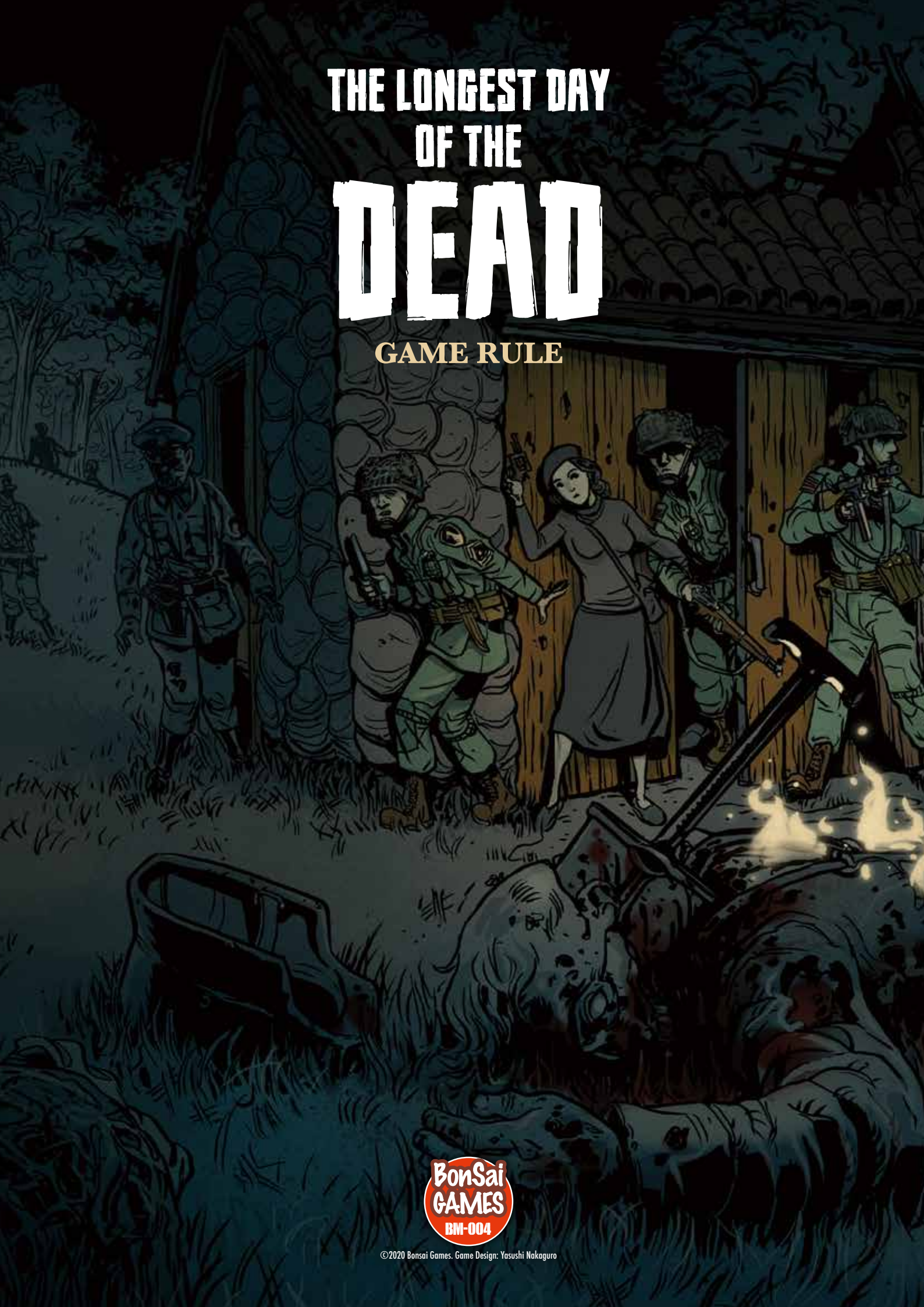


THE LONGEST DAY OF THE DEAD

GAME RULE



©2020 Bonsai Games. Game Design: Yasushi Nakaguro

『死霊最大の作戦』索引

- 1.0 はじめに
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 ゲームの準備
- 4.0 野外マップにおける活動
- 5.0 野外活動の終了
- 6.0 古城マップの配置
- 7.0 古城マップにおける活動
- 8.0 古城内のイベント
- 9.0 古城の爆破とゲームの勝利

CREDITS

Design: Yasushi Nakaguro

Playtesters: Takeshi Takahara, Suguru Inoue, Junichiro
Tatsumi

Game Map & Counters: Yasushi Nakaguro

初めてウォーゲームを購入された方へ

ウォーゲームのルールはやや複雑で、ゲームごとに独自の概念が持ち込まれています。最初から全てのルールを覚えようとするのではなく、まずルールブック全体を一読して概要を掴み、マップの上に駒を並べて、駒を動かしながら必要なルールを再読すると理解が深まるでしょう。

ルールブックは章と項目の番号でナンバリングされています。あるルールの中で関連する別のルールがある時は、そのルールのナンバーを参照するようにとの指示が書かれています。また特に重要なルールは**赤色**、ルールの例は**青色**で表示されています。ルールに関するデザイナーのコメントや解説は**緑色**です。

ルールを読んでも理解できなかった時は、以下のメールアドレスまでご質問をお寄せください。できるだけ速やかに回答いたします。

メール・アドレス: petitslg@gmail.com

件名: ゲームのタイトルをお書きください。

本文: ご質問に関するルールのナンバーをお書き添えください。

なお、ルールブックの最新版PDFは以下の二次元バーコードからご確認いただけます。



1.0 はじめに

『死霊最大の作戦 (The Longest Day of the Dead)』はソリティア (1人用) ゲームです。プレイヤーはアメリカ第101空挺師団の約1個分隊を率い、上陸作戦が始まるまでに特別な任務の達成を目指します。敵対するドイツ軍他は、ゲーム・システムによって動かされることになります。

2.0 コンポーネント

このゲームには駒シート1枚と木製マーカー1個、マップ1枚 (両面印刷) がセットされています。この他に6面体ダイスを複数個用意してください。

2.1 マップ

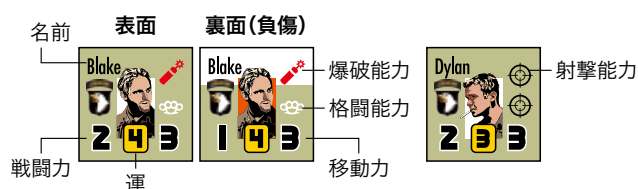
片面は野外、反対側は古城が描かれています。野外マップは六角形のマス目 (ヘクス)、古城マップは正方形のマス目 (スクエア) で区切られており、それぞれチェス盤やチェッカー盤のマス目のように扱います。またマップにはゲームで使用する表やトラック (記録欄) が印刷されています。

2.2 駒

駒のうち、降下兵 (プレイヤーが扱う空挺隊員のこと) 及びドイツ兵を表すものを「ユニット」と呼びます。それ以外の補助的な役割をする駒を「マーカー」と呼びます。最初はマーカーとして扱いますが、途中から降下兵の側に立つ、または敵対してユニットになるものもあります。

2.3 降下兵ユニット (計8個)

降下兵ユニットには以下の情報が記載されています。



2.3.1 戦闘力: 降下兵の射撃/白兵戦時の戦闘能力を表します。

大きいほど強力です。

2.3.2 移動力: 降下兵が1回のターン中に移動できる最大距離を表します。

2.3.3 運: 降下兵の運の良さを表します。大きいほど強運です。

2.3.4 爆破能力: 右に爆弾アイコンがあれば、爆薬を正しく設置できる能力を持つことを表します。

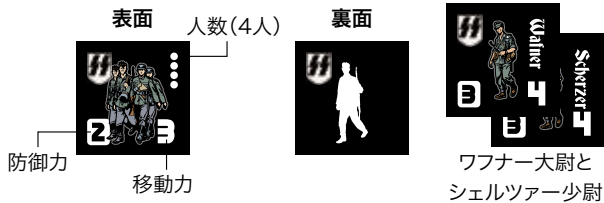
2.3.5 射撃能力: 右に照準アイコンがあれば、射撃に優れた能力を持つことを表します。

2.3.6 格闘能力: 右にナックルのアイコンがあれば、格闘に優れた能力を持つことを表します。この能力は古城マップでのみ使用できます。

2.3.6 負傷面: 負傷した降下兵は裏返して負傷面を上にします。負傷面になると戦闘力、移動力が低下し、能力が失われることがあります。救急キットを用いれば正常な面に返せます (4.2.6参照)。

2.4 ドイツ兵ユニット (計16個)

ドイツ兵ユニットには以下の情報が記載されています。



2.4.1 人数: そのユニットが表しているドイツ兵の数で、アイコンまたはドットの数 (1-4人) を調べます。

2.4.2 防御力: 降下兵から攻撃を受けた時に使用します。

2.4.3 移動力: ドイツ兵が1回のターン中に移動できる最大距離を表します。

2.4.4 ワフナー親衛隊大尉とシュルツァー親衛隊少尉: 守備隊の指揮官を表しています。古城マップでのみ使用します。

2.5 初期装備マーカー (8個)

降下兵が最初から装備しているアイテムを表しています。なお、各降下兵は2つまで装備マーカーを持つことができます。() 内の数字はマーカーの数です。



2.5.1 お守り (1): 特別な効果はありませんが、捨てることで1ヒットを無効にできます (4.5.5 参照)。



2.5.2 ライター (1): 着火能力 (9.1.3 参照) があります。それ以外に特別な能力はありません。



2.5.3 救急キット (2): 負傷状態の降下兵を正常な状態に戻せます。



2.5.4 爆薬 (2): 任務達成に欠かせないアイテムです。右上に爆発力を示す爆薬アイコンが印刷されています。



2.5.5 カメラ (1): 空挺師団の活躍を映像で記録できます。ゲーム終了時まで破壊されずに持ち帰ることができればボーナス点 (白い星の数) を得られます。



2.5.6 日記 (1): 空挺部隊に入隊してからのことを細大漏らさず記録した日記です。ゲーム終了時まで破壊されずに持ち帰ることができればボーナス点を得られます。

2.6 野望マーカー (3個)

