

ITS (インフィニティーナメントシステム)

シーズン 14 ミッション集

THUNDERCLAP

雷鳴, 晴天の霹靂



今シーズンのコンセプトは宇宙港です。0-12の拠点コンシリウムプリマを宇宙人の侵攻から守るべく、ケルベロス防衛線で人類圏の各勢力が共闘・競争します。

作戦目標などの「基礎部分」は前シーズンから引き継がれています。地形ルールや強化ユニットなどの「装飾部分」をアレンジし、宇宙港での戦いを表現したドラマチックな21編のシナリオです。

また今期から、地形ルールや機密目標を廃した競技的な4つのミッション「ダイレクトアクション」も追加されました。

ミッション早見表

シーズンシナリオ

No.	ミッション名	作戦目標	機密目標 / HVT	ボーナス ユニット	特殊地形 特殊制限	難易度
1	ACQUISITION	目標制御, 目標支配	1 1	コルセア	低重力	低
2	ANNIHILATION	殺害, 生存	× なし	防衛砲塔	低重力	低
3	BIOTECHVORE	殺害, 生存	3 1	EVO ハッカー	致死 配置制限	中
4	CAPTURE AND PROTECT	目標奪取, 目標護衛	1 *有 なし	乗艦特技兵	陰圧	中
5	COUNTERMEASURES	変動する機密目標	10 3	CSU EVO ハッカー	配置制限	高
6	CRYOGENICS	目標制御, エリア支配, 脅迫	× なし	防衛砲塔 乗艦特技兵	無重力	高
7	DECAPITATION	殺害	× 2	乗艦特技兵	無重力 指揮官開示	高
8	FIREFIGHT	殺害, 目標制御	3 1	コルセア, 空挺配置	低重力 パノプリー	低
9	FROSTBYTE	殺害, 生存, エリア支配, 目標制御	2 1	乗艦特技兵	致死, 陰圧	高
10	FRONTLINE	エリア支配	4 VP 変換 1	防衛砲塔	陰圧	中
11	HIGHLY CLASSIFIED	機密目標のみ	開示 4 +1 1	乗艦特技兵	無重力	高
12	LOOTING AND SABOTAGING	目標防衛, 目標制御	1 1	コルセア	低重力 パノプリー	高
13	MINDWIPE	目標破壊, 目標防衛	1 1	—	—	中
14	PANIC ROOM	エリア支配, 生存	1 0	EVO ハッカー	致死	高
15	POWER PACK	目標制御, 目標防衛	2 1	CSU, 防衛砲塔	信号飽和	中
16	QUADRANT CONTROL	エリア支配	1 VP 変換 1	CSU	陰圧	中
17	RESCUE	HVT 救助	1 4	コルセア	無重力	中
18	SUPPLIES	目標支配, 目標奪取	2 *有 1	CSU	低重力	中
19	SUPREMACY	エリア支配, 目標制御	1 *有 1	CSU	無重力	低
20	THE ARMORY	エリア支配, 目標制御	1 VP 変換 1	防衛砲塔 EVO ハッカー	配置制限, パノプリー	低
21	UNMASKING	目標殺害, 目標護衛, 目標制御	0 3	—	—	中

※難易度については「地形」「複数目標」「多数 HVT」などを多く含むものを高として主観で記載しました。カジュアルに楽しみたい方は中・低を、世界観を強く感じたい方はぜひ高に挑戦してください。

ダイレクトアクション

No.	ミッション名	作戦目標	機密目標 / HVT	ボーナス ユニット	特殊地形 特殊制限	難易度
1	BATTLEGROUND	エリア支配, 目標殺害, 脅迫	0 0	キーオプス	—	低
2	CUTTHROAT	殺害	0 0	—	指揮官開示	低
3	SUPERIORITY	エリア支配, 目標制御	0 0	CSU, キーオプス	—	中
4	UPLINK CENTER	目標支配, 目標制御, 生存	0 0	コルセア	—	低

※今シーズンから採用された「HVT, 機密目標, 地形ルールなど装飾を廃した」基礎的なシナリオです。ゲーム性の根幹を集中して味わうのに最適なシナリオです。

共通特殊ルール

長期勤続兵 (LONG SERVICE)

キャラクター属性を持つ兵はベテランスキルを得る。

タチモトス (TACHIMOTOS)

ある種のリモートは、ケルベロス防衛線の母船からの通信援護を受け強化される。REM (アリアドナ・Traktor Mul 含む) のうち、Forward Observer スキルと Repeater 装備を備えた機体には、Marksmanship スキル、Tactical Awareness スキルおよび ECM:Hacker (-3) 装備が追加される。

市民避難 (CIV EVAC)

一般人に対し接触して WIP+3 ロールに成功する事で、2人まで同行させる事が出来る。衝動・狂乱・REM・ペリフェラル・マーカ―・F チーム・C オーダーは不可。GIVEVAC 市民は被弾しない。

負傷後送 (CAS EVC)

気絶、行動不能-A・B および意識不明の味方兵を移送することが出来る。ロール不要だが対象の PH 値以上の PH 値を持つ兵のみが移送出来る。バグゲージ装備を持つ兵は PH 値を無視できる。

地形ルール

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。

無重力地帯 (NO GRAVITY ZONE)

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

陰圧地帯 (DECOMPRESSION, 宇宙船外壁破損)

配置フェイズ前に、各プレイヤーがそれぞれ2つの円形テンプレートを、配置ゾーン以外に置く。この範囲は困難な地形(Zero-G)および B -1 MOD が課される。

ボーナスユニットルール

乗艦特技兵 (MASTER BREACHER, 強襲乗艦行動のエキスパート)

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なければならない (マーカー, 隠匿配置, 空挺待機など不可)。この兵はテレイン (Zero-G) スキルおよび D-チャージ装備を得る。

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。

セクデット (Corporate Security Detachment, 企業警備部隊)

コストや SWC を費やすこと無く GSU1 人を編入出来る。コンバットグループおよびアーミーリストの人数制限を適用しなくて良い。ただし, そのコスト値はエリア支配計算に入れられる。この兵はスペシャリスト, テレイン (ゼロ G) スキルを持ち, あらゆるファイアチームに参加できる。

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。

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					▶ Mêlée Weapons: PARA (-3) CCW				

指名目標人物 (DESIGNATED TARGET)

敵側 HVT は一般人でなく敵兵とみなされ, 攻撃対象となる。この兵は ARO を行なうことが出来る。

HVTs:

▶ ISC: (Designated Target) HVT

	MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA	S
	4-4	6	8	11	11	1	0	1	--	2
▶ DESIGNATED TARGET: Stun Pistol										
▶ SWC: -- Cost: --										

アクション 獲得

作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時, 通信アンテナを起動している	2点 (1つにつき)
ゲーム終了時, 通信アンテナを支配している	1点 (1つにつき)
ゲーム終了時, テックコフィンを支配している	3点
更に, ゲーム終了時, 敵キーオプスを脅している	1点

