



ルール・コメンタリー

バージョン1.1

ウォーハンマー 40,000 のコア要素は合理的に設計されているが、同時に無限の多様性に富んだゲームでもあるため、経験豊富なプレイヤーでも立ち止まってしまうような複雑な状況が生まれることもある。このコメンタリーは定義、図、例示によってゲームの細かい部分を明確にし、バトルのペースを遅らせる可能性がある疑問を解決することを目的にしている。新しい、あるいは修正された項目は**赤色**で強調されている。アスタリスク (*) がついた項目は、バランス・データスレートを使用する場合には無視すること。

アクティブプレイヤー：アクティブプレイヤーは現在ターンを担当しているプレイヤーのことである。

ユニットへの兵の追加：ルールの中には、バトル中にユニットに兵を追加することのできるものもある。そのような兵は、そのユニット内の兵のうち、戦場にいる状態でそのフェイズを開始した兵（すなわち、そのルールの使用時にすでに戦場にいた兵）とユニットの隊形を保つように配置しなければならない。バトル中にユニットに追加された兵は、1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内に配置することも可能であるが、ただしその場合は、その兵が追加されるユニットがすでにそれらの敵ユニットの接敵範囲内にいなければならない。前述の方法によってユニットに兵を追加する場合、スペース不足のために配置できない兵は撃破されたとみなされるが、兵が撃破されたときに誘発されるいかなるルールも誘発されることはない。

追加ヒット：ルールの中にはクリティカルヒット時に追加のヒットをもたらすものもある（[連続命中] など）。攻撃側の兵が、クリティカルヒット時に誘発されるルールを他にも適用されている場合（[会心ヒット] など）、元々の攻撃にのみそれらのルールは適用され、追加された攻撃には適用されない。クリティカルヒットによってもたらされた追加ヒットはすべて自動成功となる（自動成功を参照）。

例：[連続命中 1] アビリティと [会心ヒット] アビリティを持つ攻撃がクリティカルヒットになった。その攻撃は [会心ヒット] によって対象へのウーンズロールに自動成功し、さらに [連続命中 1] によって 1 回の追加ヒットがもたらされる。この追加ヒットは [会心ヒット] のボーナスを受けず、操作側プレイヤーはそのヒットについて通常通りウーンズロールを行なう。

策略の効果を受ける：ユニットが策略の対象として選択された場合、そのユニットは策略の効果を受けているとみなされる。策略『リロール命令』を発動して、ユニット、ユニット内の兵、ユニット内の兵が行なう攻撃のうちいずれかについて行なわれたダイスロールをリロールした場合、そのユニットはその策略の効果を受けているとみなされる。ユニットが自軍の策略の効果を受けることができない場合（戦闘ショック状態である場合など）、そのユニットは『リロール命令』や自軍の他の策略の対象となることはできない。なお策略『命令更新』はユニットではなくアクティブな副次目標カードを対象とするため、（そのための CP があるならば）たとえ自軍側アーミー内のすべてのユニットが戦闘ショック状態だったとしても常に発動することができる。

(攻撃) に対する：攻撃が行なわれる際、セーヴィングが行なわれるならば、そのセーヴィングは「その攻撃に対するセーヴィング」とみなされる。

能力値 [X] が「Y」である攻撃に適用されるルール：ルールの中には特定の能力値を持つ攻撃に対してのみ適用されるものもある。言及された能力値が【貫通値】もしくは【ダメージ量】である場合、そのルールは攻撃手順の『攻撃の割り振り』ステップに適用される（「【ダメージ量】1 の攻撃がこのユニット内の兵に割り振られた場合、その攻撃に対するあらゆるアーマーセーヴィングは +1 の修正を受ける」など）。それ以外の場合、そのルールはその攻撃手順の開始時に適用される。

すべての兵（このユニット内のすべての兵は、ユニット全体として武器 A を武器 B 1 個交換できる）：ユニットに対してこのウォーギア・オプションを選択した場合、そのユニット内で武器 A を装備しているすべての兵は、武器 A を武器 B に交換しなければならない。その際、「そのユニット内の一部の兵のみが武器を交換し、他の兵は交換しない」といったことはできない。

何体でも（兵は何体でも、武器 A を武器 B 1 個に交換できる）：ユニットに対してこのウォーギア・オプションを選択した場合、そのユニット内で武器 A を装備している兵のうち何体でも、武器 A を武器 B 1 個に交換することができる。その際、「そのユニット内の一部の兵のみが武器を交換し、他の兵は交換しない」ことも可能である。

任意の：ルールに「任意の」と記載されていた場合、それは「1 個以上の」を意味している。たとえば、「この兵が任意の敵ユニットの接敵範囲内にいる間」と記載されている場合、それは「この兵が 1 個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる間」と同じ意味である。

アーミー：プレイヤーのアーミーには、そのプレイヤーのアーミーロスターに記載されているあらゆるユニットと、バトル中に自軍へ追加されたあらゆるユニットが含まれる。

増援として / 戦略的予備戦力から到着：増援ユニット / 戦略的予備戦力ユニットの到着が戦場に配置される場合（兵員輸送からの降車はここには含まれない）、そのユニットは増援として / 戦略的予備戦力から到着したとみなされる。

可能な限り近く：兵がユニット / 兵 / 作戦目標マーカーに「可能な限り近く」移動するようルールによって指示された場合、移動による他の制限（ユニットの隊形など）を守った上で十分な移動可能距離があるならば、自軍はその兵をそのユニット / 兵 / 作戦目標マーカーにベース接触する位置でその移動を終了させねばならず、それが不可能である場合には可能な限りそれに近い位置でその移動を終了させねばならない。兵がすでにユニット / 兵 / 作戦目標マーカーに可能な限り近づいている状態で、その兵がそのユニット / 兵 / 作戦目標マーカーに可能な限り近づきよう移動するよう指示された場合、その兵は移動を行なえないが、指示された移動を行なったものとみなされる。

複数のキャラクターが編入されている合流ユニット（攻撃の割り振り）：ユニットの中には 2 個以上の指揮官ユニットが合流可能なものがあり、そのようなユニットには 2 体以上の**キャラクター**・兵が存在することになる。[精密攻撃] アビリティを有する攻撃がそのようなユニットに対するウーンズロールに成功した場合、通常の攻撃手順に従うのではなく、攻撃側の兵の操作側プレイヤーはそのユニット内で攻撃側の兵が視認している**キャラクター**・兵のなかから任意の兵にその攻撃を割り振ることができる。そのような場合、いかなるセーヴィングも行なう前のタイミングで、[精密攻撃] を有する攻撃の中でウーンズロールに成功したあらゆる攻撃の割り振りを行なうこと。

複数のキャラクターが編入されている合流ユニット（2体制限）：兵の中には、たとえ合流先のユニットに特定のキャラクターがすでに合流している場合にも、そのユニットに合流可能であるというルールを持つものがある（たとえば、すでにキャプテンもしくは戦団長に率いられているユニットにも、レフテナントは合流可能である）。そのような場合、すでに異なるキャラクターが指揮官として率いているユニットに、そうしたルールを用いて追加可能な兵は最大で1体までである。

例：インターセッター・スカッドにはキャプテンが合流している。そのユニットにレフテナントとアポセカリーの両方を合流させることはできない（たとえどちらの兵も上記の効果のルールを持っているとしても）。これらのユニットのうち、キャプテンとともに合流可能であるのは1個だけである。

攻撃の能力値：攻撃を解決する場合、その攻撃は、攻撃に用いられる武器と同じ能力値とアビリティを有しているとみなされる。1回の攻撃の能力値に何らかの修正が加えられた場合、それらの変更は攻撃を行なう武器そのものに適用されることはなく、その武器によって行なわれる他の攻撃にも適用されることはない。

自動ヒット：攻撃が自動ヒットする場合、その攻撃のヒットロールは自動的に成功する（自動的成功を参照）。

自動成功：自動的成功を参照せよ。

自動的成功

ダイスロールが自動的に成功する場合、以下のルールが適用される：

- ロールが自動的に成功する場合、そのダイスロールは行なわれない。特定の目やロール結果が出た場合に発動するルールは、自動的に成功したロールに対して発動することはない。
- ヒットロールが自動的に成功する場合、そのままウーンズロールに進むこと。そのヒットロールはクリティカルヒットとならず、クリティカルヒットによって誘発されるいかなる効果も誘発されない。
- ウーンズロールが自動的に成功する場合、そのまま攻撃の割り振りに進むこと。そのウーンズロールはクリティカルウーンズとならず、クリティカルウーンズによって誘発されるいかなる効果も誘発されない。

例：[会心ヒット] アビリティを有する攻撃がクリティカルヒットとなり、その攻撃は対象へ自動ウーンズした。その攻撃のウーンズロールは自動的に成功するため、ダイスはロールされず、クリティカルウーンズによって誘発されるルール（[会心ウーンズ] など）は誘発されない。

自動ウーンズ：攻撃が自動ウーンズする場合、その攻撃のウーンズロールは自動的に成功する（自動的成功を参照）。

ベース：ほとんどの兵のミニチュアはベースに載せられている。兵のベースは常に兵のミニチュアの一部とみなされる。

ベース接触：2体の兵のベースが互いに接触しているとき、それら2体の兵はベース接触状態であり、可能な限り近づいている状態であるとみなされる（可能な限り近くを参照）。兵のミニチュアの中にはその大きさゆえにベースからはみ出している場合があり、他の兵とベースを接触させることが物理的に不可能である場合もある。そのような場合は、その兵のベースと本体のうち近い方から距離を測定し、その兵が他の兵と可能な限り近い位置にいる場合、それらの兵はベース接触状態であるとみなされる。

～ならばバトルライン：ルールの中には自軍側アーミー内のユニットに追加でバトルライン・キーワードを与えるものもある。もっとも多いのは、自軍が特定のデタッチメントを選択した場合や、特定の兵をウォーロードにした場合などだ。自軍側アーミーを召集するとき、それらのユニットは『ユニットの選択』ステップにおいて（このステップは『ウォーロードの選択』ステップよりも前であるが）バトルライン・ユニットであるとみなされる。

戦場端：戦場は4つの戦場端によって囲まれている。

戦場の四分区分：テーブルの四分区分を参照。

戦闘ショックテスト：自軍側指揮フェイズ中、自軍内の半壊状態である各ユニットについてそれぞれ2d6をロールせよ。ロール結果がそのユニットの【指揮統制値】よりも低い場合、次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、そのユニットは戦闘ショック状態であるとみなされる。ルールの中には指揮フェイズ以外のフェイズ中に戦闘ショックテストをユニットに強いるものもあり、半壊状態でないユニットに戦闘ショックテストを強いるものもある。そのような場合、すでに戦闘ショック状態であるユニットがさらに戦闘ショックテストを強いられる場合があり、それによってなんらかの追加効果が誘発されることがある。だがそのテストの成否によってそのユニットの戦闘ショック状態が変化することはない（つまりたとえばその戦闘ショックテストに成功したとしてもそのユニットの戦闘ショック状態が解除されることはなく、失敗したとしてもそのユニットの戦闘ショック状態が延長されることはない）。自軍内のユニットがどのタイミングで戦闘ショック状態になったとしても、その戦闘ショック状態の継続は次の自軍側指揮フェイズ開始時までである。