ドイツ軍が古城地下で秘密裏に進めている野望を表します。



2.6.1 千年帝国建設: ドイツ軍は古城の地下で不死の兵士をつくり出す薬品を研究・開発しています。このマーカーはその手がかりを示すものです。



2.6.2 ハウニブ計画: ドイツ軍は古城の地下で円盤状の空中浮遊兵器を開発しています。このマーカーはその手がかりを示すものです。



2.6.3 ゾンビ: 1940年にドイツがフランスに侵攻した際、行方不明になったドイツ国防軍部隊がありました。実はこの村の住人に殺されて古城の地下に埋められたのですが、いかなる力が働いたのかゾンビとして復活しました。ドイツ軍はこのゾンビを制御できないか研究しています。

2.7 野外マーカー (12個)

野外マップで使用します。裏面は全て共通のデザインになっています。() 内の数字はマーカーの数です。



2.7.1 イネス (1): ノネット村の住民でドイツ軍のことを快く思っていない。イネスは降下兵の仲間になることがあります。



2.7.2 待ち伏せ (2): ドイツ軍の待ち伏せを受けたことを表しています。



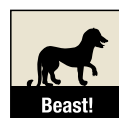
2.7.3 地雷 (1): ドイツ軍が埋設した対人地雷を表しています。



2.7.4 軍用犬 (1): ドイツ軍の軍用犬を表しています。

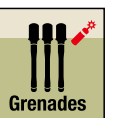


2.7.5 実は生きていた (1): それまでのプレイで死亡した降下兵1名が実は生きていた、というイベントを表しています。



2.7.6 ジェヴォーダンの獣 (1): フランスの有名なUMAを表しています。

2.7.7 装備 (5): 以下の種類があります。



日本刀 / ボールとバット / MP40 / MG42 / 手榴弾

注意: 日本刀とバットには緑色または紫色の「+」がついています。これはゾンビ (緑色) またはアンデッド (紫色) を攻撃する時のボーナスを表しています。この2つは格闘用の装備、MP40とMG42は射撃用の装備です。

2.8 古城マーカー (20個)

古城マップで使用します。裏面は全て同じデザインになっています。() 内の数字はマーカーの数です。



2.8.1 ガスボンベ (2) : 可燃性のガスが充満しています。装備マーカーとして降下兵が携行可能です。



2.8.2 ガソリン (2) : 携行缶に入ったガソリンです。装備マーカーとして降下兵が携行可能です。着火アイコンは、爆発物を爆発させられることを表しています (9.1.3 参照)。



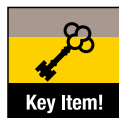
2.8.3 捕虜 (1) : ドイツ軍に捕まり、捕虜になっていた降下兵を表します。



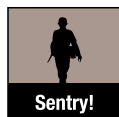
2.8.4 人質 (1) : 村人がドイツ軍に捕まっていました。人質の扱いはシナリオによって変化します。8.1-8.3を参照してください。



2.8.5 救急キット (1) : 2.5.3と同じものです。



2.8.6 キー・アイテム (1) : ドイツ軍の野望に関連する重要なアイテムです。扱いはシナリオによって変化します。8.1-8.3を参照してください。



2.8.7 歩哨 (3) : 警戒中のドイツ兵を表します。

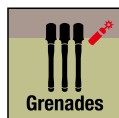


2.8.8 イベント (4) : ドイツ軍の野望に応じたイベントが発生します。エクスクラメーション・マークの数でIからIIIの3種類があります。8.1-8.3を参照してください。

2.8.9 装備 (4) : 以下の種類があります。



火炎放射器 (2) : ゾンビ/アンデッド両方に対してボーナス (+) を持つ装備として使用できます。また着火能力があります。

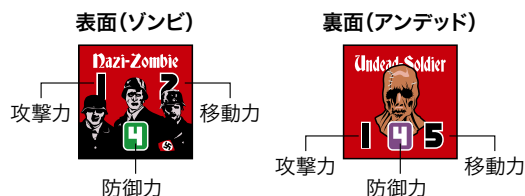


手榴弾 (2) : 投擲 (7.6.5 参照) で敵を攻撃することも、爆発物として使用することもできます。



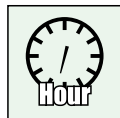
2.8.10 博士 (1) : ドイツ軍の野望に関連する研究をしている博士です。扱いはシナリオによって変化します。8.1-8.3を参照してください。

2.9 ゾンビ/アンデッド (8個)



野望によって登場するかもしれないユニットです。表面はアンデッド (不死の兵士) を、裏面はゾンビを表します (降下兵のように正常面と負傷面で使い分けるわけではないので注意)。

2.10 マーカー (8個)



2.10.1 時間 マーカー (2) : Hour (時) と Minute (分) マーカーを時間記録トラック上に置いて現在の時刻を表示します。



2.10.2 ヒット・マーカー (11) : 敵に与えたヒット数を記録するためなどに使用します (裏面は2ヒット)。



2.10.3 感染/注入マーカー (4) : ゾンビに感染したり、特別な薬液を体内に注入した状態を表します (裏面は注入マーカー)。



2.10.4 起爆マーカー (1) : 古城にしかけた爆薬の起爆装置を表しています (9.1.1 参照)。

3.0 ゲームの準備

ゲームは6月6日午前0時から始まります。**午前6時までにノネット村の古城にある電波塔を爆破**するのがプレイヤーの任務です。降下兵は輸送機からパラシュート降下、ドイツ軍に見つからないよう合流しつつノネット村に向かいます。

3.1 マップの準備

野外マップをテーブルの上に広げ、以下の手順でセットアップを行います。

3.1.1 ドイツ軍の野望: 3つあるドイツ軍の野望マーカーを、裏面を上にしてシャッフルし、1つをランダムに選びます。残りの2つはゲームには使用しません。

3.1.2 野外マーカーの配置: 裏面にした野外マーカー 12個に3.1.1で選んだ野望マーカー 1つを加えた計13個をシャッフルし、マップ上の★が印刷されたヘクスに1つずつランダムに配置します。裏面になっている野外マーカーは、降下兵が偵察 (4.2.5 参照) または突入 (4.2.4 参照) するまで表面を見ることができません。

3.1.3 ドイツ軍の配置: ワフナー大尉とシェルトアー少尉を除くドイツ軍ユニット14個を、裏面を上にしてシャッフルし、マップ上の「SS」が印刷されたヘクスに1個ずつ配置します。残ったドイツ軍ユニット9個は裏面を上にした

まま、マップ上のドイツ軍プールに置きます。裏面を上にして
しているドイツ軍ユニットは、ルールで決められた時にだけ
表面になります。

3.1.4 その他のマーカーの配置: 時マーカー、分マーカーをと
もに時間記録トラックの「00」に置いて00:00を示します。
ヒット・マーカーはマップ外の邪魔にならない場所に置き
ます。

3.1.5 降下準備: 降下兵ユニット8個全てと初期装備マーカー
8個全てを用意し、降下兵に装備を割り当てます。1人の
降下兵は表面/裏面に関係なく2個以下の装備を持つこと
ができます。持っている装備マーカーをユニットの下に置
いてそのことを示します。全員に1個ずつ装備を割り当て
ても、4人だけに2個ずつ割り当てても構いません（組み
合わせは自由です）。

装備の割り当てが決まったら、8人全てを第101空挺師
団のマーク（イーグル）が印刷されたヘクスに置きます。
降下する順番に降下兵を上から下に重ねます。

以上でゲームの準備は完了します。1944年6月6日午前0時、
降下兵を乗せたC-47輸送機がフランス上空に進入したところ
です。3.2に従って空挺降下を実行してください。

3.2 空挺降下

最初に降下する降下兵に対してダイスを1個振ります。1-5
の目が出れば、マップに記された矢印の方向に出た目の数だけ
離れた場所に降下します。例えば「2」が出れば2の方向に2
ヘクス、「3」なら3の方向に3ヘクス離れた場所に降下します。

この時、「6」が出ると対空砲の至近弾のために降下できま
せん。まだ降下していない降下兵全員を次の輸送機アイコンが
印刷されているヘクスへ移します。さらに**最後に降下する予定
だった降下兵が死亡**します。降下兵とその降下兵が所有してい
た装備マーカーをゲームから取り除きます。なお、ゲーム中に
死亡した降下兵が後で復活する（実は生きていた）ことがあり
ます。

以上の手順を全ての降下兵が降下するまで繰り返します。

- マップ外へ出た降下兵と装備はゲームから取り除きます。
- 最後の輸送機アイコンに達すると、まだ降下していない降
下兵は自動的にこのヘクスに降下します。

4.0 野外マップにおける活動

降下兵は破壊目標であるノネット村へ向かわなければなりま
せん。「To Nonette」と記されたヘクスに進入した降下兵はノ
ネット村に到着したものとしてマップから取り除きます。

4.1 時間経過とターン

野外マップにおける活動は「ターン」を繰り返すことで進行
します。1回のターンは以下の手順で構成されます。

1. 降下兵のアクション
2. ドイツ兵のリアクション

ドイツ兵のリアクションが終わると**20分**が経過したものと
して、時間マーカーの位置を調整します。**例えば最初の1ター
ンが終われば分マーカーを「20」に動かして00:20にします。
さらに1ターンが終われば00:40、3ターンが終われば分マー
カーを「00」に戻し、時マーカーを「01」に動かして01:00
にします。**

4.2 降下兵のアクション

降下兵はユニット単位、または同じヘクスにいるユニット（ス
タックと呼びます）単位でアクションします。スタックしてい
ても、ユニットごと別々にアクションしても構いません。

各降下兵は1ターンに1回、**移動または偵察**のどちらかを行
えます。また移動後にドイツ兵ユニットに隣接していたら、そ
のドイツ兵ユニットを攻撃できます。

降下兵をアクションさせる順番はプレイヤーの自由です。

4.2.1 移動: 降下兵は以下のルールに従って移動できます。

- 各降下兵は移動力の範囲内で移動できます。スタック
で移動する時は、ユニットの中で最も小さい移動力に
合わせて移動します。
- ユニットの移動力は1ターンに使用できる移動ポイン
ト（MP）の上限です（4.2.2参照）。
- 移動力を使い切る必要はありませんが、未使用の移動
力を次のターンに繰り越す、または他のユニットに譲
渡することはできません。
- 他の降下兵がいるヘクスに自由に進入・通過できます。
1つのヘクスに存在できる降下兵の数に制限はありま
せん。
- ドイツ兵がいるヘクスには進入できません。
- 野外マーカーが置かれているヘクスには進入可能です
（4.2.4参照）。

