

# マウント (追加ルール)

マウント/騎乗とは、特別なクラス/マウントを持つモデルのことです。ライダーはマウントに乗ることができます。この場合、マウントとライダーのプロフィール・カードは接続されます。

- ① マウント (クラス) : このモデルがマウント (騎乗) 可能であることを示すクラスです。  
(次ページを参照)
- ② ライダーは、プロフィールに対応するマウントの名前があるモデルであれば、誰でもなれます。  
(次ページ参照)

- そのモデルはストラテジックフェイズ中、敵モデルがそのモデルに対して LoS を有していない場合、または自身のアクティブロール中にアシストを宣言することによって(自身を対象としてマウントすることによって)騎乗を行うことができます。ライダーが騎乗を宣言した場合、マウントは即座に戦場に現れます。そのモデルはストラテジックフェイズフェイズ中、移動ステップ中、またはドッジを宣言することによって降りることができます。モデルが降りた場合、そのマウントは即座にフィールドから取り除かれ、モデルが再び乗った場合、そのマウントは再び現れます。エンゲージド(状態)のモデルは騎乗を宣言することはできません。

- モデルが騎乗した場合、そのモデルのプロファイルはマウントのプロファイルのアトリビュートによって修正されます。アトリビュートに +/- がある場合、そのライダーの対応するアトリビュートを基本値であるかのように修正します。さらに、ライダーはマウントのスキル、トレイツ、コンバットアーツ、インベントリにアクセスすることもできます。ライダーのプロフィールカードの下にマウントのカードを配置し、マウントのアトリビュートやその他の情報が見えるようにすることをお勧めします。マウントとライダーは1つのモデルとみなされます。

- マウントがライダーのHPを修正し、ライダーが1つ以上の傷を負った場合、まずマウントの分のボーナスHPが減少します。マウントが+0HPになった後で、ライダーのHPが減り始めます。ボーナスHPが減少しても、マウントは死亡したり戦闘不能にならず、騎乗を維持できます。ライダーが降りて再騎乗しても、減少したHPはリセットされません。

- 騎乗したライダーはマウントのサイズになります。  
- 騎乗したライダーは、マウントの武器がナチュラル、もしくは自身の武器タイプが"ナチュラル"である場合を除き、RCHが0のアイテムで攻撃を行うことはできません。

- 騎乗中、武器のSTKをアビリティによって増加させることはできません。  
- ライダーはノックダウンのトレイツを持ったヒットを受けると自動的に降ります。  
- ライダーが戦闘不能または死亡した場合、自動的に降ります。  
- 特に明記されていない限り、騎乗中はしゃがみ(状態)になることはできません。

- 騎乗している間、またはストラテジックフェイズ中にモデルは自身のマウントとアイテムをトレードすることができます。また、マウントのインベントリにアイテムを保管することもできます。しかし、騎乗しているモデルがクエストアイテムをマウントのインベントリに保管した後で降りた場合、そのクエストアイテムはマウントのインベントリから取り除かれ、降りたモデルとベースコンタクトした状態で置かれます。

- パーティを作成する際(コアルール25ページ参照)、そのマウントをライダーのマウントとしてリクルートするには、プレイヤーはそのマウントのリクルートコストも支払う必要があります。

- クエスト終了時に報酬/ペナルティを計算する際、マウントの雇用コストはライダーの雇用コストに加算されます。

# マウントカード+ライダーカードの例：

**1 Lupus Rex**  
(MOUNT) Size: Huge

**STATS**

- STA 9
- SPD 9
- OFF -
- DEF +3
- ACC -
- INT -
- AG -
- T +2
- ARM -2
- HP +1
- M -

**TRAITS**

- Dash
- Acute Senses
- Vigilance

**SKILLS**

- Hit and Retreat

**INVENTORY (5)**

NAME	EFFECT	PW	RCH	STK	TYPE	QTY	WGT
Bite & Claws		13	0	2	Melee Weapon		Natural

Recruitment Cost: 5 pts Limit: 2

- **Acute Senses:** A model with this trait may perform the Perceive and Uncover Actions with its Agility instead of Intellect. The model's Awareness is increased by 3 inches. When performing a Dodge without LoS, its AG is not halved.
- **Vigilance:** This model is immune to the Surprise Attack trait. Its Front arc extends to an angle of 360° for firing. LoS in other words, it does not have a Back arc.
- **Hit and Retreat:** During its movement step, this model may cancel the Engaged state without any roll required. If it declares an Attack in its Advancement it may perform Walk during the Restoration step.
- **Leap:** This model can perform the Jump Special Movement as if it were a Normal Movement. While performing Jump, its SPD is not halved.
- **Mounted Rules:** While mounted, cannot use RCH weapons, unless against other mounted models.

**2 Slayer Dragon**  
(ASSASSIN) Size: Medium

**STATS**

- STA 2
- SPD 6
- OFF 17
- DEF 8
- ACC 8
- INT 10
- AG 12
- T 12
- ARM 5
- HP 2
- M 15

**TRAITS**

- Unwieldy
- Dash
- Advantage
- Follow-Up

**SKILLS**

- Combat Art
- Assassination I

**INVENTORY (4)**

NAME	EFFECT	PW	RCH	STK	TYPE	QTY	WGT
Slayer's Lance	Two-Handed, Unwieldy, Cleave, Knockback I	T+3	2	1	Melee Weapon	1	3
Short Sword		T	0	STA	Melee Weapon	1	1

Mount: Lupus Rex Recruitment Cost: 7pts Limit: 2

- **Unwieldy:** When used by a Size: Medium or a smaller model, STK of this item can never exceed 1. When performing an Attack with this item while not Mounted, the model may exceed 1. Attack's roll may.
- **Dash:** In its Movement step, this model may perform a Run Special Movement with a STK 1 Melee Attack that cannot be modified at the end of its movement path.
- **Advantage:** (X) Once per Activation Sequence, the model with this trait may re-roll any number of dice faces during an Attack action against a target with (X) characteristic (size, class, trait, etc.).
- **Follow-Up:** If an enemy model disengages from this model, this model may move up to its halved Speed value towards the disengaged model.

**Assassination I**

Selected level's effect is applied to this model's Attacks

1 Aiming for the Vitals: User's Attack gains +1 to PW.

**Slayer Dragon**  
(ASSASSIN) Size: Medium

**STATS**

- STA 2
- SPD 6
- OFF 17
- DEF 8
- ACC 8
- INT 10
- AG 12
- T 12
- ARM 5
- HP 2
- M 15

**TRAITS**

- Unwieldy
- Dash
- Advantage
- Follow-Up

**SKILLS**

- Combat Art
- Assassination I

**INVENTORY (4)**

NAME	EFFECT	PW	RCH	STK	TYPE	QTY	WGT
Slayer's Lance	Two-Handed, Unwieldy, Cleave, Knockback I	T+3	2	1	Melee Weapon	1	3
Short Sword		T	0	STA	Melee Weapon	1	1

**Lupus Rex**  
(MOUNT) Size: Huge

**STATS**

- STA 9
- SPD 9
- OFF -
- DEF +3
- ACC -
- INT -
- AG -
- T +2
- ARM -2
- HP +1
- M -

**TRAITS**

- Dash
- Acute Senses
- Vigilance

**SKILLS**

- Hit and Retreat

**INVENTORY (5)**

NAME	EFFECT	PW	RCH	STK	TYPE	QTY	WGT
Bite & Claws		13	0	2	Melee Weapon		Natural

# 騎乗ミニチュアの例：