装備者：武器、強化、ウォーギアを装備している兵は、それらの装備者であるとみなされる。

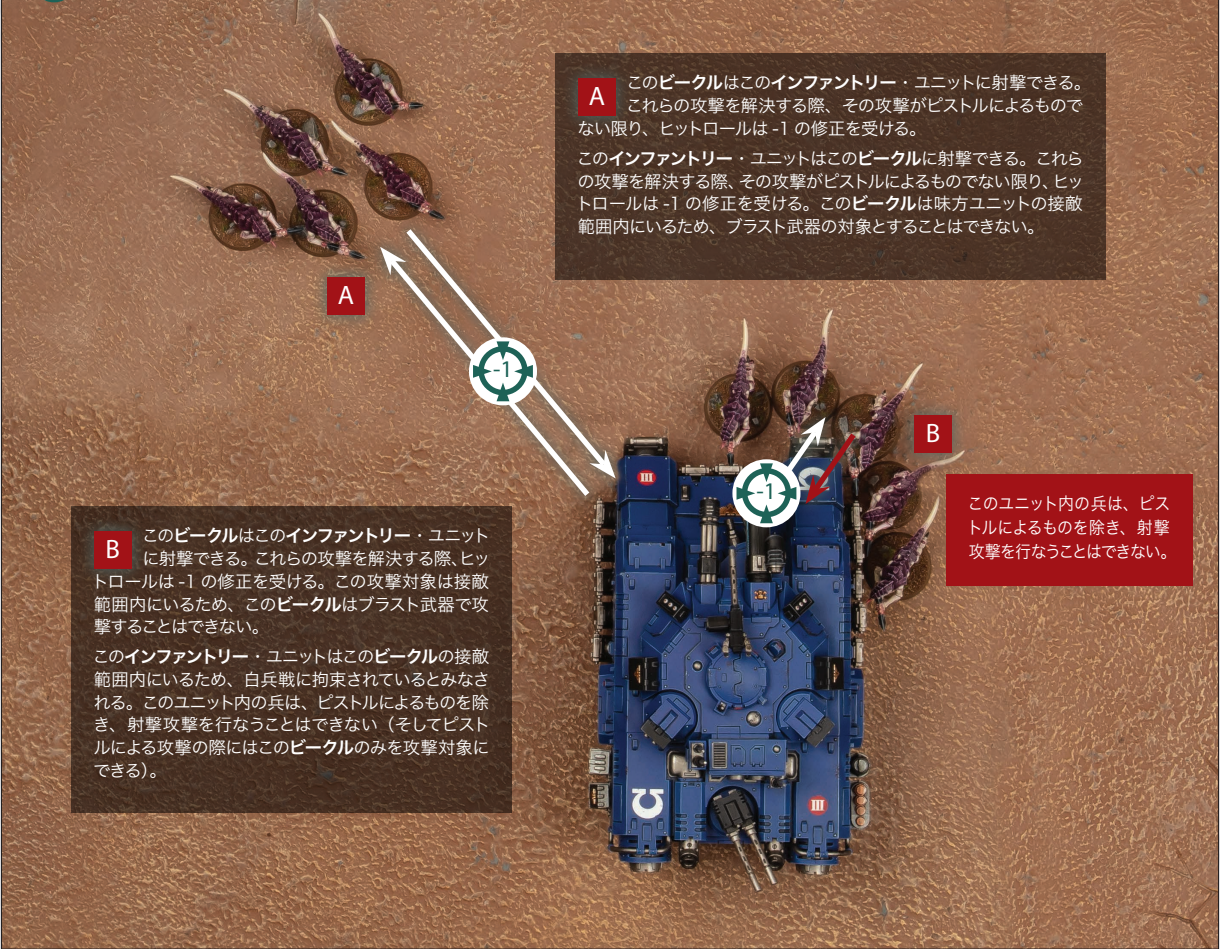
初期兵数未満（初期兵数が1の場合）：ユニット内に残っている兵数が、そのユニットの初期兵数よりも少ない場合、そのユニットは初期兵数未満であるとみなされる。そのユニットの初期兵数が1体である場合、その兵の【負傷限界】が開始時よりも低下している間、そのユニットは初期兵数未満であるとみなされる。

遮蔽物ボーナス（特殊地形内にいない場合）：ルールの中には、兵やユニットがたとえ特殊地形内にいない場合にも遮蔽物によるボーナスを得ることができるようにするものもある。そのようなルールは、その兵やユニットが内部や背後にいる特殊地形の種類に関わらず適用される。同様に、ユニットが遮蔽物ボーナスを受けている間のみ適用されるルールがある場合、そのルールは遮蔽物ボーナスを与えるあらゆるルールの影響下にある兵やユニットに適用される（たとえその兵やユニットが遮蔽物内にいない場合でも）。

もっとも良い：ユニット内で「もっとも良い」能力値を判定する際は、そのユニット内のあらゆる兵 / 武器のなかで指定された能力値を比較すること。もっとも良い能力値は、他のあらゆる兵 / 武器の能力値がそれと同じか、それより劣っているようなものを指す（より良いを参照）。

例：あるユニットに【指揮統制値】6+の兵が1体、【指揮統制値】7+の兵が1体、【指揮統制値】8+の兵が9体含まれているとする。そのユニット内でもっとも良い【指揮統制値】は6+である。

1 巨砲は眠らず (プラスト武器とピストル)



A このビークルはこのインファントリー・ユニットに射撃できる。これらの攻撃を解決する際、その攻撃がピストルによるものでない限り、ヒットロールは-1の修正を受ける。
このインファントリー・ユニットはこのビークルに射撃できる。これらの攻撃を解決する際、その攻撃がピストルによるものでない限り、ヒットロールは-1の修正を受ける。このビークルは味方ユニットの接敵範囲内にいるため、プラスト武器の対象とすることはできない。

B このビークルはこのインファントリー・ユニットに射撃できる。これらの攻撃を解決する際、ヒットロールは-1の修正を受ける。この攻撃対象は接敵範囲内にいるため、このビークルはプラスト武器で攻撃することはできない。
このインファントリー・ユニットはこのビークルの接敵範囲内にいるため、白兵戦に拘束されるとみなされる。このユニット内の兵は、ピストルによるものを除き、射撃攻撃を行なうことはできない(そしてピストルによる攻撃の際にはこのビークルのみを攻撃対象にできる)。

このユニット内の兵は、ピストルによるものを除き、射撃攻撃を行なうことはできない。

巨砲は眠らず (プラスト武器とピストル)：モンスター・ユニットとビークル・ユニットは、白兵戦に拘束されている間にも射撃を行なうことができ、射撃の対象として選択される。

表 1 を参照

突撃

- **突撃移動**：突撃フェイズ中に、成功した突撃の一部として行なわれる移動のこと。
- **突撃距離**：突撃ロール結果は、突撃側ユニット内の各兵が、突撃移動中に移動可能な最大 mv 数となる。これはときに突撃距離と呼ばれる。
- **突撃の宣言**：プレイヤーがユニットの突撃を宣言するとき、そのユニットが突撃を宣言したとみなされる。
- **突撃側ユニット**：突撃を宣言したユニットは突撃側ユニットとなる。
- **飛行可能な兵が特殊地形を乗り越えて突撃する**：飛行可能な兵が特殊地形を乗り越えて移動するを参照。
- **突撃した**：あるターン中にユニットが突撃移動を行った場合、そのターンの終了時まで、そのユニット、およびそのユニット内のあらゆる兵は、突撃したとみなされる。
- **突撃された**：あるターン中にユニットが成功した突撃の対象となった場合、そのターンの終了時まで、そのユニット、およびそのユニット内のあらゆる兵は、突撃されたとみなされる。

もっとも近い兵/ユニット：あるルールが「もっとも近い兵/ユニット」を参照する場合、それはそのルールを使用する兵/ユニットから見てもっとも近い兵/ユニットのことを指す。2体以上の兵が同距離でもっとも近い場合、そのルールを使用する兵/ユニットの操作プレイヤーが、そのルールにおいてどちらの兵がもっとも近いかを選択する。

クリティカルヒット：プレイヤーが攻撃のヒットロールで修正前の目 6 を出した場合、その攻撃はクリティカルヒットとなる。クリティカルヒットは常に成功したヒットロールとなり、特定のルールに記載された追加効果を誘発することがある(そのような効果にはしばしば「クリティカルヒットした場合」誘発されると記載されており、これはクリティカルヒットが発生したタイミングで誘発されること意味している)。策略『警戒射撃』による攻撃を解決する際、クリティカルヒットはヒットロールの修正前の 6 でのみ発生する。

クリティカルウーンズ：プレイヤーが攻撃のウーンズロールで修正前の目 6 を出した場合、その攻撃はクリティカルウーンズとなる。クリティカルウーンズは常に成功したウーンズロールとなり、特定のルールに記載された追加効果を誘発することがある(そのような効果にはしばしば「クリティカルウーンズした場合」誘発されると記載されており、これはクリティカルウーンズが発生したタイミングで誘発されること意味している)。

(ダイスロール) であるとみなされる：あたかも (ダイスロール) であるかのように参照。

再編移動（移動しない場合）：ユニットが再編移動するとき、（プレイヤーが移動しないことを選んだ、あらゆる兵がすでに敵兵とベース接触状態にあるなどの理由で）そのユニット内の兵が実際には1体も移動しなかった場合、それでもそのユニットは再編移動を行なったとみなされるが、移動を行なったとはみなされない。

再編移動：3mvの移動。これを行なう場合、そのユニットは1個以上の敵ユニットの接敵範囲内、かつユニットの隊形を保つ位置で移動を終了しなければならない。これが不可能である場合、もっとも近い作戦目標マーカの確保範囲内、かつユニットの隊形を保つ位置で移動を終了しなければならない。ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で再編移動を終了することが可能である場合、再編移動を行なう各兵は、もっとも近い敵兵により近い位置でその移動を終了しなければならない。可能であるならばもっとも近い敵兵とベース接触状態にならなければならない。すでにベース接触状態である兵は移動しない。ルールによってユニットの再編移動可能距離に修正が与えられた場合、そのルールはそのユニット内で再編移動を行なえるあらゆる兵の再編移動可能距離に修正を与える。

争奪中（作戦目標マーカ）：フェイズ終了時、ある作戦目標マーカに対する双方のプレイヤーの確保レベルが等しい場合、その作戦目標マーカは争奪中であるとみなされる。バトル開始時、戦場に存在するあらゆる作戦目標マーカは争奪中である。

操作プレイヤー：ユニットの操作プレイヤーとは、そのユニットが属しているアーミーを有するプレイヤーのことである。

作戦目標の確保：任意のフェイズ終了時、作戦目標マーカに対するプレイヤーの確保レベルが対戦相手の確保レベルを上回っている場合、そのプレイヤーはその作戦目標を確保することになる。「確保レベル」を参照せよ。

確保された作戦目標：プレイヤーが作戦目標マーカを確保している間、その作戦目標マーカはそのプレイヤーに確保されているとみなされる。

～としてカウントされる（ダイスロール）：「～として扱われる（ダイスロール）」を参照せよ。

D66：D66をロールするには、2個のD6を1つずつ順番にロールせよ。1個目のロールが十の位となり、2個目のロールが一の位となる。

例：1回目の出目が3、2回目の出目が6であれば、そのD66ロールの結果は36となる。

【ダメージ量】判定ロール：ランダムな【ダメージ量】の数値を判定するためのダイスロールを【ダメージ量】判定ロールと呼ぶ。

縦深攻撃（と戦略的予備戦力）：『縦深攻撃』アビリティを有するユニットが戦略的予備戦力から到着した場合、そのユニットの操作側プレイヤーは、戦略的予備戦力のルールと『縦深攻撃』アビリティのルールのどちらを使ってそのユニットを配置するかを選択できる。このルールは、『縦深攻撃』アビリティを有するユニットがバトル中に戦略的予備戦力に配置された場合にも適用される。

ユニットの配置：ユニットを配置するとき、そのユニットは戦場に置かれる。ルールによって、ユニットを特定のエリア内に全体が収まるように配置しなければならないと指示されている場合（たとえば「初期配置ゾーン内に全体が収まるように」や「戦場端の6mv以内に全体が収まるように」など）、そのユニットは指定されたエリア内に全体が収まるように配置しなければならない（「**以内にいる**」と「**以内に全体が収まっている**」参照）。兵のミニチュアがあまりにも大きく、指定されたエリア内に全体が収まるようにその兵を配置することが物理的に不可能である場合、その兵は自軍側戦場端に接するように配置しなければならない。そのように大型のミニチュアを用いる兵が戦場端に接触するように戦場に配置されたターン中、その兵が属するユニットは通常移動、全力移動、退却、静止を行なえず、射撃武器によるいかなる攻撃も行なえず、突撃も宣言できない。大型のミニチュアを用いる兵の中には、航空機のように、翼などベースから大きく張り出したパーツを持つものもある。そのような兵は、通常の方法で配置することが物理的に不可能である場合には、初期配置ゾーンからはみ出すように配置してもよい。しかしその場合にも、その兵のベースは初期配置ゾーン内に全体が収まっている必要がある。

撃破 / 全滅

- **撃破 / 全滅 兵：**兵の【負傷限界】が0になった場合、その兵は撃破され、バトルから取り除かれる。
- **全滅したユニット：**ユニット内で最後に残った兵が撃破されたとき、そのユニットは全滅し、バトルから取り除かれる。
- **撃破 / 全滅 ～によって：**ルールの中には、敵兵や敵ユニットが自軍 / 自軍側の兵 / 自軍側ユニットによって撃破された / 全滅した場合のみ誘発されるものもある。その敵兵 / 敵ユニットが、自軍側の兵が行なった攻撃によって撃破された / 全滅した場合、自軍側の兵が発動したルールによってもたらされた致命的ダメージによって撃破された / 全滅した場合、自軍側の兵が発動したルールにその敵兵 / 敵ユニットが撃破される / 全滅すると記載されており、そのルールによって撃破された / 全滅した場合がこれにあたる。それ以外の方法によって撃破された敵兵 / 全滅した敵ユニットは、自軍 / 自軍側の兵 / 自軍側のユニットが全滅させたとはみなされない。

* **会心ウーンズ（と精密攻撃）：**致命的ダメージを参照せよ。

ダイスロール結果（記載のない場合）：ルールの中には特定のダイスロール結果で誘発されるものもある。そのダイスロール結果に対応する効果が記載されていない場合、何も起こらない。

例：ルールに「D6を1個ロールせよ。ロール結果が2-5ならば、もっとも近い敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。ロール結果が6ならば、もっとも近い敵ユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける」と記載されている場合、ロール結果が1ならば、何も起こらない。

