



# アストラ・ミリタルム

陣営バック：Ver 1.1

以下のページでは、追加デタッチメントやデータシート、FAQやエラッタといった、コデックスを補完する追加ルールやルールの明確化のための文章が記されている。

FAQ & エラッタセクションでは、既存刊行物の変更点が記されている。新しい文章、もしくは既存の文章で修正された部分は、**赤色**でマーキングされる（追加、または全面的に改訂された場合を除く）。

ポイントコストはミニチュア・フィールドマニュアルに記載されている。また、陣営ルールの変更点を含めた『ウォーハンマー 40,000』全体のバランス調整はバランス・データスレートに記載されている。これらのポイントコストとルール変更は『ウォーハンマー 40,000 アプリ』でも適宜更新されている。

## 新規追加分

- 『歴戦兵中隊』 デタッチメント

## 目次

デタッチメント .....	2
橋頭堡強襲部隊 .....	2
<b>歴戦兵中隊 .....</b>	<b>4</b>
データシート .....	6
ラットリング .....	6
テンペストゥス・アクイロン .....	8
FAQ & エラッタ .....	10





# 橋頭堡強襲部隊

アストラ・ミリタム  
帝国防衛軍が迅速な攻勢を開始する際、その攻撃ルートは通常、事前に綿密に計画される。進路上に重要な橋、山道、物資集積所、あるいはその他の戦略的拠点が存在する場合、主攻撃に先立って精鋭部隊がその確保を任されることがある。このような任務は、ミリタム・テンペストゥスの精鋭兵や、ケイディア・カサーキンのような同等の特殊部隊が頻りに担うのが通例だ。かれらは航空機やグラブシュート、高速装甲輸送車両の隊列によって迅速に展開し、火力と奇襲を頼りに敵の防衛部隊を排除しつつ、目標地域を強襲する。目標地点を確保した後、攻撃部隊は帝国軍の主力が到達して任務を引き継ぐまで、敵が繰り出すいかなる反撃に対してもその拠点を死守しなければならない。

## デタッチメント・ルール



### 最精鋭のみ

特定の作戦目標を攻略するため召集されたこの打撃部隊を構成する兵士たちは、その卓越した能力を基準に厳選される。さらに戦場で待ち受ける状況や敵に備えるため、可能であれば徹底した追加訓練が施されるのだ。

自軍側アストラ・ミリタム  
帝国防衛軍・インファントリー・兵が行なう射撃攻撃は、ヒットロールの出目1をリロールする。

### 射撃エリア掃討

この部隊の任務の要は、迅速な展開と集中射撃による敵勢力の即時掃討である。そのため、低高度からの降下であれ、装甲輸送車両からの展開であれ、この部隊の兵士たちは敵が視界に入った瞬間に目標を定め、射撃を開始するよう徹底的に訓練されている。

自軍側ミリタム・テンペストゥス・兵が射撃攻撃を行なう際、その兵がこのターン中に予備戦力から戦場に配置されたか、あるいは兵員輸送から降車していたならば、その攻撃はウーンズロールに+1の修正を受ける。

## キーワード



自軍側ミリタム・テンペストゥス・将校・兵が自軍のウォーロードである場合、自軍側テンペストゥス・サイオン・ユニットはバトルラインのキーワードを得る。さらに戦闘ショック状態でない限り、そのようなユニット内のテンペストゥス・サイオン・兵の【確保力】は+1の修正を受ける。

## 強化



### ボンバスト級ヴォクスアレイ ..... 35PT

この装置は、失陥した工業惑星ウルヴァックスで製造された全周波マスター・ヴォクスアレイの貴重な遺産である。これを用いることで命令を攻撃部隊全体へ迅速に伝達することが可能となる。

ミリタム・テンペストゥス・将校・兵のみ選択できる。装備者が命令を発令するたび、装備者が属するユニットにマスター・ヴォクスを装備している兵が1体以上いる場合、そのユニットは1個ではなく最大3個までの異なる連隊・ユニットに命令を発令することができる。

### 優先降下ビーコン ..... 30PT

事前に戦場へと配置されたこのビーコンは干渉に対して厳重に保護されており、この将校の降下艇の指示ルーンに連動し、迅速かつ正確に目標地点へ着陸することを確実にする。

ミリタム・テンペストゥス・将校・兵のみ選択できる。ミッションルールにかかわらず、自軍側第1、第2、第3移動フェイズのうちいずれかの増援ステップ中に、装備者が属するユニットは『縦深攻撃』アビリティを使用して戦場へ配置することができる。

