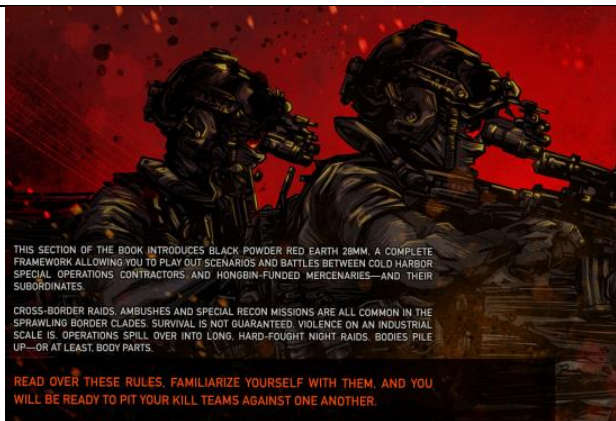




## CORE RULES



THIS SECTION OF THE BOOK INTRODUCES BLACK POWDER RED EARTH 28MM, A COMPLETE FRAMEWORK ALLOWING YOU TO PLAY OUT SCENARIOS AND BATTLES BETWEEN GOLD HARBOR SPECIAL OPERATIONS CONTRACTORS AND HONGBIN-FUNDED MERCENARIES—AND THEIR SUBORDINATES.

CROSS-BORDER RAIDS, AMBUSHES AND SPECIAL RECON MISSIONS ARE ALL COMMON IN THE SPRAWLING BORDER CLADES. SURVIVAL IS NOT GUARANTEED. VIOLENCE ON AN INDUSTRIAL SCALE IS. OPERATIONS SPILL OVER INTO LONG, HARD-FOUGHT NIGHT RAIDS. BODIES PILE UP—OR AT LEAST, BODY PARTS.

READ OVER THESE RULES, FAMILIARIZE YOURSELF WITH THEM, AND YOU WILL BE READY TO PIT YOUR KILL TEAMS AGAINST ONE ANOTHER.

この本のこのセクションでは、  
*BLACK POWDER RED EARTH 28MM* のコールド  
ハーバースペシャルオペレーションズコントラクターズ（コールドハーバー特殊作戦請負業者）と、  
ホンビンファンデッドマーセナリーズ（ホンビンから  
資金提供を受けた傭兵とその下位構成員）の間で、  
シナリオと戦闘をプレイできる完全な骨組みについて  
紹介します。

国境を越えた襲撃。待ち伏せや特別偵察任務は、広  
大な国境地帯の戦闘ではよくあることです。生存は  
保証されません。産業規模での暴力はそういうもの  
です。作戦は長く激しい夜間襲撃に及び、死体、少  
なくとも身体の一部が積み重なっています。

これらのルールを読んでよく理解すれば、キルチ  
ームを互いに戦わせる準備が整います。

# BATTLESPACE COMPONENTS

## UNITS

Games of *Black Powder Red Earth 28mm* are played using units. A unit is a single warfighter on a 1" diameter base. In this book, a 'friendly' unit means a unit on your side, and an 'opponent' unit means one of your opponent's.

In order to play *Black Powder Red Earth 28mm*, you need enough units to create opposing kill teams for both Scorch and the Aayari Guard. Each unit has a set of statistics:

- + Range of movement
- + Weapon systems and attacks
- + Save rolls
- + Special attributes

These are all brought into play using Capability Points. Each unit has a number of Capability Points assigned to it by its spec sheet—these sheets are found later in this book.

## RADIAL EFFECT TEMPLATE

Use this to quickly see the AOE (area of effect) of grenade rolls, explosions, and an unit line of sight (LOS).



## バトルスペースコンポーネント

### ユニット

Black Powder Red Earth 28mm のゲームはユニットを使用してプレイされます。ユニットとは、直径 1 インチのベース上に配置された 1 人の戦闘員です。本書では、「味方」ユニットはあなたの側のユニットを意味し、「敵」ユニットは対戦相手側のユニットを意味します。

Black Powder Red Earth 28mm をプレイするには、スコーチとアアアヤリガード双方の、対抗するキルチームを作成するのに十分なユニットが必要です。各ユニットにはそれぞれ下記のスラツツ（能力値）があります。

- + 移動距離
- + ウェポンシステムと攻撃
- + セーブロール（防御）
- + 特殊能力・特性

これらの全てを反映したキャパビリティポイント（CP）によって、ゲームに編入されます。各ユニットには、能力値が記載されたスペックシートがあります（この本の後半に記載）。

### ラジアルエフェクトテンプレート

これを使うことで、グレネードの転がりと爆発の AOE（効果範囲）、およびユニットの LOS（LOS）を素早く確認する事が出来ます。

## TAPE MEASURE

Use this to measure unit movement in inches. Measure from the center of a unit's base.

## DICE

Ten-sided dice (D10) are the most important component of *Black Powder Red Earth 28mm*. A minimum of 2 D10 are required—we recommend keeping a lot more than that around, simply for speed and ease of use.

Actions and their outcomes are bound to the roll of these dice. Shooting, moving, surviving—these are all subject to the whims of your D10, along with certain modifiers to their result.

Modifiers are numbers which are added or subtracted to relevant dice rolls. As a quick example, a Hasty Ambush card adds -1 to an attack roll. This means that whatever the result of your roll, you can add -1—which can be the difference between a miss and a lethal shot.

In most combat actions, multiple dice are rolled simultaneously and added together. We use a shorthand for this: if you're rolling two ten-sided dice, we say '2D10'.



### テープメジャー

これを使ってユニットの移動をインチで測ります。ユニットのベースの中心から測ります。

### ダイス

10 面ダイス（D10）は、Black Powder Red Earth 28mm で最も重要なコンポーネントです。D10 は最低 2 個必要ですが、スピードと使いやすさを考慮し、多めに用意しておくことをお勧めします。

行動とその結果は、このダイスの出目に左右されます。射撃、移動、生き残り - これらはすべて D10 の気まぐれに左右され、その結果には一定の修正値が加わります。

修正値とは、サイコロの出目に追加・削減される数値のことです。簡単な例として、Hasty Ambush カードは攻撃の出目に+1 する。つまり、あなたの出目の結果がいくつであっても+1 することが出来ます - これがミスか致命傷かの分かれ目となります。

ほとんどの戦闘アクションでは、複数のダイスを同時に振り、合計します。10 面体のサイコロを 2 つ振る場合は「2D10」と言います。



## カード

指揮官として、あなたには「動く」「撃つ」以上の選択肢があります。戦場の複雑さ、利用可能なテクノロジー、そして天候さえも、あなたの裁量に委ねられます。これらはすべて、適切なタイミングでカードを配置することで活用できます。

インターベンションカードは、使い捨ての、戦闘能力を持った、記載された状況を起こすカードです。これらのカードは強力で、交戦を有利にすることができますが、適切なタイミングで使用するのがコツです。

スペシャルインターベンションカードは、個別のナイトレイドオペレーション中に獲得できます。これらの使い捨ての強化近接戦闘能力は、1回以上の交戦に影響を与えることができます。正しく使用すれば、作戦全体の結果を変えることもできます。

タスクカードは作戦を選択するために使用します。タスキングは Infil (潜入)、Actions On (実行)、Exfil (脱出) に細分化され、それぞれがミッションの異なるフェイズを表しています。詳しくは後述します。

アトモスフェリクスカードは、夜間急襲や個々の作戦中の天候を定義します。うだるような砂漠から雷雨まで、プレイヤーの戦力を激変させる可能性があります。

バトルスペースカードは、裏向きにシャッフルされたデッキから引き、プレイする戦場を選択します。ゲーム開始時にはあらかじめ5つのマップが用意されていますが、プレイヤーは自分で作成したマップをこのデッキに追加することができます。

ユニットカードとファイアーズカードは、ユニットの能力や特殊ルールを素早く参照するために、プレイヤーの前に置かれます。



## MARKERS + CHITS



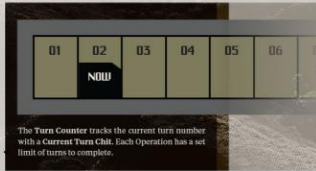
ACT Chits are placed to track unit activation during the current turn. Place them by a unit when that unit has completed its actions during any phase of play, and remove them once your Turn is over.



Frag Chits indicate the target of a pitched grenade, with the final area of effect resolved using a dice roll and the Radial Effect Template.



Tactical Exploitation Tokens, representing items of intelligence value such as maps, phones, computers, photos, indoctrination materials, or weapons, may be placed as an objective.



## マーカー + チット

ACT チットは、現在のターン中にユニットがアクティベーションしたか追跡するために配置します。いずれかのフェイズ中にユニットがアクションを完了したときにユニットのそばに配置し、ターン終了時にそれらを取り除きます。

フラグチットは投げられた手榴弾のターゲットを示し、最終的な効果範囲はダイスロールとラジアルエフェクトテンプレートを使用して解決されます。

タクティカルエクスプロイテーショントークンは、地図、電話、コンピュータ、写真、教化資料、武器などの諜報価値のあるアイテムを表わし、目標として配置されます。

ターンカウンターでは、カレントターンチットを使用して現在が何ターン目かを追跡出来ます。各オペレーションには、完了までのターン制限が設定されています。

## GENERAL PRINCIPLES

### RANGING

ALL GIVEN DISTANCES ARE MEASURED IN INCHES

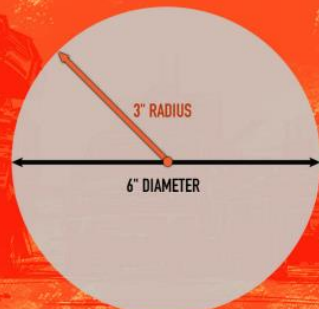
When gauging distance between two units, start from the center of your unit's base, and measure to the closest edge of the unit you're targeting.

When measuring distance from a unit to a point on the map, start at the center of its base and end at the exact destination in the battlespace.

Obstacles and terrain affect movement—we'll explain this later.



CIRCULAR AREAS OF EFFECT ARE ALWAYS STATED IN RADII



A STRAIGHT LINE FROM THE CENTER OF THE EFFECT TEMPLATE TOWARDS THE CIRCUMFERENCE OF THE CIRCLE

## 測定・範囲

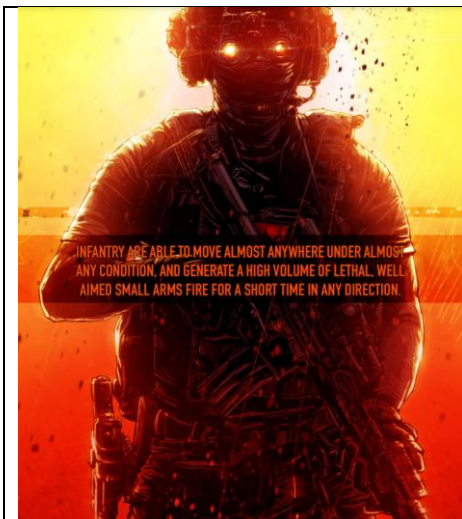
指定された距離はすべてインチで測定されます

2つのユニット間の距離を測定する場合は、ユニットのベースの中心から開始して、ターゲットとするユニットの最も近い端までを測定します。

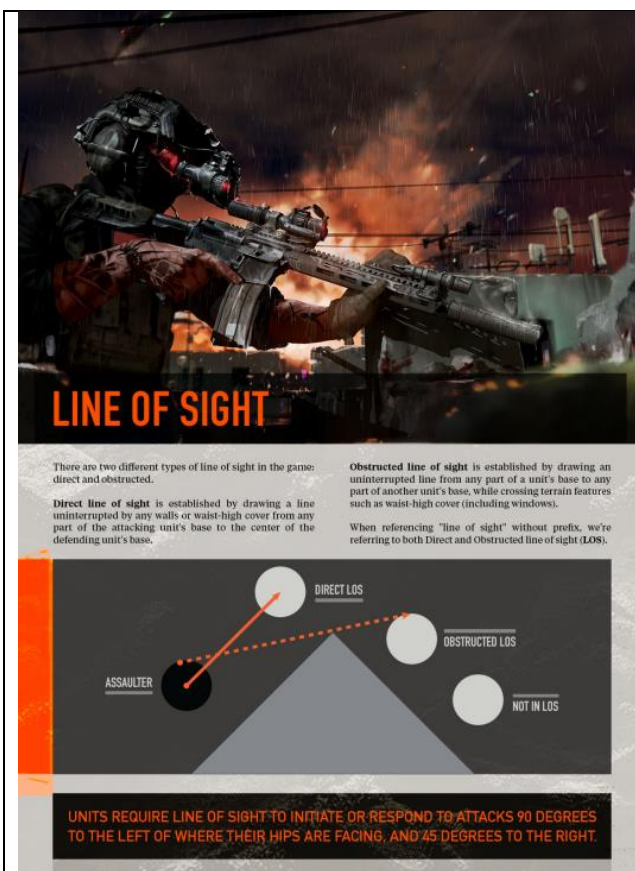
ユニットからマップ上の点までの距離を測定する場合は、そのベースの中心から開始し、バトルスペース内の正確な目的地で終了します。

障害物と地形は移動に影響します。これについては後述します。

円形の影響範囲は常に半径（エフェクトテンプレートの中心から円周に向かって引かれる直線）で示されます。



歩兵は、ほぼあらゆる状況下でほぼどこにでも移動することができ、短時間で、あらゆる方向に、大量の致死的かつ狙いを定めた小火器を発砲することができます。



### LOS (LINE OF SIGHT/射線)

このゲームには、2つの異なるタイプの LOS :  
ダイレクト (直接) とオブストラクテッド (遮蔽)  
があります。

ダイレクト LOS は、攻撃側ユニットのベースのどこかの部分から防御側ユニットのベースの中心まで、壁や腰の高さの遮蔽物によってさえぎられない線を引ける場合に確立されます。

オブストラクテッド LOS は、腰の高さの遮蔽物 (窓を含む) などのテレインの外形を横切りながら、ユニットのベースのどこかの部分から別のユニットのベースのどこかの部分まで途切れない線を引ける場合に確立されます。

ダイレクトやオブストラクテッドの記載なく「LOS」と言う場合は、ダイレクト LOS とオブストラクテッド LOS の両方を指します。

ユニットは、攻撃を開始したり反応したりするために、向いている方向 (顔ではなく、腰の両端を結んだ前方) の、左に 90 度、右に 45 度までを視界とした LOS を必要とします。

※右手で銃を握るため、右は 45 度までしか銃を向けられません。

## OBSTRUCTED LINE OF SIGHT



Friendly units do not block line of sight, but opponent units do.



