

Invasion: Earth ルールの全訳

『地球侵攻』は帝国軍による地球強襲をテーマとする2人プレイヤー用ゲームで、この戦闘はソロマニ・リム戦争（この戦争の概略はルール・ブックの最後に記述してある）の最後の重要作戦でした。一方のプレイヤーが帝国地球侵攻軍の司令官となり、ゲームに登場する全帝国正規軍部隊、辺境地部隊と傭兵部隊ユニットを指揮する。他方のプレイヤーはソロマニ軍の地球防衛司令官となり、ゲームに登場する全ソロマニ軍ユニットを指揮する。

トラベラー

『地球侵攻』はそれ自体で1個の独立したゲームである。そして“トラベラー”のキャンペーンやアドベンチャーの追加シナリオとして、または背景やサプリメントとして使用することができる。このことは、後述のルール項目、ゲームのプレイに書いてある。

1. ゲームの備品

『地球侵攻』にはゲーム地図1枚、ルール・ブック1冊、チャート類1セット、カウンター・シート2枚、サイコロ2個が含まれている。

地図: ゲーム地図上の中央には地球の表面の投影図が、両端には各種情報ボックスとプレイ支援ボックスが印刷されている。

地表投影地図の物理的レイアウトと使用方法は、ゲーム地図右上端にある地表解説ボックスに説明してある。ゲーム地図左上端には、方向、地図上のヘクススケール（幅が実際の何kmに相当するか）と地形例を説明したボックスがある。ゲーム地図下端の各ボックスは宇宙空間で作戦中の宇宙海軍（以後、海軍と省略）ユニットが使用する。

ルール・ブック: このルール・ブックには、ゲームをプレイするのに必要なルール、ソロマニ・リム戦争の簡単な背景や展開と、ロールプレイングゲーム“トラベラー”のキャンペーンで、このゲームを使う方法が記載してある。

カウンター・シート: このゲームには、カウンター・シートが2枚入っている。カウンターの所属や規模の区分はカラーコードで示してある。カウンター上に印刷されている数種類の記号の説明は、ユニット識別チャートに詳細に記載してある。

1枚のカウンター・シートは地上部隊の戦闘損害を示すためのマーカーと数種類の情報を表示するためのマーカーからなっている。

他方のカウンター・シートは両軍の戦闘ユニットからなっている。このシートにある大部分のカウンターは2種類に大別される: 海軍ユニットと部隊ユニットである。

海軍ユニットは宇宙戦闘艦を表しており、あらゆる環境下においても自由に作戦行動できる能力

を備えている。海軍ユニットには2種類ある: 小艦隊(Squadrons)とSDB 航空団 (SDB wings) である。1個小艦隊は一般的に2から8隻の大型戦闘艦とそれに随伴する数隻の支援艦で構成されている。このような小艦隊が恒星間艦隊の主要な戦闘単位となっている。1個SDB 航空団は約50機の星系防衛艇 (System Defense Boat) を戦闘単位としている。これら小型艇は恒星系内の惑星防衛を目的として建造されているため、星系防衛艇は惑星間でも大気圏内でも作戦可能な幅広い能力を有している。小艦隊とSDB 航空団は同じように扱われているが、本来の性能の違いから、若干異なるルールが適用される。

地上軍ユニットは部隊(Troop) ユニットと砲台 (Planetary Defense: 惑星防衛) ユニットからなる。部隊ユニットは野戦軍の編成しており、その兵力と火力は地上における究極的な防御力であり、攻撃力である。両軍ともに高いテクノロジーレベル（以後、テック・レベルと省略）を有しており、基幹となる部隊は反重力車輛により完全に機械化されている。砲台ユニットは地上の目標を爆撃する海軍ユニットに対して交戦能力を有するエネルギー兵器やミサイル群からなる部隊である。砲台ユニットは固有の守備隊をもっており、砲台は地上軍と同じに扱われる。大部分の砲台は大規模な固定設備からなり、移動できない。それに対して一部の小規模な砲台は反重力車輛により機械化されている。

残りのカウンターは軍集団編成カウンター（複数の部隊ユニットが1ヘクスでスタックしている場合に使用）と帝国軍基地カウンター（帝国軍の補給基地を示す）である。

チャート: 各種のチャート類はプレイ中に必要なルールを簡単に参照することを目的に準備されている。戦闘表チャートは、戦闘解決に使用する表がまとめたものである。各プレイヤーは部隊表示チャートを持ち、部隊編成マーカーと組み合わせて使用する。ターン記録チャートはゲームの進行を記録するためのチャートである。

サイコロ: このゲームにはサイコロが2個ついている。サイコロは戦闘表チャートと組み合わせて使用する。

2. プレイ手順

プレイはターンの繰り返しで進行する。各ターンの時間は実際の2週間である。四半期の終了時（連続6ターンの終了後）に特別ターンが実施される。このときの活動は各ターンに実施されるものとは異なり、特別ターン中のみで実行される。

ターンの手順: 各ターンは4つのセグメントに分かれており、ゲーム中は、各セグメント毎に許可されている行動しか実行できない。

1. 再編成セグメント: 両軍プレイヤーは、部隊ユニットの再編成や、緊急補充の実施を決定する。撤退が必要なユニットはこのフェイズ中に取り除きます。

2. 宇宙空間セグメント：海軍ユニットの移動と戦闘を実施、解決する。

A. 帝国海軍フェイズ：帝国軍プレイヤーは、海軍ユニットを移動させ、移動終了後、同じ宇宙空間ボックスにいる敵海軍ユニットとの間で宇宙戦闘を解決する。帝国軍プレイヤーは、宇宙戦闘終了後に新たな帝国海軍フェイズを実施できる。つまり、移動可能な海軍ユニットを移動させ、別の宇宙戦闘を解決できる。帝国軍プレイヤーは各帝国海軍フェイズの宇宙戦闘解決後、新たな帝国海軍フェイズを実行し続けることができる。

B. ソロマニ連邦海軍フェイズ：ソロマニ軍プレイヤーは、自軍海軍ユニットを移動させられる。移動終了後に、同じ宇宙空間ボックスにいる敵海軍ユニットとの宇宙戦闘を解決する。宇宙戦闘終了後、ソロマニ軍プレイヤーは別の自軍海軍フェイズを実施できる。まだ移動していない海軍ユニットを移動させ、別の宇宙戦闘を解決できる。ソロマニ軍プレイヤーは各ソロマニ海軍フェイズの宇宙戦闘解決後、新たな海軍フェイズを実行し続けるか選択ができる。

3. 宇宙—地表セグメント：近軌道ボックス（Close orbit space box）と地球表面にいるユニットの間で以下の行動ができる。

A. 任務割当フェイズ：近軌道ボックス内の海軍ユニットに割り当てる任務を宣言する。惑星爆撃任務に就く海軍ユニットは、地図上の目標ヘクスに置く。SDB 監視任務を割り当てた海軍ユニットは近軌道ボックスに残される。

B. SDB 活動フェイズ：海洋で潜伏状態にあるSDB 航空団は1ヘクス移動できる。また潜伏状態から出撃できる。

C. 監視戦闘フェイズ：SDB 監視任務中の海軍ユニットは、出撃してきたSDB 航空団を攻撃できる。

D. 爆撃／防御射撃フェイズ：海軍ユニットによる惑星表面に対する爆撃と砲台ユニットによる海軍ユニットへの防御射撃を解決する。

E. 離着陸フェイズ：部隊ユニットと基地ユニットを近軌道ボックス内の海軍ユニットから地球表面に揚陸することができる。また地球表面の部隊ユニットと基地ユニットを撤退して近軌道ボックス内の海軍ユニットに積載することもできる。砲台ユニットはこのフェイズ中に移動するユニットを射撃できる。

F. 復帰フェイズ：宇宙—地表セグメント中に出撃した全SDB 航空団は潜伏状態に戻る。また惑星爆撃任務に従事していた海軍ユニットも近軌道ボックスに戻る。

4. 地表セグメント：地上軍ユニットは地球の表面上を移動し、戦闘する。

A. 帝国地上軍移動フェイズ：帝国軍プレイヤーは自軍の地上軍ユニットを移動させる。

B. 戦闘フェイズ：敵対する部隊が同一ヘクスを占めている場合に戦闘を解決する。

C. ソロマニ連邦地上軍移動フェイズ：ソロマニ軍プレイヤーは自軍地上軍ユニットを移動させる。

D. 戦闘フェイズ：敵対する部隊が同一ヘクスを占めている場合に戦闘を解決する。

5. 四半期特別ターン：四半期（3ヶ月）毎に、プレイヤーはどちらかが勝利条件を満たしているか確認する。もし勝者がいない場合は、両軍とも補充ポイントを受け取り、続く4半期のプレイを始める。

プレイ手順：それぞれのゲーム中の行動は、プレイ手順に示されたフェイズ中しか実施できない。プレイ手順に指示されている以外の行動は実行できない。

3. 移動

宇宙空間での移動：海軍ユニットは移動、戦闘、そして地上部隊の輸送等の宇宙空間における作戦行動能力を有している。

宇宙ボックス：地図の下端に4つの宇宙ボックス（Space Box）がある。これらは地球の近軌道（Close Orbit）、遠軌道（Far Orbit）と深宇宙（Deep Space）ボックスが太陽系内を表している。近軌道ボックスは地球の低高度衛星軌道空間を表し、このボックス内の海軍ユニットと地球表面のユニットは互いに影響を与えられる。遠軌道ボックスは地球周辺の宇宙空間を表しており、この空間は地球からみて近軌道ボックスより遠い宇宙空間である。地球の衛星「月」もこのボックス内に存在し、地球侵攻準備の前線基地として利用できる。深宇宙ボックスは太陽系内の残りの宇宙空間を示している。近隣の星系は、帝国海軍が支配しており、この領域を星系外（Out-system）ボックスで示す。これらのボックスは地球侵攻作戦のために配属された部隊の集結地として、帝国軍プレイヤーによって利用される。深宇宙ボックスと星系外ボックス間の移動は、恒星間ジャンプ能力がある海軍ユニットに限定されている。

ジャンプ移動：帝国海軍の小艦隊だけが恒星間ジャンプ能力を有している。SDB（星系防衛艇）は本質的に恒星間ジャンプ能力を備えていない。またゲームに登場するソロマニ軍の小艦隊もジャンプ能力を有していない（これらの小艦隊は、民間から強制徴発した非恒星間宇宙船であり、運搬途中に修理のため地球に残されていた海軍ある、ソロマニ軍の主力艦隊が太陽系から撤退したときに、太陽系に取り残され、本来は放棄される運命にあった海軍である）。

ジャンプ能力がある海軍ユニットだけが、太陽系内の宇宙ボックスと星系外ボックス間を移動できる。そのような海軍ユニットは1ターンに1回だけジャンプができる。恒星間ジャンプは惑星付近からできないため、太陽系の近軌道や遠軌道の宇宙ボックスに、または宇宙ボックスから、ジャンプ移動することはできない。恒星間ジャンプ能力のある海軍ユニットは、次の条件を満足するの

であれば、自身の海軍フェイズの間なら、いつでもジャンプ移動を実施できる。1) ジャンプ移動の瞬間において、近軌道ボックスや遠軌道ボックスを占めていない。2) そのターン中、既にジャンプ移動を実施していない。

