとよいだろう。3体の勇者を選択する場合、おおよそ1時間ほどのゲームになる。

ゲームの規模に双方の同意が得られたなら勇者を選択し、それに付随する従者と必要なカードを用意する。選択可能な勇者は数多くいるが、1つのゲームで双方が同じ勇者を選択することは頻繁に起こりうる。その場合でも、カードに名指しで特定の勇者や従者が書かれている場合は常に味方の者だけを指すことに注意せよ。

各プレイヤーは勇者1体につき1つのダッシュボードも用意しておくこと。勇者ごとに異なるダッシュボードに置き、必要な情報が素早く見つけれられるようにする事を強くお勧めする。

2. 戦場の準備

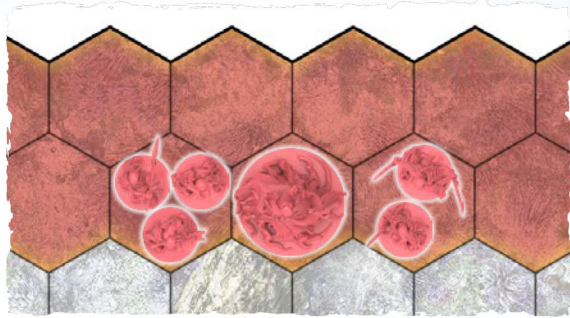
1. テーブル中ほどに戦場を配置する。
2. シナリオを選択（25ページ、「シナリオ」を参照）し、指示されている通りに目標ヘックスを配置する。
君が初めてのゲームを遊ぶのであれば、生命のシナリオを選択することをお勧めする。
3. ランダムな方法で第1ターンの先攻・後攻を決定する。
4. 先攻のプレイヤーは配置を行いたい側の配置ヘックスを選択する。自動的に反対側の配置ヘックスは後攻プレイヤーの配置ヘックスとなる。
5. その後プレイヤーは自分のウォーバンドトークンを受け取り、それを戦況表上の自分の配置ヘックス側に置く。シナリオのルールには戦況表のどこにトークンを置くのかが記載されているので確認すること。
6. 1ターン目のターントークンを、戦況表中心線から先攻プレイヤー側に一番近いマスに置く。図のように、残りのターントークンは戦況表の近くに順番通りに置いておくこと。

一部のシナリオまたはモデルは目標ヘックスを移動したり追加する。これはプレイヤーに強力な利点を与えることができる反面、いくばくかの制限がある。

配置ヘックス上には目標ヘックスを置いたり移動したりできないのだ。

2. 配置

ウォーバンドを配置する際、プレイヤーは以下の手順に従う。1体のモデルを配置する場合は単純にシナリオごとに定められた配置ヘックスのうちの1つのヘックスにそのモデルを置けばいい。小型の従者（13ページ“従者のカード”を参照）の場合、1つのヘックス上には最大3体の同じユニット内のモデルを同時に配置できる。



モリガンと彼女の配下である凍骨鬼を配置した図。

1. 先攻プレイヤーが勇者1体及びその従者を配置する。
2. 後攻プレイヤーが勇者1体及びその従者を配置する。
3. 上記手順をプレイヤーの持ち寄ったモデル全てを配置し終わるまで繰り返す。





3. セットアップ終了時の例



カードのタイプ





ゴッドティアーには3種類のモデルが存在する。勇者はウォーバンド内の強大なユニークモデルだ。従者は1～6体のモデルで構成されるユニットであり、選択した勇者に自動的に付随してウォーバンド内に編成される。軍旗は用いることで神の涙の力を我が物とし、その力を吸収することができるようになる。それぞれの勇者と従者を使用するために必要な情報はカードに記載されている。軍旗のモデルには対応するカードは存在しないが、8ページの概要で記されたようにウォーバンドが勝利するためには非常に重要な要素だ。

各勇者の1枚目のカードにはその勇者のステータスがかかれており、異なる2面を持っている。明るい面は戦略フェイズで使用され、暗い面は激突フェイズに使用する。勇者は使用されるたびにカードを反転させることで、そのフェイズ中に再び行動できないことが示される。

- ① 勇者の名前
- ② 勇者のステータス。移動 、回避 、防御 、そして体力 
- ③ 勇者のカードであることを示すアイコン
- ④ この面を使用するフェイズの記載
- ⑤ この勇者が持つスキル



勇者の持つ2枚目のカードには、その勇者がゲームを通して使用できる特性や能力について記載されている。この2枚目のカードの表面には1回のゲーム中にただ一度使用することができるスキルである「奥義」が書かれている。ひとたび奥義を使用したらこのカードは裏返され、そのゲーム中再び使用することはできなくなってしまう。

- ① 勇者の名前
- ② 勇者の素性
- ③ 勇者が属する勢力。殺戮 、大渦 、創造 、守護 
- ④ 勇者の奥義
- ⑤ 勇者の特性



従者は1枚だけスキルや特性の書かれた対応するカードを持つ。勇者の1枚目のカードと同様に、従者のカードもまた戦略フェイズに使用する明るい面と激突フェイズに使用する暗い面がある。従者を使用した時カードは裏返され、それがそのフェイズ中に行動済みであることを示す。

