



デザイナーズ・コメンタリー, 2019年8月

以下のコメンタリーは『キルチーム・コアマニュアル』およびその関連製品を補完するものである。本コメンタリーは質疑応答形式で提供される。質問はプレイヤーから寄せられたものをベースにしており、回答はルール執筆チームにより、そのルールの意図を解説する形で行われる。本コメンタリーはゲームの運用の基礎として大いに役立つであろうが、しかしプレイヤーはゲーム開始前に話し合い、双方の合意のもとでこうしたルール運用を自由に変更して構わない(こうした変更は通常「ハウスルール」と呼ばれる)。

本コメンタリーは定期的にアップデートされ、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。更新日時に付記がある場合(「リヴィジョン 2」など)、そ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。

移動フェイズ

Q: ミニチュアの向きがバトルに影響しないにもかかわらず、なぜ向きの変更が移動としてカウントされるの？

A: ニチュアの中にはベースが真円でないものも存在するからだ。

Q: 自軍の兵1体から敵兵が退却を行った場合、そのフェイズの自軍側ターンにおいて、この自軍の兵はその敵兵に対して突撃を宣言できる？

A: できない。そのフェイズの開始時においてその自軍兵は敵兵の1mv以内にいないため、その場に留まるか、あるいは退却することしかできない(ただしこの退却によってその敵兵から遠ざかる必要はない)。

Q: 射線の通っていない兵に対しても突撃を宣言することはできる？

A: できる。

Q: 射撃準備状態の兵は突撃リアクション(後退もしくは警戒射撃)を行える？

A: 行える。ただし後退を行った場合、その兵の射撃準備状態は解除される。

Q: 後退は兵にどのような影響を与える？

A: このフェイズ中にまだ移動を行っていない兵のみが後退を行える。後退を行った場合、そのフェイズ中その兵がさらなる移動を行うことはできず、さらにこのバトルラウンド中この兵は射撃を行えない。なお、退却したとしても敵兵が突撃を試みること自体を阻止することはできないが、3mvの後退移動により敵兵の突撃は成功しにくくなるはずだ。

Q: 退却移動や後退移動の一部として飛び降りや飛び降りをすることはできる？

A: できる。

Q: 1体の兵が警戒射撃と後退の両方を行うことはできる？

A: 1回の突撃宣言に対して2種類の突撃リアクションを行うことはできない。しかしフェイズ中にある突撃宣言に対して警戒射撃を行った兵が、そのフェイズ中に行われた別の突撃に対する突撃リアクションとして後退を行うこともできる。ひとたび後退を行った兵は、そのフェイズ中さらなる突撃リアクションを行うことはできない。

Q: 突撃対象を選択する際、異なる階層にいる兵が12mv以内にいないかどうかはどのように測定する？

A: 片方の兵のベースからもう片方の兵のベースへと直線距離で測定する(水平距離と垂直距離の合計ではなく、三次元空間を斜めに突っ切るように線を引くこと)。

Q: 突撃移動の間、突撃を行う兵は突撃対象として宣言していない敵兵の1mv以内に侵入することはできる？

A: できない。

Q: 兵の突撃が失敗した場合、その兵は突撃対象にまっすぐ近づくように移動しなければならない？そして突撃距離をすべて使って移動しなければならない？

A: 突撃側プレイヤーには選択肢が与えられる：その兵を一切移動させないか、もしくは突撃移動距離の中で可能な限り突撃対象(のうち1体)に近づくよう移動するか。ほとんどの場合、こうした移動は突撃距離をすべて使い、突撃対象にまっすぐ近づくことを意味する。

Q: 自軍の兵が突撃に失敗した場合、以降このフェイズ中にこの兵が突撃リアクションを行うことはできる？

A: できない。

Q: 登れるような壁面が存在しない状態で兵が垂直に移動することはできる？例えば、兵が梯子や柱を伝うことなくガントリーの縁に登ることはできる？

A: できない。どの地形のどの部分が「登れる」かについて疑問の余地が存在する場合は、ゲーム開始前に対戦相手と話し合っておくこと。

Q: 自軍の兵が飛び降りを行った場合、この垂直移動はこの兵の移動距離としてカウントされる？(つまり自軍の兵が3mvの高さを飛び降りた場合、この兵は3mvの移動を行ったものとみなされる？)

A: カウントされない。

Q: 自軍の兵は飛び降りを行うことなく地形を降りることはできる？

A: できる。その場合、その垂直移動距離はその兵の移動可能距離にカウントされる。

Q: 飛び移りと飛び降りを組み合わせて行うにはどうすればいい？

A: 兵が飛び移りを行う際、移動終了地点の高さが飛び移りの開始地点より 6mv 以上低かった場合、その飛び移りには飛び降りに関する全てのルールが適用される。その飛び移りの垂直移動距離はその兵の移動可能距離にはカウントされないが、その兵が落下ダメージを受けたかどうか判定するため垂直移動距離自体は測定すること。

