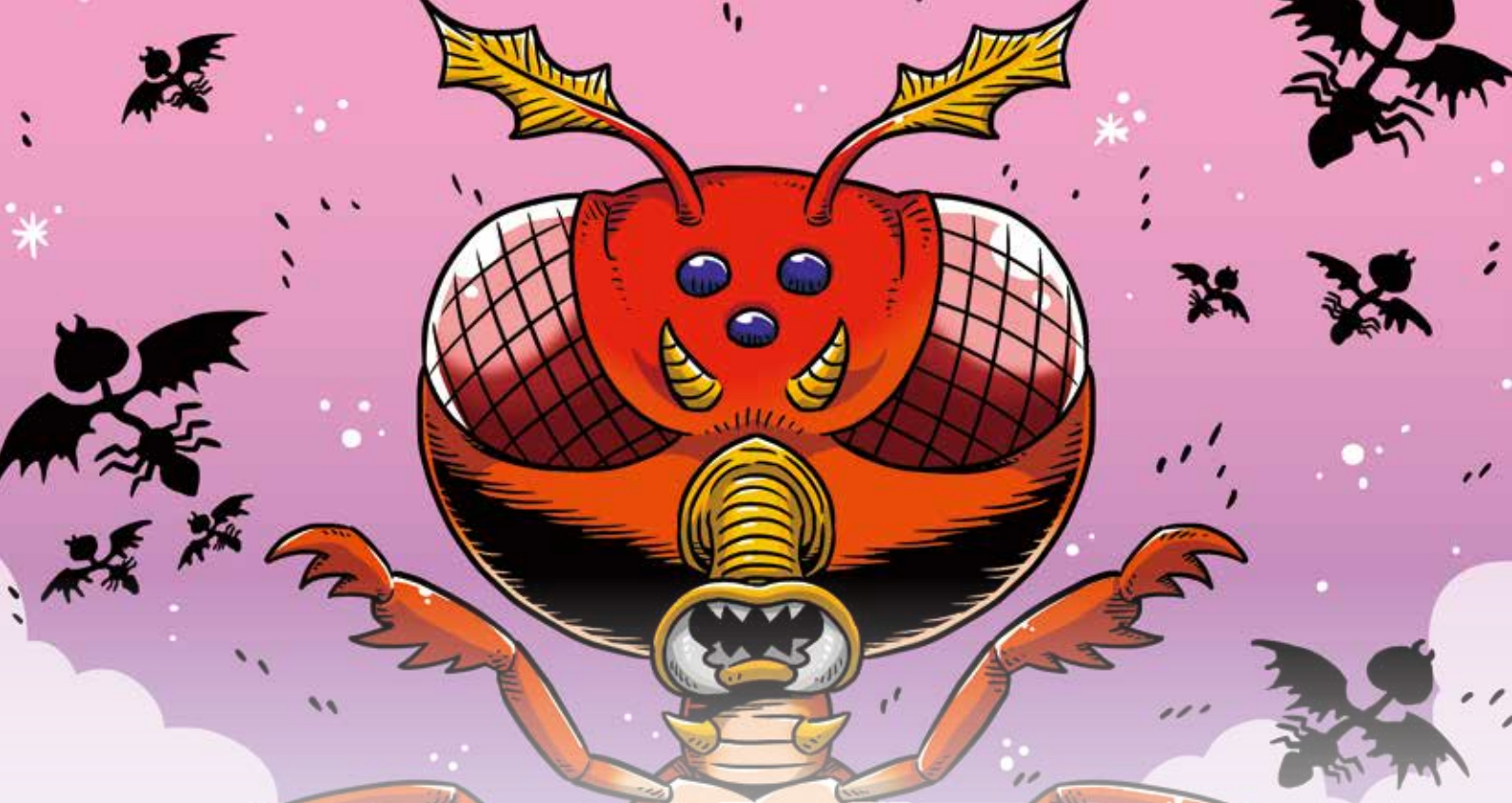




索引

- A. はじめに
- B. コンポーネント
- C. プレイの手順
- D. ヴァーマイトのイベント・チット
- E. ヴァーマイトの移動方法
- F. ヴァーマイトの攻撃
- G. ヴァーマイトの増援
- H. NAT 影響フェイズ
- I. 海兵隊アクション・フェイズ
- J. 海兵隊の戦闘
- K. 海兵隊回復フェイズ
- L. NAT 除染フェイズ
- M. 終了フェイズ
- N. 勝利条件
- O. 2人プレイ・オプション
- P. 地形の特徴と影響
- Q. シナリオ

CREDITS

Design: Fred Manzo

Development: Hermann Luttmann and
Colby Duerk

Lead Playtester: Ed. Mostowicz

Playtesters: John Desmond, Mitch
Freedman, Chris Hansen

Proofing & Layout: Mary Holland-
Russell

日本版イラスト: 吉井徹

巨蟲惑星の死闘

銀河海兵隊シリーズ第2弾

このゲームは Tiny Battle Publishing の『Space Vermin From Beyond!』の日本語版です。カウンターは日本版の独自仕様となっています。またカウンター・シートには本作には関係ない駒が11個(そのうち1個は本作のヴァリアント・ユニット)含まれています。

右のQRコードはルールブックのPDFへのリンクです。ルールがアップデートされた時は、このPDFに反映されます。



「カタリアニアの陰謀」の進行中、陰謀に同調する者たちが、帝国外縁部を巡行していた重巡洋艦〈インドミタブル〉からクラウンジュエルを強奪する計画を立てていた……。その後、惑星ビヨンドIII開発のためにつくられた町ニューランカスターで最大規模の危機が発生したのは、恐らく偶然ではないだろう。それ自体、十分すぎる悲劇だったが、ヴァーマイトの群れが出現し、事態はさらに悪化したのだった……。この時点で不幸なビヨンドIIIの住民を完全な悲劇から救い出せるのは、第124銀河海兵襲撃大隊しか存在しなかったのである。

(エンサイクロペディア・ギャラクティカより)

A. はじめに

『巨蟲惑星の死闘』は第124銀河海兵襲撃大隊(別名「オールド・レプロベーツ」無頼漢あるいは神に見捨てられた者という意味)とヴァーマイト(宇宙の害虫=スペース・ヴァーミンに由来する海兵隊の造語)と呼ばれる昆虫型エイリアンとの戦いを描くソリティア・ゲームです(2人プレイのオプションもあります)。この敵対的なクリーチャーは惑星ビヨンドIIIの鉱山地帯に出現しました。ビヨンドIIIは蛙(フロッグ)と沼地(bog)、霧(フォグ)で有名ですが、ヴァーマイトの女王にとって貴重なミネラルであるウノプタニウム-435(クラウンジュエルの主成分)の産地でもあります。

B. コンポーネント

88個の駒、マップ1枚（両面印刷）、ルールブックが用意されています。この他に3個以上の6面体ダイス（可能なら色違い）とマグカップのような不透明の広口容器を用意してください。

1. 駒

駒には、統合宇宙連合軍（Unified Space Alliance、USAと略されます）、ヴァーマイトの戦士と女王、各種チットとマーカーがあります。全ての戦闘部隊（ユニット）は完全戦力面（表面）で登場します（例外はJ-3とJ-5）。



a. USA軍ユニット（海兵隊ユニット）

海兵隊ユニットには司令部、海兵分隊、重火器、偵察隊、特殊作戦部隊、兵站部隊の6種類があり、ユニット上部にその名称が記載されています。

- 左下は攻撃力、右下は防御力、右上は移動力です。海兵隊ユニットの表面は完全戦力、裏面は混乱状態を表しています。裏面の状態では通常、ピストルだけを使って攻撃できます。

例外: ANTガン（J-3）の表面は牽引中、裏面は設置状態を表します。シュレーディング（J-5）の表面は移動状態（オートパイに乗った状態）、裏面は戦闘可能な状態を表します。

b. ヴァーマイトの戦士

戦士には以下の3種類があります。

- ドローン
- ソルジャー
- ウルトラマイト

名称の右はID番号、左下は攻撃力、右下は防御力、右上は移動力です。表面は完全戦力、裏面は減少戦力を表します。



c. ヴァーマイトの女王

ヴァーマイト集団の母であり指導者です。ランクの高いものから低いものの順で以下の種類があります。

- 女王-完全体
- 女王-成体
- 女王-幼生

女王も攻撃力、防御力、移動力を持ちます。さらに左上に繁殖力を持ちます。表面は完全戦力、裏面は減少戦力を表します。



d. クラウンジュエル

クラウンジュエルを破壊または損傷させることはできません。ドローン以外のヴァーマイト、または海兵隊の回収車によって運搬できます。クラウンジュエルはスタック制限（E-3参照）には数えません。クラウンジュエルを運んでいるドローン以外のヴァーマイトは攻撃力、防御力、移動力にボーナスがつきます。また巣にいる女王は繁殖力にもボーナスがつきます。



e. 秘密兵器

科学者オットー・フォン・シュレーディング教授が開発した、テストを行っていないプロトタイプ秘密兵器が全部で6種類あります。



f. チットとマーカー

ヴァーマイトのイベント・チットを2つあるカップの1つに入れてランダムに引き、ヴァーマイトの行動を決めます。マーカーはユニットの状態を表示するのに使用します。詳細は関連ルールを参照してください。