機密目標

機密目標は1つ, 1点

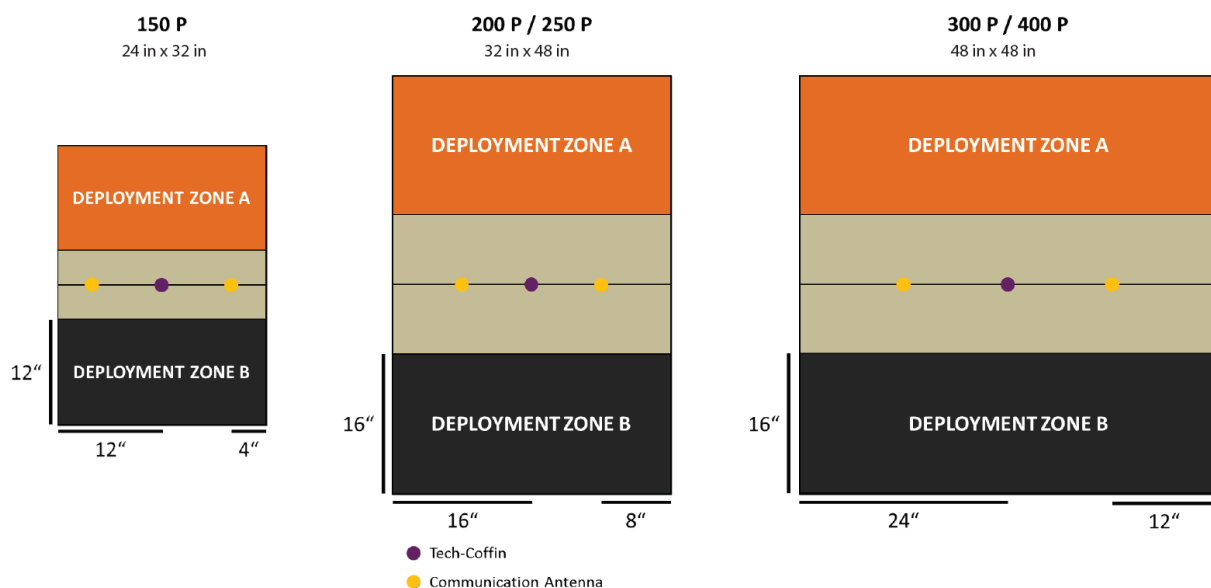
アーミーと配置

ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24 × 32	12 × 24
200	4	32 × 48	16 × 32
250	5	32 × 48	16 × 32
300	6	48 × 48	16 × 48
400	8	48 × 48	16 × 48

※通信アンテナ及びテックコフィン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。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、そのターンで終了となる。



シナリオ特殊ルール

通信アンテナ

中央のライン上に2つのアンテナを設置する。それらは戦場の左右両端から300~400規模では12インチ、200~250規模では8インチ、150規模では4インチ離れた場所に置かれる。サイズは直径40mmとする。

起動（攻撃 ショートスキル）

- ・スペシャリストのみがこのスキルを宣言出来る
- ・スペシャリストはアンテナに接触している必要がある
- ・スペシャリストはノーマルWIPロールを行なうことが出来る
- ・ロールに失敗した場合、必要なら何度でも繰り返すことが出来るが、その都度ショートスキルを消費する。
- ・一度起動されたアンテナを、もう一方が同様の手順で再起動することもできる。この場合、再々起動し返すことは出来ない。
- ・双方プレイヤーは別々のトークンによって起動状況を示すのが望ましい。

支配

最終的に支配出来るのは一方のみ。最低1人のトルーパー（モデルとして、カモフラージュマーカ等は不可）がアンテナにシルエット接触していること。この時、敵トルーパーがアンテナに接触していないこと。行動不能状態でないモデルだけがカウントされる。

テックコフィン

テックコフィン1基を戦場の中央に設置する。テックコフィントークンが情景モデルで示される。直径40mm。

支配

最終的に支配出来るのは一方のみ。最低1人のトルーパー（モデルとして、カモフラージュマーカ等は不可）がアンテナにシルエット接触していること。この時、敵トルーパーがアンテナに接触していないこと。行動不能状態でないモデルだけがカウントされる。

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、ドクター及びエンジニアはリピーターやペリフェラルをこの目的達成に使用する事は出来ない

エンジニア・ハッカーボーナス

エンジニアとハッカーはアンテナ起動のWIPロールに+3の補正を受ける。また、1回のショートスキルで2回のWIPロールを行なえる。

コルセア

コスト・SWCを費やす事無くBashi Bazouk（ハキスラム出身NA2所属バシバズーク）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。このシナリオではスペシャリストトループである。

低重力地帯

作戦区域は低重力地帯である。制限は受けないがTerrain(Zero-GまたはTotal)を持つ兵はSuper-Jumpスキルを得る。

アナイレーション 殲滅

作戦目標

	150	200	250	300	400	点数
倒した数	40-75	50-100	65-125	75-150	100-200	1
	76-125	101-150	126-200	151-250	201-300	3
	126 以上	151 以上	201 以上	251 以上	301 以上	4
生存した数	40-75	100	65-125	75-150	100-200	1
	76-125	150	126-200	151-250	201-300	3
	126 以上	151 以上	201 以上	251 以上	301 以上	4
敵ルーテナントを倒す						2

機密目標

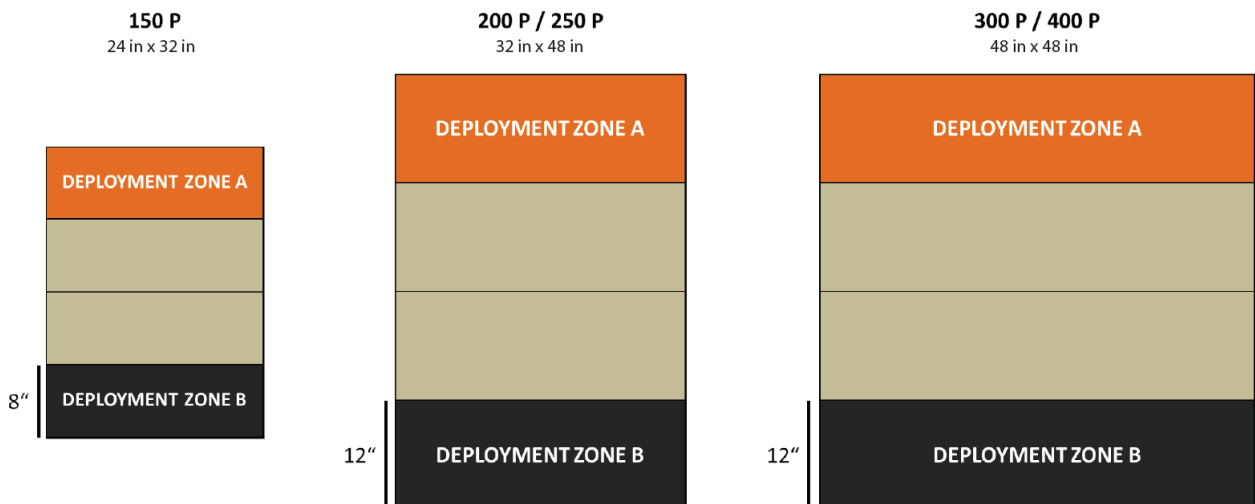
機密目標はなし

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。



シナリオ特殊ルール

殺害

死亡状態になるか、ヌル状態でゲームを終えた時、殺害されたとみなされる。

容赦なし

撤退！ルールは適用されない。

HVT と機密目標はなし

このミッションでは HVT の配置および機密目標デッキは使用しない。

低重力地帯

作戦区域は低重力地帯である。制限は受けないが Terrain (Zero-G または Total) を持つ兵は Super-Jump スキルを得る。

防衛砲塔 F-13

配置フェイズの前に、それぞれのプレイヤーは、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。マーカーあるいはデファイアンスシーナリーやフィドラーの砲塔モデル等で示す事 (S2)。この砲塔は床に固定され動くことはない。敵モデル (マーカーでない事) 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。

