

パート2 基本概念

オグルネ

2.1 モデル

プレイヤーの軍隊におけるArchon Studio製のミニチュアはすべてモデルであり、それぞれ独立したベースに取り付けられた単一の存在(マリーン、ザーグリング、ウルトラリスクなど)です。すべてのルールはベースを通してモデルに適用されます。ベースの上にあるミニチュア本体は、純粋に装飾目的のものです。

2.2 単位

軍隊はユニットで構成されます。ユニットは、1 つ以上のモデルが1 つの編成として一緒に行動します。

•構成:各ユニット カードには、含まれるモデルの数が指定されています。歩兵分隊には多くの兵士が含まれる場合があります。車両は単独で運用される場合があります。

•隊列: ユニット内のモデルは、単一の存在として戦闘および移動します。それらは、戦場での運用に必要な規律とコミュニケーションを表す、隊列距離のルール(パート4.4) に拘束されます。

•味方と敵:プレイヤー自身のユニットは味方です。対戦相手のユニットは敵です。

2.3 ベース

すべてのモデルはベースの上に立っており、そのベースはゲーム内で最も重要な物理的オブジェクトです。ミニチュアのポーズがどうであれ、ジークロットが跳躍中であろうと、ハイドラリスクが攻撃のために身構えていようと関係ありません。ルールではベースのみが考慮されます。すべての測定、すべての視線チェック、2 つのモデルが接触しているか重なっているかに関するすべての疑問は、ベースを見ることによって解決され、それ以外は考慮されません。すべてのモデルは、ユニット カードに指定されている正しいサイズのベースに取り付ける必要があります。間違ったサイズのベースを使用すると、モデルの物理的なフットプリントが変わり、ゲームプレイに直接影響するため、一貫性が重要です。

•重なり禁止:ベースは決して重なり合ってはなりません。ベースが他のベースや通行不能な地形と重ならない限り、モデルを配置することはできません。

•情景の自由:プレイヤーは情景ベース、カスタム改造、プレイヤーの劇的なポーズ、飛行スタンドを自由に追加できます。ゲームは創造性を奨励しますが、ルール上は、ベースとユニット カードのサイズ特性のみが重要であることを覚えておってください。瓦礫の山の上に立っているマリーンは、何も無い台座の上に立っているマリーンよりも背が高いわけではありません。高くそびえる飛行スタンドに立っているミュータリスクは、短いペグに立っているミュータリスクと同じサイズです。•飛行スタンド:モデルが飛行スタンドを使用する場合、スタンドのベースがすべての測定と位置決めの際のモデルのベースとしてカウントされます。

•ぐらつくモデル: モデルが地形に平らに座ることができない場合、両方のプレイヤーは、表面が許せばモデルが立つであろう場所について合意する必要があります。モデルをその場所にできるだけ近づけるか、マーカーを使用して実際の位置を示します。モデルは、すべての目的において合意された位置を占めているものとして扱われます。

2.4 タグ

タグとは、各ユニットカードの下部に印刷されているキーワードのことです。これらを使用することで、長々とした定義を繰り返すことなく、特定の種類のユニットを対象としたルールを作成できます。

2.4.1 派閥タグ

派閥タグはユニットの所属を識別します。

- 種族タグ**: テラン、ザーク、プロトス。

- サブ派閥タグ**: 特定の群れまたは組織、例: ケリガンの群れ、レイナーの襲撃者。

- 機能**: 軍隊編成中、プレイヤーは選択したファクションカードと派閥タグを共有するユニットとタクティカルカードのみを含めることができます。

2.4.2 戦闘タグ

戦闘タグは、ユニットの物理的性質と戦術クラスを識別します。

タイプタグ: アーマー、生物、軽、機械、サイオニック、飛行、地上。

- ターゲティング**: 一部の武器は、特定のタグ(例: 「ターゲット: 飛行」)にのみ発射できます。

- サージ**: 武器のサージ効率、ターゲットが武器のサージタイプ(パート8.7.4)に記載されている戦闘タグを持っている場合にのみ発動します。

- ボーナス**: 回避回避(X)や貫通(X)などの能力は、多くの場合、特定のタグに対してのみ適用されます。

注: 地上戦闘タグと地上レベル高度(パート8.5.3)は、異なる概念です。プレイマット上に立っている飛行ユニットは地上レベルにありますが、地上戦闘タグは持っていません。これらのルール全体を通して、太字大文字の「地上」は常に戦闘タグを指します。地上レベルは常に高度を指します。

2.5 プレイヤーの役割

任意の時点で、各プレイヤーは以下のいずれかの役割を1つ以上担います。これらの用語はルール全体に登場し、誰が決定を下すか、誰がサイコロを振るか、誰が能力の影響を受けるかを決定します。

- アクティブ プレイヤー**: 行動する番のプレイヤー。一部のルール、特にリアクションでは、両者が同じイベントに反応する場合の優先順位を決定するためにこれを参照します。

- コントロール プレイヤー**: 特定のユニット、モデル、またはトークンを指揮するプレイヤー。すべての決定を下し、すべてのサイコロを振ります。特定の能力(例: ニューラル パラサイト)はコントロールを移譲できます。新しいコントローラーは、ユニットが自分のものであるかのようにあらゆる点で行動します。

・フレンドリーとエネミー:コントロール プレイヤーまたはそのチームメイトに属するものはすべてフレンドリーです。対戦相手に属するものはすべてエネミーです。チーム ゲームでは、すべてのチームメイトは互いにフレンドリーです。

2.6 キーワードとルールの優先順位

2.6.1 キーワード

キーワードは太字大文字で表記されます(例:SIDEARM、PIERCE、HIDDEN)。キーワードは、それがどのユニットに登場しても常に同じ意味を持ちます。完全な定義は、パート11:キーワード用語集と定義に記載されています。キーワードは重複しません。同じキーワードを2回取得しても、追加のメリットはありません。キーワードに数値がある場合(例:PRECISION(1)とPRECISION(2))、最も高い値のみを使用します。

2.6.2 優先順位

個別ルールは一般ルールに優先します。ユニットカード、ミッションカード、または特殊能力のテキストが基本ルールと矛盾する場合は、カードまたは能力のテキストが優先されます。

2.7 能力の種類

特殊能力はすべて、3つのカテゴリーのいずれかに分類されます。これらの違いを理解することは非常に重要です。

なぜなら、能力を使用できるタイミング、意識的な判断が必要かどうか、そして両プレイヤーが同時に行動しようとした場合に何が起るかが、カテゴリーによって決まるからです。第10部ではこれらの詳細について解説しています。以下は概要です。

2.7.1 アクティブアビリティ

アクティブアビリティは、意図的な選択、刺激剤の注入、モードの切り替え、狙撃などです。

アクティブアビリティを使用するにはユニットがアクティブ化されている必要があります、アクションを宣言する直前、またはアクションが完全に解決された直後に発動する必要があります。

プレイヤーはアクションの流れを中断してアクティブアビリティを使用することはできません。

リザーブユニットは、アビリティに明示的に記載されていない限り、アクティブアビリティを使用できません。

各アクティブアビリティは、REPEATABLEキーワードが付与されていない限り、特定のユニットによってラウンドごとに1回のみ使用できます。

アクティブアビリティによって付与される効果は、特に明記されていない限り、現在のラウンドの終了時に失効します。

2.7.2 パッシブアビリティ

パッシブアビリティは常に有効です。これらは、発動するための決定を必要としない、生来の特性、永続的な装備、または生物学的適応を表します。ユニットが戦場にいる限り、自動的に機能します。

アクティブアビリティと同様に、パッシブアビリティは、特に明記されていない限り、ユニットがリザーブ戦力である間は無効になります。

2.7.3 リアクションアビリティ

リアクションアビリティは、戦場の反射神経です。攻撃の接近、敵の突撃、モデルの破壊など、特定のトリガーに応じて発動し、プレイヤーが通常のアクティベーションシーケンス外で行動できるようにします。

重要なのはタイミングです。リアクションは、トリガーが発生した瞬間に宣言する必要があります。タイミングを過ぎると、機会は失われます。各プレイヤーは、アクティベーションごとに1つのリアクションのみを解決できます。

各名前付きリアクション能力は、特定のユニットによって1ラウンドにつき1回のみ使用できます。

この制限は、ラウンド全体(すべてのフェーズとすべてのアクティベーション)に適用されます。

単一のユニットは、異なるトリガーであっても、同じ名前のリアクションを1ラウンドにつき1回以上使用することはできません。

異なるユニットは、それぞれ同じ名前のリアクションを1ラウンドにつき1回使用できます。

両方のプレイヤーが同じトリガーに反応したい場合、アクティブプレイヤーが先にリアクションを解決します。

アクティブ能力とパッシブ能力と同様に、リアクション能力は、特に明記されていない限り、ユニットがリザーブにいる間は使用できません。

例:ジローットユニットが攻撃された場合。同じ敵のアクティベーションでは、Zealous RoundまたはGround Armourのいずれかを使用できますが、マリーンユニットが攻撃され、アーマーロールにInfantry Armourを使用した場合、後方の医療ユニットは同じ敵のアクティベーションで生命維持装置を使用できません。

パート3 ダイスとロール

オグルネ

戦場では偶然が重要な役割を果たします。狙いを定めた一斉射撃が強化アーマーに当たって無害に跳ね返ることもあれば、決死の最後の抵抗が戦況を一変させることもあります。このパートでは、基本的なロールや修正値から、紛争を解決しイニシアチブを決定するロールオフまで、不確実な結果を解決するためにサイコロがどのように使用されるかを解説します。

3.1 サイコロ

このゲームでは、標準的な6面ダイス(D6)を使用します。

- D6: ダイスを1つ振ります。結果は表示された数字です。
- D3: D6を1つ振り、結果を半分に切り上げます。
- $1-2 = 1$ 、
- $3-4 = 2$ 、
- $5-6 = 3$ 。

複数ダイス(2D6、3D6): 指定された数のダイスを振り、結果を合計します。

3.2 ロールオフ

ルールでロールオフが求められる場合、両プレイヤーは2D6を振ります。合計値が高い方が勝ちです。同点の場合は、勝者が決まるまで振り直しを行います。

3.3 再ロール

一部の能力では、最初の結果が不利な場合に再ロールの機会が与えられます。サイコロを拾い上げてもう一度振ります。

新しい結果は、たとえ最初の結果よりも悪くても、元の結果に取って代わります。

特に明記されていない限り、再ロールは単一のサイコロに適用されます。

能力で複数のサイコロの再ロールが指定されている場合は、その指示に従ってください。

3.4 修飾子

修正値はロールの目標値を調整します。ロールする前にすべての修正値を適用してください。

- +X修正値: ロールを容易にし、目標値をXだけ減らします。
 - -X修正値: ロールを難しくし、目標値をXだけ増やします。
- 特に明記されていない限り、異なる名前のソースからの修正値は累積されます。

例: マリーン員は命中させるのに5+ が必要です。

- +1修正値は目標値を1減らします。命中させるには4+ が必要です。
- -1修正値は目標値を1増やします。命中させるには6+ が必要です。

能力テキスト: 「+1 to Armour」は、アーマーロールが向上する(目標値が減少する)ことを意味します。

「-1 to Hit」は、命中させるのが難しくなる(目標値が増加する)ことを意味します。

目標値は2+ 未満または6+ を超えるように変更することはできません。ヌル値(-)は、能力が存在しないことを示します。

ヌル値が適用されるロールに対して、修正値を適用することはできません。

デザイナーの注記: 修正値は、サイコロロール自体ではなく、目標値を調整します。これにより、プレイヤーはサイコロを振る前に常に目標数値を正確に把握できるため、計算が簡単になります。また、1回のロールにいくつの修正値が適用されるかに関わらず、6が出た場合は自動的に成功、1が出た場合は自動的に失敗となることが明確になります。

3.5 固定追加項目

ルールに「D3+1」と記載されている場合は、サイコロを振って結果に1を加えます。これは目標値に対する修正値ではなく、値を生成します(例: 3ダメージではなく4ダメージ)。

3.6 自動結果

どんなに準備をしても完璧な結果は保証されず、どんな状況も決して絶望的ではありません。サイコロは常に予期せぬ出来事が起こる余地を残しています。

最終的な目標数値が何であれ、自然な出目6は必ず成功し、自然な出目1は必ず失敗します。いかなる修正値や能力も、これらの境界を覆すことはできません。

3.7 テスト

ルールでプレイヤーに数値に対してロールするように指示されている場合、アーマーロール、ヒットロール、または回避チェックの場合、そのロールはテストです。すべてのテストは同じロジックに従います。ターゲット数値があり、プレイヤーがロールし、結果がしきい値に達するか達しないかです。

テストには2つの種類があります。

- 特性テストは、ユニット自身のプロフィール、アーマー、回避、および固有の回復力から値を使用します。マリーンの分隊が攻撃を受けてアーマーロールをロールする場合、それは特性テストです。
- 属性テストは、武器のヒット特性など、武器プロフィールまたは特殊ルールから値を使用します。同じマリーンがC-14ライフルを発射してヒットロールを行う場合、それは属性テストです。

ダイスが関係するすべてがテストであるわけではありません。値生成-チャージロール、D3ダメージの結果は、単に数値を生成します。プレイヤーは指示に従ってダイスの結果を基本値に追加します。超えるべきターゲット数値はありません。判定を行うには、まず基本目標値を特定し、すべての修正値を適用して最終的な目標値を決定し、サイコロを振ります。結果が目標値以上であれば判定は成功です。目標値に満たなければ判定は失敗です。

3.8 コックドダイス

サイコロがプレイ面に平らに着地せず、地形に引っかかったり、台座の上で傾いたり、テーブルから完全に外れたりした場合は、その出目は無効です。サイコロを拾い上げて、もう一度振り直してください。プレイヤーは、ゲーム開始前に、サイコロが傾いている状態をどう定義するかについて合意しておく必要があります。最も簡単な判定方法は、結果が一目で分からない場合は、振り直すことです。

パート4 測定と移動

オグルネ

位置取りはすべてです。ほんの数インチの違いが、致命的な側面攻撃と、開けた場所に晒されたままの部隊との分かれ目となることもあります。このパートでは、距離の測定方法、モデルが戦場を移動する方法、そして部隊をまとめる連携ルールについて解説します。

4.1 距離の測定

すべての距離は、巻尺または定規を使用してインチ (") で測定します。

プレイヤーは、アクションを宣言する前、対戦相手のアクティベーション中、フェーズ間など、いつでも任意の距離を測定できます。事前測定に制限はありません。プレイヤーは、アクションを実行する前に、距離を徹底的に測定し、合意することが推奨されます。モデル間: 一方のモデルのベースの最も近い点から、もう一方のモデルのベースの最も近い点までを測定します。フライトスタンド上のモデルの場合、スタンドのベースは、すべての測定においてモデルのベースとして扱われます (パート2.3)。

- **オーバーハングを無視:** ベースの縁を超えて伸びている武器、翼、手足、情景要素は無視されます。
- **ベース同士の接触:** 2つのベースが物理的に接触している場合、それらの間の距離は0"です。
- **トークンとマーカー:** 最も近い物理的な端まで測定します。
- **高さ:** 異なる高さにあるモデル間の距離を計算する場合は、常に上から見た視点で水平方向に測定します。垂直方向の高さの差は測定値に含めないでください。これは、射程、交戦距離、および能力の範囲に適用されます。移動距離は、実行されるアクションによって指定される方法で測定されます (パート8.5.3を参照)。

<<視覚資料: 3つの例 - 平地での測定、地形周辺の測定、標高のあるモデルまでの測定>>

この例では、モデル間の距離は、一方のモデルのベースの最も近い点から、もう一方のモデルのベースの最も近い点までの距離で測定されます。

この例では、模型と地形ピース間の距離は、模型のベースの最も近い点から地形ピースの最も近い端までの距離で測定されます。

この例では、高台にいるマリーン員から地上にいるマリーン員までの距離は、地形の垂直方向の高さを無視して、真上からの水平方向の視点で測定されます。

4.2 内部 vs. 完全に内部

範囲内

モデルは、そのベースの一部がその範囲に接するか、または範囲を横切る場合、その距離の範囲内にあるとみなされます。ユニットは、少なくとも1つのモデルのベースがその範囲に接するか、または範囲を横切る場合、その距離の範囲内にあるとみなされます。完全に範囲内モデルは、そのベース全体がその範囲内にある場合のみ、距離の完全な範囲内にあるとみなされます。ベースのどの部分も端を超えてはいけません。ユニットは、ユニット内のすべてのモデルのベースがこの条件を満たす場合のみ、完全に範囲内にあるとみなされます。

この例では、マリーンはベースから3インチの距離にあります。ザーグリングAは完全にこの3インチの範囲内にあります。つまり、ベース全体がこの範囲内に収まっています。ザーグリングBはマリーンから3インチ以内に あります。つまり、ベースの一部が範囲に接していますが、全体が接しているわけではありません。ザーグリングCは完全に3インチの範囲外にあります。ザーグリングユニットは、少なくとも1つのモデル(ザーグリングA)が範囲内にあるため、マリーンから3インチ以内にあるとみなされます。しかし、モデルBとCは完全にこの範囲内にないため、ザーグリングユニットは完全に3インチ以内にあるとは言えません。

マリーン側の例2

この例では、ラプターのユニットのすべてのモデルが、先導のモデルから3インチ以内に完全に収まっており、先導のモデルは高台にいます。距離は真上から水平方向に測定され、地形の垂直方向の高さは無視されます。デザイナー注:一部のユニットには、モデルが異なる高さに配置されることを認める特別なルールがあります。この場合、ユニット内のモデル間の距離はすべて水平方向に測定されます。

4.3 リーディングモデル

先導モデルは、ユニットの移動を実行するために使用される一時的な基準点です。ユニットが移動、展開、走、突撃、離脱、または隊列を組むアクション、あるいは先導モデルを指定するよう指示するその他のアクションや能力を解決するたびに、まず先導モデルを移動させ、その正確な経路を測定します。次に、残りのモデルを先導モデルの新しい位置の周囲に有効な隊列距離内に配置します。先導モデルの指定は、アクションが解決されると終了します。

ビジュアル:先導モデルが強調表示されたユニット、異なる距離にある2つの敵ユニット。先導モデルの選択がオプションにどのように影響するかを示しています

4.4 ユニットの隊列距離

隊列距離は、移動、配置、突撃、離脱、隊列を組む、走る、配置、召喚など、モデルを再配置するすべてのアクションの終了時にチェックされます。このようなアクションの終了時には、ユニット内のすべてのモデルが先導モデルから3インチ以内に完全に存在し、先導モデルへの有効な隊列距離リンクをトレースできる必要があります。この条件が満たされると、ユニットは隊列距離が保たれます。戦場はめったにこのように都合よくはいきません。地形や混雑した位置により、モデルが先導モデルから3 インチ以内の合法的な位置に到達できない場合があります。このような場合は、影響を受けるモデルを先導モデルにできるだけ近づけてください。モデルは引き続き有効な隊列距離リンクを維持する必要があります。1 つ以上のモデルが3 インチを超えて配置されているユニットは、隊列距離を失っています。有効な隊列距離リンクを維持しながらモデルを合法的な位置に配置できない場合、そのモデルは直ちに犠牲者として取り除かれます。隊列距離が保たれているユニットは、次の再配置アクションまで隊列距離が保たれます。いかなる原因による犠牲も隊列距離チェックをトリガーせず、ユニットが隊列距離を失う原因にもなりません。ユニットが隊列距離を失っているのは、最後の再配置アクションの終了時にこの条件が満たされていなかった場合のみです。隊列距離が保たれている間、ユニットは通常どおりミッションマーカーを制御し、争うことができます (8.9.1 を参照)。

隊列距離リンク

飛行部隊と隊列距離リンク

隊列距離が維持されてない

4.5 真正面と真遠方

一部の能力は、ユニットを別のユニットに直接向かわせるか、直接離れるように強制します。行動するモデルのベースの中心からターゲットモデルのベースの中心を通る仮想の直線を引きます。影響を受けるモデルはこの線に沿って移動します。地形または別のモデルが経路を塞いでいる場合、影響を受けるモデルは可能な限り最短の経路でそれを迂回し、元の方向に進み続けます。2つの経路が同じくらい短い場合、コントロール側プレイヤーが選択します。

移動が完了した後…

直接向かうモデルは、開始時よりもターゲットから遠く離れて終了することはできません。

直接離れるモデルは、開始時よりもターゲットに近くなって終了することはできません。

直接向かう複数モデルユニット:先導モデルは、ターゲットへの最短経路を持つものでなければなりません。先導モデルは最初に移動し、残りのモデルは隊列距離を維持しながら、可能な限りターゲットに近づけます。

直接離れる複数モデルユニット:先導モデルは、ターゲットへの最短経路を持つものでなければなりません。最初に移動します。残りのモデルは、整合性を維持しながら、可能な限りターゲットから遠ざかります。対象ユニット内に複数のモデルが存在する場合、アクティベーション中のモデルから物理的に最も近い(接近する場合)または最も遠い(遠ざかる場合)モデルまで仮想線を引きます。モデルが何らかの意図しない移動効果によって戦場の端から移動を強いられた場合、戦場の端でテーブルの端に接触して停止します。モデルは戦場の境界を超えて移動することはできません。

視覚効果:ハイドラリスクがマリーンユニットに直接移動中、経路が壁で塞がれ、迂回路が示されています

4.6 隙間のクリアランスとモデルサイズ

地形の隙間すべてが通り抜けられるほど広いとは限らず、攻城戦車はザグリングと同じように狭い隙間を通り抜けるわけではない。

隙間とは、地形のピースやモデル間の物理的な空間であり、モデルの移動経路が通過することである。

先導モデルは、ユニットのサイズに応じて隙間を通過できます。

•サイズ 2 以下:少なくとも1 インチ幅の隙間を通過できます。歩兵や小型のクリーチャーは、大型ユニットでは通過できない狭い通路を利用します。

•サイズ 3 以上:少なくとも3 インチ幅の隙間が必要です。

クリアランスに関係なく、モデルはベースが物理的に収まらない場所に設置することはできません。クリアランスは、空間内で停止するのではなく、空間を通過する移動を制御します。アーチ、出入口、突破口などの地形ピースの開口部は、周囲の地形ピースがサイズ2以上であっても、ギャップ クリアランスの目的では隙間として扱われます。

