

## プレイヤー

プレイ人数によって以下のように担当を以下のように変更します。(ヒーローは必ず4キャラ出る)

2人	ゾンビ:1人 4ヒーロー:1人
3人	ゾンビ:1人 2ヒーローずつ:2人
4人	ゾンビ:2人 2ヒーローずつ:2人
5人	ゾンビ:1人 4ヒーロー:4人
6人	ゾンビ:2人 4ヒーロー:4人

## コンポーネント

### ダイス

「D6」→ダイスを1つ振ること。

「D3」→ダイスを振り、以下のように目を修正します。

1-2の目が出た場合→ 1

3-4の目が出た場合→ 2

5-6の目が出た場合→ 3

### 傷(きず)マーカー



ヒーローが傷ついた時に「ヒーローキャラクターシート」のダメージトラックにおく。

### サン(太陽)トラックマーカー



サントラックのスタートポイントにおくマーカー。  
1ターン進むとサントラックマーカーを1つ進める。

### スポンピット(出現穴)



新たなゾンビをボード上に出現させるときの場所。  
この穴はしばし、カードの効果で出現する。

### テイクオーバー(ゾンビだらけ)



ヒーローが入ることができないゾンビが氾濫した建物が存在します。その場合ゾンビだらけマーカーをおきます。

### ライトアウト(停電)



ゾンビが電源を落とした時(それはたいてい何かにつまづいたり、線を噛み切ったり)、停電のトラブルになります。ライトアウトマーカーを建物におきます。

### ガスマーカー

### ベッドシー

### トラック

上級ルールで使用します。

## ゾンビヒーローマーカー



上級ルールの際、時にヒーローが殺されてしまう時がある。その場合、ゾンビヒーローマーカーをヒーローコマの下に置き、ゾンビと化したヒーローとして一緒に移動させます。

## プレイコマ

ヒーローキャラは8のフィギュアがあります。

ゾンビは緑と茶色のフィギュア7体ずつ…合計14体です。  
ゾンビプレイヤーが1人の場合は14体全部を、2人の場合はそれぞれの色7体ずつを担当します。ゾンビコマを盤外に待機させておく場所を「ゾンビプール」と呼びます。

## カードタイプ

### ヒーローカード

ヒーローカードには「アイテム」と「イベント」の2種類ある。

・[アイテム] (緑や灰色のふちどり)

このカードを入手したら、プレイヤーの前に見えるように置きます。(詳細は後述)

・[イベント] (金色のふちどり)

このカードを入手したら相手に見えないように手札として持ちます。ヒーロー側の助けや利益を得るために戦略的にプレイされます。

### ゾンビカード

ゾンビプレイヤーはカードをヒーローに対して使用し、捨て札にします。そしてまた新しいゾンビターン毎に山札からドロウする。カードは[ゾンビイベント]の1種類だけである。(木目色のふちどり)

### すぐに使用

「すぐに(即時)使用」と書かれたカードはドロウ後すぐに実行されます。「すぐに使用」が複数同時に出された場合は好きなほうから順に処理していかまわらない。

### とどまる効果(Remains in Play)

いくつかのカードは「とどまる効果(Remains in Play)」と書かれている場合があります。プレイされたカードは見えるようにボード脇に配置し、何かが起こってカードが除去されるまではカードの効果は継続します。

## ゲームボード

ゲームボードには大きく2種類ある。

### 町の中心

センターボードは常にセンターに置かれる。ボードのウラは「マナーハウス」で上級ルールで使用します。

### 周辺ボード

6つのL字型ボード。4つを選んで町の中心を囲むように配置する。

## マス

ボードはヒーローやゾンビが移動するためマスで分割されます。先に述べたように「町の中心」のマスはかなり大きいですが扱いは他と同じである。なので「町の中心」はキャラクターの移動がより早くなる。

**同一マスに存在できるフィギュアの制限はありません。**

## 壁

壁は長距離武器の視線をさえぎると同時に、ヒーローの移動もブロックする。

## ドア

ヒーローはドアを通過して建物に入ることができます。しかしヒーローはドアを斜めに横切るように入ることはできません。



## ゾンビスポーンピット(ゾンビ出現穴)

赤いXマークはゾンビが出現する穴です。周辺ボードには必ず1つの穴があります。



## スペシャルエリアと建物

いくつかの建物とエリアは彼らを助ける特別なルールがあります。それらルールはボードの上に記されています。

## ピックアップ(Pick Up:)

ヒーローがカードをドロウするためにある建物をサーチしますが、いくつかの建物はその代わりに、ヒーローの捨て札から特別なカードを引ける追加効果を持っています。その建物は「PickUp」の表示があります。

例) 警察署の建物は「PickUp:パンプショーガン」とあります。これは通常、建物をサーチしているヒーローがヒーローデッキの一番上のカードをドロウするか、捨て札を探してパンプショーガンを手に入れるかのどちらかです。

**ピックアップは捨て札から入手するものであり、ヒーローデッキの中からではないので注意！**

## 基本ゲーム

- ・上級用の20枚のヒーロー及びゾンビカードは使いません。
- ・基本ゲーム用のシナリオは「Die Zombies, Die!」の1つだけ
- ・基本シナリオは15ターン以内に15体のゾンビを倒す事。
- ・ゾンビ側はそれを阻止するか、ヒーロー2人を倒すこと。
- ・赤い穴あきマーカーをゾンビ殺傷トラックに配置します。

## セットアップ

### ゲームボード作成

「町の中心」をおき、6つの「周辺ボード」のうち4つを選びまわりに配置します。

### ヒーローキャラクター選択

ヒーローキャラクターシートをランダムに4枚引き、該当するフィギュアも用意します。キャラクターシートにある「スタート場所(start:location)」に書かれている場所にヒーローフィギュアを置きます。指定の建物内であればマスはどこでもかまいません。

