WARHAMMER 40,000
KILL TEAM

簡易版ルール

『キルチーム』は 41 千世紀の暗黒の遠未来を舞台にした、戦術的ミニチュアゲームだ。高度な訓練を受けた特務兵からなる二つのキルチームが勝利を目指して戦い、目標を達成していく。本ルールは、**『キルチーム：コアブック』**に掲載されたルールを簡略化したものであり、イントロ用や、あるいは手早く簡単にプレイすることを想定されたルールとなっている。ルールは通常、『ミッションパック』に掲載されたミッションを使用してプレイするが、ゲームの基本的な仕組みを学ぶだけなら、ミッションを使用せずにプレイすることも可能だ。ルールの中にはオレンジ色で強調されているものもある。これらは『簡易版ルール』の該当箇所で、より詳細に説明されている。『キルチーム』のルールは warhammer-community.com から無料で入手でき、『ウォーハンマー 40,000 キルチーム：アプリ』でも確認できる。

準備

各プレイヤーはキルチームを選択し、そのチームで使用するシタデルミニチュア（特務兵）をはじめ、無料のオンラインルール、「キルゾーン」と呼ばれる（特別な指定がない限り、30mv x 22mv の）ゲームボードと特殊地形、mv（1mv = 2.54cm）という単位を用いる計測器、6 面ダイス 10 個（D6）、トークン、マーカーを準備する。

キルゾーンの初期配置を行ない、次に先制権を持つプレイヤーをランダムに決定する。先制権を得たプレイヤーは、ミッションマップから降下ゾーンを 1 個選択する。ミッションをプレイしていない場合、先制権を有するプレイヤーは自軍側のキルゾーン端を 1 つ選択する。その反対側が、対戦相手のキルゾーン端となる。各プレイヤーの降下ゾーンは、それぞれ自軍側のキルゾーン端の 3mv 以内となる。

先制権を持つプレイヤーから交互に、両プレイヤーは自軍側キルチームの特務兵の 1/3（端数切り上げ）を配置していく。プレイヤーが特務兵を配置する際、その特務兵は自軍側降下ゾーン内に全体が収まるように、なおかつ隠密態勢で配置されなければならない（対応するトークンは、その特務兵の隣に配置すること）。

戦闘態勢

戦闘態勢の特務兵は、通常どおりにアクションを実行可能であり、対応行動も行なえる。

隠密態勢

隠密態勢の特務兵は、遮蔽状態である間は有効な攻撃対象とならない。ただし、隠密態勢の特務兵は**射撃**アクションや**突撃**アクションを実行できない。



バトル開始

バトルは 4 つのターニングポイント（特別な指定がない限り）で構成され、各ターニングポイントには戦略フェイズと戦闘フェイズがある。

戦略フェイズ

各プレイヤーは D6 を 1 個ロールせよ。出目が最も高かったプレイヤーが先制権を得る。出目が同値の場合、現在先制権を有していないプレイヤーが「誰が先制権を得るか」を決定する。各プレイヤーは、策略に使用できる 2CP を持った状態でバトルを開始する。最初の戦略フェイズで、各プレイヤーはそれぞれ 1CP を獲得する。第 2 ターニングポイントから各戦略フェイズごとに、先制権を持つプレイヤーは 1CP を、先制側でないプレイヤーは 2CP を獲得する。

各プレイヤーは、自軍の特務兵をすべて命令可能状態にする（命令トークンの「命令可能」側を上面にする）。先制権を持つプレイヤーから交互に、各プレイヤーはそれぞれ**戦略的方策**を 1 個使用するか、あるいはパスを選択する。この手順を、両プレイヤーが連続してパスを選択することになるまで繰り返すこと。あらゆる戦略策略は**戦略的方策**でもある。各プレイヤーは、1 回のターニングポイント中に同一の**戦略的方策**を 2 回以上使用することはできない。

戦闘フェイズ

先制権を持つプレイヤーから交互に、各プレイヤーは命令可能状態の自軍側特務兵 1 体に命令を行なう。特務兵に命令を行なう際、最初にその特務兵の態勢（戦闘または隠密）を選択する。次にその特務兵はアクションを実行する。アクションを実行中の特務兵は「アクティヴな特務兵」と呼ばれる。各アクションはそれぞれ AP を消費するが、特務兵への命令中に、その特務兵の【行動力上限】を上回る量の AP を消費することはできない。特別な記載がある場合を除き、特務兵は 1 回の命令中に同じアクションを 2 回以上実行することはできない。アクションを終了した特務兵は行動済状態となる（命令トークンの「行動済」側を上面にする）。 すべての特務兵が行動済状態となった時点で、そのターニングポイントは終了する。