星系内移動: 全ての海軍ユニットは、太陽系内を自由に移動することができる。海軍ユニットは太陽系内の現在いる宇宙ボックスに留まることも、太陽系内の他の宇宙ボックスに移動することもできる。海軍ユニットが近軌道ボックスと深宇宙ボックスの間を星系内移動する場合、最初に遠軌道ボックスを通過する必要がある。敵海軍ユニットが存在する宇宙ボックスに入った場合、海軍ユニットは直ちに移動を停止しなければならない。恒星間ジャンプ能力のある海軍ユニットが、星系内移動で深宇宙ボックスに入ったなら、敵海軍ユニットの有無に関係なく、直ちにジャンプ移動することができる。深宇宙ボックスに敵海軍ユニットがいる場合、深宇宙ボックスにジャンプ移動してくる海軍ユニットは星系内移動することできない。注意: 深宇宙ボックス内で潜伏状態にある海軍ユニットは、全ての星系内移動において無視することができる。

潜伏状態: 深宇宙ボックス内の海軍ユニットは、太陽系外に広がっている広大な宇宙空間を使用し、敵海軍ユニットとの接触を避けることができる（そのために潜伏状態になるのですが）。自軍海軍フェイズの開始時に、海軍ユニットの潜伏／活動の状態を決定する。海軍ユニットを深宇宙で潜伏状態にするには、その海軍ユニットは深宇宙ボックスにいない限り、そして深宇宙ボックス内のその海軍ユニットを裏返す（表面を下にする）。深宇宙ボックス内で潜伏状態にある海軍ユニットを活動状態にするには、自軍海軍フェイズの開始時に、その海軍ユニットを深宇宙ボックス内で表にする。深宇宙で潜伏している海軍ユニットは、全て星系内移動において無視される。潜伏状態の海軍ユニットは移動もできないし、敵海軍ユニットの移動も妨げられない。

星系防衛艇（SDB）は、惑星環境に最適化した設計がしてあるため、深海での作戦行動も可能であり、索敵を逃れて深海で潜伏状態になることができる。SDB 航空団は自軍海軍フェイズの間に、地球の海洋で潜伏状態になることができる。この場合、その SDB 航空団は、近軌道ボックスにいる必要がある。SDB 航空団を近軌道ボックスから取り除き、地球表面の深海ヘクスに裏にして配置する。深海（Deep Sea）ヘクスとは、他のタイプの地形（海水床地形を含む）を含んでいない海ヘクスである。1 個の SDB 航空団だけが 1 深海ヘクスで潜伏状態でいられる。海洋で潜伏状態にある SDB 航空団は、全ての星系内移動において無視される。SDB 航空団は自軍海軍フェイズ開始時に、潜伏している地球の海洋から出撃できる；この SDB 航空団は近軌道ボックスに表向きに配置する。もし敵海軍ユニットが近軌道ボックスに存在してい

る場合、出撃した SDB 航空団は、そのフェイズ中にそれ以上の星系内移動をすることはできない。戦闘における潜伏状態の効果と手続きに関しては、戦闘ルール項で詳細を説明する。

輸送: 地上軍ユニットは自力で宇宙空間を移動する能力を有していないため、海軍ユニットによって輸送される必要がある。海軍ユニットの限られた輸送能力は、ユニット識別チャートの輸送力表に示してある。この表は海軍ユニットが一度に輸送できる戦闘力の最大値を示してある。例えば戦艦小艦隊 1 ユニットは 20 戦力の地上軍ユニット 1 個より多い戦闘力を輸送することができない。

地上軍ユニット 1 個は海軍ユニット 1 個で輸送しなければならない。複数の海軍ユニットがその輸送能力を組み合わせることで地上軍ユニット 1 個を輸送することはできない。海軍ユニット 1 個は、その輸送能力を超過しない範囲で複数の地上軍ユニットを輸送できる。もし地上軍ユニットを輸送している海軍ユニットが何らかの理由で全滅した場合、その輸送されている地上軍ユニットも直ちに全滅する。

地上軍ユニットの海軍ユニットへの積載、または揚陸は、宇宙一地表セグメントの離着陸フェイズに実施する。地上軍ユニットを海軍ユニットに積載した場合、地上軍ユニットを海軍ユニットの下に置いて示す。地上軍ユニットを海軍ユニットから揚陸した場合は、地上軍ユニットを目的のヘクスに配置する。積載／揚陸の手順は海軍ユニットの占めている宇宙ボックスによって異なる。

1. 星系外ボックス内では、そのボックス内のユニットの間で、積荷の移動（積載／揚陸）ができる。
2. 深宇宙ボックス内では、積荷の移動はできない。
3. 遠軌道ボックス内の海軍ユニットは、月の表面との間で積荷の積載／揚陸ができる。
4. 近軌道ボックス内の海軍ユニットは、地球の地表との間で積荷の積載／揚陸を実施できる。揚陸時は、近軌道ボックス内の海軍ユニットの下から地上軍ユニットを取り除き、地球上の完全海（All-Sea）ヘクス以外の地表ヘクスに配置する。積載時は、地上軍ユニットを地表ヘクスから取り除き、近軌道ボックス内の海軍ユニットの下に置く。

地上移動: 部隊ユニットと移動砲台ユニットは、地球の表面を移動する能力がある。固定砲台ユニットと帝国軍基地は移動できない。ゲームに登場する移動可能な全ての地上軍ユニットは、反重力車輛を輸送に利用しているため、大部分の地形を自由に移動できる。移動可能な地上軍ユニットは自軍移動フェイズ開始時に 10 移動ポイントの移動能力がある；地上軍はその移動フェイズ中の移動において 10 ポイントを超えて移動ポイントを消費することはできない。1 ヘクスに入るための移動コストは、そのヘクスの地形に関係なく 1 移動ポイ

ントである。ただし、完全海ヘクスで移動を終えることはできない。

地上軍ユニットは、海軍ユニットから揚陸されたターン中の移動フェイズには移動できない。

スタック：地上軍ユニットはスタック制限として、1ヘクスに配置可能な味方戦闘力数に制限がある。プレイヤーは1ヘクスあたり1000戦闘力を超えて地上軍ユニットを配置できない。プレイヤーは離着陸フェイズ終了時、移動フェイズ終了時にスタック制限に反しない限り、揚陸時、移動中のスタック制限は無視できる。

各プレイヤーは地上軍ユニットが集中しているヘクスのスタックを分かりやすく示すために軍集団マーカーを使用できる。プレイヤーの1ヘクス内の地上軍ユニットは部隊表示チャート (Troop Display Chart) 上の1ボックスに置き、地図上にはそれら地上軍ユニットの代わりに、ボックスと同じIDの軍集団マーカーを配置する。軍集団マーカーは表示ボックス上の地上軍ユニットがマーカーの置かれているヘクスに存在していることを示す以外に、このゲームでの機能はない。

支配地域と敵ユニット：軍団規模 (XXX)、軍規模 (XXXX) の地上軍ユニットと全ての砲台ユニットは支配地域を持っている。ユニットの支配地域は、そのユニットが存在しているヘクスとその周囲6ヘクスに、地形、敵ユニットの存在に関係なく及ぼすことができる。1個以上の敵ユニットの支配地域のヘクスに入るときは、そのヘクスに入る移動ポイントの他に1移動ポイントを消費しなければならない。つまり敵支配地域内のヘクスに入るための移動コストは2移動ポイントとなる。

地上ユニットは敵ユニットのいるヘクスに入ることができる (つまり、敵ユニットと交戦状態に入るためには、敵ユニットのいるヘクスに入る必要がある)。敵ユニットがいるヘクスに入る地上軍ユニットは、そのヘクスに入るための移動コストに加えて、敵支配地域に入るための移動コスト、さらに1移動ポイントを消費する必要がある。つまり敵のいるヘクスに入るには合計コストは3移動ポイントになる。

敵いるヘクスに入ったユニットは、残りの移動フェイズ中に移動することはできない。敵ユニットと同じヘクスで移動フェイズを開始したユニットは、移動できるが、敵のいるヘクスから別の敵のいるヘクスに直接移動することはできない。

4. 戦闘

戦闘は、1ターンの間に、海軍ユニット同士や地上軍ユニット同士、そして互いの間で発生する。宇宙—地表セグメントにおいて海軍と地上軍は密接な相互関係があるため、セグメント内で可能な行動はこのルールの中で説明される。

戦闘解決表: このゲームには、海軍ユニット対海軍ユニット、地上軍ユニット対地上軍ユニット、

海軍ユニット対地上軍ユニットの戦闘解決に使用する、数種類の戦闘解決表が用意されている。

宇宙戦闘表: 攻撃力 (Space Combat Table: Attack) : この表は敵対する小艦隊間の戦闘を解決するために使用する。

宇宙戦闘表: 爆撃力 (Space Combat Table: Bombardment) : この表は小艦隊によるSDB航空団への攻撃、SDB航空団や砲台から小艦隊への攻撃を解決するために使用する。

地上爆撃表 (Surface Bombardment Table) : この表は海軍ユニットや砲台ユニットによる地上軍ユニットへの攻撃を解決するために使用する。

部隊戦闘表 (Troop Combat Table) : この表は敵対する地上軍ユニット同士の戦闘を解決するために使用する。

損失とパーセント損害表: 地上軍ユニットが戦闘で受けた損害はパーセントで示されている。パーセント損害は、常にそのユニットの完全戦闘力 (印刷された戦闘力) を基にしているため、受けた損害は常に加算される。例えば、ある1地上軍ユニットが戦闘で10%の損害を受け、続く戦闘においてさらに40%の損害を受けた場合、そのユニットの受けた損害は50%となる。後の戦闘において、そのユニットは50%の損害を受け、現在そのユニットの受けた損害は100%になった。

ユニットが受けた損害が100%以上に達した場合、そのユニットは全滅し、取り除く。

ユニットの受けた損害は損害マーカーを用いて示す。そのユニットの受けた損害を示すために、ユニットの下に対応する損害マーカーを置くこと、そのユニットが更に損害を受けた場合は、数値の大きな損害マーカーと交換する。例えば部隊ユニット1個が20%の損害を受けた場合20と書いてある損害マーカーを置く。そしてそのユニットが10%の損害を受けた場合、損害マーカーは値20を値30に取り替える。

既に損害を受けている地上軍ユニットの地上戦における戦闘力は印刷されている戦闘力ではなく、現在の戦闘力を使用する。ユニットの現有戦闘力はユニットの完全戦力と損害マーカーの値を用い、パーセント損害表を参照すれば見つけることができる。例えば20戦闘力の師団が60%の損害を受けている、この場合の現有戦闘力は8である。

地上軍ユニットの現在の戦闘力は輸送にも使用される。例えば、100戦闘力の軍団が80%の損害を受けている場合の現有戦闘力は20である。従って、1個戦艦小艦隊で輸送することが可能となる。

地上軍の現有戦闘力はスタックにも使用する。つまり1ヘクス内にスタックしている自軍ユニットの印刷戦闘力の合計が1000を超えていたとしても、現有戦闘力の合計が1000を超えていない限り、スタックすることができる。

海軍ユニットはパーセント損害を受けない。海軍ユニットが戦闘において、損害を受けた場合は全滅する。

宇宙戦闘：同じ宇宙ボックス内に敵味方の海軍が存在する場合の戦闘は、（下記にあるように一方の海軍ユニットが潜伏状態にならない限り）必須（マスト・アタック）である。宇宙戦闘は、深宇宙ボックス、遠軌道ボックス、近軌道ボックスの順に解決する。各宇宙ボックス内では、一方の陣営が撤退、または全滅するまで一連の戦闘ラウンドを繰り返し続ける。

