

# コアルール

---

「我々は、外からは卑劣な捕食者の異種族に完全に包囲され、内からの反乱に苛まれている。この過酷な時に在って、我々は装備に目を向け、神々に祈るほかない」

- 帝国司令官、スコラク=ア=トレラー 4 世



# イントロダクション

++ 平和な時はなく、休息もなく、容赦もない。ただ、戦争のみが残された。 ++

『ウォーハンマー 40,000』 コアルールへようこそ！ 以降のページには、戦火に引き裂かれた41千年紀の銀河で、

プレイヤーが栄光ある戦いを行なうために必要な情報のすべてが含まれている。

『ウォーハンマー 40,000』は、プレイヤーがシタデル・ミニチュアからなるアーマーを指揮し、技術と戦術、そして幸運を駆使して対戦相手に打ち勝とうとする、テーブルトップ・ウォーゲームだ。『ウォーハンマー 40,000』の中核をなすのは背景設定の物語だ。そして本ルールは暗黒の遠未来で人類や異種族、そしてデーモンの軍勢が繰り広げる壮大な争いを再現できるようにデザインされている。このゲームの目的は、幻想的な戦場で素晴らしいミニチュアが激突する光景を眺めながら、プレイヤー同士が戦術的技量を競い合い、楽しみに満ちた経験を共有することだ。この精神に則り、スポーツマンシップと礼儀正しさがゲームの中心に置かれている。

『ウォーハンマー 40,000』のゲームでは重要な遺産の回収から、敵要塞の奪取、敵司令官の排除に至るまで、様々な作戦目標を達成し、対戦相手より多くの勝利ポイントを獲得することで、勝利を収めることができる。

このゲームはバトルラウンドに従って進行する。各バトルラウンドはフェイズに分かれており、プレイヤーは対応するフェイズ中に自軍のミニチュアを移動させ、射撃や白兵戦を行なわせる。

『ウォーハンマー 40,000』のように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（そして最も楽しい!）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ない、最も高い出目をロールしたプレイヤーがルール解決方法を決定する。さあバトルを再開しよう！

1 指揮フェイズ



2 移動フェイズ



3 射撃フェイズ



4 突撃フェイズ



5 白兵戦フェイズ



## 基本原則 (5-9 ページ)

本項目では『ウォーハンマー 40,000』のあらゆるバトルを支える、基本ルール用語とコンセプトが収録されている。

## バトルラウンド (10-36 ページ)

本項目には、自軍側アーミーの移動や 激しい射撃、そして獐猛な強襲など、ターンプレイヤーが行なう一連のバトルラウンド処理が記載されている。

## データシートとユニットアビリティ (37-40 ページ)

『ウォーハンマー 40,000』に登場するすべてのユニットはデータシートを持つ。データシートには、バトル中に使用する能力値やアビリティが反映されている。

## 戦略的予備戦力と策略 (41-43 ページ)

時宜を得た戦略的予備兵力の投入や、巧みな策略の発動などによって、才気あふれる指揮官は、あらゆる戦術的優位を思いのままに駆使する。

## 特殊地形 (44-52 ページ)

『ウォーハンマー 40,000』のバトルは、しばしば廃墟や残骸、その他の障害物に満ちた、過酷で危険に満ちた地形で繰り広げられる。自軍は戦闘中も、それらの地形を乗り越えなければならない。

## アーミーの召集 (55-56 ページ)

バトルを開始する前に、本項目の手順に従って自軍の戦士と兵器を編成し、強力な戦闘部隊を作り上げる。

## ミッション (57-60 ページ)

プレイヤーは自軍の部隊を 戦いに投じる前に、自軍の戦略目標と、戦いが行なわれる戦場の本質を確立させなければならない。本セクションでは、あらゆる『ウォーハンマー 40,000』のバトルを行なう際に必要な準備が記載されている。

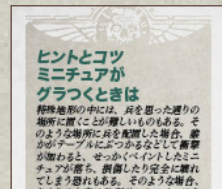
## アビリティ

『ウォーハンマー 40,000』に登場する多くのユニットは、バトル中に使用可能なアビリティがデータシート上に記載されている。この中で、最も一般的なアビリティはデータシート上にすべて記述されておらず、参照可能なルール名のみが記載されている。『コアルール』中で、このようなアビリティの詳細が収録されている部分には右のマークが記されている。



## ヒントとコツ

本ルールの中にはサイコロのロール方法や、戦場でミニチュアを動かす際に傷を付けないようにする方法などのヒントが記されている。これらはルールではなく、ゲームで用いるのに役に立つかもしれない、単なるアドバイスである。



## ルール要約

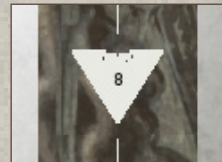
ルールが記載されているページ上には、いくつかのルールが箇条書きでまとめられ、簡易に参照できるようになっている。これらの要約のルール記述は包括的なものではない。不明瞭な部分は必ず、そのルールの全文を参照すること。

## ページ番号

『コアルール』内では、ページ番号は下記のように三角形の中に記されている。これらは本書中の『コ

- ユニット：同一のデータシートに属する 1 体以上の兵。
- 味方の兵 / ユニット：同一のアーミーに所属するすべての兵やユニット。
- 敵の兵 / ユニット：対戦相手のアーミーに所属するすべての兵やユニット。

アルール』部分以外のページ番号とは独立した番号となっている。『コアルール』内、あるいは他の部分から『コアルール』を参照する際には、三角形の中の数字を使用せよ。『コアルール』以外の部分を示すページ番号には、三角形内の数字を使用しない。



# 基本原則

本セクションでは『コアルール』と、その他のルールに登場する、様々なルール用語が紹介されている。これらの重要原則は、『ウォーハンマー 40,000』のルールの根幹を成しており、あらゆるバトルをプレイする際に不可欠なものだ。

## 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、テーブルトップ上で自軍の編成や戦場の構築、そしてアー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、(もつと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57-58ページを参照せよ。

## アーミー

『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ーミーを指揮する。プレイヤーがどのような規模のアー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。

- **アーミー**：プレイヤーの指揮下にあるすべての兵を総称したもの。

## 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、同一のデータシート(下記参照)内の、1体以上の兵で構成される。同一のアーミーに所属する兵とユニットは、互いに「味方」として表される。対戦相手のアーミーに所属する兵とユニットは「敵兵」や「敵ユニット」と表記される。ルールが敵味方の指定なく「兵」や「ユニット」に効果をもたらすものである場合、そのルールは兵やユニットがどちらのアーミーに属しているかに関わらず、「あらゆる兵」あるいは「あらゆるユニット」に効果をもたらす。

- **ユニット**：同一のデータシートに属する1体以上の兵。
- **味方の兵 / ユニット**：同一のアーミーに所属するすべての兵やユニット。
- **敵の兵 / ユニット**：対戦相手のアーミーに所属するすべての兵やユニット。

## データシート

プレイヤーが、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持っており、そのためプレイヤーはアーミー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37-38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書き記されている。陣営キーワードは、アー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**太字**で記述される。キーワードは、ルールに紐付けられて使用されることがある。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中から、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)。



## 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といけない。ユニット内に7体以上の兵が存在している間は、代わりにそのユニットが配置あるいは移動を完了する際、ユニット内のあらゆる兵が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といけない。この制限を「ユニットの隊形」と呼ぶ。

何らかの理由で、ユニットの隊形を維持した状態で兵を配置できない場合、その兵は撃破される。ユニットが移動を完了する際にユニットの隊形を維持できない場合、ユニットはそのような移動を行わず、ユニット内の兵は移動前の位置に戻る。

各ターンの終了時、各プレイヤーは自軍内でユニットの隊形を維持できていないユニットが存在するならば、そのユニットがユニットの隊形を維持できる1つのグループになるまで、そのユニット内から兵を1体ずつ取り除かななければならない。

この方法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。

- **ユニットの隊形**：水平方向に2mv以内、かつ垂直方向に5mv以内に
  - 同一ユニット内の他の兵1体以上が存在しなければならない（ユニット内の兵が2-6体の場合）。
  - 同一ユニット内の他の兵2体以上が存在しなければならない（ユニット内の兵が7体以上の場合）。
- 各ターンの終了時、隊形を維持できていないユニットが存在するならば、操作プレイヤーはそのユニットが隊形を維持できている状態になるまで、兵を取り除かななければならない。



## ヒントとコツ 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と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、あくまで本来は物理的にミニチュアを配置することが可能な場合に限り、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な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手で押さえるなどしながら「本来の位置」に戻すこと。



## 接敵範囲

接敵範囲は兵が敵に脅威を与える範囲を表している。兵あるいはユニット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、これらの兵同士、およびこれらの兵がそれぞれ属しているユニット同士は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ず、また兵は通常移動や全力移動、退却移動を敵兵の接敵範囲内で終了することはできない。何らかの理由で、兵がこの条件を満たすことができない場合、その兵は撃破される。

- 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』のバトルは長方形の戦場にて行なわれる。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置可能だ。ミッションには、プレイに必要な戦場のサイズが記されている。

## 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44-48ページを参照せよ。

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。

## 距離の測定

『ウォーハンマー 40,000』では、距離は「mv」という単位で表される(1mv=約2.54cmであり、「1"」と略記されることもある)。距離の測定は好きなタイミングで自由に行なうことが可能である。

兵同士の間を距離を測定する際には、測定元と測定対象の兵のベースの間で最短となる距離を測定する。ベースを持たない兵との距離は、ベースの代わりに、その兵の一部のうち、最も近接した部分から測定する。

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。

## 視認の判定

『ウォーハンマー 40,000』では、兵同士の視認を判断する際には、実際に視線が通っているかどうかで判断する。この判断を行なうには、視認元となる兵の後ろから「兵の視線」に立って見ること。視認状態の確認をする上で、攻撃側の兵が属するユニット内の他の兵と、その兵のベースは視認を遮らないものとする。

### 兵の視認

ある兵の一部が視認元の兵の一部から見えている場合、その兵は視認元の兵からみて視認状態であるとみなされる。

### ユニットの視認

あるユニット内の兵1体以上が、視認元の兵からみて視認状態であるならば、その兵の所属するユニットは、視認元の兵からみて視認状態であるとみなされる。

### 兵の完全視認

ある兵の（視認元の兵に面している）すべての部分が視認元の兵から見えている場合、その兵は視認元の兵からみて完全視認状態であるとみなされる。つまり視認元の兵から、視認先の兵の（視認元の兵に面している）すべての部分に対して、他の兵や特殊地形によって視認先の兵のいかなる部分も視認が遮られることなく、視線が通っている場合、完全視認状態となる。

### ユニットの完全視認

あるユニットに属しているすべての兵が、視認元の兵から完全に視線が通っている場合、そのユニットは視認元の兵からみて完全視認状態であるとみなされる。敵ユニットが完全視認状態であるかどうかを判定する際、視認元の兵からみて、視認先のユニットに属するあらゆる兵は視線を遮らないものとみなされる。

- **兵の視認**：兵の一部が見えている場合、その兵は視認状態である。
- **ユニットの視認**：ユニット内の兵1体以上が視認状態である場合、その兵が属するユニットは視認状態である。
- **兵の完全視認**：兵の（視認元の兵側の）あらゆる部分が見えている場合、その兵は完全視認状態である。
- **ユニットの完全視認**：ユニット内のすべての兵が完全視認状態である場合、そのユニットは完全視認状態である。



兵の視認



ユニットの視認

このユニット内の兵1体が視認されているため、このユニットも視認されている。



兵の完全視認



ユニットの完全視認



## ヒントとコツ ダイスロール

『ウォーハンマー 40,000』のゲームにおいて、各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なっているのか」「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、床の上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」を行なうのが一般的だ。「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。より一般的なハウスルールとしては、出目を判別できないほど傾いている場合にのみ、「ダイスロールをやりなおす」というものが挙げられる。どの場合も、「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。

## ダイス

バトルを行なうためには、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。2D6、3D6 といった表記は、それぞれ 2 個、3 個のダイスをロールし、その出目を足し合わせることを意味している。

ルールが D3 をロールするように指示している場合、プレイヤーは以下に示されているように D6 を 1 個ロールし、その後に出目を半分（端数を切り上げて整数にする）にして D3 の結果を算出する。

### D3ロール

ダイス出目	D3結果
 または 	1
 または 	2
 または 	3

ルールがダイス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。特定のルールに対応するロール結果の数字が連続している場合、「1-3」のように表記される。

## リロール

ルールの中にはダイスロールのリロールを可能にするものもある。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、あるいはすべて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（例えば 2D6 や 3D6 など）についてリロールを行なう場合、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。

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なわれる。「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なわれた後の、いかなる修正も適用される前の時点のダイス出目を参照する。

- **修正前のダイス出目**：リロール後、いかなる修正も加える前の出目。
- 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。
- 2D6 などの、複数のダイス出目を合計するようなダイスロールは、すべてのダイスをリロールしなければならない。
- 修正がある場合、それらが適用される前にリロールを行なう。

## 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。ロールオフで最も高い出目を出したプレイヤーが複数発生した場合、再度ロールオフを行なうこと。ロールオフを行なう際、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。

## 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で解決しなければならない場合もある。バトル中にそのような状況が発生した場合、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、終了時にお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ない、そのロールオフの勝者がそれらのルールの解決順を決定すること。

# 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、そして最後の一瞬に至るまで、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、自軍のユニットの戦闘態勢の判定を行なう。



2

## 移動フェイズ

自軍のユニットが戦場を機動し、増援部隊が戦闘へと突入する。



3

## 射撃フェイズ

自軍のユニットが射撃武器で敵を攻撃する。



4

## 突撃フェイズ

自軍のユニットが白兵戦へと突入すべく、前進する。



5

## 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攻撃を行なう。

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。



2

3

4

5

# 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。



自軍側指揮フェイズは2つのステップに分かれている。最初のステップでは、双方のプレイヤーが指揮ポイント (CP) 1点を獲得し、その他の指揮フェイズ中に使用するルールを解決する。次のステップでは、自軍側ユニットに戦闘ショックテストを行なう。

1

## 指揮ステップ

2

## 戦闘ショックステップ

### 指揮ポイントの獲得

指揮フェイズ開始時に獲得する CP 以外で CP を獲得する場合、いかなるルールによるものであれ、どちらのプレイヤーも、各バトルラウンド中に最大 1 ポイントまでしか CP を獲得できない。



## 1. 指揮ステップ

自軍側指揮フェイズの開始時、他のいかなるルールも解決する前のタイミングで、双方のプレイヤーは指揮ポイント (CP) を 1 点獲得する。指揮ポイントは、バトル中に戦略を発動するために使用可能な戦略資源だ。戦略のさらなる詳細については 41-42 ページを参照せよ。

指揮ポイントの獲得後、その指揮フェイズ中に解決する必要があるルールが他にあるならば、戦闘ショックステップに進む前にそれらを解決すること。

- 双方のプレイヤーは 1CP を獲得する。
- 指揮フェイズ中に発生する、あらゆる他のルールを解決する。

## 2. 戦闘ショックステップ

このステップでは、戦場に存在する自軍側の各ユニットのうち、半壊状態 (12 ページ) であるユニットに対して、戦闘ショックテストを行なわなければならない。戦闘ショックテストを行なうには、2D6 をロールせよ。ロール結果が、対象ユニット内で最も良好な【指揮統制値】以上であるならば、その判定は成功となる。それ以外の場合、その判定は失敗となり、次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、ロール対象のユニットは戦闘ショック状態となる。

ユニットが戦闘ショック状態である間、以下の効果が適用される：

- そのユニット内のすべての兵の【確保力】は 0 となる。
- そのユニットが退却を行なう場合、そのユニット内の各兵は「決死の脱出テスト」(14 ページ) を行なわなければならない。
- そのユニットの操作プレイヤーは、そのユニットに影響を及ぼす戦略を発動できない。

戦闘ショックテストを必要とする、すべての自軍ユニットに対して戦闘ショックテストを行なったならば、自軍側指揮フェイズは終了し、自軍側移動フェイズへと進む。

- 戦場に存在する自軍側の各ユニットのうち、半壊状態であるユニットに対して、戦闘ショックテストを行なわなければならない。
- 2D6 をロールし、ロール結果がそのユニットの【指揮統制値】以上であれば、戦闘ショックテストは成功する。成功しなかった場合、次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、そのユニットは戦闘ショック状態となる。
- 戦闘ショック状態のユニットは【確保力】が 0 となり、操作プレイヤーはそのユニットに影響を及ぼす戦略を発動できない。
- 戦闘ショック状態のユニットが退却を行なう場合、「決死の脱出テスト」を行なわなければならない。



2

3

4

5

## ユニットの初期兵数

ユニットがアーミーに追加された時点で、ユニットが有する兵数を「初期兵数」と呼ぶ。

## 半壊状態

ルールの中には、ユニットが「半壊状態」である場合に参照されるルールがある。

- ユニットの初期兵数が1体である場合、その兵の【負傷限界】の残量が最大値の半分未満であるならば、そのユニットは半壊状態であるとみなされる。
- それ以外のユニットは、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であるならば、そのユニットは半壊状態であるとみなされる。

## 撃破

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、その兵を戦場から取り除く。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する。

## 合流ユニット

キャラクター・ユニットの中には『指揮官』アビリティ (39ページ) を持つものがある。このアビリティは(「護衛ユニット」と呼ばれる) 他のユニットに合流することで「合流ユニット」を形成することができる。

合流ユニットの初期兵数は、その合流ユニットを構成するあらゆるユニットの初期兵数を合計した数に等しい(すなわち、指揮官ユニットの兵数に、護衛ユニットの兵数を加えた数となる)。合流ユニット内の指揮官ユニットもしくは護衛ユニットが全滅した場合、残った方のユニットの初期兵数は、そのユニット本来の初期兵数に変更される。

**例:** プライマリス・キャプテン (初期兵数1体) に、インターセッサ・ユニット (初期兵数5体) が合流した場合、この合流ユニットの初期兵数は6体となる。もし、すべてのインターセッサが撃破されたならば、残ったプライマリス・キャプテンの初期兵数は1体に戻る。

ユニットが全滅したタイミングで発動するルールを解決する場合、そのようなルールは、合流ユニットを構成する個々のユニット(指揮官ユニットあるいは護衛ユニット)のいずれか1個が全滅したタイミングで、依然として発動する。

**例:** 敵ユニットが全滅するごとに自軍が1VPを獲得するルールがある場合に、自軍が合流ユニットを攻撃対象にしたならば、護衛ユニットと指揮官ユニットがそれぞれ全滅するごとに、自軍は1VPを獲得する(この場合、自軍は合計2VPを獲得する)。



1



3

4

5

# 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。

自軍側移動フェイズは2つのステップに分けられる。最初のステップで自軍側ユニットを移動させ、次のステップで増援を配置できる。

1

## ユニットの移動ステップ

2

## 増援ステップ



## 1. ユニットの移動ステップ

自軍側移動フェイズではまず、戦場に存在する自軍側ユニットのうち、移動を行なうユニットを1個選択し、以下の処理を行なう：

- そのユニットがあらゆる敵兵の接敵範囲外にいる場合、そのユニットは通常移動、全力移動、静止を行なうことができる。
- そのユニットが1体以上の敵兵の接敵範囲内にいる場合、そのユニットは静止、退却を行なうことができる。

