



コアルール

アップデート 1.8

この文書は定期的に改訂が加えられるため、バージョン番号が割り振られている。「1.1a」など、バージョン番号の後にアルファベットが書かれている場合、その文書にはその言語独自の修正が含まれている。これは翻訳の過程で発生した問題点を修正するためのものである。この文書が更新された場合、バージョン番号が増えるとともに、新たに更新された箇所についてはアスタリスク (*) が記載される。

エラッタ

このセクションはルールに修正を加えるためのものである。このエラッタで修正された文章については青色で強調されている。

コアブック

62 ページ、『突撃』アクション

以下の項目を追加する：

“味方特務兵が、敵特務兵の接敵範囲内にいる時『突撃』アクションを行うことができるルールを持っている場合、敵特務兵の接敵範囲外に移動することができるが、少なくとも1体の敵特務兵の接敵範囲内でその移動を終えなければならない。”

69 ページ、作戦目標マーカー&トークンの確保

以下の文章を追加する：

“特務兵の命令中、各特務兵のアクション開始時と終了時に、作戦目標マーカーとトークンを確保しているか否かが判定される。”

70 ページ、射線、遮蔽

第二項目を以下のように変更する：

予定対象が「遮蔽線が遮蔽特殊地形もしくは他の特務兵のベースに接触した地点」の▲以内にいる（他の特務兵自身がアクティブな特務兵の射線から射線が通っていない場合は除く）。

72 ページ、地形特性

以下の特性を追加する：

“登攀可能：この特性は2○より高い高さの特殊地形に適用することができる。登攀可能：特務兵がこの特殊地形に登攀する際は、最後に残った○以下の単位距離は、○に切り上げられるのではなく、無視される。”

75 ページ、飛び降り

第一段落を以下のように変更する：

飛び降りは、特務兵が登攀することなく高所から降りるために行う。その際、特務兵は飛び降り元となる特殊地形の足場端の▲以内にいる必要があり、落下予定地点は元の足場から垂直方向に3○以内の距離でなければならない。そうであれば、特務兵はその特殊地形から飛び降りることができる。その際は垂直方向の移動距離が合計移動距離にカウントされる。垂直方向の単位距離は○単位で測られる（端数切り下げ）。なお、○未満の垂直方向の単位距離は無視される。特務兵は意図する目的地に到達するために、飛び降りの途中で『ダッシュ』アクションを実行することができる。”

99 ページ、特殊任務キャンペーン、経験値の獲得

第二項目の該当部分に以下の文章を追加する：

“バトル中に、特務兵がミッションアクション（『ハッチ操作』アクションを除く）を1回以上実行するか、”

142 ページ、『ブラスト X』

このスペシャルルールを以下に変更する：味方特務兵がこの武器（あるいはこの武器能力値）を選択して『射撃』アクションを行う場合、対象に対する射撃攻撃を解決した後で、当初の攻撃対象のx以内におり、なおかつ当初の攻撃対象から視認可能である他の各特務兵に対して（同一の武器能力値を使用して）それぞれ射撃攻撃を行なうこと。各攻撃対象は攻撃対象として選択可能であり、なおかつ遮蔽無効として扱われる。Xはその武器の『ブラスト』の値に依存する（例：ブラスト○）。特務兵は『警戒射撃』アクションの実行によってこの武器での射撃攻撃を行うことはできない。

ミッションパック

『秘密作戦：オクタリウス戦役』ミッションパック

93 ページ、ミッション 3.3、防衛線突破、特殊任務キャンペーン、戦術目標ボーナス

ルール文を以下のように変更する：

“自軍がこのバトル中の『警備』もしくは『潜入』の戦術目標において3点以上の勝利ポイントを獲得していた場合、自軍は補給ポイントを追加で1点獲得する”

キルゾーン

さまざまな『キルゾーン：ギャロウダーク』の地形ルール

『壁』の特性

第四項目を以下のように変更する：

“距離は、特殊地形「壁」の上や中を通過して測ることはできない。最短経路（下図参照）を使って、「壁」の周囲を測らなければならない。ただし、キルゾーンのエリアの距離は「壁」を通過して測ること（例：作戦目標マーカーやトークンを除く、キルゾーンの中心や降下ゾーンなど）。”

キルゾーン：シャドウヴォールト（キルチーム：シャドウヴォールト）

74 ページ、ロボット、『プログラム』特性

以下の文章を追加する：

“この特殊地形は修正を与えることができない【移動力】3○を持つ。”

キルゾーン・オクタリウス（キルチーム：オクタリウス）

74 ページ、『這い登り移動』および『這い登り突撃』アクション

第一項目に以下の文章を追加する：

“この移動を行なう間、特務兵は他のいかなる特殊地形も乗り越えて移動することはできない。”

閉鎖空間

* さまざまな閉鎖空間ルール

追加ルール

以下の文章を追加する（今回追加された部分は斜体になっている）：

“特殊戦術の中には、1 人または複数の特務兵を降下ゾーンの範囲外に配置可能なものがある（例：**コマンド**の『コソコソ野郎』、**ハイエロテック・サークル**の次元転移など）。『閉鎖空間』ルールを使用するバトルでは、この特殊戦術は使用できない。その代わりに、このような特殊戦術は 1 回のバトルにつき、**偵察ステップ終了時に** 1 回だけ使用することができ、この特殊戦術が指定した、自軍の降下ゾーンに完全に収まっている特務兵 1 体に自由に『通常移動』および『ハッチ操作』の両方のフリーアクションを実行させることができる。”

