

コアルール

暗黒の遠未来では、
人類は絶滅の危機に瀕している。
銀河中に広がる〈帝国（インペリウム）〉は、
すべてを呑み込まんとする
異種族や邪悪なる大逆者、
そして〈歪み〉より生まれしディーモン
らがもたらす脅威の只中にある。
迫り来る闇を打ち払うべく、
〈帝国〉は比類なき偉大な英雄たちに
希望を託した。

平和な時はなく、
休息もなく、
容赦もない。

ただ、戦争のみが残されている。

目次

各セクションと副セクションにはレファレンス番号が記されている。これらの番号は、コアルール内で他のルールを参照する時に使用する。以下の表では各セクションと、そのページ番号が記されている。

イントロダクション ..... 4-5 ページ

基本ルール 6-25 ページ

データシートの使用法や、自軍の兵に移動や攻撃を行わせる方法といった、『ウォーハンマー 40,000』のルールの基本概念。

01. 基本原則 ..... 8 ページ
02. データシート ..... 10 ページ
03. 移動 ..... 12 ページ
04. 攻撃を行う ..... 16 ページ
05. 攻撃手順 ..... 18 ページ
06. その他の概念 ..... 24 ページ

バトルラウンド (26-43 ページ)

『ウォーハンマー 40,000』は「バトルラウンド」の手順に従ってプレイされる。各バトルラウンドでは、プレイヤーは 5 つのフェイズで構成されるターンを順番にプレイする。

07. バトルラウンド ..... 28 ページ
08. 指揮フェイズ ..... 30 ページ
09. 移動フェイズ ..... 32 ページ
10. 射撃フェイズ ..... 34 ページ
11. 突撃フェイズ ..... 36 ページ
12. 白兵フェイズ ..... 38 ページ

戦場と戦術 44-59 ページ

このセクションでは、地形や作戦目標を使って刺激的な戦場を作る方法と、策略やアクションといった戦術的な選択肢の使い方を説明している。

13. 地形 ..... 46 ページ
14. 作戦目標 ..... 52 ページ
15. 策略 ..... 54 ページ
16. アクション ..... 58 ページ

上級ルール 60-75 ページ

このセクションでは、さらに特殊なユニット種別の使い方や、戦場にまだ現れていないユニットで自軍を強化するための方法を説明している。

17. モンスターとビークル ..... 62 ページ
18. 兵員輸送 ..... 64 ページ
19. 合流ユニット ..... 66 ページ
20. 戦略的予備兵力 ..... 68 ページ
21. 飛行と進撃 ..... 70 ページ
22. その他のルール、アビリティ ..... 72 ページ
23. 航空機 ..... 74 ページ

レファレンス 76-89 ページ

『ウォーハンマー 40,000』で、多くのユニットや武器に共通して使用されているアビリティは、ここで説明されている。さらに『ウォーハンマー 40,000：アプリ』内に掲載されているレファレンスの解説もここに記されている。

24. コアアビリティ ..... 78 ページ
ルール補遺 ..... 86 ページ

コアルール索引 ..... 89 ページ



イントロダクション

『ウォーハンマー 40,000』コアルールにようこそ！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』は各プレイヤーがシタデル・ミニチュアで表現された、〈帝国〉あるいは〈帝国〉と敵対する様々な軍勢を指揮するテーブルトップ・バトルゲームだ。ゲームは一連のバトルラウンドでプレイされる。各バトルラウンドでは、プレイヤーは 5 つのフェイズで構成されるターンを順番にプレイしていく。これらのフェイズでは、プレイヤーは戦場で自分の軍勢を移動させ、敵を撃破するために強力な射撃や血みどろの白兵攻撃を行うことになる。

バトルは多くの場合、第五バトルラウンドまで行われる。バトル終了時には技量と戦術力、そして少しの幸運を組み合わせて戦ったプレイヤーが勝利の栄光に輝くことになるだろう。



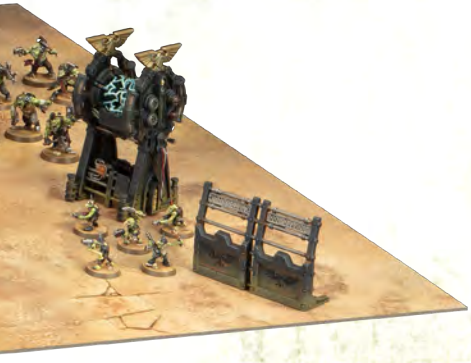
『ウォーハンマー 40,000』のゲームは、ゲーム開始前に生成される**ミッション**を使用してプレイされる。ミッションは『ウォーハンマー 40,000　ミッションデッキ』を使用して生成される。各ミッションでは、バトルの準備や自軍の配置方法に加え、そのバトルで適用される追加ルールが記されている。そして特に重要なのが、勝利するために必要なことが述べられているという点だ！

各ミッションは、プレイヤーが自分のシタデル・ミニチュアのコレクションから**アーミーを招集 する**ことと、それらのアーミーの合計規模が指示されている。アーミーの招集に関する簡易 ガイドは、『ウォーハンマー 40,000：アプリ』内で確認できる。アーミーの編成はそれ自体が、20 を超える陣営で、ほとんど無限大とも言える物語をテーマにしたりユニットの組み合わせを模索する、達成感を味わえるホビーとなっている。

どの陣営をコレクションして、ゲームをプレイする場合でも、**コデックス**は計り知れない価値のある手引きになってくれる。コデックスはそれぞれが、その陣営にとって究極の情報源であり、刺激を与えてくれる背景設定はアート、写真、そしてその陣営のモデルに関するルールや、テーブルトップ上で使用可能な独自の戦闘スタイルが記されている。

最後に、『ウォーハンマー 40,000』のゲームをプレイする前に、プレイヤーはいくつかの地形を使って**戦場**を構築する必要がある。戦場は、ミニチュアや地形を配置できるならば、どのような平面を使ってもよく、テーブルが特に適しているだろう。ミッションでは使用する戦場の大きさの他に、使用する地形の個数や配置の手引きが記されている。これによりプレイヤーは、すべてを貪る死地惑星から、戦争によって荒れ果てた都市に至るまで、41 千年紀の悪夢のごとき戦場の数々を再現できる。

以降のページには、すべての『ウォーハンマー 40,000』プレイヤーにとって必修の『コアルール』が記されている。本書は 41 千年紀の残酷で絶望的な闘争を再現する、刺激的なウォーゲームをプレイするために不可欠な手引きなのだ。さあ、ダイスとテープメジャーを手に取り、決意を固めよう！そして君の勝利が伝説に刻まれんことを！



『ウォーハンマー 40,000：アプリ』

『ウォーハンマー 40,000：アプリ』は『ウォーハンマー 40,000』のゲームをプレイする際に最適な手引きとなるだろう！レファレンス総覧を備えたコアルールだけでなく、アプリ内で簡単にアーミーロスターを作成したり、君の陣営のルールにアクセスが可能だ。

『ウォーハンマー 40,000：アプリ』は君の陣営に関する最新のアップデート情報を入手することもできる。追加の背景設定から完全に新しいルールまで、すべての最新情報がここに収録されている。

以降のページには、追加の内容に関するレファレンスは、下で示されているように緑色でハイライトされている：

▸アプリ・レファレンスの例

下の二次元コードを読み取り、『ウォーハンマー 40,000：アプリ』を入手しよう。







基本ルール

基本原則

自軍の戦士たちが戦場を移動し、壮絶な射撃戦や血みどろの近接戦闘で敵を攻撃する方法を学ぶ前の導入として、このセクションでは『ウォーハンマー 40,000』のバトルの基礎となる、いくつかのコア概念を紹介している。

アーミー 01.01

『ウォーハンマー 40,000』のゲームでは、各プレイヤーは兵と、兵で構成されたユニットを集めたアーミーを指揮する。プレイヤーは自軍のすべての兵を指揮する。ルールに「操作プレイヤー」を書かれている場合は、そのルールが影響を与える兵を操作しているプレイヤーのことを指す。

ユニットと兵 01.02

ユニットは 1 体以上の兵で構成されている。ユニット内の兵は一つのグループとして移動や戦闘を同時に行う。ほとんどの兵にはベースがある。あらゆるルール上、ベースはその兵の一部として扱われる。

ルールが「味方」または「敵」のユニットや兵に効果を与える場合、味方と敵は以下のように決まる：

- 自軍のユニットや兵は味方のユニットや兵となる。
- 対戦相手のユニットや兵は敵のユニットや兵となる。

ルールが味方または敵を指定せずに、ユニットや兵に影響を与える場合、そのルールは、その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、あらゆるユニットまたは兵に影響を与える。効果やアビリティがユニットに与えられる場合、そのユニット内のすべての兵に与えられる。



アクティブプレイヤーと非アクティブプレイヤー 01.03

プレイヤーは常に、一方のプレイヤーが「アクティブプレイヤー」に、もう一方のプレイヤーが「非アクティブプレイヤー」になる。どのプレイヤーがどちらの役割を担うかは戦闘中に変化するが、双方のプレイヤーは常にどちらかの役割を担う。一方のプレイヤーが「アクティブプレイヤー」になると、対戦相手のプレイヤーは「非アクティブプレイヤー」となる（逆の場合も同様に、双方のプレイヤーがどちらかの役割を担う）。

どちらのプレイヤーも自分のターンでない状態の間（例：バトルラウンドの開始時や終了時）、各バトルラウンドで先攻側のプレイヤーがアクティブプレイヤーとなる。

どちらかのプレイヤーのターンである間、以下の例外を除いて、そのプレイヤーがアクティブプレイヤーとなる：

- ユニットが**移動を宣言**した場合、そのユニットの操作プレイヤーは、その移動が終了するまでアクティブプレイヤーとなる。
- ユニットが**射撃**や**白兵を宣言した**場合、そのユニットの操作プレイヤーは、それらが解決されるまでアクティブプレイヤーとなる。

01

++ 我々を救済するのは、信仰と弾丸なり ++

距離の測定 01.04

『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）。プレイヤーは、いつでも距離を測ることができる。

ルールが兵と、戦場にある他の何かとの位置関係を参照する場合、他に記述が無い限り、その兵のベースと対象が最も近くなる部分から測ること。

ダイス 01.05

プレイヤーは 6 面体のダイス（D6 と省略して表記される場合もある）を何個か準備する。ダイスロールの際には、以下のように様々な呼び方がある：

- **2+、3+ など：**「2+」は 2 以上のロール結果、3+ は 3 以上のロール結果が必要であることを意味している。
- **1-3、4-6 など：**指定された範囲内のロール結果は、記述されたルールに従う。
- **2D6 や 3D6 など：**指定された数の D6 をロールし、個々のダイスの出目を合計する（例：「2D6 をロールする」場合は D6 を 2 個ロールし、その出目を合計する）。
- **D3：**D6 を 1 個ロールし、そのロール結果を半分にする（端数は切り上げる）。
- **D6+1、2D6+3 など：**指定された数のダイスをロールし、そのロール結果に、指定された値を加える。

指揮統制ロール 01.06

ユニットが**指揮統制ロール**を行う場合、そのユニットの操作プレイヤーは 2D6 をロールする。ロール結果が、そのユニット内のいずれかの兵の**【指揮統制値】**以上であるならば、そのロールは成功する。それ以外の場合、そのロールは失敗する。その**指揮統制ロール**が成功した場合や失敗した場合の効果は、そのロールを行うように指示しているルールに記されている。

戦闘ショックロール 01.07

ユニットが**戦闘ショックロール**を行う場合、そのユニットは**指揮統制ロール**（上記参照）を行う。

- その指揮統制ロールが成功した場合、そのユニットは**戦闘ショック状態**にならない。
- そのロールが失敗した場合、そのユニットと、そのユニット内の各兵は**戦闘ショック状態**になる。

ユニットが**戦闘ショック状態**である間：

- そのユニット内のすべての兵の**【確保力】**は「-」となる（02.02）。
- そのユニットの操作プレイヤーは、そのユニットを**策略**（15）の対象に選択できない。
- そのユニットは**アクション**（16）の開始を行えず、**既に開始しているアクション**は、どれも完了できない。

以下も参照

兵とユニット
- フレーム 17.02

アクティブプレイヤーと非アクティブプレイヤー
- プレイヤー・ルール
- ルール手順

距離の測定
- 最も近くにいる兵 / ユニット
- 戦場の四分区画
- 「以内に一部でも入っている」と「以内に全体が入っている」

ダイス
- 自動成功
- ダイスロールの修正
- リロール
- ロールオフ

戦闘ショックロール
- 指揮フェイズ 08.00
- 複数の戦闘ショックロールを行う

戦場の士気

戦闘中に部隊の士気や組織統制力が揺らぎ、崩壊する場合がある。このような士気低下は**戦闘ショックロール**で判定される（多くの場合、指揮フェイズ中に行われる）。戦闘ショックロールに失敗した場合、そのユニットは死傷者の増加やその他混乱に陥ったことで士気が低下し、部隊として機能が低下していることを表している。同様にルールの中には、ユニットが状況に対応できたかどうかの判定を行うために、**指揮統制ロール**を行うことを求めるものもある。

データシート

各ユニットには、バトルでどのような能力を持つのかを説明しているデータシートが設定されている。ここでは、アーミー編成時やゲームプレイ時のデータシートの使用法を解説する。

1. データシートの名称 02.01

ユニットの兵種名が書き記されている。

2. プロフィール 02.02

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。兵の**【移】**が「-」の場合、その兵は戦場に配置できるが、移動は行えない。

耐久力（【耐】）：兵が、損傷に対してどれほど強靭であるかを表している。

防御力（【防】）：この能力値はダイスロール結果（例：4+）で表され、兵を守る装甲がどれほど堅牢であるかを表している。

スペシャルセーヴ値【特防】：この能力値はダイスロール結果（例：4+）で表される。兵の中には、物理的な装甲の他にフォースフィールドや超常的反射能力といった、通常とは異なる防護手段に守られているものもいる。**【特防】**は一部の兵のみが持ち、その兵が【特防】を持つ場合はこの場所に表記される。

負傷限界（【傷】）：負傷限界は、兵が**撃破**されるまでに受けられるダメージの量を表している。兵の【負傷限界】が 0 以下になった時、その兵は**撃破**される。

指揮統制値（【統】）：この能力値はダイスロール結果（例：7+）で表される。この能力値は、その兵の勇敢さや決意の堅さ、自己制御能力を示している。

確保力（【確】）：兵が戦場の**作戦目標**をどれほど効率的に確保できるのかを示している。兵の**【確】**が「-」である場合、その兵は**作戦目標**を確保することはできない。

3. アビリティ 02.03

多くのユニットは、ゲーム中に適用されるアビリティを持っており、それらはここに記される。

4. 武器 02.04

武器は以下の能力値を持つ：

射程：その武器がどれほど遠くまで攻撃できるかを表している。**射程**が「白兵」である武器は白兵武器となる。

攻撃回数（【数】）：その武器を使用した場合、**攻撃ダイス**をロールする個数。

射撃技能（【射】）：この能力値はダイスロール結果（例：4+）で表される。対応する射撃武器を用いる際の装備者の射撃精度を表している。

近接技能（【接】）：この能力値はダイスロール結果（例：4+）で表される。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。

攻撃力（【攻】）：武器の**【攻】**の能力値が高いほど、敵に損傷を与える可能性が高くなる。

貫通値（【貫】）：この能力値はダイスロールへの修正値（例：-1）で表される。この修正が良好なほど、その武器は対象の防御の上から損傷を与えやすくなる。

ダメージ量（【ダ】）：攻撃が与えるダメージの量。

5. キーワード 02.05

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ミー内に編入可能な兵を判定に使用されるが、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いに違いはない。**キーワードはこのように**表記される。

02

ルールの中には、1個以上のキーワードに紐付けられて使用される場合がある。例えば、**インファントリー**・ユニットに適用されるルールの場合、そのルールは、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ユニットにのみ適用される。（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）。

6. ユニット構成とその他のルール 02.06

このセクションでは、ユニット内の兵数や種別が記述されている。各兵に1種類設定されている、標準のウォーギア・セットはここに記されている。加えて、たとえば**指揮官**ユニットが合流可能なユニットの種類や、**兵員輸送**に乗車可能なユニットなどの他のルールも、ここに記されている。

7. ウォーギア・オプション 02.07

データシートの中にはウォーギア・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自軍に編入する場合、プレイヤーはこれらのウォーギア・オプションを使って、そのユニット内の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。

以下も参照

プロフィールと武器
- 能力値修正
- 撃破
- ランダム能力値

アビリティ
- オーラアビリティ 22.01
- 陣営アビリティ 22.02
- サイキック・アビリティ 22.03
- ウォーギア・アビリティ 22.04

キーワード
- ユニット内で、異なるキーワードが混在する場合



移動

バトル中、自軍の兵を移動させる場合はその兵を手に取って、戦場での位置を変更する。移動を行う際の原則は、以降で説明している。

ユニットの移動 03.01

ユニットは複数のタイプの移動を行える。各移動ごとに、その移動を実行可能なユニットの種類や**最大距離**、**配置距離**が mv で示されており、さらに制限事項が記されている。

自軍がユニットを移動させる場合、そのユニット内の兵を一度に 1 体以上移動できる。移動時には何回でも兵を回転させたり、まっすぐ移動させてもよい。

兵を移動する場合、他に記述が無い限り：

- その兵は味方の兵を通り抜けて移動できる。
- その兵のベースが通れる広さがあれば、どこにでも移動できる。
- その兵のベースが、敵兵を通り抜けるように移動できない。
- その兵のベースは、戦場の端をはみ出して移動することはできない。
- 「移動の間」と書かれたすべての条件を満たす必要がある。

兵をまっすぐ移動させる。

兵をまっすぐ移動させる場合、戦場でその兵を水平方向に移動させる。距離は、その移動の開始地点と終了地点で、その兵のベースの同じ部分同士を測ること。その距離を、そのユニットがその移動を開始してから、その兵が既に移動した他の距離に合算すること。合計の移動距離は、その**移動タイプ**に設定された**最大距離**を超えてはならない。

兵の回転

兵を回転させる場合、その兵のベースの中心を軸にして好きな角度を回転させる。回転させる間は、その兵は直立状態を保つこと。兵を回転させても、その兵が移動した距離には加算されない。

移動の終了

ユニット内のすべての兵、あるいはユニット内で移動させたかったすべての兵を配置し終えた後、以下の項目をすべて満たしているかを確認する：

- そのユニットが戦場にいて、**隊形**（03.03）を維持している。
- そのユニット内のすべての兵が、他の兵の上や、**特殊地形**（例：壁あるいは天井）の上にいない。
- 記載されている「移動後」の条件をすべて満たしている。

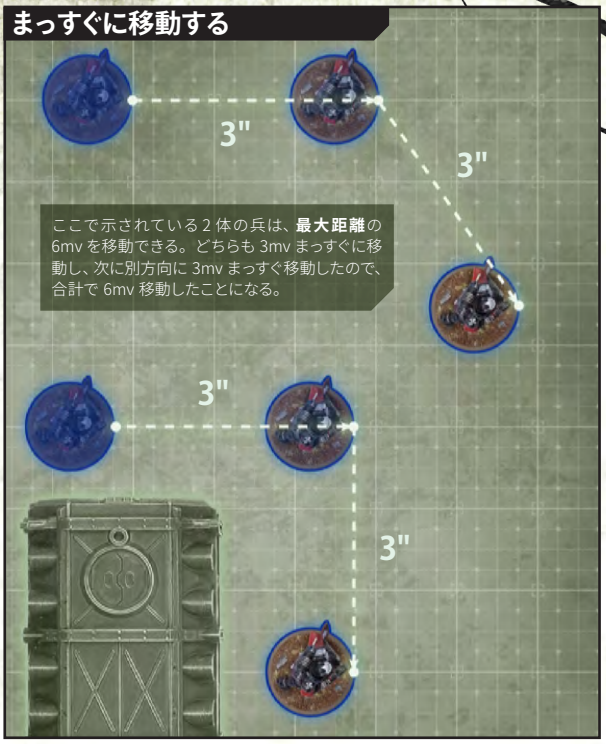
これらの条件の 1 個以上を満たせていない場合、そのユニットはその移動を行えない。そのユニット内の兵を、移動を開始した地点に戻すこと。条件をすべて満たしている場合、その**移動タイプ**の「移動後」欄に追加ルールが記載されているならば、それらを解決した後にその移動は終了する。



03

++ 我らは忍従するのみに非ず。必ずや、勝利を収めるであろう ++

まっすぐに移動する



ここで示されている 2 体の兵は、**最大距離**の 6mv を移動できる。どちらも 3mv まっすぐに移動し、次に別方向に 3mv まっすぐ移動したので、合計で 6mv 移動したことになる。

以下も参照

- フレーム 17.02
- モンスターとビークル 17.00
- 垂直方向の移動 13.06
- ▸ランダム移動
- 戦略的予備戦力 20.00
- 地形 13.00
- 兵員輸送 18.00

移動タイプ

- 全力移動 09.06
- 突撃移動 11.04
- 再編移動 12.08
- 降車移動 18.04
- 緊急降車移動 18.05
- 退却移動 09.07
- 突入移動 20.04
- 通常移動 09.05
- 接敵移動 12.03
- 斥候移動 24.32
- 進撃移動 21.02

兵の回転



この兵は**最大距離**の 12mv 移動できる。この兵は以下のようにまっすぐ移動したり、回転を組み合わせて移動している：

A) 6mv まっすぐに移動する。

B) 回転する。

C) 6mv まっすぐに移動する。

D) 回転する。

この兵は合計で 12mv 移動した。



ベースを持たない兵は、兵の中心を軸にして回転する（フレーム、17.02 を参照）。

移動

配置 03.02

自軍のユニットが移動や攻撃を行う前に、それらのユニットを初めに戦場に配置する必要がある。配置はほとんどの場合、バトルで自軍を初期配置する際に行われるが、それ以外にもユニットを配置する場合もある。

ルールが、自軍のユニットを配置するように指示している場合は、以下の条件に従って、そのユニットの兵を戦場に置く：

- そのユニットは**隊形**を維持している（下記参照）。
- そのユニットは**非接敵状態**である（下記参照）。
- 他のあらゆる条件や制限を満たしている。

自軍がユニット内のすべての兵を配置できない場合、そのユニットを戦場から取り除き、元いた位置（例：**戦略的予備兵力**や**兵員輸送**に乗車中）に戻す。

ユニットを配置できない場合

このセクションでは、自軍のユニットを戦場に配置する方法を説明している。**移動タイプ**の結果として配置する場合に、ユニット内のすべての兵を配置できないので元いた位置に戻す必要がある際、そのユニットはその移動を行ったことにはならない。これにより、そのユニットが後で他の移動を行い、他の位置に配置したり、**静止状態**（09.04）になることができる。

隊形 03.03

2 体以上の兵を含むユニットは配置や、移動を終了した時に**隊形**を維持した状態でなければならない。そのユニット内のすべての兵が、以下の条件をどちらも満たしている間、そのユニットは**隊形**を維持している状態となる。

- 同じユニット内の他の兵 1 体以上から水平方向に 2mv 以内、かつ垂直方向に 5mv 以内にいる。
- 同じユニット内の他のすべての兵と水平方向に 9mv 以内、かつ垂直方向に 5mv 以内にいる。

隊形とは何か？

隊形とは、同じユニット内の兵同士が、戦場であまりにも遠すぎる位置に分かれて存在することを防ぐとともに、あらゆる移動の終了時に、ひとまとまりの集団として配置されるようにするルールだ。

隊形の再編

各プレイヤーのターンの「ターン終了時」ステップ中に、**隊形**を維持できていないユニットが戦場にいる 1 個以上ある場合、それらのユニットの操作プレイヤーは、1 度にユニット 1 個ずつ、再び**隊形**を維持している状態になるまで、そのユニット内の兵を取り除かなければならない。この方法で取り除かれた兵は**撃破**されたことになるが、兵が**撃破**された時に適用されるルールは誘発しない。

接敵状態 03.04

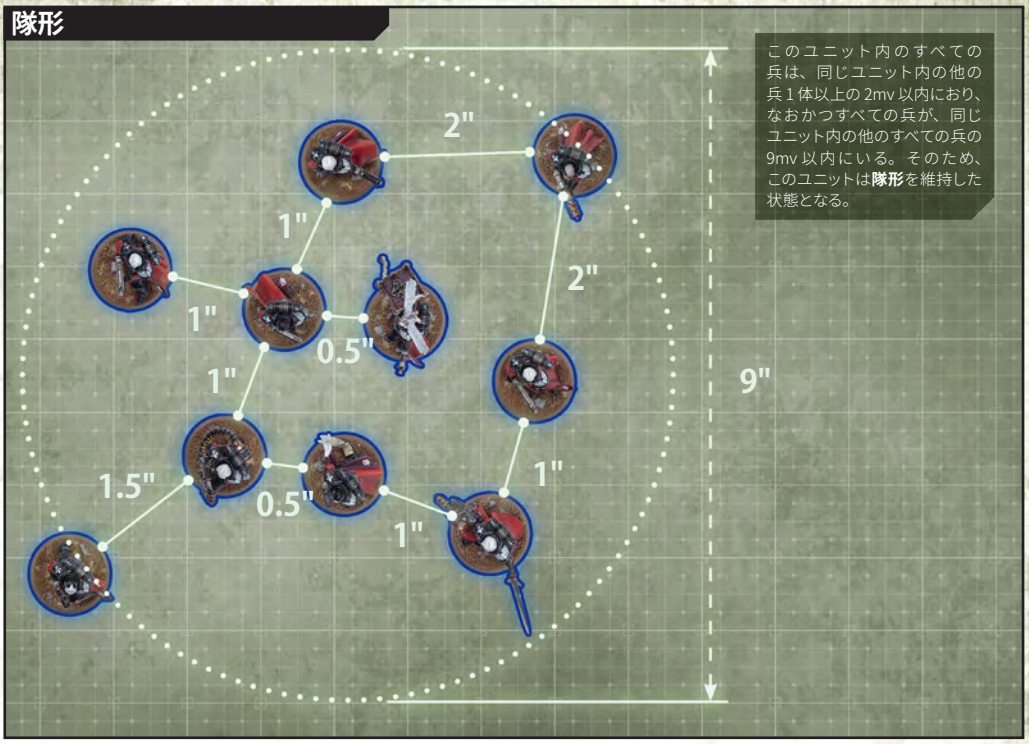
兵の**接敵範囲**は、その兵から水平方向に 2mv かつ垂直方向に 5mv の戦場のエリアを指す。

