



プレイブック

イントロダクション

「タロン」をプレイするには5通りのやり方がある。

- ・プレイブックに書かれているシナリオをプレイする。これらは第一次タロン戦争における重要な戦いを扱っており、このゲームに不慣れたプレイヤーがシステムを学習するのに適している。
- ・シップポイント (SP) を使って艦船を購入し、オリジナルのシナリオをデザインする。
- ・プレイブックのシナリオを通してプレイする、キャンペーンゲームを行う。
- ・戦略的決断を求められるエンパイアウォー (キャンペーン) をプレイする。
- ・GMT の「Space Empires 4x」ゲームをプレイし、その中で発生する戦闘の解決に「タロン」を用いる。

ライフタイムスコア: あなたがどのように「タロン」をプレイするにしても、自分のライフタイムスコアを記録しておくことをお勧めする。各ゲームプレイの結果によって、あなたは 0 から 3 ポイントのスコアを得る。これをこのブックレットの後ろにあるスコアシートに記録しておくのだ。またスコアシートの電子媒体をダウンロードすることもできる。

20. 勝利

各戦闘の目的は、通常はその宙域のコントロールを得ることである。シナリオに特別な記載がない限りは、以下の勝利条件を用いること。

20.1 敵艦隊全滅

マップ上の敵艦全てを撃破して、自軍艦艇がまだ残っている陣営は、そのシナリオに勝利する (たとえ敵より多くの自軍艦艇を撃破されていたとしても)。ミサイルはこの場合、艦艇とは見なさない。母艦や基地を喪失した戦闘機部隊は、残っている艦艇としてカウントする。

20.2 勝利レベル

- ・敵艦艇を撃破し、かつ自軍艦艇を生き残らせることは、キャンペーンを行っている場合や、ライフタイムスコアを記録している場合にとっても重要である。戦闘が終わった後で、勝者がどの程度よく戦ったかを表すスコアを計算する。
- ・各陣営で撃破されたシップポイント (SP) の合計を計算する (SP

はプレイヤーエイドカードに記載されている)。敗者の SP 合計を勝者の SP 合計で割り算する。その値が:

3 以上: 決定的勝利 (3 ポイント)
1.5 以上: 大勝利 (2 ポイント)
1.5 未満: 辛勝 (1 ポイント)

- ・この勝利ポイントは、ライフタイムスコア、あるいはキャンペーンゲームスコアに加えられる。
- ・勝者が、敗者よりも多くの艦を撃破されている場合もあり得る。
- ・船体へのダメージは勝利レベルの計算においては無視される。
- ・いくつかのシナリオでは、勝利レベルに上限 (大勝利もしくは辛勝など) が設定されている場合がある。

20.3 ライフタイムスコア

プレイヤーは、各自のライフタイムスコア、勝利・敗北などの記録を残しておくことを推奨される。

20.4 スポーツマンシップ

- ・ゲームにおいて、片方の陣営に勝利のチャンスがなさそうな状況になったら、だらだらと続けるよりも、いさぎよく敗北を認めて次のゲームを始めることが推奨される。
- ・シナリオに特別な記載がない限り、上記のように敗北を認めたプレイヤーの艦は撃破されたものと見なす。ただし、マップ上で全ての敵艦から遠くに離れていて、退却する前に敵が接近してきて撃破することが不可能と思われる自艦については、無事に退却できたものと見なす。
- ・戦闘終了時にどちらの陣営にも艦が残っていない、または残っている両軍の艦に有効な武装が全くないという状況もあり得る。この場合は、両者とも敗北となり、同じ戦闘をもう一度繰り返さなくてはならない。

21 セットアップ

シナリオに特別な記載がない限り、以下のルールが適用される。

- ・マップの長辺が各プレイヤーに向くように配置する。
- ・常にタロンがイニシアティブプレイヤーとしてゲームを開始する。
- ・いくつかのシナリオでは特別なセットアップエリアが指定されている。そうでない場合は、各陣営とも手前 2 列の中に艦船を配置する。

艦船の選択

ほとんどのシナリオは、使用される艦艇が指定されている。



地形

ほとんどのシナリオでは、どこに地形を配置するか具体的に指定されている。さもなければ、地形配置ルール (30.2) を参照すること。

艦船の配置

- ・イニシアティブプレイヤーから始めて、交互に 1 隻ずつ、艦船ユニットを裏向きにして、セットアップエリアに配置していく。
- ・艦船は、セットアップエリア内の端が欠けていないヘクスであれば、どこにでも配置することができる。
- ・全ての艦船が配置されたら、表面を上にする。その後、イニシアティブプレイヤーがまず自軍艦艇の向きを全て決定する。その次にセカンドプレイヤーが各艦船の向きを決める。
- ・艦船は前方を向いていないといけない (つまり、右前方もしくは左前方を向いていること)。
- ・テランの戦闘機は自軍の空母または基地に隣接したヘクス (セットアップエリア内) に配置しなくてはならない。

配置艦船の諸元

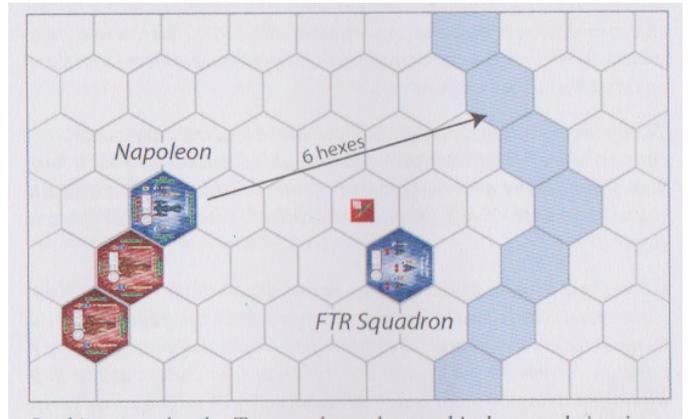
- ・全ての艦船は、全武装グループが完全にチャージされている。
- ・テランの艦船は、バッテリーがチャージされていない状態でゲームを開始する。
- ・ほとんどの艦船の初期速度は 3 である (プレイヤーエイドカードのパワーカーブチャートで強調されている)。そのパワーカーブの諸元を各ユニットに書き込むこと。シナリオ開始の前にはパワーフェイズはない。

22. 増援

- ・増援フェイズはシナリオで指定されたゲームラウンドのパワーフェイズ終了後に実施される。
- ・増援があるシナリオでは、増援が登場するマップ端が指定されているものがある。
- ・イニシアティブプレイヤーが先に増援を配置する。

増援の配置

- FTL ドライブをしている艦は、NFTL ドライブをしている他艦に接近すると、一定の距離で自動的に FTL を遮断するようにできている。
- ・増援艦艇は、シナリオで指定されたマップ端の方向に向かい、(敵味方を問わず) 最も近い艦または惑星から最低でも 6 ヘクスは離れた位置に配置される。シナリオにマップ端が指定されていないならば、どの方向でもよい。
 - ・同じ増援フェイズに増援として配置された艦は、他の増援艦の登場を妨げない。一つの増援フェイズに登場する複数の増援艦艇は、同時に登場するものと見なす。
 - ・ミサイル、基地、戦闘機は、増援を妨げない (6 ヘクス以上の制限にかからない)。
 - ・意図的に増援を離して配置することでマップをフロートさせ (移し替えて)、その結果、他の艦艇をゲームから除去させるということはできない。
 - ・増援として登場する艦は、任意の方向と速度で配置してよい。
 - ・増援艦船を地形のあるヘクスに配置することはできない。
 - ・空母と戦闘機が同時に増援として配置される時は、戦闘機は空母に隣接したヘクスに配置しなくてはならない。



23. 輸送艦 (Transports)

- ・いくつかのシナリオでは輸送艦が登場する。これらの輸送艦は、重要な補給物資や兵員の輸送を行っている。
 - ・輸送艦が基地にドッキングしたり惑星に着陸する時は、速度 1 で移動していなくてはならない。
 - ・シナリオに 3 隻以上の輸送艦が登場する時は、最初の 2 隻はシナリオ開始時に他の全ての艦艇とともに配置しなくてはならない。しかし 3 隻目以降の輸送艦は、プレイヤーが望む任意の増援フェイズに登場することができる。またプレイヤーが望むなら、3 隻目以降の輸送艦を増援させなくてもよい。この場合は、これらの輸送艦は退却したものと扱われる。
- プレイノート: 敵艦隊を分散させ弱体化してから増援の輸送艦を投入し、目標を確保するのが望ましい。

24. 応急修理 (Jury Rigging)



- 特別なルールにしたがい、故障した武装グループは応急修理されることがある。しかし、このような武装は信頼性に欠ける。
- 応急修理された武装グループは、**Jury Rigged** カウンターのワイヤー切断面を上にして、その上に置いて表す。シナリオ開始時から、このような応急修理武装グループは射撃を行うことはできない。

修理



- 各インパルス終了時に、応急修理武装グループは修理を試みることができる。ダイスを 1 個振り、6 が出たらカウンターのワイヤー接続面を上にする。この武装グループは発射可能となる。一度発射を行ったらカウンターを再び裏返し、この武装グループはまた射撃不可になる。

独自シナリオのデザイン

- 両プレイヤーが合意するならば、独自シナリオのデザインにおいて、応急修理を要する艦艇を最初から組み入れてもよい。セットアップ時に、各プレイヤーは密かに、どれか 1 隻のどれか 1 つの武装グループを選択し、そのアイコンに目印をつける。その艦の購入コストは 10% 安くなる。配置後、艦艇ユニットが表になったら、その武装の上に応急修理カウンターをワイヤー切断面を上にして置く。基地と戦闘機は、応急修理はできない。

25. マルチプレイヤーゲーム

- ・ほとんど全てのシナリオは、マルチプレイヤーゲームとしてプレイすることができる。
- ・同じ陣営に属する 2 名のプレイヤーは、第 1 プレイヤーと第 2 プレイヤーとなる。セットアップの時は、両名は自由に、かつ相手チームからは内密に、艦船の分担について協議することが出来る。ゲームが開始されたら、そのチームのセグメントには、まず一人のプレイヤーが指揮する艦船を全て行動させ、それが終わってからもう一人のプレイヤーが残りの艦船を行動させなくてはならない。
- ・戦闘が始まったら、各インパルス中は、プレイヤーはチームメイトと会話をして、行動計画を話し合っはいけない。もちろん、これらの艦船には通信能力が備わっているが、このルールは戦闘のリアルタイム性を表現するものである。
- ・パワーフェイズの間、プレイヤーはチームメイトに対して、単語を 10 個まで話しかけることができる。プレイヤーは最初数個の単語だけを話しかけ、残りを返事のためにとっておくこともできる。プレイヤ

ーは艦船やマップ上の位置を指さして示すこともできるが、その場合は最低 1 単語を話さなくてはならない。このルールは、速いペースで推移する戦闘を再現し、プレイヤーが長々と行動について話し合うことを防ぐためのものである。

・もしプレイヤーが 10 単語を越えて話してしまったときは、次のラウンドでそのプレイヤーは AP を使用することができなくなる。

26. シナリオ

チュートリアル デュエル - 「恒星間戦争の始まり」 2227 年 12 月 24 日

「こんちくしょう・・・」

TCS (テラン連邦軍艦船) パットンのブリッジクルー達は、艦長のヘレナ・オブライエンが思わず口にした呪いの言葉に、自分の受け持つコンソールから目を離して振り向かないだけのプロ意識を持っていた。だが彼らは全員、彼女の言葉に密かに同意していた。そしてその呪いを、傷ついたパットンのすぐそばの通常空間にたった今ジャンプアウトした 3 隻の敵艦に向けて心の中でつぶやいた。やつらはパットンを沈めに来たのだ。もう少しで第 395 基地にたどり着けるのに。彼らの救いの地に。

そしてオブライエン艦長は次々にあらゆる呪いの言葉を吐き続けた。二日前

「ミスター・デニーゴ、彼らはこちらの呼びかけに応答しているの？」ブリッジに黄色の警告灯があふれている中で、オブライエン艦長はアイルランドなまりで問いかけた。

「いいえ、艦長」アフリカ大陸出身で浅黒い肌をした副長が答えた。。彼は通信パネルに覆い被さるようにして、そこの若い女性通信士が繰り返すフレーズに集中していた。「そこの未確認船舶、こちらはテラン連邦艦船パットン、貴艦はテラン連邦の領空宙域に接近している。直ちに銀河系中心とアンドロメダ星雲中心を結ぶラインから 30° × 10° × -20° の方角に進路を変更されたし。すでにそちらにこの進路の画像データを送信した。その進路で進めば、我々の領域境界に対して平行なルートをとることができる。あるいは、我々がより確実なコミュニケーションをとれるまで、完全に停止されたい」

彼女の副長が言った。「通信回線は開いており、向こう側には聞こえている筈です。ですが応答はありません」

「呼びかけを続けて、アミンブル少尉」オブライエンは通信士官に命令した。イラン人の彼女は一回だけうなずき、ぼさぼさの黒い髪を神経質に指でかき上げた。艦長は副長を見て、「ミスター・デニーゴ、あなたの提案は？」彼は歩いて艦長席の横に立ち、テラン連邦の領空外縁で停止しているパットンと、急速に接近してくる未確認艦を映しているスクリーンを二人で見つめた。止まっているというのは正確な表現ではない。パットンは NFTL ドライブを稼働し続けるため最低限の速度で移動し続けている。だが広大な宇宙のスケールに比べればそれは止まっているのと同じだった。スクリーンに映るパットンのアイコンの位置は、ワープをしない限り、そこに何年でも留まることになるだろう。デニーゴは彼女に向けてかがみ込み、ささやくようにソフトに、だが自信に満ちた調子で答えた。「艦長、我々が受けている命令は明らかです。まず平和的にコンタクトをとるように努力しなくてはなりません。ですが、何があるうとも、この艦を素通りさせるわけにはいきません。彼らが何者なのか、どんな意図を持っているのか、まだ全く不明です。直ちに武器とバッテリーのチャージを行うべきだと思います」オブライエン艦長は苦笑いして、艦長席のアームに取り付けられたパネルを膝の上に広げて見せた。デニーゴはそこに艦長がすでに武装とバッテリーにパワーを供給し戦闘準備を始める指示を出しているのを見て、笑いを返した。

彼女は正体不明艦がさらに近づいてくるのを見つめ、そしてそれがテラン連邦の政治家たちが国境線と定めたラインをまたいで進入してくるのを見て、ため息を一つついた。そしてパネルのアイコンを一つ叩き、艦橋で黄色に点滅していたライトが赤に変わった。全艦放送が流される。「緊急事態。これは演習ではない。全艦戦闘準備」彼女は一瞬の間、昔の地球の SF 映画で、こちらが攻撃されるまで撃つてはならないと命令されている艦を見たのを思い出した。しかし、今の彼女の命令はそれとは違う。それは彼女を有名にする筈だった。哲学者や政治家たちは彼女を批判するだろう。また今回の戦闘で彼女がとる行動は、ウォーカレッジで詳細に研究され、批評されることになるだろう。彼女にはそれがわかっていた。自分の名前は、エイリアンとのファーストコンタクトを行ったテラン連邦艦長の艦長として、将来の世代にまで語り継がれることになるだろうと。

