

# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000



## バトル入門

ウォーハンマー40,000のゲームをプレイするために必要不可欠な基本



## 戦いの道具

バトルを行うためには巻き尺といくつかのダイスが必要だ。

ウォーハンマー40,000の長さはmv(=2.54ミリメートル)という単位で表され、ミニチュア間の距離はベース同士の最短距離で測られる。ピークルなど、ミニチュアにベースが存在しない場合はミニチュアの本体の最も近い部分から距離を測ること。距離の測定はいつでも好きなタイミングで行うことができる。

ウォーハンマー40,000では6面ダイスを用い、6面ダイスを1個振る行為はD6と略称される。ルールによっては2D6、3D6といった判定を行う必要がある。その場合はDの前にある数字の数だけダイスを振り、その出目を合計すること。D3をロールするよう求められた場合は、D6をロールしてその出目を半分にする。端数は切り上げとなり、この切り上げはあらゆる修正の前に行う。あらゆる修正は累積する。例えばダイスロールの要求値が3以上である場合、これは3+と表される。

# コアルール

ウォーハンマー40,000では強大な戦士、戦闘機械の軍隊を自分自身で指揮することができる。このページで紹介されるコア・ルールは、自分のシタデルミニチュア・コレクションでウォーハンマー40,000のゲームをプレイし、戦争で荒廃した銀河での栄光の戦いを繰り広げるための基本である。

## ミニチュアとデータシート

あらゆるミニチュア、そしていくつかの情景モデルにはデータシートが用意されており、特殊ルールや能力値など、それらをバトルで使用するために必要な情報のすべてが記載されている。

## ユニット

兵は1体以上でユニットを形成し、ユニット単位で移動や戦闘を行う。ユニットはグループとしてまとまった状態で初期配置、あるいは移動を終了する必要がある、ユニット内の各兵は、水平方向に2mv以内、垂直方向に6mv以内の範囲に、常にユニット内の他の兵が1体以上いるようにしなければならない。これは『ユニットの隊列維持』と呼ばれる。もし何らかの理由によってバトル中にユニット内の兵が離れ離れになってしまった場合、次に行う移動によって隊列を立て直さなければならない。

## バトルラウンド

ウォーハンマー40,000のゲームは複数のバトルラウンドを繰り返すことで行われる。各バトルラウンドは双方のプレイヤーのターンによって構成される。バトルラウンド内でターンを行うプレイヤーの順番はゲーム中常に一定であり、プレイするミッションの説明文に先攻の決め方が記載されている。各ターンは複数のフェイズによって構成され、フェイズの順番も常に一定である。各フェイズの順番は以下の通りだ。

- 1. 移動フェイズ**  
移動可能なユニットを移動させる。
- 2. サイキックフェイズ**  
サイカーが強力な特殊能力を発動する。
- 3. 射撃フェイズ**  
敵ユニットに対して射撃を行う。
- 4. 突撃フェイズ**  
自軍ユニットを敵ユニットに接近させ、白兵戦に突入させる。
- 5. 白兵戦フェイズ**  
双方のプレイヤーのユニットが装備する白兵戦武器で攻撃を行う。
- 6. 戦意フェイズ**  
戦死者を出したユニットの戦意テストを行う。

片方のプレイヤーのターンが終了したならば、対戦相手のターンが始まる。双方のプレイヤーがターンを終了したら、そのバトルラウンドは完了し、次のバトルラウンドが始まる。そしてこれをバトルが終了するまで繰り返す。

# 1. 移動フェイズ

行進の足音とエンジンの唸りが大地を震わせ、有利な地点を占めるべく軍勢が戦場を前進する。

移動フェイズではまず自軍のユニットを1つ選択し、ユニット内の各兵を移動させる。それが完了したら次のユニットを移動させ、移動させたいユニットを移動させ終わるまでこれを続ける。いかなる兵も、移動フェイズ中に2回以上移動することはできない。

## 移動

兵は好きな方向に、その兵のデータシート上に記載されている【移】の値に等しいだけのmvを移動できる。兵のベースや本体のいかなる部分もこの距離を超えて移動することはできない。兵は他の兵や壁のような情景モデルを通り抜けて移動することはできないが、情景モデルを登ったり横断したりするために、垂直方向に移動することは可能だ。

兵のデータシート内に『飛行』と記載されている場合、その兵は情景モデルや他の兵が存在しないかのようにそれらを通り抜けて移動することができる。



## 最小移動距離

『飛行』の属性を持つ兵の中には、2種類の【移動力】を持つものもある。左側の値は最小移動距離である。移動フェイズにおいて、この兵は移動フェイズ開始時の位置から、最低でも最小移動距離の分だけ離れた地点まで移動しなければならない。右側の数字は最大移動距離である。この兵のいかなるベースや本体も、最大移動距離を超えて移動することはできない。兵が最小移動距離を移動することが不可能である場合、あるいは最小移動距離の移動によって戦場から外に出てしまうような場合、この兵は戦死者として戦場から取り除かれる。エンジンの不調や故障などによって戦闘から離脱することを余儀なくされたのだ。

## 敵兵

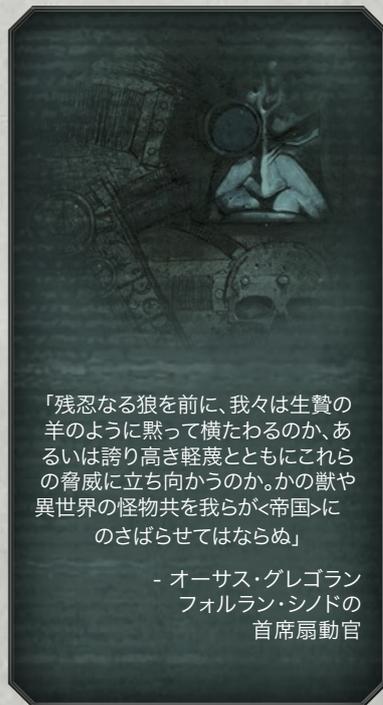
同一アーミーの兵は全て『味方の兵』である。対戦相手の指揮下にある兵は全て『敵兵』である。移動フェイズにおいて、敵兵の1mv以内に移動することはできない。

## 退却

移動フェイズの開始時に敵ユニットの1mv以内にいるユニットは、その場に留まるか、あるいは退却を行うことができる。退却を行う場合、そのユニットはあらゆる敵ユニットから1mv以上離れた位置で移動を終了しなければならない。退却を行なったユニットは、そのターンの間、全力移動(以下参照)と突撃(突撃フェイズの項を参照)を行うことはできない。退却を行うユニットが『飛行』の属性を持たない場合、そのユニットは退却を行なったターンの間、射撃を行うことができない。

