

## ルーティングアンドサボタージング 略奪と妨害

### 作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時, 自軍の AC2 を防衛していた	1点 (STR1につき)
ゲーム終了時, 敵の AC2 にダメージを与えた	1点 (STR1につき)
ゲーム終了時, 敵の AC2 を破壊した	2点
ゲーム終了時, 敵より多くのアイテムをパノプリーから得ている	1点

### 機密目標

機密目標は1つ.

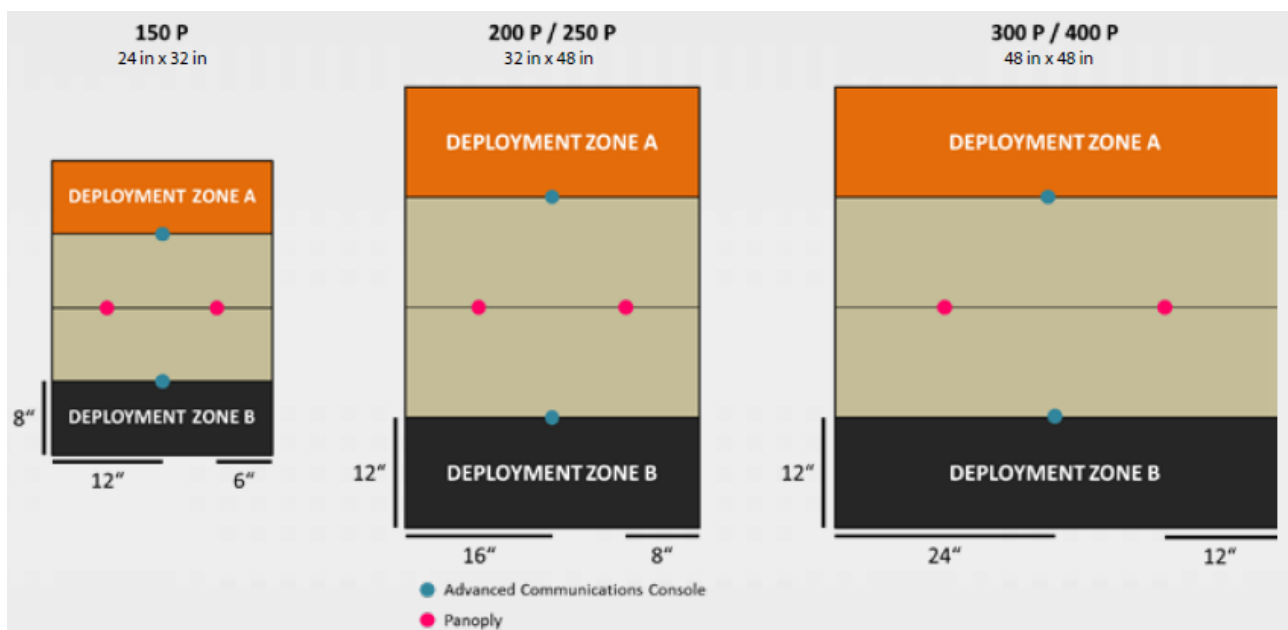
### アーミーと配置

ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24×32	8×24
200	4	32×48	12×32
250	5	32×48	12×32
300	6	48×48	12×48
400	8	48×48	12×48

※AC2 やパノプリーに接触状態での配置は不可

### ミッションの終了

このシナリオは3ラウンドで終了となる.



※AC2 やパノプリーに接触した状態で配置することはできない.

## シナリオ特殊ルール

**AC2 (Advanced Communications Consoles)**

各プレイヤーに1つずつ、配置ゾーンの最前線中央に配置される。AC2はトランスミッションアンテナトークンやシーナリーで示すこと。直径40mm。

このシナリオでは、AC2はプロファイルを持ち、標的とすることが出来る。ただし味方や敵を巻き込むような攻撃のターゲットとすることは出来ない。

NAME	ARM	BTS	STR	S
AC2 (Advanced Communications Console)	8	9	3	5
FIXED CC ROLL: 8, GIZMOKIT (PH=9)				

**自動防衛システム (ADS)**

全AC2は、改ざんを防ぐためADSを装備している。AC2に対するどのような攻撃も、反応としてCC攻撃(ロール結果は固定値8)を引き起こす。AC2に対する全てのCC攻撃は、例えBerserkであっても対決ロールとなる。マーシャルアーツなどあらゆるMODが適用されない。もし対決ロールでAC2の固定値8のAROが勝利した場合、攻撃者はスタン弾を受け、BTSに対してダメージ15の2回のセーブを強いられる。Immunity (Total)スキルはこの攻撃に効果を発揮しない。

