

本ページの内容は、
http://flyingfrogwiki.com/ffpwiki/index.php?title=LNOE_FAQ_%26_Errata
に基づいたものです。

訂正

カードの訂正

"I Don't Trust 'em" (ゾンビ・カード)

カードの前半部を「次のゾンビ・ターンが始まるまでヒーローは**アイテムの受け渡し**ができない。このカードを捨て札にする」に変更。※和訳カード訂正済み。

Lights Out (ゾンビ・カード)

「ゾンビ・ターン開始時に任意の建物に**ライトアウト(停電)マーカーを置く**」※和訳カード2.01で訂正。

Just What I Needed (ヒーロー・カード)

「ヒーロー・カードの捨て札の中から**「直ちに使用」以外の任意の1枚**をドローする。それが無い時は新しいヒーロー・カード1枚をドローできる」※和訳カード2.01で訂正。

Fire Extinguisher (ヒーロー・カード)

後半を「**(戦闘中を除き)** いつでも捨て札にして……」に変更。※和訳カード2.01で訂正。
※なお、このカードの和訳そのものにも間違いがありました。訂正させていただきます。

ルールの明確化

ハンド・ウエボンの破損判定

(追加ルールブック15ページ)

ハンド・ウエボンはヒーローに戦闘ボーナスを与えてくれ、ゾンビとの戦いに非常に有利ではありますが、戦闘中に破損する可能性があります。カードには、

「使用するたび、Xで破損(捨て札にする)」
といった意味の記述があります。

これは、ヒーローがそのハンド・ウエボンによって戦闘ボーナスを得た後で、さらにダイスを振って破損判定を

行うことを意味しています。破損判定のダイスの目が「X(通常は1-2)」と同じであれば、ハンド・ウエボンは戦闘中に壊れたものとして、カードを捨て札にします。破損判定の結果に関係なく、一度付与された戦闘ボーナスが失われることはありません。

ヒーローが複数のハンド・ウエボンを使用した時は、それぞれについて破損判定を行います。

ダイスの目の修正

ダイスの目が0以下になることはありません。しかし修正の結果、ダイスの目が6を超える(=7以上になる)ことはあります。また、カードにより、戦闘ダイスの目をプラスマイナス1できる時は、戦闘ダイスのうち1個の目を修正できます。ダイスを振り直す時は、ダイスの目修正のボーナスは失われます。

ゲーム途中からの新しいヒーロー、ゾンビ・ヒーローの登場

(通常、太陽トラックのブラック・ゾーンでヒーローが死亡した、またはプレイヤーにとって最後のヒーローが死亡したことにより)新しいヒーローまたはゾンビ・ヒーローがゲームの途中から登場する時、直ちにボード上に配置されますが、現在進行中の手順に関与することはできません。現在進行中の手順が終わったら、以後は通常通りゲームに関与します。

例えば、新しいヒーローがゾンビ・ターンのヒーローとの戦闘手順中に、ゾンビが存在するマスに登場したとしても、そのヒーローはこのターンにゾンビと戦闘する必要はありません(現在進行中であるゾンビによるヒーローとの戦闘手順には関与しないわけです。)

なお、ヒーロー・ターンでは各ヒーローごとに一連の手順を行います。よってヒーローが自分のターンのゾンビとの戦闘手順で死亡して、新しいヒーローが登場した時は、そのヒーローは一連の手順を実行することができます。

アイテム・カードの再使用

ある特定の1枚のカードを、1回のターンの間に複数

人のヒーローが使用することはできません（武器も含まれます）。

例えば、あるヒーローが応急治療キットを使った後にこれを捨て札にした場合、別のヒーローがこのカードを病院でピックアップすることはできないわけです。別の応急治療カードが既に捨て札になっていれば、そちらをピックアップすることは可能です。