2. マップ

A3判のマップ2種（アルファとベータ）があります。216あるヘクス（六角形のマス目のこと）には111から666までの番号が印刷されていますが、一部のヘクスは番号を持ちません。地形についてはルールPを参照してください。

3. カップ

マグカップなどの容器2つを用意してください。1つにはヴァーマイトのユニットを、もう1つにはヴァーマイトのイベント・チットを入れます。

4. ダイス

6面体ダイス3個以上をご用意ください。ダイスの目の読み方には次の3種類があります。

- 1d6: ダイスを1個振って出た目を用います（1-6）。
- 2d6: ダイスを2個振って出た目の合計を用います（2-12）。
- d666: ダイス1個を3回振り（または色違いのダイスの順番をあらかじめ決めておき）、3桁の数字にします（111-666）。この値はヘクス番号に相当します。

C. プレイの手順

プレイヤーは海兵隊ユニットを指揮し、ゲーム・システムによって管理されるヴァーマイトと戦います。

1. セットアップ

どのシナリオをプレイするかを決め（戦闘シナリオ2本と、キャンペーン・シナリオの計3本）、シナリオの指示に従ってセットアップを行います。

- 配置しなかったヴァーマイトのユニットはヴァーマイトのユニット・カップに入れます。
- 15個あるヴァーマイトのイベント・チットをヴァーマイトのイベント・カップに入れます。
- 6個ある秘密兵器マーカーは、「秘密兵器」と書かれた面（裏面）を上にして、マップ外の邪魔にならない場所に保管しておきます。
- その他のマーカーとユニットは後で使用するかもしれないので、マップ外の邪魔にならない場所に保管しておきます。

詳細は個々のシナリオの指示に従ってください。

2. ターンの手順

1回のゲームは13回または14回「ターン」を行いますが、勝敗が決まればそれより早く終了します。各ターンは複数のフェイズで構成されます。あるフェイズを完了してから次のフェイズを行わなければなりません。フェイズの順番は右のとおりです。

D. ヴァーマイトのイベント・チット

ゲームのプレイにそれぞれ異なる影響を与えるヴァーマイトのイベント・チットが15枚あります。シナリオ開始前に全てのイベント・チットをカップに入れます。ヴァーマイト行動フェイズの開始時に1枚をランダムに引きます。マップ上の「ヴァーマイト移動方位」に、チット内の青い矢印が、その矢印内に記された番号の方位に向くように、イベント・チットを置きます。



引かれたチットには2つの役割があります。1つは「女王の好適方位」を決めることで、戦士たちはその方向に向かって移動します。次に、チットに印刷されているイベントが発生します。イベントの内容は巻末にあるヴァーマイトのイベント・チット表を参照してください。

1. 女王の好適方位

各イベント・チットにはヴァーマイト移動方位に該当する1

1 ターンの手順

a. **ヴァーマイト行動フェイズ**: 以下のステップを順番に行います。

1) イベント・チット手順

- a) イベント・チットを1枚引きます。
- b) 女王の好適方位を決めます。
- c) 引いたイベントを解決します。

2) 移動手順

- a) ドローンの移動と自殺攻撃を行います。
- b) ウルトラマイトの移動を行います。
- c) ソルジャーのトンネル移動を行います（シナリオ1のみ）。
- d) ソルジャーの通常移動を行います。
- e) 女王と護衛の移動（シナリオ2のみ）を行います。

3) 戦闘手順

4) 増援手順

- a) 女王による繁殖（シナリオ1のみ）または、
- b) ヴァーマイトの殺到（シナリオ2のみ）を行います。

b. **NAT致死フェイズ**: NAT感染マーカーが置かれている海兵ごとダイスを1個振ります。1-4の目が出ればその海兵を除去します。

c. **海兵隊アクション・フェイズ**: プレイヤーは海兵隊の各ユニットに1回のアクションを行わせることができます。順番は自由です。あるユニットのアクションを終えてから、次のユニットのアクションを行います。アクションを行ったユニットは45度向きを変えて、既に行動を終えたことを示しておきます。取れるアクションは以下のいずれか1つです。

- 全力移動
- 全力射撃
- 移動&射撃

● 特別行動: 以下のいずれか1つを行います。

- 偵察: 司令部の支援が可能です。または、
- 回復: 兵站部隊と司令部は、ヴァーマイトに隣接している混乱ユニットの回復を試みることができます。このアクションを取る兵站部隊または司令部に隣接する全てのユニットが回復を試みることができます。または、

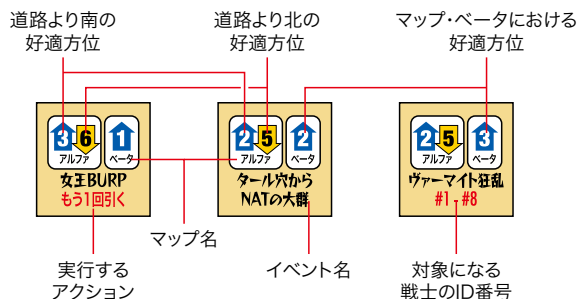
■ 増援要請: 司令部だけが実行できます。

d. **海兵隊回復フェイズ**: ヴァーマイトに隣接していない混乱ユニットは自動的に完全戦力面になります。

e. **NAT洗浄フェイズ**: 兵站部隊及び隣接するヘクスにいるユニットは汚染レベルを1下げます。

f. **終了フェイズ**: サドンデス勝利が達成されない限り、ヴァーマイトのイベント・チットがカップからなくなるまでゲームを継続します。

から6の数値が印刷されています。左上はマップゾーン・アルファにおけるそのターンの好適方位です。青色は道路よりも南（道路を含まず）にいる全てのヴァーマイトに対して適用します。黄色は道路またはそれより北の全てのヴァーマイトに対して適用します。右上の青色の矢印はマップゾーン・ベータで行われるシナリオ2の好適方位です。



重要な注意:「女王BURP」か「ウルトラマイト BELCH」が引かれると、イベント解決後に追加のチットを引きます。ただし、追加で引いたチットの方位は無視します。2回目のイベントを解決する時、及びこのターンの間は、最初に引いたBURPまたはBELCHチットの方位を使用します。

2. 好適方位の適用例外

以下の場合、好適方位が適用されません。

- ドロームは常にランダムに移動します。好適方位は無視します。
- 「匂いの道」ヘクスに入った、またはそこにいるドローム以外のヴァーマイトは、匂いの道を出るまで匂いの道沿いに移動しなければなりません。**注意:** Xが印刷されたヘクスが匂いの道の出口です。ヴァーマイトはこのヘクスから離れた後は、好適方位に従って移動します。
- ドローム以外のヴァーマイトは毒性タートル穴に入れません。そのヘクスへ移動する時は、手前で迂回します。その際、より番号の小さい隣接ヘクスを選びます。その後、可能な限り速やかに好適方位に戻ります。
- マップ外へ移動してしまうドローム以外のヴァーマイトは、マップ端に達したところから180度向きを変えて移動を続けます。**例外:** シナリオ1の奇襲攻撃とシナリオ2のマップ東端。
- クラウンジュエルと同じヘクスに進出し、クラウンジュエルを拾ったヴァーマイトのソルジャーまたはウルトラマイトは直ちにクラウンジュエルを運搬し、匂いの道に沿って移動します。他の移動命令は全て無視します。

E. ヴァーマイトの移動方法

ヴァーマイトは「蟻のように」移動します。巣の中心にいる女王が命令を発し、ヴァーマイトは群れになって匂いの道に沿って、あるいは特定の方位に向かって動きます。

1. ヴァーマイトの移動

移動時、ヴァーマイトは全移動力を使って女王の好適方位(D-1)へ移動しようとしします。移動可能ヘクスが複数ある時、番号のより小さなヘクスへ移動します。ただし進入に必要な移動力が残っていない時は、そのヘクスへは移動できません。

- ドローム以外のヴァーマイトは、海兵隊に隣接したヘクスに進入したら、そこで移動を終えなければなりません。
- 移動開始時に海兵隊に隣接しているドローム以外のヴァーマイトは移動しません。
- ヴァーマイトは以下の種類ごと順番に移動します。同じ種類であればIDの小さいものから順番に移動します。
 1. ドローム (a)
 2. ウルトラマイト (b)
 3. ソルジャー (c, d)
 4. 女王 (e)

a. ドロームの集団飛行

ドロームは好適方位に関係なく移動します。集団飛行では移動力を使わずに移動します——今いるヘクスからランダムに決めたヘクスへ直接移動します。各ドロームにつきd666を行って移動先のヘクス番号を決めます。海兵隊と同じヘクスに移動したら、直ちに自殺攻撃(F-1)を行います。

b. ウルトラマイトの移動

(1) 海兵隊に隣接しておらず、(2) 女王の護衛(E-1-e)にもついていないウルトラマイトの移動を行います。

c. ソルジャーのトンネル移動

ソルジャーが「生きている」トンネル出口から出てくることがあります。以下のトンネルは生きているものとします。

- トンネル出口ヘクスにトンネル出口マーカーが表面または裏面で置かれている。
- トンネル出口ヘクスに海兵隊がいない。
- トンネル出口ヘクスに1個以下のヴァーマイト・ユニットしか存在していない。

