

コアルール・アップデート

バージョン 1.7 (ルール・コメンタリー 1.7)

コアルール・アップデート

■【ダメージ量】が異なる会心ウーンズの処理順 (12 ページ)

ルール・コメンタリー

■ ベースのあるビークルへの乗車 (36 ページ)

この文書はウォーハンマー 40,000 コアルールの修正を行なうことでプレイヤー体験を改善し、プレイヤーから多く寄せられた質問に答えるためのものである。**新規の、もしくは修正された文章は赤字でマーキングされ、以前に修正があった文章はハイライトされている** (完全に追加されたり置き換えられた部分は除く)。

アップデート&エラッタ

5 ページ - 基本概念

以下の文章を追加する：

配置転換

ルールによって、双方のアーミーが初期配置された後にプレイヤーが特定のユニットを配置転換できる場合(ヒューロン・ブラックハートの『レッドコルセア』アビリティなど)、それらのルールは常に『アーミーの初期配置』ステップ(クルセイド形式のバトルの場合は『クルセイドアーミーの初期配置』ステップ)の終了後、かつ『先攻の決定』ステップの開始前に解決される。プレイヤーがこのようなルールを使用する場合、そのプレイヤーはそのユニット(複数ユニットの場合はそれらのユニットすべて)を戦場から取り除き、その後に通常のルールに従って配置転換すること(たとえば、それらのユニットのうち1個に属する兵すべてが『浸透戦術』アビリティを有している場合、そのユニット側プレイヤーはそのユニットを配置転換する際にそのアビリティを使用できる)。双方のプレイヤーがそのようなルールを持っている場合、攻撃側プレイヤーから交互にそうしたルールの解決を行なうこと。

6 ページ - ユニットの隊形、第二段落

以下のように変更する：

何らかの理由で、ユニットの隊形を維持した状態、およびその他のルールによるあらゆる制限(『縦深攻撃』アビリティを用いて配置する際など)を満たした状態で兵を配置できない場合、そのユニットを配置することはできない。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なえず、ユニット内の兵は移動前の位置に戻される。

10 ページ - バトルラウンド

以下の文章を追加する：

「あたかも〇〇フェイズ」ルール

「あたかも〇〇フェイズ」ルール：ルールの中には、通常のターン手順とは異なるタイミングでユニットに移動や射撃、突撃や白兵戦の実行を許可するものもある。たとえば、『警戒射撃』策略を使用すると、ユニットは敵軍側ターン中にもあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように射撃を行なえる。そのような「あたかも〇〇フェイズ」ルールを用いて、あたかもなんらかの自軍側フェイズであるかのように、なんらかの行動を実行する際は、その「〇〇フェイズ」中に通常誘発される他のルールを用いることはできない。

例：敵軍側移動フェイズ中に、自軍は策略『警戒射撃』を発動して、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、自軍側ホワールウィンドに射撃を行なわせた。ホワールウィンドは『制圧砲撃』アビリティを有しており、これは「自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なったあと」に発動する。『警戒射撃』は「あたかも〇〇フェイズ」ルールであるため、ホワールウィンドは指定されたアクションを実行する(ここではあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように射撃を行なう)ことのみが許可されており、自軍側射撃フェイズ中に通常であれば発動する他のルールが誘発されることはない。つまりこれらの攻撃を解決する際に、ホワールウィンドの『制圧砲撃』アビリティは効果を発揮せず、自軍側射撃フェイズ中に発動可能な他の策略をこれらの攻撃に適用することもできない。

10 ページ - 継続効果

以下の文章を追加する：

ルールの中には特定の期間が経過するまで効果を発揮し続けるものもある(たとえば「次の自軍側ターン開始時まで」など)。こうした効果は継続効果と呼ばれる。**兵員輸送**に乗車中のユニットに対して継続効果が適用された場合、その効果と継続期間を記録しておくこと。そのユニットがなんらかの方向で降車した場合、そのユニットに対する継続効果は(本来の継続期間が終了するまで)適用され続ける。継続効果が合流ユニットに適用された場合、そのユニットが(すべての護衛兵が撃破されたり、すべての指揮官が撃破されるなどして)もはや合流ユニットでなくなったとしても、そのユニットに対するあらゆる継続効果は(本来の継続期間が終了するまで)適用され続ける。

11 ページ - 指揮ポイントの獲得

以下のように変更する：

指揮フェイズ開始時に獲得する1CP以外で指揮ポイントを獲得する場合(右参照)、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(指揮フェイズ開始時における他のCP獲得ルールもこの制限に含まれる)。

11 ページ - 戦闘ショック

以下の文章を追加する：

このステップ中、何らかのルールによりユニットが初期兵数を下回っていることを理由に戦闘ショックテストを強いられるならば、特別な記載がない限り、そのユニットは半壊状態であることを理由に戦闘ショックテストを強いられることはない。ユニットが戦闘ショック状態である間、そのユニット内のあらゆる兵も戦闘ショック状態であるとみなされる。

13 ページ – ユニットの移動、第三段落

以下のように変更する：

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。自軍が兵を移動させる際（兵を静止させる場合は除く。詳しくは下記参照）、その兵は直線移動と旋回の自由な組み合わせで戦場を移動することができる。兵が移動している間、その兵のベースのいかなる地点も敵兵を通り抜けることはできず、戦場端からはみ出ることもできない。兵は味方兵を通り抜けることができるが、他の兵の上で自身の移動を終了することはできない。この制限の例外が、**モンスター・兵とビークル・兵**であり、これらの兵は他の味方**モンスター・兵やビークル・兵**を通り抜けることはできず、迂回しなければならない。兵（ウォーカーでないビークル・兵は除く）直線移動をしている間、兵は自身のベースが通り抜けられる隙間を自由に通り抜けることができるが、その兵のミニチュアを置くことができない場所で自身の移動を終了することはできない。

13 ページ – ユニットの移動

以下の文章を追加する：

猛進移動

ルールの中には、ユニットが特定の条件で誘発されるフェイズ外の「猛進」移動を行なうことを可能にするものもある（コーン・バーザーカーが敵の射撃攻撃によって兵を失ったときに誘発される『流血による猛進』アビリティなど）。特別な記載がない限り、こうした移動には以下の制限が適用される：

- 各ユニットが、各フェイズ中に行なえる猛進移動は 1 回までである。
- 戦闘ショック状態である間、ユニットは猛進移動を行なうことができない。
- 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいるユニットは猛進移動を行なえない。

1 張り出したミニチュアの移動

兵のミニチュアの翼部分が廃墟の隙間よりも広がったとしても、その兵のベースがその廃墟の隙間に収まっているならば、その兵はその隙間を通り抜けることができる。



13 ページ - ユニットの移動

以下の文章を追加する：

直線

兵を直線移動させる際は、その直線における移動開始から移動終了までの、その兵のベースの同じ地点の移動距離をカウントする。たとえば、ミニチュアのベースの「後ろ」から測り始め、直線移動後のそのミニチュアのベースの後ろへと測り終えるということも可能である。ベースがない兵の場合、その兵のミニチュアの同一部分を用いて移動開始から移動終了まで距離を測る。

旋回

兵を旋回させる際は、その兵の中心軸（ベースの中心（ベースを持たない兵の場合はミニチュアの中心）から直上に伸びる軸）を軸にして任意の角度ぶん回転させること。兵の移動中に初めて旋回を行なう際、その兵の残り移動可能距離からその兵の【旋回値】（下記参照）を引くこと。残り移動可能距離が【旋回値】未満である場合、旋回は行なえない。なお、旋回による移動可能距離の減少は、その移動中に 2 回以上旋回を行なったとしても 1 回ぶんのみしか発生しない。

旋回値

特別な記載がない限り、以下の【旋回値】が適用される。

兵の種別	旋回値
ラウンドベースを用いない兵 (モンスター・兵およびピークル・兵は除く)	1"
モンスター・兵およびピークル・兵のうち、 ラウンドベースを用いない兵	2"
ピークル・兵のうち、32mm を超える大きさ のラウンドベースと、フライングシステムもしくは はホバースタンドを用いる兵	2"
航空機・兵	0"
それ以外の兵	0"

* なお航空機兵は旋回について異なるルールが適用される（コアルール 53-54 ページ参照）。



2 ベースを持たない兵のミニチュアの中心

ベースを持たない兵のミニチュアの中心を見つけるには、そのミニチュアを真上から見下ろした際に、そのミニチュアを中に収めることができる、可能な限り小さい四角形を想定すること。その四角形の対角線が交差する点がそのミニチュアの中心となる。



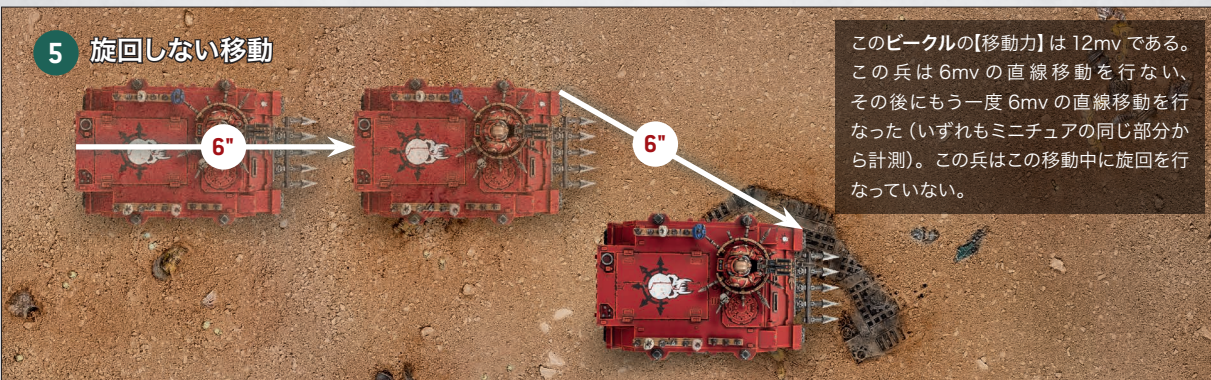
3 中心軸を軸に回転する



4 【旋回値】0MV の移動

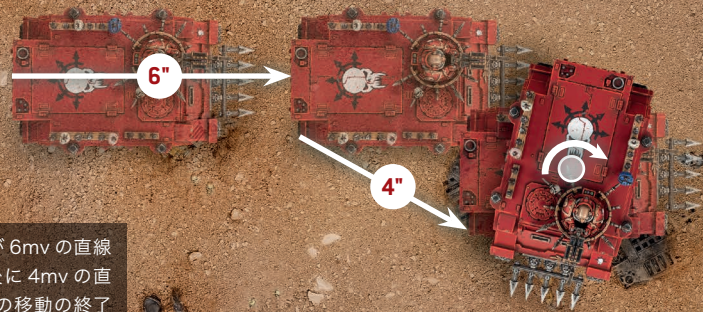


5 旋回しない移動

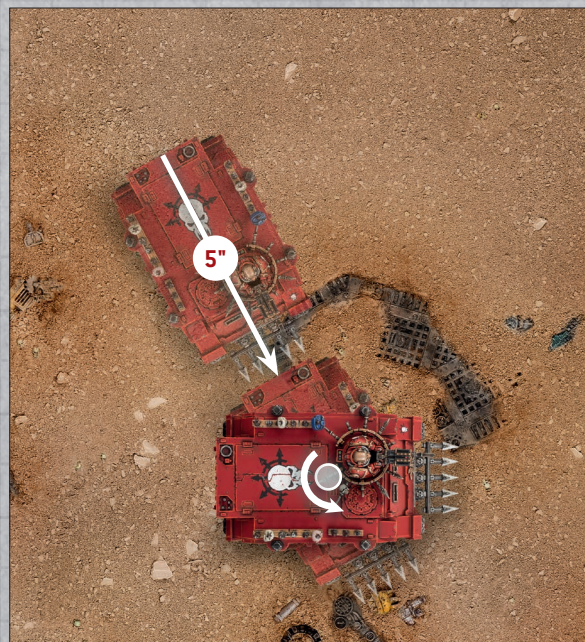
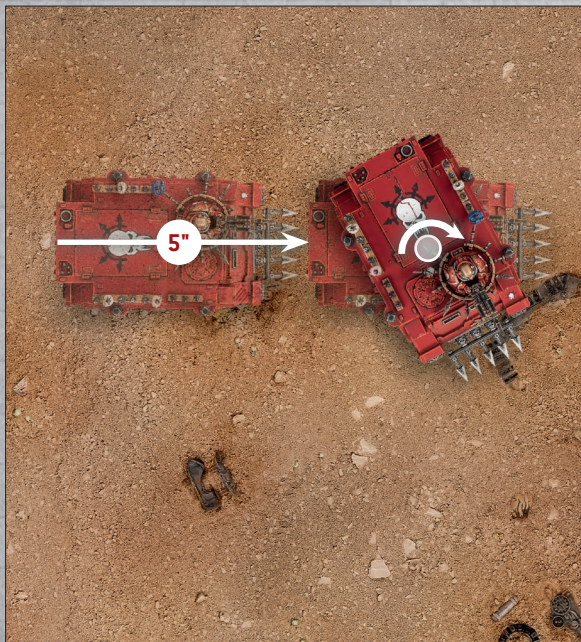


6 【旋回値】2MVの移動

先ほどと同じビークルが6mvの直線移動を行ない、その後4mvの直線移動を行なうと、この移動の終了時に中心軸から旋回した。この旋回により残り移動可能距離は【旋回値】2mvぶん減少したため、これ以上の移動は行なえない。

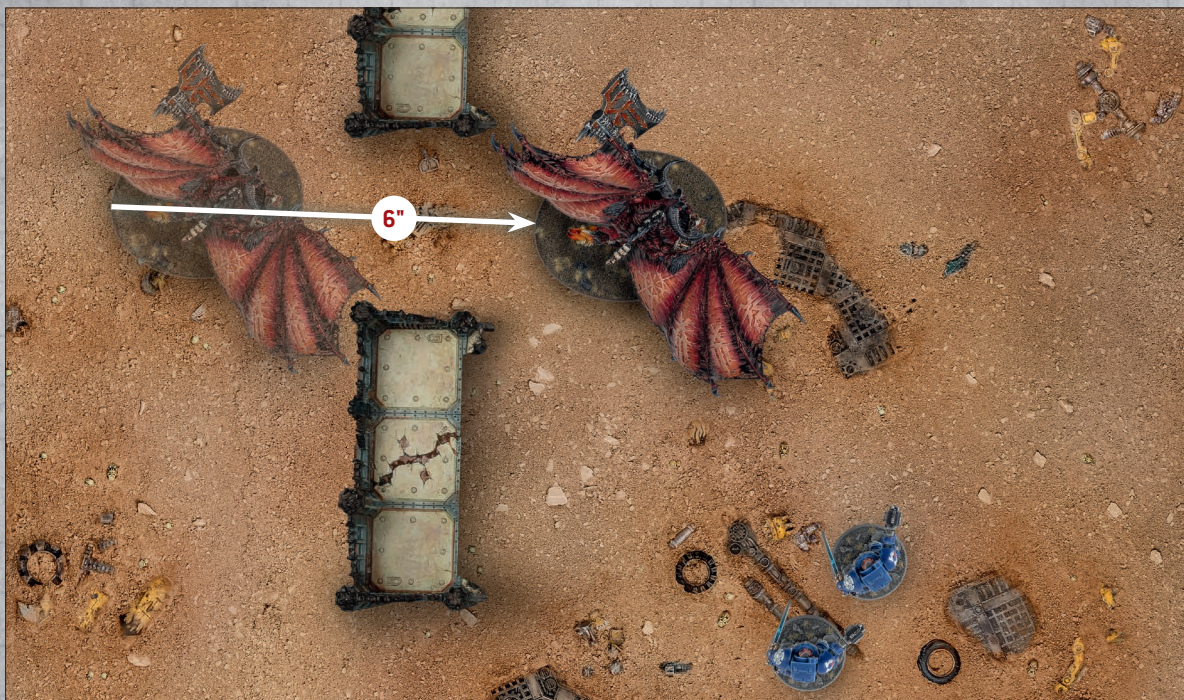


7 複数回の旋回を伴う移動



先ほどと同じビークルが、移動中に2回以上の旋回を行なった。しかし移動可能距離の減少は【旋回値】の2mvのみである。この兵は5mvも直線移動を行ない、中心軸を中心にして旋回し、その後5mvの直線移動を行ない、ふたたび中心軸を中心にして旋回した。

8 【旋回値】2MV の、ベースから張り出している兵の移動



このブラッドサースターはターミネーター・スカッドに対して突撃を宣言した。突撃ロール結果は12mvであった。この廃墟の隙間はこの兵のベースが通るには充分であるため、羽が引っかかる狭さであってもこの兵は通り抜けることができる。この兵は6mvの直線移動を行ない、中心軸を中心に旋回して突撃ロール結果から【旋回値】の2mvを引き、その後に4mvの直線移動を行なって突撃移動を完了させた。

17 ページ – 射撃デッキ

以下のように変更する：

一部の**兵員輸送**・兵のアビリティ欄には、『射撃デッキ X』が記載されている。射撃フェイズ中にそのような兵が射撃を宣言した場合、自軍はその兵に乗車している兵のうち、このフェイズ中にまだ射撃を行っていない兵を最大「X」体まで選択してよい。その後、それらの乗車中の兵それぞれについて、その兵が装備している射撃武器を1個選択すること（ただし【一発限り】アビリティを有する武器は除く）。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。そのフェイズの終了時まで、選択された兵が属するユニットは射撃を宣言できない。

射撃デッキ X：この**兵員輸送**が射撃を宣言した場合、その兵に乗車している兵のうち、このフェイズ中にまだ射撃を行っていない最大「X」体の兵について、それぞれその兵が装備している射撃武器を1個選択すること（ただし【一発限り】アビリティを有する武器は除く）。その**兵員輸送**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みなされる。そのフェイズの終了時まで、選択された兵が属するユニットは射撃を宣言できない。

19 ページ – 射撃フェイズ

以下の文章を追加する：

“自身が装備している1個以上の射撃武器について選択可能な対象が存在している兵がユニット内に1体以上いない限り、そのユニットは射撃を宣言できない。”

デザイナーズ・ノート：これはユニットが射撃可能であるかの判定基準を変更するものではないが、射撃する相手のいないユニットについては他のルール（ガーゴイルの『有翼群』アビリティや『邪悪なる契約』など）が誘発されることもないということを表している。

20 ページ – 巨砲は眠らず、第一段落、最終文

以下のように変更する：

モンスター・ユニットもしくは**ビークル**・ユニットが射撃攻撃を行なう際、攻撃対象の選択時にそのユニットが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）によるもので無い限り、その攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。

23 ページ – 致命的ダメージ

以下のように変更する：

ルールの中には、ユニットに致命的ダメージをもたらすものもある。致命的ダメージがユニットにもたらされた場合、各致命的ダメージはそれぞれそのユニットに1点のダメージを与え、それらのダメージは常に1点ずつ適用される。各致命的ダメージは攻撃の割り振りと同じやり方で兵へと割り振られる。兵が戦死した際に致命的ダメージが余っている場合、超過ぶんの致命的ダメージは失われることなく他の兵へと割り振ることができる。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。

攻撃によって通常のダメージに加えて致命的ダメージがもたらされた場合、それらの致命的ダメージについてはウーンズロールや（スペシャルセーヴィングを含む）セーヴィングを行なわない。それらの致命的ダメージが【精密攻撃】アビリティを有する攻撃によってもたらされた場合、攻撃側兵の操作プレイヤーはそれらの致命的ダメージをそのユニット内の**キャラクター**・兵に割り振ることができる。

【暴発】アビリティの結果や【会心ウーンズ】アビリティ（28 ページ）を有する攻撃がクリティカルウーンズした結果として致命的ダメージがもたらされた場合、それらの致命的ダメージを兵に割り振る際、その兵がそれらの致命的ダメージの結果として撃破されたならば、その攻撃による超過ぶんの致命的ダメージは（通常の攻撃と同様に）失われる。

もし、ユニットが射撃もしくは白兵戦を宣言する際に、そのユニットの攻撃のなかに対象に致命的ダメージをもたらす攻撃が含まれているならば、攻撃側ユニットの攻撃が対象にもたらす通常のダメージをすべて解決してから、対象にもたらす致命的ダメージの解決を行なうこと。ある攻撃が通常のダメージに加えて致命的ダメージを発生させたが、通常のダメージがその後の処理でセーフ成功された場合、それでも対象ユニットは致命的ダメージを（上記の手順で）受けることとなる。

- 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体は【負傷限界】を1ポイント失う。
- その致命的ダメージの発生源が【暴発】アビリティや、【会心ウーンズ】アビリティによる攻撃でない限り、致命的ダメージによるダメージは兵の撃破によって失われることはなく、超過ぶんを他の兵へと割り振ることができる。
- 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、通常のダメージがセーヴィングにより防がれたとしても致命的ダメージは適用される。

26 ページ – 間接射撃

以下のように変更する：

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、ヒットロールの修正前の出目1-3は常に失敗となり、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。【噴射】アビリティを有する武器は【間接射撃】アビリティを使用して射撃することはできない。

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、ヒットロールの修正前の出目1-3は失敗となり、さらに攻撃対象ユニット内の兵にそ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、ヒットロールの修正前の出目1-3は常に失敗となり、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。

28 ページ – 暴発

以下のように変更する：

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、そのユニットによる攻撃がすべて解決された後で、それらの攻撃を解決する際に攻撃対象を選択した暴発武器1個につき、そのユニットは1回の暴発テストを行わなければならない。暴発テストではD6を1個ロールし、出目1が出たならばそのテストは失敗となる。失敗した暴発テスト1回につき、自軍は以下の手順を解決しなければならない（失敗したテストの手順はテスト1回ぶんずつ解決すること）：