A Direct line of sight check that passes through waist-high cover terrain features becomes an Obstructed line of sight.



When a unit initiates an attack, waist-high cover features touching its base are ignored in line of sight checks.



オブストラクテッド LOS (OBSTRUCTED LINE OF SIGHT/遮蔽された LOS)

味方ユニットは LOS を遮断しませんが、敵ユニットは LOS を遮断します。

ダイレクト LOS チェックが腰の高さの遮蔽トレインを通過する場合は、オブストラクテッド LOS になります。

ユニットが攻撃を開始するとき、そのベースに接触する腰の高さの遮蔽物は、LOS チェックで無視されます。





## 爆発

爆発を解決するとき、ユニットは、指定された AOE（効果範囲）内におり、爆発の中心から影響を受けるユニットのベースのどこかの部分に LOS を引くことができる場合にのみ影響を受けます。

セーブロールを持つユニットは、オブストラクテッド LOS での爆発からセーブするために +1 の修正を得ます。

開いているか閉じているかに関わらず、部分的または全体的に爆発半径内にあるドアは破壊されてプレイから取り除かれ、爆発はドアを通りぬけて効果を与えます。



## 接近戦

### ドア

タスクカードに特別な指定がない限り、バトルスペース内の全てのドアの初期開閉状態は、防御側プレイヤーによって設定されます。

ドアを開閉するには、ユニットは 1 回の開閉ごとに総移動距離から 3 インチを消費します。移動距離が 3 インチ未満のユニットはドアを開閉できません。くわえて、アクティブユニットが、マニューバフェイズ中に、ベースをドアに隣接させる必要があります。

ドアを閉めると LOS が遮られます。開いたドアは LOS を遮らず、そのドアトークンはバトルスペースのどこにも存在しません。非アクティブなユニットのベースの一部が開いた出入り口にあるとき、味方ユニットも敵ユニットも移動と LOS がブロックされ、ユニットがドアを閉めることができなくなります。

## ATTACKING

Units can attack an opponent within their line of sight by rolling 2D10, and then applying the marksmanship conditions on their Unit Card to determine the effect on target.

If the rounds have good effect on target, the unit being engaged is either killed outright or, if a save roll is specified on their Unit Card, the targeted player rolls to save.

If the save roll fails, the targeted unit is killed and removed from play.

If the save roll succeeds, the targeted unit is staggered and cannot be activated for the remainder of the turn. Indicate this by turning the unit's model on its side. A staggered unit auto-fails any save rolls for the remainder of the turn, and loses their staggered status at the end of the Turn.

Any result of 20+ on an attack roll is a headshot. A unit hit by a headshot is killed immediately, with no save roll.

Any result of 20+ on a save roll leaves the unit completely unaffected—treat this the same as the attack missing.

Other means of killing units such as drones and suicide bombs have their own rules present on Unit Cards and Fires Cards. Unless otherwise specified, save rolls apply to these events in the same way as they would to unit attacks.

## 攻撃

ユニットは 2D10 をロールし、ユニットカードの射撃条件を適用してターゲットへの効果を決定することで、LOS 内の敵を攻撃できます。

弾丸がターゲットに効果をもたらした場合、交戦中のユニットは完全に殺されるか、ユニットカードにセーブロール (SAVE ROLL) が記載されている場合は、ターゲットのプレイヤーがセーブロールを行います。

セーブロールが失敗した場合、対象のユニットは殺され (KILL)、プレイから除外されます。

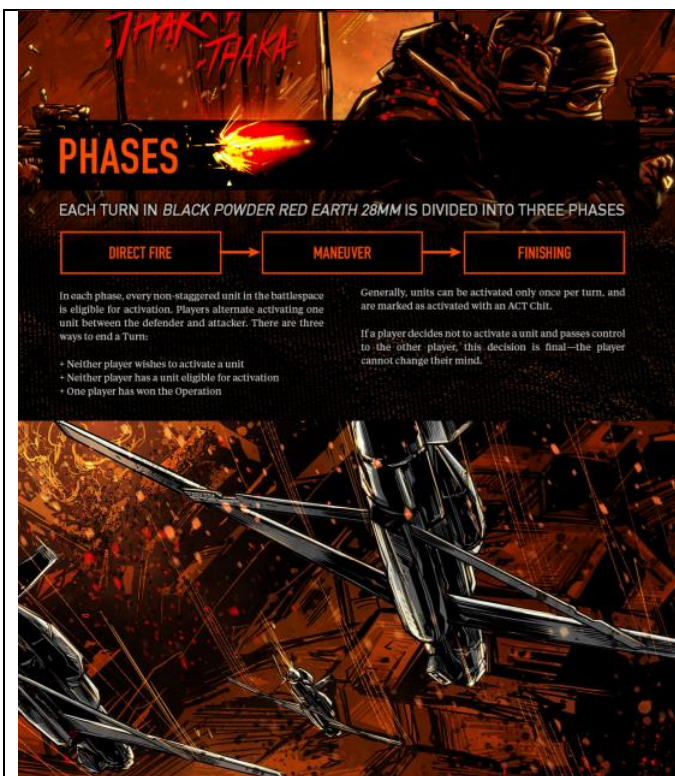
セーブロールが成功した場合、対象のユニットはスタagger状態 (STAGGER/よろめき) になり、そのターンの残りの間はアクティベートできなくなります。これを示すため、ユニットのモデルを横倒しにしてください。スタagger状態はターンの残りの間セーブロールに自動的に失敗し、ターン終了時にスタagger状態から解除されます。

攻撃ロールの結果が 20 以上であればヘッドショット (HEADSHOT) になります。ヘッドショットを受けたユニットはセーブロールなしで即死します。

セーブロールの結果が 20 以上の場合、ユニットは全く影響を受けません (UNAFFECTED)。これは攻撃が失敗した場合と同じように扱います。

ユニットを殺害するその他の手段 (ドローンや自爆テロなど) には、ユニットカードやファイアカードに独自のルールが記載されています。特に指定がない限り、これらの手段に対するセーブロールは、ユニットによる攻撃の場合と同じ方法で適用されます。





## フェイズ

*BLACK POWDER RED EARTH 28MM* の各ターンは 3 つのフェイズに分かれています

ダイレクトファイア → マニューバ → フィニッシング

各フェイズでは、バトルスペース内の全ての（スタッガー状態でない）ユニットがアクティベーションの対象となります。プレイヤーは防御側と攻撃側で交互に 1 つのユニットをアクティベートします。ターンを終了するには 3 つの方法があります。

- + どちらのプレイヤーもユニットをアクティベートしたくない
- + どちらのプレイヤーもアクティベート出来るユニットがない
- + 1 人のプレイヤーが作戦に勝利した

通常、ユニットはターンごとに 1 回だけアクティベートでき、ACT チットでアクティベートされたものとしてマークされます。

プレイヤーがユニットをアクティベートしないことを決定し、他のプレイヤーに行動権を移した場合、この決定は最終的なものであり、プレイヤーは考えを変えることはできません。



## SETUP

CHAOS AND SPRAWL, VIOLENCE AND DEATH. GAMES OF *BLACK POWDER RED EARTH 28MM* ARE HARD-FOUGHT BATTLES BETWEEN CAPABLE ENEMIES, MORE CLOSELY MATCHED THAN EITHER WOULD LIKE TO ADMIT. SMALL UNIT KILL TEAMS ENGAGE IN RAIDS, RECON, AND ALL-OUT MASSACRE IN THE BORDER CLADES.

PLAYERS TAKE IT IN TURNS TO DIRECT THEIR FORCES, ALTERNATING BACK AND FORTH BETWEEN EACH INDIVIDUAL UNIT ACTIVATION. THERE'S NO PLACE TO HIDE, AND NO QUARTER GIVEN. WHATEVER ONE PLAYER DOES, THE OTHER PLAYER WILL BE ABLE TO RESPOND IN KIND. VICTORY IS NOT GUARANTEED.

Players select units for their kill team, up to the Capability Point limit specified in the drawn Tasking Card. Each unit has a unique points cost based on their marksmanship, range of movement, and other abilities. Once both players have selected their units, each will choose a hand of three unique Intervention Cards, and place a token on the first Turn Counter marker.

THE PRINCIPLE OF DEPTH ALLOWS UNITS TO ACHIEVE AND MAINTAIN FIRE SUPERIORITY, BY ENGAGING THE ENEMY EARLY. LEADERS DISRUPT ENEMY PLANS, FORCING THEM TO SEEK COVER.

### セットアップ

混沌と無秩序、暴力と死。 *BLACK POWDER RED EARTH 28MM* のゲームは、腕利きの敵同士の激しい戦いであり、互いに認めたくないほどの接戦です。小規模部隊のキルチームが国境の境界線で襲撃、偵察、そして全面的虐殺に従事します。

プレイヤーは順番に自分の部隊を指揮します。個々のユニットのアクティベートを交互に行います。隠れる場所も、一切の情けも与えられません。一方のプレイヤーが何をしようと、もう一方のプレイヤーも同様の対応をするだけのこと。勝利は保証されていません。

プレイヤーは、タスクカードに指定されているキャパビリティポイント（CP）制限を上限として、キルチームのユニットを選択します。各ユニットには、射撃技術、移動範囲、その他の能力に基づいた独自のポイントコストがあります。両プレイヤーが自分のユニットを選択した後、それぞれがインターベンションカードから3枚の手札を選択し、ターンカウンターに最初のトークンを置きます。

深度の原理により、部隊は射撃の優位性を獲得し、維持することができます。より早く敵と交戦することで、リーダーは敵の計画を混乱させ、敵に隠れざるをえないよう追い詰めます。

## QUICK REACTION FORCE

When assembling their kill team, the defending player can set aside Capability Points for a Quick Reaction Force (QRF). The QRF isn't placed on the battlespace right away, rather it's held out of play. Capability Point costs are reduced by 5 for units in the QRF down to a minimum of 5 Capability Points per unit—but limitations set in the Tasking Card must be followed. QRF composition does not need to be determined until the defending player wins a QRF roll to place these units on the battlespace.

Starting on turn 3, the defending player can attempt to roll for QRF activation at the beginning of the Direct Fire Phase. Before any actions are taken, including selection

units, both players roll 2D10. Either player can discard Intervention or Fires cards to reroll the result if desired, with each discarded card allowing a reroll of 1 D10.

On turns 5 and 6, the assaulting player can only roll 1 D10. From turn 7, QRF can no longer be activated.

If the assaulting player wins this roll, QRF activation fails, and the turn is played as normal. If the defending player wins the roll, then QRF is activated. The defending player places their QRF anywhere within their initial setup zone. Each QRF unit starts with an ACT chit.

### クイックリアクションフォース (緊急対応部隊)

キルチームを編成する際、防御側プレイヤーはクイックリアクションフォース(QRF)のためにキャパビリティポイントを残しておくことができます。QRFは開始時に戦場に配置されるわけではなく、プレイから除外されます。QRFに編入されるユニットのCPは5減らされ、ユニット1つにつき最低5CPとなりますが、タスキングカードに定められたCP制限に従う必要があります。QRFの構成は、防御側プレイヤーがこれらのユニットを戦場に配置するためのQRFロールに勝つまで決定する必要はありません。

3ターン目から、防御側プレイヤーはダイレクトファイアフェイズの始めにQRFのアクティベートのためのロールを試みることができます。ユニットの選択を含むアクションをおこなう前に、両プレイヤーは2D10をふります。望むならば、どちらのプレイヤーもインターベンションカードまたはファイアーズカードを捨てて、捨て札1枚につき1D10をリロールすることができます。

5~6ターン目においては、攻撃側プレイヤーはD10を1つだけ振ることができます。7ターン目からはQRFを発動することができなくなります。

攻撃側プレイヤーがこのダイスに勝った場合、QRFのアクティベートは失敗し、そのターンは通常通りプレイされます。防御側プレイヤーがこのダイスに勝った場合、初期セットアップゾーン内のどこにでもQRFを配置出来ます。各QRFユニットはACTチット1つを持った状態で始めます。

## DIRECT FIRE PHASE

Starting with the assaulting player, choose a single unit to activate. Units with ACT chits cannot be activated. An activated unit in this phase cannot move or rotate. Instead, it chooses an opponent within line of sight and rolls to attack, with a +1 modifier added to every roll. Any attack that occurs during the Direct Fire phase, such as those only enabled through Intervention Cards, gains the +1 modifier. After a unit is activated in the Direct Fire phase, it gains an ACT chit. Once the actions are taken, the defending player selects a unit and carries out his actions, then back to the assaulting player etc.

Other actions can be taken in the Direct Fire Phase, even by units that do not have line of sight on opponents. Units equipped with grenades can be activated to throw them up to ten inches away at a point in their line of sight. These grenades will explode later in the Finishing Phase. Actions contextual to specific operations, such as setting explosives, also generally take place on the Direct Fire phase.

### ダイレクトファイアフェイズ

攻撃側のプレイヤーから始めて、アクティベートするユニットを1つ選択します。ACTチットを持つユニットはアクティベートできません。このフェイズでアクティベートされたユニットは移動したり回転したりできません。代わりに、視界内にある対戦相手を選択し、ロールして攻撃し、全てのロールに+1のMODが追加されます。ダイレクトファイアフェイズ中に発生する攻撃は、インターベンションカードによってのみ有効になる攻撃などにも、+1のMODが与えられます。

ユニットがダイレクトファイアフェイズでアクティベートされた後、ACTチットをそばにおきます。攻撃側のアクションが実行されたら、防御側プレイヤーがユニットを選択してアクションを実行し、その後攻撃側プレイヤーに戻ります。

敵にLOSを向けていないユニットであっても、ダイレクトファイアフェイズでは他にも実行できるアクションがあります。手榴弾を装備したユニットをアクティベートすると、LOS内の最大10インチ離れた一点に手榴弾を投げることができます。これらの手榴弾は、フィニッシングフェイズの後半で爆発します。爆発物の設置など、特定の操作に関連したアクションも、通常はダイレクトファイアフェイズで行われます。



## MANEUVER PHASE

Starting with the assaulting player, choose a single unit to activate. Units with ACT chits cannot be activated. An activated unit in this phase can move up to its specified range of movement starting at the center of its base, can rotate freely throughout its movement, and attack an opponent in line of sight at any point during its movement. After a unit is activated in the Maneuver Phase, it gains an ACT chit.