異なる兵 / ユニット：他の兵 / ユニットの参照せよ。

もっとも低い / 高い出目の破棄：複数のルールがプレイヤーにもっとも低い / 高い出目の破棄を指示した場合、そのダイスロールを行なうユニットの操作側プレイヤーがそれらのルールの解決順を決定し、その順番に従って効果が解決され、その際はダイスを1個ずつ取り除いてゆく。ダブルやトリプルを参照するルールは、ダイスの破棄をすべて完了したあとでのみ効果を発揮する（ダブル、トリプルを参照せよ）。

大型のミニチュアを用いる兵の降車：ユニットが兵員輸送から降車する場合、そのユニットはその兵員輸送の3mv以内に全体が収まるように配置しなければならない。降車を行なう兵のミニチュアがあまりにも大きく、兵員輸送の3mv以内に全体が収まるように配置することが不可能である場合（多くの場合、それはその兵のミニチュア自体があらゆる方向に3mvより長いために起こる）、その兵のベースがその兵員輸送のベース（もしくは本体）の1mv以内となり、かつあらゆる敵兵の接敵範囲に入らないような位置に配置すること。



ダブル：ダイスロールを行なう際、ロールしたダイスの中に同じ出目のダイスが2個含まれているならば、それら2個のダイス出目をダブル（ゾロ目）と呼ぶ。

直線を引く：2点の間に直線を引くよう指示された場合、それらの点の間に太さ1mmの仮想の直線を引くこと。2体の間に直線を引くよう指示された場合、それら2体の兵のベース（もしくは本体）の間を最短距離で結ぶように直線を引くこと。

コアアビリティの重複

コアルールには何十ものアビリティが記載されており、その中には武器アビリティや初期配置アビリティも存在する。これらは「コアアビリティ」と呼ばれ、多くの兵、ユニット、武器、攻撃には元からこうしたアビリティが1個以上適用されており、さらに策略や強化、指揮官の合流によってバトル中にこうしたアビリティを得ることもできる。アビリティを得ることになった元のルールがいかなるものであるとしても、兵やユニット、武器や攻撃が同一のコアアビリティを複数個有している場合、それらのアビリティの効果が積み重なることはなく、同時に効果を発揮するのはそれらのアビリティのうち1つのみである。そのアビリティの末尾に数字がある場合（たとえば【連続命中 1】や『斥候 6mv』など）、操作側プレイヤーは同種のアビリティのうちどれが効果を発揮するのかわかると選択すること。なお、【〇〇特攻】という名前のアビリティが複数適用されている場合、それらのアビリティは「〇〇」の部分に記載されているキーワードも同一である場合にのみ同種のアビリティであるとみなされる（たとえば、【ビークル特攻 4+】と【ビークル特攻 3+】は同種のアビリティであるとみなされるが、【ビークル特攻 4+】と【インファントリー特攻 2+】は同種とはみなされない）。

例1：プレイヤーのアーミー内にエリミネーター・ユニットが編入されており、このユニットは『隠密能力』アビリティを有している。そのプレイヤーは「自軍内のすべてのユニットは『隠密能力』アビリティを得る」というデタッチメント・アビリティを選択した。そのエリミネーターはこのデタッチメント・アビリティから追加のボーナスを得ることはなく、つまりそのユニットが射撃攻撃の対象となった場合、ヒットロールへの修正は-2ではなく-1となる。

*例2：スターンガード・ベテラン・兵がスターンガード・ボルトライフルで攻撃を行なう。この武器の【ダメージ量】は1であり、【会心ウーンズ】アビリティを有している。この攻撃側の兵はさらに「そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【会心ウーンズ】アビリティを得る」という策略の効果を受けたとする。このフェイズ中、そのスターンガード・ボルトライフルによる攻撃を解決する際、操作側プレイヤーが適用可能な【会心ウーンズ】は1つだけであり、クリティカルヒットが1回出ると、攻撃対象への致命的ダメージは2ポイントではなく1ポイントもたらされる。

例3：ある兵がヘヴィボルターで攻撃を行なう。この武器は【連続命中 1】アビリティを有している。この攻撃側の兵はさらに「そのフェイズの終了時まで、そのユニット内の兵が装備している射撃武器は【連続命中 2】アビリティを得る」という策略の効果を受けたとするこのフェイズ中、そのヘヴィボルターによる攻撃を解決する際、操作側プレイヤーが適用可能な【連続命中】は1つだけであり、操作側プレイヤーはどちらを適用するかを選択しなければならない。それゆえそのプレイヤーはより強力な【連続命中 2】を選択した。

選択可能な対象（選択可能でなくなった場合）：あるユニットが攻撃や突撃の対象として、選択時には選択可能な対象であったものの、のちにその攻撃や突撃の選択可能な対象でなくなってしまう場合（たとえばフェイズ外の移動を可能とするルールによって射程外や範囲外に出してしまった場合）、攻撃側ユニットおよび突撃側ユニットはその攻撃や突撃の対象を選択しなおすことができる。直後を参照せよ。

射撃可能（射撃武器を装備している場合）：ルールに特別な記述がない限り、射撃を行なったユニットは次のフェイズの開始時まで射撃

可能状態ではなくなる。

射撃可能（射撃武器を装備していない場合）：ユニットがこのターン中に全力移動も退却もしておらず、白兵戦にも拘束されていない場合、たとえそのユニット内のいかなる兵も射撃武器を装備していないとしても、そのユニットは射撃可能であるとみなされる。これはつまり、射撃可能であるユニットを選択する必要のあるルールにおいて、そのようなユニットを選択することが可能だということだ。

乗車中のユニット：兵員輸送に乗車中のユニットは、いかなるルールにおいても戦場に存在するとはみなされない。これはつまり、他に特別な記載がない限り、乗車中のユニットは何も行なうことができない（射撃、白兵戦、アビリティの発動など）。同様に、乗車中のユニットは策略などいかなるルールの対象としても選択することはできない。

フェイズ / ステップの終了時：フェイズ / ステップの終了時に効果を発揮すると記載されているルールは、そのフェイズ / ステップ中に効果を発揮するそれ以外のルールがすべて解決されたあとでのみ効果を発揮する。これはつまり、フェイズ / ステップの終了時に発動するルールが効果を発揮したあとで、そのフェイズ中 / ステップ中に効果を発揮するルールを使用することはできないということを意味している。フェイズ / ステップの終了時に効果を発揮するルールがすべて解決されるまで、次のフェイズ / ステップは開始されない（指揮フェイズの終了時に発動するルールについては、指揮フェイズ終了時に発動するルールを参照せよ）。

痛みを知らぬ者：『痛みを知らぬ者』アビリティを有する兵が【負傷限界】を1ポイント失うことになるたび、その兵の操作プレイヤーはD6を1個ロールせよ：ロール結果がそのアビリティの末尾に記載されている数値以上であるならば、その【負傷限界】は失われない。

例：『痛みを知らぬ者 5+』を有する兵に【ダメージ量】2の攻撃が割り振られ、その後のセービングは成功しなかった。このためその攻撃は2ポイントのダメージを与えることとなる。その兵の操作プレイヤーはD6を2個ロールし、ロール結果は1、6であった。6はその兵の『痛みを知らぬ者 5+』アビリティが必要とするロール結果以上の数値であるため、1ポイントのダメージが無効化され、その兵は【負傷限界】を1ポイントだけ失う。

死に際の白兵戦：ルールの中には、兵が撃破されたあとも、その兵がバトルから取り除かれる前に通常の白兵戦手順に従って白兵戦を行なえるようにするものがある（コアルール 33 ページ）兵がそのような効果を2つ以上受けていたとしても、その兵が撃破されたあとに行なえる白兵戦は1回のみである。「死に際の白兵戦」ルールはつねに攻撃側ユニット（そのルールを持つ兵を撃破したユニット）が再編移動を行なう前、かつその兵の撃破によって誘発される他のいかなるルール（『恐るべき最期』など）も誘発される前のタイミングで解決される。「死に際の白兵戦」ルールによる攻撃が行なわれている間、その撃破された兵は特別な記載がない限り【負傷限界】が1であるものとみなされる。兵が「死に際の白兵戦」による攻撃を行なったあと、その兵の撃破によって誘発される他のあらゆるルールが誘発され、そしてその兵は再編移動を行なうことなくバトルから取り除かれる。

白兵戦：ユニットが白兵戦を行なうとき、そのユニット内の各兵は接敵移動を行ない、攻撃を行ない、再編移動を行なう。

単独の兵による白兵戦

通常、白兵戦を宣言する単位はユニットである。しかしルールの中には襲われるのユニット内の1体の兵のみに白兵戦（あるいは再度の白兵戦）を行なうことを許可するものもある。そのような場合：

- その兵は接敵移動を行えるが、その移動はユニットの隊形を保つ位置で終了しなければならない。
- その後、その兵は装備している白兵戦武器を用いて、白兵戦手順の「白兵戦攻撃の実行」ステップに記載されているように攻撃を行なう（コアルール 33 ページ）。
- その兵はその後には再編移動を行なうが、この移動はユニットの

隊形を保つ位置で終了しなければならない。

攻撃の完了：攻撃側ユニットの攻撃がすべて解決されたとき、そのユニットは攻撃を完了したとみなされる。

射撃側の兵 / ユニット：射撃攻撃を解決する際、その攻撃を行なう兵 / ユニットは射撃側の兵 / ユニットであるとみなされる。

飛行：ユニットのデータシートに**飛行**・キーワードが記載されている場合、そのユニットは**飛行可能**であるとみなされる。そのようなユニットは通常移動、全力移動、退却を行なうとき、そのユニット内の兵は敵兵があたかも存在しないかのようにその敵兵を通り抜けることができる。これはつまり、**モンスター**あるいは**ビークル**の兵が**飛行可能**である場合、そのような移動を行なう際に、他の**モンスター**あるいは**ビークル**の兵を通り抜けて移動できることを意味している。そのような兵が特殊地形上で移動を開始もしくは終了する場合、その兵は戦場の上を移動するように距離を測るのではなく、代わりに「空中を通るようにまっすぐと」距離を測る（**飛行中に特殊地形を通り抜ける**を参照せよ）。

無傷状態：その兵の現在の【**負傷限界**】残量が、【**負傷限界**】最大値と同じ場合、その兵は無傷状態として扱われる。

地面：ルールの中には、攻撃対象に適合しているかの判定として（見下ろし射撃など）、あるいは兵を特殊地形のより高い階に配置可能かどうかの判定として、「**地面**」という用語を用いるものもある。兵が戦場の表面（特殊地形の境界内も含まれる）にいる場合、その兵は地面にいるとみなされる。ミニチュアやテクスチャーによって1階部分が造形された特殊地形を使用している場合、それらの1階部分も地面であるとみなされる。

もっとも高い出目：複数のダイスロールを行い、その中からもっとも高い出目を参照するルールを解決する際、もっとも高い出目が複数存在していた場合、アクティブプレイヤーはその中の1個をもっとも高い出目として選択すること。

水平距離 / 垂直距離：ルールの中には距離を水平距離と垂直距

離によって規定するものもある。そのようなルールを解決する際は、「空中をまっすぐ進む」ような対角線距離は使用しないこと。

表 2、表 3 を参照

本体：兵のミニチュアにベースが存在しない場合、そのミニチュアの任意の部分が「**本体**」であるとみなされ、距離の測定においては本体のうちもっとも近い地点が用いられる。なお、ここでいう「**本体**」は、車両ミニチュアなどに対して一般的に用いられる「**本体**」とは使われ方が異なる。

直後：あるルールが、何かが起きた「**直後**」に誘発される場合、そのルールは他のなにかが起こる前に解決される。たとえば、あるルールが、ユニットが攻撃対象を選択した「**直後**」に誘発される場合、そのルールはそれらの攻撃が解決される前に解決される。こうしたルールの誘発により、通常の攻撃手順や突撃手順に割り込む形で他のルールが解決されることもある。**選択可能な対象（選択可能でなくなった場合）**も参照せよ。



2 兵の間の水平距離、垂直距離

空中をまっすぐ進むように距離を測った場合、これら2体の兵は5mv 離れている。しかし距離を測定する際、これらの兵は水平方向に3mv、垂直方向に4mv 離れているとみなされる。



3 水平距離と縦深攻撃

このターミネーターは『縦深攻撃』アビリティを用いて戦場に到着する。この兵はいかなる敵兵（ティラニッド・プライムなど）の水平方向に 9mv 以内の位置にも配置することはできない（対角線距離と垂直距離は無視される）。



9"



キーワード

- あるルールが、特定のキーワードを持つ兵やユニットに適用されると記載されている場合、そのルールは指定された**キーワード**がデータシート上に記載されている兵やユニットにのみ適用される。
- あるルールが、「**キーワード**でない」兵やユニットに適用されると記載されている場合、そのルールは指定された**キーワード**がデータシート上に記載されていない兵やユニットにのみ適用される。たとえば「**ビークル**ではないユニット」に適用されるルールは、**ビークル**の**キーワード**を持たないユニットに対してのみ適用される。
- ユニットのなかには、兵によって異なる**キーワード**を有するものもある。そのような場合、そのユニットはユニット内のあらゆる兵の**キーワード**をすべて有しているとみなされ、それらの**キーワード**を持つユニットに適用されるあらゆるルールの影響を受ける。なお、攻撃は対象のユニットに対して行なわれるものであり、個々の兵に対して行なわれるものではない。