### シュラウドプロジェクター ..... 15PT

守護的な機械精霊の棲み処であると信じられるこの小型の技術壺は、首に掛ける鎖に装着されている。この壺を用いることで、持ち主と戦友たちは移動中に姿を隠し、敵の目から身を覆い隠すことができる。

ミリタム・テンペストゥス・将校・兵のみ選択できる。敵ユニットは『警戒射撃』策略によって装備者の属するユニットを射撃することはできない。

### 改良型ト占機 ..... 15PT

戦術眼に秀でたこの将校は、作戦開始前に軌道センサーによる走査と精神透視を実施するよう司令部に要請し、作戦に必要な不可欠な重要情報を部隊に提供する。

インファントリー・将校・兵のみ選択できる。双方のプレイヤーがアーミーを配置した直後のタイミングで、自軍側連隊・ユニットを最大3個まで選択し、それらを再配置すること。再配置を行なう際、すでに戦略的予備戦力に配置されているユニットの数に関係なく、それらのユニットを戦略的予備戦力に配置してもよい。







## ベリコサ降下

橋頭堡強襲部隊 - 戦闘戦術策略

1CP

ベリコサ降下プロトコルは、徹底した追加訓練を必要とするが、帝国軍の精鋭兵が敵陣地の直上にほぼ正確に降下することを可能にする。

**タイミング:** 自軍側移動フェイズの増援ステップ中。

**対象:** 自軍側帝国防衛軍・インファントリー・ユニットのうち、予備戦力にあり、『縦深攻撃』アビリティを有するユニット1個。

**効果:** そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニットを『縦深攻撃』アビリティを用いて戦場に配置する際、自軍はそのユニットを、あらゆる敵ユニットから6mvより遠く離れた戦場の任意の地点に配置することができる。

**制限:** そのターンの終了時まで、その自軍側ユニットは突撃を宣言できない。

## 猛射

橋頭堡強襲部隊 - 戦闘戦術策略

1CP

パワーバックが不可逆的に焼き付く危険を伴うものの、決定的な瞬間にさらなる威力を発揮するため、ホットショット兵器は一時的に過充電することが可能である。

**タイミング:** 自軍側射撃フェイズ中。

**対象:** 自軍側ミリタリウム・テンベストゥスもしくはカサーキン・ユニットのうち、このフェイズ中はまだ射撃を宣言していないユニット1個。

**効果:** そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が装備しているホットショット・ラスカービン、ホットショット・ラスガン、ホットショット・ラスピストル、ホットショット・マークスマンライフル、ホットショット・ヴォレイガン、セントリー・ホットショット・ヴォレイガンの【攻撃力】と【貫通値】は1ポイント向上する。

## 射撃後配置転換

橋頭堡強襲部隊 - 戦略的機動策略

1CP

展開した後、兵士たちは常に移動し続け、射撃を止めず、膠着状態に陥ることを避けながら、混乱する敵に絶え間ない圧力を加え続けることが極めて重要である。

**タイミング:** 自軍側射撃フェイズ中。

**対象:** 自軍側帝国防衛軍・ユニット1個（巨大兵器・ユニットを除く）。

**効果:** そのターンの終了時まで、その自軍側ユニットは全力移動を行なったターン中であつても射撃を宣言できる。

## サーボスカル射撃指示

橋頭堡強襲部隊 - 戦略的機動策略

1CP

改造されたヴァルキリー・ガンシップから群れをなして放たれたこの高高度型サーボスカルは、進行中の戦闘における標的データを解析し、地上の部隊に対して最新の射撃解決策を提供する。

**タイミング:** 自軍側射撃フェイズ中、自軍側帝国防衛軍・インファントリー・ユニットが射撃を解決した直後。

**対象:** その自軍側帝国防衛軍・インファントリー・ユニット1個。

**効果:** それらの攻撃のうち1回以上がヒットした敵ユニットのうち、その自軍側ユニットから視認されているユニットを1個選択せよ。そのフェイズの終了時まで、その敵ユニットは遮蔽物によるボーナスを得られない。

## 航空脱出

橋頭堡強襲部隊 - 英雄的行為策略

1CP

ガンシップが新たな角度から敵を攻撃するために離脱する場合も、降下艇によって回収した歩兵を迅速に再展開する場合も、このような迅速な機動は、刻々と変化する戦術状況において指揮権を維持する上で不可欠である。

