

## ITS-13 フローズンロード

### フロストバイト

#### 主目標

倒したアーミーポイントが敵よりも多い場合, 3点

ゲーム終了時, 排除地帯を占拠している場合, 3点

ゲーム終了時, 少なくとも一つの暖房ユニットを持っている場合, 1点

#### 副目標

機密目標は3つ. 1つにつき1点.

#### アーミーと配置

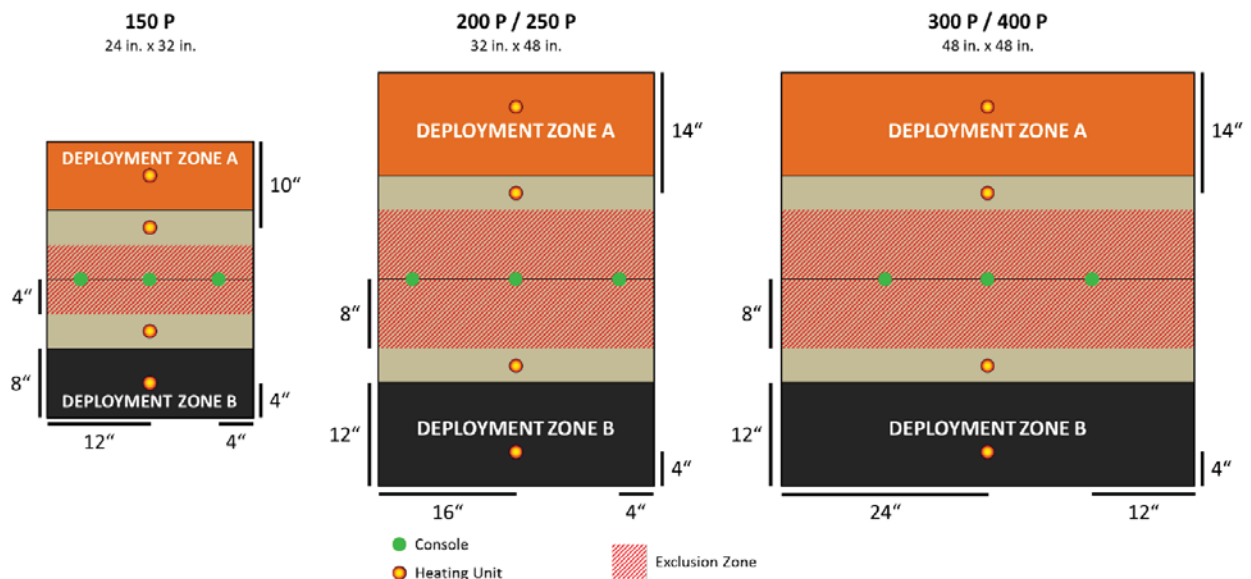
ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24 × 32	8 × 24
200	4	32 × 48	12 × 32
250	5	32 × 48	12 × 32
300	6	48 × 48	12 × 48
400	8	48 × 48	12 × 48

※**排除地帯** 排除地帯は, 戦場の中央ラインから前後にそれぞれ8インチ(150P規模では4インチ)の帯状に広がる. どんな特殊配置・空挺降下スキルでもトループを配置出来ない. このシナリオでは排除地帯は作戦地帯(ZO)とする.

暖房ユニットとシルエット接触して配置することは出来ない.

#### 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

### 致命的低温

暖房ユニットなしでは生きられない超低温環境である。

3 ラウンド目の終了時、排除地帯と、暖房ユニットを失った配置ゾーン/デッドゾーンにいる全てのトルーパーは敵に倒されたものとする。

このルールはヘヴィインファントリー（HI）、リモート（REM）および TAG には適用されない。雪中特殊兵に任命されたトルーパーには適用されない。

### デッドゾーン

配置ゾーンと排除地帯に挟まれた2つの地帯をデッドゾーンとする。

### 作戦地帯 (Z0) の占拠

作戦地帯 (Z0) は、そのエリア内で敵よりも高い勝利ポイントを持ったプレイヤーが占拠出来る。モデルとマーカー状態が勝利ポイントにカウントされ、プロキシやペリフェラルもまたカウントされる。トルーパーを示さないマーカー（武器や装備）と、行動不能状態はカウントされない。

## 暖房ユニット

戦場には計4つの暖房ユニットが置かれる。両プレイヤーに対して、左右方向には中央、前後方向には中心から10インチと20インチの位置に置かれる。直径40mm。

プレイヤーAとBは暖房ユニットの起動状態をそれぞれ違うトークンで示すことが推奨される。

このシナリオでは暖房ユニットは攻撃対象として下記のプロフィールを持つ。ただし、敵や味方に影響を及ぼすような攻撃は出来ない。

名称	ARM	BTS	STR	S
暖房ユニット	2	0	3	3
接触修理=8, ギズモキット (PH=9)				

