

WARHAMMER 40,000



クイックスタート・ガイド

本ガイドブックに記載されている参照ページは、『ウォーハンマー 40,000 コアブック』のページを指している。

本ガイドは『ウォーハンマー 40,000』のゲームを始める際の、手助けとなる情報が収録されている。さらに情報が必要な場合は『コアブック』を参照すること。『ウォーハンマー 40,000』のバトルは複数のバトルラウンドで構成される。各バトルラウンドでは、双方のプレイヤーに自軍側ターンがある。ターンは異なるフェイズに分かれており、フェイズの順番に従ってプレイしなければならない。

1. 指揮フェイズ



2. 移動フェイズ



3. 射撃フェイズ



4. 突撃フェイズ



5. 白兵戦フェイズ



1. 指揮フェイズ



指揮ステップ:まず初めに、双方のプレイヤーは1点の指揮ポイントを獲得する(指揮ポイントは、バトルラウンド中の様々な場面で策略を発動するために使用できる)。次に、自軍側指揮フェイズ中に使用するルールがある場合、それらを解決すること。

戦闘ショックステップ:自軍のユニットに、半数を上回る兵を失っているユニット(兵1体で構成されているユニットならば、半数を上回る【負傷限界】を失っているユニット)が存在する場合、それらのユニットに対してそれぞれ2D6をロールせよ。ロール結果が、そのユニットのデータシートに記載されている【統】(【指揮統制値】)を下回る場合、次の自軍側指揮フェイズ開始時まで、ロール対象のユニットは戦闘ショック状態となる。戦闘ショック状態のユニットは【確】(【確保力】)が0となり、味方の策略の効果を受けることができない。

2. 移動フェイズ



敵兵の1mv以内(接敵範囲内)に入っていないユニットは、その場に留まり続ける(静止)か、通常移動を行なうか、あるいは全力移動を行なうことができる。

- **通常移動:**ユニットは、最大でそのユニットの【移】(【移動力】)の数値までの距離(距離はmvあるいは"で表記され、1mv = 1" = 2.54cmである)できる。その際、敵兵の接敵範囲内で移動を終了することはできない。
- **全力移動:**通常移動と同様の移動を行なう。その際、D6を一個ロールし、ロール結果をそのユニットの【移動力】に加える。全力移動を行なったユニットはこのターン中に射撃を宣言できず(アサルト・ウェポンを除く)、突撃を宣言することもできない。

敵兵の接敵範囲内にいるユニットは、静止あるいは退却のみを行なえる。

- **退却移動:**通常移動と同様の移動を行なう。退却を行なったユニットは、このターン中に射撃や突撃を宣言できない。

3. 射撃フェイズ



ユニットごとに、自軍の兵は装備している射撃武器を用いて、その武器の【射程】に収まっており、かつ視認している敵ユニットに対して、射撃を行なうことができる。複数の射撃武器を装備している兵は、射撃武器ごとに異なる攻撃対象に対して射撃できる。ただし、すべての攻撃対象は、あらかじめまとめて宣言しなければならない。

武器の例は以下に記載されている:

射撃武器	射程	回	射	攻	貫通	ダ
ポルトピストル [ピストル]	12"	1	3+	4	0	1

白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫通	ダ
アスタルテス・チェーンソード	白兵戦	5	3+	4	-1	1

射程:武器がどれほど遠くの標的に射撃可能であるかを表している。自軍の兵から見て、敵ユニットがこの数値の範囲内におり、なおかつ視認されている場合、その敵ユニットを攻撃対象として選択できる。

【回】(【攻撃回数】):その武器で射撃や攻撃を行なう際の数値。その武器で攻撃を行なう際は、この数値に等しい個数のD6をロールする。

【射】(【射撃技能】):その武器による攻撃の精確性。ヒットロール結果がこの数値以上である場合、その攻撃はヒットとなる!

【攻】(【攻撃力】):ヒットした攻撃が、攻撃対象を負傷させる際の威力を示している。

【貫】(【貫通】):この攻撃が、装甲に対してどれほど有効かを表している。

【ダ】(【ダメージ】):敵がセーヴィングに失敗した場合、その攻撃が与えるダメージの量。

攻撃の実行

攻撃を一回ずつ解決する場合は以下の手順を用いること:

1 ヒットロール

攻撃1回ごとにD6を1個ロールし、ロール結果が【射撃技能】以上であるならばその攻撃はヒットとなる。ヒットロールで修正前の出目6が出た場合「クリティカルヒット」となり、そのヒットロールは常に成功となる。

2 ウーンズロール

まず、攻撃側の【攻撃力】と攻撃対象の【耐久力】を、以下の記述に従って比較する。ウーンズロールで修正前の出目6が出た場合「クリティカルウーンズ」となり、そのウーンズロールは常に成功となる。

攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】	D6の必要出目
【攻撃力】が【耐久力】の2倍以上	● +
【攻撃力】が【耐久力】を上回る	●● +
【攻撃力】が【耐久力】に等しい	●●● +
【攻撃力】が【耐久力】を下回る	●●●● +
【攻撃力】が【耐久力】の半分以下	●●●●● +

3 攻撃の割り振り

対戦相手は、その攻撃によってダメージを受ける可能性のある兵を選択する(既にそのユニット内でダメージを受けている兵が存在する場合、その攻撃はその兵に割り振らなければならない)。

4 セーヴィング

対戦相手はD6を1個ロールし、その出目から、攻撃を行なっている武器の【貫通値】の数値を引く。ロール結果が、攻撃を割り振られた兵の【アーマーセーブ値】以上であるならば、その攻撃は失敗に終わる。それ以外の場合、ダメージが与えられる。

5 ダメージの処理

ダメージの処理 - 攻撃対象の兵は、その攻撃の【ダメージ量】に等しいポイントのダメージを受ける。

4. 突撃フェイズ



自軍側ユニットは突撃を行ない、敵に白兵戦を行なうようにすることができる。

- 突撃フェイズ中に突撃を行なうユニットの個数に制限はないが、突撃は1ユニットずつ順番に行なう。突撃を行わせたいユニットを選択した後、以下の手順に従って処理を行なう。このターン中に全力移動あるいは退却を行なったユニットは、突撃を宣言できない。また、敵の接敵範囲内にあるユニットも突撃を宣言できない。
- 自軍側ユニットが突撃を行なう敵ユニットを1個以上選択する。
- 2D6をロールする。このロール結果が、突撃を行なうユニットが移動可能な距離となる。移動の結果、このユニットが、突撃対象として選択したすべてのユニットの1mv以内に移動可能な場合、この突撃は成功となる。ユニット内の各兵を、突撃対象の敵ユニットの1個に向けて移動させ、可能ならばその突撃対象ユニットにベースを接触させた状態で移動を終了すること。

5. 白兵戦フェイズ



各プレイヤーのアーミーに属するユニットで、敵ユニットの接敵範囲内にいるすべてのユニットは白兵戦を行なう。このターン中に突撃を行なったユニットは、他のあらゆるユニットより先に白兵戦を行なう。その後、ターンを担当していないプレイヤーから先に、双方のプレイヤーは交互に、自軍のユニット1個ずつに白兵戦を行わせていく。

1 接敵移動

最初に、白兵戦を行なうユニット内の各兵は、最も近い敵兵に向かって最大3mvまで移動できる。

2 攻撃の実行

敵の接敵範囲内にいる各兵、あるいはそのような状態の味方の兵とベースを接している味方の兵は、自身が装備している白兵戦武器の中から1つを選んで、白兵戦を行なう。白兵戦を行なうには、射撃攻撃と同様に「攻撃の実行」の手順で行われる。ただし白兵戦武器は【射撃技能】ではなく【接近戦技能】(【接】)の能力値が設定されている。

3 再編移動

ユニット内のすべての兵が白兵戦を行なった後、そのユニット内の各兵のうち、敵兵とベースを接していない兵は、最も近くにいる敵兵に接近するように、最大3mvまで移動してもよい。



以下では、多くのユニットや武器に共通するアビリティの一部を列挙している。これらのアビリティや、その他の汎用アビリティの詳細情報が必要な場合は『コアルール』を参照すること。

恐るべき早期

恐るべき早期 x : この兵が撃破された場合、この兵を戦場から取り除く前にD6を1個ロールせよ。ロール結果が6ならば、その兵の6mv以内にいる各ユニットはそれぞれxポイントの致命的ダメージを受ける。

縦深攻撃

- ユニットの戦場に配置するのではなく、予備戦力として配置できる。
- 予備戦力として配置したユニットは、自軍側移動フェイズ中、あらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた位置に配置できる。

痛みを知らぬ者

痛みを知らぬ者 x+ : この兵が【負傷限界】を1ポイント失うことになるたびにD6を1個ロールせよ。ロール結果が「x」の数値以上である場合、その兵は【負傷限界】を失わない。

先手

『先手』アビリティを持つユニットは、白兵戦フェイズの先手ステップ中に白兵戦を行なえる。

浸透戦術

初期配置中、ユニット内のすべての兵がこのアビリティを有している場合、そのユニットを敵軍側初期配置ゾーンおよびあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた任意の地点に配置できる。

指揮官

キャラクター・ユニットのなかには、データシートに「指揮官」と記載されているものもある。そのような**キャラクター**・ユニットは指揮官と呼ばれ、データシートに列挙されたユニットを護衛ユニットとして率いることができる。