## 全力移動

移動フェイズで移動させるユニットを選ぶ時、そのユニットに全力移動をさせることを宣言してもよい。全力移動を行う場合、ダイスを1個振り、この出目を、そのユニット内の各兵の【移動力】の値に足す。全力移動を行ったユニットは、そのターン中は射撃や突撃を行えない。



「残忍なる狼を前に、我々は生贄の羊のように黙って横たわるのか、あるいは誇り高き軽蔑とともにこれらの脅威に立ち向かうのか。かの獣や異世界の怪物共を我らが<帝国>にのさばらせてはならぬ」

- オースス・グレゴラン  
フォルラン・シンドの  
首席扇動官

ミニチュアがグラつく場合情景モデルや地形の上に兵を配置するときは、兵を思った通りの場所に立たせるのが難しいこともあるだろう。バランスが悪いような場所は要注意だ。テーブルにぶつかっただけでミニチュアが転落し、最悪の場合壊れてしまうこともあるだろう。プレイヤー同士で合意できるならば、ミニチュアを実際には情景モデルの上には配置せず、どこか安全な場所に置いておくことをオススメしたい(その兵が実際にどこにいるかについては、プレイヤー同士できちんと把握しておくこと)。敵がその兵を射撃することになり、射線を調べる必要が出てきたときなどは、その兵を手でしっかりと押さえながら、本来の場所に戻す必要がある。

## 予備戦力

テレポート装置、重力降下、あるいはさらに神秘的な手段によって、ゲーム途中のタイミングで戦場へと配置されるユニットも存在する。多くの場合は移動フェイズ終了時に到着するが、他のフェイズ中に到着するものもある。このような方法で戦場に到着したユニットは、そのターンの移動フェイズ中に移動や全力移動を行うことはできない。このユニットは移動フェイズのすべてを戦場への到着に費やしたのだ。しかし以降のフェイズでの行動(射撃や突撃など)は通常通り行える。予備戦力として到着したユニットはそのターン中に移動したものとみなされ、例えばヘヴィウェポンによる射撃などにはその影響を受ける(『射撃フェイズ』を参照)。バトル終了時まで戦場に到着しなかったユニットは全滅したものとみなされる。

## リロール

ルールの中にはダイスのリロールを行えるようにするものが存在する。その際は行なったダイスロールの中からいくつか、あるいは全てのダイスを振り直すこと。1回振り直したダイスを再度振り直すことはできず、振り直したダイスには振り直し前のあらゆる修正が適用される。

## ロールオフ

ルールの中には双方のプレイヤーにロールオフを要求するものもある。ロールオフを行うには、双方のプレイヤーがD6をロールし、より高い出目を出したプレイヤーが勝者となる。出目が等しかった場合は両方のダイスを振り直す。ロールオフは「振り直したダイスを再度振り直すことはできない」というルールの例外であり、勝者が決定するまで何度でも振り直しを行うこと。

## 発生タイミングが等しいルールの解決

ウォーハンマー40,000のゲーム中、ときに2つ以上のルールを同時に解決しなければならない場合がある。多くの場合『移動フェイズ開始時』や『バトルの開始前』などのタイミングで発動するルールがそれに当たる。ゲーム中にこのような事態が起きた場合は、ターンを担当しているプレイヤーがルールの解決順序を決定する。ゲーム開始前や終了後、あるいはバトルラウンドの開始時や終了時にこうした事態が発生した場合は、ロールオフの勝者がルールの解決順序を決定する。

# 2. サイキックフェイズ

魔導戦士や妖術師は神秘的な力を行使して味方を支援し、あるいは敵を打ち破る。しかしこうした力を扱うことには危険も伴い、ほんの些細な過ちも許されない。さもなくば周囲の全てを巻き込んで自ら破滅を招くこととなるだろう。

## サイキック手順

1. サイカーとサイキックパワーを選択する
2. サイキックテストを行う
3. 敵が妖術抵抗判定を行う
4. サイキックパワーを解決する

### 1. サイカーとパワーを選択

兵の中には、データシートに『サイカー』と記載されているものがある。サイカーは異界的な能力を行使することができ、また敵の妖術を打ち消すことも試みられる。サイカーが使用できるサイキックパワーの種類、そして各サイキックフェイズ中にパワーの発動や妖術抵抗判定を試みられる回数などは、すべてデータシート内に記述されている。

### サイキックパワー

特に明記されていない限り、あらゆるサイカーは『猛撃』のサイキックパワーを習得している。サイカーの中には『猛撃』と異なるパワーを習得していたり、それに加えて他のパワーを習得しているものもある。その兵のデータシートを参照すれば、そのサイカーがどんなパワーを習得しているかが分かるはずだ。サイカーがバトル前にサイキックパワーをジェネレートする場合は、プレイヤーがアーミーを初期配置する直前に行うこと。

#### スマイト 猛撃

猛撃はワープチャージ5のサイキックパワーである。発動に成功した場合、発動者から18mv以内かつ射線が通っている中で最も近い敵ユニットがD3の致命的ダメージを受ける。サイキックテストの結果が11以上だった場合、対象が受ける致命的ダメージはD6となる。

### 2. サイキックテスト

サイカーはサイキックテストを行うことで、サイキックパワーの発動を試みることができる。2D6をロールし、その出目合計がサイキックパワーのワープチャージ値以上であれば発動は成功だ。サイカーは1ターンに同じサイキックパワーの発動を2回以上試みることができない。

## 歪みの脅威

サイキックテストで出目が両方とも1、あるいは両方とも6であった場合、サイカーは直ちに『歪みの脅威』に襲われる。<歪み>から忍び寄ったデーモンが精神を引き裂き、そのサイカーはD3の致命的ダメージを受けるのだ。サイカーが『歪みの脅威』で戦死者となった場合、そのサイカーが発動を試みていたサイキックパワーは自動的に失敗し、コントロールを失ったサイキックが逆流・爆発を起こす。そのサイカーの6mv以内にいる各ユニットは、それぞれD3の致命的ダメージを受ける。



### 3. 妖術抵抗判定

サイカーは、24mv以内の敵サイカーが発動に成功したサイキックパワーを打ち消そうと試みることができる。これを妖術抵抗判定と呼ぶ。これは敵のサイキックテスト成功後に、自軍側ターンでなくともただちに行われる。妖術抵抗判定を行うには2D6を振ること。出目がそのパワーに対して行われたサイキックテストの出目よりも大きければ、そのサイキックパワーは打ち消され、いかなる効果も及ぼさない。敵サイカーの24mv以内に自軍側サイカーが何人いようと、敵が発動に成功したそれぞれのサイキックパワーに対して試みられる妖術抵抗判定は1ターン中1回だけだ。