**タイミング:** 敵軍側白兵戦フェイズ終了時。

**対象:** いくつもの敵ユニットの接敵範囲内にも入っていない自軍側ヴァルキリー・ユニット1個、もしくは『縦深攻撃』アビリティを持ち、いくつもの敵ユニットの接敵範囲内にも入っていない自軍側帝国防衛軍・ユニット1個。

**効果:** その自軍側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。

## 俺の位置に撃て!

橋頭堡強襲部隊 - 英雄的行為策略

1CP

上空では、攻撃が頓挫した際に機銃掃射を行うため、帝国航空隊の地上攻撃機が旋回して待機している。極限の状況においては、制圧の危機に瀕する自陣地へこれらの戦力を呼び寄せることが可能であり、兵士たちは自らの死とともに敵を道連れにするという絶望的な尊厳を得る。

**タイミング:** 敵軍側白兵戦フェイズ終了時。

**対象:** 1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる、自軍側連隊・インファントリー・ユニット1個。

**効果:** その自軍側ユニットの接敵範囲内にいる各敵ユニットについてそれぞれD6を1個ロールせよ。ロール結果が2+ならば、その敵ユニットはD6ポイントの致命的ダメージを受ける。その後、その自軍側ユニットは3D3ポイントの致命的ダメージを受ける。







# 歴戦兵中隊

要塞惑星や、絶え間なく続く戦争によって荒廃した惑星の出身であるこの中隊の兵士たちは、長く血みどろの年月を前線で戦い続けてきた。戦闘の緊張に晒され続け、他の部隊が崩れる中でも、この歴戦の兵士たちは鋼鉄の意志で苛烈な規律を維持し続ける。そして誇りと熱狂から生み出された決意をもって、冷酷にして厳格な将校の命令を遂行するのである。

## デタッチメント・ルール



### 無慈悲なまでの規律

この中隊の将校団は狡猾さと鋼鉄の意志を備えた古参で構成されており、麾下の兵士たちから畏敬の念を向けられている。その怒号のような命令は、疲弊の極みにある兵士たちをも奮戦させるほどだ。

自軍の各**帝国防衛軍・将校・兵**は、データシートに記載されている回数よりも1回多くの命令を発令できる。

自軍の**帝国防衛軍・ユニット**が命令の効果を受けている間、そのユニット内の兵が攻撃を行う際、ヒットロールの出目1をリロールする。その攻撃の対象が作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、ウーンズロールの出目1もリロールする。

