

# X次元からの 侵略者

INVADERS FROM  
DIMENSION X

TINY  
BATTLE



## 『X次元からの侵略者』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 プレイの手順
- 5.0 移動
- 6.0 戦闘
- 7.0 特別行動
- 8.0 カヨッツの活動
- 9.0 終了フェイズ
- 10.0 シナリオ

## CREDITS

**Design:** Hermann Luttmann

**Development:** Fred Manzo

**Playtesters:** Chris Hansen, Colby Duerk, Mark Walker,  
David Spangler, John Buck, Mary Russell, Tom  
Russell, Ed Mostowicz

**Game Map:** Tim Allen

**Counters:** Tim Allen

©2015 Tiny Battle Publishing, 2019 Bonsai Games

日本版クレジット

表紙&キャラクター・デザイン: 吉井徹

### 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:** [petsitlg@gmail.com](mailto:petsitlg@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。

## 1.0 はじめに

『X次元からの侵略者』は、統合宇宙連合軍所属第124銀河海兵急襲大隊（通称「老愚か者隊」）と、正体不明の侵略者「カヨッツ」との戦いを描くソリティア（1人用）ゲームです。

火山惑星ブレア7——前哨基地スカイラーの調査チームが偶然、異星人の世界に「穴を開けて」しまったことが始まりだった。「奴ら」はその穴を通じて別の次元（軍は「X次元」と呼称）から我々の次元へと侵略を開始した。

程なく「カヨッツ」と呼ばれるようになった侵略者は、天の川銀河に暮らす我々とは異なる物理法則と精神性に支配されていた。カヨッツの考え方が、我々には全く理解できなかったのである。だが、数多の戦いを通じて銀河海兵隊は知ることになる。一見して法則性がないカヨッツの戦い方にも、ある種の戦術が存在し、敵の動きをある程度までは予測できることを。

さらに敵の通信を傍受、どうにか翻訳することでわかったのは、カヨッツがこの次元から我々人類を消し去るつもりだということだった。

人類が兵器を使って自分たちを殺害したことに、カヨッツは大いに動揺していた。それというのも、彼らが暮らすネラミット世界は「文明化」されており、戦闘で敵を殺すことがあり得なかったからだ。無力化することで相手を放心、あるいは麻痺させ、捕虜にして、奴隷労働に使うか、科学研究のために利用された。そのような行為は戦場で殺されるより野蛮であると人類が考えるのは皮肉以外の何ものでもない。

こうして人類とカヨッツの、次元を超えた死闘が繰り広げられることになったのである。

## 2.0 コンポーネント

このゲームには本ルールブックの他に、マップ1枚と駒シート1枚がセットされています。この他に色違いの6面体サイコロを3個用意してください。

### 2.1 マップ

両面印刷されたA3判のマップが1枚用意されています。シナリオによってゾーン・アルファ、またはベータのどちらかを使用します。

マップ全面を覆っている六角形のマス目を「ヘクス」と呼びます。ヘクスはチェス盤のスクエアに相当し、ゲームで使用している駒は、いずれかのヘクスの中に置きます。

ヘクスのうち216個に111から666までの番号が印刷されています。溶岩流ヘクスには番号が印刷されていません。

マップには荒地、森林、建物、道路、溶岩流、ワームホールといった地形が存在します。地形がゲームに及ぼす影響については、関連する各ルールの中で説明します。

### 2.2 駒

厚紙製の駒のうち、海兵隊と侵略者（カヨッツ）を表すものを「ユニット」、それ以外の補助的な使い方をするものを「マーカー」または「チット」と呼びます。

### 2.2.1 統合宇宙連合軍 (United Space Alliance) ユニット:

ルール中は「海兵隊」と表記します。海兵隊ユニットには以下の種類があります。



ユニットには以下の情報が印刷されています。



ユニットの表面は弾薬が十分にある状態を、裏面は主兵器の弾薬がなくなった状態を表します (例外: 6.8.2 参照)。

**製作ノート:** Layla Smashbottom (ライラ・スマッシュボトム) 中尉のカウンターは自由に使用してください。

**重要:** 麻痺マーカー (2.2.3 参照) が置かれた海兵隊ユニットは「非活動状態」になります。それ以外は (放心マーカーが置かれているものを含む) 「活動状態」です。

2.2.2 カヨッツ・ユニット: カヨッツのユニットには以下の種類があります。



ユニットの表面は活動状態を、裏面は休眠状態を表します (下記例外を参照)。

**例外:** マップに配置された後、モノリスは移動しません。活動状態の海兵隊司令部、補給隊、特殊作戦部隊がモノリスに隣接するヘクスにいれば、モノリスは直ちに活動を停止します。モノリス・ユニットを活動停止面にします。活動状態にある前述の海兵隊ユニットが隣接ヘクスからいなくなると、モノリスは直ちに活動状態に戻ります。モノリスに対して攻撃することはできません。

2.2.3 チットとマーカー: 以下のチットとマーカーを使用します。実際にそれらを使用する各ルールの中で使い方を説明します。



2.2.4 サイコロ: 色違いのサイコロを3個用意してください。ゲーム中にサイコロを振る必要がある時、ルールでは次のように記述されます。

- **1d6 する:** サイコロを1個振って出た目を用いる (結果は1-6になります)。
- **2d6 する:** サイコロを2個振って出た目の合計を用いる (結果は2-12になります)。
- **d666 する:** あらかじめ、サイコロの色ごとに100、10、1の位を割り当ててください。サイコロを3個振り、その色の位に従って111-666の値を用います。ヘクス番号をランダムに決める時に使用します。

**2.2.5 プール:** マグカップなどの広口で不透明の容器を2つ用意してください。この容器を「プール」と呼びます。プールの1つにカヨッツのユニットを、もう1つに活動チットを入れます。可能なら次元断層マーカーと目的チットを入れるプールも用意します。くれぐれもコーヒーが入っているカップにチットを入れないように!!

## 3.0 ゲームの準備

プレイヤーは統合宇宙連合軍所属の銀河海兵隊を指揮し、異次元からの侵略者と戦います。以下の順番でゲームの準備を行います。

- 1) どのシナリオ (10.0参照) をプレイするのかを決めます。戦闘シナリオ2本、キャンペーン1本が用意されています。
- 2) シナリオの指示に従ってユニットをマップ上に配置します。残ったカヨッツのユニットはプールに入れます。また20個あるカヨッツ活動チットを別のプールに入れます。次元断層マーカー9個と任務目標チット6個は裏返しにしてテーブルの上、邪魔にならない場所に置きます。
- 3) 上記以外のマーカーは、必要になるまでマップ外に保管しておきます。

以上でゲームの準備は終了です。4.0に従ってゲームを開始します。

## 4.0 プレイの手順

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で18回または19回(カヨッツ活動チットを引く順番で変化します)のターンを終えるとゲームは終了します。

1回のターンは「フェイズ」と呼ばれる手順で構成されます。毎ターン、以下の決められた手順を行います。

### 1) 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向きを45度変えて、または活動完了マーカーを置いて既にアクションを終えたことを示しておきます。行えるアクションは以下のいずれか1つです。

- A. 全力移動
- B. 全力射撃
- C. ヒット&ラン
- D. 特別行動: 以下のいずれか1つを行います。
  - i. 偵察 (偵察隊と司令部のみ実行可能)
  - ii. 陣地構築 (分隊、特殊作戦部隊、重火器隊のみ実行可能)
  - iii. 回復 (全ての放心、麻痺ユニットが実行可能)
  - iv. 補給 (補給隊のみ実行可能)
  - v. 増援要請 (司令部のみ実行可能)