プレイヤーは、このフェイズで CP を消費して戦闘策略を使用でき、それには『リロール命令』も含まれる（下を参照）。策略のコストは 1CP であり、各プレイヤーは 1 回のターニングポイント中に同じ策略を 2 回以上使用することはできない（『リロール命令』を除く）。

リロール命令

この戦闘策略は自軍側の攻撃ダイスもしくは防御ダイスをロールした直後に使用できる。その場合、自軍はそれらのダイスのうち 1 個をリロールできる。

すべての特務兵に命令を行なったか、確認しよう。

対抗行動

自軍側特務兵がすべて行動済状態であり、しかし対戦相手側にまだ命令可能状態の特務兵が残っている場合、自軍が命令可能状態の味方特務兵に命令するタイミングで、行動済状態かつ戦闘態勢である味方特務兵 1 体は、1AP のアクションをフリーアクションとして実行できる。1 回のターニングポイント中に各特務兵はそれぞれ 1 回のみ対抗行動を実行でき、対抗行動中に移動できる距離は 2mv が上限である。

アクション

配置転換 1AP

- ▶ 特務兵を、その特務兵の【移動力】以下の距離で、なおかつ特務兵を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。
- ◆ 特務兵は敵特務兵の確保範囲内にいる間、あるいは同じ命令中に**突撃**アクションまたは**退却**アクションを実行した場合、このアクションを実行できない。

ダッシュ 1AP

- ▶ **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ず、登攀を行なうこともできない。
- ◆ 特務兵が敵特務兵の確保範囲内にいる間、あるいは同じ命令中に**突撃**アクションを行なっている場合、その特務兵はこのアクションを実行できない。

退却 2AP

- ▶ **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**配置転換**アクションや**突撃**アクションを実行していた場合も、このアクションを実行することはできない。

突撃 1AP

- ▶ **配置転換**と同じ手順で特務兵を移動させるが、その特務兵は追加で2mv移動することができる。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、その敵特務兵の確保範囲内に他の味方特務兵が存在しない場合、その特務兵はその敵特務兵の確保範囲から出ることはできない。
- ◆ 隠密態勢である特務兵、すでに敵特務兵の確保範囲内にいる特務兵、およびその命令中すでに**配置転換**アクション、**ダッシュ**アクション、**退却**アクションを実行していた特務兵は、このアクションを実行できない。

射撃 1AP

- ▶ その特務兵は、以降のページの記述に従って射撃攻撃を行なう。
- ◆ 特務兵が隠密態勢である間、あるいは敵特務兵の確保範囲内にいる間、その特務兵はこのアクションを実行できない。

白兵戦 1AP

- ▶ その特務兵は、以降のページの記述に従って白兵戦を行なう。
- ◆ その特務兵は、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。

© Copyright Games Workshop Limited 2024

射撃

アクションを実行する特務兵のプレイヤーは「攻撃側」、攻撃対象の特務兵のプレイヤーは「防御側」となる。攻撃ダイスまたは防御ダイスをロールする際、出目 6 は常に成功で、クリティカル成功となる。それ以外の成功は通常成功となる。また、出目 1 は常に失敗となる。

1. 攻撃側は、特務兵が装備する射撃武器を 1 個選択する。
2. 攻撃側プレイヤーは、アクティヴな特務兵の有効な対象となる敵特務兵を 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 体もいない敵特務兵を選択しなければならない。
3. 攻撃側は攻撃ダイス（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】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。
4. 防御側は防御ダイス（3 個の D6 ダイス）をロールする。ロール結果がその武器の【アーマーセーヴ値】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。攻撃対象が遮蔽状態である場合、防御側は防御ダイスのうち 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. 防御側は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. 攻撃側は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

アクションを実行する特務兵の操作プレイヤーは「攻撃側」、攻撃対象の特務兵の操作プレイヤーは「防御側」となる。攻撃ダイスをロールする際、出目 6 は常に成功で、クリティカル成功となる。それ以外の成功は通常成功となる。また、出目 1 は常に失敗となる。