隙間は、モデルのサイズカテゴリに十分な幅が必要です。プレイヤーは、戦場セットアップ中にどの地形の開口部が通過可能かを合意する必要があります。

これは、移動、走、突撃、離脱、隊列形成など、すべての移動タイプに適用されます。飛行ユニットは、移動中にギャップ クリアランスを無視します。

先導モデルは、移動中のすべての地形を迂回して、ポイントからポイントに移動します。ただし、先導モデルは、そのベースまたはスタンドが他のモデルのベースまたはスタンド、あるいは地形と重なることなく物理的に適合する、合法的な位置に終わらなければなりません。

パート5: カードと特性

オグルネ

ゲーム内の各ユニット、武器、アビリティには、カードに表された一連の特性があります。このパートでは、ユニットカードと武器プロファイルの構造、各ステータスの意味、そして戦場でのあらゆる行動を左右するデータの読み方について解説します。

5.1 ユニットカード

すべてのユニットには、ゲームで使用するために必要なすべての情報を提供するユニットカードがあります。

<<ビジュアル: すべてのフィールドに番号とラベルが付けられた注釈付きユニットカード>>

• ユニット名

• スピード: 先導モデルが標準の移動で移動できる最大距離 (インチ)。

• 分割値 (例: 4"/7"): ユニットが残りのモデル 1 つに減った場合、またはユニットがモデル 1 つで開始した場合にのみ、2 番目の値を使用します。

• ヌル値 (-): ユニットは、配置や意図しない移動効果を含め、いかなる手段によっても移動または再配置できません。

• アーマー: 防御側がヒットをキャンセルするために D6 で満たすか超えなければならない目標値。

• 回避: 敏捷性を表す二次的な防御特性。ルールまたは条件が回避ルールを明示的に許可する場合にのみ使用します。

• ヌル値 (-): ユニットは回避ルールを行うことができません。回避ルールを明示的に許可する能力はこれを上書きしません。

• ヒットポイント (HP): 1 つのモデルが除去される前に受けなければならないダメージ。

• シールド (オプション): ユニットカードにこの値が存在する場合、最初のモデルのヒットポイント (HP) に加算します。ユニットはシールド状態になります。ユニットは、割り当てられた合計ダメージがシールド値を超えた場合、またはユニットの最初のモデルが取り除かれた場合に、シールド状態を失います。

シールド状態は、他のアビリティによって参照されます。シールド状態を失っても、残りのヒットポイントは削除されず、ユニットがシールド状態であることを必要とする効果のみ終了します。シールド状態は、HEALによって回復することはできません。

• サイズ: モデルの垂直方向の高さカテゴリ。視線と地形との相互作用に使用されます。

• サプライプロファイル: ユニットに残っているモデルの数を現在のサプライ値にリンクします。損害によりモデル数が減少した場合は、直ちに更新してください。サプライは配置、ミッションマーカーコントロール、および離脱チェックに使用されます。

- フェーズボックス:特定のフェーズで使える 特殊能力と武器プロフィール。
- 武器プロフィール:各武器は、アサルトフェーズまたは近接フェーズのいずれかに割り当てられ、そのフェーズでのみ使用できます。各武器プロフィールには、次の項目が記載されています。
 - [RNG] 射程:最大有効距離。近接武器にはE (接敵距離) が記載されています。一部のテンプレート武器にはFTが記載されています。
 - ターゲット:武器が命中できるもの。地上(地上ユニットのみ)、飛行(飛行 ユニットのみ)、またはすべて(地上ユニットと飛行 ユニットの両方)。
 - [RoA] 攻撃レート: 発射モデルごとに振られるダイス。
 - ヒット:ヒットを出すために D6 で必要なターゲット番号。
 - サージタイプ:武器のサージ効率をトリガーする戦闘タグ。
 - Sダイス:サージ結果を決定するために振られるダイスタイプ (D3 または D6)。
 - [DMG] ダメージ: ダメージプール内のダイスごとに与えられるダメージ。
 - キーワード: 武器に関する特別なルール(例:貫通、サイドアーム)。
 - 戦闘タグ:ユニットの戦闘タグ。
 - 派閥タグ:ユニットが所属する派閥。

5.2 特別ルールとアップグレード

各ユニット カードの裏面には、アーミー編成中に利用できるオプションのアップグレードが一覧表示されます。

<<ビジュアル: ユニット カードの裏面の注釈>>

- アップグレード:プロフィールに追加される新しい能力または武器。
- 交換 (↑ FOR):「↑ FOR [武器名] 」と表示されているエントリは、新しい武器が元の武器を完全に置き換えることを意味します。
- 戦闘範囲:このユニットが敵 ユニットから維持しようとする推奨距離。
- アーミースロット:このユニットを編成するために必要な組織スロットの種類 (コア、エリート、サポート、エア、またはヒーロー)。各ユニットは、開始時のサプライ値(パート9.1.6)と同じ数のこのタイプのスロットを占有します。
- ユニットの役割を説明するフレーバーテキスト。
- モデルをマウントする必要があるベースの直径。

5.3 タクティカルカード

指揮官は銃を持って単独で戦闘に臨むことはありません。適切な位置にあるクリープ腫瘍、リザーブのセンサー掃討、または温存されたサイオニックストームは、敗北した戦いを敗走に変えることができます。タクティカルカードは、軍事指導者が利用できる戦略的資源、命令、およびドクトリンであり、戦闘前に購入され、最も必要とされるときに展開されます。

タクティカルカードは、アーミー編成中にベスピングス を使用して購入します(パート9.1.4)。

<< ビジュアル: 注釈付きタクティカルカード >>

- 名前: タクティカルカードの名前。

- ユニークマーキング: 存在する場合、このカードはアーミーに1つだけ含めることができます。

- 派閥タグ: このカードを含めることができるアーミーを決定する種族タグとサブ派閥タグ(パート9.1.2)。

- アーミースロット: このカードがアーミーに含まれているときにロック解除される組織スロット(例: コア×2、サポート×1)。これらのスロットは、ファクションカードによって提供されるスロットに追加されます。

- リソースの種類と値: このカードが特殊能力を使用する代わりに消費されたときに生成される、派閥のリソース(テランのCP、ザーグのBM、プロトスのPE)と量。

- 特殊能力: 標準ルール(パート10.1~10.4)を使用して解決される1つ以上のアクティブ、パッシブ、またはリアクション能力。

5.4 ファクションカード

ファクションカードは、すべてのアーミーの基盤です。それは、あなたが誰であるか、あなたが従うドクトリン、そしてあなたが戦場に持ち込むことが許可されている部隊を定義します。

すべてのアーミーには、アーミー編成中に選択されたファクションカードが正確に1つ含まれていなければなりません。<< ビジュアル: すべてのフィールドに番号とラベルが付けられた注釈付きファクションカード >>

- ファクション名: 派閥の名前。これは、他のルールや能力によって参照されるキーワードとしても機能します。

- ファクションタグ: 種族タグと、アーミーに含めることができるユニットとタクティカルカードを指定するサブ派閥タグ(パート9.1.2)。

- 開始アーミースロット: ファクションカード自体によって提供される編成スロット(例: 3× コア、1× ヒーロー、2× サポート)。追加のスロットは、タクティカルカードを購入することによって解禁されます。

- リソースの種類と値: このカードが特殊能力を使用する代わりに疲弊したときに生成される、派閥のリソース(テランのCP、ザーグのBM、プロトスのPE)と量。

- 特殊能力: 標準ルール(パート10.1~10.4)を使用して解決される1つ以上のアクティブ、パッシブ、またはリアクション能力。

5.5 ミッションカード

すべての紛争には目的があります。争奪されているミネラル資源、重要な情報を持つ墜落したシャトル、地表深くに埋もれた力輝くゼルナーガの遺物など。ミッションカードは、紛争の内容、戦闘がどれくらい続くか、勝利するために何を達成しなければならないかを決定します。ミッションが戦闘を決定するのであって、その逆ではありません。

ミッション カードはドラフト (パート9.2) で選択されます。

<< ビジュアル: 注釈付きミッション カード >>

- 名前: ミッションの名前。
- エンゲージメント スケール: このミッションが設計されているゲーム スケール (小規模戦闘、標準、または大規模攻撃)。
- 開始サプライ: ラウンド 1 で各プレイヤーが利用できるサプライプール。
- サプライ エスカレーション: 後続の各ラウンドの開始時にサプライ プールが増加する量。
- ゲームの長さ: ゲームが終了するまでにプレイされるラウンドの数 (通常 5)。
- ミッション パラメーター: セットアップ手順、ミッション マーカーの状態、およびゲームの開始時から適用される特別な条件。
- 得点条件: 各ラウンド終了時にプレイヤーが勝利ポイントを獲得する方法。
- 追加条件: このミッション固有の特別なルールや勝利条件。即時勝利のトリガーも含む。

5.6 デプロイメントカード

戦闘を開始する場所は、戦闘に持ち込むものと同じくらい重要です。狭い峡谷は、攻撃全体をキルゾーンに集中させます。開けた土地に平行に配置された布陣区域は、最初に射撃した者に勝利をもたらします。デプロイメントカードは、戦争の幾何学、進入地点、制限区域、および占領しなければならない土地を決定します。

デプロイメントカードはドラフト中に選択されます

<< ビジュアル: 注釈付き展開カード >>

- 名前: 展開レイアウトの名前。
- 交戦スケール: この展開用に設計されたゲームスケール (小競り合い、標準、または大攻勢)。
- 戦場の寸法: この展開に必要なテーブルサイズ。
- 進入エッジ: 各プレイヤーに割り当てられたテーブルエッジ。リザーブから展開する場合、ユニットは割り当てられた進入エッジから戦場に入ります。

•支配範囲:各プレイヤーの進入端から内側に6 インチ広がる制限区域。リザーブ部隊から到着した敵部隊は、この区域内で展開を終了することはできません。支配範囲は、既に戦場にいる部隊には影響しません。

•マーカース座標:戦場上の各番号付きミッションマーカの位置を正確に示す寸法。セットアップ時の展開カードの使用:展開カードを選択したら、次の順序で指示に従います。テーブルの寸法を確認し、各プレイヤーに進入端を割り当て、該当する場合は各プレイヤーの進入端の角に支配範囲マーカを設定し、次に記載された座標にミッションマーカを設定します。セットアップ手順の詳細は、パート9.3を参照してください。

パート6: サプライシステム

オグルネ

『スタークラフト:ミニチュアゲーム』の軍隊は、最初から全戦力で展開するわけではありません。増援は波状に到着し、ユニットが損害を受けると、効果的に展開できる能力は低下します。

サプライシステムは、プレイヤーがいつ、どれだけのユニットを投入できるかを規定し、今すぐ戦力を投入するか、リザーブとして温存するかという絶え間ない緊張感を生み出します。

サプライは、ユニットの戦場における存在感、つまり戦闘を継続するために必要な人員、勢い、指揮資源を表します。固定された特性とは異なり、サプライは動的です。ユニットが損害を受けると、サプライは減少します。

6.1 サプライプロフィール

各ユニットカードの右上隅には、残りのモデル数と現在のサプライ値を関連付けるサプライプロフィールが含まれています。

損害によりモデル数が減少して低い値になると、現在のサプライ値をすぐに更新します。

例: 9体のマリーンの分隊のサプライは 2 です。6 体のマリーンの分隊のサプライは 1 です。モデル数が3 体に減少すると、サプライは 0 になります。

デザイナーの注記: サプライは、ゲームの戦略レイヤーの中核です。ユニットの戦闘存在と残っているモデル数の間に直接的なリンクがあるため、失われたモデルごとに、単なるダメージ以上の結果が生じます。

モデル数が少ないユニットは、消費するサプライが少なくなり (リザーブから新しいユニットを展開できます)、目標の争奪は効果的ではなくなり、安全に離脱するためのタクティカル・マスも少なくなります。

これはユニットをその火力のために保持するか、リザーブから新しいユニットのサプライを解放するためにユニットを犠牲にするか戦術的な決定を求めます。

6.2 サプライの利用方法

配備

各ミッションでは、戦場に同時に存在できるサプライ物資の最大値であるサプライプールが設定されます。

サプライプールはミッションカードに記載されている値から始まり、ラウンドごとにサプライ・エスカレーション値分だけ増加します。プレイヤーは、ユニットの現在のサプライ値が利用可能なサプライ値以下である場合にのみ、リザーブからユニットをプレイできます。利用可能なサプライ値とは、現在のサプライプール値から、すでに戦場に存在するすべての友軍ユニットの合計サプライ値を引いた値です。

戦場にいるプレイヤーのユニットの合計現在のサプライ値は、いかなる時点においてもサプライプールを超えることはできません。最終ラウンド(ミッションカードで決定)では、サプライプールは無制限です。リザーブに残っているすべてのユニットは、通常の交互アクティベーションシーケンスに従って、サプライ制限なしでプレイできます。

ミッションマーカーコントロールサプライによって、誰が地面をコントロールするかが決まります。ミッションマーカーの支配権を決定するには、各プレイヤーは、そのマーカーを争っているすべての対象ユニットの現在のサプライ値を計算します(完全な対象要件についてはパート8.9.1を参照)。

モデルの数ではなく、総サプライ値を計算し、合計値が最も高いプレイヤーがマーカーを支配します。サプライ値が0のユニットは、敵ユニットが争っていない場合に限り、マーカーを支配できません。ただし、隊列が維持できないユニットは、ミッションマーカーを支配したり争ったりすることはできません。飛行ユニットは空中にいて地上を確保しないため、ミッションマーカーを争ったり支配したりすることはできません。

戦術的物量/タクティカルマス

乱戦から離脱するのは絶望的な行為である。離脱した部隊は重大なペナルティを受ける。次のアサルトフェーズでは、遠距離攻撃や突撃行動を実行できない。部隊は後退に忙殺され、効果的な攻撃を行うことができない。ただし、離脱が宣言された時点で、離脱する部隊の現在のサプライ値が、交戦中のすべての敵部隊の合計サプライ値を超えている場合、このペナルティは無視される。優勢な部隊は、きれいに離脱できるだけの兵力を備えている。少数の壁役部隊は敵の動きを遅らせるべきであり、完全な無力化を目的にするべきではない。

ユニットの開始時サプライ

ミッションカードの中には、ラウンド中に破壊した敵のサプライ物資の数に等しい勝利ポイントを与えるものがあります。そのような場合、そのラウンドで破壊されたサプライ物資の値は、得点計算フェーズ中にスコアに加算されます。

パート7: 戦場

オグルネ

戦闘が行われる地形は、参戦する軍隊と同じくらい重要です。壁は射線を遮り、高所は有利な射撃位置を提供し、狭い通路は敵の攻撃部隊を殺傷地帯へと誘導します。このパートでは、射線の仕組み、地形が様々なサイズのモデルに与える影響、そして遮蔽物と高低差が戦闘の流れにどのように影響するかを解説します。

7.1 射線

射撃、アビリティ、およびターゲットの明確な視界を必要とするすべての命令は、同じプロセスに従います。射線は、モデルが何を見ることができるか、ひいては何を射撃できるかを決定します。StarCraft: The Miniatures Game は、2D射線(LoS)システムを使用します。すべての射線 チェックは、上空から戦場を直接見下ろすトップダウンの視点から解決されます。

アクション中のモデルがターゲットを見ることができるかどうかを判断するには、アクション中のモデルのベースの任意の部分からターゲットモデルのベースの任意の部分まで仮想の直線をトレースします。

線が遮蔽地形(有効サイズが 1 以上である地形ピース- パート 11 を参照)を通過しない場合、ターゲットは視認可能です。それ以上のチェックは必要ありません。

線が遮蔽地形を通過する場合、ターゲットは自動的に隠されません。地形が実際に射線を遮るかどうかを判断するには、カバールール (パート7.1.1) を確認してください。トレースと交差するものの、完全遮蔽または直接遮蔽の要件を満たさない地形は、射線を遮りません。ターゲットは視認可能です。射線の目的上、地形ピースのフットプリントは、その物理的なベース、またはベースがない場合は、上から見た固体構造の最も外側のエッジによって定義されます。プレイヤーが戦場セットアップ中に別途合意しない限り、フットプリント内の隙間、窓、出入口、および開いた内部は射線を遮ります。地形の開口部は、射線に対して開いているとみなされずに移動のために通過できる場合があります(ギャップクリアランスルールについてはパート4.6を参照)。プレイヤーは、戦場セットアップ中に、各地形ピースのフットプリントと、通過可能な隙間としてカウントされる開口部(ある場合)について合意する必要があります。

デザイナーの注記: このゲームでは、モデルの目からの正確な測定ではなく、トップダウンの射線方法を使用します。これにより、正確な姿勢、猫背の胴体、武器の配置に関する紛争が防止されます。また、モデルの姿勢やベースのデザインに関係なく、地形が正しく相互作用することが保証されます。欠点は映画的な雰囲気が若干損なわれることだが、スピードとバランスの良さを考えれば十分価値がある。

7.1.1 カバー

地形ピースは、モデル間の射線を遮る場合があります。地形ピースは、次の2つの方法のいずれかで遮蔽効果を提供します。完全遮蔽: 地形ピースの有効サイズ(パート7.1.2)が攻撃者と標的の両方の有効サイズ以上である場合、地形ピースは射線を遮ります。どちらのモデルも地形ピース越しに見ることができません。射線は遮蔽されます。直接遮蔽: 射線の軌跡が地形ピースを通過し、攻撃者または標的のいずれかがその地形ピースから1インチ以内にいる場合、地形ピースの有効サイズが1インチ以内にいるモデルの有効サイズ以上であれば、両者間の射線は遮蔽されます。各地形ピースは、遮蔽効果について個別に評価されます。地形ピースの有効サイズや近接度は合算されません。いずれの地形ピースも完全遮蔽または直接遮蔽の要件を満たさない場合、軌跡がいくつかの地形ピースを通過しても、射線は遮蔽されません。

この例では、プレイヤーがゴリアテ(サイズ3)から崩れた壁(サイズ2)を通して5体のマリーン(サイズ2)のユニットへの射線をチェックします。壁はゴリアテの視界を完全に遮るには短すぎるため、完全遮蔽は失敗します。しかし、2体のマリーンが壁から1インチ以内にいます。壁のサイズがマリーンのサイズと同じであるため、その2体のマリーンへの射線とマリーンからの射線は遮断されます。つまり、ゴリアテからは見えず、ゴリアテからも見えません。残りの3体のマリーンは壁から遠すぎるため、通常どおり見えます。高低差による死角高地(サイズ3以上)のモデルが、同じ地形ピースのベースから1インチ以内の地上レベルのモデルに射線を引いた場合、射線は遮断されます。これは両方向に適用されます。どちらのモデルも相手を見ることができません。近接戦闘:両モデルが同じ地形ピースから1インチ以内、かつ互いに3インチ以内にある場合、直接遮蔽、仰角死角は適用されません。射線は通常通り標準トレース(パート7.1)を使用して解決してください。

この例では、高所にいるマリーンが地上にいるザーグリングへの射線を確認します。ザーグリングはマリーンが立っている地形ピースのベースから1インチ以内にいますが、2体のモデルは3インチ以上離れています。ザーグリングは崖の麓に近すぎるため、上からは見えません。つまり、射線が遮られています。これは双方向で当てはまります。ザーグリングも上のマリーンを見ることはできません。もし2体のモデルが互いに3インチ以内であれば、近接戦闘が適用され、代わりに通常の射線ルールが使用されます。

7.1.2 垂直距離と有効サイズ

モデルが地形ピース(高地など)の上に立っている場合:

有効サイズはモデルのサイズと地形のサイズの合計になります。例:高地(サイズ4)にいるマリーン(サイズ2)

の有効サイズは6です。彼は地上では視界を遮るサイズ5の壁越しに見ることができます。アバサーのヒント:高地は戦場で強力な存在です。ユニットがサイズ3または4の地形にいる場合、そのユニットの有効サイズは桁違いに大きくなり、低地にいるユニットの射線を遮る障壁越しに見ることができます。遠距離支援に最適な位置は高地を利用することです。上空から火を降らせることができるからです。もちろん欠点は、高地にいるユニットはほぼすべての攻撃にさらされるため、どんな攻撃にも対処できる場合にのみユニットをそこに配置することです。アーマー値や回避値の高い遠距離攻撃専門ユニットは高所から真価を発揮しますが、ステータスの低いユニットは隠れたままにしておきたい場合は地上にとどまるべきです。

俯瞰視点:2つのモデルの位置の間(上から見た場合)に垂直に立ち上がる地形ピースのみが射撃を遮ることができます。モデルが立っている水平面は俯瞰視点を遮りません。

地形の重ね合わせ:地形ピースが高所または中層に設置されている場合、その有効サイズはモデルと同様に増加します。つまり、その地形が立っている地形のサイズ分だけ増加します。

この例では、マローダー(サイズ2)が高台(サイズ3)にいて、有効サイズは5です。崩れた壁(サイズ2)も高台(サイズ3)にいて、有効サイズは5です。有効サイズが同じなので、マローダーは崩れた壁越しに見ることができません。地上にいるローチ(サイズ2)は、崩れた壁(有効サイズ5)が遮っているため、マローダーと射線を合わせることができません。しかし、地上にいるハイドラリスは、遮るものがないため、マローダーと射線を合わせることが可能です。

この例では、ゴリアテ(サイズ3)が高台(サイズ4)の上に立っているため、ゴリアテの実効サイズは7に増加します。高台に設置された壁(サイズ2)の実効サイズは6です。

7.1.3 高地の遮蔽

ユニットのすべてのモデルがベースのいずれかの部分を高地(サイズ3以上)に持っている場合、そのユニットは、より低い高さから発せられるすべての遠距離攻撃に対して回避ルールを行う資格を得ます。攻撃は、攻撃するユニットの少なくとも1つのモデルがベースのいずれかの部分を高地に持っていない場合に、より低い高さから発せられます。

