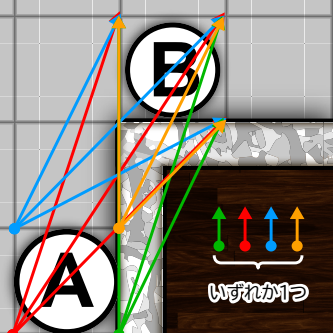


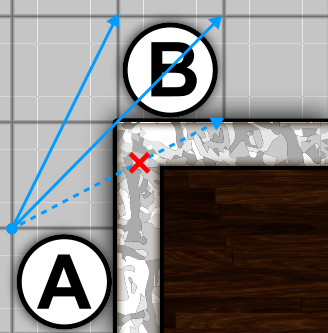
# 遮蔽 遠隔攻撃、間合いのある武器による近接攻撃

目標が君の遠隔攻撃に対して遮蔽を得ているかどうかを判断するには、まず君のマス目の角の1つを選択すること。その角から目標のマス面のいずれかの角を結ぶ線が、どれか1本でも、効果線を遮ったり遮蔽を与えるようなマス目や辺を通過していたり、他のクリーチャーの占めるマス目を通過していたならば、目標は遮蔽を得る(アーマー・クラスに+4)。

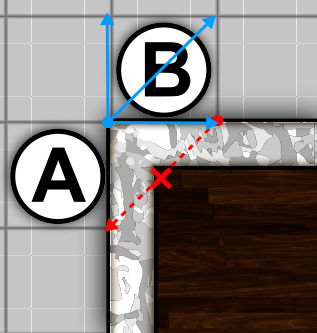
隣接している敵に対して近接攻撃を行う場合には、君のマス目と目標のマス目をつなぐいずれかの線が壁(低い壁も含む)を通過していたならば、目標は遮蔽を得る。君と隣接していない敵に対して近接攻撃を行う場合(間合いの長い武器を使用する場合など)には、遠隔攻撃に関する遮蔽のルールを用いて遮蔽の有無を判断する。



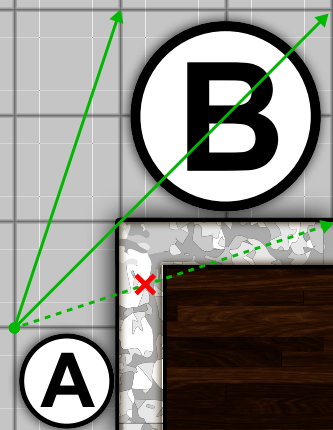
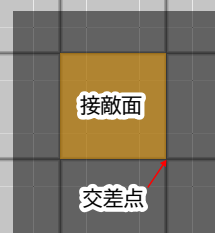
『遠隔攻撃』を行う場合、攻撃側接敵面の**任意**の交差点と相手側接敵面の**全て**の交差点を結ぶ。間合いのある武器や生来の間合いを持つクリーチャーの近接攻撃も同様。



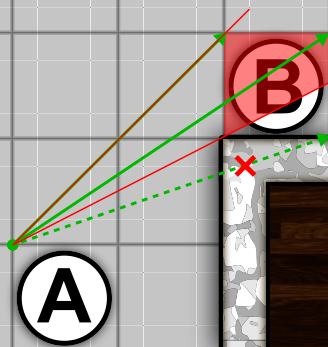
結んだ線が1本以上遮られた場合、相手側は『遮蔽』を得る。



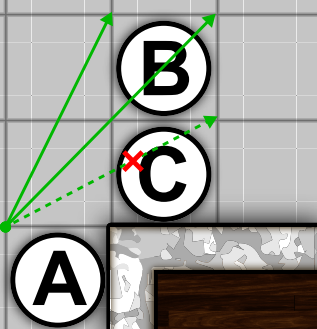
角から隣接した敵に遠隔攻撃を行う場合、自身は隣接した相手に対する遮蔽を得ているために機会攻撃を受けず、遮蔽を与えることなく遠隔攻撃が可能。



相手が1マス以上の接敵面を持つ大きなクリーチャーであっても判断方法は同じである。



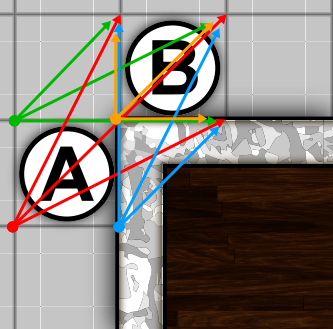
遮蔽があるものの、相手の接敵面が**半分より多く**見えている場合、『部分遮蔽』となり、アーマー・クラス等へのボーナスは半減する。GMの判断に従うこと。



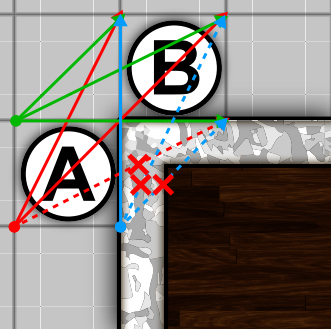
クリーチャーも同様に遮蔽を与える。この場合は『**柔らかい遮蔽**』となり、反応セーブへのボーナスは提供しない。

# 遮蔽 隣接する接敵面への近接攻撃

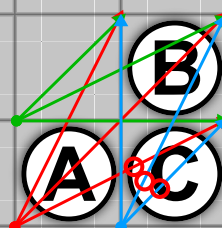
隣接している敵に対して近接攻撃を行う場合には、君のマス目と目標のマス目をつなぐいずれかの線が壁(低い壁も含む)を通過していたならば、目標は遮蔽を得る。君と隣接していない敵に対して近接攻撃を行う場合(間合いの長い武器を使用する場合など)には、遠隔攻撃に関する遮蔽のルールを用いて遮蔽の有無を判断する。