Movement can only take place through unobstructed

areas at least 1" wide. Once per activation, a unit can attempt to cross a single waist-high cover terrain feature up to 2" in length. Roll 2D10 when attempting to surmount cover. On a result of 10 or greater, the unit continues moving.

On a result of 9 or less, the unit fails and becomes staggered on the far side of the cover it attempted to cross, immediately ending the activation. A unit cannot initiate an attack at any point while crossing cover.



If a unit enters (or starts its activation in) the line of sight of an opponent unit that does not have an ACT chit, the opponent has the opportunity to take an Immediate Action shot at the active unit. Any time opposing units have LOS on each other, Immediate Actions take place before actions by the active player (such as attacking, detonating s-vest, glinting, etc.). A player who has passed can still take Immediate Actions with units that do not have ACT chits.

If the opponent chooses to take an Immediate Action, he rolls to attack and subtracts 3 from the result. Regardless of success or failure, the unit gains an ACT chit immediately after attacking.

Any number of units can take Immediate Actions against the active unit during its maneuver. Immediate Actions are a choice—not every unit with line of sight on a moving unit is obliged to attack.

### マニューバフェイズ

攻撃側のプレイヤーから始めて、アクティベートするユニットを1つ選択します。ACT チットを持つユニットはアクティベートできません。このフェイズでアクティベートされたユニットは、ベースの中心から開始して指定された移動範囲まで移動でき、移動中は自由に回転でき、移動中の任意の時点で LOS 内の敵を攻撃できます。マニューバフェイズでアクティベートされたユニットは、ACT チットを与えられます。

移動は幅 1 インチ以上の、障害物のないエリアでのみ実行できます。ユニットはアクティベートごとに1回、長さ 2 インチまでの腰の高さの遮蔽トレイン 1 つを乗り越えようと試みることができます。カバーを乗り越えようとするときは 2D10 をロールします。結果が 10 以上の場合、ユニットは移動を続けます。

結果が 9 以下の場合、ユニットは失敗し、横断しようとしたカバーの向こう側でスタグガー状態になり、即座にアクティベートを終了します。ユニットは遮蔽物を乗り越えている間のいかなる時点でも攻撃できません。

ユニットが ACT チットを持たない対戦相手ユニットの LOS に入った（またはその中でアクティベートを開始した）場合、対戦相手はアクティブなユニットにイミディエイトアクション（即時行動）射撃を放つ機会を得ます。敵対するユニットが互いに LOS を持っている場合は常に、アクティブプレイヤーによるアクション（攻撃、S-ベストの爆発、グリントなど）の前にイミディエイトアクションが実行されます。パスしたプレイヤーは、まだ ACT チットを持たないユニットでイミディエイトアクションが実行できます。

対戦相手がイミディエイトアクションを選択した場合、攻撃にロールして結果から 3 を減算します。成功または失敗に関係なく、ユニットは攻撃直後に ACT チットを与えられます。

マニューバ中にアクティブなユニットに対して、任意の数のユニットがイミディエイトアクションを実行できます。イミディエイトアクションは選択の余地があり、移動しているユニットに LOS がある全てのユニットが攻撃する義務があるわけではありません。



### グリント アンド デストロイ

アドバイザーとホンビン・イネーブラーは、グリントアビリティを使用してマニューバフェイズ中に支援射撃を要請し、LOS 内の屋外の一点にファイアカードを置くことができます。この行動は、同じアクティベート中の移動および射撃能力を妨げません。

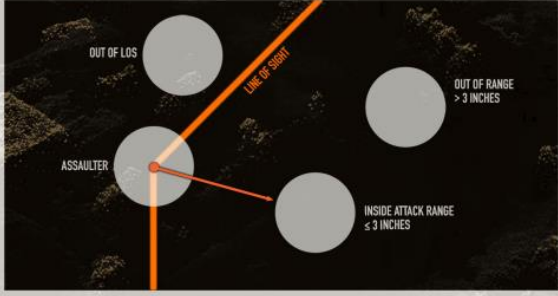
## FINISHING PHASE

First, detonate any Frag chits on the battlespace. Center the Grenade Template over the chit (rotationally oriented to the preference of the player who threw the grenade and roll 1D10). The grenade bounces to the location rolled on the 2" increment on the Grenade Template and detonates with a 2" area of effect. Roll saves for affected units, and remove those killed by the blast. If there is a wall between the Frag chit and rolled location, resolve the explosion on the side of the wall nearest to the chit.

Next, set every unit in the Battlespace to one ACT chit, even if they did not gain a chit in previous phases or accumulated more than one. Then, starting with the Assaulting player, choose a single unit to activate that has an opponent in LOS within 3". Roll to attack. The activated unit loses an ACT chit — the chit's role is inverted in this phase, and its absence indicates that a unit can no longer activate.

Alternate activating one unit between the Assaulting and Defending until all units eligible for a Finishing Attack have performed one. If a unit's base is touching an opponent's base inside of the activating unit's LOS, it must attack the adjacent opponent unit when activated rather than a ranged opponent unit, but does not lose its ACT chit from this activation. Then, the opponent becomes the active player. This causes Finishing combat to persist until no units are touching an opponent unit's base.

A unit adjacent to an opponent's base but outside of its LOS cannot be attacked by the opponent and can continue attacking even after rolling misses and staggers, almost guaranteeing a kill. These attacks should still be rolled rather than treated as an auto-kill, as another opponent with coverage on the unit could kill it before it rolls a successful hit.



### フィニッシングフェイズ

まず、バトルスペース上のフラグチットを爆発させます。手榴弾テンプレートをチットの中央に置き（手榴弾を投げたプレイヤーの好みに合わせた方向に回転できます）、1D10 をロールします。手榴弾は、手榴弾テンプレートのロール結果方向に 2 インチ分バウンドし、半径 2 インチの範囲に爆発します。影響を受けたユニットをセーブロールし、爆風で死亡したユニットを除去します。フラグチットとロールされた場所の間に壁がある場合は、チットに最も近い壁際で爆発を解決します。

次に、前のフェイズでチットを獲得しなかった場合や、複数のチットを蓄積した場合でも、バトルスペース内の全てのユニットに ACT チット 1 つを与えた状態にします。

次に、攻撃側のプレイヤーから始めて、3 インチ以内かつ LOS 内にいる敵ユニットを 1 つ選択してアクティベートします。ロールして攻撃します。アクティベートされたユニットは ACT チットを失います。このフェイズではチットの役割が逆転し、ACT チットがなくなったユニットはアクティベートできなくなります。

フィニッシュアタックの対象となる全てのユニットがフィニッシュアタックを実行するまで、攻撃側と防御側の間で 1 ユニットずつ交互にアクティブにします。ユニットのベースがアクティベートユニットの LOS 内で敵のベースに触れている場合、そのユニットはアクティベート時に遠距離敵ユニットではなく隣接する敵ユニットを攻撃しなければなりません。このアクティベートによって ACT チットを失うことはありません。その後、相手が発動プレイヤーとなります。これにより、敵ユニットのベースに接触するユニットがなくなるまで、戦闘終了が継続します。

相手のベースに隣接しているが相手の LOS 外にいるユニットは、その隣接相手から攻撃されることはなく、遮蔽物横断失敗やスタッガー状態の後でも攻撃を続けることができ、ほぼ確実に相手をキルできます。このユニットがキルに成功する前に、別の敵の援護がそれを殺す可能性があるため、これらの攻撃はオートキルとして扱われるのではなく、ロールする必要があります。

## CLEANUP

Remove all remaining ACT chits from the board. Return all staggered units to a fighting posture, directionally oriented as preferred by their player.

Advance the turn counter and begin the next Direct Fire Phase. Once the turn counter exceeds seven turns, the Operation is over.

**MASSING INVOLVES FOCUSING FIRES AT CRITICAL POINTS, DISTRIBUTING THE EFFECTS, AND SHIFTING TO NEW CRITICAL POINTS AS THEY APPEAR.**

### クリンナップ

残っている全ての ACT チットをボードから削除します。スタッガー状態になっている全ユニットを、好みの方向に向けて戦闘姿勢に戻します。

ターンカウンターを進めて次のダイレクトファイアフェイズを開始します。ターンカウンターが 7 ターンを超えると、オペレーションは終了します。

マッシング（戦力集中化）には、**重要地点**に射撃を集中させ、その影響を分散させ、次なる**重要地点**に移行することが含まれます。



# QUICK REFERENCE

## ORDER OF BATTLE

### NEW TURN

### DIRECT FIRE PHASE

ASSAULTING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

DEFENDING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

ASSAULTING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

DEFENDING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

CONTINUE UNTIL ALL ELLIGIBLE  
UNITS HAVE ACTIVATED, OR BOTH  
PLAYERS PASS

### MANEUVER PHASE

ASSAULTING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

DEFENDING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

ASSAULTING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

DEFENDING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

CONTINUE UNTIL ALL ELLIGIBLE  
UNITS HAVE ACTIVATED, OR BOTH  
PLAYERS PASS

### FINISHING PHASE

ASSAULTING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

DEFENDING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

ASSAULTING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

DEFENDING  
PLAYER  
ACTIVATES UNIT

CONTINUE UNTIL ALL ELLIGIBLE  
UNITS HAVE ACTIVATED, OR BOTH  
PLAYERS PASS

クイックリファレンス

戦闘の順序。ターン、フェイズとアクティベーションの一連の流れです。





ブラックパウダーレッドアース 28MM は、冷酷な暴力と容赦ない近接戦闘の光景を映し出す。

小規模な単独オペレーションをプレイすることもできます。このオペレーションでは、スモールユニットキルチームが生存をかけて激しく戦い、40メートルのキルボックス内で側面攻撃や突入を行います。オペレーションは素早く簡単で、通常は30分程度で完了します。

または、ナイトレイドでいくつかの作戦をつなぎ合わせて、完全なキャンペーンを実行することもできます。ナイトレイドは3時間以上のプレイで、両方のプレイヤーが狩る側と狩られる側の役割を担う連続した戦闘です。

戦術と火力によって有利になる場合もありますが、ダイスの目によって戦闘が有利に動くこともあります。絶対的なカオスの事象の地平線を一步踏み出すと、その道は容赦なく続きます。移動中のユニットが攻撃を行います。交戦していないユニットは交戦の準備をしています。銃撃戦は勢いと優位性を達成することで勝利します。

混乱に対し積極的コントロールを確立せよ。一瞬に一体ずつ。拘束、対処、繰り返し。

### オペレーションの開始

オペレーションを開始するには、シャッフルされた裏向きのデッキからバトルスペースカード（戦場カード）1枚、タスクカード（目標カード）1枚、およびアトモスフェリクスカード（環境カード）1枚をランダムに引いて解決します。その後、「ターン」の項で指定されたとおりに進みます。

## NIGHT RAIDS

To initiate a Night Raid, choose a three-Operation or five-Operation mission. These Operations typically require 60-90 minutes on table. Five-Operation sequences are closer to three hours of play. Players access Special Intervention Cards and are assigned Mission Points based on accomplishing mission success criteria. The player awarded the most Mission Points after all Operations are played to completion wins the Raid.

Next, draw an Atmospheric Card from the deck. Its effects can be dramatic and will apply to every Operation in the Night Raid. Be advised, extreme conditions require careful reconsideration of your kill team's force composition and Intervention Card selection. It's all too easy to select what you think will be the most lethal combination, only to find yourself caught short in the heat of battle.

Once these preparations are in order, it's time to start the first Operation.

During a three-Operations sequence, play one Infil, one Actions On, and one Exfil Operation.

In a five-Operations template, play two Infil, one Actions On, and two Exfil Operations.

If neither player meets their victory conditions in an Operation before the turn counter elapses, neither player receives rewards. If both players achieve their victory conditions during a single activation (through an event such as two units killing each other through the Save the Last Bullet intervention cards), neither player receives rewards.

If both players are tied in Strategic Points after the last Exfil Operation, play one more Exfil Operation as a tiebreaker.



## ナイトレイド（夜間急襲）

ナイトレイドを開始するには、3つの作戦ミッションまたは5つの作戦ミッションを選択します。通常、3作戦には60～90分かかります。5作戦シーケンスのプレイ時間は3時間近くになります。

プレイヤーはスペシャルインターベンションカード（特別介入カード）にアクセスし、ミッションごとに設定されたミッションポイントを獲得します。すべての作戦完了までプレイした後、最も多くのミッションポイントを獲得したプレイヤーがレイドの勝者となります。

次に、デッキからアトモスフィアカードを1枚引きます。その効果は劇的であり、ナイトレイドのすべての作戦に適用されます。極端な状況では、キルチームの部隊構成とインターベンションカードの選択を慎重に再検討する必要があることに注意してください。最も殺傷性が高い組み合わせを選択するのは簡単ですが、戦闘が過熱するうちに、足りないものに気付くでしょう。

これらの準備が整ったら、最初の作戦を開始します。

3作戦のキャンペーンでは、1つのInfilオペレーション（浸透作戦）、1つのActions On（実行作戦）、および1つのExfilオペレーション（撤収作戦）をプレイします。

5作戦のキャンペーンでは、2つのInfilオペレーション、1つのActions On、および2つのExfilオペレーションをプレイします。

ターンカウンターが経過する前に、どちらのプレイヤーも作戦の勝利条件を満たさなかった場合、どちらのプレイヤーも報酬を得られません。両方のプレイヤーが1回のアクティベーション中に(Save the Last Bullet インターベンションカードによる2つのユニットの殺し合いなどのイベントを通じて)勝利条件を達成した場合、どちらのプレイヤーも報酬を得られません。

最後のExfilオペレーションの後、両方のプレイヤーが同点の場合は、タイブレーカーとしてもう1回Exfilオペレーションをプレイします。

シャッフルされた裏向きのデッキから、バトルスペースカード1枚、タスクカード1枚、アトモスフェリクスカード1枚をランダムに引きます。その後、「ターン」に指定されたとおりに進みます。

## PROXY WAR

Countless local militias, government units, and private military contractors operate across the war-torn chaos of the Arabian-Qatari border. Unit types from all available factions can be combined to create your own private army in Operations. Mixing force compositions, kitting out or scratchbuilding gear, and painting camouflage patterns can help you build a unique faction identity.

