

# ウォーハンマー40,000 コアルール

『ウォーハンマー40,000』において君は強大な戦士や戦闘兵器からなる軍勢を指揮し、暗黒の遠未来の覇権をめぐる戦うこととなる。以降のページには、シタデルミニチュアを使ってゲームをプレイするために必要なコアルールが記載されており、これらは『ウォーハンマー40,000』用ミニチュアのパッケージに付属するエッセンシャルルールと併用するようデザインされている。

## 目次

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| ルールの基本要素 .....     | 2         |
| <b>基本ルール .....</b> | <b>3</b>  |
| データシート .....       | 7         |
| バトルラウンド .....      | 9         |
| 指揮フェイズ .....       | 9         |
| 移動フェイズ .....       | 10        |
| ユニットの移動 .....      | 10        |
| 増援 .....           | 11        |
| 兵員輸送 .....         | 12        |
| 航空機 .....          | 13        |
| サイキックフェイズ .....    | 14        |
| 射撃フェイズ .....       | 15        |
| 射撃武器種別 .....       | 17        |
| 攻撃の解決 .....        | 18        |
| 突撃フェイズ .....       | 19        |
| 突撃 .....           | 19        |
| 英雄的介入 .....        | 20        |
| 白兵戦フェイズ .....      | 21        |
| 戦意フェイズ .....       | 23        |
| 戦意テスト .....        | 23        |
| ユニット隊形チェック .....   | 23        |
| <b>ミッション .....</b> | <b>24</b> |
| 戦争あるのみ .....       | 25        |





# 基本ルール

このページに記載されているルールには、プレイヤーがシタデルミニチュア・コレクションを使ってこの戦火に包まれた銀河で栄光ある戦いを行うために必要な、あらゆる情報が含まれている。

以下のルールは『ウォーハンマー 40,000』のゲームをどのようにプレイすればよいかを説明するものだ。まず、プレイするミッションを25ページの『戦争あるのみ』か、もしくはミッションパック内のミッションから選択すること。オープンプレイ、ナラティヴプレイ、マッチプレイの各形式に対応したミッションパックは、『ウォーハンマー 40,000 コアブック』に収録されている。次にプレイヤーは、シタデルミニチュアからなるアミーを編成し、戦場を構築し、戦いの準備を行う。バトルは複数のバトルラウンドで構成され、バトルラウンドにおいては、各プレイヤーがターンを解決する。そして最終的に1人のプレイヤーが勝者となるのだ。

## コアルールの定義と概念

このページにはルールブック内の他の箇所ですばしば参照されるルール用語が説明されており、ルールの基本を形成する重要な概念についても解説されている。

## ミッション

『ウォーハンマー 40,000』をプレイするためには、まずミッションを選択する必要がある。ミッションは、アミーの編成、戦場の構築、そしてアミーの配置を規定するものだ。さらにミッションのページにはそのバトルに適用されるあらゆるスペシャルルールに加え、(最も肝心な要素である) 勝者の決定方法についても記載されている。ミッションの詳細については24ページを参照せよ。

## アミー

『ウォーハンマー 40,000』のゲームにおいて、プレイヤーはシタデルミニチュア(これ以降のルール記述においては「兵」もしくは「モデル」と呼ぶ)によって構成されるアミーを指揮する。プレイヤーがどのような規模のアミーを編成すべきかについては、先程選択したミッションで説明されるだろう。

アミー規模を表す上でのよい指標となるのが「パワーレベル」である。これはアミー内のすべてのユニット(ユニットの定義については右参照)のパワーレベルを合計したものである。ユニットのパワーレベルはそのユニットのデータシートに記載されている。パワーレベルについての詳細は『ウォーハンマー 40,000 コアブック』ページ、データシートについての詳細は下を参照せよ。

『ウォーハンマー 40,000』はある程度決まった規模のアミーでゲームを行うことを想定してデザインされている。両軍合計のパワーレベルが15未満もしくは300を超えている場合、『キルチーム』や『アポカリプス』のほうがそのゲームの規模に見合っているかもしれない。これらのゲームについてはwarhammer-community.comを参照せよ。

- **アミー**：プレイヤーの指揮下にあるすべての兵を総称したもの。

## データシート

アミー内の兵をゲームで使用するために必要なルールは「データシート」の形式で提供される。各ユニットはそれぞれデータシートを有しており、プレイヤーはアミー内のあらゆるユニットのデータシートを用意しておく必要がある。データシートの詳細については7-8ページを参照せよ。

## キーワード

あらゆるデータシートには、陣営キーワードと属性キーワードに分類されるキーワードのリストが掲載されている。陣営キーワードはアミー内に編入可能な兵を判定するために使用されるが、それ以外の点において陣営キーワードと属性キーワードの扱われ方に違いはない。どちらのキーワードの場合も、キーワードはルール文において**太字**で記述される。キーワードは時にルールに紐付けられて使用される場合がある。例えば、ルールが「**インファントリー**・ユニット」に適用されるものである場合、そのルールはユニットのうち、データシートに**インファントリー**のキーワードが記載されているもののみ適用される。(英語版のみのルール：キーワードの参照を考える上で、キーワードの単数形と複数形の違いは無視される)

データシートの中には山括弧で囲まれたキーワード(〈**戦団**〉〈**兵団**〉〈**渾沌の烙印**〉)などを持つものもある。これはプレイヤーがキーワードの内容を(そのデータシートが収録されている出版物に記載された制限の範囲内で)自由に選択できることを表している。これらのキーワードを持つユニットをアミーに編入したタイミング(バトル開始前でもバトル中でも)で、プレイヤーはそのユニットについてキーワードを選択しなければならぬ。ルール内に山括弧〈 〉で囲まれたキーワードが登場した場合、そのキーワードはそのルールを使用するユニットについてプレイヤーが選択したキーワードへと置き換えられる。

例：ニックはスペースマリナー・ライブラリアンをアミーに編入した。このユニットはデータシートに〈**戦団**〉キーワードが記載されており、ニックは**ウルトラマリナー**を選択した。このライブラリアンが使用するサイキックパワーのルール文に〈**戦団**〉キーワードが記載されている場合、ニックはそのルール内の〈**戦団**〉キーワードをすべて**ウルトラマリナー**に置き換えてルールを処理する。

ユニットの中には、兵によって異なるキーワードを有するものもある。ユニット内に異なるキーワードを持つ兵が混在している場合、そのユニットはユニット内のあらゆる兵のキーワードをすべて有していると見なされ、それらのキーワードを持つユニットに適用されるあらゆるルールの影響を受ける。ただしルールが特定のキーワードを持つ兵にのみ適用されるものである場合は、そのルールはそのユニット内で指定されたキーワードを持つ兵にのみ適用される。

- **キーワード**：ルール文において**太字**で記載される。
- キーワードを参照するルールは、そのキーワードを持つユニットや兵に効果をもたらす。
- 〈**キーワード**〉は、プレイヤーが該当するユニットをアミーに編入するタイミングで選択する。

## ユニット

兵は「ユニット」という単位で移動し、戦う。ユニットは、単一のデータシートから選ばれた1体以上の兵で構成される。同一アーミー内のあらゆるユニットは味方ユニットと見なされ、同一アーミー内のあらゆる兵は味方兵とみなされる。敵軍側アーミー内のあらゆるユニットは敵ユニットと見なされ、敵軍側アーミー内のあらゆる兵は敵兵とみなされる。ルールが敵味方の指定なく「ユニット」や「兵」に効果をもたらすものである場合、そのユニットはそのユニットや兵がどのアーミーに属しているかに関わらず、「あらゆるユニット」「あらゆる兵」に効果をもたらす。

- **ユニット**：同一のデータシートから選ばれた兵の集団。
- 味方兵＝同一アーミー内のあらゆる兵。
- 敵兵＝対戦相手側アーミー内のあらゆる兵。
- 味方ユニット＝同一アーミー内のあらゆるユニット。
- 敵ユニット＝対戦相手側アーミー内のあらゆるユニット。

### 最も大切なルール

『ウォーハンマー 40,000』のように詳細で幅広いゲームともなると、時としてゲーム中に遭遇する状況をどのように処理すればいいのか分からなくなることもあるだろう。そのような場合は対戦相手と相談し、双方がともに最もふざかしい（そして楽しい!）と思う解決方法を使用すること。解決方法について合意が得られなかった場合、プレイヤー間でロールオフを行い、最も高い出目をロールしたプレイヤーがルールの解決方法を決定する。さあバトルを再開しよう!

## ユニットの隊形

2体以上の兵で構成されているユニットは、常に1つのグループとして配置されなければならない。いかなる種類の移動を完了する際も常に1つのグループになっていなければならない。その際は、ユニット内のあらゆる兵が、同一ユニット内の他の兵1体以上の水平方向に2mv以内、かつ垂直方向に5mv以内の位置にいないなければならない。ユニットが6体以上の兵で構成されている場合、ユニット内のあらゆる兵は、同一ユニット内の他の兵2体以上の水平方向に2mv以内、かつ垂直方向に5mv以内の位置にいないなければならない。この制限を「ユニットの隊形」と呼ぶ。あるユニットが、ユニットの隊形を維持する形で移動を終了することが不可能である場合、そのユニットはその移動を行えない。ユニットは主として移動フェイズ（10ページ）に移動を行うが、突撃フェイズ（19ページ）や白兵戦フェイズ（21ページ）にも移動をおこなう機会がある。

ルールの中にはバトル中にユニットへ兵を追加することができるものもある。これらのルールによって追加される兵は、常に追加先のユニットとの隊形を維持する位置に配置される。時として、ユニット内のすべての兵を配置できるだけのスペースが存在しない場合や、ユニットの隊形を維持する形でユニット内のすべての兵を配置することが不可能である場合もある。そのような場合、配置しきれなかった兵はすべて撃破されたものとみなされる。

- **ユニットの隊形**：水平方向に2mv以内、かつ垂直方向に5mv以内。
- ユニット内の各兵は、同一ユニット内の他の兵1体以上と隊形を維持していなければならない。
- ユニットが6体以上の兵で構成されている場合、そのユニット内の各兵は、同一ユニット内の他の兵2体以上と隊形を維持していなければならない。

## 接敵範囲

接敵範囲は兵が敵に脅威を与える範囲を表したものだ。兵が敵兵の水平方向に1mv以内、かつ垂直方向に5mv以内にいる場合、これらの兵は互いに接敵範囲内にいるとみなされる。2体の兵が互いに接敵範囲内にいる場合、それらの兵が属する2つのユニットもまた、互いに接敵範囲内にいるとみなされる。敵兵の接敵範囲内に兵を配置することはできない。

- **接敵範囲**：水平方向に1mv以内、かつ垂直方向に5mv以内。
- 敵兵の接敵範囲内に兵を配置することはできない。

## 戦場

『ウォーハンマー 40,000』のあらゆるバトルは長方形の戦場にて行われる。戦場は、ミニチュアが安定して立つことのできる面であれば、ダイニングテーブルや床など、いかなる場所にも設定可能だ。ミッションには必要となる戦場の広さが指示されているが、これはバトルに使用するアーミーの規模によって変更することも可能である。戦場には多くの場合、特殊地形が配置されることとなる。

## 特殊地形

戦場の風景は『ウォーハンマー 40,000』製品のミニチュアによって表すことが可能である。こうしたミニチュアは特殊地形と呼ばれ、アーミーを構成する兵とは区別される。特殊地形はバトル開始前に配置される。特殊地形のさらなる詳細については『ウォーハンマー 40,000 コアブック』で解説されている。

プレイするミッションに特別な記載がない限り、プレイヤーは自身のコレクションの中から任意の特殊地形を使ってエキサイティングな戦場を自由に構築することができる。一般的に、戦場は12mv × 12mvのエリア（端数切り上げ）につき1個の特殊地形が配置されることが望ましい。しかしそうした条件を満たしていないとしても心配する必要はない。ただ広大な平地や特殊地形で溢れかえった戦場は、片方のアーミーに有利になりすぎてしまう可能性があるということを覚えておこう。

## 距離の測定

『ウォーハンマー 40,000』における距離の単位はmv(1mv = 2.54cm。「”」とも表記される)であり、距離の測定はミニチュアのベース同士の最短距離を測って行われる。多くのビークルなど、ミニチュアにベースが付属していない場合は、ミニチュア本体からの最短距離で測ること。距離はいつでも測定することができる。

ルールが、ある兵からみて最も近いユニットや兵を参照するものであり、なおかつ 2 個 / 2 体以上のユニット / 兵が等距離で最も近い場合、そのルールを使用するユニットが属するアーマー側のプレイヤーが、そのルールにおいて「どちらがより近いか」を決定する。

- 距離の単位は mv (1mv = 2.54cm。「”」とも表記される) を用いる。
- 距離は、ベース (もしくは本体) 同士の最短距離で測る。
- 本体 = ベースを持たないミニチュアの任意の部分。
- 距離の測定は好きなタイミングで自由に行ってよい。
- 複数のユニットが等距離で最も近い場合、そのルールを解決する側のプレイヤーが「どのユニットが一番近いか」を決定する。

## 「以内にいる」と「以内に全体が収まっている」

ルールが特定の距離「以内」に適用される場合、そのルールは、「その距離より遠く離れていない」あらゆる範囲に適用される。例えば、「1mv 以内」とは、「1mv より遠く離れていない」範囲を指す。

ルールが特定の距離「以内にいる」兵に適用される場合、そのルールは、ベース (もしくは本体) の一部でも特定の距離以内に入っているようなあらゆる兵に適用される。ルールが特定の距離「以内に全体が収まっている」兵に適用される場合、そのルールは、ベース (もしくは本体) の全体が特定の距離以内に入っているような兵にのみ適用される。

ルールが特定の距離「以内にいる」ユニットに適用される場合、そのルールは、ベース (もしくは本体) の一部でも特定の距離以内に入っているような兵が 1 体以上属しているあらゆるユニットに適用される。ルールが特定の距離「以内にすべての兵がいる」ユニットに適用される場合、そのルールは、ユニット内のすべての兵のベース (もしくは本体) の一部が特定の距離以内に入っているようなユニットに適用される。ルールが特定の距離「以内に全体が収まっている」ユニットに適用される場合、そのルールは、ユニット内のすべての兵のベース (もしくは本体) の全体が特定の距離以内に入っているようなユニットにのみ適用される。

- 「以内にいる」兵 = ベース (もしくは本体) の一部。
- 「以内に全体が収まっている」兵 = ベース (もしくは本体) の全体。
- 「以内にいる」ユニット = 1 体以上の兵が「以内にいる」
- 「以内に全体が収まっている」ユニット : すべての兵が「以内に全体が収まっている」

## ゲーム進行のヒント - ミニチュアがグラつくときは

特殊地形の中には、兵を思った通りの場所に置くことが難しいものもある。そのような場所に兵を配置した場合、誰かがテーブルにぶつかるなどして衝撃が加わると、せっかくペイントしたミニチュアが落ち、損傷したり完全に壊れてしまう恐れもある。そのような場合、あくまで物理的にミニチュアを配置することが可能である限りにおいて、プレイヤーは兵のミニチュアをより安全な場所に置き、その兵の「本来の位置」を双方のプレイヤーが分かる別の形で示してもよい。その後、敵兵がその兵に射撃を行う事態が生じた場合などは、射線を確認するためにその兵のミニチュアを「本来の位置」に (手で押さえながら) 戻すこと。

## ダイス

バトルを行うためには、何個かの六面ダイス (しばしば D6 と呼ばれる) が必要となる。ルールの中には 2D6 や 3D6 といった用語を使うものもあるが、これは D の左にある数に等しい個数の D6 をロールし (六面ダイスを振り)、その出目を合計したものをロール結果として使用する。ルールが D3 ロールを指示した場合、D6 をロールした上でその出目を半分にしたものをロール結果として使用する (端数切り上げ)。ルールが D6 の必要ロール結果を 3 以上と指定している場合、この必要ロール結果はしばしば 3+ と短縮して書き表される。

