



👁️ ハイエロテック・サークル アップデート 1.2

この文書は定期的に改訂が加えられるため、バージョン番号が割り振られている。「1.1a」など、バージョン番号の後にアルファベットが書かれている場合、その文書にはその言語独自の修正が含まれている。これは翻訳の過程で発生した問題点を修正するためのものである。この文書が更新された場合、バージョン番号が増えるとともに、新たに更新された箇所についてはアスタリスク(*)が記載される。

エラッタ

このセクションはルールに修正を加えるためのものである。このエラッタで修正された文章については青色で強調されている。

キルチーム: シャドウヴォールト

58ページ、プラズマサイト・アクセラレーターとリアニメーター、アビリティ『這い回り』

第二項目を以下のように変更する：

“この特務兵が『退却』アクションを実行する際、その行動値コストは1ポイント減少する(最小値：1AP)。”

デザイナーズ・コメンタリー

このセクションは複雑かつ例外的なルールについて、ゲームデザイナーがその定義を明確化するためのものだ。

キルチーム:シャドウヴォールト

Q:初期配置中に選択された味方**クリプテック**・特務兵がキルゾーン内に収まっていない場合(たとえば、無力化されているなど)、**クリプテック**・特務兵の**クリプテック**・アクションの一つを実行するために**アプレンテック**・特務兵は『**アプレンテックの補助**』・アクションを実行できる?

A:できる。

Q:『**拡大導管**』アビリティを実行する際、射線を判定する上で他の味方特務兵をアクティブな特務兵として用いる場合、その味方特務兵が『**狙撃地点**』に配置されているならば、その『**射撃**』アクションは『**狙撃地点**』のボーナスを得ることができる?

A:できる。

Q:味方**ハイエロテック**・**サークル**・特務兵が機体再生に成功した場合、無力化される以前に持っていたルール、修正、追加トークンを持ったままであることができる?例えば、**クロノマンサー**の固有アクション『**時間裂き**』のスペシャルセーブ、【行動値上限】への修正、**パスファインダー**のマーカーライト・トークンなど。

A:できる。

*Q:**クロノマンサー**の**反時間ナノ地雷**アクションの効果は特務兵の【移動力】への修正であるとみなされる?

A:そうではない。この効果は**特務兵の移動可能距離に影響をもたらすが、【移動力】そのものに影響しているわけではない。**