4.2.2 移動における地形の影響

平地: 1ヘクス移動するのに1 MPを消費します。

湿地: 移動中、湿地に進入するためには、その時点で残っ
ている全てのMPを消費します。

小川: 小川沿いに移動する時、小川は移動に影響しません
（平地または湿地の移動と見なします）。小川から離れ
るためには、その時点で残っている全てのMPを消費
しなければなりません。

大河: 大河沿いに移動する時、大河は移動に影響しません
（平地または湿地の移動と見なします）。**道路が存在す
るヘクスでのみ大河から離れられます。**その際、その
時点で残っている全てのMPを消費しなければなりません。

道路: 道路に沿って移動する場合、1ヘクスにつき0.5
MPを消費します。

注意: 小川/大河が離れる移動が道路沿いになったとしても、
小川/大河から離れるためにその時点で残っている全てのMP
を消費するため、そこからさらに移動することはできません。

4.2.3 装備: 移動中の降下兵は、持っている装備を今いるヘクスに置く、または置かれている**表面**の装備を拾うことができます。装備を置いたり拾ったりするのに停止する必要はありません。また移動中であれば、同一ヘクス内の別の降下兵が持つ装備を受け取る/交換する/一方的に渡すことが可能です。

4.2.4 突入: 降下兵は裏面を上になっている野外マーカーと同じヘクスで移動を終えることができます。その場合、直ちにマーカーを表面にして以下の指示に従います。偵察(4.2.5参照)をした後で突入したほうがリスクを回避できますが、それだけ時間がかかります。

- **野望マーカー (2.6参照):** ドイツ軍がノネット村の古城地下で進めている計画の手がかりを入手します。マーカーはゲームから取り除きます (6.3参照)。
- **イネス:** ノネット村の住民で降下兵の仲間になります。以後、降下兵同様に扱います。マーカーの運搬/使用も可能です。彼女の情報により、直ちにマップ上の裏面になっている野外マーカー3つの表面を見ることができます。また、「to Nonnete」ヘクスへ移動しなくても、イネスと同じヘクスにいる全ての降下兵は、移動する代わりに直ちにノネット村へ移動できます (5.2参照)。
- **待ち伏せ:** マーカーをゲームから取り除き、同じヘクスにプールからランダムに引いたドイツ兵ユニット1つを置きます。突入した降下兵は直前にいたヘクスに戻してアクション終了になります。
- **地雷:** 突入した全ての降下兵につきダイスを1個振ります。出た目が自身の幸運値を上回ると、上回った数と同数のヒットを受けます。ヒットの処理については4.5.5を参照してください。
- **軍用犬:** マーカーをゲームから取り除きます。突入した降下兵は湿地ヘクスにいても直ちに発見されます。4.3.1を参照してください。
- **実は生きていた:** 死亡した降下兵(対空砲で死亡した者を含む)が実は生きていました。マーカーをゲームから取り除き、それまでに死亡した降下兵を1人、任意で選んで同じヘクスに置きます。実は生きていた降下兵は、このターンから行動可能です。ただし死ぬ前に持っていた装備は失ったままです。死亡した降下兵がいない時は何も起こらず、このマーカーを捨てます。
- **ジェヴォーダンの獣:** 最も多くの人数がいるヘクスを1つ選びます(ドイツ兵ユニットは1つで複数人を表すものがあることに注意)。該当ヘクスが複数ある場合はこのマーカーから最も近い1ヘクスを選びます(距離同数ならプレイヤーが選びます)。そのヘクスにいるユニット1つが獣に襲われゲームから取り除きます。ドイツ兵は何人いてもユニット1つ、降下兵なら常に1人が取り除かれることになります。後者の場合、同じヘクスに複数の降下兵がいる時は、幸運値の最も低い者(同数ならプレイヤーが選択)を選びます。マーカーをゲームから取り除きます。
- **装備:** 装備は武器として使用できます (4.4.2参照)。

ただしMP40とMG42を除き、野外マップでは使用できません。

4.2.5 偵察: 隣接ヘクスに裏面を上になっている野外マーカーがある時、降下兵は**移動する代わりに偵察を行えます**。ダイスを1個振り、幸運値以下が出ると偵察成功です。隣接している野外マーカー1つを選んで表面を確認し、また裏面にして元の場所に戻します。

スタックしている降下兵と一緒に偵察を行うことができます。その場合は幸運値を合計し、ダイスの目がその値以下なら偵察に成功します。ただし、合計幸運値が6以上になっても、ダイスの目「6」は偵察失敗とします。

偵察を行った降下兵は、成否に関係なく、そのターンに戦闘を含む他のアクションを行えません。

ある降下兵が偵察に失敗した野外マーカーに対して、別の降下兵が偵察を試みたり、突入したりすることができます。ある降下兵が偵察に成功した野外マーカーに対して、別の降下兵が突入することも可能です。

4.2.6 応急処置: 救急キットを所有している降下兵は、移動や偵察を行う代わりに救急キットを消費することで(マーカーをゲームから取り除くことで)、同じヘクスにいる負傷状態の降下兵1人を表面に戻すことができます。自分自身に対して応急処置を施しても構いません。

4.3 ドイツ兵の活性化

裏面を上になっているドイツ兵は待機している状態を表しています。降下兵の存在が明らかになると表面にして活動状態となり、リアクションを行います。

4.3.1 降下兵の発見: 降下兵がユニット単位、またはスタック単位で**移動を終えるたび**、ドイツ兵に気づかれたかどうかを判定します。降下兵ユニット/スタックが移動したヘクス数を調べます。移動を開始するヘクスに木製マーカーを置いておくとう便利です。

- たとえそのヘクスに小川/大河/道路があっても、移動した湿地ヘクスの数は含みません。道路沿いに湿地ヘクスを移動した場合も同様です。
- 平地/小川/大河を移動したヘクス数を含めます。道路沿いにそれらのヘクスに進入した場合も同様です。

ダイスを1個振り、出た目が湿地以外を移動したヘクス数以下なら降下兵は発見され、ドイツ兵ユニット1個が活性化します(4.3.2参照)。スタックが移動した時は、ユニットごとにダイスを振るのではなく、スタック全体でダイスを1個振って判定します。

この判定とは別に、降下兵が裏面のドイツ兵ユニットに隣接したら、そのドイツ兵ユニットは自動的に活性化し、直ちに表面にします。

注意:「待ち伏せ」マーカーと同じヘクスに突入して元いたヘクスに戻った場合も、マーカーが置かれていたヘクスまで移動したものととして発見判定を行います。

4.3.2 ドイツ兵の活性化: 降下兵が発見されたら、その降下兵からヘクス数で（つまり地形の影響を考慮せず単純に）最も近くにいる裏面のドイツ兵ユニット1個を表面にします。等距離に複数のドイツ兵ユニットがあればプレイヤーが任意の1個を選びます。マップ上の全てのドイツ兵ユニットが表面になっている、またはマップ上にドイツ兵ユニットが存在しない時は、プールからランダムにドイツ兵ユニットを1個引き、**表面にして**発見された降下兵に最も近い「SS」と印刷されたヘクスに配置します。表面になったドイツ兵ユニットは活性化し、ドイツ兵のリアクション手順で活動します。

注意: 最も近い「SS」ヘクスに降下兵がいる場合、次に近い「SS」ヘクスにドイツ兵ユニットを置きます。

4.4 戦闘

偵察した降下兵は同じターンには戦闘を行えません。

ドイツ兵ユニットに隣接するヘクスで移動を終えた、または移動開始時からドイツ兵ユニットに隣接しており、移動しなかった降下兵は、隣接するドイツ兵ユニット1個を攻撃できます。攻撃はスタックまたはユニット単位で行います。スタックで移動した場合はスタック単位で攻撃しなければなりません。

4.4.1 戦闘解決手順: 攻撃するユニットまたはスタックごと、以下の手順に従います。

1. **攻撃の宣言:** どの降下兵でどのドイツ兵ユニットを攻撃するかを決めます。
2. **戦闘ダイスの計算:** 降下兵の戦闘力は攻撃時に振れるダイス（戦闘ダイス）の数です。スタックで攻撃する時は降下兵の戦闘力を合計します。照準アイコンを持つ降下兵が攻撃する時は、アイコン1つにつき戦闘ダイスに1を加えます。
3. **効果判定:** 2で決めた数の戦闘ダイスを振ります。ドイツ兵ユニットの防御力を上回る目が出たダイス1個につき、目標に1ヒットを与えます。ヒット・マーカーを置いて損害を表示してください。ヒット数が人数（右上のドットの数）に達すると、そのドイツ兵ユニットをゲームから取り除きます。

4.4.2 特別な武器: MP40またはMG42を装備している降下兵は、**自身の戦闘力の代わりに**それらの戦闘力を使用できます。照準アイコンがあればその修整も使用できます。

4.5 ドイツ兵のリアクション

全ての降下兵がアクションを終えたら、ドイツ兵のリアクションを行います。リアクションを行うのは**表面になっているドイツ兵ユニット**だけです。裏面のドイツ兵ユニットはリアクションしません。

ドイツ兵ユニットは1個ずつリアクションします。どのユニットから順番にリアクションするかはプレイヤーが自由に決めることができます。リアクションするユニットごと、移動、（そして可能なら）戦闘を行います。

4.5.1 ドイツ兵ユニットの移動: 活性化したドイツ兵ユニットは降下兵と同じように移動しますが、以下の例外があります。**道路沿いを除き、湿地ヘクスには進入しません。**

4.5.2 移動目標: プレイヤーは以下の優先順位を守ってドイツ兵を移動させます。

1. 移動開始時に降下兵に隣接しているドイツ兵は移動しません。直ちに戦闘（4.5.4参照）を行います。
2. 最も近い降下兵に隣接するヘクスへの移動。
3. 最も近くはないが、道路を使用すれば到達できる降下兵に隣接するヘクスへの移動。
4. 移動後の距離が最も近くになる降下兵に近づくような移動。

同条件の移動先が複数ある場合は、プレイヤーが移動先を決定します。

4.5.3 ドイツ兵のスタック: ドイツ兵は常にユニット単位で移動、戦闘を行います。上記の制限に従うとスタックするしかない場合を除き、可能な限りスタックしないように移動します。

