

ルールの訂正

(2024年3月3日)

モーメントの使用タイミングがルールと戦術管理シートで異なっています。ルールの記述に従ってください。

- ダイスの振り直し: 自分が振ったダイスを振り直します。
- 回復: 自軍移動フェイズ中に行います。
- ボーナス: 使いたいアクティブボーナスの使用タイミングに従います、

Q&A

(2024年3月36日)

10.2.2 開けた地形での戦闘

- Q. 「非装甲ユニットの戦闘力はどれだけあっても2が上限になります」の「どれだけあっても」は個々の戦闘力のことで、スタックの場合まとめて2でなく各ユニットの上限が2ということか？
- A. はい、そのとおりです。3ユニットのスタックなら上限は6になります。

(2024年3月5日)

10.2.3.4 退却

- Q. 自軍ユニットがいるEZOCへ退却したユニットが、その退却先で同じ戦闘フェイズに攻撃を受けた場合の処置はどうなるか？
- A. 退却したユニットも元からそのヘクスにいたユニットとともに戦闘に参加します。特別な罰則などはありません。

12.2.2 全速前進

- Q. 選ばれた1スタックに複数の装甲ユニットがある場合、それらは別々に移動できるのか？ それとも同じヘクスへ移動しないといけないのか？
- A. ユニットごと別々に移動できます。