ウォーハンマー40,000
コデックス：オルク
オフィシャルアップデート バージョン1.1a

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

83 ページ – オルク・ウォーギアリスト , バトルワゴン用装備
以下の文章を追加する：
“各装備はそれぞれ 1 個のみ装備可能”

83 ページ – オルク・ウォーギアリスト , 兄貴専用武器
「キルソウ」の名称を「ブチ殺りノコギリ」に変更する。

86、120 ページ – ショックアタックガン
この武器のアビリティの第一文を次のように変更する：
“このユニットが射撃を宣言するたび、ロールを 1 回行ってこの武器の【攻】を判定せよ。”

93 ページ – ペインボゥイ , ユニット構成
文章を以下のように変更する：
“ペインボゥイは 1 体でユニットを構成し、スラッガ、パワークロオ、アーティシリンジを装備している。”

97 ページ – ノブ（グァァァグ旗装備）
以下のウォーギアオプションを追加する：
“• パワークロオを装備可能”

101 ページ – カスタム・ブースタブラスタ , グロットブラスタ
この武器の【攻】を "3" に変更する。

102 ページ – メガトラック・スクラップジェット , アビリティ
以下のアビリティを追加する：
“グロットガンナー：この兵が装備しているツイン・ビッグシュータのうち 1 個による攻撃は、ヒットロール結果に +1 の修正を受ける。”

111 ページ – ルータ , カスタム・メガブラスタ
この武器の【ダメージ値】を "D6" に変更する。

111, 119 ページ – ルータ , デフガン
この武器のアビリティを次のように変更する：
“このユニットが射撃を宣言するたび、D3 ロールを 1 回行って、このユニット内の各兵が装備しているすべてのデフガンの今回の射撃における【武器種別】を判定せよ。”

112 ページ – フラッシュギット , 能力値
カプチンの【気】を「7」に変更する。

117 ページ – ストンパ , ダメージ表
項目名の左から三番目を“接”に変更する。

117 ページ – ストンパ , ストンパ整備班
第三文を以下のように変更する：
“ロール結果が 2+ だった場合、この兵はバトル中に失った【傷】を D3 ポイント回復する。”

125 ページ – 氏族の流儀 , ブラッドアックス：汚ねえやり口
第二文を以下のように変更する：
“それに加え、この『氏族の流儀』を有するユニットは退却したターンにも射撃もしくは突撃を行える（射撃と突撃の両方は行えない）。乗車中のユニットの場合は、乗車している**兵員輸送**ユニットも同じ『氏族の流儀』を有している必要がある。”

126 ページ – 策略 , てめえもこっちに来い！
第一文と第二文を以下のように変更する：
“この策略は自軍側移動フェイズ終了時、自軍のいかなる増援ユニット（存在するならば）も戦場に配置される前のタイミングで発動可能。発動した場合、互いに 2mv 以内にいる 2 個の〈氏族〉・ボゥイ・ユニットを選択せよ。”

126 ページ – アレ頭
以下の文章を追加する：
“バトル中、1 体の**ウィアードボゥイ**がこの策略の効果を 2 回以上受けることはできない。”

127 ページ – 策略 , てめえら気合入れろ！
第一文を以下のように変更する」
“白兵戦フェイズ終了時にこの策略を発動可能。”

126 ページ – 策略 , 格下シールド
ルール文を以下のように変更する：
“自軍の**〈氏族〉インファントリー**・ユニット 1 個（**グレッチェン**のみで構成されているユニットは除く）が射撃武器によってヒットを受けた直後のタイミングでこの策略を発動可能。発動した場合、このフェイズの終了時まで、射撃武器による攻撃がこのユニットに対するダメージロールに成功するたびに、その兵の 6mv 以内に**〈氏族〉グレッチェン・インファントリー**のみで構成された味方ユニットが 1 個存在し、なおかつ攻撃側の兵から見て、この**グレッチェン**・ユニットのほうが攻撃対象ユニットよりも近い場合、D6 をロールせよ。ロール結果が 2+ だった場合、その**グレッチェン**・ユニットの兵 1 体（策略発動側プレイヤーが選択する）が戦死し、この攻撃シークエンスは終了する。

Page 127 – 策略 , ブン捕っちまえ!
第一文および第二文を以下のように変更する：
“**ビークル**・ユニット 1 個が全滅したタイミングでこの策略を発動可能。発動した場合、**オルク・インファントリー**・ユニットのうち、そのビークルの 3mv 以内にいるか、もしくは発動時にそのビークルに乗車していたユニットを 1 個選択せよ。選択されたユニットの【防】は 1 ポイント向上する（【防】6+ は 5+ となる。最高 2+）。”

133 ページ – ウォーロード能力 , ゴフ : 本物の殺し
ルール文を以下のように変更する：
“このウォーロードの【回】は +1 の修正を受ける。さらに、このウォーロードが突撃移動を行った / 突撃された / 英雄的介入を行ったターンの間、このウォーロードが装備している各白兵戦武器の【貫通値】は、1 ポイント向上する（【貫通】-1 であれば -2 となる）”

FAQ

***Q:** ノブは自らの“スラッガとチョッパ”を『兄貴専用武器』リストの装備と交換できるけど、その場合、最初のリストから 2 個の武器を、そして 2 個目のリストから 1 個の武器を選択し、合計 3 個の武器を装備できる？　（ビッグチョッパ、キルソオ、コンビスコーチャの組み合わせなど）*
A: そうではない。交換可能なのは合計 2 個の武器であり、そのうち 1 個のみを 2 個目のリストから選択できる。