DEFENSIVE TURRET F-13

▶ 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

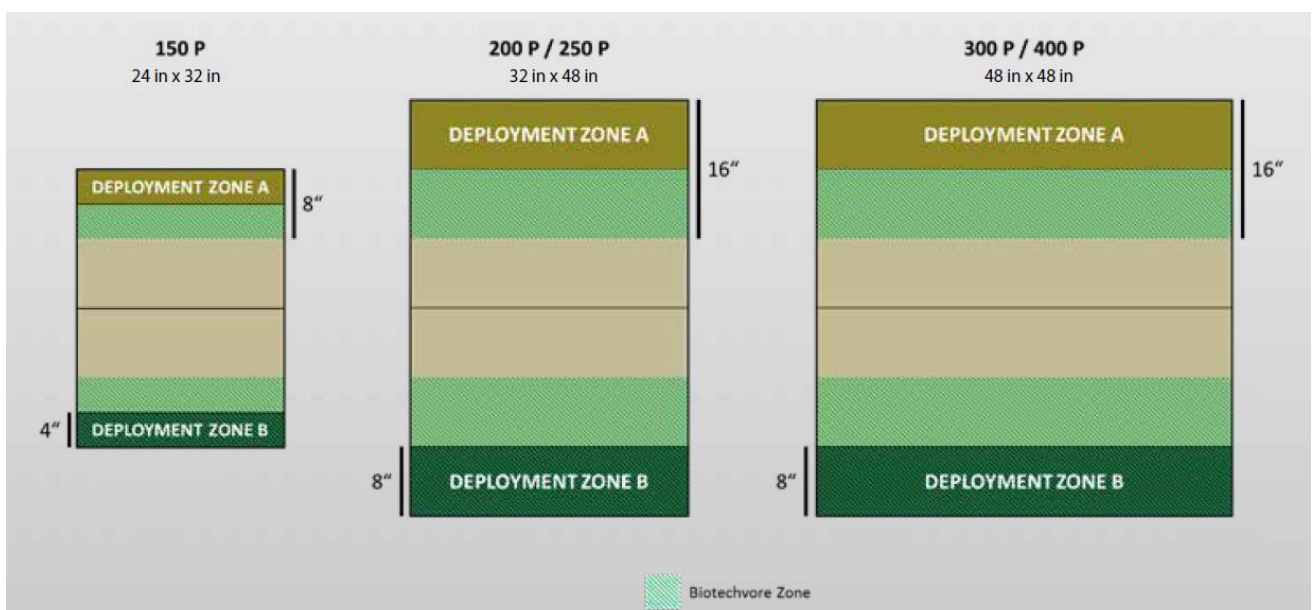
機密目標は3つ. 1つにつき1点.

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、マーカークラウドや 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クラウド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。

キャプチャーアンドプロテクト 確保と保護

作戦目標

条件	目標点
ラウンド終了時、敵ビーコン捕獲している	各 2 点
ゲーム終了時、敵ビーコンを自軍配置ゾーン内に捕獲している	2 点
ゲーム終了時、自軍ビーコンを敵に捕獲されていない	1 点

機密目標

機密目標は 1 つ、1 点。

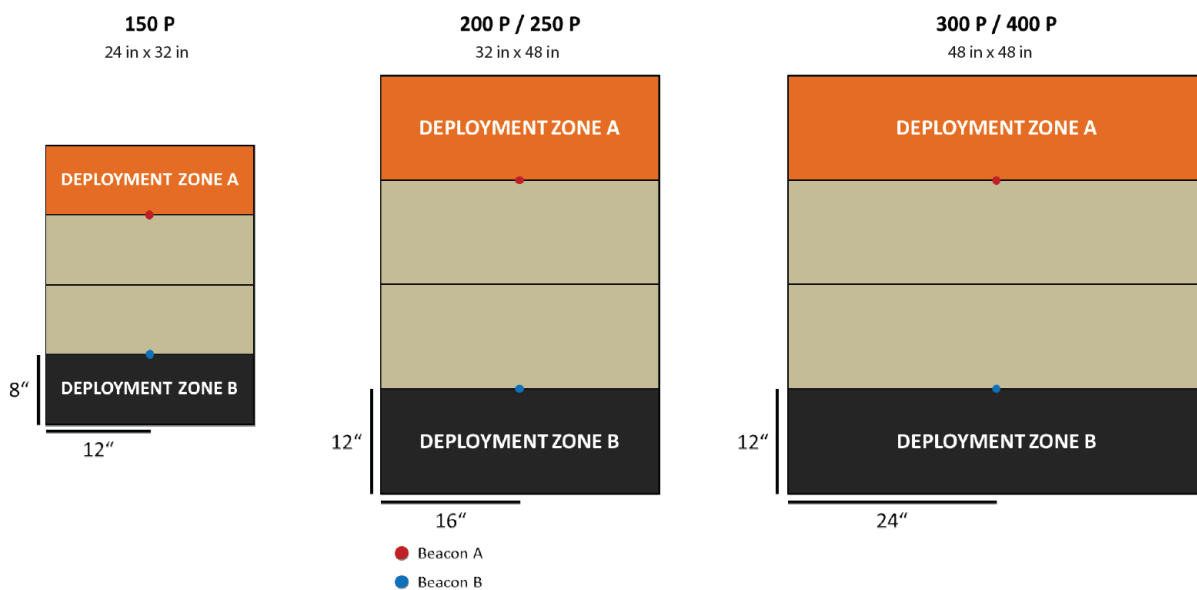
アーミーと配置

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

※ビーコンと接触状態で配置してはならない

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。



シナリオ特殊ルール

ビーコン

それぞれのプレイヤーのビーコン1つずつが、それぞれの配置ゾーン最前方かつ左右方向中央に置かれる。

ビーコンはビーコントークンかビーコン情景モデルで示される。直径 25mm。

確保方法

トルーパーは以下の状況であること。

- ・トルーパーが、敵ビーコンを持った通常状態の味方に、シルエット接触している。
- ・トルーパーが、敵ビーコン（敵トルーパーが接触していないこと）に、シルエット接触している。