選択されたユニットが移動を完了したならば、プレイヤーは自軍内の別のユニットを選択し、同じ手順を行なう。この手順を、自軍内のすべてのユニットに対して行なうまで繰り返す。すべての自軍側ユニットに対して上記の手順を行なったならば、次は移動フェイズの増援ステップへと移行する。

プレイヤーがユニットを移動させる際、プレイヤーはユニット内の兵を何体でも移動させることができる。ユニット内の兵を移動させる順番は、操作プレイヤーが任意に選択してよい。兵を移動させる場合、その兵の向きを自由に変えてよく、またどのような経路で移動してもよいが、その兵のベースが敵兵を通りぬけたり、戦場端の外に出てはならない。兵は他の味方兵を、あたかもその場所にその味方兵が存在しないかのように通り抜けることができるが、他の兵に重なった状態で移動を終えることはできない。唯一の例外として、**モンスター**あるいは**ビークル**である兵は、他の味方**モンスター**あるいは**ビークル**である兵を通り抜けて移動することはできない。そのような場合は、代わりにそれらの兵を迂回して移動しなければならない。兵の移動距離は、その兵のベースのうち、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。ベースを持たない兵の場合は、その兵の最も遠くまで移動した部分で測定する。

- ユニットの移動を行なう際、そのユニットは「通常移動」「全力移動」「静止」のいずれかを行なえる。
- 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なえる。

### 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なえない。

### 通常移動

ユニットが通常移動を行なう場合、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分まで移動を行なえる。ただしその際に、いかなる兵も敵兵の接敵範囲内(7ページ)にも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。

13

## 全力移動

ユニットが全力移動を行なう場合、そのユニットの全力移動ロールとして、D6を1個ロールすること。そ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数値のプラス修正を受ける。そのユニット内の各兵は、その合計値以下のmv分まで全力移動を行なえる。ただしその際には、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なった場合、そのターンの間、そのユニットは射撃を行なえず、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。
- 全力移動を行なったユニットは、そのターンの間、射撃や突撃を行なえない。



1



3

4

5

## 退却移動

ユニットが退却する場合、退却を行なうユニット内の各兵は【移動力】以下の数値のmv分まで移動を行なえる。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、そのユニットは退却を行なうことはできない。

退却を行なったユニットは、そのターンの間、突撃を宣言できず、射撃を行なうこともできない。

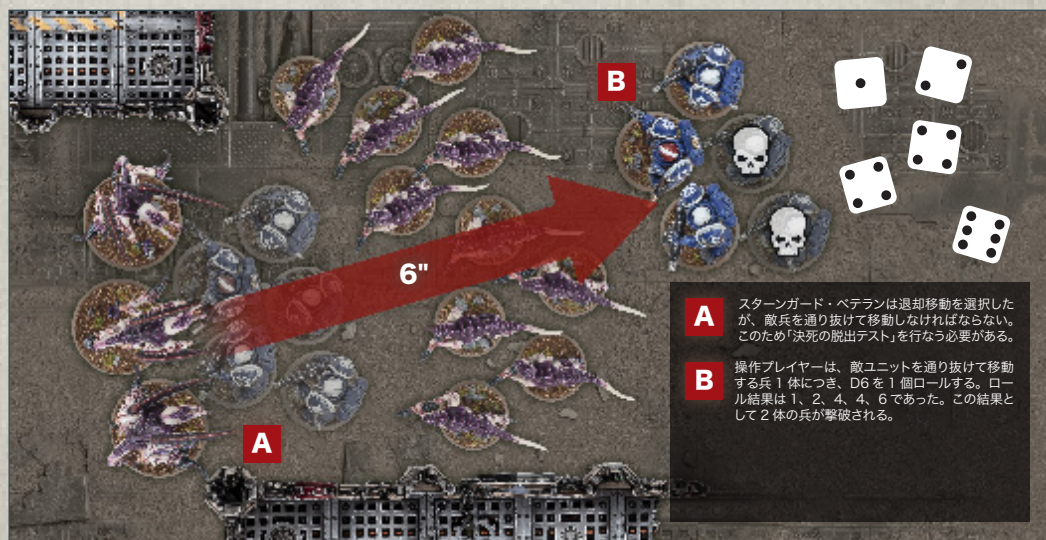
## 決死の脱出テスト

他の種類の移動を行なう場合とは異なり、退却移動を行なう兵は敵兵があたかも存在しないかのように、敵兵を通り抜けて移動することができるが、その場合、それらの兵（**巨大兵器**と**飛行**は除く）はその移動の前に決死の脱出テストを行なわなければならない。加えて、戦闘ショック状態であるユニットが退却を宣言した場合、そのユニット内のすべての兵は、移動を行なう前に決死の脱出テストを行なわなければならない。

決死の脱出テストを行なうには、ユニット内で決死の脱出テストを行なう兵1体につきD6を1個ロールせよ。ロール結果で1-2が出るたび、その退却を行なっているユニット内の兵1体が撃破される（撃破される兵はプレイヤーが選択する）。

同一の兵が、同じフェイズ中に2回以上、決死の脱出テストを誘発することはない。

- **退却移動**：兵は最大で【移動力】mvの距離を移動できる。
- そのターン中に退却を行なったユニットは突撃を宣言できず、射撃を行なうこともできない。
- 兵は敵兵を通り抜けて退却を行なえるが、その兵が**巨大兵器**や**飛行**可能でない場合は、「決死の脱出テスト」を行なう。
- 戦闘ショック状態であるユニットが退却を選択した場合、そのユニット内のすべての兵は「決死の脱出テスト」を行なう。
- **決死の脱出テスト**：D6を1個ロールせよ。ロール結果が1-2である場合、そのユニット内の兵1体は撃破される。



14

1



3

4

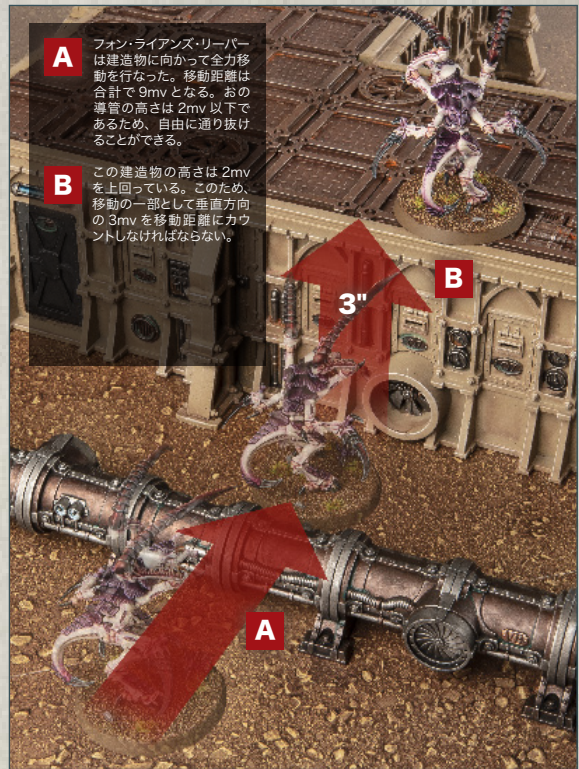
5

## 特殊地形を越える移動

『ウォーハンマー 40,000』の戦場は、様々な障害物や構築物、残骸が至る所に存在する。これらを総称して「特殊地形」と呼ぶ（44-48 ページ参照）。いかなる移動を行なう場合においても、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、例えば壁を登り、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2mv以下の特殊地形であれば、あたかもそこに存在しないかのように通り抜けて移動できる。高さが2mv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を行なうことで、乗り越えが可能だ。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。兵が登り降りの中で移動を終えることはできない。この結果として、移動を終了することが不可能である場合、その移動を行なうことはできない。

- 高さ2mv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。
- 高さが2mvより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。



**A** フォン・ライアンズ・リーパーは建造物に向かって全力移動を行なった。移動距離は合計で9mvとなる。おの導管の高さは2mv以下であるため、自由に通り抜けることができる。

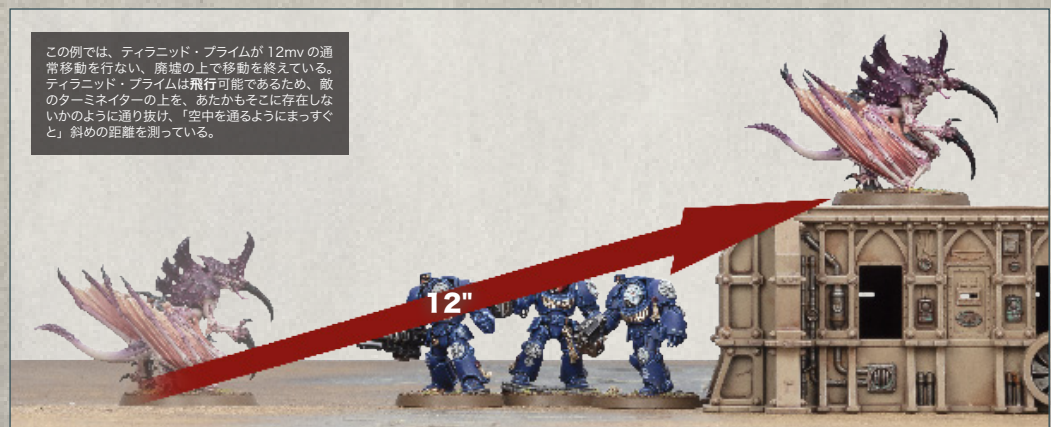
**B** この建造物の高さは2mvを上回っている。このため、移動の一部として垂直方向の3mvを移動距離にカウントしなければならない。

## 飛行

兵が飛行可能である場合、その兵が通常移動、全力移動、退却移動を行なう際、敵兵があたかもそこに存在しないかのように敵兵をすり抜けて移動できる。また、そのような移動の途中で敵兵の接敵範囲内に侵入することもできる。これはつまり、**モンスター**あるいは**ビークル**の兵が飛行可能である場合、そのような移動を行なう際に、他の**モンスター**あるいは**ビークル**の兵をすり抜けて移動できることを意味している。ただし、飛行可能な兵は、他の兵の上や、敵兵の接敵範囲内で移動を終えることはできない。

飛行可能な兵が特殊地形上で移動を開始もしくは終了する際、その兵は戦場の上を移動するように距離を測る代わりに、下図で示されているように、「空中を通るようにまっすぐと」距離を測る。

- 飛行可能な兵は、通常移動、全力移動、退却移動を行なう際、敵兵の上をすり抜ける。
- 飛行可能な兵が特殊地形上で通常移動、全力移動、退却移動を開始もしくは終了する際には、空中を通るようにまっすぐと距離を測る。



この例では、ティラニッド・ブライムが12mvの通常移動を行ない、廃墟の上で移動を終えている。ティラニッド・ブライムは飛行可能であるため、敵のターミネーターの上を、あたかもそこに存在しないかのようにすり抜け、「空中を通るようにまっすぐと」斜めの距離を測っている。

15

## 2. 増援ステップ

一部のユニットは、予備戦力に配置した状態でバトルを開始できるルールを持つ（例：39ページの『縦深攻撃』）。このようなユニットは予備戦力ユニットと呼ばれ、バトル開始後に戦場に到着する。バトル終了時までに戦場に配置されなかったあらゆる予備戦力ユニットは全滅したものと扱われる。

自軍側移動フェイズの増援ステップ中、自軍に増援ユニットが1個以上存在する場合、自軍はそれらのユニットを1個以上選択し、1個ずつ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予備戦力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、射撃フェイズに進む。

予備戦力ユニットを配置する方法の詳細は、そのユニットを予備戦力へ配置可能にするルール中に記述されている。予備戦力を配置するルールは通常、敵兵からの配置可能距離を指定している。距離が指定されている場合、本来であれば配置する兵のベースと敵兵のベースの間の距離を測るが、この場合は常に水平方向の距離を測定すること。

予備戦力ユニットが戦場に配置された場合、そのユニットは常に、このターン中に通常移動を行なったものとして扱われ、そのフェイズ中にそれ以上移動を行なえない。この方法で配置されたユニットは、このターン中、それ以外の行動を通常通りに行なえる（例：射撃、突撃の宣言、白兵戦など）。

- **予備戦力ユニット**：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。
- 予備戦力ユニットは常に、このターン中に通常移動を行なったものとして扱われる。
- 敵兵との距離が記述されている場合、水平方向への距離が適用される。
- バトル終了時まで戦場に配置されなかった予備戦力ユニットは、全滅したものとみなされる。



1



3

4

5

16



# 兵員輸送

ユニットの中には、戦場で他のユニットを輸送できるものもある。それにより、前線や重要目標に急行する際にも、乗員に速度と防護をもたらしてくれる。

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の中に乗車し、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

あらゆる**兵員輸送**の兵には、データシート上に輸送枠が記載されている。輸送枠は、その兵に乗車可能な味方兵の種類と最大数を表している。

自軍はユニットを個別に配置するのではなく、**兵員輸送**の兵に乗車した状態で、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、その**兵員輸送**の兵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。



## 射撃デッキ

**兵員輸送**の中には、乗車中の兵が射撃できるハッチや舷窓、プラットフォームを備えているものがある。

一部の**兵員輸送**のアビリティ欄には、『射撃デッキ x』と記載されている。このような兵が射撃フェイズ中に射撃を宣言した場合、その兵に乗車している兵のうち「x」体までを選択してもよい。その後、選択した各兵について、その兵が装備している射撃武器のうち1個を選択してもよい。その**兵員輸送**の兵の射撃攻撃がすべて解決されるまでの間、その兵は他の武器に加えて、この方法で選択された射撃武器をすべて装備しているものとして扱われる。

- **射撃デッキ x**：兵員輸送が射撃を行なう際、乗車中の各兵のうち最大 x 体までは、自身が装備している武器を1個選択せよ。この**兵員輸送**は、選択された武器を装備しているものとして扱われる。

## 乗車

ユニットが通常移動、全力移動、退却移動のうちいずれかを行ない、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兵に乗車することが可能である。ユニットは、同じフェイズ中にすでに**兵員輸送**の兵から降車している場合、乗車することはできない。ユニットが乗車を行なった場合、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**の兵に乗車しているとみなされる。特別な記載がない限り、乗車中のユニットはいかなる行動も行なえず、いかなるルールの影響も受けることはない。

- 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、退却移動のいずれかを終えた場合、そのユニットはその**兵員輸送**に乗車できる。
- ユニットは同じフェイズ中に乗車と降車の両方を行なうことはできない。

## 降車

自軍側移動フェイズ開始時点で**兵員輸送**の兵に乗車している自軍側ユニットは、そのフェイズ中に降車することができる。

ユニットが**兵員輸送**の兵から降車する場合、乗車している**兵員輸送**の3mv以内に全体が収まっており、なお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。何らかの理由で、降車を行なう兵を配置できない場合、その兵は降車を行なえない。

このフェイズ中に静止しているか、あるいはこのフェイズ中にまだ通常移動、全力移動、退却移動のいずれも行っていない**兵員輸送**から降車した場合、降車したユニットはこのターン中、通常通りの行動（通常移動、全力移動、射撃、突撃、白兵戦など）を行なうことができる。降車を行なったユニットは、静止状態を選択できない。

このフェイズ中に通常移動を行なった**兵員輸送**の兵から降車したユニットは、通常移動を行なったものとして扱われる。降車したユニットは、このフェイズ中にさらに移動を行なうことはできない。そのユニットはこのターン中に突撃を宣言できないが、このターン中にそれ以外の行動は通常通り実行可能だ。

このターン中に全力移動あるいは退却を行なった**兵員輸送**の兵から、ユニットは降車することはできない。

- **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**兵員輸送**が全力移動も退却も行っていないならば、そのフェイズ中に降車を行なえる。
- **兵員輸送**が移動を行なう前にユニットが降車したならば、降車したユニットは通常通り行動できる。
- **兵員輸送**が移動を行なった後にユニットが降車したならば、降車したユニットはこのターン中に移動も突撃も行なえないが、それ以外は通常通りに行動できる。
- 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（さもなければ降車は行なえない）。
- このターン中に降車したユニットは、静止状態となることはできない。

## 撃破された兵員輸送

兵員輸送の兵が撃破された場合、その兵員輸送の兵に乗車中のユニットは、ただちに降車（前ページ参照）しなければならない。降車を行なった後、撃破された兵員輸送の兵を戦場から取り除くこと。

撃破された兵員輸送の兵から降車したユニットは、撃破された兵の『恐るべき最期』アビリティ（23 ページ）の影響を受けない。代わりに、降車を行なう各兵について、それぞれ D6 を 1 個ロールしなければならない。ロール結果で 1 が出るたび、その兵が所属するユニットは 1 ポイントの致命的ダメージ（23 ページ）を受ける。さらに、撃破された兵員輸送の兵からユニットが降車した場合、そのユニットには以下のルールが適用される：

- そのユニットの操作プレイヤーの、次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、そのユニットは戦闘ショック状態となる。
- そのターンの終了時まで、そのユニットはそのターン中に通常移動を行なったものとして扱われ、そのターン中は突撃を宣言（29 ページ）することができない。

- 兵員輸送が撃破された場合、乗車中のユニットは降車しなければならない。
- 降車するユニットに属する各兵について、それぞれ D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果で 1 が出るたび、その兵が所属するユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。
- そのユニットの操作プレイヤーの、次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、降車したユニットは戦闘ショック状態となる。
- そのターンの終了時まで、降車したユニットは通常移動を行なったものとして扱われ、そのターン中は突撃を宣言することができない。

## 緊急降車

兵員輸送の兵が撃破され、その兵員輸送に乗車していたユニットが、その兵員輸送の 3mv 以内に全体が収まり、なおかつ敵兵の接敵範囲外であるような位置に降車できない場合、そのユニットは代わりに「緊急降車」を実行しなければならない。以下の二点を除いて、緊急降車は兵員輸送の兵が撃破された際の降車と同じように行なわれる。降車するユニットは撃破された兵員輸送の兵の 3mv 以内でなく、代わりに 6mv 以内に全体が収まり、かつ敵兵の接敵範囲に入らない位置に配置されなければならない。また、降車した各兵について D6 を 1 個ロールする際、ロール結果が 1 でなく代わりに 1-3 であるならば、そのユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。もし何らかの理由により、それでもなお降車する兵を配置することができない場合、その兵は撃破される。

- 撃破された兵員輸送の 3mv 以内に全体が収まる位置に降車ユニットを配置できない場合、降車ユニットは緊急降車を行なわなければならない：
  - 降車ユニットは 3mv 以内ではなく、代わりに 6mv 以内に全体が収まる位置に配置されなければならない。
  - ロール結果が 1 でなく 1-3 ならば、降車ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。
  - 降車する兵を配置できない場合、その兵は撃破される。



1

2



4

5

# 射撃フェイズ

銃声が雷鳴のごとく鳴り響き、砲弾の破片が空を切る。銃火とラスレーザーの光が戦場の霧を照らし出す。そして戦場の各所には、空の弾倉が散乱している。

ユニットが射撃を行なう場合、以下の手順に従うこと。

1

## 射撃可能なユニットの選択

2

## 攻撃対象の選択

3

## 射撃攻撃の実行

4

## 再び、射撃可能なユニットの選択を行なう



自軍側射撃フェイズ中、射撃可能な自軍側ユニットが戦場に1個以上存在するならば、それらのユニットを選択し、ユニットごとに順番に射撃を行なうことができる。各ユニットは、それぞれ各射撃フェイズにおいて射撃を1回のみ宣言できる。選択した自軍側ユニットがすべて射撃を行なった後、自軍側突撃フェイズに移行する。