### 4. サイキックパワーの解決

サイキックテストに成功し、『歪みの脅威』で戦死することなく、さらに敵の妖術抵抗判定も成功しなかった場合、そのサイキックパワーの説明文に記述された効果が発動する。

# 3. 射撃フェイズ

銃が唸りを上げ、砲弾が空より降り注ぐ。暗闇に銃火が輝き、ラスガンのレーザー光が戦場の霧を照らす。そして戦場には空弾倉やパワーセルが数多く打ち捨てられているのだ。

## 射撃手順

1. 射撃を行うユニットを選択する
2. 対象を選択する
3. 射撃武器を選択する
4. 攻撃を解決する
  - ・ ヒットロールを行う
  - ・ ダメージロールを行う
  - ・ 敵がダメージを分配する
  - ・ 敵がセーヴィングを行う
  - ・ ダメージを解決する

### 1. 射撃を行うユニットを選択する

射撃フェイズにおいて、各自軍側ユニットは装備している射撃武器によって射撃を試みられる。まずプレイヤーは自軍側ユニットを1つ選択する。全力移動や退却を行なった（『飛行』を持たない場合）ユニット、および敵ユニットの1mv以内にいるユニットは射撃を行えない。特に記載されていない限り、各兵は装備している全ての射撃武器を使って射撃を行う。ユニット内のすべての兵が射撃を完了したら、別のユニットを選択して同様に射撃を行う。射撃を行わせたいユニットが全て射撃するまでこれを繰り返すこと。

### 2. 対象を選択する

射撃を行うユニットを選択したら、攻撃対象となるユニット（あるいは複数のユニット）を選択する。敵ユニットを攻撃対象として選択するためには、射撃を行うユニットの兵からの距離が武器の射程（武器の能力値に記載されている）内である必要があり、射撃を行う兵から射線が通っている必要がある。射線が通っているかどうか確認が持てない場合は、実際にミニチュアの目線になって攻撃対象が見えているか確かめること。射線を確認する上で、射撃を行うユニットの他の兵は射線を遮らないものとする。

味方の兵の1mv以内にいる敵ユニットを射撃の対象とすることはできない。誤射の危険性があまりにも高いからだ！

### 3. 射撃武器を選択する

兵が装備している武器はすべてデータシートに記載されている。兵が複数の武器を装備している場合、兵はこれら全てを同じ対象に射撃してもいいし、それぞれ異なる対象に射撃してもいい。射撃を行うユニット内に複数の兵がいる場合、これらの兵は同じ対象に射撃してもいいし、それぞれ異なる対象に射撃してもいい。いずれの場合も、あらゆるダイスをロールする前に射撃の割り振りを決定し、そのユニットの射撃の処理が全て完了してから次のユニットの射撃に移ること。

### 攻撃回数

兵が射撃武器で射撃を行うと、それは一定回数の攻撃として処理される。攻撃回数に等しい数のダイスを振ること。武器の攻撃回数、すなわちロールするダイスの数は、武器の種類と一緒に記載されている。武器種別は攻撃回数に影響をあたえる場合がある『武器種別』を参照）。

## キャラクター

兵の中にはデータシート上に『キャラクター』と記載されているものもある。彼らは英雄、士官、指導者あるいは將軍であり、戦場の趨勢を変えうるほどの力を秘めている。しかし戦場の喧騒のなかで1人を識別し、狙い撃つことは容易ではない。キャラクターが射撃の対象となりうるのは、そのキャラクターが、射撃を行う兵から視線が通っている中で最も近い兵である場合に限られる。ただし【傷】が10以上あるキャラクターはあまりにも巨大であるため、このルールは当てはまらない。



ダイスロールの高速化攻撃の解決に関するルール（『射撃フェイズ』を参照）は、攻撃を1回ずつ最後まで解決していくための方法である。しかし同様の攻撃についてダイスをまとめて振ることで、バトルを高速化することができる。複数の攻撃を同時に解決するには、すべての攻撃が等しい【射】（射撃攻撃の場合）、あるいは【接】（白兵戦攻撃の場合）で行われる必要がある。さらに武器の【攻】、【貫通】、【ダメージ】、そして攻撃対象のユニットも等しくなければならない。これらの条件をすべて満たしているならば、全てのヒットロールを同時に行い、次にダメージロールを行う。その後で対戦相手はダメージを1つずつ兵に割り振り、セーヴィングとダメージの解決を行う。注意すべきは、攻撃対象のユニット内に、既に【傷】を失っている兵がいる場合、その兵が戦死者となるか、あるいは全てのダメージを解決し終わるまで、その兵にダメージを割り振り続けなければならない。

## オーラ・アビリティ

ユニット（多くの場合キャラクター）の中には、特定の範囲内の兵に影響をあたえるようなアビリティを有しているものもある。アビリティの説明文に特別な記載がない限り、このようなアビリティを有している兵は常に効果範囲内にいるものとみなされる。

例えば、ロード・オヴ・コンタギオンは『ナーグルの恩寵』アビリティを有しており、これは7mv以内のデスガードの兵に影響を与えるものであるが、ロード・オヴ・コンタギオンもこのアビリティの効果を受ける。



最も大切なルール  
ウォーハンマー40,000  
は广大で奥深いゲーム  
である。そのためゲーム  
中にどのようにルールを  
適用すればいいのかわ  
からなくなることもある  
だろう。そのようなとき  
は対戦相手と話し合っ  
て、最も適切な(あるい  
は最も面白い!)解決法  
を適用すること。解決法  
について意見の一致が  
得られなかった場合は、  
プレイヤー同士でロー  
ルオフを行い、その勝者  
の意見が採用される。さ  
あゲームを続けよう!



## 武器種別

射撃武器には5つの種別が存在する。すなわちアサルト、ヘヴィ、ラピッドファイア、グレネード、そしてピストルである。これらの武器で射撃を行う場合、武器種別の右側に書かれている数字に等しい回数だけ攻撃を行う。例えば、『アサルト1』と記載されている武器の攻撃回数は1回であり、『ヘヴィ3』と記載されている武器の攻撃回数は3回である。

1つの武器が2回以上の攻撃回数を持つ場合、それらの攻撃は必ず全て同じユニットに対して行わなければならない。

射撃武器の各種別はそれぞれ追加ルールを有しており、状況に応じて射撃精度や射撃可能なタイミングが変化する。詳しくは以下の通りである。

### アサルト

アサルト・ウェポンは細かく狙いを定めずとも素早い射撃が可能であり、腰だめの状態で射撃しながら白兵戦へとなだれ込むことができる。

兵が全力移動を行ったとしても、その兵は同じターン中にアサルト・ウェポンで射撃を行うことが可能だ。その場合、そのターン中に限り、その武器のヒットロールの出目から-1する。