これらのことが胸の内を一瞬だけよぎったが、彼女はすぐにそれを脇に押しやり、艦内放送に話し続けた。「我々の任務は、境界線を越えてくる艦は、全てこれと交戦することとなっている。もし戦闘中に彼らがこちらの呼びかけに応答したら、我々もいったん交戦を中断して、

連中を領空外までエスコートし、それから交渉を開始することが許される。いずれにしても、医務室、外傷患者の受け入れ準備を」

彼女は放送を打ち切り、スクリーンを見つめた。彼女が艦内放送をしている間に 2 隻の艦は接近していた。艦橋内の位置に戻っていた副長に向かって、彼女は矢継ぎ早に命令を下した。「ミスター・デニーゴ、全ての戦術ディスプレイを私のパネルに転送、メインスクリーンに俯瞰図を出してちょうだい。こちらの反物質魚雷とフェイザーが一番当たりやすくなる位置と射線を算出して」

彼女の最初の命令が実行されている間に、彼女は年配の男に向かって命じた。「オーソン大尉、こちらの武器が連中の・・・」ちらっとディスプレイを見て、「左舷を狙えるように、機動して」

次にオーソンの隣に座っている浅黒い肌で中年の女性に向かい、「ロジャース大尉、こちらの魚雷が敵の左舷に一番命中率が高くなる位置で、攻撃開始。もし発射前に最適位置からはずれるようなら、とにかく撃ちなさい。その後、敵左舷に命中が期待できるならフェイザーを発射」

次に彼女はとても背が高く痩せた男に振り向いた。彼はバーナードスター第 2 惑星出身で、軍規に全くそぐわないぼさぼさの赤い髪をしている。「チャリズ少尉、連中をスキャンし続けて、彼らの行動パターン、武器の性能、船体の弱点、なんでもいいから調べて。何かわかったら教えてちょうだい」

ロジャース大尉が報告した。「最適距離まであと 10 秒。オーソン、そっちが旋回半径を短くしてくれば、なんとかやつらの左舷を狙えそうよ」オーソンが答えて、「パワーター、今！」

ヘレナ・オブライエンは通信席に向かって、「アミンブル少尉、呼びかけを続けて。彼らが何か言ってきたら、すぐに知らせてちょうだい」

チャリズが「奴ら撃ってきた！」と叫ぶのと、ロジャースが「魚雷発射！」と報告するのは同時だった。コンピュータからの情報の方が目から得るものより常に多いにもかかわらず、オブライエンはメインスクリーンの右にある二つのスクリーンを思わず見上げた。最初の画面には敵艦、そして二番目には CG で描かれたパットンが映っている。どちらの艦のシールドもまぶしく輝いた。アミンブルが報告する。「船体に損害なし、前方シールド出力 3 分の 1 に低下！」ロジャースが続けて、「フェイザー発射！ 1 発命中！」

艦長はチャリズの方を見て、「少尉？」

青年は頭の髪をかき上げながら、「艦長、連中は 4 つある武装のうちの 2 つを発射したと思われませんか？どちらもこっちに命中しました。中距離では、こちらの反物質魚雷と同程度の命中率があるようですか？エネルギー兵器なので、もっと近距離ではさらに当たりやすくなると思われませんか？え〜と、それから彼らのシールドはもうダウンしているようですか？」

彼が話している間にも、メインスクリーンの敵艦のグラフィックの左舷に赤いラインが描かれ、シールドがダウンした可能性が示された。グラフィックは、2 隻の距離がどんどん離れていくところを表示している。

「オーソン大尉、できるだけ敵の左舷を狙えるように頑張ってください。向こうもなかなかそうさせてはくれないでしょうけど」オブライエンが言うと、まさにその通り、敵は右舷に回頭しつつあった。「ロジャース大尉、パワーをそちらに回すから、武器の再チャージを最優先にして。でも敵が射程内に入ったら、パワーはオーソンに戻します」

「アミンブル少尉、呼びかけに応答は？」彼女は通信士の女性に期待を込めて問いかけた。だが、そんな応答があればとえ彼女が話している途中でめとつとくに報告されていただろうと、オブライエンもわかっていた。それがどんなに艦長にとって重要なものであるか、アミンブルもよく理解しているのだから。敵艦に呼びかけを続けながら、彼女はいいえと首を振った。

オブライエンが深呼吸をする間もなく、2 隻は再び接近を始めた。チャリズは、また文の終わりを質問のトーンにする特徴的な話し方で、「艦長？敵はさっき発射した武器をまだチャージ中のようですか？」

艦長はうなずいて、情報パネルをちらっと見て、パットンの武装がほとんど完全に再チャージされているのを確認した。すると、敵艦が急にスピードを上げ前進してきた。オーソンはうなり声をあげ、叫んだ。「シールドが落ちている左側を狙うには近すぎる！」オブライエンはうなずき、穏やかな声で言った。「じゃ、もう一つシールドをつぶしなさい」ロジャースはまた反物質魚雷を発射し、命中！と報告した。敵艦が接近し、パットンはサイドスリップして敵正面に自分の左舷がくるように移動した。そこへ敵は 2 カ所の武装マウントを発射した。

アミンブルが叫ぶ。「左舷シールドがほとんどやられました、艦長！」

チャリズが割って入った。「え〜と、艦長、敵の前方シールドはまだ半分弱残っています？側面よりも前方のシールドの方がずっと強力の方ですか？それから？さっきの急な増速は敵艦後部のパネルのような部分からの噴射によるものだったようですか？ヤツが何回あれを使える

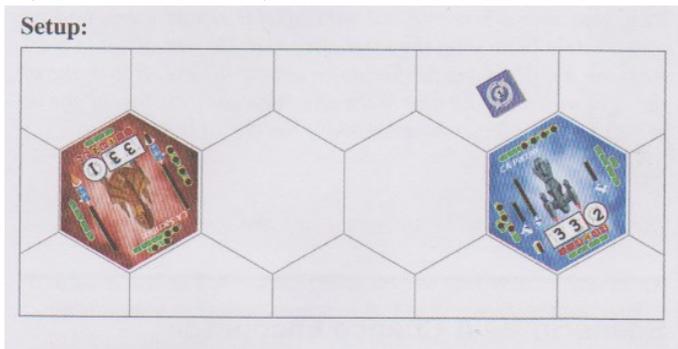
のかわかりません。意図的に止めたというよりは、オーバーヒートで強制的に遮断させられたように見えましたけど？」

2隻の宇宙船は再びゆっくりと接近を始めた。今回はどちらか、または両方が手ひどく損傷するだろうと、オプライエンにはわかっていた。「できるだけもう一回、敵の左舷を狙いなさい。こっちの全火力を集中させてね」スクリーンの中で2艦はさらに接近し、両艦にとって最適な射程距離を示すバンドが重なりかけた。オプライエンは前屈みになり、「オゾン、ロジャス、合図と同時に命令を実行して」彼女はすでに命令を自分のパネルで作成して、彼らのディスプレイに転送していた。「はい、艦長」二人の声が重なる。

「まだよ・・・まだ・・・」彼女は息をこらえてつぶやいた。「今よ！」

このシナリオは他と異なり、戦闘の途中から始まる。そのためプレイヤーは戦闘の帰趨を決める重大な決断をせまられることになり、初めてこのゲームをプレイする人にとってシステムを理解しやすくなっている。

- ・テラン: 1 CA: Patton
- ・タロン: 1CA: Sacrifice
- ・特別ルール: セットアップは下図のように行う。テランの船はすでに前方と左のシールドに損害を受けている。全武装とバッテリーはチャージ済みである。また Patton は1ヘクス先に巡回半径(Turn Radius) マーカーをおいている。タロンの船は左のシールドが全て破壊されており、また前方シールドにも損害を受けている。全武装はチャージ済みで、2つあるアフターバーナーのうち1つは使用済みとなっている。イニシアティブプレイヤーはタロンだが、ゲームは E インパルスの第2プレイヤーフェイズ(テラン) から始まる。両方の船とも初期設定のパワーカープ諸元を有している。テランの船が持つチャンスがわかるだろう。この状況をプレイし終えたら、次に同じ状況のセットアップを行い、今度はタロンプレイヤーの E インパルスからプレイしてみるとよい。タロンにも同じようなチャンスがある筈である。
- ・勝利: チュートリアル勝利にはポイントは与えられない。



戦闘終了後

「アミンブル少尉、反物質魚雷の修理状況は？」デニーゴが質問した。

「技術部は応急修理可能だと言っています。でも、その後で何回発射できるかは保証の限りではないとも」彼女は答えた。「それと、医務室からは、クルーの死傷者は比較的少ないと報告が入っています」彼女は少し言葉をとめて、はっきりとした声で付け加えた。「技術部によりますと、敵が使った武器は物質を破壊するというよりも、分解する機能を持っているそうです。実際、何カ所か撃たれたところでは、船体の装甲厚はそのままですが、その分子構成が変化しているそうです」デニーゴはうなずいて、「ありがとう、アミンブル少尉。わかったことを司令部に伝えてくれ。それと、ニモイにも。連中は我々の近くにいる。あそこの科学者たちは、この新しい武器の謎解きに夢中になるだろうな」彼はオプライエンの方を向いて言った。「艦長、あの操艦は見事でした。敵の側面シールドにうまくとりつけましたね」そして考え込むように、「でもなんで奴らはやたら強力な前方シールドのわりに、側面シールドが貧弱なんだろう？」彼女は、副長が何らかの説明を思いつくまで、ずっとこの問題を考え続けるに違いないとわかっていた。彼は軽く頭を振って、「彼らは、我々があんな風に急にターンを行うことが出来るとは予想していなかった筈です。バッテリーを使って巡回半径を短く出来るというのは、連中のナイスなアフターバーナーに匹敵する強みです。連中は一時的に退却しただけだと思います」

艦橋に充満していた煙が薄れると、艦長席の後ろから声が聞こえた。「艦長？お話し中のとろさをお邪魔したくなかったんですが？」

「どうしたの、チャリズ少尉？」

ひょろとした青年はひとつ咬みかみをして続けた。「え〜と、開いていた通信回線を使って、連中のコンピューターシステムをハッキング

してみました？それで、たくさんのデータをダウンロードできました？それで、データのデコードをしたらうまくいきました？ほとんどはゴミ情報ばかりのようでした？でももしたら、デコーダーが、何か惑星の情報のようなものに行き当たりました？植民星とかそんな感じ？それと、艦隊の配置図と彼らの船の戦術仕様とか？そんな感じですけど、わかります？艦長？」

「チャリズ、あなた、それがどれだけ重要なものか、わかっている？その情報があれば、このエイリアン帝国が本気で我々と戦争を始めるつもりでも、あ〜という間に終わらせることが出来るわ。ヘレナ・オプライエンは、艦長席から立ち上がり、顔を威厳を損なわないように笑みをこらえようとしたが、喜びを抑えることはできなかった。艦橋には歓声が沸き上がった。

だがチャリズ少尉は右手を挙げて、「あ〜、艦長？ですが我々はやっぱりこれを基地に直接届ける必要があるのでは？え〜と、解読したデータの性質に鑑み、ジェネラルオーダー17がアクティブートされました？」青年は艦長がジェネラルオーダー17を思い出そうとして考え込み、そして表情が凍り付くのを目撃した。

「ジェネラルオーダー17。特定の機密情報は自動的にロックされる。データを保存した記憶媒体は、適切なセキュリティ対策を施した上で、艦隊司令に直接手渡しされなくてはならない。なるほどね。役人たちは、最近になってこの規則を押しつけてきたんだっけ？ということ、私たちはもうこのデータにアクセスできないということ？ああ、いいわ、もう答えはわかっているから。コンピュータは自動的にそうするように設計段階からプログラムされているんでしょう？」彼女は思わず小さなため息をついた。スパイ対策と艦隊内での陰謀対策として導入された手続きが、未知の敵種族と対峙している彼らの最大の足かせとなっているのだ。「わたしの記憶が正しければ、第395基地に艦隊司令があつたわね。そこで艦の修理もできる。オゾン大尉、進路を設定してちょうだい」年配のテキサス人はものうげに答えた。「アイ、艦長。進路設定完了」

「みんなよくやったわ。最大戦速で行くわよ」彼女はスクリーンのマップを見上げて思った。「役人ども・・・、くそつたれ・・・」

テランの解答例: Patton はバッテリーを用いてイニシアティブ変更を E インパルスに行い、次の F インパルスに先攻を取る。そして F インパルスに得られた AP を使ってパワーターンを行い、左に巡回して距離2ヘクスからアルファストライク(全門斉射)を Sacrifice の左舷(シールドが落ちている)に放つ。

タロンの解答例: Sacrifice は残っているアフターバーナーを使って E セグメントに左巡回を行い、そこで距離2ヘクスでアルファストライクを Patton の損傷している左シールドに放つ。

シナリオ 1 「戦争の始まり」 2227年 12月 22日

「君の言うとおりで、ヘレナ。こんなに不思議な友人関係は他に思いつかない。もっとも、真の友情の元はどれだけその人を楽しませることが出来るかにあると、時々思うけどね。君の艦長就任式で、オゾンとアミンブルがお互いに笑わせ合せて、二人とも死にそうになっていたのを覚えているかい。もしかしたら知らないかな。私は、自分の就任式の時のことは殆ど何も覚えていないんだ。あんなにも長いこと臆目も振らずに目指してきた命令書が自分のスーツのポケットに入っているということに、麻痺したみたいになっていた。とにかく、近いうちにまた会おう。ナポレオンのクルーが私にしてくれているように、パットンのみんなが君によくしてくれていることを願う」クラーク・ペリマンは自分のタブレットに書き込んだ文章を眺めて、これをじかに読む女性に対して自分が抱いている感情に比べれば、如何にドライな文章に読めることか、としばし考えた。まあ、パットンとナポレオンの間の距離からすると、発信してから受信されるまでの通常の遅れは約二日ということか。彼は、この通信が政府の検閲に調べられるだろうということを確認していた。政府の情報局は機密情報が勝手に交信されていないか調べるためと称して、一つ一つの通信をチェックしているのだ。いつものように、通信の最後には彼は告白を付け加えたかった。そしていつものように、それをやめることにした。たぶん、いつか上陸休暇と一緒にとれた時に、直接彼女に伝えられるかもしれない。彼がタブレットの送信ボタンを押そうとした時、赤い警告灯がタブレットと、艦長室のパネルに点滅した。「緊急事態、艦長は艦橋へ！」インターコムから呼び出される。その声が終わる前に彼はドアから出ていき、メッセージはそのまま放置された。

「報告を！」艦橋へ通じるセキュリティドアをくぐりぬけながら、ペリマンは命令した。彼はメインスクリーンに映るナポレオンとジュエーコフを見つめた。ジュエーコフはその日に到着したばかりで、これからしばらく2隻の重巡で軍事演習を行い、その後ジュエーコフが哨戒任務を引き継ぐことになっていた。テランの重巡を示す二つのアイコン

の他に、正体不明を表す黄色のアイコンが二つ、彼らの方に向かってくる。この二隻はすでにテラン連邦の領空内に侵入しており、ペリマンの耳に通信士官が交信を試みる声が聞こえた。

副長のロバート・モリノーは艦長席の横に立ち、ペリマンが着席して膝の上に情報パネルを開くと、「艦長、二つのコンタクトは我々の境界線のすぐ外で NFTL にジャンプアウトして、それ以来ずっとこちらに向かってきています。ロジャース大尉に命じてセンサー情報から彼らの戦術能力について何がわかるか分析をさせています」