腹ペこゾンビ

ゾンビ移動手順では、まず「腹ペこゾンビ」のルールが適用されるゾンビを全て移動させた後で、それ以外のゾンビを移動させます。

通常、この順番はプレイに影響しませんが、一部のシナリオでは重要な意味を持ちます。例えば、「領主の館を守れ」シナリオでは、館に9体以上のゾンビが存在した瞬間に終了します。「腹ペこゾンビ」を先に移動させるということは、ヒーローが困って館の外へゾンビを誘き出すことが可能であり、それによって敗北を免れることができるのです。

建物内の壁

建物内に壁が存在することがあります（病院内の遺体安置所など）。壁で区切られていても、そこも建物の一部として考えます（「ピックアップ」が可能ですし、「ライトアウト」の影響も受けます）。個々の建物には一角にランダム・ナンバー（1-2-3など）が振られています。

FAQ

ルールブック

Q1. 1回のターン中に、同じ一つのレンジ・ウエポンを、複数のヒーローが使用することはできるか？（例：肉切り包丁とリボルバーを持つビリーが、自分のターンにリボルバーで射撃した。次にサリーがビリーと同じマスへ移動し、武器を手渡した。ビリーは既に二つの武器を所持しているため、一つを捨てるか同じマスにいる他のヒーローに渡さなければならない。そこでサリーにリボルバーを渡した。サリーの移動手順はこれで終わったが、サリーは渡されたりボル

バーで射撃が可能か？)

A1. できません。ハンド・ウエポン、レンジ・ウエポンに関係なく、1枚の武器カードは1回のターン中、複数人のヒーローによって使用することはできません。

Q2. ゾンビ・カードによってヒーロー・デッキの一番上のカードが捨て札にされ、デッキにカードの残りが無い時はどうなるのか？

A2. ヒーロー側の自動的敗北です。ゾンビ・カードによってデッキの中の最後のヒーロー・カードが捨て札にされるのと同じことです。なおヒーローがデッキ最後の1枚を引いただけでは、ヒーロー側は自動的に敗北しません。

Q3. 「ガソリン」または「老犬ベツツイー」を含む4枚のアイテム・カードを持っている時に5枚目のアイテム・カードを得た場合、捨て札にする代わりに「ガソリン」または「老犬ベツツイー」を直ちに使用できるか？

A3. 使用できます。また、同じマスにいる他のヒーローにアイテムを手渡すことも可能です。

Q4. 「任意のゾンビ・カードを直ちに無効化(キャンセル)」と書かれたヒーロー・カードは何に対して使用できるのか？

A4. 使用されているゾンビ・カード、または「場に留ま」っているゾンビ・カードをキャンセルできます。

Q5. デッキが残り少なくなった時、あと何枚残っているか、カードを数えることができるか？

A5. できません。ヒーロー、ゾンビを問わず、デッキの残りの枚数、及び捨て札にしたカードの枚数を数えることはできません。

Q6. 新しいゾンビ発生源の位置を決めるためにランダムに建物を判定したところ、「ヒーローが選択」になった。建物内のどのマスにゾンビ発生源を置くかを決めるのは誰か？

A6. ゾンビ・プレイヤーです。ヒーロー・プレイヤーが建物を選択した場合でも、その建物内のどのマスにゾンビ発生源を置くかはゾンビ・プレイヤーが決めます。

Q7. ゾンビ・プレイヤーが二人いる時、自分のカードをもう一人のゾンビ・プレイヤーの駒に対して使用できるか？

A7. できません。「プレイヤーのゾンビ」とは、自分自身が受け持っているゾンビ駒を指します。特に指示がないものに関しては、どのゾンビ駒に対して使用しても構いません(両プレイヤーのゾンビ駒を混ぜて適用することも可能です)。

Q8. あるターンに新しいゾンビが発生し、「There's Too Many」カードを使用した時、追加で発生するゾンビも均等に発生源に置く必要があるか？

A8. ゾンビは発生する機会ごとに均等に配置する必要があります。通常のゾンビの発生はターンの最後であり、カードによる発生は別のアクションです。それぞれで発生のタイミングが異なりますが、同じタイミングで発生する時は、ゾンビの数を合算した後で、発生源ごとにできるだけ均等に配置します。