**AC2のダメージと破壊自動防衛システム**

AC2は対物(Anti-material)属性を持つCC攻撃か、D-Chargesの設置のみがダメージを与えることが出来る。もしAC2のSTR値が0以下になったら、それは戦場から取り除かれる。AC2はエンジニアスキルやギズモキットの対象とすることが出来る。

**アーマードフューリー**

このシナリオではTAGによるAC2へのCC攻撃は対物(Anti-material)属性を持つ

**低重力地帯 (LOW GRAVITY ZONE)**

移動に悪影響は受けず、Terrain(Zero-GまたはTotal)を持つ兵はSuper-Jumpスキルを得る..

**パノプリー (PANOPLIES)**

2つのパノプリーが戦場の中央ラインにある。マップ参照。

それぞれのパノプリーはオブジェクトトークンかシーナリーで示すこと。直径 40mm。

**パノプリーの使用 (D-CHARGES) ショートスキル/攻撃**

兵はパノプリーに接触して WIP ロールに成功すると、D-Charges 武器を得る。または望むならパノプリーチャートから別の武器を得ることもできる。ただし一度パノプリーから武器を得た兵は、二度とパノプリーを使用することは出来ない。

Booty か同等のスキルを持つ兵は WIP ロールせずとも成功となる。

もしパノプリーチャートロールで既に持っている装備が出た場合、再度振りなおすことが出来る。弾薬切れ (Unloaded State) の兵は、パノプリーに接触しショートスキル1つを費やすことで、全弾種を最大まで補給することが出来る。

PANOPLY CHART			
1-2	+1 ARM	13	Panzerfaust
3-4	Light Flamethrower	14	Monofilament CCW
5-6	Grenades	15	MOV 8-4
7-8	DA CCW	16	TAG: BS Attack (Shock) Other Troop Types: MULTI Rifle
9	Multispectral Visor L1	17	MULTI Sniper Rifle
10	EXP CCW	18	TAG: Immunity (Total) Other Troop Types: + 4 ARM
11	Adhesive Launcher (+1B)	19	Mimetism (-6)
12	TAG: Immunity (AP) Other Troop Types: + 2 ARM	20	TAG: BS Attack (+1B) Other Troop Types: HMG

**スペシャリスト (Specialist Troops)**

ハッカー、ドクター、エンジニア、フォワードオブザーバー、パラメディックおよびチェインオブコマンドがスペシャリストとみなされる。目標達成にペリフェラルやリピーターを使う事は出来ない。

**コルセア (CORSAIR, 政府公認海賊)**

コスト・SWCを費やす事無く Bashi Bazouk を編入出来る (本来は編入出来ない陣営であっても)。コンバットグループの10人制限や、アーミーリストの15人制限を適用しなくて良い。

## クライオジェニック 極低温冬眠

### 作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時, 2つ以上のテックコフィンを起動している	2点
ゲーム終了時, HVT のいる区画を支配している	2点 (1つにつき)
あるいは HVT を脅迫している	1点 (1人につき)
ゲーム終了時, HVT をマスターブリーチャーが脅迫している	追加1点 (1つにつき)
ラウンド終了時, マスターブリーチャーが区画を支配している	1点

### 機密目標

プレイヤーはそれぞれ副機密目標を1つずつ持つ (2点).

### アーミーと配置

ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24×32	8×24
200	4	32×48	12×32
250	5	32×48	12×32
300	6	48×48	12×48
400	8	48×48	12×48

### ミッションの終了

このシナリオは3ラウンドで終了となる。もし一方のプレイヤーが全滅状態でターンを開始した場合、そのターンで終了となる。



※テックコフィンに接触した状態で配置することは出来ない。

## シナリオ特殊ルール

**四分割地帯**

ラウンド終了ごとに、マップに記したように戦場を4つに分割測定する（その前に測定しないこと）。それぞれのプレイヤーはいくつの四分割地帯を支配しているか確認する。

**支配**

そのエリアにいるヌル状態でない兵（モデル・マーカーおよびペリフェラル）の総コストが敵より多い時、そのエリアを支配している。モデルがエリアの境界にいる場合、ベースの半分以上が入っている側に属している。

**シャスバスティ**

総コスト計算の際、シャスバスティエンブリオ状態はヌル状態ではない兵として数える。

**バグゲージ**

バグゲージを持った兵（非ヌル状態）はコスト計算に追加の 20P を数える。

**テックコフィン**

各 4 分割地帯の中央にテックコフィンがある。直径 40mm.