注意: 巣1のソルジャーはトンネル出口1-3を、巣2のソルジャーは4-6を使用します。

トンネル移動の方法: 巣にいるIDが一番小さいソルジャーを、番号が一番小さな生きているトンネル出口に直接置きます。次にIDが小さいソルジャー（もしあれば）を、次に番号が小さな生きているトンネル出口に置きます。最後に、3番目にIDが小さいソルジャー（もしあれば）を、3番目に番号が小さな生きているトンネル出口に置きます。1ターンで最大3個のソルジャーがトンネル移動を行い、各トンネル出口には最大1個ずつ登場します。

重要な注意: この時にトンネル移動を行わなかったソルジャーは、通常移動を行います。

トンネル出口に対する攻撃: トンネル出口は防御力3を持ち、海兵隊はヴァーマイトに対してと同じように攻撃できます(J-1)。マーカーに隣接するヘクスから攻撃する海兵隊は隣接目標ボーナス(攻撃力+1)が付きませんが、その海兵隊は他の海兵

隊が攻撃する時の視線を妨害することになります。

崩落したトンネル出口の修理：部分崩落（裏面）のトンネル出口は修理可能です。ソルジャーが同じヘクスにトンネル移動すると、自動的に修理され、マーカーを表面に戻します。しかし修理に犠牲が伴うため、移動してきたソルジャーを裏面にします。既に裏面なら除去します。

d. ソルジャーの通常移動

トンネル移動を行ったものを含め、全てのソルジャーを移動させます。海兵隊に隣接しているソルジャーは移動しません。

e. 女王の移動

巣にいる女王は移動しません。女王は巣に留まって産卵するのです。シナリオ2で地上に出た時は、女王は他のヴァーマイト同様に移動、戦闘を行います。地上に出た女王には護衛がつくことがあります。護衛は除去または再配置されるまで女王と一緒にいます。護衛の有無に関係なく、完全体、成体、幼生の順番で移動します。

重要な注意：ヴァーマイトの移動順は戦闘に大きな影響を与えます。「1 ターンの手順」をよく確認してください。

2. ヴァーマイトによるクラウンジュエルの輸送

ソルジャーまたはウルトラマイトがクラウンジュエルと同じヘクスに進入すると、直ちに停止します。そして1移動力を使ってジュエルを拾い、移動を継続します。ジュエルを持ったヴァーマイトは、自分の巣へのトンネル入り口に達するまで、ジュエル運搬道（P-2-i）に従って移動しなければなりません。入り口に到達するとジュエルを自分の巣に置き、ジュエルを運んできたヴァーマイトをカップに戻します。

注意：再配置または匂いの道を移動することで巣または入り口に到達することもあります。

クラウンジュエルを運ぶヴァーマイトは通常どおり移動、攻撃、防御を行います。ジュエルに触れることで能力値が向上しています。攻撃力は+2、防御力は+1（防御力の最高は5）、移動力は+1 されます（移動力の修整は移動開始時からジュエルを運んでいる時のみ適用）。また巣に持ち帰ったジュエル1 つにつき、女王の繁殖力が1 増えます。

3. ヴァーマイトのスタック

各フェイズまたは移動の各ステップの終了時、1ヘクスに存在できるヴァーマイトの女王、ウルトラマイト、ソルジャーは合計で2個までです。ドローンはスタック制限の対象外で、1ヘクスに何個いても構いません。**例外：**巣及び登場ヘクスはスタック無制限です。

1つのヘクスを通過できるヴァーマイトの数に制限はありません。スタック制限一杯のヘクスにヴァーマイトが進入して移動を終えてしまう時は、移動中のヴァーマイトをルールに従ってできるだけ遠くまで移動させて、スタック制限に違反しないヘクスで移動を終わらせます。

ソルジャーのトンネル移動の例



トンネル出口-1 にウルトラマイトが2体います。スタック制限一杯のため、ソルジャー #5 をトンネル出口-1 に置くことはできません。トンネル出口-2 には配置可能です。他に使えるトンネル出口がないため、ソルジャー #21 は巣に留まります。



【図1】 ネスト-2にとって使用できるトンネル出口は4 だけです（ヘクス514）。しかしそこは海兵隊の攻撃により部分崩落しています。

【図2】 ソルジャー #13 をトンネル出口-4 に配置します。トンネル出口4 を表面に戻し、ソルジャー #13 を減少戦力面にします。

移動の例



【第1ターン】図はマップゾーン・アルファです。ソルジャーが1体だけ巣にいて、トンネル出口-3だけが機能しています（出口-1と2にはトンネル出口マークが置かれていません）。このターンに引いたイベント・チットは「NAT汚染拡大」で、女王の好適方位は「1（北）」でした（図のようにインディケーター上にチットを置きます）。ソルジャーのトンネル移動手順で、ソルジャーをトンネル出口-3に置きます。ソルジャーの通常移動手順では、ヘクス322（平地、1 MP消費）、次に321（竹林、2 MP消費）へ移動します。

【第2ターン】イベント・チットの好適方位は「3（南東）」です。ソルジャーは「匂いの道」にいたのでこの方位は無視して、ヘクス333, 361, 356へと移動します。



その後のターンでソルジャーがヘクス212にいて、好適方位は北でした。北には毒性タール穴があるので進入できません。そこで番号の小さなヘクス（153）へ回り込んでから北（152）に向かいます。

F. ヴァーマイトの攻撃

ソルジャーは下顎を突き刺すことで、ウルトラマイトは噛みつきで、ドローンは目標に体当たりして攻撃します。

1. ドローンの自殺攻撃

ドローンは敵に対し急降下でぶつかる「自殺攻撃」を行います（海兵隊はこれを「ローン・ダーツ＝芝生に落とすダーツ」と呼びました）。飛行中のドローンが海兵と同じヘクスに進入すると自殺攻撃を行います。攻撃は通常のヴァーマイトの攻撃同様に解決します（F-2）。結果に関係なくドローンを取り除いてユニット・カップに戻します。攻撃を受けた海兵にNATマーカー（F-3）を置くかどうかを判定します。



ドローン攻撃の例：ドローン（攻撃力＝6）が司令部（防御力＝3）がいるヘクス416（平地）に進入しました。修整はないためダイスを6個振ります。幸運にも1ヒットしか被りませんでした。ドローンを除去してカップに戻します。NATマーカーの判定はダイスの目1、NAT汚染マーカーを海兵HQに置きます。

2. ヴァーマイトの通常攻撃

ヴァーマイト戦闘ステップ中、海兵に隣接しているヴァーマイトは隣接する海兵隊1つを攻撃しなければなりません。複数の海兵隊と隣接している時は、最も小さい番号のヘクスにいるものを攻撃します。攻撃の際は好適方位は影響しません。

ヴァーマイトの攻撃はヘクス単位で解決します。スタックしているヴァーマイト・ユニットの攻撃力を合計します。ヴァーマイトは常に全ての攻撃力を用い、必要な修整を適用します。修整後のCFが0の時は攻撃不成立です。同じヘクスに対して異なるヘクスにいるヴァーマイトが攻撃する場合は、ヘクス単位で攻撃を解決します。攻撃は番号の小さいヴァーマイトがいるヘクスから順番に解決していきます。なおドローンも、隣接ヘクスにいる海兵隊を攻撃します。

目標が竹林、沼地、浸水地、建物にいる時、合計攻撃力から1を引きます。その数だけダイスを振り、出た目と目標の防御力とを比較します。防御力を上回った目のダイス1個につき1ヒットを与えます。与えたヒットが1なら効果なし、2-3なら混乱します。既に混乱していれば除去します。4以上なら目標の状態に関係なく除去します。海兵隊ユニットの除去に成功したら、攻撃したヴァーマイトは海兵隊がいたヘクスへ前進しなければなりません。

G. ヴァーマイトの増援

女王が巣にいる時、女王による繁殖手順中に、ランク順（完全体> 成体> 幼生の順番）に増援として戦士を産みます。各ターンに各女王が産む戦士の数は繁殖力と同じです。巣にクラウンジュエルが1つあるごとに繁殖力に+1します。ヴァーマイトのユニット・カップからランダムにその数のユニットを引き、女王と同じ巣のヘクスに置きます。ユニットが足りない時は、出せるだけ出して、不足するぶんは無視します。巣にいる全ての女王は、カップにユニットがある限り戦士を生みます。

プレイヤーズ・ノート: 生まれたユニットは上から順番に次のユニットを巣に置くと、移動をスムーズに行えます。ドローンを一番上に、ウルトラマイト、ソルジャーの順番です。各タイプごとIDの小さいものから上に置きます。

シナリオ2では女王は繁殖を行いません。女王を含むヴァーマイトの増援は、ヴァーマイトの殺到手順に従ってヴァーマイト登場ヘクスから出現します。

H. NAT 致死フェイズ

NAT 感染マーカーを置かれた海兵隊ごとダイスを1個を振ります。1-4なら直ちにその海兵隊を除去します。

I. 海兵アクション・フェイズ

海兵隊の各ユニットは1回のターン中に1回のアクションを行えます。任意の順番でアクション可能ですが、1個のユニットがアクションを完了してからでないと、次のユニットはアクションを開始できません。アクションを行ったユニットを45度傾け、他と区別しておきます。実行可能なアクションの種類は以下の通りです。