各戦闘ラウンドは、敵味方の海軍ユニットが交互に射撃する（同時解決）。各戦闘ラウンド開始時に、そのボックス内にソロマニ軍プレイヤーの小艦隊と SDB 航空団の両方が存在している場合、両方のプレイヤーはそれぞれの海軍ユニットを2つのグループに分割しなければならない。ソロマニ軍プレイヤーは全小艦隊を1つのグループとし、全 SDB 航空団を別の1グループにする。帝国軍プレイヤーは、帝国海軍小艦隊を2つのグループに分けることができる（2グループに分割することとは、一方のグループが全小艦隊を含み、他方のグループが0という場合も含む）。そして帝国軍プレイヤーは、ソロマニ軍の2グループをそれぞれを攻撃するために分割したグループを割り当てること。もしソロマニ軍プレイヤーが宇宙ボックス内に小艦隊、または SDB 航空団の一方しかない場合、両軍の海軍ユニットは1グループを構成する。

小艦隊グループが小艦隊グループを攻撃する場合、その攻撃力を合計する。合計したグループの攻撃力で、宇宙戦闘表：攻撃力の縦列を決める。プレイヤーは自軍の攻撃力の合計を超えない最も近い数値の縦列を使用する。例えば、攻撃力の合計が29の場合、その合計に最も近い24の列を使用する。サイコロを1個振り、そのサイの目と求めた縦列の交差した結果が戦闘結果である。

SDB 航空団グループの攻撃は、爆撃力を合計する。グループの合計爆撃力は、戦闘解決に使用する宇宙戦闘表：爆撃力の縦列を決める。プレイヤーの使用する縦列は、合計攻撃力を超えない最も近い数値となる。サイコロを1個振り、そのサイの目と求めた縦列の交差した結果が戦闘結果である。

海軍ユニットの全グループが、その戦闘ラウンドの戦闘を解決した後に、その戦闘結果が適用される。戦闘結果は次のように適用する。

- 1) 宇宙戦闘表：攻撃力を用いて帝国軍が与えた戦闘損害は、その宇宙ボックス内のソロマニ軍小艦隊ユニットが引き受ける。
- 2) 宇宙戦闘表：爆撃力を用いて帝国軍が与えた戦闘損害は、その宇宙ボックス内のソロマニ軍 SDB 航空団が引き受ける。
- 3) どちらの宇宙戦闘表を用いたとしても、ソロマニ軍が与えた戦闘損害はグループ編成に関係なく、帝国軍小艦隊が引き受ける。ただし攻撃力、爆撃力による攻撃は別々に適用すること。

戦闘結果に数値がある場合、その数値は敵海軍ユニットに与えた戦闘損害の程度を示している。また、（一）の場合は、その攻撃の効果がなかったことを示している。海軍ユニットが戦闘損害を受けたときは、示された数値以上の防御力を、海軍ユニットの一部または全部を除去することで戦闘損害を引き受ける必要がある。指揮しているプレイヤーに全滅させる海軍ユニットの選択権がある。

撤退：宇宙戦闘の各戦闘ラウンド終了時に、ソロマニ軍プレイヤーは戦闘から撤退することができる。もし、ソロマニ軍プレイヤーが撤退しないときは、帝国プレイヤーが撤退の選択権を得る。撤退の方法は、その宇宙戦闘の発生した宇宙ボックスによって異なる。

- 1) 深宇宙ボックスでは、どちらかの陣営の海軍ユニットが深宇宙ボックスにおいて潜伏状態になることで、戦闘から撤退できる。もし、帝国軍小艦隊が、そのターン中にジャンプ移動をしていないなら、星系外ボックスにジャンプ移動することで、撤退することができる。
- 2) 遠軌道ボックスでは、どちらかの陣営の海軍ユニットが深宇宙ボックスにおいて潜伏状態になることで、戦闘から撤退できる。そのような海軍ユニットは、遠軌道ボックスから深宇宙ボックスに移動して潜伏状態になる。SDB 航空団は、近軌道ボックスに帝国軍小艦隊が居なければ、地球上の海洋で潜伏状態になるために、移動できる。
- 3) 地球の近軌道ボックスでは、どちらかの陣営の海軍ユニットが深宇宙ボックスにおいて潜伏状態になることで、戦闘から撤退できる。そのような海軍ユニットは、始めに遠軌道ボックスに移動する。撤退中のユニットは、そのボックスにいる敵海軍ユニットから射撃を受ける。この射撃は撤退中のユニットが射撃できないことを除いて、宇宙戦闘のラウンドと同じ方法で解決する。そのラウンド終了後、生き残った全ての撤退中の海軍ユニットは、深宇宙ボックスに移動して、潜伏状態になる。SDB 航空団は、深宇宙ボックスへの撤退に加えて、地球上の海洋で潜伏状態になることができる。

一方の陣営が宇宙戦闘から撤退する場合、戦闘に参加した全ての味方海軍ユニットをその宇宙ボックスから撤退させる必要がある。

潜伏状態：地球の海洋で潜伏状態にある SDB 航空団は、どの宇宙ボックスにも属さないため、宇宙戦闘の解決の際は、無視される。深宇宙ボックス内で潜伏状態の全海軍ユニットは、敵海軍ユニットとの接触を絶つために、太陽系外の広大な宇宙空間を使用することができるため、宇宙戦闘を解決する際の攻撃、損害や撤退では、無視される。

宇宙空間—惑星表面間の相互作用: 宇宙—地表セグメント中に、海軍ユニットと地上軍ユニットの間で発生する幅広い活動と影響を処理する。このセグメントのフェイズにおける活動は、以下のルールで詳細に説明してある。

砲台 (PD) : 砲台ユニットは、海軍ユニットを射撃可能なエネルギー兵器やミサイルを装備した特別な地上軍ユニットである。そのため、各砲台ユニットは、爆撃力を持っていて、海軍ユニットの爆撃力と同じ様に使用する。砲台ユニットは専属の守備隊を持っていて、部隊として同じように、戦闘する（地上戦ルールを参照）。砲台ユニットの部隊として戦闘力は、パーセント損害を受けるが、砲台の爆撃力は、そのユニットが全滅するまで、常に完全戦力を維持していると扱う。

任務割当: 近軌道ボックス内の海軍ユニットは、任務割当フェイズ中に、惑星爆撃任務、または SDB 監視任務を割り当てることができる（任務を割り当てなかった海軍ユニットは、単にそのボックス内に留まる）。

爆撃力がゼロの海軍ユニットは、惑星爆撃任務、または SDB 監視任務のどちらも担当できない。

惑星爆撃任務について海軍ユニットは、爆撃目標となる地上軍ユニットを含む惑星ヘクスに配置される。

SDB 監視任務について海軍ユニットは、近軌道ボックス内に留まる。監視任務の海軍ユニットは、海洋で潜伏状態の敵 SDB 航空団が出撃した際に攻撃するのが任務である。

SDB 活動: SDB 活動フェイズ中に、海洋で潜伏状態の SDB 航空団は、深海ヘクスにいる SDB 航空団を表向きにして置くことで、潜伏を解除して、出撃させることができる。ソロマニ軍プレイヤーは、SDB 航空団を潜伏状態のまま移動させることができる。SDB 航空団の移動先ヘクスは、深海ヘクスで、他の潜伏状態の SDB 航空団がいらない必要がある。

監視戦闘: 監視戦闘フェイズ中に、SDB 監視任務についている海軍ユニットは、SDB 活動フェイズ中に、潜伏状態から出撃した SDB 航空団を攻撃できる。潜伏状態から出撃した SDB 航空団は、個別に攻撃される; 攻撃を解決する順番は、帝国プレイヤーが決定する。監視任務についている全海軍ユニットが潜伏状態から出撃したそれぞれの SDB 航空団を攻撃できる; これは、監視任務の海軍ユニットと SDB 航空団との間の一連の攻撃として解決する。

各攻撃は、監視任務の海軍ユニットと SDB 航空団の宇宙戦闘ルールにある 1 ラウンドの相互射撃として解決する。各攻撃では、監視任務の海軍ユニットが SDB 航空団を攻撃し、SDB 航空団が監視任務の海軍ユニットを攻撃する。そして同時にその戦闘結果を適用する。

監視任務の海軍ユニットは、潜伏状態から出撃した SDB 航空団を攻撃する必要はない。潜伏状態

から出撃した SDB 航空団を攻撃しなかった監視任務の海軍ユニットは、地球上の海洋で潜伏状態の SDB 航空団を攻撃できる。1 回の攻撃で 1 個の SDB 航空団ユニットしか攻撃できない; 攻撃する 1 個の海軍ユニットは、1 回しか攻撃できない（プレイヤーが 1 個の海軍ユニットのみで、または複数の海軍ユニットで攻撃するかを選択する）。例えば、2 個の帝国海軍ユニットが潜伏状態の SDB 航空団を攻撃する場合、2 個の帝国海軍ユニットが共同で 1 個の SDB 航空団ユニットを攻撃するか、各帝国海軍ユニットがそれぞれ別の SDB 航空団ユニットを攻撃することができる。

潜伏状態の SDB 航空団への攻撃は、次の 2 つの例外を除き、宇宙戦闘ルールの 1 戦闘ラウンドで解決する。1) 潜伏状態の SDB 航空団への攻撃は、使用する縦列が左 3 列シフトする。例えば、宇宙戦闘表: 爆撃力の縦列 18 を使用する通常攻撃は、縦列 3 を使用する。もし、縦列ゼロを下回るシフトが適用される攻撃があっても、縦列ゼロを使用して攻撃を解決する。2) 潜伏状態の SDB 航空団は、攻撃できない。

爆撃と防御射撃: 爆撃／防御射撃フェイズ中に、惑星爆撃任務について海軍ユニットは、敵の地上軍ユニット、砲台ユニットと、地図上と近軌道ボックス内の敵海軍ユニットを攻撃するために潜伏状態から出撃した SDB 航空団を爆撃できる、そして砲台ユニットと潜伏状態から出撃した SDB 航空団は、地図上にいる敵地上軍ユニットを爆撃できる。このフェイズ中の全ての活動は、同時と扱う; このフェイズ中の戦闘結果は、フェイズ終了時に適用される。

このフェイズ中に射撃能力のある各ユニットは、1 回だけ射撃することができる。故に、砲台ユニットは、近軌道ボックス内の海軍ユニットを攻撃することはできないが、地図上の敵地上軍ユニットを攻撃することができる（砲台ユニットは、どちらか一方を攻撃できるが、両方を攻撃することはできない）。

惑星爆撃任務について海軍ユニットは、ターン開始時に近軌道ボックスにいないければ、または、そのターンの海軍フェイズのいずれかの時期に、他の宇宙ボックスに移動した場合、その爆撃力が半分（小数点以下はそのまま残す）になる。例えば、もし海軍ユニットが近軌道ボックスで海軍フェイズを開始したが、海軍フェイズのいずれかのフェイズ中に深宇宙ボックスに移動し、それに続く海軍フェイズのうちのいずれかのフェイズ中に近軌道ボックスに戻ってきた場合、その海軍ユニットは、惑星爆撃任務において、その固有の爆撃力は半分になる。

惑星爆撃任務について海軍ユニットは、その海軍ユニットの占めているヘクス内の敵地上軍ユニットだけを爆撃することができる。砲台ユニット、または潜伏状態から出撃した SDB 航空団が、地図上の敵地上軍ユニットを爆撃する、または地図上の敵海軍ユニットを攻撃することができるの