- 可能ならば、そのユニット内の兵のうち、【負傷限界】を1点以上失っており、かつ暴発武器を1個以上装備している兵を1体選択せよ。
- それが不可能である場合、可能ならば、そのユニット内の兵（キャラクター・兵を除く）のうち、暴発武器を1個以上装備している兵を1体選択せよ。
- それが不可能である場合、そのユニット内のキャラクター・兵のうち、暴発武器を1個以上装備している兵を1体選択せよ。

兵が選択された場合、そのユニットは3点の致命的ダメージを受け、それらの致命的ダメージを割り振る際は、選択された兵へと割り振らねばならない。

あるプレイヤーのアーミーに属するユニットが、敵軍側突撃フェイズ中に策略『警戒射撃』の対象として選択された場合、暴発テストによってもたらされるあらゆる致命的ダメージは、突撃側ユニットによる突撃移動が完了した後で割り振られる。

28 ページ – 追加攻撃

以下のように変更する：

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。追加攻撃武器を1個以上装備している兵が白兵戦を行なう際、その兵は自身が装備している各追加攻撃白兵戦武器で攻撃を行ない、自身が装備している白兵戦武器のうち【追加攻撃】アビリティを持っていない武器（あれば）1個

で攻撃を行なう。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（ただしその武器名が特別に指定されているルールであれば修正される）。

28 ページ – 会心ウーンズ

以下のように変更する：

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、その攻撃に対しては（スペシャルセーヴィングも含めて）いかなる種類のセーヴィングも行なうことはできない。その攻撃は、攻撃側ユニットによる他のあらゆる攻撃が割り振られ、解決された後で割り振られる。その攻撃が割り振られ、あらゆる修正が適用された後、その攻撃は通常通りにダメージを与えるのではなく、その攻撃の【ダメージ量】に等しい点数の致命的ダメージを対象ユニットに与える。

29 ページ – 突撃フェイズ、第二段落

以下のように変更する：

自軍側突撃フェイズ中、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個も満たしていないならば、ユニットは突撃を宣言可能：

38 ページ – 能力値

以下のように変更する：

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は1mvである。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は1である。

アーマーセーヴ値（防）：兵を守る装甲がどれほど堅牢であるかを表している。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の上限は2+である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の上限は5+であり、下限は8+である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は0である。

38 ページ – 武器

以下のように変更する：

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。射撃武器において、あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は1mv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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は1である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の上限は2+である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の上限は2+である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は1である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は0である。

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。あらゆる修正を適用した後の、この能力値の下限は1である。この制限の例外として、【ダメージ量】を0に変更すると特別に記載されているルールは有効である。

39 ページ – 縦深攻撃

以下の文章を追加する：

『縦深攻撃』アビリティを有するユニットが戦略的予備戦力から到着した場合、そのユニットの操作側プレイヤーは、戦略的予備戦力のルールと『縦深攻撃』アビリティのルールのどちらを使ってそのユニットを配置するかを選択できる。

39 ページ – 斥候

以下のように変更する：

ユニットの中にはアビリティ欄に『斥候 xmv』と記載されているものもある。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、第1バトルラウンド開始時、先攻側ターンの開始前に、そのユニットは最大 xmv までの通常移動を行なえるが、例外として、その移動を行なっている間、そのユニット内の各兵が移動する距離は、xmv 以下であればその兵の【移動力】を上回ってもよい。

専用輸送・兵は、自身のアビリティ欄に記載されている『斥候 xmv』アビリティか、バトル開始時にその**専用輸送**に乗車しているユニットが有している『斥候 xmv』アビリティを使用できる(このアビリティを有している兵のみがその**専用輸送・兵**に乗車している場合のみ)。その際は、その乗車しているユニットがこのアビリティを獲得した原因が何であっても構わない(アビリティ欄に記載されている、強化や合流している**キャラクター**によって獲得した、など)。

このアビリティによって移動するユニットは、あらゆる敵ユニットから水平方向に 9mv より遠く離れた位置でその移動を終了しなければならない。双方のユニットがこの移動を行なえるユニットを有している場合、先攻側プレイヤーが先に自軍内の該当するすべてのユニットについてその移動を行なう。

39 ページ – 指揮官

以下の文章を追加する：

護衛ユニット内の最後の兵が撃破された場合、その合流ユニットの一部となっていた各**キャラクター・ユニット**はもはや合流ユニットとはみなされず、それぞれ本来の初期兵数を有する個別のユニットとなる。この処理が攻撃の結果として発生した場合、攻撃側ユニットによる攻撃がすべて解決された後で、それらのユニットは個別のユニットとなる。

護衛ユニットへと合流した**キャラクター・ユニット**内の最後の兵が撃破され、他にいかなる**キャラクター・ユニット**も合流していない場合、合流ユニット内の護衛ユニットはもはや合流ユニットとはみなされず、本来の初期兵数を有する個別のユニットとなる。この処理が攻撃の結果として発生した場合、攻撃側ユニットによる攻撃がすべて解決された後で、それらのユニットは個別のユニットとなる。

合流ユニットの一部であるユニットが全滅した場合、特定のキーワードを有するユニットが全滅した際に誘発されるルールが誘発されるかどうかを判定するうえで、その全滅したユニットは(自身のデータシートに記載されているキーワードを除き)、その合流ユニットを構成する他のいかなるユニットのキーワードも有していないものとみなされる。

例：合流ユニットの一部である護衛ユニットのみが全滅した場合、自軍は**キャラクター・ユニット**が全滅したとはみなされない。合流ユニットの一部である**キャラクター・ユニット**のみが全滅した場合や、合流ユニット全体が全滅した場合、自軍は**キャラクター・ユニット** 1 個を全滅したとみなされる。”



41 ページ - 策略『リロール命令』

以下のように変更する：



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：任意のフェイズ中、自軍のユニットに対して全力移動ロール、突撃ロール、決死の脱出テスト、暴発判定を1回行なった直後、またはそのユニットの兵に対してヒットロール、ウーンズロール、【ダメージ量】判定ロール、セーヴィングを1回行なった直後、またはそのユニットに含まれる兵が装備している武器の【攻撃回数】判定ロールを1回行なった直後。自軍が『ダイスロールの高速化』(24 ページ)を使用している場合、この策略は複数のダイスロールやセーヴィングをまとめてロールした後に使用できる。

対象：そのロール、テスト、判定、セーヴィングを行なった自軍側の兵あるいはユニット。

効果：自軍はそのロール、テスト、判定、セーヴィングをリロールする。自軍が『ダイスロールの高速化』を使用している場合、それらのロールやセーヴィングのうち1個を選択してリロールする。

42 ページ - 策略『狂気の奮戦』

以下のように変更する：



狂気の奮戦

基本策略 - 英雄的行為

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：自軍側指揮フェイズの戦闘ショックステップ中、自軍が自軍側ユニット1個に対して戦闘ショック判定を行なう直前(11 ページ)。

対象：その自軍側ユニット。

効果：その自軍側ユニットはその戦闘ショックテストに自動的に成功する。

制限：自軍がこの策略を発動できるのはバトル中1回限りである。

42 ページ - 『グレネード投擲』策略

以下のように変更する：



グレネード投擲

基本策略 - 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中。

対象：自軍側グレネード・ユニット(このターン中に全力移動、退却移動、射撃を行なったユニットは除く)のうち、いかなる敵ユニットの接敵範囲にも入っていないユニット1個。

効果：その自軍側ユニット内のグレネード・兵を1体選択し、さらに敵ユニットのうち、いかなる自軍側ユニットの接敵範囲にも入っておらず、かつその自軍側グレネード・兵の8mv以内におり、かつ射線が通っているユニットを1個選択せよ。そしてD6を6個ロールせよ。ロール結果で4+が出るたび、その敵ユニットは1点の致命的ダメージを受ける。

42 ページ - 『激突』策略

以下のように変更する：



激突

基本策略 - 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、自軍側ビークル・ユニットが突撃移動を完了した直後。

対象：そのビークル・ユニット。

効果：その自軍側ユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットを1個選択し、その自軍側ユニット内のビークル・兵のうち、その敵ユニットの接敵範囲内にいる兵を1体選択せよ。選択された自軍側ビークル・兵の【耐久力】に等しい数のD6をロールせよ。ロール結果で5+が出るたび、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)。

42 ページ - 策略『即応投入』

以下のように変更する：



即応投入

基本策略 - 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1個。

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、そのユニット内のすべての兵が『縦深攻撃』アビリティを持っている場合、(自軍側移動フェイズでなくても)そのユニットを『縦深攻撃』アビリティに記載されている通りに配置することができる。

制限：この策略を発動して、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。

42 ページ – 策略『警戒射撃』

以下のように変更する：



警戒射撃

基本策略 – 戦略的機動

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、さらにもし現在が自軍側射撃フェイズ中であつたならば、その敵ユニットに対して射撃が可能な状態であつたであろう自軍側ユニット 1 個。

効果：対象の自軍側ユニットがその敵ユニットを視認しているならば、あたかも自軍側射撃フェイズであるかのようにその自軍側ユニットはその敵ユニットに射撃できる。

制限：巨大兵器・ユニットをこの策略の対象にすることはできない。そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニットが射撃攻撃を行なう際、攻撃側の武器の【射撃技能】やいかなる修正にもかかわらず、ヒットロールの修正前の出目 6 でのみヒットとなる。

42 ページ – 『英雄的介入』策略、CP コスト

CP コストを「1CP」に変更する。



英雄的介入

基本策略 – 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：突撃移動を行なった敵ユニットの 6mv 以内におり、もし現在が自軍側突撃フェイズ中であつたならば、その敵ユニットに対して突撃の宣言が可能な状態であつたであろう、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：自軍側ピークル・ユニットは、それがウォーカーである場合にのみこの策略の対象として選択できる。なおこの突撃が成功したとしても、その自軍側ユニットはこのターン中いかなる突撃ボーナスも得ることはできない（29 ページ）。

48 ページ – 廃墟、移動セクション

以下のように変更する：

■ **“インファントリー、帝国・総主長、ベリサリウス・カウル、ビースト・兵は、この特殊地形（壁、床、天井、梁、鎖など）をあたかも存在しないかのように通り抜けて移動できる。ただし兵は壁や床の内部で移動を終了することはできない。**

■ **インファントリー、帝国・総主長、ベリサリウス・カウル、ビースト、飛行・兵は、この特殊地形の任意の階層に配置することができ、任意の階層で移動を終了することができる。ただし 1 階以外においては、その兵のベースがその階層の床からはみ出るように配置、移動終了することはできない（ベースを持たない兵の場合、その兵のミニチュアの地面に接するいかなる部分も床からはみ出してはならない）。それ以外の兵はこの特殊地形の 1 階にのみ、配置、移動終了することができる。**

48 ページ – 廃墟、視認セクション

以下のように変更する：

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、こ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・兵はこのルールの例外であり、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。この特殊地形内にいる兵は通常通りに視認され、この特殊地形内にいる高層・兵も、この特殊地形の外部を通常通りに視認することができる。**

56 ページ – ユニットの選択、第二文

以下のように変更する：

“自軍には**ウォーロード**として選択可能な**キャラクター・兵**を少なくとも 1 体編入しなければならない。ルールの中には自軍内のユニットに**バトルライン**のキーワードを与えるものもあり、多くの場合は特定のデタッチメントを選択したり、特定の兵を自軍側**ウォーロード**として選択した場合に発生する。本来であれば『ウォーロードの選択』ステップはより後に行なわれるものであるが、アーミーを召集する際、それらのユニットはこのステップにおいても**バトルライン・ユニット**であるものとして扱われる。”

58 ページ – 『作戦目標マーカー』、第 4 段落、第 3 文目

以下のように変更する：

“任意のフェイズまたはターン終了時、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。”

FAQ

一般

Q: ある攻撃に「【ダメージ量】を0にする」ルールが適用され、同時に「【ダメージ量】にマイナス修正を与える(最小1)」ルールが適用されている場合、どうなる？

A: その【ダメージ量】は0へと変更される。

Q: 策略が自軍側ユニット1個以上と敵軍側ユニット1個以上をともに対象とする場合、自軍はその策略のCPコストに修正を加えるアビリティを使用できる？

A: 使用できる。

Q: 策略が複数の自軍側ユニットを対象とする場合、自軍はその策略のCPコストに修正を加えるアビリティを使用できる？

A: 使用できる。

Q: ある兵が、特定の条件(攻撃対象として選択される、など)が満たされたあとに射撃や白兵戦が行なえるようなルールを持っていたとして、そのルールによって1回のフェイズ中に射撃や白兵戦を行なえる回数に制限はある？

A: 特別な記載がない限り、対応する条件が満たされるたびに何回でも行なえる。

Q: 兵が撃破されたあと、その兵がバトルから取り除かれる前に射撃や白兵戦を行なうルールを使用する際、その兵が属するユニットは射撃や白兵戦を宣言したものとみなされる？

A: みなされない。それゆえ射撃や白兵戦の宣言によって誘発されるルールも誘発されない。

Q: 指揮官ユニットのうち、キャラクターのキーワードを有する1体以上の兵とキャラクターのキーワードを有していない1体以上の兵で構成されているユニットに対して攻撃を行なう際、その指揮官ユニットが合流ユニットでないならば、その攻撃をそのユニット内のキャラクター・兵へと割り振ることはできる？

A: できる。

Q: オーラアビリティの範囲内になにかが入っているかを判定するうえで、ミニチュアのどの部分から測ればよい？

A: ベースから測る(ベースがない兵の場合はミニチュアの任意の部分の最も近い位置から測る)(コアルール7ページ『距離の測定』参照)。

Q: あらゆる修正を適用した後の、【アーマーセーブ値】が1+やそれよりさらに向上することはある？

A: できない。

タイミング / 解決順

Q: ユニットが撃破され、同一のユニットがのちに戦場へと復帰した場合(アングロンや聖セレスティンなど)、そのユニットが撃破されたときにその兵に適用されていた継続効果(審判トークンや節目の誓いなど)は適用され続けている？

A: その継続効果の期限内である限りにおいて、その通りだ。ただし帝国防衛軍の策略『増援要請!』など、自軍に新しいユニットを追加する場合においては適用されない。

Q: 兵が撃破されたとき、その兵が戦場から取り除かれるまで、その兵は自身のアビリティおよび自身が範囲内にいるあらゆるオーラアビリティのボーナスを受けつづけ、自身のオーラアビリティは範囲内の適格なユニットに効果をもたらしつつける。

A: すべてその通りだ。

Q: ルールの中にはフェイズ開始時やターン開始時、バトルラウンド開始時に効果を発揮するものがあり、また別のルールの中には特に開始時とは明記されず、フェイズ中、ターン中、バトルラウンド中に効果を発揮するものもある。後者のルールについて他の(〇〇開始時に効果を発揮する)ルールよりも先に効果を発揮させることはできる？

A: ほとんどの場合できない。フェイズ開始時、ターン開始時、バトルラウンド開始時に効果を発揮するルールをすべて解決してから、「開始時」と明記されていないルールを解決すること。

例外として、自軍がフェイズ開始時もしくはターン開始時に効果を発揮するルールを使用し、敵軍がその自軍のルールの効果の結果によって明確に誘発されるルールを有している場合、そのルールは指定されたタイミングで発動しうる。たとえば、サウザンド・サン側プレイヤーが儀式『破滅の魔弾』によって皇帝近衛団・ユニットに致命的ダメージがもたらされた場合、それらの致命的ダメージのうち1点が割り振られたタイミングで、敵軍はただちに策略『遺伝錬金術』を使用してそのユニットに致命的ダメージに対して有効な【痛みを知らぬ者4+】を与えることができる。これはその策略が「自軍側皇帝近衛団・兵に致命的ダメージが割り振られた直後のタイミング」で誘発されるからだ。

Q: 主要目標や副次目標によるVP獲得と同時のタイミングで効果を発揮するルールがある場合、そうしたルールは主要目標や副次目標によるVP獲得よりも先に行なわれる？

A: 先に行なう。あらゆるルールは主要目標や副次目標による獲得VPよりも先に解決される。

Q: 指揮フェイズ中に使用される策略が、戦闘ショックステップ中に使用されるか指揮フェイズ終了時に使用されるかが明確化されていない場合、その策略は常に指揮ステップ中に使用される？

A: その通りだ。

Q: ユニットが戦闘ショック状態になった際、それ以前に使用された策略の、その時点でまだそのユニットに適用されている効果は、もはや適用されなくなる？

A: できない。

A: バトル開始時、すべての作戦目標マーカーは争奪状態であるとして、片方のプレイヤーが何らかの方法で、先攻側プレイヤーの指揮フェイズ終了時までにはその作戦目標マーカーを確保することはできる？

A: できない。

Q: 自軍側ユニットが、そのフェイズ中すでにその策略を使っていたとしてもその策略の対象となることができるルールを有している場合、自軍がそのフェイズ中まだその策略を使用していない場合はどうなる？ その場合はそのフェイズ中さらにもう一回その策略を使用できる？

A: もう一度そのようなアビリティを有するユニットを対象としてその策略を使用するのではない限り、できない。

Q: 兵の撃破やユニットの全滅によって誘発されるルールが適用されるタイミングで、同時にその兵の撃破やユニットの全滅を防ぐルールも存在する場合、前者のルールは適用される？

A: 適用されない。ただし兵のバトルからの除外を一時的に遅らせているのみの場合は、その時点でそのルールが効果を発揮する。

Q: ある兵が、能力値を特定の数値に変更する2種類のルールの効果を同時に受けた場合（ノルン・エミッサリーの『特殊任務』アビリティと戦闘ショック状態、など）、どちらのルールが先に解決される？

A: 解決順はアクティブプレイヤーが決定し、バトルラウンド開始時や終了時においては、ロールオフによってどちらが解決順を決定するかを決定する。上記の例でいうと、操作側プレイヤーのターンにおいて、そのプレイヤーは先に戦闘ショックルールの効果を発揮して【確保力】を0に変更し、その後『特殊任務』アビリティの効果を発揮して最終的な【確保力】を15にした。だが敵軍側ターン中には、敵軍は逆の順番でルールを適用することにより最終的な【確保力】を0にすることができる。

Q: 双方のプレイヤーが発動タイミングを選択できるルールを有しており（オルクプレイヤーの『いくさだアアア!』など）、それらのルールの発動タイミングが同一である場合、それらのルールを発動するかどうか決断する順番はどのように決まる？

A: 現在がプレイヤーのターン中である場合、そのプレイヤーが最初に決断し、対戦相手がその後で決断する。現在がプレイヤーのターンでない場合、プレイヤー間でロールオフを行ない、敗者となったプレイヤーが最初に決断し、対戦相手がその後で決断する。

Q: あるユニットが射撃もしくは白兵戦を行ない、それらの攻撃によって敵ユニットが全滅したものの、その敵ユニットに対する攻撃のうちいくつかはまだ解決されていない場合、それらの残る攻撃を解決する必要はある？

A: ない。ただしそれらの攻撃の中に【一発限り】アビリティを有する武器による攻撃が含まれているならば、その武器は射撃されたものとみなされる。同時に、それらの解決されていない攻撃のなかに【暴発】アビリティを有する武器による攻撃が含まれているならば、それらの武器について暴発テストを行なわなければならない。

Q: ルール【メルタ】アビリティなどによって攻撃の【ダメージ量】にプラス修正が与えられ、他のルール（サウザンド・サン『宿命に守られし者』戦略など）によってその【ダメージ量】が0へと変更された場合、【ダメージ量】は最終的に0になる？

A: そうではない。【ダメージ量】を0に変更するルールが先に効果を発揮し、その後で他の修正（【メルタ】アビリティも含む）が適用される。たとえば、攻撃側の武器が【メルタ 2】アビリティを有している場合、その【ダメージ量】はまず最初に0へと変更され、次に【メルタ 2】アビリティによって【ダメージ量】は+2の修正を受けるため、最終的な【ダメージ量】は2となる。

Q: ユニット内で【ダメージ量】が異なる攻撃を解決する際に、それぞれで会心ウーンズが発生した。この場合、そのユニットの攻撃終了時に与えられる致命的ダメージは、直前の手順で割り振られた各攻撃のダメージと同じ順番で割り振られることになるのか？

A: その通りだ。

「あたかも〇〇フェイズ」ルール

Q: 『巨砲は眠らず』ルールにより、1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいるモンスター・ユニットやビークル・ユニットを対象に『警戒射撃』戦略を使用できる？

A: できない。『巨砲は眠らず』によってユニットが射撃できるのは操作側プレイヤーの射撃フェイズのみであり、それ以外のフェイズには効果を発揮しない。

Q: 自軍側射撃フェイズにのみ効果を発揮すると明記されているルール（『射撃デッキ』アビリティなど）を、『警戒射撃』戦略による射撃に使用することはできる？

A: 「あたかも〇〇フェイズ」ルールにより、できない（コアルール 10 ページ参照）。

配置と移動

Q: 自軍のユニットの特定の範囲内で敵ユニットが移動を完了したなどの理由で「誘発」する移動、あるいはユニットの位置を何らかの形で変えるルール（例:グレイナイトの『デイモスの霧』戦略やクルート・トレイルシェイパーの『路探し』アビリティ）は、敵ユニットが、このフェイズ中に既に移動が完了している兵員輸送から降車した場合でも使用できるのか？