「ありがとう、ロバート」ペリマンは素早く膝の上のパネルをチェックして、乗組員に命令を出し始めた。「航海、ジュールコフと本艦の間に安全な距離を常に維持するように気をつけてくれ。何度もその演習をしてきたが、もしこれが戦闘になると、物事はずっと速く感じられるものだからな」

- ・テラン: 2 CA: Napoleon, Zhukov
- ・タロン: 2 CA: Justice, Unity
- ・勝利: 決定的勝利は不可

実際、そうだった。2隻のテラン重巡はそれぞれ別の敵艦を反物質魚雷とフェイザーで狙い、どちらも前方シールドをダウンさせたが、敵は2隻ともジュールコフを狙ってきた。最初の交戦の後、ジュールコフは被弾しよるめきながら敵から遠ざかった。悪いことにパワー伝達機構もダメージを受け、以後の戦闘に支障を与えることになった。しかしジュールコフのグエン艦長はなんとか敵艦1隻のシールドがダウンした面からフェイザーを命中させることに成功し、そのダメージが起こした連鎖反応で、敵艦は爆散した。

ペリマンはナポレオンで残った1隻に攻撃をかけようとターンをさせた。しかし敵艦が突然増速して射界から逃れ、しかもジュールコフをその右舷ディスプレイの射界に収めたのを見て、呪いの言葉を吐いた。そしてジュールコフが爆散し、ナポレオンが放った反物質魚雷が敵艦のシールドで無害化されたのを見て、再び呪いをつぶやいた。

敵艦が左舷のディスプレイをナポレオンに発射した。その直後、ペリマンは何かの頭に激突するのを一瞬感じた。

「艦長、何が起きたか覚えておられますか」

「いや」ペリマンは医務室のベッドの脇に立つ若い看護師にぼんやりする焦点を合わせた。そして、医学的に導入された昏睡をしていたところを無理に神経刺激剤で覚醒させなくてはならなかったということは、自分はひどく負傷していたのだと直ちに理解した。その薬剤は昏睡者を瞬間的に覚醒させるため、ひどい見当識障害を引き起こすのだ。彼は自分の手足をすぐ確認し、全部ちゃんとついているのを知ってほっとした。「何が起こった？」

デリン少尉という名前をペリマンは思い出した。「天井の一部が落下して、艦長の頭にぶつかったんです。あなたはひどい脳しんとうを起こしたんですが、なんとか船を機動させて、無事に救って下さったんです。少なくとも、他の者はそう言っています。たぶんそのうちに艦長も思い出される筈です。操艦中意識を保っていたのは奇跡的です。艦長の頭蓋骨の損傷は治療済みです」

「どれぐらい長いこと寝ていた？」艦長は尋ねた。

「一週間です」デリンが答えた。「サー、通常ですとあと一週間は安静にしてくださいどころですが、司令部はできる限り速やかに艦長が任務復帰するようにと命令を出しました」彼はすまそうに微笑んだ。だが、ペリマンはその笑みの下に隠れる別の感情に気がついた。恐れ、心配、そして悲しみ。「サー、あなたに読んでいただくものがあります」彼はタブレットを艦長に手渡した。

ペリマンは画面にずらっと並ぶ公式報告のタイトルを見た。そしてすぐにそれらが意味するものを知った。戦争だ。上から順に読み始めようとしたその時、下の方のあるタイトルが彼の目を引いた。それはタイトルの横に赤のドットがついた報告書で、1隻以上の艦船の喪失を意味するものだった。彼の指は文字の上で凍り付いた。

「パットン 第395基地にて」

長い逡巡の後、彼はリンクをタップして、報告書を開いた。

シナリオ2 「偶然の遭遇」

戦争が始まったとき通常の任務についていたテラン連邦艦の艦長達は、自分たちの任務がもはや通常のものではありませんということを受け止めなくてはならなかった。恒星間のコミュニケーションは非常に時間がかかる、または全く存在しない状況において、彼らは艦隊司令部から切り離され、完全に孤立していた。彼らは戦争の状況が変化する中で、独自の判断で個別の状況に対応せざるを得なかった。そのため、戦争初期には個別の艦、あるいは小規模の艦隊同士による偶然の遭遇戦が多く戦われた。そして戦争も後半になると、このような小規模な戦いはほとんど起こらなくなった。

- ・テラン: 1 CL, 1 DD: Thor, Caleb
- ・タロン: 1 FF, 2 DD: Surprise, Hunter, Shadow
- ・勝利: 決定的勝利は不可

シナリオ3 「初めての艦隊戦」

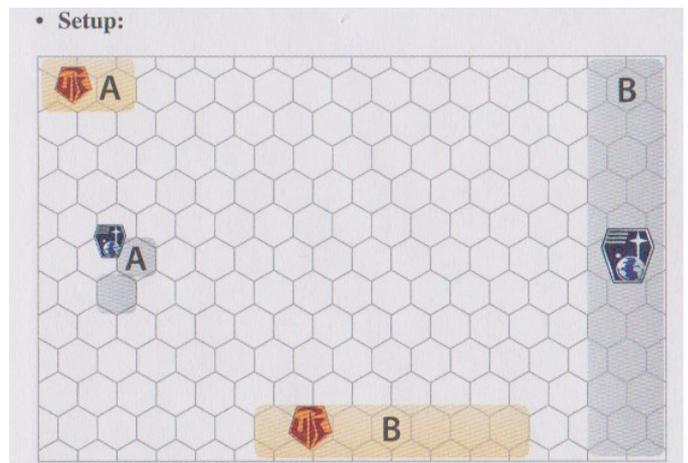
テラン人は敵の侵攻に対抗するため、集められる船を全てかき集めた。領域全体から集まったこの雑多な船のゆるい連合は、後に「外縁部艦隊」として知られるようになった。当初は、これはうまくいった。多くの遭遇戦で、外縁部艦隊の一部は敵フリゲート1隻を撃破し、味方研究基地のスタッフを救出し、敵駆逐艦を1隻大破させた。だが、この程度の個別の艦に対する小さな勝利くらいでは、敵の小規模な艦隊に対抗するにもまだ準備不足だろう。タロンは恒星間戦争に長けた種族であるのに対し、テランはそうではなかった。彼らが犯すどんなミスも、高くつくことになるだろう。

- ・テラン: 1 CA, 1 CL, 2 SC: Guardian, Valhalla, Explorer, Voyager
- ・タロン: 1 BC, 1 FF, 1 CL: Freedom, Vision, Dauntless

シナリオ4 「パットンの最期」 2227年12月24日

タロン帝国とのファーストコンタクトで損害を受けた後、パットンは機密情報をかかえたまま、ようやく第395基地に近づきつつあった。しかし、敵の待ち伏せに遭遇し、助かるためには戦って自分で道を切り開かなくてはならないことになった。

- ・テラン: 1 CA (area A), 1 Base (area B), 2 FTRs (area B), 1 SC (area B): Patton, Valley Forge, Wolverine Squadron, Black Jack Squadron, Explorer
- ・タロン: 1 DD (area A), 2 FF (area B): Predator, Vision, Surprise
- ・セットアップ: 下図にしたがう



- ・特殊ルール: パットンはテランエリアAに配置する。テランの基地(Base)はテランエリアBに配置し、戦闘機2個はエリアB内かつ基地に隣接していなくてはならない。タロンのDDはタロンエリアAに、2つのFFはタロンエリアBに配置する。各艦はどの方向を向いていてもよい。パットンは船体損傷3の状態ではゲームを開始する(シールドは無傷)。またパットンの反物質魚雷は応急修理カウンターのワイヤー切断面が置かれている。テランが勝利するには、パットンを基地にドッキングさせなくてはならない。パットンはどの速度でも基地とドッキングできる。パットンが運んでいる情報はきわめて重要なものなので、どちらの陣営も緊急の増援を要請している。タロンの増援が進入するのは上か下のいずれかのマップ長端からであり、一度選択したら、次の増援も同じマップ端から進入する。テランの増援は、テランエリアBのマップ端から進入する。

タロン増援:

- ・ラウンド1: 1 DD: Hunter
- ・ラウンド2: 1 CL: Indomitable

テラン増援:

- ・ラウンド1: 1 CL: Asgard

勝利: タロンがパットンを撃破したら勝利し、直ちにゲームは終了する。マップ上に残っている全ての両軍艦船は退却したものと見なす。パットンが基地にドッキングできたら、その機密情報は司令部に無事転送され、テランが勝利し、直ちにゲーム終了となる。テランの増援がさらに予想されるため、タロンの残存艦艇は退却する。このシナリオは非対称なので、プレイヤーは陣営を入れ替えて2回対戦することが推奨される。ライフタイムスコアには、どちらのゲームも勝利したプレー

イヤーは決定的勝利を収めたものとし、どちらか一つのシナリオにだけ勝利したプレイヤーは辛勝したものとする。

戦いの最中には時間は長く感じられると、彼女はいつも聞かされていた。少なくとも、戦闘に適性をもっている者にとっては。たぶんもっと後になれば、彼女も起こったことをひとかたまりに思い出せるかもしれない。でも今の彼女には、一瞬の出来事が連続してフラッシュバックして永遠に続くような錯覚を起こさせるのだった。

「艦長、敵フリゲート 1 隻に命中！敵艦は爆発！おそらく隣の艦にもダメージを与えた模様。でも、こちらの反物質魚雷はもうダメのようです！」

「ミスター・デニーゴ、あのミサイル達を破壊することはできる？」
「だめです、艦長！その前にこちらに命中します。そして、本艦はこれ以上の損害には耐えられません！」

第 395 基地からの戦闘機部隊がパットンの両側を抜き去り、ミサイルを撃破し、オーソンが勝ち誇った歓声を上げる。「天の助けだ！」彼は艦橋の反対側にいるアミンプールにくしゃくしゃの笑顔向け、彼女もとびきりの笑顔を返した。

アスガルドがタロンの新たに到着した増援に痛めつけられ、よめきながら離脱していく。小さなテランの軽巡は、より強力なタロンの艦がパットンへのコースをとろうとするのを妨害するためにベストを尽くしたのだ。

バッテリーのパワーをスーパーコンピュータに回すように命令を叫ぶ。艦を 1 ミリ秒でも速く旋回させ、残った敵フリゲート艦の弱ったシールド面に武器を斉射できる位置を計算させるために。「私はこういうことに向いているんだ」彼女は半ば驚き、半ば誇りに思った。

そして、ついに、一番近くにいた敵の駆逐艦がミサイルを 1 発放った。

スクリーン上のミサイルを眺めながら、いろいろな思いが心の中をよぎった。タロンの艦の側面シールドが弱いのは、艦隊行動を前提にしているからだ。両側にいる艦が中央の艦の側面を守るようにしている。彼女たちが最初に戦った時の敵艦は、単独艦だったからわからなかった。

彼女はミサイルが近づいてくるのを眺めた。戦闘機部隊がなんとか旋回して最後の絶望的な攻撃でミサイルを狙う。

もしこれまでに遭遇した敵艦が艦隊として組織されてなくて、なおかつ敵艦が艦隊として複数で行動するべくデザインされているのなら、彼らは本質的にはそれほど戦術的な種族ではないということなのかしら。これまでのことは、全て一つの誤解から生じたことなのか？違うかもしれない。でも、違っていないでほしいと、彼女は切に望んだ。

1 機の戦闘機が攻撃してミサイルに命中した。しかし、ミサイルはまだ破壊されない。スクリーンの中でミサイルが大きくなってきた。

地球の歴史は、かつての敵が古い論争を忘れてすぐに味方になったという例にことかかない。たぶんいつか、この未知の敵の母星とテラン連邦も一緒に仲良くやれる日がくるかもしれない。そんな日が来るまで生き延びてきたらよかったのにと、彼女は思った。

ヘレナ・オブライエン艦長は、彼女とクルー達の死を意味するミサイルを見つめた。彼女の船のデータバンクにある情報があれば救えた筈の何十万もの命にとっての死を。

「こんちくしょう・・・」

シナリオ 5 「ベータケンタウリの失陥」

外縁部艦隊の敗北とパットンの喪失により、ベータケンタウリにある小さな研究コロニーは危機にさらされていた。テランの領域内でも辺縁に属するこのようなコロニーを維持し続けることはほぼ不可能であった。住人の救出が最優先である。テランの小規模な艦隊が避難を行わせるために急行しつつあった。だがそのためには、敵の兵員輸送船を阻止しなくてはならないだろう。このコロニーの陥落は免れないが、敵の侵攻戦力を撃退できれば、連邦はコロニーの住民たちと研究成果を守り、士気を大いに高めることができる筈だ。

- ・テラン: 2 CL, 2 DD: Thor, Valhalla, Achilles, Hercules
- ・タロン: 1 FF, 2 Tran, 2 CL: Vision, Legion, Tribe, Dauntless, Indomitable

勝利:

- ・輸送艦着陸ボーナス: 惑星 (ベータケンタウリ) に着陸したタロンの輸送艦 (兵員輸送船) 1 隻につき、タロンにその艦の SP の 2 倍が与えられる。
- ・輸送艦撃破ボーナス: テランが撃破した輸送艦の SP は 2 倍として計算する。
- ・もし 2 隻の輸送艦が両方とも着陸に成功したら、ゲームは直ちに終了し、タロンが勝利する。勝利レベルの判定は通常計算 (上記ボーナスを加味して) にしたがう。

・もし 1 隻の輸送艦が着陸し、もう 1 隻は撃破されたら、通常の「敵全滅」ルールが適用される。勝利レベルの判定は通常計算 (上記ボーナスを加味して) にしたがう。

特別ルール: テランのセットアップエリア内に惑星タイルを一つ置きベータケンタウリとする。

シナリオ 6 「秘密」

テランとタロンがお互いに知らないことはたくさんあった。それぞれの文化、政治形態、そして軍事的能力などなど。未知のタロン艦が出現した場所は、どこも大きな災厄に見舞われた。絶望しながらも、テランは彼ら独自の秘密兵器を出動させた。タロンは、テランの基地を防衛する小規模な戦闘機部隊にはすでに遭遇していたが、それは単なるおざなりの防衛戦力に過ぎないと思っていた。ある意味、それは正しかった。これらの戦闘機は戦争初期には大きな基地でしか運用できなかったからである。しかし、戦闘機を輸送し維持することができる空母の存在を、タロンはまだ知らなかった。テランは戦闘機部隊をできるだけ温存し、最も重要な戦いで一気に大量投入して勝利を収めたいと考えていたが、状況はそれを許さなかった。そしてお返しに、テランは未知のタロン艦の巨大なサイズとその武器の破壊力にショックを受けることになる。

- ・テラン: 1 CV, 4 FTRs, 1 BC: Wasp, Black Sheep, Flying Tigers, Diamondback, Cougar squadrons, Alexander

- ・タロン: 1 DN, 1 CA, 1 DD: Imperial, Service, Shadow

勝利: タロンプレイヤーの目的はテランの CV の撃破である。テランの目的はタロンの DN の破壊である。いずれかの陣営が敵の目標艦艇を撃破し、かつ自軍の目標艦艇を退却させることに成功したら、その陣営が勝利し、直ちにゲームは終了する。さもなければ、通常の敵全滅ルールが適用される。勝利レベルの判定において、目標艦艇の SP は 2 倍として計算される。また、退却に成功した自軍の目標艦艇の SP は、撃破した敵艦艇の SP 合計に加えられる。