1. 全力移動

全力移動を行うユニットは全移動力を使用して移動できますが、それ以外のことはできません。このフェイズ中に使用できる最大移動ポイント（MP）は移動力と同じです。進入するヘクスの地形により、消費するMPが異なります（P参照）。

- a. **スタック:** 移動終了時、海兵隊のユニットは別のユニットとスタックできません。しかし通過は可能です。海兵隊のユニットはヴァーマイトと同じヘクスに進入できません。
- b. **移動制限:** ドローンを含むヴァーマイトのユニットに隣接するヘクスに進入した海兵隊ユニットは、そのヘクスで移動を終えなければなりません。移動開始時にヴァーマイトに隣接するヘクスにいるユニットは、自由にそこを離れることができますが、ヴァーマイトに隣接する別のヘクスへ直接移動することはできません。一度ヴァー

戦闘の例（ヴァーマイトによる通常攻撃）



マップゾーン・アルファのヘクス315と334に、それぞれ完全戦力の海兵分隊がいます（防御力4）。ヘクス252にソルジャー2体（合計攻撃力8）が、316にはウルトラマイト（攻撃力5）がいます。



番号が小さなヘクスにいるものから順番に攻撃するので、最初は252のソルジャーが315の海兵分隊を攻撃することになります。海兵分隊は建物にいたので攻撃力が-1されて7。ダイスを7個振り、そのうち3個が防御力を上回る5または6でした。合計3ヒットしたので海兵分隊を混乱面にします。



次にウルトラマイトの攻撃ですが、攻撃可能ヘクスが2つあります。この場合、より番号の小さなヘクスを攻撃することになるので、315の海兵分隊を再び目標に選びます。建物にいたので攻撃力が-1されて4になります。4個振ったダイスのうち2個がヒットしたので、既に混乱状態だった海兵分隊は除去されます。ウルトラマイトは海兵分隊がいたヘクス315に前進しなければなりません。

マイトに隣接しないヘクスへ移動してからなら、再びヴァーマイトに隣接するヘクスに進入できます（そのヘクスで移動を終えます）。

- c. **ジャンプバック移動**：偵察隊と特殊作戦部隊はジャンプバック（JP）を使用できます（JPを使わなくても構いません）。JP移動により、移動力に関係なく好きなヘクスへ移動できます。移動先を決めた後、JP移動の成否を判定するため1d6します。全力移動を選んだ時は修整なし、移動&戦闘（I-3）なら-1修整がつきます。またNAT汚染/感染マーカーが置かれているユニットも-1修整がつきます。

ジャンプバック移動判定表

ダイス目	結果
1以下	失敗! d666して決めたヘクスに着地、さらに混乱状態にします。他の海兵隊と同じヘクスに着地した時は、隣接する最も数字の小さなヘクスに着地します。ヴァーマイトと同じヘクスまたは巣の入り口に着地したら、着地した海兵隊ユニットは除去されます。
2-3	偏差! 隣接する最も番号の小さなヘクスに着地します。そのヘクスに他のユニットがいた時は「失敗!」の結果（第2センテンス以降）に従います。
4-6	着地成功! ユニットを目標ヘクスに置きます。

2. 全力射撃

全力射撃を選んだ海兵隊のユニットは通常の戦闘を行えますが、他のことはできません。

3. 移動&射撃

移動&射撃を選んだ海兵隊のユニットは移動力の半分で移動を行い、不利な修整つきで戦闘を行えます。移動してから戦闘することも、戦闘してから移動することもできます。

4. 特別行動

海兵隊の一部のユニットは以下の特別行動を取れます。

- a. **偵察**：偵察隊だけがこの特別行動を取れます。またマップ上にいる（場所は問わず）混乱していない司令部は偵察隊による偵察を「支援」できます。1回の偵察につき1つの司令部だけが支援できます。1d6して4以上が出れば偵察成功です。以下の修整がつきます。

- 司令部の支援があれば+1
- 偵察隊が混乱していれば-1

偵察に成功すれば偵察成功マーカーをヴァーマイトのイベント・カップの近くに置き、偵察が成功したことを示します。次のイベント・チット手順ではカップからチットを2枚引き、プレイヤーが選んだチット1枚を使用します。選ばなかったチットはカップに戻します。選んだチットを用いて通常のターンの手順を行います。

- b. **回復**：兵站部隊または司令部だけがこの特別行動を取れます。このアクションを行うユニット自身及びそれに隣接する混乱している全ユニットは回復を試みます。ヴァーマイトに隣接している混乱ユニットも判定できま

す。1d6で5以上が出れば回復します。

- c. **増援要請**：司令部は任意の海兵隊ユニット1個の増援要請を行えます。1d6で3以上が出れば、使用可能なユニット（マップ上にいる、またはゲーム中に除去された以外のユニット）の中から1個を選び、指定ヘクスからの進入（I-5-a）、降下（I-5-b）、JP移動（I-1-c）いずれか可能な方法で登場します。ダイス目には以下の修整がつきます。

- 司令部が混乱していれば-1
- NAT汚染/感染マーカーが置かれていれば-1

判定に成功したらユニットを直ちに登場させなければなりません。

5. 海兵隊のマップへの登場

海兵隊の一部がマップ外から登場することがあります。2種類ある方法のいずれかで登場します（JP移動が可能なユニットならJP移動で好きなヘクスに登場できます。移動後、成否判定を行います）。

- a. **指定ヘクスからの登場**：シナリオで指示された1つまたは複数のヘクスから、全力移動（I-1）を用いて登場します。登場ヘクスが全て塞がれている時は登場可能になるまでマップ外で待機します。その際、司令部による再度の増援要請判定は不要です。

- b. **降下（増援のみ使用可能）**：司令部による増援要請が成功すると、増援ユニットを降下させることができます。

- 平地で他のユニットがいない、番号つきヘクスを選びます。**注意**：クラウンジュエル、トンネル出口チットが存在するヘクスは選択できません。1d6して成否を判定します。

1-3: 目標ヘクスに降下成功。

4-5: 偏差（次項参照）。降下後に混乱します。

6: 次ターンの海兵アクション・フェイズに再判定。

- 偏差したら、ダイスを2回振ります。最初の目は偏差する方向（ヴァーマイトの方位を使用します）、次の目は偏差する距離＝ヘクス数です（出た目を半分、端数切り上げ）。
- 遅延した時は、次のターンに再び降下ヘクスを決めて判定します。指定ヘクスからの登場に切り替えることはできません。また司令部の再要請は不要です。
- 他の海兵隊ユニットと同じヘクスに降下した時は、隣接する進入可能な番号の最も小さなヘクスに降下します。ヴァーマイトがいるヘクス、NAT汚染ヘクス、マップ外へ降下したユニットは除去されます。降下したユニットは、同じターンに移動、攻撃を行うことはできません。

J. 海兵隊の戦闘

海兵はプラズマ銃、または暗黒エネルギー兵器（PANTS、ANTガン）で攻撃します。海兵の攻撃は自発的に行います。

重要な注意: 巣ヘクスにいる全てのヴァーマイト、及び地上にいる護衛されている女王を攻撃することはできません。

1. 標準的な海兵隊の攻撃

海兵隊はユニットごとに攻撃を行います。複数のユニットが同じ目標を攻撃しても攻撃力は合計しません。攻撃目標としてヴァーマイトのユニット1個を選びます。ANTガンを使用する時は目標ヘクスを1つを選びます。

完全戦力の重火器、司令部、海兵分隊、偵察隊の射程は無制限です。しかし射撃するユニットは目標が見えなければなりません。射撃するユニットと目標のヘクスの中心同士を直線で結び、その直線が障害地形または他のユニットを含むヘクス内を通る、またはそれらのヘクスの辺（ヘクスサイド）上を通る時は視線が妨害され、射撃できません。なお、目標ヘクスに存在する障害地形そのものは視線を妨害しません。海兵隊ユニットの向きは攻撃に影響しません。

全力射撃または移動&射撃を行う海兵隊ユニットは攻撃力と同数のダイスを振ります。以下の条件に合致するたび、攻撃力は1ずつ減少します。

- 移動&射撃を行う
 - 射撃するユニットがNAT汚染/感染している
 - 目標ユニットが竹林/沼地/浸水地/建物にいる
- 以下の条件に合致するたび攻撃力が1ずつ増加します。
- 射撃するユニットが司令部に隣接している
 - 隣接ヘクスの敵ユニットを攻撃する

修整は全て累積します。修整後の攻撃力が0以下になる時は射撃できません。修整後の攻撃力と同数のダイスを振り、出た目と目標のヴァーマイト・ユニットの防御力と比較します。防御力を上回る目のダイス1個につき1ヒットを与えます。1ヒットしか与えられなければ効果はありません。2-3ヒットを与えれば目標ユニットを裏返します。既に裏面なら除去します。4ヒット以上なら無条件で除去します。ヴァーマイトと異なり、隣接目標ユニットを除去しても海兵隊のユニットがそのヘクスへ前進することはありません。

2. ピストル

完全戦力の兵站部隊と、それ以外の混乱ユニットはピストル（銀河海兵隊の標準支給品。ウェブリィ=ヴィッカーズ50-80）で攻撃します。ピストルによる攻撃も通常どおり解決しますが射程は1ヘクス（隣接ヘクスのみ）で、ピストルを用いた攻撃も通常通り解決しますが、隣接ヘクスにしか射撃できず、「隣接ヘクスの敵ユニットを攻撃する」攻撃力修整は得られません。