ヒーローの能力

Q9. ジェイク・カートライトの「あり合わせ」能力は、町中心部に配置する時にフリーで貰えるヒーロー・カードにも適用されるか。スクラップ置き場ではどうか？

A9. 使用できます。この能力はジェイク・カートライトがヒーロー・カードを1枚引く時ならいつでも使用できます

(町中心部でスタートする時に得られるフリー・カード、「鍵束」によって得られるカードなど)。「スクラップ置き場」は捨て札からランダムに1枚を得るので、「あり合わせ」能力は使用できません。

(このため、特に捨て札カードが多数ある時はスクラップ置き場の「ピックアップ」は使いにくいものになります。もちろんハウスルールで、スクラップ置き場でも「あり合わせ」能力を使用できることにしても構いません。)

Q10. サリーの「幸運」は、自分自身にしか使用できないか？

A10. ハンド・ウエポンの戦闘ボーナス同様、戦闘ダイスに影響するヒーローの能力は、自身が参加している戦闘でのみ使用できます。

Q11. ジョセフ神父の「魂の力」はどうやって使うのか？

A11. 「魂の力」は、使用されたゾンビ・カードまたは場に留まるゾンビ・カードをキャンセルするために使用します。ジョセフ神父が負傷するとダイスを振り、3+ならそのゾンビ・カードをキャンセルできます。この能力は、最後の体力ボックスを奪う負傷の時(死亡した時)にも使用できます。またこの能力を使用して、同じカードに対して複数回キャンセルの判定を試みる事ができます(最初に1-2の目が出て判定に失敗した時。ただし、負傷することに判定は1回だけ行えます)。

この能力は戦闘中にも使用できます。これは戦闘に敗れ、最後の体力ボックスを失いそうな時に特に有効です。神父は自発的に戦闘に敗れ(=最後の体力ボックスを失い)、その代わりにゾンビ・カードを(彼の最後の息とともに)取り除く試みができるのです。

Q12. ジョセフ神父に「I Feel Kinda Strange…」カードが使われた時、「魂の力」でキャンセルできれば、ゾンビ・ヒーローにならずに済むか？

A12. ジョセフ神父は「魂の力」を「I Feel Kinda

Strange…」カードに対して使用できます。しかし、そのカードが神父に対して使われ、場に留まっている間は危険です。負傷を受け、「魂の力」判定に成功すればそのカードをキャンセルできますが、失敗した時はゾンビ・ヒーローになります。

Q13. アンダーソン保安官はゲーム開始時にリボルバーを所持しているが、デッキから抜き取るのか？

A13. その通りです。ヒーローが特定のカードを所持して登場する場合、デッキからそのカードを取り出し、シャッフルし直します。デッキからカードがドローされる前に、この方法でデッキからカードを抜き出します。ゲームの途中でヒーローが登場する場合も、そのヒーローが所持しているカードはデッキから抜き出します。デッキの中にカードがない時は、捨て札パイルから抜き出します。デッキにも捨て札パイルにもない時は、そのヒーローは不幸な、そのアイテムを所持していない状態です。スタートしなければなりません。

カードのドロー

Q14. 「直ちに使用」カードを使用する前に、必要なゾンビ・カード全てをドローするのか？

A14. その通りです。ルールブック5ページにある通り、まず必要なカード全てをドローした後で、「直ちに使用」カードを使います（複数カードがある時は、プレイヤーの任意の順番で「直ちに使用」カードを使います）。