- 味方の兵が 1 体以上の敵兵の**接敵範囲**内にいる間、それらの兵と、その兵のユニットは互いに**接敵状態**になる。
- ユニット内に**接敵状態**である兵が 1 体もいない間、そのユニットは**非接敵状態**になる。

接敵状態とは何か？

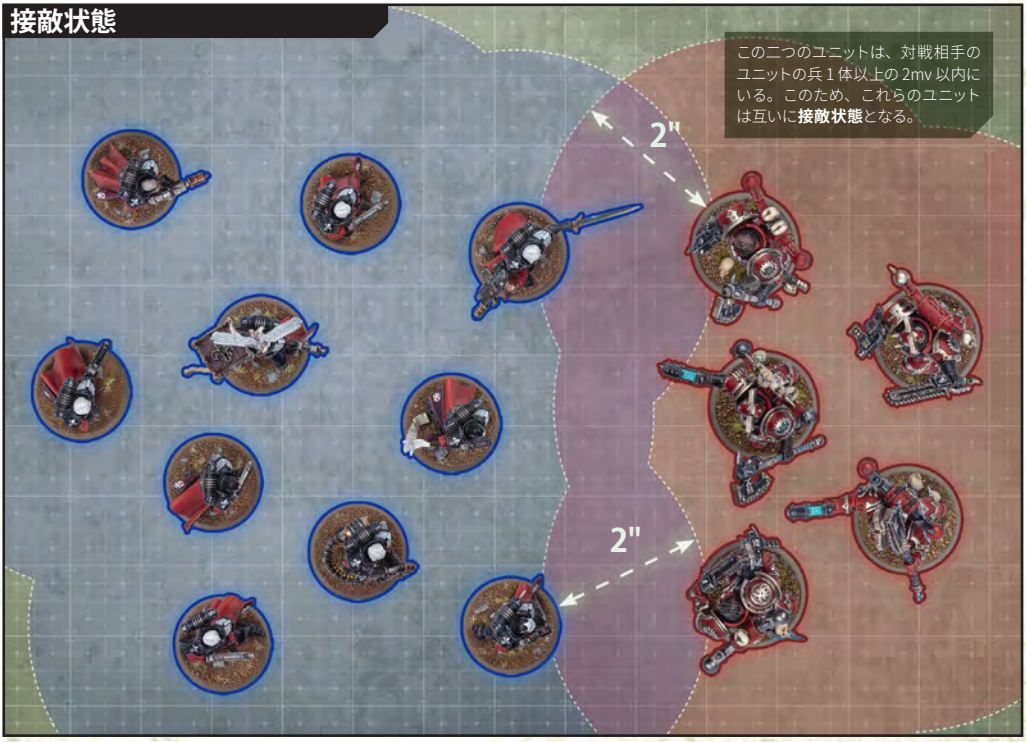
兵と対戦相手の兵が互いの**接敵範囲**内にいる間、それらの兵は熾烈な白兵戦を行えるようになる。このため、白兵攻撃を行うつもりでなければ、兵は敵の接敵範囲に入らないように留めておくべきだ。

隊形



このユニット内のすべての兵は、同じユニット内の他の兵1体以上の2mv以内におり、なおかつすべての兵が、同じユニット内の他のすべての兵の9mv以内にいる。そのため、このユニットは**隊形**を維持した状態となる。

接敵状態



この二つのユニットは、対戦相手のユニットの兵1体以上の2mv以内にいる。このため、これらのユニットは互いに**接敵状態**となる。

攻撃の実行

バトル中、自軍のユニットは敵に射撃や白兵を行うことになる。攻撃はその度に、ユニットが装備する武器を用いて行う。このセクションでは、兵が攻撃を行う方法を説明している。

ユニットが射撃や白兵を行う場合、アクティブプレイヤーは以下のステップに従う：

1. 武器の選択
2. 攻撃対象の選択
3. 攻撃の解決

1. 武器の選択 04.01

攻撃側ユニット内の各兵ごとに、その兵が攻撃に使用する武器を選択する。兵は射撃武器で射撃攻撃を、白兵武器で白兵攻撃を行う。

射撃の場合

その兵が装備する射撃武器 1 個以上を選択できる。

白兵の場合

その兵が装備する白兵武器の中から 1 個を選択しなければならない。

2. 攻撃対象の選択 04.02

選択された武器ごとに：

射撃の場合

その武器の対象となる敵ユニットを 1 個選択する。他に記述が無い限り、対象は以下の条件を満たす必要がある：

- その武器を持つ兵から**視認可能**（06.01）である。
- その武器の【射程】内にいる。
- **非接敵状態**である。

白兵の場合

その武器の対象となる敵ユニットを 1 個以上選択する：

- 対象はそれぞれ、その武器を持つ兵と**接敵状態**でなければならない。
- その武器の**【回】**の能力値を上回る数の対象は選択できない。

射撃武器や白兵武器を持たないユニット

射撃武器を持たない兵は射撃攻撃を行えない。白兵武器を持たない兵は白兵攻撃を行えない。

攻撃対象の選択

射撃や白兵を行う場合、プレイヤーは武器ごとに異なる攻撃対象を選択できる。攻撃対象を選択できなかった武器や、攻撃対象を選択しないことを選んだ射撃武器がある場合、その兵は、その武器で攻撃を行わない。

副武装

兵の中には、他の火器に加えて**【至近】**のアビリティを持つ武器を装備している兵もいる。そのような兵は、その兵が持つすべての武器を選択して攻撃できない場合があるため、このセクションに記されたルールをそのまま適用できない可能性がある。

04

3. 攻撃の解決 04.03

攻撃の解決は、以下の手順を使用する：

1. **敵ユニットを選択する：**1 つ以上の武器の対象として選択された敵ユニットの中から 1 個を選択する。
2. **攻撃ダイスを集める：**その敵ユニットを攻撃対象にしており、まだ攻撃を行っていない武器を 1 個選択する。次に、その武器の**【回】**に等しい個数の D6 を集めてまとめる。これらの D6 を**攻撃ダイス**と呼ぶ。攻撃ダイス 1 個につき、攻撃側の兵がその武器で行う攻撃 1 回分を表している。

   その敵ユニットを攻撃対象にしている他の武器のうち、選択した武器の**同種攻撃**（下記参照）があり、それらの武器でまだ攻撃を行っていない場合、それらの武器もこの時点で攻撃を行い、それらの武器の**攻撃ダイス**をまとめる（例：**【回】**が 2 である同じ武器が 3 個ある場合、合計で 6 個の D6 を**攻撃ダイスとしてまとめる**）。
3. **攻撃ダイスを解決する：**まとめたすべての**攻撃ダイス**に対して、「攻撃手順」（05）を解決する。
4. **他の攻撃を解決する：**以下の内容に当てはまるものがある場合、上から順番に解決していく：

→	同じユニットを攻撃対象に選択しており、攻撃に使用されていない武器がある場合は「攻撃ダイスを集める」のステップに戻る。
→	異なるユニットを攻撃対象に選択しており、攻撃が解決されていない武器がある場合は「敵ユニットを選択する」のステップに戻る。
→	すべての武器が攻撃に使用されているならば、この手順は終了し、攻撃側ユニットの攻撃は解決されたことになる。

同種攻撃

同種攻撃とは、**【射】**/**【接】**、**【攻】**、**【貫】**、**【ダ】**の能力値が同じであり、同じアビリティやルールの効果を受けている攻撃のことを指す。

白兵攻撃の分割

攻撃対象を選択する間に、白兵武器の対象として複数のユニットを選択した場合、操作プレイヤーはその武器の攻撃を、選択したユニットに分割して割り当てる必要がある。その際には、その武器の【攻撃回数】のうち、どのユニットに何回の攻撃を割り当てるのかを宣言すること（選択したユニットには、それぞれ 1 回以上の攻撃を割り当てなければならない）。

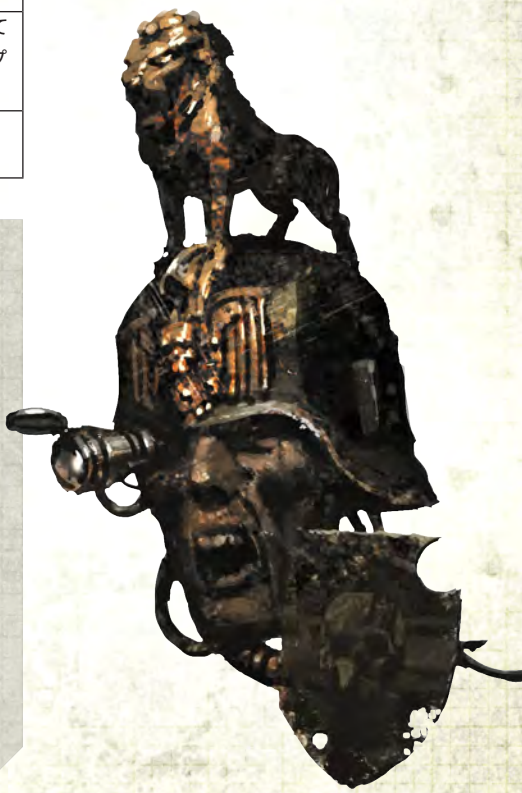
「攻撃ダイスを集める」ステップで攻撃を分割した武器ごとに、その武器で、その攻撃対象に対して割り当てた【攻撃回数】に等しい個数の**攻撃ダイス**を集めてまとめる。

以下も参照

武器の選択
- **【至近】** 24.07
- **【追加攻撃】** 24.11
- 複数の武器プロフィールを持つ武器

攻撃対象の選択
- フレーム 17.02
- 接敵状態のモンスターやビークルに対する射撃 17.03

攻撃の解決
- ランダム能力値
- 攻撃対象が選択不可能や攻撃不可能になった時



攻撃手順

兵が攻撃を行った場合、このセクションで解説されている手順に従って、その攻撃が攻撃対象に損害を与えるかどうかを判定する。

攻撃手順の終了タイミング

攻撃が失敗するかダメージを与えた場合、その攻撃の手順は終了する。すべての攻撃が失敗するかダメージを与えた場合、この手順は終了し、それらの攻撃は解決されたことになる。

アクティブプレイヤーが攻撃手順を解決するように指示されるた場合、以下のステップに従い解決していく。各ステップごとに、ロールするダイスが複数個ある場合は、それらはすべて同時にロールすること。

1. ヒットロール
2. ウーンズロール
3. セーブロール
4. ダメージの処理

クリティカルヒットとクリティカルウーンズ

クリティカルヒットはヒットとして、**クリティカルウーンズ**はウーンズに成功したものとして扱われる。加えて、**クリティカルヒット**や**クリティカルウーンズ**によって誘発する他のルール（例：**【会心ヒット】**や**【会心ウーンズ】**（24）を誘発する。

1. ヒットロール 05.01

攻撃ダイス1個につきD6を1個ロールして、ヒットロールを1回行う。ロール結果ごとに、以下の条件を上から順に当てはめて、失敗かヒットかを判定する：

→ 修正前の出目が ⚀	**失敗**
→ 修正前の出目が ⚅	**クリティカルヒット**
→ その攻撃の**【射】**/**【接】**以上	**ヒット**
→ それ以外のロール結果	**失敗**

2. ウーンズロール 05.02

ヒットしたダイス1個につきD6を1個ロールして**ウーンズロール**を1回行う。ロール結果ごとに、以下の条件を上から順に当てはめて、失敗かウーンズ成功かを判定する：

→ 修正前の出目が ⚀	**失敗**
→ 修正前の出目が ⚅	**クリティカルウーンズ**
→ 下記の必要ロール結果以上：	**ウーンズ成功**

攻撃側の【攻撃力】VS攻撃対象の【耐久力】	**必要ロール結果**
【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**	⚀+
→ それ以外のロール結果	**失敗**

05

3. セーブロール 05.03

対戦相手のプレイヤーは以下の手順を解決する：

1. **グループの作成：**攻撃対象のユニット内のすべての兵を、必要に応じて以下のグループへと分割する：
   - 各**キャラクター**・兵 1 体ごとに一つのグループを作る。
   - それ以外の兵のうち、**【傷】**、**【防】**、**【特防】**の能力値が同じであるすべての兵を一つのグループにする。
2. **割り振り順：**これらのグループに対して攻撃を割り振る順番を宣言する。その際、以下のすべての条件が適用される：
   - **キャラクター**ではなく、【傷】を 1 ポイント以上失っている兵が含まれるグループがある場合、割り振り順の一番目にはそのグループを選択しなければならない。
   - **キャラクター**のグループは、**キャラクター**が含まれていないグループよりも前の割り振り順に選択することはできない。
   - **キャラクター**のグループのうち、【傷】を 1 ポイント以上失っている兵が含まれるグループは、【傷】を失っている兵がいない**キャラクター**のグループよりも、前の割り振り順に選択しなければならない。
3. **セーブロールを行う：**対戦相手のプレイヤーは、ウーンズロールに成功したダイス 1 個につき D6 を 1 個ロールして**セーブロール**を行う。

以下も参照

- 撃破
- 修正済の能力値
- ダメージ修正
- ダイスロールの修正
- ランダム能力値

4. ダメージの処理 05.04

対戦相手のプレイヤーは、以下の手順に従って**セーブロール**を 1 個ずつ解決する。この手順は、一番ロール結果が低かったダイスから、一番ロール結果が高かったダイスへと順に処理され、すべての攻撃が解決されるか、攻撃対象のユニット内のすべての兵が**撃破**されるまで続く。後者の場合、未解決の攻撃はすべて破棄される。

1. **兵の選択：**現在割り当てを行っているグループ（右参照）の中から兵を 1 体選択する。1 ポイント以上の【傷】を失っている兵がいる場合、その兵を選択しなければならない。
2. **セーブロールの判定：**セーブロール結果ごとに、以下の条件を上から順に当てはめて、その攻撃がダメージを与えたか失敗したかを判定する：

→	修正前の出目が ⚀	**ダメージを与える**
→	**スペシャルセーヴ：**現在割り当てを行っているグループの中に【特防】の能力値を持つ兵がおり、セーブロール結果がその能力値以上である。	**攻撃失敗**
→	**セーブと【貫通値】：**攻撃側武器の【貫】の能力値で修正を加えた後、そのロール結果が、現在割り当てを行っているグループ内の兵の【防】以上である。	**攻撃失敗**
→	それ以外のロール結果	**ダメージを与える**

例：セーブロールの出目が 3 で、攻撃側武器の【貫】が -1 の場合、**セーブロール**結果は 3 から 2 に修正される。【防】が 2+ か、それよりも良いならば、その攻撃は失敗となる。

3. **ダメージの解決：**その攻撃がダメージを与える場合、選択された兵は、その攻撃の【ダ】の能力値に等しい数の【負傷限界】を失う。これにより、その兵の【負傷限界】の残量が 0 以下になった場合、その兵は**撃破**される。

現在割り当てを行っているグループ

まず、割り当て順で最初の順番に選ばれたグループが「現在割り当てを行っているグループ」となる。割り当てを行っているグループ内のすべての兵が**撃破**された場合、割り当て順で次の順番のグループが「現在割り当てを行っているグループ」となる。

攻撃手順の例



攻撃の実行



1. 武器の選択

赤色 のユニットが攻撃側。以下の武器で攻撃を行う：

- ボルトガン 2 個 **(ボ)**
- ボルトピストル 2 個 **(ピ)**
- ヘヴィボルター 1 個 **(へ)**

2. 攻撃対象の選択

青色 のユニットは攻撃対象として選択されたユニット。このユニットは、攻撃側ユニットのすべての兵から**視認**されている。さらにボルトピストル 1 個を除いて、選択されたすべての武器の【射程範囲】内にいる。このため、そのボルトピストル 1 個は攻撃を行えない。

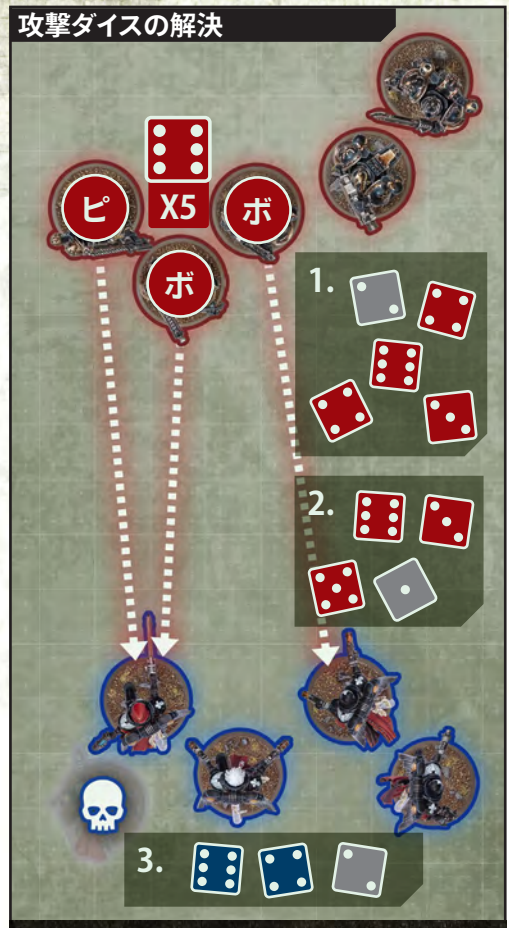
3. 攻撃の解決

攻撃対象として選択されている敵ユニットは 1 個だけであるため、操作プレイヤーは**攻撃ダイス**を集める：

- ボルトガンとボルトピストルの**攻撃ダイス** 5 個を集める。これらの武器の**【数】**は 2 と 1 であり、すべて**同種攻撃**となる条件を満たしている。
- ヘヴィボルターの**攻撃ダイス** 3 個を集める。ヘヴィボルターの**【数】**は 3 であるが、**同種攻撃**の条件は満たしていない。

05

攻撃ダイスの解決



1. ヒットロール

操作プレイヤーは初めに、ボルトガンとボルトピストルの**ヒットロール** 5 回を行うことにした。これらの武器の【射】は 3+ だ。ロールの結果、4 回の攻撃が攻撃対象にヒットした。

2. ウーンズロール

次に操作プレイヤーは**ウーンズロール**を 4 回行った。武器の【攻】は 4 であり、攻撃対象のユニットの【耐】は 3 だ。このため、ウーンズロールを成功するためには 3+ のロール結果が必要になる。ロールの結果、3 回の攻撃がウーンズロールに成功した。

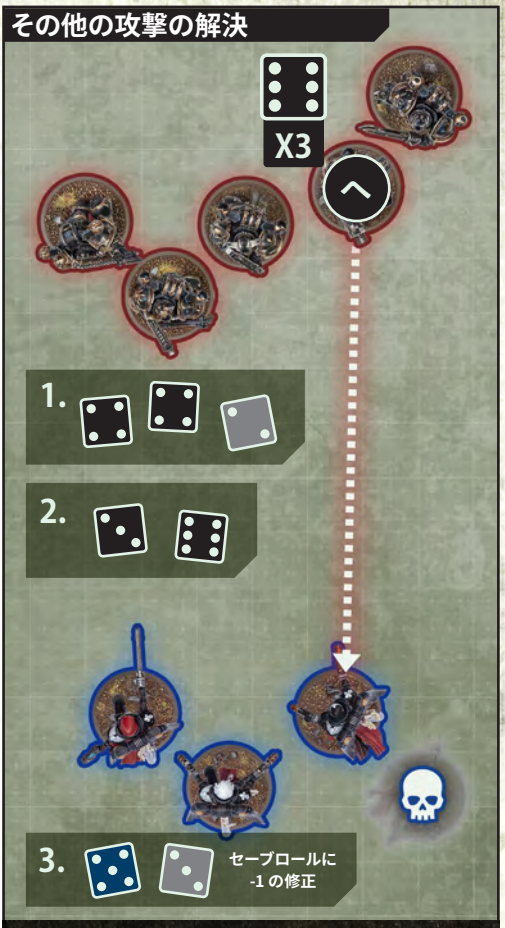
3. セーブロール

攻撃対象のユニットの操作プレイヤーは**セーブロール**を 3 回行った。

4. ダメージの処理

- 最も低いセーブロール結果が、攻撃対象の【特防】と【防】の能力値未満であった。そのため、その攻撃は攻撃対象にダメージを与える。その攻撃を割り振られた兵の【負傷限界】は 0 になったため、その攻撃はその兵を**撃破**した。
- 次に低いセーブロール結果の 1 回が、攻撃対象の【特防】未満であったが、【防】の能力値の 3+ 以上であるため、その攻撃は失敗となった。
- 残ったセーブロール結果の 1 回が、攻撃対象の【特防】の能力値の 5+ 以上であったため、その攻撃は失敗となった。

その他の攻撃の解決



1. ヒットロール

操作プレイヤーは次に、ヘヴィボルターの**ヒットロール** 3 回を行う。この武器の【射】は 4+ であり、攻撃対象に 2 回の攻撃がヒットした。

2. ウーンズロール

操作プレイヤーは**ウーンズロール**を 2 回行った。この武器の【攻】は 5 であり、ウーンズロールを成功するためには 3+ のロール結果が必要になる。攻撃は 2 回とも、攻撃対象へのウーンズロールに成功した。

3. セーブロール

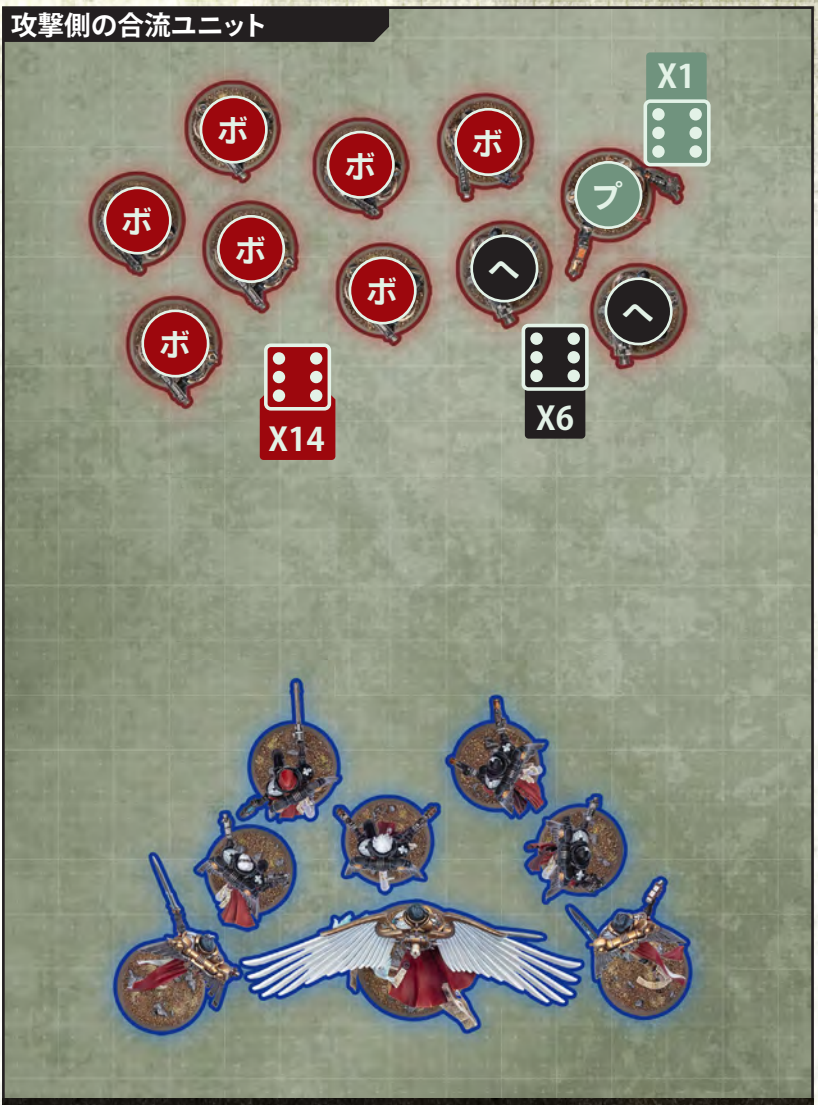
攻撃対象のユニットの操作プレイヤーは**セーブロール**を 2 回行った。

4. ダメージの処理。

- 最も低いセーブロール結果は、攻撃を行った武器の【貫】が -1 であるため修正を行った結果、攻撃対象の【防】の能力値である 3+ 未満になった。そのため、その攻撃は攻撃対象にダメージを与える。その攻撃を割り振られた兵の【負傷限界】は 0 になったため、その攻撃はその兵を**撃破**した。
- 残ったセーブロール結果が、攻撃対象の【特防】の能力値の 5+ であったため、その攻撃は失敗となった