例：合流ユニットに指揮官として**サイカー**・**キーワード**を持つ兵が1体編入されているとする。その指揮官がそのユニットの一部である間、そのユニット全体が**サイカー**の**キーワード**を持っているとみなされる。そのユニットが【サイカー特効 4+】アビリティを持つ武器から攻撃を受けた場合、たとえその攻撃が指揮官に割り振られていなかったとしても、そのユニットに対するウーンズロールの修正前の出目 4+ はすべてクリティカルウーンズとなる。

- ルールが特定の**キーワード**を持つ兵にのみ適用されるものである場合、そのルールはそのユニット内で指定された**キーワード**を持つ兵にのみ適用される。
- **キーワード**・デタッチメントとは、その**キーワード**を有する兵（デタッチメントルールの獲得を阻害しないと明記されている兵は除く）のみで構成されたデタッチメントのことである。
- 読点（、）で分割されている複数の**キーワード**・リストを有するルール（たとえば**イモータル**、**デスマーク**、**リッチーガード**・ユニット1個）は、これらの**キーワード**の中の1個以上を有している兵 / ユニットの参照している。

- 中黒（・）で接続されている複数の**キーワード**を有するルール（たとえば**アエルダリ**・**ガーディアン**・ユニットなど）はそれらの**キーワード**をすべて有している兵 / ユニットのみの参照している。

指揮統制テスト：指揮統制テストを行なう場合は 2D6 をロールせよ。ロール結果の合計が、そのユニット内でもっとも良い【指揮統制値】以上であれば、その指揮統制テストの結果は成功に終わる。それ以外の場合、そのテストは失敗となる。

会心ヒット（と会心ウーンズ）：自動的にウーンズするを参照せよ。

会心ヒット（と連続命中）：追加ヒットを参照せよ。

確保レベル：作戦目標マーカーに対するプレイヤーの確保レベルは、その作戦目標マーカーの確保範囲内にある自軍側のあらゆる兵の【確保力】の合計値である。

白兵戦への拘束：ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合、そのユニットは白兵戦に拘束されるとみなされる。白兵戦に拘束されているユニットは射撃を宣言できず、射撃攻撃の対象として選択されることもない。**モンスター**・ユニットと**ビークル**・ユニットはこのルールの例外である（**巨砲は眠らず**を参照せよ）。

もっとも低い出目：複数のダイスロールを行い、その中からもっとも低い出目を参照するルールを解決する際、もっとも低い出目が複数存在していた場合、アクティブプレイヤーはその中の1個をもっとも低い出目として選択すること。

最小移動距離：航空機・兵の【移動力】は 20+mv である。これはその兵が自軍側移動フェイズ中に必ず移動しなければならない最小距離を表しており、この兵のベースのあらゆる部分は、移動開始地点から最小移動距離以上に離れていなければならない。

【耐久力】の混在：ユニットの【耐久力】を参照せよ。

兵のフェイズ / ユニットのフェイズ：ルールが「兵のフェイズ」あるいは「ユニットのフェイズ」を参照する場合（「この兵の指揮フェイズ」など）、その兵あるいはユニットの操作プレイヤーの該当フェイズを参照せよ。

致命的ダメージ：致命的ダメージに対してはいかなるセーヴィングも行なうことはできない。致命的ダメージに対して「ダメージ無効化」のルール（『痛みを知らぬ者』など）を適用することはできない。致命的ダメージによるダメージは1ポイントずつ適用され、対象ユニット内の兵が撃破されたとしても失われることはない。すべての致命的ダメージが処理されるか、あるいは対象ユニットが全滅するまで、対象ユニット内の他の兵にダメージの割り振りを続けること。攻撃側ユニットが致命的ダメージと通常のダメージの両方を与えた場合、攻撃側ユニットが与えた通常のダメージを先にすべて解決すること。【精密攻撃】アビリティ（合流ユニットを率いる**キャラクター**・ユニットに割り振りできる）を有する攻撃が、対象に致命的ダメージを与えることが可能である場合、その攻撃による致命的ダメージもまずその**キャラクター**・兵に割り振ること。

兵を通り抜けた移動：兵の中には「他の兵を通り抜けて移動する」もしくは「他の兵があたかも存在しないかのように、他の兵を通り抜けて移動する」ことを可能にするルールを持つものもある。ユニットがこれらのルールによって行う移動は、敵兵の接敵範囲内に侵入することが可能であるが、他の兵の上で移動を終了することはできない。そして通常移動、全力移動、退却の場合はいかなる敵兵の接敵範囲内でも移動を終了することはできず、突撃移動の場合はそのフェイズ中に突撃対象として選択したユニットの接敵範囲内でのみ移動を終了することが可能である。

飛行中に特殊地形を通り抜ける：飛行可能である兵は、通常移動、全力移動、退却、突撃移動を行なう際に、途中に存在する特殊地形を飛び越えて移動することができる。その際は、空中を進むように距離を測定すること。

表4、表5を参照

接敵範囲内の移動：ユニットが1個以上の敵ユニットの接敵範囲内にいる場合、そのユニットは退却、接敵移動、再編移動を除くいかなる移動も実行できない。

もっとも近い：もっとも近い兵 / ユニットを参照せよ。

不利な修正：能力値、ダイスロール、その他のルールの数値を悪化させるような**修正**を指す。修正も参照せよ。

中立地帯：戦場のうち、いかなるプレイヤーの初期配置ゾーンでもないエリアを中立地帯と呼ぶ。

通常ダメージ：武器の【ダメージ量】によって兵に与えられるダメージを指し、致命的ダメージのようにそれ以外の方法で与えられるダメージとは区別される。

このフェイズ中にまだ射撃や白兵戦を宣言していない：この文言はいくつかのルールに用いられており、特に射撃フェイズ中や白兵戦フェイズ中に発動可能な策略に用いられることが多い。そのようなルールを使用する場合、「射撃」の文言は射撃フェイズ中のみ適用され、「白兵戦」の文言は白兵戦フェイズ中のみ適用される。たとえば射撃フェイズ中に、あるユニットがそのフェイズ中に白兵戦を宣言していないからといって、そのユニットをそのようなルールの対象として選択することはできない。

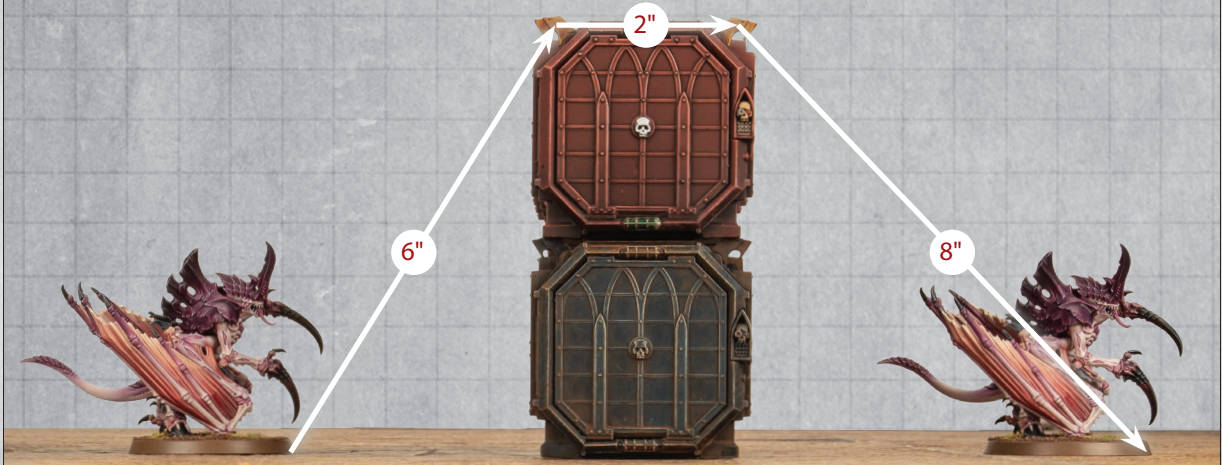
「-」の能力値：【攻撃力】や【指揮統制値】が「-」であるような兵について、その能力値を参照するようなルールが適用された場合、そのルールを解決する上では代わりにその兵の【耐久力】を参照すること。ただし、代わりとして使用された能力値には修正を加えることはできない。

作戦目標マーカーの確保範囲：作戦目標マーカーの水平方向に3mv以内、かつ垂直方向に5mv以内にいる兵は、その作戦目標マーカーの確保範囲内にあるものとみなされる。作戦目標マーカーとの距離を測る場合は、距離計測開始点と、その点にもっとも近い作戦目標マーカー上の点との間の距離を測ること。

一発限り：兵が【一発限り】アビリティを有する武器を2個以上装備している場合（例えばハンターキラー・ミサイルを2個など）、その兵はそれらの武器をそれぞれバトル中に1回用いて射撃することができる。

4 飛行可能な兵が「空中をまっすぐ」進んで特殊地形を乗り越える

この兵は飛行可能である。その兵が高さが2mvを超える特殊地形を乗り越えて移動する際は（あらゆる兵は高さ2mv以下の特殊地形を、あたかも垂直距離が存在しないかのように自由に乗り越えて移動することができる）、その特殊地形を乗り越えて移動する際の「空中をまっすぐ進む」最短距離を使用すること。たとえば、この兵の移動距離は16mvである。

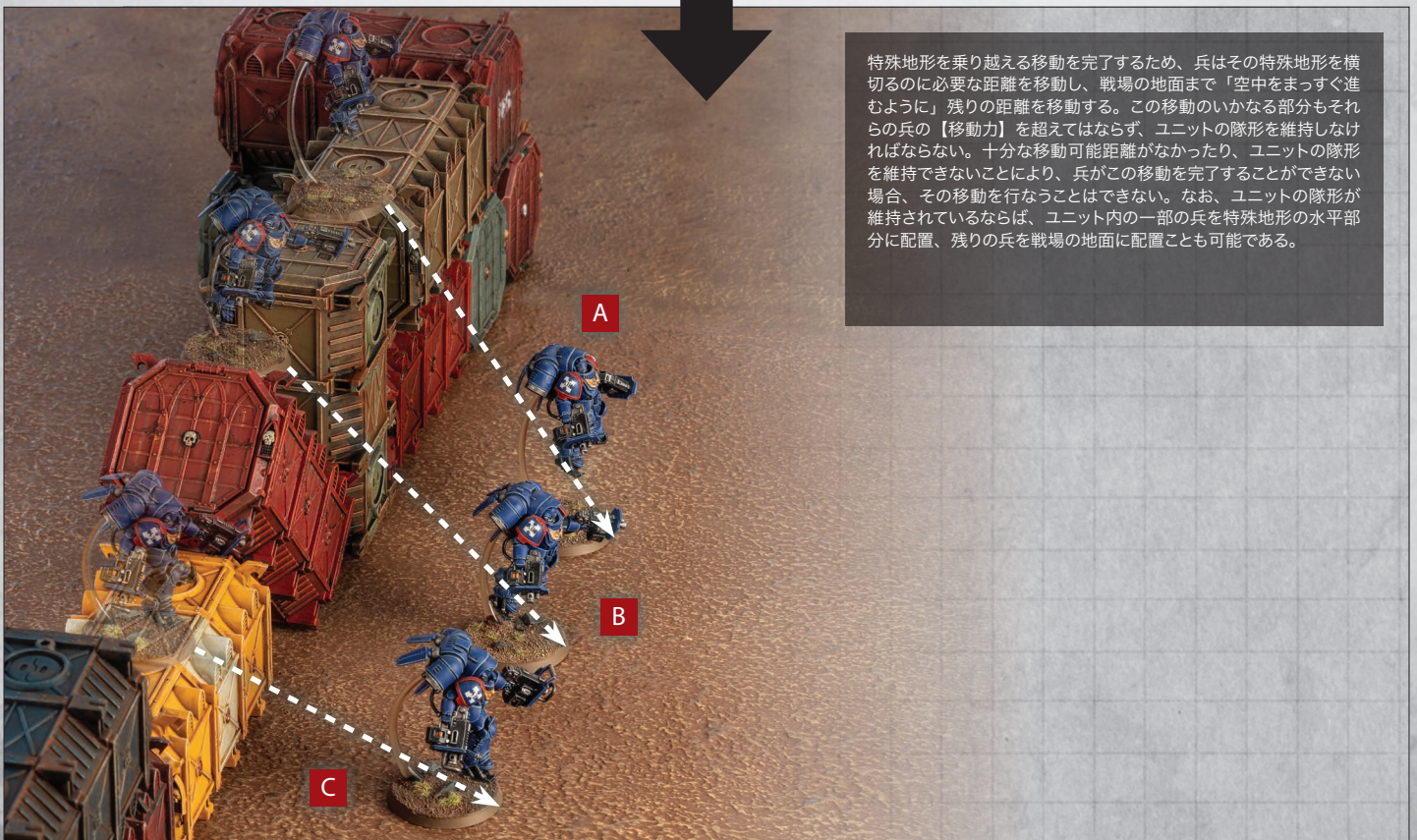


5 飛行可能な兵が「空中をまっすぐ」進んで平坦でない特殊地形を乗り越える。

これらの兵は飛行可能であり、いずれも平坦でない特殊地形を乗り越えて移動しようとしている。その際の移動距離は、その兵が「空中をまっすぐ進む」経路を用い、その経路はその兵のベースが戦場の地面に平行な状態を保ちながら移動できるものでなければならない。たとえば、兵 A のベースは正面にある隙間を通り抜けるには横幅が大きすぎるため、兵 A はまずベース全体が前方の地形を通り抜けられる高さまで上昇しなければならない。兵 B はベースが通り抜けられるよう特殊地形のより高い地点まで移動する必要があるが、兵 C はより短い距離でこの特殊地形を乗り越えることができる。