さまざまな閉鎖空間ルール

『ハッチ戦闘』アクション

最終文を以下のように変更する：

“白兵戦フェイズ中のあらゆるステップにおいて、その敵特務兵は命令中の特務兵の接敵範囲内にいるものとみなされる。”

キャンペーン

* 『信仰の残灰』キャンペーン・ルール

16 ページ、優勢の判定

以下の文章を追加する：

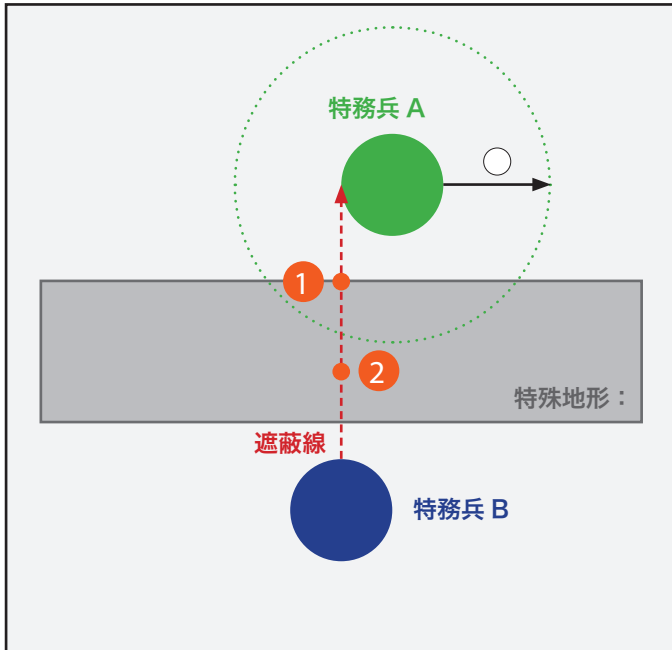
“優勢を判定した後、入札された共謀者カードと偽計カードをすべて破棄し、すべての自軍側戦略カードを自軍の手札に戻す。”

このセクションは複雑かつ例外的なルールについて、ゲームデザイナーがその定義を明確化するためのものだ。

射線

Q：遮蔽線を引き、これが特殊地形やベースと接触した地点を測定する際、特に遮蔽や射線妨害を判定する際に、この「接触した地点」はどのように判定される？

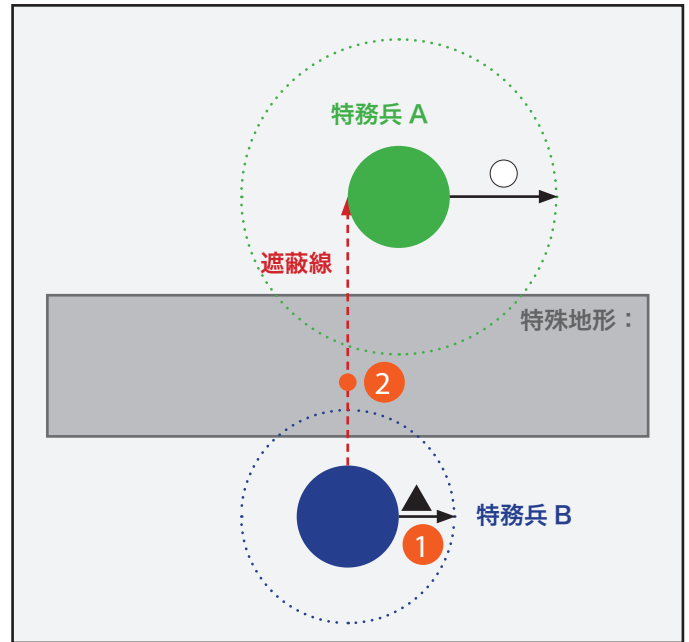
A：遮蔽と射線妨害において、特務兵は「任意の接触した地点」から特定の距離にある必要がある。これはつまり、遮蔽線が特殊地形に接触しているあらゆる地点のうち、任意のものを選択してよいということであり、最も近い地点である必要はない。



この例でいうと、特務兵 A は遮蔽線が接触した中で最も近い地点①からは○より遠く離れてはいないが、遮蔽線が接触した中の別の一点②からは○より遠く離れており、それゆえに射線妨害状態であるとみなされる。

Q：射線妨害のために遮蔽線を引く場合、アクティブな特務兵の▲にある『射線妨害』特殊地形のパーツは『射線妨害』とはみなされない。これはつまり、『射線妨害』特殊地形の▲以内にアクティブな特務兵が存在する場合、その特殊地形全体が『射線妨害』でないものとみなされる？