以下の条件のいずれにも当てはまらない場合、そのユニットは射撃を宣言できる：

- そのユニットがこのターン中に全力移動を行なった。
- そのユニットがこのターン中に退却を行なった。

## 攻撃対象の選択

ユニットが射撃を行なう際は、いかなる攻撃も解決される前に、そのユニット内の兵が攻撃に使用するすべての射撃武器について、その武器の攻撃対象となる敵ユニットをあらかじめ選択しておかなければならない。射撃武器で敵ユニットを対象として選択するには、その敵ユニット内の兵のうち1体以上が、その武器の【射程】内におり、なおかつ攻撃側の兵から視認(8ページ)されている必要がある。敵兵が武器の【射程】内にいるというのは、その敵兵と攻撃側の兵の距離が、その武器の【射程】以下であることを指す。

兵が2個以上の射撃武器を持っている場合、それらの射撃武器を同一の攻撃目標に対して射撃することも、異なる攻撃対象に対して射撃することもできる。ただし、1個の武器の攻撃を複数の攻撃対象に分割して割り振ることはできない。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。いずれの場合も、攻撃対象のユニットを選択する際には、どの兵がどの武器でそのユニットを攻撃対象にしているのかを、いかなる攻撃も解決される前に宣言しなければならない。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。

- ユニットが射撃を行なう前に、攻撃に使用するすべての射撃武器の攻撃対象を選択する。
- 攻撃対象ユニット内の兵1体以上は、攻撃側の兵から視認されており、なおかつ使用する武器の射程内に収まっていなければならない。
- 2個以上の射撃武器を持つ兵は、射撃武器ごとについて異なる攻撃対象に射撃できる。ただし、1個の武器の攻撃を複数の攻撃対象に分割して割り振ることはできない。
- 同じユニット内であっても、それぞれの兵ごとに、同一の攻撃対象にも、異なる攻撃対象にも射撃できる。

## 単独工作員

暗殺者などの秘密工作員は戦場の大渦の中に紛れており、これを追跡して狙いを付けることは困難だ。

合流ユニット(39ページの『指揮官』を参照)の一部となっている場合を除き、このユニットは攻撃側の兵の12mv以内にいる場合にのみ、射撃攻撃の対象として選択可能である。

## 射撃攻撃の実行

射撃を行なうユニット内の兵は、装備する射撃武器で攻撃を行なう。兵が射撃武器で射撃を行なう際、その攻撃の回数は、その武器の能力値の【攻撃回数】(【回】)に等しい。攻撃側の兵のプレイヤーは攻撃1回につき、ヒットロールを1回行なう(21-23ページの『攻撃の解決』を参照せよ)。

ユニットの攻撃対象として複数のユニットを宣言していた場合、1つの攻撃対象に対する攻撃をすべ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。自軍側ユニットが同一の攻撃対象に複数の射撃武器で攻撃を行なう場合、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つの攻撃を解決した後、もしそのユニットに対して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をすべて解決すること。

なお、攻撃対象ユニットが選択されたタイミングで、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、なおかつ視認されているならば、たとえ攻撃の解決のタイミングで攻撃対象内に視認状態の兵や射程内にいる兵が存在しなかったとしても、その攻撃対象ユニットへの攻撃は解決される(例えば、攻撃側ユニット内の他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)。

- 兵が武器で射撃を行なう際には、その武器の【攻撃回数】に等しい回数の攻撃を行なう。
- 1つのユニットに対する攻撃をすべて解決した後、他のユニットに対する攻撃を解決する。
- 同じ武器能力値を持つ攻撃をすべて解決した後、他の能力値を持つ武器の攻撃を解決する。
- 攻撃対象の選択時に、攻撃対象が武器の【射程】内におり、なおかつ視認されていたならば、その後でこれらの条件を満たせなくなった場合でも、その武器の攻撃を行なってよい。

## 白兵戦による拘束

ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる間、そのユニットは射撃武器による攻撃を行なえない。

敵ユニットが、攻撃側ユニットと同じアーマーに属するユニットの接敵範囲内にいる間、自軍はそのような敵ユニットを射撃武器の対象として選択することはできない。

モンスター・ユニットやビークル・ユニットはこれらのルールの例外である(右ページの『巨砲は眠らず』参照)。

- ユニットの、敵ユニットの接敵範囲内にいる間、射撃を行なえない。
- ユニットの、味方ユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットに対して射撃を行なえない。



## 隠密能力

戦士たちの中には、偽装や隠密を極めた者がいる。

ユニット内のすべての兵がこのアビリティを持っている場合、そのユニットに対する射撃攻撃は、ヒットロール結果に-1の修正を受ける。

## 巨砲は眠らず

怪物や兵器は、目の前に立ちはだかる愚者の大群を蹂躞しながら、遠方に死を撒き散らすことができる。

モンスター・ユニットやビークル・ユニットは、1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合にも、自軍側射撃フェイズ中に射撃を行なえる。モンスター・ユニットやビークル・ユニットが装備している射撃武器は、そのユニットの接敵範囲内にいる敵ユニット1個以上を(たとえその敵ユニットの接敵範囲内に、他の味方ユニットが存在するような場合でも)攻撃対象として選択できる。モンスターもしくはビークルである兵が射撃攻撃を行なう際、攻撃対象を選択するタイミングにおいて、その兵が属するユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいるならば、その攻撃がピストル(25ページ)で行なわれる場合を除き、その攻撃はヒットロールに-1の修正を受ける。

敵モンスター・ユニットおよび敵ビークル・ユニットは、1個以上の自軍側ユニットの接敵範囲内にいる場合にも、射撃武器の対象として選択できる。自軍側の兵がそのような対象に射撃攻撃を行なう場合、その攻撃がピストルで行なわれる場合を除き、その攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

デザイナーズ・ノート：敵モンスター・ユニットや敵ビークル・ユニットの接敵範囲内にいるユニットは、このルールによっても射撃を行なえるようにはならず、(そのユニット自身もモンスター・ユニットやビークル・ユニットである場合や、そのユニットがピストルを装備している場合など、そのユニットが敵ユニットの接敵範囲内にいる場合にも射撃を行なえる場合を除き)、そのモンスター・ユニットやビークル・ユニットに射撃攻撃を行なえない。

- モンスターやビークルは、敵ユニットの接敵範囲内にいる場合にも射撃を行なうことができ、射撃攻撃の対象として選択されうる。そのようなユニットが射撃攻撃を行なう場合、および射撃攻撃の対象となった場合、その攻撃のヒットロールは(ピストルによる射撃を除いて)-1の修正を受ける。

1

2



4

5

1

2



4



# 攻撃の実行

攻撃は、射撃武器もしくは白兵戦武器を用いて行なわれる。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（24ページの『ロールの高速化』を参照）。

攻撃を1回ずつ解決する場合は以下の手順を用いること：

1

## ヒットロール

2

## ウーンズロール

3

## 攻撃の割り振り

4

## セーヴィング

5

## ダメージの処理

## 1. ヒットロール

兵が攻撃を1回行なう場合、D6を1個ロールすることで、その攻撃のヒットロールを1回行なうこと。ヒットロールのロール結果が、その攻撃の【射撃技能】（射）以上である（射撃武器の場合）か、その攻撃の【接近戦技能】（接）以上である（白兵戦武器の場合）ならば、そのヒットロールは成功となり、攻撃対象のユニットに1回のヒットを与える。それ以外の場合、その攻撃は失敗となり、その攻撃手順はここで終了する。

ヒットロールで修正前の出目6が出た場合「クリティカルヒット」となり、そのヒットロールは常に成功となる。ヒットロールで修正前の出目1は常に失敗となる。ヒットロールに対する修正は-1が下限であり、+1が上限である。

- **ヒットロール（射撃攻撃）**: D6のロール結果が、攻撃の【射撃技能】以上である場合、ヒットとなる。
- **ヒットロール（白兵戦攻撃）**: D6のロール結果が、攻撃の【接近戦技能】以上である場合、ヒットとなる。
- **クリティカルヒット**: 修正前の出目6が出た場合、そのヒットロールは常に成功となる。
- ヒットロールで修正前の出目1は常に失敗となる。
- ヒットロールに対する修正は-1が下限であり、+1が上限である。

## 2. ウーンズロール

攻撃が対象ユニットにヒットした場合、D6を1個ロールすることで、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行なう。ウーンズロールの成功に必要なロール結果は、以下に示すように、攻撃側の【攻撃力】（【攻】）と、攻撃対象の【耐久力】（【耐】）を比べることで決定される。

### ウーンズロール

攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】 D6の必要出目

【攻撃力】が【耐久力】の**2倍以上**



【攻撃力】が【耐久力】を**上回る**



【攻撃力】が【耐久力】に**等しい**



【攻撃力】が【耐久力】を**下回る**



【攻撃力】が【耐久力】の**半分以下**



ウーンズロールのロール結果が、表で示されている必要出目以上である場合、そのウーンズロールは成功となり、攻撃対象のユニットに1回のウーンズをもたらしたことになる。それ以外の場合、その攻撃は失敗となり、その攻撃手順はここで終了する。

ウーンズロールで修正前の出目6が出た場合「クリティカルウーンズ」となり、そのウーンズロールは常に成功となる。ウーンズロールで修正前の出目1は常に失敗となる。ウーンズロールに対する修正は-1が下限であり、+1が上限である。

- **クリティカルウーンズ**：修正前の出目6が出た場合、そのウーンズロールは常に成功となる。
- ウーンズロールで修正前の出目1は常に失敗となる。
- ウーンズロールに対する修正は-1が下限であり、+1が上限である。

### 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、攻撃対象ユニットを操作しているプレイヤーは、その攻撃を対象ユニット内の兵1体に次のように割り振ること：

攻撃対象ユニット内に、すでに【負傷限界】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、その攻撃は必ずその兵に割り振らねばならない。それ以外の場合、操作プレイヤーは、攻撃対象側ユニット内のどの兵に攻撃を割り振ってもよい。この際、攻撃を割り振ろうとしている兵が、攻撃側の兵の射程内あるいは接触範囲内にいるか否か、あるいは視認されているか否かに関係なく割り振ることができる。

- 攻撃対象ユニット内に、【負傷限界】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

攻撃対象のユニットを操作しているプレイヤーは1回のセーヴィングを行なう。通常、これはその兵の【アーマーセーヴ値】(防)を用いるアーマーセーヴィングとなるが、兵の中にはその代替となる【スペシャルセーヴ値】を持つものもある。アーマーセーヴィングを行なうには、D6を1個ロールし、その攻撃の【貫通値】(貫通)によってロール結果に修正を加えること。例えば、その攻撃の【貫通値】が-1であるならば、その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【アーマーセーヴ値】以上であるならば、そのセーヴィングは成功となり、その攻撃手順はここで終了する。それ以外の場合、そのセーヴィングは失敗となり、攻撃を割り振られた兵はダメージを受ける(23ページ)。

セーヴィングの修正前の出目1は常に失敗となる。セーヴィングの向上は1ポイントが上限である。

- **セーヴィング**：D6を1個ロールし、その攻撃の【貫通値】に等しい修正を受ける。ロール結果が、セーヴィングを行なう兵の【アーマーセーヴ値】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、その攻撃は防がれる。
- セーヴィングの修正前の出目1は常に失敗となる。
- セーヴィングの向上は1ポイントが上限である。

### スペシャルセーヴ値

フォースフィールドに守られていたり、神秘的なエネルギーに包まれていたり、あるいは単に超常的な感覚や稲妻のような反射速度を備えている一部の戦士は、単なる物理的な装甲を超えた護りを備えている。

一部の兵のデータシート上には、【スペシャルセーヴ値】が記載されている場合がある。【スペシャルセーヴ値】を持つ兵に攻撃が1回割り振られるたび、その兵の操作プレイヤーは、その兵の【アーマーセーヴ値】と【スペシャルセーヴ値】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個以上の【スペシャルセーヴ値】を有している場合は、その中の1個のみを使用できる(操作プレイヤーが選択すること)。

兵の【アーマーセーヴ値】を用いるアーマーセーヴィングとは異なり、スペシャルセーヴィングは攻撃の【貫通値】による修正を受けることはない。だがそれ以外の点については、通常のセーヴィングと同じルールに従って行なわれる。

- **スペシャルセーヴ値**：攻撃の【貫通値】の修正を受けない。
- 操作プレイヤーは、兵の【スペシャルセーヴ値】と【アーマーセーヴ値】のどちらを使用するかを選択できる。

1

2



4



22

1

2



4



## 致命的ダメージ

攻撃の中には、装甲やフォースフィールドによっても防ぐことのできない、極めて強力なものもある。

攻撃の中には致命的ダメージを与えるものがある。各致命的ダメージは対象ユニットに1ポイントのダメージをもたらす。致命的ダメージは、常に1ポイントずつ適用される。致命的ダメージに対し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）は行なわれない。右に記された方法に従い、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、ダメージ処理を行なうこと。

通常の攻撃によ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】を超過したとしても、対象ユニット内に他に割り振れる兵が残っているならば、失われることはない。代わりに、すべての致命的ダメージが割り振られるか、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。

ユニットが射撃または白兵戦を行なう際、攻撃対象に対して致命的ダメージを与える攻撃が1回以上行なわれる場合、その敵ユニットに対する攻撃側ユニットのあらゆる攻撃がもたらす通常のダメージをすべて解決し終えてから、その敵ユニットに対する致命的ダメージを解決すること。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でも、攻撃対象ユニットは上記の手順で、その致命的ダメージを受ける。

- ユニットに致命的ダメージが1ポイント与えられるたび、そのユニット内の兵1体が【負傷限界】を1ポイント失う。
- 致命的ダメージに対しては、いかなるセーヴィングも行なうことはできない。
- 攻撃によってもたらされた致命的ダメージは常に通常のダメージを与えた後で適用され、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。

## 5. ダメージの処理

攻撃によって与えられるダメージは、その攻撃の【ダメージ量】（【ダ】）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】を1ポイント失う。兵の【負傷限界】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】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。

- 攻撃対象の兵は、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。
- 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。

### 痛みを知らぬ者

戦士の中には、通常なら死に至る傷を負ったとしても倒れない者もいる。

一部の兵のアビリティ欄には、『痛みを知らぬ者  $x+$ 』と記載されている場合がある。このアビリティを持つ兵がダメージ（致命的ダメージによるダメージを含む）を受け、【負傷限界】が1ポイント減少することになるたびにD6を1個ロールせよ。ロール結果が「 $x$ 」の数字以上である場合、そのダメージは無効化され、【負傷限界】は失われない。兵が複数の『痛みを知らぬ者』アビリティを持つ場合、その兵がダメージを受けて【負傷限界】を1ポイント失うことになるたびに、自軍はそれらのアビリティの中から1個だけを使用できる。

- 痛みを知らぬ者  $x+$ ：この兵が【負傷限界】を1ポイント失うごとにD6を1個ロールせよ。ロール結果が「 $x$ 」の数値以上である場合、その兵は【負傷限界】を失わない。

### 恐るべき最期

弾薬庫の爆発から、腐食性の体液、狂乱的な断末魔の暴走に至るまで、標的の中には撃破されてなお危険なものもある。

兵の中にはアビリティのリストに『恐るべき最期  $x$ 』を持つものもいる。そのような兵が撃破された場合、その兵をバトルから除外する前に（その兵が兵員輸送である場合、いかなる乗車中の兵も降車する前に）、D6を1個ロールせよ。ロール結果が6であれば、その兵の6mv以内にいる各ユニットはそれぞれ「 $x$ 」の値に等しい致命的ダメージを受ける（「 $x$ 」がランダムな数値である場合、6mv以内にいる各ユニットについて個別にダイスロールを行なうこと）。

例：『恐るべき最期 D3』を持つ兵員輸送の兵が撃破されたとする。いかなる兵も降車する前、かつその兵がバトルから除外される前のタイミングで、撃破された兵の操作側プレイヤーはD6を1個ロールし、ロール結果は6であった。その撃破された兵の6mv以内には3個のユニットが存在し、それゆえ撃破された兵の操作側プレイヤーはそれらの各ユニットについてそれぞれD3を1個ロールし、ロール結果に応じた致命的ダメージを与える。

- 恐るべき最期  $x$ ：この兵が撃破されたとき、D6を1個ロールする。ロール結果が6ならば、6mv以内の各ユニットは $x$ ポイントの致命的ダメージを受ける。

## ヒントとコツ ダイスロールの高速化

攻撃の実行ルールは、攻撃を1回ずつ解決することを前提に記述されている。しかしながら、同種の攻撃ダイスを一度にロールすることで、バトルを高速化することも可能である。複数の攻撃を一度に行なうためには、それらの攻撃のすべてが、射撃攻撃であるならば同じ【射撃技能】を、自兵戦攻撃であるならば同じ【接近戦技能】を用いる攻撃でなければならない。さらにそれらの攻撃はすべて同じ【攻撃力】【貫通値】【ダメージ量】を持っており、なおかつ同じアビリティの影響を受けており、同じユニットを攻撃対象としていなければならない。その場合、それらの攻撃のすべてのヒットロールを同時に行ない、次にすべてのウーンズロールを同時に行なう。その後、対戦相手はそれらの攻撃を1個ずつ割り振り、セーヴィングし、適切にダメージを与えることができる。

攻撃対象のユニット内のすべての兵が、それらの攻撃に対して同一のセーヴィング成功値を有しており、なおかつそれらの攻撃が割り振られる順番によって違いが生じない場合、ウーンズロールが行なわれた直後に対戦相手はそれらの攻撃のすべてのセーヴィングを一度にロールすることができる。その場合、セーヴィングに失敗した攻撃を1個ずつ割り振り、適切なダメージを与える（厳密なルールとして本来であれば攻撃が割り振られてからセーヴィングが行なわれるはずの場合であっても）。いずれの場合においても、攻撃対象のユニット内にすでに【負傷限界】を1ポイント以上失っている兵や、あるいはそのフェイズ中にすでに攻撃が割り振られた兵がいるならば、操作プレイヤーはその兵が撃破されるか、あるいはすべての攻撃が防がれるか解決されるまで、その兵に攻撃を割り振らねばならない。

攻撃対象に割り振られた攻撃がランダムなダメージを与えるものである場合、上記の「ロールの高速化」を行なうことはできない。この場合、1回ずつロールを行なわなければならない。例えば、【ダメージ量】がD3である複数回の攻撃を、【負傷限界】が2である兵で構成されている攻撃対象ユニットに割り振った場合を考えてみよう。兵が1体撃破されることに超過ダメージは失われる。そのため、攻撃を割り振り、解決する順番が重要となる。ダメージ量を判定するD3の結果が1、2、3だった場合、これらの攻撃は合計で2体の兵を撃破するに留まる。しかしダメージの適用順番が3、2、1であった場合、2体の兵を撃破した後、3体目の兵が1ポイントのダメージを受け、という結果になる。このように順番によって結果が変わるので、ロールは1回ずつ行なう必要がある。