特殊地形を乗り越える移動を完了するため、兵はその特殊地形を横切るのに必要な距離を移動し、戦場の地面まで「空中をまっすぐ進むように」残りの距離を移動する。この移動のいかなる部分もそれらの兵の【移動力】を超えてはならず、ユニットの隊形を維持しなければならない。十分な移動可能距離がなかったり、ユニットの隊形を維持できないことにより、兵がこの移動を完了することができない場合、その移動を行なうことはできない。なお、ユニットの隊形が維持されているならば、ユニット内の一部の兵を特殊地形の水平部分に配置、残りの兵を戦場の地面に配置することも可能である。



より良い：【スペシャルセーブ値】、『痛みを知らぬ者』アビリティ、および「x+」で表記される能力値においては、「+」の前にある数値が低いほど、良い数値となる。例えば、【接】2+は【接】3+よりも良い値である。【貫通値】を参照する場合、「より良い」値は、-記号の後の値がより高いものを指す（その際、【貫通】0は【貫通】-0と表記されているものとみなす）。それ以外の能力値においては、より高い数値が、より良い数値となる。たとえば、【耐久力】5は【耐久力】4よりも良い値である。

より悪い：【スペシャルセーブ値】、『痛みを知らぬ者』アビリティ、および「x+」で表記される能力値においては、「+」の前にある数値が高いほど、悪い数値となる。例えば、【接】3+は【接】2+よりも悪い値である。【貫通値】を参照する場合、「より悪い」値は、-記号の後の値がより低いものを指す（その際、【貫通】0は【貫通】-0と表記されているものとみなす）。それ以外の能力値においては、より低い数値が、より悪い数値となる。たとえば、【耐久力】4は【耐久力】5よりも悪い値である。

他の兵 / ユニット：ルール内で「他の」兵 / ユニットが言及された場合、それはそのルールを有する（あるいはそのルール内ですでに言及された）兵 / ユニットとは異なる兵 / ユニットの指している。なお、同じデータシートを用いる別のユニットは「異なる」ユニットであるとみなされる。

「あたかも〇〇フェイズ」ルール

ルールの中には、通常のターン手順とは異なるタイミングでユニットに移動や射撃、突撃や白兵戦の実行を許可するものもある。たとえば、策略『警戒射撃』は、敵軍側ターン中にあたかも自軍側射撃フェイズであるかのようにユニットが射撃を行なうことを可能にする。そのような「あたかも〇〇フェイズ」ルールを用いてアクションを実行する際は、その「〇〇フェイズ」中に通常実行可能な他のルールを用いることはできない。

例：敵軍側移動フェイズ中に、自軍は策略『警戒射撃』を発動して、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、自軍側ホワールウィンドに射撃を行なわせた。ホワールウィンドは『制圧砲撃』アビリティを有しており、これは「自軍側射撃フェイズ中、この兵が射撃を行なったあと」に発動する。『警戒射撃』は「あたかも〇〇フェイズ」ルールであるため、ホワールウィンドは指定されたアクションを実行する（ここではあたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように射撃を行なう）このみが許可されており、自軍側射撃フェイズ中に通常であれば発動する他のルールが誘発されることはない。つまりこれらの攻撃を解決する際に、ホワールウィンドの『制圧砲撃』アビリティは効果を発揮せず、自軍側射撃フェイズ中に発動可能な他の策略をこれらの攻撃に適用することもできない。

継続効果：ルールの中には特定の期間が経過するまで効果を発揮し続けるものもある（たとえば「次の自軍側ターン開始時まで」など）。こうした効果は継続効果と呼ばれる。**兵員輸送**に乗車中のユニットに対して継続効果が適用された場合、その効果と継続期間を記録しておくこと。そのユニットがなんらかの方向で降車した場合、そのユニットに対する継続効果は（本来の継続期間が終了するまで）適用され続ける。継続効果が合流ユニットに適用された場合、そのユニットが（すべての護衛兵が撃破されたり、すべての指揮官が撃破されるなどして）もはや合流ユニットでなくなったとしても、そのユニットに対するあらゆる継続効果は（本来の継続期間が終了するまで）適用され続ける。

接敵移動：白兵戦可能なユニットが白兵戦を宣言したとき、そのユニットはまず接敵移動を行ない、その際にそのユニット内の各兵は接敵移動を行なえる。そのユニット内のいかなる兵も（すでに敵兵とベース接触状態であるため）実際には移動しなかった場合、接敵移動や接敵移動の終了によって誘発されるルールの定義上はそのユニットは接敵移動を行なったとみなされるが、移動したとはみなされない。

接敵移動：3mvの移動。これを行なう場合、そのユニットはユニットの隊形を保ちつつ、1個以上の敵ユニットの接敵範囲内で移動を終了しなければならない。接敵移動を行なう各兵はいずれも、もっとも近い敵兵により近づく位置で移動を終了しなければならない。可能であればその敵兵にベース接触しなければならない。すでにベース接触状態である兵は移動しない。ルールによってユニットの接敵移動可能距離に修正が与えられた場合、そのルールはそのユニット内で接敵移動を行なえるあらゆる兵の接敵移動可能距離に修正を与える。

ポイント合計：プレイヤーのアーミーに編入されているあらゆるユニットのポイント合計を指す。

有利な修正：能力値、ダイスロール、その他のルールの数値を向上させるような修正を指す（修正も参照せよ）。

ルールの優先権

ウォーハンマー 40,000のプレイにおいて、互いに矛盾する2個のルールを同時に適用できない場合がある。そのような場合、以下の記述に従って、それらのルールのいずれが他よりも優先されるのかを確認すること。

攻撃側の優先権

攻撃を行なう際、互いに矛盾する2個のルールを同時に適用できない場合がある。例えば攻撃側の兵が「ウーンズロールに常に2+で成功する」アビリティを持ち、攻撃対象の兵が「自身に対する攻撃のウーンズロールは4+でのみ成功する」アビリティを持っている場合などがこれに当たる。そのような場合、攻撃側の兵が有するルールが優先される。

増援の優先権

増援ユニットを配置する際、互いに矛盾する2個のルールを同時に適用できない場合がある。例えば『縦深攻撃』アビリティ（あらゆる敵ユニットから9mvより遠く離れた戦場の任意の位置にそのユニットを配置できる）を用いてユニットが到着する際に、敵ユニットが「敵増援ユニットをこのユニットの12mv以内に配置することはできない」ルールを持っている場合などがこれに当たる。そのような場合、増援ユニットの配置を制限するユニットが、増援ユニットの配置可能地点を説明するルールよりも優先される。

サイキック攻撃：【サイキック】アビリティを有する武器によって行なわれるあらゆる攻撃はサイキック攻撃と呼ばれる。「サイキック」であると規定されたアビリティによってもたらされるあらゆる致命的ダメージもサイキック攻撃であるとみなされる。

サイキック武器とサイキックアビリティ：能力値に【サイキック】と記載されている武器は「サイキック武器」と呼ばれる。「サイキック」であると規定されたアビリティは「サイキックアビリティ」と呼ばれる。一般的に、サイキック武器とサイキックアビリティはサイカーが使用するものであるが、たとえサイカーのキーワードを持っていないとしても、装備しているサイキック武器や持っているサイキックアビリティを使用できなくなるわけではない。

配置転換：ルールの中には1個以上の自軍側ユニットの配置転換を許可するものもある。配置転換を行なう場合、双方のプレイヤーがアーミーの初期配置を完了した後、かつ先攻側ターンが開始される前のタイミングで、それらのユニットを戦場から取り除き、通常のルールに従って再配置すること。ユニットの配置転換を可能にするルールを双方のプレイヤーが有している場合、攻撃側から順番に、プレイヤーはそれらのユニットを交互に1個ずつ配置転換すること。

ユニットの転移

ルールの中には、「転移」としてユニットを戦場から取り除き再配置することを許可するものもある。そのような場合、以下のルールが適用される：

1. そのようなルールが移動フェイズ中に発動する場合、そのルールはそのフェイズの増援ステップ中に到着したユニットや、そのフェイズ中すでに移動したユニットに対しても発動できる。
2. 増援ユニットや「増援として戦場に到着した」ユニットに適用もしくは誘発されるルールは、転移したユニットが戦場に再配置された場合にも誘発され、適用される。
3. 転移したユニットは、そのユニットが再配置されたフェイズ中に通常移動を行なったものとみなされる。
4. 転移したユニットが半壊状態であり、自軍側指揮フェイズ中に戦場に存在しない場合、そのユニットが再配置された後に、あたかも自軍側指揮フェイズ中であるかのようにそのユニットは戦闘ショックテストを行なわなければならない。
5. ユニットが転移のために戦場から取り除かれた際、そのユニットが初期兵数未満であるならば、撃破された兵はそのユニットが再配置される際に復帰することはない。同様に、そのユニット内で【負傷限界】が減少している兵は、再配置された際に【負傷限界】が回復することはない。
6. ユニットが転移によって戦場から取り除かれたとき、特定の期間や状況によってそのユニットに適用されているあらゆるルールは、その期間や状況が継続している間はそのユニットに適用され続ける。たとえば、オーラアビリティの範囲内にいるユニットが戦場から取り除かれた場合、そのユニットがそのオーラアビリティの範囲外に再配置されたならば、そのオーラアビリティはそのユニットにもはや適用されなくなる。一方で、戦闘ショック状態のユニットが転移のために戦場から取り除かれたとしても、そのユニットは次の自軍側指揮フェイズ開始時まで戦闘ショック状態であり続ける。

代替ユニット

ルールの中には、ユニットを戦場から取り除き新しい完全状態のユニットに置き換えるものもある。そのような場合、以下のルールが適用される：

1. そのようなルールが移動フェイズ中に発動する場合、そのルールはそのフェイズの増援ステップ中に到着したユニットや、そのフェイズ中すでに移動したユニットに対しても発動できる。
2. 増援ユニットや「増援として戦場に到着した」ユニットに適用もしくは誘発されるルールは、代替ユニットが戦場に配置された場合にも誘発され、適用される。

リロール

- 1 個のダイスロールを 2 回以上リロールすることはできない。
- 複数のダイスで構成されるダイスロール (2D6 など) をリロールする際は、そのロールで振ったすべてのダイスをリロールせねばならない。
- 特定の目目のダイスについてリロールが許可された場合、条件に該当するダイスのみをリロールすることができる。
- 特定の目目のダイスについてリロールが許可された場合、その目目が D6 を半分にすることによって得られたものである場合 (D3 など)、D6 としての目目ではなく、半分にした後の目目を基準にリロールが可能かどうかを判定すること。たとえば、ルールによって D3 に対して目目 1 のリロールが許可された場合、自軍は D6 の目目 1 と目目 2 (D3 の目目 1) をリロールすることができる。
- 修正ダイスロールに対して利用可能なあらゆるリロールの完了後に適用される。
- ルールによって複数種類のダイスロールに対するリロールが許可された場合 (たとえば「自軍はヒットロールとウーンズロールをリロールできる」など)、自軍はそれら指定されたロールのうち任意のものをリロールすることができる (「どちらもリロールするか、どちらもリロールしないか」という選択ではない)。

ユニットへの兵の復帰：ルールの中にはユニット内の兵を復活ないし復帰させることを許可するものもある。そのような兵は、バトル開始時に装備していたあらゆるウォーギアや強化を有している状態で、属しているユニットに追加される (ユニットへの兵の追加を参照せよ)。そのようなルールによってそのユニットが初期兵数を超えることはない。初期兵数を超えて追加されることになった兵は無視される (ピンクホラーとブルーホラーの『分裂』アビリティは例外である)。そのようなルールによって、兵が撃破されたフェイズ中にユニットへと復帰した場合、そのフェイズ中のより遅いタイミングにおける攻撃の割り振りの際は、これらの復活した兵は「【負傷限界】が減少している兵」や「そのフェイズ中すでに攻撃が割り振られた兵」であるとはみなされない。指揮官である兵が撃破され、その後戦場へと復帰した場合、その指揮官が合流していた護衛ユニットが戦場に存在するならば、その指揮官はその護衛ユニットに復帰してふたたび合流ユニットを形成しなければならない (護衛ユニットが戦場に存在しない場合、指揮官は個別のユニットとして戦場に復帰する)。