例外:飛行ユニットは、戦場における物理的な位置に関係なく、高地の遮蔽の恩恵を受けることはありません。飛行ユニットによる遠距離攻撃は、戦場における位置に関係なく、より低い高さから発せられることはありません。

デザイナーの注記:高地は、有効サイズと射線のボーナスのおかげで、すでに戦場で強力な位置となっています。しかし、高地を占拠しているユニットは、テーブル上のほぼすべてのものからより見えやすくなり、弱点となります。高所に陣取るユニットに与えられる回避判定は、高所にいることによる防御上の利点を反映しています。上り坂では射撃がより困難になるため、射線ボーナスとは別に、プレイヤーが高所に陣取る強力な理由となります。

7.1.4 飛行部隊と援護

飛行モデルへの、または飛行モデルからの射線を確認する際は、完全遮蔽ルールを無視してください。直接遮蔽と仰角デッドゾーンルールは引き続き適用されます。遮蔽の目的においては、飛行モデルの有効サイズは、テーブル上のどの地形ピースの有効サイズよりも大きいものとして扱います。このため、地形は飛行モデルに対して完全遮蔽を提供することは決してできず、地形から1インチ以内にあるモデルとして飛行モデルに直接遮蔽を提供することも決してできません。ただし、飛行モデルは、攻撃における他のモデルに適用される直接遮蔽または仰角デッドゾーンルールには従います。

射線と遮蔽の概要表:

ルール／ケース	結果	詳細
基本システム (§7.1)		
射線	● 2Dトップダウン	攻撃側の基地の任意の場所から、標的側の基地の任意の場所まで、真上から見た直線を描いてください。
測定	● 横向きのみ	垂直方向の高さは、射程距離や射線判定には一切影響しません。
直線が遮蔽地形を通過しない場合	✓ 見える	これ以上の確認は不要です。
直線が遮蔽地形を通過する場合	◆ チェックカバー	完全遮蔽または直接遮蔽のルールを適用します (§ 7.1.1)

		)。ターゲットは依然として視認可能です。
地形フットプリントの定義	● 外縁	地形パーツ内部の隙間、窓、出入り口は射線を遮ります。
有効面積と高さ (§ 7.1.2)		
高台にあるモデル	● モデル + 地形サイズ	例: 高台 (サイズ4) 上のマリーン (サイズ2) = 有効サイズ6
高台にある地形ピース	● 地形 + 地形サイズ	高台に設置された地形にも、同じ積み重ねルールが適用されます。
地上のモデル	ボーナスなし	有効サイズ = モデル自身のサイズ特性のみ。
標高によるデッドゾーン (§ 7.1.1)		
高地のモデルが、地形ベースから1インチ以内の地上モデルへの射線を引く場合	✖ 射線遮断	双方向に適用されます。どちらのモデルも相手を認識できません。
近接戦闘オーバーライド (同一地形から1インチ以内、かつ互いに3インチ以内)	✓ 射線が回復します	標準的な射線ルールが適用されます。デッドゾーンは無視されます。双方向で機能します。

射線 - 基本ルール

カバリー - 完全な決定表

カバリータイプ	状態	LoS結果	参照
完全遮断			
完全遮断	地形の有効サイズ ≥ 攻撃者と標的の両方の有効サイズ	✖ 射線遮断	§ 7.1.1

直接遮蔽			
直接遮蔽物- (地形の背後にいる攻撃者)	射線追跡が地形を通過する、かつ攻撃者がその地形から1インチ以内にいる、かつ地形の有効サイズが攻撃者の有効サイズ以上である。 △ 近接戦闘の例外: 両方のモデルが同じ地形ピースから1インチ以内かつ互いに3インチ以内にある場合、このルールは無視されます。代わりに標準の射線を使用します。	✖ 射線遮断 (近距離戦でない限り)	§ 7.1.1
直接遮蔽物- (地形の背後にある目標)	射線トレースが地形を通過する、かつターゲットがその地形から1インチ以内にある、かつ地形の有効サイズがターゲットの有効サイズ以上である。 △ 近接戦闘の例外: 両方のモデルが同じ地形ピースから1インチ以内かつ互いに3インチ以内にある場合、このルールは無視されます。代わりに標準の射線を使用します。	✖ 射線遮断 (近距離戦でない限り)	§ 7.1.1
遮蔽物なし／地形に関わらず視界良好			
地形が狭すぎる	完全遮蔽が失敗し、かつどちらのモデルも地形から1インチ以内でない (直接遮蔽が失敗)	✓ 見える	§ 7.1.1
複数の小さな地形ピース	トレースは複数のピースを通過する	✓ 見える	§ 7.1.1

	が、どのピースも完全カバーまたは直接カバーの条件を満たさない		
モデルが地形から1インチ以内でない	トレースが地形を通る。そのモデルでは直接カバー近接条件が満たされていない。	✓見える	§ 7.1.1
高所遮蔽物 -回避ボーナス			
高地 カバー	防御ユニットのすべてのモデルは完全に高地(サイズ3以上)内にあり、かつ攻撃側のモデルのうち少なくとも1つは完全に高地内でない。	◆ 回避ロール可能	§ 7.1.3
攻撃者も高所にいる	攻撃側のモデルはすべて高地内に完全に位置する	✕ 回避ボーナスなし	§ 7.1.3
飛行 部隊			
フルカバー	飛行中のモデルに対する射線を確認する際は、完全遮蔽ルールを無視してください。	✓見える-カバーなし	§ 7.1.1
直接カバー- ターゲット	飛行 ユニットの有効サイズは、テーブル上のどの地形ピースの有効サイズよりも常に大きくなります。	✓見える-カバーなし	§ 7.1.1
直接カバー -攻撃者	射線トレースが地形を通過する、かつターゲットがその地形から1インチ以内にある、かつ地形の有効サイズがターゲットの有効サイズ以上である。	✕ 射線遮断(近距離戦を除く)	§ 7.1.1

高地 カバー	飛行 ユニットは、戦場における物理的な位置に関係なく、高地遮蔽の恩恵を受けることはありません。	✕ 回避ボーナスなし	§ 7.1.3
重要: 各地形ピースは、カバーについて個別に評価されます。ピースは有効サイズや近接性を組み合わせることはできません。1つのピースが単独で完全な条件を満たす必要があります。草は他のサイズ2の地形とは異なり、移動を妨げませんが射線を遮ります。			

遮蔽地形と標高 - クイックリファレンス

サイズ	ブロックする？	通過可能？
サイズ0	✕ ブロックしません	✓ 自由に通行できます
サイズ1	✓ ブロック	✓ 自由に通行できます
サイズ2	✓ ブロック	✕ 通過できません
サイズ2 - 芝生	✓ ブロック	◆ パス(破壊済み)
サイズ3+	✓ ブロック	✕ 通過できません

標高	到達方法／ルール
地上階	戦場に立つ
ミッドグラウンド	水平地形サイズ1～2
高地	水平地形サイズ3+
標高の変化	アクセスポイントを使用する必要があります
飛行 部隊	地形を無視して、地点間を移動する

7.2 エンゲージメントとエンゲージメント範囲

交戦範囲は、各モデルのベースから水平方向に1インチです。敵 モデル2体が1インチ以内にいる場合、それらは交戦状態(近接戦闘)となります。特に明記されていない限り、ユニットは敵モデルのエンゲージメント範囲内で

移動を終了したり、配置されたりすることはできません。ユニット内のいずれかのモデルが敵ユニット内のいずれかのモデルと交戦状態にある場合、両ユニットとも交戦状態にあるとみなされます。<<視覚効果: ローチとジーロットが1インチ以内にいる-交戦状態>>

7.2.1 エンゲージメント制限

モデルは、以下のすべての条件が満たされた場合にのみ交戦状態になります。

- 戦闘タグが一致する: 地上モデルは地上モデルとのみ交戦状態になります。飛行 モデルはどのモデルからも交戦状態になりません。

- 地形が遮らない:

- サイズ 0～1 の地形: 地形を越えて交戦できます。

- サイズ 2 以上の地形:モデルは地形を貫通して交戦できません。1インチ以内であっても、間にサイズ 2 以上の壁があると、交戦状態になりません。

- 高地のモデルは地上のモデルを交戦できず、その逆も同様です。

- 中地のモデルは、両方のモデルがそれぞれの高さをつなぐ同じアクセス ポイントに隣接している場合に限り、高地または地上のモデルを交戦できます。

7.3 マーカーとトークン

7.3.1 トークン

トークンは、クリープ腫瘍、腐食性胆汁、シェードといった、戦場における具体的なアセットを表します。トークンは、独自のベースを持つ地形(サイズ0)として扱います。モデルはトークンを通過することができますが、特に指定がない限り、トークンと重なって移動を終了することはできません。トークンは、特に指定がない限り、ゲームラウンドの終了時に取り除かれます。常にトークンの最も近いベースエッジまでの距離を測定してください。

7.3.2 マーカー

マーカーは、ステータスやゲームのを追跡するために使用されます。トークンとは異なり、物理的な存在はありません。射線や移動を遮ることもありません。

- ミッションマーカーは、配置カードに示されている座標でセットアップ中に戦場で使用される番号付きマーカーです。各マーカーは直径32mmで、アクティブまたは非アクティブの2つの面があります。それぞれ番号で色分けされています。マーカー1と3は赤、マーカー2と4は青、マーカー5は中立です。

- アクティベーションマーカーは、フェーズでターンを完了したユニットの横に設定されます。矢印が上を向いている両面で、ユニットがフェーズ1(移動)でターンを完了したことを示します。裏面は、ユニットがフェーズ2(攻撃)でターンを完了したことを示します。

- 派閥インジケータは、どのプレイヤーがそのミッションマーカーをいつでも制御しているかを示すためにミッションマーカーで使用されます。一部の特殊能力は、派閥インジケータを使用して戦場の領域をマークします。

- バフ/デバフマーカーは、ユニットに影響を与える効果や一部のステータスを追跡するために使用されます。プラスの効果はバフマーカー(青)で、マイナスの効果はデバフマーカー(赤)で追跡されます。

- 影響範囲マーカーは、エントリーエッジがテーブルの端全体に沿って伸びていない場合に影響範囲を定義するために使用されます。これらはL字型のコーナーマーカーで、配置カードに示されているとおりに正確に設定する必要があります。

- ファーストプレイヤーマーカーは、どのプレイヤーがイニシアチブを持っているかを追跡するために使用されます。マーカーの所有者は、各フェーズの開始時にどのプレイヤーが最初にアクティブになるかを選択します。

マーカーは、通常、プレイヤーがフェーズの早い段階でパスしたとき、またはラウンドの最後に勝利ポイントが集計されたときに、ゲームを通してプレイヤー間で渡されます。

7.4 破壊されたユニット

最後のモデルが倒れると、ユニットは破壊されます。

破壊されたユニットに現在適用されているすべての効果、能力、および状態は直ちに終了します。破壊されたユニットによって生成されたトークンは取り除かれます（プレイ中に残るトークンを除く）。

破壊されたユニットが他のユニットに適用した効果は、その効果に明示的に記載されていない限り、それらのユニットに残ります。破壊されたユニットは、特定のルールに別段の定めがない限り、プレイに戻ることはできません。

パート8: ゲームシーケンス

オグルネ

基本事項を網羅し、部隊を編成した今、いよいよ戦闘開始です。戦闘の各ラウンドは、ユニットの移動、射撃、激しい近接戦闘、そして目標達成という、分かりやすい流れで進行します。このセクションでは、最初の移動アクションから最終的な勝利ポイントの集計まで、戦闘サイクルの各ステップを解説します。

8.1 ラウンドとフェーズ

ゲームは最大5ラウンドで行われます。各ラウンドは4つのフェーズで構成され、厳密な順序で解決されます。

段階	名前	主な行動
1	移動フェーズ	展開、移動、離脱、保持
2	攻撃フェーズ	遠距離攻撃、突撃、走る、ホールド
3	近接フェーズ	密集隊形、近接戦闘攻撃
4	スコアリングとクリーンアップの段階	コントロールマーカー、スコアVP、クリーンアップ
<<視覚資料: ラウンドシーケンスフローチャート>>		

8.2 アクティベーションシステム

フェーズ1、2、3では、プレイヤーは交互アクティベーションを使用します。ファーストプレイヤーマーカーの保持者が、各フェーズでどちらのプレイヤーが最初にアクティベートするかを決定します。

その後、プレイヤーは交互に、各ターンに1つのユニットをアクティベートします。

アクティベートされた各ユニットは、そのフェーズで使用可能なアクションリストから正確に1つのアクションを実行します。

8.2.1 パスとイニシアチブ

ターン中いつでも、アクティブプレイヤーはユニットをアクティブにする代わりにパスすることができます。

アクティブにするユニットが残っていない場合、プレイヤーはパスしなければなりません。

フェイズで最初にパスしたプレイヤーは、次のフェイズの最初のプレイヤーマーカーを獲得します。

一度パスしたプレイヤーは、そのフェイズではそれ以上ユニットをアクティブにすることはできません。

その後、対戦相手が残りのユニットのアクティブ化を完了します。

8.2.2 最初のプレイヤーの決定

プレイヤーのロールオフ(パート3.2)。勝者はラウンド 1 でいずれかのプレイヤーに最初のプレイヤー マーカーを割り当てます。

デザイナーの注記:ロールオフの勝者は、最初のプレイヤー マーカーを 相手に渡すことができます。そして、これは正しい判断となる場合もあります。移動フェーズで後攻になるということは、相手が先にユニットを投入するため、あなたが反応できるということです。攻撃フェーズで先攻になるということは、移動フェーズで早くパスしたことによって報酬を得られるということです。ラウンド 1 をどちらのプレイヤーがそのマーカーで開始するかを決めることは、単なる形式的なものではなく、それ自体が戦略的な決定です。

8.3 配備とリザーブ

ユニットは戦場に開始しません。アーミーリストに含まれるすべてのユニットはリザーブとして開始します。移動フェーズ中に、補給が許す限り、それらを戦場に投入しましょう。

デザイナーズノート:各ユニットをリザーブとして開始することは、従来のミニチュアウォーゲームからの意図的な逸脱です。

開始時に全軍をテーブル上に配置し、1つのサイコロを振る前にそれらの位置にコミットするのではなく、プレイヤーは各ラウンドを通じて徐々に戦場での存在感を高めていきます。このアプローチは、従来のリアルタイムストラテジーゲームが経済的な存在感を高める方法に似ています。初期のラウンドでは、限られた補給でどのユニットを投入するかを決定する必要があり、後のラウンドでは、これらの初期の決定を効果的に管理できなかったプレイヤーが罰せられます。また、ターン1でのアルファストライク(総攻撃)が起きるというよくある問題を解消するのにも役立ちます。

8.3.1 サプライプール

増援は一度にすべて到着するわけではありません。ワープ導管が安定するまでには時間がかかり、オーバーロードには飛行回廊が必要で、ドロップシップは軌道進入ベクトルで待機します。

サプライプールは、どの指揮官でもいつでも利用できる総容量であり、これは前線での兵站のギャップが縮まるにつれて増加します。

- ラウンド 1: サプライプールはミッション カードの開始サプライに等しい。

- 後のラウンド: サプライプールは各ラウンドでサプライエスカレーション値だけ増加します。

- 最終ラウンド:ゲームの最終ラウンド(ミッション カードで定義)では、サプライプールは無制限になります。リザーブの残りのすべてのユニットは、通常の交互アクティベーション シーケンスに従って、サプライ制限なしで展開できます。

- ハード キャップ:テーブル上のユニットの現在の総サプライは、サプライプールを超えることはありません。

8.3.2 利用可能なサプライ量

指揮官のリソースには限りがあります。各部隊は、弾薬、帯域幅、指揮集中力の同じプールからリソースを消費します。

これまでに投入したリソースによって、残りのリソースが決まります。投入したリソースとまだ利用可能なリソースのギャップを管理することが、計画的なエスカレーションと時期尚早にピークを迎える軍隊を区別するでしょう。

利用可能なサプライ量は、現在のサプライプールから戦場にいる友軍ユニットの総サプライ量を差し引いたものです。

ユニットは、現在のサプライ値が利用可能なサプライ量以下の場合にのみ投入できます。

戦闘で破壊された(または死傷者によって減少した)ユニットは、新しいユニットの到着のために利用可能なサプライ量を解放します。

8.3.3 展開制限

リザーブからユニットが到着した場合、そのユニットは相手の影響力ゾーン内でそのアクティベーション中に到着を終了することはできません。

この制限は、ユニットが端から入るか、ワーププリズム経由で到着するか、召喚されるかに関わらず、すべての到着形態に適用されます。

さらに、ユニットは隊列維持を欠いた状態で配置アクションを終了することはできません。

隊列を維持しながらすべてのモデルを合法的に配置できない場合、その場所にユニットを配置することはできません。

アバサーのヒント: ゲーム開始時はリソースが限られており、ボードはまだ形作られている最中です。高価値ユニットを早すぎる段階で配置すると、それをサポートするのに十分なボードプレゼンスが揃う前に激しい攻撃に晒されることになります。

一方、リザーブにユニットを長く保持しすぎると、その潜在能力が無駄になります。

良い戦略は、まず安価なユニットを配置してマーカーを争奪し情報を収集し、ラウンド2と3で高価値ユニットを配置することです。

8.4 フェーズ1: 移動フェーズ

最初の銃声が鳴る前から、地面は絶えず変化しています。

チームは陣地を固め、上空から援軍が押し寄せ、疲弊した部隊は再編成のために後退します。移動フェーズでは、指揮官が戦闘が行われる場所を決定するため、戦場の地形が変化します。

移動フェーズの開始時:

- すべての「ラウンド開始」アビリティを解決します。両方のプレイヤーが効果を持っている場合、最初のプレイヤーが最初のアビリティを解決します。プレイヤーが解決すべき「ラウンド開始」効果を複数持っている場合、そのプレイヤーは効果が解決される順序を選択します。各効果は、次の効果が始まる前に完全に解決されます。

- すべてのプレイヤーの利用可能な補給を確認します。

8.4.1 アクティベーション

命令は一度に1つずつ処理されます。部隊が移動し、陣地が確保され、敵が反応します。すべてのアクティベーションはコミットメントです。

アクティブプレイヤーのターンに、次のいずれかを選択します。

- アクティベーションマーカーのない戦場のユニットをアクティベートする-移動、待機、または離脱アクションを実行します。

•アクティベーションマーカーのないリザーブのユニットをアクティベートする-展開アクションを実行して戦場に投入します。

アクションの後、ユニットの横にアクティベーションマーカー(移動側)を設定します。

8.4.2 パス

パスを最初に行ったプレイヤーは、フェーズ 2 のファーストプレイヤー マーカーを獲得します。アクティブ化していないテーブル上の友軍ユニットの隣に、アクティベーションマーカー(移動側)を置きます。

アバサーのヒント:移動フェーズの早い段階でパスを行うことは、ゲームの流れを変える動きです。パスを最初に行ったプレイヤーは、アサルト フェーズのファーストプレイヤー マーカーを獲得し、最初に射撃することができます。

キーユニットをすでに配置済みであるか、配置するものが残っていない場合は、すぐにパスを行ってください。

これにより、相手がアクティベーションを使用している間、観察しながら完璧な情報を得ることができます。ただし、早すぎる移動は機動の機会を逃すことを意味するため、情報の利点と柔軟性の維持の間に常にバランスを取る必要があります。

8.5 移動フェーズのアクション

8.5.1 ホールド

このユニットは何も行動を起こしません。その横にアクティベーションマーカーを置いてください。

このユニットは、現在のフェーズにおいてアクティベートされた状態として扱われます。

8.5.2 移動

交戦状態でない部隊は戦場における位置を変更できます。

8.5.3 手番の解決

ルールでユニットが移動、走行、または標準移動を使用してその他の方法で再配置するように指示されている場合、次のように解決します。

ステップ 1 -先導モデル

•先導モデルを選択し、ユニットの速度まで移動します(分割速度値についてはパート5.1を参照)。実際に移動した経路を測定します。

•先導モデルは、同じユニットの友軍モデルを通過することができます。•先導モデルは、敵モデルまたは他のユニットの友軍モデルを通過することはできません。地上モデルは、飛行モデルのベースが存在しないかのように通過できます。また、その逆も同様です。

•先導モデルは、サイズ 2以上の地形を通過することはできません。

•ギャップクリアランスルール(パート4.6)に従います。•先導モデルは、アクセス ポイントを通過しない限り、高度を変更することはできません。

- 先導モデルは、重なり合う地形または他のモデルのベースで終了することはできません。

- 先導モデルのベース全体が戦場で終了する必要があります。•先導モデルは、敵地上ユニットから1 インチ(交戦範囲)以内に配置することはできません。

- 先導モデルのベースのどの部分も、そのユニット速度値を超えて移動することはできません。

ステップ 2 - その他のモデル

- 残りのすべてのモデルを拾い上げ、先導モデルの周囲に整合性(パート4.4)で配置します。

- これらのモデルは移動するのではなく、配置されます。途中の障害物を無視することができません。ただし、合法的な位置で終了する必要があります。ベースが重なったり、ベース全体が戦場上にあったり、敵ユニットから1 インチ以内に配置されたりしてはなりません。

<< ビジュアル: 先導モデルが新しい位置に移動します。分隊は、その周囲 3 インチの整合性内に配置されます >>

地形との相互作用

- サイズ 0 とサイズ 1:

自由に通過できます。地形のフットプリントと重なって移動を終了することはできません。

- 草(サイズ 2 - 特殊なケース):完全なルールについては、GRASSキーワード (パート 11)を参照してください。草は移動を妨げませんが、標準のカバールール (パート7.1.1) に従って視線を遮ります。先導のモデルの移動経路が草の地形ピースを通過するか、ユニットのいずれかのモデルが草の地形ピース上で移動終了した場合、その草のピースは戦闘の残りの間、ゲームから直ちに除外されます。

- 飛行ユニット:草の上を移動する飛行ユニットは、草の地形ピースを破壊しません。飛行モデルは地形の上を通過し、地形を通り抜けません。飛行ユニットのいずれかのモデルが草の地形ピースで終了した場合、通常どおり除外されます。