If both players are using custom factions, either player can occupy the role of Crisis Troop Scooch or the Ajari Network from the drawn Tasking Card. Roll off with 1D10; the player with the higher roll can choose to be the assaulting player or defending player.

## プロキシウォー（代理戦争）

無数の地元民兵組織、政府部隊、民間軍事請負業者が戦争で荒廃したアウバリとカスラの国境を越えて活動しています。利用可能なすべての勢力のユニットタイプを組み合わせて、作戦で独自の私設軍隊を作成できます。部隊の構成、キットバッシュやスクラッチビルド装備、迷彩パターンをペイントすることで、独自の陣営を作り上げる事が出来ます。

両方のプレイヤーがカスタム陣営を使用している場合、どちらのプレイヤーも、引かれたタスクカードからクライシストロップスコーチまたはアアアヤリネットワークの役割を担うことができます。1D10でロールオフし、より高いロールを持つプレイヤーは、攻撃側プレイヤーまたは防御側プレイヤーを選択できます。

## CHAOS

One of the defining characteristics of war is chaos. Tactics, technique and procedures are the counterweights to this chaos.



## DILEMMA

A dilemma is a situation in which the enemy is presented with two or more equally bad alternatives. A problem is a situation in which the enemy is presented with only one bad alternative. Creative combinations can allow the leader to create a dilemma for the enemy.

## カオス（混沌）

戦争の特徴の1つは混乱です。戦術、テクニック、手順は、この混乱に対抗する役割を果たします。

## ジレンマ

ジレンマとは、敵に2つ以上の同様に悪い選択肢が提示される状況です。問題とは、敵に悪い選択肢が1つしか提示されていない状況です。創造的な組み合わせにより、リーダーは敵にジレンマを作り出すことができます。





**INFIL**  
**OASIS HEMLOCK**

THE AVARI GUARD HAVE CACHED A FLEET OF UAS AND RF JAMMING SYSTEMS AT A NAMED AREA OF INTEREST (NAI) HALF A MILE FROM A TARGET COMPOUND. THIS TECH, PROVIDED TO THE AVARI GUARD BY THEIR HONGBIN ENABLERS, IS STRATEGICALLY POSITIONED TO RESPOND TO SCORCH KILL TEAMS AND DEGRADE THEIR UAS CAPABILITY IN AND AROUND HIGH-VALUE TARGET AREAS. THIS IS A PROBLEM.

IN ORDER TO REASSERT THEIR CAPABILITIES, SCORCH UNITS MUST IDENTIFY AND DESTROY THIS NAI. AVARI GUARD UNITS ARE BRIEFED TO FEROCIOUSLY GUARD THE VALUABLE TECH WITHIN, AND LAUNCH A BRUTAL COUNTERATTACK AT THE FIRST SIGN OF INCUSSION.

**SETUP**

The Avari player chooses one structure on the selected battlespace as the NAI, and then positions his units inside of or within 2" of the structure.

The Scorch player then positions his units within 4" of the farthest border from any wall of the NAI structure. If distances are identical, they place their units within 4" of one wall edge.

**A NAI IS A LIMITED-OBJECTIVE SMALL-SCALE ATTACK INVOLVING SWIFT PENETRATION OF HOSTILE TERRITORY TO SECURE INTELLIGENCE, SOW CONFUSION AMONG THE ENEMY OR DESTROY SENSITIVE INFRASTRUCTURE.**

**ORGANIZATION**

**ASSAULTING PLAYER:**  
CT SCORCH | 150 CAPABILITY POINTS |

**DEFENDING PLAYER:**  
AVARI GUARDS | 150 CAPABILITY POINTS |

**SUCCESS CRITERIA**

The Scorch player completes his objective by placing a Destructive weapon in the NAI structure within the turn limit. To accomplish this, position a single member of the assault force wholly within the NAI structure for one complete turn at the end of the Direct Fire Phase through the end of the Fighting Phase.

The Avari player succeeds by preventing this action until the turn counter expires.

**EFFECTS**

**SCORCH PLAYER:**  
+2 MISSION POINTS

**AVARI PLAYER:**  
+1 MISSION POINT  
SPECIAL INTERVENTION CARD | HONGBIN JAMMERS |

## オアシスヘムロック (インフィル)

### 準備

アアヤリプレイヤーは、選択したバトルスペース上の建造物の1つを NAI (指定された関心領域) として選択し、その建造物の内部または周囲 2 インチ以内にユニットを配置します。

次に、スコーチプレイヤーは NAI の壁から最も遠い戦場の端から 4 インチ以内にユニットを配置します。同じ距離に複数の戦場の端がある場合、いずれか1つを選びます。

レイドは、情報を確保するために敵対地域への迅速な侵入を伴う限定的目標の小規模攻撃です。敵に混乱をもたらすか、重要なインフラを破壊してください。

### 編成

攻撃プレイヤー

CT スコーチ [ 150 CP ]

防衛プレイヤー

アアヤリガード [ 150 CP ]

### 成功基準

スコーチプレイヤーはターン制限内に NAI 構造物に熱圧兵器を設置することで目的を達成します。これを達成するには、アサルト部隊メンバーの1人を、完全に1ターンの間 NAI 建造物内に配置します (直接射撃フェイズ終了時からフィニッシュフェイズ終了時まで)。

アアヤリプレイヤーは、ターンカウンターが経過するまでこのアクションを阻止することで成功します。

### 効果

スコーチプレイヤー

+2 ミッションポイント

アアヤリプレイヤー

+1 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [ ホンビンジャマーズ ]

INFIL

## A VEILED FEVER

SCORCH KINETIC FORCES INITIATE MOVEMENT TO TARGET, PUSHING OUT OF HIDE SITES CONCEALED ALONG THE JAGGED EDGES OF THE SPRAWL. AN AAXURI GUARD PRESENCE PATROL ENGAGES A POINT ELEMENT FROM THE SCORCH RAID FORCE.

THE SCORCH RAID FORCE IS COMPROMISED, BUT THE MISSION CONTINUES. BY ENGAGING THE AAXURI GUARD WITH IMMEDIATE, LETHAL EFFECT, THEY CAN STOP THE GUARD FROM ALERTING THEIR COMMAND. ELIMINATING THIS THREAT IS IMPERATIVE.

### SETUP

The Assault Guard places his units within 6" of one edge of the battlespace. The Scorch player reposition, positioning his units within 6" of the opposite edge of the battlespace.

**SURPRISE, CONCENTRATION, TEMPO, AND AUDAACITY CHARACTERIZE ALL OFFENSIVE OPERATIONS.**

### ORGANIZATION

**ASSAULTING PLAYER**  
CT SCORCH [150 CAPABILITY POINTS]

**DEFENDING PLAYER**  
AAXURI GUARDS [150 CAPABILITY POINTS]  
- MUST START WITH 100CP IN THE BATTLESPACE.

### SUCCESS CRITERIA

Scorch Kinetic Forces complete their objective by inflicting at least 100 Capability Points of casualties on the opposing force.

The Assault force succeed by inflicting 100 Capability Points of casualties on Scorch forces or elapsing the turn counter.

### EFFECTS

**ANY PLAYER**  
+1 MISSION POINT  
[SPECIAL INTERVENTION CARD | TIMELINE |



## ベールドフィーバー(インフィル)

### 準備

アアアヤリガードプレイヤーは、バトルスペースの一端から 6 インチ以内にユニットを配置します。 対してスコーチプレイヤーは、戦闘空間の反対側の端から 6 インチ以内にユニットを配置します。

奇襲、集中力、テンポ、大胆さがすべての攻撃作戦の特徴です。

### 編成

攻撃プレイヤー

CT スコーチ [150 CP]

防衛プレイヤー

アアアヤリガード [150 CP]

+初期配置は 100CP であること

### 成功基準

スコーチキネティック部隊は、敵対部隊を最低 100CP 殺傷することで目的を達成します。

アアヤリ部隊はスコーチ部隊を 100CP 殺傷するか、ターンカウンターが経過することで成功します。

### 効果

どちらのプレイヤーでも

+1 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [タイムライン]

INFIL

## EVERGREEN CITADEL

SCORCH ASSAULT TECHS MAINTAIN A CELLULAR-RADIO CORDON, JAMMING CONTROL SIGNALS FOR AYARI GUARD WAG ASSETS AND EOS AS WELL AS CELLULAR, WIFI, AND MESH NETWORKS. DESPERATE FOR REINFORCEMENTS, AYARI FIGHTERS MANUEVER TO DECISIVELY ENGAGE THE SCORCH GROUND ENHANCEMENT TEAM AND THE SMALL UNIT WILL TEAM PROTECTING THEM.

### SETUP

The Scorch player chooses one structure on the selected battlespace as his stronghold, and then positions his units inside of it.

The Ayari Guard player occupies, positioning his units within 4" of (at least) one side of the stronghold if the distances are identical, they place their units within 4" of one void border.

**INFILTRATION IS A FORM OF MANEUVER IN WHICH AN ATTACKING ELEMENT CONDUCTS AN UNDETECTED MOVEMENT THROUGH OR INTO AN OCCUPIED AREA TO GAIN A POSITION OF ADVANTAGE REGARDING ENEMY LINES.**

### ORGANIZATION

**ASSAULTING PLAYER**

AYARI GUARDS | 150 CAPABILITY POINTS |

**DEFENDING PLAYER**

CT SCORCH | 150 CAPABILITY POINTS |

+ MUST INCLUDE 1x OPERATIONAL ADVISOR

+ NO ADVISORS IN GFF

### SUCCESS CRITERIA

The Scorch player completes his objective by preserving at least one Advisor until the turn Counter expires or Ayari force is degraded to 25 pts or less.

The Ayari player succeeds by killing any Advisors present within the turn limit while preserving 26% points of his own warfighting units.

### EFFECTS

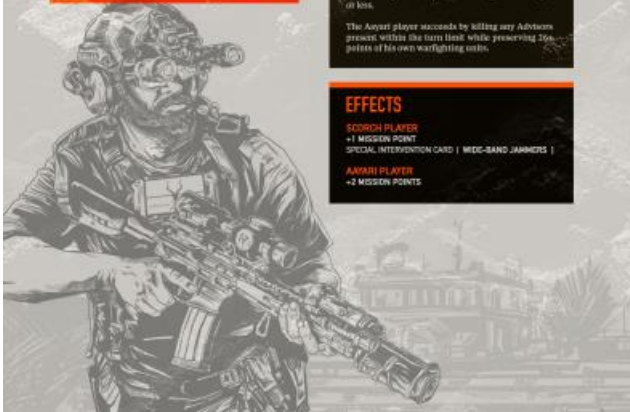
**SCORCH PLAYER**

+1 MISSION POINT

SPECIAL INTERVENTION CARD | WIDE-BAND JAMMERS |

**AYARI PLAYER**

+2 MISSION POINTS



## エバークリーンシタデル (インフィル)

### 準備

スコーチプレイヤーは、バトルスペース上の建造物を自分の拠点として選択し、その中にユニットを配置します。

対してアヤリプレイヤーは、拠点の壁から最も遠い端から4インチ以内にユニットを配置します(同じ距離に複数の戦場の端がある場合、いずれか1つを選びます)。

潜入は、攻撃側が敵陣の陰で有利な位置を獲得するために、占領エリアを通過または占領エリア内で検知されずに移動する一種の作戦です。

### 編成

アサルティングプレイヤー  
アアヤリガード [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー  
CTスコーチ [ 150 CP ]  
+ オペレーショナルアドバイザー 1人を含めること  
+ アドバイザーは QRF には編成出来ない

### 成功基準

スコーチプレイヤーは、アドバイザーが生存した状態でターンカウンターが経過するか、アヤリ軍を 25 CP 以下にすることで、目的を達成します。

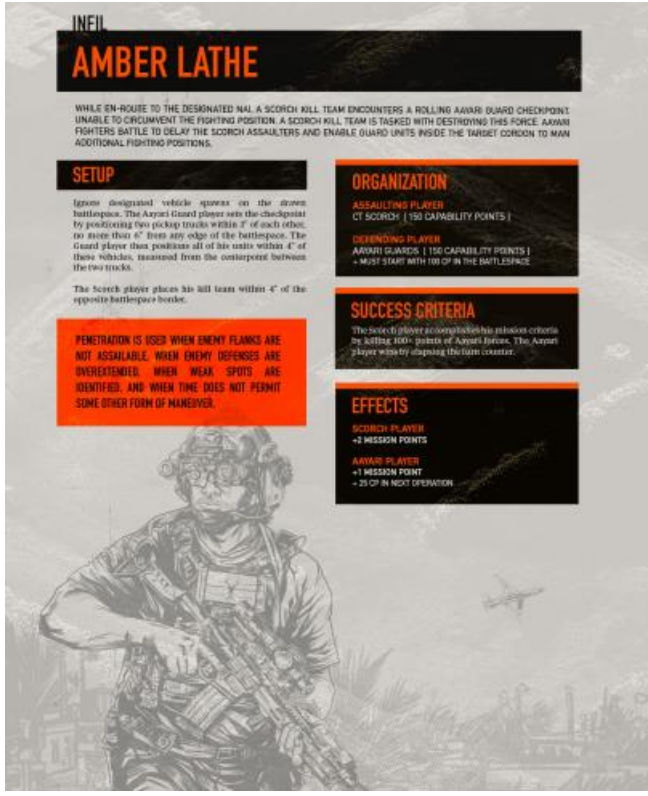
アヤリプレイヤーは、自分の戦闘ユニットの 26CP 以上を維持しながら、ターン制限内にアドバイザーを倒すことで成功します。

### 効果

スコーチプレイヤー  
+1 ミッションポイント  
スペシャルインターベンションカード [ ワイドバンドジャマー ]

アヤリプレイヤー  
+2 ミッションポイント





## アンバーレイス(インフィル)

### 準備

バトルスペースマップ上に描画された車両は配置しません。アアアヤリガード プレイヤーは、バトルスペースの端から 6 インチ以内に、2 台のピックアップトラックを互いに 3 インチ以内になるよう配置してチェックポイントとします。次に、アアアヤリガードプレイヤーは、2 台のトラックの間の中心点から測定して、これらの車両から 4 インチ以内にすべてのユニットを配置します。

スコーチプレイヤーは、バトルスペースの反対側の端から 4 インチ以内に配置します。

貫通は、敵の側面を攻撃できない場合、敵の防御力が過剰な場合、弱点が特定された場合、および時間的な余裕がなく他の作戦が許可されない場合に使用されます。

### 編成

アサルティングプレイヤー  
CT スコーチ [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー  
アアアヤリガード [ 150 CP ]  
+ 初期配置は 100 CP であること

### 成功基準

スコーチプレイヤーは、100CP 以上の アアヤリ軍を倒すことでミッション基準を達成します。

アアヤリプレイヤーは 100CP 未満の損害でターンカウンターが経過することで勝利します。

### 効果

スコーチプレイヤー  
+2 ミッションポイント

アアヤリプレイヤー  
+1 ミッションポイント  
次の作戦で + 25 CP

## ACTIONS ON

# DISPARATE VERTIGO

A SCORCH SMALL UNIT KILL TEAM SEARCHES THE WRECKAGE OF THE EMIR'S COMPOUND FOR HARD DRIVES, PHONES, DOCUMENTS, AND PROPAGANDA MATERIAL IN THE AFTERMATH OF A DRONE SWARM STRIKE. THIS SEARCH IS THOROUGH, BUT DETRIMENTAL TO THE KILL TEAM'S SITUATIONAL AWARENESS.

