

CORVUS BELLI  
INFINITY



**QUICK**  
**START RULES**

ENTER THE INFINITY UNIVERSE





100年後の未来、人類は星々に到達し、いくつかの星系を植民地化し、巨大な力を持つエイリアン帝国と衝突し、あらゆる困難を乗り越えて生き延びていた。まだ何も勝ち取ってはいない。しかし、生き延びてきたのだ。UR 覇権国家との不穏な休戦協定は、人類圏の政治的・軍事的状況を一変させた。かつてのエイリアンの敵であった人類は、今や歓迎されない同盟国であり、同盟を結び戦略を練る際には考慮すべきもうひとつの力である。

人類の主要国：超技術大国パンオセアニア、洗練されたアジアのライバル、ユージン、哲学的で人間主義的な新しいイスラム教ハキスラム、無政府主義的な宇宙放浪者ノマド、敵対的な世界で孤立して暮らす堅固な入植者アリアドナ、そして技術的なサムライを擁する最近分離独立した大日本、そして、国連に代わる国際組織 O-12 に率いられ、影で支配する万能 AI アレフに支援されている漠然とした意図を持つ異星人種トーハは、ウル覇権国とその指導者であり、人類圏を征服してその広大な拡張主義銀河帝国に組み込もうとする異星人工知能 EI に奉仕するコンバインド・アーミーの異星軍隊と共存しなければならない。

その中で、秘密のベールに包まれ、秘密工作や隠密行動によって歴史の流れを作り出しているのは、諜報機関や特殊作戦司令部である。人類圏の支配と優位をめぐる戦争は今も続いているが、それは密かに、そして明らかに裏の方法で行われている。

この不安定な状況を分類するのに、インフィニティ・コードがこれほどふさわしいものはない。はたして人類の勢力は、意見の相違を脇に置くことができるのか、それとも互いを消滅させ、ウル覇権国が人類圏を飲み込んでしまうのか？

インフィニティ N5 は、35mm のメタル製ミニチュアとプラスチック製ミニチュアを使用し、マンガの美学に影響を受けたハイテク SF 設定で小規模戦闘を繰り広げる桌上ウォーゲームです。

インフィニティ N5 では、あなたの戦術スキルのすべてが試されるノンストップのチャレンジが待ち受けています。敵に勝つためには、環境を利用し、部隊のさまざまな能力を駆使し、敵の弱点を突き、手遅れになります前にミッションパラメーターを達成する必要があります。



## パンオセアニア

パンオセアニアはナンバーワンであり、人類圏における最大のパワーである。最も多くの惑星を有し、最も健全な経済と最先端技術を有している。パンオセアニアは真の文化のるつぼであり、現実的で寛大な性格を持ち、民主主義と福祉という西洋の伝統を守る存在であると自負している。パンオセアニア人は誇り高い国民であり、自国の社会、特に軍隊の技術的優位性を常に思い起こさせるため、少々うぬぼれ屋に映るかもしれない。



## 玉

## ユージン

パンオセアニアの挑戦者であり、永遠の敵であり、もうひとつの大国は、アジアの巨人、ユージンである。かつて中国という旗印の下に統合された極東地域全体は、統合された、しかし異質な東洋文化を生み出した。花開く産業部門、最先端の技術、そして驚異的な経済成長を備えたユージンは、その権利を感じながら、支配的な地位を要求する用意と意志がある。





## コンバインド・アーミー

人類が無心に自らを貪り続ける一方で、新たな脅威が、おそらくかつてないほど恐ろしい脅威が、人類圏に橋頭堡を築いた。進化した知性体である古代の最高知性体のオーダー下にある、複数の異星種族のコンバインド・アーミーが、その進路を横切るすべての生命体に対して覇権主義的な意図を抱いているのだ。



## O-12

O-12 は、国連から発展した国際的な代表機関であり、統治機関である。O-12 は戦術的な警察部門であるビューロー・イージスを備え、人類圏の裁定者であり、裁判官であり、陪審員である。その使命は、人類全体を守り、その安定と発展に努めることである。





## アリアドナ

孤立した星系に迷い込んだ人類のコロニー。敵対的で資源に乏しい惑星に取り残された彼らは、最先端技術の欠如を持久力と気迫で補わなければならなかった。コサック人、アメリカ人、フランス人、スコットランド人が互いに戦い、そして全員がこの惑星と戦い、この戦いから、最もタフな者だけが生き残るアリアドナが生まれた。アリアドナへようこそ、地獄へようこそ。