Q15. ヒーローが町中心部でスタートする時、フリーでカード1枚をドローできるが、ドローできるのはどのタイミングか？

A15. セットアップ中、最初のゾンビ・ターンが始まる前です。この時「直ちに使用」カードを引いたら、その場で使用します。

アイテムと武器

Q16. 肉切り包丁：即死とは？

インスタント・キル

A16. 肉切り包丁の戦闘ボーナスとして使用されるもので、いずれかの戦闘ダイスの目で「6」が出ると、ゾンビは即死（無条件で死亡）し、戦闘は終了します。即死のため、ゾンビはカードを使用することはできません（ダイスを振り直させることなどはできないのです）。また、戦闘を解決する必要はありません（ゾンビが勝利したとしても、ヒーローが負傷することはないのです）。

ダイスの目は修正されますが（追加戦闘ダイスであったり、振り直しであったり、ダイスの目に1を加えて5か6になったり）、6の目が出ると、ヒーローは自動的に肉切り包丁の戦闘ボーナスを使用したこととなります。（ゾンビを殺したくない理由がある場合など）肉切り包丁の戦闘ボーナスを使用しないこともできますが、そのように決めたのであれば、この戦闘の残りの期間中、6の目が出てこの戦闘ボーナスは使用できません。

Q17. ポンプ・ショットガンとリボルバー：それぞれ弾切れ判定が異なるのか？

A17. その通りです。リボルバーの場合、ダイスの目が1の時に弾切れします。射撃に失敗すると同時に弾切れを起こすわけです（捨て札にします）。ポンプ・ショットガンの場合は目標にするマスを選び、そのマスにいる全てのゾンビに対する射撃を解決します。その後1回だけダイスを振り、1-2の目が出ると弾切れになります。

Q18. ガソリン：ガス・マーカーは壁越しに隣接するマスにも爆発を及ぼせるか？

A18. 及ぼせません。爆発した時は、壁の有無に関係なく、隣接するマスに影響します。

カード／戦闘のキャンセル

Q19. ゾンビは各戦闘で1枚しか戦闘カードを使用できないが、キャンセルされるとそれ以上カードを出せないか？

A19. その通りです。キャンセルされた戦闘カードも1枚として数えます。

Q20. 戦闘ダイスを振った後でも戦闘をキャンセルできるか？

A20. できます。戦闘は直ちにキャンセルされ、解決しません(勝敗はつかず、ただ終わるだけです)。

ゾンビ・カード

Q21. 「ライトアウト(停電)」は探索や視線に影響するか？

A21. しません。カードやマーカーに書かれている通り、停電はヒーローの移動にのみ影響します。ヒーローは机の周りを探すくらいはできますし、また動いている影目がけて射撃できるわけです。

Q22. 「Resilient」はポンプ・ショットガンの弾切れ判定後に使用できるか？

A22. できます。判定に成功したのを確認した上で、「Resilient」カードを出せるわけです。

ゲーム・ボード

Q23. ドアは視線を妨害する？ 何故？

A23. その通りです。ルールに書いた通り、ドアは移動に影響するだけです。ドアが閉まっている、部屋越しに射線を確保できないなどの理由が考えられます。

Q24. トウモロコシ畑の境界線は？

A24. トウモロコシ畑は、納屋隣の8マスです。トウモロコシが描かれています。納屋のドアのすぐ外もトウモロコシ畑です。

その他の質問

Q25. 「Bickering(口論)」がジョセフ神父ともう一人、別のヒーローがいるマスに対して使用された。ジョセフ神父が「魂の力」をそのカードに対して使用(自ら最後の負傷ボックスを捨てて死亡)、失敗した場合、残されたヒーローはそのマスに留まり、手番を失ってしまうのか？

A25. はい、その通りです。「口論」カードは二人以上のヒーローがいるマスに対して使用され、キャンセルされない限り影響は持続します(この場合、残されたヒーローはジョセフ神父の無意味な自殺に対して叫んでいるわけです)。

Q26. 「Fire Extinguisher(消火器)」を使ってゾンビを移動させる場合、1マスから1マスへ移動させるのか？

A26. 一つのマスを指定し、その中にある全てまたは任意の数のゾンビを隣接するマスへ自由に移動させます。移動先は隣接していれば、一つでも複数のマスでも、構いません。