上記の状態の時、ロールすることなく、1回のショートスキルを消費してビーコンを確保することが出来る。

トルーパーはビーコンの一般ルールを満たしていること。

ビーコンの一般ルール

- ・各モデルは最大1つのビーコンを運ぶことが出来る。例外的に、バグゲージスキルを持つトループは2つのビーコンを運ぶことが出来る。
- ・モデル状態だけ（マーカー状態は不可）が、ビーコンを運ぶことが出来る。
- ・もしビーコンを持ったモデルが行動不能状態になった場合、ビーコンを手放さなければならない。

確保した敵ビーコン

確保した敵ビーコンに接触して良いのは1人のみ（モデル状態。マーカー状態は不可）である。そして、敵トルーパーがビーコンに接触している場合、確保状態ではなくなる。いずれのモデルも行動不能状態でない場合のみ適用される。

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。

機密目標

「※」記号のついた機密目標は追加の1点を得られるが、プレイヤーの特典が10点以下の時に限る。

HVT なし

このミッションでは HVT を配置しない。HVT 関連の機密目標カードをデッキから除外するこ

乗艦特技兵（マスターブリーチャー、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なければならない（マーカー、隠匿配置、空挺待機など不可）。この兵はテレイン (Zero-G) スキルおよび D-チャージ装備を得る。

陰圧地帯（宇宙船外壁破損）：

配置フェイズ前に、各プレイヤーがそれぞれ2つの円形テンプレートを、配置ゾーン以外に置く。この範囲は困難な地形 (Zero-G) および B -1 MOD が課される。

デキャピテーション 斬首

作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時、敵より多くの兵を殺害している	3点
ゲーム終了時、敵と同数のルーテナント（最低1人）を殺害している	2点
ゲーム終了時、敵より多くのルーテナントを倒している	3点
ゲーム終了時、特定目標人物を殺害している	2点（1人につき）

機密目標

機密目標はなし。

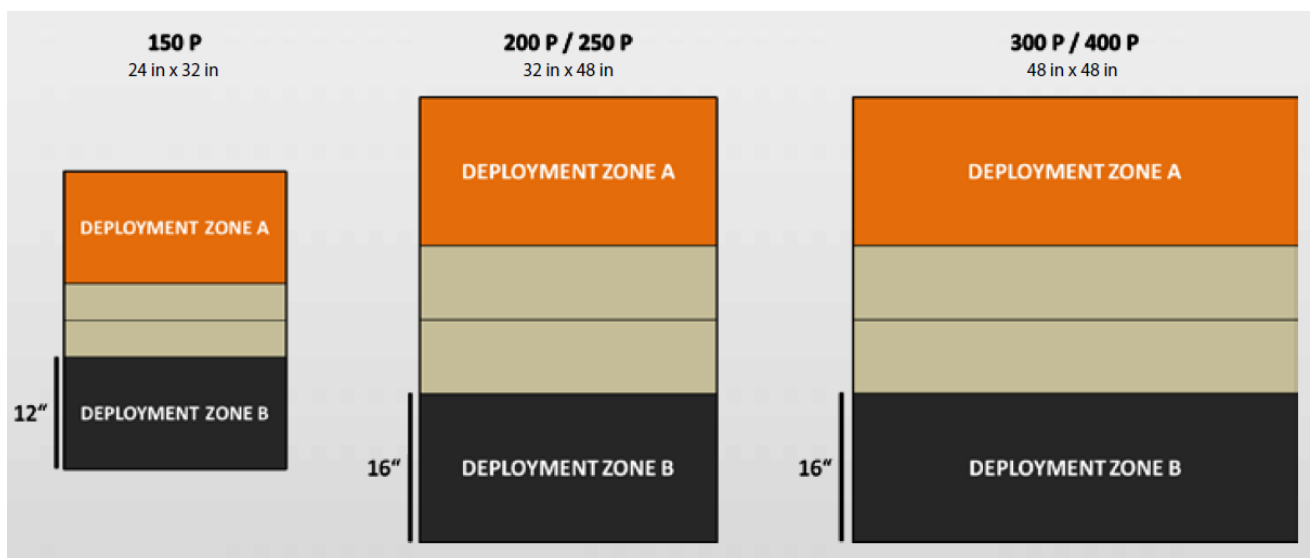
アーミーと配置

ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24×32	12×24
200	4	32×48	16×32
250	5	32×48	16×32
300	6	48×48	16×48
400	8	48×48	16×48

※通信アンテナ及びテックコフィン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。



シナリオ特殊ルール

強化戦術リンク

このシナリオでは、ロスオブルーテナントルールは適用されない。ルーテナントは開示情報であり、モデルまたはマーカーであること。マーカー状態(カモフラージュ, デコイ, ホロプロジェクターなど)にある場合はどのマーカーがルーテナントであるかを開示すること。最初のゲームラウンド開始時に、ルーテナントをモデルまたはマーカーとしてゲームテーブルに配置する必要がある(隠匿配置, 空挺配置は不可)。

アクティブターンの戦術フェイズ中に、ルーテナントが配置されていない、孤立状態およびヌル状態(無意識, 死亡など)にある場合、プレイヤーはオーダーを費やす事なく新しいルーテナントを指名し、開示する必要がある。

複数 HVT

各プレイヤーは、それぞれ 2 人の HVT を、通常の HVT ルールに従って配置する。

起動 (攻撃 ショートスキル)

このシナリオでは HVT を中立市民でなく敵兵とみなし、攻撃する事が出来る。HVT は敵兵に対して ARO 出来る。

殺害

死亡状態になるか、ヌル状態でゲームを終えた時、殺害されたとみなされる。

容赦なし

撤退！ルールは適用されない。

機密目標はなし

このミッションでは機密目標デッキは使用しない。

指名目標人物 (DESIGNATED TARGET)

敵側 HVT は一般人でなく敵兵とみなされ、攻撃対象となる。この兵は ARO を行なうことが出来る

HVTs:

▶ ISC: (Designated Target) HVT									
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA	S
4-4	6	8	11	11	1	0	1	--	2
▶ DESIGNATED TARGET: Stun Pistol									
▶ SWC: -- Cost: --									

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

乗艦特技兵 (MASTER BREACHER 強襲乗艦 行動 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なければならない(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。

フロストバイト 牙むく絶対零度

作戦目標

条件	目標点
倒したアーミーポイントが敵よりも多い	3点
ゲーム終了時、排斥地帯を占拠している	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	1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