## ノマド

ノマド・ネイションは3隻の巨大な船からなる連合体であり、その住民は顔の見えないマクロ経済とAIアレフによって運営される社会に不満を抱き、離脱して宇宙に独自の社会を作ることを決意した。タングスカは情報の流通と保管を生業とし、コルギドールは競争力のある価格で熟練労働者を提供し、バクーニンはファッションからナノ・エンジニアリングまで、エキゾチックなもの、違法なもの、あるいはその両方を専門としている。







## ハキスラム

新しいイスラム教であるハキスラムは、たった一つの惑星系ブーラクに広がる小国である。ハキスラムは、自然と常に接触し、あらゆる原理主義を否定する人文主義的で学術的なイスラム教の文化を築いてきた。生物学と地形学は彼らの発展の2本柱であり、ハキスラムには人類圏最高の医学と惑星学のアカデミーがある。



## アレフ

アレフは、人類圏のデータネットワークと主要な国際技術システムのほとんどを統括する唯一の人工知能である。アレフは人類にとって最大の同盟者であり、彼女なくしては銀河系の社会的・経済的枠組みは崩壊してしまうだろう。アレフには、合体軍というエイリアンの脅威に対抗するためだけでなく、アレフじみた人工知能を作ろうとする者すべてを迫害するために作られた、特殊状況課、略して SSS と呼ばれる戦術部門がある。





## JSA

誇り高き日本人は、軽蔑され侮辱されていると感じていた。彼らは、自分たちがあまりにも長い間、ユージンによって二級市民として扱われてきたという思いを拭い去ることができず、圧制者に反旗を翻して自由を求めた。蜂起後、日本は武士道の哲学を基礎として再建された。武士道によって築かれた国家は、ライバルがいかに強大であろうとも、誰にとっても簡単な獲物ではない。日本分離独立軍である JSA のすべての男女は、それを証明するために、必要であれば命を捨て、できるだけ多くの敵を殺すことを厭うことはない。





ISC: FUSILIER



MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S
4-4	13	12	10	12	1	0	1	2

BS WEAPON: Combi Rifle

クイック・スタート・ルール

このルールは、インフィニティのゲームシステムを簡略化したもので、このゲームの基本を簡単に理解することができます。

一度プレイすれば、基本的なゲームメカニクを理解することができ、完全なルールにアクセスすることは非常に容易です。完全なルールセットがあれば、戦術やゲームの可能性が広がり、インフィニティを総合的に楽しむことができます。詳しくは [infinitytheuniverse.com](http://infinitytheuniverse.com) をご覧ください！

目標とゲームサマリー

インフィニティは、ライバル関係にある2つの軍隊が、一連の戦術目標を達成するために戦う対戦型ゲームです。ゲーム時間は3ラウンドで、一方のプレイヤーの兵が全滅した時点で終了となります。

必要なもの

インフィニティをプレイするには、以下のものがが必要です：

- ▲ 48インチ以上のメジャー
- ▲ 20面体のダイス (D20)
- ▲ 両プレイヤーの3人の兵を表すインフィニティモデル6体
- ▲ 地形部品。少なくとも4つの大きな要素と10個の小さなアイテム
- ▲ 24x32インチのゲームテーブル
- ▲ アンコンシャス (意識不明) 状態トークン、オーダー・トークン。これらはすべて、インフィニティ公式サイトでのダウンロード・セクションで無料で入手できます：[Infinitytheuniverse.com](http://Infinitytheuniverse.com).

ユニット・プロフィールの説明

属性とは、兵の基本的な能力を数値化したものです。ゲーム用語で言えば、兵が行おうとした行動の成否を計算したり、ルールを作成したりするために使用されます。

主な属性は以下の通りです：

▲移動 (MOV)

この兵がオーダー (命令) によって移動できるインチ数。MOV属性は通常2つの値を持っています：兵がオーダーで移動する最初の値と、2番目の値です。

▲バリスティック・スキル (BS)

これは兵の射撃戦の強さを伝えています。

▲フィジック (PH)

力、器用さ、投げる、かわすなど、すべての身体能力を表します。

▲アーマー (ARM)