- サイズ 2 以上:通過できません。高さモデルは、次の 3 つの高さのいずれかに立つことができます。

- 地上レベル:プレイマットに直接立っています。

- 中間地点:サイズ 1 または 2の水平な地形に立っている。

- 高地:サイズ 3以上、水平な地形に立っている。モデルは、そのベースがその高さにある場合、その高さに立っている。

モデルのベースが複数の高さレベルにある場合は、それらの高さの中で最も高い高さに立っているとみなす。アクセス ポイントは、異なる高さレベルを接続する。

モデルは、アクセス ポイント(例: はしご、ポータル、ドア)を通過することによってのみ高さを変更する。スロープは、サイズ 1の中間地点の地形である。スロープ上のモデルは、その表面上のどの地点でも中間地点の高さにある。

モデルはスロープを自由に通過することはできない。スロープの 2 つのアクセス ポイント(ベースに 1 つ、上部に 1 つ)からのみ出入りでき、スロープ上で移動を終了することができる。
<<視覚効果: マリーン員が地上からアクセスポイントを通してスロープへ移動し、その後2番目のアクセスポイントを通して高地へ移動する>>

飛行移動 飛行戦闘タグを持つユニットは、通常の移動制限をすべて無視します。

先導のモデルは、開始地点と終了地点の間にあるすべての地形とモデルを無視して、ポイントからポイントへ移動します。他のモデルは、飛行モデルのベースが存在しないかのように通過することができます。

飛行 ユニットと交戦範囲:

- 飛行 ユニットは、地上ユニットとベース同士が接触して移動を終了することができ、その逆も同様です。

飛行モデルは決して交戦状態には、この近接はどちらのユニットの行動能力にも影響しません。

- 飛行モデルは決して交戦状態になりません(パート7.2.1)。飛行ユニットは、すべての敵飛行ユニットから少なくとも1 インチ離れた場所で移動を終了する必要があります。

8.5.4 離脱

分隊が行う最も困難な機動は、激しい砲火の下で後退することです。

ピンで固定された位置で主導権を失うには、冷静な規律、迅速な行動、そして追撃者を寄せ付けないだけの十分な火力が必要です。交戦中のユニットは白兵戦から離脱します。

- 標準の移動ルール(パート8.5.3)に従って移動します。

- すべての敵ユニットの交戦範囲の外側で移動を終了できない個々のモデルは、直ちに除去され、破壊されたものとみなされます。

交戦範囲を正常にクリアしたユニット内の他のモデルは影響を受けません - ユニットは残りのモデルで続行します。

- 先導モデル自体がすべての敵ユニットの交戦範囲の外側で移動を終了できない場合、離脱は失敗します。

ユニットは移動せず、先導モデルは除去され、ユニットのアクティベーションは終了します。

- 離脱したユニットは、次のアサルトフェーズで遠距離攻撃や突撃を行うことができません。ただし、現在のサプライ値が、交戦していたすべての敵の合計サプライ値よりも大きい場合は除きます。

デザイナー注: 離脱ペナルティに対するタクティカル・マスの例外により、小さい壁役ユニットが、はるかに大きく価値の高い部隊を無期限に足止めすることができなくなります。

少数のザグリングが、白兵戦でロックされたシージタンクを無期限に足止めすることは不可能です。

離脱するユニットが相手よりも質量がかなり大きい場合、離脱してもなお最大限の効果を発揮できるだけの質量があります。

これはパラドックスを生み出します。敵の動きを遅くするユニットは、敵を完全に停止させる能力が限られています。

8.5.5 デブロイ/展開

ブーツが地面に着地した瞬間、後戻りはできない。展開のタイミングを正しく取れば、側面全体を覆うことができる。タイミングを誤れば、増援部隊は肉挽き機に放り込まれることになる。リザーブ部隊からユニットが戦場に投入される。

- ・ユニットの現在の補給値が利用可能な補給値の範囲内であることを確認する。
- ・先導モデルを戦場外のプレイヤーの進入エッジに接触させ、標準の移動ルール(パート8.5.3)に従ってユニットの速度まで移動させる。
- ・エントリーエッジを先導モデルのベースとして扱い、標準の移動ルール(パート8.5.3)に従ってユニットの速度まで移動させます。
- ・先導モデルが最初に入場します。ユニットの残りの部分を整合性のある状態に設定します。
- ・ユニットは敵の影響範囲内でアクティベーションを完了することはできません。
- ・ユニットは整合性のない状態で配置アクションを終了することはできません。

整合性を維持しながらすべてのモデルを合法的に配置できない場合、ユニットはその場所に配置できません。

リザーブ部隊に戻されるユニット一部のルールでは、ユニットを戦場から取り除き、リザーブ部隊に戻します。

ユニットは破壊されたのではなく、戦場を離れただけです。

ユニットがリザーブ部隊に戻されると、ユニットが使用していた現在のサプライが解放され、その時点から使用可能なサプライが再計算されます。

ユニットは戦場を離れたときに持っていたすべての装備を保持します。

ユニットが取り除かれる前に受けたダメージマーカーによって記録されたダメージは、ユニットに残ります。

ユニットが再配置されると、同じダメージを持ちます。

「ラウンド終了まで」という固定期間を持つバフ、デバフ、ミッション効果、および同様の効果はユニットに残ります。

ただし、ユニットが去ったからといって時計が一時停止するわけではありません。

クリーンアップとリフレッシュ(パート8.9.5)中に効果が期限切れになる場合、ユニットがテーブル上にあるかどうかに関わらず、期限切れになります。

リザーブ戦力である間、ユニットはアクティブ、パッシブ、リアクション能力をすべて保持しますが、いずれも機能しません。

発動することも、効果を生み出すことも、コストの支払いやイベントへの対応に使用することもできません。

これらはカード上にあり、戦場上にはありません。ユニットが再配置されると、能力に明示的に別の記述がない限り、すべての能力がすぐに再開します。

ただし、STAY IN PLAYキーワードがない限り、ユニットが戦場に残したトークンとマーカーは取り除かれます。

ユニットが現在のフェーズ中にアクティブ化されていた場合、リザーブ戦力に戻されると、アクティブ状態のままとなり、現在のフェーズ内ではそれ以上のアクションを実行できなくなります。

視覚的な例 - プレースホルダー

8.6 フェーズ2: 攻撃フェーズ

ここでついに戦線が崩壊する。ガウスライフルの砲火が射線に沿って轟き、攻城砲弾がバリケードを越えて飛び交い、ジーロットたちは最後の抵抗として最後の数メートルを突撃する。攻撃

フェーズでは、ダメージが与えられ、遠距離攻撃が露出したユニットを破壊し、突撃が不適切な位置を選んだ防御側を襲う。

8.6.1 アクティベーション

アクティブプレイヤーのターンに、アクティベーションマーカー（移動面）を持つユニットをアクティブ化し、ラン、ホールド、チャージ、またはレンジアタックのいずれかのアクションを選択します。アクションが完了したら、そのユニットの隣にアクティベーションマーカー（アサルト面）を置きます。リザーブ部隊にいるユニットは、このフェイズ中は行動できません。

8.6.2 パス

最初にパスしたプレイヤーは、フェーズ3のファーストプレイヤーマーカーを獲得します。アクティベーションを行わなかったユニットの横に、アクティベーションマーカー（攻撃側）を設置します。

8.7 攻撃フェーズの行動

8.7.1 実行

ユニットのアクティベーションを最も有効に活用する方法は、戦闘を行わないことである場合もあります。次のラウンドでマーカーを確保するために分隊を再配置したり、決定的な突撃の前に側面部隊がギャップを縮めたり、遮蔽ユニットが露出した位置から後退したりすることは、射撃せずにアサルト フェーズのアクティベーション全体を放棄する正当な理由となります。非交戦

ユニットは、標準の移動ルール（パート8.5.3）に従って戦場を移動します。手順は移動フェーズの移動と同一です。先導モデルを指定し、ユニットの速度まで移動させ、残りのモデルを整合性のある状態に設定します。ギャップクリアランス（パート4.6）や敵ユニットの交戦範囲内で終了することの禁止など、すべての標準制限が適用されます。

アバサーのヒント:アサルト フェーズで走ることは、新規プレイヤーが利用できる最も活用されていないツールの1つです。ユニットが射程攻撃または突撃で価値のある目標に到達できない場合は、ホールドでアクティベーションを無駄にしないでください。次のラウンドに向けて距離を詰めたり、ミッションマーカーに移動したり、敵が反応する前に遮蔽物の後ろに退避したりするために、ランを使用してください。2つのフェーズにわたる2回の移動（フェーズ1での移動に続いてフェーズ2でのラン）は、1回の移動の2倍の距離を移動できます。この余分な距離が、目標を争奪するか、相手が抵抗なく目標を獲得するのを見守るかの違いになる可能性があります。

8.7.2 ホールド

ユニットは何も行動を起こしません。アクティベーションマーカー（攻撃側）を設定してください。

8.7.3 遠距離攻撃

攻撃フェーズでは、火力が言語となります。ガウスライフルの一斉射撃が、開けた場所を横切るユニットを貫きます。ハイドラリスクの脊椎の一斉射撃が、前進する分隊を壁の後ろに釘付けにします。シージタンクの砲弾が歩兵の集団の中に着弾し、彼らを散り散りにします。戦場にあるすべての遠距離武器は、敵が距離を詰める前に戦闘を再編成する可能性を秘めていますが、それは射撃が適切な標的に、適切なタイミングで、適切な武器で行われた場合に限りです。

遠距離攻撃は2段階で解決されます。まず、攻撃プレイヤーは有効な標的を選択し、武器を割り当てます。次に、攻撃は3つのプールシステムで解決されます。ダイスは攻撃プールからアーマープールを経てダメージプールへと移動し、各段階で両陣営が結果に影響を与える機会が与

えられます。複数の武器プロファイルを持つユニットは、異なる標的に射撃を分散させることができ、各武器は別々のバッチとして解決されます。

1. ターゲットの適格性

有効なターゲットは、次のすべての基準を満たしている必要があります。

- ターゲットユニットの可視モデルのうち少なくとも1体が武器の最大射程内にあります。攻撃モデルのベースからターゲットモデルのベースまでを測定します。
- ターゲットユニットの可視モデルのうち少なくとも1体に対して射程内にあるモデルのみが、攻撃ロールにダイスを提供します。
- ターゲットの戦闘タグが武器のターゲット特性（地上、飛行、またはすべて）と一致します。
- 交戦状態: 交戦していない攻撃ユニットは、交戦中のユニットをターゲットとして選択できません（テンプレート武器からのスピルオーバーを除く- パート8.7.6を参照）。交戦中の攻撃ユニットは、現在交戦中のユニットのみをターゲットにできます。

2. 武器の選択とバッチ処理

各モデルは、使用可能なアサルトフェーズ武器の1つを発射します。同じ武器プロファイルを使用するすべてのモデルは、同じターゲットを発射する必要があります。

プレイヤーは、単一のプロファイルの射撃を分割することはできません。バッチとは、同じ武器を同じターゲットに向けて発射するすべてのモデルで構成されます。

この同一プロファイル、同一ターゲットのルールはサイドアーム武器にも適用されます。つまり、すべてのモデルが同じサイドアームを発射します。

プロファイルは同じユニットをターゲットにする必要がありますが、そのユニットはユニットの他の武器のターゲットと異なる場合があります。

ユニットが複数の武器プロファイルを持っている場合、異なるターゲットに発射できます。これは別々のバッチで解決されます。

ダイスの削除: 特殊能力がバッチ内のダイスの数を減らす場合、その能力を解決するユニットを制御するプレイヤーがどのダイスを削除するかを選択します。

アバサーのヒント: バッチの順序付けはわずかな利点をもたらします。各バッチを個別に宣言して解決することで、最初のバッチを使用してターゲットを弱体化または排除し、結果に応じて2番目のバッチを変更できます。ユニットに2つの武器プロファイルがある場合は、ダメージを受けた敵を排除する可能性が高い方を最初に使用します。それがうまくいけば、2番目のプロファイルを使用して新しい敵と交戦できます。モデルが同じ武器を持っている場合、同じターゲットに発射する必要があることを覚えておいてください。軍隊を編成する際、単一の強力な武器プロファイルを持つユニットはダメージに特化していますが柔軟性が低く、複数のプロファイルダメージを持つユニットは複数のターゲットに対してより柔軟です。

バッチシーケンス: 1つのバッチのターゲットを宣言し、それを完全に解決してから、次のバッチを宣言します。プレイヤーはすべてのターゲットを同時に宣言することはできません。

デザイナーの注記: バッチが味方ユニットが交戦していた敵ユニットを破壊した場合、その味方ユニットは直ちに交戦状態から解除されます（ただし、他の敵と交戦中の場合は除きます）。残りのバッチは自由にターゲットを選択できます。

8.7.4 遠距離攻撃の解決

すべての攻撃は、ダイスを3つのプールに通すことで解決されます。ダイスは攻撃プールから始まり、アーマープールを通過し、ダメージプールで終わります。一連の処理を生き残ったダイスは、損害を与えます。

攻撃プール。各攻撃モデルの攻撃レート (RoA) に等しい数のダイスを生成します。このプールのすべてのダイスを武器のヒット特性に対してロールします。ヒット値以上になったダイスは成功です。それをアーマープールに移動します。すべての失敗は破棄します。アーマープール。防御側はこのプールのすべてのダイスをターゲットユニットのアーマー特性に対してロールします。アーマー値以上になったダイスは成功です。それを破棄します。すべての失敗はダメージプールに移動します。一部の効果はこのロールを完全にスキップします。サージまたはクリティカルヒットによってアーマープールから移動されたダイスは、アーマーロールなしで直接ダメージプールに設定されます。ダメージプール。このプールに残っている各ダイスは、武器のダメージ特性に等しいダメージを与えます。対象ユニットが回避ロールの対象となる場合、防御側はダメージを適用する前に、このプール内のすべてのダイスをユニットの回避特性に対してロールします。回避値以上となるダイスは成功となり、破棄されます。残りのダイスは通常どおりダメージを与えます。各バッチを順番に解決します。

1. 命中判定

- 対象となるユニットを持つ攻撃モデルごとに、武器のRoAに等しいダイスを攻撃プールに追加します。
 - 武器にSダイス特性がある場合、サージダイスを1つ追加します(別の色を使用)。Sダイスがいない場合、サージ結果は0です。
 - すべての攻撃ダイスをロールします。武器の命中値以上となる結果は成功です。成功したダイスをアーマープールに移動します。
- デザイナーの注記: ダイスが同じバッチ内の異なる修飾子を持つ場合は、別々にロールします。それでも同じバッチとしてカウントされます。

2. サージの解決

- ターゲットユニットの戦闘タグが武器のサージタイプと一致するかどうかを確認します。一致しない場合は、サージダイスの結果は完全に無視され、破棄されます。このステップでは、アーマープールからダイスは移動しません。
 - 一致する場合は、サージダイスの結果と同じ数のダイスをアーマープールから直接ダメージプールに移動します。これらはアーマーを完全にバイパスします。サージは、現在アーマープールにあるダイスよりも多くのダイスを移動することはできません。
- アバサーのヒント: サージダイスはアーマーロールプロセス全体をバイパスするため、サージは最も効率的なダメージソースの1つとして際立っています。ラウンドを発射する前に、選択した武器のサージタイプがターゲットの戦闘タグと一致していることを常に確認してください。地上ターゲットに対地サージを使用すると、同じ武器で飛行ターゲットを発射する場合と比較して、ダメージ出力が2倍または3倍になります。軍隊を編成する際は、遭遇する可能性が最も高い戦闘タグに一致するサージタイプの武器を選択するようにしてください。

3. アーマーロール・防御側はアーマープールにあるすべてのダイスを振ります。

- ユニットのアーマー特性以上の結果: 成功-ダイスを捨てます。
- アーマーより低い結果: 失敗-ダイスをダメージプールに移動します。

4. 回避ロールこのステップは、対象ユニットが以下の条件を満たす場合にのみ実行します。

- 特殊能力またはキーワードにより回避ロールが付与されている。

•対象が交戦中で、遠距離攻撃によるダメージを受けている。条件を満たす場合、防御側はダメージプールにあるすべてのダイスを振ります。ユニットの回避特性以上の結果:成功- それらのダイスを取り除きます。残りのダイスは確定ダメージです。

5. ダメージと死傷者の解決ダメージ

プールにダイスが残っていない場合は、このフェーズを無視します。

- ダメージ プールに残っているダイスに武器のダメージ特性を掛けます。
- ダメージ マーカーで示されている、以前に蓄積されたダメージ(このラウンドまたは前のラウンドでの以前の攻撃によるもの)を追加します。この合計が総ダメージです。
- 総ダメージを減らす特殊スキルを適用します。•死傷者をモデルごとに取り除きます。防御側のプレイヤーは、次のルールに従って、ターゲット ユニットからモデルを取り除きます。
- 攻撃によって取り除けるモデル数は、ターゲット ユニットの可視モデルの数を超えることはできません。
- 総ダメージがモデルの HP 以上である場合、可視モデルを 1 つ取り除き、総ダメージをそのモデルの HP だけ減らします。これを繰り返します。
- すべての可視モデルが破壊された場合、残りの総ダメージを破棄します。これは非可視モデルには引き継がれません。
- 総ダメージが残っているが、次の可視モデルを破壊できない場合は、ダメージマーカー(例:ユニットの横に置かれたD6)で記録します。

8.7.5 稼働中のユニットからモデルを削除する

ターゲットユニットが交戦状態にある場合、標準の可視性ルールを無視します。交戦中のユニットが何らかの原因で損害を受けた

場合、標準の可視性ルールを無視し、代わりに次の優先順位を適用します。防御側プレイヤーは、次の厳密な優先順位で損害を取り除く必要があります。

優先順位 1:敵ユニットの交戦範囲内にないモデル。

優先順位 2:交戦範囲内にあるが、ベース同士が接触していないモデル。

優先順位 3:敵モデルとベース同士が接触しているモデル。

優先順位 2 または 3 でモデルを削除する場合、防御側プレイヤーは、削除するとユニットが特定の敵ユニットとの交戦状態から外れてしまうようなモデルを選択することはできません。ただし、他の優先順位ティアに有効な損害がある場合は除きます。

<<ビジュアル: 4 体のゼロットがクイーンとハイドラリスクと交戦中。3 体のゼロット (A) がクイーンとベース同士が接触中。1体のジーロット(B)がハイドラリスクから1インチ以内にいる。優先順位は、まず2体のAモデル(優先順位3)が対象となり、その後プレイヤーが最後のAまたはBを選択する。>>

この例では、ミニチュアBを最初に除去することはできません(優先順位2)。なぜなら、そうするとジーロットユニットとハイドラリスクの交戦状態が破綻してしまうからです。有効な死傷者が1体だけになったら、コントロールプレイヤーは最後のAまたはBのいずれかを選択できます。デザイナーの注記: 交戦中の死傷者優先順位システムは、防御側のプレイヤーが参加したくない交戦状態から逃れるためにモデルを選別することを防ぎます。そうしないと、対戦相手は、困難な近接戦闘で自分たちを拘束している単一のモデルを取ることで射撃によるダメージを吸収し、事実上、敵に無料の離脱アクションを与えることになります。優先順位により、近接戦闘部隊への射撃はまず外側のモデルを侵食し、交戦中のモデルが除去されるまで近接戦闘の中核を保護します。

8.7.6 テンプレート武器

ブラストテンプレート (BT) / フレイマーテンプレート (FT)

1. 位置合わせ

- BT:テンプレートは、ターゲットモデルのベースをできるだけ多く覆う必要があります。ターゲットモデルのベースの中央がターゲットポイントです。
- FT:狭い方の端は、攻撃するモデルのベースの端と面一になり、ターゲットに向ける必要があります。ターゲットモデルのベースの中央がターゲットポイントです。
- テンプレートは、ターゲットポイントと同じ高さレベルにあるモデルにのみ影響します。飛行モデルは、テンプレートの目的上、どの高さレベルにも存在しません。GROUND LEVELに設定されたテンプレートは飛行モデルには影響せず、テンプレート武器に Target: ALL または Target: Flyingがない限り、飛行モデルの高さレベルにテンプレートを設定することはできません。

Abathur のヒント:テンプレート武器は慎重な配置が必要です。タイミングよくブラストテンプレートを使用すると、一度に2 つまたは 3 つのユニットにヒットし、メインのダメージに加えてスピルオーバーバッチが発生します。敵が同じ地形ピースまたはミッションマーカーの周りに「たくさんの」ユニットを持っているターンに注意してください。フレイマーテンプレートは射程が短いですが、円錐内のすべてにほぼ必ず命中するため、密集した近接ユニットに対して非常に効果的です。テンプレートに大きく依存する軍隊と対峙する場合は、ユニットのコヒーレンスを最大に保ち、単一の目標にユニットが多すぎないようにしてください。

2. ターゲットの宣言標準のターゲット適格性(パート8.7.3)に従いますが、例外があります。1 つの敵ユニットをプライマリターゲットとして選択します。テンプレートで覆われているそのユニットのすべてのモデルがメインターゲットです。テンプレートで覆われている他のすべてのモデル(友軍または敵軍)は、プライマリターゲットと同じ高さと戦闘タグを共有している限り、スピルオーバーで解決されます。

3. ヒットの決定

次のすべてが真である場合、モデルは影響を受けます。

- そのベースがテンプレートで部分的にまたは完全に覆われている。
- 宣言されたターゲットポイントと同じ高さにある。
- ターゲットモデルのベース(BT)からトレースされた線、または攻撃側モデルのベース(FT)からモデルのベース間がテレイン(サイズ2+)のピースでブロックされていない
- 有効なターゲットタイプである(例:地上専用テンプレートは飛行モデルを覆えたとしても影響を与えません。)

4. 攻撃プール生成

- メインターゲット:ターゲットユニット内の影響を受けるモデルの数に武器の攻撃速度修正を加えた数に等しい攻撃ダイスを生成します。
- スピルオーバー(ユニットごとに別々のバッチ):そのユニット内の影響を受けるモデルの数に等しい攻撃ダイスを生成します。攻撃速度修正を適用しません。サージを適用しません。