- 1 20体のターマガントで構成されているユニットが、装備しているフレッシュボウラーの攻撃対象ターミネーター・ユニットを選択した。これらの武器はすべて同じ能力値を持つため、ターマガントの操作プレイヤーは「ダイスの高速化」の使用を選択した。
- 2 フレッシュボウラーの【攻撃回数】は1であるため、操作プレイヤーはD6を20個ロールする。フレッシュボウラーの【射撃技能】は4+であり、ロール結果のうち7個が4以上であった。結果として、攻撃は7回ヒットし、7回のウーンズロールが行なわれることになった。
- 3 これらの攻撃の【攻撃力】は5であり、ターミネーターの【耐久力】に等しい。このため、ウーンズロールが成功するには、4+のロール結果が必要となる。7回のウーンズロールを行ない、そのうち5回がウーンズロールに成功した。
- 4 これらの攻撃の【ダメージ量】はすべて1であり、ターミネーターのセーヴィング成功値もすべて同じである。このためスペースマリーン側のプレイヤーは、厳密にはあらかじめ攻撃を割り振る必要があるが、「ダイスの高速化」を引き続き使用して、すべてのセーヴィングを一度に行なうことができる。
- 5 これらの攻撃の【貫通値】はすべて-1である。この場合、ターミネーターは【スペシャルセーブ値】を持つが、通常の【アーマーセーブ値】を使用した方が生存の可能性が高くなる。セーヴィングの結果は1、2、4、5、5であり、2回のセーヴィングに失敗した。
- 6 スペースマリーン側のプレイヤーは、これらの2回の攻撃を1個ずつ割り振った。このバトル中に、すでに1体のターミネーターの兵が【負傷限界】を2ポイント失っていた。このため、まずこの兵に対して攻撃を割り振らなければならない。1回目の攻撃を割り振ったことで、その兵は残っていた【負傷限界】1ポイントを失い、撃破された（ターミネーターの兵の【負傷限界】は3ポイントである）。次に、残った攻撃を他の兵に割り振り、その兵は【負傷限界】を1ポイント失った。

1

2



4



24



# 武器アビリティ

武器の中には、能力値にアビリティが記載されているものもある。多くの武器アビリティはその武器に固有のものであり、ルール全文が記載されているが、アビリティの中には多くの武器で共通で用いられているため、アビリティの名前だけが記されている場合がある。ここでは、特に用いられる共通アビリティの例を定義している。それ以外にも、コデックスなどの他の場所に記載されている武器アビリティも存在する。

## アサルト

アサルト武器は汎用性に優れており、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。

武器の能力値に【アサルト】と記載されている武器は「アサルト武器」と呼ばれる。アサルト武器を装備している兵が1体以上編入されているユニットが、このターン中に全力移動を行なった場合、そのユニットはこのターンの射撃フェイズ中に射撃を行なえる。そのようなユニットが射撃を宣言した場合、ユニット内の兵が装備しているアサルト武器を使用した攻撃のみ解決することができる。

- 装備者が属するユニットが全力移動を行なったとしても射撃可能。

## ラピッドファイア

ラピッドファイア武器は、遠距離の精密射撃を行なうことも、近距離の目標に正確な連射を行なうこともできる。

武器の能力値に【ラピッドファイア X】と記載されている武器は「ラピッドファイア武器」と呼ばれる。そのような武器が、その武器の【射程】の半分以上にいるユニットを攻撃対象としている場合、その武器の【攻撃回数】は「X」回増加する。

例:ある兵が、【攻撃回数】が1であり、なおかつ【ラピッドファイア 1】のアビリティを持つ武器を用いて、その武器の【射程】の半分以上にいるユニットを攻撃対象にした。その場合、その武器は攻撃対象に2回の攻撃を行なうことになり、自軍は2回のヒットロールを行なう。

- 【ラピッドファイア X】:【射程】の半分以上にいるユニットを攻撃対象にした場合、【攻撃回数】が「X」回増加する。

## 遮蔽無効

武器の中には、防御を固めた敵陣地に潜む敵をも根こそぎにしてしまうものもある。

武器の能力値に【遮蔽無効】と記載されている武器は「遮蔽無効武器」と呼ばれる。このような武器による攻撃に対して、攻撃対象は「遮蔽物ボーナス」(44 ページ)を得ることはできない。

## ツインリンク

二つの武器を同一の照準に組み込むことで、威力をさらに高めている武器も存在する。

武器の能力値に【ツインリンク】と記載されている武器は「ツインリンク武器」と呼ばれる。そのような武器による攻撃は、ウーンズロールをリロールできる。

## ピストル

ピストルは至近距離の敵を攻撃することが可能である。

武器の能力値に【ピストル】と記載されている武器は「ピストル」と呼ばれる。ユニット内にピストルを装備している兵が1体以上存在する場合、そのユニットは1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合にも射撃を行なえる。そのようなユニットが射撃を宣言する場合、そのユニットはピストルによる射撃のみを解決でき、自身の接敵範囲内にいる敵ユニット1個以上のみを対象として選択できる。そのような場合、そ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ているとしても、ピストルはその敵ユニットを対象として選択できる。

兵が1個以上のピストルを装備しており、なおかつその兵が**モンスター**でも**ビークル**でもない場合、その兵はピストルを用いて射撃を行なうか、あるいはピストル以外のすべての射撃武器で射撃を行なうか、いずれか一方を選択しなければならない。兵が「ピストル」と「ピストル以外の射撃武器」のどちらを用いるかは、攻撃対象を選択する前に宣言すること。

- 装備者の属するユニットが敵ユニットの接敵範囲内にいる場合でも射撃可能だが、接敵範囲内にいるユニットの1個を攻撃対象に選択しなければならない。
- **モンスター**あるいは**ビークル**である場合を除き、ピストル以外の武器と同時に射撃を行なうことはできない。

## 噴射

炎やガス、あるいはその他の致命的な物質の塊を放つ噴射武器は、回避が極めて困難だ。

武器の能力値に【噴射】と記載されている武器は「噴射武器」と呼ばれる。噴射武器による攻撃は対象に自動的にヒットする。

## 間接射撃

間接射撃武器は、標的との間に存在する障害物の上を越え、あるいは迂回する弾薬を発射する。その猛威から逃れられる場所など存在しない。

武器の能力値に【間接射撃】と記載されている武器は「間接射撃武器」と呼ばれ、攻撃側の兵から攻撃対象が視認されていない場合でも、攻撃を行なえる。間接射撃武器を使用した攻撃は、攻撃対象を選択するタイミングで、攻撃側のユニットと攻撃対象のユニット間で射線が全く通っていない状態でも、その敵ユニット内の兵を撃破できる。

攻撃対象を選択するタイミングで、攻撃対象ユニット内のいかなる兵も攻撃側ユニットから視認されていない場合、攻撃側ユニット内の兵が「間接射撃武器」を用いてその攻撃対象に行なう攻撃は、ヒットロールに-1の修正を受ける。さらに攻撃対象はその攻撃に対して「遮蔽物ボーナス」(44ページ)を得る。

例：敵ユニットが、攻撃側の兵が装備している【間接射撃】のアビリティを持つ武器の攻撃対象として選択された。攻撃側の兵からは、攻撃対象のユニットに属するどの兵も視認されていない。そのため、その武器による攻撃を解決する際、その攻撃のヒットロールは-1の修正を受け、さらに攻撃対象ユニット内の兵にこれらの攻撃が割り振られる際、兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

- 攻撃側ユニットから視認されていないユニットを攻撃対象に選択し、攻撃可能。
- 攻撃対象として選択されたタイミングで、攻撃対象ユニット内のいかなる兵も視認状態でない場合、その攻撃対象に間接射撃武器を用いて行なう攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。さらに攻撃対象はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

## 精密攻撃

狙撃手による精密射撃や、剣術の達人による狙いすました一撃など、精密攻撃は大群の中から重要な標的を選び出すことができる。

武器の能力値に【精密攻撃】と記載されている武器は「精密攻撃武器」と呼ばれる。精密攻撃武器による攻撃が合流ユニット(39ページ)に対して行なわれ、ウーンズロールに成功した際、そのユニット内の**キャラクター**の兵が攻撃側の兵から視認されているならば、攻撃側の兵のプレイヤーは、通常の攻撃手順に従って処理するのではなく、代わりにその**キャラクター**の兵に対して、その攻撃を割り振ることを選択できる。

- 合流ユニットを攻撃対象として選択するタイミングで、そのユニット内の**キャラクター**の兵が装備者から視認されているならば、攻撃側の兵のプレイヤーはその兵に攻撃を割り振ることができる。

## ブラスト

高性能の炸裂弾は、一発で複数の戦士を焼き払える。だが、そのような武器を至近距離で放ったり、同胞が爆発に巻き込まれるような場所に射撃するのは賢明ではない。

武器の能力値に【ブラスト】と記載されている武器は「ブラスト武器」と呼ばれ、攻撃回数はランダムに決定される。ブラスト武器を用いた攻撃の回数を決定する際、攻撃対象ユニット内の(攻撃対象を選択するタイミングでの)兵5体につき(端数切り捨て)、その武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける。

ブラスト武器は、攻撃側の兵と同じアーミーに属するユニット(攻撃側の兵が属するユニットも含む)の接敵範囲内にいる敵に対して使用することはできない。

例：【ブラスト】のアビリティを持ち、【攻撃回数】が2D6である武器を用いて、11体の兵で構成されているユニットを攻撃対象に選択した。攻撃回数を判定するロールの結果は9であった。これにより、そのユニットに対して合計11回の攻撃を行なう。

- 攻撃対象ユニット内の兵5体につき、【攻撃回数】は+1の修正を受ける(端数切り捨て)。
- 攻撃側の兵と同じアーミーに属するユニット(攻撃側の兵が属するユニットも含む)の接敵範囲内にいる敵に対して、この武器による攻撃を行なうことはできない。

## メルタ

メルタ武器は、近距離で猛威が増大する熱線を放つ。

武器の能力値に【メルタ X】と記載されている武器は「メルタ武器」と呼ばれる。メルタ武器の【射程】の半分以下の距離にいる攻撃対象に攻撃を行なった場合、その攻撃の【ダメージ量】は「X」ポイント増加する。

例：【ダメージ量】がD6であり、なおかつ【メルタ 2】のアビリティを持つ武器を用いて、【射程】の半分以下の距離にいるユニットを攻撃対象にした場合、その攻撃は攻撃対象にD6+2ポイントのダメージを与える。

- 【メルタ X】：【射程】の半分以上にいるユニットを攻撃対象にした場合、【ダメージ量】が「X」ポイント増加する。

## ヘヴィ

ヘヴィ武器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。

武器の能力値に【ヘヴィ】と記載されている武器は「ヘヴィ武器」と呼ばれる。ヘヴィ武器で攻撃を行なう際、攻撃側の兵が属するユニットがこのターン中に静止状態である場合、その攻撃のヒットロールは+1の修正を受ける。

- 装備者のユニットが静止状態であるならば、ヒットロールに+1の修正を受ける。

〈帝国〉 参照資料：兵器デザイン  
ファイル：0-△XE-15622100



ヘヴィボルター



プラズマガン

プラズマピストル



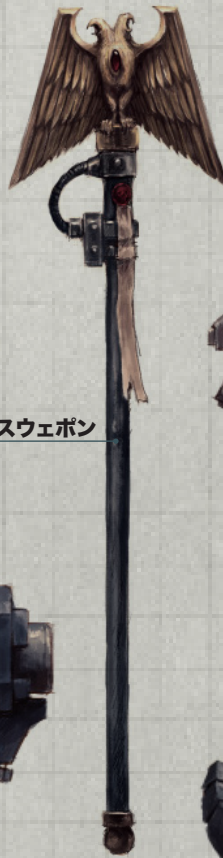
ボルトガン



スナイパーライフル



メルタガン



フォースウェポン



アスタルテス・ショットガン



ミサイルランチャー



フレイマー

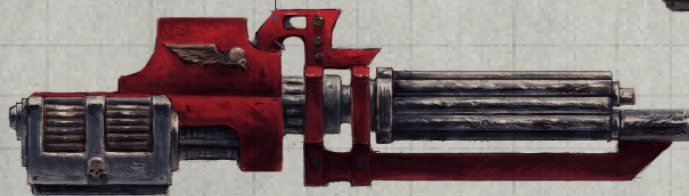


アサルトキャノン

アスタルテス・チェーンソード



ライトニングクロウ



## 暴発

不安定で危険な動力源を使用した武器は、使用することによって使用者に多大なリスクをもたらす。

武器の能力値に【暴発】と記載されている武器は「暴発武器」と呼ばれる。ユニットが射撃もしくは白兵戦を宣言するごとに、1体以上の兵が暴発武器による攻撃を行なっているならば、そのユニットの攻撃がすべて解決された直後のタイミングで、攻撃を行なった暴発武器の数に等しい個数のD6をロールせよ。ロール結果で1が出るたびに、そのユニット内の暴発武器を装備している兵1体が撃破される（撃破される兵は操作プレイヤーが選択する）。その兵が**キャラクター**、**モンスター**、**ビークル**のうちいずれかである場合、代わりにその兵は3ポイントの致命的ダメージを受ける。なお、自軍が合流ユニット内の**キャラクター**を選択した場合、その致命的ダメージはまずその兵に割り振らなければならない（たとえそのユニット内に、すでに【負傷限界】を1ポイント以上失っている兵や、このフェイズ中すでに攻撃を割り振られている兵が存在していたとしても）。

例：5体の兵で構成されているユニットが、【暴発】のアビリティを持つ射撃武器で、5回の攻撃を行なった。そのユニットの射撃が完了した直後のタイミングで、そのユニットの操作プレイヤーはD6を5個ロールする。ロール結果の中に目1が1個あった。このユニット内の兵は**キャラクター**でも**モンスター**でも**ビークル**でもないので、このユニット内の兵1体が撃破される。

- ユニットが射撃を行なった後、射撃を行なった暴発武器1個につき暴発テスト（D6を1個ロール）を行なう。ロール結果で1が出るごとに、暴発武器を装備している兵1体が撃破される（**キャラクター**、**モンスター**あるいは**ビークル**の場合、代わりに3ポイントの致命的ダメージを受ける）。

## 会心ウーンズ

武器の中には、鎧をものともせず、複数の敵をなぎ倒すような一撃を放つことができるものもある。

武器の能力値に【会心ウーンズ】と記載されている武器は「会心ウーンズ武器」と呼ばれる。会心ウーンズ武器を用いた攻撃においてクリティカルウーンズが出た場合、その攻撃はその武器の【ダメージ量】に等しい数の致命的ダメージを対象に与え、その攻撃の手順は終了する。

例：【会心ウーンズ】のアビリティを持ち、かつ【ダメージ量】が2である武器を用いた攻撃がクリティカルウーンズとなった。その場合、攻撃の割り振りとセーヴィングを通常通り行なうのではなく、対象は2ポイントの致命的ダメージを受ける。

- 【会心ウーンズ】：クリティカルウーンズが出た場合、その攻撃は通常のダメージではなく、【ダメージ量】に等しい致命的ダメージを与える。

## ランス

ランス武器は突撃時に絶大な威力を発揮する。

能力値に【ランス】と記載されている武器は「ランス武器」と呼ばれる。そのような武器で攻撃を行なう場合、装備者がこのターン中に突撃移動を行っていたならば、その攻撃のウーンズロール結果は+1の修正を受ける。

## 会心ヒット

武器の中には耐久力にかかわらずいかなる敵にも重大な損傷を与えることができるものもある。

能力値に【会心ヒット】と記載されている武器は「会心ヒット武器」と呼ばれる。そのような武器の攻撃がクリティカルヒットとなった場合、その攻撃は対象に自動的にウーンズする。

## 連続命中

武器の中には、連打による攻撃や、執拗な残虐さによって敵を引き裂くものもある。

武器の能力値に【連続命中 X】と記載されている武器は「連続命中武器」と呼ばれる連続命中武器を用いた攻撃においてクリティカルヒットが出た場合、その攻撃は攻撃対象に追加で「X」回のヒットをもたらす。

例：【連続命中 2】のアビリティを持つ白兵戦武器を用いて、兵が攻撃を行なった。その攻撃のヒットロールで修正前の出目6（クリティカルヒット）が出た場合、その攻撃は攻撃対象に3回のヒットをもたらす（1回はヒットロールが出目6で成功したものであり、2回は【連続命中 2】によって発生したものである）。

- 【連続命中 X】：クリティカルヒットが出た場合、攻撃対象に追加で「X」回のヒットをもたらす。

## 追加攻撃

戦士の中には、信頼すべき乗騎を駆り、周囲の敵を踏みつぶし、血肉の塊に変えてしまう者もいる。あるいは、狂乱の如き追い打ちをもたらす武器を振る者もいる。

武器の能力値に【追加攻撃】と記載されている武器は「追加攻撃武器」と呼ばれる。追加攻撃武器の装備者が白兵戦を行なうごとに、その兵は、他の武器を用いた攻撃に加えて、その追加攻撃武器を用いて攻撃を行なうことができる。追加攻撃武器の攻撃回数は、他のルールによる修正を受けない。

- 装備者は他の武器による攻撃に加えて、この武器を用いて追加攻撃を行なってもよい。
- 追加攻撃武器の回数は修正を受けない。

## 特効

武器の中には特定の標的に極めて有効なものもある。

武器の能力値に【キーワード特効 X+】と記載されている武器は「特効武器」と呼ばれる。そのような武器を用いて、「特効」の前に記載されているキーワードを持つ対象に攻撃を行なった場合、ウーンズロールの修正前の出目が「x+」であれば、その攻撃はクリティカルウーンズとなる。

例：【ビークル特効 4+】を持つ武器で行なわれた攻撃は、**ビークル**・ユニットに対して、ウーンズロールの修正前の出目が4+であれば、クリティカルウーンズ（かつウーンズ成功）となる。【サイカー特効 2+】を持つ武器で行なわれた攻撃は、**サイカー**・ユニットに対して、ウーンズロールの修正前の出目が2+であれば、クリティカルウーンズ（かつウーンズ成功）となる。

- 【キーワード特効 X+】：一致するキーワードを持つ対象に対しては、ウーンズロールの修正前の出目が「x+」であればクリティカルウーンズとなる。

1

2

3



5

# 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……。



自軍側ユニットが突撃を行なう場合は、以下の手順に従って行なう。

1

## 突撃可能なユニットの選択

2

## 攻撃対象の選択

3

## 突撃ロールを行なう

4

## 突撃移動を行なう

5

## 再び、突撃可能なユニットの選択を行なう

### 突撃ボーナス

数多の戦士が轟音とともに戦闘へと突入し、その余勢を駆って敵に速やかな死をもたらす。

突撃移動を行なったユニットは、このターンの終了時までの間、『先手』アビリティ（32 ページ）を獲得する。

自軍側突撃フェイズ時、戦場に突撃を宣言可能な自軍側ユニットが存在しており、それらのユニットを白兵戦へと突撃させることを望む場合、それらのユニットを1個ずつ選択し、突撃を宣言できる。各ユニットは、それぞれ各突撃フェイズにおいて突撃を1回のみ宣言できる。突撃を宣言したいユニットがすべて突撃を解決したならば、白兵戦フェイズへと移る。