例外: 混乱状態の兵隊部隊はピストルを使用できないため、一切の攻撃を行えません。

戦闘の例（海兵隊による攻撃）



マップゾーン・アルファのヘクス315に海兵分隊（攻撃力4）がいます。司令部（攻撃力3）はヘクス335に、特殊作戦部隊（PANTS装備）はヘクス413にいます。全て完全戦力面です。ウルトラマイト（防御力3、下図参照）がヘクス131に、ソルジャー（防御力2）がヘクス316にいます。海兵隊の戦闘解決はプレイヤー任意の順番に行います。司令部はどの敵にも視線が通じないため攻撃できません。



海兵分隊はどちらの敵も狙えます（射程無制限）。そこでヘクス131のウルトラマイトを攻撃することにしました。司令部の支援があるので攻撃力に+1修整がついて5。計3ヒットを与えてウルトラマイトを減少戦力にしました。

特殊作戦部隊は射程が4ヘクスしかありませんが視線を引く必要がないため、ヘクス316のソルジャーを攻撃できます。1d6の結果は4で、ソルジャーを「フライ」にしました。しかし2ヘクス以内に海兵分隊と司令部がいるため、NATに汚染されるかもしれません。1d6の結果は3……番号の小さいヘクスにいる海兵分隊にNAT汚染マーカーを置きます。

3. 対NAT標的システム



対NAT標的(Anti-NAT Targeting)システム(通称「ANTガン」)は暗黒エネルギーを電撃のように放出する秘密兵器で、ヴァーマイトのNATを痺れさせて宿主を攻撃します。ゲーム開始時は「牽引中」の面を上にしします。海兵隊アクション・フェイズ中、ANTガンは次のうちいずれか1つを実行できます。

- **全力移動:** 牽引中のみ実行できます。
- **展開:** 牽引中面から「設置」面に変更します。
- **全力射撃:** 設置時のみ実行できます。
- **牽引:** 設置面から「牽引中」面に変更します。

ANTガンは全ての地形、ユニット越しに攻撃可能なので視線を調べる必要がありません。攻撃の際、ヴァーマイト・ユニットを含む1つのヘクスを目標にします。次にANTガンから目標までの距離を数えます。ANTガンにNATマーカーが置かれていていると、距離は2倍に数えます。2d6します。

2: 射撃する前にコンピューターがクラッシュ。直ちにANTガンを牽引中の面にしします。

3-12: 出た目が目標までの距離を上回っていれば、目標ヘクス内の全てのヴァーマイト・ユニットに命中します。状態に関係なくソルジャーとドローンを除去します。ウルトラマイトと護衛なしの女王は減少戦力になります。既に減少戦力なら除去します。護衛されている女王とトンネル出口チットは影響を受けません。

ANTガンは他の海兵ユニット同様に扱いますが、混乱面を持たず、2ヒット以上を受けると壊滅します。

ヒストリカル・ノート: この砲兵は第124海兵大隊の装備ではありません。第236機動砲兵連隊(別名: パースエイダーズ)の装備でしたが、緊急事態により特別に第124海兵大隊の直轄に置かれました。

4. 携行型対NAT標的システム(PANTS)



特殊作戦部隊が携行する秘密兵器(Portable Anti-Nat Targeting System)で、『X次元からの侵略者』で使われたBUMPガンの後継兵器です。特殊作戦部隊は暗黒エネルギーによって稼働する実験的な兵器を再び装備させられることになります。ANTガンの小型版で強力な半面、不安定です。

PANTSは全ての地形、ユニット越しに射撃できますが、最大射程は4ヘクスです。護衛されている女王とトンネル出口チットは目標にできませんが、女王の護衛は目標にできます。

ダイスを1個振ります。特殊作戦部隊が移動&射撃(I-3)を選んでいれば-1、NATマーカーが置かれていれば-1の修整がつきます。

PANTS攻撃表

ダイス	結果
1	外れ! 目標に影響なし。特殊作戦部隊を混乱状態にします。
2-3	空間振動! 目標ユニットは別のヘクスに飛ばされます。d666をして飛ばされるヘクスを決めます。完全戦力の海兵隊ユニットと同じヘクスに飛ばされたらヴァーマイト・ユニットを除去します。混乱状態の海兵隊ユニットまたは他のヴァーマイト・ユニットと同じヘクスに飛ばされたら、隣接する番号の小さなヘクスに配置します。隣接ヘクスが空いていない時は、飛ばされてきたヴァーマイト・ユニットを除去します。 例外: 護衛のいない女王は隣接する番号の小さいヘクスへ押し出されます。そのヘクスにいる他のヴァーマイトまたは海兵隊ユニットは除去されます。
4-6	蒸発! 目標がドローンまたはソルジャーなら除去します。ウルトラマイトまたは護衛なしの女王なら減少戦力にします。既に減少戦力なら除去します。

5. マッド・サイエンティスト

オットー・フォン・シュレーディング教授は海兵補助師団の科学者で、第124大隊に派遣されました。彼の秘密兵器置き場は「キャッツ」と呼ばれています。ゲームに登場する時はオートバイ面で、自慢のハーレーで高速移動ができます。



a. **秘密兵器の組み立て:** 教授はシナリオで指示された研究所ヘクスで秘密兵器を組み立てることができます。海兵隊アクション・フェイズ開始時に研究所ヘクスにいれば組み立て可能です。全移動力を消費することで秘密兵器を完成させます。以後、教授は人物イラスト面で使用します。完成させたターンには武器は使用できません。この時点ではまだ秘密兵器を選びません。



b. **キャットの使用:** 秘密兵器が完成した後の海兵隊アクション・フェイズ中に、教授は全力射撃を選ぶことで秘密兵器を使用できます。6つある秘密兵器チットのうちランダムに1つを引きます。巻末の秘密兵器表を参照して結果を判定します。ほとんどの兵器はダイスを2回振ります。最初の目に+1して射程距離にします(2-7ヘクス)。次の目を半分にして射程内にいる影響を受けるヴァーマイト・ユニットの数を決めます。どのユニットが影響を受けるのか、プレイヤーが任意で選びます。一部の兵器はダイスを振る必要がありません。使用後は教授をオートバイの面に戻し、使用した秘密兵器チットをゲームから取り除きます。6つある秘密兵器はそれぞれゲーム中に1回だけ使用できます。

教授が別の「キャット」を使いたい時は研究所に戻り、前述した組み立て手順を繰り返さなければなりません。

注意: 巣にいる女王と護衛されている女王は秘密兵器の影響を受けません。射程内にいてもプレイヤーは影響の対象に選ぶことができません。

- c. **防御:** バイクに乗っている状態で攻撃され2ヒット以上を受けると、教授は除去されます。秘密兵器を持っている時は、2-3ヒットを受けるとバイク面に戻ります。秘密兵器を使用したい時は研究所に戻らなければなりません。4ヒット以上を受けると除去されます。

6. 海兵隊の回収車



重輸送車（別名「ドラゴン」）は戦闘能力を持ちません。物資の輸送のみに使用できます。惑星ビヨンドIIIでは、非常に重いクラウンジュエルの輸送に使われました。

回収車(RV)がクラウンジュエルと同じヘクスに進入したら、1 MPを消費することでそれを積み込むことができます。各RVは1個のクラウンジュエルを輸送でき、輸送中はスタックして移動します。クラウンジュエルが与えるボーナスはRV、他の海兵隊ユニットには無効です。

RVは攻撃できませんが防御は通常どおり行います。RVが除去されても、輸送中だったクラウンジュエルはそのヘクスに残ります。別のRVまたはヴァーマイトはそのクラウンジュエルを運ぶことができます。

7. NAT マーカー



理由を問わず、ヴァーマイト・ユニットが除去されると、ヴァーマイトの体内に寄生していた極小のNATクリーチャーが外に飛び出し、新たな宿主をします。除去されたヴァーマイト・ユニットから2ヘクス以内にいる任意の海兵ユニット1個がこの影響を受けるかどうかを判定します。**例外: ドローン攻撃の時は、ドローン攻撃を受けた海兵ユニットだけがNAT汚染判定を行います。**

重要な注意: ANTガン、科学者、RVを含む全ての海兵ユニットがNATの影響を受ける可能性があります。

以下の表を使って判定します。汚染されると、影響範囲内の最も番号の小さいヘクスにいるユニットが影響を受けます。

NAT 汚染判定表

除去されたヴァーマイト	汚染発生のダイスの目 (1d6)
ドローン	1-2
ソルジャー	1-3
ウルトラマイト	1-4
女王	1-5



汚染が発生したら、影響を受けた海兵ユニットにNAT汚染マーカーを置きます。既に汚染マーカーが置かれていたら、マーカーを裏返してNAT感染面にします。感染しているユニットには追加の影響はありません。しかし1の目が出た時は直ちに感染します。またその海兵ユニットが既に感染していれば除去されます。NATマーカーを置かれた海兵ユニットは、攻撃力、移動力、防御力がそれぞれ1低下します。

K. 海兵隊回復フェイズ

このフェイズでは、ヴァーマイト・ユニットに隣接していない全ての海兵隊ユニットが混乱状態から自動で回復します。

L. NAT 除染フェイズ

このフェイズでは、兵站部隊自身、及びそれに隣接している海兵隊ユニット1個のNAT感染レベルを1低下させることができます。NAT汚染マーカーなら除去、感染マーカーなら汚染レベルに戻します。海兵隊アクション・フェイズに行動した兵站部隊もNATレベルの回復を行えます。