5. 解決•通常どおりヒットロールします。バッチ用に生成された攻撃ダイスをロールします。武器のヒット特性以上の結果はすべて成功であり、アーマープールに移動します。

- サージダイスをロールしません。メインターゲットの場合、サージ結果はそのユニット内の影響を受けるモデルの数に等しくなります。スピルオーバー攻撃ではサージは発生しません。

•戦闘タグが一致する場合、メインターゲットに対してサージ効率を通常どおり適用します。スピルオーバーにはサージを適用しないでください。

視覚的な例のプレースホルダー

8.7.7 チャージ/突撃

最後の数メートルが最も長い。突撃部隊は、スピード、攻撃性、そしてサイコロの目がうまくいくことを願う以外に敵との間に何もない開けた土地を横切る。交戦していない地上部隊は、敵部隊の交戦範囲に移動する。

1. 目標の宣言

- すべての目標は、地上戦闘タグを持っている必要があります。飛行部隊は突撃することも、突撃されることもできません。
- 突撃には視線は必要ありません。
- ロールする前に、意図したすべての目標を宣言してください。デザイナーの注記:突撃には視線は必要ありません。これは、近接戦闘員は音、振動、および一般的な戦場認識によって脅威を感知できると想定されているためです。そうでない場合、突撃には視線が必要になり、壁やバリエードの後ろの敵を攻撃することは不可能になります。これでは、マップが多用されるゲームで近接部隊をプレイすることは不可能になります。

2. 突撃距離の決定・先導モデルを選択し、目標ユニットごとに1つのモデルを突撃目標として指定します。

- 1D6を振り、ユニットの速度に加算します。これが突撃ロール距離です。
- 実際の移動経路に沿って測定します。通行不能な障害物は迂回します。ギャップクリアランスルール(パート4.6)に従います。

3. 突撃の成功と失敗

突撃は、先導モデルが以下の条件を満たす位置に合法的に配置できる場合にのみ成功します。

- 開始地点から突撃ロール距離内に完全に収まっている。
- 宣言されたすべての突撃目標の交戦範囲(1インチ)内にある。
- 他のベースや通行不能な地形と重なっていない。
- 目標として宣言されていない敵ユニットの交戦範囲内にない。突撃が失敗した場合、ユニットは移動しません。そのアクティベーションは直ちに終了します。

アバサーのヒント:突撃に失敗すると、せっかくの行動が全て無駄になってしまうので、突撃を仕掛ける前に慎重に距離を測りましょう。突撃判定は移動速度+1D6なので、最小射程、平均射程、最大射程を把握しておきましょう。ターゲットが最大射程のぎりぎりの位置にいる場合は、今ラウンドで移動や疾走をして距離を詰めることで、次のラウンドで確実に突撃できる位置につけるかどうかを検討してみるのも良いでしょう。複数の突撃目標を宣言する場合、先導モデルは突撃対象として宣言したすべての目標から1インチ以内にいないことを覚えておいてください。複数回の突撃は強力ですが、非常に危険です。目標が正確に一直線に並ばないと、突撃全体が無駄になり、どの目標にも命中しません。

4. 移動の実行先導モデルを有効な位置に移動します。可能であれば、突撃目標とベース同士で接触するように設定し、そうでない場合は、交戦範囲内でできるだけ近くに配置します。残りのモデルをコヒーレンシーに設定します。コヒーレンシーリンクは、ユニットが交戦している敵モデルを通過できます(パート4.4)。目標として宣言されていないユニットの交戦範囲内で終了することはできません。

配置の優先順位:

- 優先順位A: 宣言された目標モデルとベース同士で接触(物理的に可能な場合)。
- 優先順位B: 目標の交戦範囲内(ベース同士の接触が不可能な場合)。
- 優先順位C: 先導モデルにできるだけ近づけて維持する一貫性。

視覚的な例 マルチチャージ-0 プレースホルダー

8.8 フェーズ3:コンバットフェーズ/近接フェーズ

遠距離戦術の余地はない。サイブレードが爪とぶつかり合い、銃剣が甲羅を擦り、塵が収まった後に誰が立っているかだけが重要だ。近接フェーズでは、交戦中のユニットは敵との距離を詰め、激しい近接戦闘で打撃を交換する。アクティベーションが任意であった以前のフェーズとは異なり、現在敵の交戦範囲内にいるすべてのユニットはこのフェーズで行動しなければならない。プレイヤーは戦闘をスキップすることはできない。飛行ユニットは交戦状態にならないため、近接フェーズには参加しない。飛行ユニットはアクティベートできず、隊列形成もできず、近接戦闘攻撃の標的にもならない。

デザイナーの注記: すべての交戦中のユニットに対して近接戦闘攻撃のアクティベーションを義務付けることで、不利な近接戦闘を回避することでゲームを悪用する機会はなくなる。ユニット同士が近接戦闘状態になると、戦闘が始まります。これにより、移動フェーズとアサルトフェーズでの慎重な意思決定が促進され、近接フェーズでの戦闘の遅延傾向が防止されます。

アクティベーション

プレイヤーは順番に、交戦中のユニットを1つずつアクティベートします。最初のプレイヤー マーカーの保持者が、最初にアクティベートするプレイヤーを選択します。その後、プレイヤーは交互に、各ターンに交戦中のユニットを1つずつアクティベートします。アクティベート可能なユニットは、近接戦闘攻撃(パート8.8.1)に従います。

ユニットの適格性

このフェーズでは、交戦中のユニットのみがアクティベートできます。非交戦ユニットは行動できません。ユニットの近接戦闘攻撃が完全に解決されたら、そのアクティベーション マーカーを取り除きます。

パス

プレイヤーは、アクティベートする交戦中のユニットが残っていない場合にのみパスします。両方のプレイヤーがパスすると、フェーズは終了します。

8.8.1 近接戦闘攻撃

交戦中の 地上部隊は、交戦中の敵部隊 を攻撃します。

1. 密集隊形(オプション)ダイスを振る前に、ユニットは戦闘に突入することができます。

- 先導モデルを1体選び、最大3インチ移動させます。移動ルール(パート8.5.3)に従いますが、2つの制限があります。
- 先導モデルは、開始時よりも交戦中のユニットに近くなるように移動を完了する必要があります。
- この移動によって、このフェーズの開始時にまだ交戦していない新しい敵ユニットとユニットが交戦状態になることはありません。

- ユニットの残りの部分をコヒーレンスに再配置します。コヒーレンスリンクは、ユニットが交戦中の敵モデルを通過できます(パート4.4)。
- 可能な限り、モデルを敵モデルとベース同士で接触させます。•ベース同士の接触が不可能な場合は、交戦範囲内にいる同じユニットの友軍モデルとベース同士で接触させます。
- このステップの開始時にすでにベース同士で接触しているモデルは移動しません。物理的に固定されます。
- モデルはこの他の敵ユニットから離脱するために移動します。

アバサーのヒント:密集隊形は、多くの新規プレイヤーが見落としがちな便利な3インチの移動です。遠慮なく使用してください。先導のモデルを前進させ、より多くのチームを戦闘隊形と支援隊形に引き込みます。敵に接触しているモデルが多いほど、振れるダイスの数が増えます。密集隊形では、交戦していなかった敵ユニットの交戦範囲には入れないので、突撃を開始する前に計画を立ててください。また、突撃の標的になった場合は、忘れないでください。近接戦闘ターンでは、できるだけ多くのモデルを戦闘に参加させるために、モデルを再配置することができます。

2. 攻撃者の宣言

どのモデルが攻撃できるかを決定します。

- 戦闘ランク: 敵モデルの交戦範囲(1インチ)内。
 - 支援ランク: 戦闘ランクにいる同じユニットの友軍モデルとベース同士が接触している。視線は必要ありません。対象となるモデルは、敵ユニット全体を攻撃します。
- 視覚的な例: プレースホルダー:

3. 攻撃ロール

遠距離攻撃(パート8.7.4)と同じ順序で攻撃を解決しますが、次の制限があります。

- ユニットカードに記載されている近接フェーズ武器のみを使用します。•モデルが複数の対象となる近接フェーズ武器を持っている場合、コントロールプレイヤーが1つを選択します。
- 注:回避ロールは、ユニットが近接戦闘攻撃に対する回避ロールを明示的に付与する特殊能力またはキーワードを持っている場合にのみ、近接フェーズで使用できます。

複数のユニットとの戦闘 複数の敵ユニットと同時に交戦している場合:

- 攻撃ダイスを振る前に、対象となるターゲット間でどのように分割するかを宣言します。この宣言は拘束力があり、ヒットロール後にダイスを再分配することはできません。
- サージダイスを振る前に、どのターゲットがサージダイスを受け取るかを宣言します。サージダイスは分割できません。

4. 死傷者の除去

交戦ユニットのルール(パート8.7.5)に従います。

5. 戦闘後の状態

死傷者が除去された後:

- ユニットの残りのモデルのいずれも敵から1インチ以内にいない場合、ユニットは直ちに離脱されます。
- このフェーズでまだアクティブ化していない戦闘から解放されたユニットは、強制的な戦闘のアクティブ化に拘束されなくなります。事実上パスしますが、次のラウンドから通常どおり行動します。

- まれに、リアクション能力または特定のトリガーにより、解放されたユニットが現在のフェーズで行動できる場合があります。

8.9 フェーズ4: スコアリングとクリーンアップのフェーズ 得点計算、クリーンアップ、イニシアチブ設定。

最初のプレイヤーは、以下の手順を順番に開始します。

- ミッションマーカのコントロールを決定
- 勝利点を得点計算
- ゲーム終了チェック・ラウンド終了効果の

解決・クリーンアップとリフレッシュ・イニシアチブの決定

8.9.1 ミッションマーカ制御の決定

競合するユニットを特定する ユニットの、次の 3 つの条件がすべて満たされている場合にのみ、ミッション マーカに競合することができます。

- 戦場にいる (リザーブではない)。
- 少なくとも 1 つのモデルが3 インチ以内にいて、マーカへの視線が通っており、マーカと同じ高さにあること。視線をトレースする目的で、マーカのサイズは 0であると仮定します。
- ユニットはコヒーレンシー状態にあること。

飛行ユニットは、位置やコヒーレンシー状態に関係なく、ミッション マーカに対抗したり、制御したりすることはできません。

アバサーのヒント:ミッション マーカは、マーカを争うモデルの数ではなく、総サプライ量によって制御されます。サプライ量の多いエリート ユニット 1 つで、安価な歩兵の大群を圧倒できます。したがって、目標にサプライ量の多いユニットを配置することは、弱体化したユニットを目標全体に散らばせるよりも良い戦略となる場合があります。一方、敵が強力なユニット 1 つでマーカを保持している場合、戦闘に勝つには、単に数ではなく、合計サプライ量が必要です。また、サプライ量が 0 のユニットは、誰も対抗しなければマーカを保持するため、弱体化したユニットが必ずしも役に立たないわけではないことにも注意が必要です。

コントロールの計算

各マーカについて:

- 各プレイヤーは、競合するすべてのユニットの現在のサプライ値を合計します。
- 合計値が高いプレイヤーがマーカをコントロールします。
- 同点の場合は、マーカは競合状態となり、コントロールは変わりません。
- サプライ値が 0 のユニットでも、敵ユニットが競合していない場合、マーカをコントロールできます。

スティッキーコントロール

コントロールされた各マーカに派閥インジケータを設定します。マーカがコントロールされると、対戦相手が競合サプライ値の合計値が高いスコアリングフェーズを終了してマーカを積

極的に取り戻すまで、ユニットを移動させた場合でも、そのプレイヤーのコントロール下に留まります。競合結果(サプライ値が同点)ではコントロールは移転しません。マーカーは現在保持しているプレイヤーの手元に留まるか、コントロールされたことがない場合は中立のままです。マーカーは、プレイヤーがコントロールすると、再び中立になることはありません。

デザイナーズノート:

スティッキーコントロールとは、相手が奪い返すまでその場所が自分のものになるというルールです。これにより、一部のウォーゲームで発生する、ある場所を確保して次の場所を奪おうと前進した際に、最初の場所が誰にも帰属しないという煩わしい問題を回避できます。スティッキーコントロールは、大胆なプレイ、つまり欲しい場所を確保して保持し、さらに前進してより多くの場所を奪うというプレイを促します。また、マーカーを奪うことで、相手はあなたが去るのを待つのではなく、目標を奪うために実際の資源を使わざるを得なくなるため、真の戦略的挑戦が生まれます。

ミッションマーカー - 制御計算

シナリオ

結果

注記

制御の決定方法 (§ 8.9.1)

プレイヤーAのサプライ量 > プレイヤーBのサプライ量

✓ プレイヤーAの操作方法

対象となるすべての競合ユニットの現在のサプライ価値の合計(モデル数ではない)。

プレイヤーAのサプライ量 = プレイヤーBのサプライ量

◆ 争われている

支配権の変更はありません。現在の所有者が引き続き所有します(所有したことがない場合は中立となります)。

プレイヤー1人だけが対戦します

✓ プレイヤーが操作する

唯一の競合ユニットがサプライ量0の場合も含む。

プレイヤーのコンテストがない

● 変更なし

スティッキーコントロール - マーカーは、所有者が積極的に取り戻すまで、現在の所有者に保持されます。

粘着性制御 (§ 8.9.1)

管理対象マーカー - 所有者が転居する

✓ 制御された状態を維持

相手が得点計算フェーズ終了時に、より多くのサプライ量を獲得した場合にのみ、コントロールは失われます。

争われた結果(サプライが同数)

◆譲渡不可

Tied Supplyは経営権を譲渡することはありません。現在の所有者が経営権を保持します。

一度制御された状態から、中立状態に戻ることは可能でしょうか？

✕ 二度と中立にはならない

一度プレイヤーがマーカのコントロール権を握ると、マーカは再び中立状態に戻ることはできません。

マーカ親和性 (§9.2.1)

マーカ1と3

●レッドプレイヤー

親和性はドラフト完了後に設定されます。

マーカ2と4

●ブループレイヤー

親和性はドラフト完了後に設定されます。

マーカ5

– 中立

プレイヤーとの親和性はありません。

重要ルール: 支配権はモデルの数ではなく、現在のサプライ値によって決定されます。サプライ値の高いエリートユニット1体は、同じマーカ上のサプライ値の低い多数のモデルよりも優位に立ちます。

ミッションマーカー - 資格の異議申し立て

状態	必須？	詳細
異議申し立ての資格 - 3つの条件すべてを満たす必要があります (§ 8.9.1)		
戦場にいる部隊か	✓ 必須	リザーブ部隊は異議申し立てを行うことができない。
マーカーから3インチ以内の少なくとも1つのモデルが同じ高さで視線が通るか	✓ 必須	ベース端から計測します。視線と高さの確認が必要です。
ユニットは整合性があります	✓ 必須	非整合ユニットは、いかなるマーカーに対しても異議を唱えたり、制御したりすることはできない。
特殊状況		
サプライ数:0	◆ 条件付き	敵ユニットがマーカーを争奪しない場合、マーカーをコントロールできます。ただし、争奪戦時には勝利できません。
潜行状態のユニット	✖ 異議申し立て不可	ポジションに関係なく、通常の異議申し立てルールを上書きします。
一貫性のない ユニット	✖ 異議申し立て不可	モデルが3インチ以内であっても対象外です。
飛行 部隊	✖ 異議申し立て不可	空挺部隊は地上を保持しない。位置に関係なく、通常の戦闘規則を上書きする。(飛行中)

8.9.2 勝利ポイントを獲得する

両プレイヤーは、ミッションカードに記載された得点条件に基づいて、同時に勝利点 (VP) を集計する。

8.9.3 ゲーム終了時のチェック

ゲームは、以下のいずれかの条件が満たされた場合、即座に終了します。

- 特別な勝利条件が満たされた場合。条件を満たしたプレイヤーが即座に勝利します。
- プレイヤーが戦場にモデルがなく、リザーブユニットもない場合。生き残ったプレイヤーは+10 VPを獲得します。
- 最終ラウンドの最終フェーズ (通常はラウンド 5) が完了した場合 - パート8.10に進みます。

8.9.4 ラウンド終了時の効果の解決

すべての「ラウンド終了」能力を解決します。先手プレイヤーマーカーの保持者が最初に解決します。

プレイヤーが複数の「ラウンド終了」効果を解決する必要がある場合、そのプレイヤーは効果の解決順序を選択します。各効果は、次の効果が始まる前に完全に解決されます。

8.9.5 クリーンアップとリフレッシュ

• 以下のトークンとマーカーを除くすべてのトークンとマーカーを取り除きます。

- 「プレイ中」のトークンとマーカー。
- ダメージマーカー。
- ミッションマーカー。
- ミッションマーカーの支配を表す派閥インジケーター。
- 疲弊したタクティカルカードとファクションカードをすべて表向きに戻します。

8.9.6 主導権の決定

- 勝利ポイントが少ないプレイヤーに先手プレイヤーマーカーを与えます。
- 同点の場合は、ロールオフを行います。勝者が先手プレイヤーマーカーを獲得します。
- 次のラウンドのフェーズ 1 を開始します。

デザイナーの注記: 先手プレイヤーの選択が勝利ポイントが少ないプレイヤーに与えられるのは、「追いつき」メカニズムです。後続のプレイヤーは次のラウンドで先手となり、先行プレイヤーがポジションを確保する前に、位置を調整して目標を競う機会が与えられます。これにより、先行プレイヤーが常に差を広げながらリードし続けるという、一方的なリードを防ぎます。パスメカニズム (最初にパスしたプレイヤーが次のフェーズの先手プレイヤーマーカーを獲得する) が含まれる場合、先手はもはや静的な利点ではなく、流動的なリソースとなります。

8.10 最終スコア

最後の弾丸が発射され、静寂が訪れると、最終的な勝利は獲得した領土と失った命にかかっています。占領したすべての目標、突破したすべての敵の戦線、リザーブとして残されたすべての

兵士 - すべての詳細がその日の勝者を決定するのに貢献します。戦場は物語を語りますが、スコアボードは誰がそれを書いたかを示します。

ラウンド制限までにゲームが終了した場合:

- ミッションスコア: 目標から獲得したすべてのVPを合計します。

- 最終ラウンド - すべてのユニットが破壊された場合: 最終スコアリングフェーズの開始時に、リザーブとして残っているすべてのユニットは破壊されたとみなされます。各プレイヤーは、破壊された敵ユニットのミッションカードのスコアリング条件に従って、これらのユニットに対して通常どおり勝利ポイントを獲得します。

勝者の決定: 最終VPの合計が最も高いプレイヤーが勝ちます。

タイブレーカー: 両軍が同じ数の合計VPを獲得した場合、ミッションカードのタイブレーカーを適用します。定義されていない場合は、ゲームは引き分けです。

パート9: 戦闘準備

オグルネ

ゲーム開始前に、各プレイヤーは部隊を準備し、任務と配置タイプを選択し、ボードをセットアップする必要があります。このセクションでは、ミネラルとベスピングガスを使ったアーミーの編成、任務と配置の決定、戦場のセットアップなど、ゲーム開始前のすべての手順について説明します。

9.1 アーミーの建物

すべての戦いは、最初の銃声が響くずっと前から始まっている。プレイヤーは、ユニットやアップグレードに使用されるミネラルと、タクティカルカードに使用されるベスピングガスという2つの資源を使ってアーミーを編成する。

9.1.1 エンゲージメントスケール

戦力が均等になるように、プレイヤーはアーミーを編成する前に交戦規模について合意すること。

規模	ミネラル上限	ベスピングガス上限	戦場
小競り合い	最大1,000	ミネラルの10%	36×36インチ
標準	最大2,000	ミネラルの10%	36インチ×54インチ
大攻勢	2,001以上	ミネラルの10%	36インチ×72インチ

9.1.2 種族とファクションの選択

プレイヤーは、テラン、ザーク、プロトスの3つの種族から1つを選択し、次に1つのファクションカードを選択します。

このカードはアーミーの基礎を形成し、初期編成スロット (例: ケリガンズ・スワームの場合 3×コア、1×ヒーロー、2×サポート) を提供し、どのユニットカードとタクティカルカードを含めることができるかを決定します。

ファクションタグの適格性

ゲーム内のすべてのカードには、所属するファクションを示すファクションタグが付いています。ファクションカードには常に種族タグ (例: ザーク) が表示され、通常はサブファクションタグ (例: ケリガンズ・スワーム) も含まれています。

ユニットカードとタクティカルカードにも、同様の方法で独自のファクションタグが付いています。アーミーを構築するとき、プレイヤーはユニットカードまたはタクティカルカードのタグをファクションカードと比較することで、そのカードが許可されているかどうかを確認します。

ルールは単純です。ユニットカードまたはタクティカルカードのすべてのタグは、ファクションカードにも表示されなければなりません。タグが1つでも一致しない場合、そのカードはアーミーに含めることができません。

他のタグがいくつか一致しても関係ありません。1つのタグが間違っているだけで失格になります。ファクションカードよりもタグが少ないカードは問題ありません。

ユニットは自身のタグが存在するだけでよく、ファクションカードのすべてのタグと一致する必要はありません。

例:プレイヤーがザーグ・スワームのファクション カードを選択します。

このカードには、ファクション タグが 1 つあります: ザーグ、ザーグリングス (ファクション タグ: ザーグ) -適格。

カード上の唯一のタグはザーグであり、ザーグ はファクション カードに表示されています。

ケリガンズ・スワーム・ラプター (ファクション タグ: ザーグ、ケリガンズ・スワーム) -不適格。

ケリガンズ・スワームはファクション カードに表示されていません。ザーグマッチでも、1つのタグが欠けているか間違っていると、カードは失格になります。

9.1.3 ミネラル(ミネラル)

ミネラルを消費してユニットを募集し、アップグレードを購入します。ミネラルの総コストは、交戦規模の上限を超えてはなりません。未使用のミネラルは失われます。

9.1.4 ベスピンガス

ベスピンガスはタクティカルカードにのみ使用できます。ミネラルに変換することはできません。

未使用のベスピンガスは失われます。例: 標準スケール(2,000ミネラル)では、プレイヤーはタクティカルカードに使用できる200ベスピンガス(10%)を持っています。