Q: 自軍の兵が自ら敵兵の 1mv 以内に飛び降り、これによって突撃移動を行うことなく白兵戦に突入することはできる？

A: できない。

Q: 足場の縁にいる敵兵に落下テストを強いるには、その敵兵の【命】を減らす必要がある？ それとも攻撃をヒットさせるだけでいい？

A: 攻撃をヒットさせるだけでよい。

Q: 兵が建物のより低い階層に落下し、なおかつ落下地点がその階層の縁から 1mv 以内にあったとする。そしてこの兵が落下ダメージのロールに失敗し、1 ポイント以上の致命的ダメージを受けたとする。この時この兵は、負傷ロールが解決された後、さらに落下テストを行う必要がある？

A: その通りだ。

Q: 自軍内の兵が 1 体の敵兵に突撃を宣言し、その後警戒射撃中に（プラズマウェポンの最大出力などにより）戦闘不能となった場合、その自軍側の兵はいかなる突撃対象の 1mv 以内でも突撃移動を終了できなくなるけれど、その場合その兵は好きな方向に突撃距離分だけ移動できるの？

A: そうではない。その兵はいかなる突撃対象に向かって移動することもできないため、移動は行えない。

Q: 自軍内の兵が突撃対象として複数の兵を選択したものの、突撃対象のうち 1 体にロール結果が届かなかった場合、その自軍側の兵が接敵移動でその敵兵の 1mv 以内に侵入できたならば、その敵兵を攻撃対象として選択できる？

A: できない。

射撃フェイズ

Q: 兵に攻撃が「割り振られた」と書かれている場合、これは規則的にどういう状態を指している？

A: 「攻撃が兵に割り振られている」というのは、その兵がその攻撃の対象として選択されていることを表している。

Q: 射撃準備状態の兵が射撃フェイズの『構え、撃て！』セクションに射撃を行わず、その射撃フェイズの『各員、射撃せよ』に射撃を行うことはできる？

A: できる。

Q: 射撃フェイズ中、1 体の兵は何個の武器で射撃を行える？

A: 「その兵が装備しているすべての射撃武器（ピストルとグレネードは除く）」、「その兵が装備しているグレネードウェポン 1 個（自軍側キルチーム内の他の兵がこのフェイズ中にまだグレネードウェポンで射撃を行っていない場合のみ）」、「その兵が装備しているすべてのピストルウェポン」のうちいずれかを使用して射撃を行える。

Q: 射撃フェイズ中に兵が射撃を行う場合、この兵は 2 個目以降の射撃武器の攻撃対象として、1 個目の射撃武器の攻撃対象とは異なる兵を選択することはできる？

A: できる。

Q: コンビウエボンで射撃を行う場合、2 種類の武器をそれぞれ異なる対象に射撃することはできる？

A: 複数回の攻撃回数を持つ射撃武器のルールを使用すること。第一の攻撃対象を選択し、その 2mv 以内にいる攻撃可能な各敵兵に、コンビウエボンの双方の能力値の攻撃を割り振ることができる。

Q: 移動フェイズ中の警戒射撃にグレネードウェポンで射撃した後、続く射撃フェイズにおいて再びグレネードウェポンで射撃することはできる？

A: できる。

Q: 自軍の兵が突撃を行った、もしくは突撃されたバトルラウンドにおいて、この自軍の兵はピストルウェポンで射撃を行える？

A: 行えない。

Q: 遠距離ルールとラピッドファイアウェポンのルールはどのように相互作用する？

A: 兵がラピッドファイアウェポンで射撃を行う場合、その武器の全ての攻撃対象が、その武器の【射程】の半分以下の距離に位置しているならば、その武器の攻撃回数は 2 倍となる。攻撃対象が武器の【射程】の半分以下の距離に位置しているならば、その攻撃対象は遠距離にいるものとは見なされない。

Q: 自軍兵が敵兵から見て（わずかでも）遮蔽状態にあるならば、その敵兵もまたこの自軍兵から遮蔽状態にあるものとみなされる？

A: そうとは限らない。射線の判定は自軍兵のミニチュアの好きな箇所から行えるため、例えば自軍兵のミニチュアの頭部が壁から飛び出しており、そこから敵兵のミニチュア全体に射線が通っているのであれば、その敵兵は遮蔽状態にあるものとは見なされない。

Q: 多人数ゲームにおいて、敵兵が別のキルチームの兵の 1mv 以内にいる場合、この敵兵を射撃の対象として選択することはできる？

A: その敵兵の 1mv 以内に味方兵が 1 体も存在しないのならば、可能だ。

Q: 1 個の武器で複数の攻撃対象に射撃攻撃を行う場合、どのタイミングでこれを宣言すればいい？

A: 攻撃シークエンスの『射撃武器と攻撃対象を選択する』ステップで宣言する。ランダムな攻撃回数を持つ武器（フレイマーなど）を使用する場合、最初に攻撃回数を判定し、その後で攻撃対象を選択すること。