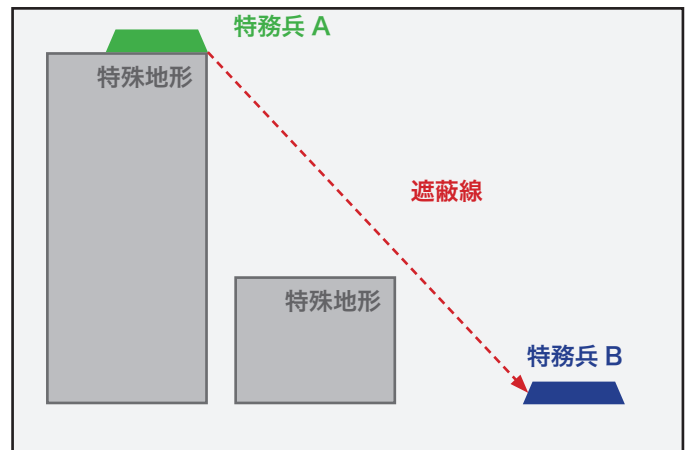
A：そうではない。その特殊地形のうち、その特務兵の▲以内にある特定のパーツのみが『射線妨害』でないものとみなされる。(次の例を参照せよ)



この例において、その特殊地形のうち、特務兵 B の▲以内にあるあらゆるパーツが『射線妨害』でないものとみなされる。①しかしながら、その特殊地形のパーツのうち、特務兵 B から▲より遠く離れているものは『射線妨害』であるとみなされる。②そのため特務兵 A は射線妨害状態にある。

Q：遮蔽線は、2つのベースの間に惹かれた線の上に無限に広がっている？言い換えると、遮蔽線が特殊地形の上下を通るように引かれた場合、それは特殊地形を通り抜けたとみなされる？

A：みなされない。



この例でいうと、特務兵 B に向かって引かれた遮蔽線は特殊地形を通り抜けておらず、そのため特務兵 B は遮蔽状態でも射線妨害状態でもない。

Q：特務兵は自身を視認しているとみなされる？

A：みなされる。

Q：『狙撃地点』にいる対象の特務兵が、『遮蔽状態』の効果を得るために、間に位置する胸壁などの内側▲以内に配置される場合、その命令可能状態の特務兵は、遮蔽線がその胸壁と交差するのではなく、その下を通るように引かれる位置に配置される。この場合、対象の特務兵はまだ『遮蔽状態』となる？

A：『遮蔽状態』となる。遮蔽線が胸壁と交差するものとして扱うこと。

能力値

Q: 【移動力】への修正はどのように適用される?

A: 修正は個々の単位距離ではなく、距離合計に適用される。例えば、【移動力】が3○であるような特務兵に▲が加算された場合、修正後の能力値は3○1▲となる(3○3▲でなく)。

Q: 【移動力】への修正は、特務兵が『ダッシュ』アクションを行う際の移動距離にも影響する?

A: 『ダッシュ』アクションに影響すると記載されているものを除き、影響しない。例えば、特務兵の【移動力】が○減少したとしても、その特務兵は『ダッシュ』アクションによって最大■までの移動を行なうことができる。しかし、ルール文に「敵特務兵が『ダッシュ』アクションを実行する際」などと書かれている場合、影響するとみなされる。

Q: 特務兵の【行動値上限】がその特務兵の命令中に修正を受けた場合、その命令に対して生成された行動値は影響を受ける?

A: 特別な記載がない限り、受けない。行動値は命令を行う特務兵の決定直後に生成されるため、その時点以降に行われた修正は、その命令で使用可能な行動値に影響を与えることはない。特務兵の命令開始時に、その特務兵の【行動値上限】へ修正が与えられた場合(コマンドノブが自身に対してアビリティ『てめえがなんとかしる!』を発動した場合など)は、その特務兵に生成される行動値が影響を受ける。これは行動値の生成よりも前に行われるからである。

Q: もしも特務兵の能力値がアクション中に修正される場合、それは現在実行中のアクションにも影響する? 例えば、特務兵が負傷した結果、『通常移動』アクションの際の移動能力値が修正を受けた場合などは?

A: 影響しない。特に指示がない限り、その特務兵が行っているアクションが完了した時点で修正を適用する。

Q: ルールによっては、敵特務兵が該当する特務兵のX以内の距離でアクティブとなった場合にのみ修正が適用されることを明記している。例えば、**ゲラーボックス感染群**の特殊戦略『鏑の放出』には「その味方特務兵の**接敵範囲内**で命令を受けた場合のみ、負傷による結果として【移動力】に○の修正を受ける」とある。これは何を意味している?

A: 該当する特務兵のX以内にいるときにアクティブとなった場合に限り、その能力値は修正対象となる。上記の例の場合、【移動力】は修正対象となる。

Q: あるルールが、負傷しているか否かに関係なく特務兵を負傷したもとのとして扱う場合(例: **ゲラーボックス感染群**の特殊戦略『鏑の放出』)、別のルールが、ある特務兵のいくつかの能力値の修正を無視できるようにする場合(例: **インペリアルネイヴィー・ブリーチャー**の特殊戦略『冷静沈着』)、どちらが優先される?

A: 前者が優先される。特務兵は常に、前者のようなアビリティの影響を受ける。

移

Q: 狙撃地点の最上部に『乗り越え可能』な特殊地形のパーツが存在する場合(例: 胸壁)、特務兵がその狙撃地点から飛び降りたり、あるいはその狙撃地点に対して登攀を行なう際には、どのように胸壁の上を通過することになる?