9.1.5 タクティカルカードとアーミースロット

タクティカルカードは、ファクションカードで提供されるスロットに加えて、追加のアーミースロット(コア、エリート、サポート、航空、ヒーロー)。

タクティカルカードは、ベスピンガスで購入して、使用可能なスロット数を増やすことができます。すべてのタクティカルカードとファクションカードは、ゲーム開始前にテーブル上に表向きに置かれます。

各タクティカルカードのベスピンガスのコストはアーミーリファレンスセクション(パート12.11)を参照してください。

タクティカルカードがユニークとしてマークされている場合、アーミーに含めることができるのは1枚のみです。

例: バラックカードは、マリーンユニット用の追加コアスロットを解放します。アカデミーカードは、メディック用のサポートスロットを解放します。

9.1.6 部隊の招集

使用可能なアーミー スロットに、使用可能なユニットを配置します。

各ユニットで使用可能な構成オプションについては、アーミー リファレンス セクション (パート 12.12) を参照してください。

各構成オプションには、モデル数とそれに対応するミネラル コストが記載されています。

プレイヤーは、ユニット カードのサプライ プロファイルに示されているように、ユニット内のモデル数と初期サプライ バリューを決定する構成オプションをユニットごとに 1 つ選択する必要があります。

構成オプションとして表示されていないモデル数でユニットを配置することはできません。

各ユニットは、初期サプライ バリューと同じ数のアーミー スロットを占有します。

採用したユニットごとにミネラル コストを支払います。使用されていないアーミー スロットは失われます。

各ユニットで使用可能な構成オプションとミネラルコストについては、アーミー リファレンス セクション (パート12.10) を参照してください。

例: ザーグプレイヤーがファクションカードとしてケリガンズ・スワーム を選択すると、エリートアーミー スロットが 2 つ提供されます。

プレイヤーは小型ハイドラリスユニットを1体採用できます。

その供給値から、このユニットはエリート・アーミー スロットをちょうど2つ占有することが分かります。

もしプレイヤーが代わりにフル編成のハイドラリスユニットを採用したい場合は、エリート・アーミー スロットを3つ占有することになります。

そのため、プレイヤーは必要に応じて、エリート・アーミー スロットを追加できるタクティカルカードをアーミーに追加する必要があります。

9.1.7 アップグレードの購入

各ユニットカードの裏面には、利用可能なアップグレードが表示されます。

アーミービルディング中、プレイヤーはそのユニットにリストされているアップグレードをいくつでも購入でき、それぞれに記載されているコストを支払います。

ユニットが持つことができるアップグレードの数に制限はありませんが、各アップグレードはカード上の異なるエントリである必要があります。

購入したアップグレードは、SPECIALISTキーワードがない限り、ユニット内のすべてのモデルに適用されます。

アップグレードによって新しい武器または能力が追加される場合、すべてのモデルがそれを獲得します。エントリに↑ FOR [武器名]と表示されている場合、それは置き換えです。

指定された武器を装備しているすべてのモデルはそれを完全に失い、代わりにアップグレードされた武器を獲得します。SPECIALISTアップグレードは異なる方法で機能します。

ユニット内の1つのモデルのみが各SPECIALISTアップグレードを装備できます。

プレイヤーはアーミービルディング中にどのモデルがそれを受け取るかを指定します。

他のすべてのモデルは元の装備を保持します。ユニットは同じSPECIALISTアップグレードを複数回購入することはできませんが、2つ以上の異なるSPECIALISTアップグレードを購入でき、それぞれを異なる指定モデルに割り当てることができます。

指名されたモデルはユニットの他のメンバーとは異なる武器を携行するため、攻撃シーケンス (パート8.7.3)において、その攻撃は別のバッチとして解決されます。

例: プレイヤーが6人のマリーンからなるユニットのために、ロケットランチャー (スペシャリスト) と AGG-12 (スペシャリスト、↑C-14ライフル用) を購入しました。

1人のマリーンがC-14ライフルと共にロケットランチャーを携行するよう指名されます。

2人目のマリーンはAGG-12を携行するよう指名され、C-14ライフルを失います。

残りの4人のマリーンはC-14ライフルを保持します。

9.1.8 チームゲーム

マルチプレイヤーゲーム (2対2、3対3、フリーフォーオール) では、チームごとにミネラル資源の総量を合意します。

チームは、チーム全体の総量が許容範囲内であれば、プレイヤー間で予算を自由に分配します。

各プレイヤーは、各自のファクションカードとタクティカルカードを選択して、独自のアーミーを構築します。

チームメイトは同じ種族を選択することも、異なる種族を選択することもできます。

9.1.9 召喚ユニット

ローチリング、ポイントディフェンスドローン、パイロンなどの一部のユニットには、ミネラルコストがありません。

これらは召喚ユニットです。

- アーミー編成時にアーミーリストには含まれず、アーミースロットも占有しません。

- ゲーム開始時にリザーブ兵力にはありません。

- 召喚ユニットは通常の配置ルールを使用して配置することはできません。

召喚などの特殊能力によって戦場に明示的に配置された場合にのみ配置されます。

- 戦場にいる間は、特に明記されていない限り、すべてのルールの目的で友軍ユニットとして扱います。

- 召喚ユニットは最終スコアには使用されません。

- 戦場にいる間、召喚ユニットの現在の供給値は、戦場におけるプレイヤーの合計現在の供給にカウントされます。

9.1.10 アーミー名簿の表示

トーナメントの上書き:組織されたトーナメントでは、独自のロスター表示ルールを使用する場合があります。

これは、以下のデフォルトルールを上書きします。

参加する前に、必ずトーナメント主催者のルールパックを確認してください。

デフォルト: オープン

リストデフォルトでは、両プレイヤーはゲーム開始前に、ユニットの選択、アップグレード、武器の交換を含む、アーミーの全ロスターを互いに共有します。

タクティカルカードとファクションカードはすでにテーブル上に表向きに設定されているため、相手が選択したユニットとアップグレードを正確に明らかにすることでオープンリストはさらに一歩踏み込んで両プレイヤーは完全な情報に基づいて戦略を計画することができ、これが推奨されるプレイ方法です。

オプション: クローズドリスト

ゲーム開始前に、両プレイヤーは代わりにクローズドリストでプレイすることに同意することができます。

どちらかのプレイヤーが同意しない場合は、オープンリストがデフォルトになります。

クローズドリストでは、アーミーのロスターは非表示になります。

どちらのプレイヤーも、ゲーム開始前にアーミーリストやユニットのアップグレードを公開する必要はありません。

プレイヤーのロスター内の特定のユニットは、プレイ中に展開されるときに発見されます。

ただし、ゲーム開始前にすべてのタクティカルカードとファクションカードを表向きにしてテーブルに置かなければなりません。

両プレイヤーはいつでも互いのタクティカルカードとファクションカードを調べることができます。

ユニットが戦場に配置されたら、操作しているプレイヤーは、ユニットが装備しているアップグレードや武器の交換を相手にすぐに知らせなければなりません。

これには、アップグレードシステム(パート9.1.7)で購入した交換用武器や、ユニットの挙動に影響を与えるその他の変更が含まれます。

相手は、そのユニットがテーブル上にある間はいつでもユニットカードと関連するタクティカルカードを調べることができます。

アバサーのヒント:オープンリストがデフォルトですが、最高のStarCraft体験のためにクローズドリストを試すことを強くお勧めします。

ユニットが一度に1つずつ戦場に導入される方法は、StarCraftを特徴づける戦場の霧を反映しています。

偵察し、反応し、適応します。

相手が何を展開しているかがテーブルに出るまで正確にわからないため、真の緊張感が生まれ、鋭いプレイが報われます。

最初のユニットがテーブルに出る前に、対戦相手のタクティカルカードとファクションカードを確認してください。

各タクティカルカードには、コア、エリート、サポート、エア、ヒーローという独自のアーミースロットがあります。

これらのスロットによって、どのユニットがそれらを占領することができます。

テーブル上の内容を研究することで、経験豊富なプレイヤーは、相手の編成の中でどのユニットがまだ有効かを推測することができます。

バラックタクティカルカードは、マリーンとマローダーを示唆しています。

スポーニングプールタクティカルカードは、ザーグリングを示唆しています。

ロボティクスファシリティタクティカルカードは、コロッサスとイモータルを示唆しています。

相手のタクティカルカードを読むことは、ビデオゲームと同じように、偵察の最初の行動です。

9.1.11 表明および開示

すべてのモデルは、可能な限り、ユニットカードに記載されている武器と装備を正確に描写する必要があります。

AGG-12を装備したマリーンは、標準のC-14ライフルではなく、AGG-12をモデルに装備する必要があります。

正確なモデリングにより、両プレイヤーは各モデルの装備を一目で識別できます。

モデルが装備を正確に表現していない場合(改造待ちのモデルや、視覚的に区別できない武器交換を行うユニットなど)、コントロールプレイヤーは、そのユニットが戦場に配置された瞬間に、表現されていないすべてのアップグレードと装備を宣言する義務があります。

さらに、コントロールプレイヤーは、突撃目標の宣言、射撃目標の選択、重要なアクティベーションの実施など、この情報が関連する可能性のあるあらゆる行動の前に、相手にそのような相違点を通知する必要があります。

両プレイヤーは、常に戦場にあるすべての装備について完全かつ正確な知識を得る権利があります。

表現されていないアップグレードや装備を開示しないことは、非スポーツマンシップ行為とみなされます。

9.2 任務選定とドラフト

ゲーム開始前に、プレイヤーは短いドラフトを使用して、戦闘のミッションと配置を決定します。

ドラフトにより、どちらのプレイヤーも事前に取り決められた有利な立場でゲームに参加しないことが保証されます。

つまり、両方の側が、何をどこでプレイするかについて平等に発言権を持ちます。

必要なもの

各プレイヤーは、ミッション カード2 枚とデプロイメントカード2 枚をテーブルに持ちます。
プレイヤーは、自分のセットで重複するカードを持ち込むことはできませんが、両方のプレイヤーが独立して互いに同じカードを持ち込むことはできます。
すべてのカードを表向きにして 2 列に並べます。

•列 1:ミッション カード

•列 2:デプロイメントカードステップ 1 - ロールオフ両方のプレイヤーがロールオフ (パート3.2) を行います。

勝者は、次の 2 つの選択を順番に行います。

ステップ 1 - ロールオフ

各プレイヤーはロールオフ(パート 3.2)します。勝者は2つ選択肢があります：

•選択 1 - 色:自分が赤のプレイヤーか青のプレイヤーかを宣言します。

これにより、ゲーム全体のエントリー エッジ、影響範囲、およびミッション マーカーの親和性が決定されます。

•選択 2 - ドラフト コントロール:ミッション ドラフトまたは配置ドラフトのいずれかを制御することを選択します。

相手は自動的にもう一方を制御します。

アバサーのヒント:ミッションドラフトをコントロールすることで、自分のアーミーに適した勝利条件を確保できます。

配置ドラフトをコントロールすることで、戦場の形状が決まります。

配置ゾーンが狭いと近接戦闘部隊に有利になり、配置ゾーンが広いと遠距離戦闘部隊に有利になります。

ステップ 2 - ミッションドラフトの解決

•ミッションドラフトをコントロールしていないプレイヤーは、テーブルから任意の 2 枚のミッションカードを取り除きます。

•ミッションドラフトをコントロールしているプレイヤーは、残りの 2 枚のカードのうち 1 枚を選択します。これがゲームのミッションになります。最後のカードを捨てます。

ステップ 3 -配置ドラフトの解決デプロイメントカードについても同じプロセスを繰り返します。

•配置ドラフトをコントロールしていないプレイヤーは、テーブルから任意の 2 枚のデプロイメントカードを取り除きます。

•配置ドラフトをコントロールしているプレイヤーは、残りの 2 枚のカードのうち 1 枚を選択します。これがゲームの配置になります。最後のカードを捨てます。

ステップ 4 - マーカーの親和性

両方のカードが選択されたら、マーカー番号に従ってミッションマーカーの親和性を割り当てます。

マーカー親和性：

•マーカー

マーカー1と3は赤プレイヤーに関連付けられています。マーカー2と4は青プレイヤーに関連付けられています。

マーカー5は中立から始まります。

マーカーの親和性は、各マーカーに印刷されているプレイヤーの色を示します。

開始時の支配権を与えるものではありません。

バトルフィールドのセットアップ(パート9.3)に進んでください。

9.2.1 任務および展開カードの詳細

ミッションカードは、ゲームの勝利条件とペースを定義します。

各ミッションカードには、トリガールールタイミングウィンドウ、アーミーの成長速度を制御する開始サプライ量とエスカレーション値、ゲームの長さ(通常5ラウンド)、および即時勝利シナリオなどの追加条件が詳細に記載されています。

デプロイメントカードは、戦場の物理的なレイアウトを定義します。

各デプロイメントカードには、戦場の寸法、ミッションマーカー1～5の座標、各プレイヤーのエントリー エッジの定義、および各プレイヤーのエントリーエッジから内側に6インチ広がる影響範囲が詳細に記載されています。

9.3 戦場のセットアップ

ドラフトが完了し、両方のカードが選択されたら、戦場は次の順序でセットアップされます。

- まず、選択したデプロイメントカードに指定されているテーブルの寸法を確認します。
 - 次に、デプロイメントカードに示されているように、各プレイヤーにエントリーエッジを割り当てます。
 - 3番目に、デプロイメントカードの指示どおり、エントリーエッジがテーブルの端の全長にわたって走っていない各プレイヤーのエントリーエッジの角に、影響範囲マーカーを設定します。
 - 4番目に、選択したデプロイメントカードに記載されている座標にミッションマーカーを設定します。
 - 最後に、ルールブックの最後のページにある既製のマップのいずれかを選択するか、サイコロを振って地形を設定するか、または赤プレイヤーから始めて、以下の地形密度ガイドに基づいて、プレイヤーが交互に一度に1つの地形ピースを配置して、地形を設定します。
- 地形密度ガイドライン バランスの取れた戦場には、移動を制限したり視線を遮ったりすることなく、戦術的な選択を行うのに十分な地形が必要です。

次のガイドラインは標準 (36インチ x 54インチ) テーブルに適用され、他のサイズの場合は比例してスケールする必要があります。

推奨地形数: 合計 8 ~ 12 個、

以下のように配置:

- サイズ 0 (散乱地形) 0 ~ 2 個。

- サイズ 1 (バリケード、低い壁、散乱木箱) 2 ~ 4 個。

これらは歩兵の遮蔽物となりますが、サイズ 1モデルより大きいものの視線を遮りません。

- サイズ 2 (廃墟、掩蔽壕、破壊された車両) 6 ~ 8 個。

これらはテーブルの基幹を形成し、ほとんどの標準ユニットの視線を遮り、ゲームを特徴づける射撃レーンとチョークポイントを作成します。

- (利用可能な場合) サイズ 3 以上 1 ~ 2 個。これらは高地ポジションを作成し、ほぼすべてのものの視線を遮ります。

これらが多すぎると遠距離戦闘がほぼ不可能になり、少なすぎるとテーブルが平坦に感じられます。

•草(サイズ 2 特殊) 4 ~ 6 個。これらは移動を妨げませんが、開けた地面を進むユニットに自然な視線遮蔽物を提供します。

分布:表を視覚的に 4 つの 4 分割します。各 4 分割には、少なくとも 2 つの重要な部分が含まれている必要があります (サイズ2以上)。

どの区画も完全に空いてはならず、ユニットが通り抜けられないほど密集していてもいけません。

中央:テーブル中央から6インチ以内のエリアには、少なくとも1つの重要な地形ピースが含まれている必要があります。

中央が空いていると、最初に動いたプレイヤーを罰するキルゾーンが作成され、ゲームが停滞する可能性があります。

逆に、中央が完全にブロックされていると、すべての交戦が側面に集中します。

射撃レーン: 6インチ以上のクリアな射撃レーンが少なくとも2つ存在し、おおよそ一方の入口端からもう一方の入口端に向かって走っていることを確認してください。

射撃レーンがないと、遠距離ユニットは役割を果たせず、近接戦闘アーミーが無制限に支配します。

アクセスポイント:モデルが立つことができるサイズ3以上の地形ピースはすべて、別のサイズ2以上の地形ピースを通らずに地上から到達できるアクセスポイントが少なくとも1つ必要です。到達できない高所はテーブルスペースを無駄にします。

アバサーのヒント:地形の配置は、ミニチュアをボードに置く前に行われる、ゲームの最初の戦略的動きです。

遠距離戦闘に長けた部隊を編成する場合は、背の高い遮蔽地形を中央付近に配置して、端の射線を遮断し、近接戦闘部隊を狭い場所に誘導しましょう。

近接戦闘に長けた部隊の場合は、地形を操作して、遠距離攻撃を受けずに奇襲攻撃を行う機会を作りましょう。

常にミッションマーカーの位置を考慮してください。

マーカーの近くに地形を配置すると、遮蔽物で陣地を維持しやすくなります。

一方、マーカーを露出させておくと、遠距離攻撃力の高い部隊に有利になります。

パート10: 上級ルール

オグルネ

基本システムは移動、射撃、近接戦闘の要点を概説していますが、『スタークラフト:ミニチュアゲーム』の真髄は、これらの基本システムを基盤とした複雑なシステムにあります。このセクションでは、特殊能力（アクティブ、パッシブ、リアクション）、各軍隊に独自の個性を与えるタクティカルカードとファクションカードのシステム、そして重要な局面で強力な能力を発動するために必要なリソースについて解説します。

10.1 特殊能力

すべての特殊能力は、同じ構造と共通のルールに従います。ユニットカードまたはタクティカルカードの各能力は、一貫した形式で表示されます。

- 能力を識別する名前。
- 使用できるタイミングを制限するフェーズ制限

(該当する場合)。

- パッシブ、アクティブ、またはリアクションのいずれであるかを示すタイプ。
 - CP、BM、またはPEで必要なリソースの支払いを指定するコスト、および能力が解決されたときに何が起きるかを正確に説明する指示テキスト。
- コストが0の特殊能力は無料です。リソースは使用しません。
能力は、すべての要件が満たされている場合にのみ使用できます。

- タイミングまたはトリガー条件が正しく、フェーズ制限が満たされている必要があります。
- 対象は、射程内かつ視線内にある必要があります(能力が明示的に別のことを指定しない限り)。
- 能力が解決される前にすべてのコストが完全に支払われ、能力を使用するユニットが戦場にいる必要があります。

- ユニットが同じ名前の複数の特殊能力の影響を同時に受けている場合、それらの効果は累積しません。ユニットは、その能力のインスタンスの効果を一度に1つだけ適用します。特に明記されていない限り、「ラウンド終了時」に期限切れとなるアクティブ能力またはリアクション能力によって付与されるすべての効果は、ラウンド終了時の効果(パート8.9.4)がすべて解決されるまで有効です。それらはクリーンアップとリフレッシュ(パート8.9.5)中に削除されます。

10.2 アクティブ能力(完全ルール)

アクティブアビリティは、実行にコマンドを必要とする意図的な操作、テクノロジー、または強化を表します。ユニットは、アクティブアビリティが現在アクティブ化されている場合にのみ使用できます。

- アビリティは、アクションを宣言する直前、またはアクションを完全に解決した直後にトリガーする必要があります。
- アクション中は使用できません。
- アビリティに明示的に記載されていない限り、ユニットがリザーブにいる間はアクティブアビリティを使用できません。

・特に記載がない限り、アクティブアビリティによって付与される修飾子と効果は、現在のラウンドの終了時に期限切れになります。1ラウンドにつき1回:特定のユニットは、REPEATABLEキーワードがアビリティに付いていない限り、ゲームラウンドごとに名前付きアクティブアビリティを1回のみ使用できます。

この制限は、各ユニットに個別に適用されます。同じユニットタイプの2つの異なる分隊は、同じラウンドで同じ名前のアビリティを両方とも使用できますが、1つの分隊が2回使用することはできません。

ユニットがタクティカルカードを介してアクティブアビリティにアクセスした場合、プレイヤーがそのカードのコピーをいくつかコントロールしているかに関係なく、1ラウンドにつき1回の制限が適用されます。

アクティブアビリティによって付与され、ラウンド終了時に期限切れとなる効果は、ラウンド終了時のすべての効果が解決されるまで有効です(パート8.9.4)。

これらの効果は、クリーンアップとリフレッシュの際に削除されます(パート8.9.5)。

10.3 パッシブ能力(完全ルール)

パッシブアビリティは、生来の特性、永続的な装備、または継続的な生物学的適応を表します。ユニットが戦場にいる限り常に有効であり、機能するためにユニットをアクティブ化する必要はありません。

・アクティブアビリティと同様に、ユニットのパッシブアビリティは、アビリティに明示的に記載されていない限り、そのユニットがリザーブにいる間は有効になりません。

優先順位:複数のパッシブアビリティが同時に発動する場合、コントロールプレイヤーが解決する順序を選択します。

両方のプレイヤーが同時にパッシブアビリティを発動する場合、アクティブプレイヤーが先に解決します。

10.4 反応能力(完全ルール)

リアクション能力を使用すると、プレイヤーは通常のアクティベーションシーケンス外で行動し、特定のイベントが発生したときに反応できます。リアクションは、定義されたトリガー(たとえば、「このユニットが攻撃の対象になったとき」)に直接反応して使用されます。

・トリガーが発生した瞬間に宣言する必要があります。

・ウィンドウを逃した場合、能力を遡及的に使用することはできません。

・アクティブ能力と同様に、リアクション能力は、特に明記されていない限り、ユニットがリザーブにいる間は使用できません。

・特に明記されていない限り、リアクション能力によって付与された修飾子と効果は、現在のラウンドの終了時に期限切れになります。

頻度制限:特定のユニットは、ゲームラウンドごとに名前付きリアクション能力を1回のみ使用できます。

これは、パート10.2で説明されているアクティブ能力の頻度制限と同じルールに従います。リアクション制限:各プレイヤーは、各アクティベーションごとに1つのリアクションのみを解決できます。両方のプレイヤーが同じトリガーに反応してリアクションを使用したい場合、アクティブプレイヤーが最初にリアクションを解決し、対戦相手が2番目に解決します。