攻撃手順の例

攻撃側の合流ユニット



1. 武器の選択

赤色のユニットが攻撃側。以下の武器で攻撃を行う:

- ボルトガン7個 **(ボ)**
- プラズマピストル1個 **(プ)**
- ヘヴィボルター2個 **(ヘ)**

2. 攻撃対象の選択

青色のユニットは攻撃対象として選択されたユニット。このユニットはセラフィム・ユニットと聖セレスティン（さらに2体のジェミナエ・スペリア）で構成された**合流ユニット**（19）である。このユニットは、攻撃側ユニットのすべての兵から**視認**されており、選択されたすべての武器の【射程範囲】内にいる。

3. 攻撃の解決

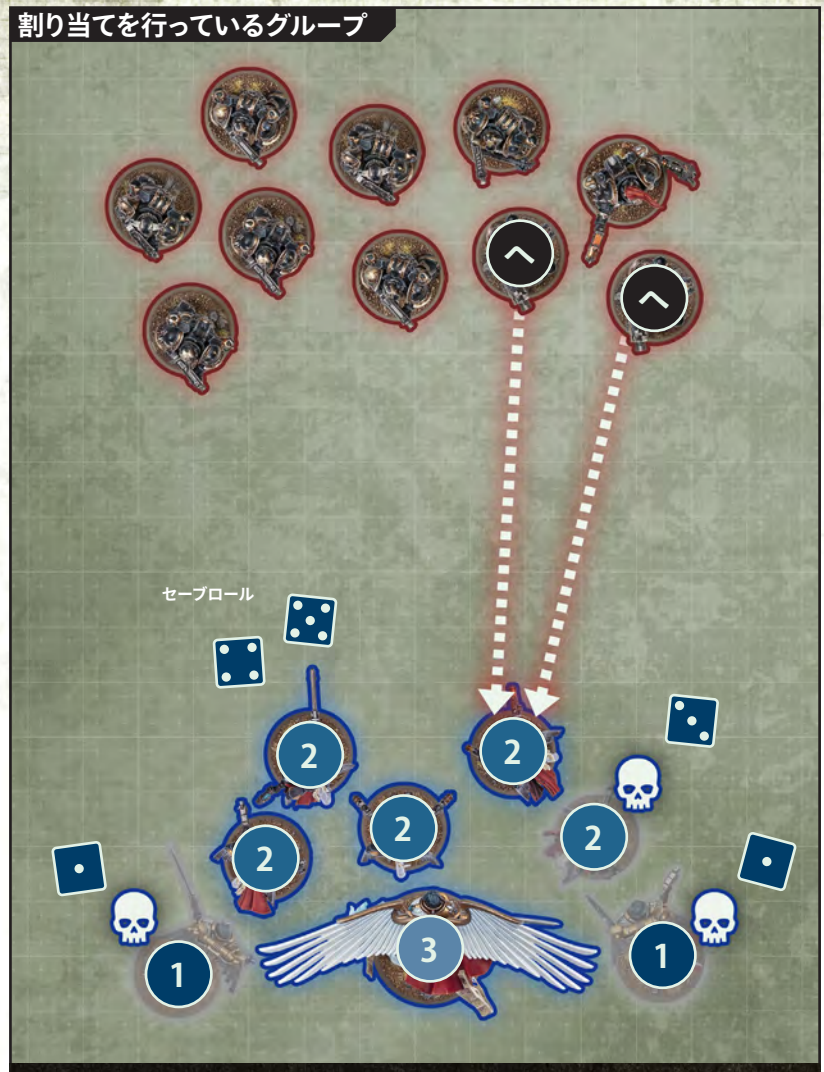
攻撃対象として選択されている敵ユニットは1個だけであるため、操作プレイヤーは**攻撃ダイス**を集める。攻撃側プレイヤーは初めにヘヴィボルターの攻撃を行うことにした。ヘヴィボルターの【数】は3であるため、6個の**攻撃ダイス**を集めた。

ヘヴィボルターの攻撃を解決（左参照）した後、以下のように、残った武器の**攻撃ダイス**を集めた:

- ボルトガンの【数】は2である。そのため、14個の**攻撃ダイス**を集めた。
- プラズマピストルの【数】は1である。そのため、1個の**攻撃ダイス**を集めた。

05

割り当てを行っているグループ



1. グループの作成と割り当て順の宣言

攻撃対象のユニットの操作プレイヤーは、そのユニットを、以下のようにグループに分割する：「聖セレスティン」「ジェミナエ・スペリア」「セラフィム」。その後、攻撃対象のユニットの操作プレイヤーは割り当て順を宣言する。最初に「ジェミナエ・スペリア」が選択された **(1)**。これはジェミナエ・スペリアの**【防】**と**【特防】**が優れているため、より攻撃を弾いてくれると考えたからだ。次に、2番目に「セラフィム」を **(2)** を選択した。これは、「聖セレスティン」は **キャラクター** であるため、割り当て順を最後 **(3)** に選択しなければならないからだ。

2. 攻撃ダイスの解決

ヘヴィボルターの攻撃は5回ウーンズロールに成功した。このため、攻撃対象のユニットの操作プレイヤーは5回の**セーブロール**を行った。

これらの攻撃は、**セーブロール**結果が低いダイスから高いダイスへと、1個ずつ順番に解決していく：

- 初めに、2個の「1」が、現在割り当てを行っているグループ（ジェミナエ・スペリア）に割り当てられ、ダメージを与えた。この結果、ジェミナエ・スペリアは2体とも**撃破**された。
- 次に「3」の出目1個が、現在割り当てを行っているグループとなったセラフィムに割り当てられた。その攻撃の**【貫】**は-1であるためセーブロールの出目は修正され、ダメージを与えた。この結果、セラフィム・兵が1体**撃破**された。
- 残った攻撃は失敗となり、これ以上ダメージを与えることはできない。

3. 次の攻撃ダイスのグループを選択し、この手順を繰り返す



その他のルール概念

このセクションでは、攻撃を行う際に最もよく使用される追加ルールの概念を説明している。

視認 06.01

射線は、ある兵から別の兵が視認できるかどうかを判断するために使われる。ある兵から別の兵に**射線**を通す場合、その兵の任意の一点から、視認対象の別の兵の任意の一点を結ぶ、幅 1mm の仮想の直線を引ける状態でなければならない。この線のことを**射線**という。射線の判定を行う間は、視認元の兵が所属するユニット内の他の兵と、視認先の兵が所属するユニット内の他の兵は無視される。

他の兵やユニットは、視認元の兵に対して**視認**あるいは**完全視認**の状態になりうる（次ページの図参照）。地形は、視認に関する追加ルールが適用されることに注意（13.07）。

致命的ダメージ 06.02

攻撃やルールの中にはユニットに**致命的ダメージ**を与える場合がある。ユニットが 1 ポイント以上の**致命的ダメージ**を受ける場合、その操作プレイヤーは、それらの**致命的ダメージ**に対して以下の手順を解決しなければならない。この手順は、すべての致命的ダメージが与えられるか、そのユニットが**撃破**されるまで繰り返される：

1. **兵の選択：**以下の手順を上から順に見て、最初に該当するものに従って、そのユニット内の兵 1 体を選択する。

→	そのユニット内に、1 ポイント以上の【負傷限界】を失っており、**キャラクター**でない兵がいる場合、その兵を選択しなければならない。
→	そのユニット内に、**キャラクター**ではない兵が 1 体以上いる場合、それらの兵の中から 1 体を選択しなければならない。
→	そのユニット内に、1 ポイント以上の【負傷限界】を失っている**キャラクター**の兵が 1 体以上いる場合、それらの兵の中から 1 体を選択しなければならない。
→	そのユニット内の**キャラクター**の兵 1 体を選択しなければならない。

2. **ダメージの解決：**選択された兵は【負傷限界】を 1 ポイント失う。その兵の【負傷限界】が 0 になった場合、その兵は**撃破**される。

致命的ダメージと通常のダメージ

攻撃ダイスを解決する際に、それらの攻撃が**致命的ダメージ**と通常ダメージを両方与えるならば、まず通常ダメージをすべて解決する。その後で**致命的ダメージ**をすべて解決すること。

暴発ロール 06.03

ユニットが**暴発ロール**を行う場合、D6 を 1 個ロールする。ロール結果が 1-2 の場合、そのロールは失敗し、そのユニットは 1 ポイントの**致命的ダメージ**（上記参照）を受ける。そのユニット内のすべての兵が**モンスター** / **ビークル**の場合、そのユニットは代わりに 3 ポイントの**致命的ダメージ**を受ける。同じユニットが複数の**暴発ロール**を行う必要がある場合、すべてのロールを同時に行う。

06

兵の視認



視認元の兵から見て、視認先の兵の一部でも**視認**できる場合、その兵は**視認**可能とみなされる。

兵の完全視認



視認先の兵のうち、視認元の兵に向いている部分のすべてが、視認元の兵から**視認**できる場合（視認先の兵自身を除き、視認を妨害するものがない状態の場合）、その兵は**完全視認**となる。

ユニットの視認



視認元の兵から見て、ユニット内の兵が１体でも**視認**できる場合、そのユニットは**視認**可能とみなされる。

ユニットの完全視認：



視認元の兵から見て、ユニット内のすべての兵が**完全視認**である場合、そのユニットは**完全視認**となる。この判定を行う際、視認元の兵は、そのユニット内の他の兵で視認を妨害されない。







バトルラウンド

バトルラウンド

『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。このセクションではバトルラウンドの構成を解説する。これはプレイヤーが、自軍のユニットを移動したり攻撃を行うターンの順番を規定している。

各バトルラウンドは以下のステップに従って解決される：

1. バトルラウンド開始時
2. プレイヤーのターン
3. バトルラウンド終了時

1. バトルラウンド開始時 07.01

バトルラウンド開始時、プレイヤーはターンを開始する前に、「バトルラウンド開始時」に誘発するルールを解決する。

2. プレイヤーのターン 07.02

次に、両方のプレイヤーは 1 回ずつ自軍のターンを実行する。どのバトルラウンドでも、常に同じプレイヤーが先攻側プレイヤーになる。どちらのプレイヤーが先攻側になるのかは、プレイするミッションに記されている。先攻側プレイヤーのターンが終了したら、対戦相手が、そのプレイヤーのターンを行う。

各ターンは 7 つの手順で構成されている：最初に「ターン開始時」ステップを行う。次に、次ページの順番に従って 5 つのフェイズを解決する。最後に「ターン終了時」ステップを行う。

3. バトルラウンド終了時 07.03

以下の順番に従って、バトルラウンド終了時に誘発するルールを解決する：

1. 最初に、このタイミングで誘発するルールのうち、ミッションルール以外のルールを解決する。
2. 次に、互いのプレイヤーはミッションを参照する。いずれかのプレイヤーが、ミッションに関係する、このタイミングで誘発する処理がある場合、それらを解決する。

その後、バトルラウンドは終了し、バトルが終了する場合を除いて、次のバトルラウンドを開始する。バトル終了までに行うバトルラウンド数は、プレイするミッションに記されている。



07

++ 分析は信念に害なす行いである ++

1 ターン開始時ステップ

ターン開始時に誘発するルールを解決する。



2 指揮フェイズ

自軍の戦略資源を整理し、自軍のユニットの戦意を判定する。



3 移動フェイズ

自軍のユニットが戦場を移動したり、戦略的予備兵力が戦場に到着する。



4 射撃フェイズ

自軍のユニットが射撃武器で攻撃を行う。



5 突撃フェイズ

自軍のユニットが敵ユニットに接敵するために突撃する。



6 白兵フェイズ

両軍のユニットが白兵武器による攻撃を行う。



7 ターン終了時ステップ

以下の順番に従って、ターン終了時に誘発するルールを解決する：



1. 最初に、このタイミングで誘発するルールのうち、ミッションルール以外のルールを解決する。
2. 次に、互いのプレイヤーはミッションを参照する。いずれかのプレイヤーが、ミッションに関係する、このタイミングで誘発する処理がある場合、それらを解決する。

指揮フェイズ

指揮フェイズ中、互いのプレイヤーはコア CP を獲得する。次にターン担当側プレイヤーは、自軍の戦意を判定し、自軍が使用可能な戦略レベルの能力を使用する。

指揮フェイズは以下のステップに従って解決する：

1. 指揮フェイズ開始時
2. コア CP の獲得
3. 戦闘ショックステップ
4. 指揮アビリティ
5. 指揮フェイズ終了時

1. 指揮フェイズ開始時 08.01

指揮フェイズ開始時に誘発するルールを解決する。

2. コア CP の獲得 08.02

互いのプレイヤーが指揮ポイント（CP）を 1 ポイント獲得

3. 戦闘ショック 08.03

アクティブプレイヤーは、以下の条件を 1 つ以上満たしている自軍の各ユニットに、**戦闘ショックロール**（01.07）を 1 回ずつ行う。

- そのユニットが現在**戦闘ショック状態**である。
- そのユニットが**半壊状態**である。

このステップの開始時にユニットが**戦闘ショック状態**であり、このステップ中にそのユニットが**戦闘ショックロール**に成功した場合、そのユニットは**戦闘ショック状態**ではなくなる。

4. 指揮アビリティ 08.04

指揮フェイズに誘発するルール（このフェイズの開始時や終了時、コア CP 獲得時、または**戦闘ショックロール**時に誘発するルールを除く）を解決する。

5. 指揮フェイズ終了時 08.05

以下の順番に従って、指揮フェイズ終了時に誘発するルールを解決する：

1. 最初に、このタイミングで誘発するルールのうち、ミッションルール以外のルールを解決する。
2. 次に、互いのプレイヤーはミッションを参照する。いずれかのプレイヤーが、ミッションに関係する、このタイミングで誘発する処理がある場合、それらを解決する。

指揮ポイント

指揮ポイントは**策略**（15）を使用するために消費可能な、重要な資源だ。各ターンごとに、コア CP の獲得ステップで、互いのプレイヤーは 1CP を得る。ここで獲得する CP は「コア CP」と表記されるが、コア CP は他の CP と同じものだ。他のルールで、「コア CP の獲得」ステップで獲得する指揮ポイントについて言及する際には、「コア CP」という名前が使用される場合もある。

08

戦闘ショックの例



このユニットの**初期兵数**は 3 である。このため、現在は**半壊状態**ではない。しかし**戦闘ショック状態**であるため、**戦闘ショックロール**を行う必要がある。そのロールに成功した場合、このユニットは**戦闘ショック状態**ではなくなる。



このユニットの**初期兵数**は 10 である。このユニットの現在の兵数は 5 体であるため**半壊状態**であり、**戦闘ショックロール**を行わなくてはならない。



このユニットの**初期兵数**は 5 である。このユニットの現在の兵数は 2 体であるため**半壊状態**であり、**戦闘ショックロール**を行わなくてはならない。



この**ビークル**の初期兵数は **1** であり、**【負傷限界】**は 11 である。このビークルの現在の**【負傷限界】**の残りは 3 であるため**半壊状態**であり、**戦闘ショックロール**を行わなくてはならない。

以下も参照：

戦闘ショック

- 戦闘ショックロール 01.07
- 修正済の能力値
- 複数の戦闘ショックロールを行う
- 戦場に存在しないユニット
- 初期兵数と半壊状態



移動フェイズ

移動フェイズ中、プレイヤーは自軍の各ユニットに戦場を移動させることができる。また自軍を増強するために、移動フェイズ中に増援を戦場に到着させることもできる。

移動フェイズは以下のステップに従って解決する：

1. 移動フェイズ開始時
2. ユニットの移動
3. 移動フェイズ終了時

1. 移動フェイズ開始時 09.01

移動フェイズ開始時に誘発するルールを解決する。

2. ユニットの移動 09.02

アクティブプレイヤーは以下の手順を使用して、自軍のユニットを 1 個ずつ移動させる。この手順を、すべての自軍のユニットの**移動が選択**され、それらの移動を完了するまで繰り返す。

1. **ユニットの選択：**このフェイズ中にまだ**移動を宣言**していない味方ユニットを 1 個選択する。プレイヤーは戦場、**戦略的予備兵力**、または**兵員輸送**に乗車中の味方ユニットを 1 個選択できる。選択されたユニットは**移動を宣言**したものとして扱われる。
2. **移動タイプの選択：**そのユニットが選択可能な**移動タイプ**を 1 つ選択し、それを解決する。移動タイプは以下に記されたもの、あるいは他の部分に記載されているものから 1 つ選択できる：
   - **静止**（右参照）
   - **通常移動** (右参照)
   - **全力移動** (右参照)
   - **退却移動** (右参照)
   - **降車移動** (18.04)
   - **突入移動** (20.04)

3. 移動フェイズ終了時 09.03

移動フェイズ終了時に誘発するルールを解決する。

移動ユニットの選択
「ユニットの移動」ステップ終了時に、アクティブプレイヤーは自軍のすべてのユニット（**戦略的予備兵力**のユニットも含む）の移動を選択している必要がある。つまり、移動フェイズが終了する前に、自軍のすべてのユニットは**静止**を含め何らかの移動を選択することになる。



移動タイプには、このアイコンが記されている。

09

静止 09.04

最大移動距離：「-」

条件：すべてのユニット。

効果：どの兵も直線方向への移動や回転をしない。
その**静止**したユニットは、ユニットの移動開始時または終了時に誘発するルールをどれも誘発しない。

通常移動 09.05

最大距離：そのユニットの【移】の能力値。

条件：戦場におり、**非接敵状態**の自軍のユニット。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動後：そのユニットは**非接敵状態**でなければならない。

全力移動 09.06

最大距離：全力移動ロール結果と、そのユニットの【移】の能力値の合計値。

条件：戦場におり、**非接敵状態**の自軍のユニット。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動前：D6 を 1 個ロールして**全力移動ロール**を行う。

移動後：
- そのユニットは**非接敵状態**でなければならない。
- そのターン終了時まで、他に記述が無い限り、その自軍のユニットは**突撃を宣言したり、アクションを開始**できない。

退却移動 09.07

最大距離：そのユニットの【移】の能力値。

条件：接敵状態の自軍のユニット。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動前：退却モードを選択する。
→ **戦術的後退：**その自軍のユニットが**戦闘ショック状態**でない場合、この退却を選択できる。
→ **決死の脱出：**それ以外の場合、この退却を選択しなければならない。そのユニット内の各兵に対して**危機ロール**を行う（06.03）。

移動中：
- **決死の脱出：**兵は、この移動中に敵兵を通り抜けて移動できる。

移動後：
- そのユニットは**非接敵状態**でなければならない。
- そのターン終了時まで、他に記述が無い限り、その自軍のユニットは**射撃**や**突撃を宣言したり、アクションを開始**できない。
- **決死の脱出：**その自軍のユニットが**戦闘ショック状態**ではない場合、その自軍のユニットは**戦闘ショックロール**を行わなければならない（01.07）。

以下も参照：

ユニットの移動
- アクション 16.00
- 航空機 23.00
- 異なる【移動力】の兵がいる場合
- 飛行可能な兵 21.03
- ダイスロールの修正
- モンスターとビークル 17.00
- 戦略的予備戦力 20.00
- 兵員輸送 18.00

モードの選択

ルールの中には、**退却移動**（左参照）のようにモードを選択するように指示する場合がある。複数のモードを選択することはできない。上から順番にモードの一覧を見て、「選択しなければならない」と書かれているモードの条件に当てはまった場合は、そのモードを選択しなければならない。どの移動条件にも当てはまらない場合、そのユニットは移動できない。

モードの中には、条件に当てはまる場合、必ず選ばなければならない場合もある（例：**再編移動モード**、12.08）。ただし**退却移動**の**戦術的後退**は「選択できる」なので、戦術的後退ではなく**決死の脱出**を代わりに選択することは可能だ。

多くの**移動タイプ**には、移動中や移動後に満たしている必要がある条件が記されている。モード名が記されている場合は、そのモードを選択した場合にのみ、そのルールが適用される。モード名が記されていない場合は、常に適用される。

射撃フェイズ

射撃フェイズでは、自軍のユニットは選択した攻撃対象に狙いを定め、射撃武器で射撃を行う。

射撃フェイズは以下のステップに従って解決する：

1. 射撃フェイズ開始時
2. 射撃
3. 射撃フェイズ終了時

1. 射撃フェイズ開始時 10.01

射撃フェイズ開始時に誘発するルールを解決する。

2. 射撃 10.02

アクティブプレイヤーは以下の手順を用いて 1 ユニットずつ、射撃を宣言可能なユニットに射撃を行わせる。この手順を、射撃を選択したすべてのユニットが**射撃を宣言**した状態になるまで繰り返し行う。

射撃を宣言可能なユニットとは、戦場に存在し、このフェイズ中にまだ**射撃を宣言していない**ユニットのことを指す。



射撃タイプには、このアイコンが記されている。

1. **ユニットの選択：射撃を宣言可能**な味方ユニットを 1 個選択する。そのユニットは**射撃を宣言した**ことになる。
2. **射撃タイプの選択：**そのユニットが選択可能な**射撃タイプ**を 1 つ選択し、それを解決する。移動タイプは以下に記されたもの、あるいは他の部分に記載されているものから 1 つ選択できる：
   - **通常射撃**（下記参照）
   - **アサルト射撃**（右参照）
   - **至近射撃**（右参照）
   - **間接射撃**（右参照）

3. 射撃フェイズ終了時 10.03

射撃フェイズ終了時に誘発するルールを解決する。

通常射撃 10.04

条件：非接敵状態であり、このターン中に**全力移動**を行っていない自軍のユニット。

効果：その自軍のユニットは攻撃の実行（04）の記述に従って射撃を行う。

射撃後：そのフェイズ終了時まで、その自軍のユニットはアクションの開始を**宣言**できない。



10

アサルト射撃 10.05

条件：以下の条件がすべて当てはまる自軍のユニット：
- **非接敵状態**であり、このターン中に**全力移動**を行った。
- 1 個以上の **[アサルト]** 武器を持つ。

効果：その自軍のユニットは攻撃の実行(04)の記述に従って射撃を行う。

射撃中：攻撃には **[アサルト]** 武器のみを選択可能。

射撃後：そのフェイズ終了時まで、その自軍のユニットはアクションの開始を**宣言**できない。

至近射撃 10.06

条件：以下の条件がすべて当てはまる自軍のユニット：
- **接敵状態**であり、このターン中に**全力移動**を行っていない。
- 1 個以上の **【至近】** 武器を持っているか、あるいは**モンスター / ビークル**・ユニットである。

効果：その自軍のユニットは攻撃の実行(04)の記述に従って射撃を行う。

射撃中：その自軍のユニット内の兵は、そのユニットと**接敵状態**の敵ユニットを攻撃対象にできる。
- **モンスター / ビークルの兵：**その自軍のユニット内の**モンスター / ビークル**の兵が攻撃を行う際：
  - その攻撃が「**[至近]** 武器を使用しており、さらに攻撃対象がその自軍のユニットと**接敵状態**である」場合を除き、**ヒットロール**に -1 の修正を受ける。
  - その攻撃が **[ブラスト]** 武器を使用している場合は、至近射撃においてもその自軍のユニットと**接敵状態**であるユニットを攻撃対象に選択できない。
- **モンスター / ビークルではない兵：**攻撃には **[至近]** 武器のみを使用可能。さらにその自軍のユニットと**接敵状態**にある敵ユニットのみを攻撃対象に選択可能。

射撃後：そのフェイズ終了時まで、その自軍のユニットはアクションの開始を**宣言**できない。

間接射撃 10.07

条件：以下の条件がすべて当てはまる自軍のユニット：
- **非接敵状態**であり、このターン中に**全力移動**を行っていない。
- 1 個以上の **[間接]** 武器を持つ。

効果：その自軍のユニットは攻撃の実行(04)の記述に従って射撃を行う。

射撃中：
- その自軍ユニットは **[間接] 武器で、攻撃側の兵から視認できないユニットを攻撃対象に選択可能。**
- **[間接]** 武器で攻撃を行う際：
  - 攻撃対象は、その攻撃に対して**遮蔽物ボーナス**（13.08）を得る。
  - 自軍は**ヒットロール**をリロールできない。
  - **ヒットロール**で修正前の出目が 1-5 ならば、ヒットロールは失敗になる。ただし、このターンにそのユニットが**静止**状態であるか、1 個以上の味方ユニットが攻撃対象を**視認**できる場合、代わりに**ヒットロール**で修正前の出目が 1-3 ならば、ヒットロールは失敗になる。

射撃後：そのフェイズ終了時まで、その自軍のユニットはアクションの開始を**宣言**できない。

以下も参照：

射撃
- アクション 16.00
- 接敵状態のモンスターやビークルへの射撃 17.03
- 地形と視認 13.07

間接
自軍のユニットが**間接射撃**を選択した時、そのユニットの **[間接射撃]** 武器は**視認**できない攻撃対象に猛砲撃を行える。この時、他の武器は依然として、他の**視認**可能な攻撃対象を選択できることに注意しよう。