M. 終了フェイズ

サドンデス勝利か敗北が発生しない限り、カップの中にヴァーマイトのイベント・チットが残っている限り、次のターンに進みます。

N. 勝利条件

通常、カップからヴァーマイトのイベント・チットがなくなったターンの最後に勝敗を判定しますが、それより早くゲームが終わることもあります（シナリオ参照）。マップ上から海兵隊のユニットが一掃されるとサドンデス敗北になります。

O. 2人プレイ・オプション

このゲームは1人用ですが、以下の方法を用いて2人でプレイできます。2人目のプレイヤーはヴァーマイトとしてダイスを振ります。また毎ターン、イベント・チットを2枚引き、ヴァーマイト・プレイヤーが好きなほう1枚を使用します。使用しなかったチットはカップに戻します。海兵隊が偵察に成功した時は海兵隊プレイヤーがチットを選びます。

P. 地形の特徴と影響

1. 両方のマップに存在する地形

- 竹林:** ヴァーマイトが勾いの道を使う時、及び道路/橋沿いに移動する時を除き、進入するのに2 MPを消費。竹林は防御上の特典を与え、視線を妨害します。
- 沼地:** ヴァーマイトが勾いの道を使う時、及び道路/橋沿いに移動する時を除き、進入するのに2 MPを消費。沼地は防御上の特典を与えます。
- **浸水地:** 「沼地氾濫」チットが引かれると、そのターンに限り全ての沼地及びその隣接ヘクスは浸水地と

見なします。匂いの道や道路/橋の存在に関係なく、浸水地への進入に2 MPが必要です。浸水地は防御上の特典を与えます。

- c. **建物:** 建物は同時に道路ヘクスでもあり、隣接する建物/道路ヘクスに道路が通じているものと考えます。建物は防御上の特典を与え、視線を妨害します。
- d. **平地:** 進入に1 MPを消費します。
- e. **道路:** 海兵ユニットは道路/橋沿いに移動する時、1ヘクスにつき0.5 MPを消費します(浸水地を除く)。ヴァーマイトは1 MPを消費します。
- f. **匂いの道:** ヴァーマイトの斥候兵が準備した道です。匂いの道を移動するソルジャー、ウルトラマイト、女王は、好適方位に関係なく匂いの道に沿って移動します。匂いの道は大きな黒色のドットがついたヘクスから始まって小さな黒色のドットへと続き、「X」と印刷されたヘクスで終わります。前述したタイプのヴァーマイトが匂いの道に入ったら、以後はそれに沿って移動します。匂いの道最後のヘクスからは、女王の好適方位(D-1)に従って移動しなければなりません。浸水地を除き、トレイル沿いに移動するヴァーマイト・ユニットは1ヘクスにつき1 MPを消費します(浸水地は2 MP)。

例外: トンネルを移動するソルジャー(E-1-c)と海兵隊は匂いの道を無視します。

- g. **毒性タール穴:** 道路/橋沿いでない限りユニットは進入できません。ヴァーマイト・ユニットがこのヘクスへ移動する時は、番号の小さな隣接ヘクスへ迂回して、その後はできるだけ女王の好適方位に従って移動します。毒性タール穴は視線を妨害します。

2. マップゾーン・アルファ固有の地形

- h. **クラウンジュエル:** クラウンジュエル・マーカーを配置します。
- i. **ジュエル運搬道:** これは匂いの道とは別のものであり、クラウンジュエルを運んでいるソルジャーまたはウルトラマイトを除くヴァーマイト、海兵隊ユニットには影響しません。クラウンジュエルを持ったヴァーマイトは、好適方位に関係なく、この運搬道に沿って全移動力を使って巣入口ヘクスに向かいます。巣入口ヘクスに到達する、または運んでいるユニットが除去されるまで、クラウンジュエルは運んでいるヴァーマイトとともに移動します。理由を問わずジュエルを運んでいるヴァーマイトが運搬道から外れると、以後は通常の移動ルールに従います。
- j. **NAT汚染:** 各巣周辺の平地5ヘクスと巣ヘクスそのものは、NATの雲がかかっているため海兵隊は進入できません。NAT汚染ヘクスへ移動した海兵ユニットは除去されます。
- K. **巣:** 地中奥深くに位置する、女王と生まれたばかりのヴァーマイトにとっての聖域です。ここにいるユニットは攻撃されず、目標にならず、視線を妨害せず、あらゆる兵器をもってしても排除できません。巣ヘクスには何個のユニットがスタックしても構いません。一方通行の

トンネルとは別に、ヴァーマイトは巣に隣接するヘクスを通して出入りができます。巣があるヘクスは平地とします。

注意: 巣があるのは中心のヘクスだけで、「X」と巣の番号を示す「Nest 1」「Nest 2」と印刷されており、どちらもヘクス番号を持ちません。巣のヘクスで移動を開始するソルジャーだけがトンネル移動を行えます。

- l. **巣トンネル入口:** 巧妙に擬装された地下ネットワークへの一方通行の入口で、ヴァーマイトが巣に戻る時に使用します。ここを攻撃、破壊することはできませんが、海兵隊が居座ることで使用を妨害できます。ヴァーマイトが巣トンネル入口ヘクスに進入したら、直ちにユニットをカップに戻します(再使用可能)。運んでいたクラウンジュエルは巣ヘクスに置きます。巣トンネル入口ヘクスは平地と見なします。
- m. **巣トンネル出口:** 接続している巣からの一方通行の出口です。トンネル出口チットが引かれると、それに対応する出口ヘクスが使用可能になります。損傷するとチットを裏返して部分崩落状態にします(まだ使用可能です)。トンネル出口チットの有無に関係なく、出口ヘクスは平地と見なします。

3. マップゾーン・ベータ固有の地形

- n. **橋:** 移動に関しては道路/匂いの道として扱います。毒性タール穴にある橋は視線を妨害します。
- o. **女王様の精神的な鞭打ち:** マップ西端5ヘクス以内で移動を開始するソルジャー、ウルトラマイト、女王は移動力に+1します。
- p. **ヴァーマイト登場ヘクス:** これらのヘクスからヴァーマイトは戦場に登場します。ヴァーマイト登場ヘクスにスタックできるユニット数に上限はありません。
- q. **ワームホール:** 平地として扱います。現在は活動していません。安全上の理由から、科学ステーション・オメガによって封鎖されました。

その他注意事項

- 竹林、建物、毒性タール穴、ヴァーマイト・ユニット、海兵ユニットは視線を妨害します。
- 竹林、沼地、建物、浸水地ヘクスは防御上の特典(攻撃力-1)を与えます。
- ヴァーマイトのドローンに地形の移動コストを関係ありません。しかし地形による防御修整は適用します。

Q. シナリオ

1. ファミリー・ジュエル

海兵隊は惑星ビヨンドIIIの住民救出に向かったが、ヴァーマイトの巣を突破できずにいた。彼らにとって唯一の希望は、戦士を生み続ける活力をヴァーマイトの女王に与えているクラウンジュエルの供給を絶つことだった。(マップゾーン・アルファを使用)

a. ヴァーマイトのセットアップ

- 1d6して1-3なら女王-完全体とクラウンジュエル1個を第1ネストに置きます。4-6なら第2ネストに置きます。別のネストには女王-成体(のみ)を置きます。
- 2つの巣トンネル出口チットをランダムに選び、該当するヘクスに置きます。
- ランダムに選んだヴァーマイト・ユニット4個を女王-完全体の巣に置きます。2個を女王-成体と同じヘクスに置きます。
- 残りのヴァーマイト・ユニットと女王-幼生、4個残っているトンネル・チットをヴァーマイトのユニット・カップに入れます。
- クラウンジュエルをヘクス421と356に2個ずつ置きます。

b. 海兵隊のセットアップ

- 海兵隊の初期戦力は司令部1、兵站部隊1、特殊作戦部隊1、海兵分隊5です。ニュー・ランカスター市内に自由に配置します。
- 海兵隊は回収車3を司令部による増援要請を必要としない自動的に登場する増援としてゲーム中に受け取ります。最初の1つは第2ターン、次が第4ターン、最後が第6ターンに、全てヘクス656から登場します。降下による登場はできません。マップ外に待機して登場予定ターンより遅く登場しても構いません。
- シュレーディング教授をバイク面でニュー・ランカスターのコンベンション・センター(ヘクス422)に配置します。カレッジの研究所(ヘクス213)またはハイスクールの研究所(ヘクス564)のどちらかで秘密兵器を開発できます。

c. 特別ルール

- 司令部の要請による海兵隊の増援は、降下、ヘクス656からの進入、または可能であればJP移動で登場できます。
- 回収車がマップ西端のヘクス111から116からクラウンジュエルを運び出すのに成功すると、そのRVは追加の増援になります。RVからNATマーカーを取り除き、ターン・トラックの3ターン後のマスに置きます(例えば第6ターン運び出したら第9ターンの増援として再登