- バトル開始前、『指揮官』アビリティを有する**キャラクター**・ユニットをその護衛ユニットの1個に合流させて、合流ユニットを編成することができる。
- 合流ユニットには、指揮官を1個のみ編入できる。
- 合流ユニットの**キャラクター**の兵に攻撃を割り振ることはできない。

単独工作員

合流ユニットの一部となっている場合を除き、このユニットは攻撃側の兵の12mv以内の場合にのみ、射撃攻撃の対象として選択可能である。

斥候

- **斥候 xmv** : ユニットの第1バトルラウンドの先攻側ターンが開始される直前に最大xmvの通常移動を行なえる。
- **兵員輸送**に乗車中である場合、乗車先の兵員輸送は代わりにこの移動を行なえる。
- その際はあらゆる敵兵から水平方向に9mvより遠く離れた地点で移動を完了しなければならない。

特効

[キーワード 特効 X+] : 攻撃対象が、指定されたキーワードに合致するキーワードを有している場合、ウーンズロールが修正前の出目「x+」である場合はクリティカルウーンズとなる。

アサルト

装備者が属するユニットが全力移動を行っていたとしても射撃できる。

ブラスト

■ 攻撃対象ユニット内の兵5体につき、【攻撃回数】は+2の修正を受ける(端数切り捨て)。

- 攻撃側の兵と同じアーミーに属するユニット(攻撃側の兵が属するユニットも含む)の接敵範囲内にいる敵に対して、この武器による攻撃を行なうことはできない。

会心ウーンズ

【会心ウーンズ】のアビリティを持つ武器による攻撃でクリティカルウーンズが出たならば、通常のダメージの代わりに、その武器の【ダメージ量】に等しいポイントの致命的ダメージを与える。

ヘヴィ

装備者のユニットが静止状態であるならば、ヒットロールに+1の修正を受ける。

遮蔽無効

【遮蔽無効】のアビリティを持つ武器による攻撃に対して、攻撃対象は「遮蔽物ボーナス」を得ることはできない。

間接射撃

- 攻撃側ユニットから視認されていないユニットを攻撃対象に選択し、攻撃できる。
- 攻撃対象として選択されたタイミングで、攻撃対象ユニット内のいかなる兵も視認されていない場合、その攻撃対象に間接射撃武器を用いて行なう攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。さらに攻撃対象はその攻撃に対して遮蔽物ボーナスを得る。

会心ヒット

会心ヒットのアビリティを持つ武器による攻撃で、クリティカルヒットが出た場合、自動的にウーンズロールにも成功する。

ピストル

- 装備者の属するユニットが敵ユニットの接敵範囲内にいる場合でも射撃できるが、その際は接敵範囲内にあるユニットの1個を攻撃対象に選択しなければならない。
- **モンスター**あるいは**ビークル**である場合を除き、ピストル以外の武器と同時に射撃を行なうことはできない。

ラピッドファイア X

【射程】の半分以内にいるユニットを攻撃対象にした場合、【攻撃回数】が「x」回増加する。

連続命中 X

クリティカルヒットが出た場合、攻撃対象に追加で「x」回のヒットをもたらす。

噴射

【噴射】アビリティを持つ武器による攻撃は対象に自動的にヒットする。

ツインリンク

【ツインリンク】アビリティを持つ武器による攻撃は、ウーンズロールを何個でもリロールできる。

基本策略

バトル中に指揮ポイントを使用して、策略を発動することができる。すべてのプレイヤーは、ここで紹介する策略を使用できる。コデックスやその他の書籍にはさらに多くの策略が収録されている。

リロール命令

策略 - 戦闘戦術

タイミング: 任意のフェイズ中、自軍側の兵またはユニットが、ヒットロール、ウーンズロール、【ダメージ量】判定ロール、セーヴィング、全力移動ロール、突撃ロール、決死の脱出テスト、暴発判定、武器による攻撃の【攻撃回数】を判定するロールを1回行なった直後。

効果: そのロール、テスト、判定、セーヴィングをリロールする。

反攻戦術

基本策略 - 戦略的機動

タイミング: 白兵戦フェイズ中、敵ユニットが白兵戦を行なった直後。

対象: 1個以上の敵ユニットの接敵範囲内におり、なおかつこのフェイズ中に白兵戦を行っていない味方ユニット1個。

効果: その自軍側ユニットが次に白兵戦を行なう。

壮大なる決闘

基本策略 - 英雄的行為

タイミング: 白兵戦フェイズ中、1個以上の合流ユニットの接敵範囲内にいる自軍側キャラクター・ユニットが白兵戦を宣言した時。

対象: 白兵戦を宣言したユニット内のキャラクター・兵1体。

効果: そのフェイズの終了時まで、その兵が行なうすべての白兵戦攻撃は【精密攻撃】アビリティを得る(26ページ)。

狂気の奮戦

基本策略 - 英雄的行為

タイミング: 自軍側指揮フェイズの戦闘ショックステップ中、自軍側ユニットが戦闘ショックテスト(11ページ)に失敗した直後。

対象: 直前の戦闘ショックテストを行なった自軍側ユニット(通常、自軍側ユニット戦闘ショック状態の場合は自軍側策略の対象として選択できないが、この策略の対象としては選択できる)。