### 2) カヨッツ活動フェイズ

**このターンに偵察が成功していた場合:** プールからランダムに活動チットを2枚引き、好きな1枚を選んでその指示に従います。残りはプールに戻します。

**偵察に失敗した、または偵察していない場合:** プールからランダムに活動チットを1枚引き、その指示に従います。

### 3) 終了フェイズ

シナリオに設定されているサドンデス勝利条件を満たしているか確認します。サドンデス勝利を達成していなくて、プール内にカヨッツ活動チットが1枚以上残っていれば次のターンに進みます(海兵隊アクション・フェイズに戻ります)。チットが残っていなければゲームは終了し、シナリオの指示に従って勝敗を判定します。

## 5.0 移動

### 5.1 海兵隊ユニットの移動

海兵隊ユニットはアクション・フェイズ中、固有の移動力を用いて移動します。移動力は、1回のフェイズ中にそのユニットが消費できる移動ポイント(MP)の上限になります。必要なMPを消費できない時、そのユニットはそのターンにそれ以上、移動を続けることができません。

未使用のMPを次のターンに繰り越したり、他のユニットに譲渡したりすることはできません。

- ユニットは今いるヘクスから隣接するヘクスへ移動するごとに1MPを消費します。
- 荒地、森林に進入する時は2MPを消費します。
- 道路沿いに移動する時は0.5MPを消費します。なお、橋及び建物にも道路は通じているものとします。
- 道路沿いに移動する場合を除き、溶岩流ヘクスには進入できません。
- 放心マーカーが置かれているユニットは移動力が1低下します。
- 麻痺マーカーが置かれているユニットは移動できません。
- 海兵隊ユニットは、他の海兵隊ユニットがいるヘクスで移動を終えることはできませんが、そのようなヘクスを通過することはできます。自発的にカヨッツがいるヘクスに進入できません。

**5.1.1 全力移動:** 全力移動を行う海兵隊ユニットは、ユニットに印刷された移動力を使用できます。しかし同じターン中に移動以外のアクションを行えません。

**5.1.2 ヒット&ラン:** ヒット&ランを行う海兵隊ユニットは、ユニットに印刷された移動力の半分(端数切り捨て。移動力が修整される時は、修整後の値を半分にします)しか使用できません。その代わりに射撃を行えます。移動した後で射撃をしても、射撃をしてから移動しても構いません。

**5.1.3 全力射撃:** 全力射撃を行う海兵隊ユニットは、このターン中は移動できません。

## 5.2 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）を装備しており、通常の移動を行う代わりにJP移動を行えます。このため、これらのユニットの移動力下には「JP」と印刷されています。

JP移動は次の方法で行います。

- 移動目標ヘクスを決めます。進入可能なヘクスであれば、距離に関係なくどこでも選べます。
- ヒット&ランでもJPを行えます。
- 1d6してJP移動表の指示に従います。

### JP移動表

1d6	結果
1	<b>失敗:</b> d666してランダムに決めたヘクスに着地、さらに放心マーカーを置く。他の海兵隊または休眠中のカヨッツと同じヘクスに着地した時は、隣接する最も番号の大きなヘクスに着地する。活動状態のカヨッツと同じヘクスに着地した海兵隊は除去される。
2-3	<b>偏差:</b> 目標ヘクスに隣接する最も番号の大きなヘクスに着地する。その結果、他の海兵隊または休眠中のカヨッツと同じヘクスに着地した時は、放心マーカーを置いて隣接する最も番号の大きなヘクスに着地する。活動状態のカヨッツと同じヘクスに着地した海兵隊は除去される。
4-6	<b>着地成功:</b> ユニットを目標ヘクスに置く。

### ダイスの目修整:

- 1: ヒット&ランでJP移動を行う場合
- 1: JP移動を行うユニットが放心している場合

## 5.3 カヨッツの移動

カヨッツは、引いた活動チットの指示に従ってカヨッツ活動フェイズ中に移動を行います。カヨッツが移動できる距離に制限はありませんが、他のカヨッツがいるヘクスで移動を終えることはできません（通過は可能）。活動チットに特別な指示がある場合を除き、海兵隊と同じヘクスで移動を終えられません。

カヨッツはペナルティなしで海兵隊がいるヘクスを通過できます（海兵隊はカヨッツがいるヘクスに進入できません）。

- 休眠状態のカヨッツは移動できません。
- 活動チットで目覚めた休眠状態だったカヨッツは活動状態になりますが、そのターン中は何もできません。

## 5.4 マップ外への移動

シナリオで許可されているか、活動チットによって強制されない限り、海兵隊、カヨッツともマップ外へ移動できません。マップ外への移動を強制されたユニットはゲームから取り除かれます。

# 6.0 戦闘

## 6.1 射撃

このゲームにおける戦闘は、海兵隊による「プラズマ射撃」と、カヨッツによる「レーザー・エネルギー射撃」の2種類があります（ただし人類側は、カヨッツの射撃が実際にどのような原理で行われているのか理解していません）。

海兵隊、カヨッツとも白兵戦は行いません（JP移動に失敗してカヨッツがいるヘクスに着地した海兵隊は例外的にカヨッツに白兵戦で襲われることとなります。5.2参照）。

## 6.2 射撃の方法

**6.2.1 射撃**はユニットごとに解決します。複数のユニットが同時に同じ目標に対して射撃することはできません。

**6.2.2 射程:** 海兵隊、カヨッツとも射程距離に制限はありません（例外: バンプ砲。6.6を参照）。

**6.2.3 視線:** 海兵隊は、射撃するユニットと目標ユニットとの間に視線が通らなければ射撃できません（バンプ砲とカヨッツの射撃にはこのような制約はありません）。射撃するユニットがいるヘクス、及び目標がいるヘクスの地形は視線に影響しません。その間に、森林、建物、溶岩流が存在する、または海兵隊かカヨッツのユニットがいるヘクスがあると視線は通りません。視線が妨害ヘクスを構成する



ヘクスサイド（ヘクスの辺）の真上を通るだけなら、視線は通ります。しかしヘクスサイドの両側に妨害ヘクスがある時は、視線は通らなくなります（下図参照）。



**視線の例:** 偵察隊から兵隊カヨッツ#8へは視線が通りません。視線がヘクス331（森林）と416（他のユニット）2つの妨害ヘクスのヘクスサイド上を通るためです。

- 麻痺マーカを置かれた海兵隊ユニットは射撃できません（放心マーカなら射撃可能）。
- 海兵隊はモノリスに対して射撃できません。

### 6.3 海兵隊による射撃

海兵隊ユニットが射撃する時、印刷された戦闘力の数だけ1d6して結果を判定します。

以下の条件に合致するたび、戦闘力が1ずつ減少します。

- ヒット&ランで射撃する場合（全力射撃時は修整なし）
- 放心状態のユニットが射撃する場合
- 目標のカヨッツが森林、荒地、建物にいる場合

以下の条件に合致するたび、戦闘力が1ずつ増加します。

- 射撃するユニットが活動状態の司令部と隣接している場合
- 目標のカヨッツが休眠状態の場合
- 目標のカヨッツが隣接ヘクスにいる場合

全ての修整を合計します。戦闘力が0以下になると射撃は自動的に外れた、または効果がなかったこととなります。

### 6.4 射撃の解決

プレイヤーは修整後の戦闘力の数だけ1d6を行います。任意でその回数を少なくすることができます（サイコロをたくさん振ると、それだけ弾薬切れになる可能性が高まります。6.8を参照してください）。

**6.4.1 カヨッツの防御力:** 次元断層マーカ（6.5参照）が置かれていないカヨッツのユニットは、印刷された防御力（3

または4）を使用します。次元断層マーカが置かれている時は、マーカに印刷されている防御力を使用します。

**6.4.2 射撃結果:** 防御力を上回る目が出るごとに、目標に1ヒットを与えます。3ヒット以上を受けたカヨッツは死亡し、ユニットをゲームから取り除きます（プールには戻しません）。1または2ヒットだけなら効果はありません（ただし6.5を参照）。

