

ムジヨンキャンペーン用、トレイルルール

地区別トレイルチャート（1）

表に記載されているトレイル類は、各地区において推奨されるものですが、あくまでガイドラインです。

この表以外のトレイルを使ってはいけなく、ということではありません。

ただ、各トレイルの種類や扱い（オープン、ディフィカルト等）などは、この表をもって統一することにします。

	西部地域 ウェスタンアプローチ 野外トレイルを中心に配置	河川地域 リバーフロント 必ず1つ以上の小川を配置	湿地帯 マーシュ 必ず1つ以上の湿地帯か沼地を配置
オープン	●街道 ●墓地 ●休閑地 ●低い丘, 開けた丘	●街道 ・休閑地 ●低い丘, 開けた丘	・街道 ・低い丘, 開けた丘
ディフィカルト	●幅4 “未満の小川” ・岩地 ●畑 ・湿地帯 ●木立 ●森林地帯 ・瓦礫	●幅4 “未満の小川” ・岩地 ・畑 ・湿地帯 ●木立 ●森林地帯 ・瓦礫	・幅4 “未満の小川” ・岩地 ●湿地帯 ●木立 ・森林地帯 ●瓦礫
ベリーディフィカルト	・幅4 “以上の小川” ・沼地や深い湿地帯 ●茂み	●幅4 “以上の小川” ・沼地や深い湿地帯 ●茂み	・幅4 “以上の小川” ●沼地や深い湿地帯 ●茂み
障害物	・壁 ●生垣 ●柵	・壁 ●生垣 ●柵	・壁
建物	●農家 ●小屋 ●廃屋	・農家 ●小屋 ●廃屋	●廃屋
侵入不可	・深い池や沼 ・深い水域	・深い池や沼 ●深い水域	●深い池や沼
<p>・：マイナートレイル（そこそこ、見られる地形） ●：メジャートレイル（よく見られる地形）</p>			

※階段、はしごはオープングラウンド
ロープを登るには登攀テストが必要。

本テキストは、「ムジヨン・キャンペーン」に使用する目的で、キャンペーン推進委員によって作成されたものです。
「ムジヨン・キャンペーン」に参加する意思のない方、キャンペーンでの使用を目的としない方は、本テキストを無断コピー、無断配布することを禁止します。それによって発生したあらゆる被害には応じかねますので、ご注意ください。

★ムジヨンキャンペーンについてはこちらへ <http://sentui.com/mordheim/moussion/moussion-main.html>

地区別テレインチャート（２）

表に記載されているテレイン類は、各地区において推奨されるものですが、あくまでガイドラインです。

この表以外のテレインを使ってはいけません、ということではありません。

ただ、各テレインの種類や扱い（オープン、ディフィカルト等）などは、この表をもって統一することにします。

・：マイナーテレイン（そこそこ、見られる地形）

●：メジャーテレイン（よく見られる地形）

	波止場 メインワープ 必ず盤上の一辺以上を深い水域とする	貴族地区 ノーブルディストリクト 市街地、建物を中心に配置	宮殿地区 パレスディストリクト 屋内戦も可。 その場合は屋内に適したテレインを配置
オープン	●街道	●街道 ●墓地	●街道
ディフィカルト	●幅4”未満の水路 ・湿地帯 ●木立 ・森林地帯 ●瓦礫	●幅4”未満の水路 ●木立 ●瓦礫	●幅4”未満の水路 ●木立 ●瓦礫
ベリー ディフィカルト	●幅4”以上の水路 ・沼地や深い湿地帯 ・茂み	・幅4”以上の水路 ・茂み	・幅4”以上の水路 ・茂み
障害物	●壁 ●柵	●壁 ●柵	●壁 ●柵
建物	●小屋 ●廃屋 ●木造、石造りの建物	●小屋 ●廃屋 ●木造、石造りの建物	●小屋 ●廃屋 ●木造、石造りの建物
侵入不可	●深い水域	・深い水域	・深い水域

※階段、はしごはオープングラウンド
ロープを登るには登攀テストが必要。

本テキストは、「ムジヨン・キャンペーン」に使用する目的で、キャンペーン推進委員によって作成されたものです。

「ムジヨン・キャンペーン」に参加する意思のない方、キャンペーンでの使用を目的としない方は、本テキストを無断コピー、無断配布することを禁止します。それによって発生したあらゆる被害には応じかねますので、ご注意ください。

