



ハースキン・サルヴェイジャー アップデート 1.1

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:ギャロウフォール

*46ページ、ハースキン・ロケイター、アビリティ『早期発見』

第二文を以下のように変更する：

“さらに、敵特務兵はそのバトルの開始前に移動することはできない（ただしその場合も敵軍は、偵察ステップ中に先制権を得るために偵察オプションを選択することができる）。

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:ギャロウフォール

ラガー・特務兵の再装備アクションについて:

Q: 武器オプションを再度選択する際に、なにか制限はある?

A: ミッション手順の『キルチームの選択』ステップと同様に行なう。例えばガンナー・特務兵の場合、その特務兵はこのバトル中にすでに選択されている武器を選択することはできない(たとえその武器を装備していた別のガンナー・特務兵がすでに無力化されていたとしても)。

Q: 味方ハースキン・サルヴェイジャー●・特務兵が、元々装備していた武器に効果をもたらす自動較正器を装備していた場合、何が起こる?

A: その特務兵はもはや自動較正器を装備していないものとみなされる(たとえその後再装備アクションを再度実行して元々装備していた武器をふたたび装備したとしても)。

ガンナー・特務兵のクリティカルルール『ビーム』について:

Q: 特務兵がビーム線上にいるかどうかはどのように判定される? 本来の攻撃対象の手前にいる特務兵? 奥にいる特務兵? その両方?

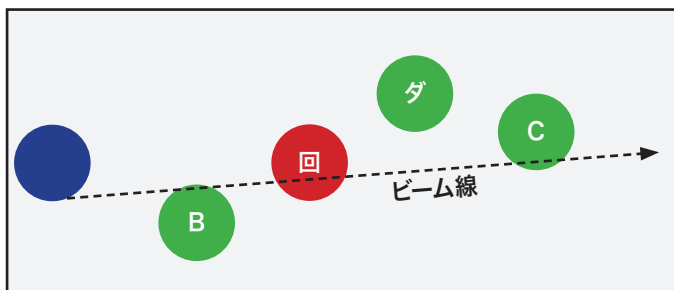
A: その両方だ。詳細は以下の図を参照。

Q: 致命的ダメージは本来の攻撃対象にも与えられる?

A: 与えられない。

Q: 致命的ダメージを与える際、それぞれの特務兵にD3を個別にロールする?

A: その通りだ。



この例では、特務兵 A が本来の攻撃対象である。特務兵 B と C はビーム線上にいるが、特務兵 D はビーム線上にいない。