もしボード上に「スタート場所」がなければ「町の中心」のマスに配置し、ボーナスとしてヒーローデッキの一番上のカードを1枚ドロウできます。もしそれが[アイテム]ならばキャラクターシートのそばに置き、もしそれが[イベント]ならば、手札に持ちます。

### ゾンビプール

ゾンビ側プレイヤーが1人の場合14体のゾンビを脇に配置します。これがゾンビプールです。ゲームをとって何体ものゾンビを使いますが、一度に出せるのは14体までです。ゾンビが倒された場合はゾンビプールにおきます。

ゾンビプレイヤーが2人のときは7体分のゾンビプールが2つ存在します。1人のプレイヤーが他のプレイヤーのゾンビプールを使うことはできません。

### スタート位置にゾンビ配置

ゾンビプレイヤーは 2D6 でボードに配置するゾンビの数をきめます。(2人プレイヤーの場合はD6を1つずつ振って決めてください。)出現数が決まったら、ボード上の「ゾンビスポーンピット」にゾンビフィギュアを配置してください。その際になるべくゾンビが分散するようにしてください。つまり、まだ1体のゾンビも配置されていないスポーンピットがあるにもかかわらず、2体のゾンビが配置される穴があってはいけないということです。

2人プレイヤーの場合は上記分散配置のルールはそれぞれのプレイヤーの中だけに適用します。

### ダイスとカウンター準備

各種マーカーをボード脇に用意し、ダイスを各プレイヤーに分配します。

準備完了です！



## ゲームラウンド

ゲームは2ターンから構成されています。

- ゾンビターン: 移動、攻撃、新しいゾンビの出現など
- ヒーローターン: それぞれのアクションを行う。

シナリオの目的が達成されるか、太陽トラックが最後まで到達してしまうとゲーム終了です。

## ゾンビターン

ゾンビターンは以下の6つのステップからなる。

- 1) サン(太陽)トラックを進める
- 2) 新しいゾンビカードをドロー
- 3) 新ゾンビ出現判定
- 4) ゾンビ移動
- 5) たたかい
- 6) 新たなゾンビ出現

### 1) サン(太陽)トラックを進める

最初のターンに限って、太陽トラックを動かすのではなくシナリオに提示されているターン数にマーカーを置くことがターンでの作業です。

例えば「Die, Zombies, Die!」のシナリオでは「ターン15」と書いてあるので太陽トラックの数字15にマーカーを置く事が最初のターンの仕事となります。

以後のターンはマーカーを進めていきます。最後の「1」数字がかかっているマスにマーカーを進めたら、ただちにゲーム終了します。通常は日没を迎えるとゾンビがあふれかえることとなります。(しかしいくつかのシナリオではヒーローが日の出まで生き残ります)

### 2) 新しいゾンビカードをドロー

ゾンビプレイヤーの手札上限は4枚です(2人で担当する場合はそれぞれ2枚の手札上限)。ゾンビターンの最初に手札の上限まで、新しいカードをドローします。ヒーロー側には見せませんが、ゾンビプレイヤー同士は見せて相談することも可能です。



ドロー前にそれぞれのゾンビプレイヤーは不要なカードを1枚捨てる事が可能です。

### 3)新ゾンビ出現判定

このターンのゾンビスポーンピットを見て、2D6します。

ダイスの目がボード上出現しているゾンビ数を上回っていればターンの終わりに追加ゾンビを出現させることができます。

2人のゾンビプレイヤーがいる場合、それぞれが1D6をして、それぞれが自分のコントロールしているゾンビ数を上回ることが必要です。

このダイスロールは「即時実行」のゾンビカードが実行された後に行われ、そのときのゾンビの数を影響させます。

### 4)ゾンビ移動

ゾンビを好きな方向に1マス動かせる(縦、横、ななめ)。

ヒーローと違いゾンビは壁でさえも突き抜ける(窓から這い入り、床板も通過します)。

#### [ゾンビハンガールール]

ゾンビの移動に関するただ1つの制限がある。ゾンビはヒーローのいるマスからは出ようとしないこと。ヒーローの隣接マスにいる場合はヒーローマスに移動しなければならないこと。(2人以上の該当するヒーローがいる場合はゾンビプレイヤーが決める)

時々、カードの効果で1以上の移動を許されるときがある。その場合もゾンビハンガールールに準ずる(例えば移動途中でヒーローの隣接マスに来てしまったら、移動数が残っていてもヒーローマスに移動しなければならない)。

すべてのゾンビの移動が終了したら次へ。

### 5)戦い

1つまたはそれ以上のゾンビがいるマスにヒーローがいたら戦闘が始まる。同じマスの中に1体のゾンビと2体以上のヒーローがいる場合、ヒーローがどちらのゾンビと戦うのかを選ぶ。

1つのマスに1体以上のゾンビとヒーローがいる場合は限りなく均等にペアを組みます。もし不均等な数の場合はどのヒーローが多くのゾンビと対峙するかはヒーロー側の選択になります。ヒーロープレイヤーは、戦闘を行う順番も常に選択します。

