

Dire Foes 4

FLEE OR DIE 逃走か死か

はじめり

ある要人のプライベート・シャトルが、惑星パラディソの衛星低軌道へ向かう途中、撃墜された。しかしその要人は、シャトル内の脱出ポッドにかろうじて避難、無人地帯に着陸し生き延びた。

救出部隊は着陸予定地にただちに向かい、要人の救出、彼女及び運んでいた機密データを警護せよ。ただし本作戦を遂行するには、脱出用降下艇を正確な着陸地点まで誘導するため、脱出ポッドの救難ビーコンを作動させる必要がある。

忠告しておくが、我々はまだ森から抜け出すべきではない。シャトルを撃墜した犯人が、自らの手で目的を完遂しようと近付いてきている。

作戦目標

護衛側

目標	目標点
VIP を救出する	3
VIP の避難	5
無力化された VIP が落としたメインデータボックスの避難	4
無力化された VIP が落としたメインデータボックスの起動	2
脱出ポッドの救難ビーコンの起動	1
副次データボックスの避難	2/箱
副次データボックスの起動	1/箱

攻撃側

目標	目標点
VIP を無力化させる	3
無力化した VIP が落としたメインデータボックスの避難	5
無力化した VIP が落としたメインデータボックスの起動	1
脱出ポッドの救難ビーコンの起動	1
副次データボックスの避難	2/箱
副次データボックスの起動	1/箱

機密目標

1つ。目標点が10点を越えない場合のみ、達成可能。

規模, 配置および戦場

規模

N4:300 コードワン : 30

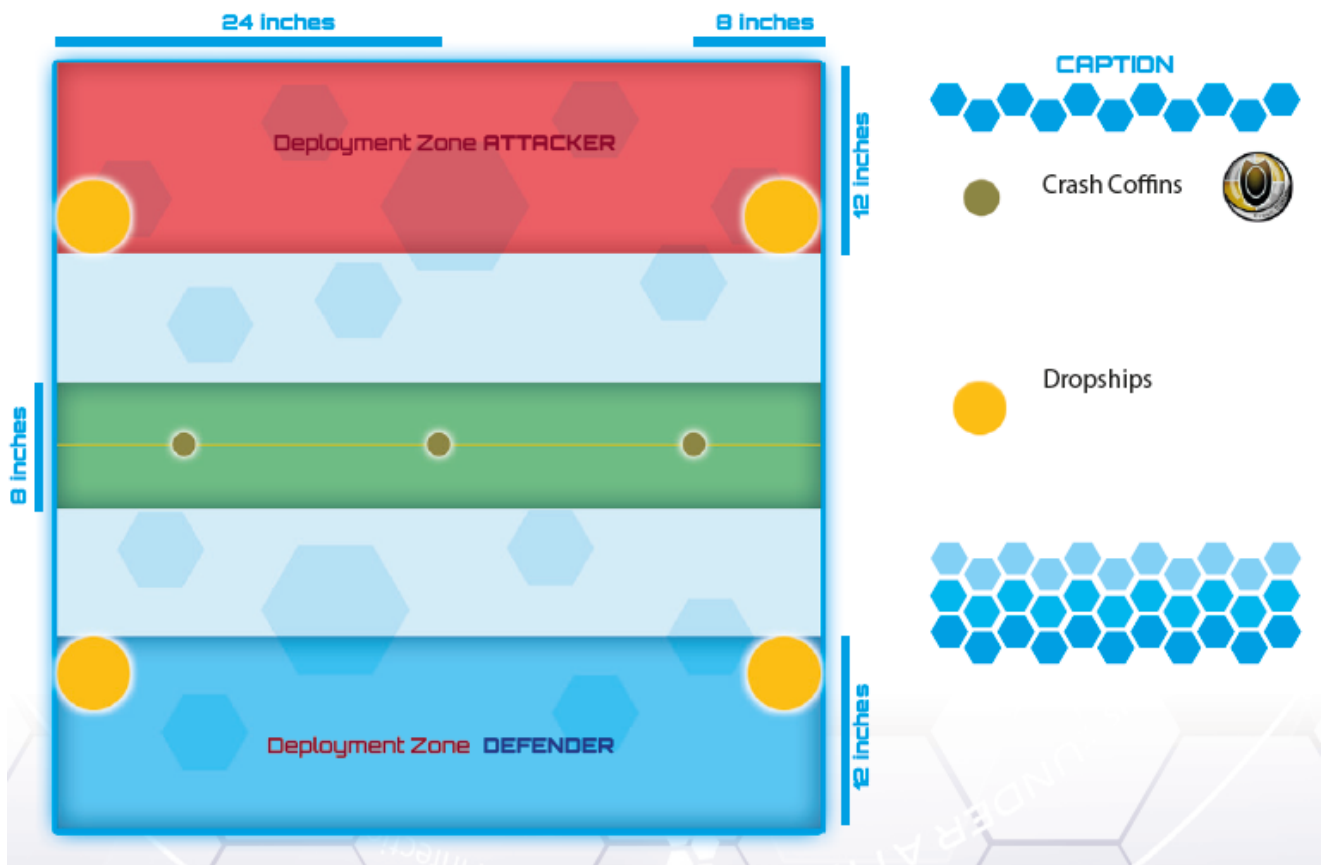
配置

配置ゾーンはそれぞれの端から 12”

