

ウォーハンマー40,000

インデックス:ゼノ2

オフィシャルアップデート バージョン1.2a

我々はルール作成に万全を期しているが、それでもミスが紛れ込んだり、あるいはルールの解決手順が不明確であったりすることもある。このドキュメントではルールの訂正を行うとともに、プレイヤーから多く寄せられた質問に対して回答する。このアップデートは継続的に行われるため、それぞれのオフィシャルアップデートにはバージョン番号が振られている：変更が行われるたびにこのバージョン番号も上書きされ、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。バージョン番号の数字の後にアルファベットが振られている場合、例えばバージョン1.1aなどと書かれている場合、こ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。

エラッタ

15,31,133 ページ——テレポート・ブラスタ、テレポート・メガブラスタ

説明文を以下のように変更する：

“この武器によって兵が1ポイント以上のセービング失敗ダメージを受け、かつ戦死しなかった場合、このフェイズの終了時にD6を振ること。結果がその兵の【傷】より高かった場合その兵は戦死する。”

11,18,27,28,33,41,50,52,53,55,56,57,58,60,61,62,64,69,89,92,94,98,99,101,103,105,106,107,109,112,1

21 ページ——アビリティ『ダ・ジャンプ』『ズル賢い潜入術』『切り込み偵察』『奇襲攻撃』『もつとデカくて強え』『マントよりの強襲』『浸透戦術』『前衛』『DS8 タクティカルサポート・ターレット』『忍び寄る狩人』『上空よりの奇襲』『ターマゴント産生』『地下からの強襲』『物陰に潜みし狩人』『地下より迫る死』『スポアメイン・シスト』『浮遊降下』『侵略個体』『地底からの襲撃者』『地底に潜む恐怖』『地下潜伏』『爆撃個体』『蜂起せし地下教団』『偵察車両』
説明文に登場する“～mv以上”という記述をすべて“～mvより遠く”に置き換えること。

50, 52, 53 ページ——アビリティ『戦争の達人』

1文目を以下のように変更する：

“バトル中1度限り、自軍側ターン開始時に、味方**コマンダー**のうち1体は『カウヨン』もしくは『モント=カ』の使用を宣言できる。アーミー内にこのアビリティを持つ兵が何体いようと、プレイヤーが1回のバトル中に使用できる『戦争の達人』アビリティは1回だけだ。”

53,63,69 ページ——アビリティ

『MV52 シールドジェネレーター』『シールドジェネレーター』のアビリティ説明文の末尾に以下の文を追加する：

“さらに、このアビリティを持つドローンが【傷】を1ポイント失うたびにD6をロールせよ。ロール結果が5+だった場合、ドローンは【傷】を失わない”

53,56,57,62,63,64,65,66,68,69,70,71,72,73,74 ページ——アビリティ『護衛プロトコル』

説明文を以下のように変更する：

“護衛プロトコル:<家門>・ドローン・ユニットの3mv以内にいる味方<家門>・インファントリー・ユニットあるいは<家門>・バトルスーツ・ユニットに対して敵の攻撃のダメージロールが成功した場合、攻撃対象側のプレイヤーはそのヒットを本来の攻撃対象にではなく、そのドローン・ユニットに割り振ってもよい。そ

の場合、そのドローン・ユニットはそのヒットがもたらす通常の【ダメージ値】の代わりに1ポイントの致命的ダメージを受ける”

62 ページ——XV95 ゴーストキール・バトルスーツ

“アビリティ右列2段落目を以下のように変更する：

ステルスフィールド:ステルスドローン、および1体以上のステルスドローンの3mv以内にいるゴーストキール・バトルスーツに対する射撃のヒットルールは-1の修正を受ける(この効果は『電子戦装備』の効果に積み重なる。)”

68 ページ——AX39 サンシャーク・ボマー

『ユニット構成』の第2文を以下のように変更する。

“AX39 サンシャーク・ボマーには2体のMV17インターセプタードローンが搭載されており、それぞれイオンライフルを2個装備している。”

72 ページ——キーワード(ハンマーヘッド)

“ハンマーヘッド”を追加する。

72 ページ——ロングストライク

アビリティ『火のカーズの規範』を以下のように変更する：

“ロングストライクの6mv以内にいる味方**タウ家門・ハンマーヘッド**ユニットは、射撃フェイズにおけるヒットロールの結果に+1の修正を受ける”

73 ページ——キーワード(ハンマーヘッド)