セットアップ: 下図を参照。戦場の真ん中にはネビュラが存在する。FTRs は CV に隣接して配置する。



シナリオ 7 「船団の襲撃」

FTL ドライブでアークトゥルス星団を航行するのは危険な行為だった。重力干渉のために、宇宙船は NFTL の速度でしか運行できず、通常は星団の手前で FTL からジャンプアウトして、高速 NFTL で星団を突っ切り、再び FTL ジャンプを行うのだ。輸送艦数隻と護衛からなるテランの補給船団がアークトゥルス星団を通過しようとしている時、タロンの艦隊が襲撃してきた。

- ・テラン: 1 Tran, 1 DD, 1 CL: Normandy, Hercules, Asgard
- ・タロン: 1 FF, 1 DD, 1 CL: Surprise, Hunter, Fearless

特別ルール: テランのユニットはタロンのセットアップエリアの方を向いて配置する。テランは、輸送艦 (Tran) の FTL ドライブをスプーラさせ退却させられれば勝利する。

勝利:

- ・輸送艦が退却すれば、テランが勝利する。
- ・輸送艦が破壊されたら、タロンが勝利する。
- ・輸送艦が退却もしくは破壊されても、戦闘は終了せず、勝利レベルを判定するために継続される。
- ・退却もしくは破壊された輸送艦の SP は 2 倍として計算する。



シナリオ 8 「星域中枢部」

エデンは地球人が植民した最初の遠隔惑星の一つであった。その名前が示唆するほど理想的な居住環境ではなかったにせよ、エデンは全ての地球の植民星の中でも特に発展した輝ける宝石となった。そして後にこの星は、テラン連邦とタロン帝国の間の宙域の星域首都となった。エデンは通信、補給、指揮命令系統における最重要拠点であった。テラン艦船の動きと通信パターンを分析して、タロンはそのことを知った。エデンが小規模な攻撃ではとても攻略できないほど厳重に防衛されていることを知ったタロンは、惑星の衛星軌道からできる限りのダメージを与える計画を立てていた。

- ・テラン: 2 BC, 1 CA, 1 DD, 1 CL: Caesar, Sun Tzu, Zhukov, Achilles, Thor
- ・タロン: 1 BB, 1 BC, 1 CA, 2 DD: Eliminator, Honor, Unity, Predator, Hunter

勝利:

- ・タロンの目標は速やかにかつ完全に惑星エデンの軌道工場衛星群を破壊することである。このシナリオでは、タロンの艦船は惑星エデンを攻撃しダメージを与えることができる。ダメージは惑星カウンターに直接書き込んで記録する。
- ・タロンが惑星に 50 ダメージを与えることに成功したら、決定的勝利を得る。
- ・タロンが通常の敵全滅ルールにしたがって勝利し、かつエデンに与えたダメージが 50 未満であったなら、ゲームは終了し、惑星に与えたダメージの 10 倍がタロンのポイントに加算される。
- ・テランが通常の敵全滅ルールにしたがって勝利した場合は、エデンに与えられたダメージの 10 倍がタロンのポイントに加算され、通常どおり勝利レベルが判定される。

セットアップ: 下図参照。テランは惑星エデン以外のエリア内に配置する。



シナリオ 9 「基地への襲撃」

戦闘の中で、テランの艦隊はタロンの秘密基地についての情報とドッキングコードを回収することに成功した。その基地はタロンの領域の辺縁にある死にかけた恒星系の中に隠されていた。その施設で行われている研究を奪取すれば、タロンの現在及び将来のテクノロジーを理解する上で大いに役立つと考え、その恒星系に侵入し、施設からデ

ータを回収するための機動部隊が編成された。作戦目標: 侵入し、基地にドッキングし、空母に帰還し、敵の増援が来る前に FTL で逃げ出すこと。不幸なことに、タロンの技術は地球人の想像を遥かに越えており、最悪の事態が発生した・・・

- ・テラン: 1 CV, 4 FTRs, 2 CL: Hornet, Ace of Spades, Flying Tigers, Double Down, Wolverine, Thor, Asgard

- ・タロン: 1 BC, 1 DD, 1 FF, 1 Base: Victory, Hunter, Surprise, Hope
- ・勝利: テランは戦闘機部隊 1 つを敵の基地に着陸させ、敵の情報を盗み、母艦の CV に戻り、FTL で脱出しなくてはならない。しかし残念なことに、タロンの基地はブラックホールに向けて引き寄せられている。戦闘機は基地に通常のルールに従いドッキングできる。敵基地のシールドはドッキングには影響を及ぼさない。ドッキングしたら、戦闘機部隊のカウンターをマップから取り除き、インパルスチャートの次のラウンドの現在と同じインパルスのところに置く。1 ラウンド後の同インパルスに、戦闘機部隊は情報奪取に成功し、離陸することができる。そのインパルスの AP を使用する前に、テランプレイヤーは戦闘機カウンターをマップの基地の上に再配置することができる。その戦闘機カウンターの上に目標カウンターを置いて、機密情報を保有していることを示す。戦闘機は任意の方向とパワーアップ諸元で再配置することができる。次にその戦闘機は CV とドッキングして、CV は FTL で退却しなくてはならない。それに成功したらテランプレイヤーは直ちに決定的勝利を収める。一度に敵基地とドッキングできるのは 1 つの戦闘機部隊のみである。テラン CV が破壊されるか、4 つの戦闘機部隊が全滅するか、情報が奪取される前にタロンの基地が破壊されたら、タロンは辛勝する。



シナリオ 10 「ドッガーバンク」

タロンのテランへの攻撃が進むにつれ、彼らの長く伸びた補給線はテランの作戦計画立案者たちにとって魅力的なターゲットになってきた。二度の小規模な襲撃が成功に終わり、テランの士気を大いに高めた。そしてテラン艦隊のクルーに貴重な戦闘経験を与え、タロンの兵站到損害を与えた。しかし、三度目の襲撃はうまくいかなかった。タロン側が先の経験から、即座に対応できる反撃艦隊を編成して準備していたからである。テランの艦隊がシリウス星系に進入して、補給艦を攻撃しようとした時、タロン艦隊が彼らの思い上がりを罰するために襲来した。

- ・テラン: 1 BB, 2 BC, 1 CL: Thunderchild, Alexander, Sun Tzu, Valhalla
- ・タロン: 2 BC, 3 CL: Honor, Victory, Dauntless, Fearless, Indomitable

史実セットアップ: この戦闘は通常のセットアップルールにしたがってプレイすることもできるが、参考として史実通りのセットアップ(下図参照)をすることも可能である。全てのテラン艦艇は右上方向を向き、タロン艦艇は全て左下を向いている。

異なる歴史: セットアップ時、タロンの CL Dauntless を BC Freedom と交換する。この場合、もしゲーム中にどれか 1 隻でもタロン BC が船体損害を受けたら、勝利レベル判定において、タロンプレイヤーが得る SP ポイント合計は半分になる。

テランヒストリカルノート

戦闘終了後、1 人の士官候補生がこの戦闘を、地球の第一次世界大戦中、1915 年に起こったドッガーバンク海戦と比較する卒業論文を提出した。彼は歴史のレンズを通して見ると、タロンの BC は英国海軍で最も強力な BC であるライオンとプリンセスロイヤルに相当すると述

べた。タロンの CL3 隻は、役割としては、より古くて小さな英国海軍の BC (ニュージーランド、インドミダブル) と、ライオン、プリンセスロイヤルと同型の新造艦であるのに乗組員が未熟なため戦果を挙げられなかった BC タイガーに相当した。

テラン側としては、BB サンダーチャイルドはドイツ海軍の BC デルプリンガーが 3 世紀以上も前に成し遂げたと同様に、それまで全くタロンの BC に歯が立たなかったテラン艦隊の中で、初めて致命的損害を与えることに成功した。CL バルハラは、テランの艦隊が敗北して撤退していく中で落後し、かつてドイツ海軍の CA ブルッヒャーを見舞ったのと同じ運命をたどり、集中砲火を浴び続け、ついに爆散した。

シナリオ 11 「土星の戦い」

タロンによるエデンへの攻撃は成功した。そしてその後のテラン側の大混乱は、タロンにとって地球への直接攻撃のチャンスとなった。彼らを押しとどめることは出来ない。タロン艦隊はまず海王星の監視基地により発見された。その後すぐに彼らは二つに分かれた。一つ目の分艦隊は土星軌道に接近した。土星にはテランの軌道造船所のほとんどが配置されている。もう片方の分艦隊は地球に一直線に向かってきた。テランは、残された戦力を同じように二手に分け、一つを土星に向けた。この艦隊は土星の輪を防壁として用い、襲来するタロン艦隊を迎撃するように配置された。もし彼らが敗北したら、地球上空で勝とうが負けようが、テランの軍事力は二度と回復しないだろう。

この戦場は二つに分かれている。両陣営とも土星の北極と南極に沿って艦隊を配置している。土星の輪はマップ中央を縦に横切るアステロイドで表されている。また土星の大気圏上層部はネビュラにより表されている。どちらかの部隊が他方の自軍部隊の援護に向かう時は、土星の輪が大気圏を通り抜けていかななくてはならない。艦艇の配置は両陣営ともサイド A とサイド B に別れている (下図参照)。

サイド A:

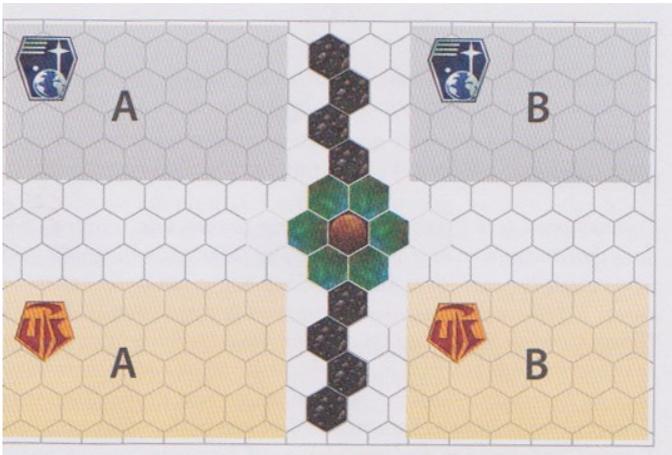
- ・テラン: 1 CV, 4 FTRs, 1 DD: Hornet, Ace of Spades, Double Down, Black Sheep, Cougar Squadron, Caleb

- ・タロン: 1 BB, 1 CA, 1 DD, 1 FF: Eradicator, Service, Predator, Vision

サイド B:

- ・テラン: 1 BB, 1 CL, 1 DD: Prometheus, Valhalla, Hercules

- ・タロン: 1 CA, 2 DD, 1 FF: Unity, Shadow, Hunter, Surprise



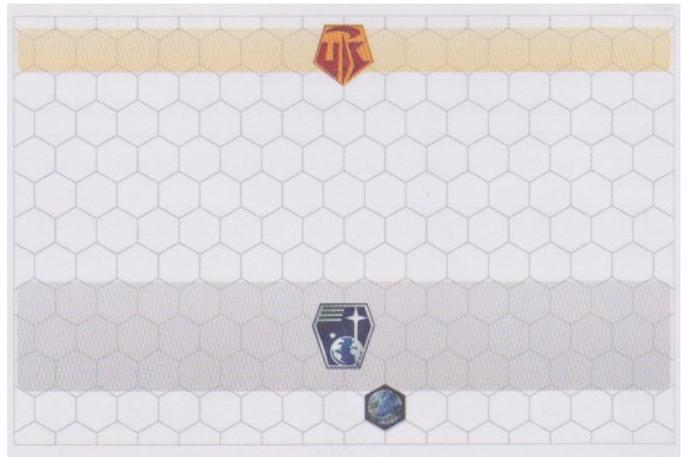
シナリオ 12 「艦隊決戦」

ここでは速攻は効かない。タロンはテランの艦隊を壊滅させ、軌道上に留まり、テランに平和のための降伏を強要する必要があった。それはリスクなギャンブルであった。だがそれは、タロンという種族の性格の一部である大胆な攻撃の一つに過ぎない。タロン艦隊にかけられたプレッシャーもまたこの攻撃を決断した理由の一つであった。テラン側の戦いを終わらせなくてはならない。自分たちの勇敢さを信じ、これまでの成功に酔って、彼らはテラン星域にいる全ての戦力をかき集めて、自信に満ちた攻撃を開始した。タロンは勝利を疑っていなかった。だが、実際はそれは単なるダイスの出目次第だった……。そして想像も出来ないサイズのポットが賭けの対象だった。

- ・テラン: 1 CV, 4 FTRs, 2 BB, 1 BC, 1 CA: Wasp, Flying Tigers, Diamondback, Wolverine, Black Jack, Sun Tzu, Defiant, Thunderchild, Guderian

- ・タロン: 1 DN, 1 BB, 2 BC, 1 CA, 1 CL: Dominion, Eviscerator, Freedom, Victory, Sacrifice, Fearess

特殊ルール: 地球カウンターは通常の惑星ルールにしたがい、ダメージを受けることはない。



戦いの後

クラーク・ペリマン准将は深呼吸をした。終わったとは信じられなかった。少なくとも今のところは。残ったタロン艦は退却を始めている。そして艦隊司令官のチェンは戦闘態勢解除を命じた。ペリマンは生き残った戦闘機を CV ワズプに呼び戻した。テラン連邦は敗北のぎりぎり一歩手前で踏みとどまり、ついに勝利したのだ。だが、その代償は？多くの艦艇が、ペリマンのかつての乗艦ナポレオンも含め、エデンの災厄と土星の戦いで失われた。艦隊はぼろぼろだった。テラン連邦が生き延びるために、艦隊司令部は何か非常にラディカルな構造改革を考えていると噂されていた。

ペリマンは艦の修理をなにか機械的に命令しながら、かつてはテランやタロンの誇り高き宇宙艦だった残骸が漂っているように、自分の思考が漂流しているのに気がついた。ダイヤモンドバック戦闘機部隊が敵のドレッドノートを最も大切な瞬間に撃破した時のことを思い出しながら、一つの思い、一つの記憶が彼の心の中に蘇った。「ヘレナ、君が正しかったよ」彼は他の者に聞こえないよう、そっと呟いた。

2227 年 3 月 10 日 ファーストコンタクトの 9 ヶ月前

「クラーク、戦闘機が我が軍にとっていかに重要な部分を占めうるかについて、私たちの意見は異なるということをお互い認めないといけないよね」ヘレナは同僚の士官に笑顔を向けた。厳密に言うと、彼女は昇進して彼の階級を追い抜いてはいたが、彼らは士官学校を一緒に卒業した中で、彼女の言葉を議論を終わらせる命令と彼が受け取ったりはしないと、彼女にはわかっていた。友人としてのリクエストだ。「あなたの艦長就任を願って。きっとすぐよ」

