ウォーハンマー40,000
コデックス：ケイオススペースマリーン
オフィシャルアップデート バージョン1.3a

我々はルールの作成に万全を期しているが、それでもミスが紛れ込んだり、あるいはルールの解決手順が不明確であったりすることもある。このドキュメントではルールの訂正を行うとともに、プレイヤーから多く寄せられた質問に対して回答する。このアップデートは継続的に行われるため、それぞれのオフィシャルアップデートにはバージョン番号が振られている：変更が行われるたびにこのバージョン番号も上書きされ、以前のバージョンからの最新の変更点については赤色で強調される。バージョン番号の数字の後にアルファベットが振られている場合、例えばバージョン 1.1a などと書かれている場合、これはその言語独自のバージョンであることを表し、翻訳上の不具合や誤記についての訂正が追加されている。

エラッタ

46 ページ – 〈渾沌の烙印〉
最終段落に以下の文章を追加する：
“**ティーンチ、ナーグル、スラーネッシュ**のうちいずれかのキーワードを持つユニットはワールドイーター兵団に所属することはできず、**コーン、ティーンチ、ナーグル**のうちいずれかのキーワードを持つユニットは、エンペラーズ・チルドレン兵団に所属することはできない。さらに**サイカー**はワールドイーター兵団に所属することはできない”

47 ページ – チャンピオンの装備
第二項目の文章を以下のように変更する：
“チャンピオンの装備のうち 1 個を以下のリストから選択してもよい”

47 ページ – 召喚儀式
第四段落の第三文を以下のように変更する：
“こうして召喚されたユニットはアーミーへの増援として扱われ、召喚を行ったキャラクターの 12mv 以内に完全に収まり、かつあらゆる敵兵から 9mv より遠く離れた戦場の好きな位置に配置される。”

51 ページ – サイフェル , アビリティ
以下のアビリティを追加する：
“**我は傀儡にあらず:**サイファーは**渾沌**（ケイオス）と**キャラクター**のキーワードを有しているが、『召喚儀式』アビリティを使用することはできない。”

59 ページ – ブラッドレター
陣営キーワードに**ディーモン**を追加し、属性キーワードから**ディーモン**を取り除く。

60 ページ – ホラー
このエラッタの末尾に収録されているデータシートでコデックス内のデーターシートを上書きせよ。

61 ページ – プレーグベアラー
陣営キーワードに**ディーモン**を追加し、属性キーワードから**ディーモン**を取り除く。

61 ページ – デモネット
陣営キーワードに**ディーモン**を追加し、属性キーワードから**ディーモン**を取り除く。

62 ページ – コーン・バーサーカー , アビリティ
以下のアビリティを追加する：
“**狂戦士の軍勢：ワールドイーター**のコーン・バーサーカーは、兵科がエリートではなくトループと見なされる。”

65 ページ – ノイズマリーン , アビリティ
以下のアビリティを追加する：
“**不協和音の演奏者：エンペラーズ・チルドレン**のノイズマリーンは、兵科がエリートではなくトループと見なされる。”

66 ページ – チョーズン , ウォーギア・オプション
このユニットのウォーギアオプションを以下のように変更する：
‘• どのチョーズンも『白兵戦武器』リストの装備 1 個を装備可能。
• 4 体までのチョーズンはそれぞれ以下のオプションのうち 1 つを選択できる。
  • ボルトピストルをプラズマピストルに交換する。
  • ボルトガンを『コンビウェポン』『スペシャルウェポン』リストの装備 1 個と交換する。
  • ボルトガンを『ボルトピストルとライトニングクロウ』に交換する。
• さらに別の 1 体のチョーズンはボルトガンを『スペシャルウェポン』『ヘヴィウェポン』リストの装備 1 個に交換できる。
• チョーズン・チャンピオンは『白兵戦武器』リストの装備 1 個を追加装備するか、あるいは“ボルトガンとボルトピストル”を『チャンピオン用装備』リストの装備と交換できる。
• 1 体の兵は『渾沌の旗印』（153 ページ）を装備できる。