A: その狙撃地点から飛び降りを行う場合、特務兵は最初に胸壁を乗り越えなければならない。その狙撃地点に登攀を行う場合、特務兵は登攀の一部として胸壁に登攀することを選択

できる(この場合、乗り越えを行うことはできない)。後者の場合、胸壁の上から狙撃地点までの距離が○未満であるならば、特務兵は飛び降りの落下を無視することができる。Q: 特務兵が狙撃地点にいる場合、その特務兵のベース全体が狙撃地点上に収まっている必要がある? それともベースの一部がはみ出しているでもいい?

A: その特務兵が落下することなく配置可能である限り、ベースははみ出しているでもいい。

Q: 登攀や飛び降りの際、特務兵は移動距離としてカウントされないような水平方向の移動を行える?

A: 行えない。あらゆる水平方向の移動はカウントされる。▲以内という条件は、あくまで特務兵が登攀および飛び降りを開始するためのものであり、水平方向の移動は通常通りカウントされる。それゆえ、特務兵が落下することなしにその特殊地形上に移動することができない場合、あるいはその特殊地形上からベースを完全に外すことができない場合、その登攀および飛び降りを完了することはできない。

Q: **飛行**キーワードを有する味方特務兵は、通常であれば敵特務兵の接敵範囲内には禁止されている、移動を伴うアクション(『通常移動』アクションなど)を実行することができる?

A: できない。**飛行**のルールはその特務兵が物理的に移動可能である場合にのみ適用される。しかし敵特務兵の接敵範囲内において、その特務兵はそもそも**通常移動**を実行することはできない。それゆえ、その特務兵は移動を行うために**退却**を実行しなければならない。

Q: 特務兵は階段や斜面をどのように移動する?

A: 特別な記載がない限り、その特務兵は階段や斜面を自由に移動できる(登攀を行う必要はない)。

Q: 登攀もしくは飛び降り中に、特務兵は目的地まで辿り着くために『ダッシュ』アクションを実行できるが、登攀もしくは飛び降り中に、特務兵は追加の『ダッシュ』フリーアクションをもたらず他のアクションを実行できる(たとえば、**ダッカボウイ**の『**ダッカダッシュ**』)?

A: できない。登攀や飛び降り中に追加で実行できるのはあくまで『ダッシュ』アクションだけである。

射撃攻撃と白兵戦

Q: アビリティの中には、白兵戦において、受け流しによって敵特務兵の成功ヒットを2個破棄することができるものもある(『**キルチーム コンペンディウム**』の『**ストームシールド**』など)。これらのルールは通常ヒットやクリティカルヒットとどのように相互作用するのか?

A: その特務兵が通常ヒットで受け流した場合、その特務兵は相手の通常ヒットを最大2個まで破棄できる。その特務兵がクリティカルヒットで受け流した場合、その特務兵は相手の「クリティカルヒット2個」「通常ヒット2個」「クリティカルヒット1個と通常ヒット1個」のうちいずれかを破棄できる。

Q: 白兵戦武器を装備していない特務兵は、白兵戦とどのように相互作用する?

A: その特務兵について、白兵戦武器の選択や攻撃ダイスのロールは行わない。その特務兵は白兵戦援護を行なうことはできない。

Q: 特務兵が無力化されており、その時点ではキルゾーンから取り除かれないルール(**ベテラン・ガーズマン**の策略『**死の贖罪**』や**スペースマリーン**と**グレイナイト**の策略『**我が責**』)

務が終わるは、我らが死する時のみ』など)の影響を受けている場合、その特務兵が白兵戦を行う場合、何が起る?『成功ヒットの解決』ステップにおいて、成功ヒットは白兵戦中の特務兵の一方が戦闘不能になるまで解決されるとある。これはつまり、その**ベテラン・ガードマン**はすでに無力化されているため、成功ヒットを解決できないということ?

A: その通りだ。そのため、無力化されつつも一時的にキルゾーンにとどまっている特務兵は、白兵戦においてヒットを解決することはできない。

Q: 【**アーマーセーブ値**】6+ を持ち、遮蔽状態であるような特務兵に対して射撃攻撃が行われる時、防御側が遮蔽によって防御ダイスを保持した場合、それらは通常成功セーブとみなされる? それともそれ以外の方法で通常セーブをロールすることは不可能であるため、これらはクリティカル成功セーブとなる?

A: これらは通常成功セーブとなる。

Q: **サイキックパワー**の発動アクションによって発生した射撃攻撃に、選択可能な攻撃対象が存在しない場合、どのように解決されるのか?

A: そのアクションは解決されず、行動値は払い戻される。その特務兵は他のアクションを行わなければならない。その特務兵が異なるサイキックパワーを習得している場合、再び『サイキックパワーの発動』アクションを行い、異なるサイキックパワーを選択することもできる。

Q: 対戦相手に、破棄させることが可能なヒットがない状況でも、特務兵は『受け流し』できる?

A: できる。

Q: 武器が複数の能力値を持っており、その一つが『ブラスト』のスペシャルルールを持つ場合でも、特務兵は『ブラスト X』のスペシャルルールを持たない方の能力値を使用して『警戒射撃』アクションを実行できる?

A: できる。

Q: ルールによって追加ダメージが与えられる場合 (例: **グレイナイト**の『我が腕よ鉄槌と化せ』のサイキックパワー)、対戦相手は攻撃ダイスから受けるダメージを無視できるルール (例: **コマンド**の『かすり傷だぜこんなん』の特殊戦術) を使用して、追加ダメージを無視することができる?