- ① 従者のユニット名
- ② 従者ユニットのステータス。移動、回避、防御、そして体力
- ③ 従者ユニットの開始時、及び最大構成モデルの数。
- ④ この面を使用するフェイズの記載
- ⑤ 従者ユニットのスキル
- ⑥ 従者ユニットの特性

ダッシュボード

各勇者は以下のようにダッシュボード上にカードを配置する。勇者を行動させたなら左側にある勇者のカードを、従者を行動させた場合は右側の従者のカードをそれぞれ裏返す。中央に配置したカードはゲーム中で勇者が奥義を用いた場合にのみ裏返され、一度裏返された後はゲームが終わるまでそのままになる。





詳細





フェイズの構成

ゴッドティアの一つのゲームでは3～5ターンを行い、いずれかのプレイヤーが5点の勝利点を獲得した時点で終了する。各ターンには2つのアクションに関するフェイズと、次のターンのためのリセット用フェイズがある。

戦略フェイズではウォーバンド全体を同時に行動させる。先攻のプレイヤーがすべての勇者と従者を行動させた後、後攻プレイヤーが同じように行動を決定する。激突フェイズではそれぞれの勇者と従者は個別に行動し、それらはプレイヤー間で交互に行う。終了フェイズではそのターンの勝者を決定するのみでモデルは行動できない。

戦略フェイズ

1. 先攻のプレイヤーは自軍の各勇者と従者をそれぞれ行動させる。
2. 後攻のプレイヤーは自軍の各勇者と従者をそれぞれ行動させる。

激突フェイズ

1. 先攻のプレイヤーは自軍の勇者又は従者ユニット1つを選び、行動させる。
2. 後攻のプレイヤーは自軍の勇者又は従者ユニット1つを選び、行動させる。
3. 1と2を、全ての勇者と従者が行動を終了するまで繰り返す。

終了フェイズ

1. 双方のプレイヤーはそれぞれ自分が戦場に持っている守護勢力の軍旗1つにつき5ポイント、その他勢力の軍旗1つにつき4ポイントを獲得する。獲得ポイントが上回った側のプレイヤーは、相手プレイヤーのポイントを上回る1ポイントにつき、ターントークンを自軍側へ1マス移動させる。その後、すべての軍旗は戦場から取り除かれる。
2. 戦況表上のターントークンがより自軍側に近いプレイヤーがそのターンの勝者となる。勝者はターントークンを取り除き、その裏に書かれた勝利点を獲得する。
3. 記載があれば終了フェイズのシナリオルールを適用する。
(25ページ、“シナリオ”参照)
4. ターンの勝者になれなかった側のプレイヤーは、次のターンの先攻又は後攻を選択する。次のターントークンを戦況表の中央線から次のターンの先攻となるプレイヤー側のマスに置く。

終了フェイズの処理は一見すると長いように見えるが、実際にはシンプルだ。1度か2度ゲームをプレイすれば、特に何も考えなくても素早く処理できるようになるだろう。

移動

モデルがゲーム中に戦場の別のヘックスへと移る方法は2通りの方法がある。その一つの方法である**移動**を行う場合、モデルが現在置かれているマスに隣接する別のヘックスにモデルを動かす事で1ヘックスを移動したことになる。2ヘックス以上を移動する場合はこの方法を移動する数だけ繰り返す。もう一つの方法のモデルを**配置**する場合は、条件を満たした任意のヘックスに直接モデルを置くだけだ。

移動であるか配置であるかに関わらず、モデルが別のヘックスに置かれたならそれは**侵入**したとみなす。モデルは以下の2つの例外を除き、モデルのいない空白のヘックスにのみ侵入が可能だ。

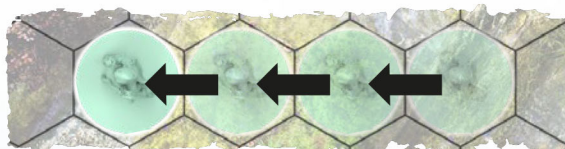
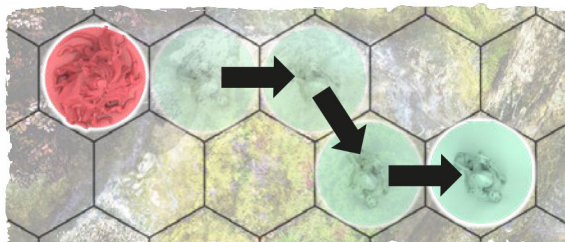
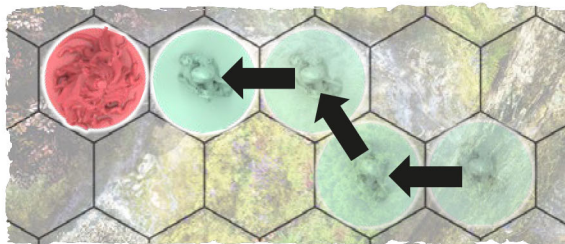
1. 小型従者モデルは同じユニット内の他のモデルが既に1~2体の置かれているヘックスに侵入できる。1ヘックス上に置くことができる小型従者の上限は3体である。
2. 勇者は敵の軍旗モデルが置かれたヘックスに侵入できる。その場合、軍旗は取り除かれる。(19ページ、“誇示”参照)