1. 攻撃側はアクティヴな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. アクティヴな特務兵と攻撃対象に選択された敵特務兵のプレイヤーは、それぞれの特務兵が装備する白兵戦武器を 1 個ずつ選択する。
3. 双方のプレイヤーは攻撃ダイス（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。各ダイスのロール結果のうち、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。
4. 攻撃側から順番に、各プレイヤーは交互にブロックされていない自軍側の成功攻撃ダイスを 1 個ずつ（対戦相手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、プレイヤーは打ち込みかブロックのいずれかを実行する：
   - 打ち込み：その敵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、対戦相手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。

ダメージ量

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】がバトル開始時から減少している場合、その特務兵は負傷状態となる。【負傷限界】が半分未満となった特務兵は重症状態とみなされる。重傷状態の特務兵の【移動力】は -2mv の修正を受け、さらに装備している武器の【ヒット成功値】が -1 の修正を受ける。【負傷限界値】が 0 以下になった特務兵は無力化され、取り除かれる。

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い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いるものとみなされる。

有効な対象

多くの場合は射撃攻撃を行なう際に適用されるが、ルールの中には特務兵にとって有効な対象を選択するよう指示するものがある。



対象候補が戦闘態勢である場合、対象候補がその特務兵から視認されていれば、有効な対象となる。



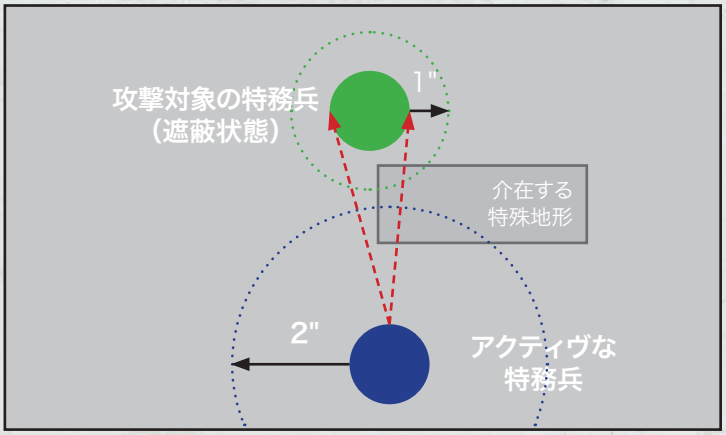
対象候補が隠密態勢である場合、対象候補がその特務兵から視認されており、かつ遮蔽状態でないならば、有効な対象となる。

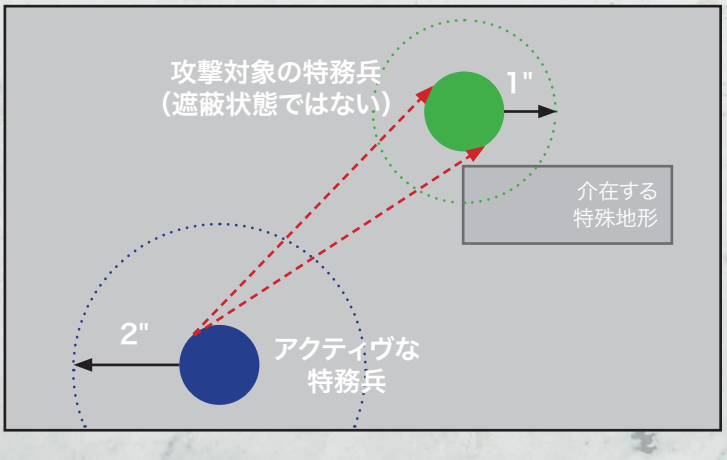
視認

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。





© Copyright Games Workshop Limited 2024

武器ルール

正確 x：自軍は最大で **x** 個までの攻撃ダイスを、ロールすることなく通常成功として保持できる。

精度安定：自軍は自軍側攻撃ダイスのうち 1 個をリロールできる。

ブラスト x：自軍が選択した攻撃対象は主要対象となる。その主要対象に対して射撃を行なった後、各副次対象に対してもそれぞれこの武器で射撃を行なう（その際は個別にロールを行うこと）。副次対象は、主要対象から視認されており、かつ主要対象の **x**mv 以内にいるものを指す（『ブラスト 2mv』など）。その場合、たとえ隠密態勢であったとしても有効な対象となる。主要対象が遮蔽状態であったり、隠蔽状態であった場合、副次対象にもそれは適用される。