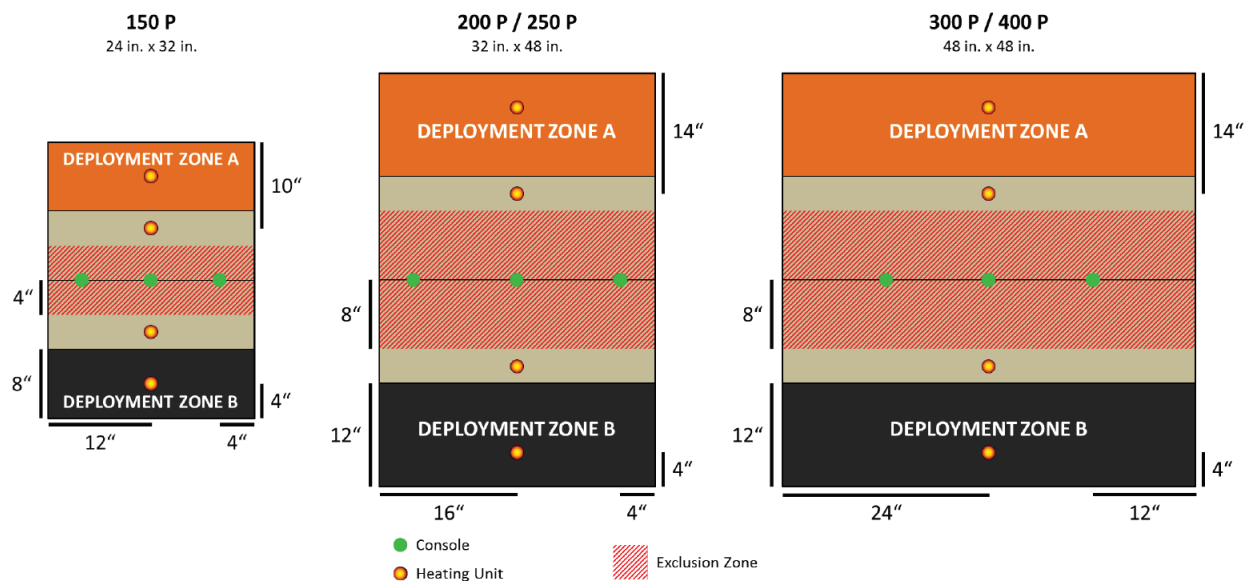
ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24 × 32	8 × 24
200	4	32 × 48	12 × 32
250	5	32 × 48	12 × 32
300	6	48 × 48	12 × 48
400	8	48 × 48	12 × 48

※**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斥地帯を作戦地帯（Z0）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

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。

容赦なし

撤退！ルールは適用されない。

陰圧地帯 (DECOMPRESSION, 宇宙船外壁破損) :

配置フェイズ前に、各プレイヤーがそれぞれ2つの円形テンプレートを、配置ゾーン以外に置く。この範囲は困難な地形 (Zero-G) および B -1 MOD が課される。

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)。この兵はテレイン (Zero-G) スキルおよび D-チャージ装備を得る。

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、排斥地帯と、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)、TAG およびマスターブリーチャ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。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。近接攻撃には補正值は適用されない。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いなければならない。
- ・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。

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。

ハイリークラシファイド 極秘任務

作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時、敵より多くの主機密目標を達成している	3 点
ゲーム終了時、敵と同数の主機密目標（最低 1 人）を達成している	2 点
主機密目標を達成するたびに	1 点（1 つにつき）

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（3 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退却！状態でターンを開始した場合、そのターンで終了となる。



シナリオ特殊ルール

主機密目標 (Main Classified objectives)

4つの主機密目標があり、これらは両者共通であり、公開情報である。

これらを選択するため、それぞれのプレイヤーは自分のクラシファイドデッキをシャッフルし、2枚ずつカードをとり、対戦相手に開示する。これらのあわせて4枚のカードが、お互いの主機密目標となる。

これら4つは全く別である必要があり、同じカードが引かれた場合は該当カードが別々になるよう、引き直しをする。

副機密目標 (Secondary Classified Objective)

プレイヤーは主機密目標を選んだ後、副機密目標を選ぶ。各プレイヤーは自分のデッキから2枚のカードを引き、1枚をえらぶ。

副機密目標は主機密目標とは違う必要があるため、もし主機密目標と同じカードを引いた場合は別のカードになるまで1枚を引きなおす。副機密目標は非公開情報である。

HVT 護衛 (Secure HVT)

このシナリオでは副機密目標だけが HVT 護衛に変更可能である。

乗艦特技兵 (MASTER BREACHER 強襲乗艦 行動 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)。

この兵はテレイン (Zero-G) スキルおよび D チャージ装備を得る。

高難易度モード

高難易度モードでは、副機密目標を選ぶとき、2枚でなく1枚を引き、副機密目標とする。

エクストリームモード

エクストリームモードでは赤いカードデッキを使用する。ダブルデッキは使用出来ない。

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

パワーパック

作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時, 最低一つ・敵と同数のアンテナを起動している	1点
ゲーム終了時, 敵より多くのアンテナを起動している	2点
毎ラウンド終了時, 敵のコンソールを占拠している	1点
ゲーム終了時, 自軍のコンソールが敵に一度も占拠されたことがない	3点

機密目標

機密目標は2つ。1つにつき1点。

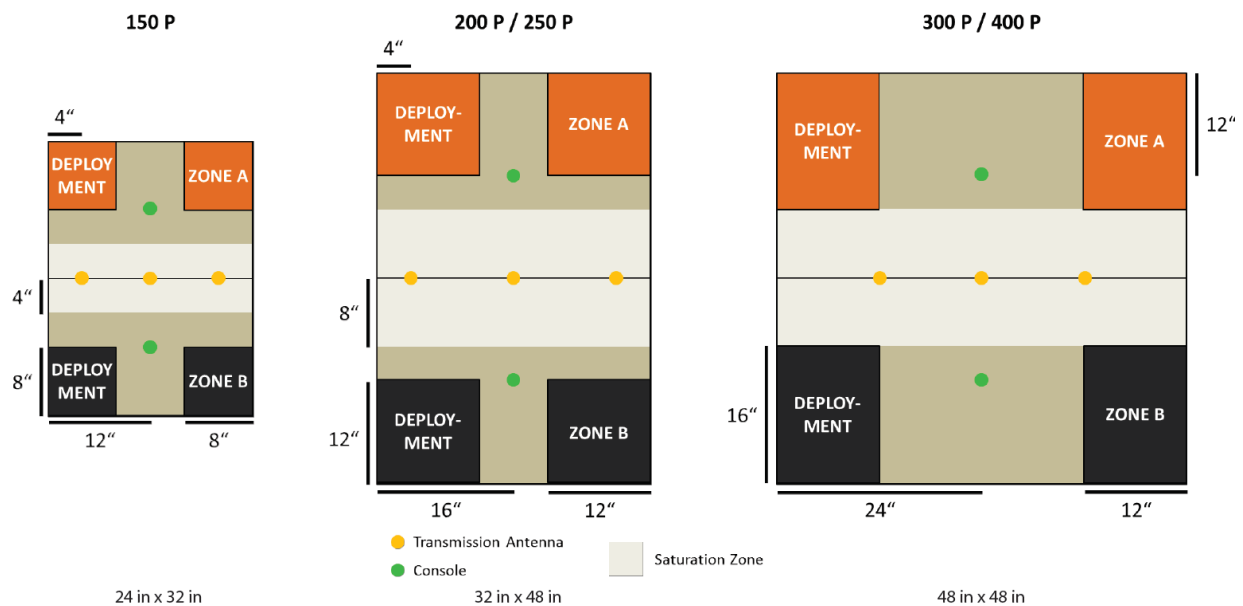
アーミーと配置

ポイント	SWC	戦場サイズ	配置サイズ
150	3	24×32	8×8
200	4	32×48	12×12
250	5	32×48	12×12
300	6	48×48	12×16
400	8	48×48	12×16

