



マンドレイク

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：ナイトメア

53 ページ、『迫る影』戦術目標

『閉鎖空間』のルールが適用されている場合、この戦術目標は使用することができない。

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：ナイトメア

Q：**チャージャー・オヴ・フレッシュ**・特務兵の『魂の収穫』アビリティを使用して、特務兵の APL を 4 以上にすることはできる？

A：できない。

Q：**シェイドウィーバー**・特務兵の『シャドウポータル開放』アクションは、ターニングポイントにつき 1 回という制限がある『影の道筋』にカウントされる？

A：カウントされる。

Q：いくつかのルールには、トークンや他の特務兵、またはそれらに似たようなものの特定の距離内に入ったときに適用されるものがある（たとえば『近接信管』、**フォボス・ストライクチーム**、『軽快な一撃』、**ウィルムブレイド**）。**マンドレイク**・特務兵が『影の道筋』アクションを実行した際に、その特務兵が前述の必要な距離内に配置された場合、それは距離内に移動したもものとして扱われるの？

A：扱われない。『影の道筋』アクション中、**マンドレイク**・特務兵は取り除かれて、再び配置されるために「移動」したとはみなされない。

Q：『影の道筋』アクションが「移動」とはみなされないのであれば（特務兵は取り除かれて、再び配置される）、**マンドレイク**・特務兵を壁地形の反対側に配置することはできる？

A：できる。ただし、コアルールのデザイナーズ・コメンタリーに記述されている通り、特殊地形の『重遮蔽物』パーツは、支柱または壁の端（ハッチの壁の端は除く）、あるいはサプリメント書籍『キルゾーン：ギャロウダーク』収録の重遮蔽地形（例：『太古の機械装置』など）の▲に収まっていなければならない。

Q：**ダージモウ**・特務兵の『まわりつく記憶』を使用し、その**ダージモウ**が対象の敵特務兵を無力化した場合、次に命令を行うのは自軍側？ それとも対戦相手？

A：対戦相手が命令を行う。

Q：敵特務兵が**突撃**アクションを実行し、同じ命令中の味方**マンドレイク**・特務兵に対して、その敵特務兵が**白兵戦**アクションを実行する前に別のアクションを行ったとしても、自軍は『影の囁み付き』特殊戦術を使用できる？

A：使用できる。

Q：2体の**ダージモウ**・特務兵が『まわりつく記憶』アビリティを互いに用いて、特務兵 A が通常どおりに命令を実行し、特務兵 B が『まわりつく記憶』の効果によって命令を先に実行しようとした場合、どちらの特務兵が先に命令を実行するの？

A：特務兵 B

Q：『まわりつく記憶』アビリティの結果によって**ダージモウ**・特務兵に命令を実行した後、対戦相手はその**ダージモウ**から選択された特務兵の命令を実行しなければならないの？

A：実行しなければならない。もし、その特務兵が無力化されている場合は、別の特務兵を選んで命令を実行する。