自軍側突撃フェイズ開始時、1個以上の敵ユニットの12mv以内におり、なおかつ以下の条件を1つも満たしていないならば、ユニットは突撃を宣言可能：

- そのユニットがこのターン中に全力移動あるいは退却を行なった。
- そのユニットが敵兵の接敵範囲内にいる。
- そのユニットが航空機ユニットである。

### 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、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視認されている必要はない。

次に、突撃を行なうユニットは、突撃ロールとして2D6をロールする。このロール結果は、その突撃を行なえる場合、突撃側ユニット内の各兵がそれぞれ移動可能な最大距離を表している。突撃移動が可能かどうかを判定する際、突撃ロールの結果は、突撃側ユニットが以下の条件を満たして突撃移動を終了するのに十分な値でなければならない：

- 突撃対象として選択したすべてのユニットの接敵範囲内で移動を終了する。
- 突撃対象として選択しなかった敵ユニットの接敵範囲内に侵入していない。
- ユニットが隊形を維持できている。

以上の条件が1つでも満たせない場合、その突撃は失敗となり、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ない。それ以外の場合、突撃は成功となり、突撃側ユニット内の兵は突撃移動を行なう。各兵を、突撃ロール結果以下のmvまで移動させること。その場合、突撃側ユニット内の各兵は、その突撃の対象として選択されたユニットのうち1個により近づく位置で移動を終了しなければならない。突撃を行なう兵が、1体以上の敵兵にベース接触した状態で自身の突撃移動を完了することが可能であり、かつ同時に上記の条件をすべて満たすことが可能である場合、その兵は必ずそのように移動しなければならない。ユニット内の兵を移動させる順番は、操作プレイヤーが任意に選択してもよい。

- **突撃ロール**：2D6mv
- 突撃対象は12mv以内にいる必要があるが、視認状態である必要はない。
- ユニットの隊形を維持した状態で、選択したすべての突撃対象のユニットの接敵範囲内に移動するために必要なロール結果が達成できなかった場合、その突撃は失敗となる。
- 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。
- 突撃が成功した場合、各兵は突撃ロール結果以下の距離の突撃移動を行ない、その際は可能であれば必ず敵兵とベース接触するように移動しなければならない。

## 特殊地形を越えた突撃

他に記述がない場合、兵は突撃移動を行なう際に特殊地形を乗り越えて移動することができるが、特殊地形を通り抜けて移動することはできない。

兵は、高さが2mv以下の特殊地形であれば、あたかもそこに存在しないかのように通り抜けて移動できる。高さが2mv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えることはできない。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。

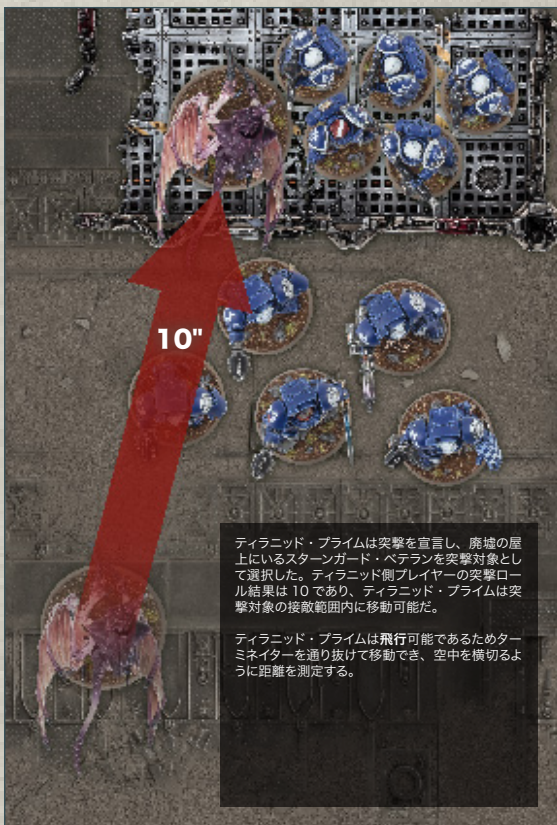
- 高さ2mv以下の特殊地形を兵はペナルティなく乗り越えることができる。
- 高さ2mv以上の特殊地形を兵が通り抜けることはできないが、これを登って降りることができる。



## 飛行可能な兵の突撃

飛行可能である兵が特殊地形上で突撃移動を開始もしくは終了した場合、戦場の地面に沿うように経路を測定するのではなく、代わりに「空中をまっすぐ進むように」経路を測定する。さらに、この兵はあたかも他の兵が存在しないかのように他の兵を通り抜けて進むことができる。飛行可能である兵は他の兵の上でいかなる移動も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。
- 飛行可能な兵が、特殊地形上で突撃移動を開始もしくは終了する場合、その兵は空中をまっすぐ進むように経路を測定する。



1

2

3



5



30

1

2

3

4



# 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鎧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。

白兵戦フェイズの2つのステップでは、ターン担当側でないプレイヤーから順番に、各プレイヤーが交互に白兵戦が可能な自軍側ユニットを1個ずつ選択し、白兵戦を行なう。白兵戦が可能なユニットが1個以上存在する場合、プレイヤーはパスや白兵戦を行なわないことを宣言することはできず、必ず白兵戦が可能なユニットの中から1個を選択しなければならない。

白兵戦フェイズのいずれのステップにおいても、ユニットが以下の条件を1つ以上満たしている場合、そのユニットは白兵戦が可能なユニットとして扱われる：

- 1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる。
- このターン中に突撃移動を行なった。

いかなるユニットも、1回の白兵戦フェイズ中に白兵戦を2回以上行なうことはできない。各ステップにおいて、一方のプレイヤーが、そのステップ中に白兵戦が可能な自軍側ユニットがすべて白兵戦を終えた場合、対戦相手側のプレイヤーは、そのステップ中に白兵戦が可能な自軍側の残りユニットの白兵戦を1個ずつ、連続して解決していくことができる。

すべてのプレイヤーが、そのステップ中に白兵戦が可能なユニットが存在しない状態となった場合、次のステップへと移る。すべてのステップで、白兵戦が可能なユニットが存在しない状態となった場合、白兵戦フェイズが終了する。白兵戦フェイズが終了した場合、そのプレイヤーのターンは終了する。バトル終了でなければ、次のプレイヤーのターンが開始される。

なお、敵ユニットが白兵戦を行ない、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るという状況もありうる。そのようなユニットは、乱戦ステップ中に白兵戦を宣言できる。

## 1. 先手ステップ

先手ステップでは、『先手』アビリティ (33-36 ページ参照) を持つ、すべての白兵戦が可能なユニットが白兵戦を行なう。これには、このターン中に突撃移動を行なったユニットや突撃ボーナスを得ているユニットも含まれる事に注意せよ。



### 先手

戦士の中には、目にもとまらぬ速さで、敵が反応する暇を与えずに一撃を加える者もいる。

このユニット内のすべての兵がこのアビリティを有しており、このユニットが白兵戦を行なえる場合、このユニットは先手ステップ中に白兵戦を行なう。

## 2. 乱戦ステップ

乱戦ステップでは、残りの白兵戦が可能なユニットが白兵戦を行なう。ここには、『先手』アビリティを持つユニットのうち、白兵戦フェイズ開始時には白兵戦を宣言することができなかったが、のちに白兵戦を宣言できるようになったユニットも含まれる。



白兵戦フェイズは2つのステップに分かれる。まず、『先手』を持つユニットが白兵戦を行ない、次に他のユニットが白兵戦を行なう。

1

**先手ステップ**  
『先手』  
を持つユニットが  
白兵戦を行なえる。

2

**乱戦ステップ**  
『先手』  
を持たないユニットが  
白兵戦を行なえる。



1

2

3

4



32

32



1

2

3

4



# 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ない、次にそのユニット内の兵が白兵戦攻撃を行ない、最後に再編移動を行なう。



ユニットが白兵戦を行なう場合、以下の手順に従って行なう。

1

## 接敵移動

2

## 白兵戦攻撃の 実行 武器の選択 攻撃対象の選択 攻撃の実行

3

## 再編移動

## 1. 接敵移動

ユニットが接敵移動を行なう場合、そのユニット内でまだ敵兵にベース接触していない各兵を、最大 3mv まで移動させることができる。接敵移動を行なうためには、ユニットが隊形を保ったまま、その移動を 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内で終えることが可能でなければならない。これらの条件を満たすことが不可能である場合、そのユニット内のいかなる兵もこのフェイズ中に接敵移動を行なうことはできず、プレイヤーは、そのユニットの「白兵戦攻撃の実行」に移ること。それ以外の場合、そのユニットは接敵移動を行える。

兵が接敵移動を行なう際、その兵は最も近くにいる敵兵により近くなるように接敵移動を終えなければならない。その兵が上記の条件をすべて満たした状態で、1 体以上の敵兵にベース接触する位置でその移動を終了することが可能である場合、その兵は必ずそのように移動しなければならない。ユニット内の兵を移動させる順番は、操作プレイヤーが任意に選択してもよい。

- 接敵移動：最大 3mv まで移動可能。
- 各兵は最も近い敵兵により近づく位置で接敵移動を終了しなければならない。可能であれば必ず敵兵にベース接触しなければならない。このユニットは隊形を保ち、かつ 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内で移動を終了しなければならない（さもなければどの兵も接敵移動は行なえない）。

## 2. 白兵戦攻撃の実行

ユニットが白兵戦攻撃を行なう場合、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あるかを判定し、次にそれらの各兵が使用する白兵戦武器を宣言し、最後にそれらの攻撃の対象を選択しなければならない。

### 白兵戦可能な兵

ユニットが白兵戦攻撃を行なう場合、そのユニット内で「敵ユニットの接敵範囲内にある兵」、および「そのユニット内で敵ユニットとベース接触状態にある他の兵と、ベースが接している兵」のみが白兵戦を行なえる。

- 敵ユニットの接敵範囲内にある兵は白兵戦を行なえる。
- 同じユニット内の敵ユニットとベース接触状態にある兵とベースが接しているならば、その兵も白兵戦を行なえる。

## 武器の選択

兵が白兵戦を行なう際、装備している白兵戦武器の中から攻撃に使用する武器を選択しなければならない。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。兵が複数の白兵戦武器を持っている場合、兵は1回の白兵戦において、それらの白兵戦武器の中から1個のみを使用可能だ。このためプレイヤーは、あらゆる攻撃を解決する前に使用する武器を宣言しなければならない。

選択された武器が選択可能な複数の能力値を持っている場合、兵は1回の白兵戦において、それらの白兵戦武器の能力値の中から1個のみを選択可能だ。このためプレイヤーは、あらゆる攻撃を解決する前に使用する能力値を宣言しなければならない。

兵が白兵戦を行なう場合、使用する白兵戦武器の【攻撃回数】（【回】）の数値に等しい数の白兵戦攻撃を行なう。

- 各兵は、その兵が装備している白兵戦武器のうち1つを用いて白兵戦を行なえる。
- 各兵は、選択した武器の【攻撃回数】の数値に等しい回数の白兵戦を行なう。

## 攻撃対象の選択

プレイヤーは白兵戦を解決する前に、まずその攻撃の対象となる敵ユニットを選択しなければならない。敵ユニットを白兵戦攻撃の対象として選択する場合、攻撃側の兵は「攻撃対象となる敵ユニットの接敵範囲内にいる」か、あるいは「このユニット内で、攻撃対象の敵ユニットとベース接触状態にある他の兵とベースが接している」必要がある。

兵が白兵戦に使用する白兵戦武器が、複数回の攻撃を行なえる場合、それらの攻撃をすべて同一の対象に行なってもよく、あるいは複数の対象に分割して攻撃を行なうこともできる。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対象に行なうことも、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。いずれの場合でも、あらゆる攻撃が解決される前に、どの攻撃がどのユニットを対象とするかを宣言すること。

接敵範囲内に敵ユニットが存在しないなどの理由で、攻撃対象として選択可能なユニットが存在しない場合、そのユニットはこのフェイズ中に白兵戦攻撃を行なうことはできないが、再編移動（35ページ）を行なうことはできる。

- いかなる攻撃を解決する前に、あらゆる攻撃の攻撃対象を宣言すること。
- 攻撃側の兵は「攻撃対象となる敵ユニットの接敵範囲内にいる」か、あるいは「このユニット内で、攻撃対象の敵ユニットとベース接触状態にある他の兵とベースが接している」必要がある。



1  
2  
3  
4



35

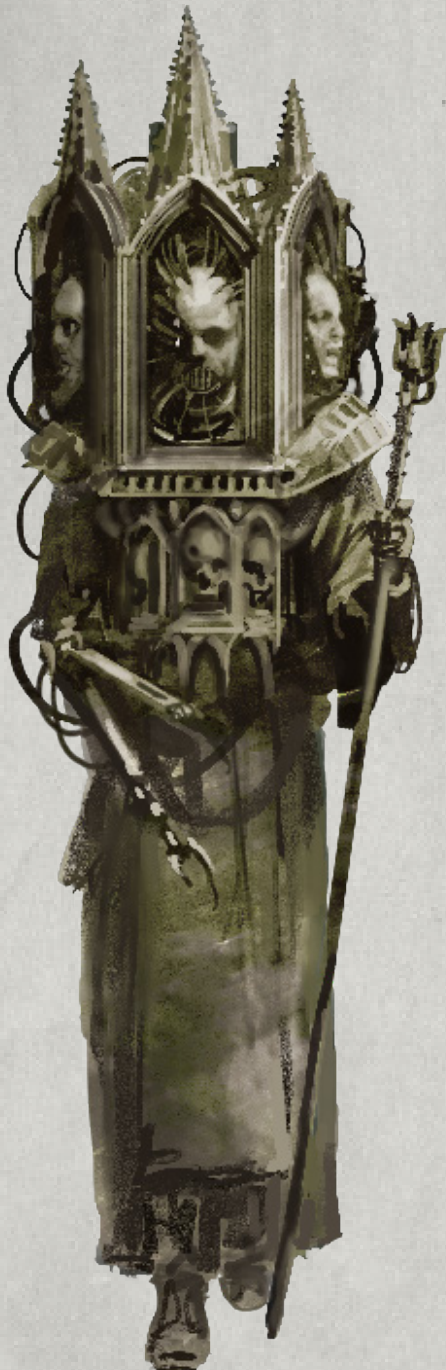
34

1

2

3

4



## 攻撃の実行

白兵戦攻撃は、射撃攻撃と同じ手順に従って行なわれる（21-23ページの『攻撃の実行』を参照）。プレイヤーは、1回の攻撃につき1回のヒットロールを行なう。

攻撃側ユニットの白兵戦攻撃の対象として、複数の敵ユニットが選択されている場合、1つのユニットに対するユニットの攻撃がすべて解決された後に、次のユニットに対する攻撃を解決せよ。

ユニットが白兵戦を行なう際に、同一のユニットに対して複数の白兵戦武器で攻撃を行なう場合、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つで攻撃を行なう。その後、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なうこと。

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、攻撃側ユニットの接敵範囲内に攻撃対象ユニットの兵が存在しない場合（例えば、攻撃側ユニット内の他の兵の攻撃によって、攻撃対象のユニット内の兵が撃破された場合に発生しうる）であっても、すべて行なわれる。

- 次のユニットに対する攻撃を行なう前に、そのユニットに対するすべての攻撃を解決すること。
- 同じ武器能力値を持つ攻撃をすべて解決した後に、異なる能力値を持つ武器の攻撃を解決していく。
- 接敵範囲内に攻撃対象のユニットに属する兵が存在しない場合でも、すでに宣言されたすべての攻撃は解決される。

## 3. 再編移動

ユニットは、すべての白兵戦攻撃を行なった後に再編移動を行なう。ユニットが再編移動を行なう場合、そのユニット内でまだ敵兵にベース接触していない各兵を、最大3mvまで移動させることができる。再編移動を行なうためには、ユニットが隊形を保ったまま、その移動を1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で終わることが可能でなければならない。これらの条件を満たすことが不可能である場合、そのユニット内の各兵は代わりに最も近い作戦目標マーカーに向かって再編移動を行なうことができるが、そのためには、その再編移動の終了時にそのユニットは隊形を保ったまま、その作戦目標マーカーの確保範囲内にいなければならない。これらの条件を満たすことも不可能である場合、そのユニット内のいかなる兵もこのフェイズ中に接敵移動を行なうことはできず、このユニットの白兵戦は終了する。

ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で自身の再編移動を終了することが可能である場合、そのユニット内の兵が再編移動を行なう際は、最も近い敵兵により近づく位置で再編移動を終了しなければならない。その兵が上記の条件をすべて満たした状態で、1体以上の敵兵にベース接触する位置でその移動を終了することが可能である場合、その兵は必ずそのように移動しなければならない。ユニット内の兵を移動させる順番は、操作プレイヤーが任意に選択してもよい。

- **再編移動**：最大3mv移動する
- 各兵は最も近い敵兵により近づく位置で接敵移動を終了しなければならない。可能であれば必ず敵兵にベース接触しなければならない。可能であればこのユニットは隊形を保ち、かつ1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で移動を終了しなければならない。
- 上記の条件を満たす事が不可能である場合、各兵は最も近くにある作戦目標マーカーに向かって移動できる。ただし、その場合は、移動の結果としてそのユニットがその作戦目標マーカーの確保範囲内に収まり、なおかつユニットの隊形を維持した状態でなければならない。
- 2つ目の条件も満たすことも不可能である場合、そのユニット内のいかなる兵も再編移動を行なえない。



- 1
- 2
- 3
- 4



# データシート

各ユニットには、それぞれの兵の能力値、ウォーギア、アビリティ、キーワードを書き記したデータシートがある。このセクションでは、これらの要素の概要と、それらがゲームのプレイにどのように関連しているかについて説明する。

**1**

## データシート凡例 (能力値&アビリティ)

移	耐	防	傷	統	確
5"	4	2+	7	4+	1

**2**

	射程	回	射	攻	貫	ダ
<b>射撃武器</b>						
武器凡例【ピストル】	12"	D3	2+	4	-1	1
武器凡例【ラピッドファイア1】	24"	2	2+	4	0	1
<b>接近戦武器</b>						
武器凡例	白兵	4	2+	4	-3	1

**3**

**アビリティ**

コア：縦深攻撃

陣営：死の天使

戦闘典礼（オーラ）：味方戦闘者・コア・ユニットがこの兵の6mv以内にいる間、そのユニット内の兵が行なう攻撃はヒットロールの出目1をすべてリロールする。

**4**

**スペシャルセーブ値** 4+

**5**

属性キーワード：帝国、インファントリー、キャラクター、ミニネーター

随営キーワード：戦闘者

**6**

## データシート凡例 (ウォーギア&ユニット構成)

戦術分隊は一万年にわたってスペースマリーン戦団の屋台骨となってきた。装備の幅広い選択肢を有する彼らは、敵歩兵を一掃することも、重装甲の敵を狩ることも、あるいは戦車に風穴を開けることも可能である。