兵の全体的な装甲を数値で表します。数値が高いほど重装甲であり、敵の攻撃のダメージを軽減する効果が高くなります。

▲バイタリティ (VITA)

兵の肉体的な耐久力を表し、意識を失ったりデッドしたりするまでどれだけ耐えられるかを表します。(※N4のwound値に相当)



## ISC: KEISOTSU



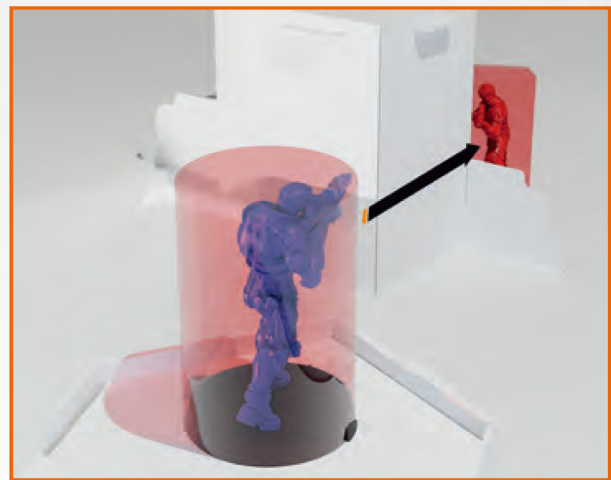
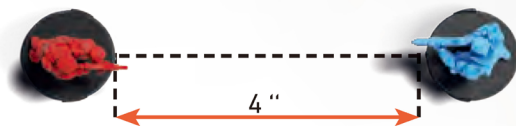
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S
4-4	17	11	10	12	1	0	1	2

BS WEAPON: Combi Rifle

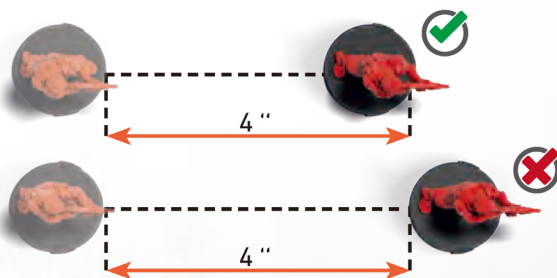
## 射線 (LINE OF FIRE、LOF)

### 距離と測定

兵同士の距離を測る場合、プレイヤーはベースの最も近い部分同士を測ります。オブジェクトや地形アイテム同士の距離を測る場合、プレイヤーはそれらの間の直線を測ります。



戦場内で兵を移動させる場合、プレイヤーはすべてのルート（障害物を避けるための迂回路など）を測定しなければならず、測定には常にベースの同じ部分を使用しなければなりません。



射線 (LOF) とは、兵が目標を視認できるかどうかの判断基準です。

兵が目標に LOF を引くためには、以下の条件を満たす必要があります：

- ▲目標が兵の前方 180° の弧の全部または一部にあること。
- ▲兵は目標の体積の一部（最小 3 × 3mm）を視認できること。
- ▲ LOF は兵から目標の体積のどの点まででも描くことができ、地形の一部や兵（敵 or 味方）に遮られないこと。



## ダイスロールの種類とサクセス・バリュー値

インフィニティのゲームメカニクスは2種類のD20ダイスロールを中心に展開されます：

通常ロール（兵が敵と対峙していないときに使用するロール）とFace to Faceロール（2人以上の兵が同時に行動し、お互いの進行を妨害しようとするときに使用するロール）です。

**サクセス・バリュー値 (SV)** は、スキルに使用可能な修正を適用した結果の数値です。スキルが成功したかどうかを判定するためには、D20ダイスを振り、その出目をSV値と比較します。**出目がSV値以下であれば**、そのスキルは成功したことになります。

Face to Faceロールを解決する場合、両兵の成功した出目を比較します。対戦相手より低い出目は取り消されます。最も高い出目が同数であった場合、そのFace to Faceの成功回数はすべてキャンセルされま

## ゲームの流れ



各プレイヤーターンは以下の手順で進行します：

ターン開始：タクティカル・フェイズ

1.1 オーダーカウント（※行動可能マーカーの準備）  
テーブルに配置されている兵がNull状態（アンコンシャス、デッドなど、つまり行動不能）でない場合、アクティブ・プレイヤー（手番プレイヤー）はレギュラー・オーダーを1つ、自分のオーダープール（オーダー置き場）に加えます。