猛攻：対戦相手は決定的成功でのみブロックを行なえる。

連撃：自軍は自軍側攻撃ダイスのうち、特定の出目（出目 2 など）のダイスを何個でもリロールできる。

撃滅 x：保持された各クリティカル成功は、この武器による攻撃の対象となる特務兵に対し、ただちに **x** 点のダメージを与える（『撃滅 3』など）。ルールに距離も記載されている場合（『1mv 撃滅 **x**』など）は、攻撃対象と、攻撃対象から視認され、なおかつ攻撃対象から指定の距離以内にいる各特務兵が、それぞれ **x** 点のダメージを受ける。その後も、その成功は破棄されず、依然としてその手順中に後で使用することができる。

重火器：特務兵はこの命令中に移動していた場合にこの武器を使用できず、この命令中にこの武器を使用していた場合は移動できない。このルールが『重火器（**x** のみ）』（**x** には移動アクション名が入る）である場合、その移動のみが許可される（『重火器（**ダッシュ**のみ）』など）。この武器ルールは**警戒**アクションには制限を加えない。

過熱注意：特務兵がこの武器を使用した後、D6 を 1 個ロールせよ。ロール結果がこの武器の【ヒット成功値】未満であるならば、その特務兵はそのロール結果の 2 倍に等しいダメージを受ける。この武器が（『ブラスト』などによって）1 回のアクション中に複数回使用されたとしても、D6 は 1 個のみロールする。

クリティカル発生 x+：自軍側の成功ダイスのうち、ロール結果が **x** 以上であるものはクリティカル成功となる（クリティカル発生 5+ など）。

使用回数制限 x：特務兵がバトル中にこの武器を **x** 回以上使用した後、その特務兵はもはやその武器を装備していないものとみなされる。特務兵が 1 回のアクション中に武器を複数回使用する場合（『ブラスト』など）も、1 回のみ使用したものとみなされる。

貫通 x：防御側は防御ダイスを **x** 個少なくロールする（『貫通 1』など）。ルール名が『クリティカル貫通 x』である場合、このルールは自軍がクリティカル成功を 1 個以上保持している場合にのみ適用される。

懲罰：自軍が 1 個以上のクリティカル成功を保持している場合、自軍は失敗ダイスのうち 1 個を破棄するのではなく、通常成功として保持できる。

射程 x：アクティヴな特務兵の **x**mv 以内にいる特務兵のみが有効な対象となる（『射程 9mv』など）。

執拗：自軍が攻撃ダイスを何個でもリロールできる。

破砕：自軍がクリティカル成功を 1 個以上保持している場合、自軍は通常成功のうち 1 個をクリティカル成功として保持できる。

飽和攻撃：防御側はカバーセーヴを保持することができない。

探知：有効な対象を選択する際、隠密態勢である特務兵は地形を遮蔽物として利用することができない。このルールが『探知（軽遮蔽物）』である場合、特務兵は軽遮蔽物を遮蔽物として利用することができない。このルールは特務兵を有効な対象として選択する（すなわち視認しているかどうかを判定する）場合にのみ影響し、カバーセーヴの効果（あれば）を失わせるものではない。

切断：自軍がクリティカル成功を 1 個も保持していない場合、自軍は自軍側通常成功のうち 1 個をクリティカル成功に変更できる。クリティカル成功を保持することで効果を発揮するルール（『撃滅』や『クリティカル貫通』など）はこれによっても効果を発揮する。

ショック：各手順で最初にクリティカル成功による打ち込みを行なう際、この打ち込みは対戦相手のまだ解決されていない通常成功（通常成功が 1 個もない場合はクリティカル成功）のうち 1 個を破棄する。

静音：特務兵は隠密態勢のままこの武器による**射撃**アクションを実行できる。

スタン：自軍が 1 個以上のクリティカル成功を保持している場合、この武器による攻撃の対象となる特務兵は、次の自身の命令終了時まで、【行動力上限】に -1 の修正を受ける。

噴射 x：通常通りに有効な対象を主要対象として選択した後、最初の有効な対象の **x**mv 以内にいる他の有効な対象を、副次対象として何体でも選択してよい（『噴射 2mv』など）。これらすべての対象に対して、好きな順番でこの武器による射撃を行なうこと（ロールは個別に行なう）。

© Copyright Games Workshop Limited 2024