突撃フェイズ

突撃フェイズでは、自軍のユニットに突撃移動を行わせることができる。これは自軍の部隊が接敵し、血みどろの近接戦闘を行うための行動を表している。

突撃フェイズは以下のステップに従って解決する：

1. 突撃フェイズ開始時
2. 突撃
3. 突撃フェイズ終了時

1. 突撃フェイズ開始時 11.01

突撃フェイズ開始時に誘発するルールを解決する。

2. 突撃 11.02

アクティブプレイヤーは以下の手順を用いて 1 ユニットずつ、突撃を宣言可能なユニットに**突撃**を行わせる。この手順を、**突撃**を選択したすべてのユニットが**突撃**を宣言し、それらの**突撃**が解決された状態になるまで繰り返し行う。

1. **突撃の宣言：**このフェイズ中にまだ**突撃を宣言**しておらず、**突撃を宣言可能**（下記参照）な味方ユニット 1 個を選択する。選択されたユニットは**突撃を宣言**する。

   突撃を宣言可能なユニットとは、他に記述が無い場合、戦場にいるユニットのことを指す。以下のルールに当てはまる場合、そのユニットは**突撃を宣言**できない。
   - そのユニットから 12mv 以内に一部でも入っている位置に、敵ユニットが存在しない。
   - そのユニットが**接敵状態**である。
   - このターン中にそのユニットが**全力移動**か**退却移動**を行った。

2. **突撃ロールを行う：**2D6 をロールして**突撃ロール**を行う。そのロール結果が、**突撃移動**で移動可能な**最大距離**となる。
3. **突撃を試みる：**ユニットが**突撃移動**を実行可能であり、この時点でもプレイヤーがそのユニットに突撃を行わせたいならば、そのユニットで**突撃移動**を行う（次の表を参照）。それ以外の場合、その自軍のユニットは**突撃移動**を行わない。いずれの場合でも、その**突撃**は解決されたものとして扱われる。

3. 突撃フェイズ終了時 11.03

突撃フェイズ終了時に誘発するルールを解決する。

突撃移動の失敗例

突撃ロールに修正値が無い場合、出目が 2（1 のゾロ目）が出た時はユニットは**突撃移動**を完了できない。なぜならば、ユニットは**突撃**を試みる時点では**接敵範囲**（2mv）内に入っていることはないからだ。このようなロール結果の場合、**突撃**は失敗となり、ユニットは移動できない。



11

突撃移動 11.04

最大距離：突撃ロール結果

条件：このフェイズ中に**突撃を宣言した**自軍のユニット。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動前：その自軍のユニットの 12mv 以内かつ、**最大距離**以内に一部でも入っている敵ユニットを 1 個以上選択する。この移動が終了するまで、選択した敵ユニットは**突撃対象**となる。

移動中：

- 各兵は、1 個以上の**突撃対象**に、より近くなる位置で移動を終了しなければならない。
- 各兵は、1 個以上の**突撃対象**の 1mv 以内に一部でも入ってる位置で移動を終了できるならば、その位置まで移動しなければならない。
- 各兵は、1 個以上の**突撃対象**と**接敵状態**で移動を終了できるならば、その位置まで移動しなければならない。

移動後：

- その自軍のユニットは、すべての**突撃対象**と**接敵状態**になっている必要がある。
- その自軍のユニットは、**突撃対象**ではない敵ユニットと**接敵状態**になることはできない。
- そのターン終了時まで、その自軍のユニット内の各兵は『**先手**』アビリティ（24.13）を得る。

以下も参照：

突撃の宣言

- 攻撃対象が選択不可能や攻撃不可能になった時

突撃移動を行う



A **青色**のユニットが**突撃を宣言**した。**突撃ロール**の結果、**最大距離**は 7mv となった。ユニット **A** はこの距離の中に一部でも入っているため**突撃対象**として選択できる。だが**青色**のユニットは、そのユニットとの間にある特殊地形を回り込んで移動した後、そのユニットと**接敵状態**で**突撃移動**を終了できない。

B このユニットは突撃ユニットから 7mv より遠く離れている。このため、突撃ユニットはこのユニットの 2mv 以内に一部でも入るように**突撃移動**を終了できる場合でも、このユニットを**突撃対象**として選択できない。

C これらのユニットは互いに 7mv 以内に一部でも入っている位置にいるため、**突撃対象**として選択できる。突撃ユニットは**突撃対象**のすべてのユニットと**接敵状態**になる位置で**突撃移動**を終了できるため、この移動を行える。

白兵フェイズ

白兵フェイズでは、互いのプレイヤーが行動する。初めに、接敵状態の兵を１体でも多くするために接敵移動を行う。その後、すべての白兵可能な兵が白兵攻撃を行い、最後にユニットが再編移動を行う。

白兵フェイズは以下のステップに従って解決する：

1. 白兵フェイズ開始時
2. 接敵移動
3. 白兵戦
4. 再編移動
5. 白兵フェイズ終了時

白兵は必ず行わなければならないのか？
白兵を行えるユニットはすべて白兵を行わなければならない。ただしプレイヤーが望まない場合は、接敵移動や再編移動は行わなくてもよい。

1. 白兵フェイズ開始時 12.01

白兵フェイズ開始時に誘発するルールを解決する。

2. 接敵移動 12.02

プレイヤーは互いに、移動可能なすべてのユニットで**接敵移動**（下記参照）を行う。「条件」セクションには、その移動を行えるユニットが記されている。初めにターン担当側プレイヤーが、自軍の移動をすべて解決する。次に対戦相手が、自軍の移動をすべて解決する。このステップ中に、各ユニットは**接敵移動**を複数回行なえない。

接敵移動 12.03

最大距離：3mv

条件：現在が白兵フェイズであり、以下の条件を１個以上満たす自軍のユニット：
- そのユニットが**接敵状態**である。
- このターン中に**突撃移動**を行なった。
- そのユニットがこのフェイズ中に**制圧白兵**（12.06）を選択した。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動前：接敵移動対象を選択する：
→ その自軍のユニットが**接敵状態**の場合、**接敵状態**であるすべての敵ユニットを選択する。
→ それ以外の場合、その自軍のユニットの 5mv 以内に一部でも入っている敵ユニットを１個以上選択する。

移動中：
- １体以上の敵兵とベースが接触している兵は、移動できない。
- 移動した兵は、最も近くにいた**接敵移動対象**により近くなる位置であり、可能ならば**接敵状態**でその移動を終了しなければならない。

移動後：
- そのユニットは**接敵状態**でなければならない。
- 敵ユニットと**接敵状態**でこの移動を開始した兵は、同じ敵ユニットと**接敵状態**でなければならない。

12

++ 勇敢なる兵士は疑問を持たず、ただ行動する ++

白兵フェイズ開始時



赤色のユニットはどちらもこのターン中に**突撃移動**を行ったため、このフェイズ中これらのユニットは『**先手**』を持っており、さらに**接敵移動**を宣言可能だ。**モンスター**はこの突撃フェイズ中に『激突』の策略（15.06）を使用して**突撃対象**を**撃破**したため、**非接敵状態**になっているが、その場合でも接敵移動は可能だ。

接敵移動



1. **赤色**のプレイヤーが最初に**接敵移動**を行う。
2. **青色**のプレイヤーが次に**接敵移動**を行う。しかし、青色側の兵はすでに敵兵とベースが接触しているため、その兵は移動できない。

白兵フェイズ

3. 白兵 12.04

白兵を宣言可能なユニットとは、このフェイズ中に**白兵を宣言**しておらず、以下の条件のうち 1 個以上が当てはまるユニットのことを指す：

- そのユニットが**接敵状態**であるか、このステップ開始時に**接敵状態**であった。
- このターン中に**突撃移動**を行なった。

各プレイヤーは以下の手順を、白兵を宣言可能なすべてのユニットが**白兵を宣言**し、それらの攻撃が解決するまで続ける：

1. **『先手』の解決：**ターン担当側プレイヤーから順に、各プレイヤーは交互に、**白兵を宣言可能**であり『**先手**』を持つ味方ユニットを 1 個ずつ選択していく。選択されたユニットは**白兵を宣言した**（下記参照）状態となる。そのようなユニットを選択できない場合：

   → **白兵を宣言可能**であり、『**先手**』を持つユニットがいない場合、「他の白兵の解決」ステップに移る。その場合は、このプレイヤーが次に白兵を行うユニットを選択すること。

   → それ以外の場合、もう一方のプレイヤーが次に白兵を行うユニットを選択する。

2. **他の白兵の解決：**このステップへと移動させたプレイヤーから順に、各プレイヤーは交互に、**白兵を宣言可能**な味方ユニットを 1 個ずつ選択していく。選択されたユニットは**白兵を宣言した**状態となる。そのようなユニットを選択できない場合：

   → **白兵を宣言可能**なユニットが 1 個もいない場合、白兵ステップは終了する。

   → それ以外の場合、もう一方のプレイヤーが次に白兵を行うユニットを選択する。

「他の白兵の解決」ステップ中、白兵を解決した直後に、『**先手**』を持つユニットが 1 個以上存在し、そのユニットが**白兵を宣言可能**な状態になった場合、「『先手』の解決」ステップに戻る。



白兵タイプには、このアイコンが記されている。

制圧白兵

ユニットが**制圧白兵**を行う場合、そのユニット内の兵が移動することで、それまで**非接敵状態**であった敵ユニットと**接敵状態**になる場合もある。この場合、接敵状態になった敵ユニットはこのフェイズ中に**白兵を宣言可能**な状態になる（その敵ユニットが『**先手**』ユニットの場合は、次に白兵を行うユニットになるだろう）。

ユニットが白兵を宣言した場合：

ユニットが**白兵を宣言**した場合、そのユニットが実行可能な**白兵タイプ**を 1 個選択し、そのユニットはその白兵を解決する。白兵タイプは、以下に記されているものか、他の場所に記されているものの中から 1 つを選択できる：

通常白兵 12.05

条件：接敵状態の自軍のユニット。

効果：その自軍のユニットは攻撃の実行（04）の記述に従って白兵を行う。

制圧白兵 12.06

条件：現在**非接敵状態**であるか、この白兵ステップ開始時に**非接敵状態**であったが、この白兵フェイズ中に**接敵状態**になったことがある自軍のユニット。

効果：その自軍のユニットは追加で 1 回の**接敵移動**を行える。その後、攻撃の実行（04 の記述に従って白兵を行う。

12

++ 責務が終わるは、死する時のみ ++

通常白兵


プレイヤーは交互にユニットを選択し、白兵を行う。まず『先手』ユニットが白兵を行い、その後に他の白兵を宣言可能なユニットが白兵を行っていく。
1.赤色のプレイヤーがモンスターで白兵を宣言した。そのモンスターは通常白兵を行い、この兵員輸送を撃破した。
『先手』ユニット
『先手』ユニット
地形目標
2.乗車中のユニットが緊急降車移動を行う。緊急降車移動を行った後、そのユニットは非接敵状態になった。

制圧白兵


3.青色のプレイヤーには『先手』ユニットがいないため、赤色のプレイヤーが次に白兵を行うユニットを選択する。
4.赤色のプレイヤーが次の『先手』ユニットを選択した。このユニットは非接敵状態であるが、白兵ステップ開始時には先ほど撃破された兵員輸送と接敵状態であったため制圧白兵を行える。このユニットは接敵移動を行い、後者したユニットと接敵状態になった。その後白兵を行い、敵兵を2体撃破した。
3"
地形目標
5.青色のプレイヤーのユニットも白兵を行い反撃したが、ダメージを与えることはできなかった。

白兵フェイズ

4. 再編移動 12.07

プレイヤーは互いに、移動可能なすべてのユニットで**再編移動**（下記参照）を行う。「条件」セクションには、その移動を行えるユニットが記されている。初めにターン担当側プレイヤーが、自軍の移動をすべて解決する。次に対戦相手が、自軍の移動をすべて解決する。このステップ中に、各ユニットは**再編移動**を複数回行なえない。

再編移動 12.08

最大距離：3mv

条件：現在が白兵フェイズであり、その自軍のユニットがこのフェイズ中に**白兵を宣言可能**であった。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動前：再編移動モードを選択する。

→ **戦闘再編移動：**その自軍のユニットが**接敵状態**である場合、このモードを選択し、このユニットと**接敵状態**であるすべての敵ユニットを選択しなければならない。

→ **接敵再編移動：**戦闘再編移動の条件を満たしておらず、その自軍のユニットの 3mv 以内に一部でも入っている位置に敵ユニットが 1 個以上いるならば、このモードと、それらの敵ユニットの中から 1 個以上を選択しなければならない。

→ **目標再編移動：**どちらの条件も満たしておらず、その自軍のユニットの 3mv 以内に一部でも入っている位置に**作戦目標**が 1 個以上あるならば、このモードと、それらの**作戦目標**の中から 1 個を選択しなければならない。

移動中：

- **戦闘再編移動：**1 体以上の敵兵とベースが接触している兵は移動できない。移動する兵は、選択された敵ユニットの中で最も近い位置にいたユニットに近づくように移動を終えなければならず、可能ならば**接敵状態**になること。
- **接敵再編移動：**移動する兵は、選択された敵ユニットの中で最も近い位置にいたユニットに近づくように移動を終えなければならず、可能ならば**接敵状態**になること。
- **目標再編移動：**移動する兵は、可能な限り選択した**作戦目標**の確保範囲内で移動を終えなければならない。不可能な場合、その作戦目標に近くなる位置で移動を終えなければならない。

移動後：

- **戦闘再編移動：**敵ユニットと**接敵状態**でこの移動を開始した兵は、同じ敵ユニットと**接敵状態**でなければならない。
- **接敵再編移動：**その自軍のユニットは、選択したすべての敵ユニットと**接敵状態**でなければならない。その自軍のユニットと**接敵状態**である敵ユニット 1 個以上が、このフェイズ中にまだ**白兵を宣言**していない場合、対戦相手はそれらのユニットを 1 個ずつ選択しなければならない。選択されたユニットは**白兵を宣言可能**であり、**白兵を宣言した**状態になる（12.04）。
- **目標再編移動：**その自軍のユニットは、選択された**作戦目標**の確保範囲内に一部でも入っていなければならない。

新手との対峙

接敵再編移動を使用している間、その自軍のユニットは、このフェイズ中にまだ白兵を行っていない敵ユニットと**接敵状態**になる状態で、その**接敵再編移動**を終了できる。その場合、接敵状態となった敵ユニットは、接敵再編移動を行った自軍のユニットと白兵を行えるようになる。このため、接敵再編移動を使って自軍のユニットを移動させる場合は、どこまで積極的に前進させるのかを慎重に検討しよう。

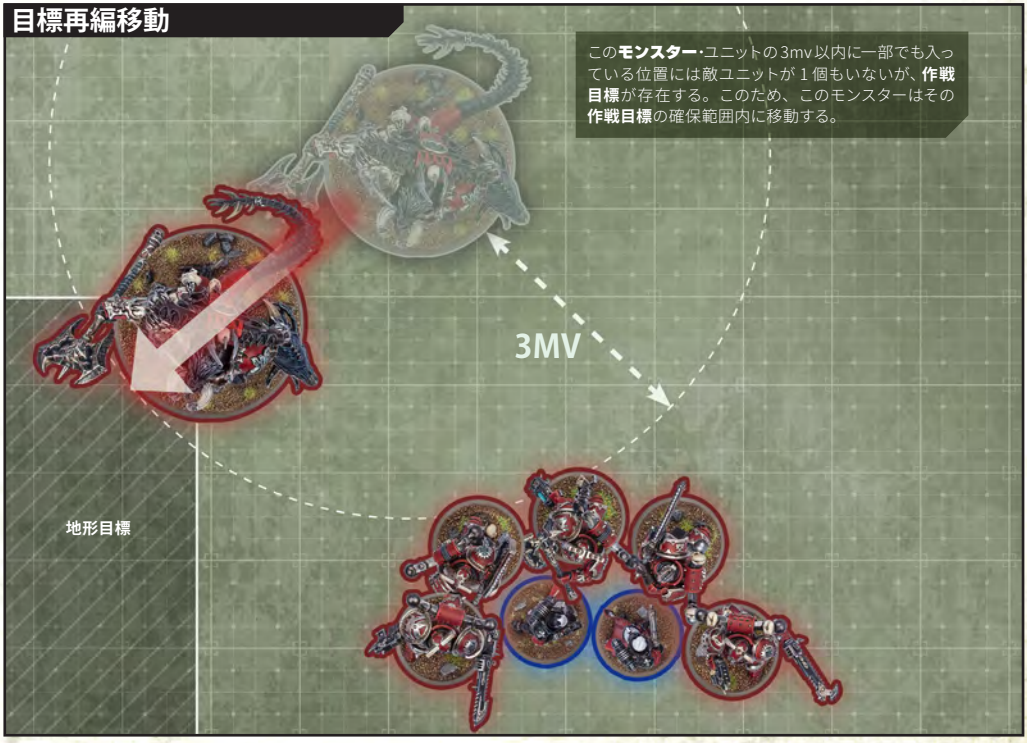
5. 白兵フェイズ終了時 12.09

白兵フェイズ終了時に誘発するルールを解決する。

戦闘再編移動



目標再編移動




G12
THETA



戦場と戦術

特殊地形

このセクションでは、地形を使用してゲームテーブルをテーマ性に富んだ臨場感のある戦場へと変化させるためのルールが説明されている。これらのルールは戦場に生命を吹き込み、ゲームに重要な戦術要素を導入するために役立つ。

地形の配置 13.01

バトル開始前、以下の方法の中から1個以上を使用して、戦場に**特殊地形**をいくつか配置する。

- 地形を配置する場所に、明確に境界線を区切るためのもの（土台やマットなど）を配置する。その後、その境界内に全体が収まるように1個以上の**特殊地形**を配置する。
- 戦場に直接**特殊地形**を配置する。
- 2個以上の**特殊地形**を戦場に直接配置し、それらを組み合わせることで地形のエリアの境界を作る。

いずれの場合でも戦場の一部エリアは、上記のように配置された境界や**特殊地形**で区切られる。これを**地形エリア**と呼ぶ。ミッションの初期配置マップには、各**地形エリア**の位置や大きさが指定されている場合もある。指定されていない場合は、プレイヤー同士でバトル前に合意して地形の配置を決めること。

自分の戦場を構築する

自分で構築した戦場が、ミッションに記された**地形カテゴリー**と違っていても心配無用だ。手持ちの**特殊地形**を最大限活用して、戦場を構築してみよう。ミッションに特殊地形の指示が書かれていない場合は、プレイヤー同士で、どのように戦場を作るのかを決めることになる。その際、**密集遮蔽**の**特殊地形**は視認と移動に対して非常に大きな影響を与えることを意識しておこう。**密集遮蔽**の**特殊地形**が少なすぎる戦場は、射撃重視のアーミーには有利になり、白兵重視のアーミーには不利になる。また、**密集遮蔽**の**特殊地形**の周囲には**モンスター**/**ビークル**といった大型の兵が移動できるように、十分なスペースを作ることも意識しよう。特に戦場の端付近では注意が必要になる。

地形カテゴリー 13.02

各**特殊地形**は**地形カテゴリー**に属している。地形カテゴリーは兵の移動や視認に影響を与える場合がある。以下では、各カテゴリーに該当する**特殊地形**の例を紹介している。

露出 13.03

『露出』の地形には、最も危険な状況にある兵士たちが身を守れるものはほとんど存在しない。一方、ここを越えて移動することは容易だ。
例：クレーター、鉄条網、散乱した残骸。

軽遮蔽 13.04

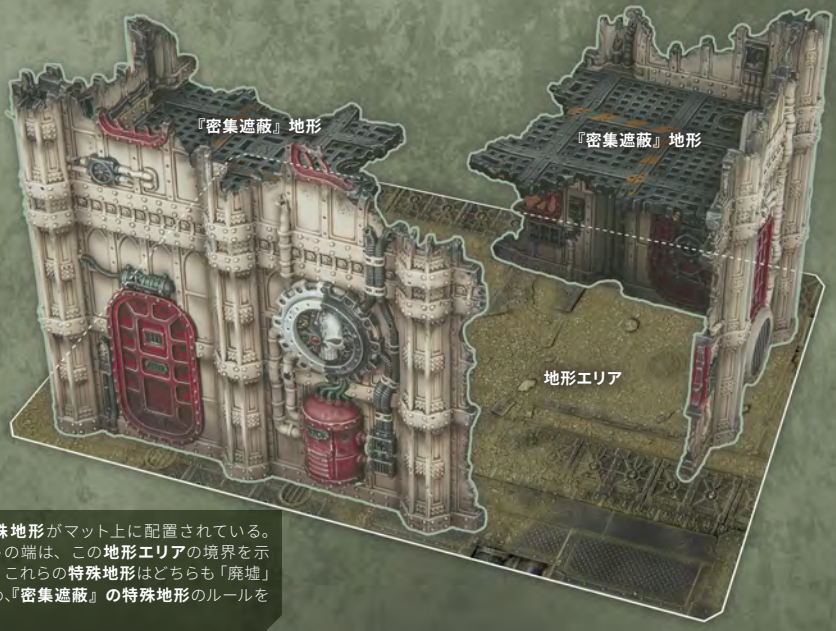
『軽遮蔽』の地形は、迫り来る攻撃から身を守ることはできる。だが、敵の前進を遅らせたり、継続的な防御を行うには適していない。
例：バリケード、低い壁、像。

密集遮蔽 13.05

『密集遮蔽』は、大型の兵器でさえも阻めるほどの障害物であり、敵の視界から分隊全体を覆い隠すこともできる。
例：建築物、廃墟、装甲コンテナ、森林。

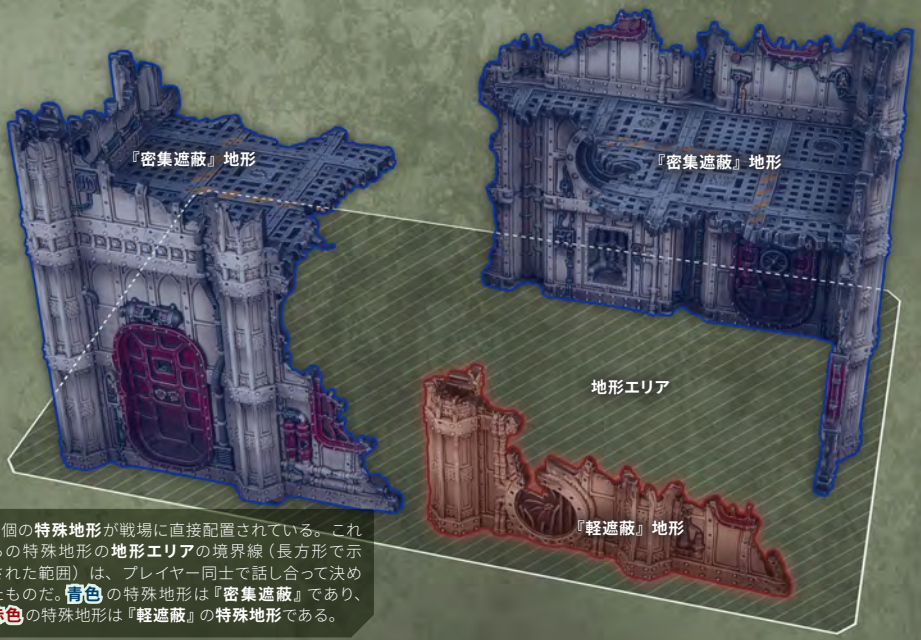
ミッションの初期配置マップには、各**地形エリア**内に配置する**地形カテゴリー**が決められている場合もある。これらの指定を満たすことで、最適なゲーム体験を作り上げることができるだろう。同じ**地形エリア**の**特殊地形**であっても、それぞれは異なる**地形カテゴリー**に属する場合があることに注意すること。

マット上に配置された地形



2個の**特殊地形**がマット上に配置されている。このマットの端は、この**地形エリア**の境界を示している。これらの**特殊地形**はどちらも「廃墟」であるため、**『密集遮蔽』の特殊地形**のルールを使用する。

戦場に配置された地形



3個の**特殊地形**が戦場に直接配置されている。これらの特殊地形の**地形エリア**の境界線（長方形で示された範囲）は、プレイヤー同士で話し合って決めたものだ。**青色**の特殊地形は**『密集遮蔽』**であり、**赤色**の特殊地形は**『軽遮蔽』**の**特殊地形**である。

特殊地形

地形と移動 13.06

兵は以下の手順に従って、各カテゴリーの**特殊地形**を通り抜けて移動できる：

- **露出 / 軽遮蔽：**あらゆる兵は**露出**や**軽遮蔽**の**特殊地形**を、水平方向にも垂直方向にも通り抜けて移動できる。
- **密集遮蔽：**
  - **インファントリー** / **ビースト** / **スウォーム** / **高機動**の兵は**密集遮蔽**の**特殊地形**を水平方向に通り抜けて移動できる。
  - **インファントリー** / **ビースト** / **スウォーム**の兵は、**密集遮蔽**の**特殊地形**を垂直方向に通り抜けて移動できる。
  - それ以外の兵が**密集遮蔽**の**特殊地形**を水平方向に通り抜けて移動する場合、その**特殊地形**のうち、移動中にその兵のベースが重なって通過するすべての部分の高さが 2mv 以下ならば、その兵はその特殊地形を水平方向に通り抜けることができる。その条件を満たせない場合、その兵は、その部分を垂直方向に上り下りして移動しなければならない。その兵は天井や床を通り抜けて移動することはできず、地上階（下記参照）を除き、その**特殊地形**の平面上で移動を終了することもできない。