ゴッドティアーでは、一つのユニットに属するそれぞれの従者のモデルを、望むのであれば分散させても構わない。しかしながら従者はグループであったり、あるいは勇者の傍にすることが重要であることも忘れてはならない。

敵の戦旗に踏み入り、可能な限り戦場から放逐することは君の勝利への近道だ。相手がターンの終わりまで戦旗を維持することは、相手がそのターンの勝者になるための近道なのだから。戦旗による獲得ポイントは、敵の勇者を打倒するのと同じくらい戦況表に大きな影響を与えるのだ。

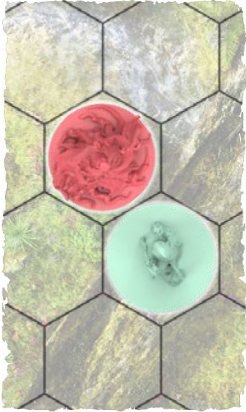
場合によってはモデルは特定の方法での移動を強いられることがある。

1. 近づくように-2つのモデルの間にあるヘックスの数が常に少なくなるように移動する。
2. 離れるように-2つのモデルの間にあるヘックスの数が常に増えるように移動する。
3. 一直線に-一曲がったり方向を変えることはできず、まっすぐ移動する。



範囲

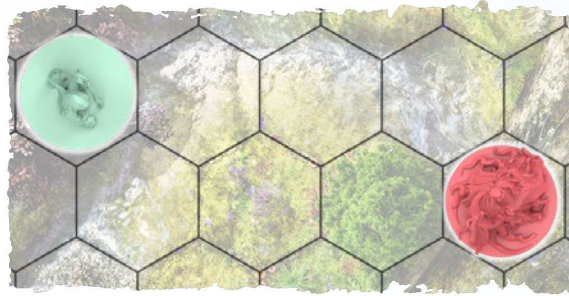
ゴッドティアーの範囲は、移動と同様にヘックス単位で表されている。単純にヘックスの数を数え、それらがどれだけ離れているのかを判断する。以下に示した図の例では、それぞれどれくらいの範囲であるのかを測定したサンプルである。



モリガンはニアから1ヘックスの位置におり、隣接している状態だ。



モリガンは凍骨鬼の2ヘックス内にいる。



ニアとモリガンの距離は4ヘックスだ。



自軍モデルの行動

各戦略フェイズと各激突フェイズでは、勇者と従者のユニットは以下の手順に則って行動できる。

1. 自軍の勇者1体、または従者のユニット1つを選択する。
2. 勇者及び従者は2つのアクションを選んで実行できる。
 - ・特定のアクションは各行動につき一度だけ行える。
 - ・一度開始されたアクションを妨害することはできない。(例えば行軍をスキルで妨害するなど)
 - ・いくつかのスキルや特性は**ボーナスアクション**を与えてくれる。但し、ボーナスアクションはターンに1度しか得られない。
3. 勇者のフェイズカード、または従者のカードを別の面に裏返し、それがこのターンの行動を終えたことを示す。

1体の勇者か1つの従者ユニットがアクションを行ったとき、それは行動である。

スキルの特性がモデルに行動外でのアクションを許すものがある。そう言ったアクションを行っても、そのモデルは依然として自分の行動が可能だ。

勇者および従者ユニットのアクション

行軍アクション

行軍アクションでは、勇者や従者ユニットに含まれるモデルが許されただけのヘックス数を移動する。行軍アクションはモデルの位置を変える最も一般的な方法だが、唯一の方法ではない。スキルや特性がモデルを移動させることもある。

スキルアクション

スキルアクションはモデルが使用できるアクションのうち最もバラエティに富んでいる(20ページ、“スキル”参照)。勇者や従者のユニットは行動中にそれが使えるアクションの両方を自分の使えるスキルに割り振ることができる。(但し、それぞれのスキルは行動ごとに1度のみ使用だ。)



勇者のみが行えるアクション

奥義アクション

奥義アクションは勇者のみが使用できる究極のスキルだ。奥義は他のスキルと同じように機能するが、これを使えるのゲームの間にただ一度きりだ。奥義を使用した場合、勇者の特性カードを裏返して奥義が既に使用されており、このゲームではもう使用できないことを明示する。

奥義の種類には、ただ他のスキルの強化版であるものであったり、あるいは鶴追加の戦略的オプションを与えてくれるだけのものもある。さらには、ゲームのルールに対して例外を作るようなものまであるのだ！

誇示アクション

誇示アクションは戦略フェイズにのみ、勇者が空の目標ヘックスに隣接している場合のみ使用できる。勇者が誇示アクションを行った場合、その勇者の軍旗モデルを勇者が隣接している空の目標ヘックスの上に置く。