Q: 1 個の武器で複数の攻撃対象に射撃攻撃を行う場合、全ての攻撃対象に射線が通っている必要がある？

A: その通りだ（その武器が「射線の通っていない兵に対しても射撃を行える」アビリティを有している場合は別である）。

Q: 1 個の武器で複数の攻撃対象に射撃攻撃を行う場合、攻撃側の兵から見て遮蔽状態にある敵兵と遮蔽状態にない敵兵の双方に攻撃を割り振ることができる？

A: ルールに記載されている他の条件が満たされているならば、可能である。

Q: 負傷ロールは誰がロールするの？

A: ほとんどの場合、そのダメージをもたらした攻撃側の兵のプレイヤーが負傷ロールを行う (31 ページ『ダメージの解決』を参照)。ダメージが攻撃側の兵以外によってもたらされた場合 (落下など)、負傷側の兵のプレイヤーが負傷ロールを行う。

Q: 【ダメージ値】1 の攻撃を【命】1 の敵兵 1 体に複数個割り振り、その敵兵が最初の攻撃で【命】を失った場合、何が起る？

A: 攻撃側の兵のプレイヤーが 1 個のダイスで 1 回の負傷ロールを行い、その結果を適用する。残りの攻撃は解決されない。

Q: ランダムな【ダメージ値】(D3 など) を持つ攻撃を 1 体の敵兵に複数個割り振り、さらにこれらの攻撃のうち 2 発について敵兵がセーヴィングに失敗した場合、ダメージはどのように解決される？

A: それらの攻撃の【ダメージ値】を 1 個ずつ判定すること。1 個の攻撃の【ダメージ値】を判定し、『ダメージの解決』セクションを行う。その攻撃によって負傷ロールが発生しなかった場合は (その攻撃が敵兵の【命】を減らしたものの、0 ポイントまでは減少しなかった場合など)、次の攻撃の【ダメージ値】を判定し、すべての攻撃が解決されるか、あるいは負傷ロールが発生されるまでこの手順を繰り返す。負傷ロールが発生した場合、この敵兵に割り振られていた残りの攻撃は解決されない。負傷ロールに使用されるダイスの数は、この敵兵の【命】を 0 まで減少された攻撃について先程ランダムに判定された【ダメージ値】に等しい。

Q: 自軍の兵が「ダメージロール結果が 6+ だった場合、追加で致命的ダメージをもたらす」武器 (スナイパーライフルなど) で射撃を行い、ダメージロールで 6+ をロールした場合、致命的ダメージはどのタイミングで割り振られる？

A: この致命的ダメージはダメージロールの直後に割り振られる。攻撃対象の兵の【命】が 1 ポイントしか残っていないならば、攻撃側の兵のプレイヤーはただちに負傷ロールを行う (この攻撃はその時点で終了する)。攻撃対象に複数ポイントの【命】が残っている場合、攻撃対象の兵は致命的ダメージにより【命】を 1 ポイント失い、攻撃の解決が再開される。

Q: 『不変なる自動機械』『インニャードのルーン』『こんぐれえ、かすり傷よ』といった戦術を、すでに 3 ポイントの軽傷を受けている兵が戦闘不能となったタイミングで発動した場合、何が起る？

A: この兵はやはり戦闘不能となる。すでに 3 ポイントの軽傷を受けている兵がさらなる軽傷を受けた場合、その兵は戦闘不能になってしまうからだ。

Q: 自軍内の兵がピストルウェポンで射撃を行う際、他の味方兵の 1mv 以内にいる敵兵 (射撃を行う兵の 1mv 以内にはいない) を攻撃対象として選択できる？

A: できない。

白兵戦フェイズ

Q: 突撃に失敗した兵も、そのバトルラウンドの白兵戦フェイズに白兵戦を行える？

A: そのバトルラウンド中にその兵自身が突撃を受けた場合、もしくはその兵が敵兵の 1mv 以内にいる場合のみ可能だ。

Q: 兵が突撃を行ったものの、そのバトルラウンドの白兵戦フェイズ中にその兵が白兵戦を行う前に、突撃対象の兵がすべて戦闘不能となってしまった (そしてその兵自身は突撃を受けていない) 場合、それでもその兵は接敵移動や再編移動を行える？

A: その兵はそれでも接敵移動を行えるが、再編移動は行えない。その兵の白兵戦シークエンスは、有効な攻撃対象が存在しないためステップ 2 で終了する。

Q: 兵が再編移動を行う場合、この移動を敵兵の 1mv 以内で終了することはできる？

A: できる。

戦意フェイズ

Q: 自軍の兵が戦意テストを行う順番になにか意味はある？

A: ある。自軍の兵が戦意テストに失敗するたび、以降そのフェイズ中に自軍の兵が行う戦意テストの難度は上がっていく。これは戦意テストの失敗により兵が衝撃状態となり、衝撃状態の各味方兵は戦意テスト結果に +1 の修正をもたらすことによるものだ。

Q: 衝撃状態の兵は何を行える？

A: 何も行えない。衝撃状態の兵は移動も、突撃リアクションも、サイキックパワーの発動の試みも、射撃も、白兵戦も、作戦目標マーカーの確保も、戦術の使用も、その他いかなることも行えない。ただしアビリティに関しては、特別な記載がない限り衝撃状態であっても有効である。それゆえ例えば、『恐るべき耐久力』を持つ兵は衝撃状態であっても【命】の減少回避を試みることが可能であり、『炎羅の旗印』は装備者が衝撃状態であっても効果を発揮する。