ダイスロールに対するあらゆる修正 (存在するならば) は積み重なる。その際は、まずあらゆる割り算の修正を適用してからあらゆる掛け算の修正を適用し、その後であらゆる足し算の修正を適用してからあらゆる引き算の修正を適用すること。全ての修正を解決した後、端数を切り上げること。ダイスロール結果は修正の適用によって本来到達不可能な数値にまで変化する可能性がある (たとえば D6 のロール結果が 7 以上になることもある) が、修正によってロール結果が 1 未満になることはない。あらゆる修正を加えた結果としてロール結果が 1 未満になるであろう場合、そのロール結果は 1 とみなされる。

- D6 = 六面ダイス。
- D3 = D6 を 2 で割る (端数切り上げ)。
- あらゆる修正は積み重なる。
- 修正は以下の順番で適用される : 割り算、掛け算、足し算、引き算
- 端数の切り上げはあらゆる修正が適用された後で行う。
- ダイスロール結果が修正によって 1 未満になることはない。

## リロール

ルールの中にはダイスロールのリロールを許可するものもある。リロールとは、そのダイスロールでロールしたダイスのうちいくつか、あるいは全部を再度ロールすることを意味する。複数のダイス出目を合計したダイスロール (2D6 や 3D6 など) についてリロールが許可された場合、特別な記載が無い限り、プレイヤーはそのダイスロールに用いられたすべてのダイスをまとめてリロールしなければならない。特定のダイスについてリロールが許可された場合、条件に該当するダイスのみをリロールすることができる。特定のダイスについてリロールが許可された場合、その出目が D6 を半分にするによって得られたものである場合 (D3 など)、D6 としての出目ではなく、半分にした後の出目を基準にリロールが可能かどうかを判定すること。例えば、「出目 1 をリロールする」というルールがあったとして、D3 をロールした場合、D6 としての出目 1 と 2 がリロール対象となる (これらは半分にすることで D3 の出目 1 になる)。

1 個のダイスロールを 2 回以上リロールすることはできず、リロールは修正 (あれば) が適用される前に行われる。「修正前の出目」を参照するルールは、あらゆるリロールが行われた後、いかなる修正も適用される前のタイミングのダイス出目を参照する。

- リロール : ダイスを振り直す。
- リロールは修正 (あれば) が適用される前に行われる。
- 1 個のダイスロールを 2 回以上リロールすることはできない。
- 修正前のダイス出目 : リロール後、修正前の出目。

## ロールオフ

ルールの中にはプレイヤーにロールオフを指示するものもある。その場合、双方のプレイヤーがD6を1個ロールし、より高い出目を出したプレイヤーがロールオフの勝者となる。ロール結果で同点首位が発生した場合、再度ロールオフを行うこと。ロールオフを行う際、いかなるプレイヤーもD6をリロールしたりこれに修正を加えることはできない。

- **ロールオフ**：双方がD6をロール。高い出目を出した者が勝者。
- **同点の場合**は再度ロール。

## 解決の順番

『ウォーハンマー 40,000』をプレイする間、時として複数のルールを同じタイミング（「バトルラウンド開始時」や「白兵戦フェイズ終了時」など）で解決しなければならない場合もある。そのような場合、ターンを担当しているプレイヤーがルールの解決順を決定すること。バトル終了後やバトルラウンドの開始時・終了時についてこのような状況が発生した場合、プレイヤー間でロールオフを行い、そのロールオフの勝者がルールの解決順を決定すること。

- 複数のルールを同じタイミングで解決する場合、ターン担当プレイヤーがその順番を決定する。

## ゲーム進行のヒント - ダイスロール

『ウォーハンマー 40,000』のゲームにおいて、プレイヤーは大量のダイスをロールし、場合によってはさらにリロールする。それゆえ「何のためのダイスロールを行っているのか」「どのようなアビリティやルールによってリロールが許可されているのか」を欠かさず対戦相手に伝えることは素晴らしい習慣と言えるだろう。

ゲームプレイヤーの多くは戦場のどこかにダイスをロールするが、ダイストレイなど他の場所にダイスをロールする者もいる。君がダイスをどこにロールするにせよ、対戦相手からも出目が確認できる場所にロールする必要があるだろう。ダイスが「こぼれた」場合（すなわち戦場の外やダイストレイの外、床などにダイスが転がってしまった場合）、そのダイスの出目は無視して「ロールのやり直し」を行うのが一般的だ。「こぼれた」ダイスに対する「ロールのやり直し」は「リロール」とはみなされない。

戦場にロールした場合など、ダイスが水平でない位置で止まってしまう場合がある。このようなダイスは「傾いた」ダイスと呼ばれる。プレイヤーの中にはハウスルールとして、「ダイスの上面が明らかに水平である場合」と「傾いたダイスの上に他のダイスを載せて滑り落ちずにバランスを保てる場合」を除き、あらゆるダイスを「ロールのやり直し」の対象としている者もいる。より一般的なのは、結果が一つに定まらないほどに傾いている場合のみ、「ロールのやり直し」を行うというハウスルールだ。いずれの場合も、「傾いた」ダイスに対する「ロールのやり直し」はリロールとはみなされない。

## ユニットの初期兵数、半壊、全滅

ユニットがアーミーに追加された時点での兵数を「初期兵数」と呼ぶ。バトル中、兵はダメージを受け、やがて撃破される。兵が撃破された場合、その兵はゲームから取り除かれる。ユニット内の兵数とそのユニットの初期兵数の半分未満となった場合、そのユニットは半壊したとみなされる。ユニット内のすべての兵が撃破された場合、そのユニットは全滅したとみなされる。

バトル中、ルールの効果によって1個のユニットを複数のユニットに分割する場合、分割された各ユニットの初期兵数は、分割時点での各ユニットの構成兵数へと変更される。バトル中、複数のユニットが合流して1個のユニットを形成した場合、合流前の各ユニットの初期兵数を合計した結果を合流後のユニットの初期兵数とし、合流後のユニットの半壊を判定する場合にも使用すること。

ルールの中には、「自軍/自軍側の兵/自軍側ユニットが敵ユニットを全滅させた」場合にのみ発動するものもある。これは、「その敵ユニット内の最後の兵が、自軍側の兵の攻撃（18ページ）によって撃破された」「その敵ユニット内の最後の兵が、潰走（23ページ）によって撃破された」「その敵ユニット内の最後の兵が、自軍側の兵が使用したルールによって発生した致命的ダメージ（19ページ）によって撃破された」「その敵ユニット内の最後の兵が、自軍側の兵が使用したルールの『敵兵を撃破する』と明確に書かれた効果によって撃破された」場合を指す。それ以外の方法によって全滅した敵ユニットは、自軍/自軍側の兵/自軍側のユニットが全滅させたとはみなされない。

- **初期兵数**：ユニットがアーミーに編入された時点の構成兵数。
- **兵が撃破された場合**、その兵を戦場から取り除く。
- **半壊**：ユニット内の兵数が、そのユニットの初期兵数の半分未満になった状態。
- **ユニット内の最後の兵が撃破された時**、そのユニットは全滅したとみなされる。

# データシート

あらゆるユニットにはデータシートが用意されており、これにはそのユニットに属する兵の能力値、ウォーギア、アビリティが記載されている。このページではそうした項目のうちいくつかについて説明する。これらがゲームでどのように使われるかについての完全なルール説明は本書内の他の項目で行う。簡易版のデータシートはユニットボックスの組み立てガイドに付属している。このデータシートに記載されている情報は完全版よりも限定的ではあるが、それでもミニチュアをすぐ戦場に送り出したい場合には大いに役立つだろう。

## 1. ユニット名

この項目はそのユニットの名前を表す。

## 2. 兵科

この項目は主にバトルフォーゼド・アーミー（『ウォーハンマー 40,000 コアブック』参照）を編成する際に用いられる。

## 3. パワーレート

この数値が高いほど、そのユニットは強力だ！

## 4. 能力値

この項目には以下の能力値が記載されており、これらはそのユニット内の兵がどれくらい強力であるかを表している。

**兵数:** この項目は、そのユニット内にどの兵種を何体まで編入できるか（あるいは編入しなければならないか）を表しており、ユニットの最小兵数と最大兵数を規定する。



**移動力 (移):** この項目は兵が戦場を移動する際の速度を表している。【移動力】が「-」であるような兵はいかなる移動も行えない。



**接近戦技能 (接):** この項目は、兵の白兵戦における戦闘技能を表している。【接近戦技能】が「-」であるような兵は白兵戦において一切の攻撃を行えない。



**射撃技能 (射):** この項目は、兵が射撃武器を使用する際の精度を表している。【射撃技能】が「-」であるような兵は射撃武器を扱うことができず、射撃武器による攻撃を一切行うことができない。



**攻撃力 (攻):** この項目は、兵の力強さと、その兵が白兵戦においてどれほど敵に損害を与えやすいかを表している。



**耐久力 (耐):** この項目は、兵が物理的損傷に対してどれほど強靱であるかを表している。



**負傷限界値 (傷):** この項目は、兵が戦闘不能になるまでにどれほどの損害を耐えられるかを表している。



**攻撃回数 (回):** この項目は、兵が白兵戦において何回の攻撃を行えるかを表している。【攻撃回数】が「-」であるような兵は、白兵戦において一切の攻撃を行えない。



**指揮統制値 (統):** この項目は、その兵がどれほど勇敢で、決断力に富み、自制心を有しているかを表している。



**アーマーセーブ値 (防):** この項目は、その兵を守る装甲がどれほど堅牢であるかを表している。

大型の兵の中には、【負傷限界値】を失うことで能力値が変化するものもある。そのような場合、その兵の【負傷限界値】残量を確認した上で、データシート上でそれに対応する能力値の列を参照して現時点での能力値を判定すること。

## 5. 構成兵数とウォーギア

ユニットの能力値に兵数が記載されていない場合、データシートのこの部分にそのユニット内の兵種と必要兵数が記載されている。この項目にはさらに、ユニット内に属する兵の基本装備（武器とウォーギア）が記載されている。

### 定員割れのユニット

ユニットの最小構成兵数を満たすのに十分なミニチュアを持っていない場合、プレイヤーは使用可能なミニチュアをすべて使って、そのデータシートのユニットを1個だけアーミーに編入することが可能である。このやり方で編入されたユニットを「不完全ユニット」と呼ぶ。

## 6. アビリティ

多くのユニットは特別なアビリティを有しており、それらはこの項目に記載される。

### オーラアビリティ

アビリティの中には特定の範囲内にいる兵やユニットに効果をもたらすものもある。これらはオーラアビリティと呼ばれる。オーラアビリティを有する兵自身は、常にそのオーラアビリティの範囲内にあるものとして扱われる。同名のオーラアビリティの効果範囲が複数重なったとしても、その効果が積み重なることはない（例えば、2体の兵が同名のオーラアビリティを有しており、あるユニットがそれら2体両方のオーラアビリティの効果範囲に入っていたとしても、そのオーラアビリティはそのユニットに1回のみ適用される）。

## 7. 武器

簡易版データシートにおいて、武器は名前ではなく、ミニチュアがその武器を装備している画像として記載される。武器の性能は以下の能力値によって表される。



**射程:** この項目は、その武器がどれほど遠くの標的に射撃可能であるかを表す。【射程】が「白兵」であるような武器は白兵戦武器であり、白兵戦でのみ使用可能である。それ以外のあらゆる武器は射撃武器である。武器の中には最小射程と最大射程の両方を持つものもある（「6mv-48mv」など）、こうした武器は、最小射程範囲内に全体が収まっているようなユニットを攻撃対象とすることはできない。



**種別:** この項目については基本ルールの射撃フェイズおよび白兵戦フェイズにて説明する。これらの種別は、簡易版データシート中に記載されているシンボルによって識別することが可能である。



**攻撃力 (攻):** この項目は、その武器が敵にどれだけ損害を与えやすいかを表している。武器の【攻撃力】が「使用者」である場合、その武器の【攻撃力】は装備者自身の【攻撃力】に等しい。武器の【攻撃力】に修正値（「+1」や「x2」など）が書かれている場合、装備者の【攻撃力】にその修正を加えたものが武器の【攻撃力】となる（例えば、武器の【攻撃力】が「x2」であり、装備者の【攻撃力】が6ならば、その武器の【攻撃力】は12となる）。



**貫通値 (貫通):** この項目は、その武器による攻撃が敵の装甲をどれほど効率的に貫けるかを表している。



**ダメージ量 (D):** この項目は、その武器による攻撃が成功した場合、どれほどのダメージを敵に与えるかを表している。

**アビリティ:** その武器による攻撃に何らかのアビリティが適用される場合、ここに記載される。

**1 アサルト・インターセッサ・スカッド 5 パワー**

兵数 兵種名 移 接 射 攻 耐 傷 固 統 防

4 9 アサルト・インターセッサ 6" 3+ 3+ 4 4 2 2 7 3+

1 アサルト・インターセッサ・サージェント 6" 3+ 3+ 4 4 2 3 8 3+

このユニットが4体以上の兵で構成されている場合、このユニットのパワーレベルは10となり、各兵は以下のウォーギアを装備しているヘヴィボルトピストル、アスタルテス・チェーンソー、フラッググレネード、クラックグレネード。

| 武器名           | 射程                               | 種類   | 攻  | 貫通 | ダメージ | アビリティ  |
|---------------|----------------------------------|------|----|----|------|--|
| ヘヴィボルトピストル    | 18"                              | ピストル | 4  | -1 | 1    | -  |
| アスタルテス        | 攻撃対象の選択時に、攻撃に使用する能力値を以下から1個選択せよ。 |      |    |    |      |  |
| -通常           | 12"                              | ピストル | 7  | -3 | 1    | -  |
| -最大出力         | 7"                               | ピストル | 8  | -3 | 2    | ヒットロールで修正値の項目が強化される場合、この武器による攻撃を解決したあとで攻撃者は撃たれる。 |
| アスタルテス・チェーンソー | 白兵 白兵                            | 使用済  | -1 | 1  | 1    | 装備者が白兵戦を行うたび、装備者はこの攻撃で1回の追加攻撃を行う。                |
| フラッググレネード     | 6" 9"ネードD6                       | 3    | 0  | 1  | プラスト |  |
| クラックグレネード     | 6" 9"ネードF1                       | 6    | -1 | D3 | -    |  |

**7** ウォーギア・オプション

・アサルト・インターセッサ・サージェントはヘヴィボルトピストル1個、アスタルテス1個に交換可能。

**アビリティ**

死の天使 (「コデックス：スペースマリン」参照)

戦闘分隊: このユニットが10体の兵で構成されている場合、初期配置中、いかなるユニットも配置される前のタイミングで、自軍はこのユニットを5体からなるユニット2個に分類してもよい。

陣営キーワード: 帝国、戦闘者 (戦闘)

属性キーワード: インファントリー、プライマリ、アサルト・インターセッサ・サージェント

**5 アウトライダー・スカッド 6 パワー**

兵数 兵種名 移 接 射 攻 耐 傷 固 統 防

2 アウトライダー 14" 3+ 3+ 4 5 4 2 7 3+

1 アウトライダー・サージェント 14" 3+ 3+ 4 5 4 3 8 3+

各兵は以下のウォーギアを装備しているヘヴィボルトピストル、マシンガンライフル、アスタルテス・チェーンソー、フラッググレネード、クラックグレネード。

| 武器名           | 射程         | 種類   | 攻  | 貫通 | ダメージ | アビリティ                             |
|---------------|------------|------|----|----|------|-----------------------------------|
| ヘヴィボルトピストル    | 18"        | ピストル | 4  | -1 | 1    | -                                 |
| マシンガンライフル     | 30"        | ライフル | 4  | -1 | 1    | -                                 |
| アスタルテス・チェーンソー | 白兵 白兵      | 使用済  | -1 | 1  | 1    | 装備者が白兵戦を行うたび、装備者はこの攻撃で1回の追加攻撃を行う。 |
| フラッググレネード     | 6" 9"ネードD6 | 3    | 0  | 1  | プラスト |                                   |
| クラックグレネード     | 6" 9"ネードF1 | 6    | -1 | D3 | -    |                                   |

**アビリティ**

死の天使 (「コデックス：スペースマリン」参照)

戦闘分隊: このユニットが攻撃移動を行った場合、そのターンの終了時まで、このユニット内の各兵は【攻撃回数】に+2の修正を受ける。

ターボブースト: このユニットが全力移動を行う場合、全力移動を行わず、代わりにこの移動フェイズの終了時までこのユニット内の各兵は【移動力】に+6mの修正を受ける。