復帰アクション

勇者が打倒された場合（23ページ“打倒”を参照）、その勇者は戦闘を継続するためには復帰アクションを行わねばならない。勇者が復帰アクションを行った場合、勇者は打倒された状態ではなくなり、それが持つ傷トークンをすべて取り除く。

従者のみが行えるアクション

徴兵アクション

徴兵アクションは従者のユニットが最大構成モデル数に満たないモデルしか戦場にモデルを持たない場合にのみ使用できるアクションで、使用することでモデル1つを戦場へと呼び戻すことができる。徴兵した従者のユニットのモデル1体を勇者がいるヘックスに隣接するヘックスに置く。それが大型従者である場合、そのモデルが持つ傷トークンはすべて取り除かれる。稀に勇者に隣接する従者モデルを置くことが出来るヘックスがない場合があるが、その場合は代わりに自軍配置ヘックスのいずれかに置く。



モデルのスキルを使う

ゴッドティアのゲームにおいてスキルはとても重要だ。スキルによって敵のモデルを攻撃したり、味方に援護を与えたり、モデルを移動させたり、適切な場面で適切なスキルを用いて戦いを進める事は、勝利と敗北という形で結果に現れるほどに重大なのだ。スキルには以下の情報が含まれている。

① 雪球の好機
このスキルが対象にダメージを与えた場合、それらは打倒されるまでダメージを得る。⑥

- ① スキルの名称
- ② スキルのタイプ
- ③ 範囲 — このスキルがどれくらい離れたヘックスの目標に対してまで届くか
- ④ 精度 — このスキルを目標に対して成功させるために必要な出目の数 (👤のみ)
- ⑤ ダメージ — このスキルのダメージを与えるために必要な出目の数 (👤のみ)
- ⑥ スキルのための特別なルール

従者のユニットがスキルを使用する場合、ユニット内の従者モデル1体だけがそのスキルを行使する。ヘックス内に同じユニットに属する他の従者モデルがいる場合、をこれらのまとまった力によってスキルの威力は向上する事がある。個々のスキルを確認し、1つのヘックス内にいるモデルの数がどのように機能するのかを確認してくれ。

① 雪刃の戦い
このスキルは対象に隣接している各凍骨鬼1体につき+1👤を得る。





ヘックス内の従者が1体だけでスキルを使用した場合、1行目の数値を使用する。2体いるなら2行目、3体いる場合は3行目の数値を用いて判定を行う。



スキルの例



1. ニアは眩い光のスキルを、彼女の範囲内にいるモリガンに対して使用する。
2. モリガンの回避はだ。ニアはモリガンにスキルを成功させるためには2以上の出目が必要だ。
3. 眩い光の精度は4だ。成功判定のためにダイスを4個振る。すべてのダイスの目が1であり精度の出目合計は4だった。これはモリガンの回避以上であるため、このスキルは成功だ！
4. 眩い光は「成功効果：👤」を持つ。トークン1つをモリガンに与える。
5. 眩い光はダメージ判定に5つのダイスを用いる。そのうち2つが1、2つがブランク、そしてもう1つが2という結果で合計は4だ。ここからモリガンの防御の値3を差し引き、ダメージ判定の結果は1ダメージとなる。モリガンに1つのダメージトークンを与える。



モデルタイプのアイコンは君がスキルを判別するために最初に注意を払う必要があるものだ。これは、そのアイコンによってスキルの使用方法が決まっているからだ。




 このスキルは通常、使用した勇者か使用した従者のユニット全体にその効果が及ぶ。例外がある場合もあるのでスキルのテキストはよく読むこと。いくつかのスキルは従者の1体か、あるいは同じヘックス上にいるモデルに効果を及ぼす。

 このスキルは範囲内の勇者や味方従者ユニットに効果を及ぼす。スキルの使用モデル地震が影響を受けることもある。スキルは範囲内の複数のモデルに効果を及ぼしたり、従者のみに影響を与えたり、はたまた勇者のみに影響を与えたりする。

 このスキルは軍旗やヘックス、敵味方両方のモデル、またはそれら複合の対象に1つのスキルで効果を与える。スキルのテキストはよく読んでくれ。

スキルにダメージ判定の値が設定されていない場合、そのスキルではダメージ判定は行われず、ダメージロールにダイスを追加する効果は、そもそもの値を持たない物には影響しない。



 このスキルは通常単一の敵モデルを対象としているが、スキルの中には1体以上のモデルを対象にするものもある。スキルが複数のモデルを対象とする場合は以下の手順を対象となっているモデルごとに繰り返す。スキルの成功の可否を判定するため、以下の手順でゴッドティアードイスを用いる。

1. スキルを使用するモデルのコントローラーは範囲内の敵モデルを選び、**対象**とする。
2. スキルの**成功判定**を行う。
 - ・スキルの精度に等しい数のダイスを振る。
 - ・振られたダイスの出目を合計した精度を判定する。
 - ・精度が対象の回避の数値以上である場合、スキルは成功だ。そうでない場合は失敗となり何も起こらずそのスキルアクションはただちに終了する。
3. スキルが**成功効果**を持つ場合、それを解決する。
4. スキルに**ダメージ判定**用の数値が設定されている場合、**ダメージの総量**を決定する。
 - ・**ダメージ判定**を、そのダメージ値の数のダイスによって行う。
 - ・振られたダイスの出目の合計がダメージ総量となる。
5. **傷**がどれくらい与えられるかを決定する。
 - ・ダメージ総量から対象の防御値を差し引く。
 - ・計算の結果が与えるダメージ数となる。その値に等しい数の傷トークンを対象モデルのダッシュボードのカードの上に置く。