AAVARS GUARD FIGHTERS PUSH INTO THE AREA UNDETECTED, USING THE CROWDED SURROUNDING STRUCTURES AS COVER AND CONCEALMENT FROM THE UMS AIRSPACE CORDON. THEY TAKE UP POSITIONS, EYES ON, READY FOR SLAUGHTER. AT THE SIGNAL, THEY ATTACK.

## SETUP

The Assault player chooses a single structure in the selected battlespace as the target. Positioning their entire force inside of or within 2" of the structure's outer walls, the player sets the Site Exploitation token inside any room of the structure. The Site Exploitation token cannot overlap any unit's base.

The Scorch player then positions his units within 6" of the edge of the battlespace, further from any edge of the target structure. If distances are identical, he places his units within 6" of one wall edge.

ONCE THE SENSITIVE SITE IS SECURE, ENEMY RESISTANCE ELIMINATED, AND SAFE ACCESS ESTABLISHED, EXPLOITATION OF THE SITE BEGINS. MAINTAINING SECURITY UNITS CONSOLIDATE TO DEFEND AGAINST A POSSIBLE COUNTER ATTACK AND PREPARE FOR FOLLOW UP MISSIONS.

## ORGANIZATION

**ASSAULTING PLAYER**  
AAVARS GUARDS | 150 CAPABILITY POINTS |

**DEFENDING PLAYER**  
CT SCORCH | 150 CAPABILITY POINTS |

## SUCCESS CRITERIA

The Scorch player must position one of their warfighting units adjacent to the Site Exploitation token, giving positive control of the token to that unit. The token then moves with that assaulter until killed, leaving the marker in place where the unit was last standing. The token can then be picked up by another Scorch unit but not an Assault fighter. When the turn counter elapses, a Scorch assaulter must be alive with possession of the token to win.

The Assault player is only successful if the token remains on the battlespace unattended when the turn counter elapses or the entire Scorch kill team is wiped.

## EFFECTS

**ANY PLAYER**  
+3 MISSION POINTS  
SPECIAL INTERVENTION CARD | COURTESY GURIN |

## デイスパレートヴァーティゴ (アクションズオン)

### 設定

アアヤリプレイヤーは、選択されたバトルスペース内の建造物 1 つをターゲットとして選択し、全軍を建造物の内側または外壁から 2 インチ以内に配置し、建造物の任意の部屋内にサイトエクスプロイテーショントークンを設定します。サイトエクスプロイテーショントークンは、ユニットのベースと重ねることはできません。

次にスコーチプレイヤーは、ターゲット建造物から最も遠いバトルスペースの端から 6 インチ以内にユニットを配置します (同じ距離に複数の戦場の端がある場合、いずれか 1 つを選びます)。

機密施設の安全が確保され、敵の抵抗が排除され、安全なアクセスが確立されると、施設の悪用が始まります。セキュリティを維持しながら、部隊は集結して起こり得る反撃を防ぎ、後続の任務に備えます。

### 編成

アサルティングプレイヤー

アアヤリガード [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー

CT スコーチ [ 150 CP ]

### 成功基準

スコーチプレイヤーは、戦闘ユニットの 1 つをサイトエクスプロイテーショントークンに接触させ、そのユニットにトークンの主導権を与えなければなりません。その後、そのユニットはトークンと一緒に移動し、そのユニットが倒された場合は、最後に立っていた場所にマーカーを残します。落とされたトークンは別のスコーチユニットによって拾うことができますが、アアヤリ戦闘員は拾うことはできません。トークンを所持したスコーチユニットが生存したまま、ターンカウンターが経過したとき勝利します。

アアヤリプレイヤーは、全スコーチキルチームが倒されたときか、トークンが所持されずバトルスペースに残ったままターンカウンターが経過したときに勝利となります。

### 効果

どちらのプレイヤーでも

+3 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [ カーテシーバーン ]

**ACTIONS ON**  
**QUIVERING BRIAR**

A SCORCH ASSAULT TROOP REACHES ITS DESIGNATED OBJECTIVE: A CHECKPOINT WHERE TWO MAIN SUPPLY ROUTES INTERSECT. KEY TO THE ANAVI NETWORK SMUGGLING OPERATION, CONSIDERED SETTING SECURITY, THE SCORCH HILL TEAM PREPS ORTHOGONAL CHARGES TO RENDER THE HIGHWAY IMPASSABLE, BUT ANAVI GUARD UNITS ARE PREPARED, AND HAVE SET UP AN AMBUSH IN THIS KEY INTERSECTION.

THE CALL TO PRAYER SOUNDS, AND THE AMBUSH BEGINS.

**SETUP**

The Annavi Guard player positions his units within 4" of one edge of the battlespace.

The Scorch player then reposition, positioning his units within 4" of the opposite edge of the battlespace.

**ONCE THE ASSAULT ELEMENT MOVES FORWARD OF THE LAST COVER AND CONCEALMENT POSITION, THE ASSAULT MUST CONTINUE.**

**ORGANIZATION**

**ASSAULTING PLAYER**  
CT SCORCH (150 CAPABILITY POINTS)

**DEFENDING PLAYER**  
ANAVI GUARDS (150 CAPABILITY POINTS)

**SUCCESS CRITERIA**

The Scorch player wins by positioning a warfighting unit 14" or more from the border of the battlespace that he started in and engaging a counting charge. The charge is set by activating the Scorch unit during the Direct Fire Phase and aimed by remaining in place until the end of the Flashing Phase of the same turn.

**EFFECTS**

**SCORCH PLAYER**  
→ MISSION POINTS  
SPECIAL INTERVENTION CARD: SEIZE THE INITIATIVE

**ANAVI PLAYER**  
→ MISSION POINTS  
SPECIAL INTERVENTION CARD: TUNNEL RATS



## クイーバリングブライアー (アクションズオン)

### 準備

アアアヤリガードプレイヤーは、バトルスペースの一端から4インチ以内にユニットを配置します。

その後、スコーチプレイヤーはバトルスペースの反対側の端から4インチ以内にユニットを配置します。

攻撃要員は、最後の遮蔽および隠蔽位置より前方に移動するとき、攻撃し続けなければなりません。

### 編成

アサルティングプレイヤー

CT スコーチ [150 CP]

ディフェンスプレイヤー

アアアヤリガード [150 CP]

### 成功基準

スコーチプレイヤーは、バトルスペースの初期配置側の端から14インチ以上前方の位置に戦闘ユニットを配置し、クレータリングチャージ（地形爆破）を設置することで勝利します。爆発物はダイレクトファイアフェイズ中にスコーチユニットをアクティベートすることで設置され、同じターンのフィニッシュフェイズ終了までその場で生き残ることで爆破します。

### 効果

スコーチプレイヤー

+3 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [シーズ ジ イニシアチブ]

アアヤリプレイヤー

+3 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [トンネルラット]



**ACTIONS ON PERDITION CHARTER**

WITH ALL ENEMY PAX ON PREMISES KIA (KILLED IN ACTION), SCORCH KILL TEAMS STRIP THE TARGETED NAJ FOR VALUABLE INTELLIGENCE. BAGGING FAKE IDS, CELL PHONES, MAPS AND HANDWRITTEN CORRESPONDENCE, A DEAD SPACE GOES UP, TRIGGERING CONNECTIVITY ALARMS FROM THE LATTERING UAS.

BY JAMMING—A COUNTER ATTACK BEGINS. THE SCORCH KILL TEAM KNOWS AN ASSAULT IS COMING. AVARI FIGHTERS, FAMILIAR WITH EVERY INCH OF THE AREA, STALK FORWARD. A CIRCLE OF DEATH CLOSING IN ON THE SCORCH ASSAULTERS, AIMING TO ENGAGE WITH LETHAL EFFECT, DENYING THEM THE HARD-FUGHT INTELLIGENCE THEIR OPERATION HAS YIELDED.

**SETUP**

The Scorch player chooses a single structure in the battlespace, and positions all of his units inside. The edge of the battlespace furthest from any edge of this structure is designated as the exit area (all distances are identical, the Avari player chooses either valid edge).

The Avari player then positions his kill team anywhere within 3" of the battlespace border.

**ORGANIZATION**

**ASSAULTING PLAYER**  
CT SCORCH (100 CAPABILITY POINTS)

**DEFENDING PLAYER**  
AVARI GUARDS (150 CAPABILITY POINTS)  
- NO QRF

**SUCCESS CRITERIA**

The Scorch kinetic force completes their objective by positioning at least 75 Capability Points of units within 3" of the exit border and preserving those forces to the end of that finishing Phase.

The Avari force succeeds by killing 75+ Capability Points of Scorch units or wiping the team counter.

**EFFECTS**

ANY PLAYER  
+3 MISSION POINTS  
SPECIAL INTERVENTION CARD | VIOLENCE OF ACTION |

**During movement to conduct a rapid attack can be launched to exploit a tactical opportunity. Seizing back both the momentum and initiative to prevent an enemy from reorganizing and setting into a position.**



パーディションチャーター (アクションズオン)

準備

スコーチプレイヤーはバトルスペース内で 1 つの建造物を選択し、その中にすべてのユニットを配置します。この建造物のどの端からも最も遠いバトルスペースの端が彼の脱出エリアとして指定されます(同じ距離に複数の戦場の端がある場合、アアヤリプレイヤーがどの端か選択します)。

その後、アアヤリプレイヤーはキルチームをバトルスペースの端から 3 インチ以内の任意の場所に配置します。

接敵移動中に、戦術的機会を利用するために速攻を開始し、勢いと主導権の両方を奪い返し、敵の再編成と配置を防ぐことができます。

編成

アサルティングプレイヤー  
CT スコーチ [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー  
アアアヤリガード [ 150 CP ]  
+ QRF なし

成功基準

スコーチ部隊は、少なくとも 75CP のユニットを脱出エリアから 3 インチ以内に配置し、フィニッシュフェイズが終了するまでその部隊を維持することで成功とします。

アアヤリ軍は、76 CP 以上のスコーチユニットを倒すか、ターンカウンターが経過することで成功します。

効果

どちらのプレイヤーでも  
+3 ミッションポイント  
スペシャルインターベンションカード [バイオレンス オブ アクション]



火力は、敵に死傷を与えるために使用される武器で構成されます。機動性とは、戦闘空間を移動する能力であり、部隊の速度、テンポ、戦術的な配置を決定します。両方の必要性には、敵の火力と機動性からの保護の必要性が内在しています。

**EXFIL**  
**ANTLER VINE**

OBJECTIVE COMPLETE, THE SCORCH GROUND COMBAT ELEMENT ENCOUNTERS HEAVY RESISTANCE ON EXFIL, WHILE STABILIZING AND PACKAGING THE WOUNDED. THE GROUND FORCE COMMANDER DETACHES A SMALL UNIT KILL TEAM TO COORDINATE SUPPORTING FIRES WITH A COMBAT SENTRY AIRFRAME LOTTERING ACROSS THE BORDER IN ANEWARI'S AIRSPACE.

WITH THE SCORCH KINETIC FORCE STALLED, THE ANEWARI GUARD MOUNT A MASSIVE ASSAULT, HOPING TO PREVENT SCORCH TARGETING TEAMS FROM EFFECTIVELY DECONFLICTING GROUND TARGETS FOR SUPPORT FIRES.

**SETUP**

The Scorch player chooses a single structure in the battleground as his strongpoint, and positions all of his units inside.

The Anewari Guard player then positions his units within 4' of the edge of the battleground furthest from any edge of the NAI structure (if distances are identical, the Anewari player chooses either valid border).

**DURING THE WITHDRAWAL, THE ATTACKING ELEMENT SHOULD USE A ROUTE DIFFERENT FROM THAT USED TO CONDUCT THE RAID ITSELF.**

**ORGANIZATION**

**ASSAULTING PLAYER**  
ANEWARI GUARDS (150 CAPABILITY POINTS)

**DEFENDING PLAYER**  
CT SCORCH (150 CAPABILITY POINTS)  
+ MUST INCLUDE 1X OPERATIONAL ADVISOR

**SUCCESS CRITERIA**

Scorch kinetic forces accomplish their objective by maintaining control of the strongpoint, allowing no more than 25 points of Anewari forces inside the structure for a full turn before the turn counter elapses.

The Anewari player succeeds in overwhelming the Scorch kill team by growing 26+ points of force inside the NAI structure for one full turn (from the end of a Direct Fire Phase to the end of a Trashing Phase).