空挺・コンバットジャンプなどの配置スキル (Mechanized Deployment) は 24” を越えられない
悪環境により潜入, 空挺およびなりすましに-3 の MOD を適用する

中央 8 インチ帯には配置出来ない

戦場



シナリオ特殊ルール

イニシアチブ

ナラティブモードでプレイされない場合、攻撃か護衛側を自由に選ぶか、ロールの勝者が護衛側となる。シナリオの目的により護衛側がイニシアチブロールに勝ったものとする。

※ナラティブモード

このシナリオをインフィニティ世界の史実を再現したナラティブモードとしてプレイする場合、護衛側は必ずパンオセアニアジェネリックあるいはミリタリーオーダーであり、攻撃側はジェネリックハクスラムあるいはハサシンバーラムである。

このモードでは、Brother Konstantinos および Hassassin Husam Yasbir のみ、潜入スキル PH ロールが悪環境から受ける-3 の MOD を無視し、ビーコン起動、脱出ポッドの開錠および副次データダウンロードの WIP ロールに+3 の MOD を受ける。

敵対的悪環境（※墜落したシャトルの炎上など）

中央の 8 帯は敵対的悪環境とみなし、このエリアでロール 19 および 20 が出た際は dam11 の ARM セービングロールを課される。

脱出ポッド

- ・ 3 つの脱出ポッドが中央帯に均等に置かれる。
- ・ スペシャリストだけが脱出ポッドを開けることができる。
(ショートスキル, ARO, シルエット接触, WIP ロール)
- ・ 脱出ポッドを開けたら不明な積み荷ロールをする。
(1-12 : 副次データボックス, 13-20 : VIP)

3 つのうち 1 つだけが VIP の乗った脱出ポッドである。もし副次データボックスが 2 回出ていたら、残りは VIP の脱出ポッドである。VIP を発見したら、発見者とシルエット接触させ配置する。

救難ビーコン

脱出ポッドは救難ビーコンを備えている。スペシャリストは救難ビーコンを起動出来る。
(ショートスキル, ARO, VIP が入っていた脱出ポッドにシルエット接触, WIP ロール)

護衛と VIP の連帯行動

スペシャリストだけが VIP と連帯行動が出来る。VIP は護衛からは中立市民とみなされ、攻撃者からは敵対的市民とみなされる。

護衛 : VIP の救出

ゲームの終了時に、護衛が VIP と連帯行動していれば、救出成功である。

攻撃者 : VIP の無力化

VIP を白兵攻撃で意識不明か死亡状態にさせた場合に、VIP の無力化に成功する。いずれのプレイヤーも白兵以外の方法で VIP をヌル状態にした場合、敗北となる。

メインデータボックス

攻撃者がVIPの無力化に成功した場合、データボックスマーカーを（サプライボックストークン）をVIPにシルエット接触するよう配置する。

副次データボックス

副次データはVIPの乗っていない脱出ポッドからスペシャリストがダウンロード出来る。

（ショートスキル、ARO、脱出ポッドにシルエット接触、WIP ロール）

副次データをダウンロードしたら、スペシャリストにシルエット接触するよう副次データボックスマーカー（サプライボックス）を配置する。

データボックスの運搬

兵は一度に2つ以上のデータボックスを運搬出来ない。もしデータボックスを持った兵がヌル状態になったら、データボックスを戦場に置く。データボックスはどの兵でも運搬でき、地面あるいは手渡しで仲間に渡すことが出来る。

（ショートスキル、シルエット接触）

データボックスの起動

ミッション終了時、データボックスを持った兵がヌル状態でなければ、データボックスを起動したものとみなす。

スペシャリスト

このシナリオ目標は、ハッカー（作戦達成にリピーターは使用できない）、エンジニアおよびドクター（どちらもG:サーヴァントを含む）、フォワードオブザーバーおよびチェインオブコマンドをスペシャリストとみなす。

降下艇・データとVIPの避難

メイン・副次データボックスおよびVIPは降下艇でのみ避難できる。兵が目標物を降下艇に持ち込み、ショートスキルを消費するとビークルが離陸する。降下艇の内側は完全遮蔽であり、1つの出入り口を持つ。

妨害工作

両軍は、戦闘開始前にそれぞれ1つの降下艇に対して妨害工作を行なえる。配置フェイズの間、それぞれのプレイヤーは敵陣のどちらかの降下艇を秘密裏に書きとめること。もし妨害工作をした敵降下艇の離陸をスペシャリストが見ていた場合、降下艇離陸を止めることが出来る。

（ARO、WIP ロール）

一度離陸を妨害された降下艇は、もう使用することが出来ない。

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。もし、一方のプレイヤーが退却！状態でターンを開始した場合、ゲームはそのターンで終了となる。