※コンソールおよびアンテナに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。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。



シナリオ特殊ルール

サチュレーション地帯

戦場の中央ラインから両陣に向かって 8 インチ (150p 規模は 4 インチ) はサチュレーション地帯とする。

サチュレーション

電波等が飽和し、観測できなくなる。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。

通信アンテナ

中央のライン上に 3 つのアンテナを設置する。一つは戦場の中心に、二つは戦場の中心のアンテナから 12 インチ (150p 規模では 8 インチ) 離れた場所にトークンか情景モデルとして置かれる。直径 40mm。

起動 (攻撃 ショートスキル)

- ・スペシャリストのみがこのスキルを宣言出来る
- ・スペシャリストはアンテナに接触している必要がある
- ・スペシャリストはノーマル WIP ロールを行なうことが出来る
- ・ロールに失敗した場合、必要なら何度でも繰り返すことが出来るが、その都度ショートスキルを消費する。
- ・一度起動されたアンテナを、もう一方が同様の手順で再起動することもできる。この場合、再々起動することは出来ない。
- ・双方プレイヤーは別々のトークンによって起動状況を示すのが望ましい。

コントロール

最終的に支配出来るのは一方のみ。最低 1 人のトルーパー (モデルとして、カムフラージュマーカ等は不可) がアンテナにシルエット接触していること。この時、敵トルーパーがアンテナに接触していないこと。行動不能状態でないモデルだけがカウントされる。

対策システム

プレイヤーは 3 つ以上のアンテナを起動状態に出来ない。仮に 3 つ目のアンテナに WIP ロールが成功したとしても、起動状態にはならない。

コンソール

敵コンソールは敵陣の中央に置かれる。コンソールトークンか情景モデルで示される。直径 40mm。

コンソールのコントロール

最終的に支配出来るのは一方のみ。最低 1 人のトルーパー (モデルとして、カムフラージュマーカ等は不可) がアンテナにシルエット接触していること。この時、敵トルーパーがアンテナに接触していないこと。行動不能状態でないモデルだけがカウントされる。

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ー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、ドクター及びエンジニアはリピーターやペリフェラルをこの目的達成に使用する事は出来ない

チェーンオブコマンドボーナス

チェーンオブコマンドの特殊スキルを持つトルーパーは、アンテナ起動のWIP ロールに+3の補正を受ける。また、1回のショートスキルで2回のWIP ロールを行なえる。

GSU(セクデット, セキュリティデタッチメント)

コストや SWC を費やすこと無く GSU1 人を編入出来る。コンバットグループおよびアーミーリストの人数制限を適用しなくて良い。ただし、そのコスト値はエリア支配計算に入れられる。この兵はスペシャリスト、テレイン（ゼロ G）スキルを持ち、あらゆるファイアチームに参加できる。

防衛砲塔 (DEFENSIVE TURRET F-13)

配置フェイズの前に、それぞれのプレイヤーは、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。マーカーあるいはデファイアンスシーナリーやフィドラーの砲塔モデル等で示す事 (S2)。この砲塔は床に固定され動くことはない。敵モデル（マーカーでない事）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。

DEFENSIVE TURRET F-13**▶ 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				

クアドラントコントロール 四分割地帯制圧

作戦目標

条件	目標点
ラウンド終了時, 敵と同じ数の分割地帯を制圧している (最低 1 ヶ所)	1 点
ラウンド終了時, 敵より多くの分割地帯を制圧している	2 点
ラウンド終了時, 敵配置ゾーンに隣接した地帯を 1 つでも制圧している	1 点

機密目標

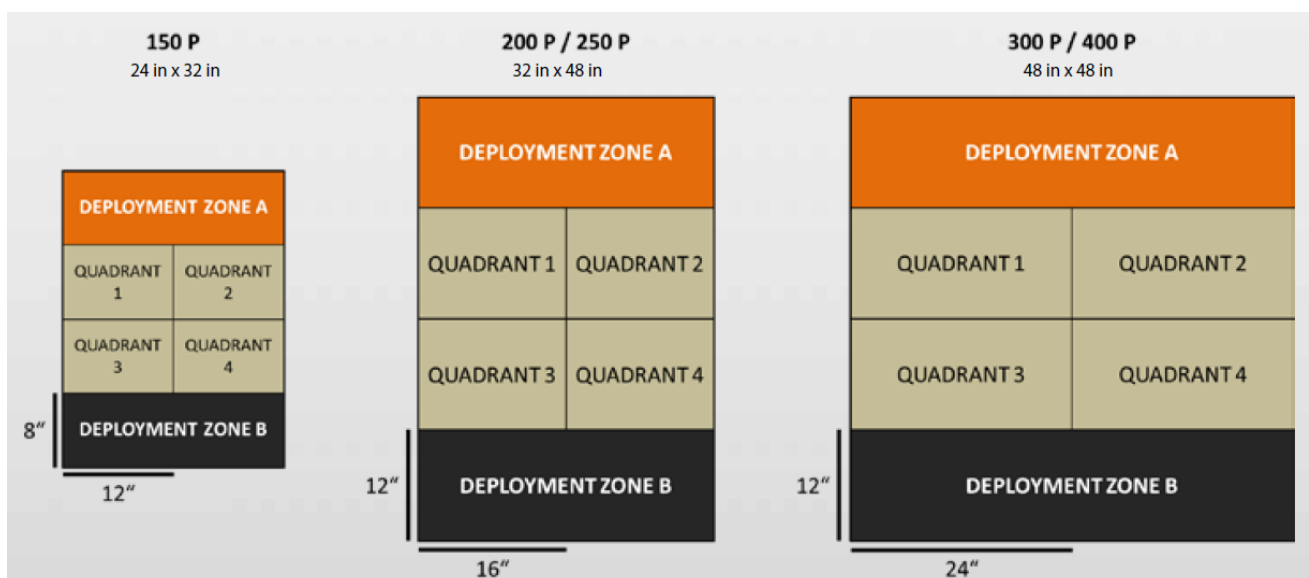
機密目標は 1 つ (1 点).