1. オーダーフェイズ

このフェイズはプレイヤーターンのメインフェイズであり、アクティブ・プレイヤー（手番プレイヤー）は自分のオーダープールのレギュラー・オーダーを使用して自分の兵を行動させることができます。

2. ステイツフェイズ

アクティブ・プレイヤーがオーダーを使い切るか、残っていますオーダーを使わないと判断した場合、両プレイヤーはステータスやスキルのチェックを行います。

3. ターンの終了

すべてのチェックが終了したら、アクティブ・プレイヤーのターンは終了します。



### 1 オーダーの構成

ベーシック・ショートスキル

+

ベーシック・ショートスキル

ベーシック・ショートスキル

+

ショートスキル

オーダーを消費することで、発動したトルーパーは最大2つのスキルを宣言することができます：

- ▲ 「ベーシック・ショートスキル」  
+ 「ベーシック・ショートスキル」
- ▲ 「ベーシック・ショートスキル」  
+ 「ショートスキル」

### 重要

1つのオーダーで、2つのスキルが同時に実行されます。例えば、移動 + BS 攻撃を宣言した場合、BS 攻撃は宣言された移動ルート中のどの地点でも行うことができ、必ずしもそのルートの終点である必要はありません。また、ARO は移動ルート上のどの地点も目標にすることができます。

アクティブ・ターン（手番）中に、オーダーが同じ兵をアクティブ化（起動）できる回数に制限はありません。





# DISCOVER THE AMAZING COMMUNITY OF CORVUS BELLI

CONTACT US:  
[contact@corvusbelli.com](mailto:contact@corvusbelli.com)  
[corvusbelli.com/community](http://corvusbelli.com/community)



## ARO : オートマティック・リアクション・オーダー

ARO のメカニズムにより、アクションと意思決定が止まることはありません。対戦相手のアクティブ・ターン中であっても、対戦相手の兵がオーダーを**起動するたびに**、自分の兵は反応することができます。

敵軍兵 1 体のアクションに反応できる兵の数に制限はありません。

リアクティブ・プレイヤー（非手番プレイヤー）の兵は自軍の射線 (LOF) 内で敵軍兵がアクションした場合、ARO を宣言することができます。

## 同時処理

インフィニティでは、オーダーと ARO は宣言したスキルに関係なく同時に実行されます。

## オーダー払い出しの流れ

1. プレイヤーはどの兵をアクションさせるかを宣言します。
  - 1.1 アクティブ・プレイヤーはその兵をアクションさせるために使用した**オーダーをテーブルから取り除きます**。
  - 1.2 アクティブ・プレイヤーは使用するオーダーの**最初のベーシック・ショートスキルを宣言します**。移動が宣言された場合、プレイヤーは兵の移動可能な位置を測定し、移動の最終地点に兵を配置します。（※距離の測定は、行動を宣言する前に行うことはできません）
2. **リアクティブ・プレイヤーの ARO**
  - 2.1 **【ARO チェック】** リアクティブ・プレイヤーは自分の兵に ARO 宣言が可能かどうかをチェックします。
  - 2.2 **【ARO 宣言】** リアクティブ・プレイヤーは ARO 宣言が可能な兵の ARO 宣言を行います。兵が ARO 宣言をすることを強制されることはありませんが、ARO 宣言が可能な兵が ARO 宣言をしなかった場合、その機会は失われます。
3. **アクティブ・プレイヤー**は、そのオーダーの 2 つ目のベーシック・ショートスキルまたはショートスキルを宣言します。移動が宣言された場合、プレイヤーはその兵が移動できる場所を測定し、移動の最終地点にその兵を配置します。
4. **リアクティブ・プレイヤーの ARO**
  - 4.1 **【ARO チェック】**：リアクティブ・プレイヤーは前の ARO チェックステップで ARO 宣言ができなかった兵について、ARO 宣言が可能かどうかをチェックします。
  - 4.2 **【ARO 宣言】**：リアクティブ・プレイヤーは宣言が可能な兵の ARO を宣言します。兵に ARO 宣言が強制されることはありませんが、ARO 宣言が可能な兵が宣言しなかった場合、ARO 宣言の機会は失われます。
5. **【処理の解決】**：宣言されたスキルと装備品がそれぞれの要件、制限、一般的なメカニクスを満たしていることをチェックし、すべての距離を測定し、MOD（修正値）を決定し、両プレイヤーがダイスロールを行います。スキルや装備品がその要件を満たしていない場合、その兵はアイドル（待機、何もしない）を行います。
  - 5.1 **【効果】**：プレイヤーは成功したスキルや装備品の効果（セービング・ロールやドッジを含む）をすべて適用します。
  - 5.2 **【終了】**：オーダーの終了。



