

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE



副官タイタス ミッションパック

「我が名誉は我が生命……
我が為す業は死……我が誓約は、
永遠の奉仕なり」

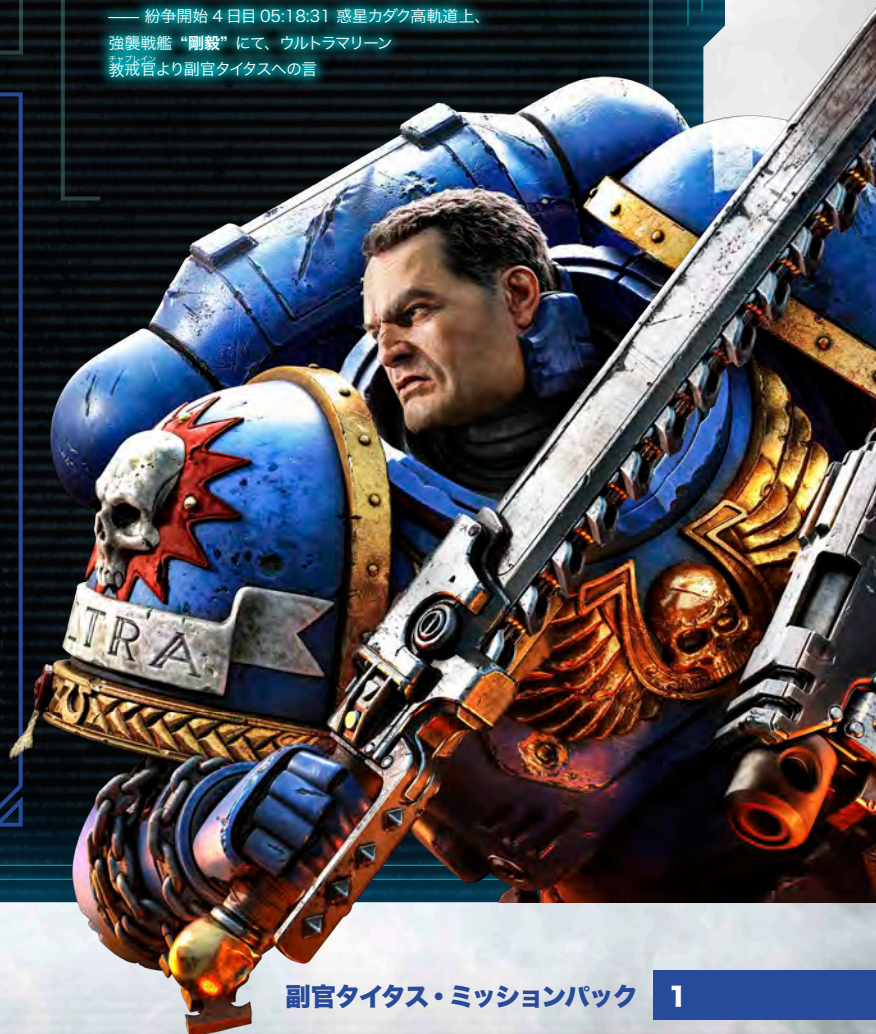
——強襲戦艦“剛毅”にて、再武装中の副官タイタス

「汝、ここに再びウルトラマリーンと
して戦いの使命を得たり。カルガー
卿より与えられし二度目の機会、
断じて穢すことなかれ」

——紛争開始 4日目 05:18:31 惑星カダク高軌道上、
強襲戦艦“剛毅”にて、ウルトラマリーン
教戒官より副官タイタスへの言

WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

『副官タイタス：ミッションパック』は『ウォーハンマー 40,000：キルチーム』のスピノフ作品である。元となるキルチームのゲームにはさらに多様で精密なミニチュア、情景豊かな地形、特殊ルールなどが含まれており、暗黒の遠未来において精鋭のチームを率いて戦略的な戦いを指揮することができる。さらなる詳細およびこのゲームの世界へ足を踏み入れる方法を知りたい君は、下記のコードをスキャンしてみよう。