A: 使用できない。降車を行なったユニットは、既に通常移動を行なったものとして扱われるだけで、降車時に通常移動を行なうわけではないからだ。

Q: 自軍のユニットが、このフェイズ中にまだ移動を行っていない兵員輸送から降車した直後、その自軍のユニットは通常移動あるいは全力移動を行なう必要があった。その移動が完了した時、敵軍側ユニットは「誘発」する移動を行なえる？

A: 「誘発」の移動が可能な条件を満たしているならば、行なえる。

Q: 作戦移動マーカーに向かって再編移動を行なう際、自軍の兵は、その作戦目標マーカーに近づき、なおかつその確保範囲内に留まるのであれば、どの方向に向かって移動してもよい？

A: その通りだ。その兵が、その作戦目標マーカーにより近づく位置で、その再編移動を完了できない場合（例:既にその作戦目標マーカーと、その兵のベースが接触している状態や、その作戦目標マーカーの上にいる場合）、その兵は再編移動は行なえないが、その兵のユニットは依然として再編移動を行なうことに注意せよ。

Q: 自軍が『即応投入』戦略を使用して兵員輸送を配置した場合、その兵員輸送に乗車しているユニットは、そのフェイズ中に降車できる？

A: できない。

Q: ルールによってフェイズ外の猛進移動が可能であり、その移動距離がダイスロールによって決定される場合（コーン・バーザーカーの『流血による猛進』アビリティの D6mv 移動など）、兵がその移動を行う際は、ダイスロール結果に等しい距離までかならず移動しなければならない？

A: その必要はない。ロール結果分までであれば、任意の距離を移動してもよい。

Q: ルールによってフェイズ外の猛進移動が可能であり、その移動距離がダイスロールによって決定される場合（コーン・バーザーカーの『流血に

よる猛進』アビリティの D6mv 移動など)、そのダイスロールの結果を見てから移動しないことを選択してもよい？

A：その通りだ。だがその自軍側ユニットはたとえ移動しなくとも「0mv の移動をした」ものとみなされる。

Q：敵軍が策略『警戒射撃』によって自軍側ユニットを射撃し、1 体以上の兵が撃破されたとする。そして自軍はその自軍側ユニットにフェイズ外の猛進移動（コーン・バーザーカーの『流血による猛進』アビリティなど）を行なわせて 1 個以上の敵ユニットの接敵移動へと移動させる。その自軍側ユニット内の兵は、その後に先ほどの策略『警戒射撃』を誘発させた移動（通常移動、全力移動、退却、突撃移動など）の続きを行なうことはできる？

A：できない。一方で、敵軍が策略『警戒射撃』をその自軍側ユニットの移動開始時に使用したとき、これによって誘発された猛進移動によって自軍側ユニットが敵ユニットの接敵範囲内に入ることができなかった場合は、その自軍側ユニットは本来の移動を通常通りに続けることができる。

Q：兵のミニチュア部分は戦場端から張り出すことができる？

A：できる。ただしそれはベースおよび本体（ルール・コメンタリーの「本体」を参照）が戦場内に全体が収まっている場合に限る。

Q：ミニチュア部分が戦場端から張り出した場合、視認にどのような影響がある？

A：その兵の操作プレイヤーは、その兵の任意の地点のうち、戦場端から張り出していない部分からのみ射線を引くことができる。対戦相手はその兵の任意の地点に対して射線を引くことができる。

Q：『アーミーの初期配置』ステップにおいて、兵を自軍側初期配置ゾーン内に配置しなければならない場合、その兵のミニチュア部分を自軍側初期配置ゾーンから張り出すように配置することはできる？

A：そのミニチュアがそのようにしか置けないほど大きいのでない限り、できない。そのような場合においても、そのミニチュアを可能な限り自軍側初期配置ゾーン内に収まるよう配置すること。

Q：ある兵が複数の作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、それらの作戦目標マーカーの確保レベルを判定するうえで、その兵の【確保力】はどちらの作戦目標マーカーにもカウントされる？

A：される。

Q：特殊地形に部分的に収まっている（全体が収まってはいない）ユニットが他のユニットから視認されているかを判定するうえで、射線は通常通り使用される？

A：通常通り使用する。

Q：通常移動を行なう際、何らかの方法によって兵が自身の【移動力】よりも長い距離を移動することはできる？

A：できない。

Q：最小移動距離を有するユニットに対して、最小移動距離未満の距離を移動させるようなルールを使用することはできる？

A：できない。

Q：ルールによって、ユニットを戦場に配置しなければならないと指示さ

れた場合（たとえば撃破された**兵員輸送**からの降車や、緊急降車、ドロップポッドの『ドロップポッド強襲』アビリティなど）、そのユニット内の兵を配置する際の制限を遵守しようとすると、そのユニット内のすべての兵を配置するだけのスペースが存在しない場合、そのユニットと配置できない兵はどうなる？

A：そのユニットは配置できるが、配置できない兵は撃破される（ルール・コメンタリーの「戦場への配置」を参照）。それらの兵は敵軍によって撃破されたものとみなされるが、特定の兵やユニットによって撃破されたものとはみなされない。

Q：ユニットが退却した場合、そのユニット内の 1 体以上の兵が撃破されており、その後で 1 体以上の兵が戦場に復帰した場合、そのユニットおよびそれらの復帰した兵はそれでもそのターン中に退却したものとみなされる？

A：みなされる。他の種類の移動についても同様である。

Q：ユニットが退却し、その後で転移ユニット（ルール・コメンタリーの「転移ユニット」を参照）となった場合、そのユニットはそれでもそのターン中に退却したものとみなされる？

A：みなされる。他の種類の移動についても同様である。

Q：現在は戦場に存在するが、フェイズ開始時に戦場に存在しなかったユニットに対して、兵が復帰することはできる？

A：できない（ルール・コメンタリーの「ユニットへの兵の追加」を参照せよ）。

兵員輸送

Q：戦略的予備戦力から到着した兵員輸送は戦場端の 6mv 以内に全体が収まる位置に配置しなければならない。この制限はそのターン中にその兵員輸送から降車するユニットにも適用される？

A：適用されない。そうしたユニットは通常のルールに従って降車するが、その際はあらゆる敵ユニットから水平方向に 9mv より遠く離れた位置に配置しなければならない。

Q：複数のユニットが乗車している兵員輸送が撃破された場合、それら乗車しているユニットがすべて降車してから致命的ダメージをロールする？

A：その通りだ。

Q：複数のユニットが乗車している兵員輸送が撃破された場合、それら乗車しているユニットの降車する順番はどちらのプレイヤーが決定する？

A：その兵員輸送の操作プレイヤーが決定する。

Q：兵員輸送のルールによってユニットをバトル開始前に分割できる場合（アダプタ・ソロリタスのイモレイターやデューカーリのヴェノムなど）、分割された半分のユニットを戦略的予備戦力に配置する場合はポイントをどのように計算する？

A：戦略的予備戦力の 25% 制限を考えるうえで、分割されたユニットは分割元のユニットのポイントコストの半分であるとみなされる。

Q：策略『警戒射撃』によって兵員輸送から降車したばかりのユニットを射撃することはできる？

A：できる。これは予備戦力から到着した兵員輸送からそのフェイズ中に降車したばかりのユニットに対しても行なえる。

Q：兵員輸送に乗車中のユニットは、その兵員輸送に効果をもたらすルー

ルを使用することはできる？ たとえば、ライノに乗車しているレフテナントは、『主要目標撃破』アビリティによってライノに退却したターン中の射撃や突撃を行なわせることはできる？

A：できない。ユニットが有するルールのうち、兵員輸送にそのユニットが乗車中でも効果を発揮するのは、「そのユニットが乗車中にも効果を発揮する」と明記されているものに限られる。

Q：予備戦力から到着したユニットは通常移動を行なったものとみなされる。その際に（通常移動の一部として）兵員輸送へ乗車することはできる？

A：できない。

Q：ルールによって、ユニットが自軍側移動フェイズ以外のタイミングで通常移動、全力移動、退却移動を行なえる場合、その移動の直後にそのユニットは味方兵員輸送・兵に乗車することはできる？

A：特別な記載がない限り、できる。

Q：兵員輸送が『射撃デッキ』アビリティによって追加の射撃武器を装備した場合、それらの武器は本来乗車中の兵に与えられていた追加のアビリティやルールの効果を受けることができる？

A：乗車中の兵のルールに、兵員輸送に乗車中であっても適用されると明記されている場合のみ適用される。

Q：兵員輸送が『射撃デッキ』アビリティによって、このターン中に退却していた兵が装備している武器で射撃することはできる？ 兵員輸送が『射撃デッキ』アビリティによって、このターン中に全力移動をしていた兵が装備している、[アサルト]アビリティを持っていない武器で射撃することはできる？

A：どちらもできる。

予備戦力

Q：ユニットを配置する際の制限を考えるうえで、予備戦力と戦略的予備戦力は異なるものとみなされる？

A：戦略的予備戦力ユニットは予備戦力ユニットでもある。それゆえ、ミッションパック『チャプター・アブルーヴド：パーリア星間結合』などにおける予備戦力への制限は、戦略的予備戦力にも適用される。

Q：予備戦力に在るユニットは射撃可能なユニットとしての条件を満たすことができる？

A：できる。予備戦力に在るユニットは射撃可能なユニットである。しかし自身が装備している1個以上の射撃武器について選択可能な対象が存在している兵がユニット内に1体以上いない限り、そのユニットは射撃を宣言できない。

Q：ユニットが予備戦力から戦場に配置されるとき、そのユニットはそのフェイズの終了時まで移動を行なえない。そのようなユニットが他のフェイズ中に移動を行なえるアビリティ（レフテナント（フォボスアーマー装備）の『戦略的分散』アビリティなど）を用いて移動することはできる？

A：移動できる。

Q：あるユニットが予備戦力に在り、そのユニット内の何体かの兵が『縦深攻撃』アビリティを持っているものの、ユニット内のすべての兵が持っているわけではない場合、そのユニットは予備戦力から到着する際に『縦深攻撃』アビリティを使用できる？

A：できない。

Q：ある自軍側ユニットが、第1バトルラウンド中に予備戦力から戦場に配置することができるというルールを持っていた場合、そのユニットを敵軍側移動フェイズの増援ステップ中に『即応投入』戦略によって配置することはできる？

A：できる。ただしそのルールに「自軍側移動フェイズ中」と明記されている場合は、「あらかじめ〇〇フェイズ」の制限によりこれを行なうことはできない。

Q：ユニットを戦略的予備戦力から配置するとき、そのユニット全体として1個以上の戦場端から必要な距離範囲内に配置されなければならない？

A：そのユニットを配置するとき、そのユニットは1個の戦場端から、指定された距離内に全体が収まるように配置しなければならない。これによってそのユニットが複数の戦場端から指定された距離内に全体が収まるよう配置することもできるが、距離の測定はそれらの戦場端のうち1個からのみ行なう。

Q：ある兵のミニチュアがあまりにも大きく、戦略的予備戦力のルールに記載されている配置範囲内に配置することができない場合、それでもその兵を戦略的予備戦力に配置し、その後に戦場へと配置することはできる？

A：できる。ただしその場合、その兵は自軍側戦場端にベース接触するように配置すること（そしてあらゆる敵兵から9mvより遠く離れ、他のあらゆる配置制限も遵守すること）。そのように大型の兵が戦場に配置されたターン中、その兵が属するユニットは以下の行動を一切行なえない：通常移動、全力移動、退却移動、静止、射撃武器による攻撃、突撃の宣言。

Q：予備戦力に配置された航空機・兵は、自軍が戦略的予備戦力に配置可能なユニットの数にカウントされる？

A：されない。『戦闘陣形の宣言』ステップにおいて、航空機・兵は戦略的予備戦力ではなく予備戦力に配置されたものとみなされる。そしてバトルの開始後に、戦略的予備戦力に配置されていたものとみなされるようになる。

Q：あるユニットがバトル開始時に戦場に在り、その後に戦略的予備戦力へと配置された場合、そのユニットはどのバトルラウンド中に戦場へと再配置できる？

A：ミッションパック（『チャプター・アブルーヴド：パーリア星間結合』など）にて許可されているならば、任意のバトルラウンドに再配置することができる（ただしそのユニットが戦略的予備戦力から到着するルールを有している場合に限る）。それ以外の場合、第2バトルラウンド以降となる。

Q：予備戦力に在るユニットを策略の対象にできる？

A：できる。ただしその場合もその策略に記載されている「対象」セクションの他のあらゆる条件を満たしている必要がある。

指揮フェイズ

Q：バトル中に1回効果を発揮するルールが、プレイヤーに1回のバトルラウンド中に明確に複数点のCPを与えるものである場合（インペリアルナイトの『騎士道の掟』アーマー・ルールなど）、そのルールはプレイヤーが1回のバトルラウンド中に得られるCPの制限を無視する？

A：その通りだ。

Q:あるユニットが、指揮フェイズの指揮ステップ中と指揮フェイズの戦闘ショックステップ中の両方で戦闘ショックテストを強いられることはある？

A:その通りだ。

Q:あるルールが自軍側指揮フェイズに効果を発揮するものの、そのルールが戦闘ショックステップ中に効果を発揮するのか、それとも指揮フェイズの終了時に効果を発揮するのが明記されていない場合（ティラニッドの『〈歪み〉の騷り』アーミールールなど）、そのルールは指揮ステップ中に効果を発揮する？

A:効果を発揮する。

Q:指揮フェイズの戦闘ショックステップ中に、1個のユニットが複数回の戦闘ショックテストを強いられることはある？

A:ない。だが他のあらゆるフェイズにおいて、ユニットは複数回の戦闘ショックテストを強いられる場合がある（指揮フェイズの指揮ステップなど）

白兵戦フェイズ

Q:ユニットが白兵戦を終了した後、そのユニットの再編移動は操作側プレイヤーが望まなくても必ず行なわなければならない？

A:その通りだ。ユニットの再編移動は強制である。だが再編移動において、そのユニット内の個々の兵が再編移動を行なうかはプレイヤーが自由に決定してよい。

アクションとミッション

Q:アクションの「ユニット」セクションに、「1個のユニットがこのアクションを実行できる」と書かれている場合、複数のユニットが個々にこのアクションを実行することはできる？

A:できない。そのアクションを同時に実行できるのはアーミー内で1個のユニットだけだ。

Q:キャラクター・兵ないしユニットを撃破ないし全滅させた際にVPをもたらす主要目標や副次目標において、それらの兵やユニットが戦場に復帰し、その後にくたび撃破された / 全滅した場合、その主要目標や副次目標はその兵やユニットが再び撃破された / 全滅したことについてVPをもたらす？

A:その主要目標や副次目標に特別な記載がない限り、もたらす。

アーミーの召集

Q:『アーミーの召集』ルールには、いかなるユニットも2個以上の強化を持つことはできないとある。あるユニットが、『戦闘陣形の宣言』ステップ中にキャラクター・ユニットを2個合流させることができた場合、それらのキャラクター・ユニットがそれぞれ強化を持つことはできる？

A:できる。この制限は『アーミーの召集』ステップ中にのみ適用される。

サイキックアビリティ / 攻撃

Q:サイキックアビリティによってもたらされた致命的ダメージは、そのアビリティを有するユニット自身へと与えられたものも含めて、サイキック攻撃により致命的ダメージとみなされる？

A:みなされる。

Q:『破滅の魔弾』やそれに類するアビリティは、サイキック攻撃に対して有効な『痛みを知らぬ者』アビリティを適用するうえでサイキック攻撃とみなされる？

A:みなされる。

Q:暴発武器が暴発テストの失敗によって1点以上の致命的ダメージをもたらすとき、その武器が同時にサイキック武器でもあるならば、これらの致命的ダメージはサイキック攻撃によるものとみなされる？

A:みなされる。





ルール・コメンタリー

バージョン 1.7

ルール・コメンタリー

■ ペースのあるビークルへの乗車 (36 ページ)

ウォーハンマー 40,000 のコア要素は合理的に設計されているが、同時に無限の多様性に富んだゲームでもあるため、経験豊富なプレイヤーですら立ち止まってしまうような複雑な状況が生まれることもある。このコメンタリーは定義、図、例示によってゲームの細かい部分を明確にし、バトルのペースを遅らせる可能性がある疑問を解決することを目的にしている。**新しい、あるいは改定された文章は赤色で示されている。**

同名のアビリティ:同名のアビリティ(オーラアビリティを除く)は、ユニットに複数回効果を及ぼすことができるが、そのようなアビリティにより名称付きの条件(「制圧状態」など)がユニットに適用される場合、いかなる時でも、その条件は対象のユニットに1回しか効果を及ぼすことができない。

例1:アナは自軍に2体のグレート・アンクリーン・ワンを所持しており、この2体のアビリティである『ナグルの腐れ病』を用いて、敵軍のインターセッサ・スカッドを攻撃対象とした。このアビリティはオーラではないため、対象ユニットに複数回適用することができる。アビリティを使用するごとにインターセッサ・スカッドに属する兵の【耐久力】を1ポイント減少させることになり、この例の場合、合計で2ポイント減少させることができる。

例2:ショーンは自軍に2体のカスタム・ブースタブラスタを所持しており、この2体のアビリティである『リベットカドカ』を用いて、敵軍のアグレッサー・スカッドを攻撃対象とした。このアビリティはオーラではないため、対象ユニットに複数回適用することができる。ただし、「制圧状態」の条件が適用されるため、対象ユニットが制圧状態になる回数に関わらず、この効果は1回しか適用されない(この場合、ヒットロールは-1の修正を受ける)。

アクティブプレイヤー:アクティブプレイヤーは現在ターンを担当しているプレイヤーのことである。

ユニットへの兵の追加:ルールの中にはバトル中にユニットへ兵を追加することを可能にするものもある。戦場にいるユニットに追加された兵は、そのユニット内の兵のうちそのフェイズ開始時に戦場に存在していた兵(そのルールが使用される時点ですでに戦場に存在していた兵)と隊形を保つように配置しなければならない。戦場に存在していないユニットに兵が追加された場合はこの制限は適用されない。バトル中にユニットに追加された兵は1個以上の敵ユニットの接敵範囲内に配置することができるが、その場合はその兵が追加されるユニットの接敵範囲内にすでに入っている敵ユニットでなければならない。上記の手順に従ってユニットに兵を配置する際、十分なスペースが存在しないため配置できない兵につ

いて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際のルールが誘発されることはない。追加ヒット:ルールの中にはクリティカルヒット時に追加のヒットをもたらすものもある(【連続命中】など)。攻撃側の兵が、クリティカルヒット時に誘発されるルールを他にも適用されている場合【会心ヒット】など、元々の攻撃にのみそれらのルールは適用され、追加された攻撃には適用されない。クリティカルヒットによってもたらされた追加ヒットはすべて自動成功となる(自動成功を参照)。

例:【連続命中1】アビリティと【会心ヒット】アビリティを持つ攻撃がクリティカルヒットになった。その攻撃は【会心ヒット】。によって対象へのウーンズロールに自動成功し、さらに【連続命中1】によって1回の追加ヒットがもたらされる。この追加ヒットは【会心ヒット】のボーナスを受けず、そのヒットについて通常通りウーンズロールが行なわれる。

策略の効果:あるユニットが策略の対象として選択された場合、そのユニットは策略の効果を受けたとみなされる。なお『命令更新』の対象はユニットではなくアクティブな副次目標カードである。それゆえ自軍側ユニットがすべて戦闘ショック状態であっても(使用に必要なCPを有していれば)常に使用することができる。

終了後:直後を参照。

(攻撃) に対する:攻撃が行なわれる際、セーヴィングが行なわれるならば、そのセーヴィングは「その攻撃に対するセーヴィング」とみなされる。

能力値【X】が「Y」である攻撃に適用されるルール:ルールの中には特定の能力値を持つ攻撃に対してのみ適用されるものもある。言及された能力値が【貫通値】もしくは【ダメージ量】である場合、そのルールは攻撃手順の『攻撃の割り振り』ステップに適用される(「【ダメージ量】1の攻撃がこのユニット内の兵に割り振られた場合、その攻撃に対するあらゆるアーマーセーヴィングは+1の修正を受ける」など)。それ以外の場合、そのルールはその攻撃手順の開始時に適用される。

すべての兵（このユニット内のすべての兵は、ユニット全体として武器 A を武器 B1 個に交換できる）：ユニットに対してこのウォーギア・オプションを選択した場合、そのユニット内で武器 A を装備しているすべての兵は、武器 A を武器 B に交換しなければならない。その際、「そのユニット内の一部の兵のみが武器を交換し、他の兵は交換しない」といったことはできない。

何体でも（兵は何体でも、武器 A を武器 B1 個に交換できる）：ユニットに対してこのウォーギア・オプションを選択した場合、そのユニット内で武器 A を装備している兵のうち何体でも、武器 A を武器 B1 個に交換することができる。その際、「そのユニット内の一部の兵のみが武器を交換し、他の兵は交換しない」ことも可能である。

任意の：ルールに「任意の」と記載されていた場合、それは「1 個以上の」を意味している。たとえば、「この兵が任意の敵ユニットの接敵範囲内にいる間」と記載されている場合、それは「この兵が 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる間」と同じ意味である。

アーミー：プレイヤーのアーミーには、そのプレイヤーのアーミーロスターに記載されているあらゆるユニットと、バトル中に自軍へ追加されたあらゆるユニットが含まれる。

増援として / 戦略的予備戦力から到着：増援ユニット / 戦略的予備戦力ユニットの到着が戦場に配置される場合（兵員輸送からの降車はここには含まれない）、そのユニットは増援として / 戦略的予備戦力から到着したとみなされる。