68 ページ – ヘルブルート , ウォーギア・オプション
第三項目を以下のように変更する：
“• 各ヘルブルートフィストを、それぞれヘルブルートハンマーもしくはパワースカージに交換可能”

72 ページ – オブリタレイター
陣営キーワードから**ディーモン**を削除し、属性キーワードに**ディーモン**を追加する。

79 ページ – コーンロード・オヴ・スカル
陣営キーワードから**ディーモン**を削除し、属性キーワードに**ディーモン**を追加する。

85 ページ – アビリティ , 兵団特性
第一文を以下のように変更する：
“自軍側アーミーがバトルフォージド形式で編成されている場合、ケイオススペースマリーン・デタッチメント内の全てのディーモンプリンス、およびあらゆる**インファントリー**、**バイク**、**ヘルブルート**・ユニットは兵団特性を得る（そのデタッチメント内のすべてのユニットが同一の兵団に属している場合に限る）。”

86 ページ – 渾沌の賜り物
以下の文章を追加する：
“この策略は各バトルにつき 1 回のみ使用可能だ。”

86 ページ – 渾沌の祝福
第一文を以下のように変更する：
“白兵戦フェイズ終了時、その白兵戦フェイズ中に**大逆者（ヘレティック・アスタルテス）・キャラクター**のうち 1 体（**ディーモン・キャラクター**は除く）が敵**キャラクター**、**ビークル**、**モンスター**のうちいずれかを戦死させていたならばこの策略を発動可能。”

87 ページ – 叛逆の大波
以下の文章を追加する：
“この策略は各バトルにつき 1 回のみ使用可能だ。”

87 ページ – 必殺の一射
文章を以下のように変更する：
“自軍側射撃フェイズ中、1 体のプレデターが他の 2 体の味方**〈兵団〉**ケイオスプレデターの 6mv 以内にいるときにこの策略を発動可能。発動した場合、このフェイズ中にこの 3 体のプレデターが行う攻撃のうち、**モンスター**および**ビークル**を攻撃対象にした攻撃のダメージロール結果と【ダメージ値】判定ロール結果は +1 の修正を受ける。”

89 ページ – ティーンチの烙印：運命の紡ぎ手（ウィーヴァー・オヴ・フェイト）
第三文を以下のように変更する：
“次の自軍側サイキックフェイズ開始時まで、選択されたユニットが行うあらゆるスペシャルセーヴィング結果は +1 の修正を受ける（最高 3+）。”

FAQ

Q: アーミー内に、「アーミー内に 1 体のみ編入できる」ような兵が含まれていたとして（チェンジリングなど）その兵がバトル中に戦死したとしたら、『召喚儀式』アビリティによってこの兵を再びアーミーに加えることはできる？
A: できる。ただしマッチプレイのバトルにおいては適切な増援ポイントを支払う必要がある。

Q: 渾沌・キャラクターが降車した場合、その兵は『召喚儀式』アビリティを発動してディーモン**を召喚することはできない？**
A: できない。降車を行った兵はあらゆるルールにおいて移動したものと見なされ、『召喚儀式』についても同様である。

Q: “The Relic” のようにユニットが作戦目標マーカーを持ち運べるようなミッションにおいて、サイフェルが作戦目標マーカーを持ち運んでいる状態で戦死した場合、どのように処理される？
A: その作戦目標マーカーは戦場に落ちる。

Q: ノイズマリーンは、潰走した場合にも『破滅への狂騒曲』アビリティを発動できる？
A: できない。このアビリティはその兵が戦死した場合にのみ発動可能だ。

Q: ノイズマリーンが『破滅への狂騒曲』を発動した場合、その射撃対象は射撃可能な対象であれば何でもいい？　それともその兵を戦死させたユニットを対象に選ばなければダメ？
A: 射撃可能な対象であればどのユニットに射撃してもよい。

Q: 敵ユニットの 1mv 以内にいるノイズマリーン・ユニット内でノイズマリーンが戦死した場合、その兵は『破滅への狂騒曲』アビリティによって 1mv 以内の敵ユニットに射撃を行うことはできる？
A: できる。ただしその場合はピストルを使用すること。