## コモンスキル

コモンスキルはどの兵でも使用することができます。主なコモンスキルは、移動、BS アタック（射撃）、ドッジ（回避）です。

### 移動

ベーシック・ショートスキル

#### 必要条件

▲兵のベースは常に移動しようとする面に接していなければならない、移動する空間（※狭い通路を通過する場合はベースの半分以上でなければなりません）。

#### 効果

- ▲移動を宣言することで、使用者は自分の最初の MOV 値（インチ）まで移動することができます。
- ▲同じオーダーの 2 つ目のショートスキルで再度移動を宣言した場合、2 つ目の MOV 値（インチ）まで移動することができます。
- ▲一度移動宣言を行った兵は、たとえ Null 状態（アンコンシャス、デッド...）になったとしても、常に移動の終点に到達します。

### BS アタック

ショートスキル / ARO

#### 必要条件

- ▲ BS 武器、または BS アタックが可能なスキルや装備を使用すること。
- ▲使用する BS 武器、スキル、装備品が LOF を必要としない場合を除き、自分の攻撃位置からターゲットの位置まで射線（LOF）を引くことができます。

#### 効果

- ▲使用者は自分の BS 属性を使用し、1 人以上の敵に射撃します。
- ▲攻撃対象が複数で、1 つの BS 武器を持っている場合、BS 攻撃宣言の一部として攻撃を分散させなければなりません。
- ▲全ての射撃は同じ地点から宣言されなければなりません。

BS 攻撃ロールを行う前に、兵と目標との距離を測定し、BS 属性に対応する修正値（Range と Cover）を適用しなければなりません。

アクティブ・プレイヤーはコンビライフルのバースト (B) の値の個数分の D20 ダイスを振ります、リアクティブ・プレイヤーのバースト (B) は（※武器に記載の値に関わらず）常に 1 になります。



COMBI RIFLE

Name	Number of Saving Rolls	Saving Roll Attribute	A	PS	B
Combi Rifle	1	ARM	N	7	3
範囲補正 (MOD)					
	16"	32"	48"	96"	
	+3	-3	-6		

#### 範囲

コンビライフルには以下の値があります：

- ▲兵とターゲットの距離が 0 ~ 16 インチの場合、兵は距離による BS 攻撃ロールの MOD を +3 します。
- ▲距離が 16 インチを超え 32 インチ以下の場合、兵は距離による BS 攻撃力の MOD を -3 します。
- ▲距離が 32 インチより大きく 48 インチ以下の場合、その兵の BS 攻撃ロールは距離によって -6MOD します。
- ▲距離が 48 インチより大きい場合、BS 攻撃は自動的に失敗します。



## カバー

兵が部分カバーを得るのは、BS 攻撃の対象となる兵の一部を遮る地形要素に接触してるときです。

対象が部分カバーを得る場合、攻撃側は BS 攻撃のロールに -3MOD を適用します。攻撃される側はセービング・ロールで生存可能性 (PS 値) に +3MOD を適用します。

## ドッジ

ショートスキル / ARO

### 必要条件

兵は敵兵に対して LOF を持っていること。

### 効果

- ▲ドッジを宣言した場合、BS 攻撃を受けないために PH ロールを行います。
- ▲ロールが成功した場合、ユーザーは、「オーダー払い出しの流れ」の「5.1. 効果」ステップ中に最大 2 インチ移動できます。

## セービング・ロール： アーマーと PS (生存可能性)

セービング・ロール (SR) は兵のアーマーやプロテクションが攻撃からダメージを受けずにすむかどうかを知ることができます。

**PS (Possibility of Survival : 生存可能性)** とは、武器がその対象に何らかの危害を加えたり、損なう能力のことです。ただし、この PS は通常、対象にそのまま適用されるわけではありません。多くの場合、攻撃対象はセービング・ロールを持っており、アーマー (ARM) によってダメージを受けないかどうかを決定します。(※N4のダメージ値に代わる値)