“ハンマーヘッド”を追加する。

74 ページ——XV88 ブロードサイド・バトルスーツ

『ユニット構成』の最終文を以下のように修正する：

“さらに各ブロードサイド・バトルスーツにはMV8 ミサイル・ドローン(ミサイルポッド装備)を2体まで(パワーレート+2)、あるいはタクティカルドローン(pg69)を2体まで(パワーレート+1)追加することが可能だ”

85 ページ——集合意識体のサイキック体系『活性化』

2文目を以下のように変更する：

次の自軍側サイキックフェイズ開始時まで、このユニットが【傷】を失うたびにD6をロールせよ。ロール結果が5+ならばこのユニットは【傷】を失わない。

87,105,106,107 ページ——貪欲なる鉄

【攻撃力】を“使用者”に変更する。

87 ページ——オールド・ワン・アイ

アビリティ『アルファ個体』を以下のように変更する：

“この兵の6mv以内にいる味方<集合艦隊>**カーニフィックス**ユニットは、白兵戦フェイズ中に行ったヒットロールの結果に+1の修正を受ける”

87 ページ——オールド・ワン・アイ

アビリティ『アルファ個体』を以下のように変更する：

“1体以上の味方<集合艦隊>**ティラニッド・プライム**の6mv以内にいる全ての<集合艦隊>**ティラニッド・ウォリアー**・ユニットおよび<集合艦隊>**ティラニッド・シュライク**・ユニットは、ヒットロールの結果に+1の修正を受ける”

89 ページ——ターヴィゴン、巨大クラッシュクロウ

【貫通】を“-3”に変更する。

98 ページ——デスリーパー、アビリティ『奴だ！ 奴が後をつけてきている！』

3 文目以降を以下のように変更する：

"デスリーパーは好きな自軍側移動フェイズ終了時に、潜伏場所から姿を現す。その際はデスリーパーを、初期配置時に選択した敵キャラクターから 6mv 以内、かつあらゆる敵兵から 1mv より遠く離れた地点に配置すること（デスリーパーが戦場に姿を現して時点でその敵キャラクターが戦場に存在しなかった場合、デスリーパーをあらゆる敵兵から 9mv より遠く離れた地点に配置すること）。"

104 ページ——カーニフィックス
【攻撃回数】を“4”に変更する。

104 ページ——バイオヴォア
アビリティ『スポアメイン・ランチャー』の説明文の最後に以下の文章を追加する：
“この武器は射線の通っていない敵ユニットに対しても射撃が可能だが、警戒射撃で使用することはできない。”

105 ページ——トライゴン・プライム
【攻撃回数】を“6”に変更する。

108 ページ——ティラノフィックス
ダメージ表のラベルを【傷】残量|射|攻|回”に変更する。

109 ページ——スポロシスト
ユニット構成の説明文を以下のように変更する：
“スポロシストは1体でユニットを構成し、スポア・ノードとデスピッター 5 個を装備している。”

アビリティ『スポア・ノード』の説明文の最後に以下の文章を追加する：
“この武器は警戒射撃で使用することはできない。”

112 ページ——血を分けた同胞
説明文を以下のように変更する：
“ジーンステイラー・カルトの影響力はときに惑星社会の隅々にまで浸透し、駐屯している帝国防衛軍の連隊にまで及ぶ場合がある。カルトによって墮落したこれらの軍勢を表すため、陣営キーワードが共通していないにもかかわらず、プレイヤーは**帝国防衛軍**ユニットと**ジーンステイラー・カルト**・ユニットを同一のマッチプレイ・アーミーに混在させることが可能だ。ただしこの方法によってバトルフォージド・アーミーを編成する場合、アーミー内の**帝国防衛軍**デタッチメント（このデタッチメント内のすべてのユニットが**帝国防衛軍**キーワードを持つ）の個数はアーミー内の**ジーンステイラー・カルト**・デタッチメント（このデタッチメント内のすべてのユニットが**ジーンステイラー・カルト**・キーワードを持つ）の個数を超えてはならない。それに加え、こうしてアーミー内に加えた**帝国防衛軍**デタッチメント内のすべてのユニットは、データシート内の（**連隊**）キーワードを**血を分けた同胞**に置き換えなければならない（**帝国防衛軍**のスペシャルキャラクターをこれらのデタッチメントに編入することはできない）。アーミー全体の陣営を考える上で、これらのアストラ・ミラルム・ユニットの存在は無視すること。