場します)。

- 除去されたヴァーマイトのユニットは直ちにカップに戻します。女王の繁殖により再登場可能です。
- 巣トンネル出口チットが引かれたら、表面にして該当するトンネル出口ヘクスに置きます。そのヘクスに海兵隊ユニットがいても構いません。
- 女王-幼生が引かれたら、そのチットを実際に産んだ女王に関係なく、女王-成体の巣に置きます。次の繁殖手順から、成体の後で幼生もヴァーマイトを産みます。
- 女王-幼生及びトンネル出口チットは繁殖できるユニット数に含めます。それらのユニット/チットを引いたとしても代替りのユニットを産むわけではありません。
- **移動方向:** そのヴァーマイトがどちらの巣から来たのに関係なく、道路より南で移動を開始する全てのヴァーマイトは第1ネスト(青色)の方位に従います。道路上かそれより北で移動を開始する全てのヴァーマイトは第2ネスト(黄色)の方位に従います。
- **ヴァーマイトの奇襲攻撃:** 沼地氾濫イベント・チットにより女王の好適方位は第1ネストが南に(青色=4)、第2ネストが北に(黄色=1)設定されます。このチットが引かれた時、第1ネストから南へ向かって移動中のユニットは、マップ北端のヘクス221に向かう匂いの道に従います。第2ネストから北へ向かって移動中のユニットはマップ南端のヘクス613に向かう匂いの道に従います。さらにこのターン、ヴァーマイトのソルジャーはトンネル移動を行えません。

d. 勝利

サドンデス勝利: クラウンジュエル4個全てをヘクス111から116からマップ外へ運び出せば海兵隊のサドンデス勝利です。このエリアのヴァーマイトはそのうち死滅するでしょう。

ゲーム終了時の勝利: 以下の方法で勝敗を決めます。

- **大勝利:** クラウンジュエル3個をマップ外に運び出した。
- **勝利:** クラウンジュエル2個をマップ外に運び出した。
- **引き分け:** クラウンジュエル1個をマップ外に運び出した。
- **敗北:** クラウンジュエルをマップ外に運び出せなかった。

海兵隊が6個を超えるユニットを失ったら勝利レベルが1つ下がります。

2. グレート・マイグレーション

海兵隊は生き残りの女王を巣から追い出すことに成功した。奴らは(マップ東端のマップ外にある)「^{グレート・ミーティング・プレース}大会合の地」を目指して移動している。海兵隊の任務は、ヴァーマイトがそこで群体を形成するのを阻止することである(マップゾーン・ベータを使用。回収車、トンネル出口マーカー、クラウンジュエルは使いません)。

a. ヴァーマイトの初期配置

- ヴァーマイトを「ドローン」「ソルジャー」「女王+ウル

トラマイト」の3グループに分類します。

- ソルジャーをカップに入れてランダムに6個を引き、引いた順番にヴァーマイト登場ヘクスに1個ずつ配置します。
- ドローンをヴァーマイトのユニット・カップに入れ、女王3とウルトラマイト6をマップ西端の外側に置きます。それらは増援として第1ターンに登場します。

b. 海兵隊の初期配置

海兵隊はマップ東端の外側に、司令部1、兵站部隊1、海兵分隊4、シュレーディング教授(ヘクス616の科学ステーションで秘密兵器を開発可能)を有しています。教授はオートパイ面を開始します。海兵隊は海兵隊アクション・フェイズにヘクス652, 661, 665からマップ内に入ります。複数のヘクスからユニットごとばらばらに進入しても構いません。降下手順を用いて登場することはできません。

c. ヴァーマイトの殺到

- **第1ターン:** 3つある女王を1つずつ、ランダムに3つの異なる登場ヘクスに置きます。ランダムに引いたウルトラマイトを1個ずつ、6つの登場ヘクスに置きます。女王と同じヘクスに配置されたウルトラマイトはその女王の護衛です(d参照)。
- **第2ターン以降:** 1d6します。1, 3, 5が出たら、奇数番号の登場ヘクスに1体ずつ、ランダムに引いたヴァーマイトを置きます。2, 4なら偶数番号の登場ヘクスに1体ずつ、ランダムに引いたヴァーマイトを置きます。6なら6つ全ての登場ヘクスにランダムに引いたヴァーマイトを1体ずつ置きます。また1-5の目ならさらに1d6して出た目と同じ番号の登場ヘクスにランダムに引いたヴァーマイトを1体置きます。登場ヘクスにはスタック制限がありません。

d. 女王と護衛

- 女王はソルジャーやウルトラマイト同様に移動、戦闘を行います。
- 護衛が除去されるまたは再配置されるまで、女王と護衛はずっと一緒にいます。両者は同じ方向へ、女王の移動力を用いて一緒に移動します。移動の際、スタック制限に違反してしまう時は、両者ともにそのヘクスには進入できません。護衛がいる限り女王を攻撃できません。ヘクスに単独で存在している時のみ(護衛なしの時のみ)、女王は海兵隊の攻撃の影響を受けます。
- 護衛のいない女王がソルジャーまたはウルトラマイトと同じヘクスに進入、または通過すると、そのソルジャーまたはウルトラマイトがそのターンに既に移動していたとしても、直ちにその女王の護衛となって一緒に移動します。女王が護衛を選べる状況なら、ウルトラマイトを護衛に選びます。
- ソルジャーまたはウルトラマイトが護衛のいない女王と同じヘクスに進入したら、そこで停止してその女王の護衛になります。新たに護衛となったヴァーマイトは、女

王と護衛の移動手順で再び移動します。

e. 海兵隊の増援

司令部の要請で登場する海兵隊の増援は(1)登場ヘクス652, 661, 665から登場する、(2)降下の手順に従う、(3)(ユニットが使用可能な場合)ジャンプパックを用いる、のいずれかの方法で登場します。

f. 特別ルール

- マップ上に残っているヴァーマイトがドローンだけになると、直ちにシナリオは終了します。
- **磁気嵐:** このシナリオでは、「沼地氾濫」イベント・チットに方位の代わりにアスタリスク(*)が印刷されています。このイベントが発生すると、全てのドローンはランダムなヘクスへ飛行します。ソルジャー、ウルトラマイト、護衛のない女王と護衛と女王のペアはそれぞれダイスを1個振り、その方位へ移動します。匂いの道は無視します(ただし匂いの道沿いに移動する時は1ヘクスにつき1MPを消費します)。
- **除去した(死滅した)ヴァーマイト(プレイヤー補助カード):** 海兵隊との戦闘で除去されたソルジャー、ウルトラマイト、女王はゲームから取り除いてここに置きます。
- **脱出に成功したヴァーマイト(プレイヤー補助カード):** マップ東端からマップ外へ脱出したソルジャー、ウルトラマイト、女王はゲームから取り除いてここに置きます。
- **除去された(戦死した)海兵隊(プレイヤー補助カード):** 壊滅した海兵隊のユニットをここに置きます。
- **ドローン:** 自殺攻撃または海兵隊の攻撃で除去されたドローン、及びイベントで除去されたヴァーマイト・ユニットは、ヴァーマイトのユニット・カップに戻します(ただし秘密兵器の攻撃で除去されたものは除きます)。

g. 勝利

- 海兵隊はヴァーマイト壊滅パイル内のユニット1個につき2勝利点(VP)を得ます。
- 脱出パイル内のユニットにつき以下のVPが差し引かれます。女王-完全体: 4 VP、女王-成体: 3 VP、女王-幼生: 2 VP、ソルジャー及びウルトラマイト: 1 VP。
- 海兵隊壊滅パイル内のユニット1個につき1 VPが引かれます。
- 以上のVP合計で勝利レベルを決めます。
決定的勝利: 40 VP以上
大勝利: 35-39VP
辛勝: 30-34VP
引き分け: 25-29VP
敗北: 25VP未満

3. キャンペーン・ゲーム

最初に以下の特別ルールを用いてシナリオ1を行います。

- **海兵隊壊滅パイル:** 除去された海兵隊ユニットをこの場所に置いて区別します。
- **記録:** ゲーム終了時、マップ上に残っているジュエルの数を記録します（巣のジュエルは除くので0-4個）。
- **勝利点:** このシナリオでの海兵隊のVPは以下のように計算します。マップ外へ運び出したクラウンジュエル1個につき+10 VP。海兵隊のユニット1個を失うごとに-1 VP。

次に、以下の特別ルールを用いてシナリオ2を行います。

- シナリオ1でマップ上に残ったジュエルが1個以上あった時、以下の順番で1個ずつ女王に割り当てます: 女王-完全体、女王-成体、女王-幼生。ジュエルによる修整は累積しますが、防御力の上限は「5」です。
- ジュエルを運んでいる女王が除去されると、そのヘクスにジュエルを置きます。同じヘクスに進入したソルジャー、ウルトラマイト、女王は1 MPを消費してジュエルを拾わなければなりません。女王は複数のジュエルを運ぶことができます。
- **勝利点:** シナリオ2の通りです。

キャンペーンの勝利

シナリオ1と2のVPを合計して判定します。

決定的勝利: 75 VP以上

大勝利: 60-74 VP

辛勝: 45-59 VP

引き分け: 30-44 VP

敗北: 30 VP未満

デザイナーズ・ノート

本作はハーマン・ルトマンの『X次元からの侵略者』（編註: BANZAI まがじん EX 第2号で日本版が発売されました。ダウンロード版は今でも入手可能です）の続編であり、ハーマン、エド・モストヴィッチ、クリス・ハンセン、コルビー・デュエルクの助けなしには完成しませんでした。まさに「チーム・プロジェクト」だったのです。

