

## コロッセス ホスタイル・ビヘイビア, TIER IV



### アクティブ:

ターゲットの優先順位: 最も遠い敵

### ムーブメントステップ:

1. ホスタイルがエンゲージド中である場合: ホスタイルは交戦中のモデルとベースコンタクトするように歩く。
2. ホスタイルのLoS内に敵軍モデルが存在し、そのホスタイルのリーチ6インチ以内にいる場合: ホスタイルはタウント/挑発を使用し、敵対するモデルに向かって歩き、敵対するモデルから1インチ離れた位置で停止する。
3. ホスタイルのLoS内に敵のモデルが存在し、ホスタイルのリーチ(6インチ)外にいる場合: ホスタイルはタウントを使用する。タウントを使用し、対象のモデルに向かって走り、できるだけ多くの敵プレイヤーのモデルをトランプル/踏みつぶしできるような移動経路を選びます。可能であれば、ホスタイルは対象のモデルとベースコンタクトした状態で移動を終了します。(この場合、ホスタイルはアクションステップをスキップする。)
4. ホスタイルのLoS内に敵モデルがない場合: ホスタイルは180度回転する。

### アクションステップ:

1. 敵がホスタイルの1インチ以内にいる場合: ハック&スラッシュによる近接攻撃を行う(1インチ以内に複数の敵がいる場合、ホスタイルはAGが低い方を優先する)。

### リアクティブ:

ターゲットの優先順位: アクティブ中のモデル

1. 敵のスペルトレイツを持つ射撃攻撃のターゲットになった場合: ホスタイルはドッジを使用し、攻撃者に向かって移動する。
2. ホスタイルが敵の近接攻撃のターゲットになったが、敵の近接攻撃に対してLoSがない場合、または敵が1インチ以上離れている場合: ホスタイルはドッジし、攻撃者に向かって移動する。
3. ホスタイルが敵の近接攻撃の対象になり、攻撃側に対してLoSとリーチが届く場合、ハック&スラッシュによる近接攻撃を行う。

## アース・エレメンタル ホスタイル・ビヘイビア, TIER III



### アクティブ:

ターゲットの優先順位: 最も近い敵

ムーブメントステップ:

1. (このモデルが)エンゲージド状態の場合: (エンゲージしているモデルに向かって)ベースコンタクトするようウォークする。
2. LoS内に敵モデルが存在し、5"以内にいる場合: ウォーク(1"離れた位置で止まる)。
3. LoS内に敵モデルがいて5"以上離れている場合: アイドル。
4. LoS内に敵モデルがない場合: ウォーク。

アクションステップ:

1. 1"以内に敵モデルがいる場合: アースン・フィストで近接攻撃を行う。
2. 16"以内に敵モデルがいる場合: ハールによる射撃攻撃を行う。

### リアクティブ:

ターゲットの優先順位: アクティブ中のモデル

1. このモデルが)エンゲージド状態でなく、そのアウェアネス範囲内に1体以上の敵がいる場合: ルーティング・エンブレイスをキャストする。(このモデルのアウェアネス範囲内に移動不能の敵が1体以上いる場合、再使用してはならない)。
2. 近接攻撃のターゲットと攻撃側が1"以上離れている場合、またはこのモデルが攻撃側へのLoSがない場合: ドッジ; 攻撃側に向かって移動する。
3. 近接攻撃のターゲットと攻撃側がこのモデル1"以内かつLoS内にいる場合: アースン・フィストで近接攻撃を行う。
4. 敵モデルがLoS内かつ16インチ以内にいる場合: ハールを使用して射撃攻撃を行う。

## Golem ホスタイル・ビヘイビア, TIER II



### アクティブ:

ターゲットの優先順位: 最も近い敵

### ムーブメントステップ:

- 1.(このモデルが)エンゲージド状態の場合: 最も近い敵モデルとベースコンタクトするようウォークする。
- 2.LoS 内に敵モデルが存在し、3"以内にいる場合: ウォークしてベースコンタクトする。
- 3.LoS 内に敵モデルがいる場合: そこに向かってランする(アクションステップをスキップする)。
- 4.LoS内に敵モデルがない場合: 180度回転する。