4.5.4 ドイツ兵の戦闘: 降下兵に隣接したドイツ兵ユニット（または既に隣接しており移動する必要のないドイツ兵ユニット）は、隣接する降下兵1人を攻撃します。複数の降下兵に隣接している時は最も幸運値の低い者が目標になります（複数いる場合はプレイヤーが選択）。

ドイツ兵の人数と同数のダイスを振ります。**幸運値を上回った目のダイス1個につき降下兵は1ヒットを受けます。**

4.5.5 ヒットの処理: 降下兵が1ヒットを受けるたび、プレイヤーは次のいずれかの選択を行います。

- ヒットを受けた降下兵を負傷面にする。負傷面の降下兵がさらに1ヒットを受けると死亡し、ユニットをマップから取り除きます（**重要:** イネスには負傷面がありません。1ヒットを受けると死亡します）。
- その降下兵が所有しているアイテム1つをゲームから取り除く。アイテムはゲーム開始時に所有しているものの、途中で拾ったもの両方が対象です。

5.0 野外活動の終了

マップ上から降下した降下兵全員がいなくなると野外活動は終了します。大事なのは古城マップにおける活動なので、遅くとも03:00には野外活動を切り上げるようにしましょう。

もちろん降下兵全員が死亡すると、その時点でプレイヤーの敗北となってゲーム終了です。

5.1 マップ外への移動

「to Nonnete」ヘクスに進出した降下兵はノネット村に向かったものとしてマップから取り除かれます。マップ外へ移動した降下兵は野外マップ内に戻れません。

5.2 イネスの案内

イネスを含むスタックが移動する際、「to Nonnete」ヘクスへ移動しなくても、直ちにノネット村に向かったものとしてマップから取り除くことができます。マップ外へ移動した降下兵が野外マップに戻ることはできません。

5.3 古城編への準備

野外活動が終了したら以下のことを行います。

- 時・分マーカーを取り除きます。ただし時間は引き継ぐので、最終ターンの時間を覚えるかメモしてください。
- マップ上に残っている野外マーカーを全て表面にしてゲームから取り除きます。ドイツ軍の野望は、遅くともこの時点で明らかになります。
- 戦闘によって取り除かれたドイツ兵は古城編では登場しません。ゲームから取り除いたままとします。取り除かれた降下兵はもしかすると生きているかもしれないため、別にしておきます。

以上のことが終わったら、マップを裏返して古城マップにして、時・分マーカーを使って引き継いだ時間を表示します。

6.0 古城マップの準備

降下兵は目標の古城があるノネット村に到着。上陸作戦が始まる午前6時までに電波塔を爆破しなければなりません——海岸陣地の通信拠点となっているこの電波塔を破壊すれば、ドイツ軍の組織的な抵抗を妨害することができます。

しかしこの古城の地下では、連合軍が予想もしなかったドイツ軍の野望が進められていたのです……。

6.1 マップの準備

テーブルの上に古城マップを広げ、野外マップから引き継いだ時間を表示します（5.3 参照）。

6.1.1 守備隊の配置: 野外編で生き残ったドイツ兵と使用しなかったドイツ兵を使用します。野外編で受けた損害は回復し、ヒット・マーカーを全て取り除きます。また古城編ではワフナー親衛隊大尉とシェルツァー親衛隊少尉を加えます。全て裏面にしてシャッフルし、「SS」マークが印刷されたスクエアに1つずつ配置します。ドイツ兵ユニットが10個以下の時は、1番から順番に1つずつ配置します。10個を超える時は、超えたユニットを裏面を上にしたままドイツ兵プールに置きます。

6.1.2 古城マーカーの配置: 古城マーカー 20個を裏面にしてシャッフルし、「？」が印刷されたスクエアに1個ずつ配置します。

6.1.3 アンデッド/ゾンビの準備: アンデッド/ゾンビ・ユニット8個を1つの不透明な容器（マグカップなど。以後この容器を「プール」と呼びます）。同様に感染マーカー 4個を別のプールに入れます。

6.2 降下兵の配置

ノネット村にたどり着いた降下兵（もしあればイネスも）をノネット村と書かれたエリア内に配置します。この時、保有している装備を全てひとまとめにしてから、誰にどの装備を持たせるのかを決めます。1人2個まで装備を持てます。また、直ちに救急キットを使用できます。

6.3 潜入

古城の守りは堅く、正面突破で任務を達成するのは困難です。そこでプレイヤーは降下兵を古城に潜入させ、情報を入手すると良いでしょう。潜入する降下兵（1人または複数。イネスを除く）を選び、時間マーカーを30分進めてダイスを1個振ります。幸運値以下の目が出れば潜入成功です。複数の降下兵で潜入する時は幸運値を合計しますが、合計後の幸運値が5以上になったら「5」と見なします。**失敗すると、潜入を行った降下兵はドイツ兵の待ち伏せに遭い、幸運値を上回った目1につき1ヒットを受けます。**複数の降下兵で潜入を試みた時は、任意の降下兵1人が1ヒットを受けます（装備を持っていたら装備1つを捨てることで負傷を免れます。4.5.5 参照）。

潜入が成功したらダイスを1個振り、潜入表で結果を判定します。野外編でドイツ軍の野望マーカーを発見していた時はダイスの目に2をプラスします。

各降下兵は1回だけ潜入を試みるができます。最初の1人またはグループが成功/失敗した後で、次の1人またはグループが潜入を試みるができます。ただし、**潜入を試みるたびに時間が30分進む**ことに注意してください。

潜入表

ダイスの目	結果
1	古城マーカー 1個調査
2	古城マーカー 2個調査
3	古城マーカー 3個調査
4	ロマンス★発生: 振り直す
5	抜け道発見+古城マーカー 1個調査
6+	抜け道発見+古城マーカー 2個調査

潜入表の結果

- **調査:** 指定された数の古城マーカーの表面を見ることができます。見た後で裏面を上に戻します。
- **抜け道発見:** 古城地下への抜け道を発見します。村から抜け道に沿って古城の地下へ直接移動できます。抜け道を見つけない限り、古城の正面から突入しなければなりません。
- **ロマンス発生:** イネスが降下兵の仲間になっていたら、潜入した降下兵（複数で潜入を試みた場合は最も幸運値の高い1人。複数いる場合はプレイヤーが1人を選択）との間でロマンスが発生します。この2人が生存した場合は勝利点に1を加えます。さらにダイスを振り直して潜入結果を判定します。再びこの結果が出ると、2人が生存した場合の勝利点がさらに1点増え、再びダイスを振り直して潜入結果を判定します（この結果が出続ける限り、勝利点ボーナスは増え続けます）。また2回目以降の潜入でこの結果が出た時はロマンスは発生せず、単に振り直すだけです。

7.0 古城マップにおける活動

7.1 時間経過とターン

古城マップにおける活動も「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のターンは以下の手順で構成されます。

1. 降下兵のアクション
2. ドイツ兵/ゾンビ/アンデッドのリアクション
3. ドイツ軍の計画進行

ドイツ軍の計画進行が終わると**10分**が経過したものとして、時間マーカーの位置を調整します。

7.2 降下兵のアクション

降下兵はユニット単位、またはスタック単位でアクションします。スタックしていても、ユニットごと別々にアクションしても構いません（**ゾンビ/アンデッドは強力なので、スタックで攻撃しなければならないこともあるでしょう**）。

各降下兵は1ターンに1回、**移動または爆薬の設置**を行えます。また移動後にドイツ兵を攻撃できます。爆薬を設置した時は攻撃できません。

降下兵をアクションさせる順番はプレイヤーの自由です。

7.2.1 移動: 降下兵は以下のルールに従って移動できます。

- 各降下兵は移動力の範囲内で移動できます。スタックで移動する時は、ユニットの中で最も小さい移動力に合わせて移動します。
- スクエアは縦横に移動できます。斜めには移動できません。1移動力につき1スクエア移動できます。
- 移動力を使い切る必要はありませんが、未使用の移動力を次のターンに繰り越す、または他のユニットに譲渡することはできません。
- 他の降下兵がいるスクエアに自由に進入・通過できます。1つのスクエアに存在できる降下兵の数に制限はありません。
- ドイツ兵、ゾンビ/アンデッドがいるスクエアには進入できません。
- 古城マーカーが置かれているスクエアには進入可能です（7.3参照）。

7.2.2 全力移動: 降下兵は「全力移動」により2倍の移動力を使用できます。移動完了後にダイスを1個振ります。幸運値以下の目が出ればトラブルはありません。上回ると持っていた装備1つを**移動を開始したスクエア**に落としてしまいます。複数の装備を持っていた時は、プレイヤーがどの装備を落とすかを決めます。装備を持っていない時は負傷します。

スタック単位で移動する時は全力移動は行えません。

全力移動を行った降下兵は、移動後に攻撃できません。

7.2.3 移動における地形の影響:

壁: ゲーム上、壁が破壊されることはありません。ユニットは壁を越えて移動できません。

戸口: 壁の開口部は戸口です。ドアがあるはずですが、ゲーム上、ドアは常に開放されているものとします。ユニットは自由に戸口を通過できます。

部屋: 壁で囲まれた空間は部屋です。各部屋に1つ以上の戸口が存在します。

謎の穴: 地下にある謎の穴には進入できません。

ノネット村: 村と古城とは道路と抜け道とでつながっています。降下兵は道路または抜け道を経由して古城のスクエアへ直接移動できます。つまり追加の移動コストなしで、1 MPの消費で前庭（道路の場合）または地下（抜け道の場合）最初のスクエアに進入できます。

7.2.4 装備: 野外マップ同様、移動中の降下兵は、持っている装備を今いるスクエアに置く、または置かれている表面の装備を拾うことができます。1人の降下兵は2個以下の装備しか持てないことに注意してください。

重要: 爆薬の設置（7.5参照）は装備を単に置くだけでは完了しません。設置したものとただ置いたものとの混同を避けるため、**爆薬設置エリアに爆発物は置けないものとします**。

7.3 古城マーカーの発見

降下兵が部屋に進入すると、その部屋に置かれている**古城マーカーを全て直ちに表面にします**。複数の古城マーカーが同じ部屋に置かれている時は、発見した降下兵に近いものから（等距離に複数ある時はプレイヤーが選択）1つずつ表面にし、その影響を適用します。降下兵が移動中なら、古城マーカーを発見した後、引き続き移動を継続できます。