垂直移動

兵は**特殊地形**を垂直方向に昇り降りできる。昇り降りを行う間：

- その兵は、その**特殊地形**から水平方向に 0.5mv 以内に一部でも入っている状態に留まる必要がある。
- そのユニットが移動を開始して以降、その兵が移動したその他の距離に、垂直方向に昇った高さの距離と、降りた高さの距離を加える。

配置 / 移動の終了

兵は**特殊地形**の地上階の上に配置したり、移動を終了できる。兵は以下の条件をすべて満たす場合のみ、**特殊地形**の地上階ではない平面部分の上にも配置したり、移動を終了できる：

- その兵が、以下のキーワードの 1 個以上を持っている：**インファントリー** / **ビースト** / **スウォーム** / **飛行** / **モンスター**。
- その移動を終了した後、その兵が、その平面上で安定して立っており、ベースが平面部分からはみ出していない。

高所射撃

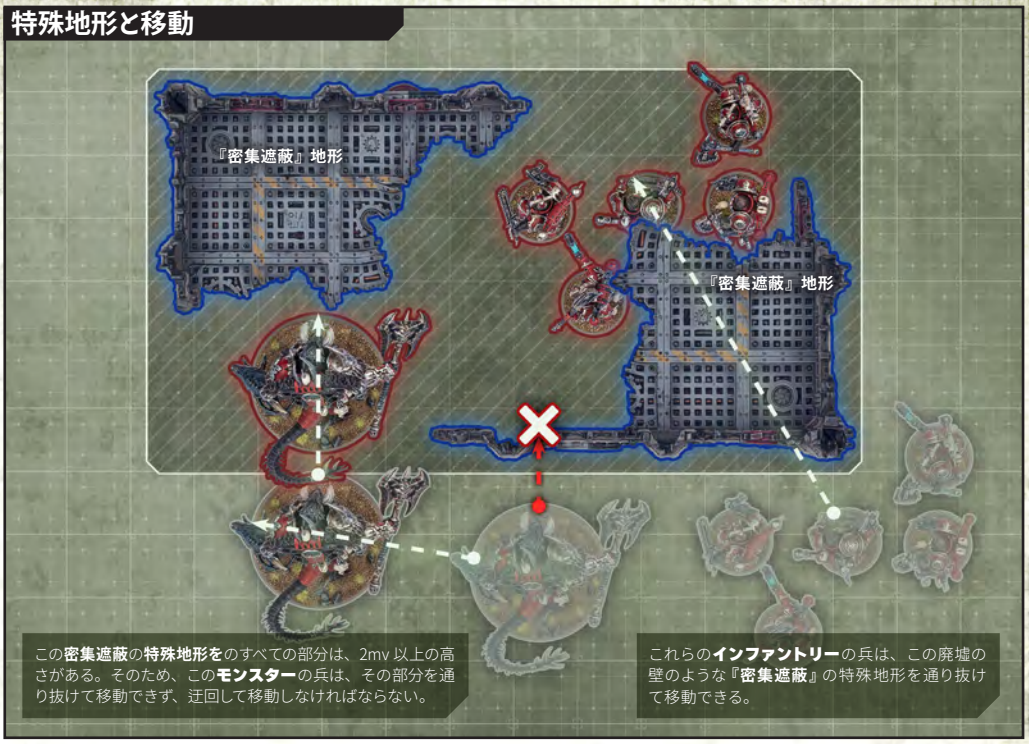
背の高い**特殊地形**の上に昇った兵は、良好な射線を得るだけでなく『**高所射撃**』ルール（22.05）の恩恵を受けることもできる。

堅固地形

特殊地形が**堅固**のルール（13.11 を持つ場合（**密集遮蔽**の**特殊地形**であるなど）、地上階から高さ 3mv 以下であり、その**特殊地形**の範囲にある隙間からミニチュアの一部が突き出しているような状態で移動を終了することはできない。これは扉や窓のような、小さな開口部であっても同じである。これは、兵の突き出した部分を、**堅固**のルールの視認制限を回避するために使うことを防ぐためのルールである。

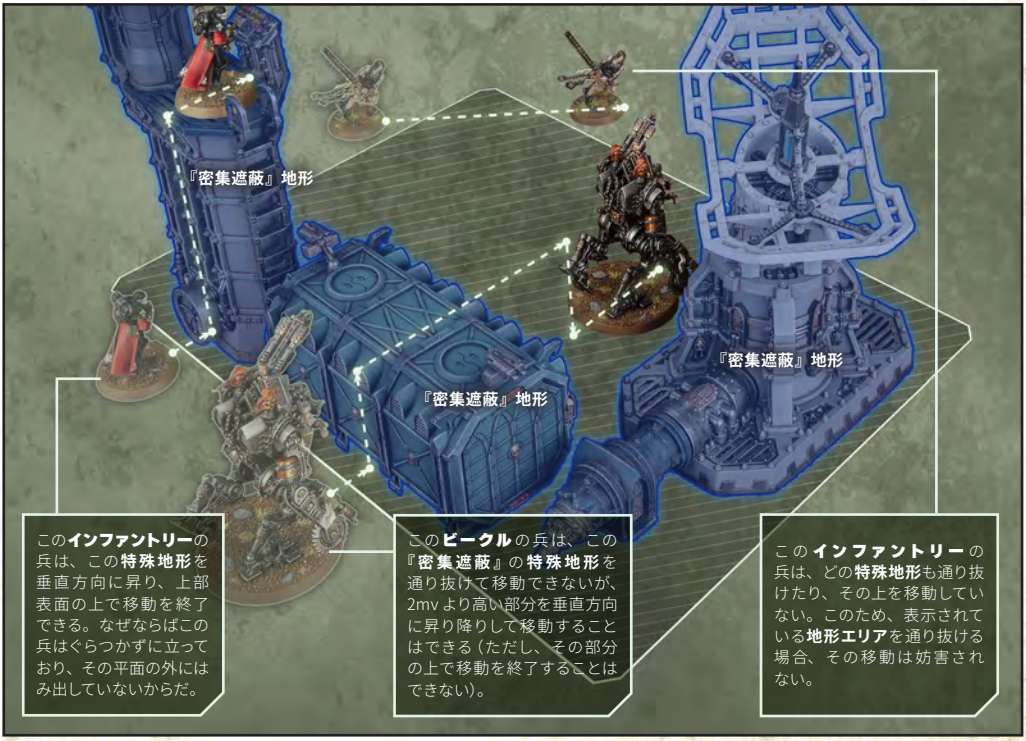
13

特殊地形と移動



この**密集遮蔽**の**特殊地形を**のすべての部分は、2mv 以上の高さがある。そのため、この**モンスター**の兵は、その部分を通り抜けて移動できず、迂回して移動しなければならない。

これらの**インファントリー**の兵は、この廃墟の壁のような『**密集遮蔽**』の特殊地形を通り抜けて移動できる。



この**インファントリー**の兵は、この**特殊地形**を垂直方向に昇り、上部表面の上で移動を終了できる。なぜならばこの兵はぐらつかずに立っており、その平面の外にはみ出していないからだ。

この**ビークル**の兵は、この『**密集遮蔽**』の**特殊地形**を通り抜けて移動できないが、2mv より高い部分を垂直方向に昇り降りして移動することはできる（ただし、その部分の上で移動を終了することはできない）。

この**インファントリー**の兵は、どの**特殊地形**も通り抜けたり、その上を移動していない。このため、表示されている**地形エリア**を通り抜ける場合、その移動は妨害されない。

特殊地形



13

地形と視認 13.07

地形は、**遮蔽物ボーナス**や**隠密地形**、**射線妨害**、または**堅固**のいずれかのルールが適用されることで、視認に影響を与える場合もある。

遮蔽物ボーナス 13.08

ユニットを対象に射撃攻撃が行なわれた場合、対象のユニット内のすべての兵が、以下の 1 個以上の条件を満たしている場合、そのユニットはその攻撃に対して**遮蔽物ボーナス**を得る：

- その兵が**インファントリー** / **ビースト** / **スウォーム**のキーワードを持っており、**地形エリア**の範囲内にいる。
- その兵が、攻撃を行う兵から見て、1 個以上の**特殊地形**によって射線が妨げられているか、1 個以上の**射線妨害**の**地形エリア**（下記参照）によって射線が妨げられているか、いずれか 1 つ以上の条件を満たしているので**完全視認**ではない。

遮蔽物ボーナスを得ているユニットを対象にしている射撃攻撃は、**【射】**が 1 ポイント悪化する。

隠密状態 13.09

以下の条件のすべてを満たしている間、兵は**隠密状態**になる。

- その兵が**インファントリー** / **ビースト** / **スウォーム**のキーワードを持っており、**密集遮蔽**の**特殊地形**を 1 個以上含む**地形エリア**内にいる。
- その兵の属するユニットがこのターン中、もしくは直前のターン中に射撃攻撃を行っていない。

兵が**隠密状態**である間、その兵は**発見範囲**内にいる敵兵のみが**視認**可能となる。他に記述が無い場合、兵の**発見範囲**は 15mv である。

射線妨害 13.10

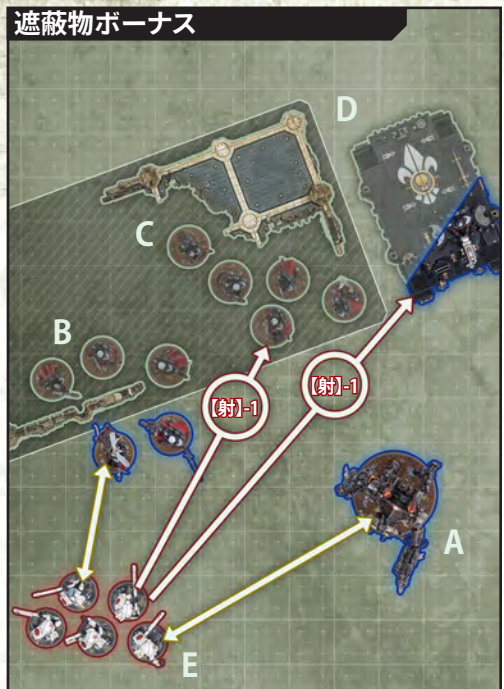
軽遮蔽あるいは**密集遮蔽**の**特殊地形**を 1 個以上含んでいる**地形エリア**は**射線妨害**の**地形エリア**となる。2 体の兵を結ぶすべての**射線**が 1 個以上の**射線妨害**の**地形エリア**を通過するように引かれている場合（2 体の兵のどちらか、あるいは両方が入っている**射線妨害**の**地形エリア**は除く）、その 2 体の兵は互いに**視認**不可能となる。

堅固 13.11

密集遮蔽の**特殊地形**は**堅固**のルールを持つ。そのような**特殊地形**の地上階から高さ 3mv 以内であり、地形エリアに囲まれている範囲であれば、地形の隙間を通り抜けるように**射線**を引くことはできない。

> **デザイナーズ・ノート：**このルールは、兵が特殊地形の地上階にいる間、扉や窓、銃弾孔などの小さな隙間や隣接する**特殊地形**同士の隙間がある場合でも、その兵が**視認**不可能になるルールだ。3mv の高さは、多くの**特殊地形**では 2 階の高さに当たる。一部のミッションでは、このルールを適用する高さが調整されている場合もある。

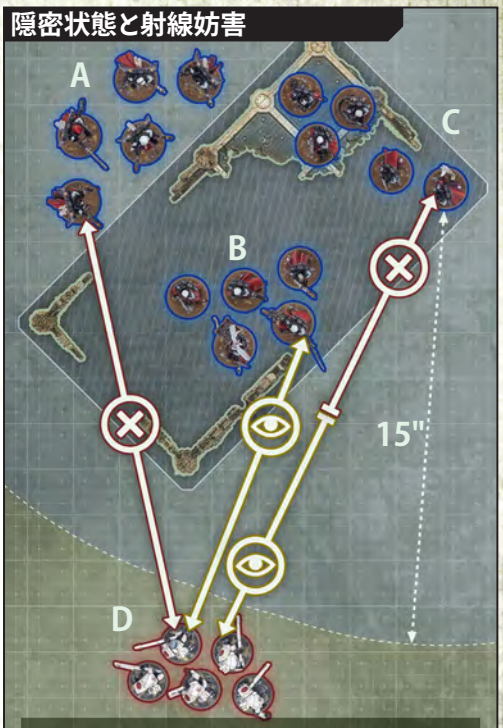
遮蔽物ボーナス



ユニット **E** が射撃攻撃を行った場合：

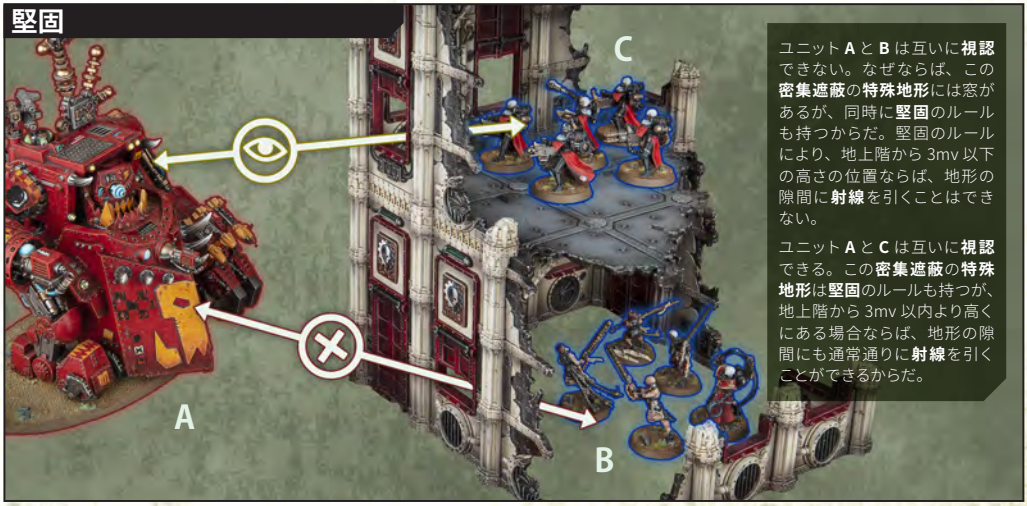
- ユニット **A** はユニット **E** の各兵から**完全視認**である、このためユニット **A** は**遮蔽物ボーナス**を得ない。
- ユニット **B** は、すべての兵が**地形エリア**に入っていない。このためユニット **B** は**遮蔽物ボーナス**を得ない。
- ユニット **C** は、すべての兵が**地形エリア**に入っている。このためユニット **C** は**遮蔽物ボーナス**を得る。
- ユニット **D** はユニット **E** から**完全視認**ではない。これは**射線妨害**の**地形エリア**によって射線が妨げられているからだ。このためユニット **D** は**遮蔽物ボーナス**を得る。

隠密状態と射線妨害



- ユニット **A** と **D** のすべての兵の間には**射線妨害**の**地形エリア**がある。このため、これらの兵はすべて互いに**視認**できない。
- ユニット **B** と **C** のすべての兵は**地形エリア**の中にいて、**インファントリー**であるため**隠密状態**となる。だがユニット **D** の兵はユニット **B** の**兵の発見範囲**である 15mv 以内に一部でも入っている(ユニット **C** の発見範囲には入っていない)。このためユニット **B** の兵はユニット **D** から**視認可能**となる。ユニット **D** の兵もまた、ユニット **B** と **C** の兵から**視認**できる。なぜならば、これらのユニットはどちらも**地形エリア**に入っていないからだ。

堅固



ユニット **A** と **B** は互いに**視認**できない。なぜならば、この**密集遮蔽**の**特殊地形**には窓があるが、同時に**堅固**のルールも持つからだ。堅固のルールにより、地上階から 3mv 以下の高さの位置ならば、地形の隙間に**射線**を引くことはできない。

ユニット **A** と **C** は互いに**視認**できる。この**密集遮蔽**の**特殊地形**は**堅固**のルールも持つが、地上階から 3mv 以内より高くにある場合ならば、地形の隙間にも通常通りに**射線**を引くことができるからだ。

作戦目標

作戦目標は、双方が確保を試みる重要地点を示している。多くのミッションでは、これらの作戦目標を自軍で確保することが勝利条件となっている。このセクションでは、自軍の兵で、作戦目標を確保するための方法を解説する。

地形目標 14.01

ミッションで**作戦目標**を使用する場合は、作戦目標の配置場所が記されているだろう。多くの場合、ミッションの初期配置マップには**作戦目標**を配置すべき場所が示されている。各地点の場所は、**地形エリア**（13.01）と一致している必要がある。その**特殊地形**は**作戦目標**となり、**地形目標**と呼ばれる。

作戦目標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。

確保レベル 14.02

バトル開始時、戦場にある**作戦目標**はどちらのプレイヤーも確保していない。**作戦目標**を確保するには、プレイヤーは**【確保力】**が 1 以上ある自軍の兵 1 体以上が、その作戦目標の確保範囲内に一部でも入っている位置にいる必要がある。兵が**地形目標**である**地形エリア**の中に一部でも入っている間、その兵はその**地形目標**の確保範囲内にいるものとして扱われる。

確保時の特殊効果

ユニットの中には、自軍が**作戦目標**を確保したり、**安定化**させた時に誘発するアビリティを持つものもある。

各フェイズとターンの終了時、**作戦目標**に対するプレイヤーの**確保レベル**を決定する。その際、そのプレイヤーのアーミーの兵のうち、その**作戦目標**の確保範囲内にいるすべての兵の**【確保力】**を合計する：

- その**作戦目標**に対して**確保レベル**が最も高かったプレイヤーが、その**作戦目標**を確保する。
- その**作戦目標**に対して、互いのプレイヤーの**確保レベル**が同じであり、その作戦目標が安定化（下記参照）されていない場合、その**作戦目標**はどちらのプレイヤーも確保しない。

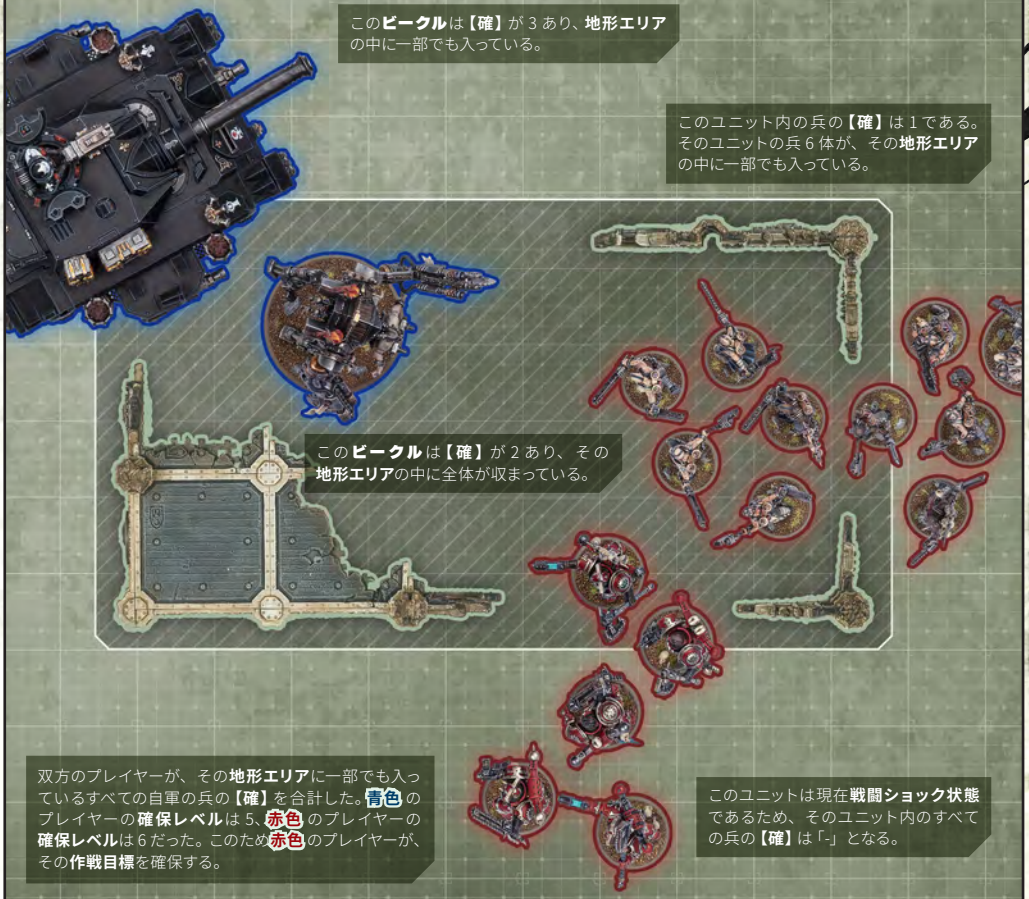
プレイヤーが確保している**作戦目標**の確保範囲内に、そのプレイヤーのアーミーのユニットが 1 個以上いる間、それらのユニット内に**【確保力】**が 1 以上ある兵が 1 体以上含まれているならば、そのユニットはその**作戦目標**を確保しているものとして扱われる。

目標物安定化 14.03

ルールの中には、プレイヤーのアーミーによって**作戦目標**の**安定化**ができるルールがある。プレイヤーのアーミーによって**作戦目標**が**安定化**された場合、その**作戦目標**は（確保範囲内にユニットが 1 個も無い状態でも）、フェイズ終了時に、対戦相手がその**作戦目標**に対する**確保レベル**が上回るまで、安定化したプレイヤーが確保し続ける。

14

地形目標の確保



このビークルは【確】が3あり、地形エリアの中に一部でも入っている。

このユニット内の兵の【確】は1である。そのユニットの兵6体が、その地形エリアの中に一部でも入っている。

このビークルは【確】が2あり、その地形エリアの中に全体が収まっている。

双方のプレイヤーが、その地形エリアに一部でも入っているすべての自軍の兵の【確】を合計した。青色のプレイヤーの確保レベルは5、赤色のプレイヤーの確保レベルは6だった。このため赤色のプレイヤーが、その作戦目標を確保する。

このユニットは現在戦闘ショック状態であるため、そのユニット内のすべての兵の【確】は「-」となる。

以下も参照：

▸地形エリア外の作戦目標

策略

策略は指揮ポイントを消費して発動できる。これにより、戦術的な閃きが頂点に達した瞬間や、比類なき武芸の力を発揮することができる。策略はプレイヤーがバトルの決定的瞬間に、更なる戦闘能力や、一時的だが強力な効果が必要だと判断した時に使用し、戦いの流れを自軍に傾けることができる。

策略の使用 15.01

バトル中、互いのプレイヤーは**策略**を使用できる。各**策略**には、以下の内容が記されている：

- 使用に必要な CP 量。
- **タイミング：**使用可能なタイミング。
- **対象：**対象に選択可能なユニット。
- **効果：策略**使用時の効果。
- **制限：**適用される追加の制限。

プレイヤーはバトル中に、同じ**策略**を何度でも使用できるが、以下の制限が適用される：

- 同じプレイヤーは、同じフェイズ中に同じ策略を複数回発動することはできない。
- 他に記述が無い限り、同じプレイヤーは同じユニットを、同じフェイズ中に複数の**策略**の対象に選択できない。

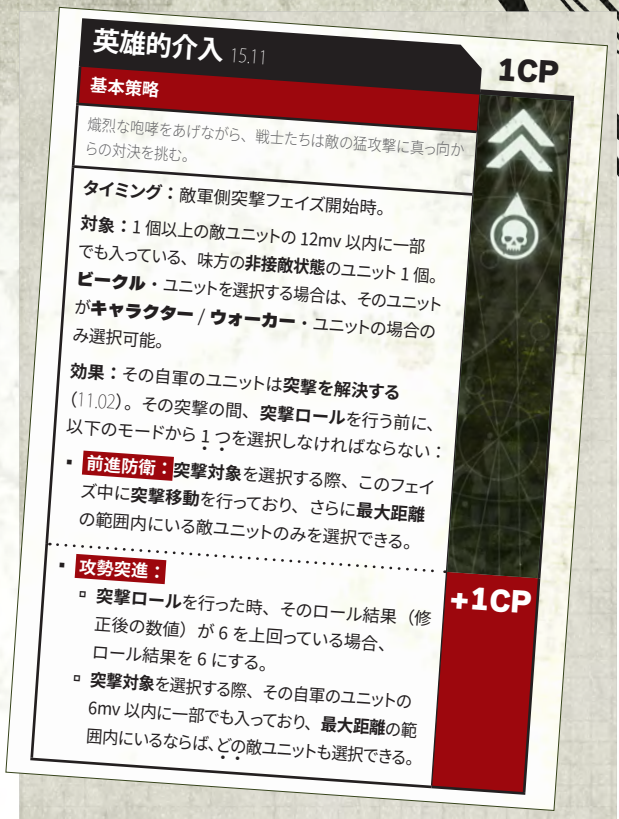
プレイヤーが**策略**を使用する場合、以下の手順で解決する：

1. その**策略**の記述に従って対象を選択する：
2. 自軍の CP から、その**策略**に記されている CP コストの数だけ減らす。その**策略**に、追加の CP コストを払った場合の記述（例：+1CP）がある場合、その部分のルールを適用する場合は、その**策略**の CP コストを増加させること。プレイヤーが、その策略を使用するのに必要な CP を持っていない場合、その**策略**を使用できない。
3. その**策略**の効果を解決する。