A: できない。そのようなルールは攻撃ダイスからのダメージにのみ使用可能だ。追加ダメージを無視することはできない。

Q: ダイスをリロールする前に、すべてのリロールを宣言する必要がある?

A: 必要ない。リロールの結果を確認してから、別のリロールを宣言することができる。

*Q: すでに保持したダイスをリロールすることはできる?たとえば、自軍が遮蔽物によって1個の防御ダイスをセーブの通常成功として保持していた場合、これを後でリロールすることはできる?

A: できない。

Q: ルールの中には、**コルセア・ヴォイドスカー**の『細断の一撃』アクションのように、「あたかもその特務兵が白兵戦中であるかのように」ダイスをロールするよう指示するものもある。

Q1: その対象も白兵戦に参加しているとみなされる?

A: みなされない。

Q2: 白兵戦援護は適用される?

A: される。

Q3: 対象が白兵戦中に無力化された場合に効果を

発揮するルールを使用できる (例えば、**レギオナリー**の特殊戦術『終わりなき流血』)?

A: 使用できる。これは Q1 の回答とは異なるが、これは対象が白兵戦に参加しているわけではないものの、対象は白兵戦中に無力化されたとみなされるからだ。

Q: 別の味方特務兵が無力化されたときに発動する**メディック**特務兵のアビリティ (例えば、**ハイエロテック・サークル**の『機体再生ビーム』、**カサーキン**の『衛生兵!』など) は、その後の射撃攻撃 (つまりブラスト、噴射など) を行なう射撃武器と、どのように影響し合うの?

A: 必要な射撃攻撃をすべて解決した後、**メディック**特務兵が無力化されていない場合、『無力化された特務兵を取り除く』ステップ開始時にそのアビリティを使用する。

Q: 一部の射撃攻撃は、敵の特務兵がトークンから指定された距離内に移動した際に発生する (例えば、『近接信管』スペシャルルール: **カサーキン・デモトルーパー**のメルタマイン、**インカーサー・マインレイヤー**のハイワイヤ・マイン)。この射撃攻撃は、敵の特務兵が指定された距離内に入ったタイミングで行われるの (移動を中断させる)? それとも、その移動が完了した地点で行われるの?

A: 前者。指定された距離内に入ったタイミングで行われる。

Q: 『近接信管』スペシャルルールにおいて、命令中の特務兵が**突撃**アクションを行い、『近接信管』による射撃攻撃の後にその特務兵が生き残り、敵特務兵の接敵範囲内でアクションを完了できなくなった場合 (例えば、敵特務兵が『近接信管』の射撃攻撃によって無力化された、または『衛生兵!』アビリティによって移動した)、どうなるの?

A: 敵特務兵の接敵範囲内に移動を完了させることができないのであれば、その移動を完了する必要はない (残っている移動距離において、プレイヤーは自由に移動することも、移動しないことも選択できる)。

Q: 自軍側の特務兵が攻撃側よりも先にヒットを解決できる場合 (例えば、**ヴォイドスカー・クルナスィ**のアビリティ『剣の構え』)、自軍が攻撃側である際にそのルールを使用できる?

A: できる。そのような場合、**ヴォイドスカー・クルナスィ**はまず『受け流し』を行ってもよい。その後、自軍は攻撃側としてダイスを通常通りに振り、最初にヒットを解決する。

スペシャルルール&クリティカルルール

Q: 白兵戦や射撃攻撃を行う際、特務兵が同時に効果をもたらすようなスペシャルルールやクリティカルルールを複数有している場合、それらのルールはどのような順番で解決される?

A: その特務兵の操作側プレイヤーが、それら同時に効果をもたらすルールの解決順番を選択してよい。これは、「先制権を有するプレイヤーが解決順を決定する」という通常の解決ルールに対する例外である。なお、あるルールが『攻撃ダイスのロール』ステップ中に解決されると記載されており、別のあるルールが『攻撃ダイスのロール』ステップ終了時に解決されると記載されている場合、それらのルールは「同時に解決される」とはみなされず、後者が必ず後に解決される。

Q: 特務兵が特定の白兵戦もしくは射撃攻撃を繰り返すことを可能にするルール (**トレイター・スペースマリン**の『永年の抗争の古参兵』など) を有している場合、『使用回数制限』スペシャルルールを持つ武器を、その白兵戦もしくは射撃攻撃のために選択することはできる?

A: できる。その例で言うと、自軍はその武器を (たとえ『使用回数制限』スペシャルルールを有していたとしても) 再度使

用することができる。

Q：特務兵が特定の白兵戦もしくは射撃攻撃を繰り返すことを可能にするルール（**トレイター・スペースマリン**の『**永年の抗争の古参兵**』など）を有している場合、同じ攻撃対象を選択しなければならない？

A：その通りだ。そのようなルールは、選択可能な攻撃対象が存在する事が前提となっている。もし存在しない場合、その白兵戦あるいは射撃攻撃を繰り返すことはできない。

Q：滅多にないことだが、特務兵がスペシャルルールやクリティカル・ヒットルールを複数獲得した場合、それらは全部使用可能となる？例：例：ピストラーのクルートピストル（二丁拳銃）と特殊戦略『**捕食**』（**ファーストカー・キンバンド**）はともに『**精度安定**』のスペシャルルールをもたらす。