Q: 複数のノイズマリーンが同一の攻撃によって戦死した場合、それらの兵すべてが『破滅への狂騒曲』アビリティによってそれぞれグレネードを使用できる？　それともグレネードを使用できるのはこれらの兵のうち 1 体だけ？
A:『破滅への狂騒曲』を発動した兵がそれぞれグレネードを使用できる。

Q: ノイズマリーンが白兵戦フェイズ中に戦死し、『破滅への狂騒曲』ルールによって帝国（インペリウム）ユニットに射撃を行ったとして、続くヒットロール結果で 6+ を出した場合、射撃武器でも『偽りの皇帝に死を！』の効果によってその武器で 1 回の追加攻撃を行える？
A: その通りだ。そのような状況においては、ヒットロールで 6+ を出した場合、追加で 1 回のヒットロールを行なうことが可能である。

Q: モーラーフィーンドのウォーギア・オプションに『両方のマグマカッターをラッシャー・テンドリルに交換する』というのがあるけど、これは 2 個のマグマカッターを 1 個のラッシャー・テンドリルに交換するの？　それとも 2 個のマグマカッターを 2 個のラッシャー・テンドリルに交換する？
A: 2 個のマグマカッターを 1 個のラッシャー・テンドリルに交換する。

Q: ケイオススペースマリーン・デタッチメント内に（大逆者（ヘレティック・アスタルテス）でないような）ディーモン・ユニットを編入した場合、そのデタッチメントは兵団特性を失う？
A: 失う。ただし『召喚儀式』アビリティによって**ディーモン**をアーミーに加えたとしても兵団特性を失うことはない。

Q: 自軍内のユニットに復讐の旗印を装備させ、その後自軍側第 1 ターンに策略『渾沌神への嘆願』によってそのユニットにコーン、ティーンチ、ナーグル、スラーネッシュのいずれかを信仰させた場合、そのユニットの渾沌の旗印は対応する渾沌神の旗印に変化する？　それとも復讐の旗印のまま？
A: そのユニットは復讐の旗印を装備し続ける。

Q:『渾沌の祝福表』において 12 をロールし、ディーモンプリンスをアーミーに加える場合、どのデータシートを使用すればいい？　ディーモンプリンス？　それともディーモンプリンス・オヴ・ケイオス？
A:『コデックス：ケイオススペースマリーン』に収録されているディーモンプリンスのデータシートを使用すること。この兵はデータシート内のあらゆるウォーギアオプションを選択可能だが、その際はその装備に適合したディーモンプリンスのミニチュアを用意しておくこと。

Q:『偽りの皇帝に死を！』と策略『暴力の悦楽』の効果は積み重なる？　例えば、【回】1 の兵が帝国ユニットに対する攻撃のヒットロールで 6+ を出し（これによって追加の攻撃が発生する）、さらにこの兵の攻撃と追加攻撃の両方がそれぞれ敵兵を戦死させた場合、2 回の追加攻撃を行うことができる？　もしそうなら、その追加攻撃のヒットロールで 6+ を出した場合はどうなる？
A: 積み重なる。上の例で言うならば、その兵は 2 回の追加攻撃を行なうことができるが、それらの追加攻撃のヒットロールで 6+ を出したとしても（あるいはそれらの追加攻撃で敵兵を戦死させたとしても）、さらなる追加攻撃が発生することはない。

Q:『渾沌の恩寵』サイキックパワーによって敵キャラクターが戦死した場合、ケイオススポーンを配置するためには適切な増援ポイントを用意しておく必要がある？
A: マッチプレイ形式でゲームを行っているならば、その通りだ。

Q: ユニット内に異なる【耐】を持つ兵が混在しているようなユニットに対して『渾沌の恩寵』サイキックパワーを発動した場合、どの兵の【耐】を参照する？
A: 攻撃対象のユニット内で最も高い【耐】を参照すること。

ホラー

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
ピンクホラー	6mv	4+	4+	3	3	1	1	7	6+
ブルーホラー	6mv	5+	-	2	3	1	1	7	6+
ブリムストーンホラー	6mv	5+	-	1	3	1	2	7	6+