可能な限り近く：兵がユニット / 兵 / 作戦目標マーカーに「可能な限り近く」移動するようルールによって指示された場合、移動による他の制限（ユニットの隊形など）を守った上で十分な移動可能距離があるならば、自軍はその兵をそのユニット / 兵 / 作戦目標マーカーにベース接触する位置でその移動を終了させねばならず、それが不可能である場合には可能な限りそれらに近い位置でその移動を終了させねばならない。兵がすでにユニット / 兵 / 作戦目標マーカーに可能な限り近づいている状態で、その兵がそのユニット / 兵 / 作戦目標マーカーに可能な限り近づくように移動するよう指示された場合、その兵は移動を行なえないが、指示された移動を行なったものとみなされる。このルールの例外として、兵の【旋回値】が 0MV（コアルール 13 ページの『旋回値』を参照）であり、ラウンドベースを用いており、敵兵もしくは作戦目標に可能な限り近づいているならば、その兵が属するユニットが接敵移動もしくは再編移動を行なう際、その兵は旋回を行なうことができる。

複数のキャラクターが編入されている合流ユニット（攻撃の割り振り）：ユニットの中には 2 個以上の指揮官ユニットが合流可能なものがあり、そのようなユニットには 2 体以上の**キャラクター**兵が存在することになる。【精密攻撃】アビリティを有する攻撃がそのようなユニットに対するウーンズロールに成功した場合、通常の攻撃手順に従うのではなく、攻撃側の兵の操作側プレイヤーはそのユニット内で攻撃側の兵が視認している**キャラクター**兵のなかから任意の兵にその攻撃を割り振ることができる。

複数のキャラクターが編入されている合流ユニット（2 体制限）：兵の中には、たとえ合流先のユニットに特定の**キャラクター**がすでに合流している場合にも、そのユニットに合流可能であるというルールを持つものがある（たとえば、すでにキャプテンもしくは戦団長に率いられているユニットにも、レフテナントは合流可能である）。そのような場合、すでに異なる**キャラクター**が指揮官として率いているユニットに、そうしたルールを用いて追加可能な兵は最大で 1 体までである。

例：インターセプター・スカッドには**キャプテン**が合流している。そのユニットに**レフテナント**と**アボセカリー**の両方を合流させることはできない（たとえどちらの兵も上記の効果のルールを持っているとしても）。これらのユニットのうち、**キャプテン**とともに合流可能であるのは 1 個だけである。

攻撃の能力値：攻撃を解決する場合、その攻撃は、攻撃に用いられる武器と同じ能力値とアビリティを有しているとみなされる。1 回の攻撃の能力値に何らかの修正が加えられた場合、それらの変更は攻撃を行なう武器そのものに適用されることはなく、その武器によって行なわれる他の攻撃にも適用されることはない。

自動ヒット：攻撃が自動ヒットする場合、その攻撃のヒットロールは自動的に成功する（**自動的成功**を参照）。

自動成功：自動的成功を参照せよ。

自動的成功

ダイスロールが自動的に成功する場合、以下のルールが適用される：

- ロールが自動的に成功する場合、そのダイスロールは行なわれない。特定の目やロール結果が出た場合に発動するルールは、自動的に成功したロールに対して発動することはない。
- ヒットロールが自動的に成功する場合、そのままウーンズロールに進むこと。そのヒットロールはクリティカルヒットとならず、クリティカルヒットによって誘発されるいかなる効果も誘発されない。
- ウーンズロールが自動的に成功する場合、そのまま攻撃の割り振りに進むこと。そのウーンズロールはクリティカルウーンズとならず、クリティカルウーンズによって誘発されるいかなる効果も誘発されない。

例：【会心ヒット】アビリティを有する攻撃がクリティカルヒットとなり、その攻撃は対象へ自動ウーンズした。その攻撃のウーンズロールは自動的に成功するため、ダイスはロールされず、クリティカルウーンズによって誘発されるルールは誘発されない。

自動ウーンズ：攻撃が自動ウーンズする場合、その攻撃のウーンズロールは自動的に成功する（**自動的成功**を参照）。

ベース：ほとんどの兵のミニチュアはベースに載せられている。兵のベースは常に兵のミニチュアの一部とみなされる。

ベース接触：2体の兵のベースが互いに接触しているとき、それら2体の兵はベース接触状態であり、可能な限り近づいている状態であるとみなされる（可能な限り近くを参照）。自軍側兵が接敵移動中もしくは再編移動中に敵兵とベース接触状態となるよう移動するとき、その敵兵のミニチュアがベースから張り出しており、その自軍側兵をその敵兵とベース接触状態となるように移動させることができない場合、以下の条件がすべて満たされているならば、そのターンの終了時まで、それらの兵は互いにベース接触状態にあり、かつ互いに接敵範囲内にいるとみなされる。

- その自軍側兵が移動できる距離が、その敵兵のミニチュアが張り出していないならばその敵兵とベース接触状態になれる距離であった。
- その自軍側兵がその敵兵に可能な限り近づくように移動した。
- 片方の兵の任意の地点と"もう片方の兵の任意の地点の間の距離が、1mv以下である。

（ユニットの突撃を参照）。

～ならばバトルライン：ルールの中には自軍側アーミー内のユニットに追加でバトルライン・キーワードを与えるものもある。もっとも多いのは、自軍が特定のデタッチメントを選択した場合や、特定の兵をウォーロードにした場合などだ。自軍側アーミーを召集するとき、それらのユニットは『ユニットの選択』ステップにおいて（このステップは『ウォーロードの選択』ステップよりも前であるが）バトルライン・ユニットであるとみなされる。

戦場端：戦場は4つの戦場端によって囲まれている。

戦場の四分区画：テーブルの四分区画を参照。

戦闘ショックテスト：自軍側指揮フェイズ中、自軍内の半壊状態である各ユニットについてそれぞれ2D6をロールせよ（コアルール、11ページ）。ロール結果がそのユニットの【指揮統制値】よりも低い場合、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であるとみなされる。そのユニットがその後撃破され、策略を使ってそのユニットを攻撃対象にできるかどうかが決定的な場合であっても、この条件は適用となる。ルールの中には指揮フェイズ以外のフェイズ中に戦闘ショックテストをユニットに強いるものもあり、半壊状態でないユニットに戦闘ショックテストを強いるものもある。そのような場合、すでに戦闘ショック状態であるユニットがさらに戦闘ショックテストを強いられる場合があり、それによってなんらかの追加効果が誘発されることがある。だがそのテストの成否によってそのユニットの戦闘ショック状態が変化することはない（つまりたとえその戦闘ショックテストに成功したとしてもそのユニットの戦闘ショック状態が解除されることはなく、

失敗したとしてもそのユニットの戦闘ショック状態が延長されることはない）。指揮フェイズの戦闘ショックステップにおいて、何らかの理由でユニットがその初期兵数を下回っているために戦闘ショックテストを強いられる場合、特別な記載がない限り、そのユニットは半壊状態であることを理由に戦闘ショックテストを受ける必要はない。自軍内のユニットがどのタイミングで戦闘ショック状態になったとしても、その戦闘ショック状態の継続は次の自軍側指揮フェイズ開始時までである。全滅したユニットは戦闘ショックテストを受ける必要はなく、アビリティは全滅したユニットに戦闘ショックテストを受けさせることはできない。

装備者：武器、強化、ウォーギアを装備している兵は、それらの装備者であるとみなされる。

初期兵数未満（初期兵数が1の場合）：ユニット内に残っている兵数が、そのユニットの初期兵数よりも少ない場合、そのユニットは初期兵数未満であるとみなされる。その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】が開始時よりも低下している間、そのユニットは初期兵数未満であるとみなされる。

遮蔽物ボーナス（特殊地形内にいない場合）：ルールの中には、兵やユニットがたとえ特殊地形内にいない場合にも遮蔽物によるボーナスを得ることができるようにするものもある。そのようなルールは、その兵やユニットが内部や背後にいる特殊地形の種類に関わらず適用される。同様に、ユニットが遮蔽物ボーナスを受けている間のみ適用されるルールがある場合、そのルールは遮蔽物ボーナスを与えるあらゆるルールの影響下にある兵やユニットに適用される（たとえその兵やユニットが遮蔽物内にいない場合でも）。

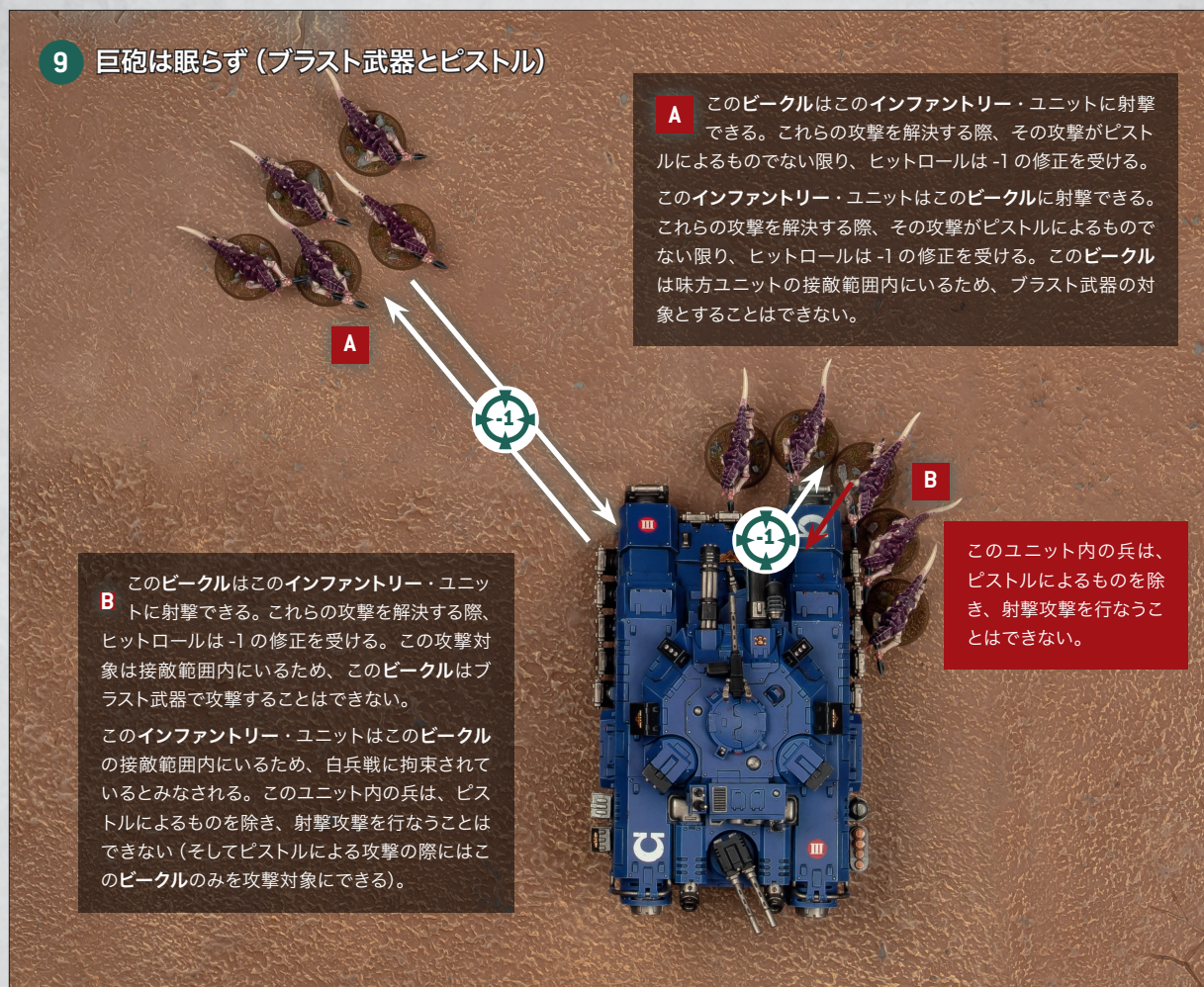
もっとも良い：ユニット内で「もっとも良い」能力値を判定する際は、そのユニット内のあらゆる兵 / 武器のなかで指定された能力値を比較すること。もっとも良い能力値は、他のあらゆる兵 / 武器の能力値がそれと同じか、それより劣っているようなものを指す（より良いを参照）。

例：あるユニットに、【指揮統制値】6+の兵が1体、【指揮統制値】7+の兵が1体、【指揮統制値】8+の兵が9体含まれているとする。そのユニット内でもっとも良い【指揮統制値】は6+である。

巨砲は眠らず（プラスト武器とピストル）：モンスター・ユニットとビークル・ユニットは、白兵戦に拘束されている間にも射撃を行なうことができ、射撃の対象として選択されうる（コアルール、20ページ）。

表9を参照

9 巨砲は眠らず（ブラスト武器とピストル）



巨砲は眠らず（『あたかも〇〇フェイズ』による射撃）：『巨砲は眠らず』ルールには、操作プレイヤー側射撃フェイズに効果を発揮すると明記されている。このルールの影響を受けるユニットが、白兵戦にロックされている場合、そのユニットはなんらかのルール（『警戒射撃』策略など）を使用して他のフェイズ中に射撃を行なうことはできない。

突撃

- **突撃移動**：突撃フェイズ中に、成功した突撃の一部として行なわれる移動のこと。
- **突撃距離**：突撃ロール結果は、突撃側ユニット内の各兵が、突撃移動中に移動可能な最大 mv 数となる。これはときに突撃距離と呼ばれる。
- **突撃の宣言**：プレイヤーがユニットの突撃を宣言するとき、そのユニットが突撃を宣言したとみなされる。
- **突撃側ユニット**：突撃を宣言したユニットは突撃側ユニットとなる。
- **飛行可能な兵が特殊地形を乗り越えて突撃する**：飛行中に特殊地形を通り抜けるを参照。
- **突撃した**：あるターン中にユニットが突撃移動を行った場合、そのターンの終了時まで、そのユニット、およびそのユニット内のあらゆる兵は、突撃したとみなされる。

- **突撃された**：あるターン中にユニットが成功した突撃の対象となった場合、そのターンの終了時まで、そのユニット、およびそのユニット内のあらゆる兵は、突撃されたとみなされる。
- **突撃ボーナス**：突撃移動を行なうユニットに与えられ、そのターンの終了時まで、そのユニットは『先手』アビリティを得る。ユニットが突撃移動を行なう際、またはユニットが突撃を実行したターンの発動する他のルールやアビリティは、突撃ボーナスの一部ではないことに注意すること。

ユニットの突撃：自軍側兵が敵兵の接敵範囲内へと移動するとき、その敵兵のミニチュアがベースから張り出しており、その自軍側兵をその敵兵の接敵範囲内へと移動させることができない場合、以下の条件がすべて満たされているならば、そのターンの終了時まで、それらの兵は互いに接敵範囲内にいるとみなされる。

- その自軍側兵が移動できる距離が、その敵兵のミニチュアが張り出していないならばその敵兵の接敵範囲内に入れる距離であった。
- その自軍側兵がその敵兵に可能な限り近づくように移動した。
- 片方の兵の任意の地点ともう片方の兵の任意の地点の間の距離が、1mv 以下である。

もっとも近い兵 / ユニット:あるルールが『もっとも近い兵 / ユニット』を参照する場合、それはそのルールを使用する兵 / ユニットから見てもっとも近い兵 / ユニットのことを指す。2 体以上の兵が同距離でもっとも近い場合、そのルールを使用する兵 / ユニットの操作プレイヤーが、そのルールにおいてどちらの兵がもっとも近いかを選択する。

クリティカルヒット:プレイヤーが攻撃のヒットロールで修正前の出目 6 を出した場合、その攻撃はクリティカルヒットとなる。クリティカルヒットは常に成功したヒットロールとなり、特定のルールに記載された追加効果を誘発することがある（そのような効果にはしばしば「クリティカルヒットした場合」誘発されると記載されており、これはクリティカルヒットが発生したタイミングで誘発されること意味している）。策略『警戒射撃』による攻撃を解決する際、クリティカルヒットはヒットロールの修正前の 6 でのみ発生する。

クリティカルウーンズ:プレイヤーが攻撃のウーンズロールで修正前の出目 6 を出した場合、その攻撃はクリティカルウーンズとなる。クリティカルウーンズは常に成功したウーンズロールとなり、特定のルールに記載された追加効果を誘発することがある（そのような効果にはしばしば「クリティカルウーンズした場合」誘発されると記載されており、これはクリティカルウーンズが発生したタイミングで誘発されること意味している）。

(ダイスロール) であるとみなされる: ~として扱われる (ダイスロール) 参照。

再編移動 (移動しない場合):ユニットが再編移動するとき、(プレイヤーが移動しないことを選んだ、あらゆる兵がすでに敵兵とベース接触状態にあるなどの理由で) そのユニット内の兵が実際には 1 体も移動しなかった場合、それでもそのユニットは再編移動を行なったとみなされるが、移動を行なったとはみなされない。

再編移動:3MV の移動。これを行なう場合、そのユニットは 1 個以上の敵ユニットの接触範囲内、かつユニットの隊形を保つ位置で移動を終了しなければならない。これが不可能である場合、もっとも近い作戦目標マーカーの確保範囲内、かつユニットの隊形を保つ位置で移動を終了しなければならない。ユニットが 1 個以上の敵ユニットの接触範囲内で再編移動を終了することが可能である場合、再編移動を行なう各兵は、もっとも近い敵兵により近い位置でその移動を終了しなければならない。すでにベース接触状態である兵は移動しない。ルールによってユニットの再編移動可能距離に修正が与えられた場合、そのルールはそのユニット内で再編移動を行なえるあらゆる兵の再編移動可能距離に修正を与える。

争奪中 (作戦目標マーカー):フェイズまたはターン終了時、ある作戦目標マーカーに対する双方のプレイヤーの確保レベルが等しい場合、その作戦目標マーカーは争奪中であるとみなされる。バトル開始時、戦場に存在するあらゆる作戦目標マーカーは争奪中である。

操作プレイヤー:ユニットの操作プレイヤーとは、そのユニットが属しているアーミーを有するプレイヤーのことである。

作戦目標の確保:任意のフェイズまたはターン終了時、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っている場合、そのプレイヤーはその作戦目標を確保することになる。ターンの終了時、勝利ポイントを獲得する前のタイミングで、作戦目標の確保が決定される。**確保レベル**を参照せよ。

確保された作戦目標:プレイヤーが作戦目標マーカーを確保している間、その作戦目標マーカーはそのプレイヤーに確保されているとみなされる。



通常移動をすでに行なったものとして扱われる：予備戦力ユニットは常に、戦場に配置されたターン中に通常移動をすでに行なったものとして扱われる。これは単に、予備戦力ユニットはこのフェイズではこれ以上動くことはできないが、静止状態のままではないことを明確にするためである。しかし、そのようなユニットは通常移動を行っていないため、ユニットが通常移動を行なった後に使用される策略やアビリティを誘発することはできない。

同様に、このフェイズで通常移動を行なった**兵員輸送**から降車したユニットも、通常移動をすでに行なったものとして扱われる。ただし実際の通常移動は行われていないため、そのようなユニットの到着によって、ユニットが通常移動を行なった後に使用される策略やアビリティ（**乗車中のユニットおよび予備戦力を参照**）を誘発することはできない。

～としてカウントされる（ダイスロール）：「～として扱われる（ダイスロール）」を参照せよ。

ターン開始時に獲得された CP：指揮フェイズの開始時にアビリティ（スウォームロードの『群衆指揮個体』アビリティなど）によって獲得された CP は、バトルラウンドごとに得られる 1CP の制限に含まれる。

D66:D66 をロールするには、2 個の D6 を 1 つずつ順番にロールせよ。1 個目のロールが十の位となり、2 個目のロールが一の位となる。

例：1 回目の出目が 3、2 回目の出目が 6 であれば、その D66 ロールの結果は 36 となる。

【ダメージ量】：【ダメージ量】に演算子（D6+1 の「+」など）が含まれている場合、演算子のうしろに付いている値はその【ダメージ量】の一部であり、修正値ではない。

【ダメージ量】判定ロール：ランダムな【ダメージ量】の数値を判定するためのダイスロールを【ダメージ量】判定ロールと呼ぶ。

縦深攻撃（と戦略的予備戦力）：『縦深攻撃』アビリティを有するユニットが戦略的予備戦力から到着した場合、そのユニットの操作側プレイヤーは、戦略的予備戦力のルールと『縦深攻撃』アビリティのルールのどちらを使ってそのユニットを配置するかを選択できる。このルールは、『縦深攻撃』アビリティを有するユニットがバトル中に戦略的予備戦力に配置された場合にも適用される。

ユニットの配置：ユニットを配置するとき、そのユニットは戦場に置かれる。ルールによって、ユニットを特定のエリア内に全体が収まるように配置しなければならないと指示されている場合（たとえば「初期配置ゾーン内に全体が収まるように」や「戦場端の 6MV 以内に全体が収まるように」など）、そのユニットは指定されたエリア内に全体が収まるように配置しなければならない（『**以内にいる**』と『**以内に全体が収まっている**』を参照）。兵のミニチュアがあまりにも大きく、指定されたエリア内に全体が収まるようにその兵を配置することが物理的に不可能である場合、その兵は自軍側戦場端に接するように配置しなければならない。そのように大型のミニチュアを用いる兵が

戦場端に接触するように戦場に配置されたターン中、その兵が属するユニットは通常移動、全力移動、退却、静止を行なえず、射撃武器によるいかなる攻撃も行なえず、突撃も宣言できない。大型のミニチュアを用いる兵の中には、**航空機**のように、翼などベースから大きく張り出したパーツを持つものもある。そのような兵は、通常の方法で配置することが物理的に不可能である場合には、初期配置ゾーンからはみ出すように配置してもよい。しかしその場合にも、その兵のベースは初期配置ゾーン内に全体が収まっている必要がある。