は、それらのユニットが、その砲台ユニットまたは SDB ユニットから 3 ヘクス以内のヘクスにある場合だけである。砲台ユニットまたは潜伏状態から出撃した SDB ユニットは近軌道ボックス内の敵海軍ユニットを攻撃することができる。しかしその場合、その爆撃力は半分になる。爆撃力を半分にする場合、小数点以下はそのまま残すこと（故に、7 は 3.5 となる）。

地上爆撃表は、地上軍ユニットに対する攻撃を解決するために使用する。各地上軍ユニットは、別々に爆撃を受ける。2 個以上の地上軍ユニットが一緒に爆撃を受けることはない。この表で使用する縦列を決めるために、1 個の地上軍ユニットを爆撃する全ユニットの爆撃力を合計する。合計爆撃力を超えない最も近い数値の縦列を使用する。サイコロを 1 個振る。そして出たサイの目は、爆撃を受けるユニットのテック・レベルで修正される（この修正はテック・レベル修正表から得られる）。表によって修正されたサイの目と指定された縦列との交点が決定された戦闘結果である。戦闘結果は、地上軍ユニットの受けるパーセント損害という形式で示されている（表上における（-）は効果なしを意味している）。これらの結果は、このフェイズ終了時に適用される。

宇宙戦闘表: 爆撃力は、砲台ユニットと SDB 航空団による、敵海軍ユニットに対する攻撃を解決するために使用する。海軍ユニットは個々に攻撃を受けるわけではない。代わりに、近軌道ボックス内の全海軍ユニットが 1 個のグループとして防御し、地図上の 1 ヘクスに配置された全海軍ユニットが 1 個のグループとして防御する。

地図上の海軍ユニットが攻撃を受けるときは、その攻撃は、海軍ユニットのグループに対して射撃する全砲台ユニットと SDB 航空団の爆撃力を合計することにより、宇宙戦闘の 1 戦闘ラウンドの攻撃と同じように解決する。攻撃を受ける海軍ユニットは、この戦闘ラウンド中は射撃できない。従って、このラウンドは 1 回の攻撃のみからなる。戦闘損害は、そのフェイズ終了時に海軍ユニットに対して割り当てる。

近軌道ボックスにいる海軍ユニットが攻撃を受けるときは、射撃する砲台ユニットと SDB 航空団の爆撃力が半分になることを除いて、上記同様に解決する。

離着陸: 地上軍ユニットは離着陸フェイズ中に輸送ルールで説明したように、海軍ユニットに積載し、揚陸できる。地球の表面と近軌道ボックスの間を積載中／揚陸中の地上軍ユニットは、敵の砲台ユニットと潜伏状態から出撃した SDB 航空団によって、爆撃力による攻撃を受ける。このような砲台ユニットと SDB 航空団は、射撃ユニットのいるヘクスから 3 ヘクス以内のヘクスに着陸する、または離陸する全地上軍ユニットを射撃することができる。各攻撃を受けるユニットは、別々の攻撃として射撃を受ける。例えば、帝国軍海兵隊連隊ユニット 3 個が連邦軍の砲台ユニット 1 個に隣接

するヘクスに着陸しようとしたとする。その砲台ユニットは 3 個のユニットに対して、それぞれ 1 回ずつ別々の攻撃をするため、3 回射撃することができる。

着陸するユニットに対して射撃する全ユニットの爆撃力を合計する。その攻撃は地上爆撃表を使って解決するが、射撃ユニットの爆撃力の合計を超えないように、最も近い数値の縦列を使用する。サイコロを 1 個振り、出たサイの目は、攻撃を受けるユニットのテック・レベルと兵科によって、テック・レベル修正表と強襲降下修正表に従って修正される。修正されたサイの目と表の指示された縦列との交点から戦闘結果を決定する。戦闘結果は、地上軍の被る損害パーセントとして示されている（表中の（-）は効果なしを意味している）。その結果は直ちに適用される。

復帰: 復帰フェイズ中に潜伏状態から出撃した全 SDB 航空団は、潜伏状態に戻る; それらのいるヘクスでユニットを裏返す。惑星爆撃任務についた海軍ユニットは、地図上から取り除き、近軌道ボックスに置く。

地上戦闘: 地上セグメントの各戦闘フェイズ中に、同じヘクスに居る敵対する地上軍ユニットは交戦状態にある。地上戦闘は同じヘクスにいない敵対するユニットの間では発生しない。基本的に 1 ヘクス内の地上戦闘は、そのヘクス内にいる敵対する地上軍ユニットの間で、同時に、相互に射撃を交わす形で実施され、部隊戦闘表を使って、戦闘を解決する。

ユニットの現在の強さは、ユニットが射撃できる戦闘力で示されている。射撃ユニットは、複数のユニットを射撃するために、その戦闘力を分割することができる。地上戦闘において、ユニットは射撃する必要はないが、そのユニットが射撃しなかったとしても、敵ユニットはそのユニットを攻撃できる。各ユニットは別々に攻撃を受ける; 2 個以上のユニットが、まとめて 1 回の攻撃として受けることはない。例えば、戦闘力 20 のユニットが 1 個の敵を攻撃するために 15 戦闘力を使用し、そして別の敵ユニットを攻撃するために 5 戦闘力を使用するというように、その所有している戦闘力を分割することができる。しかし、2 個の敵ユニットを 1 回の射撃として攻撃することはできない。同じヘクスを占めている全ての敵ユニットを攻撃する必要はない。例えば、プレイヤーは、他の残りのユニットを無視して、1 個の敵ユニットを目標として、その全射撃力を集中することができる。ユニットはそれぞれ 1 回だけ射撃できる; 1 個のユニットを射撃する場合、同じ敵ユニットを射撃する全ての戦闘力を合計する。

それぞれの攻撃は、戦闘比を使用することで解決される。攻撃における戦闘比は、ユニットを射撃する全ユニットの戦闘力の合計と攻撃を受けるユニットの現在の戦闘力を比較して、**射撃力（射撃に使用された戦闘力の合計）：攻撃を受けたユニットの現在の戦闘力** の形式で決定する。この比

は部隊戦闘表にあるような比と一致するように、防御側有利に切り下げる。しかし、戦闘比が1:100を下回っても1:100と扱うこと。例えば、現在5戦闘力のユニットに対して、13 戦闘力の射撃が行われた。この場合の戦闘比は13:5を切り下げして2:1になる。現在、2戦闘力を持つユニットに対して25 戦闘力で射撃した。この場合の戦闘比は、25:2を切り下げして10:1になる。

戦闘に参加したユニットのテック・レベルは、戦闘比に影響を与える。各攻撃において、攻撃するユニットの中で最も低いテック・レベルから攻撃を受けるユニットのテック・レベルを引く。もしそのテック・レベル差がプラスなら、戦闘比の縦列を差分だけ右にシフトさせる。もしテック・レベル差がマイナスなら、戦闘比の縦列を差分だけ左にシフトさせる。いずれの場合でも100:1を上回るような、または1:100を下回るようなシフトをする場合、それぞれの戦闘比は1:100、100:1と扱う。

攻撃の解決にはサイコロを2個振る。出たサイの目の合計と対応する戦闘比が交差したところが戦闘結果である。戦闘結果は攻撃を受けたユニットが受けたパーセント損害という形式で示される。(－)はその攻撃に効果がなかったことを意味している。dの結果は、攻撃を受けたユニットが100%の損害を被り、全滅したことを意味している。戦闘結果は戦闘フェイズ終了時に適用される。

例: 帝国軍プレイヤーが1個の1C-14ユニットと1個の1C-12がいるヘクスに、ソロマニ軍1C-14ユニットが2個いる。1個のソロマニ軍ユニットはそれぞれ80%損害を受けており、そのユニットの現在の戦闘力は20である。他の3個のユニットは損害を受けてない。従って、帝国プレイヤーはテック・レベル14の100戦闘力とテックレベル12の100戦闘力を持っている。帝国軍プレイヤーは、完全戦力のソロマニ軍ユニットに対して、100戦闘力、テック・レベル14で1:1の攻撃実施した。テック・レベルが同じなのでコラム(縦列)シフトは適用されない。サイコロを2個振り、出たサイの目は6であった。ソロマニ軍は10%の損害を受けた。帝国プレイヤーは20戦闘力のソロマニ軍を攻撃するために、100戦闘力、テック・レベル12の全戦力を使用した。5:1の戦闘比は左2コラムシフトが適用され2:1となる。なぜなら、帝国軍プレイヤーのユニットはソロマニ軍のユニットよりテック・レベルが2低いからである。サイコロを2個振り、7がでた。従ってソロマニ軍は20%の損害を受けた。ソロマニ軍プレイヤーは帝国軍の1C-12ユニット攻撃するために100戦闘力を割り当てた。1:1の戦闘比はテックレベル差により2:1になる。サイの目は5であった。結果として帝国軍ユニットは40%の損害を受けた。ソロマニ軍プレイヤーは残っている20戦闘力を1:5の戦闘比で帝国軍の1C-14ユニットを攻撃するために使用した。テックレベルが同じため、コラムシフト

はない。サイの目は9で、結果は効果なしであった。

機甲部隊: 機甲部隊の兵科シンボルを持つユニットは、単独でヘクスに配置されている場合も、他の兵科ユニットとスタックしている時でも、地上戦闘解決の際、その現在の戦闘力は2倍になる。つまり、現在の戦闘力が10の機械化歩兵ユニットは地上戦闘において20戦闘力を持っている。

エリート: エリートのシンボルを持つユニットは、地上戦闘を解決する際にはその現在の戦闘力が2倍になる。エリート機甲部隊は、その現在の戦闘力は2倍の2倍になる。1回はエリート部隊であることにより、もう1回は機甲部隊であることによる。

傭兵部隊: 帝国軍プレイヤーは、数個の傭兵部隊を雇い入れている。彼らは忠誠または義務として帝国のために戦うのではなく、お金のために戦う兵士たちである。そのため、不利な戦況のもとでは、彼らの有効戦闘力は、他の部隊より早く減少する。どの傭兵部隊も、その受けた被害が50%を超えると地上戦闘において射撃を行うときは、その現在の戦闘力は半分になる。(小数点以下はそのまま残す)

5. 特別ルール

天候と気候: ターン記録チャート上においては、何時、そして地図上の何処の天候が冬期なのか、どのエリアが悪天候なのかを記述してある。冬期の天候と気候の効果は次の通りである。冬期の天気または気候のエリア内でのヘクスで、地上戦闘が発生した場合はいつでも、その戦闘においては、部隊戦闘表において-1の修正が適用される。

ゲリラ: ソロマニ軍プレイヤーは、数個のゲリラユニットを持っている。彼らは侵攻してきた帝国軍部隊に対して、ゲリラ戦を遂行する能力を持っている地上軍ユニットである。ゲリラユニットが、味方の非ゲリラ地上軍ユニットとスタックしているときは、そのゲリラユニットは非ゲリラ地上軍ユニットと同じ方法で作戦行動をとることもできるし、その特別な能力を使用することもできる。ゲリラユニットが味方の非ゲリラ地上軍ユニットとスタックしていないときは、下記のルールがゲリラユニットの作戦行動に適用される。

移動: もしゲリラユニットが敵地上軍を含んでないヘクスで、その移動フェイズを開始したときは、そのユニットは、機動地上軍ユニットと同じように移動できる。もしゲリラユニットが敵地上軍ユニットと同じヘクスで、その移動フェイズを開始したときは、それらゲリラユニットはそのフェイズは1ヘクスだけ移動できる。他の全ての移動ルールが適用される。