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

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、そのターンで終了となる。



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。

陰圧地帯（DECOMPRESSION, 宇宙船外壁破損）

配置フェイズ前に各プレイヤーがそれぞれ 2 つの円形テンプレートを、配置ゾーン以外に置く。この範囲は困難な地形（Zero-G）および B -1 MOD が課される。

インテルコムカード（サポートアンドコントロール）

ゲーム開始前、機密目標を選んだ後、プレイヤーは対戦相手にそのカードを機密目標とするかインテルコムカードとするか宣言する。プレイヤーはダイスを振り、高い値を出した方から宣言すること。どちらの用途であっても、カードの中身は非開示情報である。

最終ラウンドの終了時、プレイヤーは先攻後攻の順でポイントを数え、インテルコムカードをサポートアンドコントロールとして使用出来る。

サポートアンドコントロールモード

プレイヤーはカードに記載されたポイントをいずれかの作戦区域のビクトリーポイントに足すことが出来る。

セクデット (Corporate Security Detachment, 企業警備部隊)

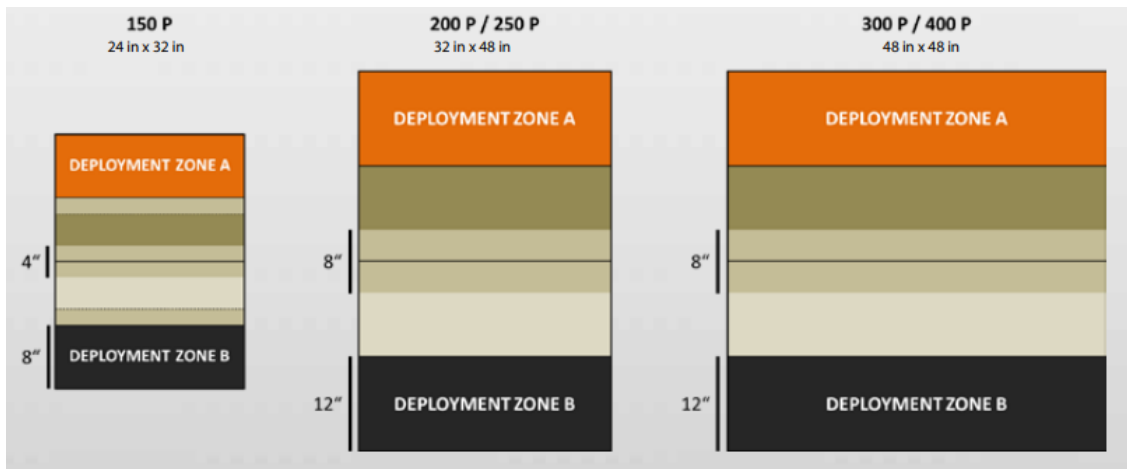
コストや SWC を費やすことなく GSU1 人を編入出来る。コンバットグループおよびアーミーリストの人数制限を適用しなくて良い。ただし、そのコスト値はエリア支配計算に入れられる。この兵はスペシャリスト、テレイン(ゼロ G) スキルを持ち、あらゆるファイアチームに参加できる。

ダイレクトアクション BATTLE GROUND

作戦目標

条件	目標点
ゲームの終了時, 自軍配置ゾーンに近いエリアを支配している	1点
ゲーム終了時, 中央エリアを支配している	3点
ゲーム終了時, 自軍配置ゾーンから最も遠いエリアを支配している	4点
更に, ゲーム終了時, 敵キーオプスを脅している	1点

戦場規模



HVT とクラシファイド

このシナリオでは, HVT モデルおよび HVT 護衛ルールは適用されない。また, クラシファイドデッキを使用しない

ミッションの終了

第3ラウンドで終了。プレイヤーの1人が撤退！でアクティブターンを開始した場合は, ゲームはそのターンの終わりに終了する。

シナリオ特殊ルール

作戦地帯 (Z0)

ゲーム終了時、配置ゾーン以外の範囲を三つの区分に分ける（※開始時および途中で意図的に測定しないこと）。中央の 8 インチ、自軍側の 8 インチおよび敵側の 8 インチ。このシナリオではこれら区分けが作戦地帯 (Z0) となる。

Z0 の支配

それぞれの Z0 ごとに、敵兵より味方の勝利ポイント（総コスト）が高い場合、そのエリアを支配したものとする。モデルかマーカー（カモフラージュやシャスバスティ等）で示された兵のみをカウントし、ヌル状態の兵をカウントしない。二つのエリアにまたがる兵は、ベースの半分以上が入っている側のエリアに属しているとみなす。

シャスバスティ

シャスバスティスキルの持ち主は、シャスバスティエンブリオおよび何らかのヌル状態であっても勝利ポイントに数える。

バッゲージ

バッゲージ装備・スキルを持つ兵は、勝利ポイントに 20 ポイントを追加する

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。

キーオプス

キーオプスは、偵察と戦闘の特殊訓練を受けた特別戦術オペレーターである。配置フェイズの最後に先攻後攻の順に、アーミーリストから 1 人をキーオプスに選び宣言する。この兵は常にモデルとして戦場に配置されている必要があり、隠匿配置およびマーカー状態（カモフラージュ、ホロエコーなど）にはなれない。また、イレギュラー兵および REM はキーオプスに選べない。

この兵は回避(+3)と Tactical Awareness（イレギュラートークン 1 つを得る）の特殊スキルが追加される。これらの特殊スキルは累積的ではなく、すでに持っている場合は適用されない。この兵を A または B トークンで示す事。

キーオプスの脅迫

キーオプスの ZoC 内に少なくとも 1 人のヌル状態でない敵兵（マーカーではなくモデルとして）がいる場合、敵プレイヤーによって脅迫されたとみなす。

ダイレクトアクション CUTTHROAT

作戦目標

条件	目標点
敵よりも多くのアーミー（コスト）を殺害した	3点
敵と同じ数のルーテナントを殺害した（最低1人）	2点
敵よりも多くのルーテナントを殺害した	3点
敵のキーオプスを殺害した	1点
キーオプスが、敵キーオプスよりも多くの兵を殺害した	3点

戦場規模



HVT とクラシファイド

このシナリオでは、HVT モデルおよび HVT 護衛ルールは適用されない。また、クラシファイドデッキを使用しない

ミッションの終了

第3ラウンドで終了。このシナリオでは、撤退！ルールは適用されない。

シナリオ特殊ルール

強化戦術リンク

このシナリオでは、ロスオブルーテナントルールは適用されない。ルーテナントは開示情報であり、モデルまたはマーカーであること。マーカー状態(カモフラージュ, デコイ, ホロプロジェクトターなど)にある場合はどのマーカーがルーテナントであるかを開示すること。最初のゲームラウンド開始時に、ルーテナントをモデルまたはマーカーとしてゲームテーブルに配置する必要がある(隠匿配置, 空挺配置は不可)。

アクティブターンの戦術フェイズ中に、ルーテナントが配置されていない、孤立状態およびヌル状態(無意識, 死亡など)にある場合、プレイヤーはオーダーを費やす事なく新しいルーテナントを指名し、

開示する必要がある。

キーオプス

キーオプスは、偵察と戦闘の特殊訓練を受けた特別戦術オペレーターである。配置フェイズの最後に先攻後攻の順に、アーミーリストから1人をキーオプスに選び宣言する。この兵は常にモデルとして戦場に配置されている必要があり、隠匿配置およびマーカー状態(カモフラージュ, ホロエコーなど)にはなれない。また、イレギュラー兵およびREMはキーオプスに選べない。

この兵は回避(+3)と Tactical Awareness (イレギュラートークン1つを得る)の特殊スキルが追加される。これらの特殊スキルは累積的ではなく、すでに持っている場合は適用されない。この兵をAまたはBトークンで示す事。

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。

ダイレクトアクション SUPERIORITY

作戦目標

条件	目標点
各ゲームラウンド終了時に、敵より多くの四分割地帯を支配する	2 点
ゲームの終わりに、コンソールをハッキングしている	1 つにつき 1 点（最大 3 つ）
ゲームの終わりに、キーオプスが作戦区域を支配している	追加 1 点