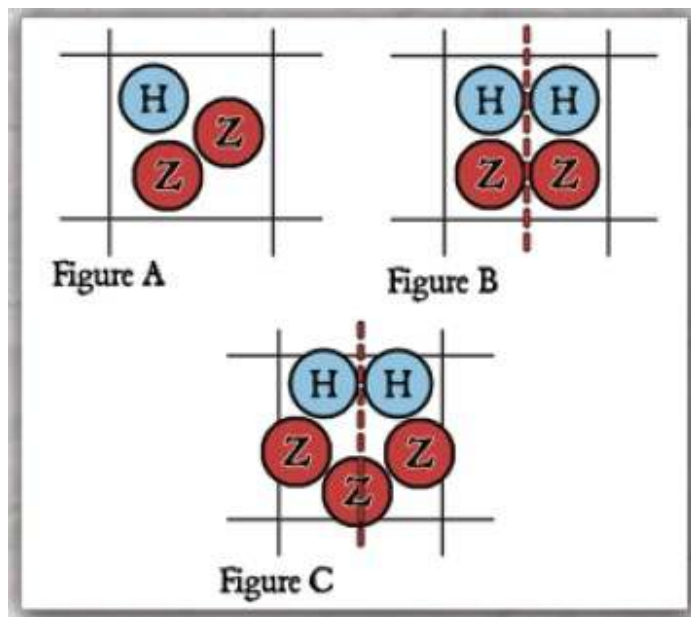


Figure A: 2体のゾンビそれぞれと戦います。

Figure B: 1体1の組み合わせの戦いが2組発生します。

Figure C: まず1対1の戦いを2組行い、残りのゾンビをどちらかのヒーローが戦います。その選択はヒーロー側が決めます。

### 6)新たなゾンビ出現

全ての戦闘決着後、新たなゾンビの配置です(ただしゾンビ出現判定でNGだった場合はスキップします)。

D6(ゾンビプレイヤー2人だった場合はD3)します。

ダイス目の数だけゾンビプールよりゾンビをボード上の「ゾンビスポーンピット」の場所に配置します。初期配置と同様、新たなゾンビを配置する際には「ゾンビスポーンピット」間なるべく均等に分配します。

### ヒーローターン

ヒーローターンの間、各ヒーローは各自のターンを望む順番に処理できます。しかし、ヒーロープレイヤーが2人以上いる場合は必ず前のプレイヤーがすべてターンを終了してから次のプレイヤーに進んでください。それぞれのヒーロープレイヤーは個々に以下の手順を行います。

- 1)移動アクション
- 2)アイテム交換
- 3)範囲攻撃
- 4)戦闘

#### 1)移動アクション

ヒーローは移動するか、サーチ(既に建物内にいる場合のみ)するか選びます。

#### [移動]

D6のダイスを振り、ダイス目の数だけマスを移動します(数以内ならば途中で止まっても構いません)。

ヒーローは移動かサーチか決定する前にどれだけ移動できるか確認するためにダイスを振ります。

ヒーローはどの方向にも移動できますが、ゾンビと壁には移動が遮られます。ヒーローがゾンビのいるマスに入った時、移動はすぐにストップし、おそらく戦闘になります。ヒーローがターンの最初からゾンビのいるマスにいて、そこから移動を開始する場合はそこから抜け出て移動できます。

ゾンビと違い、ヒーローは壁を通り抜けできず、回り込まないといけません。しかしドアを抜ければ通れます。ヒーローはドアをななめに抜けることはできず、直線に通らないといけません。

### **[サーチ]**

ヒーローが既に建物内にいる場合、移動のかわりにサーチを行えます。サーチはヒーローカードデッキの一番上のカードをドローします。

[イベント]カードなら手札に加え、適切な機会に使います。

[アイテム]カードの場合、そのアイテムを入手したキャラクターのキャラクターシート横に見えるようにおきます。

[イベント]カードは特定のヒーローに関連付けていません。

その代りに適切なタイミングで使われるまでプレイヤーによって保持されます(いくつかのカードは「即時実行」されます。これらのカードはしばし、ヒーローの今のターンの間効果を及ぼします)。

## **2) アイテム交換**

移動後、同じマスにいるヒーロー同士でアイテムの交換ができます。これは相互交換です。

## **3) 範囲攻撃**

ヒーローが[範囲(Range):]のアイテムを持っている場合、範囲攻撃ができます。範囲の数値内にいる敵を選び、攻撃が成功するかどうかカードの指示に従う(範囲が一番短い経路のマス数を数える)。

ヒーローは攻撃すべき敵やマスを視界に入れなければならない。他のキャラが視界を遮ることはないが、壁やドアでさえも視界を遮る。しかしヒーローは接触している壁は視界を通すことができる(十分壁際に近づいていれば窓際などからの射撃ができると想定している設定)。

ヒーローは同一マス内の敵にも範囲攻撃はできる。

ヒーローはサーチやアイテム交換などでこのターンで入手したアイテムでもそれを使用して範囲攻撃はできる(しかし同一ターンで複数のヒーローが同一アイテムを使えない)。ヒーローは1つのターンで1つの範囲攻撃しか行えない。範囲攻撃のアイテム数には気をつけて。

範囲攻撃が成功した場合、ターゲットをヒットするかキルするか。

**ヒット:** ターゲットに「傷+1」

(普通のゾンビを除去するには十分)

**キル:** ターゲットの残り体力ボックスを傷マーカーで全て

埋める(ターゲットが1以上の体力を持っている場合のみ)

## **4) 戦闘**

彼らは全てのゾンビと戦わなければなりません。

**ゾンビターンと違い、ヒーローは同一マス内のすべてのゾンビと闘わなくてはなりません(結局、ヒーローは他のどこかに移動することは選べません)。**

## **アイテム**

ヒーローは一度に4アイテム持てます。そのうち武器は2つだけです(ハンド武器や範囲攻撃の武器)。

制限以上のアイテム、および武器を入手してしまった場合、すぐに上限以上のカードを捨てなければなりません。もし同じマスに2人以上のヒーローがいた場合には捨てる前にアイテム交換できます。

## **戦闘**

戦闘とは範囲攻撃を除く、近接戦闘のことを言います。

### **誰と戦うか?**

ヒーローターンの場合は同一マスにいるゾンビすべてと戦います。ゾンビターンの場合、なるべく均等なペアが生まれ、不均等になる場合はあまりのゾンビを倒すペアをヒーロー側が選べます。

