

# ICONOCLASM HOUSE RULE

## AGE of SIGMAR Point System

Ver 1.04 移動力・勇猛度の評価とコマンド グループの扱いを是正。8版以前のポイントとの整合性。

### 基本ポイント

単体兵 (Single Model) =  $(\text{MOVE} + 7) \times (\text{WOUND} + 1) \times (\text{スペシャル ルールの数} + 10) \div \text{SAVE} \times 5 \div 12$

その他の兵 =  $(\text{MOVE} + 7) \times (\text{WOUND} + 1) \times (\text{BRAVERY} + 2) \times (\text{スペシャル ルールの数} + 10) \div \text{SAVE} \div 75$

武装ポイント =  $(\text{Range} + 3) \times \text{Attacks} \div (\text{To Hit} - 1) \times (\text{Damage} \times 2 - \text{Rend} + 3) \div (\text{To Wound} - 1)$

- ・SAVE なしの場合は7。
- ・ランダム数値の場合は期待値 (D3 なら 2、D6 なら 3.5)。
- ・大型モンスターの様に、累積ダメージなどによって能力が変化する場合は、最強状態の1個手前の値を用いる。
- ・スペシャル ルールには ABILITY、COMMAND ABILITY を含む。致命的ダメージ、魔法、即死を含むスペシャル ルールは数えない。
- ・致命的ダメージ(MORTAL WOUNDS)を含むスペシャル ルールは、そのダメージ数値1 (ランダム値の場合は期待値) につき通常のスペシャル ルール 2.5 個分と勘定する。
- ・敵兵を殺す (Slay) スペシャル ルールは、致命的ダメージ値3 と勘定する。
- ・魔法(MAGIC)は、1 ターンにキャストできるスペル1 つにつき、通常のスペシャル ルール 2 個分と勘定する。
- ・選択できるスペシャル ルールについては、選択しない場合はポイントに含まない。ミュージシャン、スタンダード ベアラーなどのスペシャル ルールは、該当する兵のみポイントに含む。
- ・チャンピオン (プライムやチーフテン含む) など、一部の能力値が高い兵は、その兵 (及びその武器) のポイントだけを別計算せよ。よってユニットのスペシャル ルールとしては数えない。
- ・基本ポイントに、そのゲームで使用可能な全ての武装ポイントを加えた値が、その兵のポイントとなる。
- ・ターンごとの選択武器の場合は高い方を採用。
- ・最後の端数は四捨五入。
- ・召喚(SUMMON)される兵は、その兵の基本ポイント+武装ポイントを、アーミーの合計ポイントに加える。同じユニットを2回召喚するには2倍のポイントを必要とする。

例1:

ロード・セレステント

基本ポイント

単体兵(Single Model)=

$$(MOVE10+7) \times (WOUND7+1) \times (\text{スペシャル ルールの数 } 3※+ \text{致命的ダメージ数 } 2 \times 2.5 + 10) \div SAVE3 \times 5 \div 12$$

$$= 340 \quad ※Inescapable Vengeance \text{ と } Intolerble Damage \text{ と } Lord if the Host$$

武装ポイント

テンペストス ハンマー

$$(Range2+3) \times Attacks3 \div (To Hit3 -1) \times (Damage2 \times 2 - Rend(-1)+3) \div (To Wound2 -1) = 60$$

ドゥラコースス クロー & ファング

$$(Range1+3) \times Attacks3 \div (To Hit3 -1) \times (Damage2 \times 2 - Rend(-1)+3) \div (To Wound3 -1) = 18$$

ユニット合計ポイント 418p

例2:

ブラッドリーヴァー

基本ポイント

・一般兵/チーフテン

$$(MOVE6+7) \times (WOUND1+1) \times (BREAVERY5+2) \times (\text{スペシャル ルールの数 } 2※+ 10) \div SAVE7 \div 75$$

$$= 4.16 \div 4 \quad ※Frenzied Devotion \text{ と } Reaver Blades$$

・アイコン ベアラー/ホーンブロー

$$(MOVE6+7) \times (WOUND1+1) \times (BREAVERY5+2) \times (\text{スペシャル ルールの数 } 3※+ 10) \div SAVE7 \div 75$$

$$= 4.51 \div 5 \quad ※Frenzied Devotion \text{ と } Reaver Blades \text{ と } ICON BEARER \text{ もしくは } HORNBLOWER$$

リーヴァーブレイド

武装ポイント=

・チーフテン

$$(Range1+3) \times Attacks2 \div (To Hit4 -1) \times (Damage1 \times 2 - Rend(0)+3) \div (To Wound4 -1) = 4.44 \div 4$$

・その他の兵

$$(Range2+3) \times Attacks1 \div (To Hit4 -1) \times (Damage1 \times 2 - Rend(0)+3) \div (To Wound4 -1) = 2.22 \div 2$$

… チーフテン 8p (基本ポイント 4+ 武装ポイント 4) 1体

アイコンベアラー 7p (基本ポイント 5+ 武装ポイント 2) 1体

ホーンブロー 7p (基本ポイント 5+ 武装ポイント 2) 1体

一般兵 6p (基本ポイント 4+ 武装ポイント 2) 7体

ユニット合計ポイント 64p

## ストームキャスト エターナル ポイント表

- **ロード・セレステント** 合計ポイント 418p  
基本ポイント 340p  
武装ポイント テンペストス ハンマー 60p  
ドゥラコーズ'ス クロー & ファング 18p
- **ロード・レリクトール** 合計ポイント 171p  
基本ポイント 147p  
武装ポイント レリック ハンマー 24p
- **プロシキューター(3)** 合計ポイント 129p  
基本ポイント 20p  
武装ポイント セレスティアル ハンマー  
プライム 23p / 15p、その他の兵 23p / 10p
- **レトゥレピューター(3)** 合計ポイント 116p  
基本ポイント 20p  
武装ポイント ライトニング ハンマー  
プライム 24p、その他の兵 16p
- **リベレイター(5)** 合計ポイント 98p  
基本ポイント 12p  
武装ポイント ウォーハンマー  
プライム 10p、その他の兵 7p
- **リベレイター(5)** 合計ポイント 98p  
基本ポイント 12p  
武装ポイント ウォーハンマー  
プライム 10p、その他の兵 7p

スタート セット 合計 1030p

## コーン ブラッドバウンド ポイント表

- **マイティ ロード オヴ コーン** 合計ポイント 265p  
基本ポイント 228p  
武装ポイント アックス オヴ コーン 24p  
フレッシュハウン'ズ ブラッド・ダーク クロー 13p
- **ブラッドセクレイター** 合計ポイント 125p  
基本ポイント 101p  
武装ポイント エンソーセルド アックス 24p
- **ブラッドストウカー** 合計ポイント 119p  
基本ポイント 89p  
武装ポイント トーチャー ブレイド 15p  
ブラッド ウィップ 15p
- **コアゴラーズ** 合計ポイント 199p  
基本ポイント 146p  
武装ポイント ボーン テンタクル 23p  
クロー & ファング 30p
- **ブラッド ウォリアー(5)** 合計ポイント 103p  
基本ポイント 13p  
武装ポイント ゴアアックス  
ケイオス チャンピオン 10p、その他の兵 7p
- **ブラッドリーヴァー(10)** 合計ポイント 64p  
基本ポイント 一般兵 / チーフテン 4p  
アイコン ベアラー / ホーンブローワー 5p  
武装ポイント リーヴァー ブレイド  
チーフテン 4p、その他の兵 2p

スタート セット 合計 875p