基本策略

すべてのプレイヤーは**コア策略**（ページ裏参照）を使用できる。さらに『コデックス』やその他の出版物にも、追加の**策略**が掲載されている場合もある。

15



策略は上記のように表記される。策略の中には、追加の CP コストが記されたオプションが含まれる場合もある。上記の例のようにプレイヤーが選択した効果や、対象ユニットのキーワードなどその他の要素によって追加 CP が発生する場合がある。

以下も参照：

策略の使用

- CP コストの修正
- ルール手順

策略凡例

使用タイミング：**いずれかのプレイヤーのターン**

使用タイミング：**自軍のターン**

使用タイミング：**対戦相手のターン**

リロール命令 15.02

1CP

基本策略

偉大な指揮官は、運命や思わぬ出来事さえも意のままに操り、勝利を確実なものにする。

タイミング：どのフェイズでも。味方ユニットや兵が、以下のロールのいずれか 1 つを行った直後：

- **全力移動ロール**
- **突撃ロール**
- **ダメージ量判定ロール**
- **危機ロール**
- **ヒットロール**
- **セーブロール**
- **ウーンズロール**
- いずれかの武器で行う攻撃回数を決めるためのロール。

対象：そのユニットまたは兵。

効果：そのロールをリロールする。2 個以上のダイスを同時にロールしている場合、それらのダイスのうち 1 個を選んでリロールする（ただし**突撃ロール**の場合は、すべてのダイスをリロールすること）。

英雄的挑戦 15.03

1CP

基本策略

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。

タイミング：白兵フェイズ中、味方**キャラクター・**ユニットが**白兵を宣言**した直後。

対象：その**キャラクター・**ユニット。

効果：その自軍のユニット内の**キャラクター**の兵 1 体を選択する。そのフェイズの終了時まで、その兵が装備している白兵武器は**【精密攻撃】**アビリティを持つ。

狂気の奮戦 15.04

1CP

基本策略

戦士たちは自身の命をも顧みず、不可能と思われる困難に立ち向かってゆく。

タイミング：自軍の指揮フェイズの戦闘ショックステップ中、味方ユニットが**戦闘ショックロール**を行う直前。

対象：そのユニット。

効果：その**戦闘ショックロール**は自動的に成功する。

制限：自軍はこの**策略**をバトル中 1 回限り使用できる。

爆発物使用 15.05

1CP

基本策略

この戦士たちはグレネードや爆発物を作動させ、後退した後に敵の中心に向かって投射し、死をもたらす。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：このターン中に**全力移動**を行っておらず**射撃を宣言可能**な、**非接敵状態**の味方**爆発物** / **グレネード・**ユニット 1 個。

効果：以下の手順を解決する：

1. その自軍のユニット内の**爆発物** / **グレネード**の兵を 1 体選択する。
2. 選択した兵の 8mv 以内に一部でも入っており、**視認可能で、非接敵状態**の敵ユニットを 1 個選択する。
3. その後、D6 を 6 個ロールする。ロール結果で 4+ が出るたび、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 (06.02)。

激突 15.06

1CP

基本策略

差し迫った状況下では、装甲車両や荒れ狂う怪物が、己の巨体を武器として用い、敵に激突して押しつぶしてしまうこともある。無論、そのような行動は自らを傷つける危険を伴う。

タイミング：自軍の突撃フェイズ中、味方**モンスター** / **ビークル・**ユニットが**突撃移動**を終了した直後。

対象：その**モンスター** / **ビークル・**ユニット。

効果：以下の手順を解決する：

1. その自軍のユニットと**接敵状態**である敵ユニットを 1 個選択する。
2. 選択した敵ユニットと**接敵状態**である、その味方ユニット内の兵を 1 体選択する。
3. その味方の兵の【耐】と同じ数の D6 をロールする：それぞれのダイスについて、ロール結果が 1 の場合はその自軍側ユニットが 1 ポイントの、ロール結果が 5+ の場合は選択した敵ユニットが 1 ポイントの**致命的ダメージ**を受ける（この効果で、同じユニットが受ける**致命的ダメージ**は最大 6 ポイントまで）。



即応投入 15.07

1CP

基本策略

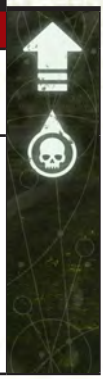
狡猾な戦略、強力な技術、あるいは霊的な儀式など、司令官は予備の戦力を臨機応変に投入するための様々な手段を有している。

タイミング：敵軍側移動フェイズ終了時。

対象：戦略的予備兵力に配置されている味方ユニット1個（**航空機**を除く）。

効果：その自軍のユニットは**突入移動**（20.04）を行う。

制限：第1バトルラウンド中は、この**策略**を使用できない。



警戒射撃 15.08

1CP

基本策略

迫り来る敵を撃退すべく、猛射を行う。

タイミング：敵軍側移動フェイズ終了時。

対象：味方の**非接敵状態**のユニット（**巨大兵器・**ユニットを除く）を1個選択する。

効果：その自軍のユニットは**即応射撃**（下記参照）で射撃を行う。



即応射撃 15.09

条件：ルールに、この**射撃タイプ**を選択できると書かれている場合。

効果：その自軍のユニットは攻撃の実行（04）の記述に従って射撃を行う。

射撃中：

- その自軍のユニットの24mv以内に一部でも入っており、**視認**可能な敵ユニット1個のみを対象として選択できる。
- それらの攻撃は、攻撃に使用した武器の【射】や、他の修正値にかかわらず、常に**ヒットロール**で修正前の出目6が出た場合のみヒットする。
- 自軍はその**ヒットロール**をリロールできない。

射撃後：そのフェイズ終了時まで、その自軍のユニットは**アクションの開始を宣言**できない。



煙幕 15.10

1CP

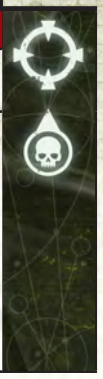
基本策略

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開始時。

対象：味方の**煙幕・**ユニット1個。

効果：そのフェイズ終了時まで、その自軍の**煙幕・**ユニットか、その**煙幕**ユニット内の兵1体以上によって攻撃側の兵が**完全視認**を妨げられている状態のユニットを対象にした攻撃が行なわれた場合、攻撃対象はその攻撃に対して**遮蔽物ボーナス**（13.08）を得る。



英雄的介入 15.11

1CP

基本策略

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開始時。

対象：1個以上の敵ユニットの12mv以内に一部でも入っている、味方の**非接敵状態**のユニット1個。**ビークル・**ユニットを選択する場合は、そのユニットが**キャラクター**/**ウォーカー・**ユニットの場合のみ選択可能。

効果：その自軍のユニットは**突撃を解決する**（11.02）。その突撃の間、**突撃ロール**を行う前に、以下のモードから1つを選択しなければならない：

- **前進防衛：突撃対象**を選択する際、このフェイズ中に**突撃移動**を行っており、さらに**最大距離**の範囲内にいる敵ユニットのみを選択できる。
- **攻勢突進：**
  - **突撃ロール**を行った時、そのロール結果（修正後の数値）が6を上回っている場合、ロール結果を6にする。
  - **突撃対象**を選択する際、その自軍のユニットの6mv以内に一部でも入っており、**最大距離**の範囲内にいるならば、どの敵ユニットも選択できる。

+1CP



反攻戦術 15.12

2CP

基本策略

白兵戦においては、わずかな躊躇いが命取りになる。

タイミング：敵軍側白兵フェイズの白兵ステップ中、いずれかの敵ユニットが攻撃を解決した直後。

対象：白兵を宣言可能な味方ユニット1個。

効果：そのフェイズ終了時まで、その自軍のユニットは『**先手**』アビリティを持つ。自軍は、次にそのユニットで**白兵を宣言**（12.04）しなければならない。



アクション

アクションは、未発見の技術遺産の捜索から冒涜的な儀式の完遂に至るまで、自軍の部隊が戦場で実行すべき様々な任務を表している。

その他のアクション

プレイヤーが実行可能な**アクション**は、ミッションパックのような他の出版物の中にも記されている。すべてのプレイヤーは**コアアクション**を実行可能だ。一方、特定の**アーミー陣営**のような制限を持つ**アクション**もある。

アクションの実行 16.01

ルールの中には、ユニットが**アクション**を実行可能になるルールがある。各**アクション**には、以下の情報が記されている：

- **開始タイミング：**そのアクションの開始タイミング。
- **ユニット：**そのアクションを実行可能なユニット。
- **回数制限：**そのアクションを完了できる回数。
- **完了タイミング：**そのアクションの完了タイミング。
- **効果：**そのアクションの完了時の効果。
- **制限：**適用される追加の制限。

アクションの開始

以下の条件にどれも当てはまらないユニットは、**アクションを開始できる**：

- 戦場に存在しないユニット。
- **航空機** / **防衛施設**・ユニット。
- **戦場ショック状態**のユニット。
- **【確】**が 0 または「-」のユニット。
- **接敵状態**のユニット（**巨大兵器**を除く）。
- このターン中に**全力移動**か**退却移動**を行ったユニット。
- このターン中に他の**アクション**を開始しているユニット。

ユニットが**アクション**を開始した場合、そのターン終了時まで：

- **射撃を宣言**できない（**巨大兵器**・ユニットを除く）。
- **突撃を宣言**できない。

アクションの完了

アクションを実行しているユニットが移動（**接敵移動**や**再編移動**を除く）を行ったり、戦場から離れた場合、そのユニットはその**アクション**を完了しない。それ以外の場合、**アクション**が完了した時、そのアクションの「効果」欄に書かれた効果が誘発する。

アクションのサンプル

装置展開

サンプルアクション（このアクションは使用できない）

この装置を配備することは、戦いの流れを変えるほどのものではないが、重要な役割を果たすだろう。

開始タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

ユニット：自軍の初期配置ゾーンの外にある**地形エリア**の範囲内に一部でも入っている**インファントリー**・ユニット 1 個。

回数制限：各ターンごとに 1 回まで。

完了タイミング：そのターン終了時。

効果：その**地形エリア**の中であり、その自軍のユニットの 1mv 以内に一部でも入っている位置にマーカーを 1 個配置する。

16







上級ルール

モンスターとビークル

圧倒的な質量と抑え難き性質ゆえに、モンスターやビークルは戦場において通常と異なる挙動を取る。このセクションでは、ゲームにおいてこうしたユニットを使用する際に必要となる追加ルールを詳述する。

モンスターとビークルの移動 17.01

自軍ユニットに**通常移動**または**全力移動**をさせる場合、そのユニット内の**モンスター**/**ビークル**・兵は、味方兵および敵兵（ただし、他の**モンスター**/**ビークル**・兵を除く）を通り抜けるように移動できる。

フレーム 17.02

中には、ベースを持たない兵というものが存在する。その多くは、**モンスター**/**ビークル**・兵である。そのような兵、またある種の大型ミニチュアには、**フレーム**キーワードが付与されている。ルール上、戦場における兵の位置を他の何かから測定する場合、その兵が**フレーム**キーワードを有しており特別な指示がないならば、ミニチュア自体の最も近い一点から測定する（すなわち、仮にそのミニチュアにベースが付いているとしても、必ずしもベースから測定するわけではないということになる）。

ベースを持たない**フレーム**・兵を移動の一貫として回転させる場合、ミニチュアをまっすぐ置いた状態で、ミニチュア中央の縦軸を中心に任意の角度回転させること。

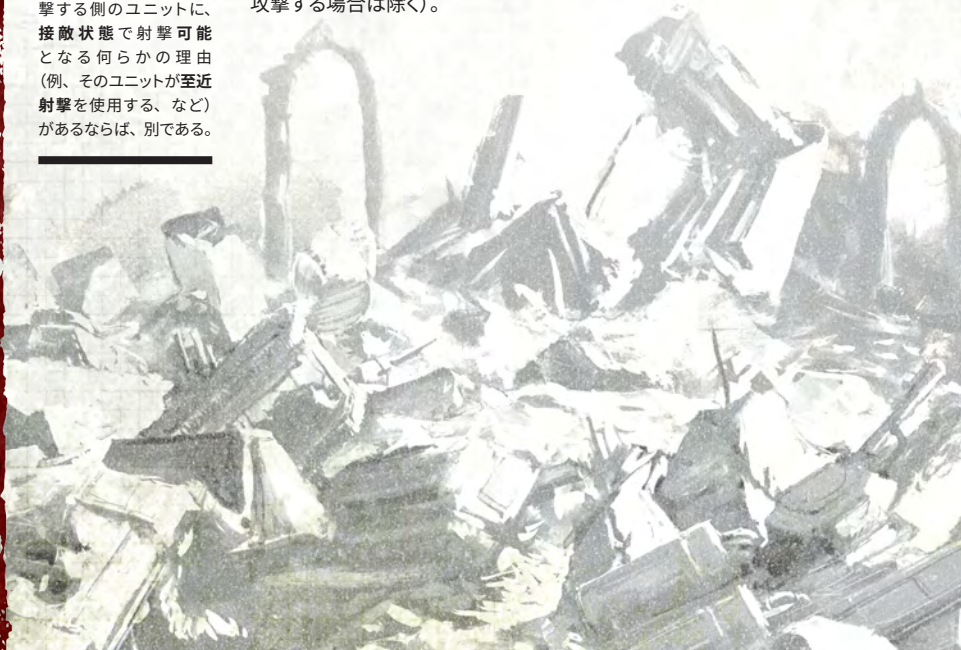
モンスター/ビークルと接敵状態である際の射撃

敵**モンスター**/**ビークル**・ユニットと**接敵状態**のユニットは、依然として射撃**不可能**である。つまり現在接敵中の敵**モンスター**/**ビークル**・ユニットに対する射撃攻撃もできない。ただし、そのような射撃する側のユニットに、**接敵状態**で射撃**可能**となる何らかの理由（例、そのユニットが**至近射撃**を使用する、など）があるならば、別である。

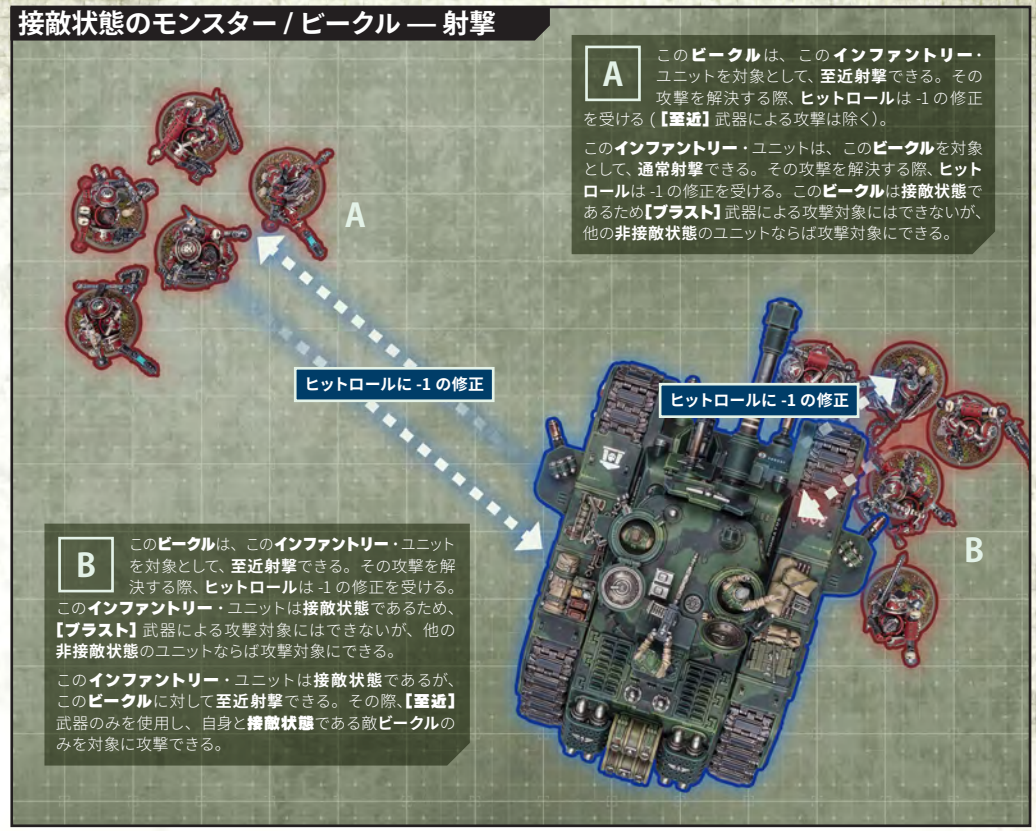
接敵状態のモンスターやビークルへの射撃 17.03

自軍射撃フェイズ中、**接敵状態**の敵**モンスター**/**ビークル**・ユニットは、射撃攻撃の対象として選択できる。

兵がそのようなユニットに射撃攻撃をする際、**ヒットロール**に -1 の修正を受ける（攻撃対象と**接敵状態**の兵が**［至近］**武器を用いて攻撃する場合は除く）。



接敵状態のモンスター / ビークル — 射撃



A このビークルは、このインファントリー・ユニットを対象として、至近射撃できる。その攻撃を解決する際、ヒットロールは -1 の修正を受ける（【至近】武器による攻撃は除く）。

このインファントリー・ユニットは、このビークルを対象として、通常射撃できる。その攻撃を解決する際、ヒットロールは -1 の修正を受ける。このビークルは接敵状態であるため【ブラスト】武器による攻撃対象にはできないが、他の非接敵状態のユニットならば攻撃対象にできる。

B このビークルは、このインファントリー・ユニットを対象として、至近射撃できる。その攻撃を解決する際、ヒットロールは -1 の修正を受ける。このインファントリー・ユニットは接敵状態であるため、【ブラスト】武器による攻撃対象にはできないが、他の非接敵状態のユニットならば攻撃対象にできる。

このインファントリー・ユニットは接敵状態であるが、このビークルに対して至近射撃できる。その際、【至近】武器のみを使用し、自身と接敵状態である敵ビークルのみを対象に攻撃できる。



18 上級 兵員輸送



兵員輸送・兵は、戦場において搭乗員を運ぶことができる。このセクションでは、バトルにおけるこうした兵の使用方法と、乗車・降車について説明する。

輸送枠 18.01

兵員輸送・兵は、自身のデータシートに記載されている通りの**輸送枠**を持つ。これは、どのような種類の味方兵が最大何個まで**乗車できる**のかを示すものである。充分な**輸送枠**がある限り、同一の**兵員輸送**・兵に同時に複数のユニットが乗車できる。

バトル開始前、戦闘陣形の宣言ステップにおいて、自軍ユニットは、ユニット全体を賄うだけの適切な**兵員輸送枠**を持つ、任意の味方**兵員輸送**・兵に乗車できる。

乗車 18.02

第 1 バトルラウンド開始後、味方ユニットは、**通常移動**、**全力移動**、**退却移動**いずれかを実行した後で、**兵員輸送**・兵に乗車できる。ただし、以下の条件がすべて満たされていないければならない：

- その味方ユニット内の各兵が、その**兵員輸送**から 3mv 以内に一部でも入っている。
- その味方ユニットが、そのターン中に戦場に配置されたものではない。
- その味方ユニットが、その**兵員輸送**のデータシートに記載されている通りに、その**兵員輸送**に**乗車できる**条件を満たしている。
- その**兵員輸送**が、その味方ユニット内のすべての兵に充分なだけの**輸送枠**残量を持っている。

ユニットが乗車する際、アクティブプレイヤーはそのユニットを戦場から取り除き、一箇所にまとめておく。そのユニットは**兵員輸送**内部に乗車しており、戦場にはいないことになる。

降車 18.03

アクティブプレイヤーの移動フェイズ中、**兵員輸送**・兵に乗車している各味方ユニットは、**降車移動**（後述項目参照）を実行して降車することができる。

兵員輸送・兵が**撃破された**ら、それを戦場から取り除く前に、アクティブプレイヤーは、それに乗車している各ユニットに対して**緊急降車移動**（後述項目参照）を実行しなければならない。

++ 堅固なる意志で、些事を無視せよ ++

降車移動 18.04

配置距離：
— **高速 / 戦術的降車：**3mv
— **戦闘降車：**6mv

条件：以下がすべて当てはまる自軍のユニット：
- 戦場に存在する**兵員輸送**・兵に乗車している。
- その**兵員輸送**に乗車したのが、現在のフェイズ中ではない。
- その**兵員輸送**が、現在のフェイズ中に**全力移動**や**退却移動**を実行していない。

効果：自軍ユニットは、配置（03.02）の記述にしたがって配置される。

移動前：降車モードを選択する：
→ **高速降車：**その**兵員輸送**が現在のフェイズ中に**通常移動**や**突入移動**を実行していた場合、このモードを選択しなければならない。
→ **戦術的降車：**その他の場合、もしその**兵員輸送**が現在のフェイズ中に**静止していた**か、まだ**移動するものとして選択**されておらず、降車する自軍ユニットを以下のように配置できるならば、このモードを選択しなければならない。
→ **戦闘降車：**その他の場合、このモードを選択しなければならない。降車する自軍ユニット内の各兵に対し、**危機ロール**を行う。

移動中：降車する自軍ユニット内の各兵を、その**兵員輸送**の**配置距離**内に全体が入るように配置する。
- **高速降車：**その**兵員輸送**が現在のターン中に**突入移動**を実行していた場合、降車する自軍ユニット内の各兵は、その**兵員輸送**が突入移動を解決した際に従ったのと同一のルールに従わなければならない。
- **戦闘降車：**降車する各兵は、その**兵員輸送**と**接敵状態**である 1 個以上の敵ユニットに対して、自身も**接敵状態**になるように配置することができる。

移動後：
- **高速降車：**そのターン終了時まで、降車した自軍ユニットは**突撃を宣言**できない。
- **戦術的降車：**自軍ユニットを選択し、**通常移動**か**全力移動**を実行する。
- **戦闘降車：**自軍ユニットは**戦闘ショック**状態となり、現在のターン終了時まで、**突撃を宣言**できない。

緊急降車移動 18.05

配置距離：6mv

条件：撃破された兵員輸送・兵に乗車していた自軍のユニット。

効果：自軍ユニットは、配置（03.02）の記述にしたがって配置される。

移動前：降車する自軍ユニット内の各兵は**危機ロール**を行う（06.03）。

移動中：降車する自軍ユニット内の各兵を、その**兵員輸送**の**配置距離**内に全体が入るように、かつその**兵員輸送**に可能な限り近付くように配置する。この指示に沿うように配置できない各兵は、**撃破**される。

移動後：自軍ユニットは**戦闘ショック状態**となり、現在のターン終了時まで、**突撃を宣言できない**。

以下も参照

乗車
▸戦場に存在しないユニット

降車
- 危機ロール 06.03
▸継続ルール効果

高速降車
兵員輸送が**突入移動**を実行した後で、そこから**高速降車**するユニット内の各兵は、その**兵員輸送**が従っていたルールと制限に同様に従わなければならない。たとえば、その**兵員輸送**を「あらゆる敵ユニットから 8mv より遠く離れており、敵軍初期配置ゾーン内に一部でも入らないように」配置しなければならなかった場合、降車するユニットも同じ指示に従う。

上級 合流ユニット

アーミー内のヒーローが孤立無援で戦うことは珍しい。むしろ大抵は戦士の一団を率い、合流ユニットと呼ばれる単一の塊を形成しているのだ。このセクションでは、合流ユニットの形成方法と、こうしたユニットが戦場でどのように振る舞うのかを詳述する。

合流ユニットの形成 19.01

データシート上に**指揮官**や**支援**アビリティを持つユニットが存在する（下記参照）。こうしたユニットは、アビリティに対応して**指揮官**ユニットや**支援**ユニットと呼称される。これらのアビリティを持つユニットは、他の味方ユニット（**護衛**ユニットと呼称される）を**率いる**ことができ、**合流**ユニットを形成する。**合流**ユニットは、ルール上単一のユニットとして扱われる。**指揮官**ユニットや**支援**ユニットは、『ウォーハンマー 40,000：アプリ』にリスト化されている通り、特定の**護衛**ユニットのみを**率いる**ことができる。

指揮官 24.22 / **支援** 24.34

強大なる英雄は、戦いの最前線に身を置く。

バトル開始前、アーミーの招集ステップにおいて、自軍アーミー内の各**指揮官と支援**ユニットに対し、そのユニットが率いることのできる味方**護衛**ユニットを 1 個を選択してもよい。そのユニットは、このバトルにおいて選択された味方**護衛**ユニットを**率いる**ことになり、両者の**合流**ユニットを形成する。特に指示がない限り、各**護衛**ユニットには、**指揮官**ユニット 1 個と**支援**ユニット 1 個を合流させることができる。