陣営キーワード: 帝国、戦闘者 (戦闘)

属性キーワード: バイク、プライマリ、アウトライダー



**2**

3

4

7

8

9

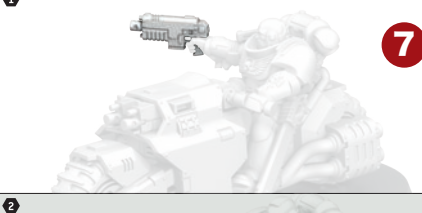
簡易版データシートは、戦闘力の中で最も多くの近接支援部隊である。ヘヴィボルトピストルからの爆発的攻撃を有利ながら敵へと接近した無差別部隊は、敵の自兵戦へと突入する。チェーンソーでの攻撃によって運やかに敵を制する。

簡易版データシートは、スペースマリンの主力より先行し、大軍の前線部隊を支援するの役目がある。突撃が始まると、彼らは直ちに火の如き速度で敵の前線部隊に突撃して、無差別攻撃を行い、戦場の範囲から逃れようとする者をも制する。

**1**

**OUTRIDERS** | OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCUSORES | EXCURSOREN | SPACE MARINES: STAFFETE  
スペースマリン: プライマリ・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

| Unit              | 移   | 接  | 射  | 攻 | 耐 | 傷 | 固 | 統 | 防  |
|-------------------|-----|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Outrider          | 14" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 2 | 7 | 3+ |
| Outrider Sergeant | 14" | 3+ | 3+ | 4 | 5 | 4 | 3 | 8 | 3+ |



**4**

**7**

| Ability | 射程  | ダメージ | アビリティ |    |   |
|---------|-----|------|-------|----|---|
| 1       | 18" | 1    | 4     | -1 | 1 |
| 2       | 30" | 2    | 4     | -1 | 1 |
| 3       | ×   | ×    | +     | -1 | 1 |

### 能力値への修正

このゲームには兵や武器の能力値に修正を加えるルールが数多く存在する。あらゆる修正は積み重なるが、その際は割り算、掛け算、足し算、引き算の順番で修正を適用すること。全ての修正を解決した後、端数を切り上げること。ルールによって能力値の1つを特定の値に置き換えるよう指示された場合、その能力値はあらゆる修正より前のタイミングで置き換えられ、その後で他のルールによる修正（あれば）が適用される。いかなる修正を受けたとしても、兵の【攻撃力】、【耐久力】、【攻撃回数】、【指揮統制値】が1未満になることはない。

能力値の中には固定値ではなくランダムな数値を持つものもある。例えば、【移動力】が「2D6mv」であったり、【攻撃回数】が「D6」である場合もある。ランダムな【移動力】を持つユニットが移動を宣言した場合、【移動力】として記載されている個数のダイスロールを行い、そのロール結果をそのユニット全体の移動可能距離とすること。それ以外の能力値については、その能力値が参照されるたびに、個々の兵ごと、個々の武器ごとにダイスロールを行ってその時点での数値を判定すること。

能力値が「-」である場合、その能力値に修正を加えることはできない。【攻撃力】や【指揮統制値】が「-」であるような兵について、その能力値を参照するようなルールが適用された場合、そのルールを解決する上では代わりにその兵の【耐久力】を参照すること（ただし、代わりにして使用された能力値にも修正を加えることはできない）。

- あらゆる能力値修正は積み重なる。
- 修正は以下の順番で適用される：割り算、掛け算、足し算、引き算
- 端数の切り上げはすべての修正が適用された後に行われる。
- 【攻撃力】【耐久力】【攻撃回数】【指揮統制値】は1未満にならない。
- ランダムな【移動力】は、そのユニットが移動するたびに、ユニット全体に対して判定される。
- その他のランダムな能力値は、その能力値が参照されるたびに個々に判定される。
- 能力値の値が「-」である場合、その能力値に修正を加えることはできない。

例: スペースマリン・サージェント (【攻撃力】4) がパワーフィスト (【攻撃力】x2) で攻撃を行う際、【攻撃力】に+1の修正を加えるサイキックパワーの効果はこの兵が受けているならば、これら2つの修正 (x2と+1) は積み重なり、同時に適用される。その結果、この兵が行う攻撃の【攻撃力】は (4 x 2) + 1 = 9とみなされる。

### 8. ウォーギア・オプション

データシートの中には簡条書きでウォーギア・オプションが記載されているものもある。そのようなユニットをアーマーに編入する場合、プレイヤーはこれらのウォーギア・オプションを使って、そのユニットに属する兵が装備する武器やその他のウォーギアを変更してもよい。その際、ウォーギア・オプション内の項目順に従う必要はないが、各項目はそれぞれ1回のみ適用可能である。

### 9. キーワード

データシートにはキーワードのリストが存在し、これらは「陣営キーワード」と「属性キーワード」に分類されている。陣営キーワードはアーマー内に編入可能な兵を判定するために用いられるが、その他の点において陣営キーワードと属性キーワードに違いはない。

#### ダメージ表

兵の中にはダメージを受けることで能力値が変化する場合もある。そうした能力値は、兵の能力値表において「\*」で表される。ダメージ表の中でその兵の【負傷限界値】残量に対応した列を参照することにより現時点での数値が判定される。

- **ダメージ表:** この兵の能力値は、【負傷限界値】の減少に応じて変化する。



# バトルラウンド

刻一刻と血は流され、戦況は変化していく。開戦を告げる一斉射撃から、猛烈な攻勢と反撃、そして最後の瞬間に至るまで、勝利の行方は誰にも分からない。

『ウォーハンマー 40,000』のバトルは複数のバトルラウンドで構成される。各バトルラウンドにおいて、双方のプレイヤーがそれぞれターンを担当する。各バトルラウンドにおいて先にターンを担当するのは常に同一のプレイヤーだ。どのプレイヤーが先攻となるかについてはプレイ中のミッションで規定される。各ターンは複数のフェイズで構成されており、ターン内のフェイズは常に以下の順番で解決される。

## 1. 指揮フェイズ

双方のプレイヤーが戦略資源を獲得し、戦術的能力を発動する。

## 2. 移動フェイズ

自軍側ユニットが戦場を移動する。

## 3. サイキックフェイズ

自軍側サイカーが強力な精神能力を発動する。

## 4. 射撃フェイズ

自軍側ユニットが敵ユニットに射撃を行う。

## 5. 突撃フェイズ

自軍側ユニットが敵ユニットに白兵戦を挑むため移動を行うことができる。

## 6. 白兵戦フェイズ

両軍のユニットが接敵移動と白兵戦武器での攻撃を行う。

## 7. 戦意フェイズ

損害を受けた両軍のユニットについて、その戦意を判定する。

片方のプレイヤーのターンが終了したら、対戦相手のターンが開始される。双方のプレイヤーがターンを完了したならば、そのバトルラウンドは完了し、次のバトルラウンドが開始される。バトルが終了するまでこの手順を繰り返すのだ。

## 「あたかも〇〇フェイズ」ルール

ルールの中には、通常のターン手順とは異なるタイミングでユニットに移動や射撃、白兵戦やサイキックパワー発動の試みを許可するものもある。そのようなルールが現在とは異なるフェイズであるかのようにその行動を行うと明記している場合（例えば、「あたかも射撃フェイズであるかのように、そのユニットは射撃を行える」など）、そのユニットの行動には、そのフェイズ（この例でいうと射撃フェイズ）に通常適用されるあらゆるルールが適用される。

このルールの唯一の例外は策略だ。ある策略が特定のフェイズ中のみ発動可能である場合、その策略は実際にそのフェイズ中である場合にのみ発動可能である（つまり、「あたかも射撃フェイズであるかのように」射撃を行うユニットに対して、「射撃フェイズ中に発動可能」な策略を発動することはできないのだ）。策略については『ウォーハンマー 40,000 コアブック』を参照せよ。

- 「あたかも〇〇フェイズ」ルールを解決する場合、〇〇フェイズ中に通常適用されるあらゆるルールが適用される。
- 発動可能フェイズが指定されている策略を、「あたかも〇〇フェイズ」ルール解決中に発動することはできない。

# 指揮フェイズ

司令官たちは戦いの流れを読み、方針を固め、戦闘計画に修正を加えるとともに、敵軍を打倒するための新たな戦術や戦略を立案する。

自軍がバトルフォーjord形式で編成されているならば、指揮フェイズの開始時、他のあらゆるルールを解決する前のタイミングで、自軍は指揮ポイント（CP）を1点獲得する。これはバトルフォーjord・CPボーナスと呼ばれる。バトルフォーjord・アーミーと指揮ポイントのさらなる詳細については『ウォーハンマー 40,000 コアブック』を参照せよ。

データシートに記載されているアビリティの一部と、策略の一部は指揮フェイズ中に発動される。さらに、ミッションの中には指揮フェイズ中に解決されるルールを持つものもある。自軍と敵軍が指揮フェイズ中に解決するあらゆるルール（あれば）を解決し終えたならば、自軍側指揮フェイズは終了し、自軍側移動フェイズが開始される。策略については『ウォーハンマー 40,000 コアブック』を参照せよ。

- バトルフォーjord・CPボーナス：アーミーがバトルフォーjord形式で編成されているならば、CPを1点獲得。
- 指揮フェイズ中に発生するあらゆるルールを解決すること。
- その後、移動フェイズに進む（10ページ参照）。

# 移動フェイズ

歩兵部隊の足音が、戦闘兵器のエンジンの唸りが大地を揺らす。今こそ戦場を進軍し、有利な地点を支配するのだ

移動フェイズは2つのステップに分けられる。まず、自軍側ユニットが移動を行う。次に、まだ到着していない（自軍側）増援ユニットの配置を行うことができる。

## 1. ユニットの移動 2. 増援

### 1. ユニットの移動

自軍側移動フェイズではまず、自軍内で移動させたいユニットを1個選択する。選択されたユニットは通常移動、全力移動、静止（右ページ参照）のうちいずれかを行える。ユニットが移動を宣言する際、そのユニットが1体以上の敵兵の接敵範囲（4ページ）内にいるならば、そのユニットは通常移動および全力移動を行えず、静止もしくは退却（右ページ参照）のみを行える。選択されたユニットが移動を完了したならば、自軍は自軍内の別のユニットを選択し、移動を行わせる。この手順を、移動を行わせた自軍内のすべてのユニットについて行うこと。

ユニットが移動を行う際、プレイヤーはそのユニット内の兵を何体でも移動させてよい（ユニット内の兵をすべて移動させる必要はない）。兵を移動させる場合、その兵の向きを変えるのは自由であり、またどのような経路で移動しても構わないが、その兵のベース（もしくは本体）が他の兵のベース（もしくは本体）を通り抜けることはできず、その兵のベース（もしくは本体）が戦場端から一部でも外に出ることはできない。移動中にミニチュアの可動パーツ（砲塔や銃座など）を回転させるのは自由である。兵の移動距離は、その兵のベース（もしくは本体）のうち、元の位置から移動経路に沿って最も遠い部分を基準に測定される（パーツの位置変化も移動に含む）。

いかなる移動においても移動終了時にユニットの隊形（4ページ）を維持する必要があるというのを忘れないように。隊形を維持した状態で移動を終了することが不可能である場合、その移動は行えない。いかなるユニットも、1つの移動フェイズ中に2回以上移動を宣言することはできない。移動させたい自軍側ユニットをすべて移動させたならば、次は移動フェイズの増援ステップへと移行すること。

- 自軍側ユニットを1個選択し、移動させる。
- ユニットが移動を行う際、そのユニットは「通常移動」「全力移動」「静止」のいずれかを行える。
- 1体以上の敵兵の接敵範囲内にいるユニットは、「退却」「静止」のどちらかのみを行える。
- 移動を行なう別のユニットを選択する。
- すべての自軍側ユニットが移動を完了したら、増援ステップ（11ページ）へと進む。

### 通常移動

ユニットが通常移動を行う場合、そのユニット内の各兵は、データシートに記載されている【移動力】以下の数値のmv分まで移動を行える。ただしその際に、いかなる兵も敵兵の接敵範囲内（4ページ）に侵入することはできない。

- 通常移動：兵は、最大で【移動力】mvの距離を移動できる。
- 敵兵の接敵範囲内に侵入することはできない。

### 全力移動

ユニットが全力移動を行う場合、そのユニットに対する全力移動ロールとしてD6を1個ロールすること。現在のフェイズの終了時まで、そのユニット内の各兵は【移動力】にロール結果に等しいプラス修正を受ける。そのユニット内の各兵は、合計値以下のmv分まで移動を行える。ただしその際に、いかなる兵も敵兵の接敵範囲内に侵入することはできない。ユニットが全力移動を行った場合、そのターンの間、そのユニットは射撃を行えず、突撃を宣言することもできない。

- 全力移動：兵は最大で【移動力】+D6mvの距離を移動できる。
- 敵兵の接敵範囲内に侵入することはできない。
- 全力移動を行ったユニットは、そのターンの間、射撃と突撃を行えない。

### 静止

ユニットが静止する場合、以降そのフェイズの終了時まで、そのユニット内のいかなる兵も移動を行えない。自軍側ユニットのうち、戦場に存在し、なおかつユニット移動ステップ中に選択されなかったあらゆるユニットは、そのフェイズにおいて静止していたとみなされる。

- 静止：このフェイズ中、兵は移動できない。

### 退却

ユニットが退却する場合、そのユニット内の各兵は、データシートに記載されている【移動力】以下の数値のmv分まで移動を行える。その際、それらの兵は敵兵の接敵範囲内を通り抜けて移動することが可能であるが、いかなる敵の接敵範囲内でも移動を終了することはできない。この条件を満たすことが不可能である場合、退却を行うことはできない。退却を行ったユニットは、そのターンの間、突撃を宣言することはできない。退却を行ったユニット（巨大兵器除く）は、そのターンの間、射撃を行えず、サイキックパワーの発動を試みることもできない。

- 退却：兵は、最大で【移動力】mvの距離を移動できる。
- 退却したユニットは、そのターンの間、突撃を行えない。
- 退却したユニット（巨大兵器除く）は、そのターンの間、射撃とサイキックパワー発動を行えない。

## 2. 増援

ユニットの中には、バトル開始時に戦場以外の場所へ配置することを許可するようなルールを持つものもある。そうしたルールを使用したユニットは「増援」と呼ばれ、そのルールの記述に従ってバトル開始後に戦場へと到着する。バトル終了時までには戦場に配置されなかったあらゆる増援ユニットは全滅したとみなされる。

自軍に増援ユニットが1個以上存在する場合、自軍側移動フェイズのこのステップにおいて自軍はそれらのユニットを1個ずつ選択し、戦場に配置してもよい。このターン中に戦場へ配置したい増援ユニットをすべて配置したならば、移動フェイズは終了し、サイキックフェイズに進む。増援ユニットを配置する方法の詳細は、そのユニットを戦場以外の場所へ配置可能にしたルールに記述されている。

増援ユニットは、戦場に到着したターンの間、通常移動、全力移動、退却、静止のいずれも行うことはできないが、その他の行動（射撃、突撃、白兵戦など）は通常通り行うことが可能である。増援として到着したユニット内の各兵は、その移動フェイズにおいて【移動力】に等しい距離を移動したものとみなされる。そのユニット内の兵に最小移動距離が設定されている場合、それらの兵は最大移動距離に等しい距離を移動したものとみなされる。

- **増援ユニット**：戦場以外の場所に配置された状態でバトルを開始したユニット。
- 増援ユニットを1個ずつ配置する。その際は、そのユニットを戦場以外に場所へと配置可能にしているルールの指示に従うこと。
- 増援ユニットはそのターンの間、通常移動、全力移動、退却、静止を行えない。
- 増援ユニットはそのターンにおいて常に移動したとみなされる。
- バトル終了時までには戦場へと配置されなかったあらゆる増援ユニットは、全滅したとみなされる。
- 配置したい自軍側増援ユニットをすべて配置したならば、サイキックフェイズへと移行する（14 ページ）。

### 特殊地形を越える移動

いかなる移動を行う場合においても、兵は特殊地形を乗り越えることはできるが通り抜けることはできない（つまり、壁をすり抜けて移動することはできないが、これを登り、さらに降りることで乗り越えることは可能である）。