### ヘヴィ

ヘヴィ・ウェポンは戦場で最も大きく危険な武器種別である。しかしその真価を発揮するためには、煩雑なりロードや注意深い設置作業を行う必要がある。

ヘヴィ・ウェポンを装備した兵が直前の移動フェイスに移動していた場合、そのターン中に限り、その武器のヒットロールの出目から-1する。

### ラピッドファイア

ラピッドファイア・ウェポンは汎用性の高い武器であり、狙いすました長距離射撃を行うことも、近距離でのバースト射撃を行うこともできる。

ラピッドファイア・ウェポンで射撃を行う場合、攻撃対象がその武器の最大射程の半分以上の距離にいるならば、その武器の射撃回数は2倍になる。

### グレネード

グレネードは携行型の爆発物であり、部隊が援護射撃を行っている中で兵はこれを敵に向かって投擲することができる。

ユニットが射撃を行う時、ユニットの中の1体の兵は、自身のその他の射撃武器で射撃を行う代わりに、装備している1個のグレネードを投擲することができる。

### ピストル

ピストルは片手持ちの銃器であり、白兵戦の至近距離においても射撃を行うことが可能だ。多くの兵は、メインの武器とは別にピストルを支援火器として装備している。

たとえ自分のユニットの1mv以内に敵ユニットがいたとしても、そのユニットの兵はピストルによる射撃を行うことができる。しかしその場合、最も近い敵ユニットを必ず射撃の対象としなければならない。こうした状況においては、たとえ対象となる敵ユニットの1mv以内に他の味方ユニットが居たとしても射撃を行うことが可能だ。

ピストルとその他の種別の射撃武器(例えばピストルとラピッドファイアなど)を装備している兵が射撃を行う場合、ピストル(あるいは複数のピストル)とその他の武器のどちらかしか射撃することはできない。ヒットロールを行う前に、ピストルと非ピストルのどちらで射撃を行うか選択すること。

「我らの体がアダマンチウムに鎧われる時、  
我らの魂は忠誠によって護られる。

我らのポルターが皇帝陛下の怨敵にもたらす死を装填する時、  
我らの思考には知恵が満たされる。

我らの隊列が前進し、聖務を果たす時、  
我らこそがスペースマリーンなり。

皇帝陛下に選ばれた者にして  
死する時まで忠実なる従僕であり続ける。

#### 4. 攻撃を解決する

攻撃は1回ずつ処理することもでき、場合によっては複数の攻撃を同時に処理することもできる。以下の手順は攻撃を1回ずつ処理する際のものである。

1. ヒットロール: 兵が攻撃を行う場合、ダイスを1個振れ。出目が攻撃者の【射】以上であれば、その武器の攻撃はヒットしたものと見なされる。【射】未満である場合、攻撃は失敗し、その攻撃の手順は終了する。いかなる修正がかかっているようとも、ダイスの出目1は常に失敗とみなされる。
2. ダメージロール: 攻撃がヒットした場合、さらに1個のダイスを振ってその攻撃が対象に有効なダメージを与えたかどうかを判定する。ダメージロールの必要出目は、武器の【攻】と対象の【耐】を以下の表で比較することで決定される。

出目が必要出目より低い場合、その攻撃は失敗となり、攻撃手順は終了する。いかなる修正がかかっているようとも、ダイスの出目1は必ず失敗とみなされる。

#### ダメージロール

武器の【攻】 VS 対象の【耐】	D6の 必要出目
【攻】が【耐】の 2倍かそれ以上	2+
【攻】が【耐】より 高い	3+
【攻】と【耐】が 等しい	4+
【攻】が【耐】より 低い	5+
【攻】が【耐】の 半分かそれ未満	6+

3. ダメージの割り振り: 攻撃がダメージを与えることに成功した場合、攻撃対象のユニット側のプレイヤーは、ユニット内の好きな兵にダメージを割り振ること(割り振られる兵は攻撃側ユニットの射程内かつ射線が通っている必要がある)。攻撃対象のユニット内に、既に【傷】を失っている兵がいる場合、ダメージはその兵に割り振らなければならない。
4. セーヴィング: 攻撃対象ユニット側のプレイヤーはダイスを振ってセーヴィングを行い、その出目はダメージを与えた武器の【貫通】によって修正を受ける。例えば、攻撃側の武器が-1の【貫通】を保つ場合、アーマールセーヴィングの出目から1を引くこと。修正後の値が、ダメージを割り振られた兵のアーマールセーヴィング値以上であれば、そのダメージは防がれ、攻撃手順は終了する。修正後の値がアーマールセーヴィング値未満である場合、セーヴィングは失敗し、その兵はダメージを受ける。いかなる修正がかかっているようとも、ダイスの出目1は常に失敗とみなされる。
5. ダメージを解決する: 攻撃に用いられた武器の【ダメージ】に等しいだけのダメージが攻撃対象の兵に与えられる。兵はダメージ数に等しいだけ【傷】を失う。兵の【傷】が0まで減少した場合、その兵は戦死者となり、ゲームから取り除かれる。兵が1回の攻撃で複数の【傷】を失い、かつ戦死者となった場合、その攻撃によって与えられたダメージの余剰は破棄され、いかなる影響も及ぼさない。



#### スペシャルセーヴィング

兵の中には超自然的な反射神経を兼ね備えていたり、フォースフィールドで防護されているなどして、スペシャルセーヴィング値を有しているものもいる。スペシャルセーヴィング値を有する兵にダメージが割り振られた場合、その兵のプレイヤーは、セーヴィングにアーマールセーヴィングとスペシャルセーヴィングのどちらを使用するか選択できる。兵が複数のスペシャルセーヴィング値を持つ場合、そのうち1つだけを使用することができる。スペシャルセーヴィング値を使用する場合、セーヴィングの出目は【貫通】によって修正を受けることはない。

#### 情景モデルと遮蔽物

遠未来の戦場の各地には、廃墟、クレーター、ねじくれた林など様々な情景が広がっている。兵はこれらの情景モデルに身を隠すことで射撃に対する防御効果を得ることができる。

ユニット全体が情景モデル上、あるいは内部にいる場合、その遮蔽効果により、射撃に対するアーマールセーヴィングの出目に+1の修正を受ける(スペシャルセーヴィングには影響なし)。白兵戦フェイズにおいては、遮蔽物によるボーナスは発動しない。