セービング・ロールのサクセス・バリュー値を計算するために、プレイヤーは ARM 値を足さなければなりません：

- ▲武器の PS 値
- ▲(もしあれば) 部分カバーによる (+3)MOD。

サクセス・バリュー値が決まったら、プレイヤーは各ヒットに対して D20 ダイスを振り、その結果を比較します：

▲セービング・ロールが成功した場合：  
最終結果が**サクセス・バリュー値以下の場合**、その衝撃はダメージを与えず、対象は傷を受けず、状態も変化しません。

▲セービング・ロールが失敗した場合：  
最終結果が**サクセス・バリュー値より高い場合**、その衝撃は成功し、その衝撃はダメージを与え、最も一般的な結果として、その対象は 1 つの傷 (Wound) を受けるか、不利益な状態になります。

兵が VITA 属性の値と同じ数の傷を負った場合、その兵は**アンコンシャス状態**になります。逆に、VITA 属性の値より大きい傷を負った場合、その兵は**デッド状態**になります。

## イニシアティブロール とデプロイメントロール

両プレイヤーは D20 ダイスを 1 回振り、その結果を比較します。イニシアティブロールの勝者は配置のキープかイニシアティブのキープを選ぶことができます。

### イニシアティブのキープ

イニシアティブをキープしたプレイヤーは、各ゲームラウンドにおいて、どのプレイヤーが最初のプレイヤーターンを行い、どのプレイヤーが 2 番目のプレイヤーターンを行うかを選ぶことができます。この順番はゲームを通じて維持されます。

### 配置のキープ

配置をキープしていますプレイヤーは、どちらのプレイヤーが先に配置を行い、どのデプロイメント・ゾーン (初期配置ゾーン) に配置するかを選ぶことができます。

両プレイヤーはゲームテーブルの反対側の端、深さ 8 インチ、幅 24 インチのデプロイメント・ゾーンに配置します。





# WANT TO LEARN HOW TO PLAY CORVUS BELLI GAMES?



**FIND YOUR NEAREST WARCOR  
AND GET READY TO LEARN ALL  
ABOUT OUR UNIVERSES!**



デプロイメント・フェイズは以下のステップに分かれます：

プレイヤー 1 の配置

プレイヤー 2 の配置

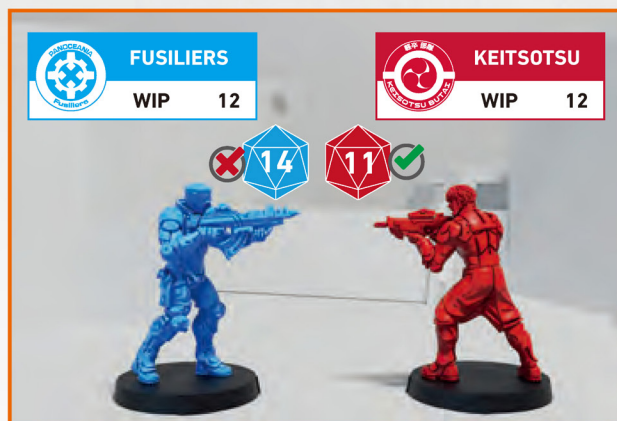
## 配置ルール

兵をテーブルに配置するためには、以下のルールに従います：

- ▲各兵のベースはすべてデプロイメント・ゾーン内になければなりません。
- ▲各兵のベースはデプロイメント・ゾーン内になければなりません。

## ゲームラウンド例：

両プレイヤーは秘密裏に 3 人の兵のうち 1 人をルテナント（部隊長）として選び、ルテナントの WIP 値を使ってイニシアティブロールを行います。



JSA プレイヤーはイニシアティブロールに勝ち、イニシアティブをキープして（プレイヤー 1 になります）先攻を選んでいきます。したがって、パンオセアニア・プレイヤー（プレイヤー 2）は JSA が兵を先に配置することにしました。JSA プレイヤーはマップに示されたとおりに兵を配置します。次に、パンオセアニア・プレイヤーは JSA の開始位置をあらかじめ知っているの、同じことを行います。