爆撃: ゲリラユニットを惑星爆撃の目標にできない。

戦闘: ゲリラユニットは敵の攻撃を分散させて、そして自身を守りやすい効果を持つある種類の地形において、有利になることができる。ゲリラユ

ユニットが次の地形を含むヘクスにいるときは、戦闘においては特別な効果が得られる。それらの地形は、都市、砂漠そして各種の荒野である。ゲリラユニットはこれら以外の地形では、戦闘において修正を受けることはない。

各地上戦フェイズの開始時に、ソロマニ軍プレイヤーは、各ゲリラユニットが潜伏状態にあるか公然状態かを宣言する。公然状態のゲリラユニットは、それからは、全ての地上戦闘において通常の地上軍ユニットのように扱う、もしゲリラユニットが潜伏状態のときは、地上戦解決時において、射撃はできないが、潜伏状態のゲリラが攻撃を受けた場合は+3のサイの目修正が適用される。

(12を超えるように修正される場合は12と扱う)

基地: 帝国軍プレイヤーは、帝国軍地上軍ユニットの補給基地として、そして上級司令部として使用する数個の基地を持っている。基地は100 戦闘力の輸送力で、海軍ユニットが輸送することができる。基地は全ての海、海氷床、またはツンドラ／氷床ヘクスを除いたヘクスに着陸することができる。基地は帝国地上軍ユニットが着陸したヘクス、または既に地上軍が存在するヘクスにのみ着陸できる。一度、基地を着陸させると、移動できない(海軍ユニットへの積載は除く)。基地は戦闘力を持っていない、もし敵地上軍ユニットによって攻撃を受けた場合、その基地のあるヘクスに味方地上軍ユニットがいなければ、基地は自動的に全滅する。基地は、宇宙—地表セグメント中に爆撃を受ける可能性がある(基地のテックレベルは14 と扱う)。そして100%の損害を受けた時に、その基地は全滅する。

補給: 地上軍ユニットが、その全戦闘力を使用して作戦行動するには、補給を受けている必要がある。地上軍ユニットが補給を受けるには、連続したヘクスのラインをそのヘクスからその補給源まで引く必要がある。この補給線は5ヘクスまで引くことができる。補給線は次の例外を除いて、どのヘクスでも通すことができる。1) 補給線を敵地上軍ユニットのいるヘクスを通過させるには、そのヘクスに味方地上軍ユニットがいる必要がある。2) 補給線を、敵地上軍ユニットの支配地域を通過させるには、そのヘクスに味方地上軍ユニットがいる必要がある。

補給線はターンの地表セグメントの移動フェイズ中と、戦闘フェイズの開始時に引く。移動フェイズ中の補給状態は、ユニットの移動能力に影響を与える。補給を受けた状態で、移動フェイズを開始したユニットは、そのフェイズ終了時に補給切れになるようなヘクスに移動することはできない。補給切れの状態では移動フェイズを開始したユニットは、現在いるヘクスにそのまま止まるか、補給を受けられる場所に戻るよう移動するか、どちらかを選ぶ必要がある; つまり補給切れ状態のユニットは、もし補給を受けられるような場所に戻ることはできない場合は、移動できない。いずれの場合もユニットは、たとえユニットが補給状

態で移動を終了できるとしても、敵がいるヘクスから移動するユニットが補給できないヘクスに直接移動することはできません。

全ユニットは、戦闘フェイズ開始時に、補給線を引かなければならない。戦闘フェイズを補給切れで開始したユニットは、射撃できず、射撃を受けたときは、その現在の戦闘力は半分になる(小数点以下はそのまま残す)。

ソロマニ軍の地上軍ユニットは、帝国軍ユニットによって守備されていない宇宙港と都市ヘクスを補給源として利用できる。

帝国軍の地上軍ユニットは、帝国軍基地のどれかを補給源として利用できる。

ソロマニ軍のゲリラユニットは、常に補給状態である。

守備隊: 帝国軍プレイヤーは、占領した宇宙港や都市ヘクスをその支配下に置き続けるために守備隊を配置する必要がある。もし、占領した宇宙港や都市ヘクスに守備隊が配置されて無いたときは、その後も、ソロマニ軍がそのヘクスの補充、建艦能力を使用し続けることができる。帝国軍は、部隊ユニットをヘクスに置くことで守備隊として使用することができる。

ソロマニ軍の地上軍ユニット(ゲリラを除く)が配置されているヘクスに、帝国軍の守備隊を配置することはできない。帝国軍プレイヤーはそのヘクスに守備隊を配置するには、その前にそこにいるソロマニ軍ユニットを全滅させるか、そのヘクスから追い出す必要がある。ゲリラユニットは、そのターンの間のいずれかの時期において、そのヘクスで公然状態なら、その時期に限り、そのヘクスへの帝国軍守備隊の配置を妨げる。

帝国軍ユニットの支配地域内は、そのヘクスにソロマニ軍ユニットがいない、またはソロマニ軍ユニットの支配地域内に入っていない場合は、守備隊が配置されていると考える。

モック・タートルズ: ソロマニ軍プレイヤーはSDB 航空団を海洋で潜伏状態にするにあたって、2個のブランク・カウンターをダミーのSDB 航空団として使用できる。各ダミーユニットは深海ヘクスに裏返しにして置く。これらダミーユニットはあたかも海洋で潜伏状態にあるSDB 航空団のように扱われる。ダミーのSDB 航空団は、それに対する帝国軍の攻撃によって、何らかの戦闘損害を受けたときに、いつでもダミーであることが明かされる。あるターン中に発見されたダミーSBD航空団は、続くターンの開始時にプレイに戻される。

コマンド部隊: コマンド部隊ユニットは、その移動中において、敵ユニットの存在や敵の支配地域の存在を全く無視できる。つまり、コマンド部隊ユニットは、敵の支配地域に入るとき、敵ユニットのいるヘクスに入るときに、追加の移動ポイントを支払う必要がない。そして敵ユニットのいるヘクスに入っても、そのフェイズ中の移動を停止

する必要がない。コマンド部隊ユニットは常に補給を受けている。

ルナ（月）：ルナには、スタック制限はない。帝国軍プレイヤーが、月に部隊ユニットを駐留させるには、月に基地を着陸させておく必要がある。

6. 補充

統合：ターンの再編成セグメント中に各プレイヤーは損害を受けている部隊ユニット（のみ）を統合することができる。統合とは、プレイから部隊ユニットを取り除き、その現在の戦闘力を、そのヘクスにスタックしている別の味方部隊ユニットに戦闘力として、移し入れることである。この現在の戦闘力は、補給状態、機甲部隊、エリート部隊であることによって修正を受けない。統合によって戦闘力を受け取った部隊ユニットは、それに印刷されている戦闘力を越えて、その戦闘力を回復することはない。例：2個のソロマニ軍 1C 軍団ユニットが同じヘクスを占めている。一方のユニットの現在の戦闘力は 40 であり、もう一方の現在の戦闘力は 60 である。ソロマニ軍プレイヤーは 40 戦闘力の軍団を取り除き、そしてその戦闘力を 60 戦闘力の軍団に統合した。これにより、40 戦闘力の軍団は全滅し、60 戦闘力の軍団が完全戦闘力に回復する。もし 60 戦闘力の軍団が 70 戦闘力の場合、40 戦闘力の軍団から 30 戦闘力のみが移し替えられ、残りの 10 戦闘力は失われる。

統合には 4 つの制限がある：

- 1) 非エリート部隊ユニットからの戦闘力は、エリート部隊ユニットに統合することはできない。
- 2) 非機甲部隊ユニットからからの戦闘力は、機甲部隊ユニットに統合することはできない。
- 3) あるテックレベルを所有しているユニットからの戦闘力は、それよりも高いテックレベルのユニットに統合することができない。
- 4) 降下兵部隊、海兵隊部隊、コマンド部隊ユニットは、他の降下兵部隊、海兵隊部隊、コマンド部隊ユニットからのみ、それぞれの戦闘力を受け取ることができる。

補充：両軍とも、1 年の各四半期終了時における特別ターン中に、補充を受け取れる。その時点で、ソロマニ軍プレイヤーは四半期の間に蓄積したソロマニ軍の補充ポイントを消費できる。四半期の間に建艦した SDB 航空団を活性化させ、新たに SDB 航空団の建艦を開始できる。帝国軍プレイヤーは、必要な数の帝国軍補充船団を受け取り、必要なだけの補充船団を消費することができる（帝国軍プレイヤーが消費した補充船団の数は勝利ポイントの計算に影響を与える）。

地上軍の補充：ソロマニ軍の地上軍ユニットの補充ポイントは、各ターンの再編成セグメント中に、その時点における地図上の情勢に従って蓄積することができる。ソロマニ軍プレイヤーは帝国守備隊の置かれてない都市ヘクス毎に 1 補充ポイントを受け取ることができる。ソロマニ軍補充チャ

ートは受け取った補充ポイントの数を記録するために使用する。例えば、もしソロマニ軍プレイヤーが 121 補充ポイントを蓄積している場合、これを表示するために、このチャート上の 100、20、1 のボックスにマーカーを置く。また、このチャートは帝国軍守備隊が配置されてない都市ヘクス数を記録するためにも使用される。帝国軍プレイヤーが都市ヘクスに守備隊を配置するたびに、または都市ヘクスの支配権を失うたびに、その合計数を修正すること（ソロマニ軍プレイヤーはゲーム開始時に 61 個の都市ヘクスを保持している）。

帝国軍プレイヤーは、基地を補充するため、または、地上軍ユニットのための補充ポイントを受け取るために、補充船団を消費する。各補充船団は 1 個の基地、または 100 補充ポイントと交換できる。帝国軍の補充ポイントは、帝国補充チャートに記録する。消費された補充船団の数は、このチャート上に記録され、勝利判定に使用する。

補充ポイントは、全滅した地上軍ユニットの再建のために消費する。ユニットのテックレベル、そのユニットが機甲部隊であるか、エリート部隊であるかに関係なく、ユニットの 1 戦闘力ごとに 1 補充ポイントを消費し、ユニットを完全戦闘力状態に再建する必要がある。補充ポイントを消費したときは、その消費分だけ補充チャート上のマーカーを調整すること。再建された帝国軍の地上軍ユニットや基地は、星系外ボックスに置く。再建されたソロマニ軍の地上軍ユニットは、帝国軍の守備隊が配置されてない都市ヘクスに置く。

海軍ユニットの補充：帝国軍の 1 個の補充艦隊は、全滅している何れか 3 個の帝国海軍ユニットを補充する。各補充船団を消費するごとに、それを帝国補充チャート上に記録し、勝利判定するために使用する。補充された帝国海軍ユニットは星系外ボックスに置く。

ソロマニ軍は、守備隊の置かれてない宇宙港で SDB 航空団を建造することができる。SDB 航空団を建造するには、各四半期の終了時における特別ターンの間に、帝国軍の守備隊が置かれてない宇宙港に、SDB 航空団ユニットを裏返して置く。もしその SDB 航空団が、次の特別ターンの開始時においてなお、その置かれた宇宙港を占めているなら、その SDB 航空団は完全な作戦遂行能力を持つ。その時点において、ソロマニ軍プレイヤーは、その宇宙港の 3 ヘクス以内にある深海ヘクスに潜伏状態で、または近軌道ボックスにその SDB 航空団を置くことができる。

