

The Last Gasp...

[訳者コメント]

- ・基本的に「Forgotten Heroes」モジュールのルールに従うことを推奨する。
- ・本 Demo にはヒーローカウンターが各陣営につき 1 個しか含まれていない。
- ・本 Demo には技能カードが含まれていない。指示も特にない。
- ・本 Demo には必要なマーカー類が含まれていない。
- ・「Foxhole」に関するルールが指示されていない。
- ・岩石地帯(例:6D6)の地形効果が不明。「Band of Heroes」モジュールの墓地(妨害地形、移動コスト 1、目標修正+2、レベルは地形による)として扱うことを推奨。
- ・元ゲーム「Lock 'n Load Forgotten Heroes」を紹介する部分は翻訳を省略した。

Mt. Longdon, June 12, 1982

6月11日の夜に第3空挺の隊員達は Mt. Longdon に進撃した。英軍の兵士達は夜のうちに忍び寄りアルゼンチン軍の防衛線に浸透するつもりであった。残念なことにレッドベレーの空挺兵の一人が物音をたててしまったため、Mt. London のアルゼンチン軍防衛線に警戒が発せられてしまった。このようにして、Falklands 奪還キャンペーンで多くの者が激戦だったと語る戦闘が開始された。10時間後、苦しい戦いの末に英軍は狭い尾根を占領したが、戦いはまだ終わらなかった。アルゼンチン軍第7歩兵連隊 A 中隊の兵士達が岩山を這い上がって来た。彼らにとり戦争の期間中、唯一となった反撃が開始された。 -Mark H. Walker

戦闘序列:

<空挺連隊>

第3大隊の一部、最初に地図盤6のG列ヘックスから東側に配置:

- ・ 4×1-7-4
- ・ 1×L7A2
- ・ 1×Foxhole
- ・ Abnett
- ・ Clark

<アルゼンチン軍>

第7歩兵連隊 A 中隊の一部、第1ターンに地図盤6西端のヘックスである6A4から入る:

- ・ 5×2-5-4
- ・ 2×MAG58
- ・ 105mm 砲の砲撃任務を1個持つ(5相当の HE 弾)。
- ・ Sanchez(「Veteran」技能カードを所持)。
- ・ Tanier

アルゼンチン軍が第1ターンのイニシアチブを持つ。

勝利条件:

D2、D6、J1、I6、H4 は勝利ヘックスである。シナリオ終了時に勝利ヘックスを最も多く占領している側が勝利する。勝利ヘックスを支配している側とは、統制状態の MMC、ヒーローをそのヘックスに置くか、そのヘックスを最後に通じた統制状態の MMC、ヒーローを持つものを言う。英軍はシナリオ開始時に J1、I6、H4 を支配しているものとする。

シナリオの長さ:6 ターン

シナリオ特別ルール:

視界不良:シナリオは明け方から始まる。前夜からの戦闘により戦場には煙が立ち込めていた。このため、第 1 ターンで視界は 4 ヘックスとする。第 2 ターンでは 6 ヘックスとする。その後は回復する。

英軍空挺兵の射撃練度:英軍分隊、半個分隊、ヒーロー、支援火器とその支援火器(例:L7A2)は 1D8 で攻撃する。例えば、1 個 1-7-4 分隊は 1FP+1D8 で攻撃する。1 個 1-7-4 分隊と L7A2 は 3FP+1D8 で攻撃する。L7A2 を所持した 1 個の指揮官は 1FP+1D8 で攻撃する。1 個のヒーローは 1FP+1D8 で攻撃する。1 個の狙撃兵は 1D8+1D6 で攻撃する。英軍空挺ユニットは混戦での攻撃時には 1D8+1D6 で振る。

