

魔法使いバトル



二人の魔法使い。一つの墓地。

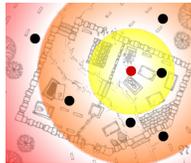
無数の死体。一つの目的。

勝者か弱者か



スペシャルルール: 「灰燼化」

毎ターンの始めには、魔法使いから遠い死体が灰燼化する可能性がある(自分のモデルのみ)。



- 12cm以内: 6+で灰燼化
- 24cm以内: 5+で灰燼化
- 25cm以上: 4+で灰燼化

1 移動フェイズ

Move

魔法使い:

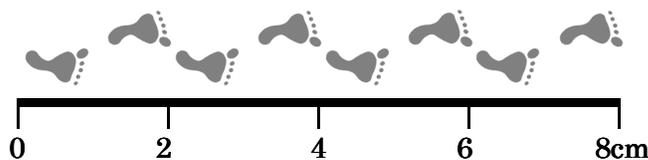
歩く: 8cm
走る: 16cm
突撃: 16cm

- 突撃したい場合は、測ることができません。16cm以内かどうかを推測してみよう! 失敗したら8cmしか進めません。
- 見えないモデルには突撃できません。

死体:

歩く: 8cm
突撃: 16cm

- 敵のモデルの周囲2cm以内では通ることができません。ただし、突撃する場合は入れます。





魔法フェイズ

Magic



自分のパワーダイス:



毎ターン各スペル1回のみ



相手のディスペルダイス:



同点以上で無効化できます

レベル1



× D3

3以上で成功

レベル2



× D6+1

7以上で成功

レベル3



× D6+3

12以上で成功

接近戦中の場合は、レベル1のスペルのみ。取り出す死体のモデルは墓石の前に置く。



接近戦フェイズ

Combat



魔法使い

移 接 射 攻 耐 傷 敏 回

8cm 3 3 3 3 2 3 1



死体

8cm 2 2 3 3 1 2 1

ファイト順番:

1. 突撃したモデル
2. 魔法使い
3. 死体

ヒットロール:

1個のダイスを振ります(「回」の値)。魔法使いが死体を攻撃する場合は、3以上の出目で当たる(死体より「接」が高いからです)。他の場合は4以上が必要です。



ダメージロール:

当たれば、もう1個のダイスを振る。4以上の出目でダメージを与えることができます(「功」対「耐」が同点のため)。敵の「傷」から1点を取ります。「傷」が0になるモデルを外します。