クラーク・ペリマンはほほえみを返し、二人はウイスキーのグラスを掲げた。彼はインディアン、彼女はアイリッシュウイスキーだ。二つのグラスがカチンと美しい音色で鳴った。だが、ヘレナ・オブライエンの艦長就任パーティーの喧噪のために、音はほとんど聞こえなかった。「君が先に艦長になると思っていたよ。君はいつも要領がよかった」二人は穏やかな沈黙とともに、部屋の中央にある小さなテーブルに立って静かにウイスキーをすすった。テーブルを回り、いろいろな人と会話を楽しむためのパーティーなので、イスは用意されていなかった。

彼の短い平和な時は、隣のテーブルで突然わき起こったたましい笑い声中断された。アミンプルが笑い転げて、口を手で隠しているのを、オーソンが困惑したように眺めていた。

「どうした？君が話すのを聞いて、ペルシア語をちょっと勉強してただけだぞ？私は、"自分は幸せです"と言っただけじゃないか」年配の男はジントニックを振り回しながら、当惑して言った。

また大きな笑い声が響いた後、アミンプルはなんとか自分を取り戻して言った。「あなたは、"あなたは幸せです"、とは言いませんでしたよ。それは、"シャングラーム"です。あなたが言ったのは……。ハハハ、あなたは、自分が……。そして彼女は彼の耳に口を近づけてこっそりと何かをつぶやいた。オーソンはグラスから一口飲もうとしていたが、突然目を見開き、顔を真っ赤にして、むせながら爆笑した。しばらくして落ち着いたら、気まずさと酸素不足で、彼の顔は薄暗い部屋の照明の下でも真っ赤に見えた。「あ〜、神よ、君が教えてくれてよかったよ。もう騒がしいバーで、ちゃんと聞こえないのにペルシア語の勉強をするのは止めた！」

アミンプルとオーソンはもっと普通の会話に戻り、ヘレナはテー

ブルに肘をつき、クラークにまた微笑んだ。彼女は、彼がいったい自分に告白する勇気があるのかしら、とぼんやりと考えた。もしそうなら、自分はどうか答えるのかしら。それから部屋の中の士官たちを見回した。彼らの多くは、ロジャス、デニーゴ、オーソンのように、すでにバットンに乗務している者達だった。その他に、アミンブルやチャリズのように、彼女がリクエストして呼び寄せた者もいた。彼女の親友達もいた・・・クラークや、ジョナサン・ダスグブタ。彼らは、宇宙がテラン連邦にぶつけるあらゆる脅威に対する最初の防衛線となる人々だった。

艦隊の中のほとんどの艦長や多くの士官たちを知ってはいたが、彼女は彼らと知り合えたことを誇りに思った。万が一戦争が起こったら、海軍の序列は肥大するから、それも変わるかもしれないけど。

彼女はそんなことが起きないことを願った。

最終的に、テランは地球の防衛に全てをつぎ込み、かろうじて勝利した。タロンは血まみれになって撤退した。彼らの補給線は伸びすぎ、そしてどこか他の場所でも紛争が生じていた。自分たちの帝国の資源を増やすために手軽にかつ手取り早く征服する筈だった計画は、活力にあふれ断固とした相手との泥沼の戦いになってしまった。彼らは止めたくなったのだ。テランの方は、彼らの外植民惑星はほとんど無事だったが、地球への攻撃によって母星はガタガタになり、艦艇製造能力は壊滅的被害を受けた。彼らは戦争を終わらせるチャンスに飛びついた。そのために失うものはほとんどなかったのである。

外交上の領事館が、かつてはテラン支配で現在は中立の惑星上に設立されることになるだろう。そこから全権代表がいずれ地球上とタロン帝国内の両方で会うことになる筈だ。どちらもお互いのことをもっと知るようになるだろう。もっともテランがタロンの文化を本当に理解できるようにするにはずいぶん長かかるだろうけど。でも、彼らが学ぶことの中で一番重要なのは、銀河系には他の種族がいて、中には敵対的なものもいるということだろう。次の10年のうちに、テラン宇宙艦隊の予算は10倍に増やされるだろう。人類が銀河でメジャーなプレイヤーとなることを願って。

27. 独自シナリオの作成

各陣営が受け取る SP の合計を以下のようにして決める。

- ・護衛任務: 200 SP
- ・遭遇戦: 300 SP
- ・正面戦闘: 600 SP
- ・大決戦: 900 SP

各プレイヤーは密かに艦船を選択し、通常のセットアップルールに従いマップに配置する。ほとんどのゲームは敵艦隊全滅による勝利を用いるが、他の勝利条件については、バトルモードのセクションで説明する。

28. キャンペーンゲーム

キャンペーンを行う前には、プレイするシナリオの数を対戦相手と決めておく。

プレイノート: キャンペーンでは、それぞれのシナリオを1回ずつプレイすることもできるし、陣営を入れ替えてそれぞれのシナリオを2回ずつプレイするのもよいだろう。

各ゲーム終了時には、勝利(20.0)やバトルモード(29.0)セクションに記載された勝利条件にしたがって、勝利ポイントを計算する。キャンペーンの最後のシナリオでは、得られる勝利ポイントは2倍になる。より多くの勝利ポイントを得たプレイヤーがキャンペーンに勝利する。

キャンペーンゲームに勝利したプレイヤーは、ライフタイムスコアに5ポイントのボーナスを得る。

29. バトルモード

以下の各セットアップおよび勝利条件は、独自シナリオ、キャンペーン、またはエンパイアウォーで使用することが出来る。

29.1 敵艦隊全滅

これは、戦場に敵艦隊がいなくなり、かつ自軍艦艇が残っている側が勝利するという、通常の勝利条件である。

29.2 惑星侵攻

- ・攻撃側と防御側をランダムに決める。
- ・攻撃側は、配置する艦艇の中に少なくとも2隻の輸送艦を含めなくてはならない。これは消費する SP の中に含めること。
- ・防御側は艦船を配置する前に、惑星カウンターを自分のセットアップエリアに置く。

- ・攻撃側の目的は、輸送艦を惑星に着陸させることである（ドッキング・着陸の項を参照）。

勝利レベル判定:

- ・輸送艦着陸ボーナス: 惑星に着陸した輸送艦1隻につき、攻撃側にその艦の SP の2倍が与えられる。
 - ・輸送艦撃破ボーナス: 防御側が撃破した輸送艦の SP は2倍として計算する。
 - ・もし2隻の輸送艦が両方も着陸に成功したら、ゲームは直ちに終了し、攻撃側が勝利する。
 - ・それ以外の状況では通常の敵艦隊全滅ルールに従い、勝利レベル判定は上記ボーナスを加味して、通常通り計算される。
- プレイノート: 攻撃側、防御側を入れ替えてプレイすることが推奨される。

29.3 衛星軌道占領

・両陣営とも惑星カウンターを1つ選び、自陣営セットアップエリア内に配置する。その後艦船の配置を行う。片方の惑星カウンターは衛星を、もう一つの惑星カウンターは本星を表す。

- ・両陣営とも配置する艦艇の中に少なくとも2隻の輸送艦を含めなくてはならない。これは消費する SP の中に含めること。
- ・目的は自分の惑星を守りながら、自軍の輸送艦を敵惑星に着陸させることである。

勝利レベル判定:

- ・輸送艦着陸ボーナス: 惑星に着陸した輸送艦1隻につき、その艦の SP の2倍が与えられる。
- ・輸送艦撃破ボーナス: 撃破された輸送艦の SP は2倍として計算する。
- ・いずれかの陣営の2隻の輸送艦が両方も着陸に成功したら、ゲームは直ちに終了し、そのプレイヤーが勝利する。
- ・それ以外の状況では通常の敵艦隊全滅ルールに従い、勝利レベル判定は上記ボーナスを加味して、通常通り計算される。

29.4 船団迎撃

艦船が長期間のFTL航行を行う際には、時折通常空間に戻って、大型ブラックホールとの衝突を避けるため、ナビコンピュータの調整を行わなくてはならない。それは奇襲をかける最高の機会となる。

- ・船団を指揮する側と攻撃をかける側をランダムに決める。
- ・両陣営とも使える SP は200ポイントまでである。
- ・船団側は、自軍の中に輸送艦を1隻だけ含めなくてはならない。
- ・船団側は、輸送艦がFTLジャンプを行えるようになるまで、これを守らなくてはならない。
- ・セットアップと特別ルールはシナリオ7「船団襲撃」に従う。船団側は、同シナリオのテラン側のように配置を行う。
- ・輸送艦が退却もしくは破壊されても、戦闘は終了せず、勝利レベルを判定するために継続される。
- ・退却もしくは破壊された輸送艦の SP は2倍として計算する。
- ・輸送艦が脱出に成功したら、船団側が勝利する。
- ・輸送艦が破壊されたら、攻撃側が勝利する。

29.5 ワームホール封鎖

上記船団迎撃ゲームモードはワームホールを加えてプレイすることができる。この場合、攻撃側は船団側輸送艦がワームホールから戦場離脱するのを妨害することが目標となる。上記ルールに加え、以下の条件を加える。

- ・攻撃側は自陣営のセットアップエリア内にワームホールを配置する。
- ・船団側の輸送艦はこの宙域のワームホールによる干渉のためFTLジャンプができない。戦場離脱する唯一の方法は、ワームホールに進入することである。

29.6 エスコートゾーン

いくつかの宙域は小規模な護衛艦隊にとって比較的 안전한ルートである。そのため、テランもタロンもそのような航路を頻回に通行することとなり、戦争期間中、両軍の小規模な艦隊が遭遇戦を行うことがしばしば見られた。

- ・両陣営とも使える SP は200ポイントまでである。
- ・両陣営とも SP を払って自軍の中に輸送艦を1隻だけ含めなくてはならない。
- ・輸送艦がFTLジャンプを行えるようになるまで、両陣営ともこれを守らなくてはならない。
- ・退却もしくは破壊された輸送艦の SP は2倍として計算する。
- ・もし一つの陣営の輸送艦が撤退に成功し、かつ他陣営の輸送艦が撃破されたなら、撤退させた陣営がゲームに勝利し、上記ボーナスを加味して勝利レベル判定を行う。
- ・それ以外の状況では、上記ボーナスを加味した上で、通常の勝利条件で勝利レベル判定をする。

29.7 基地襲撃

- ・攻撃側と防御側をランダムに決める。
- ・防御側は SP を払って自軍の中に基地を一つ含めなくてはならない。
- ・攻撃側の目標は、基地を破壊することである。勝利レベル判定に際し、破壊した基地の SP は 2 倍にして計算する。
- ・敵基地が破壊されたら、攻撃側が勝利する。それ以外の状況では、通常の勝利ルールが適用される。

29.8 優先攻撃目標ミッション

- ・両陣営とも、購入する他の全ての艦よりも SP コストが高い艦を 1 隻だけ配置しなくてはならない。この艦が両陣営にとっての優先攻撃目標となる。水性マーカーでチェックをつけて示すこと。
- ・両軍の目標は、相手の優先攻撃目標を撃破し、自分の優先攻撃目標を安全に退却させることである。その状況になったらゲームは直ちに終了し、残った全艦艇は退却したものと見なす。退却に成功した陣営が勝利し、通常の勝利レベル判定を行う。
- ・撃破した優先攻撃目標の SP は 2 倍として計算する。

30. 地形

30.1 地形の配置

- ・地形の選択と配置はメインストーリーのシナリオに指定されているが、独自シナリオのデザイン、エンパイアウォー、スペースエンパイア 4x とのリンク等においては、新たな地形を配置することがある。
- ・地形は、地形パターンに基づいて追加される。地形の選択をランダムにすることもできる (30.3)。
- ・地形の配置は、両プレイヤーが艦船を選択した後、かつ艦船をボードに配置する前に行う。
- ・まず第二プレイヤーが、選択した地形タイルを 1 個、ボードに配置する。
- ・ブラックホールを使用するかどうかは、両プレイヤーが合意しなくてはならない。
- ・いずれかのプレイヤーがすでに選択した艦船に相当する地形は選ぶことが出来ない。
- ・地形タイルは、セットアップエリアの外に配置しなくてはならない。地形タイルの向きは任意でよい。すでにボードに置かれた地形の上に別の地形タイルを置くことは出来ない。
- ・第二プレイヤーが地形を配置し終わったら、次にイニシアティブプレイヤーが地形を一つ配置し、以後交互にこれを繰り返す。
- ・両プレイヤーが地形を配置し終わったら、艦船の配置を行う。プレイヤーが望むならもっと多くの地形を加えることができるが、(艦船カウンターがたりなくなると) 配置できる艦船が少なくなるかもしれない。
- ・独自シナリオで目標として使用されているならば、ワームホールを使用することができる。

30.2 地形タイルの数

独自デザインのシナリオでは、使用する地形タイルの数は 1~2 個程度が推奨される。両プレイヤーはゲーム開始の前に、何個の地形を使うかあらかじめ合意しておくこと。あるいは、30.4 にしたがって、ランダムに決定することもできる。

30.3 天文研究所 (Astrometric Lab) を用いたランダム地形配置

地形選択は天文研究所のページを用いて、ランダムに行うことができる。ダイスを 1 個ずつ、2 回ふり、最初のダイスが列 (column)、2 番目のダイスが行 (row) を表す。もし (艦船をたくさん使用するため) 指定された地形タイルの数が足りないならば、ダイスを振り直すこと。ブラックホールのある地形がランダム選択された場合、これを使用するかどうか両プレイヤーは合意しなくてはならない。さもなければ、ダイスを振り直すこと。

30.4 ランダムな地形タイルの配置数

ゲームのバリエーションを最大化するために、配置する地形の数もランダムにすることができる。

ダイス	結果
1	地形なし
2-3	地形タイル 1 個
4-5	地形タイル 2 個
6	地形タイル 3 個

31. エンパイアウォー

エンパイアウォーは、タロン戦争の戦略級キャンペーンである。プレ

イヤーはゲームに付属のシナリオを使わず、独自に購入した艦隊を銀河系の 4 つのセクター (アンタレス、バッドランド、マエルストローム、オリオン) に戦略的に配置する。各セクターはいくつかの戦場に分けられている。各戦略ターンに、プレイヤーは艦船の購入、配置、戦闘を行う。

プレイヤーは、独自に戦略マップをデザインし、異なる数のセクター、戦場、開始地点などを自由に変えることもできる。
デザイナーノート: エンパイアウォーで重要なことは、自軍の艦船を生き残らせ、敵の艦船を破壊することである。保有する艦隊の規模に大きな差がつくと、勝っている側は容易に支配地を広げることが出来るようになる。戦場で退却を行うタイミングを知ることが、勝利への鍵となる。

31.1 勝利

プレイヤーが対戦相手の母星上空の戦闘で勝利したら、そのプレイヤーがエンパイアウォーに勝利する。

31.2 開始戦力とセットアップ



それぞれのセクターのキャンペーン開始スペースにフロントラインマーカーを配置する。マーカー上面のロゴは、どちらの陣営がそのスペースの惑星 (あるならば) を支配しているかを示す。このカウンターがあるスペース

が、そのセクターにおける戦場 (Conflict Zone) となり、現在の戦略ラウンドにおいて戦闘が行われることを表す。

基地の初期配置

- ・各プレイヤーは 2000 SP と、3 つの基地をもってエンパイアウォーを始める。
- ・プレイヤーは与えられた 2000 SP の中から追加の基地を購入して配置することもできるが、最初の 3 つの基地はコストがかからない。
- ・基地はセクター内の特定の戦場に配置される。一度配置された基地は移動させることはできない。3 個よりも多い基地が配置された場合は、適当なカウンターを使ってこれを表すこと。プレイヤーは各セクターに一つの基地しか置くことは出来ない。プレイヤーの母星には必ず基地を配置しなくてはならない。基地はキャンペーン開始時のみ配置可能で、後から購入することは出来ない。