兵は、高さが 1mv 以下であるような特殊地形を、あたかもその特殊地形が存在しないかのように乗り越えることができる。その場合、その特殊地形を乗り越える際に必要な登り降りの移動距離は移動の一部としてカウントされない。高さが 1mv よりも高い特殊地形については、兵はこれを垂直方向の移動によって登り降りし、乗り越えることができる。その場合、垂直方向の移動距離は移動の一部としてカウントされる。兵が登り降りの途中で移動を終了することはできない。この制限ゆえに移動を終了することが不可能である場合、その移動を行うことはできない。

- 高さ 1mv 以下の特殊地形を兵はペナルティなく乗り越えることができる。
- 1mv よりも高い特殊地形を兵が通り抜けることはできないが、これを登って降りることはできる。

### 飛行

ユニットのデータシートに**飛行**キーワードが書かれているならば、そのユニットが通常移動、全力移動、退却を行う際、そのユニット内の兵は他の兵（とそのベース）があたかも存在しないかのようにそれらを通り抜けて移動でき、敵兵の接敵範囲に侵入することも可能である。さらに、この兵の移動距離を考える上で、垂直方向の距離はカウントされない。ただし、これらの兵は他の兵（とそのベース）の上や、敵兵の接敵範囲内で移動を終了することはできない。

- **飛行可能な兵は、通常移動、全力移動、退却において、他の兵を飛び越えられる。**
- **飛行可能な兵は、通常移動、全力移動、退却において、垂直方向の移動距離を無視する。**

## 兵員輸送

兵の中には**兵員輸送**キーワードを持つものもある。以下のルールは、ユニットがどのようにしてこれらの兵に乗車し、またどのようにこれらの兵から降車するか、そして乗車中の兵がどのように戦場を輸送されるかを表している。

### 輸送枠

**兵員輸送**には、データシート上に輸送枠が記載されている。輸送枠は、その兵がどの種別の味方兵を何体まで輸送できるかを表している。輸送枠を超えて兵を輸送することはできない。

ユニットは、個別に配置するのではなく、**兵員輸送**に乗車した状態でその兵と同時に戦場に配置することも可能である。その場合は、**兵員輸送**を配置する直前のタイミングで、その兵にどのユニットが乗車しているかを宣言すること。

- **輸送枠**：兵員輸送に乗車可能な兵の最大数。
- ユニットは兵員輸送に乗車した状態でバトルを開始してもよい。

### 乗車

ユニットが通常移動、全力移動、退却のうちいずれかを行い、そのユニット内のすべての兵が、味方**兵員輸送**1体の3mv以内でその移動を終了した場合、そのユニットはその味方**兵員輸送**に乗車することが可能である。敵兵の接敵範囲内にいる味方**兵員輸送**にユニットが乗車することはできず、そのフェイズ中に**兵員輸送**から降車を行ったユニットが再び乗車を行うこともできない。ユニットが乗車を行った場合、そのユニットを戦場から取り除き、戦場の脇に置いておくこと。そのユニットはその**兵員輸送**に乗車しているとみなされる。

乗車中のユニットは通常、いかなる行動も行えず、いかなるルールの影響も受けることはない。特別な記載がない限り、アビリティが乗車中のユニットに効果をもたらすことはなく、策略によって乗車中のユニットに効果をもたらすこともできない。あらゆるルールの定義上、**兵員輸送**が通常移動、全力移動、退却、静止を行った場合、その兵に乗車中のユニットも同じ種別の移動をそのターンに行ったものとみなされる。

- ユニット内のすべての兵が、味方**兵員輸送**1体の3mv以内で通常移動、全力移動、退却を終了した場合、そのユニットはその**兵員輸送**に乗車することが可能である。
- **兵員輸送**の兵が敵兵の接敵範囲内にいる場合、その**兵員輸送**に乗車することはできない。
- ユニットが乗車と降車を同一のフェイズで行うことはできない。
- **兵員輸送**に乗車中のユニットはいかなる行動も行えず、いかなる効果の影響も受けない。

### 降車

**兵員輸送**に乗車している状態で自軍側移動フェイズを開始したユニットは、乗車先の**兵員輸送**が通常移動、全力移動、退却をそのフェイズ中にまだ行っていないならば、そのフェイズ中に降車を行うことが可能である。

ユニットが降車する場合、乗車先の**兵員輸送**の3mv以内に全体が収まるように、かついかなる敵兵の接敵範囲にも入らないように、そのユニットを戦場に配置すること。

降車したユニットは、そのターン中、通常通りに行動することが可能である（移動、射撃、突撃、白兵戦などを行える）。ただし、たとえそのユニットがそのターン中にさらなる移動を行わなかったとしても、そのユニット内の各兵は移動したものとみなされる（すなわち、静止を行うことはできない）。

- **兵員輸送**に乗車した状態で自軍側移動フェイズを開始したユニットは、そのフェイズ中に降車を行える。
- ユニットの降車は、乗車先の**兵員輸送**が移動する前に行うこと。
- 降車するユニットは、乗車先の**兵員輸送**の3mv以内に全体が収まり、かついかなる敵兵の接敵範囲にも入らないように配置すること。
- 降車したユニットは、そのターン中移動したものとみなされる。

### 撃破された兵員輸送

**兵員輸送**が撃破（6ページ）され、その**兵員輸送**が『爆発』（およびそれに類する）アビリティを有している場合、その**兵員輸送**に乗車しているユニット（あれば）を降車させる前のタイミングで、爆発の判定や付近のユニットへのダメージ解決を行うこと。**兵員輸送**が撃破された際、そのユニットに乗車しているユニットが存在するならば、その**兵員輸送**を戦場から取り除く前のタイミングでそれらのユニットはただちに降車（上記参照）を行わなければならない。それらのユニットは、乗車先の**兵員輸送**の『爆発』（およびそれに類する）アビリティの効果を受けることはないが、その代わりにこのルールによって降車した兵に等しい数のD6をロールすること。ロール結果で1が出るたび、このルールによって降車した兵のうち1体（降車側のプレイヤーが選択してよい）が撃破される。撃破された**兵員輸送**から降車したユニットは、そのターン中に突撃（19ページ）や英雄的介入（20ページ）を行うことはできない。

- **兵員輸送**が撃破された場合、その**兵員輸送**の『爆発』アビリティ（あれば）を先に解決する。
- その**兵員輸送**に乗車中のあらゆるユニットはただちに降車すること。
- 降車した兵1体につき1個のダイスをロールする。ロール結果で1が出るたび、1体の兵が撃破される。
- このルールによって降車したユニットは、そのターン中、突撃と英雄的介入を行えない。

## 航空機

兵の中には**航空機**キーワードを持つものもある。これらのユニットには『飛行』（11 ページ）ルールが適用されるとともに、これらのユニットがどのように戦場を移動するか、他のユニットがどのようにこれらのユニットの下を移動するかを解決するための以下のルールが適用される。

### 最小移動距離

**航空機**の【移動力】は多くの場合、2つの数値で構成される。左側の数値がその兵の最小移動距離を表す。自軍側移動フェイズにおいて、この兵のベースのあらゆる部分は、移動開始地点から最小移動距離以上に離れていなければならない。右側の数値は最大移動距離である。この兵のベースのいかなる部分も、移動開始地点から最大移動距離を越えて離れてはならない。このような兵が【移動力】に修正を受けた場合、最小移動距離と最大移動距離の双方がその修正を受ける。

**航空機**が最小移動（最小移動距離を満たす移動）を行えない場合、もしくは最小移動によって兵（とそのベース）の一部が戦場端を越えてしまう場合、『戦略的予備戦力』ルールが適用されていない限り、その兵は戦場から取り除かれ、撃破されたものとみなされる（その**航空機**が**兵員輸送**キーワードを持つ場合、乗車中の兵もすべて撃破されたものとみなされる）。戦略的予備兵力のルールについては『ウォーハンマー 40,000 コアブック』を参照せよ。

- **最小移動**：兵は最小移動距離以上の移動を必ず行わなければならない。
- 最小移動を行えない場合、その兵は撃破される（『戦略的予備戦力』ルールが適用されている場合は除く）。

### 航空機の接敵範囲

**航空機**も他の兵と同様に接敵範囲（4 ページ）を持つものの、**航空機**には例外的に以下のルールが適用される。これは**航空機**が通常、地上付近ではなく遥か頭上を飛行していることを再現するものである。

兵が何らかの移動を行う場合、その兵は**航空機**（とそのベース）があたかも存在しないかのように、それらを通り抜けて移動でき、敵**航空機**の接敵範囲内に侵入することも可能である。ただし、他の兵（とそのベース）の上や、敵**航空機**の接敵範囲内で移動を終了することはできない。

**航空機**ユニットが移動フェイズ中に移動を宣言した場合、そのユニットの接敵範囲内に敵ユニットが存在したとしても、その**航空機**ユニットは通常移動もしくは全力移動を行える（退却や静止を行う必要はない）。

ユニットが移動フェイズ中に移動を宣言した場合、そのユニットの接敵範囲内に存在する敵兵が**航空機**のみであったならば、そのユニットは通常移動もしくは全力移動を行える（退却や静止を行う必要はない）。

- 兵は敵**航空機**の接敵範囲内に侵入できる。
- 兵が何らかの移動を行う場合、その兵は**航空機**（とそのベース）を通り抜けて移動できる。
- **航空機**は、接敵範囲内に敵兵が存在する場合にも通常移動や全力移動を行える。
- ユニットの、接敵範囲内にいる敵兵が**航空機**のみであるならば、通常移動や全力移動を行える。

### 英雄的介入 / 接敵移動 / 再編移動と航空機

ユニットが英雄的介入（20 ページ）や接敵移動（21 ページ）、再編移動（22 ページ）を行う場合、そのユニットは必ず最も近い敵兵により近い位置で移動を終了しなければならない。これらのルールのいずれにおいても、「どの敵兵が最も近いか」を判定する上で**航空機**は除外される。ただしその移動を行うユニットが**飛行**キーワードを有している場合は、**航空機**も含めて判定を行うこと。

- 兵が英雄的介入、接敵移動、再編移動を行う場合、**航空機**は無視する（移動する兵が**飛行**可能な場合は除く）。

# サイキックフェイズ

戦闘魔術師や妖術師が(歪み)の奇怪なる力を用い、味方を助け、敵を滅ぼす。だがこのような力には常に危険が伴い、ほんの些細な過ちが、付近のもの全てに滅びをもたらす結果にも繋がってしまうのだ。

兵の中にはサイカーのキーワードを持つものもいる。サイキックフェイズにおいて、サイカーはサイキックパワーの発動を試みたり、あるいは敵のサイキックパワーに対する妖術抵抗を試みることが可能である。

自軍側サイキックフェイズではまず、戦場に存在する自軍側サイカー・ユニットのうち、サイキックパワーを発動可能なユニットを1個選択する。このターン中に退却を行ったサイカー・ユニット(巨大兵器ユニットは除く)はサイキックパワーの発動を行えない。サイキックパワーを発動可能な自軍側サイカー・ユニットが戦場に存在しない場合、そのサイキックフェイズ中に解決しなければならないルールが他に存在しないならば、そのサイキックフェイズは終了する。

自軍内のサイカー・ユニットを1個選択したら、そのユニットは1個以上のサイキックパワーの発動を試みられる。このサイキックフェイズ中にそのユニットが発動したいサイキックパワーを全て試みたならば、次に自軍はサイキックパワーを発動可能な他のサイカー・ユニットを選択し、サイキックパワーの発動を試みる。以降も同様に、自軍内でサイキックパワーの発動が可能なサイカー・ユニットのうち、サイキックパワーの発動を行わせたいあらゆるユニットについてこの手順を解決すること。

1回のサイキックフェイズ中、サイキックパワー発動を試みるユニットを選択する際に、1つのユニットを2回以上選択することはできない。サイキックパワーを発動可能な自軍側サイカー・ユニットのうち、サイキックパワー発動を行わせたいユニットをすべて選択し終えたならば、自軍側サイキックフェイズは終了し、射撃フェイズへ移行する。

- 自軍内のサイカー・ユニットを1個選択し、サイキックパワーの発動を行わせる。
- 自軍内の他のサイカー・ユニットを1個選択し、サイキックパワーの発動を行わせる。
- 全ての自軍側サイカー・ユニットがサイキックパワーの発動を行ったならば、射撃フェイズ(15ページ)に進む。

## サイキックパワー

あらゆるサイカーは『猛撃』のサイキックパワーを習得している。サイカーの中には『猛撃』の代わりに、もしくは『猛撃』に加えて、他のサイキックパワーを習得しているものもある。そのユニットのデータシートやその他の補足ルールには、そのサイカーがどのパワーを習得しているのかが明記されている。各サイキックパワーにはワーブチャージ値が設定されている。この値が高ければ高いほど、そのサイキックパワーは発動が難しいと言えるだろう。サイカー・ユニットは、自身が習得しているパワーの生成をバトル開始前に行うこと。

- あらゆるサイカーは『猛撃』を習得している。
- サイカーは他のサイキックパワーを習得している場合もあり、その詳細はデータシートに記載されている。

## サイキックパワーの発動

サイカー・ユニットがサイキックパワーの発動を宣言する場合、自軍はそのサイカー・ユニットが習得しているサイキックパワーのうち1個を選択し、そのパワーの発動を試みる。『猛撃』を除き、1つのアーミーが1回のバトルラウンド中に同一のサイキックパワーの発動を2回以上試みることはできない(たとえ異なるサイカー・ユニットによるものであっても)。また1個のサイカー・ユニットが1回のバトルラウンド中に『猛撃』の発動を2回以上試みることもできない。

サイキックパワーの発動を行うには、まずサイキックテストに成功する必要がある。その後、サイキックパワーの効果を解決する前に、対戦相手はそのサイキックパワーの発動を試みているサイカーの24mv以内にいる対戦相手側サイカー・ユニットを1個選択し、妖術抵抗判定を行うことができる。

サイキックテストが成功し、さらに妖術抵抗判定によってこれが無効化されなかった場合、そのサイキックパワーは発動に成功したものとみなされ、そのサイキックパワーのルールに記載されている効果が解決される。1個のサイカー・ユニットが1回のサイキックフェイズ中に複数のサイキックパワーを発動可能である場合、上記の手順に従って1個ずつサイキックパワーの発動を試みる。各サイカー・ユニットが1回のサイキックフェイズ中に発動可能なサイキックパワーの数は、そのユニットのデータシートに記載されている。

- サイキックパワーを選択する。
- 1回のバトルラウンド中に1つのアーミーが同一のサイキックパワー(『猛撃』除く)の発動を2回以上試みることはできない。
- サイキックパワー発動の試みは、サイキックテストによって行われる。
- 対戦相手は、妖術抵抗判定によってサイキックパワーの無効化を試みられる。
- 発動に成功した場合、そのサイキックパワーの効果を解決する。
- 他のサイキックパワーを選択する。

## サイキックテスト

サイカー・ユニットがサイキックパワーの発動を試みる場合、自軍は2D6をロールすることで、そのユニットのサイキックテストを行う。ロール結果がそのパワーのワーブチャージ値以上であるならば、そのサイキックテストは成功となる。サイキックテストの出目が1のゾロ目もしくは6のゾロ目であった場合、そのユニットはただちに『(歪み)の脅威』に襲われる。

- サイキックテスト:2D6のロール結果がパワーのワーブチャージ値以上ならば成功。
- 1のゾロ目もしくは6のゾロ目が出た場合、そのサイカーは『(歪み)の脅威』に襲われる。

## 妖術抵抗判定

サイカー・ユニットがサイキックパワーの無効化を試みる場合、自軍は2D6をロールすることで、そのユニットの妖術抵抗判定を行う。ロール結果が無効化を試みるサイキックテスト結果を上回っていれば、妖術抵抗判定は成功となり、そのサイキックパワーは無効化される。1回のサイキックパワー発動に対して行える妖術抵抗判定は1回だけである。サイカー・ユニットが1回のサイキックフェイズ中に妖術抵抗判定を何回行えるかについては、そのユニットのデータシートに記載されている。

- 妖術抵抗判定:2D6のロール結果が敵サイカーのサイキックテスト結果を上回っていれば抵抗に成功。
- 1回のサイキックパワー発動に対して試みられる妖術抵抗判定は1回のみ。