## **戦闘**

両プレイヤーが下のリストに示したダイスの数を振ります。これらは戦闘ダイスと呼びます。戦闘ダイスを振り、出た目の一番大きい数を戦闘で使用します。

ヒーロー: 2戦闘ダイス

ゾンビ: 1戦闘ダイス

同点の場合はゾンビ勝利

## **カードとアビリティ使用**

多くのカードとアビリティは戦闘に使用できます。

結果を変えるためにダイスを振った後にカードは使用されることもあります。

## **ゾンビ戦闘カード**

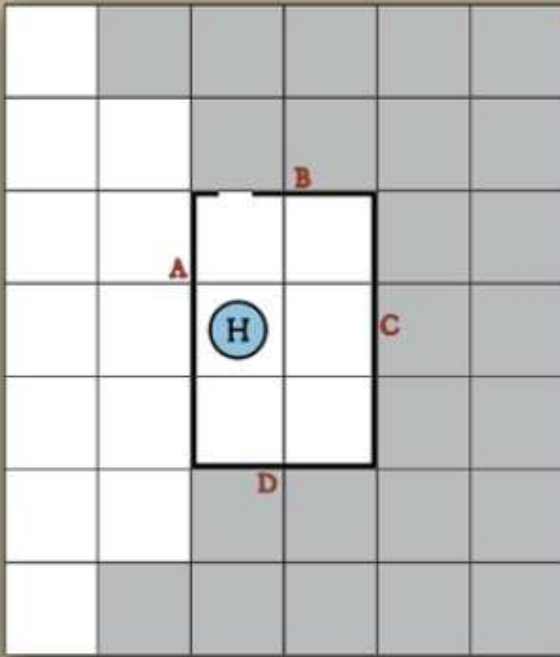
いくつかのゾンビカードは[戦闘(Fight):]と記されている場合があります。それは戦闘中にボーナスをもたらします。

**しかしゾンビは愚かであるため1度の戦闘に1つのFightしか使えません。**

## **ヒーロー戦闘ボーナス: カード**

多くのヒーローカード(たいてい武器ですが)は[戦闘ボーナス(Combat Bonus):]があります。ヒーローの戦闘ターンの間、効果を及ぼします。特記が無い限り、戦闘ボーナスカードは使用枚数制限は無いが、1つのカードの効果は1戦闘毎に1回だけしか使用されない。

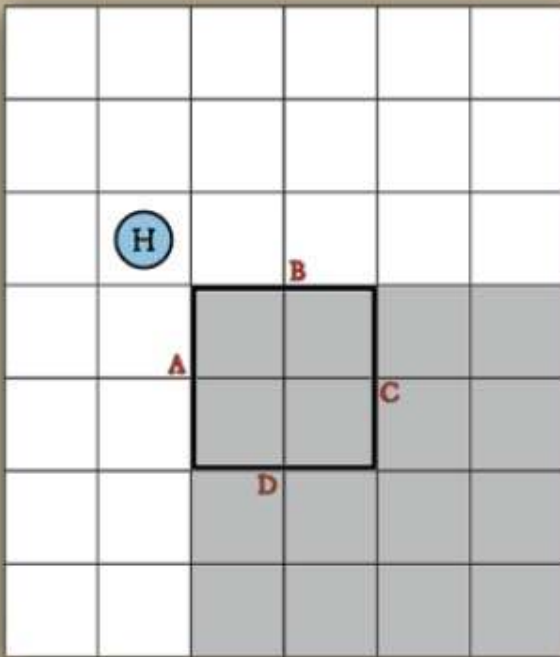
## Line of Sight for Ranged Attacks



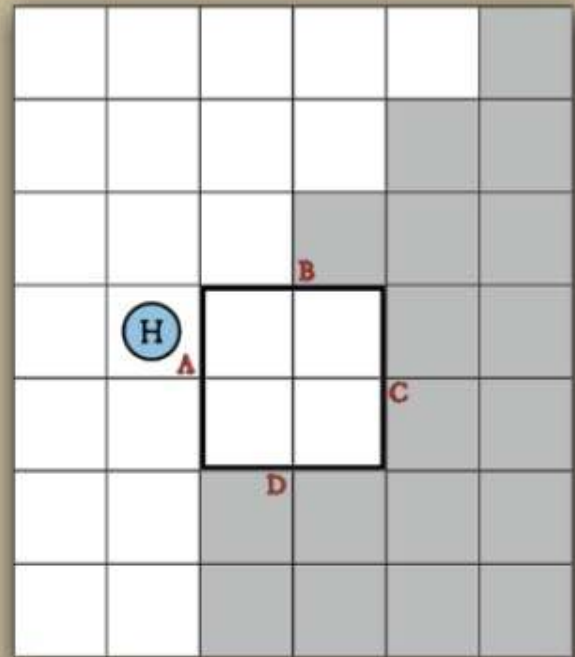
*A Hero may see out of any wall they are touching. Only walls not touched block line of sight. Note that doors block line of sight just like any other wall.*



*The Hero in this building can see Zombie 1 through wall A, Zombie 3 through wall B, and Zombie 2 through either wall A or B. The Hero cannot see Zombie 4 as he is not touching wall C (even though there is a door).*



*A Hero at the exterior corner of a building is not touching either wall, so may not see through either.*



*This Hero touching wall A, can see into the building as well as off to either side.*

## 戦闘解決

全てのプレイヤーがもうカードやアビリティを使用しないと決定した後に解決します。

両プレイヤーはダイスの一番高い目を選び、カードやアビリティを使用して以下のように解決します。

- ゾンビ勝利(同じ以上のダイス目でゾンビ勝利)  
ヒーローが1つの傷を受けます。
- ヒーローのダイス目が高いとゾンビを受け流します。  
戦闘は終わり、ヒーローもゾンビもマスに残ったままです。
- ヒーローが高い目を出し、かつゼロ目が出た場合。  
ゾンビは1傷を受け、ボードから除外します。