この 1-3 人用のミッションでは『キルチーム』のゲームシステムの調整版を使用し、まさに大波のごとく襲来するティラニッドとのバトルで『ウォーハンマー 40,000：スペースマリーン 2』のスリルを再現するものだ。君のスペースマリーン（「プレイヤー側特務兵」と呼ばれる）は、自動生成されるティラニッドの「非プレイヤー制御の特務兵」（NPO と呼ばれる）と戦う。NPO の移動やダイスロールはプレイヤーによって管理されるが、その行動パターンは既に設定されており、脅威原則によって行動決定の指針が示される。これに関する詳細は、以降のページで説明されている。ルールの中にはオレンジ色で強調されているものもあり、それらはルールの該当箇所に詳細が示されている。

準備

mv（1mv = 2.54cm）という単位を用いる計測器、6 面ダイス（D6）10 個、トークン、マーカーを用意し、キルゾーン（30mv x 22mv のゲームボード、特殊地形、作戦目標マーカー）を準備する。ミッションマップは「キルゾーン：ヴォルクス」を使用しているが、自身のコレクションの中から任意の特殊地形を用いることができる。

第一群の NPO を配置する：ティラニッド・ウォリアー 1 体、ホーマゴントおよびターマゴント（任意の組み合わせ）6 体を、作戦目標マーカー 1 の 3mv 以内で、なおかつプレイヤー側の降下ゾーンから見て介在する地形が NPO の確保範囲内に入る位置に配置すること。

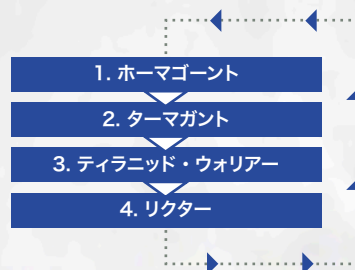
3 体のスペースマリーン・特務兵を 1-3 人のプレイヤーで分担する。各プレイヤーが D6 をそれぞれ 1 個ずつロールし、もっとも高いロール結果を出したプレイヤーの特務兵から順番に命令を実行するといったかたちで、プレイ順を決定する。2 人以上のプレイヤーが同値となった場合、それらのプレイヤーの間で再度ロールオフを行ない、順番を決定すること。決定した順番に従って、各特務兵をプレイヤー側降下ゾーン内に全体が収まるように配置する。この順番は、後でできるように記録しておく。

ターンの交代

ゲームはプレイヤー側と NPO 側が交互にターンを取りながら進められる。まずプレイヤー側のターンから始まり、次に NPO 側のターンとなる。こうして交互にプレイを進めていき、いずれかのチームが勝利条件を満たし、バトルが終了するまで繰り返される。

プレイヤー側のターンではプレイヤーの命令順に従い、次に命令可能なプレイヤー側特務兵が命令を実行する。その命令が完了した後、プレイヤー側のターンは終了する。

NPO 側のターンでは、同一ターン中に同じ兵種（例：ホーマゴント）の NPO がすべて順番に命令を実行した後、そのターンが終了する。各ターンに命令を実行する NPO の兵種は、以下の NPO 命令順に従う。該当の NPO がキルゾーン内に 1 体も存在しない場合、その NPO の命令はスキップされる。



命令順の最後まで達したら、再度最初から順番に命令を実行する。

「狡猾にして、絶えざる病魔の如き存在——それは群衆意識に支配され、^{ハイブマインド}一体となり襲来す。」

——惑星カダクの紛争にて、
軌道防衛網再稼働中の
ウルトラマリーン
戦団副官タイタス

確保範囲

あるものが特務兵から**視認**されており、その特務兵の 1mv 以内にいる場合、それは特務兵の確保範囲内にあるものとみなされる。特務兵同士の確保範囲は相互的であり、上記の条件が片方の特務兵にのみ当てはまる場合でも、それらの特務兵は互いに確保範囲内にあるものとみなされる。