**ウォーギア・オプション**

- このユニットが10体の兵で構成されている場合、1体のスペースマリーンはポルトガンに『ヘヴィウェポン』リスト内の武器1個に交換できる。
- このユニットが9体以下の兵で構成されている場合、1体のスペースマリーンはポルトガンに以下のうちいずれか1個に交換できる。
  - 『ヘヴィウェポン』リスト内の武器1個
  - 『スペシャルウェポン』リスト内の武器1個
- このユニットが10体の兵で構成されている場合、1体のスペースマリーンはポルトガンに『スペシャルウェポン』リスト内の武器1個に交換できる。

**ユニット構成**

- 1体のスペースマリーン・サージェント
- 4-9体のスペースマリーン

すべての兵は以下のウォーギアを装備している：ポルトピストル、ポルトガン

**7**

## 1 データシート名

ユニットの兵種名が書き記されている。

## 2 能力値

ユニットの兵がどれだけ強いのかを示す能力値が記載されている：

**移動力(移)：**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、いかなる移動も行なうことができない。

**耐久力(耐)：**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。

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

**負傷限界(傷)：**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。兵の【負傷限界】が0まで減少すると、その兵は撃破される。

**指揮統制値(統)：**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。この数字が低ければ低いほど、その兵の【指揮統制値】は優れていることになる。

**確保力(確)：**兵が戦場でいかに効果的に作戦目標を確保できるかを表している。

## 3 アビリティ

多くのユニットは、バトル中に適用される特別なアビリティやルールを有しており、それらは多くのユニットに共通するコアルールから、特別なサイキック・アビリティ、そして【スペシャルセーブ値】に至るまで様々だ。それらはここに記述され、さらにビークルなどの大型の兵が深刻なダメージを受けた場合に適用されるようなルールについても記載される。

アビリティの中には、ユニット内の兵が装備できるウォーギアによって付与され、これらはウォーギア・アビリティと呼ばれる。これらのアビリティはそのユニット内の兵が対応するウォーギアを装備している間のみ適用される。

## 4 武器

武器の性能は以下の能力値によって表される。

**射程：**武器がどれほど遠くの標的に射撃可能であるかを表している。【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。

**攻撃回数(回)：**武器を用いた際に攻撃を何回できるのかを表している。

**接近戦技能(接)：**対応する白兵戦武器を用いる際の装備者の技量を表している。

**射撃技能(射)：**対応する射撃武器を用いる際の装備者の正確性を表している。

**攻撃力(攻)：**武器が敵にどれだけ損害を与えやすいかを表している。

**貫通値(貫)：**攻撃対象の装甲をどれだけ貫通しやすいかを表している。

**ダメージ量(ダ)：**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。

## 5 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。

## 6 ユニット構成とその他のルール

このセクションでは、ユニット内の兵や種別に加え、それらの兵が初期状態で装備している武器やウォーギアが記述されている。ここではさらに、指揮官アビリティを持つユニットがいかにして他のユニットに合流できるかや、兵員輸送の兵に適用される乗員制限といった、その他の相互作用についても記述されている。

## 7 ウォーギア・オプション

データシートの中には箇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。



## 指揮統制テスト

ルールの中には、ユニットが指揮統制テストを行なうように指示するものがある。指揮統制テストを行なう場合は2D6をロールせよ。ロール結果の合計が、そのユニット内で最も良好な【指揮統制値】以上であれば、その指揮統制テストの結果は成功に終わる。それ以外の場合は失敗に終わる。

## ランダム能力値

一部の能力値は、特定の数値ではなくランダムである場合がある。例：ユニットの【移動力】が2D6mvである場合や、武器の【攻撃回数】がD6である場合など。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ない、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なって、その時点での数値を判定すること。

## 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、「オーラ」のタグが付いている。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いるものとして扱われる。ユニットは一度に複数種類のオーラアビリティの効果を受けることができるが、ユニットが複数の同一のオーラアビリティの範囲内に取まっていても、そのユニットにそのオーラアビリティの効果は適用されるのは1回のみである。

## サイキック武器とサイキック・アビリティ

そうした武器やアビリティには「サイキック」という言葉がタグ付けされている。サイキック武器やサイキック・アビリティがユニットに1ポイント以上のダメージを与える場合、それらのダメージはサイキック攻撃によって与えられたものとみなされる。

# 初期配置アビリティ

アビリティには初期配置中、あるいはユニットを戦場や予備戦力に配置するタイミングで発動するものがある。これらは初期配置アビリティとして知られており、その一般的な例を以下に示す。

## 縦深攻撃

部隊にはトンネル網やテレポート強襲、高高度降下、その他の考えられないような手段を通じて、激戦の真っ只中に突如として現われるものがある。

戦闘陣形の宣言ステップで、このユニット内のすべての兵がこのアビリティを有しているならば、プレイヤーはこのユニットを戦場ではなく予備戦力として配置することができる。予備戦力として配置された場合、任意の自軍側移動フェイズの増援ステップ中に、そのユニットをあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた、戦場の任意の地点に配置できる。

- ユニットの戦場に配置するのではなく、予備戦力として配置できる。
- 自軍側移動フェイズの増援ステップ中、ユニットをあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた位置に配置できる。

## 斥候

斥候部隊は多くの軍隊の前衛を形成し、敵に察知されることなく、自陣の前方をゆく。

いくつかのユニットは、『斥候 xmv』と記載されているアビリティを有する。ユニット内のすべての兵がこのアビリティを有する場合、第1バトルラウンド開始時、先攻プレイヤーがターンを開始する前のタイミングで、このユニットはあたかも自軍側移動フェイズであるかのように最大 xmv の通常移動を行なえる。また、そのようなユニットが**専用輸送**の兵に乗車している状態でバトルが開始される場合も同様である。(ただし、このアビリティを有する兵のみがその**専用輸送**の兵に乗車している場合に限られる)。このアビリティを使用して移動するユニットは、あらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた地点でその移動を完了しなければならない。このルールを持つユニットが双方のアーミーに編入されている場合、先攻側のプレイヤーがそれらのユニットの移動を先にすべて行なうこと。

**例：**ユニットが『斥候 6mv』アビリティを持っている場合、第1バトルラウンド開始時、そのユニットを操作しているプレイヤーは、そのユニットで最大6mvの通常移動を行なうことができる。

- **斥候 xmv：**ユニットは第1バトルラウンドの先攻ターンが開始される直前に最大 xmv の通常移動を行なえる。
- **専用輸送**に乗車している場合、その**専用輸送**が代わりにその移動を実行してもよい。
- あらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた地点で移動を完了しなければならない。

## 浸透戦術

多くの軍勢は、時宜を得た奇襲の瞬間を待つことができず、潜入部隊を採用している。

初期配置中、ユニット内のすべての兵がこのアビリティを有している場合、そのユニットを敵軍側初期配置ゾーンおよびあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた任意の地点に配置できる。

## 指揮官

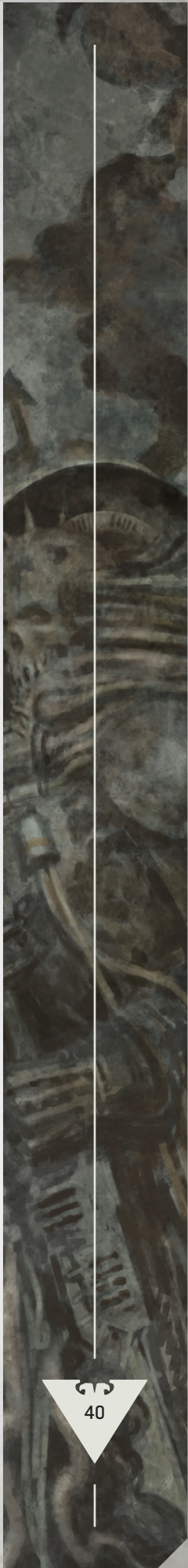
偉大な英雄は戦闘の最前線で軍を勝利に導く。

**キャラクター・ユニット**のなかには、データシートに「指揮官」と記載されているものもある。そのような**キャラクター・ユニット**は指揮官と呼ばれ、そのユニットが率いることのできるユニット（護衛ユニットと呼ばれる）はそのユニットのデータシートに記載されている。

戦闘陣形の宣言ステップにおいて、アーミーに編入されている指揮官1個につき、その指揮官のリストにある護衛ユニットのうちいずれかがアーミーに編入されている場合、それらの護衛ユニットの中から1個を選択してもよい。バトル中、その指揮官はその護衛ユニットに合流することになる。各護衛ユニットに合流できる指揮官は1個のみである。護衛ユニットに指揮官が編入されている間、そのユニットは合流ユニットと呼ばれ、ユニットが全滅した際に発生するルール（12ページ）を除き、合流ユニットはルール上1個のユニットとして扱われる。

合流ユニットが攻撃の対象となった際、攻撃側ユニットがすべての攻撃を解決し終わるまで、たとえそのユニット内の指揮官が異なる【耐久力】を有していたとしても、必ず護衛の【耐久力】を使用しなければならない。合流ユニットに攻撃が割り振られた際、その合流ユニットの**キャラクター**の兵が【負傷限界】を1ポイント以上失っていたり、このフェイズ中にすでに攻撃が割り振られていたとしても、その攻撃をそのユニット内の**キャラクター**である兵に割り振ることはできない。合流ユニット内の最後の護衛の兵が撃破されたとき、そのユニットに対する攻撃のうちまだ割り振られていない攻撃はそのユニット内の**キャラクター**である兵に割り振られる。

- バトル開始前、『指揮官』アビリティを有する**キャラクター・ユニット**をその護衛ユニットの1個に合流させて、合流ユニットを編成することができる。
- 合流ユニットは指揮官を1個のみ編入できる。
- 合流ユニットの**キャラクター**の兵に攻撃を宣言することはできない。





# 策略

バトル中に指揮ポイントを使用して、策略を発動することができる。すべてのプレイヤーは、ここで紹介する策略を使用できる。コデックスやその他の書籍にはさらに多くの策略が収録されている。

策略を発動する場合は、その策略に記載されている数値ぶんだけ、自軍の CP 合計値を減少させること。策略を発動するための十分な CP を自軍が持っていない場合、その策略を発動することはできない。プレイヤーはバトル中に同じ策略を複数回使用することができるが、同じフェイズ中に同一の策略を複数回使用することはできない。

- 策略を発動するためには、指定された数の CP を支払う必要がある。
- 1つのフェイズ中に同一の策略を複数回発動することはできない。

## 策略の凡例

どちらかのプレイヤーのターン中

自軍側ターン中

敵軍側ターン中

## 策略の種別

それぞれの策略は、下記に説明する4つの種別のいずれかに属し、特定の種別の策略と作用するいくつかのルールが存在する(特にクルセイド形式ゲームにおいて)。

**戦闘戦術**：これらの策略は、バトルにおけるユニットの有効性を増強し、決定的瞬間の攻撃能力や防御能力を強化する。

**英雄の行為**：これらの策略は、個々の兵やユニットによって発動され、英雄たる勇気ある行動が遂行される。

**戦略的機動**：これらの策略によって、ユニットは新たなる戦略的洞察を得ることができ、小さいながらも重要な機会を手に入れることができる。

**装備品**：これらの策略は、バトルにおける特殊な装備を用いた際の効果を表している。



## リロール命令

基本策略 - 戦闘戦術

偉大な指揮官は、運命や思わぬできごとさえも意のままに操り、勝利を確実なものにする。

1CP

**タイミング**：任意のフェイズ中、自軍側の兵、ユニット、攻撃のために、ヒットロール、ウーンズロール、【ダメージ量】判定ロール、セーヴィング、全力移動ロール、突撃ロール、決死の脱出テスト、暴発テスト、攻撃の【攻撃回数】を判定するロールを1回行なった直後。

**効果**：そのロール、テスト、セーヴィングをリロールする。



## 反攻戦術

基本策略 - 戦略的機動

白兵戦においては、わずかな躊躇いが命取りになる。

2CP

**タイミング**：白兵戦フェイズ中、敵ユニットが白兵戦を行なった直後。

**対象**：1個以上の敵ユニットの接敵範囲内におり、かつこのフェイズ中にまだ白兵戦を行っていない自軍側ユニット1個。

**効果**：その自軍側ユニットが次に白兵戦を行なう。



## 壮大なる決闘

基本策略 - 英雄の行為

41千年紀の伝説には、強大な勇士たちによる決闘が数多く語られている。

1CP

**タイミング**：白兵戦フェイズ中、1個以上の合流ユニットの接敵範囲内にいる自軍側キャラクター・ユニットが白兵戦を宣言した時。

**対象**：自軍側ユニット内のキャラクターの兵1体。

**効果**：そのフェイズの終了時まで、その兵が行なうすべての白兵戦攻撃は【精密攻撃】アビリティを得る(26ページ)。



## 狂気の奮戦

### 基本戦略 - 英雄的行為

自身の命を顧みぬほど熱狂的で、血に飢え、好戦的な戦士たちは、不可能に思えるような困難に立ち向かってゆく。

**タイミング:** 自軍側指揮フェイズの戦闘ショックステップ中、自軍側ユニットが戦闘ショックテストに失敗した直後 (11 ページ)。

**対象:** 直前に戦闘ショックテストを行なった自軍側ユニット (戦闘ショック状態のユニットは通常、戦略の対象になることができないが、これは例外である)。

**効果:** その自軍側ユニットはそのテストに成功したもとして扱われ、戦闘ショック状態にならない。



## グレネード投擲

### 基本戦略 - 装備品

その手に握った手榴弾を起動し、戦士たちは敵陣の中に死の権化を投げ込む。

**タイミング:** 自軍側射撃フェイズ開始時。

**対象:** 自軍側グレネード・ユニットのうち、いかなる敵ユニットの接触範囲内にもおらず、このフェイズ中にまだ射撃を宣言していないユニット 1 個。

**効果:** そのグレネード・ユニットの 8mv 以内におり、なおかつ視認されており、いかなる自軍側ユニットの接触範囲内に収まっていない敵ユニットを 1 個選択せよ。その後、D6 を 6 個ロールせよ。ロール結果で 4+ が出たたび、選択された敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。



## 激突

### 基本戦略 - 戦略的機動

猛スピードを出した車両で敵にぶつかるのは、巧妙な戦術とは言えないかもしれないが、効果的であることは間違いない。

**タイミング:** 自軍側突撃フェイズ中。

**対象:** 自軍側ビークル・ユニット 1 個。

**効果:** そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニットが突撃移動を完了した直後に、そのユニットの接触範囲内にいる敵ユニットを 1 個選択し、次にその自軍側ユニットが装備している白兵戦武器を 1 個選択せよ。選択された武器の【攻撃力】に等しい数の D6 をロールせよ。その武器の【攻撃力】が選択された敵ユニットの【耐久力】を上回っている場合、追加で D6 を 2 個ロールせよ。ロール結果で 5+ が出たたび、その敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける (最大 6 ポイントまで)。



## 警戒射撃

### 基本戦略 - 戦術的機動

激しい射撃によって、進撃してくる敵を撃退できるかもしれない。

**タイミング:** 敵軍側移動フェイズ中または敵軍側突撃フェイズ中の、敵ユニットが配置された直後、もしくは敵ユニットが通常移動、全力移動、退却もしくは突撃移動を開始または完了したタイミング。

**対象:** その敵ユニットの 24mv 以内におり、かつ発動時点がもし自軍側射撃フェイズであったならば射撃可能であったであろう自軍側ユニット 1 個。

**効果:** その自軍側ユニットは、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、その敵ユニットに対して射撃を行なえる。

**制限:** そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の各兵が射撃攻撃を行なう際、攻撃に用いる武器の【射撃技能】やあらゆる修正値にかかわらず、修正前の目 6 が出なければヒットは成功しない。この戦略は各ターンにつき 1 回のみ発動できる。



## 即応投入

### 基本戦略 - 戦略的機動

狡猾な戦略、強力な技術、あるいは霊的な儀式など、司令官は予備の戦力を臨機応変に投入するための様々な手段を有している。

**タイミング:** 敵軍側移動フェイズ終了時。

**対象:** 予備戦力である自軍側ユニット。

**効果:** そのユニットは、あたかも自軍側移動フェイズの増援ステップ中であるかのように、戦場に到着することができる。

**制限:** この戦略を発動して、通常では到着不可能なバトルラウンド中に、ユニットを戦場に到着させることはできない。



## 伏せる!

### 戦略 - 戦闘戦術

敵の砲撃から身を守るために、戦士たちは咆哮に身を伏せる。

**タイミング:** 敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

**対象:** 攻撃側ユニットによる 1 回以上の攻撃の対象として選択された自軍側インファントリー・ユニット 1 個。

**効果:** そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内のすべての兵は【スペシャルセーブ値】6+ と、遮蔽物ボーナスを得る (44 ページ)。



## 煙幕

### 基本戦略 - 装備品

いかに熟練した射手であれ、煙幕に隠れた標的を撃つのは至難の業だ。

**タイミング:** 敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

**対象:** 攻撃側ユニットによる 1 回以上の攻撃の対象として選択された自軍側煙幕・ユニット 1 個。

**効果:** そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内のすべての兵は遮蔽物ボーナスを獲得し (44 ページ)、『隠密能力』アビリティを得る。



## 英雄的介入

### 基本戦略 - 戦略的機動

熾烈な咆哮をあげながら、戦士たちは敵の猛攻撃に真っ向からの対決を挑む。

**タイミング:** 敵軍側突撃フェイズ中、敵ユニットが突撃移動を完了した直後。

**対象:** その敵ユニットの 6mv 以内におり、かつ発動時点がもし自軍側突撃フェイズであったならば、突撃の宣言が可能であったであろう自軍側ユニット 1 個。

**効果:** その自軍側ユニットは、その敵ユニットのみを対象に突撃を宣言する。あたかも自軍側突撃フェイズ中であるかのようにその突撃を解決すること。

**制限:** ウォーカーである場合を除き、自軍側ビークル・ユニットを選択することはできない。この突撃が成功したとしても、そのターン中、その自軍側ユニットは突撃ボーナスを得ることはない (29 ページ)。

# 戦略的予備戦力

戦略的予備戦力とは、バトル開始時にプレイヤーが戦場に配置しないことを選択した戦力のことである。このルールは、ユニットをどのように戦略的予備戦力とするか、そしてそれらのユニットがどのように戦場に到着するかを指示するものだ。

これらのルールを用いることで、ユニットを戦略的予備戦力に配置することができる。戦略的予備戦力は、必要になるまでユニットを戦場から遠ざけるために使用できる特殊な予備戦力である。あらゆる戦略的予備戦力は、ルール上は予備戦力ユニットでもあるが、その逆は真ではない。したがって、予備戦力としてバトルを開始する他のルール（『縦深攻撃』など）を使用しているユニットには、このルールは適用されない。予備戦力のユニットは、その他のルールに記載されているように配置される。

## 戦略的予備戦力へのユニットの配置

バトル開始前に、戦闘陣形を宣言するように指示がある場合は、自軍から1個以上のユニットを選択して戦略的予備戦力に配置することができる（**防衛施設**を除く）。

バトル開始前に戦略的予備戦力に配置するすべてのユニットの合計ポイントコストは（戦略的予備戦力に配置されている**兵員輸送**の兵に乗車している兵も、このポイントコストに含まれる）、下記の表に示されるように、選択されたバトル規模に対応した合計ポイントコストの25%を超えてはならない。