115 ページ——プリムス
ユニット能力値表からファミリアを削除する。

115,144 ページ——ヘヴィ・ロックカッター
説明文の最後に以下の文章を追加する：
この武器による攻撃のヒットロール結果は-1のペナルティを受ける。

122 ページ——カルト・アーマードセンチネル
【耐】を“6”に変更する。

123 ページ——カルト・レマン=ラス、『猛進せし巨獣』アビリティアビリティ名を『重厚なる進軍』に変更し、説明文を以下のように変更する：

“**重厚なる進軍**：自軍側移動フェイズ中、この兵が移動しなかったか、あるいは半分未満の速度で移動した場合（すなわちその時点の【移】の半分未満のmv数のみ移動した場合）、続く射撃フェイズにおいてこの兵は、砲塔武器を2回使用することができる（その際は両方とも同一のユニットに対して射撃すること）。さらにこの兵の砲塔武器は、たとえヘヴィウェポンだったとしても、移動後の射撃によるヒットロールへのペナルティを無視する。砲塔武器は以下の通りだ：バトルキャノン、エラディケイター・ノヴァキャノン、エクスターミネイター・オートキャノン、ヴァンキッシャー・バトルキャノン。”

123,144 ページ——ヴァンキッシャー・バトルキャノン
【攻撃力】を“8”に変更する。

130 ページ——ラントハード
兵数を“1”に変更する。

130 ページ——ノブ
兵数を“5-10”に変更する。

130 ページ——ノブ（ウォーバイク騎乗）
兵数を“3-9”に変更する。

130 ページ——デフコプタ
兵数を“1-5”に変更する。

134 ページ——タウ・エンパイアのユニット
以下の行を追加する：
“タクティカル・ドローン | 4-12 | 右を参照”

137 ページ——ドローン・コントローラー
説明文を以下のように変更：
ドローン・コントローラーを装備している兵1体以上の6mv以内に入る各味方<家門>・ドローン・ユニットは、あらゆるヒットロール結果に+1の修正を受ける。

137 ページ——ヴェロシティ・トラッカー
“この兵は、飛行ユニットに対する射撃のヒットロール結果に+1の修正を受ける。”

138 ページ——ハイヴガード
兵数を“3-6”に変更する。

138 ページ——タイラントガード
兵数を“3-6”に変更する。

138 ページ——射撃武器
“スパインフィスト（レイヴェナー）”を“スパインフィスト（レイヴェナー、ティラニッド・ウォリアー、ティラニッド・シュライク）”に変更する。

以下の行を追加する：
“スポアノード | 0”

142 ページ——ピュアストレイン・ジーンステイラー
ポイントコスト/兵を“10”に変更する。

142 ページ——ピュアストレイン・タロン
ポイントコストを“0”に変更する。

142 ページ——その他のウォーギア
以下の行を追加する：
“教団旗 | 20”

143 ページ——プラズマキャノン
共通の説明文を以下のように変更する：
“この武器で攻撃を行う場合、以下の能力値のうち片方を使用する。”

143 ページ——サイズミックキャノン

共通の説明文を以下のように変更する：

“この武器で攻撃を行う場合、以下の能力値のうち片方を使用する。ダメージロールの結果が6+だった場合、そのヒットは【貫通】-4で解決される。”

長周期波動の説明文を“-”に変更する。

144 ページ——ジーンスティラー・カルトの白兵戦武器

以下の行を追加する：

“センチネル・チェーンソー|白兵|白兵|使用者|-1|1|-”

FAQ

オルク

Q:『カスタム・フォースフィールド』アビリティもオーラ・アビリティの一種？

A:その通りだ。

Q. バトルワゴンのアビリティ『移動要塞』には「バトルワゴンがヘヴィウェポンで射撃を行うとき、移動後の射撃によるヒットロールへの-1修正は無視される」とある。さらに『オープントップ』アビリティの説明文には「内部の兵が射撃するとき、このピークルが受けている修正や制限は乗車中の兵ににも適用される」とある。つまりバトルワゴンに乗車しているユニットは、バトルワゴンが移動した後にヘヴィウェポンで射撃してもペナルティを受けないってこと？

A. そうはならない。

Q. スパナーはルータ・ユニットやバーナ・ユニットとは異なるポイントコストを持つの？

A. そうではない。スパナーは、編入されているユニットと等しい『ポイントコスト/兵』を持つ。

Q:フラッシュギットの『トリガーハッピー』アビリティが発動したにもかかわらず、最も近い敵ユニットを攻撃対象として選択することが不可能である場合(フラッシュギットから射線が通っていない、自軍ユニットの1mv以内にいる、など)、どうなる？