## 強化



### 亜人選抜部隊

オグリンたちは、このコミッサーの厳格な規律によく従い、直衛として随伴するという事すら行う。

**コミッサー・兵**のみ。この兵が発令可能な『命令』の対象に、データシートに記載されているものに加えて**オグリン・キーワード**を追加する。

戦闘陣形の宣言ステップ中、装備者は**オグリン・スカッド**あるいは**ブルグリン・スカッド・ユニット**に合流できる。

### 双頭鷲の目

この生体レンズには、敵の防衛線の中にある僅かな綻びを察知する、極小型のアウスペクスが内蔵されている。

**帝国防衛軍・将校・兵**のみ。装備者が命令を発令する際、以下の命令を選択できる：

**弱点集中攻撃（命令）**：このユニット内の兵が、12mv 以内にいる敵ユニットを対象に射撃攻撃を行なう際、その攻撃の【貫通値】は1ポイント向上する。

### 特殊任務の歴戦

この古参の特殊部隊将校は、自らが参加した隠密作戦の経験、麾下の兵士に叩きこんでいる。

**帝国防衛軍・インファントリー・将校・兵**のみ。装備者が命令を発令する際、以下の命令を選択できる：

**闇に紛れよ（命令）**：このユニットが射撃攻撃の対象として選択された際、それらの攻撃を解決するまでの間、このユニット内の兵は『隠密能力』アビリティを得る。

### 大礼讃拡声器

この装置は装備者の声を拡大し、戦場の只中にあっても命令を明瞭に伝えることができるようにする。

**帝国防衛軍・将校・兵**のみ。この**将校・兵**が命令を発令する対象のユニットを選択する際、この兵から6mv 以内ではなく代わりに12mv 以内のユニットを選択できる。







## 果敢即決

歴戦兵中隊 - 策略

1CP

戦いの趨勢を読み、対応策を講じるこの将校は、自らが発した命令に兵士たちは遅滞なく従うことを求める。

タイミング：任意のフェイズ開始時。

対象：自軍側**帝国防衛軍**・将校・ユニット1個。

効果：対象の自軍側ユニット内の**将校**・兵は、自軍側指揮フェイズ中であるかのように命令を1つ発令できる。

## 断固死守命令

歴戦兵中隊 - 策略

1CP

この中隊に属する歴戦の精鋭たちは戦いの中で鍛え上げられ、熱意に燃え上がっている。ゆえに皇帝陛下に名誉を捧げるためなら、命を惜しまないだろう。

タイミング：自軍側指揮フェイズ中。

対象：『義務と名誉を忘れるな!』の命令の効果を受けている自軍側**帝国防衛軍**・ユニット1個。

効果：そのユニットが、自軍側が確保している作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、いずれかのフェイズ開始時または終了時に、その作戦目標マーカーが敵軍側に確保されるまで、その確保範囲内に自軍側の兵が1体も存在しない状態になったとしても、その作戦目標マーカーは自軍側が確保しているものとみなされる。

## 古参狙撃兵部隊

歴戦兵中隊 - 策略

1CP

狙撃の腕前は、経験を積むことによるのみ磨かれる。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：このフェイズ中にまだ射撃を宣言していない、自軍側**帝国防衛軍**・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が装備している射撃武器は【遮蔽無効】アビリティを得る。

## 根絶射撃

歴戦兵中隊 - 策略

1CP

一帯を掃討し、作戦目標を防衛せよ。一切の容赦は許されぬ。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：このフェイズ中にまだ射撃を宣言しておらず、かついずれかの命令の効果を受けている自軍側**帝国防衛軍**・ユニット1個。

効果：その自軍側ユニットが作戦目標マーカーの確保範囲内にいる場合、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【会心ヒット】アビリティを得る。

## モルディアン流精密射撃

歴戦兵中隊 - 策略

1CP

この速射教練はモルディアンの兵士に因んで名づけられたものだ。実践には並外れた正確性と共同能力が求められるが、ただのラスガンでさえも致命的な武器に変えるほどの射撃を行えるようになる。

タイミング：自軍側射撃フェイズ中。

対象：『前列、撃て! 次列、撃て!』の命令の効果を受けている自軍側**帝国防衛軍**・インファントリー・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の兵が攻撃を行なう際、その攻撃の【攻撃力】は1ポイント向上する。

## 追加防護装備

歴戦兵中隊 - 策略

1CP

古参の兵士は、車両に溶接したものであれ、フラックアーマーの下に着込むものであれ、戦地で防護を追加することの価値を熟知している。

タイミング：敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象：攻撃側ユニットによる1回以上の攻撃の対象に選ばれた自軍側**帝国防衛軍**・ユニット1個。

効果：そのフェイズの終了時まで、選択された自軍側ユニットに対する攻撃の【貫通値】は1ポイント弱体化する。



# ラットリング

移

6"

耐

2

防

6+

傷

1

統

8+

確

1



## 射撃武器

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
タンクストッパーライフル [ヘヴィ]	36"	1	3+	9	-3	D6
スナイパーライフル [ヘヴィ、精密攻撃]	36"	1	3+	4	-2	2

## 白兵戦武器

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
クロースコンバットウェポン	白兵戦	1	5+	2	0	1

## アビリティ

コア：浸透戦術、隠密能力

**サッと撃ってサッと隠れる：**自軍側射撃フェイズ中、このユニットが射撃を行なった直後、いかなる敵ユニットの接敵範囲内にも収まっていない場合、このユニットはあたかも自軍側移動フェイズ中かのように通常移動を行なうことができる。この移動を行なった場合、そのターン終了時まで、このユニットは突撃を宣言できない。

## ウォーギア・アビリティ

**ラットリング戦闘犬：**バトル中1回限り、このユニットが射撃を宣言したタイミングで、このユニットはこのアビリティを発動できる。発動した場合、そのフェイズの終了時まで、このユニット内の兵が装備している射撃武器は【会心ヒット】アビリティを得る。