戦場規模



HVT と副次目標

このシナリオでは、クラシファイドデッキ、HVT およびセキュア HVT ルールを使用しない。

作戦の終了

3 ラウンドで終了、あるいはプレイヤーの 1 人が撤退！ 状況でアクティブターンを開始したらそのターンの終了時に終了となる。

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。

バッゲージ

バッゲージを持った兵（非ヌル状態）はコスト計算に追加の20Pを数える。

コンソール

コンソールのハッキング（ショートスキル、攻撃）

スペシャリストのみがコンソールのハッキングを宣言できる。コンソールにシルエット接触してWIPロールを行なう。成功した場合、コンソールをハッキング出来る。失敗した場合、必要なだけ再挑戦出来るが、その都度ショートスキル1回を費やす。

ハッキングされたコンソールを、他のプレイヤーが再びハッキングすることも出来る。この場合、両方のプレイヤーがそのコンソールをハッキング済みとする。ハッキング済であることを、トークンAおよびBで示す事。

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、チェインオブコマンド、パラメディックおよびスペシャリストオペレーティブのスキルを持つ兵がスペシャリストとみなされる。ペリフェラルやリピーターを使ってミッション目標を達成することは出来ない。

ハッカーボーナス

ハッカーは1回のショートスキルで2個のダイスを振り、更にWIP+3のMODを得る。

キーオプス

キーオプスは、偵察と戦闘の特殊訓練を受けた特別戦術オペレーターである。配置フェイズの最後に先攻後攻の順に、アーミーリストから1人をキーオプスに選び宣言する。この兵は常にモデルとして戦場に配置されている必要があり、隠匿配置およびマーカースタート（カモフラージュ、ホロエコーなど）にはなれない。また、イレギュラー兵およびREMはキーオプスに選べない。

この兵は回避(+3)とTactical Awareness（イレギュラートークン1つを得る）の特殊スキルが追加される。これらの特殊スキルは累積的ではなく、すでに持っている場合は適用されない。この兵をAまたはBトークンで示す事。

キーオプスによる支配

非ヌル状態のキーオプスを含む自軍の兵が作戦区域を支配するとき、キーオプスがそのエリアを支配したとみなす。

セキュリティデタッチメント（セクデット）

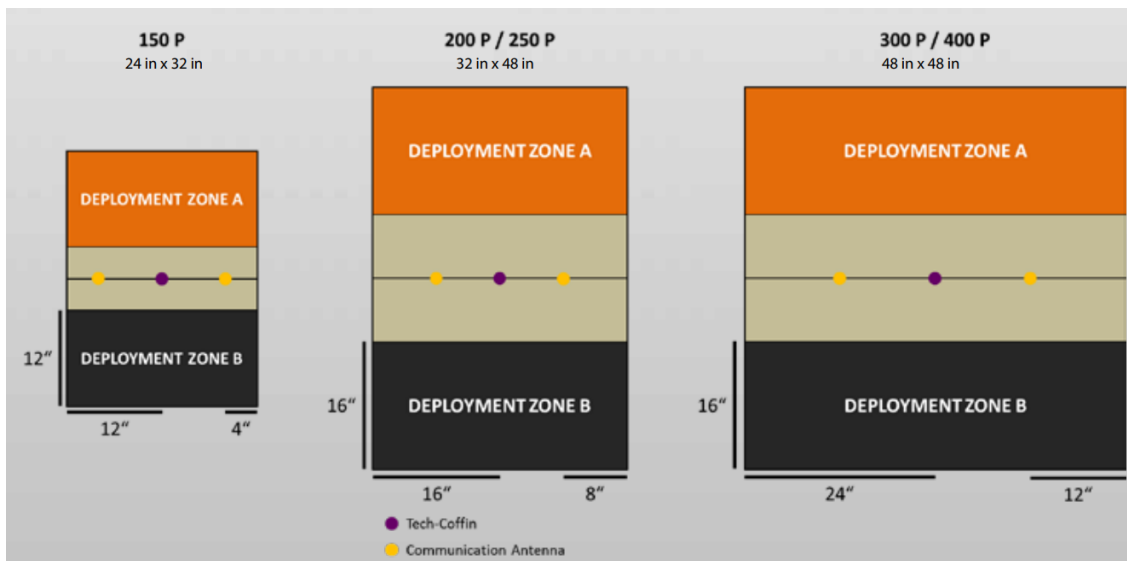
コストやSWCを費やすことなくGSU1人を編入出来る。ただし、そのコストは作戦区域支配のコストとして数えることが出来る。コンバットグループおよびアーミーリストの人数制限を適用しない。この兵はスペシャリストとみなし、テレイン（ゼロG）スキルを持ち、あらゆるファイアチームに参加できる。

ダイレクトアクション UP LINK CENTER

作戦目標

条件	目標点
ゲーム終了時に、通信アンテナを起動している	2点 (1つにつき)
ゲーム終了時に、通信アンテナを支配している	1点 (1つにつき)
ゲームの終わりに、テックコフィンを支配している	3点
ゲーム終了時に、アクティブなルーテナントがいる	1点

戦場規模



※テックコフィンまたは通信アンテナとシルエット接触した状態で配置は出来ない

HVT とクラシファイド

このシナリオでは、HVT モデルおよび HVT 護衛ルールは適用されない。また、クラシファイドデッキを使用しない

ミッションの終了

第3ラウンドで終了。プレイヤーの1人が撤退！でアクティブターンを開始した場合は、ゲームはそのターンの終わりに終了する。

シナリオ特殊ルール

通信アンテナ

通信アンテナの起動（ショートスキル，攻撃）

スペシャリストのみが宣言出来る。スペシャリストは，通信アンテナとシルエット接触し，ノーマル WIP ロールに成功したとき，アンテナを起動出来る。失敗した場合は必要な回数だけ繰り返すことができるが，毎回対応するショートスキルを費やす。

起動された通信アンテナは，同じ手順を適用して他のプレイヤーによって再起動することが出来るが，それ以上再起動を上書きしなおす事は出来ない。マーカーA および B で示す。

通信アンテナの支配

通信アンテナに，最低1人の非ヌル状態の兵（マーカーではなくモデルとして）がシルエット接触しており，敵兵は接触していない場合に，そのプレイヤーが支配しているとみなす。

スペシャリスト

このシナリオでは，スペシャリストオペレーティブ，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。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（サーバント）で目標達成する事は出来ない。

エンジニアとハッカーのボーナス

エンジニアおよびハッカーは，通信アンテナの作動ショートスキル1回ごとに WIP ロールを2つのふる事ができ，さらに+3のMODを得る。

テックコフィン

テックコフィンに，最低1人の非ヌル状態の兵（マーカーではなくモデルとして）がシルエット接触しており，敵兵は接触していない場合に，そのプレイヤーが支配しているとみなす。

コルセア

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

アクティブなルーテナント

ゲームの終わりに，ルーテナントがヌル状態（無意識，死亡など），孤立状態，または IMM 状態にない場合，アクティブなルーテナントとみなす。