ビリーは1体のゾンビと戦いダイス目「3」「5」。  
ゾンビは「4」。ビリーは「5」の戦闘ダイスを選びゾンビを振り払った。



ビリー既に戦闘には買っていたが、ゾンビをキルしたいために「野球バット」アイテムを使い、追加ダイスを振る。  
「3」が出てゼロ目がそろったのでゾンビをキルできた。

## 傷つき治療するヒーロー

ヒーローが傷つく時、傷マーカを体力ボックスに置きます。体力ボックスがすべて埋まるとヒーローは死んでボードから除外されます。

アイテムカードはすぐに捨てられますが、イベントカードは

影響を受けず、手札に残されます。ヒーローは傷をいやせます。傷マーカを取り除いてください。

## イベントカードを使うタイミング

### ターンの最初[Start of the Turn]

ゾンビやヒーローの移動前。ゾンビターンは新ゾンビ出現判定フェイズの前までが「ターンの最初」にあたる。ヒーローターンは「移動アクション」の前。

### カードとアビリティの使用

特別な特記が無い限り、カードはダイスロールや戦闘結果を変えるために事後にプレイされます。

例えば、ヒーローがダイスロールして戦闘に負けた場合、ハンドウェポンの戦闘ボーナスを利用したり、追加の戦闘ダイスを振ることができたりします。

戦闘は全てのプレイヤーがカードやアビリティを使用しない(し尽くした)と判断した後に解決されます。唯一の例外はダイスロールを既に行った後にカードが取り消される可能性があるときです。

いくつかのカードとアビリティは「戦闘以外」いつでも使用可能というものがあります。これはそのカードが戦闘ダイスをロールする時点から、戦闘解決が終わるまでの間、使用できないことを意味しています。2体のゾンビの戦闘のあいまに使用してください。

## カードや戦闘のキャンセル

多くの場合、カードは他のカードやアビリティをキャンセルできます。場に残るカードがキャンセルされた場合、そのカード効果で置かれていたマーカ類もボードから撤去されます。既にダイスが振られたあとはカード効果をキャンセルできない。もし戦闘キャンセルにカードが使用された場合、その戦闘か結果を待つことなくすぐさま終了します(その場合、勝敗はつきません)。

## 建物のランダムロール決定

たびたびプレイヤーは建物のランダムロールをします。ダイスを振り、「町の中心」ボードの端の周りに配置された矢印を参照します。最初のダイス目でどの角の周辺ボードかを特定します。(1の目が出た場合、ヒーロー選択です。ヒーローが好きに選択できます。6の目が出た場合はゾンビの選択です)。

一旦、周辺ボードを決めたら、もう一度ロールします。それぞれ建物の角には番号が振られています(1-2とか4-5-6とか)。2番目のダイス目に対応する建物がランダム建物になります。ヒーロー選択やゾンビ選択の場合は建物番号を選べます)。

もしランダム建物が他の理由で使用できなかった場合、同じ周辺ボード上の別の建物をロールします。その周辺ボードに使える建物が無かったら、完全にやり直します。



## ゲームの勝利

どちらかのサイドがシナリオカードに記述されている目的を達成したら、ただちに勝利しゲームは終了します。通常の目的に加えていくつかのシナリオでは(特記が無い限り)下記条件を満たせば、ゾンビが自動的に勝利します

- ゾンビが4人のヒーローをキルした場合  
(これは上級ルールでヒーローがゾンビ化したもの含みます)
- ゾンビカードが最後のヒーローカードをデッキから捨て札にしると指示が出た場合(例えデッキに1枚も残ってなかったとしても)。

## カード切れした場合

ゾンビカードデッキが無くなった場合、捨て札を再びシャッフルして山札とします。しかしヒーローデッキが無くなった場合は不幸です。デッキはシャッフルされずヒーローは手持ちの手札のみでプレイしなければなりません。もちろんゾンビカードで最後のヒーローカードを捨てろという指示をした場合、ヒーローは自動的に敗北します。

## 上級ルール

### ゲームセットアップ

#### 上級カード

エクストラカードを加えてシャッフルします。上級カードは右下にマークがあります。

#### ランダムシナリオ

基本ルールと違い、いくつかのシナリオがあります。ヒーローサイドとゾンビサイドのプレイヤーを一旦決めた後にヒーロー側がシナリオカードをランダムにドローします。(もし皆が合意するならば、決め打ちで決めます)

#### ヒーローチーム結成

ヒーロープレイヤーは自分のプレイスタイルに合うキャラクターを選べます(ランダムに引く代わりに)。

## 爆発

上級ルールではヒーローは[爆発(explosives)]という新タイプのアイテムを使えます。ダイナマイトやガソリンです。すごくパワフルですが、それ単体では機能せず、使用する時は他のカードを必要とします(ライターやトーチなどの火のカードとか)。いくつかのシナリオで[爆発]は利用されま

#### ダイナマイト

ダイナマイトはゾンビの群衆を一度に全部吹き飛ばせる非常に強力な[範囲攻撃]のアイテムです。火をつける何かを

一緒に持たなければならないのが弱点です。

## ガソリン

ガソリンはチェーンソウ補給からトラック燃料補給などで様々な活用されます。また、ガソリンは大爆発を引き起こすために使用する「ガスマーカー」をボード上に置くことができます。ガスマーカーは以下のルールに従います。

### [ガスマーカー]

ガスマーカーは範囲攻撃武器を使って範囲攻撃をすることによって発火します(ゾンビを射撃するのと同様にダイスをロールしてください)。または[Fire:]のキーワードがあるアイテムを投げてください(カードを捨てる)。その場合の判定は…