**デザイナーズ・ノート：**ユニットの傍にラットリング戦闘犬トークンを配置しておき、このアビリティが使用された後にトークンを取り除こう。

**爆破装備：**装備者のユニットはグレネードのキーワードを得る。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ラットリング



陣営キーワード：  
帝国防衛軍



# ラットリング

背が低く鋭い目を備え、本能的に隠密行動に長けた亜人のラットリングは、主に卓越した射撃手として帝国防衛軍に従軍している。ラットリングは1マイル以上離れた所から、小銃で異端者を仕留めることができると言われている。さらにラットリングは、敵に発見されることなく監視を行う侵入工作員や前線偵察兵としても投入される。



## ウォーギア・オプション

- このユニットが10体の兵で構成されている場合、そのうち兵1体が装備しているスナイパーライフルを、タンクストッパーライフル1個に交換できる。
- このユニットが10体の兵で構成されている場合、そのうち兵1体は爆破装備を装備できる。
- このユニットが10体の兵で構成されている場合、このユニットはラットリング戦闘犬を装備できる。

## ユニット構成

- ラットリング：5-10体

各兵は以下のウォーギアを装備している：スナイパーライフル、クロースコンバットウェポン。

属性キーワード：インファントリー、帝国、ラットリング



陣営キーワード：  
帝国防衛軍



# テンペストゥス・アキロン

移

6"

耐

3

防

4+

傷

1

統

7+

確

1



射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトピストル【ピストル】	12"	1	4+	4	0	1
ホットショット・ラスカービン【アサルト】	18"	2	3+	3	-1	1
ホットショット・ラスピストル【ピストル】	12"	1	3+	3	-1	1
ホットショット・ロングラス【ヘヴィ、精密攻撃】	36"	1	3+	4	-2	3
セントリー・フレイマー【遮蔽無効、噴射】	12"	D6+3	-	4	0	1
セントリー・グレネードランチャー - フラグ【プラスト】	24"	D3+3	4+	4	0	1
セントリー・グレネードランチャー - クラック	24"	2	4+	9	-2	D3
セントリー・ホットショット・ヴォレイガン【ラピッドファイア 4】	30"	4	4+	4	-1	1
メルタカービン【アサルト、メルタ 2】	10"	1	3+	9	-4	D6
プラズマカービン - 通常【アサルト】	18"	2	3+	7	-2	1
プラズマカービン - 最大出力【アサルト、暴発】	18"	2	3+	8	-3	2

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	4	4+	3	0	1
クロースコンバットウェポン	白兵戦	2	4+	3	0	1
パワーウェポン	白兵戦	3	4+	4	-2	1

この武器の攻撃対象を選択する前に、使用する能力値を1つ選択する。

属性キーワード：インファントリー、グレネード、煙幕、帝国、連隊、  
ミリタラム・テンペストゥス、テンペストゥス・アキロン

## アビリティ

コア：縦深攻撃

**精密降下：**自軍側移動フェイズ中、このユニットは『縦深攻撃』アビリティを使用して戦場に配置される際に、精密降下を行なえる。その場合、このユニットは、あらゆる敵ユニットから水平方向に6mvより速く離れた戦場の任意の位置に配置できる。ただしその場合、このターン終了時まで、このユニットは突撃を宣言できない。

**サーボ・セントリー：**このユニットが『縦深攻撃』アビリティを使用して戦場に配置された時、テンペスター・アキロンは、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、装備しているセントリー・ウェポン（セントリー・フレイマー、セントリー・グレネードランチャー、あるいはセントリー・ホットショット・ヴォレイガンのいずれか）で射撃を行える。

**デザイナーズ・ノート：**この際、このユニットの隣にサーボセントリーのトークンを配置して、記録しておくといいだろう。



陣営キーワード：  
帝国防衛軍



# テンペストゥス・アキロン

苛烈さと荒々しさを備えた者を選びすぐって編成される、テンペストゥス・アキロンはグラヴ降下によってのみ投入され、猛烈な火力が最も差し迫って必要とされる場所に向かって、上空から精密降下を行なう。テンペストゥス・アキロンには、急襲展開時に追加火力を提供してくれる、自動制御サーボセントリーが随伴する。