効果: 対象のユニットは戦闘ショックテストに成功したものとして扱われ、戦闘ショック状態にはならない。

グレネード投擲

基本策略 - 装備品

タイミング: 自軍側射撃フェイズ中。

対象: いくつもの敵ユニットの接敵範囲内にも収まっておらず、このフェイズ中に射撃を行っていない自軍側グレネード・ユニット1個。

効果: 対象のグレネード・ユニットの8mv以内におり、視認されており、なおかついくつもの自軍側ユニットの接敵範囲内にも収まっていない敵ユニットを1個選択せよ。その後、D6を6個ロールせよ。ロール結果で4+が出るたび、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける。

激突

基本策略 - 戦略的機動

タイミング: 自軍側突撃フェイズ中。

対象: 自軍側ビークル・ユニット1個。

効果: そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニットが突撃移動を完了した直後に、そのユニットの接敵範囲内にいる敵ユニットを1個選択し、次にその自軍側ユニットが装備している白兵戦武器を1個選択せよ。選択された武器の【攻撃力】に等しい数のD6をロールせよ。その【攻撃力】が選択された敵ユニットの【耐久力】を上回っている場合、追加でD6を2個ロールせよ。ロール結果で5+が出るたびに、選択された敵ユニットは1ポイントの致命的ダメージを受ける(最大6点まで)。

警戒射撃

基本策略 - 戦略的機動

タイミング: 敵軍側移動フェイズ中または敵軍側突撃フェイズ中の、敵ユニットが配置された直後、もしくは敵ユニットが通常移動、全力移動、退却もしくは突撃移動を開始または完了したタイミング。

対象: その敵ユニットの24mv以内におり、なおかつもし現在が自軍側射撃フェイズ中であつたならばその敵ユニットに対して射撃が可能な状態であつたであろう自軍側ユニット1個。

効果: その自軍側ユニットは、あたかも自軍側射撃フェイズ中であるかのように、その敵ユニットに対して射撃を行なえる。

制限: そのフェイズの終了時まで、その自軍側ユニット内の各兵が射撃攻撃を行なう際、攻撃に用いる武器の【射撃技能】やあらゆる修正値にかかわらず、修正前の出目6が出なければヒットは成功しない。この策略は1つのターンにつき1回しか発動することができない。

即応投入

基本策略 - 戦略的機動

タイミング: 敵軍側移動フェイズ終了時。

対象: 予備戦力に配置されている自軍側ユニット1個。

効果: その自軍側ユニットは、あたかも自軍側移動フェイズの増援ステップ中であるかのように、戦場に到着することができる。

制限: この策略を発動して、通常では到着不可能なバトルラウンド中に、ユニットを戦場に到着させることはできない。

煙幕

基本策略 - 装備品

タイミング: 敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象: 攻撃側ユニットによる1回以上の攻撃の対象として選択された自軍側煙幕・ユニット1個。

効果: そのフェイズの終了時まで、対象の自軍側ユニット内のすべての兵は遮蔽物ボーナス(44ページ)を得るとともに『隠密能力』のアビリティ(20ページ)を得る。

伏せる!

策略 - 戦闘戦術

タイミング: 敵軍側射撃フェイズ中、敵ユニットが攻撃対象を選択した直後。

対象: 攻撃側ユニットによる1回以上の攻撃の対象として選択された自軍側インファントリー・ユニット1個。

効果: このフェイズ終了時まで、対象の自軍側ユニット内のすべての兵は【スペシャルセーブ値】6+を得るとともに、遮蔽物ボーナス(44ページ)を得る。

英雄的介入

基本策略 - 戦略的機動

タイミング: 敵軍側突撃フェイズ中、敵ユニットが突撃移動を完了した直後。

対象: 突撃移動を行なった敵ユニットの6mv以内におり、もし現在が自軍側突撃フェイズ中であつたならばその敵ユニットに対して突撃の宣言が可能な状態であつたであろう、自軍側ユニット1個。

効果: その自軍側ユニットは、その敵ユニットのみを対象に突撃を宣言する。あたかも自軍側突撃フェイズ中であるかのようにその突撃を解決すること。

制限: ウォーカーである場合を除き、自軍側ビークル・ユニットを選択することはできない。この突撃が成功したとしても、そのターン中、その自軍側ユニットは突撃ボーナスを得ることはない(29ページ)。

策略凡例

どちらかのプレイヤーのターン

自軍側ターン

敵軍側ターン