宇宙港に帝国軍の守備隊が配置されたときは、そこで建造中の SDB 航空団は自動的に破壊される。宇宙港で建造中の SDB 航空団は、宇宙一地表セグメント中に爆撃を受けることがある。宇宙港の防御施設により SDB 航空団への攻撃は海洋で潜伏状態にある SDB 航空団に対する攻撃と同じように解決する。

ゲリラ：ソロマニ軍プレイヤーは、8 個のゲリラユニットをプレイに登場させることができる。ゲ

ームの最初の2回の四半期特別ターンに、4個のゲリラユニットを地図上に配置できる。この最初の配置時においては、1個のヘクスあたり1個のゲリラユニットのみしか置けない、しかしソロマニ軍プレイヤーは地図上のどのヘクスにでもゲリラユニットを配置できる（帝国軍ユニットによって守備隊が置かれているヘクスを含む）。全滅させられたゲリラユニットは、補充ポイントを消費して再建でき、新たに到着したゲリラユニットと同じ方法で、地図上に配置する。

緊急補充: 各ターンの再編成セグメント中に、プレイヤーは緊急補充の手続きをすることができる、ソロマニ軍プレイヤーの場合、すでに蓄積している補充ポイントとそのターンの間に受け取る補充ポイントの合計数を限度として、補充すべき1戦闘力あたり2補充ポイントの交換率で補充することができる。帝国軍プレイヤーは、補充船団をいくつでも消費できるが、消費した各補充船団は、50 補充ポイントまたは1 個海軍ユニットと交換する。（帝国軍プレイヤーは、上記方法で消費された補充船団の数を記録すること。）緊急補充の手続きで受け取った補充ポイントは、通常の補充ポイントと全く同じ効果を持っている。

撤退: 帝国軍は、他戦線で戦力強化の必要に迫られたため、帝国軍プレイヤーに、第2ターンの再編成セグメント中に、2 個の輸送艦小艦隊（0-0-4 海軍ユニット）を撤退させることを命じた。帝国軍プレイヤーは、もしそれらのユニットが第1ターンの戦闘で失われたときでも、緊急補充の手続きによって補充船団を消費して、輸送艦小艦隊を補充して、撤退させなければならない。

7. プレイの準備

戦闘序列表において、各軍のユニットの配置についての情報が各プレイヤーに対して個別に与えられている。基本的には、帝国軍の全海軍ユニット、部隊ユニット、基地は最初、星系外ボックスに置かれ、そしてゲームを開始する。全ソロマニ軍ユニットはゲリラユニットを除き、最初からソロマニ軍プレイヤーによって配置される。地上軍ユニットは地球上の地表上のいずれかのヘクスに配置する。全ソロマニ海軍ユニットは近軌道ボックスか遠軌道ボックスのどちらかに配置する。ゲームは4月1（April 1）ターンから開始される。

8. 勝利

四半期終了時の特別ターン中に、両プレイヤーは、一方のプレイヤーが勝利条件を満足していないかを判定するために、現在の地球の状況をチェックする。もし、片方のプレイヤーが勝利条件を満足している場合、その時点でゲームは終了する。さもなければ（少なくとも）次の四半期までプレイを続ける。もし1年が終了したときに、まだゲームが続く場合は、新しい1年を開始する。

自動的勝利: 帝国軍プレイヤーが、ソロマニ・リム戦役で地球侵攻を継続するにはコストがかかり

すぎると考えて、地球を征服する試みを放棄するかもしれない。この決定によりゲームは終了し、ソロマニ軍プレイヤーが大勝利となる。

通常勝利: もし帝国軍プレイヤーが侵攻を断念せずにいる場合、ソロマニ軍が戦争を継続できなくなるほど工業力と人的資源が枯渇するまでプレイを続けることができる。ゲーム的には、ソロマニ軍の支配下にある都市ヘクスが10 個未満になったとき（他の言葉で言えば、帝国分の守備隊の置かれてない都市ヘクスが10 個未満になったとき）、この状態になったとする。この状態至ったとき、ゲームのプレイは停止され、そして帝国軍プレイヤーは10 勝利ポイントを得る。この勝利ポイントの合計は、下記のように修正される。

-1 ゲームにおいて四半期が終了するごとに。例えば、四半期がゲームにおいて3 回終了しているときは、その修正は-3 である。

-1 帝国軍プレイヤーが補充船団を消費するごとに。例えば、もし帝国軍プレイヤーが5 個補充船団を消費しているときはその修正は-5 である

+1 ソロマニ軍非ゲリラ地上軍ユニットが全滅しているとき

+1 ソロマニ海軍ユニットが全滅しているとき

勝利ポイントの合計は、上記のようにその指示に従って修正がなされた後で、最終的な勝利ポイントの合計が決定される。勝利は下記のように、最終的な勝利ポイントを元に行っている。

勝利レベル表

合計 VP	勝利レベル
7 以上	帝国軍の決定的勝利
4, 5, 6	帝国軍の一般的勝利
1, 2, 3	帝国軍の限定的勝利
-1, 0	引き分け
-2, -3	ソロマニ軍の限定的勝利
-4 以下	ソロマニ軍の一般的勝利

ソロマニ・リム戦争

ソロマニ人は重要な成功した人類の亜種であり、彼らの祖先は地球の人類根源種にまでさかのぼることができる。地球人（ソロマニ人はテラ以外の世界に広く定住する前に知られていた）は、第三帝国の創設の約 2,500 年前に恒星間飛行を実現し、すぐにヴィラニ帝国と、もう1つの重要な人類の亜種であるヴィラニ人と遭遇した。ヴィラニ帝国は接触の時点で衰退期にあり、地球連邦は、恒星間戦争の長い連戦の後、最終的に帝国を征服した。このようにして、「人類の支配」が確立された。しかし、地球人の勤勉さは、彼らの浅い経験と無謀な支配、ヴィラニ帝国の生き残った官僚機構の非効率性と退廃の両方に対抗するには不十分だったため、文明の衰退は帝国全体で続いた。征服から 400 年以内に、「人間の支配」は崩壊し、1700 年の暗黒期間が始まった。

簡潔ではあるが、「人類の支配」は、帝国全体にソロマニ人を広く分散させた。彼らは古いヴィラニ帝国全体に、征服者、支配者、管理者として拡がり、最終的には現在の帝国の貴族の大部分を形成した。帝国域外では、彼らは入植者となり、ソルからカノープスまでの領域全体を圧倒的なソロマニ人世界にした。

ソロマニ貴族であるクレオン・ズナスツが、家の産業基盤とかなりの政治的支援を利用して、皇帝即位を宣言し、第三帝国（現在の帝国）を建国したときに、暗黒時代は終了した。ヴィラニ人定住地域の中心部に拠点を置くズナスツ（現在のクレオン I 世）の領地を中心とする帝国は、最初の数世紀で急速に拡大した。この期間中に、ソロマニ仮説が流行した。仮説は、テラはソロマニ人だけでなくすべての人類亜種の故郷であり、他のすべての人類は太古種族によってテラから運ばれた標本から発展したという説でした。同様の理論が「人類の支配」の間に拡散されたが、その大部分は暗黒時代の間に忘れられた。テラが 588 年（帝国暦）に帝国に組み込まれたとき、ソロマニ仮説は、テラ世界への科学的遠征による考古学的証拠を通して検証された。この仮説は、主にソロマニ家で構成されていた帝国の貴族によって特に受け入れられた。

600 年代に、帝国は、前世紀の帝国の拡大の大成功によってもたらされた混沌とした時代を目撃した。特に、帝国の拡大を担った提督は、大規模な海軍と陸軍を集中運用、指揮していたが、通信の遅さは、帝国政府が提督らを、ほとんど制御できてなかったことを意味していた。その結果、さまざまな提督が軍事力を使って皇帝に即位したため、「内乱」の時代が生じた。この期間中、ヴィラニ人実業家と貴族は、帝国の政治的および経済的階層内で権威ある地位を占めるために、しばしば定着したソロマニ人家を犠牲にした。この激動の時代への反発として、ソロマニ中心主義運動が生まれました。本質的に、この運動は、非常に数が多い地球人によるヴィラニ帝国の征服によっ

て、示されたように、純粋な地球人の血統が優れており、帝国を運営するのに最適であると主張した。帝国の問題が大きくなるにつれて、運動は多くの支持者を獲得した。それは内乱の終わりに最高潮に達し、帝国王朝内部を完全に支配した。660 年代にザキロフ皇帝に拒否されたものの、ソロマニ中心主義運動の支持者は依然として強力な政治勢力であり、ソロマニ自治区は彼らと融和するために 704 年に設立されました。

勅命は、テラの半径 50 パーセク内の空間領域（そのため、ソロマニ圏）の支配権をソロマニ自治政府に付与しました。貿易や徴税権さえも帝国が継続することになっていたが、ソロマニ自治政府には幅広い権利が与えられた。興味深いことに、勅命は、定義されたソロマニ自治区の境界内に多くのアスラン・ヒエラテの世界があるという事実を無視していた。ソロマニ自治政府は、勅命は、帝国の空間領域のみの支配権を認めていると主張する傾向にあるが、ソロマニ原理主義の小派閥は、自治政府がこれらの世界に対する主権を公式に放棄する全ての試みを阻止した。これは、地元のアスラン氏族とソロマニ政府間の緊張の継続的な原因となっている。

勅命が付与されてから 2 世紀の間、ソロマニ自治政府は、ソロマニ圏全体でソロマニ中心主義運動の目的を実現するために最善を尽くした。871 年、ソロマニ自治政府は、英雄的な地球連合の遺産に対する正統性を裏付けるため、自らをソロマニ連合に再編成した。この動きは独立を宣言するのと同じであったが、帝国からはほとんど注目されなかった。しかし、30 年以内に、ソロマニ連合の増大する傲慢で過激な政策が、救済を求める非ソロマニ人種からの帝国裁判所への請願の流れを増大させた。ソロマニ人支配に対する散発的な抵抗は、いくつかのソロマニ圏の世界、特にベガ領域のヴェガ人と、ヴィラニ人とオールド・エクスパンス宙域の親帝国の他種族住民によって始められた。これらのレジスタンス運動は、特にオールドエクスパンス宙域の帝国部のヴィラニ人組織が同宙域のソロマニ圏内の同族に援助を送り始めたため、ここが、ソロマニ・リム戦争の実質的な開戦と記録されている。

マーガレット II 世が帝国の皇帝に即位（908 年）したことで、ソロマニ圏の抑圧された人々は、代弁者を獲得した。当初、帝国は外交と官僚主義を利用して、ソロマニ圏の境界に沿って、ソロマニ人の影響に対抗した。この方法は、特にオールドエクスパンス宙域で成功した。それにより、ヴィラニ人世界はソロマニ人統治者と請願を帝国政府の直接管理下に置くことになった。この場合、ソロマニ人が支配権を再確立しようとする試みには、帝国艦隊が移動し、立ち向かった。当初、ソロマニ人は大規模な対立から後退したが、敵艦隊との小規模な交戦がますます頻発した。一方、ソロマニ連合は、そのリソースを国境の世界を塹壕化のために配置した。

ソロマニ連合の動員に应运、マーガレット II 世は、940 年にソロマニ自治区の解散を宣言した。ソロマニ連合は抵抗した。帝国はソロマニの国境世界に対する外交攻勢を継続したが、以前ほど成功しなかった。紛争と艦隊の小競り合いの数は増加し続けた。

970 年代後半、帝国はソロマニ連合との大規模戦争の準備を始めた。帝国戦略の中心は、ヴェガ人に独自の自治区を与え、それを基盤にして、ソロマニ圏の中心にある、強力な帝国の軍事・経済的影響力を行使することであった。