A：ならない。特務兵が同一のルールから受ける恩恵は1個だけだ。獲得したルールが別々であった場合、どれを使用するかを決定せよ（例：特務兵がクリティカルヒットルール『**致命1**』と『**致命2**』を持っていたとしても、それが『**致命3**』とはならない）。

一般原則

Q：互いに矛盾するルールはどのように解決される？例えば、特殊戦略『**感染**』（**デスガード**、**ケイオス・ディーモン**）は敵特務兵を負傷状態であるかのように扱うが、アビリティ『**皇帝に選ばれし者**』（**タロン・オヴ・エンペラー**）によって一部の特務兵が負傷状態とならない。

A：そのような場合、「できない」や「ならない」が優先される。『**皇帝に選ばれし者**』の効果により、特殊戦略『**感染**』の結果によって特務兵が負傷状態になることは防がれる。ただし、ルールの中にはこの原則を上書きすることが明記されているものもある。例えば、ルール文に「その特務兵は負傷状態であるとみなされる（負傷状態にならないとするいかなるルールにもかかわらず）」と書かれている場合などだ。そのような場合、アビリティ『**皇帝に選ばれし者**』によって特務兵の負傷状態を防ぐことはできない。

Q：特務兵が命令を受けていないときに行うアクションは、命令に含まれる（例えば、『**警戒射撃**』あるいは偵察ステップにおける『**偵察**』の『**ダッシュ**』フリーアクションなど）？

A：含まれない。

Q：特務兵が2つ以上のルールによって負傷状態となった場合、それらの効果は積み重なる？例えば、特務兵の【**負傷限界値**】残量が最大値の半分未満であり、なおかつ特殊戦略『**おぞましき存在感**』（**タロン・オヴ・エンペラー**）の効果を受けている**精神孤絶者**の特務兵の■以内にいる場合などだ。

A：積み重ならない。その場合、特殊戦略『**おぞましき存在感**』はその特務兵に対して追加効果をもたらさない。

Q **フォボス・ストライクチーム**の『**標的追跡**』アクションのように、ルールの中には敵特務兵がアクションを実行したあとで、命令に割り込むものも存在する。これが命令の最後のアクションであった場合、もしくはそのターニングポイントの最後の命令の最後のアクションである場合、その命令に割り込み行なうことはできる？

A：できる。

Q：特務兵は、サイキックパワーによって使用できる武器を装備しているとみなされる？たとえば、サイキックパワー武器を『**キルチーム：コアブック**』のレア装備品でアップグレードすることはできる？

A：できない。なお、これはつまり、負傷状態はその武器の能

力値に影響しないことを表している。

*Q：作戦目標マーカーやトークンを持っている特務兵が、戦闘中に『**運搬**』アクションができなくなった場合（例：**レギオナリー・アノインテッド**の『**悪魔を解き放つ**』など）、その作戦目標マーカーやトークンはどうなる？

A：特務兵はそれらを落とすことになる。

Q：あるアクションを実行中の特務兵が別のアクションを実行する場合、例えば『**通常移動**』アクション中に『**ハッチ操作**』アクションを行なうなどした場合、防御攻撃や**インカーサー・マークスマン**の『**標的追跡**』のようなアクションはいつ割り込みを受ける？

A：その特務兵が何らかのアクションを行なった後だ。他のアクションがまだ進行中であったとしても、割り込みのアクションを行なう。たとえば、『**ハッチ操作**』アクション完了時、あるいは『**通常移動**』アクション完了時に割り込ませることができる。

Q：いくつかのルールにおいて、特務兵が作戦目標マーカーから一定の距離内にいなければならないものがある（例えば、**ハンタークレイド**の特殊戦略『**戦闘プロトコル**』）。特務兵が作戦目標マーカーを運搬している場合、そのようなルールにおいて別の特務兵やその運搬している特務兵は、その作戦目標マーカーの指定された距離内にいることで条件を満たしているものとみなされる？

A：みなされない。ルールに運搬されている作戦目標マーカーについて記載がない限り、そのような作戦目標マーカーはキルゾーンに配置されているものでなければならない。これは他の変わったルールとの影響を避け、一貫したルールの状態を作るためである（特に答えが「みなされる」だった場合）。

Q：多くの**メディック**特務兵は、“ターニングポイント中に1回限り、味方**X**・特務兵が初めて無力化された場合、…”（**X**は味方特務兵のキーワード）というアビリティを持つ。この「初めて」とは、どういう意味なの？

A：ルール条件を満たした上で、そのターニングポイント中に最初に無力化された味方**X**特務兵という意味である。最初に無力化された特務兵に使用しなかった場合、そのターニングポイントの後半において別の特務兵が無力化されたとしても、その別の特務兵に使用することはできない。

Q：滅多にないことだが、特務兵が、失った【**負傷限界値**】を無視するルールを複数個持っていた場合、それらは全部使用可能となる？例：**ハイエロテック・サークル**の**クロノマンサー**が持つ**クリプテック・アクション**『**クロノメトロン**』と装備品：量子再生装置。