合流ユニットへの攻撃 19.02

合流ユニットが攻撃対象となる時、その合流ユニットに 1 個以上の**護衛**兵が含まれているなら、護衛兵の中で最高値の**【耐】**を、その攻撃の解決時に用いる（たとえその**合流**ユニット内の**指揮官** / **支援**ユニットが、異なる**【耐】**を有しているとしても）。**合流**ユニット内に**指揮官** / **支援**兵しか存在しない場合、それらのユニットの中で最高値の**【耐】**を、その攻撃の解決時に用いる。

ユニットが**撃破**された際に発動するルールは、**合流**ユニットとしてバトルを開始したユニット内の最後の兵が**撃破**された時に有効となる。



19

++ 苦痛とは、恐怖が引き起こす幻覚である ++

合流ユニットのキーワード 19.03

合流ユニットは、そこに含まれるユニットのキーワードをすべて持つ。それゆえ**合流**ユニットは、それらのキーワードを持つことを条件とする、すべてのルールの影響を受ける。ただし、**合流**ユニット内の個々の兵に関しては、自身以外の兵が持つキーワードを付与されるわけではないことに注意せよ（つまり、最初から既に共通のキーワードを持っていたのでない限り、兵が同じキーワードを持っているとは限らない）。また、攻撃は個々の兵ではなく、ユニットを対象とすることに注意。

> **例：合流**ユニットに**指揮官**として**サイカー**・キーワードを持つ兵が 1 体編入されているとする。その指揮官兵がそのユニットの一部である間、たとえ**護衛**兵はそのキーワードを持っていないとしても、そのユニット全体が**サイカー**・キーワードを持っているとみなされる。そのユニットが**【サイカー特効 4+】**アビリティを持つ武器から攻撃を受けた場合、たとえその攻撃が**指揮官**兵に割り振られていなかったとしても、そのユニットに対する**ウーンズロール**の修正前の出目 4+ はすべて**クリティカルウーンズ**となる。

合流ユニットのアビリティ 19.04

特定の兵単体に効果を及ぼすアビリティ / ルール（**強化**やウォーギアなど）に関しては、たとえそのような兵が**合流**ユニットの一部となっていても、必ずその兵のみに適用される

その他の場合、ユニット（およびそのユニット内の兵）に効果を及ぼすアビリティ / ルールは、下記のように、アビリティ / ルールの発生源が**撃破**されない限り**合流**ユニット内のすべての兵に適用されることになる。

合流ユニットのアビリティ

アビリティ / ルールの発生源	合流ユニットに対してどの時点まで適用されるのか
指揮官 / 支援ユニット	その**指揮官 / 支援**ユニット内の最後の兵が**撃破された**。※
護衛ユニット（データシート上のアビリティなど）	その**護衛**ユニット内の最後の兵が**撃破**された。
特定の兵（**強化**やウォーギアの装備者など）	その兵が**撃破**された。

※ これはつまり、たとえ合流している**護衛**ユニットが先に**撃破**されてしまったとしても、残された**指揮官 / 支援**ユニットは、自身による「この兵がユニットを**率いている**間」有効なアビリティの効果を受け続けるということである（ただし、**合流**ユニットとしてバトルを開始している必要がある）。

上記のどの場合でも、アビリティの発生源であった最後の兵が攻撃の結果として**撃破**されたなら、その兵が**合流**ユニットに対して発生させていたアビリティは、攻撃側ユニットがその攻撃をすべて解決し終えるまで適用され続ける。

以下も参照

合流ユニットのアビリティ

▸蘇生

責務が終わるは、死する時のみ

指揮官ユニットや**支援**ユニットは、自身が**率いている**兵を強化するアビリティを持っていることがある。同様に、**護衛**ユニットが持つアビリティの中には、自身を**率いている**ユニットや兵を強化するものがある。左記のルールは、その効果の発生源である兵が**撃破**されたら、**合流**ユニットはその効果を受けられなくなるということを意味している。ただし、その兵が後から**蘇生**されたなら、こうしたアビリティは再び**合流**ユニットに対して効果を発揮するようになる。

戦略的予備戦力は、本隊とは異なる時間に戦場に到着するユニットである。その理由は様々であり、初期配置において展開を保留されたのかもしれないし、特別なアビリティによって配置転換を実行するものであるかもしれない。

戦略的予備戦力へのユニットの配置 20.01

バトル開始前、戦闘陣形の宣言ステップにおいて、自軍は 1 個以上の味方ユニット（**防衛施設**は除く）を選択し、**戦略的予備戦力**に配置してもよい。初期配置中、それらのユニットを戦場に配置する代わりに、戦場のかたわらに置いておく。これらは**戦略的予備戦力**ユニットとなり、後の段階で戦場に到着する。

特に指示がない限り、自軍**戦略的予備戦力**ユニットの合計ポイントコスト（**戦略的予備戦力**内の**兵員輸送**に乗車しているユニットも含む）は、バトル規模のポイント上限の 50% を越えてはならない。

再配置ユニット 20.02

バトル中にユニットを戦場から取り除き、**戦略的予備戦力**に配置するルールが存在する。このようなルールを使用するユニットは、**再配置**ユニットと呼ばれる。そうしたユニットに適用される他のルール（どのタイミングで、どこに配置されるのかなど）に加えて、以下のルールがすべて適用される：

- このようなルールが移動フェイズ中に使用される場合、そのフェイズ中すでに移動していたユニットにも適用され得る。
- **再配置**ユニットが、**全力移動**、**退却**、**降車移動**を実行したターン中に配置された場合、そのユニットは依然としてそのターン中すでに**全力移動**、**退却**、**降車移動**を実行していたものとして扱われる。
- こうしたユニットが戦場から取り除かれた時、一定期間や特定の条件を満たしている限り継続する効果は、その期間や条件を満たしている限りはそのユニットに効果を及ぼし続ける。

> **例：**あるユニットが、戦場から取り除かれたタイミングでは**オーラアビリティ**の効果範囲にいたとする。そのユニットが**突入移動**を実行してその効果範囲から外れたならば、もはやその**オーラアビリティ**の効果を受けないことになる。一方で、あるユニットが、戦場から取り除かれたタイミングでは**戦闘ショック**状態だったとする。そのユニットが同一のターン中に**突入移動**を実行するとしても、依然として**戦闘ショック**状態である。

戦略的予備戦力からの到着 20.03

戦略的予備戦力ユニットが戦場に到着するためには、**突入移動**を実行しなければならない（下記参照）。特に指示がない限り、このような突入移動ができるのは第 2 バトルラウンドかそれ以降である。

突入移動 20.04

配置距離：6mv

条件：戦略的予備戦力内にいる自軍のユニット（それ自体が**戦略的予備戦力**内に存在するような**兵員輸送**に乗車しているユニットは除く）。

効果：自軍ユニットは、配置（03.02）の記述にしたがって配置される。

移動中：自軍ユニットを、戦場端の少なくとも一辺から見て**配置距離**内に全体が入るように、またあらゆる敵ユニットから水平方向に 8mv より遠く離れるように配置する。

- **第 3 バトルラウンド以前：**このような配置の際、敵軍初期配置ゾーン内に自軍兵を配置することはできない。

移動後：特に指示がない限り、次の自軍突撃フェイズ開始時まで、このように配置された自軍ユニットは他タイプの移動を宣言できない。

第 3 バトルラウンド終了時、特に指示がない限り、一度も**突入移動**を実行していない**戦略的予備戦力**ユニットは**撃破**される。ただし、以下の場合を除く：

- バトル中すでに**突入移動**を実行している、**兵員輸送**に乗車しているユニット。
- **再配置**ユニット（先述項目参照）。

以下も参照

戦略的予備戦力からの到着

- 戦場に存在しないユニット
- 継続ルール効果
- 大型ミニチュアの配置



このセクションでは、兵の移動に関する基本ルールへの補足を説明する。ユニットが障害物を飛び越える際や、敵に向かって急速に進撃する際の挙動などである。

進撃移動 21.01

ある種のルールでは、以下のようにユニットの**進撃移動**を可能にする。

進撃移動 21.02

最大距離：この移動モードを利用可能としているルールからの指示に従う。

条件：以下がすべて当てはまる：
- この**移動モード**を利用可能とするルールが発動した。
- その自軍ユニットが**戦闘ショック**状態ではない。
- その自軍ユニットが**非接敵状態**である。
- その自軍ユニットが、このフェイズ中まだ移動していない。

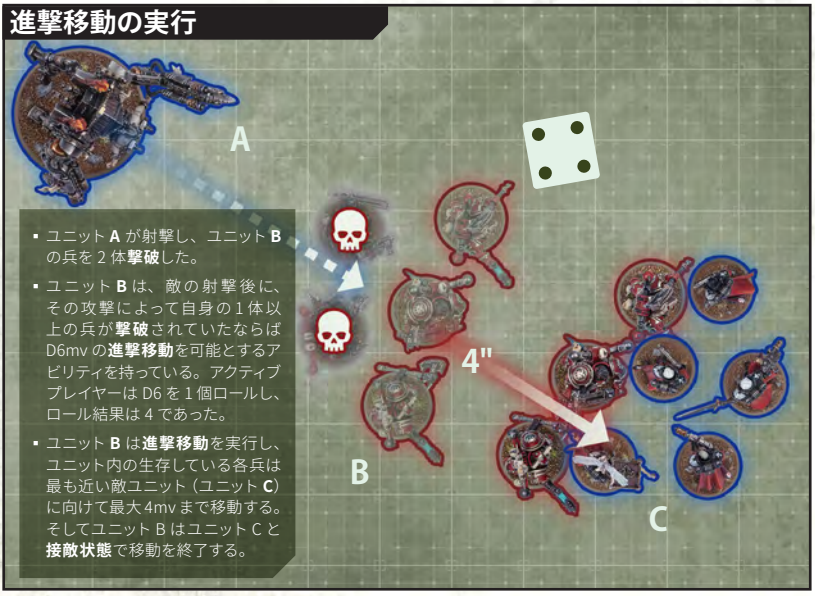
効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動前：最も近い敵ユニットを、**進撃対象**として選択する。

移動中：
- 各兵は、そうすることが可能ならば必ず**進撃対象**と接敵状態で移動を終了しなければならない。
- **進撃対象**と**接敵状態**で移動を終了できない各兵は、**進撃対象**に可能な限り近付くように移動を終了しなければならない。

移動後：
- その自軍のユニットは、**進撃対象**ではない敵ユニットと**接敵状態**になることはできない。
- その自軍ユニットは、このフェイズ中それ以上移動できない。

進撃移動の実行



- ユニット **A** が射撃し、ユニット **B** の兵を 2 体**撃破**した。
- ユニット **B** は、敵の射撃後に、その攻撃によって自身の 1 体以上の兵が**撃破**されていたならば D6mv の**進撃移動**を可能とするアビリティを持っている。アクティブプレイヤーは D6 を 1 個ロールし、ロール結果は 4 であった。
- ユニット **B** は**進撃移動**を実行し、ユニット内の生存している各兵は最も近い敵ユニット（ユニット **C**）に向けて最大 4mv まで移動する。そしてユニット B はユニット C と**接敵状態**で移動を終了する。

++ 裏切りの報いは、復讐である ++

飛行可能な兵 21.03

飛行キーワードを持つ兵、およびそのような兵が含まれているユニットは、**飛行**可能であるということになる。ルールにおいて、こうした兵 / ユニットは**飛行**兵 / **飛行**ユニットと表記されていることがある。

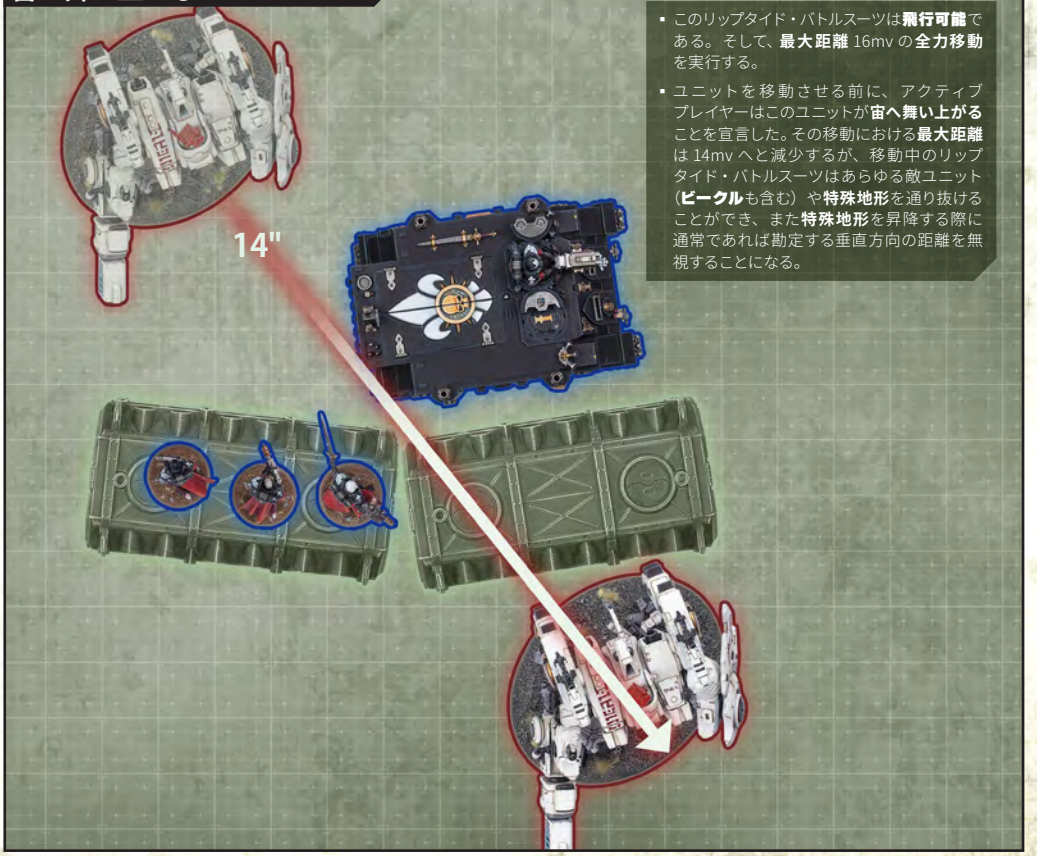
飛行ユニットが**通常移動**、**全力移動**、**退却**、**突撃移動**を実行する際、そのユニット内のいかなる兵を動かすよりも前に、アクティブプレイヤーは、そのユニットが**宙に舞い上がる**ことを宣言してもよい。そのように宣言するならば、その移動を解決する際：

- **最大距離**に -2mv の修正を受ける。
- **飛行**兵が移動する際：
  - どれだけ移動できるかを測定する際、垂直方向の距離をすべて無視する。
  - あらゆるタイプの兵を通り抜けて移動できる（敵兵、**モンスター** / **ビークル**兵も含めて）。
  - 水平方向と垂直方向のどちらにも、あらゆる種類の**特殊地形**を通り抜けて移動できる。

以下も参照

進撃移動
▸ルール手順

宙に舞い上がる



- このリップタイド・バトルスーツは**飛行可能**である。そして、**最大距離** 16mv の**全力移動**を実行する。
- ユニットを移動させる前に、アクティブプレイヤーはこのユニットが**宙へ舞い上がる**ことを宣言した。その移動における**最大距離**は 14mv へと減少するが、移動中のリップタイド・バトルスーツはあらゆる敵ユニット（**ビークル**も含む）や**特殊地形**を通り抜けることができ、また**特殊地形**を昇降する際に通常であれば勘定する垂直方向の距離を無視することになる。

別記のコアアビリティに加えて、多くのユニットが他のルールや別タイプのアビリティを利用可能である（下記参照）。

オーラアビリティ 22.01

指定範囲に入っている兵やユニットに効果を及ぼすアビリティは、**オーラアビリティ**であり、『オーラ』という語句によって識別される。

オーラアビリティを持つ兵が戦場に存在する限り、その兵は常に自身の**オーラアビリティ**の効果範囲内に入っていることになる。

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**の範囲内に収まっていたとしても、そのユニットにその**オーラアビリティ**の効果が適用されるのは 1 回のみである。

陣営アビリティ 22.02

アビリティの中には、特定の陣営に属する各ユニットが共通して持つものがある。このようなアビリティは、**陣営アビリティ**（**アーミールール**と呼ばれることもある）であり、データシート上の陣営アビリティの項目に記載されている。

特に指示がない限り、ユニットの**陣営アビリティ**は、自軍アーミーの召集ステップにおいて選択した**アーミー陣営**が、ユニットのデータシート上の陣営キーワードと合致している場合にのみ有効となる。

サイキック・アビリティ 22.03

『サイキック』という語句で識別されるアビリティは、**サイキックアビリティ**である。**サイキックアビリティ**によって兵が【負傷限界】を 1 ポイント以上失うことになった時、そのダメージは**サイキック攻撃**によって与えられたものであるということになる（これにより、他のルールを誘発することもある）。

ウォーギア・アビリティ 22.04

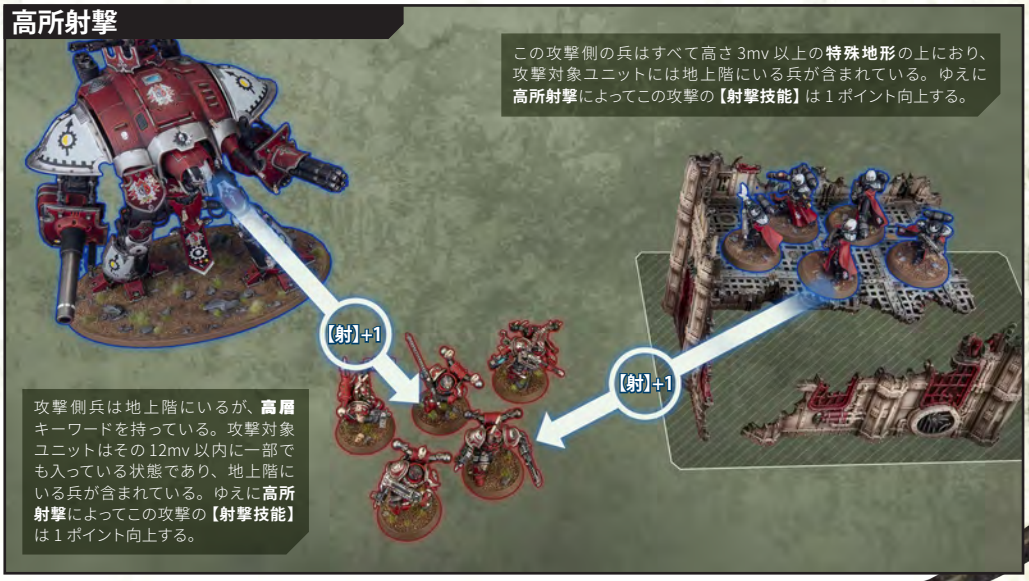
ユニット（あるいはユニット内の兵）が特定のアイテムやウォーギアを持っている場合に獲得するアビリティは、**ウォーギアアビリティ**であり、データシート上のウォーギアアビリティの項目に記載されている。

ユニットが、**ウォーギアアビリティ**を有するアイテムやウォーギアを持っているならば、そのアビリティがそのユニットに付与される。ユニット内の兵が、**ウォーギアアビリティ**を有するアイテムやウォーギアを持っているならば、その兵が該当のアイテムやウォーギアの『装備者』になり、その兵が**撃破**されるまで、その兵が属するユニットに対してアビリティが付与される。

高所射撃 22.05

兵が**視認**しているユニットに射撃攻撃を実行する際、そのユニット内の兵が 1 体でも地上階におり、以下の条件が 1 個でも満たされているならば、その攻撃の**【射撃技能】**は 1 ポイント向上する：

- 攻撃側兵が高さ 3mv 以上の**特殊地形**の部位上にいる。
- 攻撃側兵が**高層**キーワードを持ち、攻撃対象ユニットが 12mv 以内に一部でも入っている。





上級 航空機

航空機は、『ウォーハンマー 40,000』の戦場において独特ながらも限定的な役割を担う。上空を行き来しながら航空戦力同士で衝突し、地上戦力めがけて掃射や爆撃を喰らわせつつ、常に移動し続けているのである。

初期配置 23.01

- 戦闘陣形の宣言ステップにおいて、あらゆる**航空機**ユニットは**戦略的予備戦力**（20.01）に配置される。

移動 23.02

- **航空機**ユニットは、**突入移動**（20.04）のみを宣言できる。その他のタイプの移動は宣言できない。
- 敵軍ターン終了時、戦場に存在するあらゆる自軍**航空機**ユニットは**戦略的予備戦力**に配置されなければならない。
- ユニットがどのタイプの移動をする際にも、移動するユニット内の兵は**航空機**兵を通り抜けて移動できる。
- ユニットが**接敵移動**、**再編移動**、**進撃移動**を実行する際、そのユニットが**飛行**を持たないならば、それらの移動を実行する際、最も近い敵ユニットを判定して選択する点において、**航空機**ユニットは無視すること。
- 何個であれ**航空機**ユニットのみと**接敵状態**であるならば、**通常移動**や**全力移動**の宣言をさまたげることはない。

射撃 23.03

- **高所射撃**ルール（22.05）は、**航空機**による攻撃、航空機に対する攻撃においては効果を発揮しない。

突撃および白兵戦 23.04

- **航空機**ユニットは突撃を宣言できず、**飛行**ユニットを対象とする白兵戦攻撃のみを実行できる。
- **飛行**ユニットだけが**航空機**ユニットを**突撃対象**として選択でき、また**飛行**ユニットだけが**航空機**ユニットを対象とした白兵戦攻撃を実行できる。



23

++ 異種族の思考など意に介する必要はない。ただ憎悪すべし ++









リファレンス

コアアビリティ

このセクションには『ウォーハンマー 40,000』において使用される最も一般的なアビリティが記載されている。これらのアビリティが他の場所に登場する際、大抵は名称のみで指定されている。

アビリティ 24.01

多くのユニットは、自身のデータシート上に記載される**コアアビリティ**と、武器プロフィールに記載される**武器アビリティ**を持つ。

武器アビリティは**【ブラスト】**のように太字に四角括弧の形式で記載される。**【ブラスト】**アビリティを持つ**【ブラスト】武器**、というように、武器はしばしば特定のアビリティを使用するように指示されている。

武器アビリティに 1 個以上のキーワードが続いていたら、その武器による攻撃時、そのアビリティはそうしたキーワードを持つ対象にのみ適用される。

> **例：【会心ヒット：ビークル】**アビリティは、**ビークル**ユニットを対象とする攻撃だけに適用される。**【連続命中 1：インファントリー / ビースト】**アビリティは、**インファントリー / ビースト**ユニットを対象とする攻撃だけに適用される。

重複アビリティ 24.02

同一の**コアアビリティ**や**武器アビリティ**が複数ある場合でも、アビリティに含まれる数値やキーワードの差異に関わらず効果は累積しない。このような場合、操作プレイヤーがどのアビリティを適用するのかを選択しなければならない。**武器アビリティ**が重複する場合は、ユニットが攻撃するたびに、武器選択ステップにおいてその都度選択しなければならない。

- 数値を含む**コアアビリティ**が複数ある場合、たとえ数値に差異があるとしても、それらは重複アビリティである。ただし**斥候**に関しては、ユニット内のあらゆる兵が共有しているものでない数値の中で最低値を選択しなければならない（ユニット内のあらゆる兵が**斥候 6mv** と**斥候 8mv** をどちらも有しているなら、**斥候 8mv** を選択できる。しかし、ユニット内の兵 1 体が
- **斥候 6mv**、兵 5 体が**斥候 8mv** を有しているような場合、**斥候 6mv** を選択しなければならない）。
- 数値を含む**武器アビリティ**（**【連続命中 1】**など）が複数ある場合、たとえ数値に差異があるとしても、それらは重複アビリティである（**【連続命中 1】**と**【連続命中 2】**があるなら、操作プレイヤーがどちらを使用するか選択しなければならない）。
- キーワードを含む**武器アビリティ**が複数ある場合、たとえキーワードに差異があるとしても、それらは重複アビリティである（**【ビークル特効 4+】**と**【インファントリー特効 2+】**があるなら、操作プレイヤーがどちらを使用するか選択しなければならない）。



24

++ 熱狂は、それだけで理由たり得る ++

[特効] 24.03

武器の中には特定の敵のみに対し、高い殺傷力を発揮するものがある。

このアビリティは常に**【X 特効 Y+】**という形式で表記される。**【特効】**武器による攻撃時、攻撃対象が**X**部分のキーワードを持つならば、**ウーンズロール**で修正前の出目**Y+**が出た場合、**クリティカルウーンズ**となる。

> **例：【ビークル特効 4+】**武器で**ビークル**ユニットを攻撃し、**ウーンズロール**の修正前の出目4+によって**クリティカルウーンズ**が発生する。**【サイカー特効 2+】**武器で**サイカー**ユニットを攻撃し、**ウーンズロール**の修正前の出目2+によって**クリティカルウーンズ**が発生する。

[アサルト] 24.04

折りたたみ式ストック、短銃身、軽量構造などにより、移動しながらの攻撃に適した武器が存在する。

【アサルト】武器を持つ兵が1個でも含まれているユニットは、**アサルト射撃**（10.05）を使用して射撃できる。

[ブラスト] 24.05

榴弾を使用すれば、複数の戦士を一射で薙ぎ倒すこともできるだろう。だが味方とあまりに近い標的に対してこのような武器を使用するのは推奨できない。

【ブラスト】武器のために**攻撃ダイス**を集める際、攻撃対象選択ステップにおいて選択されたユニット内の兵5体ごと（端数切り下げ）に、追加で1個の**攻撃ダイス**を得る。