#### 致命的ダメージ

攻撃の中には致命的ダメージをもたらすものもある。これらの攻撃はあまりにも強力であり、装甲やフォースフィールドでさえ防御の役には立たないのだ。1ポイントの致命的ダメージは、対象のユニットに1ダメージを与える。ただし致命的ダメージの場合はダメージロールやセーヴィング(スペシャルセーヴィングも含む)は行わない。最初からセーヴィングに失敗したダメージであるかのように対象ユニットにダメージを与えること。通常の攻撃と異なり、致命的ダメージの余剰は破棄されず、兵が戦死した場合、残りのダメージは別の兵に割り振られる。全ての致命的ダメージを与え終わるか、あるいは対象ユニットが全滅するまでダメージを割り振り続けること。

## 4. 突撃フェイズ

剣、ハンマー、爪などを振り上げ、兵たちは白兵戦を行うべく敵に向かって突撃する。

### 突撃手順

1. 突撃を行うユニットを選択する
2. 突撃対象を選択する
3. 敵が警戒射撃を行う
4. 2D6をロールし、突撃移動を行う

### 1. 突撃を行うユニットを決定する

突撃フェイズにおいて、敵ユニットの12mv以内にいるユニットは突撃移動を行うことができる。全力移動や退却を行なったユニット、および突撃フェイズ開始時に敵ユニットの1mv以内にいるユニットは突撃移動を行えない。

### 2. 突撃対象を選択する

突撃を行うユニットを決定したら、その12mv以内にいる1つの、あるいは複数の敵ユニットを突撃対象として指定せよ。突撃対象となった各ユニットは警戒射撃を試みられる。

### 3. 警戒射撃

ユニットに対する突撃が宣言された場合、ただちに突撃対象となったユニットは突撃してくるユニットに対し警戒射撃を試みられる。複数回にわたり突撃対象になったユニットは1ターン中に複数回の警戒射撃を行う可能性があるが、敵兵の1mv以内にいるユニットは警戒射撃を行えない。敵軍の突撃フェイズに行われるという点、そして射撃する兵の【射】にかかわらず出目6のみでヒットする点を除き、警戒射撃は通常の射撃と同様に解決される。

### 4. 突撃移動を行う

警戒射撃が完了したら、2D6をロールせよ。これはこのユニットの突撃距離を表し、突撃を行うユニットの各兵はこの出目に等しいmvだけ移動を行える。ユニット内で最初に突撃移動を行う兵は、突撃対象のうちの1つのユニットの1mv以内で突撃移動を終了せねばならない。突撃を行うユニット内のいかなる兵も、突撃対象として宣言していない敵ユニットの1mv以内に侵入することはできない。上記の条件をみたすことができない場合、突撃は失敗に終わり、そのユニット内のいかなる兵もこのフェイズ中移動を行えない。突撃を行うユニットが全ての兵を移動させ終えたら、突撃可能な別のユニットを選択し、突撃させたいユニットの突撃がすべて終わるまで以上の手順を繰り返す。各突撃フェイズにおいて1つのユニットが2回以上突撃を試みることはできない。

### 英雄的介入

敵軍が全ての突撃移動を終えたあとで、敵ユニットの3mv以内にいる自軍の各キャラクターは『英雄的介入』を行える。『英雄的介入』を行うキャラクターは3mvまでの移動を行えるが、その際は最も近い敵兵に近づくように移動しなければならない。

## 5. 白兵戦フェイズ

殺戮の嵐が戦場に吹き荒れ、激突した両軍は瞬間に切り刻まれる。

### 白兵戦手順

1. 白兵戦攻撃を行うユニットを選択する
2. 3mvまでの接敵移動を行う
3. 攻撃対象を選択する
4. 白兵戦武器を選択する
5. 白兵戦攻撃を解決する
  - ・ ヒットロールを行う
  - ・ ダメージロールを行う
  - ・ 敵がダメージの割り振りを行う
  - ・ 敵がセーヴィングを行う
  - ・ ダメージを解決する
6. 3mvまでの再編移動を行う

### 1. 白兵戦攻撃を行うユニットを選択する

白兵戦フェイズにおいて、突撃を行なったユニット、および敵ユニットの1mv以内にいるユニットは白兵戦攻撃を行える。その際、ターンを担当している側のアーミーのユニットだけでなく、その対戦相手側のアーミーのユニットも攻撃を行える。まず最初にそのターンで突撃を行なったユニットが攻撃を行う。その際、攻撃を行うユニットの順番はそのユニットのプレイヤーが決定する。突撃を行なったユニットの攻撃が全て終了したら、ターン側のプレイヤーから交互に攻撃可能なユニットを1つずつ選択し、攻撃可能な全てのユニットが攻撃を終えるまでこれを繰り返す。いかなるユニットも各白兵戦フェイズにおいて2度以上攻撃を行うことはできない。片方のプレイヤーの攻撃可能なユニットが全て攻撃を終えた場合は、もう片方のプレイヤーが攻撃可能な残りの自軍ユニットの攻撃を1ユニットずつ全て解決すること。白兵戦攻撃は以下の手順で行われる。

### 2. 接敵移動

プレイヤーは白兵戦攻撃を行うユニット内の各兵を3mvまで移動させることができる。その際は敵兵に近づく方向であれば好きな方向に移動できる。

### 3. 攻撃対象を選択する

まず最初に、プレイヤーは攻撃対象となるユニット(複数可)を選択せねばならない。攻撃を行う兵は攻撃対象のユニットの1mv以内、あるいは自身のユニット内で敵の1mv以内にいる他の兵から1mv以内にいる必要がある。そのターンで突撃を行なったユニットは、さきほどの突撃フェイズで突撃の対象としたユニットにのみ攻撃を行える。

兵が2回以上の白兵戦攻撃を行える場合(右を参照)、それを複数の対象ユニットに好きに割り振ることができる。同様に、ユニット内の各兵はそれぞれ異なるユニットに攻撃を行える。どちらの場合も、あらゆるダイスをロールする前に攻撃の割り振りを決定すること。1つのユニットの白兵戦攻撃を全て終了してから次のユニットの攻撃に移ること。

## 攻撃回数

兵が行う白兵戦攻撃の回数は、その兵の【回】によって決定される。その兵が繰り出す白兵戦攻撃と同じ個数だけダイスを振ること。例えば、ある兵の【回】が2であるとき、その兵は2回の白兵戦攻撃を行い、すなわち2個のダイスをロールする。

## 4. クロスコンバット・ウェポン

白兵戦攻撃を行う時、兵は白兵戦武器を使用する。兵がどのような白兵戦武器を装備しているかについてはデータシート上に記載されている。データシート上に白兵戦武器が存在しない場合、その兵は以下の能力値を持つクロスコンバット・ウェポンを装備しているものとみなされる。

武器名	射程	種別	攻	貫	ダ
クロスコンバット・ウェポン	白兵	白兵	使用者	-	1

兵が複数の白兵戦武器を装備している場合、あらゆるダイスをロールする前にどの武器を使用するか決定すること。兵が複数の白兵戦武器を装備し、かつ複数の【回】を有している場合、その兵は白兵戦攻撃を複数の武器に割り振ることができる。あらゆるダイスをロールする前に、攻撃をどのように割り振るか宣言すること。