この計画の発案者は、これがソロマニ連合による全面的な報復を引き起こすことを認識してなかったが、そのような見落としは、スティリックス（皇帝、945～989 年）のミスマネージメント治世では、当たり前であった。代わりに、第三次辺境戦争（979～986 年）を戦うために、帝国の注意と資源が向けられたため、計画は実行されなかった。

ソロマニ連合は、今や大きな衝突は避けられないと確信し、猶予期間を利用して完全な戦時生産を開始しました。ソロマニ連合は 989 年にスティリックスの退位から利益を期待して、帝国によって再吸収された部分を含むソロマニ圏の全領域を完全支配するという要求を再び主張した。帝国はこれを宣戦布告と見なし、990 年にソロマニ・リム戦争は正式に開戦した。

戦争の初期段階はソロマニ連合にとって非常に有利に進んだ。帝国は国境に沿ってかなりの艦隊を維持していたが、個々の帝国艦隊は、ソロマニ軍の大規模な艦隊に規模で劣っていた。ソロマニ軍は過去半世紀の間に帝国によって失われた国境の世界のほとんどを取り戻し、ソロマニ圏の一部ではなかった多くの世界を占領した。しかし、993 年にソロマニ軍の大規模な侵攻軍がオールドエクスパンス宙域の世界を取り戻そうとしたときに、ソロマニ軍の運命が尽きた。ソロマニ軍は、そこで地元ヴィラニ人からの狂信的な抵抗に遭遇し、大きな損害を受けて、撃退された。

993 年から 998 年までの間、戦局は膠着状態であった。ソロマニ軍は艦隊戦力を再建するために、支配領域のさらなる拡大を断念した。しかし、すべての国境世界を柔軟に守る彼らの戦略は、彼らの海軍力を絶えず消耗させ、ソロマニ軍は主導権を取り戻せなかった。998 年までに、帝国の圧倒的な産業基盤がその力を発揮し、帝国海軍は戦略的に完全な優位を達成した。

戦争の最後の段階である 998 年から 1002 年は、帝国軍によるソロマニ圏の心臓部への着実な前進があった。帝国軍の基本戦略は、2 個の主力艦隊が平行な前進軸に沿って攻撃し、制圧した世界から小規模機動部隊が広がり、ソロマニ領土の巨大なポケットを形成した。ソロマニ軍は時折、機動部隊（1002 年初頭のカグカサガンの戦いなど）に対して戦術的な勝利を収めたが、主力艦隊の前進を止れなかった。1001 年のヴェガ地区を解放し、帝

国はスティリックスの治世で構想された安全な戦略拠点を確保した。ヴェガ地区の喪失により、ソロマニ軍は最後の賭けに出た。数に劣る地球連邦がヴィラニ帝国を撃破した故事に習い、ソロマニ軍は残りの海軍力を 1 個の艦隊に統合し、ヴェガ地区から前進する帝国艦隊を攻撃した。1002 年初頭、ディンガーの戦いでは、ソロマニ軍の大艦隊が分散させられ、実質的に破壊された。ソロマニ軍の残存艦隊はソロマニ圏の奥深くに後退し、帝国軍はテラのあるソル星域に到着した。

帝国軍最高司令部は、ソロマニ優越論のすべての主張を永久に終わらせるため、そしてソロマニ圏の他の場所でのソロマニ中心主義者再結集の権威としてのテラの使用を終わらせるために、テラを攻略する必要があると決定しました。テラに侵攻するために、ソロマニ圏の帝国軍の大部分が攻撃部隊として集められ、敗北したソロマニ艦隊の追跡を事実上終わらせた。侵攻作戦は 1002 年の第 2 四半期に始まり、激しい地上戦は年末近くまで続けられた。最終的に、帝国は惑星を征服した。しかし、帝国は、テラの戦いで、地上戦力を大量に消費したため、帝国最高司令部は、ソロマニ圏の残りの領域への進出を再開するには戦力不足と感じていた。したがって、彼らは残存艦隊の追跡停止を使って残存部隊の再編成をしていたソロマニ軍司令官と一時的な休戦協定を交渉した。戦争はこれに基づいて終結しました。長引く戦争によって経済が疲弊を懸念していた帝国政府とソロマニ文民政府の両方が、休戦を無期限に延長することに非公式に合意したためである。

テラへの侵略の是非については、学者たちの間でも議論が続いているが、一部の人々は、戦いはピュロスの勝利ではないにしても、得たものは僅かであったと主張しているが、一般的な見解は、戦争全体は帝国の大勝利であったというものである。ソロマニ圏のかなりの部分が帝国によって再併合され、新しい国境に沿って帝国の権益を監督するためヴェガ自治区が制定された。ソロマニ連合は存在し続けているが、ソロマニ中心主義者はあまり信用されていない。実際、国境に沿った強力な帝国軍の存在は、ソロマニ連合に国境紛争を近い将来に再開する計画を放棄させたようである、代わりに、組織化が緩いアスラン氏族の支配世界への主張を復活させることに集中している。

— ハサニヴォフ・モラーの「ソロマニ運動の盛衰」（ヴェガ・フリープレス、1042 年刊）からの抜粋

トラベラー

50 世紀の地球ようこそ

「地球侵攻」は、出版されている大部分トラベラーアドベンチャーの約 100 年前のソロマニ・リム戦争の最中に起こったイベントである。このゲームは、地球に対する帝国の現在の政策を決定させた事件をプレイヤーに紹介する、そして現時点の地球の姿をプレイヤーに示す資料である。さらにこのゲームは、2 人プレイヤー用のゲームとして作製されている。結果として、アドベンチャーをプレイするに足るプレイヤーが揃わなくても、2 人でトラベラーゲームを遊ぶことができる。

ソロマニ・リム戦争は、帝国暦 990~1002 年まで続いたが、実際のテラへの侵攻は 1002 年に行われた。トラベラーアドベンチャーは帝国暦 1105~1107 年の期間中に行われることが多いので、地球侵攻の大半の状況設定は、歴史の問題である。ゲーム用地図には、海洋、大陸、施設、都市、そして荒地などの地球の地表が描かれているが、それらはアドベンチャーの絶好の機会を提供してくれる。

アドベンチャー: ゲーム用の地図を使用する場合、レフリーはプレイヤーに対して、様々な状況を簡単に説明することができる。一般的な方針として、この小論は 2 種類の基本設定を用意している。偶然の遭遇と重層的なキャンペーンである。

偶然の遭遇: 今、トラベラーはテラに降り立った。そこは全く新しい世界であるが故に、単にアドベンチャーの面だけを取り上げてみても大きな可能性を秘めている。下記は、トラベラーが遭遇するかもしれない設定の例である。

1. 囚人。パトロンによると、彼の娘がある宗教の崇拝者となり、そして今や、外界との接触を絶ち、チベットの農業コロニーの一員となり自給自足の生活を営んでいる。グループはこのコミュニティを見つけ出し、そしてそこから彼女を救出しなければならない。しかし、彼女は同行を拒むに違いない。

2. 略奪者。テラを旅行中のグループは彼らの宿泊しているホテルのラウンジで強盗殺人を目撃した。被害者は死亡したが、彼は息を引き取る前にグループの一人に対して幾つかの意味のない単語を伝えた。それ以降、グループはしつこく、繰り返し攻撃を受けた。犠牲者が何を伝えたのかは重要ではない、彼の襲撃者はそれが重要であると信じているのであり、そして今、それを聞いた者は誰であれ沈黙させようとしているのである。

3. ガレオン船。パトロンは、カリブ海で沈没したスペインのガレオン船の位置の証拠を発見し、事前調査を実施するにあたって、彼女は手助けを必要としている。実際に、歴史的に重要な発見に対して、私的干渉をすることは、厳密に禁止されている。そのような難破船の場所を報告することには大きな報酬があるが、このパトロンは貪欲にも、当局に場所を報告する前に難破船からいくつかの貴重なダブロン金貨を入手したいと考えてい

る。彼女は、外部からの来訪者が、歴史的に重要な発見に関する法律について、知っている可能性が低いということに賭けて、トラベラーに彼女を助けるように頼みたいと思っている。

キャンペーンへの組み込み: 様々な事件や状況と一緒にキャンペーンに組み込むことができる。各事件は、キャンペーンの全体像に関しての情報と手掛かりを与えている。例えば、上記のような偶然の遭遇の例は、大規模なアドベンチャーの一部としてプレイすることが可能である。

1. パトロンの娘が引き籠もっている教徒たちのキャンプはソロマニ人の活動家によって組織されており、特定の哲学や、または倫理的な姿勢の保持よりも、政治的、民族的、そして社会的な政策を強力に主張している、つまりここは、宗教団体をカモフラージュとして、将来計画に基づいて人々を集め、訓練している組織である。パトロンの娘を救出するために、トラベラーは、この組織の本当の目的、そして多分その秘密計画の内容までも知ることになるでしょう。

2. キャラクターに対する襲撃は、直接的、または間接的なソロマニ保安部隊による活動の結果である。彼らは、その犠牲者、帝国の秘密情報部員が、ソロマニ人グループについて重大な情報を掴むと同時に殺されたと考えていたが、ホテルの従業員の一人が、犠牲者が死ぬ間際に、トラベラーの一人に何かを伝えたことを目撃したため、彼らは非常に危険な立場に追い込まれた。重要人物または暗号を解き明かされるのを恐れた保安部隊は、トラベラーが帝国当局にこの情報を伝える前に、彼らを抹殺しようとしていた。

3. 沈没したガレオン線の正確な位置を調査中、ふとしたことから海底に隠された SDB 小艦隊を発見した。これらの SDB は、帝国軍のカラーと所属 ID を施されているが、迎撃艇の形状は現在の帝国軍のそれよりもむしろ 100 年前のソロマニ軍の SDB のデザインを基本にしているように見受けられた。さらに混乱することは、そのエリアは関係者以外立ち入り禁止の帝国軍の防御施設エリアであることが地図上において指示されている、この複雑に入り組んだミステリーは、SDB を何の目的で、何をさせようとしているかを調べることでさえ、彼らを危機に追い込むことでしょう。

キャンペーンの背景: ソロマニ・リム戦争において、ソロマニ軍側が形勢不利となり、テラ世界が分断されるか、あるいは征服される可能性に対して、ソロマニ連邦政府支部は、テラの喪失と帝国軍の駐留と、そして最終的にソロマニ軍の勢力圏に戻るとき備えて、不死鳥計画を立案した。

不死鳥計画とは、地球の様々な場所に軍需物資や武器を隠匿し、そしてゲリラの訓練を継続する計画であった。

秘密軍需物資貯蔵庫が地球の様々な場所に、主に荒地や砂漠であるが、分散して隠匿された。これらの貯蔵庫には膨大な量の弾薬、武器、車両、そして医薬品が保管されていた。これらの軍需品

のテックレベルは様々で、使用者のテックレベルに関わらず使用できた。貯蔵庫は隠匿され、その場所についての知識は、地元の忠実なソロマニ中心主義者の一族に預けられた。蜂起の時は、その一族がゲリラ部隊の中核になるのである。貯蔵庫の配置から数十年が経過し、天候や気候の影響で、いくつかの貯蔵庫の構造体が露出し始めた。