### 6.5 次元断層

海兵隊の射撃を受けたカヨッツが死亡しなかった場合、そのカヨッツは我々の次元と自分たちの次元との狭間（次元断層）を行きつ戻りつする存在となり、防御力が変化します。



**6.5.1** 1または2ヒットを受けたカヨッツに次元断層マーカが置かれていない時、ランダムに次元断層マーカを1つ引いてそのカヨッツ・ユニットに置きます。以後、そのマーカに印刷された防御力を使用します。

**6.5.2** 0ヒットの時は次元断層マーカは引きません。

**6.5.3** 次元断層マーカが置かれたカヨッツに1または2ヒットを与えても効果はありません（新たな次元断層マーカを引くことはありません）。3ヒット以上を与えると通常通り死亡します。次元断層マーカが置かれたカヨッツがゲームから取り除かれた時は、次元断層マーカをプールに戻します。

**6.5.4** プールに次元断層マーカが残っていない時にカヨッツに1または2ヒットを与えた時は、0ヒットと見なします。

### 6.6 バンプ砲

海兵隊の特殊作戦部隊は実験段階の新兵器、「生体工学的紫外線多次元移送砲（Bionic Ultraviolet Multidimensional Phaser Gunの頭文字を取って**バンプ砲**）」を装備しています。バンプ砲は威力は大きいものの、精度に欠ける兵器です。視線に関係なく、6ヘクス以内にいる任意のカヨッツに対して射撃できます。バンプ砲射撃表を用い、1d6して結果に従います。

#### バンプ砲射撃表

1d6	結果
1	<b>外れ:</b> 目標に影響なし。特殊作戦部隊を弾薬切れ面にする。
2	<b>エネルギー逆流:</b> 目標に影響なし。特殊作戦部隊に放心マーカを置く。
3	<b>転移:</b> 目標のカヨッツは別のヘクスに転移する。d666して転移先ヘクスを決める。活動状態の海兵隊と同じヘクスに転移したカヨッツのユニットはゲームから取り除く。麻痺状態の海兵隊または他のカヨッツと同じヘクスに転移したら、隣接する番号の大きなヘクスに配置する。
4-6	<b>蒸発:</b> 目標のカヨッツをゲームから取り除く。

#### ダイスの目修整:

-1: ヒット&ランでバンプ砲を使用する場合

-1: バンプ砲を使用するユニットが放心している場合

## 6.7 王様カヨッツ

海兵隊はカヨッツの王様を射撃する時も、兵隊を射撃する時も同じように解決します。

王様カヨッツを除去した時は、プレイヤーはカヨッツの目的チットをランダムに1個引いてその内容を確認してゲームから取り除きます（最後の1個の時は、目的チットを引くことはできません）。これにより、プレイヤーはカヨッツの目的を絞ることができます（カヨッツが達成しようとしている目的については9.2を参照）。

## 6.8 弾薬切れ

海兵隊による射撃で（バンプ砲を除く）、2個以上のサイコロで1の目が出ると、射撃そのものはルールに従って解決しますが、射撃したユニットは弾薬切れとなり、弾薬切れ面を上にします。弾薬切れになったユニットは予備兵器であるピストルでしか射撃できません。

**6.8.1 ピストル:** ピストルの戦闘力は3、射程は1ヘクス（隣接ヘクス）です。

**6.8.2 補給隊:** 補給隊は標準装備がピストルです。補給隊が弾薬切れになると全く射撃できません。

**6.8.3 弾薬切れのユニットが再び弾薬切れになっても追加の影響はありません。** 補給を受けるまで弾薬切れの状態が続きます（7.4参照）。

## 6.9 カヨッツの射撃

カヨッツは、活動チットの指示に従って射撃を行います。射撃の解決方法は以下の点を除いて海兵隊と同じです。

- カヨッツが射撃する際、視線は妨害されません。**溶岩流を除く**全ての地形、他のユニットの存在を無視して射撃できます（ただし戦闘力は低下します。6.9.1参照）。
- 休眠状態のカヨッツ、及びモノリスは射撃できません。

**6.9.1** 以下の条件に合致するたび、戦闘力が1ずつ減少します。

- 目標の海兵隊が森林、荒地、建物にいる場合、または

視線が森林、荒地、建物ヘクスを通過する場合。視線がヘクスサイドの上を通り、そのヘクスサイドを構成するヘクスの地形が森林、荒地、建物である場合もこの条件に含まれます。

- 目標の海兵隊が陣地にいる場合、または視線が陣地ヘクスを通過する場合。視線がヘクスサイドの上を通り、そのヘクスサイドを構成するヘクスの地形が陣地である場合もこの条件に含まれます。

**6.9.2** 以下の条件に合致すると戦闘力が1増加します。

- 目標の海兵隊が隣接ヘクスにいる場合

**6.9.3 カヨッツによる射撃の解決:** 修整後の戦闘力の数だけ1d6して、結果を海兵隊の防御力と比較します。防御力を上回る目が出るごとに1ヒットを与えます。

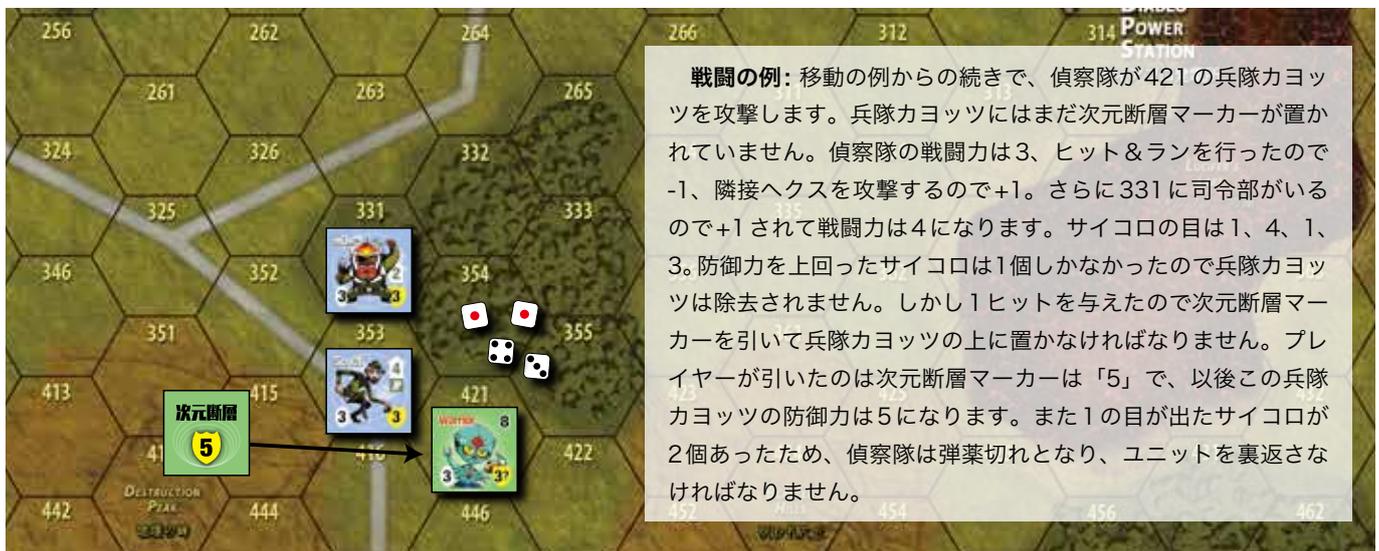
- **1または2ヒット:** 目標の海兵隊は放心状態になります。放心マーカーを上に乗せます。
- **3ヒット以上:** 目標の海兵隊は麻痺状態になります。麻痺マーカーを上に乗せます。
- 既に放心状態のユニットに放心の結果が出た時は麻痺状態になります。麻痺状態のユニットに麻痺の結果が出て追加の影響はありません。
- カヨッツは弾薬切れになりません。