## 5. 白兵戦攻撃を解決する

白兵戦攻撃は1回ずつ解決することもでき、あるいは複数回の攻撃について同時にダイスをロールすることもできる。白兵戦攻撃の解決手順は射撃攻撃とほぼ同様であるが、【射】の代わりに【接】を使ってヒットロールするという点が異なる。

## 6. 再編移動

プレイヤーは白兵戦攻撃を行うユニット内の各兵を3mvまで移動させることができる。その際は敵兵に近づく方向であれば好きな方向に移動できる。

# 6. 戦意フェイズ

最も勇敢なる戦士であっても、戦場の惨劇によって怖気づく可能性がある。

戦意フェイズにおいて、そのターンを担当しているプレイヤーから順に、そのターン中に戦死者を出した自軍側各ユニットについて双方のプレイヤーは戦意テストを行わなければならない。

戦意テストを行うには、ダイスを1個ロールし、そのユニットがそのターン中に出した戦死者の数と足し合わせる。この合計値がユニット内で最も高い【気】の値よりも高かった場合、戦意テストは失敗となる。【気】の値を超えた数に等しい人数の兵が潰走し、ゲームから取り除かれる。どの兵が潰走するかについてはそのユニットのプレイヤーが選択すること。

## 兵員輸送ビークル

ビークルの中にはデータシート上に『兵員輸送』と書かれているものがある。これらのビークルは兵士を敵の攻撃から守りつつ、最前線まで迅速に彼らを送り届ける事が可能だ。以下のルールは兵員輸送ビークルへの乗車と降車、そして兵を載せた状態での移動について解説している。同じターン中に乗車と降車を同時に行うことはできないということに注意すること。

輸送人数：あらゆる輸送ビークルには輸送人数が設定されており、それぞれのデータシートに記述されている。輸送人数によって、どのような種類の味方兵が何体まで乗車することができるかが決定する。輸送人数を超えた人数を乗車させることはできない。

兵員輸送ビークルを戦場に配置するとき、そのビークルに乗車した状態でユニットを同時に配置することができる。その場合はどのユニットがそのビークルに乗車しているのかを宣言すること。

乗車：ユニット内のすべての兵が味方の兵員輸送ビークルの3mv以内で移動を終えた場合、そのユニットはそのビークルに乗車することが可能だ。ユニットのミニチュアを戦場から取り除き、戦場の脇に置いておこう。このユニットは現在輸送ビークルの内部にいるのものとみなされる。

乗車中のユニットは通常いかなる行動も起こすことはできず、また外部からのいかなる影響を受けることもない。特別な記述がない限り、範囲内の他のユニットに影響を及ぼすようなアビリティは、そのユニットが乗車している間は効果を失う。

兵員輸送ビークルが破壊された場合、乗車中の全てのユニットは直ちに降車し(下記参照)、その後で輸送ビークルが戦場から取り除かれる。ただしビークルの破壊によって降車した兵の数だけダイスを振ること。出目1が出るたびに、降車した兵の中から1体(その兵のプレイヤーが選んでよい)が戦死者として取り除かれる。

降車：兵員輸送ビークルに乗車した状態で移動フェイズを開始したユニットは、その兵員輸送ビークルが移動を行う前のタイミングで降車を行える。ユニットが降車を行う場合、兵員輸送ビークルから3mv以内、かつあらゆる敵兵から1mv以上離れた場所に全ての兵を配置すること。配置しきれない兵は全て戦死者として取り除かれる。

降車を行なったユニットは通常通りに行動(移動、射撃、突撃、白兵戦など)することができる。注意すべきは、たとえ降車したユニットが降車地点から移動しなかったとしても、そのユニットはあらゆるルールにおいて移動したもとして扱われるということだ。これは例えばヘヴィ・ウェポンで射撃を行う際に影響する(『射撃フェイズ』の『武器種別』の説明文を参照)。

# データシート

銀河の支配権をめぐる戦うのは、信じられないほど多様な戦士、怪物、そして戦闘兵器の数々である。各ユニットにはデータシートが用意されており、ユニット内の兵が持つ能力値、ウォーギア、そしてアビリティが記載されている。データシートの内容がどのような意味を持つかについてここで説明するが、それらを実際を使用する方法についてはコアルールを参照すること。

## 1. ユニット名

各兵はユニット単位で移動や戦闘を行い、ユニットには1体以上の兵が含まれる。ここに記載されているのはそのユニットの名前である。

## 2. 兵科

ウォーハンマー40,000:ルールブックに記載されているバトルフォージド・アーミーを編成する際に用いる。

## 3. パワーレート

この値が高ければ高いほど、そのユニットは強力である！ アーミー内の各ユニットのパワーレートを合計することでアーミー全体のパワーレベルを算出することができる。

## 4. 能力値

以下に記載されている能力値は、ユニット内の兵がいかに強力であるかを表している。

**移動(移):**兵が戦場を移動する際の速度を表す。

**接近戦技能(接):**白兵戦において兵がどれだけ巧みに戦うことができるかという能力を表す。兵の【接】が『-』である場合、その兵は白兵戦を行うことができず、白兵戦において一切攻撃を繰り出すことができない。

**射撃技能(射):**兵が射撃を行う際の正確性を表す。兵の【射】が『-』である場合、その兵は射撃の適性を持たず、一

切の射撃攻撃を行うことができない。

**攻撃力(攻):**その兵の力強さと、白兵戦における攻撃が敵にダメージを与える可能性を表す。

**耐久力(耐):**物理攻撃に対する耐久力を表す。

**負傷限界度(傷):**その兵が戦死者となるまでにどれほどのダメージを耐え抜くことができるかを表す。

**攻撃回数(回):**その兵が白兵戦において攻撃を繰り出すことのできる回数を表す。

**1**

**ロード・オヴ・コンタギオン**

**2**

**3**

**4**

**能力値**

	移	接	射	攻	耐	傷	回	気	防
ロード・オヴ・コンタギオン	4mv	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

**5**

**ユニット構成**

ロード・オヴ・コンタギオン×1

**6**

**ウォーギア**

ロード・オヴ・コンタギオンはブレイグリーバーを装備している。



**7**

**アビリティ**

**恐るべき耐久力:**この兵が【傷】を失うたびにダイスを振れ。出目が5か6なら、そのダメージは無効化される。

**ナーグルの恩寵:**ロード・オヴ・コンタギオンの7mv以内にいる全ての『テスガード』の兵は、致命的な疫病のオーラに包まれる。自軍ターン開始時にそれらの兵の1mv以内にいる各敵ユニットについてダイスを振れ。出目が4以上ならそのユニットは致命的ダメージを1受ける。