## スマイト 猛撃

『猛撃』のワープチャージ値は5である。このフェイズ中、自軍内のユニットが『猛撃』の発動を試みた回数（成功したかどうかは問わない。いま行おうとしているサイキックテストはカウントしない）1回につき、『猛撃』のワープチャージ値は+1の修正を受ける。発動に成功した場合、術者の18mv以内におり、なおかつ射線が通っている中で最も近い敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージ（19ページ）を受ける。サイキックテスト結果が11以上であるならば、敵ユニットが受ける致命的ダメージはD3ポイントではなくD6ポイントとなる。

- **ワープチャージ値5:**『猛撃』を発動するには、サイキックテストで5+を出す必要がある。
- このフェイズ中に『猛撃』の発動を試みた回数1回につき、『猛撃』のワープチャージ値は+1の修正を受ける。
- 発動に成功した場合、18mv以内におり、かつ射線の通っている中で最も近い敵ユニットがD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- サイキックテスト結果11+で発動に成功した場合、敵ユニットが受ける致命的ダメージはD6ポイントとなる。

## 〈歪み〉の脅威

サイカー・ユニットが『〈歪み〉の脅威』に襲われた場合、そのユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。サイキックパワーの発動を試みている最中のサイカー・ユニットが『〈歪み〉の脅威』によって全滅した場合、そのパワーは自動的に発動に失敗したとみなされる。『〈歪み〉の脅威』によってサイカー・ユニットが全滅した場合、そのユニット内の最後の兵を取り除く前に、その兵の6mv以内にいる各ユニットはそれぞれだちにD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

- **〈歪み〉の脅威:**パワーの発動を試みているサイカー・ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。
- これによってサイカー・ユニットが全滅した場合、サイキックパワーの発動は失敗となる。
- これによってサイカー・ユニットが全滅した場合、6mv以内にいる他の各ユニットはそれぞれD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

# 射撃フェイズ

銃声が雷鳴のごとく鳴り響き、砲弾の破片が空より降り注ぐ。暗闇の中で銃火が一斉にきらめき、ラスレーザの光が戦場の霧を照らし出す。そして戦場の各所には、打ち捨てられた空の弾倉が転がっているのだ。

自軍側射撃フェイズではまず、自軍内で射撃を宣言可能なユニットを1個選択し、これに射撃を行わせる。射撃を宣言可能なユニットとは、射撃武器を装備している兵を1体以上含むユニットのことである。このターン中に全力移動を行ったユニットと、このターン中に退却を行ったユニット（巨大兵器除く）は射撃を宣言できない。自軍内に射撃を宣言可能なユニットが存在しない場合、自軍側射撃フェイズは終了する。射撃を宣言可能な自軍側ユニットのうち1個が射撃を完了したならば、自軍は射撃を宣言可能な他の自軍側ユニットの中から、次に射撃を行うユニットを選択する。射撃を宣言可能な自軍側ユニットのうち、射撃を行わせたユニットすべてが射撃を行うまでこの手順を繰り返すこと。

ユニットが射撃を宣言するとき、自軍は攻撃対象（複数可）を選択し、そのユニット内の兵が装備する任意の個数の射撃武器について攻撃を解決する（1つのフェイズ中に1個の射撃武器で2回以上射撃することはできない）。ユニット内の兵が装備している射撃武器については、そのユニットのデータシートに記載されている。

いかなるユニットも、1つの射撃フェイズ中に2回以上射撃を宣言することはできない。射撃を行わせた射撃を宣言可能なユニットが全て射撃を行ったならば、自軍側射撃フェイズは終了し、突撃フェイズへ移行する。

- 射撃を行う自軍側ユニットを選択する。
- ユニットが射撃を行う際は、攻撃対象を選択した後で、そのユニット内の兵が装備している任意の個数の射撃武器について攻撃を解決する。
- 次に射撃を行う自軍側ユニットを選択する。
- すべての自軍側ユニットが射撃を行ったら、突撃フェイズ（19ページ）に進む。

## 攻撃対象の選択

ユニットが射撃を行う際は、いかなる攻撃も解決される前のタイミングで、ユニット内のあらゆる兵が装備しているあらゆる射撃武器について、その攻撃対象となるユニットをあらかじめ選択しなければならない。1体の兵が複数の射撃武器を装備している場合、それらの武器全てを同一の攻撃対象に射撃することも、あるいは武器ごとに異なる敵ユニットを攻撃対象とすることも可能である。同様に、ユニットが複数の兵で構成されている場合、すべての兵が同一の攻撃対象に射撃することも、あるいは兵ごとに異なる敵ユニットを攻撃対象とすることも可能である。いずれの場合においても、そのユニットのいかなる攻撃も解決される前のタイミングで、各武器の攻撃対象を宣言すること。ユニット内の兵が装備している武器に、複数の能力値から1つを選択して使用するような武器が存在する場合は、このタイミングでどの能力値を使用するかも宣言すること。

攻撃の対象として選択可能なのは敵ユニットだけである。敵ユニットを攻撃対象として選択するためには、その敵ユニット内の兵1体以上が、攻撃側の兵からみて射程内（武器の【射程】距離内）にあり、なおかつ射線が通っている必要がある。射線の有無が不明瞭な場合は、攻撃側の兵の背後から実際に目視し、攻撃対象ユニットが一部でも見えているかどうかを確認すること。射線の確認をする上で、攻撃側の兵が属するユニットは射線を遮らないものとする。武器の射程内に攻撃可能な対象が存在しない場合、その武器で射撃を行うことはできない。ユニットが装備しているすべての武器に射撃対象が存在しない場合、そのユニットは射撃を宣言することができない。

ユニットが射撃を行う際に、複数の攻撃対象を宣言した場合、1つの攻撃対象に対する攻撃を全て解決してから次の攻撃対象に対する攻撃の解決へ移ること。ユニットが射撃を行う際に、1つの攻撃対象に複数の射撃武器で攻撃を行う場合、異なる能力値を有する武器が混在しているならば、それらの武器のうち1つで攻撃を行った後、もしその武器と同一の能力値を有する武器の攻撃解決が残っているならば、先にその武器の攻撃の解決をすべて行うこと。その後で、異なる能力値を有する武器の攻撃解決へと移る。

なお、攻撃対象の選択を行ったタイミングで、攻撃対象ユニット内の兵1体以上が攻撃側の兵の射程内におり、なおかつ射線が通っているならば、たとえ攻撃の解決のタイミングで攻撃対象内の射線が通っている兵が射程内にいなかったとしても、その攻撃対象ユニットへの攻撃は行われる（例えば、その武器による攻撃よりも先に行われた別の武器の攻撃によって攻撃対象ユニット内の兵が撃破され、戦場から取り除かれた場合などがこれに当たる）。

- いかなる攻撃も解決する前に、すべての武器の攻撃対象を宣言すること。
- 攻撃対象ユニット内の兵1体以上は攻撃側の兵から射線が通り、なおかつ攻撃する武器の射程内でなければならない。
- ユニットが複数のユニットを攻撃する場合、1つのユニットへの攻撃を全て解決してから次のユニットに移ること。
- ユニットが複数の武器で射撃を行う場合、同一の能力値を有する武器の攻撃を全て解決してから次の武器に移ること。

例：ジェームズのケイオス・スペースマリーン・ユニットが射撃を宣言する。このユニットは10体の兵で構成されており、うち1体はラスキャンンを、他の1体はメルタガンを、残る8体はボルトガンを装備している。このユニットが射撃を宣言するとき、ジェームズはこのユニットの攻撃を次のように割り振った：ラスキャンンで敵のビークル・ユニット1個を、メルタガンとすべてのボルトガンで敵のインファントリー・ユニット1個を攻撃することにしたのだ。すべての武器は攻撃対象ユニットを射程内に収めており、いずれの攻撃対象ユニットも攻撃側の兵から射線が通っていた。ジェームズはまずインファントリー・ユニットに対する攻撃を解決することにし、最初にすべてのボルトガンによる攻撃を解決した。その後でジェームズはメルタガンによる攻撃を解決する。これでインファントリー・ユニットに対する攻撃を全て解決し終わり、ジェームズはビークル・ユニットに対するラスキャンンの攻撃解決へと移れるようになった。

## 白兵戦による拘束

ユニットが敵兵の接敵範囲内（4ページ）にいる場合、そのユニット内の兵は射撃武器による攻撃を行えない。さらに、兵は自身が属するユニット以外の自軍側ユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットを攻撃対象として選択することができない（誤射の危険性があまりにも高いからだ）。

- ユニットは敵ユニットの接敵範囲内にいる間、射撃を行えない。
- ユニットは、味方ユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットを射撃の攻撃対象として選択することはできない。

## 攻撃回数

兵が射撃武器で射撃を行う場合、それは1回以上の攻撃として解決される。その兵側のプレイヤーは1回の攻撃について1回のヒットロールを行う（18ページ『攻撃の解決』を参照せよ）。

兵が射撃武器を使用する際の攻撃回数は、その武器の『種別』の後に書かれている数値に等しい。例えば、兵が「アサルト1」の武器で射撃を行う場合、その兵はその武器で1回の攻撃を行える。兵が「ヘヴィ3」の武器で射撃を行う場合、その兵はその武器で3回の攻撃を行える。

- 1つの射撃武器による攻撃は、すべて同一のユニットを対象としなければならない。
- 攻撃回数=武器の『種別』の右に書かれている数値

## 巨砲は眠らず

ビークルもしくはモンスターの兵は、たとえ敵ユニットの接敵範囲内にいたとしても射撃武器による攻撃が可能であるが、その場合は自身の接敵範囲内にある敵ユニットに対してのみ攻撃を行える。そのような状況に限り、ビークルもしくはモンスターの兵は、攻撃対象のユニットの接敵範囲内に他の味方ユニットが存在したとしても、その敵ユニットに攻撃を行える。なお、ビークルもしくはモンスターのユニットが複数の射撃武器を装備している場合、そのユニットは自身の接敵範囲外にいるユニットを攻撃対象として選択することが可能である。ただし、接敵範囲外の敵ユニットを攻撃対象とする武器の攻撃を解決できるのは、それらの武器による攻撃を解決するタイミングで、射撃側の兵が属するユニットの接敵範囲内にあるあらゆる敵ユニットが全滅している場合に限られる。さらに、ビークルもしくはモンスターの兵がヘヴィウェポンで射撃を行う場合、その兵が属するユニットの接敵範囲内に敵ユニットが1個以上存在するならば、その武器による攻撃はヒットロール結果に-1の修正を受ける。

- モンスターとビークルは、接敵範囲内に敵ユニットがいても射撃武器による射撃を行える。
- モンスターとビークルは、接敵範囲外のユニットを攻撃対象に選んでもよいが、接敵範囲内に敵兵が残っている場合、それらの攻撃を解決することはできない。
- モンスターとビークルがヘヴィウェポンによる射撃を行う際、接敵範囲内に敵ユニットが1個以上存在するならば、ヒットロール結果に-1。

## 閣下、危ない！

【負傷限界値】が9以下であるようなキャラクターを1体以上含むユニットが、他の「ビークル・ユニット」「モンスター・ユニット」「3体以上の兵で構成されているユニット」のうちいずれか1個以上の3mv以内にいる場合、兵はそのユニットを射撃の攻撃対象として選択することができない（戦場の混乱の中で1人の重要人物を狙い撃つことは困難なのだ）。ただし射撃側の兵からそのキャラクター・ユニットに射線が通っており、なおかつそのユニットが射撃側の兵から最も近い敵ユニットである場合は攻撃対象として選択できる。射撃側の兵から一番近い敵ユニットを判定する上で、【負傷限界値】が9以下であるような他の敵キャラクターの存在は無視すること。

- 【負傷限界値】が9以下の敵キャラクターが「モンスター」「ビークル」「3体以上の兵数」のうちいずれかの条件を満たす他の味方ユニットの3mv以内にいる場合、その敵キャラクターが最も近い攻撃対象である場合を除き、射撃の対象に選ばない。



# 射撃武器種別

射撃武器には「アサルト」「ヘヴィ」「ラピッドファイア」「グレネード」「ピストル」という5種類の種別が存在する。武器の種別は、その武器によって行える攻撃の回数（17ページ）に影響を与えることがある。さらに、射撃武器は種別によってそれぞれ追加のルールを有しており、状況によって武器の精度が変わったり、あるいは本来射撃できない状況で射撃を行うことを可能とする。種別ごとの追加ルールは以下の通りだ：

## アサルト



アサルトウェポンは連射性に優れており、兵士たちは前進しながらも腰だめで射撃を繰り返すことが可能である。

ユニット内に、アサルトウェポンを装備している兵が1体以上含まれている場合、自軍側射撃フェイズにおいてそのユニットは、たとえそのターン中に全力移動を行っていたとしても射撃を宣言することが可能であるが、その際はそれらのアサルトウェポンについてのみ攻撃を解決することができる。兵の属するユニットが全力移動を行ったターン中に、その兵がアサルトウェポンで射撃を行う場合、その武器による攻撃はヒットロール結果に-1の修正を受ける。

- 射撃を行う兵のユニットが全力移動を行っていたとしても射撃可能。
- 射撃を行う兵のユニットが全力移動を行っていた場合、ヒットロール結果に-1。

## ヘヴィ



ヘヴィウェポンには戦場で使用される中でも最も強力な兵器が分類されるが、これらの武器は最大限の効果を発揮するためには事前の準備が必要であり、持ち運びには適さない。

インファントリーの兵がヘヴィウェポンで射撃を行う場合、攻撃を行う兵が属するユニットがそのターン中に何らかの移動（通常移動（10ページ）など）を行っていたならば、その武器による攻撃はヒットロール結果に-1の修正を受ける。

- 攻撃側の兵がインファントリーであり、その兵が属するユニットがこのターン中に移動していたならば、ヒットロール結果に-1。

## ラピッドファイア



ラピッドファイアウェポンは汎用性に優れた武器であり、遠距離から単発の狙撃を行うことも、近距離でバースト射撃を行うことも可能である。

兵がラピッドファイアウェポンで射撃を行う場合、攻撃対象ユニットがその武器の【射程】の半分以内の距離にいるならば、その武器の攻撃回数は2倍となる。

- 攻撃対象が【射程】の半分以内にいるならば、攻撃回数が2倍となる。

## グレネード



グレネードは手投げ式の爆発武器であり、1人の兵士がこれを投擲する間、部隊の他の兵たちは援護射撃を行う。

ユニットが射撃を行う際、そのユニット内でグレネードを装備している兵1体は、自身が他に装備しているあらゆる武器による攻撃を諦めることで、代わりにこの武器で攻撃を行ってもよい。

- ユニット内の兵1体に限り、射撃時にグレネードを使用してもよい。

## ピストル



その携行性ゆえ、ピストルは白兵戦中においても至近距離の敵を攻撃することが可能である。

兵は、自身が属するユニットが敵ユニットの接敵範囲内にいたとしても、ピストルによる射撃を行うことが可能であるが、その場合、自身が属するユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットを攻撃対象として選択しなければならない。そのような状況においては、攻撃対象の敵ユニットの接敵範囲内に他の味方ユニットが存在したとしても攻撃が可能である。

ピストルと他の種別の武器をともに装備している兵（ピストルとラピッドファイアウェポンなど）が射撃を行う場合、その兵は「ピストル（複数可）」と「それ以外の射撃武器」のどちらかでのみ射撃を行える。「ピストル」と「ピストル以外」のどちらかで射撃を行うかについては、攻撃対象の選択前に宣言すること。

- 攻撃側の兵が属するユニットが敵ユニットの接敵範囲内にいたとしても射撃可能。
- 他の種別の武器と同時に射撃することはできない。

## ブラストウェポン

武器の中には能力値表のアビリティに「ブラスト」と記載されているものもある。これらはブラストウェポンとみなされる。通常のルールに加え、ブラストウェポンには以下のルールが適用される：