7.3.1 ガスボンベ: 装備として持ち運べます。爆薬アイコンが印刷されており、爆薬の一種として扱うことができます。

7.3.2 ガソリン: 装備として持ち運べます。敵に対して投擲可能です（7.6.5参照）。

7.3.3 捕虜: 死んだと思っていた降下兵1人がドイツ軍の捕虜になっていました。装備として持ち運べます。生き残れば勝利点1になります。

7.3.4 人質: ドイツ軍の野望によって人質の内容が変化します。8.0を参照してください。

7.3.5 救急キット: 2.5.3と同じものです。

7.3.6 キー・アイテム: ドイツ軍の野望によって人質の内容が変化します。8.0を参照してください。

7.3.7 歩哨: 警戒中のドイツ兵がいます。このマーカーを取り除き、ドイツ兵プールからランダムに1個選んだドイツ兵ユニットを表面にして同じスクエアに置きます。プールにドイツ兵ユニットが残っていない時は、このマーカーを取り除くだけです。

7.3.8 イベント: ドイツ軍の野望によってイベントの内容が変化します。8.0を参照してください。

7.3.9 火炎放射器: 特別な武器（4.4.2参照）として使用できます。ただしこの武器の戦闘ダイス4のうち、1個でも修整前のダイスの目「6」が出ると燃料切れとなり、直ちにマーカーをゲームから取り除きます。

7.3.10 手榴弾: 装備として持ち運べます。敵に対して投擲可能です（7.6.5参照）。

7.3.11 博士: 装備として持ち運べます。生き残れば勝利点2になります。

7.5 爆薬の設置

爆薬を持っている降下兵が爆薬設置エリアにいれば、**移動・戦闘を行う代わりに**爆薬（爆発物）を設置できます。爆薬アイコンを持つ降下兵であれば、爆薬と一緒に（あるいは爆薬なしでも）自分がいるスクエアに起爆装置マーカーを配置できます。起爆装置は06:00ちょうどに作動します。**起爆装置がなければ爆薬は爆発しません**が、手動で点火することも可能です。詳細は9.0を参照してください。

7.6 古城における戦闘

降下兵は、移動を終えたスクエアでドイツ兵またはゾンビ/アンデッド（これらをまとめて「敵」と呼びます）を「視認」できる降下兵は敵を攻撃できます。7.8.5も参照してください。

7.6.1 視認: 降下兵は以下の敵を視認できます。

- 通路にいる降下兵は、その通路上であれば一直線にどこまでも視認できます。ただし、他のユニット（自軍、敵とも）より先は視認できません。
- 室内にいる降下兵は、室内の全ての敵を視認できます。他のユニットの存在は問いません。2つに区切られている前庭もそれぞれ部屋として扱います。
- 戸口は視認を妨害しません。視認に関しては戸口越しに通路が室内外にも続いているものとして扱います。
- 地下にある開口部は視認を妨害しません。
- 階段を挟む両端のスクエア同士は視認できます。そこから先は視認できません。

7.6.2 射程: 武器に射程の制限はありません。視認できれば距離に関係なく射撃可能です。ただしバットと刀は隣接するスクエアに対する白兵戦にしか使用できません（7.6.3参照）。また**火炎放射器は3スクエア先**までしか届きません。

7.6.3 白兵戦: 隣接スクエアにいる敵は**白兵戦で攻撃しなければなりません**。白兵戦を行う場合、照準アイコンではなく格闘能力アイコンを使用します。隣接スクエアにいる敵に対して白兵戦ではなく通常の攻撃（射撃）は行えません。

7.6.4 戦闘の解決: 古城マップにおける戦闘解決は野外マップ同様に行います。ただし、以下の変更があります。

- 敵がゾンビ（防御力が緑色）の場合、緑色の「+」がついている武器の戦闘ダイスの**目**に1を加えます。「+」が2つついていれば2を加えます。
- 敵がアンデッド（防御力が紫色）の場合、紫色の「+」がついている武器の戦闘ダイスの**目**に1を加えます。「+」が2つついていれば2を加えます。
- ゾンビ/アンデッドは1回の攻撃で戦闘力と同数のヒットを与えると倒され、プールに戻します。**ヒットは累積しません**。
- 感染/注射マーカーが置かれたユニットが取り除かれると、感染/注射マーカーはプールに戻します。

- 火炎放射器を使用した場合、この武器の戦闘ダイス4のうち1個でも修整前のダイス目「6」が出ると燃料切れとなり、直ちにマーカーをゲームから除去します。

7.6.5 投擲: 降下兵は**移動前**に持っている以下の装備1つを投擲できます。投擲したターンには通常の攻撃は行えません。

- 手榴弾
- ガスボンベ
- ガソリン
- 弾薬（弾薬アイコンつき降下兵のみ投擲可能）

目標スクエア（敵がいてもいなくても構いません）1つを選びます。目標スクエアは視認できなければなりません。投擲する降下兵と距離を測ります。移動と同じで縦または横のみスクエアを数えられます。ダイスを1個振りその距離以上なら命中です。命中したマーカーはゲームから取り除きます。効果は以下の通りです。

- **手榴弾:** 効果範囲は命中したスクエア、及び縦横斜めに隣接するスクエアにいる全てのユニット（敵味方を問わず）です。壁越しにも効果範囲が広がります。ダメージは、命中スクエア=1D（ダイス目と同数）ヒット、縦横隣接スクエア1/2D（ダイス目半分端数切り上げ）ヒット、斜め隣接スクエア=1ヒットです。1ヒットの固定損害を除き、ユニットごとダイスを振って損害を判定します。**降下兵に対する判定は幸運値をマイナスします**。
- **ガスボンベ:** 手榴弾と同じですが、影響範囲は2スクエア先までに広がります。与えるヒット数は命中スクエア=2D、縦横斜め隣接エリア=1D、縦横斜め2エリア先=1ヒットです。
- **爆薬:** 手榴弾と同じですが、影響範囲は3スクエア先まで広がります。与えるヒット数は命中スクエア=3D、縦横斜め隣接エリア=2D、縦横斜め2エリア先=1/2Dヒットです。
- **ガソリン:** 命中したスクエアにいるユニットにいる各ユニットに1Dヒットを与えます。

爆発が起きても、ゲーム上、壁とマーカーはそのまま残ります。またこの爆発は古城の爆破には影響しません。

外れた場合は不発となり、装備マーカーを目標スクエアに置きます。それ以外は何も起こりません。

7.7 ドイツ兵の活性化

野外マップと同じく、裏面のドイツ兵は待機している状態を表しています。降下兵が古城に侵入したことが明らかになると表面にして活動状態となり、リアクションを行います。

7.7.1 降下兵の発見: 古城は1階と2階、地下の3層に分かれています。

- 地下または1階（前庭を含む）のいずれかのスクエア

で降下兵が移動すると、直ちに **1 階にいる全てのドイツ兵ユニット** が活性化します。

- 降下兵が1階または地下から2階へ通じる階段に進入すると、直ちに **2階にいる全てのドイツ兵ユニット** が活性化します。

7.7.2 最初から活性化しているドイツ兵: 歩哨マーカー (7.3.7 参照) によって登場したドイツ兵は最初から活性化しています。

7.8 ドイツ兵/ゾンビ/アンデッドのリアクション

全ての降下兵がアクションを終えたら、ドイツ兵/ゾンビ/アンデッドのリアクションを行います。リアクションを行うのは表面になっているドイツ兵とゾンビ/アンデッドだけです。裏面のドイツ兵はリアクションしません。

リアクションは敵のユニット1個ずつ行います。ゾンビ/アンデッドがいれば、まずそれらのリアクションを行った後で、ドイツ兵ユニットのリアクションを行います。最も近い降下兵までの距離が一番短いユニットからリアクションを行います (等距離ならプレイヤーが選択)。

7.8.1 ゾンビ/アンデッドの移動: ゾンビ/アンデッドは以下の優先順位に従って移動し、移動後に可能なら攻撃します。

1. 移動開始時に降下兵またはドイツ兵に隣接しているゾンビ/アンデッドは移動しません。直ちに戦闘を行います。
2. 最も近い降下兵またはドイツ兵がいるスクエアに近づくように移動します。等距離なら (1) 降下兵、(2) ドイツ兵の優先順位で、プレイヤーが目標を決めます。隣接スクエアに進入すると停止します。
3. ゾンビ/アンデッドは建物内から出ません。
4. ゾンビ/アンデッド同士はスタックできません。

7.8.2 ゾンビ/アンデッドの戦闘: ゾンビ/アンデッドは隣接スクエアのみ攻撃できます。複数のユニットに隣接している時は、(1) 降下兵、(2) ドイツ兵の優先順位で、プレイヤーが目標を決めます。降下兵が目標になる場合は最も幸運値の低い者が目標になります。1 ヒット受けているごとに戦闘力が1低下します。ドイツ兵による攻撃 (7.8.4 参照) 同様に解決します。ただし、以下の例外があります。

- **ゾンビ**の攻撃を受け、負傷した降下兵は直ちにダイスを1個振ります。出た目が幸運値を上回るとゾンビになります。プールから感染マーカーを1つ引いてユニットの上に置きます。以後はその感染マーカーの値を持つゾンビとして扱います。ゾンビの攻撃を受けて死亡した降下兵は自動的にゾンビになります。
- 感染マーカーがプールにない時は、降下兵はゾンビになりません。ユニットを取り除くだけです。
- ゾンビの攻撃を受けドイツ兵ユニットが除去されると、ゾンビになって復活します。ドイツ兵ユニットをゲームから取り除き、同じスクエアにランダムに引い