【負傷限界】の回復：兵が「【負傷限界】を回復」する場合、その兵は指定されたポイント数までの失った【負傷限界】を回復する。これによって、その兵がバトル開始時に自身が有していた【負傷限界】を越えて【負傷限界】を得ることはない。

増援 / 増援ユニット：予備戦力ユニットを参照せよ。

予備戦力ユニット：バトル開始時に戦場以外の場所におり、かつバトル開始時に戦場にいた兵員輸送に乗りしているのではないあらゆるユニットは、「予備戦力ユニット」であるとみなされる。予備戦力ユニットが戦場に配置されるとき、そのユニットはそのフェイズ中に通常移動を行なったとみなされる。バトル終了時まで戦場に配置されなかった予備戦力ユニットは、全滅したものとみなされる。予備戦力である間も、ユニットはルールやアビリティを発動できる。

攻撃の解決：1 回の攻撃について攻撃手順が終了したとき、その攻撃は解決されたとみなされる。

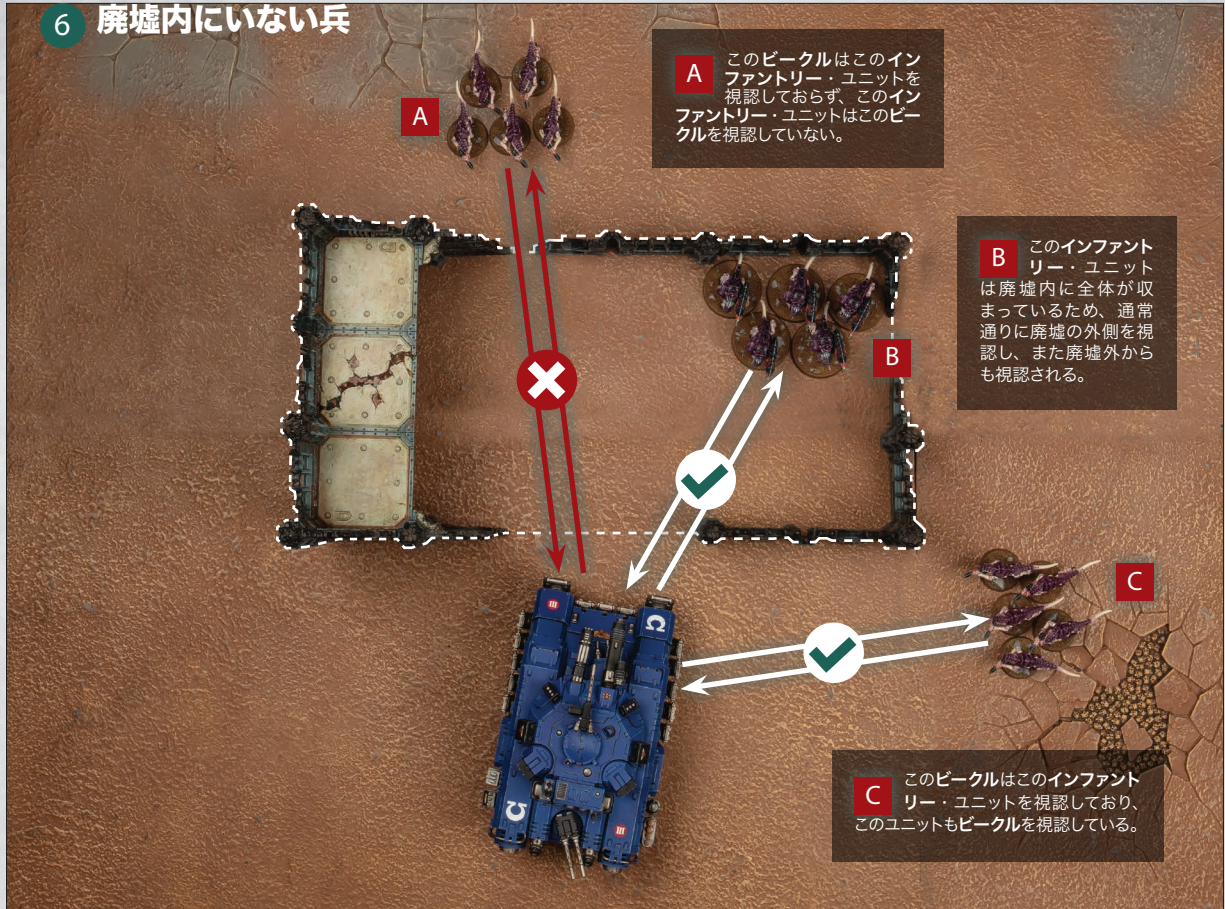
ユニットの攻撃の解決：攻撃側ユニットのあらゆる攻撃が終了したとき、そのユニットのあらゆる攻撃は解決されたとみなされる。

静止：自軍側ユニットのうち、自軍側移動フェイズ時に戦場に存在しており、かつ「ユニットの移動」ステップ中に移動を宣言しなかった (あるいは移動を宣言しそびれた) あらゆるユニットは、そのフェイズにおいて静止していたとみなされる。

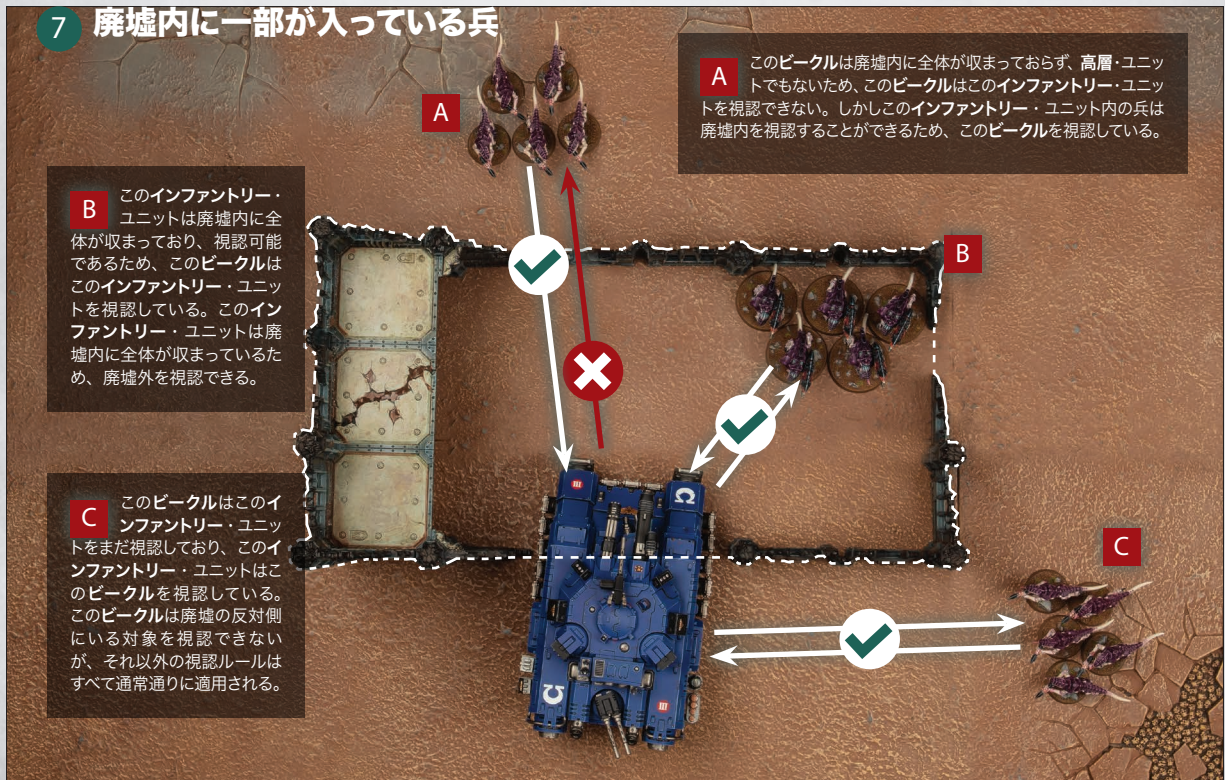
廃墟 (と視認)：以下の図は、廃墟内にいるユニット、全体が収まっているユニット、背後にいるユニットがそれぞれ視認にどのように影響するかを示している。

表 6、表 7、表 8 を参照

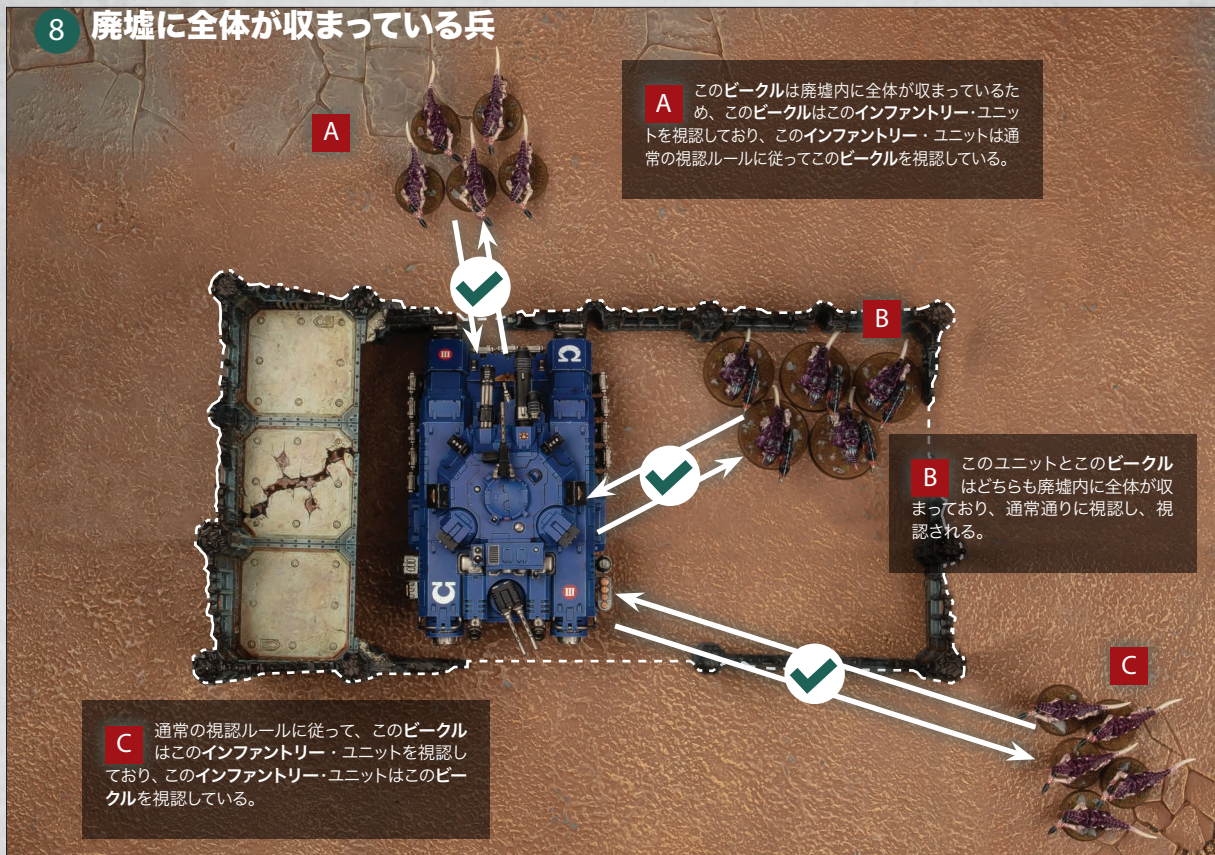
6 廃墟内にいない兵



7 廃墟内に一部が入っている兵



8 廃墟に全体が収まっている兵



A このピークルは廃墟内に全体が収まっているため、このピークルはこのインファントリー・ユニットを視認しており、このインファントリー・ユニットは通常の視認ルールに従ってこのピークルを視認している。

B このユニットとこのピークルはどちらも廃墟内に全体が収まっており、通常通りに視認し、視認される。

C 通常の視認ルールに従って、このピークルはこのインファントリー・ユニットを視認しており、このインファントリー・ユニットはこのピークルを視認している。

対象の選択後に誘発されるルール：選択可能な対象（選択可能でなくなった場合）と直後を参照せよ。

指揮フェイズ終了時に発動するルール：指揮フェイズ中に発動するルールのほとんどは、指揮フェイズの指揮ステップ中に発動する必要があるが、ルール文に「指揮フェイズ終了時に効果を発揮する」と明記されている場合は、そのルールは指揮ステップ中ではなく、指揮フェイズの戦闘ショックステップの終了時に効果を発揮する。

セーブされた：攻撃もしくはダメージに対して何らかのセーヴィングが成功し、兵がダメージを受けなかった場合、その攻撃もしくはダメージは「セーブされた」とみなされる。

ウーンズに成功：攻撃が対象へのウーンズロールに成功し、攻撃手順の「攻撃の割り振り」ステップまで辿り着いた場合、たとえその攻撃がセーヴィングの成功によってセーブされたり、『痛みを知らぬ者』などのアビリティによって無効化された場合でも、その攻撃はウーンズに成功したとみなされる。