**カタフラクティブ・アーマー:**ロード・オヴ・コンタギオンはスペシャル・セーブ値4を持つ。しかしこの兵が全力移動を行う際、ダイスの出目は半分になる。

**テレポート強襲:**初期配置中、ロード・オヴ・コンタギオンを配置する時に、プレイヤーはこれを戦場に配置する代わりにテレポート室に配置することができる。ロード・オヴ・コンタギオンをテレポート室に配置した場合、プレイヤーは好きな自軍ターンの移動フェイズ終了時にロード・オヴ・コンタギオンを戦場にテレポートさせることができる。その場合は敵兵から9mv以上離れた好きな場所にロード・オヴ・コンタギオンを配置すること。

**8**

**武器**

	射程	種別	攻	貫通	ダメージ	備考
ブレイグリーバー		白兵	+2	-3	3	この武器はブレイグ・ウェポンであり、この武器のダメージロールの出目1は全て振り直せる。

**9**

**陣営キーワード**

クイーンズ 渾沌、ナーグル、大逆者、テスガード

**9**

**属性キーワード**

インファントリー、ターミネーター、キャラクター、ロード・オヴ・コンタギオン

アーマーセービング値(防):兵の装甲服や外殻がどれほどの防御力をもたらすを表す。

士気(気):その兵がどれほどの勇気と決断力、あるいは自制心を持っているかを表す。

## 5. ユニット構成

そのユニット内にどの兵が何体いるかを表す。

## 6. ウォーギア

その兵がいかなる武器や装備を有しているかを表す。

## 7. アビリティ

多くのユニットは、コアルールに記載されていないエキサイティングな特殊能力を持っており、それらのルールがここに記載されている。

## 8. 武器

ユニットの装備する武器は、以下に示されるような各種の能力値を有している。

射程:その武器の射程を表す。その武器の射程が『白兵』である場合、その武器は白兵戦でしか使用することができない。それ以外の武器はすべて射撃武器として扱われる。

種別:コアルールの射撃フェイズおよび白兵戦フェイズの項目を参照せよ。

攻撃力(攻):その武器がダメージを与えられる確率を表している。その武器の【攻】が『使用者』である場合、その武器の【攻】は装備者のその時点での【攻】に等しい。その武器の【攻】が『+1』や『×2』である場合、装備者のその時点での【攻】に修正を加えて武器の

【攻】とせよ。例えば、武器の【攻】が『×2』である場合、装備者の【攻】が6ならば武器の【攻】は12となる。

貫通力(貫通):その武器が敵の装甲をどれだけ貫くことができるかを表す。

ダメージ値(ダメージ):その武器の攻撃が成功した場合にどれほどのダメージを与えられるかを表す。

そのユニットが、例えば装備オプション等によって別の武器を装備できる場合は、コデックスなどにその旨が記載されている。

## 9. キーワード

全てのデータシートには一連のキーワード(陣営キーワードと属性キーワードに分類される)が設定されている。陣営キーワードはその兵をアーマーに組み入れる際の助けとなるだろうが、基本的には両方ともその働きは同じである。ルールの中には特定のキーワードを持つ兵にのみ適用されるものもある。例えば『戦闘者』のキーワードを持つ兵全てに適用されるルールであれば、そのルールはキーワードの欄に『戦闘者』を持つ兵にのみ適用される。

## 能力値修正

大きなミニチュアを用いる兵の中にはダメージを受けることで能力値が変化する場合もある。その兵の【傷】の残量を参照し、データシート上の表を参照して現在の能力値を決定すること。

アビリティやルールによっては能力値を変動させるものもある。全ての修正は累積するが、能力値の修正は掛け算や割り算を先に行い(端数切り上げ)、その後で足し算や引き算を行うこと。

ときに能力値が特定の数値でなくランダムな数値となっていることもある。例えば【移】が『2D6』であったり、【回】が『D6』だったりすることもあるだろう。ランダムな【移】を持つユニットを移動させる場合、指定された数のダイスを振ってそのユニット全体の移動距離を決定すること。他の能力値については攻撃回数や攻撃力などその能力値を使用するたびに、兵ごとに個別に能力値を決定すること。どの能力値であれ、『-』となっている能力に修正を加えることはできない。そして【攻】、【耐】、【気】の値は決して1より低くなることはない。

## ウォーハンマー40,000:コデックス

データシートにどのような内容が記載されているかこれで分かったはずだ。データシートとコアルール、そしてシタデルミニチュアと戦場、ダイス、そして巻き尺があれば、ウォーハンマー40,000のゲームを行い、壮大な戦いに身を投じることができる。

しかしデータシートは一体どこで見つければよいのだろうか。シタデルミニチュアのボックスを購入すれば、ボックス内にデータシートも封入されている。あるいはコデックス内にもデータシートは収められている。コデックスはアーマーを選択するうえでの究極のリソースブックであり、その陣営に属するすべてのモデルのデータシートが収められている。しかしそれだけではない。コデックス内にはアーマーの特性を反映したスペシャルルール、エキサイティングなウォーロード能力、策略、ウォーギア、そして独自のレリックが収められている。

各コデックスには他にも豊富な背景設定、組織情報、素晴らしいアートワークやミニチュア写真、カラーガイドや紋章が収められており、その陣営がウォーハンマー40,000の世界でいかなる活躍をしているかを表している。games-workshop.comでさらなる情報を手に入れよう。

「生存をかけた闘争において、傍観者でいることは許されない。我々の側で戦わぬものは全て、叩き潰すべき敵と心得よ」

- スクリプトルス  
ミュニフィカントウス



# バトルを行う

## ミッション

ウォーハンマー40,000のゲームを行う前に、まずはミッションを選択しなければならない。本書のコアルールにはミッションが1つ収められており、これが右ページの『戦争あるのみ』である。このミッションはゲームを手早く始めるのに理想的といえるだろう。他のミッションは本書の他の部分、あるいは他の書籍にも収録されており、プレイヤー自身が好きに創作することもできる。どのミッションをプレイするかについてプレイヤー間で合意が得られなかった場合、双方のプレイヤーがダイスをロールし、数値が同じだった場合は振り直す。より高い出目を出した方のプレイヤーがミッションを決定する。

## 戦場

遠未来の戦場は数え切れないほどの多様性に満ちており、銀河に満ちた惑星で戦火に見舞われていないものは存在しないとよい。水晶で構成された月、遺棄されたスペースハルク、肉食生物で満ち溢れた死の惑星、悪夢の如き悪魔の惑星といった風景は、ウォーハンマー40,000の戦場を彩る素晴らしい地形の一部にすぎない。