状態効果

ゴッドティアーには5種類の状態トークンが存在する。それぞれトークンは強化の面と弱体の面が対になっている。強化は勇者や従者のユニットに対してボーナスを与え、逆に弱体は勇者や従者のユニットにペナルティを与える。従者のユニットが強化や弱体を受けた場合、ユニット内のすべてのモデルはその影響を受ける。勇者や従者のユニットが強化または弱体を受けるたび、それに対応した状態トークンをダッシュボード上のカードの上に置く。それぞれの状態トークンは以下に示した通りの期限まで維持される。ひとたびその強化や弱体が期限を迎えたら、そのトークンは取り除かれる。

1つのモデルが同じ種類の状態トークンを複数持つことはない。すでに同じ種類のトークンを持つモデルが追加で同じトークンを得る場合、それは単純に無視される。モデルが持つ状態トークンを相殺する逆面のトークンをモデルが得る場合、それら両方のトークンが取り除かれる。

強化や弱体は単一のダイス判定や移動に対してのみ影響する。🎲はダイス1つを成功判定に加えた時に期限を迎えて直ちに取り除かれ、以降の成功判定には影響しない。

強化



勇者又は従者のユニットは移動に+1される。次に移動アクションを解決した時、🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットは回避に+1される。次に成功判定を受けた時🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットは防御に+1される。次にダメージ判定を受けた時、🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットが次に成功判定🎯を行う際、ダイスを1つ追加しその後🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットが次にダメージ判定🗡️を行う際、ダイスを1つ追加しその後🎲は期限を迎える。

弱体



勇者又は従者のユニットは移動に-1される。次に移動アクションを解決した時、🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットは回避に-1される。次に成功判定を受けた時🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットは防御に+1される。次にダメージ判定を受けた時、🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットが次に成功判定🎯を行う際、ダイスを1つ減らし、その後🎲は期限を迎える。



勇者又は従者のユニットが次にダメージ判定🗡️を行う際、ダイスを1つ減らし、その後🎲は期限を迎える。

打倒

モデルは自分の体力と同数の傷を受けた時、**打倒**される。モデルには傷トークンが体力の値を超えて与えられることはない。体力を超えて与えられようとする傷トークンは、単純に失われる。

勇者

勇者が打倒された時、その勇者を打倒した側のプレイヤーは打倒した勇者を最大2ヘックスまで動かしてもよい。勇者が打倒された場合はダッシュボード上のその勇者のカードからすべての状態トークンを取り除く。打倒された状態の勇者は動かすこともどこかに置く事もできず、新たに状態トークンを受け取ることもできない。勇者は復帰アクションを行うことでのみ受けた傷を回復できる。

戦線に戻り再び戦うため、打倒された勇者は次の行動時に必ず復帰アクションを選択しなければならない。体力と同数の傷トークンを持つ限り、勇者は他のいかなるアクションも選択できず、復帰アクション以外ではその傷トークンを取り除くこともできない。

従者

従者のモデルが打倒された時、従者のモデルは戦場から取り除かれる。ユニットに含まれている最後の従者モデルが戦場から取り除かれた場合、ダッシュボード上からそのユニットのカードに与えられていた状態トークン全てを取り除く。

モデルが1体もない場合でも従者のユニットは行動を行えるが、その最初のアクションは必ず徴兵アクションとなる。

モデルが体力と同数の傷を受けたのではなく単純に何らかの能力によって戦場から取り除かれた場合、モデルを打倒したことにはならず戦況表のターントークンの移動も行われない。