撃破 / 全滅

- **兵の撃破：**兵の【負傷限界】が 0 になった場合、その兵は撃破され、バトルから取り除かれる。
- **ユニットの全滅：**ユニット内で最後に残った兵が撃破されたとき、そのユニットは全滅し、バトルから取り除かれる。
- **〇〇による 撃破 / 全滅：**ルールの中には、敵兵や敵ユニットが自軍 / 自軍側の兵 / 自軍側ユニットによって撃破された / 全滅した場合にのみ誘発されるものもある。その敵兵 / 敵ユニットが、自軍側の兵が行なった攻撃によって撃破された / 全滅した場合、自軍側の兵が発動したルールによってもたらされた致命的ダメージによって撃破された / 全滅した場合、自軍側の兵が発動したルールにその敵兵 / 敵ユニットが撃破される / 全滅すると記載されており、そのルールによって撃破された / 全滅した場合がこれにあたる。それ以外の方法によって撃破された敵兵 / 全滅した敵ユニットは、自軍 / 自軍側の兵 / 自軍側のユニットが全滅させたとはみなされない。

ダイスロール結果（記載のない場合）：ルールの中には特定のダイスロール結果で誘発されるものもある。そのダイスロール結果に対応する効果が記載されていない場合、何も起こらない。

例：ルールに「D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果が 2-5 ならば、もっとも近い敵ユニットは 1 ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が 6 ならば、もっとも近い敵ユニットは D3 ポイントの致命的ダメージを受ける」と記載されている場合、ロール結果が 1 ならば、何も起こらない。

異なる兵 / ユニット：他の兵 / ユニットの参照せよ。

もっとも低い / 高い出目の破棄：複数のルールがプレイヤーにもっとも低い / 高い出目の破棄を指示した場合、そのダイスロールを行なうユニットの操作側プレイヤーがそれらのルールの解決順を決定し、その順番に従って効果が解決され、その際はダイスを 1 個ずつ取り除いてゆく。ダブルやトリプルを参照するルールは、ダイスの破棄をすべて完了したあとでのみ効果を発揮する（ダブル、トリプルを参照せよ）。

大型のミニチュアを用いる兵の降車：ユニットが兵員輸送から降車する場合、そのユニットはその**兵員輸送**の 3MV 以内に全体が収まるように配置しなければならない。降車を行なう兵のミニチュアがあまりにも大きく、兵員輸送の 3MV 以内に全体が収まるように配置することが不可能である場合（多くの場合、それはその兵のミニチュア自体があらゆる方向に 3MV より長いために起こる）、その兵のベースがその**兵員輸送**のベース（もしくは本体）の 1MV 以内となり、かつあらゆる敵兵の接敵範囲に入らないような位置に配置すること。

全力移動ルールは行なわない：プレイヤーにユニットの全力移動ルールを行なわないように指示する代わりに、そのユニット内の兵の【移動力】を指定された数だけ増やすことを指示するアビリティを、そのユニットについて全力移動ルールは行なわないことを指示する他のアビリティやルールと併用することはできない。そのような場合、操作側プレイヤーはどのアビリティを使うかを選択しなければならない。

ダブル：ダイスルールを行なう際、ロールしたダイスの中に同じ出目のダイスが2個含まれているならば、それら2個のダイス出目をダブル（ゾロ目）と呼ぶ。

直線を引く：2点の間に直線を引くよう指示された場合、それらの点の間に太さ1MMの仮想の直線を引くこと。2体の間に直線を引くよう指示された場合、それら2体の兵のベース（もしくは本体）の間を最短距離で結ぶように直線を引くこと。

コアアビリティの重複

コアルールには何十ものアビリティが記載されており、その中には武器アビリティや初期配置アビリティも存在する。これらは「コアアビリティ」と呼ばれ、多くの兵、ユニット、武器、攻撃には元からこうしたアビリティが1個以上適用されており、さらに策略や強化、指揮官の合流によってバトル中にこうしたアビリティを得ることもできる。アビリティを得ることになった元のルールがいかなるものであろうとも、兵やユニット、武器や攻撃が同一のコアアビリティを複数個有している場合、それらのアビリティの効果が積み重なることはなく、同時に効果を発揮するのはそれらのアビリティのうち1つのみである。そのアビリティの末尾に数字がある場合（たとえば【連続命中 1】や『斥候 6MV』など）、操作側プレイヤーは同種のアビリティのうちどれが効果を発揮するかをそのつど選択すること。なお、【〇〇特攻】という名前のアビリティが複数適用されている場合、それらのアビリティは「〇〇」の部分に記載されているキーワードも同一である場合にのみ同種のアビリティであるとみなされる（たとえば【ビークル特攻 4+】と【ビークル特攻 3+】は同種のアビリティであるとみなされるが、【ビークル特攻 4+】と【インファントリー特攻 2+】は同種とはみなされない）。

例1：プレイヤーのアーミー内にエリミネーター・ユニットが編入されており、このユニットは『隠密能力』アビリティを有している。そのプレイヤーは「自軍内のすべてのユニットは『隠密能力』アビリティを得る」というデタッチメント・アビリティを選択した。そのエリミネーターはこのデタッチメント・アビリティから追加のボーナスを得ることはなく、つまりそのユニットが射撃攻撃の対象となった場合、ヒットロールへの修正は-2ではなく-1となる。

例2：スターンガード・ベテラン・兵がスターンガード・ボルトライフルで攻撃を行なう。この武器の【ダメージ量】は1であり、【会心ウーンズ】アビリティを有している。この攻撃側の兵はさらに「そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【会心ウーンズ】アビリティを得る」という策略の効果を受けたとする。このフェイズ中、そのスターンガード・ボルトライフルによる攻撃を解決する際、操作側プレイヤーが適用可能な【会心ウーンズ】は1つだけであり、クリティカルヒットが1回出るたびに、攻撃対象への致命的ダメージは2ポイントではなく1ポイントもたらされる。

例3：ある兵がヘヴィボルターで攻撃を行なう。この武器は【連続命中 1】アビリティを有している。この攻撃側の兵はさらに「そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【連続命中 2】アビリティを得る」という策略の効果を受けたとする。このフェイズ中、そのヘヴィボルターによる攻撃を解決する際、操作側プレイヤーが適用可能な【連続命中】は1つだけであり、操作側プレイヤーはどちらを適用するかを選択しなければならない。それゆえそのプレイヤーはより強力な【連続命中 2】を選択した。

選択可能な対象（選択可能でなくなった場合）：あるユニットが攻撃や突撃の対象として、選択時には選択可能な対象であったものの、のちにその攻撃や突撃の選択可能な対象ではなくなった場合（たとえばフェイズ外の移動を可能とするルールによって射程外や範囲外に出てしまった場合）、攻撃側ユニットおよび突撃側ユニットはその攻撃や突撃の対象を選択しなおすことができる。直後を参照せよ。

射撃可能（射撃武器を装備している場合）：ルールに特別な記述がない限り、射撃を行なったユニットは次のフェイズの開始時まで射撃可能状態ではなくなる。

射撃可能（射撃武器を装備していない場合）：ユニットがこのターン中に全力移動も退却もしておらず、白兵戦にも拘束されていない場合、たとえそのユニット内のいかなる兵も射撃武器を装備していないとしても、そのユニットは射撃可能であるとみなされる。これはつまり、射撃可能であるユニットを選択する必要があるルールにおいて、そのようなユニットを選択することが可能だということだ。

乗車中のユニット：兵員輸送に乗車中のユニットは、いかなるルールにおいても戦場に存在するとはみなされない。これはつまり、他に特別な記載がない限り、乗車中のユニットは何も行なうことができない（射撃、白兵戦、アビリティの発動など）。同様に、乗車中のユニットは策略などいかなるルールの対象としても選択することはできない。

乗車中のユニットおよび予備戦力：予備戦力の兵に乗車中のユニットは、その兵が配置されたターン中に降車することができる。この場合、そのユニットを、1個以上の敵ユニットの水平方向に9MV以内の位置に配置することはできない。また、そのユニットは通常移動をすでに行なったものとして扱われる（通常移動をすでに行なったものとして扱われるを参照）。そのユニットは、ルールに特別な記述がない限り、そのターン中に突撃を宣言することはできないが、そのターン中にそれ以外の行動は通常通り実行可能である。

フェイズ / ステップの終了時：フェイズ / ステップの終了時に効果を発揮すると記載されているルールは、そのフェイズ / ステップ中に効果を発揮するそれ以外のルールがすべて解決されたあとでのみ効果を発揮する。これはつまり、フェイズ / ステップの終了時に発動するルールが効果を発揮したあとで、そのフェイズ中 / ステップ中に効果を発揮するルールを使用することはできないということを意味している。フェイズ / ステップの終了時に効果を発揮するルールがすべて解決されるまで、次のフェイズ / ステップは開始されない（指揮フェイズの終了時に発動するルールについては、指揮フェイズ終了時に発動するルールを参照せよ）。

強化(複数の兵で構成されるキャラクター・ユニット):自軍のキャラクター・ユニットに強化を与える際、そのキャラクター・ユニットに複数の兵が含まれる場合は、そのユニットの中でどのキャラクターが装備者であるかを指定しなければならない。

ダイスロールの高速化と1個のリロールを可能とするルール:ルールによって、ユニットが行なう複数のダイスロールやセーヴィングのなかから1個のダイスロールもしくはセーヴィングのみのリロールが許可された場合、自軍が『ダイスロールの高速化』を採用しているならば、自軍はダイスロールやセーヴィングをまとめて行なった後、それらのダイスの中からどのダイスをリロールするか選択してよい。

痛みを知らぬ者:『痛みを知らぬ者』アビリティを有する兵が【負傷限界】を1ポイント失うことになるたび、その兵の操作プレイヤーはD6を1個ロールせよ。ロール結果がそのアビリティの末尾に記載されている数値以上であるならば、その【負傷限界】は失われない。

例:『痛みを知らぬ者 5+』を有する兵に【ダメージ量】2の攻撃が割り振られ、その後のセーヴィングは成功しなかった。このためその攻撃は2ポイントのダメージを与えることとなる。その兵の操作プレイヤーはD6を2個ロールし、ロール結果は1,6であった。6はその兵の『痛みを知らぬ者 5+』アビリティが必要とするロール結果以上の数値であるため、1ポイントのダメージが無効化され、その兵は【負傷限界】を1ポイントだけ失う。

死に際の白兵戦:ルールの中には、兵が撃破されたあとも、その兵がバトルから取り除かれる前に通常の白兵戦手順に従って白兵戦を行なえるようにするものがある(コアルール、33ページ)。その際、それらの兵は(ユニットの隊形を保った状態で)接敵移動を行ない、攻撃に使用する武器と攻撃対象を選択し、それらの攻撃を解決する。兵がそのような効果を2つ以上受けていたとしても、その兵が撃破されたあとに行なえる白兵戦は1回のみである。「死に際の白兵戦」ルールはつねに攻撃側ユニット(そのルールを持つ兵を撃破したユニット)が再編移動を行なう前、かつその兵の撃破によって誘発される他のいかなるルール(『恐るべき最期』など)も誘発される前のタイミングで解決される。「死に際の白兵戦」ルールによる攻撃が行なわれている間、その撃破された兵は特別な記載がない限り【負傷限界】が1であるものとみなされる。兵が「死に際の白兵戦」による攻撃を行なったあと、その兵の撃破によって誘発される他のあらゆるルールが誘発され、そしてその兵は再編移動を行なうことなくバトルから取り除かれる。ユニットの複数の兵が「死に際の白兵戦」ルールの効果を受けている場合、これらの兵は同時に白兵戦を行なう。死に際に白兵戦を行なった時点で、その兵は撃破されるということに注意すること。その兵のユニットが初期兵数を下回っている/半壊状態であるかどうかを判定する際に重要となる。

白兵戦:ユニットが白兵戦を行なうとき、そのユニット内の各兵は接敵移動を行ない、攻撃を行ない、再編移動を行なう。

単独の兵による白兵戦

通常、白兵戦を宣言する単位はユニットである。しかしルールの中には、ユニット内の1体の兵のみに白兵戦を(あるいは再度の白兵戦を)行なうことを許可するものもある。そのような場合:

- その兵は接敵移動を行えるが、その移動はユニットの隊形を保つ位置で終了しなければならない。
- その後、その兵は装備している白兵戦武器を用いて、白兵戦手順の「白兵戦攻撃の実行」ステップに記載されているように攻撃を行なう(コアルール、33ページ)。
- その兵は、その後に再編移動を行なうが、この移動はユニットの隊形を保つ位置で終了しなければならない。

攻撃の完了:攻撃側ユニットの攻撃がすべて解決されたとき、そのユニットは攻撃を完了したとみなされる。

射撃側の兵 / ユニット:射撃攻撃を解決する際、その攻撃を行なう兵 / ユニットは射撃側の兵 / ユニットであるとみなされる。

飛行:ユニットのデータシートに**飛行**・キーワードが記載されている場合、そのユニットは**飛行可能**であるとみなされる。そのようなユニットは通常移動、全力移動、退却を行なうとき、そのユニット内の兵は敵兵があたかも存在しないかのようにその敵兵を通り抜けることができる。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**の兵を通り抜けて移動できることを意味している。そのような兵が特殊地形上で移動を開始もしくは終了する場合、その兵は戦場の上を移動するように距離を測るのではなく、代わりに「空中を通るようにまっすぐと」距離を測る(**飛行中に特殊地形を通り抜ける**を参照せよ)。

無傷状態:その兵の現在の【負傷限界】残量が、【負傷限界】最大値と同じ場合、その兵は無傷状態として扱われる。

目標カードによるCPの獲得:副次目標カードの破棄によってプレイヤーが1点以上のCPを獲得するようなミッションをプレイする場合、こうして獲得されるCPは、そのプレイヤーがそのバトルラウンド中に獲得可能なCPの制限にカウントされる。

地面:ルールの中には、攻撃対象に適合しているかの判定として(見下ろし射撃など)、あるいは兵を特殊地形のより高い階に配置可能であるかどうかの判定として、「地面」という用語を用いるものもある。兵が戦場の表面(特殊地形の境界内も含まれる)にいる場合、その兵は地面にいるとみなされる。ミニチュアやテキストチャーによって1階部分が造形された特殊地形を使用している場合、それらの1階部分も地面であるとみなされる。

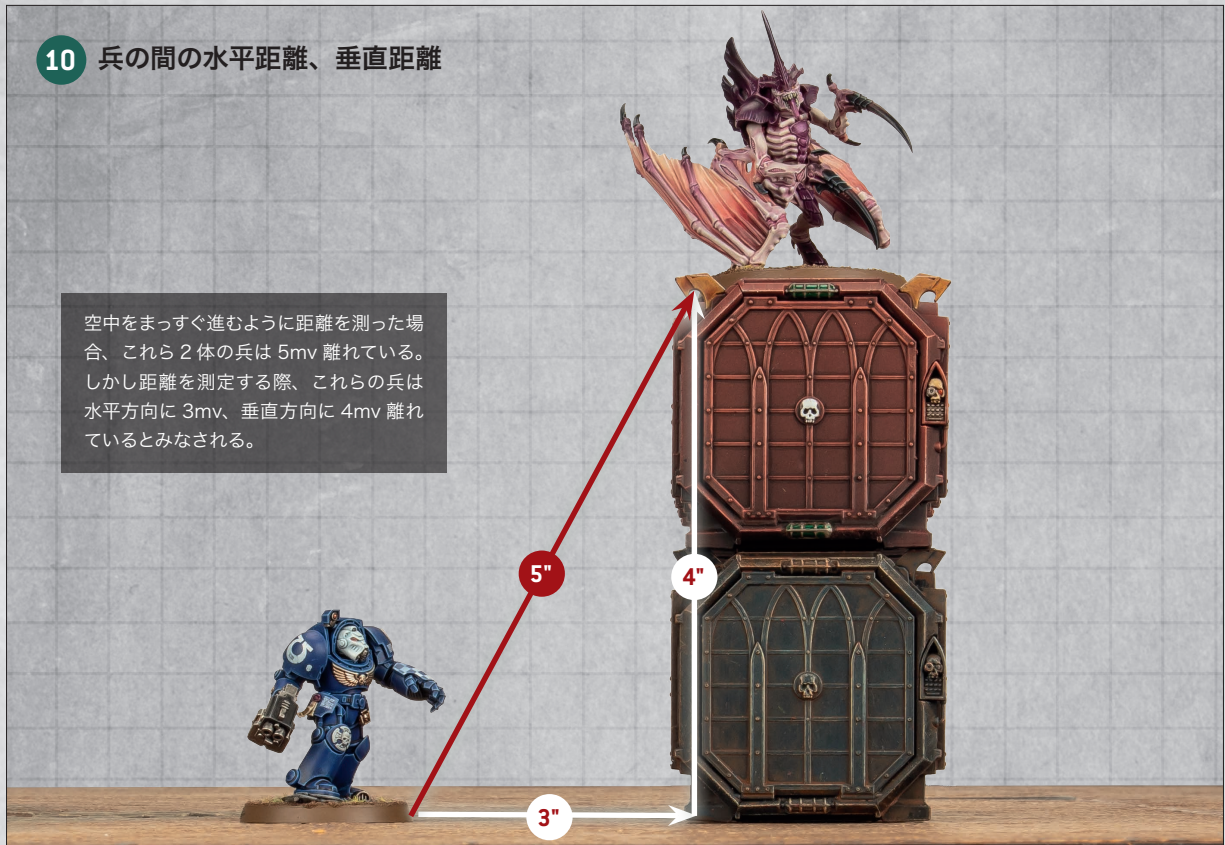
もっとも高い出目:複数のダイスロールを行い、その中からもっとも高い出目を参照するルールを解決する際、もっとも高い出目が複数存在していた場合、アクティブプレイヤーはその中の1個をもっとも高い出目として選択すること。

水平距離 / 垂直距離:ルールの中には距離を水平距離と垂直距離によって規定するものもある。そのようなルールを解決する際は、「空中をまっすぐ進む」ような対角線距離は使用しないこと。

表 10、表 11 を参照

10 兵の間の水平距離、垂直距離

空中をまっすぐ進むように距離を測った場合、これら2体の兵は5mv 離れている。しかし距離を測定する際、これらの兵は水平方向に3mv、垂直方向に4mv 離れているとみなされる。



11 水平距離と縦深攻撃

このターミネーターは『縦深攻撃』アビリティを用いて戦場に到着する。この兵はいかなる敵兵（ティラニッド・プライムなど）の水平方向に9mv 以内の位置にも配置することはできない（対角線距離と垂直距離は無視される）。



本体：ビークル（ベースを有する**ウォーカー**は除く）やベースのない兵から距離を測る場合、本体、すなわちその兵のミニチュアの任意の部分（およびベースがある場合はベース）のうち、その距離が最短となるような地点から距離を測る。なお、これは一般的にビークルの「本体」（HULL）という言葉が文字通りに指す範囲とは異なる場合がある『**ベースのあるビークル**』を参照）。

ただちに：直後を参照。

直後：あるルールが、何かが起きた「直後」に誘発される場合、そのルールは他のなにかが起こる前に解決される。たとえば、あるルールが、ユニットが攻撃対象を選択した「直後」に誘発される場合、そのルールはそれらの攻撃が解決される前に解決される。こうしたルールの誘発により、通常の攻撃手順や突撃手順に割り込む形で他のルールが解決されることもある。**選択可能な対象（選択可能でなくなった場合）**も参照せよ。

キーワード

- あるルールが、特定のキーワードを持つ兵やユニットに適用されると記載されている場合、そのルールは指定された**キーワード**がデータシート上に記載されている兵やユニットにのみ適用される。
- あるルールが、「**キーワード**でない」兵やユニットに適用されると記載されている場合、そのルールは指定された**キーワード**がデータシート上に記載されていない兵やユニットにのみ適用される。たとえば「**ビークル**ではないユニット」に適用されるルールは、**ビークル**の**キーワード**を持たないユニットに対してのみ適用される。
- ユニットのなかには、兵によって異なる**キーワード**を有するものもある。そのような場合、そのユニットはユニット内のあらゆる兵の**キーワード**をすべて有しているとみなされ、それらの**キーワード**を持つユニットに適用されるあらゆるルールの影響を受ける。なお、攻撃は対象のユニットに対して行なわれるものであり、個々の兵に対して行なわれるものではない。

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。その指揮官がそのユニットの一部である間、そのユニット全体が**サイカー**の**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。

- ルールが特定の**キーワード**を持つ兵にのみ適用されるものである場合、そのルールはそのユニット内で指定された**キーワード**を持つ兵にのみ適用される。
- **キーワード・デタッチメント**とは、その**キーワード**を有する兵（デタッチメントルールの獲得を阻害しないと明記されている兵は除く）のみで構成されたデタッチメントのことである。
- 読点（、）で分割されている複数の**キーワード**・リストを有するルール（たとえば「**イモータル**、**デスマーク**、**リッチーガード**・ユニット 1 個」）は、これらの**キーワード**の中の 1 個以上を有している兵 / ユニットの参照している。

- 中黒（・）で接続されている複数の**キーワード**を有するルール（たとえば「**アエルダリ**・**ガーディアン**・ユニット」など）はそれらの**キーワード**をすべて有している兵 / ユニットのみを参照している。

指揮統制テスト：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、そのユニット内でもっとも良い【**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、そのテストは失敗となる。