### [Fire]アイテムを投げた場合の判定:

範囲(Range):2マス ヒット判定D6で3以上

そのマスにいるゾンビ、ヒーローはただちにキルします。隣接マスにいる者はD6のダイスロールで3以上でキルします。その後ガスマーカーを取り除いてください。

## 太陽トラック ブラックゾーン

太陽トラックの上のほうが暗くなっています(ちょうど14の数字の下あたり)。ここはブラックゾーンです。もしヒーローがサントラックマーカーがブラックゾーン内にいる間にキルされてしまった場合、死んだヒーローは自動的にゾンビにかわりま

す。ヒーローキャラクターがキルされてしまったヒーローは残りのヒーローキャラクターシートから新しいヒーローをドローします。すぐに新ヒーローをボード上に登場させます。

## 最後のヒーローがやられた場合

個々のプレイヤーが管理している最後のヒーローがやられた場合(もう動かせるヒーローが残っていない場合)、自動的にゾンビになりゾンビプレイヤーがコントロールする。キルされたばかりのキャラを持っていたヒーロープレイヤーは残りのヒーローキャラクターシートから新しいヒーローをドローします。すぐに新ヒーローをボード上に登場させます。このシチュエーションは4人のヒーロープレイヤーがいる時に起こりやすいです(何故なら一人につき1キャラしか担当していないから)。唯一のヒーローキャラをやられてもゲームから抜ける必要はありません。そのかわりそのヒーローはゾンビヒーローに寝返り、あなたの敵に連れて行かれます。新たなヒーローキャラを引いてゲームに再参加します。

## ゲーム中に新ヒーローを配置する

新ヒーローは通常のスタート時と同じ装備で登場します。しかし「スタート場所」には配置しません。



代わりに建物のランダムロールか「町の中心」の中心エリアからスタートします(もしくはマナーハウスのどこか)。もし「町の中心」(もしくはマナーハウス)からスタートする場合、ボーナスでヒーローカードを1枚ドローします。

## ゾンビヒーロー

ゾンビヒーロー化した場合、ゾンビヒーローマーカーをフィギュアの下に置きます。

ヒーローを倒したゾンビプレイヤーが新ゾンビヒーローのコントロールを得ます。(ゾンビヒーローもプレイヤーのコントロールするゾンビ数に数えます)

ゾンビヒーローは通常ゾンビと扱いは同じですが下記の例外があります。

- ゾンビヒーローはD3で移動します。
- ゾンビヒーローはヒーロー生存時と同様、複数の体力ボックスを持ちます。通常のヒーローと同様、ダメージを受けたら傷マーカーを置いて行き、全部埋まるとゾンビは倒されます。倒されたゾンビヒーローはゾンビプールに戻さずにゲームから除外されます。
- ゾンビヒーローはヒーローが持っていた特殊アビリティなどは使えません。

ゾンビヒーローに対して「ゾンビをキルする」カードを使用した場合、ただちに体力ボックスの傷マーカーが満タンになります。

## マナーハウス

マナーハウスは「マナーハウスを守れ」シナリオでしか使用しません。マナーハウスは通常の建物と同じ扱いですが下記の例外があります。

- ヒーローはマナーハウス内ではサーチできません。
- マナーハウスは建物のランダムロールには決して選ばれません。
- 「町の中心」のように、スタート場所をボード上に持たないヒーローはマナーハウス内のどこかのマスに出現しボーナスのヒーローカードを受け取る。

### 角の壁

マナーハウスのいくつかの壁は、角から延長してとび出しています。これらは角壁と呼ばれます。またマナーハウスの中央にも十字系の角壁があります。角壁はヒーローのななめ移動を妨げます。しかし範囲攻撃の射線には影響しません。



## キャラクター

[保安官アンダーソン: 小さな町の警察官]

退屈な田舎町、ウッドインベイルの保安官ジャック・アンダーソンは、閑静な通りをパトロール中、ふと過去の思い出に心を囚われた……。

彼が生まれ育ったのは森林に囲まれた田舎町。その町の“暗い過去”を知る数少ない一人だった。彼の妻は8年前に他界し、一人息子ビリーを男手一つで育てた。今、彼は何事もなくこのまま平凡とした日々が続けばいいと願うのだった。少なくとも、あんな大惨事は起こらないようにと。

／＊／

[ビリー: 保安官の息子]

ビリーは複雑な悩みを抱えていた。彼は人生で起こる様々な厄介事を、全て父親の所為にした。事実、母親が死んだのも父親の所為だった。その事で保安官である父親を責めては困らせ、優越感を感じていた。

高校では陸上部のエースであり、クラスの誰よりも足が速かった。トラックの観覧席ではそんな彼の走る姿を、ガールフレンドのサリーはいつも微笑みながら見ていた。

／＊／

[ジョニー: 高校フットボール部員]

ジョニー・ミラーの屈託のない笑顔を見れば、誰もが親愛感を持つだろう。彼は高校のフットボール部でクォーターバックを務めている。カリスマ性のある生徒の1人だが、彼にも弱点はあった。ありとあらゆる科目で単位をとれず、校長ゴメスによって留年させられているのだ。

しかし、どんな時でも前向きなのがジョニーは取り柄。好きなフットボールを続けて、奨学金を得る絶好のチャンスだと考えていたのだ。

／＊／

[神父ジョセフ: 聖職者]

神父ジョセフ・マクギネスは人生の苦闘を切り抜けるべく、今日も祈りを捧げる。25年もの間、精神的指導者としてこの街を見守り続けた彼は、俗世の邪念から人々を守る事が己の使命であると感じていた。

それは過去にこの街で起こったある事件がきっかけとなった様なのだが、当時その事件に遭遇し、生き延びた者たちは沈黙を守りつづけた末、今ではその事件を知る者も少なくなった。

／＊／

[ベッキー: 看護師]