Q: キルチーム内の兵数が奇数である場合、キルチームが潰走状態となる条件はどのように決まる？

A: 例えばキルチーム内の兵数が 9 体であった場合、その半分は 4.5 体である。それゆえ 5 体の兵が「軽傷を受けている」「衝撃状態である」「戦闘不能状態である」のうちいずれかの条件を満たした場合、そのキルチームは潰走判定を行わなければならない。

ミッション

Q: 全ての敵兵が戦闘不能状態である場合、自軍は自動的に勝者となる？

A: そのミッションの勝利条件に特別な記載がない限り、ならない。

Q: 作戦目標マーカー同士の距離を考える上で、垂直方向の距離はカウントされる？

A: されない。

Q: 『捕虜を獲得せよ』ミッションにおいて、自軍の兵 1 体が「最期の一撃」(戦術『死によってのみ我が責務は果たされり』の効果など) によって敵兵を戦闘不能にした場合、たとえこの直後にこの自軍兵が戦闘不能になるとしても、他の条件が全て満たされているならば、この敵兵を捕虜にすることができる？

A: できる。

Q: 『恐怖戦術』ミッションにおいて、兵が『敵陣攪乱』ルールによって戦場から離脱した場合、この兵は「キルチーム内の半数より多くの兵が「軽傷を 1 ポイント以上受けている」「衝撃状態である」「戦闘不能である」のいずれかの状態にある」かどうかを判定する上でこれらの状態にカウントされる？

A: 『敵陣攪乱』ルールによって戦場から離脱した兵は以降このミッションに参加することはできないが、しかしいまだ自軍側キルチームの一員であり、キルチームの全体人数を構成し続ける。彼らは戦闘不能になったものとはみなされず、『軽傷を1ポイント以上受けている兵』としてもカウントされない。

戦術

Q: 『決定的射撃』や『決定的強襲』といった戦術を使用した場合、これらの戦術の対象となった兵はそのフェイズ中に2回行動できるの？

A: できない。

Q: 戦術『戦術的リロール』を、突撃ロールやサイキックテストに対して発動した場合は何個のダイスをロールする？

A: それらのロールは合計値を用いるものであるため、p20の『リロール』ルールに従って全てのダイスをリロールする。

Q: 戦術『戦術的リロール』を、対戦相手がロールしたダイスに対して使用することはできる？

A: できない。

Q: 2人のプレイヤーの双方が戦術『決定的移動/強襲/射撃』の発動を宣言した場合、ロールオフの敗者も、勝者がこの戦術を解決した直後にこの戦術を発動するの？

A: その通りだ。

Q: 【ダメージ値】が2以上であるような武器の負傷ロールに対して『戦術的リロール』を発動した場合、ダイスは何個リロールする？

A: 全てのダイスをリロールする必要がある。例えば、【ダメージ値】が3であるような武器による攻撃の負傷ロールに対して『戦術的リロール』を発動した場合、3個のダイス全てをリロールすること。

キルチームの編成

Q: 兵のポイントコストにはその兵の武器やウォーギアのコストがあらかじめ含まれている？

A: 含まれていない。

Q: データシートの中にはゲーム上ほとんど無意味なウォーギアの組み合わせがオプションとして提示されているものもあるけど、その理由は？

A: そうしたオプションが存在するのは、プレイヤーがキット内のミニチュアをどのように組み立てたとしても、それをキルチームのゲームで使用できるようにするためである。

Q: ガンナーやサージェントといった兵は必ずスペシャリストにならなければならない？

A: そうではない。

スペシャリスト

Q: 戦闘スペシャリストの戦術『猛突撃』を使用する場合、その兵が2体の敵兵の1mv以内で終了していたならば、2体の敵兵両方についてロールを行える？

A: 行えない。戦術を発動した際に敵兵を1体選択すること。

Q: 通信スペシャリストの戦術『新情報』を使用して兵1体を射撃準備状態にした場合、射撃準備状態となった兵は通常は射撃できない状態(衝撃状態や、突撃を宣言したなど)であったとしても射撃を行える？

A: 行えない。

Q: 自軍に『専門家』と『司令部との通信回線』を有する通信スペシャリストがいたとする。『専門家』によって得ら

れたコマンドポイントを戦術に使い、これが『司令部との通信回線』で払い戻された時、この払い戻されたコマンドポイントはこのバトルラウンドの終了時に失われる？

A: 失われない。

Q: 爆破スペシャリストの戦術『幸運な脱出』は致命的ダメージに対しても効果を発揮する？

A: 発揮する。

Q: 重火器スペシャリストの戦術『どんどん撃て!』はランダムな攻撃回数を有する武器に対しても発動できる？

A: できる。ただしその武器の攻撃回数が判定される前のタイミングでこの戦術を発動すること。

Q: 戦術『どんどん撃て!』を発動した兵が、「ラピッドファイア1」の武器で非遠距離の敵に射撃を行った場合、その武器の攻撃回数は難解になる？

A: 3回だ。

Q: 医療スペシャリストの『応急処置』アビリティを、【ダメージ値】が2以上の攻撃に対して発動した場合、どのように解決される？

A: 追加でダイスを1個ロールし、ロールされた全てのダイスの中で最も低い出目を使用する。

Q: 偵察スペシャリストの『位置情報共有』をある敵兵に対して使用したものの、その敵兵が何らかの理由(落下など)によって偵察スペシャリストから6mvより遠く離れてしまった場合、それでも自軍の兵はその敵兵に対する攻撃のヒットロールの出目1を何個でもリロールできる？