24



シナリオ



生命

生命の女神、母なるアラシャの涙



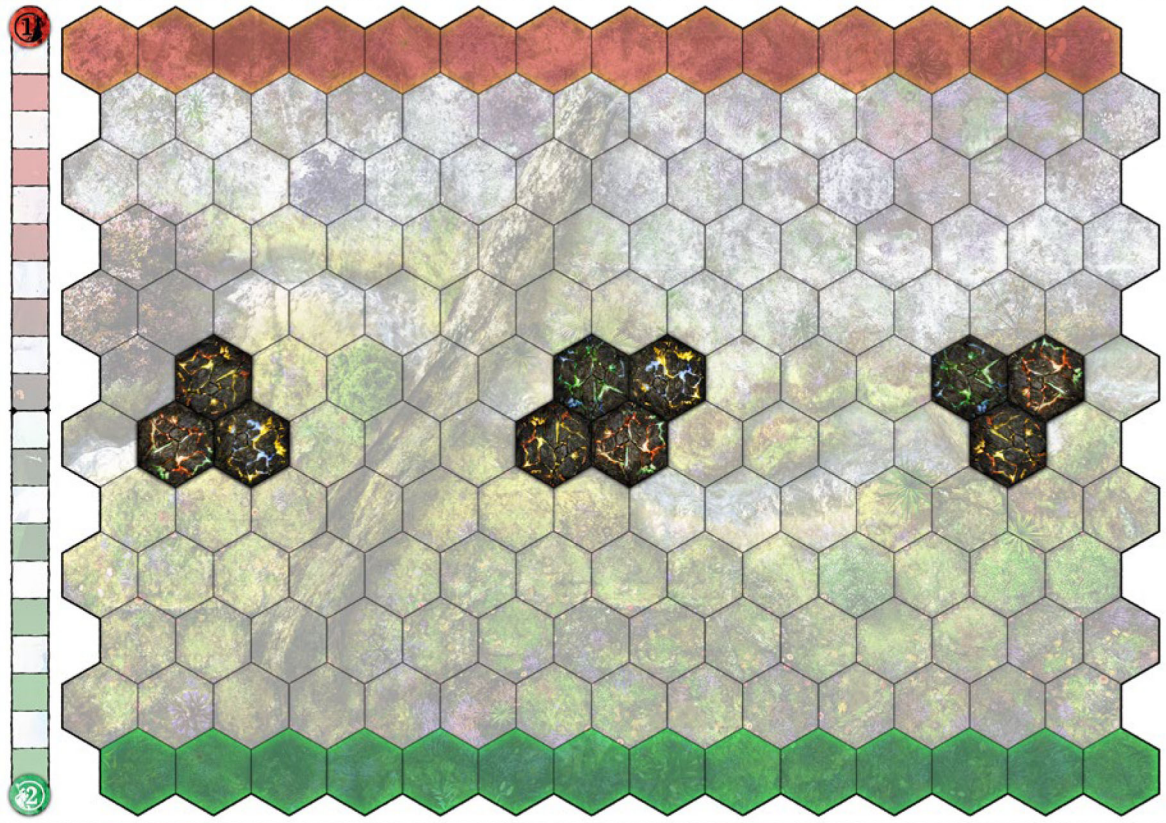
生命の女神がもたらした神の涙は大地を急速に成長させ、その姿を変えてしまった。
アラシャの力が大地深くへとしみ込むにつれ、地表に向けて変化も進んでいくのだった。

各ターンの終了フェイズ、そのターンに敗北したプレイヤーはダイスを1つ振り、その出目に2を足した数に等しい目標ヘックスを新たに用意する。それらの目標ヘックスを他の目標ヘックスに隣接する空きヘックスに配置する。配置すべき空ヘックスが隣接した場所がない場合、代わりに可能な限り近い空きヘックスに配置する。