続編の話が出た時、Tiny Battle Publishing のオランド＝ラッセルは彼の好きな50年代のSF映画『Them!（邦題: 放射能X）』から『Those!』のタイトルで開発が進められましたが、幾度の改訂を経て現在の形になりました。

本作のため、『X次元』とは異なるソリテアAIシステムをデザインしました。ランダム性を排除しつつ、リプレイアビリティを高めたAIシステムに仕上がっています。

当初、2つのシナリオはどちらも「宇宙のアラモ砦」のようなものにしようとしたのですが、それぞれ別々の内容に変更しました。それでもマップをよく見れば、当初の面影が残っています。例えばシナリオ2で使用するマップには、科学センターがあり、ワームホールのシンボルも印刷されています。それらはあえて残し、将来的に発表するかもしれないエキスパンションで利用できるようにしました。

この『巨蟲惑星の死闘』が商業的に成功するようであれば、「老無頼漢」こと第124銀河海兵大隊の「真実の」物語に基づくその他のゲームを出版したいと考えています。

なお、シナリオ1の元ネタはマイク・ヴォーゲルが運営しているミニチュア・キャンペーンにインスパイアされたもので、氏の許可を得て参考にしました。

——フレッド・マンツォ

【主要参考文献】

An Einstein-Rosen Bridge Too Far by Professor K.C. Stengel

They Check In, But They Don't Check Out: Fighting the Vermites by Julius X. Mitrailleuse

The Old Man and the Tar Pit by Boyz N. Berry (the elder)

Migration Patterns of the Red-Mandibled Drone from the 7th through 12th Dimension by Professor Otto von Schrödinger

Galactic Marine Field Manual 25-1: Combat With and Without PANTS by I.D. Taylor, USMC (Ret.)



ヴァーマイトのイベント・チット

※影響を受けるヘクスを決める必要がある時は、番号が最も小さいヘクスを選択する。イベント名右の括弧内の数字はチットの枚数。

沼地氾濫(1)

全ての沼地及びその隣接ヘクスは浸水し、進入に2 MPが必要になる。さらにどちらのシナリオでもヴァーマイトが特殊移動を行う。**シナリオ1:** ヴァーマイトの奇襲攻撃。シナリオ特別ルール参照。**シナリオ2:** 磁気嵐発生。シナリオ特別ルール参照。

バンブー・フルーツで回復(1)

シナリオ1: 竹林にいて海兵隊に隣接していない減少戦力の全てのヴァーマイトは完全戦力に回復する。竹林の果実がヴァーマイトの体力回復に役立ったためである。**シナリオ2:** 上記に加え、どこにいるかに関係なく、全ての女王及びその護衛が減少戦力から完全戦力に回復する。

NAT汚染拡大(2)

NAT汚染/感染マーカーが置かれている全ての海兵隊がNATをまき散らす。NATマーカーが置かれている海兵隊に隣接するマーカーが置かれていない海兵隊に、同じタイプのNATマーカーを置く。汚染/感染両方のマーカーが対象になる場合はNAT感染マーカーを置く。なお、感染拡大の連鎖は起こらない(NATマーカーが置かれたばかりの海兵隊から、マーカーが置かれていない海兵隊に汚染が拡大することはない)。

タール穴からNATの大群(1)

毒性タール穴に隣接する全ての海兵隊がNATの1打撃を受ける。マーカーなし→NAT汚染マーカーを置く、NAT汚染マーカーつき→NAT感染マーカーに変更、NAT感染マーカーつき→死亡。

女王BURP(1) ※BURPには「ゲップ」の意味もある。

シナリオ1: トンネル出口チット、及びNAT汚染ヘクスに隣接する全ての海兵隊はNATの1打撃を受ける。マーカーなし→NAT汚染マーカーを置く、NAT汚染マーカーつき→NAT感染マーカーに変更、NAT感染マーカーつき→死亡。**シナリオ2:** 最もランクの高い女王が「目力」を使用する(Bipolar Ultrasonic Repeating Pulse: 二極超音波繰り返しパルス)。このチットを女王と同じヘクスに置く。3ヘクス以内に在る全ての海兵隊は混乱状態になり、移動も攻撃もできない。既に混乱状態なら死亡する。ANT砲及びシュレーディングー(武器装備を問わず)は死亡する。次の海兵隊アクション・フェイズ終了時にこのチットを取り除き、移動と攻撃を禁止する効果もなくなる。このチットの効果を適用した後、直ちに別のチットを引く。**補足:** BURPのせいで移動、攻撃できない海兵隊ユニットは90度向きを変えておきます。

女王の督戦(1)

シナリオ1: 巣(トンネル出口にあらず)から移動を開始するウルトラマイトとソルジャーは、このターンの移動力が2倍になる。**シナリオ2:** このターン、女王、ウルトラマイト、ソルジャーの移動力に+1する。この修整は「女王の精神的鞭打ち(P.3.o)の効果に累積する。

ウルトラマイトBELCH(1)

海兵隊に隣接する全てのウルトラマイトは「口臭」兵器(Biological Enhanced Longitudinally-Channeled Heave: 生物強化型垂直落下吐瀉物)で攻撃する。隣接する最も番号が小さいヘクスにいる海兵隊を混乱させる(既に混乱していたら死亡)。影響を受けた海兵隊は移動も攻撃もできない。影響を受けたのがANT砲及びシュレーディングー(武器装備を問わず)なら死亡する。次の海兵隊アクション・フェイズ終了時にこのチットを取り除き、移動と攻撃を禁止する効果もなくなる。このチットの効果を適用した後、直ちに別のチットを引く。**補足:** BURPのせいで移動、攻撃できない海兵隊ユニットは90度向きを変えておきます。

ウルトラマイト大興奮(1)

シナリオ1: 全てのウルトラマイトが、**シナリオ2:** ウルトラマイトの護衛がついている全ての女王は、直ちに追加1回の移動及び戦闘手順を行う。

ヴァーマイト狂乱(3)

※各チットに影響を受けるヴァーマイトのIDが印刷されている。まず、対象ドローンが集団飛行で移動を行う。移動したヘクスに海兵隊がいれば、+1 CF修整つきで自殺攻撃を行う。次に、対象のウルトラマイトとソルジャーが、また**シナリオ2**なら対象の護衛とともに女王が、このターンの好適方位に向けて全力で移動する(海兵に隣接しているのでもない限り。註1を参照)。影響を受けたヴァーマイトはルールに従ってできるだけ真っ直ぐ移動し、海兵隊に隣接するかクラウンジュエルと同じヘクスに進入したら停止する。この移動中、マップ端に達するか移動力がなくなるまで匂いの道は無視する(註2)。対象ヴァーマイト全ての移動が終わったら、移動しなかった対象ヴァーマイトを含め、全てのヴァーマイトが+1 CF修整つきで通常攻撃(F-2)を行う。この攻撃で海兵隊が死亡したら、そのヘクスに前進し、さらに2回目の攻撃を+1 CF修整つきで行う。このイベント中、対象の各ヴァーマイトは最大で2回の移動と攻撃を行える。

註1: ジュエル運搬道にいてジュエルを運んでいるヴァーマイトも狂乱の影響を受けませんが、運搬道に沿って巣に向かいます。

註2: 匂いの道は無視した場合でも、匂いの道沿いに移動する時は1 MPを消費します。

ヴァーマイト脱皮(3)

※各チットに影響を受けるヴァーマイトのIDが印刷されている。対象ヴァーマイトを減少戦力にする。既に減少戦力なら除去。**シナリオ2:** 女王の護衛はこのイベントの影響を受けない。

シュレーディングーの教授の秘密兵器

教授が開発した実験兵器「キャッツ」は残念ながら思いどおりに動いてくれない(猫だけに)。ルールJ-5も参照のこと。

アレイキャット

アレイキャット

ヴァーマイトが元気になる!! 影響を受けた減少戦力の全ヴァーマイトが完全戦力に回復する。どのヴァーマイトを回復させるのかはプレイヤーが選ぶ。

クレージーキャット

クレージーキャット

爆発してシュレーディングー教授を吹き飛ばしてしまう!! d666を行って吹き飛ばされるヘクスを決める。そのヘクスに他のユニットが存在したら、隣接する番号の一番小さなヘクスに着地する。着地する時はハーレー面です。ヒューツ!!

キティン

キティン

マップの好きな場所に置く(有効であることを示すため)。以後ゲームが終わるまで、ドローンが攻撃する時に2個以上のダイスで「1」が出ると、攻撃する前に撃墜される。海兵隊は無傷、ドローンをゲームから完全に排除。シナリオの指示があってもドローンをカップに戻さないこと!!

ハンサー

ハンサー

影響を受けた全てのヴァーマイトを減少戦力にする。既に減少戦力なら除去する。

ブーマ

ブーマ

影響を受けた各ヴァーマイトに対してd666してランダムに飛ばされるヘクスを決める。着地後、減少戦力になる(既に減少戦力なら影響なし)。移動先のヘクスに海兵隊がいる、またはヴァーマイトが2体いたら、隣接する番号の一番小さなヘクスに着地する。

タイガー

タイガー

影響を受けた全てのヴァーマイトを除去する!!