A: その通りだ。

Q: 古参スペシャリストの『歴戦』アビリティが指している「ペナルティ」って何？

A: 【気】へのマイナス修正と、戦意テスト結果へのプラス修正を指す。

Q: 古参スペシャリストの戦術『適応戦術』によって兵を先制フェイズ前のタイミングで移動ないし全力移動させた場合、この兵は続く移動フェイズにおいても移動(全力移動や突撃を含む)を行える？

A: 行える。

Q: 古参スペシャリストの『戦争のすべてを見てきた者』アビリティは、戦意テストに関する通常ルールの「2mv以内の衝撃状態でない兵1体につき-1」に積み重なる？

A: 積み重なる

Q: 狂信スペシャリストの戦術『殉教』を使用すれば、このバトルラウンド中に突撃に失敗した兵も自身が装備している武器のうち1個を使って射撃を行える？

A: 行える。

Q: 『鞭打ちの行』と『恐るべき耐久力』の両方を有する狂信スペシャリストは、【命】を1ポイント失った際にこれらのアビリティを両方使用できる？

A: できる。

アデプトゥス・アスタルテス

Q: 『アウスペクス』アビリティは、スカウトの『カモクローク』やリクターの『迷彩皮膚』といったアビリティや、ティラニッドの戦術『潜伏』といった戦術によるヒットロール修正も無視する？

A: その通りだ。

Q: 戦術『アルコマイト爆破』（『ウルフリックの牙』エクスパンションに収録）を発動した際、アルコマイト排気筒の上に配置されていた兵が、アルコマイト排気筒が取り除かれることによって地上へと配置されたならば、これは落下と見なされる？
A: 見なされない。

デスウォッチ

Q: 自軍のキルチームにレイヴァーやインターセプサーを編入する場合、アデプトゥス・アスタルテスの項目に記載されているポイントコストを使用する？
A: その通りだ、ただし彼らの装備している武器のうちいくつかは異なるポイントコストを持ち、それらはデスウォッチ用のポイントコスト表に記載されている。

Q: 『フォーティス・キルチーム』ルールを用いることにより、レイヴァーおよびインターセプサーのデータシート上に記載されているいかなる兵も編入することが可能となる？そしてこれらの兵は元のデータシートと同一のウォーギア・オプションを有している？
A: その通りだ。

アストラ・ミリタルム

Q: 『命令』アビリティを持つ兵は、自身に対して命令を行える？
A: 行えない。

Q: このターン中に退却もしくは後退を行った帝国防衛軍の兵に対して『走れ！ 躍進せよ！』の命令を出すことはできる？
A: できる。

アデプトゥス・メカニカス

Q: 有効となる万機神賛歌を、あるバトルラウンドにはプレイヤーが選択し、別のバトルラウンドにはランダムに決定するということは可能？ もし可能ならば、ランダム選択によってバトル中すでに有効になっていた万機神賛歌を、後からプレイヤーが選択することはできる？
A: どちらも可能だ。

Q: レンジャー・アルファやヴァンガード・アルファが強化型データテザーやオムニスペクスを装備することはできる？
A: できない。

Q: キルチーム内のスキタリ・レンジャー1体が強化型データテザーを装備し、同一キルチーム内の別のスキタリ・レンジャー1体がオムニスペクスを装備するということはできる？
A: できない。

デスガード

Q: 複数の【ダメージ値】を持つ攻撃に対して『恐るべき耐久力』ロールを1回以上成功させるも、その攻撃によって負傷ロールが発生してしまった場合、負傷ロールに使用するダイスの数は減少する？
A: 減少しない。

Q: 『恐るべき耐久力』ロールに対して『戦術的リロール』を発動することはできる？
A: できない。

Q: 墮落のフレイルのヒットロール結果で6+を出し、なおかつ攻撃対象が帝国の兵であった場合、『偽りの皇帝に死を！』アビリティによって得られる追加攻撃のヒットロール

回数は何回になる？
A: D3 回だ。

サウザンド・サン

Q: 『全ては灰になった』アビリティは、毒袋アップグレードによって追加の1ダメージがもたらされているような攻撃に対しても発動する？
A: 発動する

アシュリヤーニ

Q: 『精神統一』アビリティを持つ兵は常に射撃準備状態にある？
A: そうではない。

Q: ヘヴィウェポン・プラットフォームをキルチームに編入するにはどうすればいい？
A: ガーディアン・ディフェンダーを編入するのと同じやり方で編入すること。その際、ヘヴィウェポン・プラットフォームは兵自体のコスト（8ポイント）に加え、搭載されている武器のポイントコストを支払う必要がある。