このアビリティが**【ブラスト X】**のような表記である場合、その武器のために**攻撃ダイス**を集める際、攻撃対象選択ステップにおいて選択されたユニット内の兵5体ごと（端数切り下げ）に、追加で**X**個の**攻撃ダイス**を得る。

> **例：【ブラスト 2】【攻撃回数】**3の武器で、兵12体のユニットを攻撃する。その武器の**攻撃ダイス**は4個追加される（それによって合計7個になる）。

[蹂躙] 24.06

卓越した武技を振い、戦士たちは刃や鉤爪で敵の大群を引き裂いていく。

このアビリティは常に**【蹂躙 X】**という形式で表記される。**【蹂躙】**武器のために**攻撃ダイス**を集める際、その武器のすべての攻撃で単一の対象を選択していたならば、攻撃対象選択ステップにおいて選択されたユニット内の兵5体ごと（端数切り下げ）に、追加で**X**個の**攻撃ダイス**を得る。

> **例：【蹂躙 1】【攻撃回数】**3の武器で、兵16体のユニットを攻撃する。その武器のために集める**攻撃ダイス**は3個追加される（それによって合計6個になる）。

[至近] 24.07

至近距離での戦闘用に設計された武器は、白兵戦中でも効果的に使用できる。

【至近】武器を持つ兵が1個でも含まれているユニットは、**至近射撃**（10.06）を使用して射撃できる。

それ以外の**射撃タイプ**を使用している時、そのユニット内の各兵（**モンスター**/**ビークル**兵を除く）は、以下のうち1つだけを選択して攻撃できる：

- その兵が持つ1個以上の**【至近】**武器。
- その兵が持つ1個以上の他の射撃武器。



コアアビリティ

恐るべき最期 24.08

兵の中には、死した後も弾薬庫を爆発させたり、酸性の内臓を持ったり、死に際の攻撃を仕掛けたりするなど、危険をもたらす者が存在する。

このアビリティは常に**恐るべき最期 X**という形式で表記される。このユニット内の兵が**撃破**されるたび、その中に乗車しているユニット（いるなら）が**緊急降車移動**をした後で、D6を1個ロールする。ロール結果が6であれば、撃破された兵は**恐るべき最期**を迎えることになる。その兵の6mv以内に一部でも入っているユニットは**X**ポイントの**致命的ダメージ**を受ける（変動する数値の場合、6mv以内に一部でも入っている各ユニットに対して個別にロールする）。

> **例：**インターセッサーが乗車しているインパルサーが、射撃攻撃によって**撃破**された。まず、攻撃側ユニットのまだ解決されていない攻撃をすべて解決する。次に、インターセッサーが**緊急降車移動**をする。その後、**恐るべき最期**アビリティのロールをし、ロール結果6でアビリティが解決された。最後に、インパルサーは戦場から取り除かれる。

縦深攻撃 24.09

トンネル、テレポート装置、その他の神秘的手段による輸送など、様々な方法で兵を戦場に送り込むことができる。

このユニットが**突入移動**（20.04）をする際、ユニット内の全兵がこのアビリティを持っているならば、このユニットをあらゆる敵ユニットから水平方向に8mvより遠く離れるように、戦場の任意の地点に配置してもよい（敵軍初期配置ゾーン内も可能である）。

[会心ウーンズ] 24.10

武器の中には、装甲をものともせず複数の敵をまとめて貫くほどの強力な攻撃を放つものもある。

【会心ウーンズ】武器による攻撃の結果として**クリティカルウーンズ**が発生したならば、その攻撃手順はそこで終了し、攻撃対象ユニットはその武器の**【ダメージ量】**に等しいポイント数の**致命的ダメージ**を受ける。これらのダメージは、その攻撃による通常ダメージをすべて解決した後で与えられる。

【会心ウーンズ】武器によって発生した**致命的ダメージ**を与えることができるのは、1回の**クリティカルウーンズ**ごとに最大で兵1体に対してのみである。その攻撃によって発生した残りの**致命的ダメージ**は失われる。

> **例：【会心ウーンズ】【攻撃回数】**3の武器でインターセッサー・スカッドを攻撃し、**クリティカルウーンズ**が発生し、3ポイントの**致命的ダメージ**を与えることになった。最初の2ポイント分の**致命的ダメージ**で、インターセッサー兵1体を**撃破**するには充分なものである。ゆえに、残りの**致命的ダメージ**は失われる。

[追加攻撃] 24.11

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う者もいる。

【追加攻撃】武器を持つ兵が1体でも含まれているユニットが白兵戦をする際、それらの兵はその他の武器に加えて該当の武器による攻撃もする。武器選択ステップ（04.01）において、それらの各兵のために以下から選択すること：

- その兵が持つ**【追加攻撃】**武器すべて。
- その兵が持つ他の白兵戦武器1個（可能であれば）。

24

痛みを知らぬ者 24.12

たとえ致命傷となるような損害を受けた後であっても、頑強な戦士は屈することを拒む。

このアビリティは常に**痛みを知らぬ者 X+**という形式で表記される。このアビリティを持つ兵が【負傷限界】を 1 ポイント失うことになるたび、D6 を 1 個ロールする。ロール結果が **X+** であれば、その【負傷限界】は失われない。

先手 24.13

電光石火の反応速度を持つ者は、敵が何かするより早く一撃を喰らわせることができる。

ユニット内のあらゆる兵がこのアビリティを持つならば、そのユニットは**先手**ユニットである。

白兵戦フェイズにおける先手解決ステップを参照せよ（12.04）。

射撃デッキ 24.14

輸送車輌の中には専用の足場や銃眼を備え、乗員が弾丸の雨を降らせることができるようにしてあるものが存在する。

このアビリティは常に**射撃デッキ X** という形式で表記される。自軍射撃フェイズ宙、この**兵員輸送**が**射撃のために選択される**たび、その中にユニットが 1 個でも乗車しているならば、以下の手順を解決する：

1. この**兵員輸送**に乗車している兵を最大 **X** 体まで選択する（このフェイズ中すでに**射撃のために選択された**ユニット内の兵は除く）。
2. 選択した各兵の射撃武器（**【一発限り】**武器を除く）を 1 個選択する。
3. この**兵員輸送**は、その攻撃をすべて解決し終えるまで、他の武器に加えて選択した武器もすべて持つことになる。
4. ターン終了時まで、この**兵員輸送**に乗車しているユニットは**射撃を宣言できない**。

［暴発］ 24.15

不安定で危険な動力源を使用した武器は、使用するごとに周囲の全員に多大なリスクをもたらす。

ユニットが**射撃**や**白兵戦**のために選択された際、そのユニットのあらゆる攻撃を解決するよりも前に、武器選択ステップで選択した**【暴発】**武器の数に等しい**危機ロール**（06.03）をする。

［ヘヴィ］ 24.16

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。

自軍射撃フェイズ中、**【ヘヴィ】**武器による攻撃をするたび、攻撃側ユニットに以下のすべてが当てはまるなら、その**ヒットロール**は +1 の修正を受ける：

- そのユニットが**非接敵状態**である。
- そのユニットが、そのターン中に戦場に配置されたものではない。
- そのユニット内のどの兵も、そのターン中に 3mv より多く移動していない。

ホバー 24.17

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。

このユニットが**宙に舞い上がる**（21.03）際、**最大距離**から 2mv を差し引かない。

［遮蔽無効］ 24.18

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。

【遮蔽無効】武器で攻撃する際、攻撃対象はその攻撃に対して**遮蔽物ボーナス**を受けることができない（13.08）。これは、兵やユニットに**遮蔽物ボーナス**を与えるルール（**隠密能力**など）も無効化する。

コアアビリティ

[間接射撃] 24.19

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。

【間接射撃】武器を持つ兵が 1 個でも含まれているユニットは、**間接射撃**（10.07）を使用して射撃できる。

浸透戦術 24.20

多くの軍勢は、必要であれば何日も身を忍ばせ、時宜を得た奇襲の瞬間を待つことができる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 8mv より遠く離れた任意の地点に配置できる。

[ランス] 24.21

勢いを最大限に活用するランス武器は、突撃において致命的な威力を発揮する。

【ランス】武器による攻撃をする際、攻撃側兵がそのターン中に**突撃移動**をしていたならば、**ウーンズロール**は +1 の修正を受ける。



指揮官 24.22

強大なる英雄は、戦いの最前線に身を置く。

合流ユニット参照（19）。

[会心ヒット] 24.23

武器の中には、耐久力にかかわらず、あらゆる敵に致命的ダメージを与えられるものがある。

【会心ヒット】武器による攻撃で**クリティカルヒット**が発生した場合、その攻撃が対象に自動的にダメージを与えることを選択してもよい。

> **デザイナーズノート：**自動的にダメージを与えることを選択するというのは、その攻撃において**ウーンズロール**を実行しないことを意味する。そうしない選択をしてもよく、その場合はその攻撃が**クリティカルウーンズ**ではないということになり、**【会心ウーンズ】**などの他のアビリティを誘発しないことになる。

単独工作員 24.24

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。

合流ユニットの一部でなく、敵兵から 12mv 以内に一部でも入っているのでない限り、このユニットは**視認されない**。また、合流ユニットの一部でなく、攻撃側兵がこのユニットの 12mv 以内に一部でも入っているのでない限り、**【間接射撃】**の対象にもならない。

このアビリティが**単独工作員 Xmv** という形式で表記されている時、**合流**ユニットの一部でなく、敵兵から **Xmv** 以内に一部でも入っているのでない限り、このユニットは **視認されない**。また、合流ユニットの一部でなく、攻撃側兵がこのユニットの **Xmv** 以内に一部でも入っているのでない限り、**【間接射撃】**の対象にもならない。

24

[メルタ] 24.25

メルタ武器は、近距離で猛威を振るう熱線を放つ。

このアビリティは常に**【メルタ X】**という形式で表記される。兵が**【メルタ】**武器で攻撃する際、攻撃対象選択ステップにおいて攻撃対象がその武器の【射程】の半分以内にいるなら、攻撃側ユニットの攻撃が解決されるまで、その武器の**【ダメージ量】**は **+X** の修正を受ける。

> **例:** 兵が**【メルタ 2】**、**【ダメージ量】** D6 の武器で、【射程】の半分以内にいるユニットを攻撃対象とした。その攻撃を解決する際、その武器の**【ダメージ量】**は D6+2 になる。

[一発限り] 24.26

ある種の武器は非常に希少であったり、再装填の手順が複雑かつ時間のかかるものであったりするため、使用が一度に限られる。

このアビリティを持つ武器は、バトル中 1 回限り攻撃のために選択できる。

撃破された兵がユニットに復帰したとしても、そのバトル中すでに攻撃のために選択された**【一発限り】**武器は、それ以上選択できない。

アーミーに新しいユニットが加えられた時、そのユニットの**【一発限り】**武器はバトル中 1 回限り攻撃のために選択できる。

[ピストル] 24.27

ピストルは至近距離でも用いることができる。

【ピストル】と**【至近】**は、ルール上同一のものである。**【至近】**を参照せよ。

> **デザイナーズノート：【ピストル】**は既存のアビリティであり、『ウォーハンマー 40,000』の版が進むとともに置き換えられてゆく。どちらも処理は同じであるが、**【至近】**という言葉の方がこのような武器の挙動を表現する上でより適していると判断した次第である。

[精密攻撃] 24.28

精密攻撃により、集団に紛れる価値の高い標的を狙い撃つ。

【精密攻撃】武器による 1 個以上の攻撃を解決する際、割り当て順の宣言ステップ（05.03）において、攻撃対象のユニットに、攻撃側兵から**視認**できる**キャラクター**兵が 1 体でも含まれているならば、アクティブプレイヤーはそうした**視認**できる**キャラクター**兵が含まれている割り当てグループを 1 つ選択してもよい。そのように選択する場合、それらの攻撃が解決されるまで、もしくはその**キャラクター**のグループが**撃破**されるまで（どちらかの状況が先に発生するまで）、その**キャラクター**のグループが、現在の割り当てグループとなる。

[サイキック] 24.29

ある種の武器は、使用者のサイキック能力によって強大な力を帯びる。

【サイキック】武器で攻撃する際、自軍はその攻撃の**【射撃技能】**や**【近接技能】**に対する修正、そして**ヒットロール**に対する修正を、任意に無視してもよい。**【サイキック】**武器による攻撃は、**サイキック攻撃**と呼称される（他のルールを誘発する際に重要となることがある）。

[ラピッドファイア] 24.30

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

このアビリティは常に**【ラピッドファイア X】**という形式で表記される。**【ラピッドファイア】**武器のために**攻撃ダイス**を集める際、攻撃対象のユニットが、攻撃対象の選択ステップにおいてその武器の【射程】の半分以内にいたならば、追加で **X** 個の**攻撃ダイス**を得る。

> **例：【ラピッドファイア 1】【攻撃回数】** 1 の武器で、【射程】の半分以内にいる敵ユニットを対象とした。その武器ために集める**攻撃ダイス**は 1 個増加する（ゆえに合計で 2 個となる）。

コアアビリティ

斥候 24.31

斥候は、多くの軍隊で先遣部隊を形成する。敵に気付かれぬよう潜みつつ、主軍の先を進むのである。

このアビリティは常に**斥候 Xmv** という形式で表記される。バトル開始前アビリティの解決ステップにおいて、ユニット内の全兵がこのアビリティを持つならば、以下の 1 つを実行してもよい：

- そのユニットが**戦略的予備戦力**にいるならば、そのユニットを自軍初期配置ゾーンに全体が入るように、任意の位置に配置する。
- そのユニットが自軍初期配置ゾーン内に全体が入っているならば、そのユニットは**斥候移動**できる（下記参照）。
- そのユニットが、自軍初期配置ゾーン内に全体が入っている**専用輸送**に乗車しており、その**専用輸送**に乗車している全兵が**斥候**アビリティを有しているならば、その**専用輸送**が**斥候移動**できる。

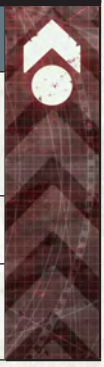
斥候移動 24.32

最大距離：
斥候 Xmv の、Xmv 分。

条件：バトル開始前アビリティの解決ステップにおいて、その自軍ユニットが自軍初期配置ゾーン内に全体が入っている。

効果：そのユニットを移動（03）の記述に従って移動させる。

移動後：自軍ユニットは、あらゆる敵ユニットから水平方向に 8mv より遠く離れていなければならない。



隠密能力 24.33

隠密能力に秀でた戦士は敵からの注意や弾丸を避けてみせる。

ユニット内の全兵がこのアビリティを持つなら、そのユニットに対する射撃攻撃において、そのユニットは**遮蔽物ボーナス**を得る（13.08）。

支援 24.34

作戦遂行能力を高めるために、特科要員が前線部隊に配属されることがある。

合流ユニット参照（19）。

超重歩行兵器 24.35

神が顕現したかのごとき恐るべき怪物や巨大な戦闘兵器などが戦場にそびえ立ち、兵士たちの頭上を闊歩して、行手を遮るほとんどあらゆる障害物を粉砕してゆく。

このアビリティを持つユニットが**通常移動**、**全力移動**、**退却**を実行する際：

- そのユニット内の兵は兵を通り抜けて移動でき（**モンスター** / **ビークル**も含むが、**巨大兵器**は除く）、高さ 4mv 以下の**特殊地形**の部位を水平方向に通り抜けることができる。
- そのユニットを移動させる前に、そのユニット内の全兵に移動が終了するまで**高機動**キーワードを与えることを選択してもよい。そうする場合、その移動が終了した後で D6 を 1 個ロールする。ロール結果が 1 であれば、そのユニットは**戦闘ショック**状態になる。

> **デザイナーズノート：**移動する間だけ**高機動**キーワードを獲得することにより、そのユニット内の兵は**密集遮蔽の特殊地形**（13.06）を水平方向に通り抜けることができるようになる。

【連続命中】24.36

武器の中には凄まじい連射力を誇るものや目にもとまらぬ連撃を繰り出すものがあり、猛烈な勢いで敵を引き裂く。

このアビリティは常に**【連続命中 X】**という形式で表記される。**【連続命中】**武器による攻撃で**クリティカルヒット**が発生したら、その攻撃は追加で **X** 回ヒットする。

> **例：【連続命中 2】**武器が**クリティカルヒット**した。ゆえにその攻撃は 3 回ヒットすることになる（**クリティカルヒット**から 1 回、**【連続命中 2】**アビリティから 2 回）。

【噴射】24.37

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。

【噴射】武器による攻撃は、対象に自動的にヒットする。

【ツインリンク】24.38

連装式の武器は、同一の高性能ターゲット捕捉システムに接続されており、圧倒的な破壊力を持つ。

【ツインリンク】武器による攻撃は、**ウーンズロール**を何個でもリロールできる。



ルール補遺

アプリに続く

デジタル版のサポート

『ウォーハンマー 40,000：アプリ』には、より広範な定義の明確化、ルール同士の稀な相互作用、頻出質問集（FAQs）などが含まれている。

これらのデジタル情報ソースは、不明確な点を解決し、バトルを可能な限り円滑化するために用意されている。それゆえ、プレイヤーからのフィードバックに基づいて定期的に再確認と更新が行われる。以下のページでは、こうした補助的情報を紹介する。

初期兵数と半壊状態

第 1 バトルラウンド開始時においてユニットに含まれる兵数が、**初期兵数**である。**合流**ユニットの**初期兵数**は、第 1 バトルラウンド開始時においてユニットに含まれている兵数である。

ルールの中には、ユニットが**初期兵数未満**であるとか、あるいは**半壊状態**、さらにそれ未満であることを指定しているものがある。これは以下に示す通り、ユニットの**初期兵数**によって様々な状態を指し示している可能性がある。

半壊状態になり得ないユニット

兵の【**負傷限界**】やユニットの**初期兵数**が均等に半分に割り切れない場合、その兵やユニットは**半壊状態**にはならない（ただし、右記のように**半壊未満**状態にはなる）。

ユニット内兵数

	初期兵数 1	初期兵数 2 以上
初期兵数未満	兵の【負傷限界】残量が、【負傷限界】能力値**未満**。	ユニット内の生存している兵数が、初期兵数**未満**。
半壊状態	兵の【負傷限界】残量が、【負傷限界】能力値の**半分**。	ユニット内の生存している兵数が、初期兵数の**半分**。
半壊状態未満	兵の【負傷限界】残量が、【負傷限界】能力値の**半分未満**。	ユニット内の生存している兵数が、初期兵数の**半分未満**。

例：キャプテン（兵 1 体）が、インターセッサー（兵 5 体）と合流している。この**合流ユニット**は、**初期兵数** 6 である。インターセッサーが 3 体**撃破**されたら、このユニットは**半壊状態**である。インターセッサーが 4 体**撃破**されたら、このユニットは**半壊状態未満**である。インターセッサーがすべて**撃破**されたら、残っているキャプテンは、それ自身の【負傷限界】残量は完全だとしても、**半壊状態未満**である。

自軍アーミーに新規ユニットを追加する

ある種のルールでは、バトル中自軍アーミーに新規ユニットを追加することが可能となる。そのようなユニットの**初期兵数**は、それがアーミーに追加された時点のものであるが、それ以外に関しては他のユニット同様決定される。

撃破

バトルを通じて、兵はダメージを受け、【負傷限界】を喪失して**撃破**される。ユニット内の兵がすべて**撃破**されたら、そのユニットは**撃破**されたことになる。

兵が**撃破**された時、まずそれが**撃破**された時に誘発されるあらゆるルールを解決し、その後で戦場から取り除く。兵が攻撃の結果として**撃破**された時にそのようなルールが適用される場合、特に指示がない限り、まず攻撃側ユニットの攻撃を解決した後で、誘発されるルールを解決する。また特に指示がない限り、**撃破**された兵やユニットはアビリティを使用できず、ルールの処理における対象としても選択できない。

異なる【移動力】の兵がいる場合

通常移動や**全力移動**をする際、移動するユニット内の異なる兵が異なる【**移動力**】を持つ場合、その移動の**最大距離**は兵ごとに異なることになる。例えば、ユニットが**通常移動**し、ユニット内の兵は【**移動力**】6mv だが、1 体だけ【**移動力**】9mv のものが混ざっていたとする。その 1 体だけはその移動における**最大距離**が 9mv である一方、それ以外の兵は**最大距離** 6mv である。そうして移動している間、その他のすべての制限には従わなければならない。

白兵戦を宣言できるが、白兵戦を実行できない場合

白兵戦手順中、プレイヤーが白兵戦を実行するユニットを選択する手順に戻ってきた時、そのプレイヤーの**白兵戦を宣言できる**全ユニットが、あらゆる敵ユニットから 5mv より遠く離れているならば、代わりにパスして対戦相手が白兵戦を実行するユニットを選択する手順に移行してもよい。両プレイヤーが連続してパスしたか、対戦相手にもはや**白兵戦を宣言できる**ユニットがない状態でもう一方のプレイヤーがパスしたら、白兵戦ステップはそこで終了する。

> **デザイナーズノート：**時々、攻撃対象となっている側が白兵戦をする機会もなくすべて**撃破**されてしまい、**接敵移動**で**接敵状態に**なることができるような付近のユニットも存在しないということがある。このような場合、プレイヤーはパスを選択して、他の敵ユニットが**接敵移動**をし終えるのを待ち、そのフェイズ中の後の段階で攻撃できるようになるか様子見できる。

ユニット内で、異なるキーワードが混在する場合

ユニットの中には異なるキーワードを持つ兵が混在している場合がある。その原因は、**合流**ユニットであったり、データシート上で分けられていたり、アイテムやウォーギアによるものであったりする。このような場合、そのユニット自体は内包されているあらゆる兵のキーワードをすべて持っていることになるが、個々の兵は自身以外の兵のキーワードを獲得するわけではない（他の兵と共通して自分も持っているようなキーワードを除き）。攻撃はユニットを対象にするのであって、個々の兵を対象とするのではないことに注意せよ。

以下も参照

初期兵数と半壊状態

- 喪失した【負傷限界】の回復
- 蘇生

下の二次元コードを読み取り、『ウォーハンマー 40,000：アプリ』を入手しよう。



ルール補遺
アプリに続く

地形エリア内に入っていない作戦目標

作戦目標の所在が**地形エリア**と一致していない場合、その時点で**作戦目標**を直径 40mm の平坦な円形マーカーとして作成し、示さなければならない。これは**作戦目標マーカー**と呼称される。兵は**作戦目標マーカー**を通り抜けることができ、**作戦目標マーカー**に乗った状態で移動を終了することもできる。

作戦目標マーカーの水平方向に 3mv 以内、垂直方向に 5mv 以内に一部でも入っている兵は、その**作戦目標マーカー**の範囲内にいることになる。**作戦目標マーカー**との距離を計測する際、最も近い一点から測る。

蘇生

ルールにより蘇生、復活、復帰などでユニットに兵を戻す際、**撃破**された兵を特定数だけ、そのユニットに追加する。これによりユニットの**初期兵数**を越えることはできない。このような兵はバトル開始時に持っていたウォーギアや**強化**と共に追加され、特に指示がない限り、【負傷限界】残量が全快の状態となっている。

ユニットに復帰した兵は、以下のように戦場に配置されなければならない：

- そのフェイズ開始時に戦場に存在していたユニット内の兵（つまり、このようなルールが使用された時にすでに戦場にいた兵）と**隊形を維持**する。
- 敵ユニットと**接敵状態**になることもできるが、そのような敵ユニットが復帰先のユニットとすでに**接敵状態**であった場合に限る。

合流ユニット内の**指揮官**または**支援**兵が**撃破**され、その後蘇生する場合、その兵は依然としてその**合流**ユニットの一部であり、可能な限り元のユニットに対して復帰しなければならない。

FAQ

Q：射撃武器を持たないユニットも、操作プレイヤーの射撃フェイズにおいて射撃を宣言できるユニットではある？

A：そうだ。そのユニットは射撃攻撃はできないが、**射撃を宣言できる**ものではあり、すなわち宣言できるかどうかによって左右される他のルールに影響を与える（**アクション**を開始するなど）。

Q：自軍ユニットが至近射撃を使用した時、そのユニット内のモンスター**/**ビークル**兵は、接敵状態のユニットを【ブラスト】武器の対象にできる？**

A：できない。

Q：自軍ユニットが接敵状態のモンスター**/**ビークル**ユニットに射撃する際、自軍ユニット内の兵は【ブラスト】武器で相手のユニットを対象にできる？**

A：できない。

Q：ユニットが白兵戦を宣言できない状態だとしても、制圧白兵の宣言は可能ならば、後者を選択することはできる？

A：できない。状況次第では、白兵戦ステップ開始後にユニットが**接敵状態**となり、その後同じステップ中に**非接敵状態**となることがある。このようにして、もはや**白兵戦を宣言**できなくなった場合、**制圧白兵**は実行できない。

Q：ユニットは、斥候移動を実行した後でさらに兵員輸送**に乗車できる？**

A：できない。斥候移動はバトル開始前アビリティの解決ステップにおいて発生するものであり、戦闘陣形の宣言ステップ後、バトル開始ステップ前の段階である。

