

ストラテジー(●) エキストラクション

セットアップ

戦場の中央にインフォーマント・マーカ―を1個配置せよ。

スペシャルルール

第2ターン以降の各ターン終了時において、VP集計後に、インフォーマント・マーカ―の6インチ以内に最も多くのピオンではないモデルがいるプレイヤーは、現在の位置から3インチ以内で、テレイン内やモデルにベースコンタクトしないようにインフォーマント・マーカ―を配置する事ができる。

勝利点

第1ターン以降の各ターン終了時において、2体以上のピオンではないモデルがインフォーマント・マーカ―の6インチ以内にいるのであれば、クルーは1VPを稼ぐ。

ストラテジー(■) ヘッドハンター

スペシャルルール

ピオンではないモデルが敵によってキルかサクリファイスされた時に、敵モデルは、キルかサクリファイスされたモデルを取り除く前に、その3インチ以内でLoSが通っている地点に30mmのヘッド・マーカ―を配置せよ。このマーカ―は、他モデルとベースコンタクトしないように置かなければならない。配置できる場所がないのであれば、そのヘッド・マーカ―は配置されない。

ヘッド・マーカ―にベースコンタクトしているモデルは、(1)インタラクト・アクションを実行する事で、それを取り除く事ができる。

勝利点

第2ターン以降の各ターン終了時において、1個以上のヘッド・マーカ―を取り除いたクルーは1VPを稼ぐ。

ストラテジー(x) ガード・ザ・スタッシュ

セットアップ

50mmのスタッシュ・マーカ―(HT5、プロッキング、インパッシブル、ハードカバー)2個を、それぞれ戦場の中央から5インチ離れたセンターライン上に配置する(それぞれのマーカ―は10インチ離れている)。

勝利点

第2ターン以降の各ターンの終了時において、1体以上のピオンではないモデルが各スタッシュ・マーカ―の2インチ以内にいるのであれば、クルーは1VPを稼ぐ。

ストラテジー(ジョーカー) コレクト・ザ・バウンティ

スペシャルルール

ピオンではないモデルによって敵モデルのWdを0まで減らした時、そのクルーはWdが0になったモデルのタイプに応じたバウンティ・ポイントを獲得する。

モデルは以下のバウンティ・ポイントを持つ。

ピオン	:0
ミニオン	:1
エンフォーサー	:2
ヘンチマン	:3
マスター	:4

各ターンの終了時に、VP集計の後に各プレイヤーのバウンティ・ポイントはリセットされ0になる。

勝利点

第2ターン以降の各ターン終了時において、最も多くのバウンティ・ポイントを持つクルーは1VPを獲得する。どちらか一方のプレイヤーが、敵軍のモデルが戦場に1体もない時、そのクルーは1VPを獲得する。

このストラテジーからは、1ターンに1VPまでしか獲得する事はできない。

両方のプレイヤーが持つバウンティ・ポイントが同点だった場合、どちらもVPを獲得できない。

このストラテジーから得る事ができるのは、1ターンに1VPまで。

ストラテジー(W) インターフェアレンス

セットアップ

戦場を4つの18×18インチのある4分の1に分割せよ。

勝利点

第2ターン以降の各ターン終了時において、2箇所以上の4分の1を支配しているのであれば、クルーは1VPを稼ぐ。

4分の1を支配するためには、その4分の1以内に、クルーは最も多くのエンゲージしていないピオンではないモデルがいなければならない。これらのモデルは、戦場の中心から6インチ以内や、部分的に他の4分の1内にはならない。

スキーム(常に) クライム・ジャンプ

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

第2ターン以降の各ターン終了時において、戦場のセンターラインから2インチ以内にあり、かつ他の友軍スキーム・マーカ―から4インチ以上離れていて、その2インチ以内に敵モデルがないスキーム・マーカ―を2個以上持つクルーは、1VPを獲得する。そして、センターラインから2インチ以内にある全ての友軍スキーム・マーカ―を取り除く。

スキーム(デュエルの結果) エリミネート・ザ・リーダーシップ

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

敵軍リーダーのWdが、開始時よりも半分以下に最初に減らされた時に1VPを獲得する。

敵軍リーダーのWdが、0まで最初に減らされた時、キルされた時、サクリファイスされた時に1VPを獲得する。

ゲーム終了時に、敵軍リーダーがインプレイでないならば1VPを獲得する。

スキーム(W) アキュゼイション!