### 戦略的予備戦力

バトル規模      バトル開始前に、戦略的予備戦力に配置することができるユニットの最大合計ポイントコスト

インカージョン      **250**

ストライクフォース      **500**

オンスロート      **750**

- **戦略的予備戦力**：バトル開始時に戦場に配置されないユニット。
- 合計ポイントコストは、アーミーの合計ポイントコストの25%を超えてはならない。
- **防衛施設**は戦略的予備戦力に配置することができない。

## 戦略的予備戦力からの到着

戦略的予備戦力に配置されたユニットは「戦略的予備戦力ユニット」とみなされ、第1バトルラウンドを除き、バトル中の任意の自軍側移動フェイズの増援ステップ中に到着することができる。

バトル終了時に戦場に配置されていない戦略的予備戦力ユニットは、全滅したものとみなされる。

- 戦略的予備戦力ユニットは、第2バトルラウンド以降、自軍側移動フェイズの増援ステップ中に到着できる。
- バトル終了時に戦場に配置されていない戦略的予備戦力ユニットは、全滅したものとみなされる。

## 戦略的予備戦力ユニットの配置

戦略的予備戦力ユニットが到着したとき、そのユニットを戦場のどこに配置できるかは、以下に示されるようにバトルラウンドによって異なる：

- 第2バトルラウンド中において、戦場に到着する戦略的予備戦力ユニットは、任意の戦場端の6mv以内に全体が収まるように配置されなければならない。ただし、そのユニット内の兵を敵軍側初期配置ゾーン内に配置することはできない。
- 第3バトルラウンド以降において、戦場に到着する戦略的予備戦力ユニットは、任意の戦場端の6mv以内に全体が収まるように配置されなければならない。

いずれの場合も、戦略的予備戦力ユニットはいかなる敵兵の水平方向に9mv以内であるような位置には配置することはできない。予備戦力ユニットを配置する際に適用される他のすべてのルールは、戦略的予備戦力ユニットを配置する際にも適用される。

- 第2バトルラウンド中、任意の戦場端の6mv以内に全体が収まるように配置可能（敵軍側初期配置ゾーン内には配置できない）。
- 第3バトルラウンド以降、任意の戦場端の6mv以内に全体が収まるように配置可能。
- 水平方向において敵兵の9mv以内に配置することはできない。
- バトル終了時まで戦場に配置されなかった戦略的予備戦力ユニットは、全滅したものとみなされる。

# 特殊地形

このセクションには、ゲーミングテーブルを41千年紀の戦場を彷彿とさせる、インタラクティブなテーマ性豊かな戦場へと変貌させるための特殊地形用ルールが記載されている。これらのルールは戦場に命を吹き込み、バトルにきわめて重要な戦術的次元を導入する。

戦場には、兵と兵の間の射線を部分的または完全に遮ったりする特殊地形が配置されており、兵はその特殊地形を乗り越えたり、回り込んだりしなければならない。以下のページに収録されているルールは、41千年紀の戦場における最も一般的な特殊地形に適用される。特に明記されていない限り、兵は通常の移動ルールに従って特殊地形を登り、上を移動し、降りることができる。

多くの特殊地形は、兵と兵の射線を判定する際に通常のルールに従うが(8ページ)、中には異なるものも存在する。どちらの場合も、以降のページで説明されている。特殊地形を攻撃対象として選択することはできない。

## 遮蔽物ボーナス

打ち砕かれた廃墟や残骸は、敵の銃火からの格好の隠れ場所となる。小火器の射撃には動じない重装甲の戦士たちも、敵が大火力を持ち込んだときにはこのような遮蔽物をありがたく思うことだろう。

兵は特殊地形から一定の防護を得ることができる。45-48ページのルールには、兵がどのようにして特殊地形から遮蔽物ボーナスを得られるのかについて、条件が詳しく記されている。

遮蔽物ボーナスを得ている兵が射撃攻撃を受ける際、セーヴィングのロール結果は+1の修正を受ける(スペシャルセーヴィングを除く)。【アーマーセーブ値】が3+もしくはそれより優れている兵は、【貫通値】が0であるような攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得ることはできない。複数の遮蔽物ボーナスが積み重なることはない。すなわち、同一の兵がこのルールによるボーナスを同時に複数回受けることはできない。

- 遮蔽物ボーナス：射撃攻撃に対して、アーマーセーヴィングは+1の修正を受ける。
- 【アーマーセーブ値】が3+もしくはそれより優れている兵は、【貫通値】0の攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得られない。
- 複数の遮蔽物ボーナスが積み重なることはない。



## クレーターと瓦礫

多くの戦場には長く続いた激しい爆撃の爪痕が残されている。

### 移動

15 ページのルールに従い、兵はこの特殊地形を乗り越えて移動することができる。

### 視認

通常の視認ルールが適用される。

### 遮蔽物ボーナス

この特殊地形の上に全体が収まっているインファントリーの兵が射撃攻撃を受ける際、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

キーワード：エリア地形、クレーター



## バリケードと燃料パイプ

特別に作られた防衛線や燃料パイプは、敵を撃退するためのうってつけの陣取り位置となる。

### 移動

兵はこの特殊地形を登り、上を移動し、降りる事は可能であるが、この特殊地形の上で移動を終了することはできない。

### 視認

通常の視認ルールが適用される。

### 接敵範囲

突撃フェイズ中、敵ユニットがこの特殊地形の 1mv 以内にいるならば、この特殊地形の反対側にいる突撃側ユニットは、突撃側ユニットがこの特殊地形に可能な限り近づいており、かつその敵ユニットの 2mv 以内であるような位置で突撃移動を終了するのであれば、突撃移動を行なうことができる。

白兵戦フェイズ中、攻撃対象がこの特殊地形の反対側、かつ自身の 2mv 以内にいるならば、ユニットは白兵戦を宣言でき、兵は攻撃を行なえる。

### 遮蔽物ボーナス

この特殊地形の 3mv 以内に全体が収まっているインファントリーの兵に射撃攻撃が割り振られた際、攻撃側ユニット内のあらゆる兵が、この特殊地形の存在によってその兵を完全視認できていない場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

キーワード：障害物、バリケード



## 戦場の瓦礫と彫像

廃棄された産業機械や動力炉、古代の彫像、その他の戦争によってもたらされた残骸は、41千年紀の戦場の一带に散乱している。



### 移動

兵はこの特殊地形を登り、上を移動し、降りる事は可能であるが、この特殊地形の上で移動を終了することはできない。

### 視認

通常の視認ルールが適用される。

### 遮蔽物ボーナス

兵に射撃攻撃が割り振られた際、攻撃側ユニット内のあらゆる兵が、この特殊地形の存在によってその兵を完全視認できていない場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

キーワード：障害物、戦場の瓦礫

## 丘、産業構造物、密閉建造物および装甲コンテナ

密閉されたバンカー、技術局の高架通路、装甲コンテナ、または単純な丘さえも、敵の視線から兵士を守り、その上に陣取る者に見晴らしの利く地点をもたらす。



### 移動

これらの特殊地形は隆起領域であり、兵のベースがその特殊地形から空中にはみ出さない限り、その上に兵を配置したり、その上で兵の移動を完了させたりすることができる（兵のミニチュアにベースがない場合、戦場の地面と接触するミニチュアのいかなる部分も、特殊地形から空中にはみ出してはならない）。また、他の特殊地形を丘の特殊地形の上に配置することもできる。ただし、その特殊地形の地面と接触する全部分は、丘の特殊地形から空中にはみ出していないことが条件である。

### 視認

通常の視認ルールが適用される。

### 遮蔽物ボーナス

兵に射撃攻撃が割り振られた際、攻撃側ユニット内のあらゆる兵が、この特殊地形の存在によってその兵を完全視認できていない場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

キーワード：丘

# 森林

死体が散らばる戦場には、しばしば捻じくれた森林や異星種の植物が繁茂する。

## 地形境界

この特殊地形を戦場に配置する場合、プレイヤー間でその特殊地形の「地形境界」となる、地上部分の境界線について話し合って決めること。これによってプレイヤーは、どの位置にいる兵がその特殊地形内に全体が収まっているかを判定することができる。この特殊地形がベースの上にある場合は、そのベース部分によって地形境界が定義される。

## 移動

15ページのルールに従い、兵はこの特殊地形を乗り越えて移動することができる。

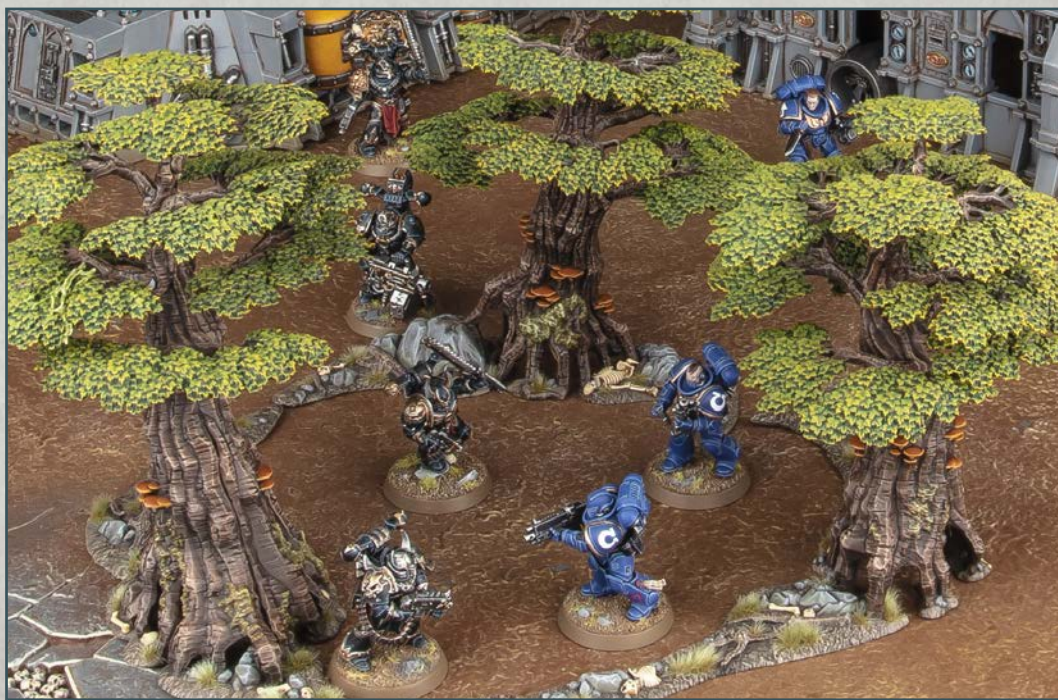
## 視認

この特殊地形内に全体が収まっている兵およびユニットは、視認元の兵からみて決して完全視認状態になることはない。同様に、この特殊地形に全体が収まっているわけではない兵から他の兵に対して引かれた射線がこの特殊地形の内部もしくは上を通り抜ける場合、後者の兵は視認元の兵から決して完全視認状態とはみなされず、結果としてこの特殊地形から遮蔽物ボーナスを受ける。航空機および高層である兵は例外であり、この特殊地形が視認元の兵と視認先の兵の間に存在していたとしても、このような兵と兵の間では通常の視認判定が適用される。この特殊地形内に全体が収まっている兵は、特殊地形の外側を通常通りに視認することができる。

## 遮蔽物ボーナス

兵に射撃攻撃が割り振られた際、その兵がこの特殊地形内に全体が収まっているか、攻撃側ユニット内のあらゆる兵が、この特殊地形の存在によってその兵を完全視認できていない場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

キーワード：エリア地形、森林



# 廃墟

この銀河系には、かつて堂々とそびえ立っていた都市の破壊された残骸があちこちに散らばっており、無数の部隊がその形なき建物の中に隠れては、敵の爆撃を逃れてきた。

## 地形境界

この特殊地形を戦場に配置する場合、プレイヤー間でその特殊地形の「地形境界」となる、地上部分の境界線について話し合って決めること。これによってプレイヤーは、どの位置にいる兵がその特殊地形内に全体が収まっているかを判定することができる。この特殊地形がベースの上にある場合は、そのベース部分によって地形境界が定義される。

## 高所射撃

この特殊地形内に全体が収まっている兵が射撃攻撃を行なう際、その兵が地面から6mv以上高い位置にあり、かつ対象ユニット内のすべての兵が地面にいる場合、その攻撃の【貫通値】は1ポイント向上する。

## 移動

・インファントリーおよびビーストの兵は、この特殊地形があたかも存在しないかのようにペナルティを受けることなく通り抜けることができる（壁、床、天井、高架通路、鎖など）。兵は、壁や床などの内部に収まるような形で移動を終了することはできない。

・インファントリー、ビースト、飛行の兵は、この特殊地形のどの階にも配置することができ、またこれらの兵は、この特殊地形のどの階の上でも移動を終了することができる。ただし、それが地上階でないならば、それらの兵のベースがその特殊地形から空中にはみ出さない場合にのみ、配置や移動の終了が可能である（兵のミニチュアにベースがない場合、戦場の地面と接触するミニチュアのいかなる部分も、その特殊地形の階から空中にはみ出してはならない）。他のあらゆる兵の配置や移動の終了は、この特殊地形の地上階でのみ可能である。

## 視認

兵は、この特殊地形の上を乗り越えて、または通り抜けるように射線を通すことはできない（例えば、この特殊地形の外にいるユニットは、その特殊地形の反対側に配置されている対象に射線を通すことはできない。開いた窓やドアなどを通して目標に射線を通すことが可能であっても、射線は通らないものとして扱われる）。航空機および高層である兵は例外であり、この特殊地形が視認元の兵と視認先の兵の間に存在していたとしても、このような兵と兵の間では通常の視認判定が適用される。兵はこの特殊地形の内部を通常通りに視認することができる。またこの特殊地形内に全体が収まっている兵は、特殊地形の外を通常通りに視認することができる。

## 遮蔽物ボーナス

兵に射撃攻撃が割り振られた際、その兵がこの特殊地形内に全体が収まっているか、攻撃側ユニット内のあらゆる兵が、この特殊地形の存在によってその兵を完全視認できていない場合、その兵はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

キーワード：エリア地形、廃墟





# 戦場の例

遠い未来では、戦火の影響を受けていない大地など存在せず、無限ともいえる奇妙で異質な惑星で戦いが繰り広げられている。水晶の月、遺棄船の航宙融合体、肉食性の死地惑星、戦争で荒廃した都市などは、再現できる情景のほんの一例に過ぎない。

一般的に戦場は、戦闘領域を隣接させて作成する。戦闘領域とはシタデルの地形セットであり、地形セットには最高の『ウォーハンマー 40,000』ゲーム体験をするための2枚のボード（それぞれ約22mv x 30mvの大きさ）と、配置されたボードの上に均等に置くように設計された特殊地形の数々が含まれている。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覚えておこう。

次に示すのは、ストライクフォース規模のバトル用に設定された戦場の例である。さまざまな特殊地形が適切に混在し、戦場全体に均等に配置されているのが見て取ることが出来るだろう。このような特殊地形の配置は、あるプレイヤーが他のプレイヤーより有利にならないような、ダイナミックなゲーム体験をもたらしてくれる。

重要なのは、射線を妨げる特殊地形の一部が戦場の中央付近に配置されているため、戦場のある端からもう一方までの射線が切られていることにある。この条件が当てはまらない戦場は、射撃力を持つ軍勢を有利にし、白兵戦で力を発揮する軍勢を不利にするだろう。またこの戦場には、車両などの大型モデルが八方ふさがりにならないように、特殊地形の周辺や角に十分なスペースがあることにも注意したい。



**マッチプレイ向きの戦場:** この例は、理想的な数の特殊地形と種類の組み合わせで構成されたストライクフォース用(44mv x 60mv)の戦場である。特殊地形の配置位置は、どちらのプレイヤーにも有利にならない戦場を生み出しているため、典型的なマッチプレイのゲームに適しているだろう。またこの戦場は「戦闘領域: 開拓区画」の特殊地形をふんだんに使用しているが、上記のコンセプトを念頭に置くことで、他にもさまざまな種類の特殊地形で同じようなゲーム体験を得ることができるはずだ。



**マッチプレイ向けの戦場:** このストライクフォース用の戦場に配置されている特殊地形の数は、下記に示される戦場の特殊地形の数よりも少ない。しかし、どちらか一方のプレイヤーが有利になるような特殊地形の配置は行なわれておらず、戦場の片側から反対側への射線を遮るような特殊地形が戦場の中央に配置されている。その結果、この戦場はとても良いマッププレイをもたらしてくれるだろう。これより特殊地形の少ない戦場は、白兵戦ではなく射撃攻撃に頼る軍勢に有利に働くだろう。





**ナラティブプレイ向けの戦場:** このストライクフォース用の戦場は、手本となる数の特殊地形と種類が組み合わさっている。最も大きな**エリア地形**は、二つの長い戦場端に沿って配置されており、戦場の中央には敵の射撃から身を守るための**障害物**が点在している。この戦場はマッチプレイのゲームには向いていないかもしれないが、テーマ性の高いナラティブプレイのゲームには非常に適しているだろう。



**マッチプレイ向けの戦場:** このストライクフォース用の戦場は、特殊地形の数と種類の点では上記のものと同様だが、戦場全体に均等に配置されており、中央には戦場の片側から反対側への射線を遮るような特殊地形がいくつか配置されている。この戦場はどちらか一方のプレイヤーが有利になることはないため、典型的なマッププレイのゲームに持って来いだ。



**マッチプレイ向けの戦場:** このコンバットパトロール用の戦場 (44mv x 30mv) は、理想的な数の特殊地形と種類の組み合わせで構成されている。特殊地形は戦場全体に均等に配置されており、ユニットにはその周りを移動できる十分なスペースが確保されていたり、一方の端から他方の端まで容易に射線が通らなかつたりと、どちらのプレイヤーも有利な立場を得ることができないようになっている。



**マッチプレイ向けの戦場:** このコンバットパトロール用の戦場は、上記の戦場よりも少ない特殊地形で構成されているが、これらの特殊地形の配置によってあるプレイヤーが明らかに有利になっているわけではない。これより特殊地形が少ない戦場では、ユニットは射撃攻撃から身を守ることができないため、射撃攻撃に特化する軍勢は優位に立つことができ、白兵戦攻撃に重点を置く軍勢は不利になるだろう。



**ナラティブプレイ向けの戦場:** このコンバットパトロール用の戦場は、理想的な数の特殊地形と種類の組み合わせで構成されており、とてもテーマ性の高い戦場を表現している。すべてのプレイスタイルに適合するわけではないが、スリル満点の物語を演じる場となることは間違いないだろう。

# 航空機

戦場の上空は、激戦区といっても過言ではない。空を飛び交う戦闘機と爆撃機はドッグファイトを繰り広げ、地上部隊の陣形に機銃掃射を放ってゆく。

兵の中には航空機キーワードを持つものもある。次のルールでは、このような兵が戦場でどのように動作するのかを説明する。

## 航空機の初期配置

戦闘陣形の宣言を行なうように指示がある場合は、航空機の兵は戦場に配置されるのではなく、予備戦力としてバトルを開始しなければならない。バトル開始以降、航空機の兵はあらゆるルールにおいて、戦略的予備戦力として扱われる(43 ページ)。予備戦力に配置されているユニットのみが、予備戦力に配置されている航空機の兵に乗り込んだ状態でバトルを開始することができる。