たゾンビ・ユニットを1個置きます。プールにゾンビ・ユニットが残っていない時はゾンビにならず、ドイツ兵ユニットを除去するだけです。

- **アンデッド**による攻撃を受けても、ゾンビのように感染しません。

7.8.3 ドイツ兵の移動: ドイツ兵ユニットは以下の優先順位で移動を行います。降下兵のような全力移動 (7.2.2 参照) は行いません。

1. 移動開始時に降下兵/ゾンビ/アンデッドに隣接している時は移動しません。また、移動しなくても降下兵/ゾンビ/アンデッドを視認できる時も移動しません。直ちに戦闘 (7.8.4 参照) を行います。
2. 起爆マーカーがマップ上にあれば、それに隣接するスクエアに向かって移動します。ドイツ兵ユニットが起爆マーカーに隣接すると、起爆マーカーをゲームから取り除きます。爆薬は手動で起爆させなければなりません (9.1.3 参照)。
3. 実際に移動したとして、最も近い位置にいる降下兵に近づくように移動します。
4. 前庭、アプローチにいるドイツ兵ユニットは、ノネット村に降下兵がいるなら、必ず道路を通してノネット村へ移動します。ノネット村から降下兵がいなくなれば2-3の優先順位に従って前庭に戻り、移動を行います。ノネット村と前庭は、1 MPの消費で行き来できます。**ドイツ兵ユニットは抜け道を使用できません。**
5. ドイツ兵ユニットは、他のドイツ兵ユニットがいるスクエアを通過できますが、同じスクエアで移動を終えられません。必ず手前で停止しなければなりません。

同条件に複数の移動先がある場合は、プレイヤーが移動先を決定します。

7.8.4 ドイツ兵の戦闘: 移動後、降下兵/ゾンビ/アンデッドを視認可能なドイツ兵ユニット (または既に降下兵/ゾンビ/アンデッドを視認しているドイツ兵ユニット) は、最も近くにいる降下兵/ゾンビ/アンデッドを攻撃します。目標が複数いる時は (1) 降下兵、(2) その他、の優先順位で、プレイヤーが目標を決めます。降下兵が目標になる場合は最も幸運値の低い者が目標になります。射程は無制限です。戦闘の解決方法は野外マップと同じです。

7.8.5 ノネット村の戦闘: 降下兵とドイツ兵ユニットがノネット村にいる時、以下のルールで戦闘を解決します。

降下兵の攻撃: 全てのユニットが射撃を行うものとして戦闘ダイスを振ります。目標の防御力に関係なく5か6の目が出るごとにドイツ兵ユニットに1ヒットを与えます。プレイヤーは任意のドイツ兵ユニットにヒットを割り当てます。ノネット村では投擲は行えません。

ドイツ兵ユニットの攻撃: 人数と同数のダイスを振り、6の目が出るごとに降下兵に1ヒットを与えます。幸運値の低いものから優先的に、プレイヤーはヒットを割り当てます。

7.9 ドイツ軍の計画進行: ドイツ兵/ゾンビ/アンデッドのリアクションが終わったら、プレイヤーは裏面の古城マーカー1個を選んで表面にします。その指示に直ちに従わなければなりません。

その後、ゾンビ/アンデッドに置かれているヒット・マーカーを全て取り除きます。ゾンビ/アンデッドは1ターン中に倒さないと無傷の状態に戻るわけです。

8.0 古城内のイベント

ドイツ軍の野望によって古城マーカーの内容が変化します。

8.1 千年帝国建設

ドイツ軍はこの村の地下でとれるタールに、人間を不死にする成分が含まれていることを発見。千年帝国にふさわしい兵士をつくり出そうと実験を繰り返していました。この野望では**アンデッド**が登場します。

8.1.1 イベントI: アンデッド・ユニット1個が登場します。ダイスを2個振り出た目の合計と同じ番号を持つスクエアに、プールからランダムに引いたアンデッド・ユニット1個を置きます。そのスクエアに他のユニットがいた時は隣接する他のユニットがいない任意のスクエアにアンデッド・ユニットを配置します。配置後、隣接するスクエアに降下兵またはドイツ兵がいれば、アンデッド・ユニットは直ちにそれを攻撃します。

さらに**シェルツァー親衛隊少尉**が活性化していれば、ランダムに引いた注射マーカー1つを上置きします。以後、ゾンビに感染したユニットと同様、注射マーカーの数値でアンデッドとして行動します。シェルツァー親衛隊少尉が死亡していたら、またはノネット村にいたら、ダイスを2個振って出た目の合計と同じ番号を持つスクエアにシェルツァー親衛隊少尉と注射マーカーを置きます。シェルツァー親衛隊少尉がまだ登場していなければアンデッドが登場するだけです。

8.1.2 イベントII: イベントIと同じですがアンデッド・ユニットが2個登場します。またシェルツァー親衛隊少尉ではなく**ワフナー親衛隊大尉**が注射を打ちます。

8.1.3 イベントIII: イベントIと同じですがアンデッド・ユニットが3個登場します。またシェルツァー親衛隊少尉ではなく**博士**が注射を打ちます。博士が登場していない時はアンデッドが登場するだけです。

8.1.4 キー・アイテム: キー・アイテムは開発中の薬です。キー・アイテムを持つ降下兵は移動・戦闘を行う代わりに自分に注射できます。注射マーカーを置き、アンデッドになります。その際、ダイスを1個振り、出た目が自分の幸運値以下なら、注射マーカーの能力とアンデッドの特性を持つ降下兵として引き続き使用できます。上回るとただのアンデッドになります。

8.1.5 人質: イネスの弟です。イネスが生きている限り、弟を見つけ出して村に連れ帰るまで(または弟が死亡するまで)起爆マーカーを設置できません。イネスが登場していな

ければこの制約はありません。

人質は「装備」として扱い、降下兵が運ぶことができます。また1ヒットを受けた時、負傷する代わりに取り除くことができます(4.5.5参照)。

8.2 ハウニブ計画

ドイツ軍は空中浮遊兵器「ハウニブ」の開発を進めています。完成すると上陸する連合軍が大きな損害を出すことになる……かもしれません。

8.2.1 イベントI: ドイツ兵ユニット1個が登場します。ダイスを2個振り出た目の合計と同じ番号を持つスクエアにプールからランダムに引いたドイツ兵ユニット1個を置きます。そのスクエアに他のユニットがいた時は隣接する他のユニットがいない任意のスクエアにドイツ兵ユニットを配置します。配置後、視認できる場所に降下兵がいれば、ドイツ兵ユニットは直ちに最も近い降下兵を攻撃します。

ドイツ兵ユニットがプールにない時は、これまで除去されたドイツ兵ユニットからランダムに引きます。

8.2.2 イベントII: イベントIと同じですが、そのドイツ兵ユニットはメタンフェタミンBが注射されています(南極基地で極秘裏に開発された強壮薬です)。注射マーカー1個をランダムに引いてそのユニットに置きます。

8.2.3 イベントIII: イベントIIと同じですがドイツ兵ユニットが2個登場します。2個ともメタンフェタミンBが注射されています。

8.2.4 キー・アイテム: ナチス・ドイツの南極基地に関する重要書類です。南極から月の裏側へ避難する計画の詳細が記されています。キー・アイテムを持ち帰らないと、勝利できません(9.3参照)。将来的にスペース・ナチスにホワイトハウスを占領されることになるのです。

8.2.5 人質: 実は南極基地で発見された宇宙人のワームです。人質マーカーを取り除き、そのスクエア及び縦横に隣接する他のユニット/マーカーが置かれていない全てのスクエアに1個ずつアンデッドを置きます(壁越しには隣接しているとは見なしません)。

8.3 ゾンビ

1940年にドイツがフランスに侵攻した際、行方不明になったドイツ国防軍部隊がありました。実はこの村の住人に殺されて古城の地下に埋められたのですが、いかなる力が働いたのか**ゾンビ**として復活しました。ドイツ軍はこのゾンビを制御できないか研究しています

8.3.1 イベントI: ゾンビ・ユニット1個が登場します。ダイスを2個振り出た目の合計と同じ番号を持つスクエアにプールからランダムに引いたゾンビ・ユニット1個を置きます。そのスクエアに他のユニットがいた時は隣接する他のユニットがいない任意のスクエアにゾンビ・ユニットを配置します。配置後、隣接するスクエアに降下兵またはドイツ兵がいれば、ゾンビ・ユニットは直ちにそれを攻撃します。

さらに**シェルツァー親衛隊少尉**が表面になっていれば、ランダムに引いた感染マーカー1つを上置きします。以後、

感染マーカーの数値でゾンビとして行動します。シェルツァー親衛隊少尉が死亡していたら、またはノネット村にいたら、ダイスを2個振って出た目の合計と同じ番号を持つスクエアにシェルツァー親衛隊少尉と感染マーカーを置きます。シェルツァー親衛隊少尉がまだ登場していなければゾンビが登場するだけです。

8.3.2 イベント!!: イベント!と同じですがゾンビ・ユニットが2個登場します。またシェルツァー親衛隊少尉ではなく**ワフナー親衛隊大尉**がゾンビに感染します。

8.3.3 イベント!!!: イベント!と同じですがゾンビ・ユニットが3個登場します。またシェルツァー親衛隊少尉ではなく**博士**が感染します。博士が登場していない時はゾンビ・ユニットが登場するだけです。

8.3.4 キー・アイテム: キー・アイテムは開発中のゾンビ・コントローラーです。コントローラーを持つ降下兵は**移動・戦闘を行う代わり**にコントローラーを操作できます。ダイスを1個振り自分の幸運値以下の目が出れば、その降下兵から視認ができる全てのゾンビが踊り始め、同じターンのリアクションでは移動も戦闘もできません。上回れば失敗で何も起こりません。「6」が出るとコントローラーは壊れ、マーカーをゲームから取り除きます。

8.3.5 人質: イネスの娘です。イネスが生きている限り、娘を見つけ出して村に連れ帰るまで(または娘が死亡するまで)起爆マーカーを爆薬に置くことができません。イネスが登場していなければこの制約はありません。

最初にイネスの娘を視認したゾンビは、実は娘の父親です。直ちに人質マーカーをゾンビと同じスクエアへ移動させ、ゾンビの「装備」として扱います。人質マーカーを持っている間、ゾンビは降下兵としてプレイヤーが自由に使用できます。人質が離れると、以後はただのゾンビに戻ります。人質は「装備」として扱い、降下兵が運ぶことができます。また1ヒットを受けた時、負傷する代わりに取り除くことができます(4.5.5参照)。

9.0 古城の爆破とゲームの勝利

プレイヤーに与えられた任務は電波塔の破壊です。これは古城の2階を爆破することで達成されます。しかし古城の地下ではドイツ軍が恐ろしい計画を進めています。できればこの計画も阻止したいものです。