## 7.0 特別行動

海兵隊の一部のユニットは特別行動を行えます。活動状態のユニットだけが特別行動を行えます。

### 7.1 偵察

偵察隊だけがこのアクションを実行できます。またマップ上にいる活動状態の司令部は偵察を支援できます（支援することで司令部はアクションしたことになります）。



- 1d6します。司令部が支援するなら出た目に+1します(1回の偵察アクションを支援できる司令部は1つだけです)。偵察隊が放心状態なら-1します。
- 修整後の値が3以上なら偵察は成功で、偵察成功マーカをカヨッツの活動チット・プールの横に置きます。この後で行うカヨッツ活動フェイズではチット2枚を引き、好きなほうを使ってカヨッツの活動を行います。使わなかったチットはプールに戻します。
- 修整後の値が7以上なら、上記に加えカヨッツの目的チット1つを取り除き(最後の1つの時は取り除けません)、敵の目的を絞ることができます(9.2参照)。

## 7.2 陣地構築

分隊、特殊作戦部隊、重火器隊は自身がいるヘクスに陣地マーカを置くことができます。

- 1d6して4以上が出れば成功です。活動状態の司令部が隣接していれば+1します。判定するユニットが放心状態なら-1します。
- 陣地構築時の修整を与えても、司令部はアクションしたことにはなりません。同じ司令部が、同じターン中に異なるユニットに陣地構築判定の修整を与えることができます。
- 陣地にいる海兵隊に対してカヨッツが射撃する時、または視線が陣地ヘクスまたはヘクスサイドを通過する時、カヨッツの戦闘力が1減少します。
- 一度配置した陣地マーカは破壊されるまで動かせません。カヨッツは陣地と同じヘクスに進入できますが、その恩恵を受けられません。
- 陣地が海兵隊の視線を妨害することはありません。
- 同時に3個までの陣地マーカをマップ上に置くことができます。
- 陣地と同じヘクスにいるユニットが除去されると陣地は破壊され、取り除かれます。またプレイヤーは終了フェイズに任意の陣地マーカをマップから取り除くことができます。取り除かれた陣地マーカは際使用可能です。

## 7.3 回復

放心または麻痺状態の全てのユニットが回復アクションを試みることができます。

- 1d6して5以上なら、放心マーカを取り除く、または麻痺マーカを放心マーカに置き換えることができます。活動状態の補給隊に隣接している時は+2します。活性状態の司令部に隣接していれば+1します。活動状態のカヨッツに隣接していれば-1します。これらの修整は全て適用されます。
- 回復時の修整を与えても、補給部隊と司令部はアクションしたことにはなりません。同じ補給部隊と司令部が、同じターン中に異なるユニットに回復判定の修整を与えることができます。

## 7.4 補給

活動状態の補給隊は隣接する弾薬切れユニット1個に補給を

与えることができます。補給を受ける海兵隊の状態は問いません。補給を受けたユニットを表面に戻します。しかし状態は変化しません(放心または麻痺していたらそのまま)。

## 7.5 増援要請

活動状態の司令部は任意のタイプの海兵ユニット1個の増援要請を行えます。

- 1d6して3以上が出れば、使用可能なユニットの中から1個を選び、シナリオの指示に従ってマップ上に登場させます(戦闘やイベントで除去されたユニットは再登場できません)。判定する司令部が放心状態の時は-1します。
- 登場した増援ユニットは直ちにアクションできます。

## 8.0 カヨッツの活動

カヨッツ活動フェイズの開始時に、プレイヤーはカヨッツ活動チット1個をランダムにプールから引きます。海兵隊の特別行動で偵察に成功していた時は2個を引き、好きなほうを使用します。選ばなかったチットはプールに戻します。

引いた、または選択した活動チットにより、どのカヨッツ・ユニットが影響を受けて何を行うのかが決まります。カヨッツ活動表を参照してください。影響を受けたユニットは直ちにアクションを行います。

### 8.1 活動の終了

影響を受けた全てのユニットのアクションが終わるとカヨッツ活動フェイズが終了します。使用したチットはゲームから取り除きます。プレイヤーはどのチットが使用され、どのチットがカップに残っているのかを把握できます。この情報を基に戦術を組み立てることができるのです。

### 8.2 特別な活動チット

活動チットのうち「王様カヨッツの命令」と「X次元の恐怖」のどちらかを引くと、追加でもう1つの活動チットを引きます。この場合、最初に引いたチットを実行してから、次に引いたチットを実行します。2枚目に引いたチットがこのどちらかだった時は、3枚目を引くことはしません。

このチットがあるため、プールには全部で20個の活動チットがありますが、18または19ターン(2枚目が「王様カヨッツの命令」または「X次元の恐怖」だった場合)でゲームが終了するわけです。



## 9.0 終了フェイズ

カヨッツ活動フェイズが終わると、以下のことを順番に行います。

### 9.1 サドンデス勝利条件の確認

プレイヤーはシナリオに記載されているサドンデス勝利条件を達成しているかどうか確認します。

- 条件を達成していればその時点でゲーム終了です。
- 条件を達成しておらず、プールにカヨッツの活動チップが残っていれば、アクション済み海兵隊の向きを元に戻して、次のターンの海兵隊アクション・フェイズを開始します。
- プールにカヨッツの活動チップが残っていなければゲーム終了です。カヨッツの目的チップをランダムに1つ引きます (9.2参照)。

### 9.2 カヨッツの目的

カヨッツの目的 (勝利条件) はランダムに引いたチップで決まります。この条件が満たされるとカヨッツの「大勝利」となります。カヨッツが目的チップの条件を達成していない時は、シナリオの勝利条件に従って勝敗を決めます。

**9.2.1 次元トンネル:** モノリスが置かれているヘクスに秘密の次元トンネルがあります。モノリスがない時は、王様カヨッツのうち最も番号の大きなヘクスに次元トンネルがあります。そこから3ヘクス以内に活動状態の海兵隊がいなければカヨッツが勝利します。なお、モノリスも王様カヨッツもない時、カヨッツはこの目的を達成できません。

**9.2.2 人類奴隷化:** マップ上の海兵隊の半数以上が放心または麻痺状態ならカヨッツの勝利です。カヨッツの奴隷として、X次元で想像を絶する強制労働が待っています。

**9.2.3 司令部襲撃:** マップ上に活動状態の司令部がなければカヨッツの勝利です。カヨッツは人類の指揮系統を理解することになり、今後の戦いに活用することでしょう。

**9.2.4 略奪:** マップ上に活動状態の補給隊がなければカヨッツの勝利です。人類から奪った物資を分析します。

**9.2.5 精神支配:** 活動状態のカヨッツが、放心または麻痺状態の海兵隊に1つでも隣接していればカヨッツの勝利です。その海兵隊はカヨッツの精神支配を受け、スリーパー (作業員) として活動することになります。

**9.2.6 召喚:** マップ上に8個以上の活動状態のカヨッツがいればカヨッツの勝利です。

### 主要参考文献

*Killing Schnitzelblitz* by Will O'Reilly

*A Wormhole Too Far* by Tomas Ermhay

*The Bridges of Nela'mit* by Anton Noje

*Kram Marteuse: The Butcher of Oznam'Derf* by David Tendari

*The Art of Chaos War: Kay'otz Battle Tactics* by Kris Nesnah

*Saving Sergeant Skinner* by Scott Denney

*The Rise and Fall of the Kay'Otic Empire* by Kerry Ganall

*All Quiet on the 12th Dimensional Front* by Jon Alisa



## 10.0 シナリオ

### シナリオ1: ガントレット——スカイラー救出作戦

カヨッツに包囲され、孤立したスカイラー前哨基地を救出するため、銀河海兵隊が投入された。海兵隊のヘルムート・フォン・シュニツェルブリッツ准将は、ライラ・スマッシュボトム中尉率いる精鋭部隊に困難な任務を命じた。