会心ヒット（と会心ウーンズ）：自動**ウーンズ**を参照せよ。

会心ヒット（と連続命中）：追加**ヒット**を参照せよ。

確保レベル：作戦目標マーカーに対するプレイヤーの確保レベルは、その作戦目標マーカーの確保範囲内にいる自軍側のあらゆる兵の【**確保力**】の合計値である。

白兵戦への拘束：ユニットが 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合、そのユニットは白兵戦に拘束されているとみなされる。白兵戦に拘束されているユニットは射撃を宣言できず、射撃攻撃の対象として選択されることもない。**モンスター**・ユニットと**ビークル**・ユニットはこのルールの例外である（**巨砲は眠らず**を参照せよ）。

もっとも低い出目：複数のダイスロールを行い、その中からもっとも低い出目を参照するルールを解決する際、もっとも低い出目が複数存在していた場合、アクティブプレイヤーはその中の 1 個をもっとも低い出目として選択すること。

撃破された兵との距離：撃破された兵との距離を測る場合、その兵が撃破される前にその兵のベース（あるいはその兵がベースを有していない兵であったり、もしくは**ウォーカー**でない**ビークル**である場合は、その兵のミニチュアの任意の部分）が占めていたエリアのうち任意の地点から距離を測る。

全滅したユニットとの距離：全滅したユニットとの距離を測る場合、そのユニット内で最後に撃破された兵から距離を測ること（『**撃破された兵との距離**』を参照）。

最小移動距離：航空機・兵の【**移動力**】は 20+MV である。これはその兵が自軍側移動フェイズ中に必ず移動しなければならない最小距離を表しており、この兵のベースのあらゆる部分は、移動開始地点から最小移動距離以上に離れていなければならない。

【**耐久力**】の混在：ユニットの【**耐久力**】を参照せよ。

兵のフェイズ / ユニットのフェイズ：ルールが「兵のフェイズ」あるいは「ユニットのフェイズ」を参照する場合（「この兵の指揮フェイズ」など）、その兵あるいはユニットの操作プレイヤーの該当フェイズを参照せよ。

ベースのない兵：本体を参照。

致命的ダメージ: 致命的ダメージによるダメージに対しては、いかなる種類のセーヴィングも行なえないが、ダメージを無効化するルール（『痛みを知らぬ者』など）は使用できる。攻撃側ユニットが致命的ダメージと通常のダメージの両方をもたらした場合、攻撃側ユニットがもたらした通常のダメージを先にすべて解決すること。

兵を通り抜けた移動: 兵の中には「他の兵を通り抜けて移動する」もしくは「他の兵があたかも存在しないかのように、他の兵を通り抜けて移動する」ことを可能にするルールを持つものもある。ユニットがこれらのルールによって行う移動は、敵兵の接敵範囲内に侵入することが可能であるが、他の兵の上で移動を終了することはできない。そして通常移動、全力移動、退却の場合はいかなる敵兵の接敵範囲内でも移動を終了することはできず、突撃移動の場合はそのフェイズ中に突撃対象として選択したユニットの接敵範囲内でのみ移動を終了することが可能である。

飛行中に特殊地形を通り抜ける: 飛行可能である兵は、通常移動、全力移動、退却、突撃移動を行なう際に、途中に存在する特殊地形を飛び越えて移動することができる。その際は、空中を進むように距離を測定すること。

表 12、表 13 を参照

接敵範囲内の移動: ユニットが 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合、そのユニットは退却、接敵移動、再編移動を除くいかなる移動も実行できない。

もっとも近い: もっとも近い兵 / ユニットを参照せよ。

不利な修正: 能力値、ダイスロール、その他のルールの数値を悪化させるような修正を指す。**修正**も参照せよ。

中立地帯: 戦場のうち、いかなるプレイヤーの初期配置ゾーンでもないエリアを中立地帯と呼ぶ。

通常ダメージ: 武器の【ダメージ量】によって兵に与えられるダメージを指し、致命的ダメージのようにそれ以外の方法で与えられるダメージとは区別される。

このフェイズ中にまだ射撃や白兵戦を宣言していない: この文言はいくつかのルールに用いられており、特に射撃フェイズ中や白兵戦フェイズ中に発動可能な策略に用いられることが多い。そのようなルールを使用する場合、「射撃」の文言は射撃フェイズ中にのみ適用され、「白兵戦」の文言は白兵戦フェイズ中にのみ適用される。たとえば射撃フェイズ中に、あるユニットがそのフェイズ中に白兵戦を宣言していないからといって、そのユニットをそのようなルールの対象として選択することはできない。

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

12 飛行可能な兵が「空中をまっすぐ」進んで特殊地形を乗り越える。

この兵は飛行可能である。その兵が高さが 2mv を超える特殊地形を乗り越えて移動する際は（あらゆる兵は高さ 2mv 以下の特殊地形を、あたかも垂直距離が存在しないかのように自由に乗り越えて移動することができる）、その特殊地形を乗り越えて移動する際の「空中をまっすぐ進む」最短距離を使用すること。たとえば、この兵の移動距離は 16mv である。

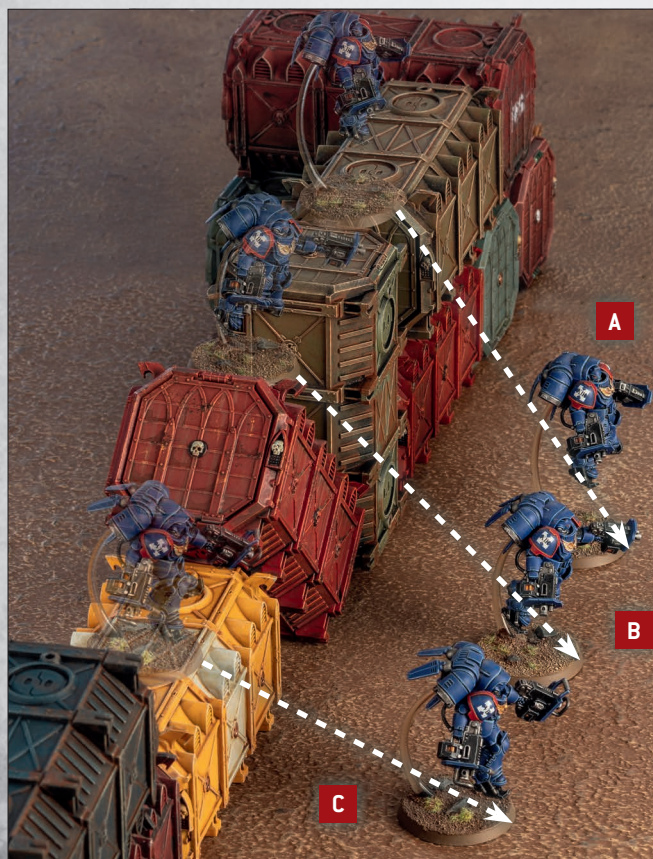


13 飛行可能な兵が「空中をまっすぐ」進んで平坦でない特殊地形を乗り越える。

これらの兵は飛行可能であり、いずれも平坦でない特殊地形を乗り越えて移動しようとしている。その際の移動距離は、その兵が「空中をまっすぐ進む」経路を用い、その経路はその兵のベースが戦場の地面に平行な状態を保ちながら移動できるものでなければならない。たとえば、兵 A のベースは正面にある隙間を通り抜けるには横幅が大きすぎるため、兵 A はまずベース全体が前方の地形を通り抜けられる高さまで上昇しなければならない。兵 B はベースが通り抜けられるよう特殊地形のより高い地点まで移動する必要があるが、兵 C はより短い距離でこの特殊地形を乗り越えることができる。



特殊地形を乗り越える移動を完了するため、兵はその特殊地形を横切るのに必要な距離を移動し、戦場の地面まで「空中をまっすぐ進むように」残りの距離を移動する。この移動のいかなる部分もそれらの兵の【移動力】を超えてはならず、ユニットの隊形を維持しなければならない。十分な移動可能距離がなかったり、ユニットの隊形を維持できないことにより、兵がこの移動を完了することができない場合、その移動を行なうことはできない。なお、ユニットの隊形が維持されているならば、ユニット内の一部の兵を特殊地形の水平部分に配置、残りの兵を戦場の地面に配置することも可能である。



作戦目標マーカーの確保範囲: 作戦目標マーカーの水平方向に 3MV 以内、かつ垂直方向に 5MV 以内にいる兵は、その作戦目標マーカーの確保範囲内にいるものとみなされる。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、その点にもっとも近い作戦目標マーカー上の点との間の距離を測ること。

作戦目標優先確保: 様々なアビリティによって、作戦目標マーカーの範囲内に兵がいない場合でも、その作戦目標マーカーを確保できる (インターセプター・スカッドの『作戦目標優先確保』アビリティなど)。このルールがどのように表現されているかに関わらず、作戦目標マーカーの確保は各フェイズとターンの終了時に決定される (**コアルール・エラッタ**を参照)。このため、このアビリティの効果を受ける作戦目標マーカーの確保は、そのマーカーの範囲内に兵がいない場合でも可能であるが、フェイズまたはターンの終了時に、敵軍の作戦目標マーカーの確保レベルが自軍の確保レベルよりも高い場合、敵軍はその作戦目標マーカーを確保することができる。

一発限り: ある兵が **[一発限り]** アビリティを有する同種の武器を 2 個以上装備している場合 (ハンターキラーミサイルを 2 個など)、その兵はそれらの武器のそれぞれについて、バトル中 1 回射撃することができる。一発限り武器は『射撃デッキ』アビリティにおいて使用することはできない。撃破された兵がユニットに復帰した場合、その兵が装備している **[一発限り]** 武器のうち、その兵が撃破される前にすでに射撃していた武器は、すでに射撃された状態のままである。新たなユニットがアーミーに追加される場合、そのユニット内の兵が装備している **[一発限り]** 武器は、まだ射撃されていない状態で装備される。

より良い: [スペシャルセーブ値]、『痛みを知らぬ者』アビリティ、および「X+」で表記される能力値においては、「+」の前にある数値が低いほど、良い数値となる。例えば、**【接】2+** は **【接】3+** よりも良い値である。**【貫通値】**を参照する場合、「より良い」値は、- 記号の後の値がより高いものを指す (その際、**【貫通】0** は **【貫通】-0** と表記されているものとみなす)。それ以外の能力値においては、より高い数値が、より良い数値となる。たとえば、**【耐久力】5** は **【耐久力】4** よりも良い値である。

より悪い: [スペシャルセーブ値]、『痛みを知らぬ者』アビリティ、および「X+」で表記される能力値においては、「+」の前にある数値が高いほど、悪い数値となる。例えば、**【接】3+** は **【接】2+** よりも悪い値である。**【貫通値】**を参照する場合、「より悪い」値は、- 記号の後の値がより低いものを指す (その際、**【貫通】0** は **【貫通】-0** と表記されているものとみなす)。それ以外の能力値においては、より低い数値が、より悪い数値となる。たとえば、**【耐久力】4** は **【耐久力】5** よりも悪い値である。

他の兵 / ユニット: ルール内で「他の」兵 / ユニットが言及された場合、それはそのルールを有する (あるいはそのルール内ですでに言及された) 兵 / ユニットとは異なる兵 / ユニットの指している。なお、同じデータシートを用いる別のユニットは「異なる」ユニットであるとみなされる。

「あたかも〇〇フェイズ」ルール: ルールの中には、通常のターン手順とは異なるタイミングでユニットに移動や射撃、突撃や白兵戦

の実行を許可するものもある。例えば、『警戒射撃』策略を使用すると、ユニットは敵軍側ターン中にもあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように射撃を行なえる。そのような「あたかも〇〇フェイズ」ルールを用いて、あたかもなんらかの自軍側フェイズであるかのように、なんらかの行動を実行する際は、その「〇〇フェイズ」中に通常誘発される他のルールを用いることはできない。

接敵移動: 白兵戦可能なユニットが白兵戦を宣言したとき、そのユニットはまず接敵移動を行ない、その際にそのユニット内の各兵は接敵移動を行なえる。そのユニット内のいかなる兵も (すでに敵兵とベース接触状態であるため) 実際には移動しなかった場合、接敵移動や接敵移動の終了によって誘発されるルールの定義上はそのユニットは接敵移動を行なったとみなされるが、移動したとはみなされない。

接敵移動: 3MV の移動。これを行なう場合、そのユニットはユニットの隊形を保ちつつ、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。接敵移動を行なう各兵はいずれも、もっとも近い敵兵により近づく位置で移動を終了しなければならない。可能であればその敵兵にベース接触しなければならない。すでにベース接触状態である兵は移動しない。ルールによってユニットの接敵移動可能距離に修正が与えられた場合、そのルールはそのユニット内で接敵移動を行なえるあらゆる兵の接敵移動可能距離に修正を与える。

ポイント合計: プレイヤーのアーミーに編入されているあらゆるユニットのポイント合計を指す。

有利な修正: 能力値、ダイスロール、その他のルールの数値を向上させるような修正を指す (**修正**を参照せよ)。

ルールの優先権

ウォーハンマー 40,000 のプレイにおいて、互いに矛盾する 2 個のルールを同時に適用できない場合がある。そのような場合、以下の記述に従って、それらのルールのいずれが他よりも優先されるのかを確認すること。

攻撃側の優先権

攻撃を行なう際、互いに矛盾する 2 個のルールを同時に適用できない場合がある。例えば攻撃側の兵が「ウーンズロールに常に 2+ で成功する」アビリティを持ち、攻撃対象の兵が「自身に対する攻撃のウーンズロールは 4+ でのみ成功する」アビリティを持っている場合などがこれに当たる。そのような場合、攻撃側の兵が有するルールが優先される。

増援の優先権

増援ユニットを配置する際、互いに矛盾する 2 個のルールを同時に適用できない場合がある。例えば『縦深攻撃』アビリティ (あらゆる敵ユニットから 9MV より遠く離れた戦場の任意の位置にそのユニットを配置できる) を用いてユニットが到着する際に、敵ユニットが「敵増援ユニットをこのユニットの 12MV 以内に配置することはできない」ルールを持っている場合などがこれに当たる。そのような場合、増援ユニットの配置を制限するユニットが、増援ユニットの配置可能地点を説明するルールよりも優先される。

サイキック攻撃:[サイキック] アビリティを有する武器によって行なわれるあらゆる攻撃はサイキック攻撃と呼ばれる。「サイキック」であると規定されたアビリティによってもたらされるあらゆる致命的ダメージもサイキック攻撃であるとみなされる。

サイキック武器とサイキックアビリティ: 能力値に【サイキック】と記載されている武器は「サイキック武器」と呼ばれる。「サイキック」であると規定されたアビリティは「サイキックアビリティ」と呼ばれる。一般的に、サイキック武器とサイキックアビリティは**サイカー**が使用するものであるが、たとえ**サイカー**のキーワードを持っていないとしても、装備しているサイキック武器や持っているサイキックアビリティを使用できなくなるわけではない。

ユニットの転移

ルールの中には、「転移」としてユニットを戦場から取り除き再配置することを許可するものもある。こうしたルールを使用したユニットは転移ユニットと呼ばれ、そのユニットに通常適用される、配置を可能にする、あるいは不可能にするルールに加え、以下の項目が常に適用される。なお**兵員輸送**への乗車や降車のルールを使用しても、そのユニットは転移ユニットとはみなされない。

1. そのようなルールが移動フェイズ中に発動する場合、そのルールはそのフェイズの増援ステップ中に到着したユニットや、そのフェイズ中すでに移動したユニットに対しても発動できる。
2. 増援ユニットや「増援として戦場に到着した」ユニットに適用もしくは誘発されるルールは、転移したユニットが戦場に再配置された場合にも誘発され、適用される。
3. 転移ユニットが、再配置されたフェイズ中に全力移動や退却を行っていた場合、そのユニットはそのフェイズ中に全力移動や退却を行っていたものとみなされる。それ以外の場合、転移ユニットは再配置されたフェイズ中に通常移動を行っていたものとみなされる。
4. 転移ユニットが半壊状態であり、自軍側指揮フェイズ中に戦場に存在しない場合、そのユニットが再配置された後に、あたかも自軍側指揮フェイズ中であるかのようにそのユニットは戦闘ショックテストを行わなければならない。
5. ユニットが転移のために戦場から取り除かれた際、そのユニットが初期兵数未満であるならば、撃破された兵はそのユニットが再配置される際に復帰することはない。同様に、そのユニット内で【負傷限界】が減少している兵は、再配置された際に【負傷限界】が回復することはない。
6. ユニットが転移によって戦場から取り除かれたとき、特定の期間や状況によってそのユニットに適用されているあらゆるルールは、その期間や状況が継続している間はそのユニットに適用され続ける。たとえば、オーラアビリティの範囲内にいるユニットが戦場から取り除かれた場合、そのユニットがそのオーラアビリティの範囲外に再配置されたならば、そのオーラアビリティはそのユニットにもはや適用されなくなる。一方で、

戦闘ショック状態のユニットが転移のために戦場から取り除かれたとしても、そのユニットは次の自軍側指揮フェイズ開始時まで戦闘ショック状態であり続ける。

7. 転移ユニットが戦場に配置されるとき、兵を配置できない戦場内のエリア（「プレイヤーの予備戦力ユニットもしくは戦略的予備戦力ユニットを戦場に配置する際、そのユニットを中立地帯内もしくは敵軍側初期配置ゾーン内にある作戦目標マーカールの確保範囲内に配置することはできない」といったミッションルールがある場合など）が存在する場合や、「増援として配置される敵ユニットを、このユニットの 12MV 以内に配置することはできない」のようなルールを有する敵ユニットが 1 個以上戦場に存在する場合、転移ユニット内の兵もそうしたエリアに配置することはできない。

代替ユニット

ルールの中には、ユニットを戦場から取り除き新しい完全状態のユニットに置き換えるものもある。そのような場合、以下のルールが適用される:

1. そのようなルールが移動フェイズ中に発動する場合、そのルールはそのフェイズの増援ステップ中に到着したユニットや、そのフェイズ中すでに移動したユニットに対しても発動できる。
2. 増援ユニットや「増援として戦場に到着した」ユニットに適用もしくは誘発されるルールは、代替ユニットが戦場に配置された場合にも誘発され、適用される。

リロール

- 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。
- 複数のダイスで構成されるダイスロール (2D6 など) をリロールする際は、そのロールで振ったすべてのダイスをリロールせねばならない。
- 特定の出目のダイスについてリロールが許可された場合、条件に該当するダイスのみをリロールすることができる。
- 特定の出目のダイスについてリロールが許可された場合、その出目が D6 を半分にするによって得られたものである場合 (D3 など)、D6 としての出目ではなく、半分にした後の出目を基準にリロールが可能かどうかを判定すること。たとえば、ルールによって D3 に対して出目 1 のリロールが許可された場合、自軍は D6 の出目 1 と出目 2 (D3 の出目 1) をリロールすることができる。
- 修正はダイスロールに対して利用可能なあらゆるリロールの完了後に適用される。
- ルールによって複数種類のダイスロールに対するリロールが許可された場合 (たとえば「自軍はヒットロールとウーンズロールをリロールできる」など)、自軍はそれら指定されたロールのうち任意のものをリロールすることができる（「どちらもしリロールするか、どちらもしリロールしないか」という選択ではない）。
- リロールはロールであるとみなされ、それゆえダイスロールによって誘発されるあらゆるルールはリロールによっても誘発される。

ユニットへの兵の復帰:ルールの中にはユニット内の兵を復活しないし復帰させることを許可するものもある。そのような兵は、バトル開始時に装備していたあらゆるウォーギアや強化を有している状態で、属しているユニットに追加される(**ユニットへの兵の追加**を参照せよ)。そのようなルールによってそのユニットが初期兵数を超えることはない。初期兵数を超えて追加されることになった兵は無視される(ピンクホラーとブルーホラーの『分裂』アビリティは例外である)。そのようなルールによって、兵が撃破されたフェイズ中にユニットへと復帰した場合、そのフェイズ中のより遅いタイミングにおける攻撃の割り振りの際は、これらの復活した兵は「【負傷限界】が減少している兵」や「そのフェイズ中すでに攻撃が割り振られた兵」であるとはみなされない。指揮官である兵が撃破され、その後に戦場へと復帰した場合、その指揮官が合流していた護衛ユニットが戦場に存在するならば、その指揮官はその護衛ユニットに復帰してふたたび合流ユニットを形成しなければならない(護衛ユニットが戦場に存在しない場合、指揮官は個別のユニットとして戦場に復帰する)。

【負傷限界】の回復:兵が「【負傷限界】を回復する場合、その兵は指定されたポイント数までの失った【負傷限界】を回復する。これによって、その兵がバトル開始時に自身が有していた【負傷限界】を越えて【負傷限界】を得ることはない。

増援 / 増援ユニット:予備戦力ユニットを参照せよ。

予備戦力ユニット:バトル開始時に戦場以外の場所におり、かつバトル開始時に戦場にいた**兵員輸送**に乗車しているのではないあらゆるユニットは、「予備戦力ユニット」であるとみなされる。予備戦力ユニットが戦場に配置されるとき、そのユニットはそのフェイズ中に通常移動を行なったとみなされる(**通常移動をすでに行なったものとして扱われる**を参照)。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。予備戦力である間も、ユニットはルールやアビリティを発動できる。

攻撃の解決:1回の攻撃について攻撃手順が終了したとき、その攻撃は解決されたとみなされる。

ユニットの攻撃の解決:攻撃側ユニットのあらゆる攻撃が終了したとき、そのユニットのあらゆる攻撃は解決されたとみなされる。

静止:自軍側ユニットのうち、自軍側移動フェイズ時に戦場に存在しており、かつ「ユニットの移動」ステップ中に移動を宣言しなかった(あるいは移動を宣言しそびれた)あらゆるユニットは、そのフェイズにおいて静止していたとみなされる。