9.1 爆破の方法

古城の各フロアには爆薬アイコンが印刷されたスクエアが1つずつあります。そのスクエアまたは縦横斜めに隣接するスクエア(この範囲を爆破エリアと呼びます)に置かれている爆発物(爆薬アイコンを持つ装備)によって建物を爆破できます。

9.1.1 起爆装置による爆破: 06:00になると、起爆マーカーが置かれている爆薬が自動的に爆発し、それに連動して爆破エリアに置かれている全ての爆発物が爆発します。

9.1.2 爆発の威力: 爆破エリアには数字が印刷されています。この数字はそのフロアを爆破するのに必要な爆発物の爆薬

アイコンの総数です。爆発した爆発物の爆薬アイコンがこの総数に満たなかったら、そのフロアの爆破に失敗します。

例: 地下の爆破には4つの爆薬アイコンが必要です。爆薬1つ(アイコン3つ)と手榴弾1つ(アイコン1つ)が地下の爆破エリアに置いていけば、地下の爆破に成功します。

9.1.3 手動による爆破: 爆破アイコンを持つ降下兵がいない時、または起爆マーカーを除去された時は、誰かが爆発物に点火しなければなりません。移動・戦闘の代わりに着火能力がある装備(ライター、ガソリン)を爆破エリアに投擲する、または火炎放射器を使用することによって直ちに爆発させることができます。連動して爆破エリアに置かれている全ての爆発物が爆発します。

9.2 古城からの脱出

古城が爆破された時点で村にいる降下兵は全員無事です。村にいるドイツ兵は全員投降し、ゲームから取り除きます。

爆破された時点で1階にいた降下兵はダイスを1回振ります。出た目が幸運値以下なら無傷で村まで帰り着きます。上回るとその数のヒットを受けたものとして。生き延びれば村に帰り着きます。

爆破された時点で2階にいた降下兵はダイスを2回振ります。2回とも出た目が幸運値以下なら無傷で村まで帰り着きます。上回るとその数のヒットを受けたものとして。生き延びれば村に帰り着きます。

爆破された時点で地下にいた降下兵はダイスを3回振ります。3回とも出た目が幸運値以下なら無傷で村まで帰り着きます。上回るとその数のヒットを受けたものとして。生き延びれば村に帰り着きます。

爆破された時点で古城内にいた全てのゾンビ/アンデッド、ドイツ兵、感染/注射マーカーが置かれたユニットは死亡し、ゲームから取り除かれます。

9.3 ゲームの勝利

06:00になったら、以下に従ってゲームの勝敗を決めます。

戦略的敗北: ゲーム中どの時点でも降下兵が全滅した。または敗北条件を満たしてしまった。

作戦的敗北: 2階の爆破に失敗した。

戦術的敗北: 2階は爆破したが地下の爆破に失敗した。

戦術的勝利: 2階と1階を爆破したが地下の爆破に失敗した。1階を爆破したことでドイツ軍の計画を遅らせることはできるでしょう。あとは上陸部隊の仕事です。

作戦的勝利: 2階、1階、地下の全てを爆破した。

戦略的勝利: 作戦的勝利を達成した上、6勝利点以上を獲得した。勝利点は村に持ち帰った装備の★の数、及びロマンズの条件を満たすことによって得られます(潜入表参照)。

2階の爆破に成功し、6勝利点以上を獲得すれば、勝利段階を1レベル上げることができます。

古城マップにおけるプレイの例

0320時にAngel、Blake、Cooper、Dylanの4名がノネット村に到達しました（以下、A、B、C、Dと記します）。またイネスが仲間になっています。ドイツ軍の野望は「ハウニブ計画」でしたが、降下兵が手がかりを発見することはできませんでした。

- ① まず、Aで潜入(6.3)を行います。時間を30分間進めます。幸運値は5、ダイスの目は3だったので無事、潜入に成功

しました。もう1回ダイスを振って出た目は5、潜入の結果は「抜け道発見+古城マーカー1個調査」でした。最も近い第1倉庫の古城マーカー1個を調べます。「イベント!! (8.2.2)」でした。この古城マーカーを発見すると、お薬を使ったドイツ兵が登場することになるので、気をつけなければなりません。古城マーカーを裏面に戻します。

- ② 今度はCとDで潜入することにしました。さらに時間を30分進めて0420時にします。幸運値の合計は5、ダイス目は6だったので失敗です。Cが持っていた日記帳を捨てることで負傷を回避しました。

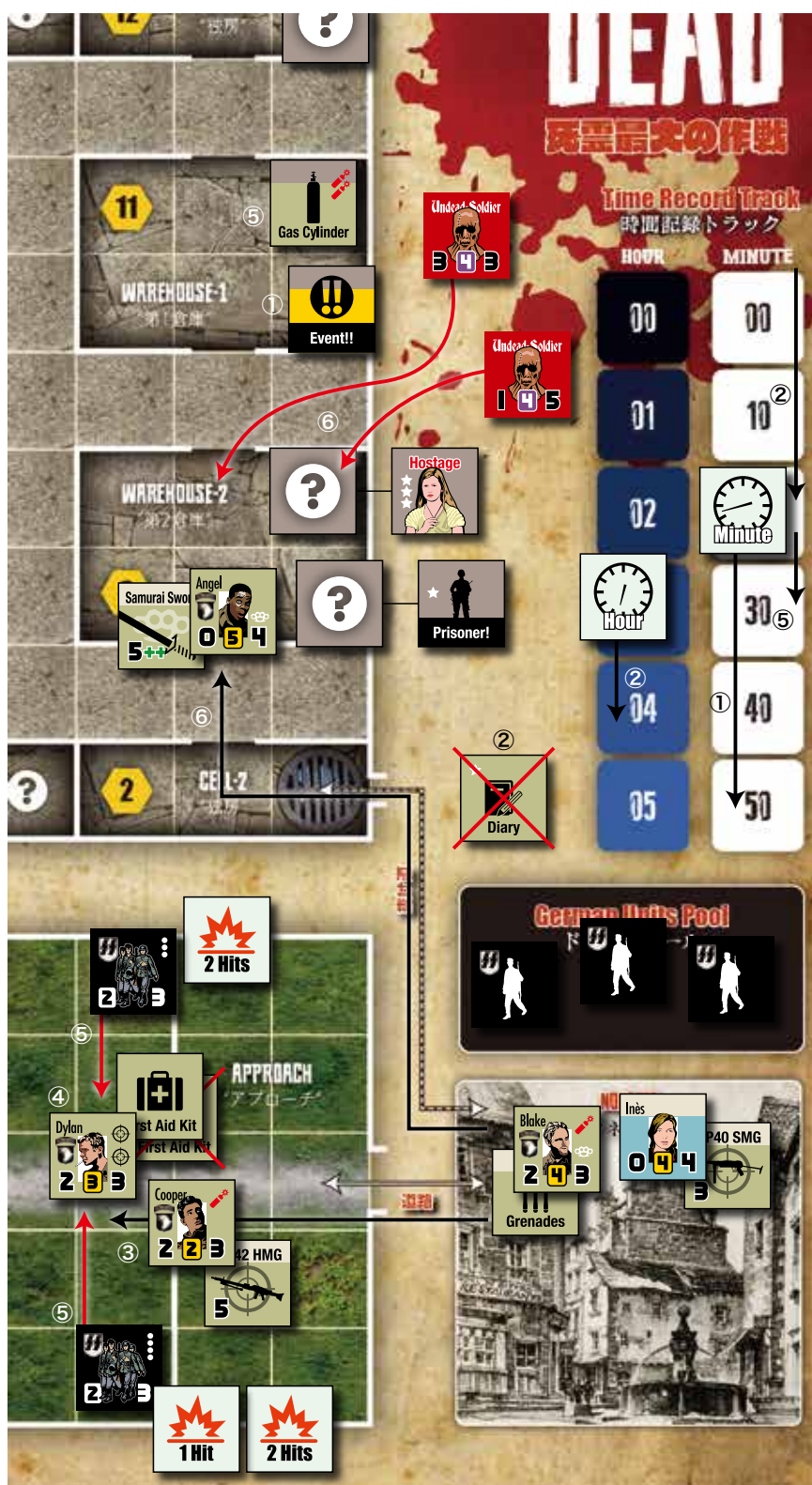
- ③ 残り時間が気になるため潜入はこれで打ち切りとして古城ターンを開始します。まず、Cがアプローチを突っ切って中庭に突入します。この時点で1階のドイツ兵が全て活性化します(7.7.1)。中庭には、右手に3人、左手に4人のドイツ兵が待機していました。Cは装備しているMG42で左手のドイツ兵を射撃します。出た目は3、2、6、1、4でした。3ヒットを与えたので2ヒット・マーカーと1ヒット・マーカーを1個ずつ置いて残りが1人になったことを示します。

- ④ 次にDがCと同じスクエアまで移動して、右手の3人に対して射撃します。戦闘力は2、照準アイコンが2つあるので(射撃の名手なのです)計4個のダイスを振ります。出た目は1、2、4、6で2ヒットしました。この後、彼らは図となって1階のドイツ兵を地下に移動させないように戦い続けることになるでしょう。残り3人は、CとDの2人がドイツ兵の誘い出しを確実にするため、このターンは村に待機します。

- ⑤ 次にドイツ兵/ゾンビ/アンデッドのリアクションを行います。活性化している1階のドイツ兵は7.8.3に従って移動を行います。図中のドイツ兵ユニット2個は優先順位1に該当するため、移動せずにC、Dを射撃します。残りはC、Dに近づくように移動します。上のドイツ兵(1人)がDを攻撃します。出た目は3で幸運値以下なので外れです。下のドイツ兵(1人)が再びDを射撃、出た目は6です。救急キットを1つ捨てました。

この後、ドイツ軍の計画進行のため古城マーカー1つを表面にします。第1倉庫のもう1つの古城マーカーを選んで表面にします——ガスボンベでした。この後の戦いで爆薬が不足する時は入手すると良いでしょう。ただし、薬を使ったドイツ兵がどこかに登場することになります。