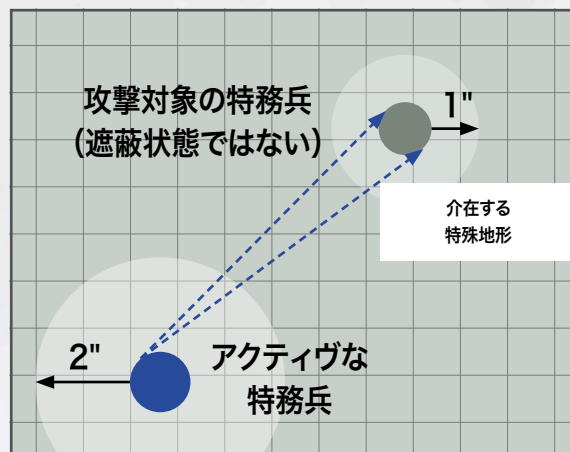
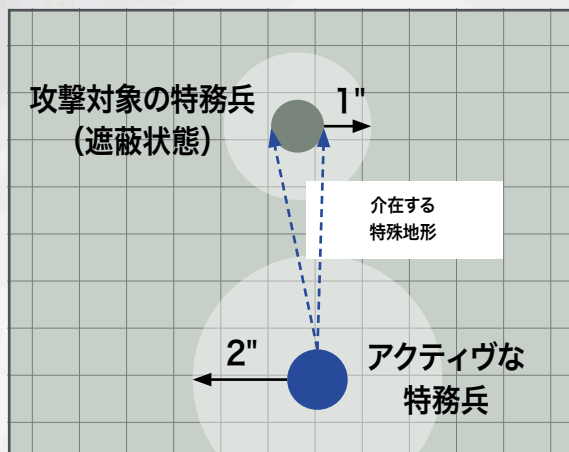
特務兵は自身の確保範囲内にあるマーカーを争奪する。マーカーを争奪している味方特務兵の【行動力上限】合計値が、そのマーカーを争奪している敵特務兵の【行動力上限】合計値よりも高い場合、それらの味方特務兵はそのマーカーを確保しているとみなされる。

視認

特務兵が何かを視認するためには、その特務兵からそれが見えている必要がある。その特務兵の背後から見て、その特務兵の頭部から見たいものの任意の部分（ベースを除く）に対して、遮られない状態で直線が引けるかどうかを確認する。

遮蔽

遮蔽は特務兵同士の位置関係によってその都度決定される。特務兵の**確保範囲**内に介在する特殊地形が存在する場合、その特務兵は遮蔽状態となる。ただし、他の特務兵の 2mv 以内にいる特務兵は、遮蔽状態にはならない。これは双方の距離が近過ぎて、身を隠すことができない状態を意味している。



行動

データカードには、その NPO が実行する行動を決定する「行動」が記されている。NPO がアクションを実行する場合、行動表を上から順に参照して最初に条件を満たしているアクションを実行する。NPO がアクションを 2 回とも実行した後、または実行できるアクションがなくなった場合、その NPO の命令は終了する。

脅威原則

NPO の行動を判断する場合は、脅威原則に従うとよい。プレイヤー側が最も不利になるような——特にミッションの勝利を阻止するような行動を取ってみよう。同じ種類のどの NPO に最初に命令するか、NPO にどのように移動、射撃、白兵戦を実行させるか、ダイスをどのように解決するか、などがこれにあたる。

アクション

特務兵（プレイヤー側もしくは NPO 側）が命令を実行する際、その特務兵はアクションを最大 2 回実行できるが、特に明記されていない限り、1 回の命令中に同じアクションを複数回行なうことはできない。命令中の特務兵がそれ以上命令を実行できなくなった場合、あるいは命令中の特務兵がプレイヤー側特務兵で、操作プレイヤーがそれ以上命令を実行したくないと判断した場合、その特務兵の命令は終了する。

配置転換

- ▶ 特務兵を、6mv 以内の配置可能な場所へと移動させる。その特務兵は、敵特務兵の**確保範囲**内に侵入することはできない。
- ◆ 特務兵が敵特務兵の**確保範囲**内にいる場合、この特務兵はこのアクションを実行できない。

ダッシュ

- ▶ **配置転換**と同じ手順で特務兵を移動させるが、その特務兵は 3mv を超える距離を移動できない。
- ◆ 特務兵が敵特務兵の**確保範囲**内にいる場合、この特務兵はこのアクションを実行できない。

退却

- ▶ **配置転換**と同じ手順で特務兵を移動させるが、特務兵は敵特務兵の**確保範囲**内に侵入してもよい。ただし、敵特務兵の**確保範囲**内でその移動を完了することはできない。
- ◆ 特務兵は、自身の**確保範囲**内に敵特務兵が存在しない場合、このアクションを実行できない。同じ命令中に、すでに他のアクションを実行した場合も、このアクションは実行できない。（逆も同様）。