Q: ヘヴィウェポン・プラットフォームが射撃準備状態であるならば、たとえこれを「操作」するガーディアン・ディフェンダーが射撃準備状態でなかったとしても、このヘヴィウェポン・プラットフォームは『構え、撃て！』セクションに射撃を行える？
A: その通りだ。

Q: このバトルラウンド中に突撃を試みたり、あるいは退却や後退を行ったガーディアン・ディフェンダーに、ヘヴィウェポン・プラットフォームの操作を行わせることはできる？
A: できない。

Q: ヘヴィウェポン・プラットフォームが射撃を行う場合、射線や射程はヘヴィウェポン・プラットフォームの操作を行うガーディアン・ディフェンダーから測定する？
A: ヘヴィウェポン・プラットフォームから測定する。

デューカーリ

Q: 戦闘薬物の効果判定は、キルチーム編成の前に行う？それとも後？
A: 後だ。

ハーレクイン

Q: プレイヤーは、偵察フェイズの『トラップの設置』によって仕掛けられたトラップに感知される？
A: される。

Q: プレイヤーは退却を行ったバトルラウンド中にも射撃を行える？
A: 行えない。

ネクロン

Q: 2ポイント以上の【ダメージ値】を持つ武器を使用した場合、攻撃側は必ず負傷ロールの最も高い出目を使用しなければならないの？（【ダメージ値】が高ければ高いほど、ネクロンの『機体再生プロトコル』が発動する確率が高まるのだけど）
A: その通りだ。【ダメージ値】の高い武器はそれだけネクロンの『機体再生プロトコル』を誘発する確率が高まる。これもまたキルチーム編成の際に考慮すべき要素と言えるだろう。

Q: 精神拘束スカラベを使用することにより、通常は射撃を行えないような敵兵（このバトルラウンド中に突撃を試みた兵など）に射撃を行わせることはできる？

A: できない。

オルク

Q: 戦術『格下シールド』を使用した場合、ヒットロール結果や負傷ロール結果へのペナルティを考える上で、対戦相手は戦術を発動した兵と、「盾」となるグレッチェンのどちらに対する射線を測定すればいい？

A: 戦術を発動した兵だ。

タウ・エンパイア

Q: 『大善大同の為に！』アビリティの効果範囲内にいる味方兵が突撃対象として選択された場合、このアビリティの発動はどのタイミングで宣言する必要がある？

A: いかなる警戒射撃も行われる前のタイミングで、プレイヤーは自軍内で『大善大同の為に！』アビリティを使用して警戒射撃を行いたい兵をすべて宣言する必要がある。アビリティの使用を宣言した兵は全て、たとえその兵が警戒射撃を行う前に突撃側の敵兵が戦闘不能になったとしても、アビリティを使用したものとして扱われ、そのフェイズ中に再度の警戒射撃や後退を行うことはできない。

Q: パルスブラスターの各能力値の遠距離射程はそれぞれどのように見なされる？

A: 近距離能力値の場合、2.5mv より遠ければ遠距離とみなされる。中距離能力値の場合、5mv より遠ければ遠距離とみなされる。遠距離能力値の場合、7.5mv より遠ければ遠距離とみなされる。

Q: 『護衛プロトコル』アビリティの発動によってドローンに負傷ロールが発生した場合、どのプレイヤーがこの負傷ロールを行う？

A: そのドローン側のプレイヤーが行う。

Q: 『護衛プロトコル』によってドローンに負傷ロールが発生した場合、この負傷ロールにはいかなる修正がかかる？

A: このドローン側のプレイヤーによってもたらされた致命的ダメージが原因となっているため、この負傷ロールに適用される修正は、そのドローンがすでに受けている各軽傷ごとの +1 のみである(詳しくは『負傷ロール』に対するエラッタを参照せよ)。このドローンがたとえ隠蔽状態にあったとしても、この負傷ロールが修正を受けることはない。

Q: DS8 戦術支援タレットは自軍側キルチームの兵としてカウントされる？

A: される。

Q: 『キルチーム：ログトレーダー』『キルチーム：アリーナ』で導入された『至近距離警戒射撃』戦術に『大善大同の為に！』ルールはどのように作用する？

A: 突撃が通常通り宣言された場合、突撃対象の 6mv 以内にいる兵は『大善大同の為に！』アビリティを使用することで警戒射撃を行える。しかし突撃対象の兵が突撃側の兵の移動を中断する形で警戒射撃を行う場合、このアビリティを発動することはできない。

Q: タウ・エンパイア・キルチームには最大何体までの DS8 戦術支援タレットを編入できる？

A: 1 体だ。この兵の最大兵数は 1 であり、『キルチーム・コアマニュアル』18 ページのデータシートルールに従い、その兵はシャス=ウィとブリーチャー・シャス=ウィのどちらに随行しているかにかかわらず、1 体のみ編入可能である。

Q: 撃破された DS8 戦術支援タレットを『支援タレット再配置』戦術を使って再配置する場合、再配置される兵は戦場から取り除かれた兵と同じ武器を装備している必要がある？