★ムジヨンキャンペーンについてはこちらへ <http://sentui.com/mordheim/moussion/moussion-main.html>

地形効果によるM値の減小

オープングラウンド・・・M値

- ・ 休閑地（作物の植えられていない畑）・低い丘、開けた丘
- ・ 橋や水域上に作られた足場 (ford) ・階段やハシゴ

ディフィカルトグラウンド・・・M値÷2

- ・ 小さな流れ（幅4”未満、流れのある水域）※
- ・ 岩地・畑（作物がびっしりと植えられている畑）
- ・ 見捨てられた廃屋・湿地帯・森林地帯※

ベリーディフィカルトグラウンド・・・M値÷4

- ・ 川（幅4”以上の流れのある水域）※
- ・ 沼地や深い湿地帯※・生垣や茂み

侵入不可地形

侵入不可地形を通り抜けることはできない。

この地形に入ってしまったモデルは“行動不能”になる。

- ・ 露出した岩地（崖など）・深い川や湖

森林地帯(Woods)

エンパイアは非常に暗くうっそうとした森林に囲まれている。

ゲーム的にはいくつかの立ち木トレインでこれら森林地帯を表す。

森林地帯はディフィカルトグラウンド扱い

※立ち木/stand of woods：ベースの上に木を数本立てたもの。
そのベース部分も立ち木の区画として扱う。

- ・ 立ち木の区画は、他方からの視界を遮る。（その幅に関わらず）

幅1”足らずの立ち木を挟んで向かい合った2体のモデルは、互いに視界が通らない。ただし、互いに立ち木の中に侵入してしまえば、視界は通る。

- ・ 立ち木の区画内に侵入したモデルの視界は2”以内。
また、2”以内の範囲にいる敵からしか見られない。

森林の中に入った2体のモデルは、互いに2”以内に入らないと、自由にチャージや射撃の対象に選べない。（視界外の敵へのチャージルールは使用可能）

川などの水域

ゲーム開始前に、川が流れている方向を決めておくこと。

川はディフィカルト～ベリーディフィカルトグラウンド扱い（アクアティックの特殊能力を持つモデルはオープングラウンドとして移動可能。）

泳ぐ

- ・ 流れに沿って泳ぐ・・・M値×2
- ・ 流れに逆らって泳ぐ・・・M値÷4
(アクアティックのモデルは通常のM値で泳げる)
- ・ 急流の川の流れに逆らって泳ぐことはできない。

鎧

鎧を着ているモデルは、浅瀬よりも深い水域を移動できない。

シールド、バックラー、ヘルメットなどは鎧に数えなくてよい。

鎧を着たまま深い水域に侵入してしまったモデルは、毎ターンS値テストを要求され、失敗すると“行動不能”に陥る。

水中に隠れる

アクアティックの特殊能力を持つモデルは、水域や川、沼地の中で隠れる（ハイド）できる。

急流(Fast moving River)

モデルは（アクアティックも含め）、急流の川の上流方向への移動はできない。ボートやカヌー等の乗り物に乗っての移動は可能。

水域での戦闘

ノックダウン

浅い川や流れのある浅い水域でノックダウンしたモデルは、D6”下流へ流されてしまう。

アクアティックのモデルは、ノックダウンしても流されない。

スタン

浅い水域でスタンしたモデルはI値テストを要求される。成功すれば次のターンにノックダウンまで回復できる。失敗したら溺れてしまい、即座に“行動不能”に陥る。

鎧

ライトアーマー以上の鎧（ヘヴィアーマー、グロムリルアーマー、イシルマールアーマー等）を装備したモデルが浅い水域でスタンした場合、即座に“行動不能”扱いとなる。（I値テストもできない）

沼地、深い湿地帯(Swamp or Deep Marsh)

沼地のほとんどの領域は遮るものがない開けた地形である。

沼地は“小さな池”の形をした区画によって表現される。

沼地はベリーディフィカルトグラウンド扱い

- ・ 沼地の上を移動するモデルは、（沼地にかかった所で）D6を振る。
結果が1だったモデルは沼地にはまってしまう！

沼地にはまった：

彼は助けられるまでは移動できない。

D3+1ゲームターンの間（もしくはゲーム終了時まで）助けが来なかったモデルは沼に飲み込まれ、永遠に消えてしまう。（ロスターから削除される！）

沼地にはまったモデルを助ける：

仲間を、沼にはまったモデルの2”以内に移動させる。

仲間は、そのコントローラーの接近戦フェイズ中にS値テストをする。成功すれば、沼にはまったモデルを助け出せる。（以降、彼はその地点から自由に移動でき、再び沼地にはまることはない。）

複数の仲間が協力して助ける

2人以上で協力して助けようとする場合、下記から1つ選ぶ。

①助けようとする仲間がそれぞれS値テストをする。

②1人目の仲間のS値+（2人目を越える仲間の人数）でテスト。

※S値テストでの“6”は自動失敗。

※接近戦中のモデルは、助けることも、協力することもできない。