### 1. ターン開始：タクティカル・フェイズ

オーダーカウント：プレイヤー 1 は使用可能な Keitsotsu を 3 体配置し、3 つのオーダー・トークンをテーブルに置きます。

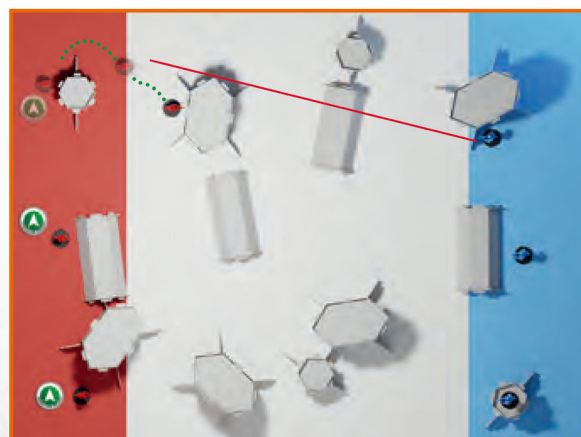


### 2. オーダーフェイズ：

プレイヤー 1 はどの兵がアクションするかを宣言し、オーダー・トークンをテーブルから取り除き、最初のショートスキル「移動」を宣言します。

プレイヤー 2 は建物が JSA 兵の前進を隠しているため、ARO を宣言しません。

プレイヤー 1 は再び「移動」を宣言し、4 インチ移動します。ここでも ARO はありません。





# REM RACERS

*"Unleash the chaos in the craziest remote  
races in the Human Sphere!"*

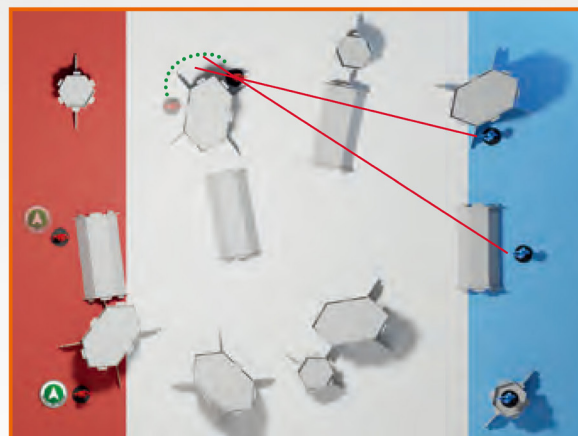
[www.infinitytheuniverse.com](http://www.infinitytheuniverse.com)








2回目のオーダーで、プレイヤー1は再び移動を宣言し、建物の角に到達し、カバーを得ました。プレイヤー2はLOFを得た（プレイヤー1の兵が見えた）2体の兵でAROのBSアタックを宣言します。プレイヤー1もBS攻撃を宣言し、コンプライフルのB3（3回攻撃）を2体の敵に配分します（1つの目標にダイス2個、もう1つにダイス1個）。

オーダー解決処理において、プレイヤーはそれぞれ15インチと12インチの距離を測定したので、射程によるMODは+3されますが、すべての兵がカバーの中にあることによるMOD-3で相殺されます。



 <b>FUSILIERS</b> BS 12 BS WEAPON: COMBI RIFLE	 <b>FUSILIERS</b> BS 12 BS WEAPON: COMBI RIFLE	 <b>KEITSOTSU</b> MOV 4-4 BS 11 BS WEAPON: COMBI RIFLE
---	---	---

Range +3  
Cover -3

Range +3  
Cover -3

Range +3  
Cover -3

この場合、サクセス・バリュー値（SV）は以下のようになります：

**JSA** : BS = 11、射程距離による+3、カバーによる-3。よってSV=11。

**バンオセアニア** : BS = 12、射程距離により+3、カバーにより-3。よってAROを宣言した両兵のSV=12。

両者のFace to Faceロールの結果を比較すると、出目14が失敗で、出目7が高い値であることが判明します。

もう1つのFace to Faceロールでは出目8が2つとも同点となり、2つともキャンセルされます。

出目7が勝利のダイスであるため、プレイヤー2はセービング・ロール=11(+1 ARM、+7 PS、カバーによる+3)を行います。11以下の場合、セービング・ロールは成功し、兵は傷を負いません。プレイヤー2はダイスを振り、17を出したので、その兵は傷を負い、アンコンシャス（意識不明）となります（画像1参照）。