### アクションステップ:

1. このモデルが敵モデルとベースコンタクトしている場合、フィスト・オブ・ストーンで近接攻撃を行う。

### リアクティブ:

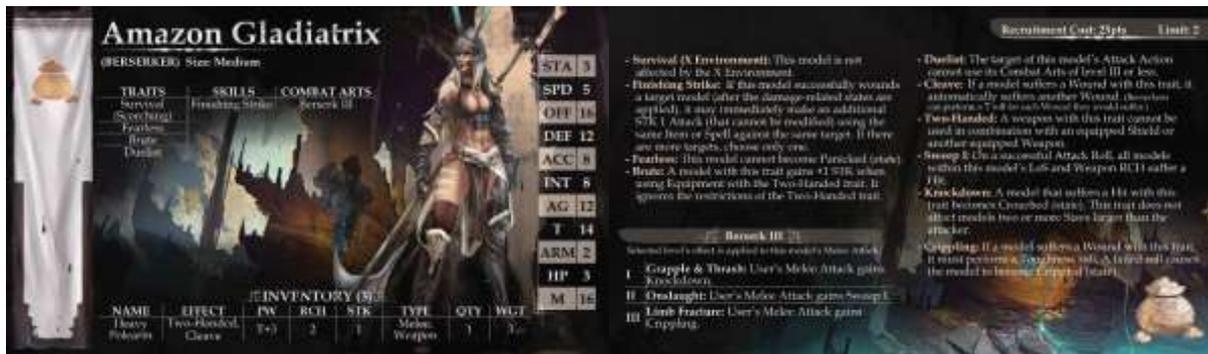
ターゲットの優先順位: アクティブ中のモデル

特別事項: 可能であれば常にプロテクターのスキルを使うこと。

- 1.(このモデルが) 射撃系呪文攻撃のターゲットになった場合: ドッジして; 攻撃側に向かって移動する。
- 2.近接攻撃のターゲットになり、攻撃側が0"以上離れている場合、またはこのモデルが攻撃側に向かってLoSを持っていない場合: ドッジ; 攻撃側に向かって移動する。
- 3.攻撃対象が0"以内において、このモデルが攻撃対象に向かってLoSを持っている場合: フィスト・オブ・ストーンで近接攻撃をおこなう。



## アマゾン・グラディATRIX ホスタイル・ビヘイビア, TIER IV



特別事項：このモデルがダメージロールの成功によって負傷した場合、バーサーカークラスの能力を使用し、（可能であれば）それを防ぐこと。

バーサーカークラス：各ターンに1度、バーサーカークラスのモデルがダメージロールの結果1つ以上の傷を負った場合、その傷1つにつきタフネスロールを行うことができる。成功した場合、そのダメージは防がれる。

### アクティブ:

ターゲットの優先順位: 最も近い敵

ムーブメントステップ:

- 1.敵モデルがこのモデルとエンゲージした場合：ウォークして敵モデルから 2"離れた位置で止まる。(既にRCH内にいる場合、アイドル。)
- 2.LoS 内かつ7"以内に敵モデルがいる場合：敵モデルから 2"離れた位置まで歩いて止まる。
- 3.LoS 内かつ12"以内に敵モデルがいる場合：ターゲットのモデルに向かってラン(2"離れた位置で止まり、アクションステップを飛ばす)。
- 4.LoS 内に敵モデルがいる場合：それに向かって走る(アクションステップを飛ばす)。
- 5.LoS 内に敵モデルがない場合：(シュラウドトークン以外の)最も近い敵モデルに向かって走る。

アクションステップ:

- 1.LoSとRCH内に敵が2体いる場合：バーサークIIの効果を使用し、ヘビーポールアームで近接攻撃。(可能ならフィニシング・ストライクも使うこと)。
- 2.RCH内に敵モデルがいる場合：バーサークIを使用し、ヘビーポールアームで近接攻撃(可能ならフィニシング・ストライクも使うこと)。
- 3.攻撃のターゲットはいるが、攻撃側に対して RCH が足りない場合：最も近い敵に向かってドッジする。

### リアクティブ:

## ターゲットの優先順位: アクティベート中のモデル

- 1.(このモデルが) 射撃攻撃のターゲットになった場合： ドッジする；最も近い敵モデルに向かって移動し、可能であればベースコンタクトに入る。
- 2.近接攻撃のターゲットになり、攻撃側に対して LoS または RCH がいない場合： 攻撃側に向かってドッジする。
- 3.攻撃のターゲットになり、攻撃側に対してLoSと RCH があり、RCH 内に他の 敵モデルがいる場合： バーサーク II を使用し、ヘビーポールアームで近接攻撃を行う(可能ならフィニシング・ストライクを使用する)。
- 4.このモデルがターゲットに対してLoSがありRCH内の場合： バーサーク I を使用してヘビーポールアームで近接攻撃を行う(可能ならフィニシング・ストライクを使用する)。