### 自動防衛システム (ADS)

敵の暖房ユニットは防衛のためADSを装備している。いかなる近接攻撃（バーサークスキルを含む）もADSとの対決ロールとなる。近接攻撃には補正値は適用されない。もし攻撃者が対決ロールに失敗した場合、スタン弾（ダメージ15、2回のBTSセーブロール、気絶）が命中する。攻撃耐性（全属性）スキルもこの攻撃には適用されない。

### 暖房ユニットのダメージと破壊

暖房ユニットは対物の効果を持つ近接攻撃か、D-チャージでしかダメージを与えられない。

もし暖房ユニットの耐久値（STR）が0以下になったら、それは破壊され戦場から取り除かれる。

暖房ユニットには、エンジニアの特殊スキルか、装備のギズモキットを使用する事が出来る。

破壊された暖房ユニットは起動状態とはみなされない。

### コンソール

3つのコンソールが中心ライン（前後方向）に3つ置かれる。一つは戦場の中心に、残りの2つは中心から12インチ（150p戦は8インチ）におかれる。

それぞれのコンソールはトークンか情景モデルで示される。直径40mm。もし暖房ユニットの耐久値（STR）が0以下になったら、それは破壊され戦場から取り除かれる。

暖房ユニットは、エンジニアの特殊スキルか、装備のギズモキットで修理する事が出来る。

### コンソールの接続（攻撃、ショートスキル）

- ・スペシャリストトループのみがこのスキルを宣言出来る。
- ・スペシャリストトループはコンソールにシルエット接触してしなければならない。
- ・スペシャリストトループはWIPの通常ロールを行なえる。もし失敗した場合、必要なだけ何度でもロールを行える。ロールを行なうたびにショートスキル1回を消費する。
- ・コンソールに接続する時、プレイヤーはどの暖房ユニットを起動するか宣言する。
- ・それぞれのコンソールは1つの暖房ユニットしか起動出来ない。

### 殺害

トルーパーはデッド状態になるか、行動不能状態のままゲームが終了した場合に、殺されたとみなされる。

### スペシャリストトループ

このシナリオの目的のためには、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またはスペシャリストオペレーティブのスキルの使い手がスペシャリストトループとされる。ハッカー、ドクターおよびエンジニアは、リピーターやペリフェラルをスペシャリストトループとして行動させる事は出来ない。

### ブリザード

配置フェイズの前に、それぞれのプレイヤーは2つの円形テンプレートを配置する。それらはテンプレート以上の大きさの表面に置くことが出来、完全に配置ゾーンの外に置かれなければならない。

後攻からテンプレートを配置する。

ゲーム中、これらのテンプレートはそれぞれ困難な地形（山）かつサチュレーションゾーンとする。

#### 困難な地形

困難な地形に接触した際は、オーダーの残りの移動を終了する。困難な地形を通る時、移動値の前半後半それぞれに-1を適用する。（ ）内に適応したトレインスキルを持っている場合、移動制限は受けず、さらに前半の移動力に+1を適用する。

#### サチュレーション

電波等が飽和し、観測できなくなる（本ミッションではホワイトアウト）。射撃の弾数に-1が適用される。複数の標的を選んでいった場合、それぞれに-1される。0になることはない。この効果は積み重なる事がなく、複数のサチュレーションゾーンをまたいだとしても-2以上にはならず-1である。

### 雪中特殊兵

雪中特殊兵は山岳、高高度および雪中戦と、寒冷地での追跡と先導に高い信頼性を持つオペレーターである。

配置フェイズの最後に、プレイヤーはどのトルーパーを雪中特殊兵とするか宣言する。選ばれたトルーパーは常にモデル状態で戦場に置かれる必要があり、秘匿配置やマーカー状態にはなれない。また、イレギュラートルーパーやリモートは雪中特殊兵の対象にならない。雪中特殊兵はデータパケットークンで識別される。

#### 雪中特殊兵スペシャルオーダー

データパケットークンを持ったトルーパーは、オーダー数を数える時、イレギュラーオーダー1つを得る。このイレギュラーオーダーをレギュラーオーダーに変換する事は出来ない。

#### 偵察バイク

このシナリオでは、バイク賞金稼ぎ（どの武器も選択可能）を一人、コスト・SWC なしに編入出来る。この兵はグループの上限 10 人やアーミーの上限 15 人ルールに数える必要はなく、スペシャリストグループとする。

#### 戦術機動ボーナス

シーズン 13 では、バイクは部分遮蔽 MOD を受けることができる。インペチュアスフェイズ（かつ booty ロールの前）に、衝動命令を得て部分遮蔽を受けないか、衝動命令を捨てて部分遮蔽を受けるか選ぶことが出来る。さらにバイクは地形（全種）と擬態（-3）を持つ（ただし既に擬態能力を持っている場合は適用されない）

#### 容赦なし

撤退！ルールは適用されない。