英軍空挺兵の回復力:動揺状態の英軍空挺に対し、敵ユニットが混戦をかけるためにヘックスに入ってきた場合、動揺状態の空挺兵は回復を試みることができる。指揮官は必要としないが、統制状態の指揮官がいれば回復ルールにより指揮能力を使うことができる。回復は混戦の「前」に行く。回復に成功したものは混戦で戦うことができる。失敗すれば除去。

「M」レーティング:空挺の完全分隊の火力に「M」の上付き文字がある。これらは混戦時の火力に 1 を加えることが許される。故に、1 個 1-7-6 空挺分隊は混戦で 2FP を持ち、1D8+1D6 を振って攻撃する。2 個 1-7-6 分隊は混戦では 4FP で攻撃する。1 個 1-7-6 分隊と 1 個 1-6-4 半個分隊は 3FP で攻撃する(空挺半個分隊は「M」の上付き文字を持たない)。これは混戦での火力のみに影響することを心に留めておくこと。

アルゼンチン軍の予測不能:何れか一つのターンでアルゼンチン軍と英軍のイニシアチブの目が同じだった場合、アルゼンチン軍は「突発」が発生し全ての攻撃でダイスを 2 個振り、攻撃で振ったダイス 2 個のうち高い目を選ぶ。突発中のアルゼンチン軍狙撃兵はダイスを 3 個振り、最も良いもの 2 個を選ぶ。混戦でアルゼンチン軍プレイヤーはダイスを 3 個振り、最も良いもの 2 個を選ぶ。効果が続くのは 1 ターンの間だけである。

作動不良:このルールはボブ・マーレイにとり必要なものは何もない。両陣営の L7A2 と MAG58 は作動不良し易い。機関銃が攻撃(混戦ではない)に参加している場合、相対する側のダイスの目が合うと(例:両プレイヤーが「1」の目)、機関銃は作動不良となる。機関銃を作動不良面に返す。そして、その攻撃からその火力を省く。次の回復フェイズで統制状態の SMC か MMC により正常面に返すことができる。もし、1 個を超える機関銃が攻撃していても作動不良となるのは 1 個だけである。

イベントマーカー:

イベントマーカー A(占拠)は D2 に配置:アルゼンチン軍だけが活性化できる。活性化したらパラグラフ 1 を読む。

イベントマーカー B(占拠)は D6 に配置:アルゼンチン軍だけが活性化できる。活性化したらパラグラフ 1 を読む。

パラグラフ:

最初に読まないこと。

止まれ!シナリオに指示されない限りこれらのパラグラフは読まないこと。

パラグラフ 1

1D6 を振る。もし、結果が偶数ならパラグラフ 2 へ進む。もし、奇数ならパラグラフ 3 へ進む。

パラグラフ 2

ところが、英国空挺兵は結局スーパーマンではなかった。反撃は綿密かつ老獪に行われ、君の兵士達は目標を確保することができた。彼らの成功に勇気づけられ、岩山から英軍を追い出そうとアルゼンチン軍はどんどん進んでいった。

全てのアルゼンチン軍ユニットの士気はシナリオの残りの間で 1 上昇する。これは SMC と MMC、統制状態と動揺状態の両方に適用される。「全て」のイベントマーカーを除去する。

パラグラフ 3

無線機から声が聞こえた。それは、Wireless Ridge で英軍の攻撃が予想されるので反撃のために増援をまわせという中隊指揮官からのものであった。君は、それが馬鹿げていることを知っている;昼間のうちに英軍が籠る Stanley を取り囲む丘を攻撃しなければならないからだ。分隊をまわすということは...君は指揮官に対し残った部隊だけでは Mt. Longdon を再奪取することができないと告げた。彼は一応同意はしたが、あらためて君に要請を続けたのだった。

アルゼンチン軍プレイヤーは自身の選択で、1 個分隊(統制状態か動揺状態)を取り除かなければならない。勝利するために、アルゼンチン軍は勝利ヘックスを 2 個だけ支配する必要がある。シナリオは第 5 ターンに終了する。「全て」のイベントマーカーを除去する。