突撃

- ▶ **配置転換**と同じ手順で特務兵を移動させるが、その特務兵は 8mv より遠い距離を移動することはできない。その特務兵は敵特務兵の**確保範囲**内に侵入でき、その移動を敵特務兵の**確保範囲**内で終了しなければならない。その特務兵が敵特務兵の**確保範囲**内に侵入した際、その敵特務兵の**確保範囲**内に他の味方特務兵がいない場合、その特務兵はその敵特務兵の**確保範囲**から出ることができない。
- ◆ 特務兵は、すでに敵特務兵の**確保範囲**内にいる場合、または同じ命令中に移動を伴う他のアクションを実行した場合（逆も同様）、このアクションを実行することはできない。

蘇生

- ▶ 命令中のプレイヤー側特務兵が確保している倒れし同盟者マーカー（**ダメージ**を参照）を 1 個選択する。そのマーカーに対応するプレイヤー側特務兵を、キルゾーン内の配置可能な位置に配置する。その際、そのプレイヤー側特務兵の**確保範囲**内にそのマーカーが入るように配置すること。以降、そのプレイヤー側特務兵は、無力化されていない状態となり、【負傷限界】の残量 6 と、致命的ダメージトークンを 1 個獲得する。その後、そのマーカーはキルゾーンから取り除かれる。
- ◆ NPO はこのアクションを実行できない。また、NPO の**確保範囲**内にいるプレイヤー側特務兵も、このアクションを実行することはできない。

射撃

- ▶ 以降のページの記述に従って、特務兵は射撃を行なう。
- ◆ 特務兵は、敵特務兵の**確保範囲**内にいる間はこのアクションを実行できない。プレイヤー側特務兵は、自身の命令中にこのアクションを 2 回実行できる。

白兵戦

- ▶ 以降のページの記述に従って、特務兵は白兵戦を行なう。
- ◆ 特務兵は、自身の**確保範囲**内に敵特務兵が存在しない場合、このアクションを実行できない。プレイヤー側特務兵は、自身の命令中にこのアクションを 2 回実行できる。

射撃

- 1 命令中の特務兵が装備する射撃武器を 1 個選択する。
- 2 攻撃の対象として、命令中の特務兵から**視認**される敵特務兵を 1 体選択する。その際、その敵特務兵の**確保範囲**内に味方特務兵が 1 体もない敵特務兵を選択しなければならない。
- 3 命令中の特務兵は、攻撃ダイス（選択された武器の【攻撃回数】と等しい数の D6 ダイス）をロールする。ロール結果がその武器の【ヒット成功値】以上であれば成功となり、そのダイスは保持される。それ以外のロール結果は失敗となり、そのダイスは破棄される。出目 6 はクリティカル成功で、それ以外の成功は通常成功となる。
- 4 攻撃対象の特務兵は、防御ダイス（3 個の D6 ダイス）をロールする。ロール結果がその武器の【アーマーセーブ値】以上であれば成功となり、そのダイスは保持される。それ以外のロール結果は失敗となり、そのダイスは破棄される。出目 6 はクリティカル成功で、それ以外の成功は通常成功となる。攻撃対象が**遮蔽**状態である場合、防御ダイスのうち 1 個を、ロールすることなく通常成功として保持してもよい。
- 5 すべての成功した防御ダイスを、成功した攻撃ダイスのブロックに割り当てる。
 - 通常成功 1 個で、通常成功 1 個をブロックできる。
 - 通常成功 2 個で、クリティカル成功 1 個をブロックできる。
 - クリティカル成功 1 個で、通常成功 1 個もしくはクリティカル成功 1 個をブロックできる。
- 6 ブロックされなかった各攻撃ダイス（あれば）を解決し、攻撃対象に**ダメージ**を与える。
 - 通常成功はその武器の【通常ダメージ量】（【ダメージ量】の左側の数値）に等しい量の**ダメージ**をもたらす。
 - クリティカル成功はその武器の【クリティカルダメージ量】（【ダメージ量】の右側の数値）に等しい量の**ダメージ**をもたらす。