1. 6-10体の兵で構成されているユニットに対してブラストウェポンで攻撃を行う場合、その武器は常に3回以上の攻撃回数を持つとみなされる。その武器の攻撃回数を判定するダイスロールの結果が3を下回る場合、その武器は3回の攻撃を行なう。例えば、『ブラスト』ルールを持つ「グレネードD6」の武器を、6体以上の兵で構成されているユニットに対して使用する場合、攻撃回数を判定するロール結果が2だったとしても、そのロール結果は3であるとみなされ、その武器はそのユニットに対して3回の攻撃を行う。
2. 11体以上の兵で構成されているユニットに対してブラストウェポンで攻撃を行う場合、その武器の攻撃回数を判定するダイスロールは行わず、常に最大回数の攻撃を行う。例えば、『ブラスト』ルールを持つ「グレネードD6」の武器を、11体以上の兵で構成されているユニットに対して使用する場合、その武器はその敵ユニットに対して6回の攻撃を行う。

ブラストウェポンは、射撃側の兵の接敵範囲内にいるユニットに対して攻撃を行うことはできない。そのブラストウェポンの種別がピストルであったり、あるいは射撃側の兵がピークルやモンスターである場合も例外ではない。このような至近距離で爆発物を用いるのは自殺行為というものだ。

- **ブラストウェポン** :6体以上の兵で構成されたユニットに使う場合、最小攻撃回数が3になる。11体以上の兵で構成されたユニットに使う場合、常に最大回数の攻撃を行う。
- 接敵範囲内の敵ユニットを攻撃することはできない。

# 攻撃の解決

攻撃は、射撃武器もしくは白兵戦武器を用いて行われる。攻撃は1回ずつ解決されるが、場合によっては複数の攻撃を同時に解決することも可能である。攻撃を1回ずつ解決する場合は以下の手順に従うこと：

## 1. ヒットロール

兵が攻撃を1回行う場合、その攻撃のために1回のヒットロールを、D6を1個ロールすることで行うこと。ヒットロールのロール結果が、攻撃を行う兵の【射撃技能】(射)以上である(射撃武器の場合)か、攻撃を行う兵の【接近戦技能】(接)以上である(白兵戦武器の場合)ならば、その攻撃は攻撃対象のユニットに1回のヒットをもたらしたことになる。それ以外の場合、その攻撃は失敗し、この攻撃手順はここで終了する。

『攻撃対象に自動的にヒットする』というアビリティを持つ武器で攻撃を行う場合、ヒットロールは行わない。その攻撃は攻撃対象ユニットに自動的に1回のヒットをもたらす。ヒットロールの修正前の出目6は常にヒットとなり、ヒットロールの修正前の出目1は常に失敗となる。ヒットロール結果が-1より低い、もしくは+1より高い修正を受けることはない。これはすなわち、ヒットロールに対するすべての修正の合計値が-2以下であれば、その修正合計値は-1となり、同様に、ヒットロールに対するすべての修正の合計値が+2以上であれば、その修正合計値は+1となるということを示している。

## 2. ウーンズロール

攻撃が対象ユニットにヒットをもたらすたび、その攻撃が対象にダメージを与えられるかを判定するウーンズロールを、D6を1個ロールして行うこと。ウーンズロールの成功に必要なロール結果は、攻撃側の武器の【攻撃力】(攻)と、攻撃対象の【耐久力】(耐)を比べることで以下のよう決定される。

| ウーンズロール                  |         |
|--------------------------|---------|
| 攻撃側の【攻撃力】 vs 攻撃対象の【耐久力】  | D6 必要出目 |
| 【攻撃力】が【耐久力】の <b>2倍以上</b> | 2+      |
| 【攻撃力】が【耐久力】より <b>高い</b>  | 3+      |
| 【攻撃力】が【耐久力】に <b>等しい</b>  | 4+      |
| 【攻撃力】が【耐久力】より <b>低い</b>  | 5+      |
| 【攻撃力】が【耐久力】の <b>半分以下</b> | 6+      |

ウーンズロールのロール結果が必要出目よりも低かった場合、その攻撃は失敗となり、この攻撃手順はここで終了する。ウーンズロールの修正前の出目6は常に成功となり、ウーンズロールの修正前の出目1は常に失敗となる。ウーンズロール結果が-1より低い、もしくは+1より高い修正を受けることはない。これはすなわち、ウーンズロールに対するすべての修正の合計値が-2以下であれば、その修正合計値は-1となり、同様に、ウーンズロールに対するすべての修正の合計値が+2以上であれば、その修正合計値は+1となるということを示している。

## 3. 攻撃の割り振り

攻撃が対象ユニットに対するウーンズロールに成功した場合、攻撃対象側ユニットのプレイヤーはその攻撃を対象ユニット内の兵1体に割り振ること(割り振り)はユニット内のどの兵でもよく、攻撃側の兵の射程内であつたり射線が通っている必要はない。攻撃対象ユニット内に、すでに【負傷限界値】を1ポイント以上失っている兵、もしくはこのフェイズ中にすでに攻撃を1個以上割り振られている兵が存在するならば、攻撃は必ずその兵に割り振らねばならない。

## 4. セーヴィング

攻撃対象側プレイヤーは、D6を1個ロールすることで1回のセーヴィングを行い、攻撃に用いられた武器の【貫通値】(貫通)に等しい修正をそのロール結果に加える。例えば、武器の【貫通値】が-1であるならば、セーヴィング結果は-1の修正を受ける。ロール結果が、攻撃が割り振られた兵の【アーマーセーブ値】以上であるならば、そのセーヴィングは成功となり、この攻撃手順はここで終了する。ロール結果が、攻撃が割り振られた兵の【アーマーセーブ値】未満であるならば、そのセーヴィングは失敗となり、その兵はダメージを受ける。修正前の出目1は常に失敗となる。

## 5. ダメージの処理

攻撃によって与えられるダメージは、攻撃に用いられた武器の【ダメージ量】に等しい。兵が受けたダメージ1ポイントにつき、その兵は【負傷限界値】を1ポイント失う。兵の【負傷限界値】が0以下まで減少した場合、その兵は撃破され、バトルから取り除かれる。兵が1回の攻撃によって複数のダメージを受け、撃破された場合、【負傷限界値】を超過したダメージについては失われ、さらなる効果をもたらすことはない。

- **ヒットロール(射撃武器)**:D6を1個ロールする。ロール結果が攻撃側の兵の【射撃技能】以上であれば、ヒットロールは成功する。それ以外の場合、攻撃は失敗となる。
- **ヒットロール(白兵戦武器)**:D6を1個ロールする。ロール結果が攻撃側の兵の【接近戦技能】以上であれば、ヒットロールは成功する。それ以外の場合、攻撃は失敗となる。
- **ウーンズロール**:D6を1個ロールし、その攻撃の【攻撃力】と、攻撃対象の【耐久力】を左の表に従って比較する。ロール結果が必要出目以上であれば、ウーンズロールは成功する。それ以外の場合、攻撃は失敗となる。
- **攻撃の割り振り**:攻撃対象側プレイヤーは、攻撃対象ユニット内の兵を1体選択する。そのユニット内に、すでに【負傷限界値】を失っている兵、もしくはこのフェイズ中に攻撃を1回以上割り振られた兵が存在するならば、必ずその兵に攻撃を割り振ること。
- **セーヴィング**:D6を1個ロールし、その攻撃の【貫通値】を適用する。ロール結果が選択された兵の【アーマーセーブ値】未満であるならば、そのセーヴィングは失敗となり、その兵はダメージを受ける。それ以外の場合、攻撃は防がれる。
- **ダメージの処理**:選択された兵は、その攻撃の【ダメージ量】に等しいポイントのダメージを受ける。
- 1回の攻撃によって兵が撃破された場合、その攻撃による超過ダメージは失われる。
- ヒットロール、ウーンズロール、セーヴィングの修正前の出目1は常に失敗となる。
- ヒットロール、ウーンズロールの修正前の出目6は常に成功となる。
- ヒットロール、ウーンズロールは-2以下、もしくは+2以上の修正を受けることはない。

## スペシャルセーブ値

兵の中には【スペシャルセーブ値】を持つものもある。【スペシャルセーブ値】を持つ兵に攻撃が1回割り振られるたび、その兵側のプレイヤーは【アーマーセーブ値】と【スペシャルセーブ値】のどちらを使用するかを選択することができる（両方を同時に使用することはできない）。1体の兵が2種類以上の【スペシャルセーブ値】を有している場合は、その中の1種類のみを使用できる（操作プレイヤーが選択すること）。兵が【スペシャルセーブ値】を用いてセーヴィングを行う場合、ロール結果が武器の【貫通値】によって修正を受けることはない。

- **スペシャルセーブ値**：このセーブ値を用いたセーヴィングは、攻撃の【貫通値】による修正を受けない。
- 【スペシャルセーブ値】を有する兵は、自身の【アーマーセーブ値】の代わりとしてこれを使用できる。

## 致命的ダメージ

攻撃の中には致命的ダメージをもたらすものもある。これらはあまりにも強力であるため、装甲やフォースフィールドによっても防ぐことはできない。各致命的ダメージはそれぞれ対象ユニットに1ポイントのダメージをもたらす、これらは常に1ポイントずつ適用される。致命的ダメージについてウーンズロールやセーヴィング（【スペシャルセーブ値】でも）を行うことはできない。通常の攻撃と同様のやり方で対象ユニット内の兵に致命的ダメージを割り振り、ダメージ処理を行うこと。通常の攻撃によってもたらされるダメージとは異なり、致命的ダメージによるダメージは、兵の【負傷限界値】を超過したとしても失われることはない。代わりに、全ての致命的ダメージが処理されるか、あるいは対象ユニットが全滅するまで、対象ユニット内の他の兵にダメージの割り振りを続けること。

攻撃によって通常のダメージに加えて致命的ダメージがもたらされた場合、通常のダメージを最初に解決すること。攻撃によって通常のダメージに加えて致命的ダメージがもたらされたものの、通常のダメージがセーヴィングによって無効化された場合、それでも攻撃対象ユニットには上記の手順でその致命的ダメージが割り振られる。アビリティによって武器がもたらすダメージ量に修正が加えられた場合、その武器が通常のダメージに加えて致命的ダメージをもたらすものであったとしても、その武器によってもたらされる致命的ダメージの量が修正を受けることはない（特別な記載がある場合は除く）。

- ユニットに1ポイントの致命的ダメージが与えられた場合、そのユニット内の兵1体が【負傷限界値】を1ポイント失う。
- 致命的ダメージに対してセーヴィングを行うことはできない。
- 通常のダメージに追加される形で致命的ダメージがもたらされた場合、通常のダメージが防がれたとしても致命的ダメージは適用される。

## ダメージ無効化

兵の中にはダメージを無効化するルールを持つものもある。1体の兵がそれらのルールを2種類以上有している場合、その兵はそれらのルールのうち1種類のみを使用できる。兵が【負傷限界値】を1ポイント失うたびに使用するルールを選択すること（致命的ダメージによる【負傷限界値】の減少も含む）。

- 兵は、【負傷限界値】を1ポイント失うたび、ダメージ無効化のルールを1種類のみ発動できる。

# 突撃フェイズ

刃や大鎚、鉤爪によって敵を屠るべく、戦士たちは戦いの中に身を投じる。朦々と立ち上る煙の中に猛々しい闘いの声や狂乱じみた雄叫びが鳴り響き、圧倒的暴力の激突する瞬間が近づきつつあることを告げている……。

突撃フェイズは2つのステップに分けられる。まず自軍側ユニットが突撃を行い、次に対戦相手が英雄的介入を行う。

## 1. 突撃 2. 英雄的介入

### 1. 突撃

自軍側突撃フェイズではまず、自軍内で突撃可能なユニットのうち、突撃を行わせたいユニットを1個選択する。「突撃可能なユニット」とは、突撃フェイズ開始時に敵ユニット1個以上の12mv以内にいるユニットを指す。このバトルラウンド中に全力移動もしくは退却を行ったユニット、および突撃フェイズ開始時に敵ユニットの接敵範囲内にいたユニットは、突撃可能なユニットとはみなされない。突撃可能なユニットのうち、突撃を行わせたいユニットが戦場に存在しないならば、突撃フェイズの英雄的介入ステップへと進むこと。自軍側ユニットのうち1個が突撃を完了したならば、自軍は別のユニットを選択し、突撃を行わせたいユニットがすべて突撃を試みるまでこの手順を繰り返す。

いかなるユニットも、1回の突撃フェイズ中に突撃を2回以上宣言することはできない。突撃を行わせたいユニット（あれば）が全て突撃を宣言し、そ

れらを解決し終えたならば、突撃フェイズの英雄的介入ステップに進むこと。

- 突撃を行う自軍側ユニットを1個選択する。
- そのユニットが突撃を行なう（下記参照）。
- 突撃を行う別の自軍側ユニットを1個選択する。
- すべての自軍側ユニットが突撃を完了したら、英雄的介入ステップに進む（20ページ）。

### ユニットの突撃

突撃可能なユニット1個が突撃を宣言したら、次に自軍はそのユニットの12mv以内にいる敵ユニット1個以上を突撃対象として選択すること。突撃対象は突撃側のユニットから射線が通っている必要はない。次に自軍は突撃ロールとして2D6をロールする。このロール結果は、その突撃の突撃移動において突撃側ユニット内の各兵が移動可能な最大距離を表している。突撃移動を行うには、そのユニットの突撃ロール結果が、そのユニットが突撃対象として選択しなかったあらゆる敵ユニットの接敵範囲内に入らないように移動しながら、隊形（4ページ）を保ちつつ、突撃対象として選択した全てのユニットの接敵範囲内（4ページ）内で移動を終了できるのに十分な距離でなければならない。これが可能である場合、その突撃は成功となり、そのユニット内の各兵は上記の条件を満たすように突撃移動をおこなう。これが不可能で

ある場合、突撃は失敗となり、突撃側ユニット内のいかなる兵も、このフェイズ中に移動することはできない。

- 突撃対象を宣言する(12mv 以内にいるユニットのみ)。
- 突撃ロール= 2D6mv。
- 突撃ロール結果によって全ての突撃対象ユニットの接敵範囲に入ることが不可能である場合、その突撃は失敗となる。
- 突撃が成功した場合、突撃側ユニット内の各兵は突撃移動を行う。
- 突撃移動中に、突撃対象として選択していないユニットの接敵範囲内に侵入することはできない。

## 2. 英雄的介入

次に対戦相手は、対戦相手側の英雄的介入が可能な**キャラクター・ユニット**に英雄的介入(下記参照)を行わせることができる。英雄的介入が可能な**キャラクター・ユニット**は、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも入っておらず、かつ敵ユニットの水平方向に3mv 以内、垂直方向に5mv 以内にいるユニットを指す。**キャラクター・ユニット**が英雄的介入を完了した後、対戦相手は対戦相手側の別の英雄的介入可能な**キャラクター・ユニット**に英雄的介入を行わせることができる。この手順を、英雄的介入を行わせたい対戦相手側**キャラクター・ユニット**がすべて英雄的介入を行うまで繰り返すこと。対戦相手側アーミーに英雄的介入が可能な**キャラクター・ユニット**が存在しない場合、自軍側突撃フェイズは終了し、白兵戦フェイズへと移行する。

いかなるユニットも、1 回の敵軍側突撃フェイズ中に英雄的介入を2 回以上行うことはできない。ユニットは自軍側突撃フェイズ中に英雄的介入を行うことはできない。対戦相手が、英雄的介入を行わせたすべての**キャラクター・ユニット**について英雄的介入を行ったならば、その突撃フェイズは終了する。

- **キャラクター・ユニット**を1 個選択し、英雄的介入を行わせる。
- 接敵範囲内に敵ユニットが存在する場合、英雄的介入は行えない。
- 英雄的介入を行うには、水平方向に3mv 以内、垂直方向に5mv 以内の範囲に敵ユニットが存在しなければならない。
- 別の**キャラクター・ユニット**を1 個選択し、英雄的介入を行わせる。
- すべての自軍側**キャラクター・ユニット**が英雄的介入を終えたならば、白兵戦フェイズ(21 ページ)へと移る。

## 英雄的介入を行う

ユニットが英雄的介入を行う場合、そのユニット内の各兵は最大3mv まで移動できる(これを英雄的介入移動と呼ぶ)。兵は必ず最も近い敵兵により近くなるような地点で英雄的介入移動を終える必要がある。いかなる移動においても移動終了時にユニットの隊形(4 ページ)を維持する必要があるというのを忘れないように。