***Q:** バトルワゴンの『移動要塞』アビリティによれば、バトルワゴンは「移動後にヘヴィウェポンで射撃したとしてもペナルティを受けることはない」。さらに『オープントップ』アビリティによれば、「このビークルに適用されている射撃への制限や修正は、乗員にも適用される」。ということは、バトルワゴンが移動したとしても、バトルワゴンに乗車しているユニットはヘヴィウェポンで射撃する際にペナルティを無視できる？*
A: そうではない。

***Q:** **ゴフ**のゴルカノートが「クロオ・オヴ・ゴルク（だかモルクだか）」の「ブッ潰し」能力値でユニットを攻撃し、そのヒットロールで修正前の出目 6 を出した場合（つまり流儀『小細工なんざ要らねえ！』による追加ヒットロールが可能）、この追加ヒットロールは同じ能力値で行わなければならない？　それともこの武器の違う能力値で行うことも可能？*
A: の追加ヒットロールは同じ能力値を使用する。

***Q:**『調油小僧』を発動したデフキラ・ウォートライクや、『ターボブースト』アビリティを有するデフコプタなど、全力移動時の【移】ボーナスが固定であるような兵は、**イービルサン**の流儀『赤けえのは早ええ』による全力移動距離へのボーナスを受けることはできる？*
A: できる。それらの兵は全力移動時に【移】へ +7mv の修正を受けることになる。

***Q:** **飛行**キーワードを持つ**ブラッドアックス**・ユニットは、退却を行ったターンに射撃と突撃の両方を行える？*
A: 行える。

***Q:**『格下野郎』アビリティにより、メクガンやキラーカンも『氏族の流儀』によるボーナスを受けることはできない？*
A: その通りだ。これらのユニットは『氏族の流儀』によるボーナスを得ることはできない。さらに、オルク固有策略は特別な記載（策略『格下シールド』など）がない限り、これらのユニットに対して発動することはできない。

*デザイナーズ・ノート：多くのグレッチェンが特定の氏族に付き従って戦場へと赴くが、彼らは弱くてショボいので、いかなる氏族の特性も有することはない（たとえバッドムーン氏族の周りをウロチョロしていようとも、格下野郎のキバが生え変わったりすることはないのである）。こうした理由により、グレッチェンはいかなる『氏族の流儀』のボーナスも受けることはない。このルールは『インデックス：ゼノ 2』のビッグガンや『インペリアルアーマー――インデックス：ゼノ 2』のグロットタンクとグロット・メガタンクにも当てはまる（これらはみな、**グレッチェン**のキーワードを持つ兵のみで構成されているため）。*

***Q:** あるフェイズ中に、**グレッチェン**のみで構成された無頼団ユニットが敵ユニットを撃破した場合、その 24mv 以内におり、なおかつ流儀『ブチ殺りスコア競争』を有するユニットはこのフェイズの終了時まで自身のヒットロール結果に +1 の修正を受けられる？*
A: 受けられる（ただし、ボーナスを受ける側のユニットも**グレッチェン**のみで構成されている場合は除く）。

***Q:** **スネークバイト・グレッチェン**・ユニットは策略『怪物狩り』によるボーナスを受けることはできる？*
A: できない。

***Q:** 策略『てめえもこっちに来い！』を発動する場合、この 2 個のユニットは勝利条件（「先制打撃」など）を考える上で全滅したものとみなされる？*
A: みなされない。

***Q:** 策略『てめえもこっちに来い！』を発動する場合、元のユニットに適用されている効果は継続して適用される？　例えば、片方のユニットが全力移動や退却を行っていた場合、合流後のユニットも全力移動や退却を行っていたものとみなされる？　あるいは、片方のユニットがサイキックパワーによる効果を受けている場合、合流後のユニットにもその効果は持ち越される？*
A: その通りだ。『てめえもこっちに来い！』で選択された各ユニットに効果を及ぼしているルールは、合流後のユニットにも適用される。

***Q:** 策略『てめえもこっちに来い！』によって、『氏族の流儀』を獲得している**〈氏族〉インファントリー**・ユニットと、『氏族の流儀』を獲得していない**〈氏族〉インファントリー**・ユニットを合流させた場合、何が起こる？*
A: 合流後のユニットは『氏族の流儀』を持っていない状態になる。合流後のユニットが『氏族の流儀』を獲得するのは、合流元のユニットが両方とも『氏族の流儀』を獲得している場合だけだ。

***Q:** 策略『テリーポータ』を**兵員輸送**ユニットに対して発動する場合、パワーレートが 20 以下であるかどうかを判定する上で、この**兵員輸送**ユニットに乗車している各ユニットのパワーレートはカウントされる？*
A: されない。

***Q:** **兵員輸送**ユニットに対して策略を発動した場合、その効果は乗車しているユニットにももたらされる？　例えば、自軍がバトルワゴンに対して『もっとドガドガ』を発動した場合、乗車中のユニットもそのボーナスを受けることはできる？　そして、**兵員輸送**ユニットに乗車中のユニットに対して策略を発動することはできる？　（つまり、バトルワゴンに乗車中の**バッドムーン・インファントリー**・ユニットに対して『ご自慢の射撃力』を発動することはできる？）*
A: いずれについても、そうはならない。

Q: トラックに対する攻撃が、通常のダメージに加えて致命的ダメージをもたらし、なおかつアビリティ『走るガラクタ』によってダメージが 1 ポイントまで減少した場合、このダメージ減少効果によって致命的ダメージも無効化される？
A: そうではない。これらの致命的ダメージは、1 ポイントまで減少したダメージに追加される形でもたらされる。

Q: バッドムーン・インファントリー・ユニットに対して策略『ご自慢の射撃力』を発動した場合、このユニットは 2 回目の攻撃を異なる対象に対して行ってもよい？
A: その通りだ。この策略によって射撃シークエンスが再び繰り返されるため、「対象の選択」を再び行うことが可能である。