A：適用される。個別に、順番に解決される。

Q：特務兵があるフリーアクションを実行可能であるものの、別のルールがそのアクション実行のために追加された行動値のマイナス修正を要求している場合、どれが優先される？たとえば、**コルセア・ヴォイドスカー**の特殊戦術『**器用な手先**』と**フォボス・ストライクチーム**・**レイヴナー**の固有アクション『**恐怖戦術**』の場合では、どうだろうか。

A：フリーアクションのまま、前者が優先される。

Q：無力化されたためにその特務兵のアビリティが使用不可能となった時、その時点ではその特務兵がキルゾーンから取り除かれられないルールの影響下にあった場合、何が起こる？（例：**ベテラン・ガーズマン**の特殊戦術『**死の贖罪**』など）。

A：この場合、その特務兵のアビリティは、その特務兵が戦場から取り除かれるまで使用可能となる。

ミッション

Q: (偵察ステップの防備オプションなどにより)追加のバリケードを配置するとき、それらを特殊地形の上に配置することはできる?

A: その特殊地形が『些末』特性を有している場合を除き、配置できない。

『大地聖別』アクション(ミッション1.2、聖別、『重大作戦』ミッションパック、『キルチーム:コアブック』)は特務兵の【行動値限界】(APL)に次のターニングポイント開始時まで修正を与える。その修正がその特務兵の命令において追加の行動値を生成しない(『能力値』の項目のコメンタリーによる)のであれば、これはどのような効果をもたらす?

A: これは、次のターニングポイント開始時まで、その特務兵は作戦目標マーカーとトークンの確保において有利となることを意味している(これはAPLによって左右されるため)。なお「次のターニングポイント開始時まで」というのは【行動値上限】への修正期間としては例外であり、こうした修正は通常その特務兵の現在の命令の終了時、あるいはその特務兵の次の命令の終了時(どちらか先に来たほう)までとなる。

Q: 戦術目標『強奪攪乱』は『キルチーム:コアブック』とカードで記述が異なっている。どちらの記述が正しい?

A: コアブックに記載されているものが正しい。カードはあくまで戦術目標の生成に用い、ルールについてはコアブック記載のものを使用すること。

Q: 降下ゾーンは無限の垂直範囲を持つとみなされる?例えば、ルールに「敵軍側降下ゾーンの●以内」と書かれており、測定元の地点が狙撃地点である場合、水平方向の距離のみをカウントする?

A: そのとおりだ。ただしこの裁定は「キルゾーンの中心」には当てはまらない。この場合、キルゾーンの地面の中心地点から距離を測定する必要がある。

Q: 戦術目標『御旗を立てよ』において、『運搬』アクションを行なえない特務兵を戦旗トークンの持ち手として選択できる?

A: できない。

Q: ミッション・ルール『歩哨』を使用する場合、警報を発するための射線はいつ決定される?

A: アクションが実行される前後だ。特務兵はアクションの実行中に射線の範囲内に移動できるが、そのアクションを射線の範囲内で開始または終了しない限り、警報は発せられない。

Q: 『知能戦』ミッション(『キルチーム:コアブック』の『重大作戦』ミッションパック収録)では、プレイヤーは互いに別々の作戦目標マーカーを自軍の優先目標マーカーとして選択する必要がある?

A: その通りだ。

特殊任務ナラティブプレイ

Q: 特殊任務キャンペーン中に自分のデータスレートに特務兵を追加する時、その特務兵に装備しなければならないオプションが設定されている場合は、いずれかのオプションを選択しなければならない?

A: その通りだ。なお、それによって、その特務兵は君の特殊任務キャンペーン中、選択されたオプションを装備していることになる。

Q: 補給『装備品投下』を発動する際、分割されたコストを

持つ装備品のポイントをどのように決定する?例えば、大容量弾倉(1/3EP)、ワープコヴン●の場合?

A: 最も低いコストを用いる。

『特務兵が1回の『射撃』アクションにおいて複数回の射撃攻撃を行なうとき(プラストや噴射など)、戦いの栄誉『シャープシューター』はその1回のアクション内のすべての射撃攻撃に適用される?それとも最初の1回の射撃攻撃にのみ適用される?

A: すべての射撃攻撃に適用される。

キルゾーン

Q: 『キルゾーン:オクタリウス』に掲載されているスクラップ山特殊地形において、特務兵は『這い登り突撃』アクションと『ダッシュ』アクションを(『這い登り突撃』アクションは『突撃』アクションの一種として扱われるにもかかわらず)同じ命令中に行なえる?

A: 行なえる。これは特殊地形ルールの例外である。

Q: 『キルゾーン:オクタリウス』のスクラップ山特殊地形に対して、特務兵が『這い登り移動』や『這い登り突撃』アクションを実行する際、その移動距離はどのように測定される?(たとえば、ワープコヴン●のルブリックマリーン・特務兵の『すべては灰になった』アビリティなど)