君たちのゴッドティアアの最初のゲームでは、生命を選択することを強く推奨する。

死

死の女神、死神ガヴォーラの涙

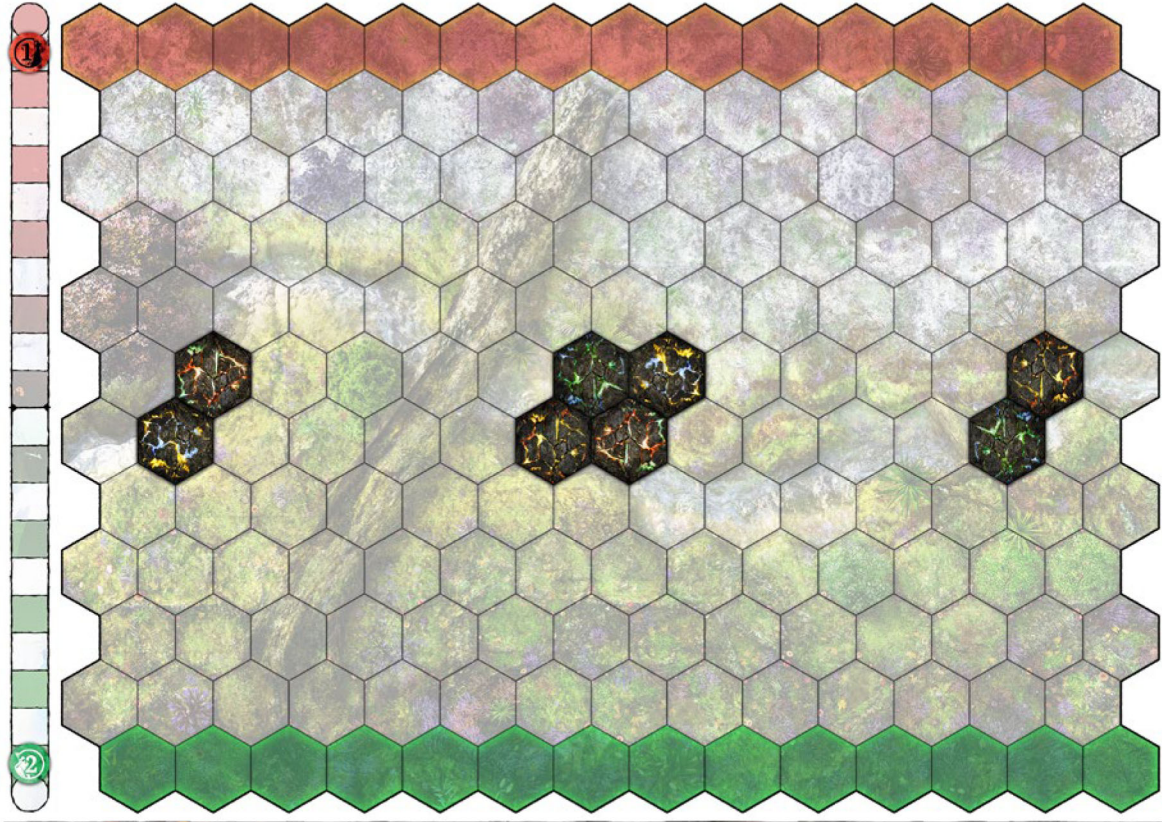


死の女神が落とした神の涙の周囲の土壤は消えて灰となり、植物は枯れ果て、小川の水は枯渇した。その後神の涙が落とされた地に失われた力あそれ自身へと引き戻され、そこには巨大な力の秘められた領域が残されているのだった。

各ターンの終了フェイズ、そのターンに敗北したプレイヤーは2つの目標ヘックスを選択し、それらを取り除く。取り除いた目標ヘックス上に置かれていたモデルは、目標ヘックスが取り除かれた後もそのヘックス上に置かれたままになる。

変化

変化の神、安息無きエッセルの涙

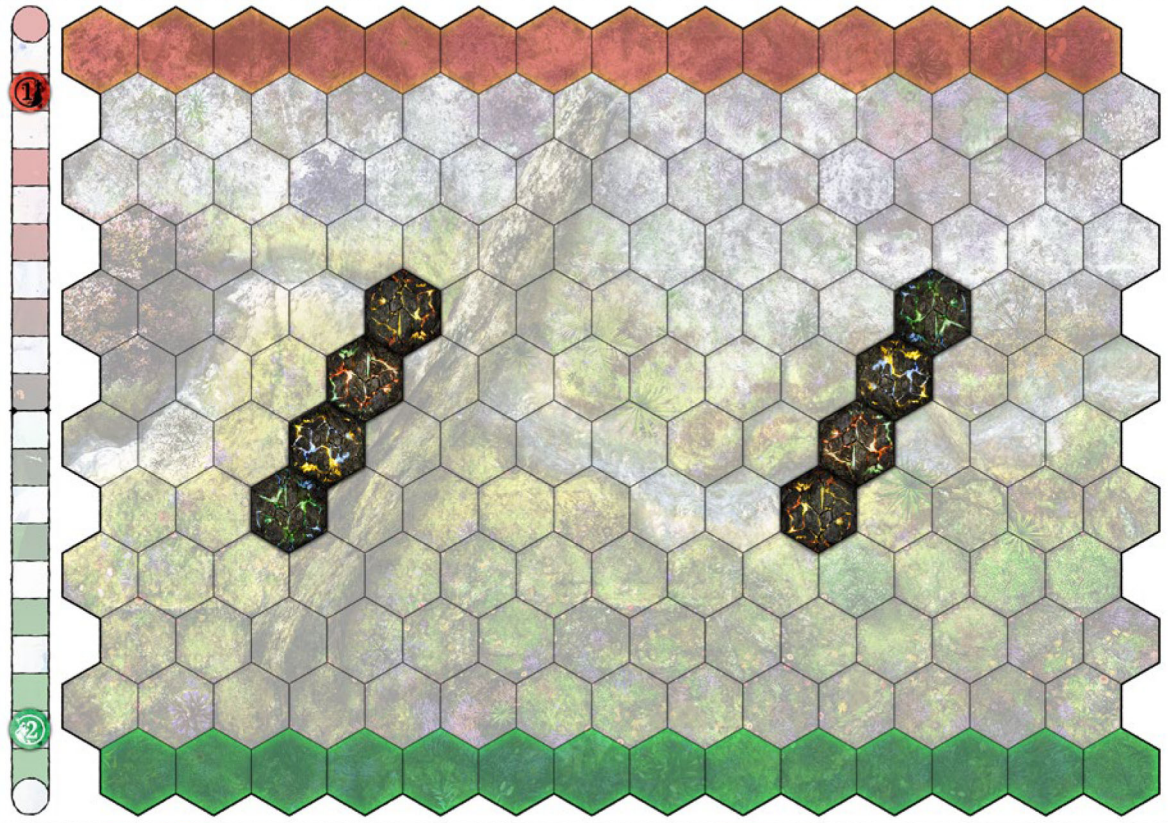


最も捉えどころのない神の涙と知られるのが、変化の神が残した結晶だ。一つのところにとどまっておらず、それを手にしたと思えば地の底を別の場所へと瞬く間に移り行く。

各ターンの終了フェイズ、そのターンに敗北したプレイヤーはダイスを1つ振る。出目の数に等しい数の目標ヘックスを、そのヘックスの現在地に隣接する空きヘックスに移動する。移動した目標ヘックス上に置かれていたモデルは、目標ヘックスが取り除かれた後もそのヘックス上に置かれたままになる。