例:ジーロットユニットが攻撃された場合。

同じ敵のアクティベーションでは、Zealous RoundまたはGround Armour のいずれかを使用できます。マリーンユニットが攻撃され、アーマーロールにInfantry Armour を使用した場合、後方の医療ユニットは同じ敵のアクティベーションで生命維持装置を使用できません。

要約表			
	アクティブ能力	パッシブアビリティ	反応能力
使用時期	行動を宣言する直前、または行動が完全に解決した直後	常時オン - トリガー不要	指定されたトリガーが正確に発生した瞬間
アクティベーションが必要？	はい、ユニットは現在アクティベートされている必要があります。	いいえ	いいえ
プレイヤーの決断は必要？	はい、意図的な選択が必要	いいえ - 自動	はい - トリガー時に宣言が必要
頻度	ラウンドごとにユニットごとに、指定された能力ごとに1回のみ（リピータブルでない限り）	常にアクティブ - 制限なし	ラウンドごとにユニットごとに、指定された能力ごとに1回のみ（リピータブルでない限り）
アクティベーションあたりの反応数	-	-	プレイヤー1人につき、1回のアクティベーションに1回の反応が可能
アクションに割り込みできますか？	いいえ、前または後のみ	条件が満たされれば解決する	はい、トリガーポイントでシーケンスの途中で発動されます。
リザーブ内でも使えますか？	いいえ、能力に別途記載がない限り	いいえ、能力に別途記載がない限り	いいえ、能力に別途記載がない限り
効果持続時間	特に明記されていない限り、ラウンド終了時に失効します。	ユニットが戦場にいる間は永続的	特に明記されていない限り、ラウンド終了時に失効します。
同時トリガー	-	コントロール側プレイヤーが順番を選択します。両方のプレイヤーがトリガーを発動した場合、アクティブプレイヤーが先に解決します。	アクティブプレイヤーが最初に解決する
コスト	解決前に全て支払う	なし	解決前に全て支払う

10.5 タクティカルカードとファクションカード

軍隊は単に兵士と銃だけではありません。すべてを統制する教義、インフラ、指揮系統も重要です。ファクションカードは、あなたが何者で、どのような哲学を信奉し、どのような指揮系統に従うのかを示します。タクティカルカードは、最初の銃弾が発射される前に行われる施設、技術、戦略計画を表します。これらを合わせることで、戦場に何を持ち込めるかだけでなく、どのように展開できるかも決まります。

各カードは標準的なレイアウトで表示されます。カード名が表示されます。カードにはタイプ(ファクションカードまたはタクティカルカード)が指定され、エグゾースト(疲弊)時にCP、BM、またはPEで提供されるリソースがリストされ、パート10.1から10.4で説明されている標準ルールを使用して解決される特殊能力が含まれます。

カードがユニークとしてマークされている場合、1つのコピーのみが許可されます(パート9.1.5)。

10.5.1 資源とコスト

各勢力には、勢力の能力に費やすための異なるリソースタイプがあります。テランはCP、ザークはBM、プロトスはPEを使用します。

これらのリソースは、カードを疲弊させることで得られます。

カードを疲弊させる:「コスト: 1CP」などの能力のコストを支払うには、プレイヤーはCPカードなど、コストのリソースタイプに一致するレディ状態のカードを疲弊させる必要があります。

カードを疲弊させるとは、カードを裏返すことであり、その後、そのカードは疲弊したとみなされます。

プレイヤーがコスト全体を支払うのに十分な数のカードを疲弊させることができない場合、能力をアクティブ化することはできません。

カードがコストの支払いに必要なリソースよりも多くのリソースを生成した場合、余剰のリソースは失われます。

1つの能力をアクティブ化するために生成されたリソースは、保存したり、別の能力に使用したりすることはできません。

10.5.2 カードの状態の管理

すべてのタクティカルカードとファクションカードは、レディ(表向き)または疲弊(裏向き)のいずれかの状態になります。

レディ状態のカードは、2つの方法で疲弊させることができます。

1つは、カードに直接印刷されているアクティブまたはリアクションの特殊能力を使用するためにプレイヤーが疲弊させる場合、もう1つは、他の場所(例えば、ユニットカード)にある能力のコストを支払うためにリソースを生成するためにプレイヤーが疲弊させる場合です。

カードが疲弊状態になると、そのラウンドの残りの間はリソースを提供せず、フェーズ4のクリーンアップ中にリフレッシュ(表向きに)されるまで、その能力を使用することはできません。

パート11: キーワード用語集と定義

オグルネ

キーワードは戦場における略語です。ユニットカードや武器のプロフィールに記載されている単語は、アーマー貫通能力から地中潜伏能力、あるいは姿を消す能力まで、瞬時にその機能を変化させます。このセクションでは、ゲームで使用されるすべてのキーワードを一覧にし、それぞれの効果を詳細に説明し、キーワード同士の組み合わせ方に関するルールを定めます。

キーワードは太字の大文字で表記されています。特に明記されていない限り、キーワードの効果は重複しません。同じキーワードを2回獲得しても追加のメリットはなく、数値キーワードは最も高い値のみを使用します。

アクセスポイント

異なる標高レベルをつなぐ地形の一部。アクセスポイントを通過したモデルは、標高を変化できません。

アクティブプレイヤー

行動する番のプレイヤー。

ANTI-EVADE (X)/回避防止 (X)

この武器で敵 ユニットに対して攻撃を解決する際、対象のユニットはこの攻撃の回避ロールに-X修正を受けます(パート8.7.4、ステップ4)。

ARMY SLOT/アーミースロット

アーミースロットは、アーミーに含めることができるユニットの数と種類を決定します。各アーミースロットには、コア、エリート、サポート、航空、ヒーローのいずれかのタイプがあります。各ユニットは、初期サプライ値に等しい数の指定されたタイプのアーミースロットを占有します。ファクションカードは、初期のアーミースロットプールを提供します。追加のアーミースロットは、アーミー編成(パート9.1.5)中にベスピンガスを使用してタクティカルカードを購入することでアンロックされます。未使用のアーミースロットは失われ、変換、交換、または繰り越すことはできません。

AVAILABLE SUPPLY/利用可能なサプライ

利用可能なサプライとは、新規配備に利用可能な残りのサプライ容量のことです。これは、現在のサプライプールから、戦場にいるすべての友軍ユニットの現在の総サプライ値を差し引いた値に等しくなります(パート8.3.2)。

ユニットは、現在のサプライ値が利用可能なサプライ以下の場合にのみ、予備から配備できます。

プレイヤーのテーブル上のユニットの現在の総サプライ値は、いかなる時点においてもサプライプールを超えてはなりません。破壊されたユニット、または損害を受けたユニットは、新規増援のための利用可能なサプライを解放します。ゲームの最終ラウンドでは、サプライプールは無制限になり、利用可能なサプライの制限は解除されます。

遮蔽地形

有効サイズが1以上の地形ピース。遮蔽地形は、カバールール(パート7.1.1)に従って視線を遮ります。モデルがその地形を通過できるかどうかは、移動ルール、地形サイズ、アクセスポイント、ギャップクリアランス、および関連する地形キーワードによって個別に決定されます。

バフ[特性](X)

ユニットはラウンド終了まで指定された特性にXのボーナスを得ます。

- 目標数値特性(例:アーマー、ヒット):値をXだけ減らします(ロールしやすくなります)。
- 値特性(例:スピード、RoA):値をXだけ増やします。

BULKY/かさばる

この武器は、装備ユニットが現在交戦中(パート8.7.3)の場合は遠距離攻撃に使用できません。

BURROWED/潜伏

- 潜伏はステータスとして分類されます。
- 潜伏したユニットはHIDDEN/隠密状態になります。
- すべての目的でそのサイズは0として扱われます。
- 離脱チェックでは、現在のサプライ値は0として扱われます。
- 潜伏したユニットは、ミッションマーカを確保または争奪することはできません(パート6.2および8.9.1を上書きします)。
- 潜伏している間、ユニットは展開、移動、離脱、ラン、ホールド、および隊形密集アクションのみを実行できます。これらの(ホールドを除く)いずれかを実行すると、潜伏状態は直ちに解除されます。
- 潜伏したユニットは、特に明記されていない限り、特殊能力を使用できます。
- 潜伏したユニットは、自身を対象とするすべての攻撃に対して回避ロールを行うことができます。
- 他のモデルは、潜伏したユニットのモデルを通過して移動できますが、潜伏したユニットの交戦範囲内で終了してはいけません(パート8.5.3を上書きします)。
- 戦闘フェーズの開始時に潜伏状態のユニットが交戦状態にある場合、そのユニットはアクティブ化する必要がありますが、潜伏状態では近接戦闘攻撃を行うことはできません。ユニットは最初のステップとして隊形密集を取ることができ、これにより潜伏状態が即座に解除されます。状態が解除されると、ユニットは通常どおり近接戦闘攻撃の残りのステップを完了します。ユニットが隊形密集を取らない、または取ることができない場合、攻撃は行われません。潜伏状態のユニットと交戦中の敵ユニットは、その状態に関係なく、通常どおり攻撃することができます。

バーストファイア Y" (X)

攻撃モデルからYインチ以内のターゲットに対して遠距離攻撃を行う場合、その攻撃においてこの武器のRoAをX増加させる。

コンバットタグ

コンバットタグは、ユニットの物理的性質と戦術クラスを識別するためにユニットカードに印刷されているキーワードです。タイプタグ: アーマー、生物、軽、機械、サイオニック、飛行、地上。

- ターゲティング:一部の武器は、特定のコンバットタグ(例: "ターゲット:飛行")にのみ発射できます。
- サージ:武器のサージ効率は、ターゲットが武器のサージタイプ(パート8.7.4)に記載されているコンバットタグを持っている場合にのみ発動します。
- ボーナス:回避防止(X)や貫通(X)などの能力は、多くの場合、特定のコンバットタグに対してのみ適用されます。

注:地上コンバットタグと地上レベル高度(パート8.5.3)は、異なる概念です。プレイマット上に立っている飛行ユニットは地上レベルにあります。地上コンバットタグは持っていません。これらのルール全体を通して、太字の地上は常にコンバットタグを指します。グランドレベルとは常に標高を指します。

CONCENTRATED FIRE (X)/集中砲火(X)

この武器による攻撃では、最大でX体のモデルを死傷者として排除できます。X体のモデルが排除された後は、残りの総ダメージを破棄します。これはダメージマーカーとして記録されず、次の攻撃に引き継がれません。

コントロール中プレイヤー

特定のユニット、モデル、またはトークンを指揮しているプレイヤーの事です。

すべての決定を下し、すべてのサイコロを振ります。

特定の能力(例:ニューラルパラサイト)によって制御権を移譲することができ、新しいコントローラーは、そのユニットが自分のものであるかのようにあらゆる面で行動します。

クリティカルヒット(X)

アーマープールからX個のダイスをアーマーをスキップして直接ダメージプールに移動します。クリティカルヒットでは、アーマープールにあるダイスの数を超えるダイスを移動することはできません。

現在のサプライ値

ユニットの現在のサプライ値は、サプライプロファイル(パート6.1)に示されているユニットに残っているモデル数に基づいて決定されます。損害によりモデル数が下方修正された場合は、直ちに現在のサプライ値を更新してください。現在のサプライ値は、ユニットを予備から展開できるかどうかを確認するとき(パート8.3.2)、ミッションマーカーのコントロールを決定するとき(パート8.9.1)、離脱のためのタクティカルマスを評価するとき(パート8.5.4)、およびサプライに基づくスコアリング条件の勝利ポイントを計算するときに参照されます。

デバフ[特性](X)

ユニットはラウンド終了まで、指定された特性にXのペナルティを受けます。

- 目標数値特性: 値をX増加させます(ロールが難しくなります)。
- 値特性: 値をX減少させます(最小値は0)。

DISPLACEMENT/再配置

先導モデルは、このトークンまたはユニットと重なったまま移動を終了できます(パート7.3.1を上書きします)。

先導モデルが移動、デプロイ、ラン、チャージ、離脱、隊列形成、または特殊能力による移動をこのトークンまたはモデルと重なる状態で終了した場合、先導モデルを制御するプレイヤーは、直ちにそれを先導モデルとベース同士で接触させた状態でセットします。ベース同士の接触が不可能な場合は、可能な限り近づけて接触させます。

ドッジ(X)

このユニットが攻撃の対象となった場合、サージまたはクリティカルヒットによってアーマープールからダメージプールに移動されるダイスの数をX(最小値0)減らします。これは解決サージステップ中に適用されます。

有効サイズ

モデルの有効サイズは、そのモデルのサイズ特性に、モデルが立っている地形のサイズを加えた値に等しくなります (パート7.1.2)。

地上レベルのモデルの有効サイズは、モデル自身のサイズ特性のみに等しくなります。

高地(サイズ 3 以上) または中地(サイズ 1~2)のモデルは、地形のサイズを自身のサイズに加えます。

高所に設置された地形ピースも同様に積み重ねられます。

地形ピースの有効サイズは、その地形ピース自身のサイズに、モデルが立っている地形のサイズを加えた値に等しくなります。

有効サイズによって、どの地形が完全遮蔽と直接遮蔽を通る視線を遮るかが決まります(パート7.1.1)。

飛行モデルは、遮蔽の目的で、テーブル上のどの地形ピースよりも有効サイズが大きいものとして扱われます(パート7.1.4)。

標高レベル

モデルは、次の 3 つの高さのいずれかに立つことができます。

- 地上レベル:プレイマットに直接立っている。
- 中層:サイズ1 または 2の水平な地形に立っている。
- 高層:サイズ3 以上の水平な地形に立っている。

モデルのベースがその高さにある場合、モデルはその高さに立っているとみなされます。モデルのベースが複数の高さレベルにある場合は、それらの高さの中で最も高い高さに立っているとみなされます。

敵

対戦相手のユニット、トークン、カードはすべて敵です。チーム戦では、対戦相手のユニット、トークン、カードはすべて敵です。ルールで明示的に定められていない限り、ユニットは味方ユニットを攻撃対象にすることはできません。敵は味方の反対であり、ルール全体を通して有効な攻撃対象、交戦、ミッションマーカーの競り合いを判断する際に参照されます。

ENGAGED/交戦中

地上ユニットは、そのモデルのいずれかが敵地上ユニットのいずれかのモデルから 1 インチ (交戦範囲) 以内にいる場合に交戦状態となります。ただし、以下の条件が満たされている場合に限り (パート7.2.1)。

•コンバットタグが一致:地上モデルは地上モデルとのみ交戦します。飛行モデルはどのモデルとも交戦できません。

•地形が遮らない:モデル間のサイズ 2 以上の地形は、1インチ以内にいても交戦を妨げます。

高地のモデルは地上のモデルを交戦できず、その逆も同様です。

ユニット内のいずれかのモデルが交戦状態になると、ユニット全体が交戦状態とみなされます。

交戦状態のユニットは標準の移動を実行できません。離脱(パート8.5.4) または待機する必要があります。交戦状態のユニットは、遠距離攻撃(パート8.7.3)にも制限を受けます。

エンゲージメント範囲

交戦範囲は、どのモデルのベースからも水平方向に1インチ伸びます。2 つの敵地上 モデルが互いの交戦範囲内にいる場合、それらは交戦状態になります(パート7.2)。交戦範囲は、垂直方向の高さを無視して、上から見た水平方向の視点で測定されます (パート4.1)。これは、移動制

限 (パート8.5.3)、離脱(パート8.5.4)、突撃(パート8.6.2)、戦闘ランク(パート8.8.1)、および配置効果を解決する際に参照されます。近接武器は、射程としてEをリストしており、これは、交戦範囲内のターゲットのみを攻撃できることを示しています。

エントリーエッジ

配置カードによってプレイヤーに割り当てられたテーブルの端。予備部隊から配置される場合、ユニットはこの端から戦場に進入します。

ファクションタグ

ファクションタグは、ユニットカード、タクティカルカード、およびファクションカードに印刷されている、所属を識別するキーワードです。•種族タグ: テラン、ザーグ、プロトス。•サブファクションタグ: 特定の群れまたは組織、例: ケリガンズスウォーム、レイナーズレイダーズ。
•機能: アーミー編成中、プレイヤーは、ファクションタグがすべて選択したファクションカードに表示されているユニットとタクティカルカードのみを含めることができます。ユニットまたはタクティカルカードのタグが1つでもファクションカードに表示されていない場合、そのカードを含めることはできません。ファクションカードよりもタグの数が少ないユニットは許可されます。ユニット自身のタグが存在するだけで十分です(パート9.1.2)。

FIGHTING RANK/先頭隊列

モデルが敵モデルの交戦範囲(1インチ)内にある場合、そのモデルは先頭隊列にいとみなされます。先頭隊列にあるモデルは、戦闘フェイズの武器で攻撃することができます。パート8.8.1、ステップ2を参照してください。

最初のプレイヤーマーカー

イニシアチブを持つプレイヤーを追跡するために使用される物理的なトークン。ゲームの開始時に、ロールオフ(パート3.2)の勝者は、ラウンド1のファーストプレイヤーマーカーをいずれかのプレイヤーに割り当てます。ファーストプレイヤーマーカーの保持者は、各フェーズの開始時にどちらのプレイヤーが最初にアクティブになるかを選択します。マーカーは2つの方法で渡されます。フェーズ1またはフェーズ2で最初にパスしたプレイヤーが次のフェーズのファーストプレイヤーマーカーを取得し、フェーズ4の終了時に、マーカーは勝利ポイントが少ないプレイヤーに与えられます(パート8.9.6)。勝利ポイントが同点の場合は、両方のプレイヤーがロールオフを行い、勝者がマーカーを取得します。

フライング

飛行ユニットは、機動力と地形の影響を受けないという利点と引き換えに、ボードコントロールを犠牲にします(ミッションマーカーなし、近接戦闘なし)。

- 飛行 ユニットは、移動の目的で全ての地形を無視します。先頭のモデルは、水平方向に測定しながらポイント間を移動します。他のモデルは、飛行 モデルのベースが存在しないかのように通過できます
- 飛行 ユニットは決して交戦状態になりません。地上モデルは飛行モデルと交戦 できず、飛行モデルは他の飛行モデルと交戦できません。飛行ユニットは、すべての敵飛行ユニットから少なくとも 1 インチ離れた場所で移動を終了しなければなりません。
- 飛行モデルの場合、完全遮蔽ルールは無視します。直接遮蔽と高度デッドゾーンルールは引き続き適用されます。飛行ユニットの有効サイズは、テーブル上のどの地形ピースの有効サイズよりも大きいとみなします•飛行ユニットは、高地遮蔽(パート7.1.3)の恩恵を受けません。
- 飛行ユニットは、ミッションマーカーを制御または争うことはできません(パート6.2および8.9.1を上書きします)。
- 飛行ユニットは、突撃することも、突撃されることもできません。
- 飛行ユニットは、戦闘フェーズ (パート8.8)に参加できません。
- 飛行ユニットは、高度を無視します。アクセスポイントは使用しません。遮蔽と視線の目的で、飛行ユニットの有効サイズは、テーブル上のどの地形ピースのよりも大きいものとして扱います(パート7.1.4)。地形は飛行ユニットモデルの有効サイズに影響しません。
- 飛行ユニットは、通過した草の地形ピースを破壊しません。飛行ユニットが草の地形ピース上で終了した場合、通常どおり除去されます。

フレンドリー

コントロールプレイヤーに属するすべてのユニット、トークン、カードは互いに友好的です。チームゲームでは、チームメイトのユニット、トークン、カードもすべて友好的です。ユニット自身のモデルは常にそのユニットに対して友好的です。友好は敵対の反対であり、ルール全体を通して、ターゲット制限、移動の相互作用、およびアビリティの適用資格を決定するために使用されます。

草

特別なルールに従うサイズ2の地形ピース。他のサイズ 2 の地形とは異なり、草は 移動を妨げませんが、標準のカバールール (パート7.1.1)に従って視線を遮ります。草は戦争の通過によって破壊されます。先頭モデルの移動経路が草の地形ピースを通過するか、ユニットのいずれかのモデルが移動アクション (移動、配置、走る、突撃、離脱、または隊列形成) 中に草の地形ピース上で終了した場合、その草の地形ピースはゲームから即座に取り除かれます。クリーンアップとリフレッシュ中に戻ってこず、いかなる方法でも交換できません。草の上を移動する飛行ユニットは、草の地形ピースを破壊しません。飛行モデルは地形の上を通過し、地形を通り抜けません。飛行ユニットのいずれかのモデルが草の地形ピース上で終了した場合、通常どおり取り除かれます。

GROUND LEVEL/地上階

高さレベルの一つ。モデルがプレイマットに直接立っている場合、そのモデルは地上レベルにあります。地上レベルのモデルは高レベルのモデルと交戦できず、その逆も同様です。地上レベルのモデルは、両方のモデルがそれぞれの高さレベルを結ぶ同じアクセスポイントに隣接している場合に限り、中レベルのモデルと交戦できます。

地上レベルのモデルの有効サイズは、そのモデル自身のサイズ特性に等しくなります。

HEAL/治療(×)

ユニットに蓄積されたダメージXポイントを取り除きます(それに応じてダメージマーカーが減少します)。HEALは破壊されたモデルを元に戻すことはできません。既存のダメージを減らすだけです。参照:RESPAWN。

HIDDEN/隠密

このユニットは、行動するモデルが4インチ以内にいない限り、遠距離攻撃または視線を必要とする特殊能力の対象として選択できません。隠密状態のユニットは、インパクトキーワードの影響を受けません。隠密状態のユニットは、自身を対象とするすべての攻撃に対して回避ロールを行うことができます。

•隠密状態はステータスとして分類されます。

HIGH GROUND/高地

標高レベルの1つ。モデルは、サイズ3以上の水平面地形上に立っている場合、高地にあります。高地にあるモデルは、地上レベルのモデルと交戦することはできず、その逆も同様です。高地にあるモデルは、両方のモデルがそれぞれの標高を結ぶ同じアクセスポイントに隣接している場合に限り、中層レベルのモデルと交戦できます。高地にあるモデルの有効サイズは、自身のサイズと地形のサイズの合計に等しくなります。

HITS/ヒットX(Y)