このスキームはゲーム開始時に公開できない。このクルーのピオンではないモデルは全て、1インチ以内にアクティベーションしていない敵軍のピオンではないモデルをターゲットに(1)インタラクトアクションを実行可能だ。ターゲットは、ゲーム終了まで以下のコンディションを得る。

アキューズド:このモデルは以下のアクションを得る:

(1) **ホールド・イット!** :このモデルからアキューズド・コンディションを取り除く。このアクションは、このモデルがエンゲージ中には実行不可。

他のアクションやアビリティではこのコンディションを取り除く事はできない。

敵軍モデルが最初にアキューズド・コンディションを得た際に、このスキームを公開する。第2ターン以降の各ターン終了時において、インプレイ中の敵軍モデル1体からアキューズド・コンディションを取り除く事で、1VPを獲得可能だ。

スキーム(x) ディグ・ゼア・グレイブス

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

1ターンに1回のみ、クルーが1個以上の友軍スキーム・マーカ―の4インチ以内にいるピオンではない敵モデルをキルかサクリファイスした時、1VPを獲得する。そして、対戦相手は、キルかサクリファイスされたモデルから4インチ以内にある敵軍スキーム・マーカ―1個を取り除く事ができる。

同一のモデルをキルかサクリファイスする事で、このスキームと他のスキーム両方からVPを獲得しようとする場合、どちらか片方のVPを獲得するように選択せよ。

スキーム(■)

リーブ・ユア・マーク

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

第2ターン以降の各ターン終了時において、敵側の半分以内にあり、センターラインから6インチ以内にはなく、ピオンではない敵モデルの4インチ以内にはない友軍スキーム・マーカーを取り除く事で、クルーは1VPを獲得する。

スキーム(●)

フレイム・フォー・マーダー

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

このスキームを選択した際に、クルー内のピオンではないモデル1体を"サッカー(クズ野郎)"として記録しておく。

選択したサッカー・モデルが、敵軍モデルにキルかサクリフェイスされた時1VPを獲得する。

その敵軍モデルが、マスターかヘンチマンであれば追加で1VPを得る。

さらに、このスキームが3ターン以前に達成されたのであれば追加で1VPを得る。

スキーム(1)

カバート・ブレイクスルー

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

ゲーム終了時に、このクルーは、敵軍ディプロイメント・ゾーンから6インチ以内にあるスキーム・マーカー1個ごとに1VPを獲得する。

スキーム(2)

アンダーカバー・アントラージュ

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

このスキームを選択した際に、クルー内のマスターかヘンチマンを記録しておく。

ゲーム終了時に、選択したモデルが戦場における敵軍側の半分にいれば、クルーは1VPを獲得する。

ゲーム終了時に、選択したモデルが敵軍ディプロイメント・ゾーン内にいれば、クルーは追加で1VPを得る。

ゲーム終了時に、選択したモデルが戦場における敵軍側の半分において、半分以上のWdが残っているのであれば、クルーは追加で1VPを獲得する。

スキーム(3)

ショウ・オブ・フォース

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

第2ターン以降の各ターン終了時において、各クルーは、戦場の中央から6インチ以内にいるマスターではないモデルに付けられている、公開されているコストが1以上のアップグレードの枚数を数える。このアップグレードは、ゲーム開始時にマスターに付けられていた物は合計数に数えない。

この条件を満たすアップグレードが1つ以上あり、その合計数が敵クルーが持つ条件を満たすアップグレードの枚数以上であれば1VPを獲得する。

スキーム(4)

ハンティング・パーティ

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

第2ターン以降の各ターン終了時において、クルーのエンフォーサーかヘンチマンによって敵軍のミニオンかピオンのモデルが1体以上キルされていた場合1VPを獲得する。

第2ターン以降の各ターン終了時において、敵クルーにミニオンかピオンのモデルが1体もないのであれば1VPを獲得する。

このスキームからは1ターンに1VP以上獲得する事はできない。

スキーム(5)