A: その通りだ。

ティラニッド

Q: 自軍の兵に対して戦術『代謝活性化』を発動する場合、どのようにルールを解決すればいい？

A: ほとんどの場合、『代謝活性化』は通常移動の直後に突撃を試みたり、全力移動の直後に全力移動を行ったり*、突撃に失敗した直後に移動を行ったりといった目的で使用される。しかしより厳密に『代謝活性化』のルールを解説するならば、以下のような説明となるだろう。

自軍の兵が通常移動、退却、全力移動、後退、突撃失敗による移動のうちいずれかの移動を行った直後のタイミングで、この戦術『代謝活性化』を発動可能。発動した場合、この兵は移動をもう 1 回行うことが可能である。この移動フェイズの開始時において、この兵が敵兵の 1mv 以内にいた場合、この追加移動は必ず退却移動となる。この戦術発動のトリガーとなった移動が通常移動もしくは後退であった場合、この戦術による追加移動は通常移動、全力移動、突撃宣言のいずれかとなる。この戦術発動のトリガーとなった移動が全力移動もしくは突撃失敗による移動であった場合、この戦術による追加移動は通常移動もしくは全力移動となる。追加移動としてどの種類の移動を選択した場合であっても、このバトルラウンド中この兵は射撃を行えない。

* なお、この戦術や他のルールによって 1 体の兵が 1 つの移動フェイズ中に複数回の全力移動を行う場合、全力移動を行うたびに全力移動ロールを行い、ロール結果をこのフェイズ中のこの兵の【移】に加算していくこと（これらは積み重なる）。

Q: ティラニッド・ウォリアーが左右一対のボーンソードを 2 組装備している場合、この兵の追加攻撃回数は 1 回？それとも 2 回？

A: 1 回だ。

Q: キルチーム内のティラニッド・ウォリアーおよびティラニッド・ウォリアー・ガンナーのうち、何体までの兵がフレッシュフックを装備できる？

A: 何体でも装備できる。

Q: キルチーム内のジーンスティラーのうち、何体までの兵がフレッシュフックを装備できる？

A: 1 体だけだ。

Q: フレッシュフックを装備している兵は、突撃を受けたバトルラウンドにおいてもフレッシュフックで射撃することが可能？

A: 可能だ。

Q: 毒袋を装備している兵の攻撃について負傷ロールを行う場合、追加の 1 ダメージはどのように扱われる？

A: このアビリティは攻撃に使われる武器の【ダメージ値】に +1 の修正をもたらす。そのため毒袋を装備している兵がボーンソードによる攻撃のダメージロール結果で 6 を出した場合、その攻撃に用いられたボーンソードの【ダメージ値】は 1 ではなく 2 と見なされ、その攻撃に対するセーヴィングが失敗し、攻撃対象の兵の【生命力】が 0 まで減少した場合、D6 を 2 個ロールして最も高い出目を適用すること。

ジーンスティラー・カルト

Q: ジーンスティラー・カルト・キルチームの一部として編入されたジーンスティラーは『蜂起せし地下教団』ルールを獲得する？

A: 獲得しない。

Q: ネオファイト・リーダーはショットガンを装備できる？

A: できる。

Q: ヘヴィロックカッターで攻撃を行う場合、攻撃対象の兵がただちに戦闘不能となるかどうかのダイスロールはどのタイミングで行うの？

A: ダメージが解決された後、負傷ロールが発生する前のタイミングだ。

Q: アベラントの兵に対して負傷ロールを行う場合、攻撃に用いられた武器の【ダメージ値】に等しい数のダイスをロールする？ それとも『獣じみた生命力』によってマイナス修正を受けた後の数値に等しい数のダイスをロールする？

A: 『獣じみた生命力』によって修正を受けた後の【ダメージ値】を使用すること。

キャンペーン

Q: キャンペーン開始時のコマンドロスターはどのように作成すればいい？

A: 同一の陣営キーワードを有する兵を最大 12 体まで選択すればよい。選択した兵の合計ポイントコストも、その兵種の【兵数限界】も、1 つのコマンドロスター内に同種のスペシャリストが何体居るかも問題ではない。このコマンドロスターで最初のミッションをプレイする際に、プレイヤーはこのコマンドロスターの中から改めてバトルフォージド形式でキルチームを編成するのである。

Q: キャンペーン中に自軍のコマンドロスターへ兵を追加するにはどうすればいい？

A: コマンドロスターに兵を追加するためには、その兵を自軍の次のミッションで使用する必要がある（それゆえキャンペーン開始後に、ミッションで使用するこなしにコマンドロスターに兵を追加することはできない）。この制限を除き、自軍のコマンドロスターに記載される兵の兵数やスペシャリストの種類、合計ポイントコストなどに制限は一切存在しない。

ミッションのためにキルチームを編成するタイミングで、プレイヤーは以下の三つのうちから 1 つを選択する：

- 1) 自軍のコマンドロスターにすでに登録されている兵のみを使ってキルチームを編成する。この場合自軍のコマンドロスターに新たな兵が追加されることはない。
- 2) 全く新しいキルチームを編成する。このキルチームには新規のスペシャリストたち（新規のリーダーを含む）も編入可能である。このキルチームに対する制限は、このキルチームがバトルフォージド形式に則っている必要があるということだけだ。これらの新たな兵を自軍のコマンドロスターに追加すること。