白兵戦

- 1 命令中の特務兵の**確保範囲**内にいる敵特務兵 1 体を、白兵戦の対象として選択する。選択された敵特務兵は反撃を行なう。
- 2 各特務兵が装備する白兵戦武器をそれぞれ 1 個選択する。
- 3 両特務兵の攻撃ダイス（選択された武器の【攻撃回数】と等しい数の D6 ダイス）をロールする。ロール結果がその武器の【ヒット】以上であれば成功となり、そのダイスは保持される。それ以外のロール結果は失敗となり、そのダイスは破棄される。出目 6 はクリティカル成功で、それ以外の成功は通常成功となる。
- 4 命令中の特務兵から始め、各特務兵は交互にブロックされていない自軍の成功攻撃ダイスを 1 個ずつ（一方の特務兵が成功攻撃ダイスを 1 個も持たない場合、残りの成功攻撃ダイスをすべて）解決する。ダイスを解決する際、打ち込みかブロックのいずれかを実行する：
 - 打ち込み：相手側の特務兵に**ダメージ**を与える。通常成功はその武器の【通常ダメージ量】（【ダメージ量】の左側の数値）に等しい量の**ダメージ**をもたらす。クリティカル成功はその武器の【クリティカルダメージ量】（【ダメージ量】の右側の数値）に等しい量の**ダメージ**をもたらす。
 - ブロック：このダイスを使用して、相手側の特務兵のまだ解決されていない成功ダイスをブロックする。通常成功 1 個で、通常成功 1 個をブロックできる。クリティカル成功 1 個で、通常成功 1 個もしくはクリティカル成功 1 個をブロックできる。

ダメージ

特務兵は【負傷限界】の能力値が定められており、これはその特務兵が持つ【負傷限界】の数を意味している。ダメージを受けた特務兵は、その数だけその特務兵の【負傷限界】が減少する。特務兵の【負傷限界】が 0 以下になった場合、その特務兵は無力化され、取り除かれる。

致命的ダメージトークンを持たないプレイヤー側特務兵（**蘇生アクション**を参照）が無力化された際、そのプレイヤー側特務兵をキルゾーンから取り除く前に、そのプレイヤー側特務兵の**確保範囲**内に、自軍の倒れし同盟者マーカーを配置する。その後、その特務兵を無力化されたものとして取り除く。



ミッション：

ティラニッドを駆逐せよ

ここは惑星アヴァラックス。副官タイタスの分隊は、^{デックブリスト} 獰猛なるティラニッドの大群を倒しつつ、^{デクトラム・メカニクス} 技術司祭モリアス・ロイゼの行方を追う。その者こそ、今は亡き先達による極秘の“オーロラ計画”を受け継ぐ、帝国技術局唯一の資産的存在なのだ。タイタスと同胞たちは、その謎深き計画の真相を突き止めるべく、襲い来る異種族を殲滅しなければならない。

ミッション・ルール

群衆の殲滅：バトル開始時、作戦目標マーカー 1 は稼働状態となる。プレイヤー側特務兵は、下記のミッションアクションを実行できる：

ティラノサイト掃討

▶ アクティブな特務兵の**確保範囲**内にある稼働状態の作戦目標マーカーは浄化され、次の番号の作戦目標マーカーが稼働状態となる。キルゾーン内に倒れし同盟者マーカーが存在する場合、そのマーカーに対応するプレイヤー側特務兵を、あたかも**蘇生アクション**（『ミッションパック』コアルールを参照）を行なったかのように配置する。ただし、蘇生した各特務兵は6ポイントではなく代わりに3ポイントの【負傷限界】を残した状態となる。その後、すべてのプレイヤー側特務兵は【負傷限界】をD3ポイント回復する。

ティラノサイトの残滓：各群のすべての NPO が初めて無力化された時点で、現在のプレイヤー側特務兵の命令は完了する。そのプレイヤー側特務兵の命令順が終了した時点で、稼働状態の作戦目標マーカーが浄化されていない場合、次の NPO 側のターンでは、NPO が命令を実行する代わりに、ホームゴーストおよびターマガントを任意の組み合わせで D3+1 体、稼働状態の作戦目標マーカーから 3mv 以内に配置する。その次の NPO 側ターンで、NPO の命令順を再開する。