**EFFECTS**

ANY PLAYER  
+1 MISSION POINT  
SPECIAL INTERVENTION CARD | SET SUPPORT ELEMENT |

## アントラーヴァイン (エクスフィル)

### 準備

スコーチプレイヤーは、バトルスペース内の 1 つの建造物を自分の拠点として選択し、すべてのユニットをその中に配置します。

次に、アアアヤリガードプレイヤーは、NAI 建造物の端から最も遠いバトルスペースの端から 4 インチ以内にユニットを配置します(同じ距離に複数の戦場の端がある場合、アアヤリプレイヤーがどの端か選択します)。

撤退は、攻撃側は襲撃自体の実行に使用したルートとは異なるルートから行うべきである。

### 編成

アサルティングプレイヤー  
アアアヤリガード [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー  
CT スコーチ [ 150 CP ]  
+ オペレーショナルアドバイザー1人を含むこと

### 成功基準

スコーチ部隊は、ターンカウンターが経過するまでに、建造物内へのアアヤリ軍の侵入を毎ターン 25 ポイント以下までに抑え、拠点の制御を維持することで目的を達成します。

アアヤリプレイヤーは、NAI 建造物内に 26 ポイント以上の戦力を 1 ターン (ダイレクトファイアフェイズの終わりからフィニッシングフェイズの終わりまで)維持することで、スコーチキルチームを圧倒することに成功します。

### 効果

どちらのプレイヤーでも  
+1 ミッションポイント  
スペシャルインターベンションカード [ セット サポート エlement ]

EXFIL

## THORNED REEF

SCORCH SMALL UNIT KILL TEAMS STAB AHEAD, LEADING THE MAIN RAID FORCE ELEMENT OUT OF THE TARGET AREA, ESTABLISHING BLOCKING POSITIONS ALONG THE EXFIL ROUTE AND DESTROYING ANY AVIARI GUARD FIGHTERS BEFORE THEY CAN EXECUTE AN AMBUSH OF THE MAIN COLUMN.

### SETUP

The Aviator Guard player positions his units within 6" of one edge of the battlespace.

The Scorch player then reposition, positioning his small unit 6" from the team within 6" of the battlespace's opposite border.

A SPIELING ATTACK IS A FORM OF ATTACK THAT PREEMPTS OR SERIOUSLY IMPAIRS AN ENEMY ATTACK WHILE THE ENEMY IS IN THE PROCESS OF PREPARING TO OR PLANNING TO ATTACK.

### ORGANIZATION

ASSAULTING PLAYER  
CT SCORCH [ 150 CAPABILITY POINTS ]

DEFENDING PLAYER  
AVIARI GUARDS [ 150 CAPABILITY POINTS ]  
- MUST START WITH 125 CP IN THE BATTLESPACE

### SUCCESS CRITERIA

Scorch's strike force completes their objective by killing at least 125 Capability Points of Network Fighting Units.

The Aviator force succeeds by killing at least 125 Capability Points of Scorch units.

If the turn counter expires with neither goal completed, neither side wins the scenario.

### EFFECTS

ANY PLAYER  
+1 MISSION POINT  
SPECIAL INTERVENTION CARD [ GO PILLS ]



## ソード・リーフ (エクスフィル)

### 準備

アアヤリガードプレイヤーは、バトルスペースの一端から 6 インチ以内にユニットを配置します。

その後、スコーチプレイヤーはスモールユニットキルチームをバトルスペースの反対側の境界線から 6 インチ以内に配置します。

妨害攻撃とは、敵が攻撃準備中または攻撃計画中に、敵の攻撃を先制または著しく妨害する攻撃のことである。

### 編成

アサルトプレイヤー

CT スコーチ [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー

アアヤリガード [ 150 CP ]

+ 初期配置は 125CP とする

### 成功基準

スコーチ部隊は、125CP 以上のアアヤリユニットを殺害することで目的を達成します。

アアヤリ軍は 125 CP 以上のスコーチユニットを殺害することで成功します。

どちらの目標も達成せずにターンカウンターが経過した場合、どちら側も報酬を獲得できません。

### 効果

どちらのプレイヤーでも

+1 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [ ゴーピルズ ]



**EXFIL**

## USURPER'S MANDIBLE

A SCORCH KILL TEAM IS HIT ON EXFIL, WITH BOTH VEHICLES GOING DOWN HARD. NOT OPTIMAL—WITHOUT THEIR VEHICLES, THE KILL TEAM IS EXPOSED. ANAVRI GUARD FIGHTERS ARE SEIZING THIS OPPORTUNITY, MOVING IN WITHOUT HESITATION, READY TO FIGHT.

WITH ANAVRI GUARD BEARING DOWN ON THEIR LOCATION, INTENT ON INFLECTING MAXIMUM CASUALTIES, THEY ADAPT AND RECONFIGURE. IN SECONDS, THEIR PRIORITIES HAVE CHANGED: THE SCORCH KILL TEAM MUST CLEAR A PATH, LINK UP WITH FRIENDLES, AND EXFIL.

**SETUP**

The Anavri Guard player positions his fighting units within 6" of one border of the battlespace.

The Scorch player then positions his small unit MI team within 4" of any other border of the battlespace with the opposite border designated as the exfil area.

**THE KINETIC FORCE MUST BE ABLE ENOUGH TO COUNTER OR AVOID THE ENEMY ATTACKER'S BLOWS AND THEN STRIKE BACK EFFECTIVELY**

**ORGANIZATION**

**ASSAULTING PLAYER**  
CT SCORCH | 150 CAPABILITY POINTS |

**DEFENDING PLAYER**  
ANAVRI GUARDS | 150 CAPABILITY POINTS |


**SUCCESS CRITERIA**

Scorch's kinetic force complete their objective by positioning at least 20 Capability Points of warfighting units within 3" of the exfil border and surviving to the end of that Finishing Phase.

The Anavri force succeeds by killing 101+ Capability Points of Scorch units or eloping the team counter before the Scorch player has maneuvered the designated number of his forces to the exfil area.

**EFFECTS**

**ANY PLAYER**  
+1 MISSION POINT  
SPECIAL INTERVENTION CARD | GIVE PEACE A CHANCE |



## ユーザーパズ マンディブル (エクスフィル)

### 準備

アアアヤリガードプレイヤーは、バトルスペースの 1 端から 6 インチ以内に戦闘ユニットを配置します。

次にスコーチプレイヤーは、スモールユニットキルチームをバトルスペースの他の 1 端から 4 インチ以内に配置し、その反対側の境界線を脱出エリアとして指定します。

キネティックフォースは、敵の攻撃者の打撃に対抗または回避し、効果的に反撃できるほど機敏でなければならない。

### 組織

アサルティングプレイヤー

CT スコーチ [ 150 CP ]

ディフェンスプレイヤー

アアアヤリガード [ 150 CP ]

### 成功基準

スコーチキネティックフォースは、50CP 以上の戦闘ユニットを脱出境界から 3 インチ以内に配置し、そのフィニッシングフェイズが終わるまで生き残ることで目的を達成します。

アアヤリ部隊は、スコーチプレイヤーが指定された数の部隊を脱出エリアに移動させる前に、101CP 以上のスコーチユニットを倒すか、ターンカウンターが経過することで成功します。

### 効果

どちらのプレイヤーでも

+1 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [ギブピースアチャンス]

**EXFIL**  
**CARCASS WRAITH**

SCORCH KILL TEAMS HAVE ESTABLISHED FIGHTING POSITIONS AT A CRITICAL JUNCTURE ALONG THE MAIN EXFIL ROUTE. A FLEET OF DRONES, ACTIONABLE ON TARGET AT A MOMENT'S NOTICE, PATROL THE TEMPORARY PERIMETER, WITH COMMAND AND CONTROL SYSTEMS BUILT INSIDE THE STRONGPOINT. THE POSITION CANNOT BE COMPROMISED WITHOUT RISKING THE ENTIRE FORCE.

KNOWING THIS IS THEIR LAST CHANCE TO DESTROY THE SCORCH FORCE, THE AASARI GUARD PRESS EVERY FIGHTING UNIT REMAINING INTO A FINAL, SHARPING MASSSED ATTACK. BY BREACHING THIS PERIMETER AND DETONATING HIS SUICIDE VEST, A SINGLE MUHTASHIB COULD REALISE HIS CAUSE—THE INDISCRIMINATE DEATH OF THE APOSTATE.

**SETUP**

The Scorch player chooses a single structure in the battlespace as his strongpoint, and positions all of his units inside or within 2' of the structure's walls.

The Aasari Guard player then positions his fighting units within 6' of the border farthest from the Scorch strongpoint (if distances are identical, the Aasari player chooses either valid border).

**THE COUNTERATTACK DENIES THE ENEMY THEIR GOAL. EMPLOYING PART OR ALL OF A DEFENDING ELEMENT AGAINST AN ATTACKING FORCE, THE PURPOSE IS NOT TO SECURE TERRAIN OR OTHER PHYSICAL OBJECTIVES BUT TO DISRUPT THE ENEMY'S OFFENSIVE CAPABILITIES AND TIMELINES, WHILE KILLING HIS NEARBYING UNITS AND DESTROYING THEIR EQUIPMENT.**

**ORGANIZATION**

**ASSAULTING PLAYER**  
AASARI GUARDS (100 CAPABILITY POINTS)  
+ MUST START WITH MUHTASHIB (1 MUHTASHIB)  
+ 1X SUICIDE VEST

**DEFENDING PLAYER**  
CT SCORCH (180 CAPABILITY POINTS)  
+ MUST START WITH 75 CP IN THE BATTLESPACE  
+ ADVISORY: RESERVE (1 SCORCH UAS STRIKE)


**SUCCESS CRITERIA**

The Aasari player completes his objective by detonating an S-vest inside the strongpoint structure before the turn ends, or by killing 125+ Capability Points of Scorch warfighting units.

The Scorch player wins by capturing the strongpoint before the Aasari player can achieve either goal or by killing all Muhtashib in the battlespace.

**EFFECTS**

**ANY PLAYER**  
+1 MESSIAH POINT  
SPECIAL INTERVENTION CARD | KILLING IS MY BUSINESS |



## カーカスレイス(エクスフィル)

### 準備

スコーチプレイヤーは、バトルスペース内の 1 つの建造物を自分の拠点として選択し、すべてのユニットをその建造物の内側または外壁の 2 インチ以内に配置します。

次に、アアアヤリガードプレイヤーは、スコーチの拠点から最も遠いバトルスペースの端から 4 インチ以内に戦闘ユニットを配置します(同じ距離に複数の戦場の端がある場合、アアアヤリプレイヤーがどの端か選択します)。

カウンターアタックは、敵の目標を拒否し、攻撃部隊に対して防御部隊の一部または全部を投入する。その目的は、地形やその他の物理的目標を確保することではなく、敵の戦闘ユニットを殺害し、その装備を破壊しながら、敵の攻撃能力とタイムラインを妨害することである。

### 編成

アサルティングプレイヤー

アアアヤリガード [ 200 CP ]

+ ムタシブ 1 人以上を編入すること

+ シュルタは 10 人以下であること

ディフェンスプレイヤー

CT スコーチ [ 180 CP ]

+ 初期配置は 75 CP 以下であること

+ アドバイザーはスコリア UAS ストライク 1 枚を余分に得る

### 成功基準

アアアヤリプレイヤーは、ターンカウンターが経過する前に拠点構造内で S ベストを爆発させるか、125CP 以上のスコーチユニットを倒すことで目的を達成します。

スコーチプレイヤーは、アアアヤリプレイヤーが目標を達成する前にターンカウンターを経過するか、バトルスペース内のすべてのムタシブを倒すことで勝利します。

### 効果

どちらのプレイヤーでも

+1 ミッションポイント

スペシャルインターベンションカード [キリング イズ マイ ビジネス]

# BATTLESPACES

04

**NAI IDENTIFIER**  
Structure identification number, corresponds with a numbered terrain piece.



**INTERIOR/EXTERIOR WALL**  
A fully bulletproof wall that obstructs line of sight and explosion propagation. Light grey indicates exterior and dark grey is interior space.



**INTERIOR/EXTERIOR DOOR**  
Can be traversed in either direction when open, requires 3" of movement to open (unless the warfighter has the Doorkicker attribute) or close.



**WINDOW**  
An aperture of waist-high cover that can be shot through but is too narrow to surmount.



**HEDGEWALL**  
Mixed full and waist-high cover, too narrow to surmount.



**VEHICLE**  
Surmountable waist high cover.



**LARGE PLANTER**  
Surmountable waist high cover.



**PLANTER**  
Surmountable waist high cover.



**AIR CONDITIONER**  
Surmountable waist high cover.



**LARGE GRID**  
1" grid squares, used only for terrain placement.



**SMALL GRID**  
1/3" grid squares, used only for terrain placement.

NAI 識別番号  
建造物は番号で識別されます。

屋内/屋外 壁  
LOS や爆発を完全にふさぐ完全防弾の壁。ライトグレイは屋外、ダークグレイは屋内を示します。

屋内/屋外 ドア  
開いているときはどちらの方向にも移動可能。開くには 3"の移動力を消費します（戦闘員がドアキッカーの属性を持っていない場合）または閉じるにも 3"の移動力を消費します。

窓  
腰の高さの遮蔽物で、射線を通すことは出来ませんが、通り抜けるには狭すぎます

生け垣  
完全遮蔽と腰の高さの遮蔽が混在し、通り抜けるには狭すぎます。

車両  
乗り越えられる、腰の高さの遮蔽物

大きなプランター  
乗り越えられる、腰の高さの遮蔽物

プランター  
乗り越えられる、腰の高さの遮蔽物

空調機  
乗り越えられる、腰の高さの遮蔽物

ラージグリッド  
1"の正方形のグリッドで、テレイン配置の目安に使います。

スモールグリッド  
1/3"の正方形のグリッドで、テレイン配置の目安に使います。

マップは、ルールブックのバトルスペースの項、あるいはバトルスペースカードを参照してください。





ユニットの能力は、ルールブックのウォーファイターユニットの項、あるいはユニットカードを参照してください。

全ユニットのスキルを、下記にアルファベット順に記載します。

<p><b>BIPOD</b></p> <p>When taking an Immediate Action that passes through waist-high cover that this unit is adjacent to, it does not suffer from the -3 modifier.</p>	<p>バイポッド</p> <p>このユニットが隣接する腰の高さの遮蔽物を通過するイミディエイトアクションを実行する場合、-3修正の影響を受けません。</p>
<p><b>DOORKICKER</b></p> <p>Once per turn while activated during the Maneuver Phase, this unit can open a door with no movement penalty.</p>	<p>ドアキッカー</p> <p>マニューバフェイズ中にアクティベートされている間、このユニットは1ターンの1回、移動-3のペナルティなしでドアを開けることができます。</p>
<p><b>FRAG</b></p> <p>When activated in the Direct Fire Phase, this unit can place a Frag chit at any point within its line of sight up to 10" away rather than attacking.</p>	<p>フラグ</p> <p>ダイレクトファイアフェイズでアクティベートされると、このユニットは攻撃するのではなく、LOS内の最大10インチまでの任意の場所にフラグチットを配置できます。</p>
<p><b>GLINT</b></p> <p>When activated in the Maneuver Phase, once per turn, this unit can call down a Fires Card on any exterior point within its line of sight at any point during its activation.</p>	<p>グリント</p> <p>マニューバフェイズに発動すると、このユニットは1ターンの1回、発動中の任意の時点でLOS内の屋外の点にファイアーズカードを投下要請できます。</p>
<p><b>INITIATIVE</b></p> <p>This warfighting unit can be activated in the Maneuver Phase after it has already gained an ACT chit from an Immediate Action, however it cannot attack on this activation.</p>	<p>イニシアチブ</p> <p>この戦闘ユニットは、イミディエイトアクションによってすでにACTチットを獲得した後でもマニューバフェイズでアクティベートできますが、このアクティベート時に攻撃することはできません。</p>