**テックコフィンの起動 ショートスキル/攻撃**

スペシャリストがテックコフィンに接触し、WIP ロールを行なう。失敗した場合、ショートスキルを費やして何度でも繰り返すことが出来る。WIP ロールに成功した場合、以下のチャートに沿って中身を判別する。HVT は最大 2 人のため、HVT が 2 人見つかった時点で自動的に他のテックコフィンは空とみなす。

TECH-COFFINS CHART	
1-12	Empty. This Tech-Coffin has no HVT, remove it from the game table.
13-20	HVT. Replace the Tech-Coffin with your HVT, or your adversary's HVT if you have already rolled this result.

**HVT**

このシナリオでは HVT を配置フェイズに配置しない。テックコフィン検索チャートで出現した時に戦場に配置される。

**HVT**

HVT（敵味方問わず）は、最低一人のヌル状態でない兵が HVT の ZOC 内にいる場合に、HVT は脅迫されているとみなす。このミッション目標は、その HVT がいる 4 分割地帯を支配している場合には達成できない。

**スペシャリスト**

このシナリオではハッカー、ドクター、エンジニア、フォワードオブザーバー、パラメディックおよびチェインオブコマンドのスキルを持つ兵がスペシャリストとみなされる。ミッション目標達成にペリフェラルやリピーターを使うことは出来ない。

**ドクターおよびパラメディックボーナス**

ドクターとパラメディックはテックコフィン起動の WIP ロールに、WIP+3 (スキル MOD と累積可能)、B=2 のボーナスを得る。

**乗艦特技兵 (MASTER BREACHER, 宇宙船強襲乗艦のエキスパート) :**

配置フェイズの最後に、先行から順に自軍のどの兵 (REM およびイレギュラー兵を除く) が乗艦特技兵かを宣言する。この兵は常に戦場にいないといけない (マーカー、隠匿配置、空挺待機など不可)。この兵はトレイン (Zero-G) スキルおよび D-チャージ装備を得る。

**マスターブリーチャーによる支配**

4 分割地帯の支配を判定する際に、非ヌル状態のマスターブリーチャーが含まれる場合、ミッション目標「マスターブリーチャーによる支配」状態とみなされる。

**無重力地帯 (NO GRAVITY ZONE)**

Terrain(Zero-G または Total)または Super Jump を持つ兵は MOV 前半に+1MOD を得る

**防衛砲塔 (DEFENSIVE TURRET F-13)**

配置フェイズの前に、配置権を得たプレイヤーから順に、防衛砲塔を完全に配置ゾーンに収まるよう配置する。マーカーあるいはモデルで示す事。この砲塔は床に固定され動くことはない。敵モデルの行動に対して、ARO を行なうことが出来る。STR が 0 以下になる時、この砲塔は取り除かれる。

**▶ ISC: TURRET F-13**

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
▶ Equipment: 360° Visor				▶ BS Weapons: Combi Rifle					
▶ Special Skills: Total Reaction				▶ Melée Weapons: PARA (-3) CCW					

## バイオテックヴォア 義体侵食

### 作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時、敵より多くの機密目標を達成している	2点
ゲーム終了時、敵より多くの兵（アーミーポイント）を倒している	2点
ゲーム終了時、生存している兵のポイントに応じて得点	下記参照

規模	150	200	250	300	400	目標点
生存した数	40-75	100	65-125	75-150	100-200	1点
	76-125	150	126-200	151-250	201-300	2点
	126以上	151以上	201以上	251以上	301以上	3点