増援の波：作戦目標マーカー 2 以降がそれぞれ稼働状態になる際、次の NPO 側ターンにおいて、NPO が命令を実行する代わりに、そのマーカーの 3mv 以内に新たな NPO 群を配置する（下記を参照）。その後、次の NPO 側ターンにて、NPO の命令順を再開する。

- **作戦目標マーカー 2：**ティラニッド・ウォリアー 1 体、ホームゴーストおよびターマガント（任意の組み合わせ）の NPO6 体。
- **作戦目標マーカー 3：**リクター 1 体、ティラニッド・ウォリアー 1 体、ホームゴーストおよびターマガント（任意の組み合わせ）の NPO4 体。

勝利

すべてのプレイヤー側特務兵が無力化されたならばバトルは終了し、プレイヤー側の敗北となる。

3 個すべての作戦目標マーカーが浄化されたならばバトルは終了し、プレイヤー側の勝利となる。

▶ キルゾーン：ヴォルタス



副官タイタス



セーブ値



3+

負傷限界



15

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
🔫 ヘヴィ・ボルトピストル	4	3+	3/4	射程 8mv ¹ 、クリティカル貫通 1 ²
🔪 チェーンソード	5	3+	4/5	精度安定 ³

致命的受け流し：この特務兵が反撃を行なう際、白兵戦手順の第 4 ステップ『攻撃ダイスの解決』の前に、自軍がクリティカル成功を 1 個でも有しているならば、自軍はただちにそのうちの 1 個を解決してもよい (NPO より前に)。

¹ **射程 8mv：**この特務兵がこの武器を使用する場合、この特務兵の 8mv 以内にいる特務兵のみを攻撃対象として選択できる。

² **クリティカル貫通 1：**この特務兵がこの武器を使用する場合、自軍がクリティカル成功を 1 個でも保持しているならば、攻撃対象は防御ダイスを 1 個少なくロールする。

³ **精度安定：**この特務兵がこの武器を使用する場合、自軍は攻撃ダイスのうち 1 個をリロールできる。

正義の怒り

▶ この特務兵の 6mv 以内にいるプレイヤー側特務兵は、失った【負傷限界】を最大 D3+3 ポイント回復させることができる (各兵に対してそれぞれ個別に D3 をロールすること)。その後、回復した特務兵から致命的ダメージトークンをすべて取り除く。

◆ この特務兵は、このアクションを各バトル中 1 回のみ行うことができる。

40



軍曹同胞ガドリエル



セーブ値



3+

負傷限界



14

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
ボルトライフル	4	3+	3/4	クリティカル貫通 1 ¹
チェーンソード	5	3+	4/5	-

致命的受け流し:この特務兵が反撃を行なう際、白兵戦手順の第4ステップ『攻撃ダイスの解決』の前に、自軍がクリティカル成功を1個でも有しているならば、自軍はただちにそのうちの1個を解決してもよい（NPOより前に）。

1 クリティカル貫通 1:この特務兵がこの武器を使用する場合、自軍がクリティカル成功を1個でも保持しているならば、攻撃対象は防御ダイスを1個少なくロールする。

戦の咆哮

▶ この特務兵の3mv以内にいる各敵特務兵に対し、D3+3ポイントのダメージを与える（各兵ごとに個別にロールを行なうこと）。

◆ この特務兵は、このアクションを各バトル中1回のみ行うことができる。

32

同胞カIRON



セーブ値



3+

負傷限界



14

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
ボルトライフル	4	3+	3/4	クリティカル貫通 1 ¹
チェーンソード	5	3+	4/5	-

致命的受け流し:この特務兵が反撃を行なう際、白兵戦手順の第4ステップ『攻撃ダイスの解決』の前に、自軍がクリティカル成功を1個でも有しているならば、自軍はただちにそのうちの1個を解決してもよい（NPOより前に）。

1 クリティカル貫通 1:この特務兵がこの武器を使用する場合、自軍がクリティカル成功を1個でも保持しているならば、攻撃対象は防御ダイスを1個少なくロールする。

アウスペクス走査

▶ この特務兵の次の命令終了時まで、プレイヤー側特務兵が射撃、白兵戦、反撃を実行した場合、そのプレイヤー側特務兵が装備する武器の【クリティカルダメージ量】は+1の修正を受ける。また、そのプレイヤー側特務兵の成功ダイスのうち、ロール結果が5以上であるものはクリティカル成功となる。