ラウンドベース:ルールの中にはラウンドベースを参照するものもある。ラウンドベースとは、その形状が円形であるものを指す(逆に、オーヴァルベースとはその形状が楕円形であるものを指す)。

廃墟(と視認):以下の図は、**廃墟**内にあるユニット、全体が収まっているユニット、背後にいるユニットがそれぞれ視認にどのように影響するかを示している。**ピークル**(ベースを有する**ウォーカー**は除く)やベースを持たない兵の場合、その兵が**廃墟**の内部にいるか、全体が収まっているかを判定するうえで、その兵のミニ

チュア全体とそのベース(あれば)が用いられる。他のあらゆる兵の場合、その兵が**廃墟**の内部にいるか、全体が収まっているかを判定するうえで、そして**廃墟**の内部および向こう側への視認を判定するうえでは、その兵のベースが用いられる。その兵のミニチュアがベースから張り出している場合も、その兵からの視認やその兵への視認はベース(およびベースから張り出していないミニチュア部分)によってのみ判定される。

例: **ピークル**・兵(ベースを有する**ウォーカー**・兵は除く)の場合、**廃墟**に全体が収まっているためには、その**ピークル**・兵のミニチュアのあらゆる部分がその**廃墟**内に全体が収まっていなければならない。**モンスター**・兵の場合、**廃墟**に全体が収まっているためには、その兵のベースがその**廃墟**内に全体が収まっていなければならない(その兵のミニチュアは判定に考慮されない)。

表 14、表 15、表 16 を参照

対象の選択後に誘発されるルール:選択可能な対象(選択可能でなくなった場合)と直後を参照せよ。

指揮フェイズ終了時に発動するルール:指揮フェイズ中に発動するルールのほとんどは、指揮フェイズの指揮ステップ中に発動する必要があるが、ルール文に「指揮フェイズ終了時に効果を発揮する」と明記されている場合は、そのルールは指揮ステップ中ではなく、指揮フェイズの戦闘ショックステップの終了時に効果を発揮する。

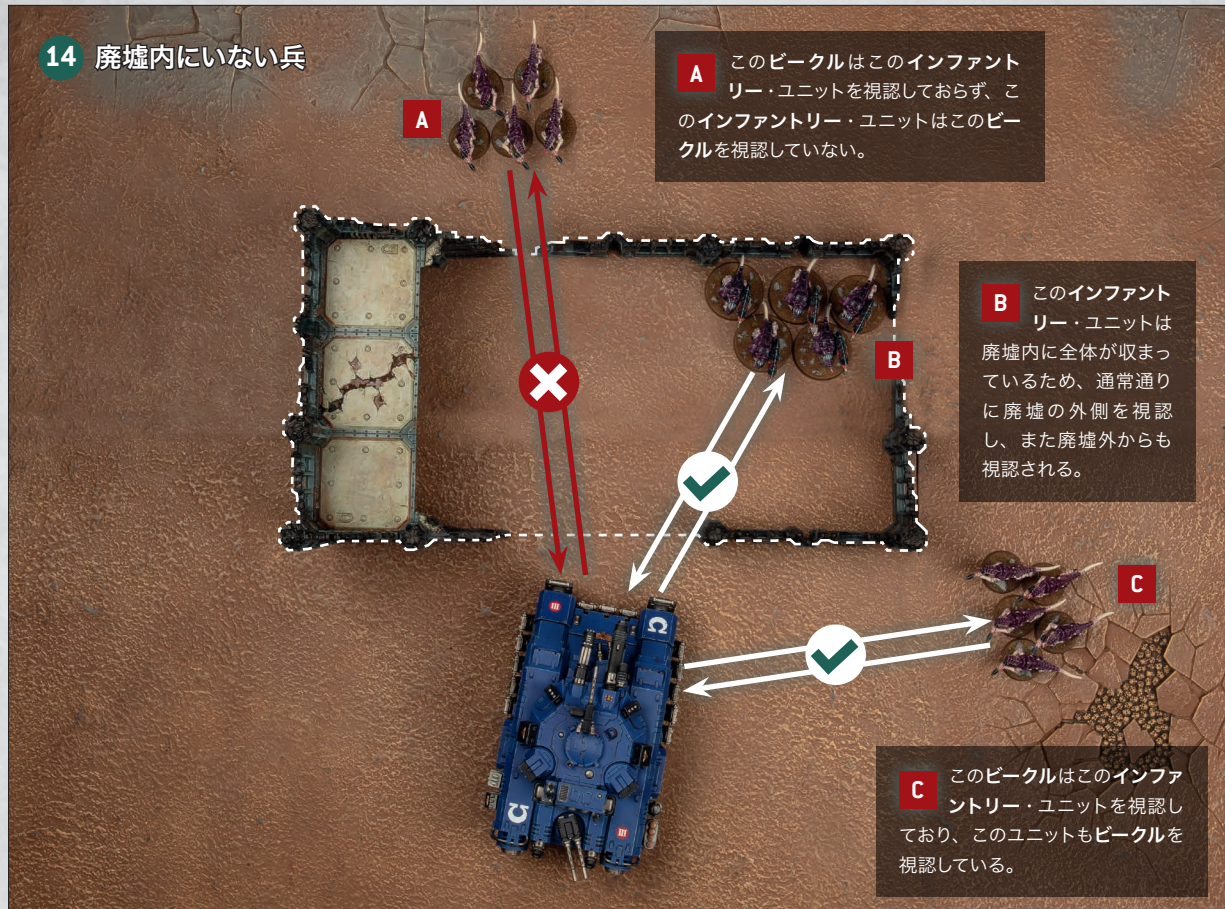
複数の条件と効果を持つルール:ルールの中には複数の条件を有するものもある(第2条件はより限定的な条件を持ち、第1条件のルールを置き換えたり、あるいは追加される上位版のルールをもたらす)(例、ローカスト・デストロイヤーの『刻み込まれし破壊衝動』アビリティやオルクの『デカブツにはデカブツをぶつけんだよ!』策略など)。こうしたルールにおいて、上位版のルールが適用されるためには、第1条件と第2条件の両方を満たしていなければならない。

例:『刻み込まれし破壊衝動』アビリティは以下のように記載されている: “このユニット内の兵が、自身の最も近い位置にいる攻撃可能な対象に射撃攻撃を行なう際、ヒットロールの出目1をすべてリロールする。その攻撃対象が、敵軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に位置している場合、代わりにヒットロールを何個でもリロールできる。” 「ヒットロールを何個でもリロールできる」効果を得るためには、攻撃対象が、敵軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内に位置しているだけでなく、最も近い位置にいる攻撃可能な対象でもある必要がある。

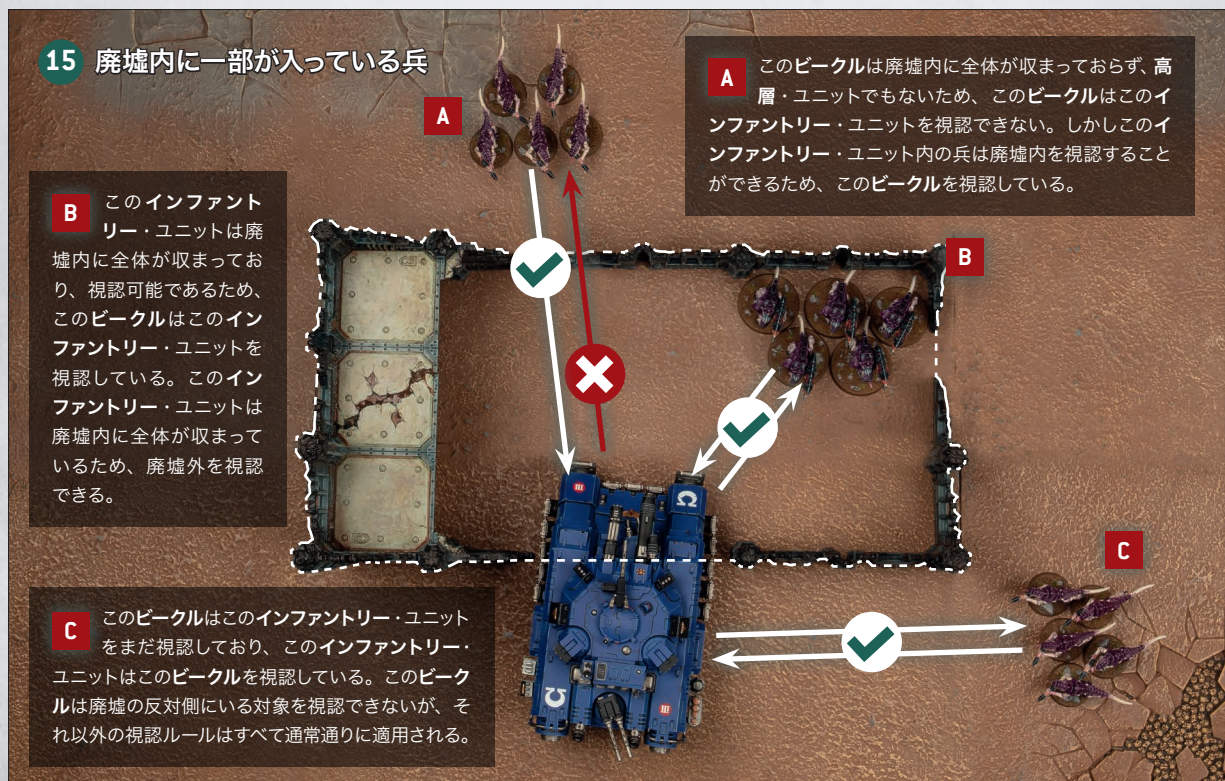
セーブされた:攻撃もしくはダメージに対して何らかのセーヴィングが成功し、兵がダメージを受けなかった場合、その攻撃もしくはダメージは「セーブされた」とみなされる。

ウーンズに成功:攻撃が対象へのウーンズロールに成功し、攻撃手順の「攻撃の割り振り」ステップまで辿り着いた場合、たとえその攻撃がセーヴィングの成功によってセーブされたり、『痛みを知らぬ者』などのアビリティによって無効化された場合でも、その攻撃はウーンズに成功したとみなされる。

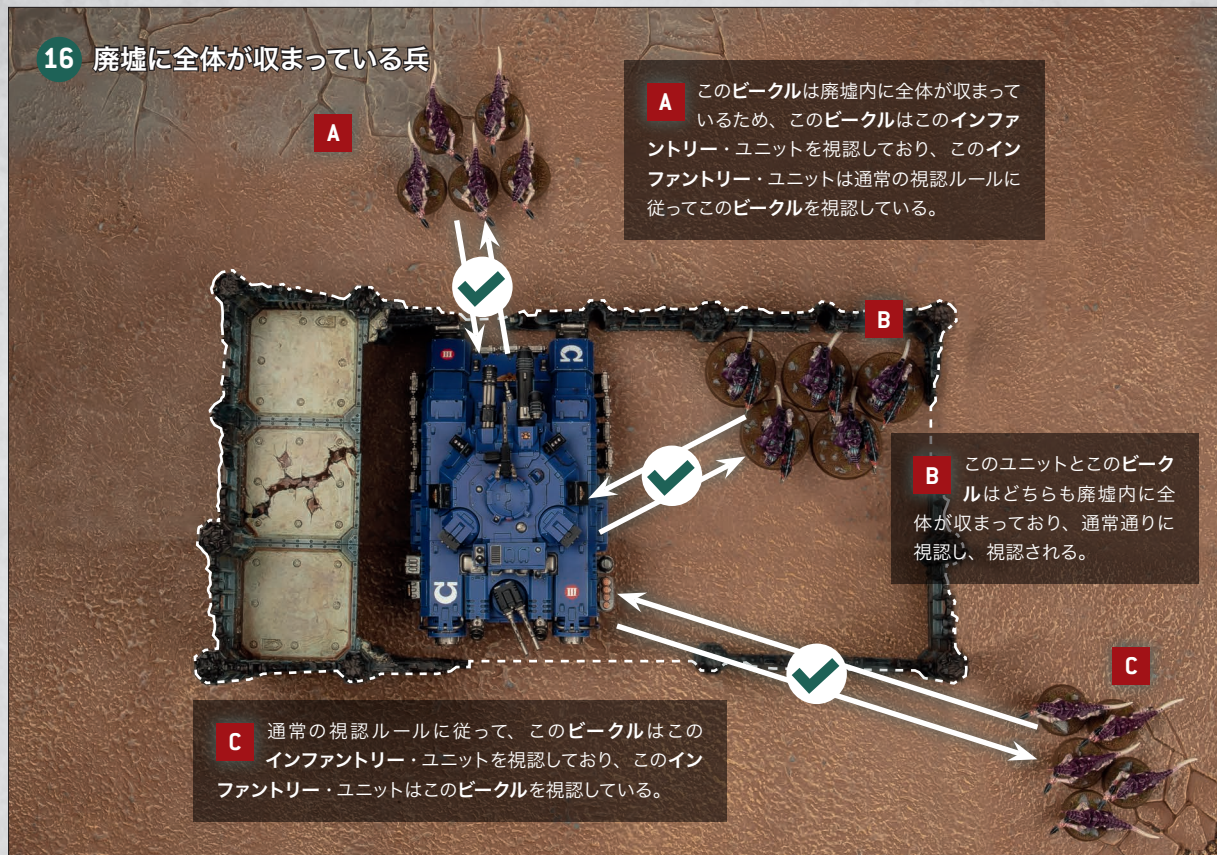
14 廃墟内にいない兵



15 廃墟内に一部が入っている兵



16 廃墟に全体が収まっている兵



(異なる値の) 斥候: 合流ユニット内のあらゆる兵が『斥候』アビリティを有しているものの、兵によってアビリティの数値が異なる場合、そのユニットは「斥候移動」を行なえるものの、ユニット内でもっとも低いアビリティの数値を用いて斥候移動を行なわなければならない。たとえば、あるユニット内に『斥候 6MV』アビリティを有する兵と『斥候 9MV』アビリティを有する兵が混在している場合、そのユニットは最大 6MV までの斥候移動を行なえる。

戦場への配置: 兵、作戦目標マーカー、特殊地形が戦場以外の場所から戦場に置かれるとき、それらは「戦場に配置された」とみなされる。兵が戦場に配置される際は、ユニットの隊形を保たなければならない。もし何らかの理由で、兵が戦場に配置されるよう指示されたタイミングで戦場に配置することができない場合、その兵は撃破されるが、兵が撃破された際に誘発されるいかなるルール（『恐るべき最期』など）も誘発されることはない。

死に際の射撃: ルールの中には、兵が撃破された後、その兵がバトルから取り除かれる前のタイミングで、その兵が射撃を行なうことを許可するものもある。2 つ以上の「死に際の射撃」ルールの効果を受けている兵が撃破された場合、その兵にそのようなルールがいくつ適用されていたとしても、その兵は 1 回のみ射撃を行なえる。「死に際の射撃」ルールは常に、兵が撃破されたことによって誘発される他のいかなるルール（『恐るべき最期』など）よりも先に解決される。「死に際の射撃」ルールによって行

なわれる攻撃を実行する際、その撃破された兵が属するユニットはそのターン中に通常移動を行なったとみなされ、特別な記載がない限り、その撃破された兵の【負傷限界】残量は 1 であるとみなされる。「死に際の射撃」ルールは「あたかも〇〇フェイズ」ルールでもある（『あたかも〇〇フェイズ』ルールを参照せよ）。

再度の射撃: ルールの中にはユニット（あるいは兵、もしくは武器の場合もある）に自軍側射撃フェイズ中の再度の射撃や、「あたかも自軍側射撃フェイズであるかのように」射撃を許可するものもある。そのようなルールは、ルールの発動時にそのユニットが射撃可能でない限り、使用することはできない。ユニットが再度の射撃を行なう場合、そのフェイズ中にすでに自身が装備している武器 1 個以上で射撃を行なったユニット内のあらゆる兵は、それらの武器によって再度の射撃を行なえる。兵が再度の射撃を行なう場合、その兵は自身が装備している武器のうち、自身がそのフェイズ中すでに射撃したあらゆる武器で再度の射撃を行なえる。兵が特定の武器で再度の射撃を行なえる場合、その兵はそのフェイズ中すでにその武器で射撃していたとしても、その武器で再度の射撃を行なえる。ルールがユニットや兵、武器に再度の射撃を許可する場合、最初の射撃攻撃をすべて解決してから再度の射撃の解決へと移ること。

例: ヘルブラスター・ユニット内の兵が撃破された後に『戦国の為に!』アビリティを発動し、再度の射撃を許可された。その際、その兵は自身の装備している射撃武器について通常の攻撃手順に従い、攻撃を行なって通常通りにヒットロールとウーンズロールを行なう。

射撃した:ある射撃武器による攻撃をすべて解決したとき、兵はその武器で射撃したとみなされる。ある兵が装備しているすべての射撃武器で射撃した場合、その兵は射撃したとみなされる。あるユニット内で射撃攻撃を行なうすべての兵がそれらの攻撃を解決したとき、そのユニットは射撃したとみなされる(**ユニットの攻撃の解決**を参照せよ)。ユニットが射撃を宣言したものの、そのユニット内のどの兵も攻撃を行なわなかった場合、そのユニットは射撃したとみなされない。

単一の攻撃対象(兵):兵が1個以上の射撃武器を用いて攻撃を行なう際、それらの射撃武器を用いて行なう攻撃のすべてが同一のユニットを対象にしている場合、その兵は単一の攻撃対象に射撃を行なったとみなされる。

単一の対象(ユニット):ユニットが射撃を宣言する際、そのユニット内で攻撃を行なうあらゆる兵が行なう攻撃のすべてが同一のユニットを対象にしている場合、その攻撃側ユニットは単一の攻撃対象に射撃を行なったとみなされる。

ユニットの分割:アビリティの中には、バトル開始前にユニットを2つの小さなユニットに分割できるものがある(デューカリ・ヴェノムの『兵員輸送』アビリティなど)。そのようなアビリティを使用する場合、同じ兵をこの方法で分割することができるのは1回のみである(つまり、その小さいユニット自体をさらに分割することはできない)。バトル開始前にユニットを複数のユニットに分割するルールを使用した場合、個々のユニットの開始時の初期兵数は、そのユニットに含まれている兵数と同じになるように変更される。

バトルラウンド/ターン/フェイズ開始時:バトルラウンド/ターン/フェイズ開始時に誘発されるルールがある場合、そのルールは各バトルラウンド/各ターン/各フェイズの開始時に誘発される。

例:あるルールが「指揮フェイズ開始時」に誘発される場合、そのルールは「各プレイヤーの指揮フェイズ開始時」に誘発される。

初期兵数:ユニットの初期兵数は、そのユニットが自軍に編入された時点での兵数を指す。

戦略種別:戦略種別は戦略名の下に記載されており、以下の種類がある:オルク、戦闘戦術、英雄の行為、戦略的機動、装備品。また、1つの戦略が2個以上の種別を有することもある。例えば、「放射能戦闘班固有戦略(装備品)」の種別を持つ戦略は、「放射能戦闘班固有」と「装備品種別」の双方に属する。

ダメージを受ける:攻撃が、攻撃シークエンスの『ダメージの解決』ステップまでたどり着いた場合、その攻撃が割り振られた兵は「ダメージを受けた」とみなされる(たとえその兵がその後のタイミングで【負傷限界】の減少を無視する、あるいは減少しなかったことにするルールを使用したとしても)。

テーブルの四分区画:戦場を均等に四分割した区画。ルールによって戦場を均等に四分割するよう指示された場合、戦場の中心

を通る2本の直線によって分割すること。直線のうち1本は戦場端のひとつに平行であり、もう1本はその戦場端に直交するものでなければならない。テーブルの四分区画からの距離を測る場合、水平方向の距離のみをカウントすること。

対象(アビリティ条件):条件が満たされることでアビリティが誘発される場合【**ブラスト**】など、そのアビリティの誘発は、そのユニット内のいかなる兵も攻撃を行なう前の、攻撃対象が選択されたタイミングで判定される。そのタイミングでそのアビリティの誘発条件が満たされなかった場合、その射撃や白兵戦のいかなる攻撃においてそのアビリティは効果を発揮しない。

例:フレイド・ワン・ユニットが10体のフレッシュハウンドで構成されたユニットを白兵戦攻撃の対象として選択した。それらの攻撃の対象を選択した時点でそのフレッシュハウンド・ユニットは半壊状態ではなかったため、フレイド・ワンのいかなる攻撃にも『捕食衝動』アビリティは適用されない。

(攻撃の)対象:攻撃を解決する際、その攻撃の対象ユニットは単に「対象」と呼ばれることもある。

(突撃の)対象:プレイヤーがあるユニットに突撃を宣言させるとき、その突撃の対象となる各ユニットはそれぞれ突撃の対象として宣言されたとみなされる。

ターン/フェイズルールが「自軍側ターン」「自軍側フェイズ」「敵軍側ターン」「敵軍側フェイズ」中ではなく「ターン」や「フェイズ」中に誘発されるものである場合、そのルールはどちらのプレイヤーのターン/フェイズ中にも誘発される。

例:ルールに「移動フェイズ終了時、この兵はバトル中に失った【負傷限界】を1ポイント回復する」と書かれている場合、そのルールは自軍側移動フェイズ終了時と敵軍側移動フェイズ終了時の両方で誘発される。