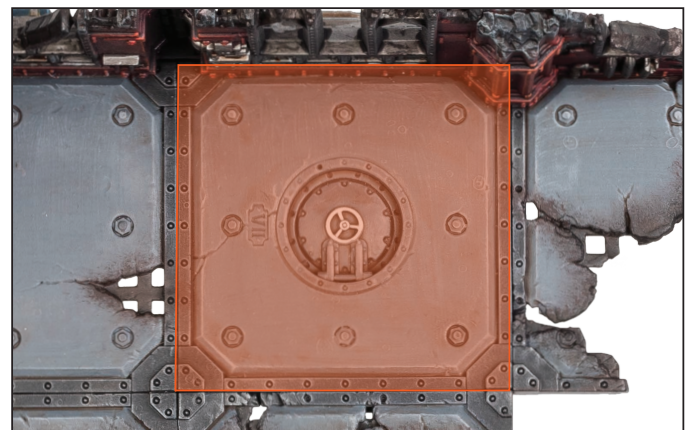
A: 距離は、アクション開始地点と終了地点を結ぶように測定される。

Q: 『キルゾーン:オクタリウス』のスクラップ山特殊地形において、『通常移動』や『突撃』のフリーアクションを行なう特務兵は、代わりに『這い登り移動』や『這い登り突撃』アクションを実行することができる?(例えば、ウィルムブレイド●のローカス・特務兵が『軽快な一撃』アクションによって『突撃』フリーアクションを実行する際など)

A: できる。

Q: 『キルゾーン:シャルナス』には「ハッチ」を伴った特殊地形が存在する。この特殊地形は、どの部分がハッチとなっており、特務兵はどの部分を通り抜けて移動できるのだろうか?

A: 次に示されている部分を移動できる。



Q: 特殊地形の中にはパイプのように、普通に考えれば特務兵に遮蔽を与えるはずであるが、パイプと地面との間にはわずかに隙間があり、遮蔽線は特殊地形を実際には通過していない、というものもある。そのような場合でも、これらの特殊地形は遮蔽をもたらす?

A: 今回のケースのように、普通に考えれば遮蔽を与えるはずの特殊地形については、特殊地形の底面とキルゾーンの地面

の間の小さな隙間は特殊地形の一部とみなすこと。これについては「キルゾーンの決定」ステップにて対戦相手と話し合い、常識的に決定しよう。

Q：『キルゾーン：ギャロウダーク』の壁の特性には「他のあらゆるルールにかかわらず、特務兵は『通行可能』の特性の効果がない場合は、『壁』の特殊地形を通り抜けたり、上を乗り越えるように移動することはできない」とある。これは実際にこの通りのことを意味しているのか、それとも『突入』（コマンド・ブリーチャボウイ）や『突破地点』（インペリアル・ネイヴィー・ブリーチャー・ハッチカッター）といったルールに従った場合に限っては、特務兵は壁越しに移動できるのか？

A：実際に、この通りのことを意味している。特定の特務兵にだけ壁の通過を可能にすると『キルゾーン：ギャロウダーク』の基本的な特徴が崩壊してしまう。我々はこのキルゾーンにふさわしい体験とバランスを維持するための必要な措置として、壁越しの移動を禁止している。

Q 『キルゾーン：ギャロウダーク』を使用するミッションマップでは、ハッチの位置はハッチが開く方向を示している？

A：開くか否かは示していない。それらは単純に「長壁（ハッチ付き）」の向きを示しているだけだ。

Q：『キルゾーン：ギャロウダーク』では、開いているハッチは遮蔽物になり、『射線妨害』になる？

A：その通りだ。その下を通る遮蔽線は、『射線』と交差するものとして扱う。

Q 『キルゾーン：ギャロウダーク』では、特務兵が重遮蔽地形から一定距離以内にいる必要があるルールはどのように解決する？

A：柱と壁の端（ハッチの壁の端を除く）、サプリメント書籍『キルゾーン：ギャロウダーク』収録の重遮蔽地形（例：『太古の機械装置』など）のみを使用して解決すること。

閉鎖空間

Q：『ボルター規律』、『尊者』、『ダッカダッシュ』など、特定の武器で射撃アクションを行わなければならない場合、防御アクションはどのように行なわれる？

A：もしも射撃アクションの後に続く防御攻撃で『警戒射撃』や『至近距離警戒射撃』を行なう場合、関連する特定の武器が選択されている限り、特務兵は防御アクションを行なうことができる。

Q：重火器のスペシャルルールを持つ射撃武器を装備した特務兵は『通常移動』、『後退』、『突撃』のアクションを行った後、同じ命令中に『防御』アクションを行なうことはできる？その場合、アクションの後に防御攻撃を行なう際、重火器のスペシャルルールを持つ武器を使用することはできる？

A：できる。

Q：『ハッチ戦闘』で敵特務兵を無力化した場合、白兵戦や接敵範囲内で敵特務兵を無力化した場合に適用されるルール、例えば戦術目標『強奪攪乱』などは、▲まだ適用の対象となる？

A：対象となる。

Q：『ハッチ戦闘』アクションは白兵戦アクションとして扱われる以上、特務兵は『ハッチ戦闘』を防御攻撃として行なうことができる？

A：できる。

Q：味方特務兵が敵特務兵のアクションに『防御』で割り込みしたものの、その後で防御攻撃が完了できなかった場合、その味方特務兵はまだ防御状態にある？例えば、『ノヴィシエイト』のプレイヤーが信仰の奇蹟『まばゆいオーラ』を使用した際に、有効な標的が存在しない場合など。

A：適用される。

Q：防御アクション実行時、敵特務兵の命令と警戒射撃アクションの実行を阻止する場合、別々の敵特務兵を対象に選択できる？

A：できる。