このキルチームには、戦闘班を構成していないデータシートの兵を何体でも編入することが可能である（例えば、自軍のコマンドロスターにインターセプターの戦闘班しか存在しない場合、自軍のキルチームにはレイヴァーを何体でも編入できる）。繰り返しになるが、この場合の制限はこのキルチームがバトルフォージド形式

に従っていることだけだ。これらの新たな兵を自軍のコマンドロスターに追加しよう。

- 3) コマンドロスター内の兵と新たな兵の混成キルチームを編成する。このキルチームには上記と同様のやり方で新たな兵を編入することが可能である。これらの新たな兵を自軍のコマンドロスターに追加すること。

このキルチームにおいてはさらに、すでに自軍のコマンドロスター上に存在する戦闘班へ新たな兵を追加することが可能である。その場合は戦闘班に新たな兵を加える際の制限に従う（下記参照）。これらの新たな兵も自軍のコマンドロスターに追加すること。

このキルチームには自軍のコマンドロスターにすでに登録されている兵を編入することが可能である。その場合はバトルフォージド形式のキルチームを編成する際の制限に従うこと。

Q: キャンペーン中に戦闘班へ新たな兵を追加するにはどうすればいい？

A: ミッションのためにキルチームを編成するタイミングで、プレイヤーはそのキルチームに編入される戦闘班の既存メンバー 1 体につき、その戦闘班の新メンバー 1 体をキルチームに編入する（そして自軍のコマンドロスターに追加する）事が可能である。例えば既存のレイヴァー戦闘班に新たなレイヴァーを 2 体追加したいと望むならば、このプレイヤーは次のミッションにおいてキルチームに新メンバーたるレイヴァー 2 体に加え、コマンドロスターに登録済みのレイヴァー（スペシャリスト除く）を 2 体を編入する必要があるのだ。このミッションにおいて新メンバーたる 2 体のレイヴァーは新兵として扱われる（『キルチーム・コアマニュアル』の『戦闘班に新たな兵を追加する』を参照せよ）。

Q: 戦闘班を解散した場合、そのデータシートに記載されている兵をそれ以降のタイミングで自軍のコマンドロスターに追加するにはどうすればいい？

A: あるデータシートについてプレイヤーが戦闘班を有していない場合（解散した、全滅した、まだ 1 体もコマンドロスターに編入していないなどの理由による）、プレイヤーはそのデータシートに記載されている兵を次のミッションに何体でも編入することで、それらの兵をコマンドロスターに追加することが可能である。

Q: 1 体の兵で構成されている戦闘班も、経験値を獲得することはできる？

A: できる。1 体の兵で構成されている戦闘班も、ミッション終了時、この兵（もしくはこれ以降のタイミングで戦死した同じ戦闘班の他の兵）の攻撃もしくはサイキックパワーによってこのミッション中に 1 体以上の敵兵が戦闘不能となっていたならば、1 ポイントの経験値を獲得する。

Q: 経験を積んだ戦闘班に編入されたばかりの新兵も、『精鋭部隊』ルールによってポイントコストに修正を受ける？

A: 受ける。

Q: 1 体の新兵と 2 体の戦闘班員で構成されている自軍の戦闘班が、バトルにおいて新兵のみが生き残り、2 体の戦闘班員が戦死したとする。一体何が起ころ？

A: その新兵は戦闘班としての経験を積んだと見なされ、戦闘班員に昇進する。この兵はミッションに参加したことによる経験値を得ることはできないが、ミッション終了時、この兵（もしくはこれ以降のタイミングで戦死した同じ戦闘班の他の兵）の攻撃もしくはサイキックパワーによってこのミッ

ション中に1体以上の敵兵が戦闘不能となっていたならば、1ポイントの経験値を獲得する。

Q: 兵を戦闘班に所属させないことはできる？

A: できない。同一のデータシートから編入された非スペシャリストの兵は常に戦闘班を形成する。

Q: 戦闘班の一部とならない兵（DS8 戦術支援タレットやドローンなど）をキャンペーン中にコマンドロスターへと追加するにはどうすればいい？

A: これらの兵はスペシャリストを編入する場合と同様のやり方でキルチームへ（そしてコマンドロスターへ）編入できる（ただしこれらの兵はスペシャリストとしてはカウントされない）。

Q: 複数の陣営をまたぐ形でキャンペーンロスターに兵を編入することはできる？

A: 『キルチーム・コアマニュアル』にて提供されているキャンペーンルールにおいては、マッチプレイ用コマンドロスター（キャンペーン・コマンドロスターの原型）に登録されている全ての兵が同一の陣営キーワードを有していなければならないため、不可能である。しかしゲーミンググループ内の話し合いで、キャンペーンロスターに複数の陣営から兵を編入できるようにすることは、まったくもって君たちの自由である！

Q: 自軍のコマンドロスターに登録されている兵のウォーギアをキャンペーン中に変更することはできる？

A: できない・