トークン:トークンはゲームの視認性補助のために用いられる道具であり、ルールの中には兵やユニットの隣にトークンを置くことで、その兵/ユニットが使用回数に制限のあるアビリティを使用可能であることや、特定のルールの影響下にあることを、自身や対戦相手に知らせておくよう指示するものもある。トークンはいかなるルール上も兵とはみなされない(たとえそのトークンがミニチュアによって表されているとしても)。他の兵がトークンの置かれているスペースに侵入する必要がある場合、その移動を可能にするためにそのトークンの位置を変更すること。

~として扱われる(ダイスロール):ダイスロール結果が他の値として扱われる場合、その値がダイスロールの結果(実際にダイスをロールして出た結果)として得られた際に発動するあらゆるルールは発動する。

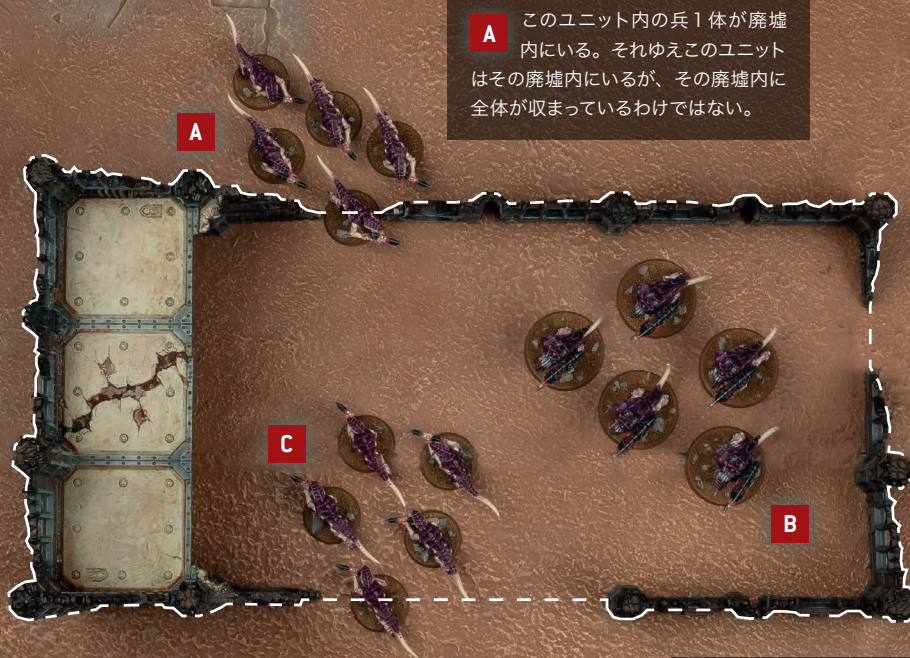
トリプル:ダイスロールを行なう際、ロールしたダイスの中に同じ出目のダイスが3個含まれているならば、それら3個のダイス出目をトリプルと呼ぶ。

「以内にいる」と「以内に全体が収まっている」

- **以内にいる**：ルールが特定の距離「以内」に適用される場合、そのルールは、「その距離より遠く離れていない」あらゆる範囲に適用される。例えば、「1mv 以内」とは、「1mv より遠く離れていない」範囲を指す。
- **以内にいる兵 / ユニット**：1 体の兵のベース（あるいは本体）が一部でも指定された距離以内に入っているならば、その兵は「以内にいる兵」である。ユニット内の 1 体以上の兵が指定された距離以内にいる場合、そのユニットは「以内にいる」ユニットである。
- **以内に全体が収まっている兵 / ユニット**：1 体の兵のベース（あるいは本体）全体が指定された距離以内に収まっている場合、その兵は「以内に全体が収まっている兵」である。たとえば、ある兵のベース（あるいは本体）のいかなる部分も、森林や廃墟といった特殊地形の境界の外側にはみ出していないならば、その兵はその特殊地形内に全体が収まっているとみなされる。ユニット内のすべての兵が指定された距離内に全体が収まっている場合、そのユニットは「以内に全体が収まっている」ユニットである。



17 「以内にいる」と「以内に全体が収まっている」



A このユニット内の兵 1 体が廃墟内にいる。それゆえこのユニットはその廃墟内にいるが、その廃墟内に全体が収まっているわけではない。

C このユニット内の 4 体の兵が廃墟内に全体が収まっており、1 体の兵は廃墟内にいる(全体が収まってはいない)。それゆえこのユニットはその廃墟内にいるが、その廃墟内に全体が収まっているわけではない。

B このユニット内のすべての兵が廃墟内に全体が収まっている。それゆえこのユニットはその廃墟内に全体が収まっている。

ユニット・チャンピオン:ルールの中にはユニットのチャンピオンを参照するものもある。この用語はユニット内で他とは異なる名前を持つ兵を指し、その兵はそのユニットにおける背景設定上の指揮官を表している。たとえばインターセッサー・サージェントはインターセッサー・スカッドのユニット・チャンピオンである。すべてのユニットにユニット・チャンピオンがいるわけではなく、またユニットの中には該当する兵が複数存在するものもある(グレッチェン・ユニット内のラントハードなど)。該当する兵が複数存在する場合、そのユニットの操作側プレイヤーはバトル開始前に、それらの兵のうち1体をそのユニットのユニット・チャンピオンとして選択せよ。ユニット・チャンピオンは『指揮官』アビリティとルール上のつながりはない。

ユニットの接敵範囲:「ユニットの接敵範囲」とは、そのユニット内のすべての兵の接敵範囲で覆われた範囲を指す。

ユニットの装備:「ユニットの装備」を参照するルールは、そのユニット内のすべての兵が装備しているすべてのウォーギアを参照する。

ユニットの【指揮統制値】:ユニットの【指揮統制値】は、そのユニット内でもっとも良い【指揮統制値】を持つ兵の【指揮統制値】に等しい。

ユニット側フェイズ:「ユニット側フェイズ」とは、そのユニットの操作プレイヤー側フェイズに等しい。たとえば、ユニット側移動フェイズは、そのユニットの操作プレイヤー側移動フェイズのことである。

ユニットの【アーマーセーブ値】:ルールが「ユニットの【アーマーセーブ値】」を参照する場合は、そのユニット内で、より多くの兵が有している【アーマーセーブ値】を参照すること。同数の兵が異なる【アーマーセーブ値】を有しており、「より多くの兵が有する値」を自動的に決定できない場合は、そのユニットの操作プレイヤーが、どの値をユニットの【アーマーセーブ値】として使用するか決定せよ(このとき決定した値は、そのルールの解決にのみ使用される)。ルールが「ユニットの【アーマーセーブ値】」に修正を与えるものであるような場合は、そのルールはそのユニット内のすべての兵の【アーマーセーブ値】に修正を与える。

ユニットの【耐久力】:合流ユニットに異なる【耐久力】を有する兵が混在している場合、そのユニットの【耐久力】を参照する際は、そのユニットの護衛兵の中でもっとも高い【耐久力】を用いること。非合流ユニット内に異なる【耐久力】を有する兵が混在している場合、そのユニットの【耐久力】を参照する際は、そのユニットのあらゆる兵の中でもっとも高い【耐久力】を用いること。いずれの場合も、そのようなユニットに対する攻撃を解決する際は、そのユニットの【耐久力】は、そのユニットが対象として選択されたタイミングで参照すること。

ベースのあるビークル:ベースがあるビークル(航空機やウォーカーを除く)との距離を測定する場合、その距離は常にその兵の最も近い地点から測定される(つまり、ベースか本体のいずれか近い方から測定される)。以下の例外を除く:

- 1 体以上のベースのあるビークル(航空機やウォーカーを除く)の接敵範囲内で兵が移動を終了する場合、その兵がそのビークルの任意の部分の水平方向に 0mv、垂直方向に 5mv 以内の距離にいるならば、その兵はそのビークルとベース接触状態であるとみなされる。
- 1 体以上の兵の接敵範囲内でベースのあるビークル(航空機やウォーカーを除く)が移動を終了する場合、そのビークルがその兵の任意の部分の水平方向に 0mv、垂直方向に 5mv 以内の距離にいるならば、そのビークルはその兵とベース接触状態であるとみなされる。
- 兵員輸送の任意の部分の水平方向に 3mv、垂直方向に 5mv 以内に一部でも入るように、そのユニット内の全ての兵が通常移動、全力移動、あるいは退却移動を完了した後、そのユニットはそのベースのある味方兵員輸送に乗車することができる。
- ユニットがベースのある兵員輸送から降車する際、そのユニットを、その兵員輸送・兵の任意の部分の水平方向に 3mv、垂直方向に 5mv 以内に全体が収まるように、かつ 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲外に配置する。



視認

- **兵 / ユニットの視認**：ある兵のミニチュア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視認されているとみなされる。あるユニットに属している兵のうち1体でも視認されている場合、その兵の属するユニットは視認元の兵から視認されているとみなされる。
- **兵の完全視認**：ある兵の、視認元の兵側に面しているミニチュアの全体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されているとみなされる。言い換えるならば、ある兵の、視認元の兵側に面しているミニチュアの全体に対して、視認元の兵から視線を引くことができ、その視線が他の兵や特殊地形によって一切遮られていないならば、その兵は視認元の兵からみて完全視認されているとみなされる。ある兵が、視認元のユニット内のあらゆる兵から完全視認されている場合、その兵は視認元のユニットから完全視認されているとみなされる。
- **ユニットの完全視認**：あるユニット内のあらゆる兵が、視認元の兵から完全視認されている場合、そのユニットは視認元の兵から完全視認されているとみなされる。あるユニット内のあらゆる兵が、視認元のユニット内のあらゆる兵から完全視認されている場合、そのユニットは視認元のユニットから完全視認されているとみなされる。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、視認元のユニット内の他のあらゆる兵と、視認先のユニット内のあらゆる兵は視線を遮らないものとみなされる。



ウォーロード (必須 / 不可)：ウォーロードを選択する際に、「自軍側ウォーロードとして選択しなければならない」というルールを持つ兵が複数存在する場合、自軍はそれらの兵のうち1体を自軍側ウォーロードとして選択すること。ある兵をウォーロードとして選択しなければならないルールと、その兵をウォーロードとして選択できなくなるルールが両方適用されている場合、ウォーロードとして選択できなくなるルールが優先される。

～した時、～したタイミングで：ルールが、ある事柄が発生したタイミングで発動するものである場合、特別な記載がない限り、そのルールは、(その事柄以降に発動し得る) 他のあらゆるルールよりも先に発動する。

この兵が指揮官としてユニットを率いている間：これらのルールはそのルールを有するユニットが合流ユニットの一部である場合にのみ効果を発揮し、それ以外の場合はいかなる効果も発揮しない。そのようなルールを有する兵が合流ユニットの一部である間、その兵もそのルールの効果を受ける。合流ユニット内にそのようなルールを有する兵が2体以上存在する場合、それらの兵はいずれも指揮官として合流ユニットを率いているとみなされ、それらのルールすべてが適用される。そのようなユニットが合流ユニットではなくなった場合(そのユニット内の最後の護衛兵が撃破された場合など)、そのようなルールはもはや適用されなくなる。それが敵ユニットの攻撃によるものである場合、その攻撃側ユニットの攻撃がすべて解決されたあとで、「この兵が指揮官としてユニットを率いている間」に適用されるあらゆるルールは適用されなくなる。

「X」のついたアビリティ：ルールの中には、特定のアビリティを持つ兵もしくはユニットにのみ効果を与えたり、発動のためにそのような兵やユニットを必要とするものがある。そのようなルールを解決するとき、そのルールがその兵やユニットに効果を発揮するかどうかを判定する際は、アビリティ名の後ろについている数字は無視すること。

例：あるルールが、『恐るべき最期』アビリティを有する自軍側の兵を選択するよう指示している場合、自軍は『恐るべき最期 1』『恐るべき最期 D3』『恐るべき最期 D6』のうちいずれのアビリティを有する兵であっても選択することができる。

全体が(クレーターの)上に収まっている場合：兵のベース(もしくは本体)のいかなる部分もクレーター特殊地形の境界の外側にはみ出していないならば、その兵はその特殊地形上に全体が収まっているとみなされる。

もっとも悪い：ユニット内で「もっとも悪い」能力値を判定する際は、そのユニット内のあらゆる兵 / 武器のなかで指定された能力値を比較すること。もっとも悪い能力値は、他のあらゆる兵 / 武器の能力値がそれと同じか、それより優れているようなものを指す(より悪いを参照)。

例：あるユニットに【指揮統制値】6+の兵が1体、【指揮統制値】7+の兵が1体、【指揮統制値】8+の兵が9体含まれているとする。そのユニット内でもっとも悪い【指揮統制値】は8+である。

ウーンズ:ウーンズロールが成功した場合、その攻撃は対象にウーンズしたとみなされる。

自軍:ルールに「自軍」と記載されている場合、それは操作プレイヤーを参照している。

敵軍の策略:敵軍が発動した策略はときに「敵軍の策略」と呼ばれることもある。

自軍の策略:自軍が発動した策略はときに「自軍の策略」と呼ばれることもある。

その自軍側ユニット (策略):策略の効果セクションに「その自軍側ユニット」と記載されている場合、それは常にその策略の対象セクションにて選択されたユニットを指し、自軍内の他のいかなるユニットも指していない。

修正

「修正」とは、数値をある値から別の値へと変化させるルールを指す。修正の対象としては、ダイスロール結果や兵の能力値などが挙げられる。この項目では、ゲーム内で修正がどのように適用されるかの詳細が説明されている。あらゆる修正において、以下のルールが適用される:

1. あらゆる修正は積み重なる。
2. ルールによって能力値の1つを特定の値に置き換えるよう指示された場合、その能力値はいかなる修正よりも前のタイミングで置き換えられ、その後で他のルールによる修正(あれば)が適用される。
3. 修正は割り算、掛け算、Bし算、引き算の順番で適用される。
4. すべての修正が適用されたあとで、端数は切り上げられる。

例 1: 例 1: ある兵が2つのアビリティの効果を受けている。1つめには「その兵が装備している白兵戦武器の【攻撃回数】は2倍になる」と記載されており、もう1つには「その兵が装備している白兵戦武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける」と記載されている。これら2つの修正(x2と+1)は積み重なり、同時に適用される。その兵が装備している白兵戦武器の修正前の【攻撃回数】が3である場合、修正後の値は7となる(まず3がx2されて3x2=6となり、次に+1されて6+1=7となる)。

例 2a: あるエインセントが指揮官としてインターセッサ・ユニット(【確保力】2)を率いている。そのユニットが、『キチン質の恐怖』アビリティ(「敵ユニットがこのユニットの接敵範囲内にいる場合、その敵ユニット内の兵の【確保力】は半減する」と記載されている)を有するリッパー・ユニットの接敵範囲内にいる。エインセントは『戦闘者の戦旗』アビリティ(「この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵の【確保力】は+1の修正を受ける」と記載されている)を有している。割り算は足し算よりも先に適用されるため、そのユニット内のインターセッサ・兵の最終的な【確保力】は2となる(2が半分になって2/2=1となり、次に+1されて1+1=2となる)。

例 2b: 例 2aと同じインターセッサ・ユニットが戦闘ショック状態になった場合、そのユニット内の各兵の【確保力】は0となる。この数値置き換えは『キチン質の恐怖』アビリティや『戦闘者の戦旗』アビリティより前に適用されるため、そのユニット内のインターセッサ・兵の最終的な修正後の【確保力】は1となる(まず2が0になり、次に/2されて0/2=0となり、最後に+1されて0+1=1となる)。

能力値への修正

このゲームには兵、武器、攻撃の能力値に修正を加えるルールが存在する。そのような場合、以下のルールが適用される:

- あるルールが兵の【接近戦技能】(接)に変更を加える場合、そのルールはその兵が装備するあらゆる白兵戦武器の【接近戦技能】を変更する。
- あるルールが兵の【射撃技能】(射)に変更を加える場合、そのルールはその兵が装備するあらゆる射撃武器の【射撃技能】を変更する。
- あらゆる修正を適用した後の、【攻撃力】【耐久力】【攻撃回数】【ダメージ量】の下限は1である。このルールの例外として、【ダメージ量】を0に変更すると記載されているルールが存在するが、その場合は他のいかなる修正よりも先にその修正を適用すること。
- あらゆる修正を加えた後の、【指揮統制値】の上限は5+であり、下限は8+である。
- あらゆる修正を加えた後の、【貫通値】と【確保力】の下限は0である。
- あらゆる修正を加えた後の、【移動力】と射撃武器の【射程】の下限は1mvである。
- 値が「20+」「-」「*」「N/A」のうちいずれかであるような能力値は修正の影響を受けない。
- アビリティによって武器の【ダメージ量】に修正が加えられた場合、その武器が通常ダメージに加えて致命的ダメージをもたらすものであったとしても、その武器によってもたらされる致命的ダメージの量が修正を受けることはない。



能力値の向上、減少、悪化

ルール内でこれらの用語が用いられた場合、以下のようなポイント変化が適用される：

- **【接】【射】【防】【統】の向上：**【接】【射】【防】【統】の各能力値を向上させる際は、+ 記号の前の値から指定されたポイント数を引くこと。たとえば【接】3+ が1ポイント向上した場合、【接】2+ となる。【接】【射】【防】の、あらゆる修正を適用した後のもっとも良い値は2+ であり、1+ に向上することはない。
- **【接】【射】【防】【統】の悪化：**【接】【射】【防】【統】の各能力値を悪化させる際は、+ 記号の前の値から指定されたポイント数を足すこと。たとえば【接】3+ が1ポイント悪化した場合、【接】4+ となる。
- **【貫通値】の向上：**【貫通値】を向上させる際は、値から指定されたポイント数を引くこと。たとえば【貫通値】-1 が1ポイント向上した場合、【貫通値】-2 となり、【貫通値】0 が1ポイント向上した場合【貫通値】-1 となる。
- **【貫通値】の悪化：**【貫通値】を悪化させる際は、値から指定されたポイント数を足すこと（その際のもっとも悪い値は0）。たとえば【貫通値】-1 が1ポイント悪化 / 減少した場合、【貫通値】0 となり、【貫通値】0 が1ポイント悪化 / 減少した場合【貫通値】0 となる。
- **その他の能力値の向上 / 悪化：**「+」や「-」を含まない能力値を向上もしくは悪化させるよう指示された場合、その能力値を指定された数だけ加算 / 減算すること（たとえば、【攻撃力】を1ポイント向上させる場合、数値に+1 する）。

【ダメージ量】への修正と【会心ウーンズ】

ルールの中には【会心ウーンズ】アビリティを有する攻撃の【ダメージ量】に修正を与えるものがある。

- ルールによって攻撃の【ダメージ量】が修正される場合、その攻撃がクリティカルウーンズになったならば、その攻撃の【ダメージ量】は修正後の値が致命的ダメージとして適用される。

ユニットの能力値修正

保有菌の中には、中には1体の兵 / 1個の武器 / 1回の攻撃の能力値にではなく、ユニットの能力値に修正をもたらすものもある。

- ルールがユニットの能力値に修正をもたらすものである場合、その修正はそのユニット内のあらゆる兵 / あらゆる武器の能力値に修正をもたらす。

ダイスロールの修正

ルールの中にはダイスロール結果に修正をもたらすものもある。そのような場合、以下のルールが適用される：

- 修正は、そのダイスロールのあらゆるリロールが完了した後に適用される。
- ダイスロール結果は修正の適用によって本来到達不可能な数値にまで変化する場合がある（たとえばD6のロール結果が7以上になることもある）。
- 修正によってロール結果が1未満になることはない。あらゆる

修正を加えた結果としてロール結果が1未満になるであろう場合、そのロール結果は1とみなされる。

- 一部のダイスロール（ヒットロールなど）に対する修正は-1が下限であり、+1が上限である。これはすなわち、そのようなダイスロールに対するすべての修正の合計値が-2以下であれば、その修正合計値は-1となり、同様に、そのようなダイスロールに対するすべての修正の合計値が+2以上であれば、その修正合計値は+1となるということを意味している。

策略 CP コストに対するの

ルールの中には 特定の策略のコストに修正をもたらすものもある。そのような場合、以下のルールが適用される：

- 策略のCPコストは0CPが下限であり、これを下回ることはない。
- ルールによって自軍が今まさに発動しようとしている策略のCPコストに修正がもたらされ、しかしその修正の有効期間が明記されていない場合、その修正は今まさにその策略を発動しようとしているその瞬間にのみ適用される。

修正の無視

ルールの中には武器、兵、ユニットが能力値やロールへの修正を無視できるようにするものもある。

- アビリティによってユニットや兵の能力値の修正を無視することができる場合、特別な記載がない限り、次の能力値の修正を無視することができる：兵の【移動力】、【耐久力】、【防御力】、【負傷限界】、【指揮統制値】および【確保力】と、その兵の武器および攻撃の【射程】、【攻撃回数】、【射撃技能】、【接近戦技能】、【攻撃力】、【貫通値】および【ダメージ量】。
- アビリティによってユニットや兵のロールやテストの修正を無視できる場合、特別な記載がない限り、その兵や攻撃のすべてのロールやテスト（全力移動ロール、ヒットロール、ウーンズロール、【ダメージ量】判定ロール、突撃ロール、決死の脱出テスト、暴発判定など）の修正を無視できる。
- 記載された能力値やロールに対して、ルールに「任意の修正を無視してよい」と書かれている場合、その記載された能力値またロールに対する修正をすべて無視することも、修正のうちいくつかだけ無視することもできる。たとえば、その能力値、ロール、テストに対する有利な修正は適用させつつ、不利な修正のみを無視するといったことも可能である。