(異なる値の) 斥候：合流ユニット内のあらゆる兵が『斥候』アビリティを有しているものの、兵によってアビリティの数値が異なっている場合、そのユニットは「斥候移動」を行なえるものの、ユニット内でもっとも低いアビリティの数値を用いて斥候移動を行なわなければならない。たとえば、あるユニット内に『斥候 6mv』アビリティを有する兵と『斥候 9mv』アビリティを有する兵が混在している場合、そのユニットは最大 6mv までの斥候移動を行なえる。

戦場への配置：兵、作戦目標マーカー、特殊地形が戦場以外の場所から戦場に置かれるとき、それらは「戦場に配置された」とみなされる。兵が戦場に配置される際は、ユニットの隊形を保たなければならない。もし何らかの理由で、兵が戦場に配置されるよう指示されたタイミングで戦場に配置することができない場合、

その兵は撃破されるが、兵が撃破された際に誘発されるいかなるルール（『恐るべき最期』など）も誘発されることはない。

死に際の射撃：ルールの中には、兵が撃破された後、その兵がバトルから取り除かれる前のタイミングで、その兵が射撃を行なうことを許可するものもある。2つ以上の「死に際の射撃」ルールの効果を受けている兵が撃破された場合、その兵にそのようなルールがいくつ適用されていたとしても、その兵は1回のみ射撃を行なえる。「死に際の射撃」ルールは常に、兵が撃破されたことによって誘発される他のいかなるルール（『恐るべき最期』など）よりも先に解決される。「死に際の射撃」ルールによって行なわれる攻撃を実行する際、その撃破された兵が属するユニットはそのターン中に通常移動を行なったとみなされ、特別な記載がない限り、その撃破された兵の【負傷限界】残量は1であるとみなされる。「死に際の射撃」ルールは「あたかも〇〇フェイズ」ルールでもある（「あたかも〇〇フェイズ」ルールを参照せよ）。

再度の射撃：ルールの中にはユニット（あるいは兵、もしくは武器の場合もある）に自軍側射撃フェイズ中の再度の射撃や、「あたかも自軍側射撃フェイズであるかのように」射撃を許可するものもある。そのようなルールは、ルールの発動時にそのユニットが射撃可能でない限り、使用することはできない。ユニットが再度の射撃を行なう場合、そのフェイズ中にすでに自身が装備している武器1個以上で射撃を行なったユニット内のあらゆる兵は、それらの武器によって再度の射撃を行なえる。兵が再度の射撃を行なう場合、その兵は自身が装備している武器のうち、自身がそのフェイズ中すでに射撃したあらゆる武器で再度の射撃を行なえる。兵が特定の武器で再度の射撃を行なえる場合、その兵はそのフェイズ中すでにその武器で射撃していたとしても、その武器で再度の射撃を行なえる。ルールがユニットや兵、武器に再度の射撃を許可する場合、最初の射撃攻撃をすべて解決してから再度の射撃の解決へと移ること。

例：ヘルプスター・ユニット内の兵が撃破された後に『戦団の為に！』アビリティを発動し、再度の射撃を許可された。その際、その兵は自身の装備している射撃武器について通常の攻撃手順に従い、攻撃を行なって通常通りにヒットロールとウーンズロールを行なう。

射撃した：ある射撃武器による攻撃をすべて解決したとき、兵はその武器で射撃したとみなされる。ある兵が装備しているすべての射撃武器で射撃した場合、その兵は射撃したとみなされる。あるユニット内で射撃攻撃を行なうすべての兵がそれらの攻撃を解決したとき、そのユニットは射撃したとみなされる（**ユニットの攻撃の解決**を参照せよ）。

単一の攻撃対象（兵）：兵が1個以上の射撃武器を用いて攻撃を行なう際、それらの射撃武器を用いて行なう攻撃のすべてが同一のユニットを対象にしている場合、その兵は単一の攻撃対象に射撃を行なったとみなされる。

単一の対象（ユニット）：ユニットが射撃を宣言する際、そのユニット内で攻撃を行なうあらゆる兵が行なう攻撃のすべてが同一のユニットを対象にしている場合、その攻撃側ユニットは単一の攻撃対象に射撃を行なったとみなされる。

バトルラウンド / ターン / フェイズ開始時：バトルラウンド / ターン / フェイズ開始時に誘発されるルールがある場合、そのルールは各バトルラウンド / 各ターン / 各フェイズの開始時に誘発される。

例：あるルールが「指揮フェイズ開始時」に誘発される場合、そのルールは「各プレイヤーの指揮フェイズ開始時」に誘発される。

初期兵数：ユニットの初期兵数は、そのユニットが自軍に編入された時点での兵数を指す。

策略種別：策略種別は策略名の下に記載されており、以下の種類がある：オルク、戦闘戦術、英雄的行為、戦略的機動、装備品。また、1つの策略が2個以上の種別を有することもある。例えば、「放射能戦闘班固有策略（装備品）」の種別を持つ策略は、「放射能戦闘班固有」と「装備品種別」の双方に属する。

ダメージを受ける：攻撃が、攻撃シークエンスの『ダメージの解決』ステップまでたどり着いた場合、その攻撃が割り振られた兵は「ダメージを受けた」とみなされる（たとえその兵がその後のタイミングで【負傷限界】の減少を無視する、あるいは減少しなかったことにするルールを使用したとしても）。

テーブルの四分区画：戦場を均等に四分割した区画。ルールによって戦場を均等に四分割するよう指示された場合、戦場の中心を通る2本の直線によって分割すること。直線のうち1本は戦場端のひとつに平行であり、もう1本はその戦場端に直交するものでなければならない。

対象（アビリティ条件）：条件が満たされることでアビリティが誘発される場合（【プラスト】など）、そのアビリティの誘発は、そのユニット内のいかなる兵も攻撃を行なう前の、攻撃対象が選択されたタイミングで判定される。そのタイミングでそのアビリティの誘発条件が満たされなかった場合、その射撃や白兵戦のいかなる攻撃においてそのアビリティは効果を発揮しない。

例：フレイド・ワン・ユニットが10体のフレッシュハウンドで構成されたユニットを白兵戦攻撃の対象として選択した。それらの攻撃の対象を選択した時点でそのフレッシュハウンド・ユニットは半壊状態ではなかったため、フレイド・ワンのいかなる攻撃にも『捕食衝動』アビリティは適用されない。

（攻撃の）対象：攻撃を解決する際、その攻撃の対象ユニットは単に「対象」と呼ばれることもある。

（突撃の）対象：プレイヤーがあるユニットに突撃を宣言させるとき、その突撃の対象となる各ユニットはそれぞれ突撃の対象として宣言されたときみなされる。

ターン / フェイズ：ルールが「自軍側ターン」「自軍側フェイズ」「敵軍側ターン」「敵軍側フェイズ」中ではなく「ターン」や「フェイズ」中に誘発されるものである場合、そのルールはどちらのプレイヤーのターン / フェイズ中にも誘発される。

例：ルールに「移動フェイズ終了時、この兵はバトル中に失った【負傷限界】を1ポイント回復する」と書かれている場合、そのルールは自軍側移動フェイズ終了時と敵軍側移動フェイズ終了時の両方で誘発される。

トークン：トークンはゲームの視認性補助のために用いられる道具であり、ルールの中には兵やユニットの隣にトークンを置くことで、その兵 / ユニットが使用回数に制限のあるアビリティを使用可能であることや、特定のルールの影響下にあることを、自身や対戦相手に知らせておくよう指示するものもある。トークンはいかなるルール上も兵とはみなされない（たとえそのトークンがミニチュアによって表されているとしても）。他の兵がトークンの置かれているスペースに侵入する必要がある場合、その移動を可能にするためにそのトークンの位置を変更すること。

～として扱われる（ダイスロール）：ダイスロール結果が他の値として扱われる場合、その値がダイスロールの結果（実際にダイスをロールして出た結果）として得られた際に発動するあらゆるルールは発動する。

トリプル：ダイスロールを行なう際、ロールしたダイスの中に同じ出目のダイスが3個含まれているならば、それら3個のダイス出目をトリプルと呼ぶ。

ユニット・チャンピオン：ルールの中にはユニットのチャンピオンを参照するものもある。この用語はユニット内で他とは異なる名前を持つ兵を指し、その兵はそのユニットにおける背景設定上の指揮官を表している。たとえばインターセッサ・サージェントはインターセッサ・スカッドのユニット・チャンピオンである。すべてのユニットにユニット・チャンピオンがいるわけではなく、またユニットの中には該当する兵が複数存在するものもある（グレッチェン・ユニット内のラントハードなど）。該当する兵が複数存在する場合、そのユニットの操作側プレイヤーはバトル開始前に、それらの兵のうち1体をそのユニットのユニット・チャンピオンとして選択せよ。ユニット・チャンピオンは『指揮官』アビリティとルール上のつながりはない。

ユニットの接敵範囲：「ユニットの接敵範囲」とは、そのユニット内のすべての兵の接敵範囲で覆われた範囲を指す。

ユニットの装備：「ユニットの装備」を参照するルールは、そのユニット内のすべての兵が装備しているすべてのウォーギアを参照する。

ユニットの【指揮統制値】：ユニットの【指揮統制値】は、そのユニット内でもっとも良い【指揮統制値】を持つ兵の【指揮統制値】に等しい。

ユニット側フェイズ：「ユニット側フェイズ」とは、そのユニットの操作プレイヤー側フェイズに等しい。たとえば、ユニット側移動フェイズは、そのユニットの操作プレイヤー側移動フェイズのことである。

ユニットの【アーマーセーブ値】：ルールが「ユニットの【アーマーセーブ値】」を参照する場合は、そのユニット内で、より多くの兵が有している【アーマーセーブ値】を参照すること。同数の兵が異なる【アーマーセーブ値】を有しており、「より多くの兵が有する値」を自動的に決定できない場合は、そのユニットの操作プレイヤーが、どの値をユニットの【アーマーセーブ値】として使用するか決定せよ（このとき決定した値は、そのルールの解決にのみ使用される）。ルールが「ユニットの【アーマーセーブ値】」に修正を与えるような場合は、そのルールはそのユニット内のすべての兵の【アーマーセーブ値】に修正を与える。

ユニットの【耐久力】：合流ユニットに異なる【耐久力】を有する兵が混在している場合、そのユニットの【耐久力】を参照する際は、そのユニットの護衛兵の中でもっとも高い【耐久力】を用いること。非合流ユニット内に異なる【耐久力】を有する兵が混在している場合、そのユニットの【耐久力】を参照する際は、そのユニットのあらゆる兵の中でもっとも高い【耐久力】を用いること。いずれの場合も、そのようなユニットに対する攻撃を解決する際は、そのユニットの【耐久力】は、そのユニットが対象として選択されたタイミングで参照すること。

ベースのあるビークル：航空機やウォーカーなど、ベースがあるビークルとの距離を測定する場合、その距離は常にその兵の最も近い地点から測定される（つまり、ベースか本体のいずれか近い方から測定される）。兵が1体以上のベースがあるビークル（航空機やウォーカーなど）の接敵範囲内で移動を終了する場合、その兵はそのビークルの任意の部分の水平方向に0mv、垂直方向に5mv以内の距離にいるならば、そのビークルとベース接触状態であるとみなされる。

視認

- **兵 / ユニットの視認**：ある兵のミニチュアの一部が視認元の兵の一部から見えている場合、その兵は視認元の兵から視認されているとみなされる。あるユニットに属している兵のうち1体でも視認されている場合、その兵の属するユニットは視認元の兵から視認されているとみなされる。
- **兵の完全視認**：ある兵の、視認元の兵側に面しているミニチュアの全体が視認元の兵から見えている場合、その兵は視認元の兵からみて完全視認されているとみなされる。言い換えるならば、ある兵の、視認元の兵側に面しているミニチュアの全体に対して、視認元の兵から視線を引くことができ、その視線が他の兵や特殊地形によって一切遮られていないならば、その兵は視認元の兵からみて完全視認されているとみなされる。ある兵が、視認元のユニット内のあらゆる兵から完全視認されている場合、その兵は視認元のユニットから完全視認されているとみなされる。
- **ユニットの完全視認**：あるユニット内のあらゆる兵が、視認元の兵から完全視認されている場合、そのユニットは視認元の兵から完全視認されているとみなされる。あるユニット内のあらゆる兵が、視認元のユニット内のあらゆる兵から完全視認されている場合、そのユニットは視認元のユニットから完全視認されているとみなされる。敵ユニットが完全視認状態であるかどうかを判定する際、視認元の兵からみて、視認元のユニット内の他のあらゆる兵と、視認先のユニット内のあらゆる兵は視線を遮らないものとみなされる。