### 機密目標

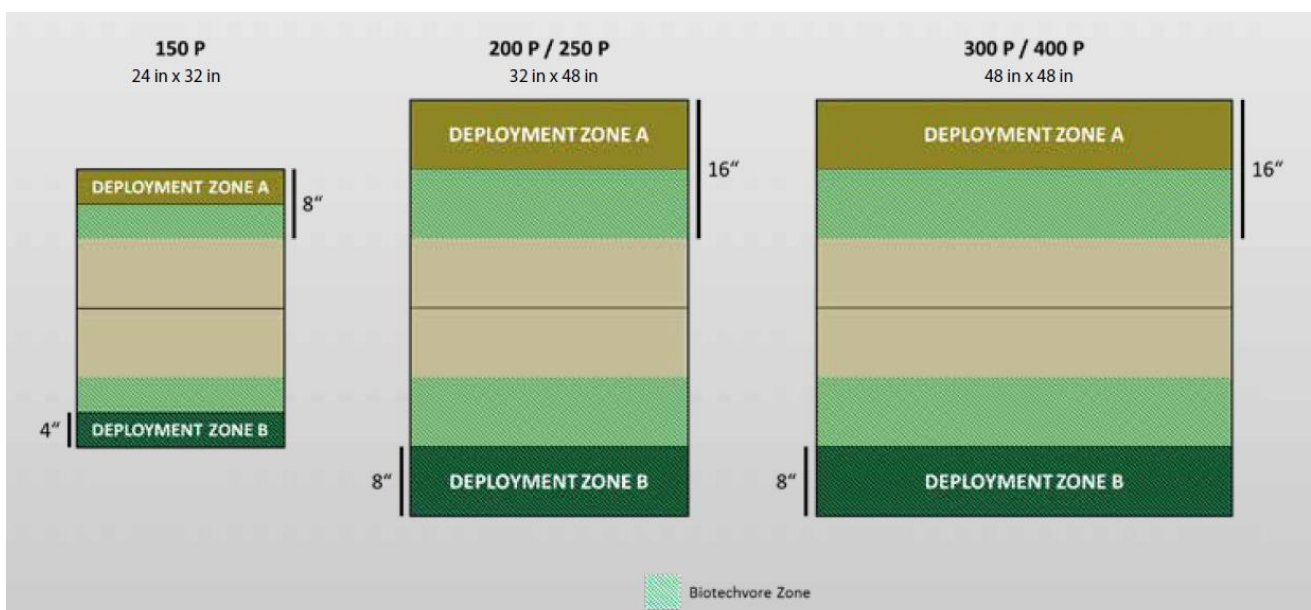
機密目標は3つ。1つにつき1点。

### アーミーと配置

ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24 × 32	4 × 24
200	4	32 × 48	8 × 32
250	5	32 × 48	8 × 32
300	6	48 × 48	8 × 48
400	8	48 × 48	8 × 48

### ミッションの終了

このシナリオは3ラウンドで終了となる。



## シナリオ特殊ルール

### 混乱配置

配置ゾーン以外に配置する場合、配置のために行なう PH や WIP ロールの代わりに -3 MOD を課した PH ロールを行なう必要がある。このルールに、特殊スキルや装備による MOD は追加出来る。

例) Infiltration の場合、戦場の自陣側の半分（配置ゾーン以外）に配置する場合は PH -3 ロールを行ない、戦場の敵陣側の半分に配置する場合は PH -6 ロールを行なう。Combat Jump (PH=14) なら、自軍配置ゾーン以外に配置する場合、PH11 ロールを行なう。

もしルールに失敗した場合、自軍配置ゾーンのどこに配置しても良い。加えて、マーカーや Hidden Deployment 状態で配置する事は出来ず、配置した設置装備・武器は失われる。

### 義体侵食性バクテリア地帯

両陣営とも配置ゾーンを含む 16 インチまで（150 ポイントでは 8 インチ）ナノマシン食性バクテリアに汚染されている。アクティブターン側はターンの終了時に、このエリア内に残っている全ての兵に対して、14 ダメージの BTS セーブを行ない、失敗した場合 1W/STR を失う。このバクテリアは人工物に対してはより攻撃的のため、STR 属性の兵は 2 回のセービングロールを課される。3 ラウンド終了時にこのエリアにいた兵は死亡したとみなす。

### 殺害

死亡状態、またはゲーム終了時にヌル状態の場合に殺害されたとみなす。ゲーム終了時にモデルまたはマーカーとして戦場に配備されていない兵は、殺害されたとみなす。

### 容赦なし

撤退！ルールは適用されない。

### EVO ハッカーボーナス

このミッションでは EVO ハッキング装備を持つ兵は追加のレギュラーオーダー1つを、そのコンバットグループに得る。この追加オーダーは 1 アーミーに 1 つまでである。