

## TAG ミッション ヴァンガードアクション

### 主目標

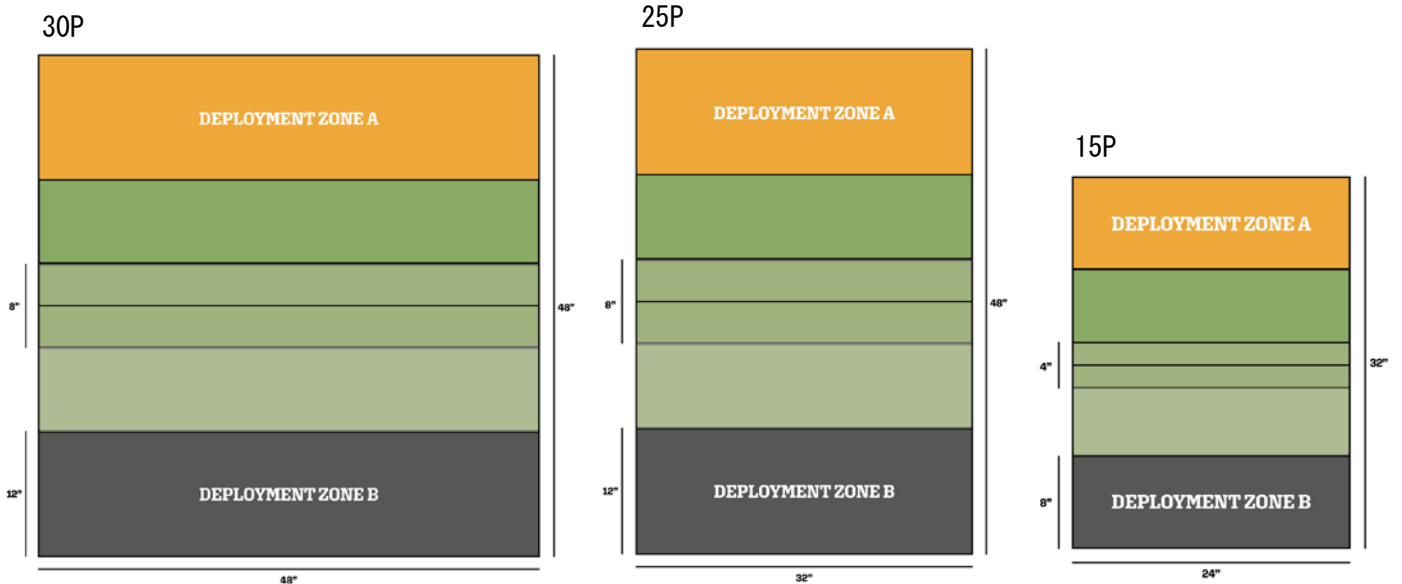
ラウンド終了時に、中央セクターを支配している：1点

ラウンド終了時に、最も遠いセクターを支配している：2点

ゲームの終了時に、TAG（非ヌル状態）が最も遠いセクターにいる：1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



### 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

### セクター

ラウンドの終了時（※事前に測定しない），テーブルを図のように3つのセクターに分割する。  
それぞれのセクターについて，セクター内にある兵の合計ポイントが多いプレイヤーが，そのセクターを支配している。（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）。  
セクター内のSHASVASTII特殊スキルを持っているトルーパーは，スポンエンブリオ状態または非ヌル状態にある場合，ポイントに数える。