◆ この特務兵は、このアクションを各バトル中1回のみ行うことができる。

32

ホーマゴント



セーブ値



5+

負傷限界



6

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
サイジングタロン	4	4+	2/4	-

行動：

1. 白兵戦アクションを実行する。
2. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対して突撃アクションを、最短距離を通るように実行する。
3. もっとも近いプレイヤー側特務兵に近づくように配置転換アクションを、最短距離を通るように実行する。
4. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対してダッシュアクションを、最短距離を通るように実行する。



28

ターマガント



セーブ値



5+

負傷限界



6

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
射撃バイオウェポン	4	4+	2/3	-
爪&牙	3	4+	2/3	-

行動：

1. 退却アクションを実行する。可能であれば、有効な攻撃対象を選択可能な位置へ近づくように移動する。
2. もっとも近いプレイヤー側特務兵に近づくように配置転換アクションを実行し、可能であれば遮蔽に入る。さらに可能であれば、有効な攻撃対象を選択可能な位置へ近づくように移動する
3. 射撃アクションを実行する。
4. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対してダッシュアクションを実行し、可能であれば遮蔽に入る。
5. 白兵戦アクションを実行する。



28

ティラニッド・ウォリアー



セーブ値



4+

負傷限界



16

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
 射撃バイオウェポン	5	4+	3/4	-
 ボーンソード	4	4+	4/5	-

シナプス：ホームゴーストまたはターマガント・NPO がこの特務兵の 3mv 以内に射撃または白兵戦を実行する場合、その特務兵の攻撃ダイスの 1 個をロールすることなく通常成功として保持する。

シナプス反撃：この特務兵が無力化された場合、この特務兵をキルゾーンから取り除く直前のタイミングで、この特務兵から 3mv 以内にいる各ホームゴーストとターマガントはそれぞれ D3 ポイントのダメージを受ける（ロールは各特務兵ごとに個別に行なうこと）。

行動：

1. 白兵戦アクションを実行する。
2. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対して突撃アクションを、最短距離を通るように実行する。
3. もっとも近いプレイヤー側特務兵を対象に射撃アクションを実行する。
4. もっとも近いプレイヤー側特務兵に近づくように配置転換アクションを実行する。
5. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対してダッシュアクションを実行する。

異種族脅威レベル分析：高

40

リクター



セーブ値



4+

負傷限界



20

武器名	攻撃回数	ヒット	ダメージ	武器ルール
 鉤爪&鋭爪	5	3+	4/6	-

隠密の捕食者：この特務兵が白兵戦アクションを実行した直後、この特務兵はただちに退却フリーアクションを 1 回実行し、可能であれば遮蔽に入る。この特務兵がプレイヤー側特務兵からみて遮蔽に入っている場合、この特務兵はそのプレイヤー側特務兵から視認されていないものとみなされる。

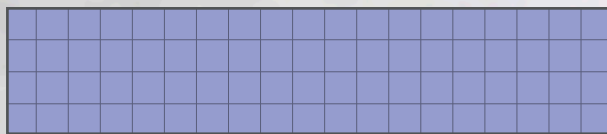
行動：

1. 白兵戦アクションを実行する。
2. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対して突撃アクションを、最短距離を通るように実行する。
3. もっとも近いプレイヤー側特務兵に近づくように配置転換アクションを実行し、可能であれば遮蔽に入る（その後にダッシュアクションを実行可能である場合、それによってこの条件を満たしてもよい）。
4. もっとも近いプレイヤー側特務兵に対してダッシュアクションを実行し、可能であれば遮蔽に入る。