- **マップ:** ゾーン・アルファを使用します。
- **カヨッツの配置:** 王様カヨッツを活動状態でヘクス115に配置します。モノリスを含む残り全てをカップに入れ、ランダムに1個ずつ引き順番に次のヘクスに活動状態で配置します: 111、113、121、123、125、131、133
- **海兵隊の配置:** ゲーム開始時には海兵隊はマップ上に存在しません。マップ外からヘクス322を通じてマップ内に進入します(道路沿いの移動と見なします)。ヘクス322にカヨッツがいる時は、1ターン登場を遅らせて、ヘクス322に最も近いマップ端ヘクスから進入します。海兵隊は以下の4グループに分けられ、第1-4ターンの各ターンに1グループずつ登場します。グループ内のユニットは、どれから登場しても構いません。

**第1ターンに登場: 前衛 = 偵察隊 x 2**

**第2ターンに登場: 主力 = 司令部 x 1、重火器隊 x 1**

**第3ターンに登場: 第1補給部隊 = 補給隊 x 1、分隊 x 1**

**第4ターンに登場: 第2補給部隊 = 補給隊 x 1、分隊 x 1**

- **増援要請:** 司令部の増援要請で登場する増援もヘクス322から登場します。上記グループに含まれるユニット(除去されたものを含む)を増援にすることはできません。
- **サドンデス勝利:** 補給隊 x 2と司令部 x 1、戦闘部隊(分隊、重火器隊または特殊作戦部隊) x 1をマップ東端(右側)からマップ外へ突破させれば、その瞬間にプレイヤーの勝利です。マップ端ヘクスにいるユニットはそのヘクスの地形と同じ移動コストを消費することでマップ外へ突破できます。
- **シナリオ勝利条件:** プレイヤーがサドンデス勝利を達成できず、カヨッツも目的を果たせなかった時、以下の方法で勝敗を判定します。

**海兵隊決定的勝利:** 補給隊 x 2をマップ東端から突破させ、かつカヨッツのユニットを12個以上除去。

**海兵隊大勝利:** 補給隊 x 1をマップ東端から突破させ、かつカヨッツのユニットを12個以上除去。

**海兵隊勝利:** 補給隊 x 1をマップ東端から突破させる。

**海兵隊辛勝:** カヨッツのユニットを12個以上除去する。

上記以外はプレイヤーの敗北です。

### シナリオ2: 勝利への道

多大な犠牲を払いながら、ライラ隊はスカイラー前哨基地へたどり着いた。基地の科学者は異次元へ移動できるワームホールを発見、そして偶然にもカヨッツの銀河に接続していた。このワームホールを通じて敵の母星を攻撃すれば、これ以上の侵略を食い止められるかもしれない。しかし……。

- **マップ:** ゾーン・ベータを使用します。
- **カヨッツの配置:** 王様カヨッツを活動状態でヘクス541と164に配置します。モノリスを含む残り全てをカップに入れ、ランダムに1個ずつ引き順番に次のヘクスに活動状態で配置します: 254、415、645、655、635、345、133、115
- **海兵隊の配置:** 重火器隊をヘクス353と336、偵察隊を516と216、分隊を426と266、司令部を264に配置。陣地マーカー2つを任意のヘクスに配置。
- **増援要請:** 増援要請による増援は降下ゾーン(LZ)のいずれかに登場します。LZ1はヘクス522、LZ2は241、LZ3は461です。増援要請に成功したら1d6します。1ならLZ1、2ならLZ2、3ならLZ3に登場します。4-6ならプレイヤー任意のLZに登場します。降下ヘクスに他のユニットがいる時は降下は中止、増援は登場しません。
- **ワームホール:** ヘクス666は最近発見されたワームホールです。移動、戦闘に関しては平地同様に扱います。ワームホールに関して、プレイヤーは達成しなければならない任務が2つあります。(1)カヨッツの母星を特定し、(2)次に海兵隊を「ワープ」させます。

**(1) カヨッツの母星特定:** ワームホールにいる偵察隊は特別行動「偵察」の代わりに母星の特定を行います。2d6します。司令部の支援(偵察と同じ定義です)があればもう1回2d6できます。ぞろ目が出れば、出た目の合計が母星がある次元です(2、4、6、8、10、12次元のいずれか)。それ以外の目は特定失敗です(次のターンに再び判定を行えます)。次元が決まれば、以後この判定を行うことはできません。偵察隊は放心状態でもペナルティなしで母星特定の判定を行えます。

**(2) 海兵隊のワープ:** 次元を特定した後、ワームホールにいる分隊、偵察隊、特殊作戦部隊、司令部はカヨッツの母星へのワープを試みることができます。そのヘクスで全力移動を行ったものとして2d6します。出た目が(1)で特定した次元と同じならワープ成功です。この時はぞろ目でなくても構いません。活動状態の司令部が隣接ヘクスにいれば、特別行動としてワープを支援できます。司令部の支援により判定に失敗したユニットがもう1回判定を行えます。ワープしたユニットはマップから取り除きます。種類を問わず、合計3個のユニットがワープすればプレイヤーはサドンデスで勝利します。

- **シナリオ勝利条件:** プレイヤーがサドンデス勝利を達成できず、カヨッツも目的を果たせなかった時、以下の方法で勝敗を判定します。

**海兵隊決定的勝利:** 2個のユニットがワープに成功。

**海兵隊大勝利:** 1個のユニットがワープに成功。

**海兵隊勝利:** カヨッツのユニットを12個以上除去し、ワームホールにカヨッツがいない。

**海兵隊辛勝:** ワームホールにカヨッツがいない。

上記以外はプレイヤーの敗北です。

### シナリオ3: オズナムデルフ・キャンペーン

このシナリオは2つのシナリオを連続してプレイするキャンペーンで、最初のシナリオの結果が次のシナリオに影響します。オズナムデルフ（「溶岩流オアシス」の意味）の町近郊のスカイラー前哨基地に残された研究チームを救出することが目的となります。まず最初のシナリオを行い、その結果を踏まえた上で2本目のシナリオを行います。

#### キャンペーン第1章

シナリオ1の指示に従い初期配置を行います。ただし海兵隊の各グループは、任意のユニット2個で構成されます（4グループで計8個）。ルールに従ってシナリオをプレイしますが、第1章では勝利判定を行いません（サドンデス、カヨッツの目的、シナリオ勝利条件の全て）。その代わりに、以下の条件を満たすことで、第2章に様々な影響を与えます。

- 偵察隊が1つマップ東端から突破すると、カヨッツ母星特定の判定を行うたび、1回追加で行えます。
- 偵察隊が2つマップ東端から突破すると、上記に加え海兵隊のワープ判定を行うたび、1回追加で行えます。
- 司令部が1つマップ東端から突破すると、第2章開始時に陣地マーカーを追加で1つ初期配置できます（計2つ）。
- 司令部が2つマップ東端から突破すると、第2章開始時に陣地マーカーをさらに追加で1つ初期配置できます（計3つ）。
- 補給隊1つがマップ東端から突破すること、任意の海兵隊2つを（通常、弾薬切れ面で配置するところ）表面で配置できます。
- 分隊、重火器隊、特殊作戦部隊1つがマップ東端から突破すること、第2章で初期配置されるカヨッツのユニット数が1減少します。
- 第1章終了時に麻痺状態または除去されている海兵隊のユニットは第2章には登場しません。