## ホバー

一部の航空機は、推力偏向機動スラスターや反重力技術を用いて戦場の上空をホバリングすることができ、より巧みに敵を掃討したり、搭乗中の部隊を展開することができる。

航空機の兵の中には、『ホバー』アビリティを有するものがある。戦闘陣形の宣言を指示された場合は、他のいかなる宣言より先に、自軍側のどの兵がホバーモードであるのかを宣言しなければならない。

兵がホバーモードである場合、そのバトルの終了時まで、その兵の【移動力】は20mvに変更され、航空機キーワードを失い、航空機の兵に関連付けられているすべてのルールを失う。ホバーモードの兵は戦略的予備戦力からバトルを開始しないが、通常のルールに従って戦略的予備戦力に配置することが可能である。

## 移動フェイズ中の航空機

航空機の兵は、全力移動、退却、静止を行なうことができない。航空機の兵が移動フェイズ中に移動を宣言した場合、その兵の接敵範囲内に敵ユニットが存在したとしても、その航空機の兵は通常移動を行なうことができる。

航空機の兵が通常移動を行なう際、まずその兵はそのまま正面に向かって最低20mv直進しなければならない。その兵のベースのすべての部分は、開始位置から少なくとも20mvより遠く離れて移動を完了しなければならない。移動した直後、その兵はその場で最大90度まで1回旋回することができる(この旋回は兵の移動可能距離に影響しない)。通常移動を行なう際、航空機の兵のベースのいずれかの部分が戦場端を越えたり、あるいは最低移動距離である20mvの移動が行えない場合、その兵の移動は終了し、戦略的予備戦力に配置される。航空機の兵の移動可能距離に上限はなく、そうした兵の【移動力】は「20+mv」となる。

戦略的予備戦力に配置された場合、次の自軍側ターン中に、航空機の兵は必ず戦略的予備戦力から到着する。

- 航空機は通常移動しか行なうことができず、接敵範囲内に敵兵が存在する場合でも通常移動を行なうことができる。
- 航空機は少なくとも20mv直進しなければならない。その後、最大90度の旋回を1回行なうことができる。
- 航空機が戦場端を越える場合や、最低移動距離の直進を実行できない場合は、戦略的予備戦力に配置される。



## 航空機とその他の兵の移動

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いる敵兵が**航空機**の兵のみであれば、そのユニットは通常移動または全力移動を行なうことができる。

兵が何らかの移動を行なう場合、その兵は**航空機**の兵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、**航空機**である敵兵の接敵範囲内に侵入することも可能である。ただし、他の兵の上や敵**航空機**の兵の接敵範囲内で移動を終了することはできない。

- ユニットの接敵範囲内にいる敵兵が**航空機**のみであれば、そのユニットは通常移動または全力移動を行なうことができる。
- 兵は敵**航空機**の接敵範囲内に侵入することができるが、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。
- 兵は何らかの移動を行なう場合、**航空機**を通り抜けて移動することができる。

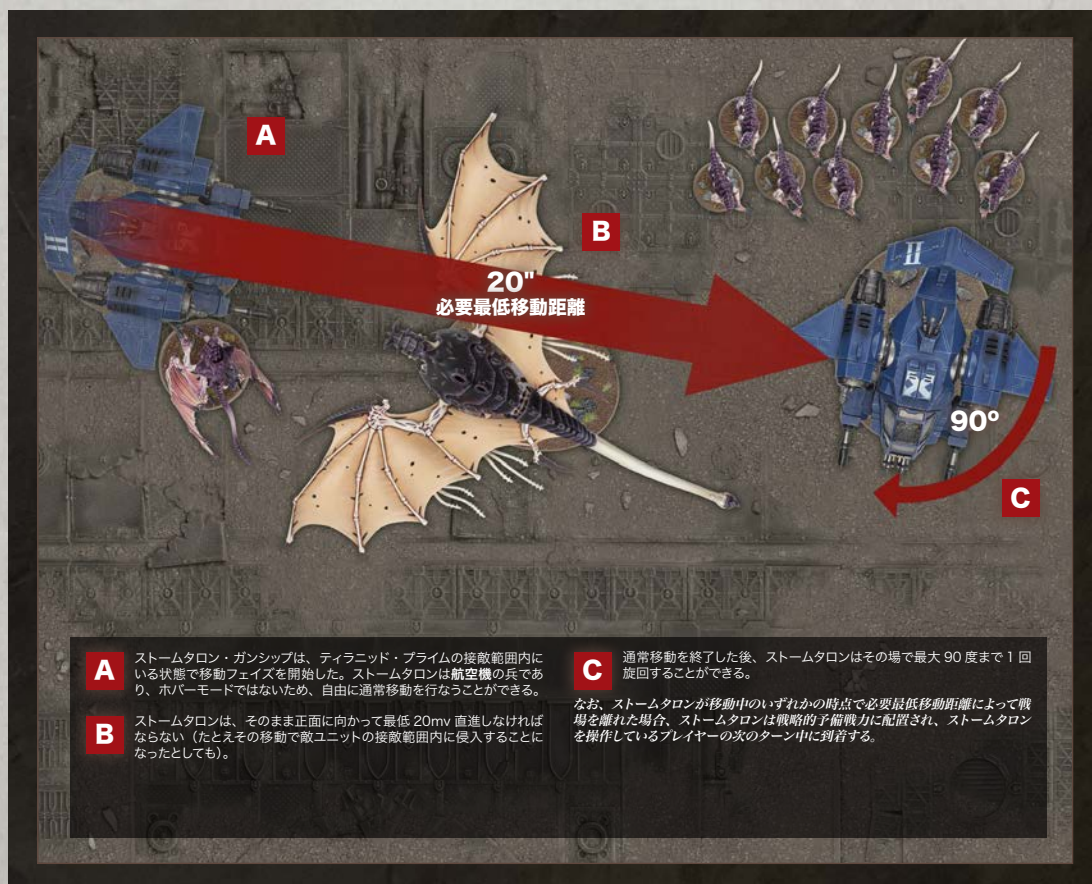
## 突撃フェイズ中および白兵戦フェイズ中の航空機

**航空機**・ユニットは突撃を宣言できず、**飛行可能なユニット**のみが**航空機**・ユニットを突撃の対象として選択することができる。そのようなユニットは、1個以上の敵**航空機**・ユニットの接敵範囲内で突撃移動を終了させることができる。

**航空機**の兵は、**飛行可能な1個以上の敵ユニット**の接敵範囲内にいる場合にのみ**白兵戦**を宣言でき、この兵は**飛行可能なユニット**に対してのみ**白兵戦**攻撃を行なうことができる。**飛行可能な兵のみが、航空機**・ユニットに対して**白兵戦**攻撃を行なうことができる。

兵が接敵移動または再編移動を行なう際、その兵が**飛行可能でない限り、航空機**の兵は最も近い敵兵に対して**近づく**というルール上において無視される。

- **飛行可能なユニットのみが、航空機**に対して突撃または**白兵戦**攻撃を宣言できる。
- **航空機**は突撃、接敵移動、再編移動を行なえず、**飛行可能なユニット**に対してのみ**白兵戦**攻撃を宣言できる。
- 兵が接敵移動または再編移動を行なう際、兵が**飛行可能でない限り、最も近い敵兵**を判定する上で**航空機**を無視すること。



# アーミーの召集

『ウォーハンマー 40,000』のゲームをプレイするには、アーミーを召集する必要がある。その場合、以下の手順に従うこと：

1

## バトル規模の選択

対戦相手とともに、次のバトル規模のいずれかを選択する。バトル規模を選択することで、各プレイヤーが自身のアーミーを編成するために費やすことができる合計ポイントコストが決定される。その結果、バトルがどのくらいの時間を要するかが決まる。ポイントは、戦場でのユニットの力を示す指標であり、ユニットのポイントコストが高いほど、そのユニットが強力であることが分かる。ユニットのポイントコストは、『コデックス』や『ミュニトルム・フィールドマニュアル』などの他の書籍に記載されている。アーミーを編成する際には、これらの書籍を参照する必要がある。

### インカージョン

ポイント上限 **1000**  
バトルの長さ 最長 **2** 時間

### ストライクフォース

ポイント上限 **2000**  
バトルの長さ 最長 **3** 時間

### オンスロート

ポイント上限 **3000**  
バトルの長さ 最長 **4** 時間

2

## アーミーロスターへの記入

アーミーの詳細はアーミーロスターに記録しておかなければならない。これは紙に書いたり、ウォーハンマー 40,000 のアプリを用いて記録することもできる。プレイヤーはバトル開始前に、完成したアーミーロスターを対戦相手に見せなければならない。

空白のアーミーロスターは [www.warhammer-community.com](http://www.warhammer-community.com) からダウンロードできる。

3

## アーミー陣営の選択

自軍のアーミーロスターに自身のアーミーの陣営となる陣営キーワードを1つ記入すること。

## 4

## デタッチメント・ ルールを選択

自軍のアーミーロスターに自身のアーミーのデタッチメント・ルールを1セット記入する。一部のデタッチメント・ルールには、アーミーに編入しなければならないユニットや編入することができないユニットのリストが記載されている。アーミーを編成する際には、これらのルールにすべて従わなければならない。

## 5

## ユニットの選択

自軍のアーミーに編入したいすべてのユニットを選択すること。自軍にはキャラクター・ユニットを1個以上編入する必要がある。アーミーにユニットを編入する際に、そのユニットは自身がアクセス可能なアップグレード、強化、オプションを獲得することができる。アーミーロスターにはユニット内の兵数や武器、ウォーギア、アップグレード、強化、およびポイントコストを記録する。バトル規模によって許可されている合計ポイントコストから、このポイントコストを差し引く。

次の条件に該当する場合にのみ、ユニットを自軍のアーミーに編入できる：

- そのユニットが、ステップ3で選択した陣営キーワードを有する。
- 自軍のポイントコスト残量が、そのユニットを編入するのに十分である。
- アーミーに、そのユニットと同じデータシート名を持つユニットが既に3個存在しないこと（バトルライン・ユニットおよび専用輸送\*・ユニットの場合は6個）。

強化を獲得可能なのはキャラクターのみであり、自軍に編入可能な強化は合計3個が上限である。いかなるユニットも2個以上の強化を得ることはできず、自軍に同一の強化を2個以上編入することはできない。伝説的英雄はいかなる強化も得ることはできない。自軍に同一の伝説的英雄を2体以上編入することはできない。

\*アーミーに編入されているすべての専用輸送・ユニットは、そのユニット内に少なくとも1個のユニットが乗車している状態でバトルを開始しなければならない。そうでなければ、その専用輸送ユニットはそのバトル中に配置することができず、代わりに第1バトルラウンド中に全滅したものとみなされる。

## 6

## ウォーロードの 選択

アーミーからキャラクターの兵を1体選択し、その兵を自軍のウォーロードとすること。その選択されたキャラクターが、アーミーの司令官となる。選択されたキャラクターをアーミーロスターに書き留めておくこと。自軍のウォーロードは、ウォーロードのキーワードを得る。



# 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。このコアルールには、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、ロールオフを行ない、その勝者がミッションを決定すること。

1

## アーミーの召集

55-56 ページに記載されているように、各プレイヤーは選択したバトル規模に基づいてアーミーを召集する。各ミッションには、プレイ可能なバトル規模や、プレイヤーがアーミーを選択する際に影響を与える追加ルールなどが記載されている。

2

## ミッション目標

各ミッションには、その主要目標が記載されており、1つ以上のスペシャルルールが存在することもある。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、必要となる戦場の広さの詳細が記載されている。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 49-52 ページのガイドラインに従って行なうものとする。ガイドライ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なう場合、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節を行なう必要があるだろう。

4

## 攻撃側と防衛側の決定

プレイヤー間でロールオフを行ない、その勝者が攻撃側プレイヤーになり、その対戦相手が防衛側プレイヤーになる。

5

## 戦闘陣形の宣言

以下の順番で、両プレイヤーは相手にわからないようにメモを取る。

- 自軍のどの指揮官ユニットが、合流した状態でバトルを開始するかを決める（どの指揮官ユニットにどの護衛ユニットが合流するのかを指定しなければならない）。
- 自軍のどのユニットが、兵員輸送の兵に乗車した状態でバトルを開始するかを決める（どのユニットがどの兵員輸送に乗車するのかを指定しなければならない）。
- 自軍のどのユニットが、予備戦力としてバトルを開始するかを決める（戦略的予備戦力を含む）。

双方のプレイヤーがこの手順を完了したら、自軍が行なった選択を互いに開示すること。

6

## アーミーの初期配置

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配置できる場所が示されている（これを自軍側の初期配置ゾーンと呼ぶ）。さらに、初期配置中に適用される制限事項が記載されている。

7

## 先攻側の決定

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。

8

## バトル開始前 ルールの解決

先行側プレイヤーから、各プレイヤーは交互に自軍側アーミー内のバトル開始前ルールを1個ずつ解決する。

9

## バトル開始

第1バトルラウンドを開始する。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。

10

## バトルの終了

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。

11

## 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しなければならない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

作戦目標マーカーは、双方が確保しようとしている戦術的または戦略的な重要拠点を表している。例えば、貴重な遺物や重要な物資、通信地点などにおよぶ。ミッションが作戦目標マーカーを使用する場合、それが戦場のどこに配置されるかが記載されている。作戦目標はあらゆ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。兵はあたかも作戦目標マーカーが存在しないかのように作戦目標マーカーを通り越えることができる。ただし、兵は作戦目標マーカーの上で移動を終了することはできない。

バトル開始時、戦場における各作戦目標マーカーは争奪中であり、いずれのプレイヤーも作戦目標を確保していない状態にある。作戦目標マーカーを確保するには、プレイヤーはまず兵を作戦目標の確保範囲内に移動させなければならない。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あるものとみなされる。

それぞれの兵は自身のデータシートに【確保力】(確)の能力値を有する。プレイヤーの作戦目標マーカーに対する確保レベルを決定するためには、その作戦目標マーカーの確保範囲内にある自軍のすべての兵の【確保力】を合計すること。任意のフェイズ終了時、作戦目標マーカーに対するプレイヤーの確保レベルが対戦相手の確保レベルを上回る場合、そのプレイヤーはその作戦目標を確保することになる。両プレイヤーが作戦目標マーカーに対して同じ確保レベルを有する場合、その作戦目標マーカーは争奪中であるとみなされる。

- 作戦目標マーカーの水平方向に3mv、かつ垂直方向に5mv以内にいる兵は、その確保範囲内にある。
- **確保レベル**：作戦目標マーカーの確保範囲内にいるプレイヤーのすべての兵の【確保力】を合計する。
- 作戦目標マーカーは、その作戦目標マーカーに対して最も高い確保レベルを有するプレイヤーによって確保される(確保レベルが同点の場合は、争奪中であるとみなされる)。
- 兵は作戦目標マーカー上で移動を終了することはできない。

## ヒントとコツ 作戦目標マーカーと 特殊地形

多くのプレイヤーは、戦場に配置される臨場感溢れる特殊地形の中に作戦目標マーカーを置くことで、ミッションの物語に生彩を添える。特殊地形の配置を行なう際、作戦目標マーカーが置かれる位置に特殊地形を配置してもよい。ただしそれは、その作戦目標マーカーが、配置される特殊地形の上に再配置できる場合に限られる。また再配置される作戦目標マーカーはその特殊地形からどの部分もはみ出すことなく、かつ水平に置かれる必要がある。その作戦目標マーカーは、兵が動き回ることができる十分なスペースを確保するために、特殊地形の通行不能部分(廃墟の壁など)から1mvより遠く離れている位置に配置されなければならない。

このような方法で特殊地形または作戦目標マーカーを配置できない場合は、両方のプレイヤーが合意するのであれば、これらの条件が満たされるように特殊地形または作戦目標マーカーの位置を微調整してもよい。もちろん、作戦目標マーカーの最終的な配置位置は、ミッションの初期配置マップに示された位置にできるだけ近い位置に配置されなければならないが、両プレイヤーがより迫力満点の物語を演出するために戦場の配置を変えたい場合は、自由に変更を行なってもよい。

## ミッションマップの凡例



### 攻撃側の初期配置ゾーン

攻撃側プレイヤーは、このエリア内にアーミーを配置しなければならない。



### 防御側の初期配置ゾーン

防御側プレイヤーは、このエリア内にアーミーを配置しなければならない。



### 中立地帯

戦場におけるどちらのプレイヤーの初期配置ゾーンにも属さない領域は、中立地帯と呼ばれる。



### 作戦目標マーカー

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、このアイコンで表される。



攻撃側の戦場端



防御側の戦場端



戦場の中心

# 戦争あるのみ

## ミッション

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。

### 1 アーミーの召集

まず、55-56 ページに記述されているように、プレイヤーはバトル規模を選択し、自分のコレクションの中からアーミーを召集しなければならない。このバトルはインカージョン、ストライクフォース、オンスロート規模のバトルに対応している。

### 2 ミッション目標

#### 確保と支配

##### 即時達成型目標

第2バトルラウンド開始時以降、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(各ターンにつき、最大3点の勝利ポイントを獲得できる)。作戦目標マーカーを確保するための詳細は、58 ページに記載されている。



### 3 戦場の構築

次にプレイヤーは49-52 ページ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なう。戦場の最小サイズは、バトル規模に応じて、以下の表のように設定されている：

戦場	
バトル規模	最小戦場サイズ
インカージョン / 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 攻撃側と防衛側の決定

プレイヤー間でロールオフを行ない、その勝者が攻撃側プレイヤーになり、その対戦相手が防衛側プレイヤーになる。

### 5 戦闘陣形の宣言

以下の順番で、両方のプレイヤーは相手にわからないようにメモを取る：

- 自軍のど指揮官ユニットが、合流した状態でバトルを開始するかを決める(どの指揮官ユニットにどの護衛ユニットが合流するかを指定しなければならない)。
- 自軍のどのユニットが、兵員輸送の兵に乗車した状態でバトルを開始するかを決める(どのユニットがどの兵員輸送に乗車するかを指定しなければならない)。
- 自軍のどのユニットが、予備戦力としてバトルを開始するかを決める(戦略的予備戦力を含む)。

双方のプレイヤーがこの手順を完了したら、自軍が行なった選択を互いに開示すること。

## 6 アーミーの初期配置

攻撃側プレイヤーから先に、双方のプレイヤーはユニットを1個ずつ交互に配置する。各兵は、自軍の初期配置ゾーン内に全体が取まるように配置されなければならない。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。

双方のプレイヤーが自軍に「両アーミーの初期配置が完了した後」の配置を可能にするアビリティを持つユニットを有している場合は、両アーミーの他のユニットの配置がすべて完了した後でプレイヤー間のロールオフを行ない、ロールオフの勝者から順に、交互にそれらのユニットを配置すること。

## 7 先攻の決定

プレイヤー間でロールオフを再び行ない、その勝者が先攻となる。

## 8 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。

## 9 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。

## 10 バトルの終了

バトルは、一方のプレイヤーのアーミー内の兵がすべて撃破されるか、第5バトルラウンドが完了したタイミングで終了する（いずれか早い方）。

## 11 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場合、その対戦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）。