新しくウッドインベイルに設立されたウイドークレスト医療施設。レベッカ・キングはその看護師である。その日、夜勤だ

った彼女は独りで静かなホールを巡回していた。  
真夜中になると決まって、丘の上にある古い精神科病棟の鉄格子の窓から怒号の様な叫び声が聞こえてくる。  
病院での職につく為、この町には最近越してきたばかりで知り合いもない。彼女はしばしば家族や友人たちの事を思い出し、この町に来た事を後悔するのだった。

／＊／

[サリー: 学園の美少女]

家庭に事情を持つサリーは、最近イヤな夢を見た。夢の中で彼女は、今まで養育費など払いもしなかったアル中の継父と、年の離れた異父兄弟ジェブと一緒に暮らしている、家庭内で常に体の危険を感じて暮らしている。という最悪なものだった。  
サリーが幼い頃。母と死に別れたその頃から、彼女は思い描いていた。高校を卒業し、この田舎町を出て、人生を謳歌している自分の姿を。

／＊／

[ジェニー: 農家の娘]

農場を営む家に生まれたジェニー・スティは、幼い頃から干し草をすくい、家畜に餌をやり、畑を耕して育った。  
天真爛漫といえば聞こえはいいのだが、高校では男子生徒相手の口喧嘩が絶えず、取っ組み合いの喧嘩をする事も。彼女は煩わしい交友関係よりも、動物達といる時間を大事にした。ジェニーは、父の優しく嘆くその表情にも気付かず、今日も農場の仕事に喜びを見出すのだった。

／＊／

[ジェイク・カートライト: 放浪者]

常にトラブルに巻き込まれる間の悪い男、ジェイク・カートライト。彼がこの町に流れ着いたのは今朝の事だった。  
彼は路上で生活する流浪の旅人である。汚れた顔にボロボロのコート。大抵の事は手近なもの代用する術を彼は長年にわたって身に付けていた。  
ジェイクがウッディンベイルに訪れたのは今回が初めてではなかった。彼の訪問は、災いの予兆を意味していた。といっても彼が災い原因なのではない。  
災いが起こる頃にやってくる。そういう間の悪さを持った男なのだ。保安官アンダーソンは高校生の頃からその事を覚えていた。だから、もう二度と姿を見たくないと願っていたのだった。

／＊／

[サム: 食堂の料理長]

サムがこの静かで平穏なウッディンベイルに住み始めたのは、彼が軍のコックとしてベトナム戦線で二度の仕事を終えた後の事。

現代社会の喧騒と、繰り返し見るジャングルの悪夢から逃れる為、  
経営の傾きかけていた地元の食堂を引き継いだ。  
彼は遂に、長い間不可能だと思い込んでいた平穏な生活を手に入れたのだった。

／＊／

[アマンダ: 学園の女王]

ミス・ウッディンベイルの栄誉を5年連続で欲しいままにしているアマンダは、  
望んだ物を手に入れる事に慣れてしまっていた。  
わがままな態度と拗ねた顔さえすれば、誰もが彼女の思うがままになった。  
町一番の裕福な家庭の一人娘であるアマンダは先日、高校のダンスパーティーのクイーンに選ばれた。  
彼女のビッグナイトを邪魔する者はもはや誰もいなかった。

／＊／

[ラシェール: 刑事捜査]

ラシェールはブライドストンの近郊の都市の刑事。  
脱獄犯を追ってこのウッディンベイルにやって来た。  
地元の保安官からの連絡を受けての緊急出動。準備は万端。  
2年にわたる捜査に終止符が打たれようとしていた。

／＊／

[ケニー: スーパーマーケット店員]

ケニーは今まで孤立して生きてきた。  
幼い頃からずっと友達のいない、無口な青年だった。  
それでも彼は努力家で、放課後には新しく町に出来たスーパーマーケット  
「ファインフーズ」で働き始めた。  
しかし、そこで学校以上に非難を浴びる事となってしまった。  
彼の内面に蓄積された憤慨は、いつ爆発してもおかしくはなかった。



## "We've Got To Go Back!"

《制限ターン:17》

退屈で平凡だった田舎町「ウッディンベイル」は、今や完全に生ける亡者たちに占領されてしまった。一握りの生存者は、郊外の廃軍事基地「フォートボクスター」へと逃げ延びていた。そんな生存者の中に、アンカー化学工場の科学者、シーバース博士の姿があった。彼は混乱の中で、ある計画を練っていた。

ゾンビが出没する前日、シーバースは2つの化学物質の融合実験の最終段階に入っていた。この実験結果が意味するもの。それはバイオ兵器の製造だった。図らずも彼は、ゾンビの活動を止める方法を、理論的に完成させていたのだ。



あのサンプル……2種類の「バイオキャニスター」さえあれば、忌々しいゾンビ共を一掃することができる。

既にシーバースは、アンカー化学工場の触媒事業部と連絡を取る事に成功しており、間もなく2つの「バイオキャニスター」が空輸されてくる筈だった。しかし……。

雑音だらけの無線での連絡が不味かったのか、バイオキャニスターは、「フォートボクスター」ではなく、別の座標に投下されてしまった。

地図で調べるとその座標地点には、ある町の名が記されていた。

「ウッディンベイル」

ゾンビ達の増殖率を考えれば、躊躇している時間はなかった。

誰かがあの地獄に戻り、2つのサンプルを見つけ出し、回収しなければならぬ。絶望的な話だが、これ以外に方法はなかった。

シーバースの発案したこの計画に備え、僅かに生き残った者達は使えそうな武器や道具をかき集めた。そして……

不運な4人が選び出された。再び地獄に戻るために。

### ■本シナリオの目的■

1) ヒーロー陣営は、各々がゲームで操るヒーローを選択します。ヒーロー陣営は、次にある初期設定のどちらを選んで始めるかを決めてください。

- a) ヒーローデッキから好きなカードを6枚引く。このカードは、プレイヤーの目的に見合う様に、ヒーローに分配できます。
- b) ヒーローデッキから無作為に、12枚のカードを引く。このカードはプレイヤーの目的に見合う様に、ヒーローに分配できます。

