

## TAG ミッション デッドリーダンス

### 主目標

ラウンド終了ごとに、自分の目標区画を支配している：1点

ラウンド終了ごとに、自分の目標区画に TAG (Null 状態でない事) がある：1点

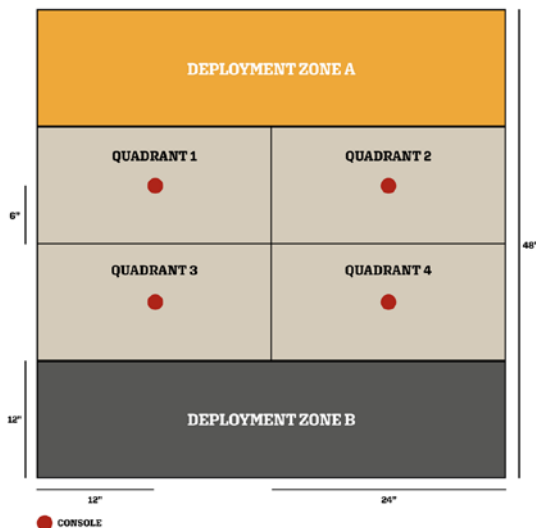
ゲームの終わりに、全ラウンドを通して支配区画数が相手より多い：4点

### アーミーと配置

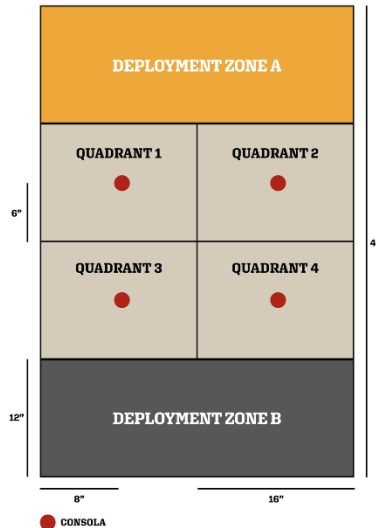
	アーミーポイント	SWC	テーブルサイズ	配置サイズ	撤退ポイント
A AND B	15	3	24 x 32	8 x 24	3.5
A AND B	25	5	32 x 48	12 x 32	6
A AND B	30	6	48 x 48	12 x 48	7.5

※コンソールと接触状態でモデルを配置しないこと

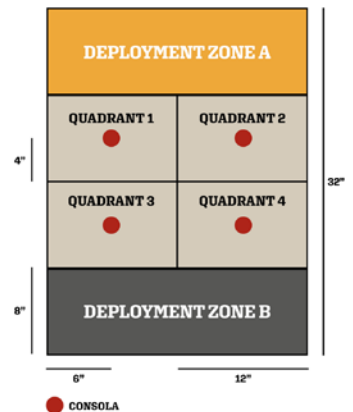
30P



25P



15P



### 始めに

通信ハッキング（後述）のために、どちらがプレイヤーA, Bとなるか決定しておく。

1ラウンド開始前に、下記表を参考に目標区画決定ロールを行なう。以降は1ラウンド・2ラウンド終了時に、次ラウンドの目標区画決定ロールを行なう。

出目	先攻	後攻
1-5	QUADRANT 1	QUADRANT 4
6-10	QUADRANT 2	QUADRANT 3
11-15	QUADRANT 3	QUADRANT 2
15-20	QUADRANT 4	QUADRANT 1

### ミッションの終了

このミッションは3ラウンドで終了となる。

## シナリオ特別ルール

### 目標エリアの支配

自分の目標エリアを支配した時、目標点が加算される。

目標エリアは、そのエリア内により多くの勝利ポイントを持っているプレイヤーが支配する。（トルーパーはモデルまたはマーカーであること、非ヌル状態であること、ベースの半分以上がエリア内にある場合、トルーパーはそのエリアにいるものとする）。

目標エリア内にあるSHASVASTII特殊スキルを持っているトルーパーは、スプーン-胚状態または非ヌル状態にある場合、ポイントに数える。

### コンソール

各エリアの中央にコンソールを配置する。直径40mm。

#### 通信ハッキング（攻撃）

コンソールとシルエット接触しているスペシャリストのみが、このスキルを宣言出来る。

#### 効果

第2および第3ゲームラウンドの開始時に、それぞれのプレイヤーはコンソールに接触しているモデルのWIP値（複数いる場合、最も高い値）を使用して通常ロールまたは対面ロールを行なう。

ロールの勝者は敵の通信をハッキング出来る。

勝者はダイスを振り、偶数の場合、敵プレイヤーの目標区画が時計周りに1区画変更される

（例：区画2から区画4へ）。奇数の場合、反時計回りに1区画変更される。

### スペシャリスト部隊

このシナリオでは、ハッカー、ドクター、エンジニア、およびパラメディックがスペシャリストと見なされる。ドクターやエンジニアは、ペリフェラルを使用して通信ハッキングを実行することはできない。