艦艇初期購入

プレイヤーは各艦艇クラスから最低でも 1 隻ずつは購入しなくてはならない。プレイヤーは、一番少ないクラスの艦艇数の 5 倍までしか、他のクラスの艦を購入することはできない。例外として、テランプレイヤーは戦闘機を無制限に購入することができる。
例) テランプレイヤーは DD を 1 隻だけ購入した。したがって、(戦闘機を除く)他のクラスの艦艇は 5 隻までしか購入することが出来ない。

- ・ここで使わなかった SP は、後に取っておくことが出来る。

艦艇の初期配置

最初のターンのみ、最低でも 500 SP に相当する艦艇を予備戦力 (Fleet Reserve) に回さなくてはならない。残りの購入した艦艇を艦艇配置フェイズ(31.5)のように配置する。

最初の戦闘

艦艇初期購入と配置が終了したら、各セクターで戦闘フェイズ (31.6) のように戦闘を行う。全ての戦闘が終了したら、通常の戦略ターンを開始する。

31.3 戦略ターン

開始ターンが終わったら、以下のフェイズにしたがって戦略ターンを繰り返す。

- ・建造フェイズ: 新しい艦船を購入し、前の戦略ターンに予備戦力に入れた艦艇の修理が行われる。
- ・艦船配置フェイズ: プレイヤーは密かに、保有する艦艇を各セクターもしくは予備戦力に配置する。
- ・戦闘フェイズ: 各セクターの戦場 (Conflict Zone) ごとに戦闘を行い、結果によりフロントラインマーカーを動かす。

31.4 建造フェイズ

- ・各セクターの各戦場には、両陣営のロゴと SP 値が記されている。各建造フェイズの開始時に、プレイヤーは各セクターの戦場ごとの SP 値を自分の予算に加える。
- ・両プレイヤーは予算を消費して、同時に艦船を購入する。新たに購入した艦船は、次の艦船配置フェイズにすぐ配置することができる。使わなかった予算は次の戦略ターンまで取っておくことができる。
- ・もしプレイヤーのあるクラスの艦艇数が、一番少ないクラスの艦艇数の 5 倍より多い場合、そのクラスの艦艇をそれ以上購入することは出来ない。これには既にセクターに配置されている艦と予備選力の艦

を含めること。

例) 戦闘で損害を受けたため、プレイヤーは現在 CA 6 隻と DD 1 隻を保有している。(CA を破棄せずに) このままプレイを続けることはできるが、プレイヤーは CA を購入することはできない。このプレイヤーが他のクラスでは全て 2 隻以上を保有していると仮定すると、彼がもし DD 1 隻を購入すれば、さらに CA 4 隻までを購入できるようになる。

・もしプレイヤーが(予備選力とセクター内を併せても)各クラスに最低 1 隻の艦を保有していないならば、そのプレイヤーはまず持っていないクラスの艦を 1 隻購入しなければならない。その後は、自由に艦を購入できるようになる。

・望むならば、建造フェイズに任意の艦をスクラップにしてもよいが、そのことで SP を得ることは出来ない。

修理

・前の戦略ターンに予備選力に入れられた艦船は、このフェイズに修理を完了する。全ての船体ダメージとクリティカルダメージを取り除く。

・戦闘機部隊の中の破壊された戦闘機は復活する。

・この修理には SP コストは要さない。修理が終わった艦船は、次の艦船配置フェイズで配置することができる。

31.5 艦船配置フェイズ

このフェイズで、各プレイヤーは

・セクター内で活動中の艦隊 (Active Fleet) のロジスティックポイント (LP) を計算する (下記参照)。

・セクター毎に、最低の LP を決定する。

・内密に、かつ同時に、各セクターもしくは予備戦力に艦船を配置する。

ロジスティックポイント

各戦略ターンには、最低限の艦船をそれぞれのセクターに配置しなくてはならない。最低限の艦船数は、ロジスティックポイント(LP)を用いて計算する。LP は艦船のクラスによって異なる。

クラス	SC	DD	FF	CL	CA
LP	1	1	1	2	3

BC	BB	DN	FTR	CV	Tran
3	4	4	1	1	0

・セクター毎に配置しなくてはならない最低限の LP は、プレイヤーが予備戦力にない艦船 (Active Fleet) をどれくらい保有しているかによって決まる。

・各戦略ターンの開始時に、プレイヤーは自分のアクティブフリートにある艦船の LP を合計する。その後、以下の表を参照して、各セクターに配置すべき最小の LP を決定する。

アクティブフリート LP	0-3	4-9	10-15
最小 LP/セクター	降伏	1	2

16-21	22-27	28-33	34-39	40-45	46-51
3	4	5	6	7	8

52-57	58-63	64-69	70-75	76+
9	10	11	12	制限なし

プレイヤーの母星の上にあるフロントラインマーカー1 つにつき、上記で得られた最小 LP の値を 1 減らす。

例) テラプレイヤーはアクティブフリートに 40 LP 相当の艦船を保有している。しかし地球の上にはフロントラインマーカーが 2 つ置かれている。通常ならば彼は各セクターに 7 LP 相当の艦隊を配置しなくてはならないが、フロントラインマーカー2 個のために-2 されて、5 LP ずつを各セクターに割り当てればよい (結果として、地球防衛戦闘に配分する艦の数を増やすことができる)。

艦船の移動

・あるセクターに配置された艦船は、そのままそこに留まるか、隣接したセクターに移動するか、予備戦力に戻すことができる。

・予備戦力に在る艦船はどこセクターにも配置することができる。

例) 第 1 ターンにオリオンセクターに配置された艦は、第 2 ターンにはオリオンセクターか、マエルストロームセクターか、予備戦力に配置することができる。

母星の上に複数のフロントラインマーカーが置かれている場合も、プレイヤーはそれぞれのフロントラインマーカーが表していたセクターに艦隊を配置する。その後、母星上でこれらの艦隊は統合され、戦闘を行う。

戦闘フェイズが始まる前に、セクター毎の最小 LP の配置は終了してい

なくてはならない。もし艦艇を予備戦力に回すことでどこかのセクターで最小 LP の配置ができなくなるようならば、プレイヤーはその艦艇を予備に回すことはできず、そのセクターに配置しなくてはならない。戦闘による損失で、プレイヤーがいくつかのセクターで最小 LP の要件を満たすことが出来なくなった場合は、2 セクター以上離れたセクターから艦船を移動させて、できる限り最小 LP の要件を満たすようにしなくてはならない。

31.6 戦闘フェイズ

艦船配置フェイズが終了したら、各セクターごとに、戦場 (Conflict Zone) で戦闘を行う。戦闘はアンタレスセクターから始まり、エンパイアウォーマップを下に降りていく。もし両プレイヤーの母星にフロントラインマーカーが置かれている場合は、より多くの LP を有しているプレイヤーが、どちらの戦闘を先に解決するかを決定する。

いずれかの母星にフロントラインマーカーが置かれるまでは、各戦略ターンごとに 4 つの戦闘が発生する。

戦闘は以下の手順で行われる。

1. 艦艇ユニット公開: 両陣営はそのセクターに配置した艦艇を明らかにする。

2. 敵と遭遇:

・プレイヤーは敵と遭遇せずに、この戦闘を棄権することができる。

・棄権された戦闘では、艦艇の損失は発生しない。しかし、フロントラインマーカーは負けた方に向かって移動する。そのセクターに配置された艦艇は、退却しただけで、引き続きそのセクターに留まる。

・そのセクターにより少ない LP を配置しているプレイヤーが、戦闘を行うか放棄するかを決めなくてはならない。

3. 戦闘解決: 戦闘は通常の敵艦隊全滅による勝利判定を行う。例外として、惑星の上で戦われる戦闘は、31.8 惑星上空の戦闘に従って解決される。

艦船数の制限: 一つの戦闘に投入できる艦艇の最大数は、そのクラスの艦艇のカウンターをプレイヤーがいくつ保有しているかによって規定される。そのため、もしあなたが「タロン」のゲームを 2 セット持っているなら、それらを合わせてよりたくさんの艦艇を戦闘に使用してもよい。もし保有しているよりも多くの艦艇クラスが一つの戦闘に参加するならば、まずは持っているだけの艦艇で戦闘を始め、そのクラスの艦が撃破されたら、そのカウンターを増援として用いて、増援フェイズに配置することができる。このような場合は、増援が全部登場するまで戦闘は終了とならない。

例) タロンは 5 FF を戦闘に参加させている。しかしゲームが 1 セットしかないので、2 FF しか使うことができない。あるインパルスに、最初から配置されている 2 個のうちの 1 個の FF が撃破された。その後の増援フェイズで、タロンプレイヤーはそのカウンターを使って FF 1 個をまず増援として配置できる (任意のパワーカーブで、武器は全てチャージされている)。

4. フロントラインマーカーの移動

・戦闘の後で、フロントラインマーカーは敗者の母星の方に向かって 1 ゾーン移動する。

・戦闘終了時にどちらの陣営も艦艇が残っていなかったら、両者とも敗北したことになり、フロントラインマーカーは移動しない。

・惑星のある戦場の戦闘では、勝者が惑星を支配していなければ、フロントラインマーカーは移動しない。

5. 一時的修理

・戦闘で受けた損害のうち、シールドは完全に回復するが、船体の損害は回復しない。戦闘機部隊の損失戦闘機も補充されない。

・致命的損害のうち修理可能アイコンがあるものと、FTL ドライブへの損害は、戦闘終了後に修理される。その他の致命的損害 (破壊された武装グループなど) は、修理されない。

・損害を受けた艦艇は予備戦力に配置して、次の戦略ターン中に修理を行うことができる。

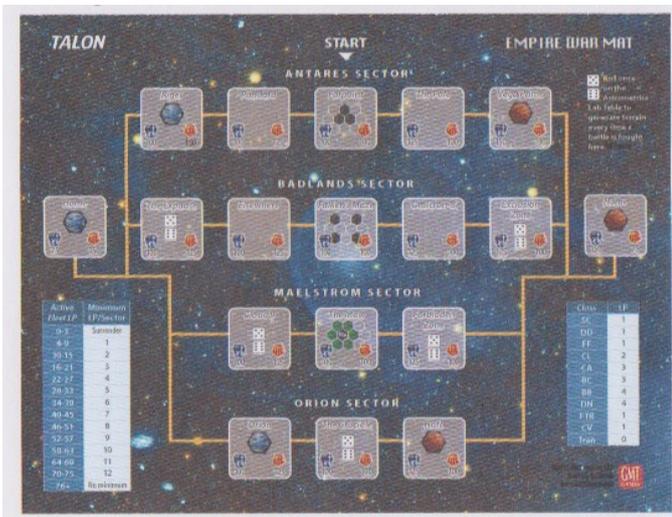
31.7 地形

・いくつかの戦場には地形パターンが記されている。これらの地形パターンは戦場に配置しなくてはならない。惑星以外の地形は、通常の地形配置ルールに従い、イニシアティブプレイヤーによって配置される。記載されたもの以外の地形はこの戦場に配置することはできない。

・いくつかの戦場にはダイス 2 個のアイコンが記されている。ここではプレイヤーは天文研究所 (Astrometric Lab) を用いてランダムに地形を決定しなくてはならない。通常地形配置ルールに従い、イニシアティブプレイヤーによって配置される。

・惑星の上空で戦闘が発生した時は、その惑星を支配しているプレイヤーが自分のセットアップエリア内に惑星を配置する。

・天文研究所で生成した地形の中に惑星が含まれる場合は、その惑星は不毛の星で、支配することはできないものとする。



31.8 惑星上空の戦闘

キャンペーン開始時には、自陣営のロゴが描かれたフロントラインマーカーのある戦場の惑星は、全て自分が支配している。惑星のある戦場の戦闘では、勝者が惑星を支配していなければ、フロントラインマーカーは先に移動しない。

惑星上空の戦闘は 29.2 惑星侵攻バトルモードに従い解決するが、以下の例外がある。

- 惑星を支配するには、侵攻側プレイヤーは惑星支配プレイヤーよりも 2 隻以上多くの輸送艦を惑星に着陸させなくてはならない。
- 惑星を支配しているプレイヤーは、ゲーム開始時には自陣セットアップエリア内に輸送艦を配置することはできない。ラウンド 1 以降の増援フェイズに、増援として輸送艦を登場させることはできる。つまり、惑星支配プレイヤーも侵攻側プレイヤーも、惑星に輸送艦を着陸させることができる。惑星を支配しているプレイヤーの輸送艦は、防衛任務につく追加の兵員を輸送しているのである。一方のプレイヤーがその戦場を棄権し、他方のプレイヤーが輸送艦を 2 隻以上保有しているならば、惑星への着陸は自動的に成功したものと見なす。

もし輸送艦が惑星に着陸したら、その後何が起ころうとも、その艦は戦闘を生き延びたと見なされ、予備戦力に入れなくてはならない。

31.9 エンパイアウォーのライフタイムスコア

エンパイアウォーで戦われる戦闘の中には、バランスがとれていないものもあるため、両プレイヤーは戦闘に先立ち、結果をライフタイムスコアにカウントしないように同意しておくこともできる。

もし結果をライフタイムスコアに含めるのであれば、アンバランスな戦闘の結果は別に扱うこと。もし片方のプレイヤーが相手より 1 LP 多く艦艇を戦闘に参加させているならば、その戦闘はアンバランスであると見なす。もし有利な側が戦闘に勝利したならば、その結果は最高でも大勝利まで（決定的勝利は不可）とする。もし不利な側が勝利したならば、1 ボーナスポイントを得る。

例) 不利な側が決定的勝利を収めたら、ライフタイムスコアに 4 ポイントを得る。

もしプレイヤーが相手より 3 LP 多く艦艇を戦闘に参加させているならば、その戦闘は決定的にアンバランスであると見なす。もし有利な側が戦闘に勝利したならば、その結果は最高でも辛勝まで（大勝利以上は不可）とする。もし不利な側が勝利したならば、そのスコアは 2 倍になる。

例) 不利な側が決定的勝利を収めたならば、ライフタイムスコアに 6 ポイントを得る。

もしプレイヤーが戦闘の前に撤退することを選んだならば、相手プレイヤーはその戦闘についてライフタイムスコアを得ることはできない。勝利ポイントはエンパイアウォーには何の影響も与えない。ライフタイムスコアにのみカウントされる。

エンパイアウォーに勝利したプレイヤーは、ライフタイムスコアに 5 ポイントのボーナスを得る。

32. Space Empires: 4x と組合わせてのプレイ

GMT は「Space Empires: 4x」というゲームを販売している。これは戦略級の宇宙開拓ゲームで、「タロン」とは関係がないものであり、このゲーム内の戦闘は抽象的に解決される。しかし、「タロン」の戦略的プラットフォームとして「Space Empires: 4x」を使用することを望む

ならば、以下のルールを用いること。「タロン」と組み合わせると「Space Empires: 4x」は戦略的プラットフォームとしてはよく機能するが、戦闘は「タロン」のシステムで解決されるため、ゲーム内の戦略は大幅に変わってくる。また「Space Empires: 4x」のゲーム時間は大幅に長くなることになる。