## ウォーギア・オプション

- テンペスター・アキロンは、セントリー・フレイマーを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
  - セントリー・ホットショット・ヴォレイガン 1個
  - セントリー・グレネードランチャー 1個
- テンペスター・アキロンは、ホットショット・ラスカーピンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
  - チェーンソード 1個
  - パワーウェポン 1個
  - ホットショット・ラスピストル 1個
- テンペスター・アキロンは以下のウォーギアのうちの1つを装備できる：
  - ボルトピストル 1個
  - ホットショット・ラスピストル 1個
- 1体のテンペストゥス・アキロンは、ホットショット・ラスカーピンを以下のウォーギアのうちのいずれか1つに交換できる：
  - メルタカービン 1個
  - プラズマカービン 1個
- 1体のテンペストゥス・アキロンは、ホットショット・ラスカーピンをホットショット・ラスピストル 2個に交換できる。
- 1体のテンペストゥス・アキロンは、ホットショット・ラスカーピンをホットショット・ロングラス 1個に交換できる。
- 最大2体までのテンペストゥス・アキロンは、ホットショット・ラスカーピンをホットショット・ラスピストル 1個に交換できる。

## テンペストゥス・アキロン

10体..... 90pt

属性キーワード：インファントリー、グレネード、煙幕、帝国、連隊、  
ミリタラム・テンペストゥス、テンペストゥス・アキロン

## ユニット構成

- アキロン・テンペスター：1体
- テンペストゥス・アキロン：9体

テンペスター・アキロンは以下のウォーギアを装備している：ホットショット・ラスカービン、セントリー・フレイマー、クロースコンバットウェポン。

各テンペストゥス・アキロンは以下のウォーギアを装備している：  
ホットショット・ラスカービン、クロースコンバットウェポン。



陣営キーワード：  
帝国防衛軍





# アストラ・ミリタルム

## アップデート&エラッタ

### 70 ページ - カサーキン、武器表

「パワーウェポン」の能力値を削除し、以下の能力値を追加する：

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
プラズマピストル - 通常 【ピストル】	12"	1	3+	7	-2	1
プラズマピストル - 最大出力 【暴発、ピストル】	12"	1	3+	8	-3	2

	射程	回	接	攻	貫通	ダ
チェーンソード	白兵戦	4	4+	3	0	1

### 78 ページ - 包囲連隊、砲兵支援、区画掃射砲撃

以下のように変更する：

“戦場に存在する自軍側のあらゆる兵から 12mv より遠く離れている各敵ユニットに対し、D6 を 1 個ずつロールする：ロール結果が 5+ であれば、そのバトルラウンド終了時まで、ロール対象の敵ユニットは動揺状態になる。動揺状態であるユニットは、【移動力】に -2 の修正を受け、自身の突撃ロールに -2 の修正を受ける。このルールによって、各バトルラウンド中に動揺状態になり得るユニットの最大個数は、以下に示される通り、バトル規模に応じて規定される。”

### 84 ページ - 偵察部隊、偽装の達人

以下のように変更する：

“自軍側帝国防衛軍・ウォーカーあるいは連隊・兵は遮蔽物ボーナスを得る。それらの兵が他のルールによって遮蔽物ボーナスを得ている間(例：廃墟内部に完全に収まっている場合など)、その兵の【防御力】は 1 ポイント向上する（最大値：3+）。”

### 94 ページ - クリーグ・コマンド・スカッド、射撃武器表、ボルトピストル【ピストル】を追加する。

### 94 ページ - クリーグ・コマンド・スカッド、ウォーギア・オプション、第五項目

以下のように変更する：

ベテラン・ガーズマンのうち、錬金反作用剤を装備していない兵 1 体は、ラスピストルを以下のオプションのうちいずれか 1 個に交換できる：

- ・ボルトピストル 1 個
- ・プラズマピストル 1 個

### 94 ページ - カタチアン・コマンド・スカッド、ウォーギア・オプション 以下の項目を追加する：

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトピストル【ピストル】	12"	1	4+	4	0	1

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトガン【ラビッドファイア1】	24"	1	4+	4	0	1

### 102 ページ - ミリタルム・テンペストゥス・コマンド・スカッド、陣営アビリティ 『指揮伝達』を追加する。

### 102 ページ - ミリタルム・テンペストゥス・コマンド・スカッド、アビリティ、コア・アビリティ 『縦深攻撃』を追加する。

### 102 ページ - ミリタルム・テンペストゥス・コマンド・スカッド、キーワード 『連隊』を削除する。

### 106 - デスコア・オヴ・クリーグ、射撃武器 射撃武器表にボルトガンの武器プロフィールを追加する：

	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ボルトガン【ラビッドファイア1】	24"	1	4+	4	0	1