影響を受けたユニットは、X回の自動ヒットを受けます。X個のダイスを直接アーマープールに置き、直ちにアーマーロール(パート8.7.4、ステップ3~4)に進みます。ダメージ特性はYとして扱います。これらのヒットではサージは発生しません。

インパクト(X)Y

このユニットが突撃に成功した直後、戦闘ランクまたは支援ランクのすべてのモデルをチェックします。対象となるモデルごとに、X個のインパクトダイスを生成します。

- モデルが戦闘ランクまたは支援ランクで1つの敵ユニットのみと対峙している場合、すべてのX個のダイスはそのユニットに渡されます。
- モデルが戦闘ランクまたは支援ランクで複数の敵ユニットと対峙している場合、コントロールプレイヤーはそれらのユニット間でダイスを分割できます。

割り当てられたダイスを各ターゲットユニットごとに個別にロールします(これがインパクトヒットロールです)。Y以上の結果ごとに、1つのダイスをターゲットのアーマープールに設定します。すぐにアーマーロールに進みます。これらのヒットはサージを生成せず、ダメージを1として扱います。

通行不能な地形

地形ピースは、隣接する標高レベルに接続するアクセスポイントがない場合、通行不能となります。モデルは通行不能な地形を通過したり、上を移動したり、横断したりすることはできません。また、どのモデルも通行不能な地形と重なって移動を終了することはできません。モデルはサイズ0および1の地形を通過できます。

INDIRECT FIRE/間接射撃

この武器による遠距離攻撃は、標的の選択およびダメージの解決時に視線を無視することができます。ただし、標的は射程範囲内にいなければなりません。標的が視線範囲内にいない場合、この攻撃に対して回避判定を行うことができます。

インスタント

敵ユニットはこの武器による攻撃に対して、反応能力を宣言または解決することはできません。

リーディングモデル

先導モデルは、ユニットの移動を実行するために使用される一時的な基準点です。ユニットが移動、配置、走る、突撃、離脱、隊列形成、または先導モデルを指定するよう指示するアクションを実行するたびに、制御プレイヤーはユニット内のモデルを1つ選択します。

まず先導モデルを移動し、その正確な経路を測定します。次に、残りのモデルを先導モデルの新しい位置の周囲に有効なコヒーレンシーで配置します(パート4.4)。先導モデルの指定は、アクションが解決されると終了します。先導モデルは、ユニットのギャップクリアランスカテゴリを決定し、地形の制限と相互作用します(パート4.6)。

視線(LoS)

視線は、モデルが何を見ることができるか、ひいては攻撃や能力で何をターゲットにできるかを決定します。

すべての視線チェックは、戦場を上から真下に見る2Dトップダウンの視点から解決されますアクション モデルのベースの任意の部分からターゲット モデルのベースの任意の部分まで仮想の直線をトレースします。垂直の高さはトレースには考慮されません。

トレースが遮蔽地形(有効サイズが 1 以上である地形ピース)を通過しない場合、ターゲットは可視です。それ以上のチェックは必要ありません。

トレースが遮蔽地形を通過する場合、ターゲットは自動的に隠されません。遮蔽ルール (パート 7.1.1) を適用して、その地形が実際に視線を遮るかどうかを判断します。

•完全遮蔽:地形の有効サイズが、攻撃者とターゲットの両方の有効サイズ以上です。視線は遮られます。

•直接遮蔽:トレースが地形ピースを通過し、攻撃者または標的のいずれかがその地形から1 インチ以内にいる場合、地形の有効サイズが1 インチ以内にいるモデルの有効サイズ以上であれば、視線は遮られます。

例外: 攻撃者と標的の両方が同じ地形ピースから1 インチ以内かつ互いに3 インチ以内にある場合は、視線を通常どおり解決します。

•高低差による死角:高地(サイズ3 以上)のモデルは、同じ地形ピースの基部から1 インチ以内にいる地上レベルのモデルを見ることができません。逆も同様です。近接戦闘の例外が適用されます。各地形ピースは個別に評価されます。地形ピースは、有効サイズや近接度を合算しません。いずれの地形ピースも完全遮蔽または直接遮蔽の要件を満たさない場合、トレースが通過する地形ピースの数に関係なく視線は遮られません。

地形ピースのフットプリントは、上から見た物理的なベースまたは最も外側のエッジによって定義されます。フットプリント内の隙間、窓、出入口、および開いた内部は、プレイヤーが戦場セットアップ(パート7.1)で別途合意しない限り、視線を遮ります。

飛行モデルは、完全遮蔽ルールを無視します。直接遮蔽と高度デッドゾーンは引き続き適用されます。飛行モデルの有効サイズは、テーブル上のどの地形ピースの有効サイズよりも大きいものとして扱います(パート7.1.4)。

視線は相互です。モデル A がモデル B を見ることができる場合、モデル B は同じトレースを通してモデル A を見ることができます。

ロックイン(X)

この武器で遠距離攻撃を行う場合、対象ユニットが静止状態であれば、その射程にXを加算します。

LONG RANGE/長距離(X)

この武器の最大射程はX"に増加します。

攻撃する各モデルとターゲットとの距離を個別に測定します。

•通常のプロファイル射程内: 攻撃は通常どおり解決されます。•プロファイル射程外だがX"以内: モデルのヒットロールに-1 の修正が適用されます。バッチに標準射程と長距離射程の両方のモデルが含まれている場合、合計ダイスを生成しますが、異なるヒットターゲット数を考慮するために、2つのグループを別々にロールします。

ミッドグラウンド

標高レベルの 1 つ。モデルは、サイズ 1 または 2 の水平な地形上に立っている場合、MID GROUND にあります。MID GROUND 上のモデルは、両方のモデルがそれぞれの標高を結ぶ同じアクセス ポイントに隣接している場合に限り、HIGH GROUND または GROUND LEVEL 上のモデルと交戦できます。MID GROUND 上のモデルの有効サイズは、自身のサイズと地形のサイズの合計に等しくなります。

ミッションマーカー

番号付きマーカーは、セットアップ時に展開カードに示された座標に戦場に設置されます。各マーカーは直径 32mm で、アクティブまたは非アクティブの 2 つの面があります。マーカー 1 と 3 は赤、マーカー 2 と 4 は青、マーカー 5 は中立です。

ミッションマーカーは主要な得点メカニズムです。各ラウンドの終了時に、プレイヤーは、対象となる競合ユニットの現在のサプライ値合計を比較して、各マーカーのコントロールを決定します (パート 8.9.1)。ユニットは、戦場にあり、整合性が保たれており、同じ高さでマーカーに視線が通る 3 インチ以内に少なくとも 1 つのモデルがある場合にのみ、ミッションマーカーに競合できます。飛行ユニットと潜伏ユニットは、ミッションマーカーに競合したりコントロールしたりすることはできません。

コントロールはスティッキー (継続) されます。プレイヤーがマーカーをコントロールすると、相手がより高い競合サプライ値でそれを奪還するまで、そのプレイヤーのコントロール下に置かれます。同点の場合はコントロールが移ることはありません。

MODIFIER/修正値

修正値はロールの目標値を調整します。ロールする前にすべての修正値を適用します (パート 3.4)。

- +X 修正値: 目標値を X だけ減らすことでロールを容易にします。

- -X 修正値: 目標値を X だけ増やすことでロールを難しくします。

特に明記されていない限り、異なる名前のソースからの修正値は累積されます。目標値は 2+ 未満または 6+ を超えるように修正することはできません。修正値はサイコロの結果ではなく、目標値を調整します。修正値に関係なく、6 の自然なロールは常に成功し、1 の自然なロールは常に失敗します (パート 3.6)。修正値は、目標値を調整するのではなく値を生成する固定加算 (パート 3.5) とは異なります。

モーフ (名前)

コントロールするプレイヤーは、十分な利用可能なサプライを持っている必要があります。アクティブユニットのモデルとベース同士が接触するように (名前) モデルを 1 つ配置し、前のモデルを戦場から取り除きます。 (名前) モデルは新しいユニットを形成する際、敵ユニットから 1 インチ以内に配置することはできません。新しいユニットの隣にアクティベーションマーカーを配置します。このユニットはラウンドの残りの間、アクティベートできません。

NON-LETHAL DAMAGE/非致命的ダメージ (X)

ユニットはXポイントのダメージを受けます。この値をユニットのダメージマーカーに加算してください。合計ダメージがモデルのHPを超えても、モデルを削除しないでください。その後、ユニットが通常のダメージを受けた場合、合計ダメージによって通常どおり死傷者除去が実行されます。

ON CREEP/オンクリープ

味方または敵の地上ザグユニットは、クリープ腫瘍トークンまたはクリープ発生源として指定されたモデルから6インチ以内にいる間、「オンクリープ」状態にあるとみなされます。この条件を満たしている間、ユニットは「オンクリープ」キーワードを獲得します。これにより、ユニットはこの状態を必要とする特定の特殊能力やアップグレードを発動できるようになります。

ピアース[タグ]X

指定されたコンバットタグを持つユニットを攻撃する場合、この武器のダメージをXとして扱います。

ピンポイント

この武器による遠距離攻撃は、交戦中の敵ユニットを対象とすることができ、通常の交戦状態の制限を無視します(パート8.7.3、ステップ1を上書きします)。

PLACE/配置(X)

先導モデルを選択します。それを取り除き、開始位置から完全にX”以内に配置します。次に、ユニット内の他のすべてのモデルを取り除き、隊列(パート4.4)を維持して置き換えます。配置はギャップクリアランスと高度要件を無視します。先頭モデルはパスに沿って移動するのではなく、直接取り除かれて配置されます。ただし、それらは合法的な位置で終了し、敵モデルの交戦範囲内にあってはなりません。突撃フェーズ中に配置効果を使用するモデルは、特に明記されていない限り、敵モデルの交戦範囲内に配置される可能性があります(ユニットは交戦状態になります)。

PRECISION/精度(X)

ヒット判定後、失敗した攻撃ダイスを最大X個までアーマープールに直接移動させます。サージを含むすべての目的において、それらはヒット成功として扱います。

レディ

タクティカルカードまたはファクションカードのデフォルトの状態。レディ状態のカードは表向きで、その能力が使用可能であり、リソースコストを支払ったり特殊能力を発動したりするために疲弊させることができます。すべてのタクティカルカードとファクションカードは、各ラウンドの開始時にレディ状態になります。疲弊したカードは、クリーンアップとリフレッシュ(パート8.9.5)中にレディ状態に戻されます。

REPEATABLE/繰り返し可能

この能力は「1ラウンドにつき1回」の制限(パート2.7.1)の対象外です。すべてのコストと発動条件が毎回満たされている限り、1ラウンドおよび1回の起動につき複数回使用できます。

RESERVES/予備

ユニットが展開されるまで待機する、戦場外の待機エリア。すべてのユニットはゲーム開始時に予備ユニットとして待機します。予備ユニットにいる間、ユニットは次のようになります。

- 予備ユニットに影響を与えることが明示的に記載されていない限り、攻撃や能力の対象になりません。
- 明示的に別のことが記載されていない限り、アクティブ能力、パッシブ能力、またはリアクション能力を使用できません。
- ミッションマーカーを制御または争奪できません。
- 戦場におけるプレイヤーの現在の総サプライ量に、現在のサプライ量値を加えません。
- アーミー編成中に割り当てられたすべての装備、アップグレード、および武器の選択を保持します。

ユニットは、展開アクション (パート8.5.5) によって戦場に展開されると予備ユニットから離れます。一部のルールでは、プレイ中にユニットを予備ユニットに戻す場合があります。ダメージ、効果、およびサプライの処理方法については、パート8.5.5 を参照してください。ゲームの最終ラウンドでは、展開されていない予備ユニットはすべて、得点計算のために破壊されたものとして扱われます (パート8.10)。

リスブーン(X)

破壊されたモデルを最大X 個までこのユニットに戻します。

- 戻したモデルによってユニットの現在のサプライ値を増やすことはできません。ユニットのサプライ値がより高い区分に押し上げられるようなモデルは戻さないでください。
- 戻した各モデルは、ユニット内の既存のモデルとベース同士が接触するように配置してください。戻したモデルは、敵ユニットの交戦範囲内に配置することはできません。
- モデルを合法的に配置できない場合は、戻すことはできません。

シールド

ユニット カードにシールド値がある場合、それを最初のモデルのヒット ポイント (HP) に追加します。ユニットはシールドされます。ユニットは、割り当てられた合計ダメージがシールド値を超えた場合、またはユニットの最初のモデルが取り除かれた場合に、シールド 状態を失います。シールド状態は、他のアビリティによって参照されます。シールド状態を失っても、残りのヒット ポイントは削除されず、ユニットがシールドされている必要がある効果のみ終了します。シールド状態は HEAL で復元できません。

サイドアーム

このユニットが遠距離攻撃または近接戦闘攻撃を行う場合、この武器を装備したモデルは、通常の「モデル1体につき武器1つ」という制限(パート8.7.3)を無視して、この武器を使用できます。モデルが複数のサイドアーム武器を装備している場合、同じアクティベーションでそれらすべてを使用できます。各サイドアームによる攻撃は、別々のバッチで解決する必要があります。別々のバッチであるため、サイドアーム攻撃は、ユニットの他の武器とは異なる敵ユニットを対象とすることができますが、すべての標準的な対象適格要件が適用されます。

SIEGE MODE/シージモード

ユニットが「シージモード」状態にある間は、以下のルールが適用されます。

- このユニットは移動、走る、突撃、離脱、または隊列形成のアクションを実行できません。
- 攻城モード状態の武器プロファイルは、このユニットが「シージモード」状態にある間のみ使用できます。
- このユニットが「シージモード」状態にある間は、他の武器は使用できません。
- このユニットが予備部隊に戻されると、「シージモード」状態は失われます。

SPECIAL ABILITY/特殊能力

特殊能力とは、ユニットカード、タクティカルカード、またはファクションカードに印刷されている名前付きの能力のことです。すべての特殊能力は、アクティブ能力、パッシブ能力、リアクション能力の3つのカテゴリのいずれかに分類されます(パート2.7)。

- アクティブ能力は、ユニットがアクティブ化されている必要があり、アクションの直前または直後に発動します。名前付きのアクティブ能力は、REPEATABLEキーワードが付いていない限り、ユニットごとに1ラウンドにつき1回使用できます。
- パッシブ能力は、ユニットが戦場にいる限り常に有効です。
- リアクション能力は、特定のトリガーに応じて発動します。各プレイヤーは、アクティベーションごとに1つのリアクションのみを解決でき、名前付きのリアクション能力は、ユニットごとに1ラウンドにつき1回のみ使用できます。能力に明示的に記載されていない限り、ユニットが予備にいる間は、3つのタイプすべてが非アクティブになります。ユニットは、同じ名前の特殊能力の複数のインスタンスによって同時に影響を受けることはありません。

スペシャリスト

ユニットには、この武器を装備したモデルを1体のみ含めることができます。この武器を複数装備する複数のアップグレードは許可されていません(パート9.1.7)。

スピルオーバー

テンプレート武器によって生成された追加のヒットが、プライマリターゲットユニット以外のモデルにヒットした場合。ブラストテンプレート(BT)またはフレイマーテンプレート(FT)がプライマリターゲット以外のユニットに属するモデルをカバーする場合、それらのモデルはスピルオーバーとして処理されます。影響を受ける各ユニットは、個別のバッチとして処理されます。スピルオーバーバッチは、攻撃速度修正値を適用せず、サージも生成しません。スピルオーバーは、味方ユニットと敵ユニットの両方に影響を与える可能性があります。テンプレート武器の手順の詳細については、パート8.7.6を参照してください。

STATIONARY/停止状態

ラウンド開始時、すべてのユニットはこのステータスを獲得します。ユニット内のいずれかのモデルが移動、移動される、または何らかの理由で配置されると、ユニットはこのステータスを即座に失います。

ステータス

ユニットに影響を与える一時的または永続的な運用モード、状態、または統計修飾子を表すキーワードのカテゴリ(例: BURROWED、SIEGE MODE)。特に明記されていない限り、ステータスはスコアリングおよびクリーンアップフェーズ中に削除されません。他の手段で削除されるまでユニット上に残ります。

ユニットのアクティブなステータスは、ユニットの横に設定されたステータスマーカーを使用して視覚的に追跡されます。

•モード:プラスチックマーカーを使用して運用シフト(例: SIEGE MODE、BURROWED)を追跡します。これらのステータスマーカーには STAY IN PLAYが付いています。

•その他のステータス:マーカーを使用して、ユニットに影響を与えるその他の効果を追跡します。プラスの効果はバフマーカー(青)で追跡され、マイナスの効果はデバフマーカー(赤)で追跡されます。これらのステータスマーカーには STAY IN PLAYが付いています。

STAY IN PLAY/プレイに留まる

このトークン、マーカー、またはアビリティ効果は、クリーンアップとリフレッシュ後も持続します(パート8.9.5を上書きします)。特定の条件によって削除されるまで(例えば、破壊されるか、持続時間が経過するまで)残ります。

SUMMON/召喚(ユニット名)

指定されたユニットの先頭モデルを親ユニットとベース同士で接触させます。残りのモデルを整合性を保ちます。モデルは、敵ユニットの交戦範囲内に設定することはできません。召喚されたユニットの横にアクティベーションマーカーを設定します。召喚されたフェーズでは、このユニットをアクティベートすることはできません。以降のフェーズでは、このユニットは、親ユニットのアクティベーションが終了した直後、対戦相手の次のアクティベーションの前にアクティベートする必要があります。召喚されたユニットは、対戦相手の影響範囲内に設定することはできません。プレイヤーは十分な利用可能なサプライを持っている必要があります。ユニットの現在のサプライ値によって総サプライ量がサプライプールを超える場合、ユニットを召喚することはできません。親ユニットが戦場に存在しない場合、このユニットは通常どおりアクティベートできます。

サプライ値

ユニットのサプライ値は、ユニットカードのサプライプロフィールに表示される、ユニットの現在のモデル数に対応する値です。ユニットの開始サプライ値は、アーミー編成時に選択された構成オプション(パート9.1.6)によって決定され、ユニットが占めるアーミースロットの数を定義します。サプライ値は動的な特性であり、損害によってモデル数がサプライプロフィールの低いブラケットに減少すると、サプライ値も減少します。損害によってユニットが低いブラケットに移動した場合は、直ちに更新してください。サプライは、展開、ミッションマーカー制御、タクティカル・マス、およびスコアリングに使用されます。

SUPPORTING RANK/支援隊列

支援隊列のモデルとは、同じユニットの先頭隊列にある友軍モデルとベース同士が接触しているが、敵モデルの交戦範囲内にない場合をいいます。支援ランクにあるモデルは、戦闘に参加しているかのように戦闘フェイズの武器で攻撃できます。パート8.8.1、ステップ2を参照してください。

TACTICAL MASS/タクティカル・マス

ユニットの現在のサプライ値が、交戦中のすべての敵ユニットの現在のサプライ値の合計を超える場合、そのユニットはタクティカル・マスを持つ。タクティカル・マスを持つユニットは、離脱ペナルティ(8.5.4項)を無視する。離脱後、次の突撃フェーズで通常通り遠距離攻撃と突撃を行うことができる。

TOUGH/タフ(X)

このユニットがアーマー判定を行う際、最大X個の失敗結果を成功に変更します。それらはアーマー特性を満たしているか、または上回っているものとして扱い、ダメージプールに移動せずに破棄します。

UNENGAGED/非交戦状態

地上ユニットは、そのモデルのいずれも敵地上モデルから1 インチ以内にいない場合、または地形の制限 (パート7.2.1) により近接していても有効な交戦ができない場合に、非交戦状態となります。飛行ユニットは常に非交戦状態です。非交戦状態のユニットは、制限なく標準的な移動、走行、遠距離攻撃、または突撃を実行できます。移動アクション (パート8.5.2) を実行するために選択できるのは、非交戦状態のユニットのみです。

VISIBLE/見える

あるモデルは、それらの間に有効な視線トレースを描画できる場合に、別のモデルから視認可能となります (パート7.1)。トレースが遮蔽地形を通過しない場合、ターゲットは追加のチェックなしで視認可能となります。トレースが遮蔽地形を通過する場合は、遮蔽ルール (パート7.1.1) を適用します。完全遮蔽または直接遮蔽によって視線が遮られない限り、ターゲットは視認可能なままです。

HIDDENキーワードを持つモデルは、視線に関係なく、4インチ以上離れたモデルからは視認できません。

WHOLLY WITHIN/完全に内部

モデルが「完全に範囲内」となるのは、そのベース全体がその範囲内に収まっている場合のみです。ベースのどの部分も端からはみ出してはいけません。ユニットが「完全に範囲内」となるのは、ユニット内のすべてのモデルがこの条件を満たしている場合のみです。

「完全に範囲内」は「範囲内」よりも厳しい要件であり、整合性チェック (パート4.4)、特定の能力効果範囲、およびミッションマーカーの適格性に使用されます。ルールで「完全に範囲内」が指定されている場合、部分的な重なりでは不十分です。

WITHIN/内部

モデルの基部のいずれかの部分が距離範囲に接するか、または範囲を横切る場合、そのモデルは距離範囲内にあるとみなされます。ユニット内の少なくとも1つのモデルがこの条件を満たす場合、そのユニットは距離範囲内にあるとみなされます。

「範囲内」は「完全に範囲内」よりも制約の少ない要件です。ルールで「完全に」という語句なしに「範囲内」が指定されている場合、部分的な重なりで十分です。

ZONE OF INFLUENCE/影響範囲

配置カードで定義される、プレイヤーのエントリーエッジから内側に6 インチ広がる戦場の制限区域。エントリーエッジがテーブルエッジの全長にわたっていない場合、影響ゾーンはエントリーエッジの角に設定された影響ゾーンマーカーを使用してマークされます。予備から到着したユニットは、対戦相手の影響ゾーン内で配置を終了することはできません。この制限は、標準配置、輸送、または召喚 (パート8.3.3) のいずれによる到着であっても、すべての到着形態に適用されます。影響ゾーンは、すでに戦場にいるユニットには影響しません。ユニットが到着を完了すると、移動を制限したり、視線を遮ったり、他のルールと相互作用したりすることはありません。