最後のオーダーで、プレイヤー1はブラストバリアから次のブラストバリアに移動することを宣言します。

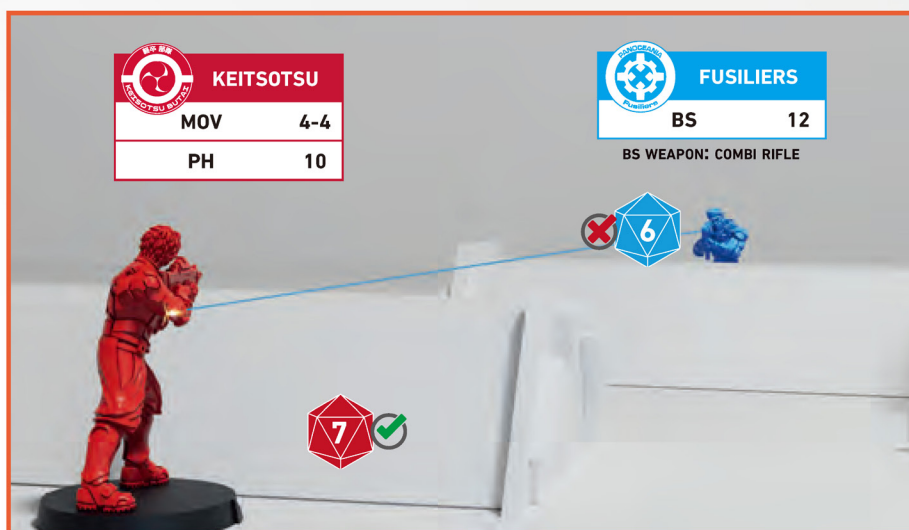
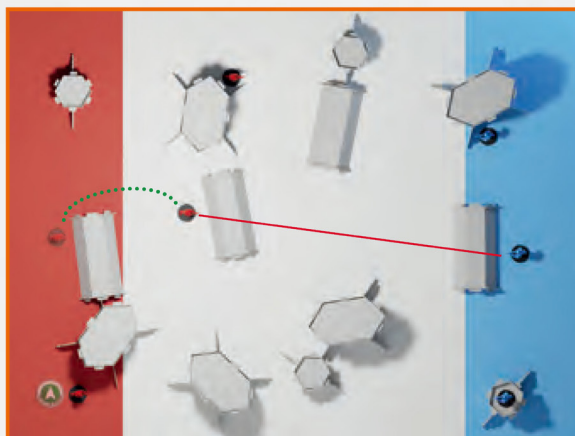


プレイヤー 2 は兵の ARO として BS アタックを宣言し、プレイヤー 1 は 2 つ目のスキルとしてドッジ（回避）を宣言します。Face to Face ロールのサクセス・バリュー値 (SV) が計算されます。

**JSA** : PH=10 でドッジ。SV=10

**パンオセアニア** : BS=12、射程距離 (18 インチ) のため -3、第二のプラストバリアに到達する前に敵を撃つことにしたため、カバーによるマイナス MOD はなし。SV=9

ダイスを振り、結果は次のとおり：



JSA : 7、パンオセアニア : 6。両プレイヤーのダイスは成功しますが、JSA プレイヤーの数値が高い方が勝ちです。

これで JSA プレイヤーはステップ 5.1 の間、自軍の兵をドッジで 2 インチまで移動させることができます。

### 3. ステイツ・フェイズ

アクティブ・プレイヤーがすべてのオーダーを消費したら、両プレイヤーは状態やスキルによって必要とされるチェックを行います。今回の場合、チェックは行われません。

### 4. ターンの終了

ここで、プレイヤー 2 の最初のアクティブ・ターン（手番）が始まります。3 人のフェュージリア兵のうち 1 人がアンコンシャス（意識不明）のため、プレイヤー 2 には 2 つのオーダーしかありません。アンコンシャスの兵はそのプレイヤーのオーダープールにオーダーを追加しないことに注意してください。

プレイヤー 2 のアクティブ・ターン（手番）の終了は、ラウンド 1 の終了とラウンド 2 の開始を意味し、プレイヤー 1 がアクティブ・プレイヤーとなり、プレイヤーの兵の 1 人が排除されるか、ラウンド 3 が終了するまでこれが続きます。

**これで、あなたの最初のゲームの準備ができました！**



CORVUS  BELLI

# WARCROW



**SUBSCRIBE NOW AND RECEIVE ALL  
THE NEWS ABOUT THE NEW CORVUS  
BELLI FANTASY UNIVERSE.**