ミニチュアを置くことのできる平面であれば、部屋の床など、いかなる場所も戦場となりうる。一般的に想定される戦場の広さは72mv x 48mvであるが(いくつかのミッションではこれと異なる広さの戦場を用いる)、全てのミニチュアを置ききることのできるだけの広さがあることが望ましい。手狭と感じた場合は、もっと広い戦場を用いること。

プレイするミッションで特に指示されていないならば、コレクションの中から好きな情景モデルを用いてエキサイティングな戦場を創造してよい。一般的に、24mv x 24mvの領域ごとに情景モデルを1個か2個置くのが望ましい。作り上げた戦場がこれらの条件に合致していなくても心配する必要はないが、あまりにも戦場が狭かったり広かったり、あるいは情景モデルが少なすぎたり多すぎたりすると、片方のプレイヤーに有利になりすぎる場合があるということは覚えておこう。



## バトルゾーン&エキスパンション

プレイヤーが特定のバトルゾーンや、特定のエキスパンションを使用してゲームを行う場合、戦場の配置や情景モデルが兵に及ぼす効果など、幾つかの追加ルールが発生する。戦場を生み出すときは、これらのことにも注意しておくとうまいだろう。

## ウォーロード

アーミーを編成し終えたら、そのうちの兵1体を自軍のウォーロードに任命せよ。

自軍のウォーロードがキャラクターである場合、ウォーロード能力を用いることが可能だ。これはウォーロードが得意とする戦術や特殊能力を表す。両方のプレイヤーがアーミーを配置する直前のタイミングで、プレイヤーはウォーロード能力表をロールし、自軍のウォーロードが持つウォーロード能力を決定せよ。あるいはそのウォーロードの気質や戦術に見合ったウォーロード能力をプレイヤーが選択しても良い。

## ウォーロード能力

### 03

- 伝説的な戦士:ウォーロードが突撃フェイズ中に突撃を行った場合、続く白兵戦フェイズの終わりまでその兵の【回】が1上昇する。
- 優れた指導者:このウォーロードの6mv以内にいる全ての味方ユニットの【気】は+1される。
- 頑強なる生存者:このウォーロードが【傷】を失うたびにダイスを振れ。出目が6であればこのウォーロードはダメージを無視し、【傷】を失わない。

# 戦争あるのみ

我らこそが銀河で最も優れた軍勢であると証明するべき時がいよいよやってきた！ 究極の栄光の前に立ちふさがる者は全て殲滅すべき敵である。

## アーミー

ミッションをプレイするために、まずはコレクションからミニチュアを選び、アーミーを編成しよう。アーミーには好きなミニチュアを組み入れることができる。

ときに、ユニットの最小構成要件(各ユニットのデータシートに記載されている)を満たすだけのミニチュアを所持していないということもあるだろう。その場合は所持するだけのミニチュアを使用して1ユニットを編成することができる。

## 戦場

戦場を設定し、情景モデルを配置する。その後でプレイヤーは、アーミーが確保すべき戦術的・戦略的要地を表すものとして作戦目標マーカーを配置すること。適切なマーカー、あるいは情景モデルを作戦目標マーカーとして使用することが可能だ。各プレイヤーはそれぞれ2個ずつの作戦目標マーカーを戦場の好きな場所に配置することができる。ただしそれぞれの作戦目標マーカーは他の作戦目標マーカーから10mv以上離れている必要がある。作戦目標マーカーはプレイヤーが交互に配置することを推奨する。その場合はロールオフの勝者が先に配置すること。作戦目標マーカーの3mv以内(マーカーの中心から距離を測ること)に存在する自軍の兵数が敵軍の兵数よりも多ければ、自軍がその作戦目標を確保しているものとみなす。

## メイン目標

アーミーを配置する前にプレイヤーはロールオフを行い、その勝者がメイン目標表(右を参照)をロールしてこのミッションのメイン目標を決定する。

## 初期配置

勝利条件が確定したら、メイン目標表をロールしなかった方のプレイヤーが、戦場を半分に分割する。そして戦場を分割しなかったほうのプレイヤーが、どちら側の戦場を自分の初期配置エリアにするかを選ぶ。

初期配置エリアを選ばなかった方のプレイヤーから、プレイヤーたちは交互に1つずつ自軍ユニットの配置を行う。兵は自軍側初期配置エリアの内部、かつ敵軍側初期配置エリアから12mv以上離れた地点に配置すること。両方のプレイヤーがアーミー内の全てのユニットを配置し終わるか、あるいはこれ以上ユニットを置く場所が無くなるまで配置を続けること。

## パワーレベル

バトルを始める前に、アーミー内の全ユニットのパワーレベルを合計し、両アーミーのパワーレベルを測定すること。パワーレベルが低い方のアーミーはアンダードッグ(かませ犬)とみなされる。両アーミーのパワーレベルが等しかった場合は、初期配置エリアを選択した方のプレイヤーがアンダードッグとなる。

パワーレベルの差異が10-19である場合、アンダードッグはリロール指令を1回使用できる。差異が20-29である場合、アンダードッグはリロール指令を2回使用できる。差異がそれ以上の場合も同様に回数が増える。それぞれのリロール指令はゲーム中に指定された回数のみ使用可能であり、好きなタイミングでダイスを1個リロールできる。

## 先攻の決定

アンダードッグが、どちらが先攻となるかを決定する。

## ゲームの長さ

5ラウンドが終了するか、片方のアーミーが全滅するまでバトルは続けられる。

## 勝利条件

片方のアーミーが敵軍を全滅させた場合、ただちにそのアーミーの大勝利となる。それ以外の場合は、バトルの終了時に最も高い勝利ポイントを得ていたプレイヤーの大勝利となる。バトル終了時に両プレイヤーの得ていた勝利ポイントが等しい場合、アンダードッグの辛勝となる。

## メイン目標

D3

1 撃滅し、確保せよ: バトル終了時、各作戦目標マーカーはそれを確保しているプレイヤーに勝利ポイントを2ポイント与える。さらにゲーム中に敵軍のウォーロードを倒していた場合、プレイヤーは勝利ポイントをD3ポイント得る。

2 太古の遺物: 第1バトルラウンドの開始時、あらゆる処理を行う前に、1つの作戦目標マーカーをランダムに選択し、それ以外の作戦目標マーカーをすべて戦場から取り除くこと。バトル終了時に、残された作戦目標マーカーはそれを確保しているプレイヤーに6ポイントの勝利ポイントを与える。

3 戦場支配: 各ターンの終了時、各作戦目標マーカーはそれを確保しているプレイヤーに勝利ポイントを1ポイント与える。この勝利ポイントは毎ターン追加され続ける。