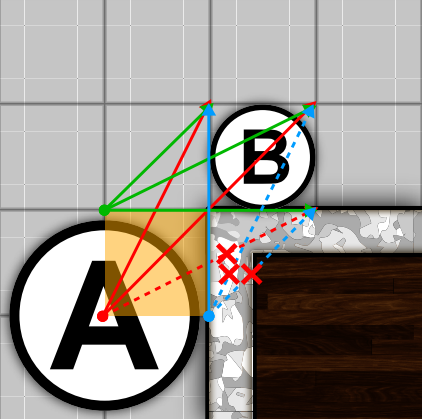
隣接するマスに『近接攻撃』を行う場合、攻撃側接敵面の全ての交差点と相手側接敵面のすべの交差点を結ぶ。



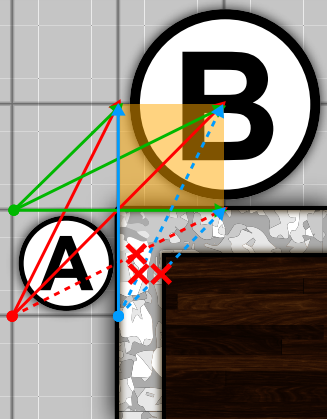
1本以上の結んだ線が障害物に遮られている場合、相手側は『遮蔽』を得る。



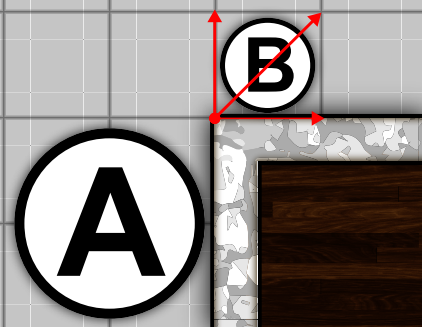
隣接マスへの近接攻撃の遮蔽を確認する場合、クリーチャーは線を遮らないため、遮蔽を提供しない。



1マス以上の接敵面を持つクリーチャーが攻撃する場合、自身が占めている接敵面から任意の1マスを選択し遮蔽の有無を解決する。



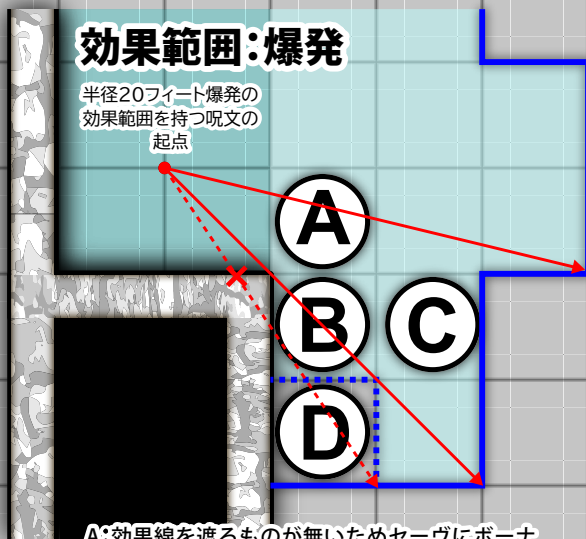
同様に、大きなクリーチャーに対して攻撃する場合も相手側接敵面の任意の1マスを選択し遮蔽の有無を解決する。大きなクリーチャー同士の場合も同様である。



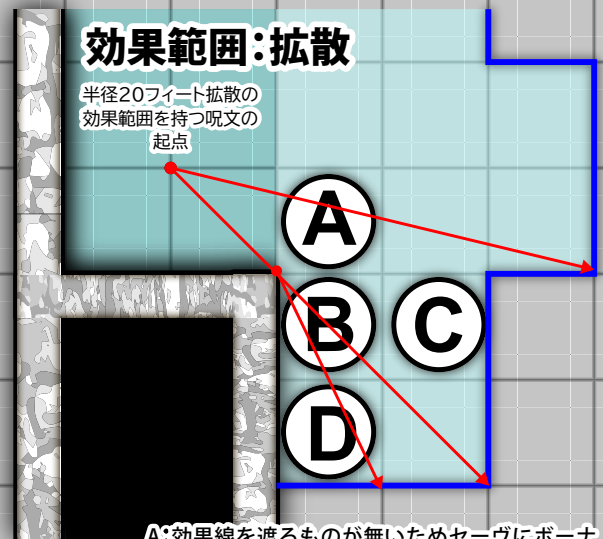
ただし、生来の間合いを持つ場合は遠隔攻撃と同様に解決するため、この場合ではBは遮蔽を得られない。

# 遮蔽 魔法の範囲と反応セーブ

遮蔽は君に対し、反応セーブに+2のボーナスを与える。これは、君から見て遮蔽の反対側を起点とするか、あるいは遮蔽の反対側で爆発した攻撃に対してのみ有効である。拡散効果は角を回り込んで広がり、結果この遮蔽ボーナスを無効化してしまうことがある。



- A: 効果線を遮るものが無いためセーブにボーナスはない。
- B: 壁により遮蔽を得ているため+2のボーナスを得る。
- C: AとBの後ろにいるが、クリーチャーは柔らかい遮蔽しか提供しないためセーブにボーナスは得られない。
- D: 壁によりすべての効果線が妨げられているためえめ効果を受けない。



- A: 効果線を遮るものが無いためセーブにボーナスはない。
- B: 壁により遮蔽を得ているように見えるが、拡散の範囲が回り込むため遮蔽は得られない。
- C: AとBの後ろにいるが、クリーチャーは柔らかい遮蔽しか提供しないためセーブにボーナスは得られない。
- D: 拡散の範囲が回り込み、起点から見えないにもかかわらず効果を受ける。