<p><b>KINETIC ISR (OPERATIONAL ADVISOR)</b> When this unit is first positioned in the battlespace, add 1x Scoria RS Fires Card to the player's hand.</p>	<p>キネティック <i>ISR</i> (アドバイザー) このユニットが最初にバトルスペースに配置されたとき、スコリア RS ファイアーズカード×1をプレイヤーの手札に加える。</p>
--	---

<p><b>KINETIC ISR (HONGBIN)</b> When this unit is first positioned in the battlespace, add 2 x FengHuang-918 Fires Cards to the player's hand.</p>	<p>キネティック <i>ISR</i> (イネーブラー) このユニットが最初にバトルスペースに配置されたとき、フェンホァン-918 ファイアーズカード×2をプレイヤーの手札に加える。</p>
--	--

<p><b>LAMG</b> This unit casts five separate attack rolls aimed at a point in line of sight when attacking in the Direct Fire Phase and during Immediate Actions. Hits can be distributed to units up to 2" away from this point in the attacker's line of sight. The opponent rolls for saves or kills the largest unit outright after a hit is rolled. Hits can be assigned to units that were already hit in the ongoing attack (such as units that survived a hit via a save roll).</p>	<p><i>LAMG</i> このユニットは、ダイレクトファイアフェイズおよびイミディエイトアクション中に攻撃する際に、LOS内の一点を狙って5回の攻撃ロールを行なえます。このヒットは、攻撃者のLOS内でこの点から最大2インチ離れたユニットに配分できます。対戦相手はヒット後にセーブロールするか、即座にキルします。ヒットは、現在進行中の攻撃ですでにヒットしたユニットに割り当ててもできます。(セーブロールによるヒットから生き残ったユニットなど)。</p>
---	---

<p><b>NON-PROFESSIONAL</b> If one or more friendly units' bases obstruct an attack made by this unit, first roll to see if it hits the friendlies, starting in sequence with the closest unit. Normal attack roll stats with any relevant modifiers are applied. If it hits a friendly, kill or roll save for the affected unit and end the attack. If the attack misses all applicable friendlies, roll again to hit the intended target.</p>	<p>ノンプロフェッショナル 1つ以上の味方ユニットのベースがこのユニットによる攻撃を遮る場合、最も近いユニットから順に味方ユニットに攻撃が当たるかどうか、MODを含む通常の攻撃能力を適用してチェックします。味方に当たった場合は、影響を受けたユニットをキルまたはセーブロールして攻撃終了になります。攻撃が該当する全ての味方を外した場合に、もう一度ロールして意図したターゲットを攻撃します。</p>
--	--

<p><b>POINTMAN</b> When activated during the Finishing Phase, this unit can engage an opponent in LOS at any range. A Finishing Phase attack in excess of 3" cannot be combined with any Intervention Card that would increase the number of attacks rolled.</p>	<p>ポイントマン フィニッシングフェイズ中に発動すると、このユニットはLOS内のあらゆる距離の敵を攻撃する事ができる。3インチを超えるフィニッシングフェイズ攻撃は、攻撃ロールの数を増やすインターベンションカードと組み合わせることができません。</p>
--	--

**RPK**

This unit casts two separate attack rolls aimed at a point in line of sight when attacking in the Direct Fire Phase and during Immediate Actions. Hits can be distributed to units up to 2" away from this point in the attacker's line of sight. The opponent rolls for saves or kills the target unit outright after a hit is rolled. Hits can be assigned to units that were already hit in the ongoing attack (such as units that survived a hit via a save roll).

**RPK**

このユニットは、ダイレクトファイアフェイズおよびイミディエイトアクション中に攻撃する際に、LOS内の一点を狙って2回の攻撃ロールを行なえます。このヒットは、攻撃者のLOS内でこの点から最大2インチ離れたユニットに配分できます。対戦相手はヒットが出た後にセーブロールするか、即座にキルします。ヒットは、現在進行中の攻撃ですでにヒットしたユニットに割り当てることもできます。(セーブロールによるヒットから生き残ったユニットなど)。

**S-VEST**

At any point while activated in the Maneuver Phase, if this unit has not attacked, it can detonate its suicide vest, killing itself. Kill or roll saves for each unit (friend or foe) within 2" of its base.

**S-ベスト**

マニューバフェイズ中のどの時点でも、このユニットが攻撃していない場合、自爆ベストを爆発させて自殺する事が出来ます。ベースから2インチ以内の各ユニット(敵および味方)をキルまたはセーブロールさせます。



# CARDS + TOKENS

## FIRES CARDS

FIRES ARE SINGLE-USE WEAPONS THAT ARE EMPLOYED IN BATTLE BY SCORCH ADVISORS AND HONGBIN ENABLERS. INCLUDED IN THEIR CAPABILITY POINTS COST. THEY REMAIN IN THE PLAYER'S HAND UNTIL THEY ARE DIRECTED AT POINT TARGETS BY USING THE GLINT ABILITY AVAILABLE TO SCORCH ADVISOR AND HONGBIN ENABLER UNITS.

### ファイアカード

ファイアは、スコーチアドバイザーとホンビンイネーブラーによって戦闘に使用される使い捨て武器です。彼らのキャパビリティポイントコストに含まれます。それらは、スコーチアドバイザーとホンビンイネーブラーユニットが利用可能なグリント能力を使用してポイントターゲットに向けられるまで、プレイヤーの手札に残ります。



### スコリア RS

ターゲットポイントかユニットから半径3インチの範囲で爆発します。効果範囲内のすべてのユニットをキルまたはセーブロールが行われます。



### 鳳凰-918 UAS

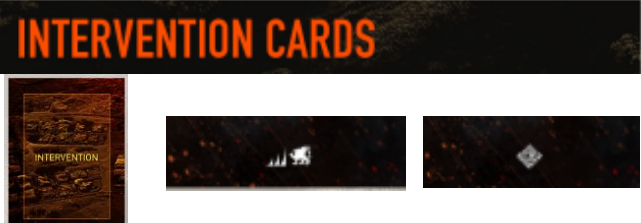
このファイアカードは単体のユニットのみをターゲットにできます。ターゲットを選択した後、2D10をロールします。

7以下の場合、ターゲットから2インチ以内にある自分のユニットを1つ選び、代わりにそのユニットをキルまたはセーブロールします（エリア内に自分のユニットが存在しない場合、誤爆ロールは発生しません）。

8以上の場合、ターゲットに当たります。

ターゲットユニットにセーブロールがある場合は、ロール結果+1のセーブロールを実行して、ターゲットが殺害されたかどうかを確認します。

ターゲットユニットにセーブロールがない場合は、2D10をロールし、18未満の結果でターゲットユニットをキルします。

	<p>インターベンションカード</p> <p>一部のインターベンションカードおよびスペシャルインターベンションカードは、1つの陣営でのみ使用できます。これは、カードの下部に陣営のエンブレムが印刷されていることで示されます。エンブレムがない場合、そのカードはどの陣営でも使用できます。</p>
---	---

<p>LIFT AND SHIFT</p> <p>WHEN CHOOSING A UNIT TO ACTIVATE IN THE MANEUVER PHASE, DISCARD THIS CARD TO ACTIVATE A UNIT THAT ALREADY HAS AN ACT CHIT. THIS UNIT CAN ONLY MOVE UP TO 4" ON THIS ACTIVATION AND CANNOT ATTACK.</p>	<p>リフト アンド シフト</p> <p>マニューバフェイズで、既にアクトチットを持っている自軍ユニットをアクティベートして、このカードを手札から捨てます。このアクティベートでは最大 4 インチまでしか移動できず、攻撃はできません。</p>
--	---

<p>FULL SEND</p> <p>DISCARD THIS CARD BEFORE ROLLING TO ATTACK AN OPPONENT UNIT, IF THIS ATTACK FAILS TO HIT A UNIT, ATTACK AGAIN.</p>	<p>フル センド</p> <p>相手のユニットを攻撃する際、攻撃ロールする前にこのカードを捨てます。攻撃がユニットにヒットしなかった場合、もう一度攻撃出来ます。</p>
--	---

<p>SAVE THE LAST BULLET</p> <p>WHEN A UNIT KILLED BY AN ATTACK FROM AN OPPONENT UNIT THAT IT HAS LINE OF SIGHT ON, DISCARD THIS CARD TO ROLL AN ATTACK AGAINST THE UNIT THAT KILLED IT BEFORE BEING REMOVED FROM PLAY.</p>	<p>セーブ ザ ラスト バレット</p> <p>自軍ユニットが、その LOS 内にいる敵ユニットからの攻撃で死亡した場合、ユニットをゲームから除外する前にこのカードを捨てて、そのユニットを死亡させたユニットに対して攻撃ロールします。</p>
--	---

<p>KILL, NOT CAPTURE</p> <p>DISCARD THIS CARD BEFORE ROLLING TO ATTACK, ADD +3 TO ONE ATTACK ROLL'S RESULT.</p>	<p>キル、ノット キャプチャー</p> <p>攻撃する前にこのカードを捨て、1つの攻撃ロールの結果に +3 を加えることが出来ます。</p>
---	---

<p>HASTY AMBUSH</p> <p>AFTER ATTACKING WITH A UNIT, DISCARD THIS CARD TO ADD +1 TO ONE ATTACK ROLL'S RESULT.</p>	<p>ヘイスティ アンブッシュ</p> <p>ユニットが攻撃した後、このカードを捨てることで、攻撃ロール1つの結果に +1 を加えることが出来ます。</p>
--	--

<p>BREAK CONTACT</p> <p>AFTER A UNIT THAT IS IN OBSTRUCTED LOS FROM ITS ATTACKER FAILS A SAVE ROLL. DISCARD THIS CARD TO ADD +1 TO THE RESULT.</p>	<p>ブレイク コンタクト</p> <p>オブストラクテッド LOS での攻撃を受け、セーブロールに失敗した後に、このカードを捨てることで、セーブロールの結果に +1 を加えることが出来ます。</p>
--	--

<p>THIS IS BAT COUNTRY</p> <p>WHEN CHOOSING A UNIT TO ACTIVATE IN THE FINISING PHASE, DISCARD THES CARD TO ACTIVATE A UNIT THAT WOULD OTHERWISE BE INELIGIBLE FOR ACTIVATION.</p> <p>THIS UNIT CANNOT ATTACK, BUT CAN MOVE UP TO THREE INCHES. THE IT LOSES AN ACT CHIT.</p>	<p>ディス イズ バット カントリー</p> <p>フィニッシングフェイズでアクティベートするユニットを選択する際、このカードを捨てないとアクティベートできないユニットを、アクティベートさせることが出来ます。</p> <p>このユニットは攻撃できませんが、最大 3 インチまで移動でき、行動済としてアクトチットを失います。</p>
--	--

<p>FRAG OUT</p> <p>WHEN ACTIVATING A UNIT WITH THE FRAG GRENADE ATTRIBUTE IN THE MANEUVER PHASE, DISCARD THIS CARD TO PLACE A FRAG CHIT WITHIN 10" OF THE UNIT AND INSIDE OF ITS LOS. THIS UNIT CANNOT MOVE OR ATTACK, AND GAINS AN ACT CHIT.</p>	<p>フラグアウト</p> <p>マニューバフェイズ中に、フラググレネード能力を持つユニットをアクティベートする際にこのカードを捨てることで、マニューバフェイズであってもフラググレネード能力が使用出来ます。このユニットは移動も攻撃もできず、行動済としてアクトチットを得ます。</p>
<p>THE DOOR IS YOURS</p> <p>DISCARD THIS CARD WHEN A UNIT IS OPENING OR CLOSING A DOOR, THE UNIT SUFFERS NO MOVEMENT PENALTY FROM INTERACTING WITH THE DOOR.</p>	<p>ザドアイズユアーズ</p> <p>ユニットがドアを開閉する際に、このカードを捨てることで、このユニットはこのドア開閉のための移動力ペナルティを受けません。</p>
<p>PILE OF LITTLE ARMS</p> <p>DISCARD THIS CARD WHEN A UNIT ROLLS A STAGGERED RESULT ON A SAVE ROLL, THE UNIT REMAINS ALIVE AND UNSTAGGERED.</p>	<p>パイルオブリトルアーム</p> <p>ユニットがセーブロールの結果、スタグガーになったとき、このカードを捨てます。ユニットは生存しスタグガーになりません。</p>
<p>AMBUSH</p> <p>WHEN CHOOSING A UNIT TO ACTIVATE IN THE DIRECT FIRE PHASE, DISCARD THIS CARD TO ACTIVATE A UNIT WITH THE S-VEST ATTRIBUTE. THIS UNIT CANNOT ATTACK, CAN MANEUVER UP TO 6", AND MUST DETONATE ITS VEST ON THIS ACTIVATION.</p> <p>OPPONENT UNITS CAN TAKE IMMEDIATE ACTIONS AGAINST THE ACTIVE UNIT IF THEY DO NOT HAVE ACT CHITS, BUT THEY GAIN AN ACT CHIT IF THEY DO SO.</p>	<p>アンブッシュ</p> <p>ダイレクトファイアフェイズで、S-ベスト能力を持つユニットをアクティベートする際に、このカードを手札から捨ててアクティベートすることが出来ます。これを使用した場合、攻撃はできず、最大 6 インチまで移動してベストを爆発させます。</p> <p>対戦相手の ACT チットを持っていないユニットは、このユニットの移動に対して、イミディエイトアクションを行なうことができます。イミディエイトアクションを行なったユニットは ACT チットを得ます。</p>
<p>FRONT TOWARDS ENEMY</p> <p>BEFORE A UNIT WITH THE S-VEST ATTRIBUTE MAKES A SAVE ROLL, DISCARD THIS CARD. IF THE SAVE ROLL FAILS, THE UNIT DETONATES.</p>	<p>フロントトワーズエネミー</p> <p>S-ベスト能力を持つユニットは、セーブロールをする前に、このカードを捨てる事が出来ます。このセーブロールが失敗した場合、ユニットは爆発します。</p>
<p>FIRE FOR EFFECT</p> <p>DISCARD THIS CARD WHEN ACTIVATING A UNIT IN THE FINISHING PHASE TO ROLL ATTACKS AGAINST 3 ELIGIBLE TARGETS RATHER THAN 1.</p>	<p>ファイアフォーエフェクト</p> <p>フィニッシングフェイズでユニットをアクティベートする際に、このカードを捨てることで、1 人ではなく 3 人を攻撃対象とすることが出来ます。</p>
<p>REACT TO CONTACT</p> <p>AFTER AN ATTACK HAS FAILED TO KILL ITS TARGET. DISCARD THIS CARD TO ATTACK AGAIN.</p>	<p>リアクトトゥコンタクト</p> <p>攻撃が失敗した後、このカードを捨てることで、再度攻撃出来ます。</p>