このユニットはピンクホラー、ブルーホラー、ブリムストーンホラー（1 ベースで 1 体）の中から好きな組み合わせで 10 体の兵で構成されている。さらにこのユニットにはホラーを 10 体 **(パワーレート +4)**、あるいは 20 体 **(パワーレート +8)** 追加可能だ。ピンクホラーは輝く魔炎で攻撃を行う。ブルーホラーとブリムストーンホラーは近寄ってきた敵に素手で飛びかかる。

武器名	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	アビリティ
輝く魔炎	18mv	アサルト 2	使用者	0	1	-

ウォーギア・オプション

- ユニット内の兵10体につき1体のピンクホラーは渾沌の楽器を装備可能。
- ユニット内の兵10体につき1体のピンクホラーは渾沌の軍旗を装備可能。

アビリティ

召喚儀式 (117ページ)

渾沌の軍旗: 渾沌の軍旗を1個以上装備しているユニットが戦意テスト結果で1を出した場合、現実空間に揺らぎが生じ、ディーモンの軍勢は力を取り戻す。その場合、潰走は一切発生せず、その代わりにこのユニット内でバトル中に戦死したピンクホラーがD6体復帰する。

分裂: ピンクホラーが戦死するたび、戦死したピンクホラーを取り除く前にブルーホラーを最大2体までユニットに追加することができる。ブルーホラーが戦死するたび、戦死したブルーホラーを取り除く前にブリムストーン・ホラーを1ベース分ユニットに追加することができる。こうして追加される兵を敵兵の1mv以内に配置することはできない。潰走したホラーから追加の兵が生み出されることはない。

マッチプレイ：マッチプレイにおいては、ホラー・ユニットにブルーホラーおよびブリムストーンホラーを追加するたび、プレイヤーは増援ポイントを支払う必要がある。しかしこうして追加された兵によってこのユニットが開始時の構成兵数を上回っても構わない。

渾沌の楽器：渾沌の楽器を1個以上装備しているユニットは、全力移動ロールと突撃ロールの結果に+1の修正を受ける。

イリディセント・ホラー：このユニットを最初に配置するタイミングで、このユニット内のピンクホラーを1体選択せよ。選択された兵の【回】は1ではなく2になる。

魔力の顕現：ホラー・ユニットは各自軍側サイキックフェイズに1種類のサイキックパワーの発動を試みることができ、各敵軍側サイキックフェイズに妖術抵抗判定を1回行える。しかしこのユニットがサイキックテストや妖術抵抗判定を行う場合、D6を1個だけロールし、そのロール結果で判定を行うこと。D6を1個しかロールしないため、ホラーが1や6のゾロ目を出して『歪みの脅威』を受けることはない。さらに、ユニット内のピンクホラーが10体未満しか存在しない状態でこのユニットが『猛撃』のサイキックパワーを発動した場合、与える致命的ダメージはD3ポイントではなく1ポイントとなる。

朧げなるディーモン：ピンクホラーはスペシャルセーヴ値4+を持つ。ブルーホラーはスペシャルセーヴ値5+を持つ。ブリムストーンホラーはスペシャルセーヴ値6+を持つ。

魔力に満ちた大群：ユニット内に20体以上のピンクホラーが存在する間、このユニットが装備している『輝く魔炎』は種別が『アサルト3』になる。

サイカー

このユニットは各自軍側サイキックフェイズに1種類のサイキックパワーの発動を試みることができ、各敵軍側サイキックフェイズに妖術抵抗判定を1回行える。このユニットは『猛撃』のサイキックパワーを習得している。サイキックパワーの発動や抵抗を行う場合、このユニット内の兵1体を選択し、そこから射程や射線などを測ること。こうした兵としてブリムストーンホラーを選択した場合、そのサイキックパワーを試みた後（発動に成功した場合は解決した後）でその兵は戦死する。

陣営キーワード

渾沌（ケイオス）, ティーンチ, ディーモン

属性キーワード

インファントリー, サイカー, ホラー