ウォーロード（必須 / 不可）：ウォーロードを選択する際に、「自軍側ウォーロードとして選択しなければならない」というルールを持つ兵が複数存在する場合、自軍はそれらの兵のうち1体を自軍側ウォーロードとして選択すること。ある兵をウォーロードとして選択しなければならないルールと、その兵をウォーロードとして選択できなくなるルールが両方適用されている場合、ウォーロードとして選択できなくなるルールが優先される。

～した時、～したタイミングで：ルールが、ある事柄が発生したタイミングで発動するものである場合、特別な記載がない限り、そのルールは、（その事柄以降に発動し得る）他のあらゆるルールよりも先に発動する。

この兵が指揮官としてユニットを率いている間：これらのルールはそのルールを有するユニットが合流ユニットの一部である場合にのみ効果を発揮し、それ以外の場合はいかなる効果も発揮しない。そのようなルールを有する兵が合流ユニットの一部である間、その兵もそのルールの効果を受ける。合流ユニット内にそのようなルールを有する兵が2体以上存在する場合、それらの兵はいずれも指揮官として合流ユニットを率いているとみなされ、それらのルールすべてが適用される。そのようなユニットが合流ユニットではなくなった場合（そのユニット内の最後の護衛兵が撃破された場合など）、そのようなルールはもはや適用されなくなる。それが敵ユニットの攻撃によるものである場合、その攻撃側ユニットの攻撃がすべて解決されたあとで、「この兵が指揮官としてユニットを率いている間」に適用されるあらゆるルールは適用されなくなる。

「X」のついたアビリティ：ルールの中には、特定のアビリティを持つ兵もしくはユニットにのみ効果を与えたり、発動のためにそのような兵やユニットを必要とするものがある。そのようなルールを解決するとき、そのルールがその兵やユニットに効果を発揮するかどうかを判定する際は、アビリティ名の後ろについている数字は無視すること。

例：あるルールが、『恐るべき最期』アビリティを有する自軍側の兵を選択するよう指示している場合、自軍は『恐るべき最期 1』『恐るべき最期 D3』『恐るべき最期 D6』のうちいずれのアビリティを有する兵であっても選択することができる。

全体が（クレーター）上に収まっている場合：兵のベース（もしくは本体）のいかなる部分もクレーター特殊地形の境界の外側にはみ出していないならば、その兵はその特殊地形上に全体が収まっているとみなされる。

もっとも悪い：ユニット内で「もっとも悪い」能力値を判定する際は、そのユニット内のあらゆる兵 / 武器のなかで指定された能力値を比較すること。もっとも悪い能力値は、他のあらゆる兵 / 武器の能力値がそれと同じか、それより優れているようなものを指す（より悪いを参照）。

例：あるユニットに【指揮統制値】6+の兵が1体、【指揮統制値】7+の兵が1体、【指揮統制値】8+の兵が9体含まれているとする。そのユニット内でもっとも悪い【指揮統制値】は8+である。

ウーンズ：ウーンズロールが成功した場合、その攻撃は対象にウーンズしたとみなされる。

自軍：ルールに「自軍」と記載されている場合、それは操作プレイヤーを参照している。

敵軍の策略：敵軍が発動した策略はときに「敵軍の策略」と呼ばれることもある。

自軍の策略：自軍が発動した策略はときに「自軍の策略」と呼ばれることもある。

その自軍側ユニット（策略）：策略の効果セクションに「その自軍側ユニット」と記載されている場合、それは常にその策略の対象セクションにて選択されたユニットを指し、自軍内の他のいかなるユニットも指していない。

「以内にいる」と「以内に全体が収まっている」

- **以内にいる**：ルールが特定の距離「以内」に適用される場合、そのルールは、「その距離より遠く離れていない」あらゆる範囲に適用される。例えば、「1mv 以内」とは、「1mv より遠く離れていない」範囲を指す。
- **以内にいる兵 / ユニット**：1 体の兵のベース（あるいは本体）が一部でも指定された距離以内に入っているならば、その兵は「以内にいる兵」である。ユニット内の 1 体以上の兵が指定された距離以内にいる場合、そのユニットは「以内にいる」ユニットである。
- **以内に全体が収まっている兵 / ユニット**：1 体の兵のベース（あるいは本体）全体が指定された距離以内に収まっている場合、その兵は「以内に全体が収まっている兵」である。たとえば、ある兵のベース（あるいは本体）のいかなる部分も、森林や廃墟といった特殊地形の境界の外側にはみ出していないならば、その兵はその特殊地形内に全体が収まっているとみなされる。ユニット内のすべての兵が指定された距離内に全体が収まっている場合、そのユニットは「以内に全体が収まっている」ユニットである。



9

「以内にいる」と「以内に全体が収まっている」



A このユニット内の兵 1 体が廃墟内にいる。それゆえこのユニットはその廃墟内にいるが、その廃墟内に全体が収まっているわけではない。

C このユニット内の 4 体の兵が廃墟内に全体が収まっており、1 体の兵は廃墟内にいる（全体が収まってはいない）。それゆえこのユニットはその廃墟内にいるが、その廃墟内に全体が収まっているわけではない。

B このユニット内のすべての兵が廃墟内に全体が収まっている。それゆえこのユニットはその廃墟内に全体が収まっている。

修正

「修正」とは、「修正」とは、数値をある値から別の値へと変化させるルールを指す。修正の対象としては、ダイスロール結果や兵の能力値などが挙げられる。この項目では、ゲーム内で修正がどのように適用されるかの詳細が説明されている。あらゆる修正において、以下のルールが適用される：

1. あらゆる修正は積み重なる。
2. ルールによって能力値の1つを特定の値に置き換えるよう指示された場合、その能力値はいかなる修正よりも前のタイミングで置き換えられ、その後で他のルールによる修正（あれば）が適用される。
3. 修正は割り算、掛け算、足し算、引き算の順番で適用される。
4. すべての修正が適用されたあとで、端数は切り上げられる。

例1：例1：ある兵が2つのアビリティの効果を受けている。1つめには「その兵が装備している白兵戦武器の【攻撃回数】は2倍になる」と記載されており、もう1つには「その兵が装備している白兵戦武器の【攻撃回数】は+1の修正を受ける」と記載されている。これら2つの修正（ $\times 2$ と $+1$ ）は積み重なり、同時に適用される。その兵が装備している白兵戦武器の修正前の【攻撃回数】が3である場合、修正後の値は7となる（まず3が $\times 2$ されて $3 \times 2 = 6$ となり、次に $+1$ されて $6 + 1 = 7$ となる）。

例2a：あるエインシェントが指揮官としてインターセッサ・ユニット（【確保力】2）を率いている。そのユニットが、『キチン質の恐怖』アビリティ（「敵ユニットがこのユニットの接敵範囲内にいる場合、その敵ユニット内の兵の【確保力】は半減する」と記載されている）を有するリッパー・ユニットの接敵範囲内にいる。エインシェントは『戦闘者の戦旗』アビリティ（「この兵が指揮官としてユニットを率いている間、そのユニット内の兵の【確保力】は+1の修正を受ける」と記載されている）を有している。割り算は足し算よりも先に適用されるため、そのユニット内のインターセッサ・兵の最終的な【確保力】は2となる（2が半分になって $2/2=1$ となり、次に $+1$ されて $1+1=2$ となる）。

例2b：例2aと同じインターセッサ・ユニットが戦闘ショック状態になった場合、そのユニット内の各兵の【確保力】は0となる。この数値置き換えは『キチン質の恐怖』アビリティや『戦闘者の戦旗』アビリティより前に適用されるため、そのユニット内のインターセッサ・兵の最終的な修正後の【確保力】は1となる（まず2が0になり、次に $/2$ されて $0/2=0$ となり、最後に $+1$ されて $0+1=1$ となる）。

能力値への修正

このゲームには兵、武器、攻撃の能力値に修正を加えるルールが存在する。そのような場合、以下のルールが適用される：

- あるルールが兵の【接近戦技能】（接）に変更を加える場合、そのルールはその兵が装備するあらゆる白兵戦武器の【接近戦技能】を変更する。
- あるルールが兵の【射撃技能】（射）に変更を加える場合、そのルールはその兵が装備するあらゆる射撃武器の【射撃技能】を変更する。
- 【攻撃力】【耐久力】【攻撃回数】【ダメージ量】の下限は1である。このルールの例外として、【ダメージ量】を0に変更すると記載されているルールが存在するが、その場合は他のいかなる修正よりも先にその修正を適用すること。
- 【指揮統制値】は4+を超えて向上することはなく、9+を超えて悪化することはない（4+がもっとも良い値であり、9+がもっとも悪い値である）。
- 【貫通値】と【確保力】は0を超えて悪化することはない（0がもっとも悪い値である）。
- 【移動力】と【射程】は1mvが下限である。
- 値が「20+」「-」「*」「N/A」のうちいずれかであるような能力値は修正の影響を受けない。
- アビリティによって武器の【ダメージ量】に修正が加えられた場合、その武器が通常のダメージに加えて致命的ダメージをもたらすものであったとしても、その武器によってもたらされる致命的ダメージの量が修正を受けることはない。

能力値の向上、減少、悪化

ルール内でこれらの用語が用いられた場合、以下のようなポイント変化が適用される：

- **向上【接】【射】【防】【統】の向上：**【接】【射】【防】【統】の各能力値を向上させる際は、+記号の前の値から指定されたポイント数を引くこと。たとえば【接】3+が1ポイント向上した場合、【接】2+となる。【接】【射】【防】のもっとも良い値は2+であり、修正によって1+に向上することはない。
- **【接】【射】【防】【統】の悪化：**【接】【射】【防】【統】の各能力値を悪化させる際は、+記号の前の値から指定されたポイント数を足すこと。たとえば【接】3+が1ポイント悪化した場合、【接】4+となる。
- **【貫通値】の向上：**【貫通値】を向上させる際は、値から指定されたポイント数を引くこと。たとえば【貫通値】-1が1ポイント向上した場合、【貫通値】-2となり、【貫通値】0が1ポイント向上した場合【貫通値】-1となる。
- **【貫通値】の悪化：**【貫通値】を悪化させる際は、値から指定されたポイント数を足すこと（その際のもっとも悪い値は0）。たとえば【貫通値】-1が1ポイント悪化/減少した場合、【貫通値】0となり、【貫通値】0が1ポイント悪化/減少した場合【貫通値】0となる。
- **その他の能力値の向上/悪化：**「+」や「-」を含まない能力値を向上もしくは悪化させるよう指示された場合、その能力値を指定された数だけ加算/減算すること（たとえば、【攻撃力】を1ポイント向上させる場合、数値に+1する）。

* 【ダメージ量】への修正と【会心ウーンズ】

ルールの中には、【会心ウーンズ】アビリティを有する攻撃の【ダメージ量】に修正をもたらすものもある。

- ルールによって攻撃の【ダメージ量】が修正される場合、その攻撃がクリティカルウーンズになったならば、その攻撃の【ダメージ量】は修正後の値が致命的ダメージとして適用される。

ユニットの能力値修正

ルールの中には 1 体の兵 / 1 個の武器 / 1 回の攻撃の能力値ではなく、ユニットの能力値に修正をもたらすものもある。

- ルールがユニットの能力値に修正をもたらすものである場合、その修正はそのユニット内のあらゆる兵 / あらゆる武器の能力値に修正をもたらす。

ダイスロールの修正

ルールの中にはダイスロール結果に修正をもたらすものもある。そのような場合、以下のルールが適用される：

- 修正はリロールの後に適用される。そのダイスロールのあらゆるリロールが完了した後に適用される。
- ダイスロール結果は修正の適用によって本来到達不可能な数値にまで変化する場合がある（たとえば D6 のロール結果が 7 以上になることもある）。
- 修正によってロール結果が 1 未満になることはない。あらゆる修正を加えた結果としてロール結果が 1 未満になるであろう場合、そのロール結果は 1 とみなされる。
- 一部のダイスロール（ヒットロールなど）に対する修正は -1 が下限であり、+1 が上限である。これはすなわち、そのようなダイスロールに対するすべての修正の合計値が -2 以下であれば、その修正合計値は -1 となり、同様に、そのようなダイスロールに対するすべての修正の合計値が +2 以上であれば、その修正合計値は +1 となるということの意味している。

戦略 CP コストに対する修正

ルールの中には 特定の戦略のコストに修正をもたらすものもある。そのような場合、以下のルールが適用される：

- 戦略の CP コストは OCP が下限であり、これを下回ることはいない。
- ルールによって自軍が今まさに発動しようとしている戦略の CP コストに修正がもたらされ、しかしその修正の有効期間が明記されていない場合、その修正は今まさにその戦略を発動しようとしているその瞬間にのみ適用される。

修正の無視

ルールの中には武器、兵、ユニットが能力値やロールへの修正を無視できるようにするものもある。

- ルールに ルールに「任意の修正を無視してよい」と書かれている場合、そこにはそのルールの対象となる能力値、ロール、テストがリストアップされている。自軍はその能力値、ロール、テストに対する修正をすべて無視することも、修正のうちいくつかだけ無視することもできる。たとえば、その能力値、ロール、テストに対する有利な修正は適用させつつ、不利な修正のみを無視するといったことも可能である。