もし、b)を選択して無作為にカードを引く場合、カードの特殊効果や、ヒーロー能力は使用できません。

(例:ジェイクは、ヒーロー能力の「Resourceful」を使えません)

- 2) トラックとヒーローを、スタート位置(次頁の図1を参照)に配置させます。このシナリオでは、各ヒーローに設定されたスタート場所は使用しません。
- 3) ナンバーカウンタの1~6をシャッフルして、L型ボード1枚につき1つずつ、建物内のマスにランダムに、番号面を伏せて置いてください。このナンバーカウンタのいずれかが、バイオキャニスターとなります。ナンバーカウンタが置かれた建物はゾンビ陣営に占領(Taken over)される事はありません。
- 4) ゲーム開始前に、ヒーロープレイヤーはダイスを2つ転がします。(ゾロ目が出たらもう一度振って下さい) 2つの出目と同じ番号のカウンタが、バイオキャニスターとなります。ヒーローはこの2つの番号のカウンタ、すなわちバイオキャニスターを探し当てる事が目的となります。
- 5) ナンバーカウンタのある建物の中で、ヒーローは探索フェーズの代わりに、ナンバーカウンタをめくって番号を明らかにする事ができます。
- 6) 発見したバイオキャニスターは交換フェイズで、他のヒーローのアイテムと交換する事ができます。また、ヒーローのスタート位置で、バイオキャニスターを持った状態であれば、そのヒーローは交換フェイズの間に、バイオキャニスターをトラックに積みこむ事ができます。バイオキャニスターを持ったヒーローが殺された場合(ゾンビヒーローになっても)、バイオキャニスターは即座に、そのマスに落とされます。これは別のヒーローがアイテム交換フェイズの間に拾う事ができます。ゾンビは、いかなる形であれ、落とされたバイオキャニスターを動かす事が出来ません。
- 7) トラックと同じマスで、少なくとも1人のヒーローが、2つのバイオキャニスターを持ったままターンを終了させれば、ヒーローの勝利となります。ヒーローが失敗すればゾンビの勝利となります。



## ■ゲームセットアップ■

- センターボードと6枚のL型ボード全てを使用します。
- トラックを使用します。
- ナンバーカウンタを使用します。
- バイオキャニスターマーカーを2枚使います。

## ■特殊ルール■

### ボードの配置

センターボードと6枚のL型ボード全てを図1のような配置になるように、ランダムに置きます。



### ピンチポイントの説明

このシナリオのように特殊な配置でL型ボードを置く時、建物の角が“斜めに接触し合う”事があります。この角は(マップ外のスペースと建物の角が接触する所も含め)、狭い路地を表しています。(図2・3を参照)これらの角を「ピンチポイント」と呼びます。

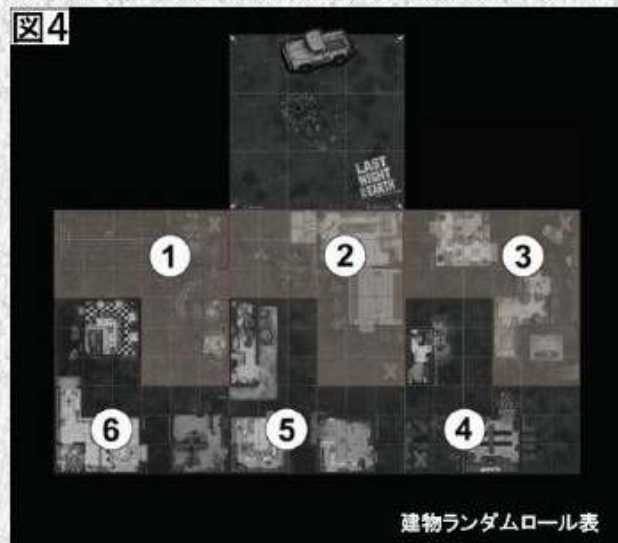


### ピンチポイント間の移動

“Student”のキーワードを持つヒーローは体も小さく、大人より機敏に動ける為、ピンチポイントの隙間を対角線上にすり抜ける事ができます。“Student”以外のヒーローはピンチポイントの隙間を移動できません。ゾンビはピンチポイントの間を移動する事ができます。

### 建物のランダムロール

このボード配置で建物のランダムロールをする時は、図4の表を使用します。これはゾンビとヒーロー、どちらのランダムロールでも共通です。センターボードの角に書かれているチャートは使用しません。



### 新登場ヒーローの配置

もしヒーローが殺された場合は通常ルールどおり、新ヒーローを配置できます。新ヒーローを登場させる際はランダムロールで選ばれた建物に配置します。

またこのシナリオでは、新ヒーローはどの建物に配置されても、2枚のヒーローカードを持った状態で登場する事ができます。このヒーローは今までその建物に隠れていたか、ゾンビの侵入を喰い止めていた、という様な設定で登場させるとよいでしょう。

### 6つのゾンビピット

L型ボードを6枚すべて使用するという事は、ゾンビピットが6つあるという事です。これらのゾンビピットは通常ルールと同じ扱いなので、ゾンビはマップ上に均等に配置される事になります。つまり、街の中央からもゾンビが出現する事になり、ヒーロープレイヤーにはより高度な戦略が要求されるのです。

### ピックアップルールの適用

6枚のL型ボードを全て使用するこのシナリオでも、一部の建物内のピックアップルール(一部の建物では特定アイテムを捨て札から取得できる)は適用しています。ヒーロープレイヤーは文字通り、死中に活を求めるとなるでしょう。