以上で1ターンが終了し、10分進め



て次のターンを開始します (0430)。

- ⑥ このターン、まずAが抜け道を通して地下へ移動しました。4移動力あるため、一気に第2倉庫まで進入できます。第2倉庫内の古城マーカー2つを発見しますが、近いものから順番に1つずつ調べます。最初の1つは捕虜でした(7.3.3)。脱出させると1点になりますが、装備扱いとなるため、今はこのままにしておきましょう(「後で必ず助けに来るからな。それまで頑張ってくれ」とエンジェルは声をかけていることでしょう)。

次に斜めにある古城マーカーを表面にします。人質でした。が、ドイツ軍の野望が「ハウニブ計画」の場合は宇宙生物であるワームと遭遇します(8.2.5)。ワームを表すアンデッド・ユニットを隣接スクエアに置きますが、上と右は壁があるため、下は捕虜がいるため、ユニットを置くのはマーカーが置かれていたスクエアとその左のスクエアの2カ所です。ランダムにユニットを引いたところ、図の2つが登場しました。

Aは隣接するワーム(アンデッド)に白兵戦を挑みます。戦闘力は0ですが、日本刀を持っているので戦闘力は5になり、白兵戦アイコンがあるので+1して計6個のダイスを振ります。相手がゾンビなら、ダイス目に修整がつくところでした。出た目は2、4、5、6、1、3。ワームの防御力は4なので2ヒットしか与えられません。ワームの戦闘力は3のため、あと1ヒット及ばずに倒せませんでした(ドイツ兵に対する攻撃と異なり、ゾンビ/アンデッドは1回の攻撃で倒せなければ与えたヒットは無効になります)。

まだ行動していないBですが、移動力は3しかないためAがいるスクエアまで移動できません。戸口は視線を妨害しませんが、Aが邪魔になるため、そこからワームを射撃することはできません。またもう1匹のワームも室内におり、一直線の視線を引くことができないために視認できません。

イネスは移動力が4あるのでAと同じスクエアに進入してワームに白兵戦を挑むことができますが、MP40しか持っていないために戦闘力0のイネスは白兵戦でワームを倒すことはできません。

選択ルールを使用したなら、BもイネスもA越しに射撃可能です。仮にBが手榴弾を投擲したものとします。まずAが邪魔になるかどうかを判定します。ダイス目は5で成功(「エンジェル、伏せる!」とブレークが叫び、ドア越しに放られた手榴弾がワームの向こう側に落下します)。投擲可能です。次に命中するかどうかですが、距離2スクエアなので2以上で命中します。出た目は3で命中。外れたら戦闘力3のワームと同じスクエアに手榴弾を置きます。

最後に効果判定を行います。命中したスクエアには1Dヒットを与えます。ダイス目は3なので3ヒット。ワームの戦闘力は3なので、除去に成功しました。右のワームには1/2Dヒットを与えます。出た目は1でしたが、ワームの戦闘力が1しかないでこれも除去します。Aも巻き添えを食いますが、ダイスの目から幸運値を引きます。出た目は5で幸運値5を引くと0。よってヒットを受けません(爆発の衝撃力をワームが吸収してくれたのでしょうか)。貴重な手榴弾を使いましたが、ワーム2匹をまとめて退治できました。

ヴァリアント・ルール

選択ルール

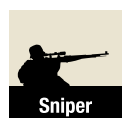
降下兵は、味方越しに射撃や投擲を行えるものとします。ただし射撃/投擲前にダイスを振り、邪魔している降下兵の幸運値以下の目を出さなければなりません。1人でもこの判定に失敗すると、射撃/投擲は行えません(射撃/投擲しようとした降下兵は直ちにアクションを終えます)。

ヴァリアント・カウンター

『このシミュゲがすごい!』2020年版のカウンター・シートに収録されているカウンターを、以下のルールを用いて登場させることができます。



アーニャ: 野外マーカーに追加します。ドイツ軍の収容所から脱出した捕虜になったロシア人女性です。発見後はイネス同様に降下兵として扱います。さらにノネット村へ逃れることができれば、古城編開始時に、やはり収容所から脱出したロシア戦車兵捕虜のニコライが合流します。**ニコライ**も降下兵同様に扱いますが、英語を話せないため、アーニャと一緒にでない限り、降下兵と同じスクエアで移動を終えることができません。



狙撃手: 野外マーカーに追加します。マップ上にいる幸運値の低い降下兵から順番にダイスを振っていき、幸運値を上回った降下兵は死亡します。装備マーカーでヒットを無効にすることはできません。最初の1人が死亡した時点で判定を終了し、このマーカーもゲームから取り除きます。



パンツァーシュレック: 古城マーカーに追加します。ワームはハウニブ計画で使用します。



イエーガー大佐: 古城マーカーに追加します。優れた戦車兵ですが、ニコライに対して強い感情を抱いています。他のドイツ兵と異なり、イエーガー大佐はニコライに近づくように移動し、可能な限りニコライを攻撃しようとしています。またニコライも、イエーガー大佐に近づくようにしか移動できません。



T34/85: ニコライが登場しており、かつ潜入で抜け道を発見すると、ついでに(なぜか)稼働するT34が見つかります。T34はニコライとともにノネット村に置きます(そこから移動できません)。T34が破壊されない限り、ニコライはT34から離れられません。またT34がいる間、ノネット村へ移動したドイツ兵は攻撃できません。一方的に攻撃を受けるだけです。



パンター: ノネット村にT34が出現し、イエーガー大佐が登場した時のみこのユニットを使用します。イエーガー大佐が登場したら、直ちにパンターと一緒にノネット村に置いてダイスを振ります。1-3ならT34の勝利、4-6ならパンターの勝利です。パンターが勝利すれば両者ともユニットを取り除きます。T34が勝利すればT34を除去(弾切れ)、ニコライは村から離れます。

野外編ルール・サマリー

ターンの進行

1. 降下兵のアクション
2. ドイツ兵のリアクション (20分経過)

降下兵のアクション

- 移動または偵察を行える。
- **偵察**: ダイスを振り幸運値以下の目が出れば隣接する野外マーカー1つを見ることができる。
- **移動**: 平地は1ヘクスにつき1 MP消費。湿地は進入停止。小川沿いの移動は影響なしだが、小川から離れたヘクスで停止。大河沿いの移動は影響なしだが、道路があるヘクスでのみ大河を離れられる。道路沿いの移動は0.5 MP消費。
- **突入**: 野外マーカーと同じヘクスに進入したら、偵察を経ずにそのマーカーを表面にする。
- **発見**: ダイスを1個振り、出た目が移動した距離（ただし湿地は含まず）以下ならその降下兵は発見され、ドイツ兵ユニット1つが活性化（最も近いドイツ兵ユニット1つを表面にする。全て表面なら最も近い「SS」ヘクスにプールからドイツ兵ユニット1つを表面で置く）。
- **戦闘**: 移動後、隣接するドイツ兵ユニットを攻撃できる。戦闘力+射撃能力（格闘能力は使用しない）と同数のダイスを振り、防御力を上回る目が出るごとに1ヒットを与える。1ヒットにつき1人が取り除かれる。

ドイツ兵のリアクション

- 表面のドイツ兵ユニットだけがリアクションを行う。最も近い降下兵に隣接するヘクスへ移動して攻撃を行う。
- ドイツ兵1人につき1個のダイスを振り、降下兵の幸運値を上回る目が出るごとに1ヒットを与える。1ヒットで負傷、2ヒットで死亡。降下兵は所持しているアイテム1個を除去することで1ヒットを無効にできる。

野外編の終了

- マップ上から降下兵がいなくなれば野外編終了。ノネット村ヘクスに進入した降下兵はマップから除去する。

古城編の準備

- 生き残ったドイツ兵と使用しなかったドイツ兵ユニット、及びSS大尉と少尉を使用（ヒット・マーカーは取り除く）。
- 降下兵の間で装備の入れ替えを行える。救急キットを消費することで負傷から回復する。
- 30分使って潜入を行える。ダイスを1個振り幸運値以下で成功（失敗すると1ヒットを受ける）。1人につき1回だけ潜入を試みることができる。

古城編ルール・サマリー

ターンの進行

1. 降下兵のアクション
2. ドイツ兵のリアクション
3. ドイツ軍の計画進行 (10分経過)

降下兵のアクション

- **移動**: 斜めには移動不可。
- **全力移動**: 移動力2倍。ダイスを1個振り幸運値以下の目が出なければ移動開始スクエアにアイテムを1個落とす。全力移動後は攻撃不可。
- **発見**: 室内に移動した降下兵はそこに置かれている全ての古城マーカーを発見する。複数ある場合は近いものから1つずつ処理する。
- **戦闘**: 射撃と白兵戦に分かれる。ゾンビ/アンデッドに対する攻撃ではヒットは累積しない。一撃で倒す必要がある。ゾンビ/アンデッドに特に有効な兵器がある。
- **投擲**: 手榴弾、ガスボンベ、爆薬、ガソリンで敵を攻撃できる。
- **爆薬の設置**: 移動・戦闘の代わりに爆薬を設置する。

ドイツ兵/ゾンビ/アンデッドのリアクション

- 1階または地下に降下兵が進入すると1階のドイツ兵全てが活性化。2階へ通じる階段に進入した瞬間に2階の降下兵全てが活性化。
- ドイツ兵は最も近い降下兵に向けて移動する。降下兵がノネット村にいれば、村へ向けて移動しようとする。移動後に戦闘を行う。
- ゾンビ/アンデッドは最も近い降下兵またはドイツ兵に向かって移動する。建物外へは移動しない。
- ゾンビの攻撃で負傷した降下兵はダイスを1個振り、幸運値を上回る目が出るとゾンビになる。ゾンビの攻撃で死亡した降下兵、ドイツ兵ともゾンビになる。アンデッドは感染しない。

古城の爆破

- 0600時になると設置した起爆装置が作動する。
- 起爆装置がない時は手動で爆破することができる。移動・戦闘を行う代わりに着火能力がある装備（ライター、ガソリン）を爆破エリアに投擲する、または火炎放射器を使用することによって爆発させる。
- 右のアイコンが印刷されていれば、このアイコンに縦横斜めに隣接するスクエアに合計で4つ以上の爆薬アイコンを持つアイテムが置かれていなければ、そのフロアは破壊できない（起爆はどこか1フロアだけで構わない）。 
- 最低でも2階を爆破しなければ勝利できない。

ドイツ軍の野望

イベント、キー・アイテム、人質の扱いはドイツ軍の野望によって異なる。ルール8.0を参照。