



ブレイド・オヴ・カイン

アップデート 1.0

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関する修正を加えるものである。当エラッタにおいて修正されたテキストは、青色でハイライトされている。

キルチーム：サルヴェイション

57 ページ、ダイア・アヴェンジャー 相の技量、千刃の死

以下のように変更する：

この『相の技量』は、味方ダイア・アヴェンジャー・特務兵が『射撃』アクションを実行する際、シュリケン・カタパルトまたはツイン・シュリケン・カタパルトによる射撃攻撃を行なったタイミングで使用する。その味方特務兵でもう一度、先ほどの対象から○以内にいる他の有効な対象に、同じ武器を用いて射撃攻撃を行なう。

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：サルヴェイション

Q：ストライキング・スコープオン『相の技量、一撃離脱』を使用した時、その発生は『白兵戦』アクション中、アクション後のどちら？ 例えば、対戦相手がそれを中断する形で防御攻撃を実行したいとすれば、それは『一撃離脱』が解決されるより前に実行できる？

A：白兵戦アクション中である。その例の場合、『一撃離脱』を先に解決する。

Q：ハウリング・バンシー『相の技量 悲哀』を使用した時、その特務兵は第一の『突撃』アクション、白兵戦による敵特務兵の無力化、『突撃』フリーアクションの合間に他のアクションをとることはできるか？ 例えば、『突撃』、ミッションアクション、『白兵戦』、『突撃』フリーアクション。『突撃』、『白兵戦』、『射撃』、『突撃』フリーアクションという順などで。

A：できない。

Q：ハウリング・バンシー『相の技量 悲哀』を使用した時、その特務兵の【移動力】は、第一の『突撃』アクションの後に修正を受けた場合（例えば、負傷状態になったなどの理由で）、その特務兵は依然として第一の『突撃』アクションからの残りの移動距離をすべて利用できる？

A：できる。

Q：ハウリング・バンシー『相の技量 涙の雨』を使用した時、その『白兵戦』アクションが終了するのはどのタイミング？

A：ハウリング・バンシー・特務兵が『ダッシュ』または『退却』フリーアクションを実行し終えたあと。つまり、対戦相手がハウリング・バンシー・特務兵の命令を中断（防御攻撃などにより）する場合、それは『ダッシュ』または『退却』アクションが終了した後である。

Q：フェルゴウル・ラヴェイジャー●・特務兵が、ブレイド・オヴ・カイン●・特務兵のマンディブラスターの結果として熱狂トークンを獲得した場合、その『白兵戦』アクションは終了する？

A：終了する。