二つのゲームをリンクさせる上では常識を働かせること。一般的には、戦略的な面での疑問が生じた時は、特別にルールがないならば、「Space Empires: 4x」のルールに従い解決する。戦闘の戦術面での疑問が生じた時は、特に指定がされていないならば、原則として「タロン」のルールに従い解決すること。

Space Empires の内容で使わないもの

- Flagships
- Unique Ships
- Replicators
- Advanced Construction
- Point Defense
- Boarding and Security
- Titans
- Fleet Size Bonus
- Research and Industrial Centers
- Mines and Mine Sweepers
- Screening ships
- Terraforming 2
- Exploration 2

32.1 Space Empires のルール変更点

- 20 CP の母星を使用する
- タロンプレイヤーは 3 SCs の代わりに 3 FFs でゲームを開始する。
- Space Empires のマップで、テランは青、タロンは赤のピースを使用する。

艦船の変更

SY は非武装の艦と見なす。戦闘に関する限り、コロニーシップや MS pipeline と同じように扱うこと。

いくつかの艦船クラスは特定の陣営にしか使用できない。戦闘機 (FTR) と空母 (CV) はテランのみ、フリゲート (FF) はタロンのみ等。

戦闘機と空母は別々のクラスとなる。したがって、戦闘中に戦闘機が生き残っていても空母は撃破され得ることになる。空母は 4 つの戦闘機部隊を搭載することができる。戦闘終了後に母艦となる空母やコロニーが破壊されていたら、生き残った戦闘機部隊も失われる。戦闘終了後、戦闘機部隊の損害（損失戦闘機も含め）は、他の艦艇クラスと同じように、全て回復される。戦闘機部隊を除去するには、その部隊内の全ての戦闘機を破壊しなくてはならない。Space Empires では、戦闘機は FTR ではなく F と略される。

タロンのフリゲート (FF) は Space Empires のボード上では偵察艦 (SC) で表され、船体のサイズは 1 である。

軽巡 (CL) は Space Empires では Mine Sweeper か Unique Ship として表され、船体のサイズは 2 である。

Raiders (襲撃艦) は Space Empires では独立した艦艇クラスとしては扱わない。Space Empires で Cloaking technology (隠蔽技術) を購入したら、購入した時点で、追加の 2 CP を支払うことによって、全ての DD に Cloaking technology を付与する（アップグレードの必要はない）。Cloaking 2 及び Scanner 2 は使用できない。Cloaking technology は Space Empires (戦略パート) では有効であるが、「タロン」(戦術パート) には影響を及ぼさない。隠蔽された DD は、Space Empires のボード上で隠蔽された Raider と同様に行動する。しかし、ネビュラの中では隠蔽効果を持たない。また戦闘が始まったら、通常の DD と同じように扱う。

32.2 地形の変更点

アステロイドとネビュラは攻撃と防御のテクノロジーをこれまで同様にキャンセルする。しかし、『E』で射撃』の部分は無視される。アステロイドとネビュラで起こる戦闘では、「タロン」のランダム地形ルールを使用し、Astrometric Lab の表を参照すること。もし表で選んだ地形パターンが Space Empires で戦闘が起こっている優勢な地形に合わない場合は、ダイスを振り直すこと。

例) Space Empires のボード上のアステロイドヘクスで戦闘が発生した。Astrometric Lab でダイスを振ったところ、6 と 2 が出た。この地形パターンはアステロイド 1 ヘクスとネビュラ 2 ヘクスからなる。優勢な（半分以上を占める）地形がアステロイドではないので、プレイヤーはもう一度ダイスを振り直す。

ブラックホールのスペースで発生する戦闘では、ブラックホールのカウンター 1 個を使用する。基地や惑星のある戦闘では、それらを保有しているプレイヤーが、自陣セットアップエリア内の任意の場所に配

置する。

- ・全ての地形カウンターは、防御側プレイヤーが配置する。
- ・ワームホールルールを使用している時のブラックホールカウンターは、ワープポイントとして利用される。ワープポイントを使って攻撃をしかけるプレイヤーは、艦隊をできるだけブラックホールカウンターに近いところに配置しなくてはならない。戦闘中にワープポイントに進入した艦船は、Space Empires の通常の退却ルールにかなうならば、対応する出口ヘクスに退却したものと見なす。
- ・非プレイヤーエイリアン(Non-player Alien)は、対戦相手がコントロールして戦闘を行う。エイリアンは退却を行わない。ランダムに非プレイヤーエイリアンの船を選択する代わりに、ランダムに以下の3つから選択する: 1 BB または 2 BC または 3 CA。どの陣営がエイリアンの惑星に遭遇したとしても、エイリアンの船はタロンのものを使用する。これらの船はタロンプレイヤーの帝国のものではなく、Space Empires のボード上で、エイリアンルールに従って行動する。

32.3 地上軍

- このルールは Space Empires: Close Encounters 拡張を必要とする。
- ・戦闘の前に、地上軍をいずれかの輸送艦に密かに搭載する。1 隻の輸送艦が惑星に着陸できたら、一時的にその艦をボードから取り除き、どの兵員が惑星に降りたのかを記録しておく。続くパワーフェイズに、取り除いていた輸送艦を惑星の隣のヘクスに任意の方向かつ速度 1 で配置する。この輸送艦は、FTL ドライブの準備が完了しているなら、直ちに退却することができる。まだ完了していないならば、空荷の輸送艦として戦闘に戻る。
 - ・宇宙空間の戦闘が終了したら、地上戦を通常の Space Empires のルールに従い解決する。
 - ・「防御力」がゲームで使われないので、「Ground Combat 3」の研究が終了しても、輸送艦はドロップシップ能力が与えられるだけで、防御力のボーナスは得られない。
 - ・「タロン」の戦術戦闘においても、惑星爆撃は、各艦船の惑星爆撃能力 (Planetary Bombardment rating) に攻撃技術能力 (Attack Technology rating) を加えて、Space Empires と全く同様に解決される。

32.4 艦船の性能と技術

- ・各艦の Space Empires における船体サイズは「タロン」では使用しない。しかし、SY の能力、各艦の維持費、攻撃と防御のテクノロジー搭載制限等の算定に関しては、そのまま使用する。
 - ・全てのダメージとクリティカルダメージは戦闘終了後直ちに回復する。
 - ・艦船のコストは Ship Chart に記載されている。テランとタロンで同じクラスの艦艇コストが異なるものがあることに注意。
 - ・使用されたアフターバーナーは戦闘終了後に再チャージされる。
 - ・全ての移動に関わるテクノロジーと Fast BCs テクノロジーは、Space Empires の戦略マップ上の移動にのみ影響する。
 - ・攻撃および防御に関するテクノロジーは、ミサイルや他のダイスを振る武器によるダメージに影響を与える (Research Chart に記載されている)。どの艦がどのミサイルを発射したのかわかるように、発射した艦にミサイル番号を水性マーカーで記入して記録すること。
 - ・Attack level 0 では、ミサイルとダイスを振る他の武器のダメージは、通常の「タロン」ゲームよりも少ない。Defense level 0 では、ミサイルとダイスを振る他の武器のダメージは、通常の「タロン」ゲームよりも多い。
 - ・Attack technology が向上するにつれ、ミサイルや他の武器のダメージは大きくなる。同様に、Defense technology が向上するにつれ、ミサイルや他の武器により受けるダメージは小さくなる。
 - ・武器による攻撃のダイスは修正後も 6 を超えることはない。修正後のダイスが 0 となった場合は常にミスとなる。
- 例) Attack 2 technology を持ったテランの CA が反物質魚雷を Defense 0 のタロン DD に向けて距離 3 で発射する。ダイスは 1 だった。CA の Attack 2 はダイスに+1 修正、DD の Defense 0 もダイスに+1 修正を加えるため、最終的な結果は 3 となり、3-6 で命中のため、ヒットする。
- ・Tactics rating (戦術能力値) が高い方の陣営は、各戦闘中 1 回だけ、任意のインパルスの開始時にイニシアティブを変更することができる。もし両陣営の Tactics rating が同値ならば、防御側プレイヤーがこの能力を行使する権利を有する。この戦術能力値は艦船の船体サイズつまり搭載可能テクノロジー数には制約されない。この能力が使えることを示すためにインパルスチャート上にその陣営のオブジェクトブマーカーを置いておき、能力を使ったら取り除く。

32.5 乗組員の経験値

このルールは Space Empires: Close Encounters 拡張を必要とする。

乗組員の経験値の差による影響は、以下のように修正される。

- ・+1 レベル: 敵に対するミサイルのダメージに+1 する。全ての武装のダイスロールに+1 する。
 - ・+2 レベル: 自艦に対するミサイルによるダメージを-1 する。自艦に対する敵の全武装のダイスロールに-1 する。
 - ・+3 レベル: 全ての原因による自艦へのダメージを-1 する (全ての武装によるダメージ、艦船爆発によるダメージを含む)。
 - ・Legendary (伝説的レベル): 各ラウンドごとに、追加の 1 AP を得る。これはパワーフェイズ毎に再チャージされる追加のバッテリーの機能を果たす。この追加バッテリーは通常の AP を使ってチャージすることはできない (パワーフェイズの時にのみチャージされる)。
- 例) Attack 2 を持ったタロンの CA が距離 1 で Defense 1 のテラン DD を攻撃する。テラン DD の経験値はタロン CA より+2 レベルである。CA がふったダイスは 4 だった。CA の Attack 2 はダイスに+1 修正する。DD の Defense 1 は修正なしである。しかし DD の経験値+2 レベルは、ダイスに-1 修正を加える。最終的な DRM は 0 で、結果は 4 のままであり、ディスラプターカノン は距離 1 では 5-6 で命中なので、ミスとなる。

32.6 艦艇数の制限

31.6.3 戦闘解決の項を参照。

33. オプションルール

33.1 ランダムな艦船選択

- ・SP に基づく艦船の選択ではなく、SP の上限を定めておいて、ランダムに艦船を選択する。
- ・両プレイヤーとも基地と輸送艦を除く全ての艦船カウンターを裏返しにしてシャフルする。
- ・順に各プレイヤーはカウンター1 個ずつを選択し、その SP を加えていく。
- ・プレイヤーは、自分の SP 合計があらかじめ定めておいた SP 上限を超えるか、等しくなったところで、艦船の選択を中止する。
- ・以後は通常のルールに従いセットアップを行う。

33.2 同陣営戦闘

- ・テラン vs テラン、またはタロン vs タロンの戦闘を行うには、まずイニシアティブプレイヤーをランダムに選択する。
- ・第二プレイヤーから始めて、交互に、艦船を 1 隻ずつ選択し、あらかじめ定めておいた SP 合計になったら、中止する。
- ・輸送艦を含む戦闘を行う場合は、両陣営とも 1 隻しか輸送艦を選択することはできない。もし基地が使われる戦闘を行う場合は、プレイヤーはどちらの陣営が基地を使用するか合意しておくこと。

艦船のデザインと艦隊ドクトリン

テラン艦船

偵察艦 (SC)



偵察艦はテラン連邦が初めて開発した深宇宙探索用の宇宙船である。この艦はそれまでのどんな探索用宇宙船と比べてもワンランク上の性能を有していた。しかし、最初期のモデルは非常に信頼性に乏しかった(約半数は深宇宙探索任務から帰還しなかった)。問題は艦の設計ではなく、ちゃんと調整できていない FTL と NFTL ドライブの不安定性にあった。力場変調装置を内蔵した安定リングが船体中央に取り付けられ、これを補った。

NFTL ドライブの問題はその後解決されたが、リングはそのまま残った。というのは、この艦の設計目的である深宇宙探査にはリングがあった方がよいとわかったからである。偵察艦は FTL 可能な船の中で唯一、船体のダメージボックスに致命的損害を持たないということは特筆に値する。船体のリングはこのことに貢献しているのである。戦闘艦として設計されていないため、偵察艦は深宇宙レーダーが FTL ドライブの航跡を初めて探知するまでは、完全に非武装であった。未知の脅威が近づくとつれ、全ての偵察艦にフェイザー砲を搭載する改装が行われ、ぎりぎりタロンとのファーストコンタクトまでに間に合った。戦闘艦として無理に徴用されても、偵察艦が活躍するのは難しいだろう。初めて戦闘に参加した偵察艦のおよそ 75%がその戦いで破壊された。

駆逐艦 (DD)



駆逐艦はテランが初めて造った戦闘艦である。この艦は当時テランが持っていた唯一の武器、反物質魚雷だけを装備していた。弾頭がすでに装備され、武器そのものよりも発射管制装置のためにチャージが必要な反物質魚雷は、比較的シンプルなテクノロジーであった。フェイザー砲の構想はもっと早くからあったが、実際に開発され艦艇に装備されるようになったのは、反物質魚雷が使用されるようになってから 10 年後のことであった。駆逐艦も軽巡洋艦も、当初はパワー不足に悩まされた。またしても、

それは NFTL ドライブの調整不良によるものであったので、両者は実質的に、一つの主兵装を中心にして建造され、それが最大限の射界を持つように設計された。複数の武装を装備することは、当時の技術ではパワー不足で不可能だったのだ。NFTL ドライブの調整が解決された後は、機関の出力は 50%も増加した。

軽巡洋艦 (CL)



軽巡洋艦は駆逐艦と同時に設計され、一緒に開発された。もっとも当初は単に巡洋艦と呼ばれたが、この艦は艦隊の中心となるべく造られた。すでに述べた NFTL ドライブの調整問題をこの艦も抱えており、当初は最大射界の反物質魚雷を一門装備するのみであった。フェイザー砲が開発され、NFTL ドライブの調整が解決され、使えるパワーが劇的に改善された後、この艦の設計は構造的にもパワー面からもフェイザー1門を増設することが可能なことが判明し、実行に移された。全ての軽巡の FTL と NFTL の再調整は安全

全面の理由から直ちに実施されたが、フェイザーの増設は優先順位が低いと見なされた。テラン・タロン紛争の開始時には、テラン軽巡の 25%がフェイザーを装備していなかった。軽巡は当初想定されたような艦隊の主力艦とはなり得なかったが、その設計は「幸運な偶然」と考えることが出来ると言えよう。パワー不足のためデザイン上の制約がいられたところを、後にその制約が解決されたため、いったんアップグレードされてからの軽巡は非常に優秀で柔軟な戦闘艦であることが証明されたのである。

重巡洋艦 (CA)

テランの重巡洋艦は、それまでのより小さな宇宙艦から比べると、デザイン上の大きな進化をとげたものである。偵察艦、駆逐艦、軽巡洋艦は、どれも同じ設計思想に基づき、部品を共有し、当時の造船所のキャパシティを最大限活用できるように設計されていた。重巡は軽巡



よりほんの少しパワフルなだけの艦であるが、その完成には艦船建造技術のブレークスルーが必要であった。設計の段階で、大きな船体や建造技術などについて様々な新技術が実用化され、テラン連邦は全てを貪欲に利用した。重巡はテラン最大の艦として建造されたが、後にもっと技術が進歩すると、そのデザインは、軽巡を補い、艦隊の真の主力となるものへと若干変化した。以前の軽巡艇で問題だった FTL/NFTL の調整問題が解決してから建造されたため、重巡はパワー不足とは最初から無縁であった。