A:最も近い敵ユニットを攻撃対象として選択することが不可能である場合、このアビリティは効力を発揮しない。

Q:ストンパの『サイコー・ダッカ・ブラスタ!』アビリティを使ってスーパーガトラーで複数回射撃を行う場合、あらゆる攻撃を行う前に全ての射撃の対象を宣言しなければならない？ それとも1回射撃を行うたびにその都度攻撃対象を宣言する？

A:攻撃対象の宣言と攻撃の解決はその都度行う。2回目や3回目の射撃の攻撃対象を宣言する前のタイミングで、弾切れを判定するダイスロールを行うこと。

タウ・エンパイア

Q:XV8クライシス・バトルスーツやコマンダーといったタウ・ユニットが『マンタよりの強襲』アビリティを使用し、初期配置中にマンタでの待機を選択した場合、ユニットに追加されているドローンも同様にマンタで待機するの？

A:その通りだ。このユニットが戦場に到着したとき、このユニットに同行しているドローンもユニットの一部として『マンタよりの強襲』アビリティ通りに配置される。配置が完了した時点で、これらのドローンは個別のユニットとして扱われるようになる。

Q:パスファインダーが、自ユニットのマーカークライトからボーナスを得ることはできる(ユニットの半数がマーカークライトで射撃し、残りの半数が同じ対象を他の武器で射撃した場合など)？

A:可能だ。ユニットの射撃対象を宣言するタイミングで、ユニット内のどの兵がマーカークライトで射撃するかについても宣言すること。そうしたら、マーカークライトを使用する兵の射撃を先に1回ずつ解決していこう。

Q:脅威迎撃システムを装備している兵は、『無限の門』や『ダ・ジャンプ』のようなサイキックパワーによって12mv以内に配置されたユニットに対しても射撃を行える？

A:行える。

ティラニッド

Q. 巨大サイジングタロンを2組以上装備している場合、装備者は1回の追加攻撃を行うことができる。じゃあ3組の巨大サイジングタロンを装備しているトライゴンは何回の追加攻撃を行えるの？

A. 追加攻撃は全部で1回だ。

Q.『猛攻命令』のサイキックパワーの説明文には、「選択されたユニットはこのターンに全力移動と射撃の両方を行える」とある。つまり効果を受けたユニットはもう1回全力移動を行い、なおかつ射撃を行えるの？ それともそのターンすでに全力移動を行っていたとしても射撃を行えるということ？

A. 選択されたユニットは、そのターンすでに全力移動を行っていたとしても射撃を行える。全力移動をもう1回行うことはできない。

Q.ラッシュウィップを装備したハイヴタイラントが戦死した場合、戦死者として取り除かれる前に行う攻撃には『ダメージ表』の最下段の能力値を使用するの？

A. あたかも【傷】残量が1ポイントであるかのように、『ダメージ表』の最下段の能力値を使用する。

Q:スウォームロードの『群集団の主』アビリティを、射撃武器を持っていないユニットに対して使用することはできる(このアビリティの説明文には「射撃を行う代わりとして」とあるけど)？

A:可能だ。

Q:スウォームロードの『群集団の主』アビリティを、このターン中に増援として配置されたユニットに対して使用することはできる？

A:可能だ。

Q.ターヴィゴンはフレッシュボウラーを装備したターマゴントのみを補充(復活)することが可能だけど、毒袋やアドレナリン分泌腺を装備しているターマゴントを復活させることも可能なの？

A. 可能だ。

ジーンスティラー・カルト

Q.『血を分けた同胞』のルールによってジーンスティラー・カルト・アーミーに^{アストラ・ミリタム}帝国防衛軍デタッチメントを編入する場合、デタッチメント内の^{アストラ・ミリタム}帝国防衛軍ユニットはジーンスティラー・カルトのキーワードと『蜂起せし地下教団』のアビリティを得るの？

A.どちらもノーだ。

Q.ジーンスティラー・カルト・デタッチメント1個、^{アストラ・ミリタム}帝国防衛軍デタッチメント1個(『血を分けた同胞』のルール使用)、ティラニッド・デタッチメント1個の合計3デタッチメントでバトルフォーゼド・アーミーを編成することはできる？

A.できる。