#### キャンペーン第2章

以下のルールに従い、ゾーン・ベータ上に配置します。

- シナリオ2に従って全てのカヨッツを初期配置します。
- 第1章で突破に成功した分隊、重火器隊、特殊作戦部隊と同数のカヨッツを選び、マップ上から取り除きます。
- 使用可能な海兵隊のユニットから5個を選んで任意のヘクスに配置します。ただしカヨッツと同じヘクスには配置できません。またこの5個は弾薬切れ面を上にします。「使用可能な海兵隊のユニット」とは、第1章で突破しなかったユニットで、かつ第1章終了時に麻痺状態でなく、除去されなかったものを指します。最低1個はヘクス264に配置しなければなりません。第1章で突破したユニットは別にしておきます。
- 第1章で突破に成功した補給隊1つにつき、前項のユニット2個を表面に戻します。
- 陣地マーカー1個を任意のヘクスに配置します。
- 第1章で突破に成功した司令部1つにつき、陣地マーカー1個を追加で配置できます。
- 以上の初期配置に従ってシナリオ2をプレイします。サドンデス勝利、カヨッツの目的も通常どおり判定します。ただし、以下の変更があります。
- プレイヤーは毎ターン1個の割合で、第1章で突破に成功した任意のユニットをマップ上に登場させることができます。登場は自動的に行われ、増援要請は不要です。海兵隊アクション・フェイズ中、通常の移動を用いてマップ西端の任意のヘクスから登場します。
- 増援要請では、第1章終了時に麻痺状態でなく、また除去されず、突破もしなかったユニットを登場させることができます。増援はLZに登場します。
- ワームホールを用いたカヨッツの母星特定と海兵隊のワープはシナリオ2の特別ルールに従います。ただし第1章の結果により、追加で判定のサイコロを振ることができます。この追加は判定を行うたびに適用されます。

#### 対戦プレイ

以下のルールを用いることで、1人が海兵隊を、もう1人がカヨッツを受け持つ対戦プレイを楽しむことができます。

- カヨッツに関する判定はカヨッツ・プレイヤーがサイコロを振ります。
- 活動チットを引く時は2枚引き、カヨッツ・プレイヤーが好きな1枚を選び、選ばなかったチットをプールに戻します。偵察に成功していた時は、海兵隊プレイヤーが好きな1枚を選びます。
- 番号に関係なく、カヨッツ・プレイヤー任意の順番でユニットの活動を行います。
- 条件が同じヘクスを選ぶ時、番号が大きいものを選ぶのではなく、カヨッツ・プレイヤーが任意に選択します。

## カヨッツ活動表

- カヨッツが活動する時は、ユニット番号の若いものから順番に行動します。該当するユニットが休眠状態なら、活動状態になります。
- あるアクションの対象が複数のヘクスに該当する時は、その中で最も番号の大きいヘクス1つが対象になります。
- 「最も近い」を判定する時はヘクス数で決めます。

チット名	活動の内容	枚数
カヨッツ乱射	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 2d6 する。</li> <li>2) <b>結果と同じ番号を持つカヨッツがいれば</b>、その全てがそれぞれ最も近い海兵隊に対してエナジー・ボム射撃を行う。この射撃では戦闘力に +2 の修整がつく。該当する全てのカヨッツの射撃が終わったら 1) に戻る（活動可能なカヨッツがいる限り、活動フェイズは終了しない）。</li> <li>3) <b>結果と同じ番号を持つカヨッツがいなければ</b>、カヨッツ活動フェイズは終了する。</li> </ol>	1
カヨッツ殺到 #2-6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 番号 2-6 のユニットが活動する。</li> <li>2) 対象カヨッツは、それぞれ最も近くにいる活動状態の海兵隊の隣接ヘクスへ、移動可能な最短ルートで接近する。既に海兵隊に隣接しているものは移動しない。移動後に隣接する海兵隊に対して射撃を行う。</li> <li>3) 対象カヨッツがいるヘクスと最も近い海兵隊がいるヘクスの中心同士を結んだ直線が溶岩流ヘクスを通る時（ヘクスサイド上を通る時を含む）、カヨッツは次に近くにいる海兵隊に向けて移動する。</li> <li>4) 溶岩流のために移動が阻まれる時、また活動状態の海兵隊がない時は移動しない。</li> <li>5) 移動を終えたカヨッツから（既に海兵隊に隣接しており、移動する必要がなかったものを含む）隣接する海兵隊に対して射撃を 1 回行う。複数の海兵隊に隣接している時は、最も番号の大きなヘクスにいる海兵隊を目標にする。</li> </ol>	1
カヨッツ殺到 #8-12	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 番号 8-12 のユニットが活動する。それ以外は上と同じ。</li> </ol>	1
カヨッツ殺到 王様 / モノリス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 王様カヨッツ、及び活動状態の王様カヨッツとモノリスから 3 ヘクス以内にいる全てのカヨッツが活動する。それ以外は上と同じ。</li> </ol>	1
カヨッツ消失	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 活動状態の海兵隊ユニットに隣接している全てのカヨッツを取り除いてプールに戻す（勝利条件上、除去されたものとは見なさない）。</li> <li>2) カヨッツのユニットが 1 つでもプールに戻されたなら、カヨッツの目的チット 1 つをゲームから取り除く（プレイヤーはそれが何か確認できる）。ただし目的チットが 1 つしか残っていない時は取り除かない。</li> </ol>	1
次元降下ポッド	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 1d6 してその数のカヨッツが出現する。活動状態のモノリスがあれば結果に +2 する。</li> <li>2) プールからランダムにユニットを引き、ユニットごと d666 して登場ヘクスを決める。</li> <li>3) 同じヘクスに海兵隊がいれば、その海兵隊は直ちに除去される（次元転移のエネルギーに押し潰される）。登場ヘクスに隣接するヘクスにいる海兵隊は麻痺状態になる（次元降下ポッドのエネルギー兵器により無力化される）。</li> <li>4) カヨッツと同じヘクスに登場した時は配置可能な隣接ヘクスに登場する。</li> </ol>	3
エナジー・ボレー #2-6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 番号 2-6 のユニットが活動する。</li> <li>2) 対象カヨッツは、それぞれ最も近くにいる活動状態の海兵隊に対して射撃する。目標にできる活動状態の海兵隊がない時は射撃できない。同じ距離に複数の目標がある時は、最も大きな番号のヘクスにいる海兵隊 1 つを目標にする。</li> </ol>	1
エナジー・ボレー #8-12	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 番号 8-12 のユニットが活動する。それ以外は上と同じ。</li> </ol>	1
エナジー・ボレー 王様 / モノリス	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 王様カヨッツ、及び活動状態の王様カヨッツとモノリスから 3 ヘクス以内にいる全てのカヨッツが活動する。それ以外は上と同じ。</li> </ol>	1