知識

知識の神、賢人エリアンの涙



知識の巨人たちは、それを求めんとする者たちの心を侵食する。神の涙が奪われるまで、勇者たちの思考は結晶によって侵され、何の記憶も残りはないのだ。

各ターンの終了フェイズ、そのターンに勝利したプレイヤーは、このターンに獲得した勝利点の数に等しい数だけ自分のウォーバンドトークンを戦況表で中央に近付くように移動する。



探索

探索の女神、狩人トリリンカの涙



女神トリリンカの涙をその手にするには、多大な献身と不屈の精神力が必要だ。勇者がそれにふさわしい力を示さねば、結晶は大地の奥底へと隠れてしまうのだ。

探索のシナリオでは、プレイヤーは中央より対戦相手側に置いた軍旗のみが終了フェイズにポイントを獲得できる。各ターンの終了フェイズ、そのターンに敗北したプレイヤーは1つ以上の目標へヘックスに隣接している空きヘックスに新しい目標ヘックス1つを配置してもよい。隣接する空きヘックスが存在しない場合、代わりに戦場のいずれかの空きヘックス上に置いてもよい。

混沌

混沌の神、欺瞞者コリヴァイアンの涙



コリヴァイアンの伝説は裏切りと流血の物語に満ちていた。彼が残した混沌とした神の涙は残忍なる戦や人が生き残ることが難しい壮絶なる戦場でこそ輝くのだ。

各ターンの終了フェイズ、そのターンに敗北したプレイヤーは、戦場のいずれかの空きヘックスに新たな目標ヘックスを配置してもよい。







索引

あ行	戦況表	5
空きヘックス	戦場	5
アクション	戦略フェイズ	15
移動		
ウォーバンド	た行	
動かす	ターン	15
奥義	タートークン	8,15
置く	対象	21
	ダッシュボード	13
か行	打倒	23
傷トークン	ダメージ判定	21
強化	近付く	16
軍旗	徴兵	19
激突フェイズ	直線上	16
行動	特性	12
さ行	は行	
弱体	離れる	16
従者	範囲	17
従者のユニット	復帰	19
終了フェイズ		
状態トークン	ま行	
勝利条件	目標ヘックス	4
勝利点		
侵入	ら行	
スキル	隣接	17
成功効果		
成功判定		
勢力		








戦況表

- 敵の勇者を打倒した
..... 4マス (🔥は+1マス)
- 敵の小型従者を打倒した
..... 1マス (🌀は+1マス)
- 敵の大型従者を打倒した
..... 2マス (🌀は+1マス)
- 戦略フェイズに誘示アクションを行った
..... 1マス (🎯は+1マス)
- 目標ヘックス上に味方の
軍旗が置かれている
..... 4マス (🏳️は+1マス)

能力値アイコン

-  移動—モデルが移動アクションを行ったとき、どれくらいの数値のヘックス上を動けるかを示した数値。
-  回避—敵モデルがこのモデルを対象としたスキルの成功に必要な出目の数。
-  防御—モデルがダメージを受けるに際し、与えられるダメージから差し引かれるダメージ数。
-  体力—モデルが打倒されるまでに耐えることが出来る傷トークンの限界値。

スキルアイコン

-  スキルを使った勇者や従者のユニットに対して効果を発揮する。
-  味方の勇者や従者のユニットに対して効果を発揮する。
-  スキル別に記載されたモデルや特定のヘックスに対して効果を発揮する。
-  敵の勇者や従者のユニットに対して効果を発揮する。
-  そのスキルが効果を及ぼすことが出来る最大の範囲。
-  対象への成功判定時に用いるダイスの数。
-  対象へのダメージ判定時に用いるダイスの数。

フェイズアイコン

-  激突フェイズ
-  戦略フェイズ

アクション

勇者及び従者のユニット

移動：勇者や従者ユニットのそれぞれのモデルは、それ自身の移動の値分ヘックス間を動く。

スキル：モデルのカードに書かれたスキルを使用する。

勇者のみが行えるアクション

奥義：勇者の奥義を使用する。

誘示：勇者が隣接している空の目標ヘックスに軍旗を置く。






復帰：打倒された状態からすべての傷を取り除く。

従者のみが行えるアクション






徴兵：打倒されている同じユニット内のモデル1体を戦場に戻す。

ステータスアイコン

強化

-  次の移動アクションの際に+1🏳️される。
-  次の成功判定に対して+1🌀される。
-  次のダメージ判定に対して+1🛡️される。
-  次の成功判定時🎯、ダイスを1つ追加する。
-  次のダメージ判定時🎯、ダイスを1つ追加する。

弱体

-  次の移動アクションの際に-1🏳️される。
-  次の成功判定に対して-1🌀される。
-  次のダメージ判定に対して-1🛡️される。
-  次の成功判定時🎯、ダイスを1つ減らす。
-  次のダメージ判定時🎯、ダイスを1つ追加する。