- **英雄的介入**: 最大3mv の移動
- 最も近い兵により近い位置で移動を終了すること。

## 特殊地形を越えた突撃

特別な記載がない限り、兵は突撃移動時に特殊地形を乗り越えて移動できるが、これを通り抜けることはできない(つまり、兵は壁や木を通り抜けることはできないが、登って乗り越えることはできる)。

兵は、高さが1mv 以下であるような特殊地形を、あたかもその特殊地形が存在しないかのように乗り越えることができる。その場合、その特殊地形を乗り越える際に必要な登り降りの移動距離は移動の一部としてカウントされない。高さが1mv よりも高い特殊地形については、兵はこれを垂直方向の移動によって登り降りし、乗り越えることができる。その場合、垂直方向の移動距離は突撃移動の一部としてカウントされる。兵が登り降りの途中で突撃移動を終了することはできない。この制限ゆえに突撃移動を終了することが不可能である場合、その突撃は失敗となる。

- 高さ1mv 以下の特殊地形を兵はペナルティなく乗り越えることができる。
- 1mv よりも高い特殊地形を兵が通り抜けることはできないが、これを登って降りることはできる。

## 飛行ユニットの突撃

ユニットのデータシートに**飛行**キーワードが記載されている場合、そのユニットが突撃を行う際は、他の兵(とそのベース)があたかも存在しないかのようにそれらを通り抜けて移動できる。しかし特殊地形(および**建造物**ユニット)に関しては、他の兵と同様、登り降りして乗り越える必要がある。**飛行**可能な兵は、他の兵の上で移動を終了することはできない。

- 突撃移動時、**飛行**可能な兵は、他の兵が存在しないかのようにこれらを通り抜けられる。
- 突撃移動時、**飛行**可能な兵は、他の兵と同様に特殊地形(**建造物**含む)を乗り越えなければならない。

## 警戒射撃

ルールの中には、敵ユニットが突撃を試みる前のタイミングで、その敵ユニットに対してユニットが警戒射撃を行うことを可能とするものもある。そのようなルールを持つ自軍側ユニット1 個以上を対象に敵ユニットが突撃を宣言した場合、それらの自軍側ユニットは突撃ロールの直前のタイミングで警戒射撃を行える。自軍側ユニットの接敵範囲内に敵ユニットが存在する場合、その自軍側ユニットは警戒射撃を行えない。警戒射撃は(それが突撃フェイズ中に行われることを除けば)通常の射撃と同様に解決され、あらゆる通常の射撃ルールに従うが、警戒射撃による攻撃のヒットロールは、攻撃側の【射撃技能】やあらゆるヒットロール修正にかかわらず、常に修正前の出目6 でのみヒットに成功する。さらに、警戒射撃は必ず突撃側ユニットに対して行わなければならない。警戒射撃を行う場合、「最も近い敵ユニットでなければ攻撃できない」ようなルール(「閣下、危ない!」など)は適用されない。

- **警戒射撃**: 突撃ロールを行う前のタイミングで、警戒射撃が可能なあらゆる突撃対象ユニットは、警戒射撃を行える。
- 敵ユニットの接敵範囲内にいるユニットは警戒射撃を行えない。
- 警戒射撃を行う場合、そのユニットは射撃を行うが、その攻撃は修正前の出目6 でのみヒットする。

# 白兵戦フェイズ

軍勢同士がぶつかり合い、戦場は殺戮に包まれる。爪や牙が骨を貫き、鉄床に振り下ろされる槌が如く刃が衝突する。血飛沫が舞い、肉は裂け、憎悪に燃える敵同士が互いを斬り刻む。

ターン担当側でないプレイヤーから順番に、双方のプレイヤーは交互に白兵戦が可能な自軍側ユニットを1個選択し、白兵戦を行わせる(右参照)。白兵戦が可能なユニットとは、敵ユニットの接敵範囲内にいるユニットと、このターン中に突撃移動を行ったユニットを指す。双方のアーミーに白兵戦が可能なユニットが1個も存在しない場合、その白兵戦フェイズは終了する。

いかなるユニットも、1つの白兵戦フェイズ中に白兵戦を2回以上行うことはできない。1人のプレイヤー側の白兵戦が可能なユニットがすべて白兵戦を終えたならば、対戦相手側のプレイヤーは自軍内で白兵戦が可能な残りのユニットについて、白兵戦を1個ずつ連続して解決していくことができる。なお、敵ユニットが白兵戦を行い、再編移動を完了したあと、これまで白兵戦が可能でなかったユニットが白兵戦が可能になっているという場合もありうる。そのようなユニットは、それ以降白兵戦を宣言することが可能である。白兵戦が可能ならすべてのユニットが白兵戦を完了したならば、白兵戦フェイズは終了する。

- 対戦相手から交互に、白兵戦を行うユニットを1個ずつ選択する。
- 白兵戦を行う場合、ユニットは接敵移動を行い、白兵戦攻撃を行い、再編移動を行う。
- 片方のプレイヤーにもう白兵戦を行えるユニットが残っていない場合、対戦相手が残りの自軍側ユニットについて1個ずつ白兵戦を行う。
- すべての白兵戦可能なユニットが白兵戦を完了したら、戦意フェイズに移る(23ページ)。

## 突撃ユニットの優先権

このターン中に突撃移動を行ったユニットは、白兵戦フェイズにおいて最初に白兵戦を行う。言い換えるならば、このターン中に突撃移動を行っていないユニットは、突撃移動を行ったすべてのユニットが白兵戦を完了するまで白兵戦を宣言できないということだ。

- このターンに突撃移動を行ったユニットは、他のあらゆるユニットより先に白兵戦を行う。

## 白兵戦

白兵戦を宣言したユニットは、最初に接敵移動を行い、次にそのユニット内の各兵が白兵戦攻撃を行い、最後に再編移動を行う。

## 接敵移動

ユニットが接敵移動を行う場合、そのユニット内の各兵は最大3mvまで移動が可能である。接敵移動を行う各兵は、かならず最も近い敵兵により近い地点で接敵移動を終了しなければならない。すでに敵兵とベース接触状態にある兵は接敵移動を行えないが、接敵移動を行ったものとしてカウントされる。いかなる移動においても移動終了時にユニットの隊形(4ページ)を維持する必要があるというのを忘れないように。

- **接敵移動**: 最大3mvまで移動。
- 最も近い兵により近い位置で移動を終了すること。

## 白兵戦攻撃

ユニットが白兵戦攻撃を行う場合、それらの攻撃を解決する前に、まずプレイヤーはどの兵が攻撃可能で、何回の攻撃が可能であるかを判定し、次にこのユニットの攻撃の対象となる敵ユニット(複数可)を選択し、これらの攻撃にどの白兵戦武器を使用するかを宣言しなければならない。

## 白兵戦攻撃可能な兵

ユニットが白兵戦攻撃を行う場合、そのユニット内で「敵ユニットの接敵範囲内(4ページ)に入っている兵」、および「そのユニット内で敵ユニットの0.5mv以内にいる他の兵の0.5mv以内にいる兵」のみが白兵戦攻撃を行える。

- 敵ユニットの接敵範囲内にいる兵は白兵戦攻撃を行える。
- 敵ユニットの0.5mv以内にいるような同一ユニット内の他の兵の0.5mv以内にいる兵は白兵戦攻撃を行える。

## 攻撃回数

兵が白兵戦を行う場合、それは1回以上の攻撃として解決される。その兵側のプレイヤーは1回の攻撃について1回のヒットロールを行う(18ページ『攻撃の解決』を参照せよ)。

兵が行う攻撃の回数は、データシートに記載されているその兵の【攻撃回数】(【回】)によって決まる。例えば、その兵の【回】が2であれば、その兵は攻撃を2回行う。

- 各兵の白兵戦における攻撃回数 = 【回】

## 攻撃対象の選択

いかなる攻撃も解決する前のタイミングで、自軍はまずその白兵戦で自軍側の兵が行うあらゆる攻撃について、その攻撃対象となるユニット(複数可)を選択しなければならない。このターン中に突撃移動を行ったユニット内の兵が行う攻撃は、その兵の属するユニットが突撃対象として宣言した敵ユニット、もしくはこのターン中に英雄的介入を行った敵ユニットのみを対象にできる。敵ユニットを対象として選択するためには、攻撃側の兵が「その敵ユニットの接敵範囲内にいる」か、もしくは「その敵ユニットの0.5mv以内にいる他の兵(攻撃側の兵が属するユニット内の兵に限る)の0.5mv以内にいる」必要がある。

兵が複数回の攻撃を行うことが可能である場合、その兵はそれらの攻撃をすべて同一の敵ユニットに行うことも、あるいは複数の敵ユニットに割り振ることも可能である。同様に、ユニットが複数の兵で構成されている場合、そのユニットはすべての兵の攻撃を同一の敵ユニットに行うことも、あるいは複数の敵ユニットに割り振ることも可能である。いずれの場合においても、攻撃対象の宣言は、いかなる攻撃も行われる前のタイミングで行い、1つのユニットに対する攻撃を全て解決してから次のユニットへの攻撃に移ること。

(あらゆる敵ユニットが接敵範囲外であるなどの理由により) 攻撃対象として選択可能な敵ユニットが存在しない場合、そのユニットは白兵戦攻撃を行うことはできないが、再編移動を行うことは可能である(右ページ参照)。

- 攻撃側ユニットがこのターン中に突撃移動を行っていた場合、そのユニット内の兵は、このターン中に突撃対象として選択した敵ユニット、およびこのターン中に英雄的介入を行った敵ユニットのみを攻撃対象として選択できる。
- いかなる攻撃も行う前に、あらゆる攻撃の対象を宣言すること。
- ユニットが複数のユニットを攻撃する場合、1つのユニットへの攻撃を全て解決してから次のユニットに移ること。

## 武器の選択

兵が白兵戦攻撃を行うとき、その攻撃は必ず白兵戦武器(『白兵』種別を有する武器)によって行われる。兵が装備している武器の種類はその兵のデータシートに記載されている。兵がいかなる白兵戦武器も装備していない場合、もしくは兵が自身が装備している白兵戦武器を使用できない状態である場合、その兵は「クロスコンバットウェポン」を使用して白兵戦攻撃を行う。クロスコンバットウェポンの能力値は以下の通りだ。

| 武器名          | 射程 | 種別 | 攻   | 貫通 | ダメージ |
|--------------|----|----|-----|----|------|
| クロスコンバットウェポン | 白兵 | 白兵 | 使用者 | 0  | 1    |

兵が複数の白兵戦武器を装備している場合、いかなる攻撃も解決する前のタイミングで、どの武器を使用するかを宣言すること。兵が複数の白兵戦武器を装備しており、複数回の白兵戦攻撃を行える場合、それらの白兵戦攻撃をそれぞれ別の白兵戦武器で行うことも可能である。その場合も、いかなる攻撃も解決する前のタイミングで、どの攻撃をどの武器で行うかを宣言すること。選択された武器が複数の能力値を持ち、その中から1個を選択しなければならない場合、その選択もこのタイミングで行う。そうした武器で複数回の攻撃を行う場合、それらの白兵戦攻撃をそれぞれ異なる能力値で行うことも可能である。

自軍側ユニットが複数の白兵戦武器を使用して敵ユニット1個を攻撃する場合、それらの武器の中に能力値の異なる武器が混在しているならば、それらの武器のうち1個での攻撃を解決したあと、同じ能力値を持つ武器によるその敵ユニットに対する攻撃が残っているならば、異なる能力値を持つ武器による攻撃より前にそれらを解決すること。なお、攻撃対象の選択の時点で宣言された攻撃は、たとえ個々の攻撃を解決するタイミングで接敵範囲内に対象ユニットの兵が存在しない場合(攻撃側ユニット内の他の兵の攻撃によって兵が撃破されたり、あるいは戦場から取り除かれた場合に発生する)であってもすべて行われる。

- 各白兵戦攻撃はそれぞれ白兵戦武器を用いて行われる。
- 兵が白兵戦武器を装備していない場合、その兵はクロスコンバットウェポンを使用して攻撃を行う。
- ユニットが複数の白兵戦武器で攻撃を行う場合、同じ能力値を持つ武器による攻撃を全て解決してから、次の武器による攻撃に移ること。

## 再編移動

ユニットが再編移動を行う場合、そのユニット内の各兵はそれぞれ最大3mvまで移動を行うことが可能である。再編移動を行う兵は、必ず自身から一番近い敵兵により近い位置で再編移動を終了しなければならない。すでに敵兵とベース接触状態にある兵は再編移動を行えないが、その兵は再編移動を行ったものとして扱われる。いかなる移動においても移動終了時にユニットの隊形(4ページ)を維持する必要があるというのを忘れないように。

- 再編移動: 最大3mvの移動。
- 最も近い兵により近い位置で移動を終了すること。

例: ジェームズのケイオス・ターミネーター・ユニットが白兵戦を宣言した。このユニット内の各兵が接敵移動を行った後、このユニットは攻撃を行う。このユニットは5体の兵で構成されており、いずれも敵ユニットの接敵範囲内に存在する。このユニットに属する兵のうち1体は【攻撃回数】が3であり、ライトニングクロウを装備している。その他の4体の兵はそれぞれ【攻撃回数】が2であり、そのうち2体はパワーフィストを、別の2体はライトニングクロウを装備している。このケイオスターミネーター・ユニットの接敵範囲内には1個の敵ユニットのみ存在し、よってこのユニットはライトニングクロウによる攻撃を7回と、パワーフィストによる攻撃4回をその敵ユニットに対して行う。ジェームズはまずパワーフィストによる攻撃を最初に解決し、それらが全て完了した後で、ライトニングクロウによる攻撃を解決した。このユニットの攻撃がすべて完了したあと、このユニットは再編移動を行う。

# 戦意フェイズ

戦場の脅威が多く、命を奪うにつれ、いかに勇猛な精神の中にも恐怖心が芽生える。あらゆる方向から危険が迫り、戦友たちが一人、また一人と斃れていく中、戦場に踏みとどまることができるのは英雄と怪物、そして破れかぶれの狂気に囚われた者のみである。

戦意フェイズは2つのステップに分かれる。まずプレイヤーは自軍内の各ユニットについて戦意テストを行う。次にプレイヤーは隊形外の兵をすべて取り除く。

## 1. 戦意テスト 2. ユニット隊形チェック

### 1. 戦意テスト

ターンを担当しているプレイヤーから順番に、各プレイヤーはそれぞれ交互に、自軍内のユニットのうちこのターン中に兵が1体以上撃破されたユニットを1個ずつ選択し、そのユニットについて戦意テストを行うこと。戦意テストを必要とするユニットが戦場に1個も存在しない場合、戦意フェイズのユニット隊形チェックステップに移ること。

1回のフェイズ中に1個のユニットが戦意テストを2回以上強いられることはない。1人のプレイヤーが、自軍内でこのターン中に1体以上兵を失ったあらゆる自軍側ユニットについて戦意テストを完了した場合、対戦相手は残る戦意テストを1個ずつ連続して解決していくこと。全ての戦意テスト（あれば）が完了したならば、戦意フェイズのユニット隊形チェックステップに移る。

- プレイヤーは交互に、このターン中に1体以上の兵が撃破された自軍側ユニットについて戦意テストを行う。
- 1人のプレイヤー側アーミーに戦意テストを行うユニットが残っていない場合、対戦相手は残る戦意テストを1個ずつ、連続して解決していくこと。
- すべてのユニットが戦意テストを完了したら、ユニット隊形チェックステップ（右参照）に移る。

### 戦意テスト

戦意テストを行うには、D6を1個ロールし、このターン中にそのユニット内で撃破された兵の数をこのロール結果に加えること。合計値がそのユニット内で最も高い【指揮統制値】以下であるならば、戦意テストは成功となり、何も起こらない。戦意テストの修正前の出目1は、合計値にかかわらず常に成功となる。それ以外の場合、戦意テストは失敗となり、そのユニット内の兵1体が潰走するとともに、そのユニット内に残っている各兵について戦闘損耗テスト（下記参照）を行わなければならない。どの兵が潰走するかはそのユニット側のプレイヤーが決定する。潰走した兵はバトルから取り除かれ、撃破されたものとみなされるが、これによって兵が撃破された時に発動するルールが発動することはない。