チット名	活動の内容	枚数
多周波位相 無力化装置	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) d666 して決めたヘクスに多周波位相妨害装置 (MFPN) マーカーを置く。</li> <li>2) MFPN から 4 ヘクス (モノリスが活動状態なら 6 ヘクス) 以内にいる全ての海兵隊は麻痺状態になる。MFPN マーカーは次の海兵隊アクション・フェイズ終了時まで置かれ、影響範囲にいる海兵隊は、その間に回復を試みることができない。海兵隊アクション・フェイズ終了時に MFPN マーカーを取り除く。</li> </ol>	1
王様カヨツの 命令	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 全ての王様カヨツ、及び活動状態の王様カヨツから 3 ヘクス以内にいる全てのカヨツが活動する。</li> <li>2) 対象カヨツは「エナジー・ボレー」を 1 回行う。この射撃では戦闘力に +1 する。各カヨツは 1 回だけ射撃できる。</li> <li>3) 対象カヨツ全ての活動が終わったら、<b>新たな活動チットを 1 つ引いてその指示に従う</b> (カヨツはこのターンに 2 回活動する。2 回目に引いたのがこのチットの場合、追加のチットは引かない)。</li> </ol>	1
相転移減極剤	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 「多周波位相無力化装置」と同じだが、MFPN マーカーの代わりに PSD マーカーを置く。PSD マーカーから 4 または 6 ヘクス以内の海兵隊は直ちに放心状態になる。それ以外の扱いは「多周波位相無力化装置」に準じる。</li> </ol>	1
再起動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) マップ上にある休眠状態のカヨツごと 1d6 する。3 以上なら活動状態になる。</li> <li>2) 活動状態の王様またはモノリスの 3 ヘクス以内にいるカヨツは自動的に活動状態になる。</li> </ol>	1
活動停止 #奇数	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 奇数番号のカヨツ全てが休眠状態になる (既に休眠状態ならそのまま)。</li> <li>2) 活動状態のモノリスから 3 ヘクス以内にいるカヨツは影響を受けない。</li> </ol>	1
活動停止 #偶数	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 偶数番号のカヨツ全てが休眠状態になる (既に休眠状態ならそのまま)。</li> <li>2) 活動状態のモノリスから 3 ヘクス以内にいるカヨツは影響を受けない。</li> </ol>	1
X次元の恐怖	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 活動状態のカヨツに隣接している全ての海兵隊は直ちに麻痺状態になる。</li> <li>2) さらに活動状態のモノリスに視線が通じる全ての海兵隊も直ちに麻痺状態になる。</li> <li>3) 1) と 2) を適用した後、<b>新たな活動チットを 1 つ引いてその指示に従う</b> (カヨツはこのターンに 2 回活動する。2 回目に引いたのがこのチットの場合、追加のチットは引かない)。</li> </ol>	1
ワープ・ジャンプ #奇数	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 奇数番号のカヨツ全てが活動する。</li> <li>2) 対象のカヨツ全てをマップから取り除き、それぞれ d666 して再配置するヘクスを決める。</li> <li>3) 再配置ヘクスに海兵隊がいれば、その海兵隊は直ちに除去される (次元転移のエネルギーに押し潰される)。隣接するヘクスにいる海兵隊は麻痺状態になる (次元降下ポッドのエネルギー兵器により無力化される)。</li> <li>4) カヨツと同じヘクスに登場した時は配置可能な隣接ヘクスに登場する。</li> </ol>	1
ワープ・ジャンプ #偶数	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 偶数番号のカヨツ全てが活動する。</li> <li>2) 対象のカヨツ全てをマップから取り除き、それぞれ d666 して再配置するヘクスを決める。</li> <li>3) 再配置ヘクスに海兵隊がいれば、その海兵隊は直ちに除去される (次元転移のエネルギーに押し潰される)。隣接するヘクスにいる海兵隊は麻痺状態になる (次元降下ポッドのエネルギー兵器により無力化される)。</li> <li>4) カヨツと同じヘクスに登場した時は配置可能な隣接ヘクスに登場する。</li> </ol>	1



# 銀河海兵隊新人指揮官に贈る 指揮官養成ブーツキャンプっぽい何か

Teddy 斎藤

写真: オリジナル版の『X次元からの侵略者』より。王様カヨッツは見つけたら倒す!! 回復は早めに!!

皆さんこんにちは。銀河海兵隊メンター（自称。言ったモン勝ち）のTeddy 斎藤です。よろしくお願ひします。

Tiny Battle Publishing（以下TBP）の銀河海兵隊シリーズが日本語版になるということで、その第1弾『X次元からの侵略者』（原題『Invaders from Dimension X』）がこうしてリリースされました。順次、日本語化される予定と聞いておりますが、新任の銀河海兵隊指揮官である皆さんにはまず「カヨッツ」と戦っていただきます。

「カヨッツ」とは倒すべきエイリアンの呼称ですが、後々（私が）楽なのでハッキリと大きな声で「カヨッツ」と呼んでしまいましょう。大丈夫、心配はいりません。

## ゲームの準備

まずは「人類（できれば軍隊）と異星人が戦う系」のSF映画を觀みましょう。月並みですが、『スターシップ・トルーパーズ』や『エイリアン2』なんかがいいでしょう。で、あらかた気分が盛り上がったところでルールを一氣読みし、カウンター類をちゃっちゃと抜いてしまい、マップを広げてさっそく始めちゃい

ましょう。

あ、ダイスは色違いのものを6個くらい用意してください。このシリーズのマップのヘクスには各桁に1-6の数字が当てられています。例えばカヨッツの登場ヘクスをランダムに決定する場合、ダイスを3個振って（d666）それぞれの出目を各桁に当てはめて決定します。ダイス1個を3回振って番号を決めることもできますが、あらかじめ読み取る順番を決めておいて、ダイスを一度に3個振ってしまえば手間が省けます。

## ゲームの手順

このゲームは、①海兵隊アクション・フェイズ、②カヨッツ活動フェイズ、③終了フェイズ、を1ターンとして18または19ターンを行うとゲーム終了になります。その間にシナリオのサドンデス勝利条件を満たせば勝ち。最終ターンにカヨッツが目的を達成していれば負け。シナリオ勝利条件を達成していれば勝ち、できなければ負けとなります。

海兵隊アクションでは、撃つ、動く、ちょっと動いて撃つ（またはその逆）、回復などの特別行動のいずれかひとつを行えます。

カヨッツは活動チットによって「どのカヨッツが何を行うか」が決まります。カヨッツは一般的な移動を行いませんが、瞬間移動的に隣接→攻撃してきたり視界内から消えてしまったりするので、（注意しようがないけど）注意してください。

活動チットは全部で20枚。全てを引いたターンでゲーム終了となりますが、そのうち2枚は「もう1枚引け」と書かれた当たり（外れ）チットなので、1回のゲームは18または19ターンになります。

終了フェイズではサドンデス勝利判定を行い、残念ながら達成しておらずかつ活動チットが残っていれば、次のターンを開始します。

以上がゲームの大まかな流れになります。以下、海兵隊のアクションを見てください。なお、海兵隊の移動と戦闘のルールはシリーズ共通なので、将来的に統合参謀本部入りを狙っている方はしっかりマスターしておきましょう。

## アクション

まずは移動です。海兵隊は自分の足で歩かなければなりません。ユニット右

上に印刷された数字が移動力で、その数だけ移動ポイントを使えます。普通のウォーゲーム同様、進入するヘクスの地形によって消費する移動ポイントが異なります。

偵察隊と特殊部隊は、背中に背負ったジャンプ・パック (JP) を使って、距離無制限のジャンプを行えます。神出鬼没のカヨッツに対抗できる海兵隊の武器のひとつですが精度が今ひとつ。運悪く活動状態のカヨッツと同じヘクスに着地すると即死なので、必要な時にだけ使うようにしましょう。むしろJP移動に頼らない作戦を立てることが大事です。

一方のカヨッツは普通の移動は行いません。活動チットの指示に従って、**最も近い海兵隊に隣接**とか**d666の結果で指示されたヘクスに移動**という形で移動します。カヨッツの移動は常に瞬間移動です。通常のウォーゲームのように**相手の移動力から移動先を予測して対処する**という戦術は使えません。その場その時の相対位置から最適解を見つけるスキルが必要になります。

通常兵器による射撃は、戦闘力の数だけサイコロを振り、目標の防御力を上回る目が出るごとに1ヒットを与えます。戦闘力にはDQM (Dice Quantity Modifier: サイコロ個数修整、造語) がつきます。サイコロの目「1」が2つ以上出ると弾薬切れになり、海兵隊のユニットは裏返されます。以後、補給を受けるまで予備兵器のピストルしか使えなくなり、隣接ヘクスしか攻撃できなくなります。

戦闘結果ですが、海兵隊とカヨッツで異なります。

海兵隊が攻撃を受けた場合は1-2ヒットならば放心状態となり、移動力と攻撃力が1ずつ減少します。3ヒット以上は麻痺状態となり、回復以外の行動が取れなくなります。放心状態のユニットがさらに放心すると麻痺状態になりますが、麻痺状態のユニットが攻撃を受けても追加の影響はありません。つまり、**海兵隊は戦闘では殺されない**のです。殺されない代わりに捕虜に取られ、死ぬより辛い目に遭わされるわけですね。

カヨッツが攻撃を受けた場合、3ヒット以上ならば除去となりますが、問題は1-2ヒットの場合。次元断層マーカーが置かれていなければ、次元断層マーカーを1枚引いて新たな防御値を設定しま