### 106 ページ - デスコア・オヴ・クリーグ、ウォーギア・オプション、第四項目

以下のように変更する：

“■ デスコア・ウォッチマスターの兵は何体でも、それぞれ装備している「ラスピストルとチェーンソード」を「ボルトガン 1 個とクロスコンバットウェポン 1 個」に交換できる。”

### 108 ページ - カサーキン、射撃武器

『ボルトピストル』『プラズマピストル - 通常』『プラズマピストル - 最大出力』の【射撃技能】(射) を 3+ に変更する。

### 110 ページ - テンペストゥス・サイオン、アビリティ

コア：『縦深攻撃』を追加する。

### 110 ページ - テンペストゥス・サイオン、射撃武器

『ボルトピストル』『プラズマピストル - 通常』『プラズマピストル - 最大出力』の【射撃技能】(射) を 3+ に変更する。

### 111 ページ - テンペストゥス・アキロン、アビリティ、サーボ・セントリー 以下のように変更する：

“サーボ・セントリー：このユニットが『縦深攻撃』アビリティを使用して戦場に配置された時、そのテンペスター・アキロンは、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、装備しているセントリー・ウェポン（セントリー・フレイマー、セントリー・グレネードランチャー、セントリー・ホットショット・ヴォレイガンのいずれか）で射撃を行なえる。”



111 ページ - テンペストゥス・アクィロン、射撃武器、ボルトピストル  
【射撃技能】（射）を 3+ に変更する。

112 ページ - オグリン・ボディガード、『忠実な守護者』セクション  
以下の文章を追加する：

この兵は自軍のウォーロードとして選択できず、強化を与えることもできない。

112 ページ - オグリン・ボディガード、キーワード  
「キャラクター」を追加する。

116 ページ - クリーグ・ヘヴィウェポン・スカッド、射撃武器、ラスピストル  
【射程】を 12mv に変更する。

116 ページ - クリーグ・ヘヴィウェポン・スカッド、アビリティ、最期の一射以下のように変更する：  
“最期の一射：ファイアコーディネイター・兵が戦場に存在している間、ヘヴィウェポン・ガンナー・兵が撃破されるたび、D6 を 1 個ロールする。ロール結果が 3+ であれば、それをゲームから取り除かない。その撃破された兵は、攻撃側の兵のユニットが攻撃し終えた後に射撃を行ない、その後でゲームから取り除かれる。”

133 ページ - バジリスク、アビリティ、アースシェイカー弾頭  
以下のように変更する：  
“アースシェイカー弾頭：自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行った直後のタイミングで、この兵のアースシェイカー・キャノンが敵インファントリー・ユニットに対して 1 回以上ヒットしていた場合、次の自軍側射撃フェイズ開始時まで、その敵ユニットは動揺状態になる。動揺状態であるユニットは、【移動力】に -2mv の修正を受け、突撃ロールに -2 の修正を受ける。”

## FAQ

Q：同じユニットが同じ命令の効果を複数回受けた場合、そのユニットは、それらの命令の効果を、受けた回数分だけ重複して受けることができる？

A：できない。

Q：策略『増員要請！』は、戦闘ショック状態であるユニットも対象になる？

A：できない。

Q：ユニットにヴォクスキャスターを装備している兵が 2 体含まれている場合、そのユニットが策略の対象となった際、自軍は 1CP の獲得を 2 回試みることができる？

A：できない。

Q：ヴォクスキャスターを装備している兵を含むユニットを対象に『増員要請！』を使用する際、自軍は 1CP の獲得を試みることができる？

A：できない。

Q：『区画掃射砲撃』アビリティを使用する際、動揺状態になり得るユニットの最大個数に関してはどのように解決する？

A：戦場に存在する自軍側のあらゆる兵から 12mv より遠く離れている各敵ユニットに対して、自軍が決めた順序で、1 つの対象ごとに順番に、D6 を 1 個ロールしてゆく。バトル規模によって規定されている、動揺状態になり得るユニットの最大数に達したら、さらなるロール対象が残っていても、そこでロールを終わりにする。

Q：オグリン・ボディガードがミリタルム・テンペストゥス・コマンド・スカッドに合流する場合、そのユニットを『縦深攻撃』アビリティを使用して配置することができる？

A：できない。オグリン・ボディガード・兵は『縦深攻撃』アビリティを持っていないためである。