- 戦意テスト = D6 + このターン中に撃破された兵の数。
- 修正前の出目1は常に成功（兵は潰走しない）。
- 戦意テスト結果がユニットの【指揮統制値】を超えた場合、1体の兵が潰走し、残る各兵は戦闘損耗テストを強いられる。

### 戦闘損耗テスト

ユニットが戦意テストに失敗した場合、そのユニット内で1体の兵が潰走した後、そのユニット側のプレイヤーは戦闘損耗テストを行わなければならない。その場合、そのユニット内に残っている兵数に等しい数のD6をロールすること。ユニットが半壊状態（6ページ）である場合、このロール結果はそれぞれ-1の修正を受ける。ロール結果で1が出るたび、そのユニット内でさらに1体の兵が潰走する。どの兵が潰走するかはそのユニット側のプレイヤーが決定する。潰走した兵はバトルから取り除かれ、撃破されたものとみなされるが、これによって兵が撃破された時に発動するルールが発動することはない。

- 戦闘損耗テスト：ユニット内に残っている各兵についてそれぞれD6を1個ロールする。ロール結果で1が出るたび、そのユニット内の兵1体が潰走する。
- ユニットが半壊状態である場合、戦闘損耗テスト結果は-1の修正を受ける。

例：戦意フェイズにおいて、スチューは自軍内のスキタリ・レンジャーについて戦意テストを行う必要がある。このユニットはバトル開始時10体の兵で構成されており、【指揮統制値】7のレンジャー・アルファに率いられている。このユニットはこのターン中に5体の兵が撃破されたため、スチューはD6を1個ロールする。D6の出目は4であり、ここに5を加算する。合計値は9であり、これはこのユニットの【指揮統制値】を上回っているため、この戦意テストは失敗となり、このユニットからは1体の兵が潰走して取り除かれる。そしてスチューはそのユニット内の残る4人の兵に対して戦闘損耗テストを行わなければならない。スチューは1, 2, 5, 6をロールした。このユニットは半壊状態であるため、これらのロール結果はそれぞれ-1の修正を受ける。最終的なロール結果により、さらに2体の兵が潰走し、取り除かれる。

### 2. ユニット隊形チェック

各プレイヤーは、自軍内でユニットの隊形（4ページ参照）を満たしていないあらゆるユニットについて、そのユニットがユニットの隊形を満たした1つのグループとなるまで兵を1体ずつ取り除かなければならない。このルールによって取り除かれた兵は撃破されたものとみなされるが、これによって兵が撃破された時に発動するルールが発動することはない。このルールによって兵が取り除かれたとしても、それによってそのユニットがさらなる戦意テストを強いられることはない。

- ユニットの隊形（4ページ）を満たしていない自軍側ユニットから兵を取り除く。
- ユニットの隊形を妨げている兵（あれば）をすべて取り除いたならば、戦意フェイズは終了する。
- これにてそのプレイヤーのターンは終了し、バトル終了でなければ次のプレイヤーのターン（9ページ）が開始される。

# ミッション

『ウォーハンマー40,000』をプレイするためには、まずミッションを選択する必要がある。この基本ルールには、手始めのミッションとして最適なミッション『戦争あるのみ』が収録されている。それ以外のミッションについては他の書籍に記載されており、独自にミッションを作り出すことも可能である。プレイするミッションについてプレイヤー間で合意が得られなかった場合、ロールオフを行い、その勝者がミッションを決定すること。

## ミッション手順

あらゆるミッションには、バトルの方法を説明するインストラクションが含まれている。このインストラクションは順番通りに解決する必要がある、多くの場合以下のステップが含まれる。

### 1. アーミーの召集

各ミッションでは、召集するべきアーミーの規模について指示がなされ、多くの場合アーミーの編成方法について追加のルールが記載されている。

### 2. ミッション概要を読む

各ミッションには、戦闘の状況とそのミッションの主要目標（すなわち勝利するための方法）が記載されている。ミッションの中には1個以上のスペシャルルールが記載されているものもあり、これらはミッションの特殊な状況や、このバトルで使用可能なアビリティを表している。

### 3. 戦場の構築

各ミッションには、ミッションをプレイするのに必要な戦場の広さが記載されている。そのミッションに何らかの特殊地形や作戦目標マーカーを置く必要がある場合、それらをどこに置くかについての情報もここに記載される。それ以外の場合、戦場の構築は『ウォーハンマー40,000 コアブック』のガイドラインに従って行うものとする。ミッションの指示とは異なる広さや形状の戦場を用いてゲームを行う場合、マップ内の距離や、初期配置ゾーン、作戦目標、特殊地形の位置について調整を行う必要があるだろう。

### 4. 軍勢の初期配置

各ミッションには初期配置マップが収録されており、各プレイヤーが自軍の兵をどの場所に配置可能であるか（これをアーミーの初期配置ゾーンと呼ぶ）が示されている。さらにここにはアーミーの配置に関するあらゆる制限が掲載されている。

### 5. 先攻の決定

各ミッションには、どちらのプレイヤーが先攻となるかを判定するための方法が記載されている。

### 6. バトル開始前ルールの解決

自軍内にバトル開始前ルールが存在するならば、プレイヤーはそれらを解決する。

### 7. バトル開始

第1バトルラウンドが開始される。両プレイヤーは、バトルが終了するまでバトルラウンドの解決を繰り返すこと。

### 8. バトルの終了条件

各ミッションには、どのタイミングでバトルが終了するかが記載されている。これは多くの場合、一定数のバトルラウンドが完了することであったり、あるいは片方のプレイヤーが特定の勝利条件を達成することであったりする。

### 9. 勝者の決定

各ミッションには、プレイヤーがこのバトルに勝利するために何を必要とする必要があるかが記載されている。どちらのプレイヤーも勝利条件を達成することができなかった場合、そのバトルは引き分けとなる。

## 作戦目標マーカー

多くのミッションは作戦目標マーカーを用いる。これらは双方の軍勢が確保しようと狙っている戦術的/戦略的要地を表したものだ。バトルが1個以上の作戦目標を使用するものである場合、ミッションには作戦目標の位置が記載される。作戦目標はいかなるマーカーを使って表現することも可能であるが、直径40mmの円形マーカーを使用することをオススメする。

作戦目標マーカーを戦場に配置する際は、指定された地点にマーカーの中心が重なるように配置すること。作戦目標マーカーとの距離を測る場合は、距離計測開始点と、その点に最も近い作戦目標マーカー上の点との間の距離を測ること。

作戦目標マーカーの水平方向に3mv以内、かつ垂直方向に5mv以内にいる兵は、その作戦目標マーカーの確保範囲内にいるものとみなされる。

特別な記載がない限り、作戦目標マーカーの確保範囲内に対戦相手よりも多くの兵がいる側のプレイヤーが、その作戦目標を確保する。1体の兵を2個以上の作戦目標の確保兵数としてカウントすることはできない。自軍内に2個以上の作戦目標マーカーの確保範囲内にいる兵が存在する場合、プレイヤーはこのターンにおいてその兵がどの作戦目標の確保兵数にカウントされるのかを選択すること。航空機ユニットと防衛施設の兵料を持つユニットは作戦目標の確保を行えず、作戦目標を確保しているプレイヤーを判定する際には無視される。

- 作戦目標マーカー :40mm 円形マーカー
- 作戦目標の水平方向に3mv、かつ垂直方向に5mv以内にいる兵は、その作戦目標マーカーの確保範囲内にいるものとみなされる。
- 確保範囲内にいる兵が最も多いアーミーが、その作戦目標マーカーを確保する。
- 航空機と防衛施設は作戦目標マーカーを確保できない。



戦場における作戦目標の位置は一般的に、プレイするミッションの初期配置マップに記載されており、左掲のアイコンで表される。

## 作戦目標優先確保

ユニットの中には、「作戦目標優先確保」というアビリティを持つものもある。このアビリティを持つ兵が作戦目標マーカーの確保範囲内に存在する場合、たとえその作戦目標マーカーの確保範囲内により多くの敵兵が存在したとしても、その兵側のプレイヤーがその作戦目標を確保する。その作戦目標マーカーの確保範囲内にいる敵兵もこのアビリティ（ないしそれに類似するアビリティ）を有している場合、その作戦目標マーカーは通常通り、確保範囲内により多くの兵がいる側のプレイヤーが確保する。

- 作戦目標優先確保 : 作戦目標マーカーの確保範囲内にこのアビリティを持つ味方兵が1体以上存在する場合、プレイヤーはその作戦目標を確保する。



# ミッション 戦争あるのみ

## 1. アーミーの召集

このミッションをプレイする際、各プレイヤーはまず自身のコレクションの中からアーミーを召集する。アーミー内にはコレクションの中から好きな兵を編入することが可能である。アーミーの規模について上限を設けるかどうかはプレイヤー間の合意による。両軍の規模が同一である必要はないが、アーミー規模を決定する場合はこのタイミングで決定すること。これがプレイヤーにとって最初の『ウォーハンマー 40,000』のバトルである場合、両軍ともに少数のユニットのみで構成されたアーミーを召集することをオススメする。以下の表は、アーミーの規模ごとにバトルにかかる時間を表したものだ。なお、ここに書かれている数値は自軍と敵軍の合計パワーレベル（『ウォーハンマー 40,000 コアブック』参照）であることに注意しよう。

| バトル         |                             |         |
|-------------|-----------------------------|---------|
| バトル規模       | アーミー規模<br>(両軍の<br>パワーレベル合計) | バトルの長さ  |
| コンバット・パトロール | 50                          | 最大 1 時間 |
| インカージョン     | 100                         | 最大 2 時間 |
| ストライクフォース   | 200                         | 最大 3 時間 |
| オンスロート      | 300                         | 最大 4 時間 |

アーミーの召集が完了したならば、自軍内の兵 1 体を自軍側ウォーロードとして指名せよ。選択された兵は**ウォーロード**のキーワードを得る。自軍側**ウォーロード**が**キャラクター**のキーワードを有している場合、このウォーロードはウォーロード特性を得る（プレイヤーがこのタイミングで選択すること）。あらゆるウォーロードは『威厳ある指導者』のウォーロード特性（下記参照）を獲得可能だ。それ以外のウォーロード特性は他の出版物に掲載されている。

### 威厳ある指導者（ウォーロード特性、オーラ）

このウォーロードの 6mv 以内にいる味方ユニットは、【指揮統制値】に +1 の修正を受ける。

## 2. ミッション概要

銀河最高の指揮官としての君の力量を証明する時がやってきた！ 君と究極なる栄光の間に立ちふさがる敵軍は、君の破滅を望んでいる。敵軍を撃破し、戦場に散在する要地を確保し、敵の狙いをくじくのだ。

### ミッション目標：

**敵司令官撃破（終了時達成目標）：**バトル終了時、相手のウォーロードが撃破されているならば、自軍は 1 点の勝利ポイントを得る。

**確保し、支配せよ：**各プレイヤーの指揮フェイズ終了時、ターン担当側プレイヤーは自軍が現在確保している作戦目標マーカー 1 個につき 1 点の勝利ポイントを獲得する（作戦目標マーカーの配置方法については下記を参照せよ）。作戦目標マーカーの確保については 24 ページのルールに従う。さらにバトル終了時、片方のプレイヤーがもう片方よりも多くの作戦目標マーカーを確保しているならば、そのプレイヤーは追加で 1 点の勝利ポイントを獲得する。

## 3. 戦場の構築

次にプレイヤーは『ウォーハンマー 40,000 コアブック』のガイドラインに従って戦場の構築と特殊地形の配置を行う。戦場の最小サイズはバトルの規模によって、以下の表のように決定される。

| 戦場                  |               |
|---------------------|---------------|
| バトル規模               | 戦場サイズ<br>(最小) |
| コンバット・パトロール/インカージョン | 44mv x 30mv   |
| ストライクフォース           | 44mv x 60mv   |
| オンスロート              | 44mv x 90mv   |

ロールオフ (6 ページ) に勝利したプレイヤーから交互に、各プレイヤーは合計 4 個の作戦目標マーカーを戦場に配置する。作戦目標マーカーはいかなる戦場端の 6mv 以内にも、他のいかなる作戦目標の 9mv 以内にも配置することはできない。

## 4. 軍勢の初期配置

戦場の構築が完了したら、プレイヤー間で再びロールオフを行うこと。このロールオフの勝者が 2 つの初期配置ゾーンのうち片方を自軍側初期配置ゾーンとして選択すること。次に、初期配置ゾーンを選択しなかった側のプレイヤーから交互に、各プレイヤーはそれぞれ自軍側ユニットを 1 個ずつ配置していく。プレイヤーは、自軍の兵を自軍の初期配置ゾーン内に全体が収まるように配置せねばならない。双方のプレイヤーが自軍内のすべてのユニットを配置するか、あるいは戦場内にユニットを配置できるスペースが無くなるまでこれを続けること。片方のプレイヤーが自軍の初期配置を完了した場合、対戦相手は自軍内の残るユニットについて初期配置を続けること。

双方のアーミー内に、「両軍の初期配置が完了した後」に配置可能なアドリティを持つユニットが存在する場合、それ以外のあらゆるユニットの配置が完了した後にプレイヤー間でロールオフを行い、このロールオフに勝利したプレイヤーから交互に、各プレイヤーはそれらのユニットを 1 個ずつ配置すること。

## 5. 先攻の決定

プレイヤー間で再びロールオフを行うこと。このロールオフの勝者が、どちらのプレイヤーが先攻となるかを決定する。

## 6. バトル開始前ルールの解決

自軍内にバトル開始前ルールが存在するならば、プレイヤーはそれらを解決する。

## 7. バトル開始

第 1 バトルラウンドが開始される。両プレイヤーは、バトルが終了するまでバトルラウンドの解決を繰り返すこと。

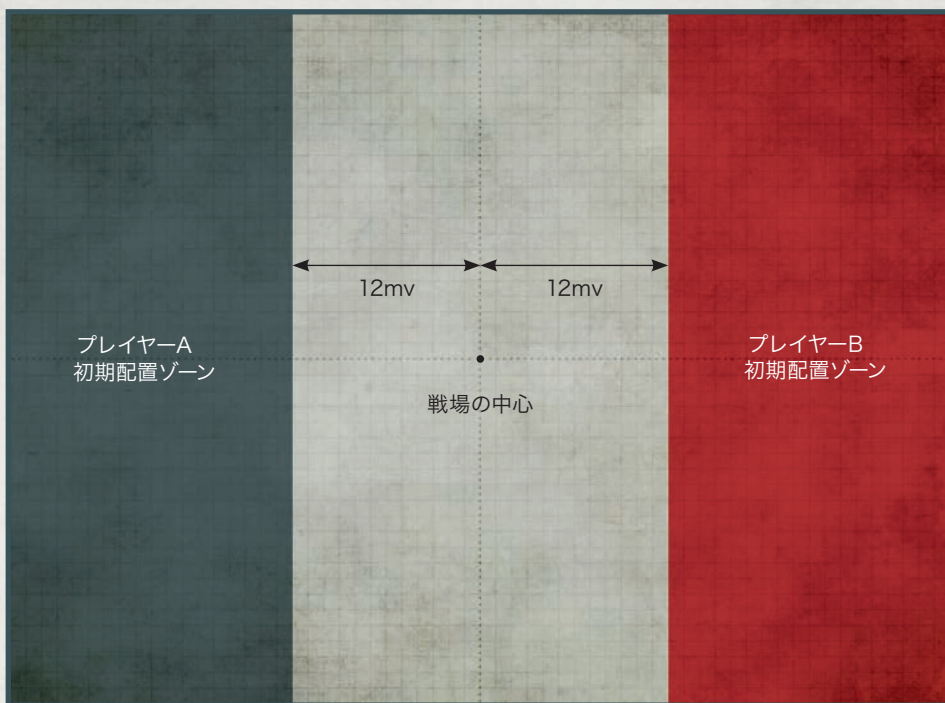
## 8. バトルの終了条件

片方のアーミー内の全ての兵が撃破された時、もしくは第 5 バトルラウンドの終了時（いずれか早い方）にこのバトルは終了する。

## 9. 勝者の決定

バトル終了時、片方のアーミーが全滅しているならば、相手側のアーミーのプレイヤーが勝者となる。それ以外の場合、最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーが勝者となる（勝利ポイントが同点の場合、このバトルは引き分けとなる）。

プレイヤーA側戦場端



プレイヤーB側戦場端