す。攻撃を受けたカヨッツが、X次元と3次元の狭間に逃げ隠れている状態を表しており、通常の防御力が4-5のところ、防御力6の堅いカヨッツが爆誕する可能性があります。根性で3ヒットを与えて一撃で屠りましょう。

さて、惜しくも3ヒットを得られず、なおかつ堅いカヨッツを生成してしまったあなた、そう、あなたです。そんなあなたに生体工学的紫外線多次元移送砲 (Bionic Ultraviolet Multidimensional Phaser Gun)、通称**バンプ砲**をご紹介します。

この最新兵器、特殊作戦部隊しか持たず射程も6ヘクスに限定されますが、カヨッツの防御値に関係なく2/3の確率でカヨッツをどうにかできます。除去の確率は1/2。ギャンブルに打って出る価値はあるんじゃないでしょうか。

もっとも、カヨッツが堅くなったとしても攻撃力も上がるわけではないので、ほったらかしにしておいてもさほど脅威にはなりません。が、「ピンチの時に不安定な最新兵器を使うギャンブル」シチュエーションなんて (ひとりで) 盛り上げられるじゃないですか、滾るじゃないですか？ バンプ砲、使いましょうよ、ここは。

ちなみに、**特殊作戦部隊は初期戦力には入っていません**ので、早めに増援要請を行ったほうが良いと思います。

最後に特別行動。特別行動には①**偵察**、②**陣地構築**、③**回復**、④**補給**、⑤**増援要請**があります。回復以外は実行できるユニットに制限があります。また、各種のDRM (Dice Roll Modifier: ダイス目修整) があることに注意。

ざっくり説明すると、偵察がうまくいけばカヨッツの目的を特定できるのでかなり使える。マップ外への突破が目的のシナリオ1では陣地構築は意味がない。回復は1段階ずつなので、早め早めに回復しておきたい。補給は重要。射程1のピストルで戦うのは命がけ。増援要請は1/3の確率で失敗するので、まずもう1つの司令部を呼んでから、司令部2つ体制で増援要請すべき。

## 汝の敵カヨッツを知れ！

カヨッツには活動状態と休眠状態があります。休眠状態に入ったカヨッツは防御力が下がるので除去のチャンスです。

全力でブツ叩きましょう。

カヨッツはモノリスから何らかのエネルギーを得ていると考えられます。司令部、補給隊、特殊作戦部隊が隣接すると、モノリスは活動を停止します。これによりカヨッツの活動や目的達成を妨害できます。可能な限りモノリスを停止させましょう (なお、破壊することはできません)。

未だその生態や文明など知られていない部分の多いカヨッツですが、徐々にその行動パターンは解析されています。王様カヨッツを倒すことで、敵の目的を絞り込めるようになっていきます。サドンデスの条件を達成できず、カヨッツが目的を達成していると敗北するので、**積極的に王様カヨッツを倒して敵の目的を絞り、その達成を阻止**しましょう。

カヨッツの**多周波位相無力化装置**と**相転移減極剤**は強力で防ぐ手立てがありません。海兵隊が影響範囲内に入らないことを祈りましょう。

## 最後に

この宇宙にはまだまだ皆さんが戦わなければならない多くの敵がいます。カヨッツとの戦いはその小手調べです。彼らと死闘を演じてきた先輩将兵たち (主に私) が、その血の代償として手に入れた教訓を以下にまとめておきます。大いに参考にしてください。

- **意地でも3ヒット出せ**
- **堅くなったらバンプ砲**
- **増援増援また増援**
- **しびれちゃったら早めの回復**
- **補給は大事**
- **寝た子は叩け**
- **となりのモノリス**
- **王様カヨッツは勝利への階段**

カヨッツ以外に倒さなければならない異星人はまだまだ (とりあえずあと2種類) います。皆さんの活躍如何によってはTBPが新たな敵 (ターミネーター？ クトゥルフ?) を発見してくれる……かもしれません。どんな敵が現れようとも臆することなく対処できるよう、日々の鍛錬に励んでください。それが銀河海兵の使命なのであります。

それでは皆さん、**ガンホー！ ガンホー！**

# INVADERS FROM X DIMENSION!

## JP移動表

1d6	結果
1	<b>失敗:</b> d666してランダムに決めたヘクスに着地、さらに放心マークを置く。他の海兵隊または休眠中のカヨツと同じヘクスに着地した時は、隣接する最も番号の大きなヘクスに着地する。活動状態のカヨツと同じヘクスに着地した海兵隊は除去される。
2-3	<b>偏差:</b> 目標ヘクスに隣接する最も番号の大きなヘクスに着地する。その結果、他の海兵隊または休眠中のカヨツと同じヘクスに着地した時は、放心マークを置いて隣接する最も番号の大きなヘクスに着地する。活動状態のカヨツと同じヘクスに着地した海兵隊は除去される。
4-6	<b>着地成功:</b> ユニットを目標ヘクスに置く。

### ダイスの目修整:

-1: ヒット&ランでJP移動を行う場合

-1: JP移動を行うユニットが放心している場合

## バンプ砲射撃表

1d6	結果
1	<b>外れ:</b> 目標に影響なし。特殊作戦部隊を弾薬切れ面にする。
2	<b>エネルギー逆流:</b> 目標に影響なし。特殊作戦部隊に放心マークを置く。
3	<b>転移:</b> 目標のカヨツは別のヘクスに転移する。d666して転移先ヘクスを決める。活動状態の海兵隊と同じヘクスに転移したカヨツのユニットはゲームから取り除く。麻痺状態の海兵隊または他のカヨツと同じヘクスに転移したら、隣接する番号の大きなヘクスに配置する。
4-6	<b>蒸発:</b> 目標のカヨツをゲームから取り除く。

### ダイスの目修整:

-1: ヒット&ランでバンプ砲を使用する場合

-1: バンプ砲を使用するユニットが放心している場合

## 特別行動

アクション	ユニット	修整	成功値
偵察	偵察隊 (司令部は支援可能)	-1: 偵察隊が放心状態 / +1: 活動状態の司令部が支援	3以上
陣地構築	分隊、特殊作戦部隊、重火器隊	-1: ユニットが放心状態 / +1: 活動状態の司令部が隣接	4以上
回復	全て	+2: 活動状態の補給隊が隣接 / +1: 活動状態の司令部が隣接 -1: 活動状態のカヨツが隣接	5以上
補給	補給隊	活動状態の補給隊は隣接ヘクスにいる弾切れユニット1個を自動的に表面にする	
増援要請	司令部	-1: 司令部が放心状態	3以上

## 海兵隊による射撃

戦闘力修整	条件
-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ヒット&amp;ランで射撃する場合</li> <li>● 放心状態のユニットの射撃</li> <li>● 目標カヨツが森林、荒地、建物にいる</li> </ul>
+1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 射撃するユニットが活動状態の司令部に隣接している</li> <li>● 目標カヨツが休眠状態</li> <li>● 目標カヨツが隣接ヘクスにいる</li> </ul>

戦闘力と同じ回数1d6して目標カヨツの防御力を上回る目が出るごとに1ヒットを与える。「1」が2回以上出ると射撃したユニットは弾切れとなり、ユニットを裏返す。

ヒット数	射撃結果
1-2	目標カヨツに次元断層マークが置かれていなければランダムに1つ引いて置く。既に置かれている時は影響なし。
3+	目標カヨツをゲームから取り除く。

## カヨツによる射撃

戦闘力修整	条件
-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 目標の海兵隊が森林、荒地、建物にいる、または視線がそれらの地形を通過する</li> <li>● 目標の海兵隊が陣地にいる、または視線が陣地を通過する</li> </ul>
+1	● 目標の海兵隊が隣接ヘクスにいる

戦闘力と同じ回数1d6して目標海兵隊の防御力を上回る目が出るごとに1ヒットを与える。

ヒット数	射撃結果
1-2	目標の海兵隊は放心状態になる。既に放心状態なら麻痺状態になる。
3+	目標の海兵隊は麻痺状態になる。