## SPECIAL INTERVENTION CARDS

<p>WIDE-BAND JAMMERS</p> <p>PLAY WHEN THE OPPONENT DECLARES A SUICIDE VEST DETONATION, BOTH PLAYERS ROLL 1D10. IF THE AAYARI PLAYER ROLLS HIGHER OR TIES, THE BEST DETONATES.</p> <p>IF THE SCORCH PLAYER WINS, THE UNIT DOES NOT DETONATE, AND CANNOT RE-ATTEMPT TO DETONATE FOR THE REMAINDER OF THE CURRENT TURN.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>SCORCH</p>	<p>ワイドバンド ジャマー</p> <p>対戦相手が S-ベストの爆発を宣言したときに使用し、両プレイヤーは1D10をロールします。アアヤリプレイヤーのロールがより高いか同点の場合、ベストが爆発します。</p> <p>スコーチプレイヤーが勝った場合、そのユニットは爆発せず、そのターンの残りの間爆発を再試行することはできません。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>スコーチ専用</p>
<p>SEIZE THE INITIATIVE</p> <p>PLAY AFTER ROLLING TO PREVENT QRF DEPLOYMENT, THE SCORCH PLAYER ADDS AN ADDITIONAL 2D10 TO THE COUNTER-ROLL.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>SCORCH</p>	<p>シージジイニシアチブ</p> <p>QRF の配置を防ぐためのロール後に使用すると、スコーチプレイヤーは2D10を追加出来ます。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>スコーチ専用</p>
<p>HONGBIN JAMMERS</p> <p>PLAY WHEN THE OPPONENT USES A FIRES CARD, BOTH PLAYERS ROLL 1D10. IF THE SCORCH PLAYER ROLLS HIGHER OR TIES, THE STRIKE GOES THROUGH.</p> <p>IF THE NETWORK PLAYER WINS, THE FIRES CARD IS DISCARD WITH NO EFFECT ON THE BATTLESPACE.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>HONGBIN</p>	<p>ホンビン ジャマーズ</p> <p>対戦相手がファイアカードを使用したときに使用し、両方のプレイヤーが1D10をロールします。スコーチプレイヤーのロールがより高いか同点の場合、攻撃は成立します。</p> <p>アアヤリプレイヤーが勝った場合、ファイアカードはバトルスペースに影響を与えずに捨てられます。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>ホンビン-アアヤリ専用</p>
<p>TUNNEL RATS</p> <p>PLAY AT THE BEGINNING OF A DIRECT FIRE PHASE, BEFORE ANY UNITS ARE ACTIVATED, PLACE 4X SHURTA IN ANY STRUCTURE THAT IS NOT OCCUPIED BY SCORCH UNITS.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>HONGBIN</p>	<p>トンネルラット</p> <p>ダイレクトファイアフェイズの開始時に使用し、ユニットがアクティベートされる前に、スコーチユニットが占有していない建造物にシュルタ4人を配置します。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>ホンビン-アアヤリ専用</p>

<p>TIMELINE</p> <p>PLAY AT THE BEGINNING OF A DIRECT FIRE PHASE FROM TURN 2 ONWARDS, BEFORE ANY UNITS ARE ACTIVATED.</p> <p>MOVE THE TURN COUNTER FORWARD OR BACK BY ONE TURN (MOVING TO TURN 8 WILL IMMEDIATELY END THE OPERATION).</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>タイムライン</p> <p>ターン 2 以降のダイレクトファイアフェイズの開始時に、ユニットがアクティベートされる前に使用します。</p> <p>ターンカウンターを 1 ターン分、前後に動かします (ターン 8 に移動すると作戦は直ちに終了します)。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>両軍使用可能</p>
---	--

<p>COURTESY BURN</p> <p>PLAY IN THE DIRECT FIRE PHASE. BEFORE ANY UNITS ARE ACTIVATED. TAKE A RANDOM INTERVENTION CARD FROM THE OPPONENT'S HAND.</p> <p>IF THE CARD IS FACTION-AGNOSTIC, IT GOES INTO YOUR HAND.</p> <p>IF IT IS FACTION-SPECIFIC TO YOUR OPPONENT. THE CARD IS DISCARDED FOR THIS OPERATION (OR FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAID IF IT IS A SPECIAL INTERVENTION CARD).</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>コーテシーバーン</p> <p>ダイレクトファイアフェイズで、ユニットがアクティベートされる前に使用します。相手の手札からインターベンションカードをランダムに取ります。</p> <p>そのカードが陣営に関係ない場合、それはあなたの手札に入ります。</p> <p>対戦相手陣営専用の場合、カードはこの作戦の間、破棄されます (スペシャルインターベンションカードの場合は、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、捨て札となります)。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>両軍使用可能</p>
--	---


<p>VIOLENCE OF ACTION</p> <p>PLAY AT THE START OF A MANEUVER PHASE BEFORE ANY UNITS ARE ACTIVATED.</p> <p>FOR THE REMAINDER OF THIS TURN, DOORWAYS CAN BE OPENED BY YOUR FACTION WITH NO MOVEMENT COST.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>バイオレンス オブ アクション</p> <p>マニューバフェイズの開始時に、ユニットがアクティベートされる前に使用します。</p> <p>このターンの残りの間、あなたの陣営は移動コストなしでドアを開けることができます。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>両軍使用可能</p>
--	--

<p>SET SUPPORT ELEMENT</p> <p>PLAY AT THE BEGINNING OF TURN 1'S DIRECT FIRE PHASE. BEFORE ANY UNITS ARE ACTIVATED.</p> <p>YOU CAN ADD UP TO 25 CP OF UNITS YOU'RE YOUR INITIAL SETUP ZONE.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>セット サポート エレメント</p> <p>ターン 1 のダイレクトファイアフェイズの開始時に、ユニットがアクティベートされる前に使用します。</p> <p>初期配置ゾーンに最大 25CP のユニットを追加できます。</p> <p>使用後、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたままです。</p> <p>両軍使用可能</p>
---	---


<p><b>GO PILLS</b></p> <p>PLAY AT ANY POINT IN THE MANEUVER PHASE. EVERY UNIT IN YOUR FORCE CAN MOVE UP TO 2 INCHES MORE THAN THEIR SPECIFIED MOVEMENT RANGE FOR THE REMAINDER OF THIS MANEUVER PHASE.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>ゴーピルズ</p> <p>マニューバフェイズのどの時点でも使用できます。部隊内のすべてのユニットは、このマニューバフェイズの残りの間、ユニットの移動力より最大 2 インチ多く移動できます。</p> <p>使用后、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたまます。</p> <p>両軍使用可能</p>
---	--

<p><b>GIVE PEACE A CHANCE</b></p> <p>PLAY AT THE START OF A DIRECT FIRE OR FINISHING PHASE BEFORE ANY UNITS ARE ACTIVATED TO PREVENT ANY ENEMY ATTACKS DURING THIS PHASE.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>ギブピースアチャンス</p> <p>ダイレクトファイアフェイズまたはフィニッシングフェイズの開始時、ユニットがアクティベートされる前に使用して、このフェイズ中の敵の攻撃を防ぎます。</p> <p>使用后、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたまます。</p> <p>両軍使用可能</p>
--	--

<p><b>KILLING IS MY BUSINESS</b></p> <p>PLAY AFTER A UNIT HAS FAILED TO HIT ON AN IMMEDIATE ACTION ROLL.</p> <p>PERFORM THE ROLL AGAIN WITHOUT APPLYING THE -3 DEBUFF AS ONE NORMALLY WOULD IN AN IMMEDIATE ACTION.</p> <p>AFTER PLAY, DISCARD THIS CARD FOR THE REMAINDER OF THE NIGHT RAIDE.</p> <p>BOTH</p>	<p>キリングイズマイビジネス</p> <p>ユニットがイミディエイトアクションロールに失敗した後に使用します。</p> <p>イミディエイトアクションで通常は課される-3のMODを適用せずに、再度ロール出来ます。</p> <p>使用后、そのナイトレイドの残りの作戦の間も、このカードは捨てたまます。</p> <p>両軍使用可能</p>
--	--

	<p>タスキングカード</p> <p>カードに記載された作戦名に準じた、キャンペーンの項を参照してください。</p>
---	--

	<p>バトルスペースカード</p> <p>ルールブックのバトルスペースマップ、あるいはバトルスペースカードを参照してください。</p>
---	---

	<p>アトモスフェリクスカード</p> <p>各カードの効果を下記に記載します。</p>
---	--

<p>CLEAR SKIES NO SPECIAL RULES ARE IN EFFECT</p>	<p>クリアスカイ (効果なし版) 特別な規則は適用されません</p>
---	---

<p>CLEAR SKIES UNITS AT THE TARGET POINT OF ANY FIRES CARD ARE AUTOMATICALLY KILLED WITH NO SAVE ROLL (OTHER UNITS STILL IN AREAS OF EFFECT ARE KILLED OR ROLL SAVES).</p>	<p>クリアスカイ (効果あり版) ファイアカードのターゲットポイントであるユニットはセーブロールなしで自動的にキルされます (効果範囲内の他のユニットはキルされるかロールセーブされます)。</p>
--	---

<p>SIROCCO EXPLOSIVE FIRES CARDS ARE RESOLVED WITH 2" GRENADE TEMPLATE ROLLS CENTERED ON THEIR INTENDED POINT OF IMPACT (FIRES EXPLOSION RADII ARE UNCHANGED, BUT PROPAGATE FROM THE ROLLED POINT OF IMPACT). THE TARGETS OF SINGLE-TARGET FIRES CARDS GAIN +5 MODIFIERS TO SAVE ROLLS.</p>	<p>シロッコ 爆発性ファイアカードは、意図した着弾点から手榴弾と同様にずれます (爆発半径は変わりませんが、手榴弾テンプレートロールされた着弾点が爆心地になります)。 シングルターゲットファイアカードの標的は、セーブロールの結果に+5のMODを得ます。</p>
---	---

<p>SANDSTORM UNITS WITHOUT SAVE ROLLS CANNOT ATTACK AT RANGES EXCEEDING 12" (INCLUDING IMMEDIATE ACTIONS), AND THEIR MOVEMENT RANGE IS LIMITED TO 4". ANY UNITS ATTEMPTING TO CROSS WAIST-HIGH COVER MUST PASS A CHECK OF 15 OR GREATER RATHER THAN 10 OR GREATER.</p>	<p>サンドストーム セーブロールのないユニットは、12インチを超える範囲で攻撃することはできません (イミディエイトアクションを含む)。そして、その移動範囲は4インチに制限されます。 ユニットが腰の高さの遮蔽物を越えようとする際、通常の10以上ではなく15以上のチェックに合格しなければなりません。</p>
--	--



<p>BLOOD RAIN</p> <p>EXPLOSIVE FIRES CARDS ARE RESOLVED WITH 2" GRENADE TEMPLATE ROLLS CENTERD ON THEIR INTENDED POINT OF IMPACT (FIRES EXPLOSION RADII ARE UNCHANGED, BUT PROPAGATE FROM THE ROLLED POINT OF IMPACT).</p> <p>THE TARGETS OF SINGLE-TARGET FIRES CARDS GAIN +5 MODIFIERS TO SAVE ROLLS.</p> <p>UNITS WITHOUT SAVE ROLLS CANN'T ATTACK AT RANGES EXCEEDING 12" (INCLUDING IMMEDIATE ACTIONS). AND THEIR MOVEMENT RANGE IS LIMITED TO 4".</p> <p>ANY UNITS ATTEMPTING TO CROSS WAIST-HIGH COVER MUST PASS A CHECK OF 15 OR GREATER RATHER THAN 10 OR GREATER.</p>	<p>ブラッドレイン</p> <p>爆発性ファイアカードは、意図した着弾点から手榴弾と同様にずれます (爆発半径は変わりませんが、手榴弾テンプレートロールされた着弾点が爆心地になります)。</p> <p>シングルターゲットファイアカードの標的は、セーブロールの結果に+5のMODを得ます。</p> <p>セーブロールのないユニットは、12インチを超える範囲で攻撃することはできません (イミディエイトアクションを含む)。そして、その移動範囲は4インチに制限されます。</p> <p>腰の高さの遮蔽物を越えようとするユニットは、10以上ではなく15以上のチェックに合格しなければなりません。</p>
---	--

<p>The copyright of all contents published in this book belongs to ECHELON. Modification, unauthorized reproduction, and distribution of posted content (images, text, etc.) is strictly prohibited.</p> <p>Translation: Rihito Maeda, Impetuous Order</p>	<p>本著に掲載されているすべての内容の著作権は ECHELON 社に帰属しております。掲載内容 (画像、文章等) の改変、無断複製および頒布を固く禁じます。</p> <p>翻訳: Rihito Maeda, Impetuous Order</p>
--	--