しかし、大きな船体の予期せぬ問題点として、武装の射界がどうしても制限されてしまい、これは全ての大型艦にとって共通の問題点となった。これはパワーの分配と船体フレームの各ポイントに武装をとりつける能力によってなんとかするしかなかった。そのため、各武装の射界は単純なものになってしまった。しかし、この艦が搭載できる武装の多さから、テランはこの問題を重要とは考えなかった。

巡洋戦艦 (BC)



重巡が鉄床ならば、巡洋戦艦はハンマーである。タロン戦争のピーク時に稼働していた巡洋戦艦の数は、重巡に比べてきわめて少ないものであったが、この艦は多くの主要な戦闘において、まさに戦場における騎兵隊のように活躍した。艦の設計は「多ければ多いほどよい」というコンセプトに基づいていた。船体の諸元は重巡とあまり変わらなかったが、賢明な設計によって、巡洋戦艦は 2 門の反物質魚雷を搭載でき、シールドもさらに強化されていた。またエンジニア達は重巡と同じモデルの FTL コアから、より多くのパワーを絞り出すことができた。

戦艦 (BB)



戦艦は、波動砲という武器のために、文字通りその周りを囲んで建造された艦である。それは物質の二つの境界状態の接合部に偶然に作用する兵器である。戦艦はテランが建造に成功した中で最大の艦であり、かつ波動砲を運用できる最小の艦でもあった。第一次タロン戦争中、テランはもっと大きな艦の建造を試み、またもっと小さな艦に波動砲を搭載しようとしたが、いずれも戦争終結までには成功しなかった。

戦闘機 (FTR)



マイクロ NFTL ドライブの開発にブレークスルーが起こったため、戦闘機が建造可能となった。しかし機体は作れるようになったが、戦闘機のパイロットというのは危険な職業であった。主力艦に比べれば脆弱なため、戦闘機が破壊されればパイロットもたいてい戦死した。初めての実戦を生き延びられる技量を持ったパイロットはごくわずかであった。だが、その中で生き延びることに成功した者は、若いパイロットに多かった。

タロンのフュージョンカノンをうまく避ける方法を編み出したパイロットはわずか 16 歳だった。彼は、他の多くの者と同様に、入隊志願書に自分の年齢を偽って記入したのだ。だが、テランは必要に迫られ、彼らを前線に送らざるを得なかった。タロンの主力艦の後方にうまく回り込んだ、わずか一つの戦闘機部隊が、その艦にとっての破壊を意味していた。そのため、彼ら戦闘機は、戦闘において真っ先に狙われることとなった。

空母 (CV)

開発当初は FTL ドライブを持たない戦闘機の輸送目的で設計された空母であるが、戦争が進むにつれ、より重要な役割を果たすようになった。戦場において戦闘機部隊の指揮管制を行う中枢となったのである。その最大の機能は、戦闘中の戦闘機部隊にパワーを転送して、戦術的なサポートを行える能力にあった。テランの海軍本部の中でも、空母と戦闘機を戦術的にどのように運用すべきか、意見が分かれていた。戦闘機は戦闘中主力艦を守ることが主任務だと主張する者もいれば、



敵艦を直接攻撃することで、敵艦隊を混乱させるのが目的だと言う者もいた。さらに、空母は護衛されて戦線の後方で控えているべきか、前に出て行って戦闘機を射出するべきかでも意見が分かれていた。いろいろな戦闘では、状況に応じてどちらの意見も正しいことがあり、そのため空母の艦長には素早く柔軟な対応ができる者が求められた。

輸送艦 (Tran)



テランの輸送艦は単に補給物資と兵員の輸送のためだけのものではなかった。タロンの前線が押し込んでくるにつれ、無数のテランコロニーの住民を避難させた。実際に多くの戦いにおいて、外縁部艦隊の主目的は、輸送艦が避難を行う時間を稼ぐために敵艦隊を引きつけておくことであった。船体への損害は輸送物資や乗客の生命に関わるため、輸送艦のシールドは強力なものであった。またこの艦には、戦闘支援目的のかなり強力なセンサーパッケージが搭載され

ており、迅速な避難に不可欠の状況把握が常に維持できるようになっていた。

基地 (Base)



戦争前の多くのテラン基地は、研究目的の前哨ポストか海賊対策のため申し込程度の戦闘力を備えたものであった。幸いなことに、その大きなサイズと巨大な反応炉のおかげで、戦争が始まってからの改装は容易なことであった。多くの基地は、特に戦争後半において、波動砲を装備することになった。この兵器は、基地が守っているものから敵を遠ざけておくために、非常に有効であった。

タロン艦船

タロン帝国は軍事的な社会ではあったが、伝統的(テラン的)な軍事社会とは異なっていた。それは分裂して、統一性に欠ける社会であった。社会の共通目標という概念はその枠内に存在し、外部から一見すると彼らはよくまとまっているように見えるが、容易に機能不全に陥る可能性があった。それは特に帝国の進むべき戦略的方向性を決めるような重要なときに、しばしば問題となった。タロンは長いこと、ほとんど絶え間なく、他の種族との戦争状態にあった。そのため、戦うことに最大の美德を見いだす文化を持つことになった。戦いに長けていることは、帝国を守り拡大させるからだけではなく、自分が所属する部族の名声と権力を高める主な手段であったため、美德と考えられたのである。彼らは別々の戦闘的部族からなっているわけではなく、自分たち同士で戦うことはなかった。そのため外部から見ると統一されているように見えたのだが、彼らは武断的な社会の中で風変わりな非統一性をもっており、それは民主主義における複数の政党と似たようなものであった。

フリゲート (FF)



テラン達とは異なり、タロン艦で最も小さな船であるフリゲートは、艦隊内で最も働き者である。実際、ある時点ではタロンの他の全ての艦種を合わせたよりも多数のフリゲートが建造されていたのだ。タロン帝国は広大で、多種多様な種族の寄せ集めである。これら臣民の惑星は維持していかななくてはならない。フリゲートは辺境の星系において帝国のプレゼンスを象徴するために作られた。征服された惑星のテクノロジーは原始的なレベルであったので、1隻のフリゲートでも十分に秩序を強制することができたのだ。もっと小さな船に集団で襲われると圧倒されることもあるが、たいていは1隻のフリゲートで十分であった。この

状況が真に意味するところは、タロンにとってコストが一番重要なファクターであるということだ。フリゲートはその任務に必要なだけパワフルであればよく、なおかつ数多く必要とされるため、できるだけ安価でなくてはならなかった。そのために、フリゲートにはアフターバーナーが装備されていなかった。これはフリゲートが実際に戦闘で活躍することまで期待されていなかったためでもある。アフターバーナーは高価な装備であり、この艦種は友好的惑星をパトロールして回るためだけにそんな装備を必要とはしていなかったのだ。だがこの方針は間違っていたと後に明らかになった。結局、複数の戦線における戦力不足と、使用可能な多数のフリゲートの存在により、この艦種は艦隊の戦力の穴埋めに使われるようになった。フリゲートは優れた船であったが、アフターバーナーがないため艦隊作戦においては支障をきたすことが多かった。

駆逐艦 (DD)



実用的な誘導ミサイルが開発された以上、駆逐艦の建造はほとんど不可避であった。コストや効率のよさはタロン人のメンタリティにとって非常に重要であるので、ディスラプターのようにエネルギーを必要としない兵器であるミサイルは素晴らしいものであった。FTL/NFTLドライブはどの戦闘艦にとっても一番高価な部分であり、ドライブのサイズと出力が増えるにつれ、コストは指数関数的に上昇した。ミサイルを中心に据えて設計された駆逐艦は、同じパワープラントを装備しているフリゲートと比べても、より大きな火力と、より大きなパワーを持つことが出来た。実際、フリゲートと駆逐艦の主要なパワーシステムの部品はほとんどが共通であったのだ。これはそうなるように意図的に設計されていた。しかし駆逐艦は帝国の維持だけでなく、艦隊行動も想定されていたため、アフターバーナーも装備されていた。そのためこの艦種は、巡洋戦艦を中心とした艦隊の護衛艦として非常に有効であった。

持つことが出来た。実際、フリゲートと駆逐艦の主要なパワーシステムの部品はほとんどが共通であったのだ。これはそうなるように意図的に設計されていた。しかし駆逐艦は帝国の維持だけでなく、艦隊行動も想定されていたため、アフターバーナーも装備されていた。そのためこの艦種は、巡洋戦艦を中心とした艦隊の護衛艦として非常に有効であった。

軽巡洋艦 (CL)



軽巡はタロンの艦隊の中では遅れて登場した艦種である。したがって、最も新しい設計の艦でもある。その点で、テランの軽巡との違いは明らかである。タロン帝国は拡大と支配の時期を長いこと過ごしてきたため、軽巡の必要性を特に認めなかった。彼らの船は十分に敏捷であるので、機動性に富んだ大型艦のニーズは、重巡が満たしてくれていた。軽巡が開発されたのは、艦隊作戦に必要とされたからではなく、単に多くの船体が必要だったからである。テランと同様に、軽巡は小規模な造船所で建造できる最大規模の艦であった。このような造船所をタロンは多数のフリゲートを建造するために、ふんだんに保有していた。戦争の最中(または戦争の準備期間中)には、軽巡は既存の造船設備を使って最大の戦闘力を得るための現実的な解決策であったのだ。

テランと同様に、軽巡は小規模な造船所で建造できる最大規模の艦であった。このような造船所をタロンは多数のフリゲートを建造するために、ふんだんに保有していた。戦争の最中(または戦争の準備期間中)には、軽巡は既存の造船設備を使って最大の戦闘力を得るための現実的な解決策であったのだ。

重巡洋艦 (CA)



フリゲートが大量に就役しているにもかかわらず、タロンの重巡は戦争中ほとんどの戦闘に参加していた。フリゲートはもっぱらタロンの領域の辺縁にある技術的に劣った文明を征服し支配するために用いられた。しかしフリゲートでは、よく出来たテランの艦船にはかなわなかった。それに対抗する上で、重巡はスピード・火力ともに優れ、さらにタロンは予備の重巡も投入することが出来た。タロン帝国の中のそれぞれの派閥は、自分たちの力の象徴として多数の重巡を保有していた。テランとの戦争が始まっ

てからは、各派閥が多くの使っていない重巡を提供し、それらも戦闘に参加することになった。

巡洋戦艦 (BC)

マイクロ NFTL ドライブの開発が成功したことで、兵器の開発においてあらゆる可能性が開かれることになった。面白いことに、タロンはマイクロ NFTL ドライブをテランのように戦闘機に使用しようとは全く考えなかった。歴史がありプロフェッショナルな軍隊を持つ彼らにとって、軍の中で戦闘機パイロットを見つけることは容易だったら



う。だが彼らは優秀な若者達をそのような目的に使うとは考えもしなかった。彼らの軍の伝統は、攻撃的なものであったが、人命を粗末にするものではなく、むしろ個人に価値をおくものであった。マイクロドライブの開発によるミサイルの完成が巡洋戦艦の開発につながり、巡洋艦はタロンの船で最初にミサイルを装備された艦となった。重巡よりも多くのパワーを有し、かつパワーを喰う兵装を少ししか装備していない巡洋艦は、タロン艦の高い機動性という利点を最大限に活かしながら、短時間でディスラプターをチャージできる、強力な艦であった。

戦艦 (BB)



戦艦はタロン政府が軍を通して建造させた2番目に大きな艦であるが、テラン連邦は一般にこの艦が敵の最大の艦種だと考えていた。ドレッドノートの開発がマネージメントの悪さと予算不足により遅れていたため、タロン政府には競合する計画が提出されていた。その計画は承認され、すでに学んだ教訓により、最初の戦艦の試作艦はドレッドノート一番艦のほんの数ヶ月後に就航した。この艦は巡洋戦艦と同じ設計哲学をいくつか流用していた。3基のミサイルランチャーを撤廃したかわりに、1門のディスラプターと1基のフュージョンキャノンを装備した戦艦は、より多くのダメージを与えることができる、近接戦闘における恐ろしい脅威となった。

ドレッドノート (DN)



タロンのドレッドノートの歴史は変化に富んだものであった。テランはこの艦種はテラン連邦とのコンタクトに対応して開発されたものと思っていたが、実際は戦争が始まるずっと前から開発が進められていたのである。タロンの科学者たちはフュージョンキャノンの開発に必要なテクノロジーをすでに発見しており、軍はこの巨大な兵器を2基装備した艦を建造するよう契約を交わしていたのだ。しかし、この艦は全くのゼロから新たに設計されることになったため、艦隊の他の艦との部品の共有がほとんどできなかった。けちな政府に認めてもらうために、軍は

最も安価な契約案を採用した・・・そしてその結果は予想されるものとなった。コストは超過し、建造は遅れ、試作艦2隻が失敗作に終わった。結局、タロン政府はドレッドノートの代わりに戦艦を建造することに決定したが、ドレッドノート計画の技術者たちは絶望にかられながらも、ついに実戦に耐えうる試作艦を完成させることに成功した。テラン達はこれらのことを何も知らなかった。だが、巨大で、強固なシールドで守られ、頑丈な船体を持ったこの艦が戦闘に参加して、多くの小型艦をいとも簡単に撃破するのを見て、彼らはいかにドレッドノートが恐ろしい敵であるかを知ったのである。

輸送艦 (Tran)



タロンの輸送艦は3つの目的をもっていた。(1) 前線への補給、(2) 敵惑星への侵攻、(3) その過程で破壊されないこと。多くのテランの歴史家、特に戦争を生き延びた者たちは、タロンを死と栄光を尊ぶ非情な種族であると描写するが、これは必ずしも正しくない。後に彼らと外交的關係が確立してからは、タロンも命を大切にすることが理解されるようになった。しばしば戦場で示された彼らの冷血非情に見える戦術は、彼らのもっと深いところにあるまだよく理解されていない哲学に根ざしたものであった。この哲学は彼らの輸送艦の設計思想によく表れている。多くのタロン艦は前方シールドが極端に強化されている。当初はこれは、彼らが射程距離まで進出して、全門斉射を行い、敵の戦列を引き裂くためのデザインであると思われていた。大胆な戦法である。だがそれらなぜ、輸送艦という非武装の艦にもっと強力な前方シールドが備わっているのだろうか。もし彼らが命をあまり大切に思わないのなら、

なぜ彼らの輸送艦はあんなに頑丈な船体なのだろう？

基地 (Base)



タロンの支配星系には、前哨基地がくまなく配置されていた。多くの領域はこのような前哨基地によって統治されていたのである。そのため、これらの基地は汎用性に優れ、しかも安価でなくてはならなかった。彼らの基地はテランのものに比べて、強力な火力に欠けていた。もっともテラン基地の持つ巨大火力は、彼らの絶望的状况の裏返しでもあったのだが。タロン帝国のそれぞれの領域は、いくつかの造船所と契約して自分たちで基地を建造することが多かった。そのため武装はあったとしても、必ずしも強力ではなかった。戦争中、タロンの前線が前進していくのに併せ、基地も多数が建造された。戦争初期に征服されたテランの辺境領域は多くの天文学的異常を含んでいたため、タロンに研究基地の創設をうながした。

和訳作成 茨城歴史ゲームの会 sinyamag