ヒドウン・トラップ

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

ゲーム終了時に、友軍スキーム・マーカー1個以上の3インチ以内にいるピオンではない敵モデル1体ごとに1VPを獲得する。

その後、敵モデルの3インチ以内にある全ての友軍スキーム・マーカーを取り除く。

スキーム(6)

リカバー・エビデンス

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

各ターンの開始時に、このスキームを公開する事ができる。

スキームの公開後、対戦相手はインプレイ中の自軍モデル5体を選択(インプレイ中のモデルが5体いないのであれば、その全てを選ぶ)し、選択したモデルごとに敵軍エビデンス・マーカーを1個をベースコンタクトするように配置せよ。

クルーは、(1)インタラクト・アクションを行う事で自身にベース・コンタクトしている敵軍エビデンス・マーカーを取り除く事ができる。その後、クルーは1VPを獲得する。

スキーム(7)

セットアップ

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

このスキームを選択した際に、敵軍のマスターかヘンチマンかエンフォーサーのモデル1体を記録しておく。

ゲーム中に1回のみ、いずれかのターン終了時にこのスキームを公開し、クルーは記録してある敵軍モデルの4インチ以内にある自軍スキーム・マーカーの数だけVPを獲得する。

その後、記録してある敵モデルの4インチ以内にある全ての友軍スキーム・マーカーを取り除く。

スキーム(8)

サーチ・ザ・ルイン

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

ゲーム終了時に、戦場の中央から6インチ以内に3個以上のスキーム・マーカーがあれば、クルーは2VPを獲得する。

そのうち2個以上のスキーム・マーカーが戦場の敵側半分内にあるのであれば、追加の1VPを獲得する。

他の自軍スキーム・マーカーから2インチ以内にあるスキーム・マーカーは、このスキームにおいて1個以上数える事はできない。

スキーム(9)

マーク・フォー・デス

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

クルー内のピオンではない全モデルは、エンゲージしている敵軍モデルを目標に、ゲーム終了まで以下のコンディションを与えるために(1)インタラクト・アクションを実行可能だ。

マークド

:このコンディションは取り除いたり、終了させる事はできない。

敵軍モデルが1体以上、マークド・コンディションを受けた際に、このスキームを公開せよ。

マークド・コンディションを持つ敵軍モデルのWdが0になるかプレイから離れた時、1VPを獲得する。

スキーム(10)

テール・ゼム

このスキームはゲーム開始時に公開できない。

クルー内の全ミニオン・モデルは、6インチ以内にLoSが通っている敵マスターかヘンチマンを目標に、以下のコンディションを与えるために(1)インタラクト・アクションを実行可能だ。

スポテッド

:このコンディションは、このモデルが、アクティベーション終了時に全ての敵軍モデルからLoSが通っていないのであれば、取り除く事ができる。

このコンディションは、アクションやアビリティによって取り除く事はできない。

敵軍モデルが、はじめてスポテッド・コンディションを受けた際に、このスキームを公開せよ。

第2ターン以降の各ターン終了時において、インプレイ中の敵モデル1体を持つスポテッド・コンディションを終了させる事で1VPを獲得する。

スキーム(11)

インスペクション

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

第2ターン以降の各ターン終了時において、センターラインが戦場の端(または角)に接する、それぞれの地点から4インチ以内にピオンではないモデルが各1体以上いる時、クルーは1VPを獲得する。

スキーム(12)

ア・クイック・マード

このスキームはゲーム開始時に公開できない。クルーが、このスキームからVPを獲得する際に公開する。

このスキームを選択した際に、敵軍モデルの最もソウルストーン・コストが高いモデルを選び、記録しておく。

ゲーム終了以前に、記録してあるモデルがキルかサクリフェイスされていた時、クルーは2VPを獲得する。

3ターン以前に、記録してあるモデルがキルかサクリフェイスされた時、クルーは追加で1VPを獲得する。

スキーム(13)

ラストスタンド

このスキームはゲーム開始時に公開できない。各ターンの終了時に、このスキームを公開する事ができる。

このスキームを公開されている各ターンの終了時に、最低3体以上のエンフォーサーかヘンチマンのモデル(最低3体になるように自由な組み合わせで合計せよ)がインプレイで、ディプロイメント・ゾーン外にいる時、インプレイ中のモデルが敵軍モデルよりも少なければ1VPを獲得する。