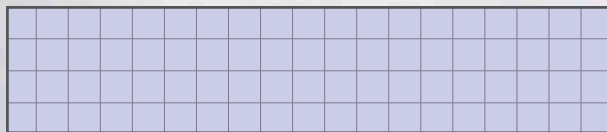
異種族脅威レベル分析：極大

40

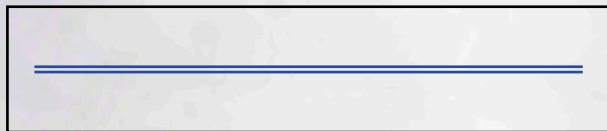
ミッションマップ・キルゾーンの凡例



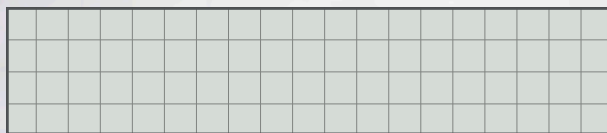
プレイヤー側降下ゾーン



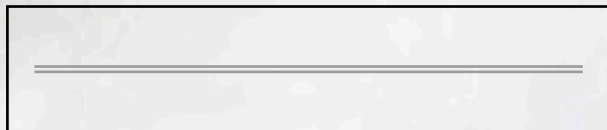
プレイヤー側陣地



プレイヤー側キルゾーン端



NPO側陣地



NPO側キルゾーン端



作戦目標マーカー



中心線



キルゾーンの中心



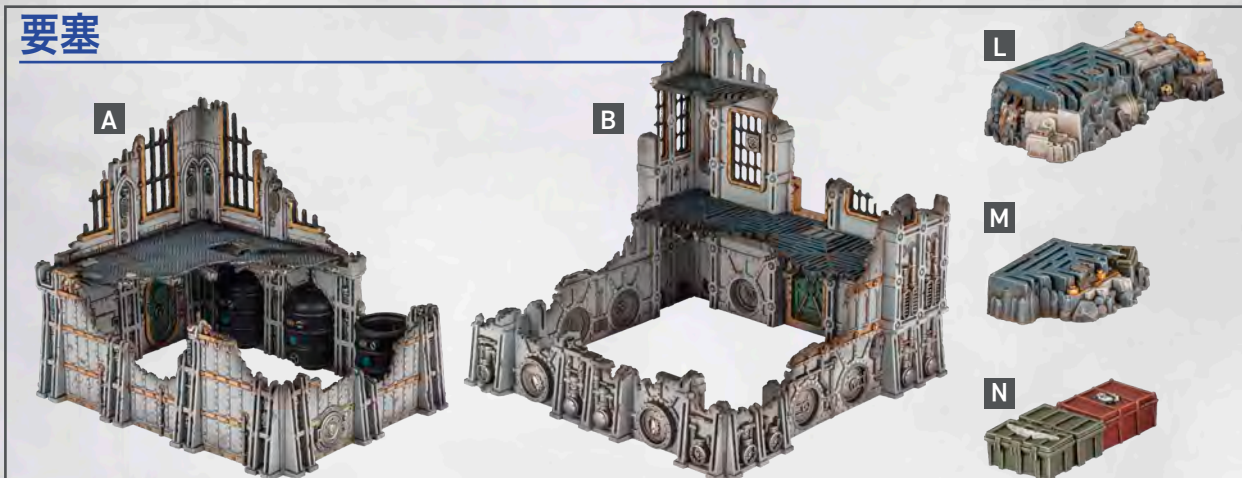
中立のキルゾーン端



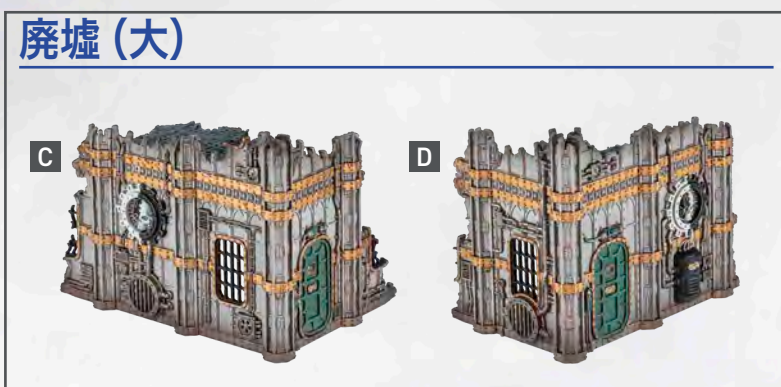
ミッションマップ・特殊地形の凡例

このミッションパックの「ミッション」セクション内のマップでは「キルゾーン：ヴォルクス」の特殊地形を使用している。「キルゾーン：ヴォルクス」のルールは『キルチーム：コアブック』の62-65ページに記されている。

要塞



廃墟 (大)



廃墟 (小)



瓦礫 (大)



瓦礫 (小)



扉の位置は白く太い点線で表される。