テラのゲリラは非常によく組織されていた。占領初期、帝国軍に対する抵抗は特に激しいものであった。ソロマニ連合の非征服領域が、経済的に戦争の継続を支えられなくなり、休戦を受け入れたため、テラのゲリラ活動も抵抗を続けられなくなり、地下に潜った。この長期計画では、蜂起の時間が近くなるに従って、ゲリラ活動を更新し、増加させることが求められていた。

不死鳥計画の第三局面として、地球ゲリラとソロマニ軍の最高司令部レベルだけが知られているが、蜂起を支援するために、事前配置された部隊が提供された。帝国の侵略に対する組織的抵抗の崩壊と降伏の混乱に紛れて、生き残った SDB の大部分は地球と太陽系の様々な場所に分散させられた。帝国軍当局は、太陽系内のソロマニ海軍は宇宙戦闘により全滅したか、その後、降伏したと信じていた、しかし、多くの SDB は、地球の海底深くに建設された特別サイロの中に格納されており、また土星や木製の大気圏内、または太陽系内のその他の場所にも隠されていた。SDB の乗組員は冬眠状態におかれ、起床信号を待っており、そして蜂起に加わるようになっていた。SDB に加えて、ソロマニ軍は蜂起を支援する目的で太陽系内に他の部隊を送り込んでいる。年を越えないうちに小惑星艦が、アステロイド・ベルトにジャンプし、アステロイドに守られながら蜂起の時を待っている。

ロールプレイング データ: 帝国暦 1107 年、テラの UPP は A867A69-F。地図上の各ヘクスの幅は実際の距離で 1148 km に相当する。

テラは人口密度が高く、また地球上の広範囲に渡る輸送ネットワークを誇っている。しかし、トラベラーは、許可されている場所では、彼らの所有するエアラフトや ATV を使用するように勧めて下さい。エアラフトは約 12 時間で地形のタイプに関係なく 1 ヘクスを横断できる。しかし自家用車への交通規則により、住宅地域を飛行する場合、この時間が増加する。平地ヘクスにおいては、1D 時間、そして都市ヘクスでは 2D 時間を追加すること。ATV はどんな地形タイプの場合でも、そこを走破する能力を備えている。しかし、都市ヘクスにおいて ATV を動かすことは規則により厳格に禁止されており、そして平地ヘクスにおいても特別許可を受けている場合にのみ、ATV を動かすことができる。ATV は地形が平地なら毎時 80 km (km/h) 移動することができる。また地形が荒地なら、30 km/h、水上は 20 km/h である。

他の使用法: 「地球侵攻」のゲームシステムは、他の世界における侵攻作戦や軍事行動に利用する

ことができる。レフリーまたは、プレイヤーは、プレイ開始前に、その世界の地図、部隊数とその配置を決定する必要があるが、プレイ開始後はゲームのルールに従うこと。

下記ルールは、反重力車輛を装備していない部隊ユニットがキャンペーンに参加する場合に使用する。(そのような部隊は、「地球侵攻」に登場する部隊よりもテック・レベルが低いはずである)

兵員輸送に装輪式、または装軌式車輛を使用する部隊は自動車化部隊として知られている。自動車化部隊ユニットの移動力は 5 移動ポイントである。部隊ユニットは、平地と都市ヘクスに入るためには 1 移動ポイント; 山岳や森林荒地ヘクスに入るには 2 移動ポイント; 山脈ヘクスサイドを横切るときは(そのヘクスに入るコストに加えて) 2 移動ポイントを消費する; そして砂漠、ツンドラ荒地、海、氷床ヘクスには入れない。

輸送のため動物(兵士自身、または使役獣)の力を使用する部隊は、徒歩ユニットとして知られている。徒歩ユニットはターンあたり最大で 1 ヘクス移動することができ、海、氷床ヘクスには入れない。一般に特別な徒歩ユニットだけが砂漠で作戦行動することができる; レフリーは、どのユニットが砂漠に入れるかを指定し、他の全徒歩ユニットが砂漠ヘクスに入るのを禁止すること。

徒歩や自動車化ユニットは、海上軍に輸送されることなく完全海ヘクスまたは、完全海ヘクスサイドに入ったり、横切ることはいできない(部隊ユニットは、ヘクス内の島で活動するために現地の輸送施設を利用できると想定されている)。各陣営に輸送能力を割り当てて、その陣営が 1 ターンに輸送できる戦闘力の数を記載する必要がある。輸送されるユニットは 15 海ヘクスを移動できる。そのターンに海上を移動したユニットは、地上を移動できない; ターン終了時に海にとどまることはできない。各陣営の輸送能力の 10% まで、敵支配または敵ユニットのいるヘクスに、部隊を上陸させるために使用できる; 残りは、味方支配ヘクスに上陸させるためだけに使える。

補給もまた、輸送に頼っている。ゲーム補給システムは、反重力車輛を基本としているため、補給線は補給元から 5 ヘクスの長さまで伸ばすことができる。自動車化車両を基本とする補給システムの場合、補給線の長さは 3 ヘクスである。使役獣を基本としている場合は 1 ヘクスである(注意; 補給システムの状態は、部隊の機動性ではなく、補給線の長さを決定する)。徒歩、または自動車化車輛を基本としている補給システムは、海ヘクスや海ヘクスサイドを横切って部隊に補給する輸送能力に依存している; 輸送能力は、海ヘクスと海ヘクスサイドを横切って供給できる戦闘力値で表わされる。

上記は低テック・レベルでの軍事作戦のための基本的な枠組みを提供している。この方面(海上軍、鉄道ネットワーク等)を詳細したいプレイヤーは、必要な詳細ルールを自由に追加してよい。

戦闘序列表

ソロマニ軍

初期配置部隊

34x	SDB 航空団
8x	戦艦小艦隊
3x	1C 戦闘力砲台軍団
17x	20 戦闘力砲台師団
4x	10 戦闘力砲台連隊
4x	5C 戦闘力軍
12x	1C 戦闘力軍団
16x	20 戦闘力師団
8x	10 戦闘力連隊

配置

海軍ユニットは遠軌道ボックスまた近軌道ボックスに配置する。各宇宙港あたり1個の砲台軍団を配置する。全ての砲台師団は、都市ヘクスに、1ヘクスに1個の割り配置で配置する。下記の条件に合致するいずれかの各都市ヘクスに1個軍が配置される。アフリカ、アジア、北アメリカ、南アメリカ全軍団は宇宙港または都市ヘクスに配置されるが、1ヘクス当たり1この軍規模、または軍団規模の部隊ユニットだけしか配置できない。残っている全ての部隊ユニットと砲台ユニットはいずれかの地上ヘクスに配置できる。

増援部隊

8個の1C 戦闘力ゲリラユニットがルール6に従ってプレイに登場する。

帝国軍

初期配置部隊

14x	戦艦小艦隊
7x	巡洋艦小艦隊
3x	偵察艦小艦隊
4x	輸送艦小艦隊
6x	辺境戦艦小艦隊
8x	辺境巡洋艦小艦隊
1x	20 戦闘力海兵隊師団
5x	5 戦闘力海兵隊連隊
10x	基地
2x	5C 戦闘力軍
16x	1C 戦闘力軍団
8x	20 戦闘力師団
6x	10 戦闘力連隊
10x	1C 戦闘力辺境軍団
4x	20 戦闘力辺境師団
2x	10 戦闘力辺境旅団
2x	20 戦闘力傭兵師団
3x	10 戦闘力傭兵旅団
1x	5 戦闘力傭兵連隊

配置

全部隊は、星系外ボックスに配置する。部隊ユニットと基地は、海軍ユニット上に積載された状態でゲームを開始できる。

撤収

2個の輸送艦小艦隊は、ルール6に従って第2ゲームターンにプレイから撤退させなければならぬ(第2ターン=April 2)

CRADIT

Design: Marc W. Miller, Frank Alan Chadwick and John M. Astell.

Advice, Assistance, and Playtesting: John Harshman, Loren Wiseman, and the staff of GDW

Copyright © 1981 by Game Designers' Workshop, Inc.

Japanese translation: Kazuhiro Ueda.

地図上の説明

各ヘクスの幅は、実際の 1140 km に相当する。
この地図は正 20 面体の三角形上に地球の地表部を描いてある。各三角形は、それに隣接する三角形とその縁を共有している。この地図の投影法は地球の表面を平メイン的に描いた場合に、歪みが師匠減に抑えられるようになっている。

地図上の中央を走っている波線は赤道である、赤道の北側になる全ヘクスは北半球とよび、南側になる全ヘクスを南半球と呼ぶ。赤道と平行に走っている 2 本の実線は、北緯 30°と南緯 30°に相当する経線である。これら 2 本の実線によって、各三角形が、それぞれ物理的に分割されている。これら三角形の 2 個またはそれ以上の間で 1 ヘクスが分割されている時でも、全ての目的で 1 ヘクスと考えること。30°の経線以外の地図上の平行線はどのようなヘクスの連携を指示している。地図上の東端と西端は隣接している。そして地図上の一方のサイドの半分のヘクスは地図の他方のサイドに、その半分のヘクスを持っている。

地形タイプ

Clear	平地
Urban	都市
Starport	宇宙港
Tundra Wilderness	ツンドラ荒野
Ice sheet Wilderness	氷床荒野
Forest Wilderness	森林荒野
Jungle Wilderness	ジャングル荒野
Mountainous Wilderness	山岳荒野
Desert	沙漠
Mountain Hexside	山脈ヘクスサイド
Sea	海
Islands	島嶼
Permanent Sea Ice Sheet	永久海水床
Seasonal Sea Ice Sheet	季節性海水床

ターン記録チャート

シャドーの入っている部分は、気候が冬期であることを示している。

- ← 天候: 北半球
- ← 天候: 南半球

天候 (Weather)

冬期 (Winter) 北半球は、12 月 (Dec.) から 3 月 (Mar.) まで冬期である。北緯 30°の線より北側にある全ての非平地、非都市ヘクスは、冬期による影響を受ける。この半球にある海水床は、冬期の間は最大限界まで広がる。南半球は、6 月 (Jun.) から 9 月 (Sep.) まで冬期である。南緯 30°の線より南側にある全ての非平地、非都市ヘクスは、冬期による影響を受ける。この半球にある海水床は、冬期の間は最大限界まで広がる。プレイヤーは、都合が良ければ、冬期当たる半球を支

持するために冬期 (Winter) マーカーを使用できる。北半球は、12 月 (Dec.) から 3 月 (Mar.) まで、そして南半球は、6 月 (Jun.) から 9 月 (Sep.) までこのマーカーが置かれる。

気候 (Climate)

ツンドラ／氷床ヘクス、そして海水床ヘクスは、実際の季節に関係なく冬期あると扱う。海水床はその半球が冬期の間は、その最大限界まで拡大する。その半球の季節性海水床ヘクスは海水床ヘクスと扱う。海水床は、その半球が冬期にないときは、その最小限界まで縮小する。その半球の季節性海水床ヘクスは海ヘクスと扱う。

戦闘表

テック・レベル: 戦闘に参加した部隊のテック・レベルは、その攻撃を解決するための戦闘比に影響する。ルール 4 参照

冬期: 天候が冬期あるヘクで行われた攻撃に対しては-1 のサイの目修正が適用される。

ゲリラ: 潜伏状態にあるゲリラに対する全ての攻撃に対して、+3 の修正が適用される。

戦闘表

修正されたサイの目が表上の値を上回った場合、または下回った場合は、常に、各々の最大、最小の値として扱う。もし現在冬期にあるヘクスにおいて実行された攻撃において、2 のサイの目が出たとしても、サイの目は 2 のままである。

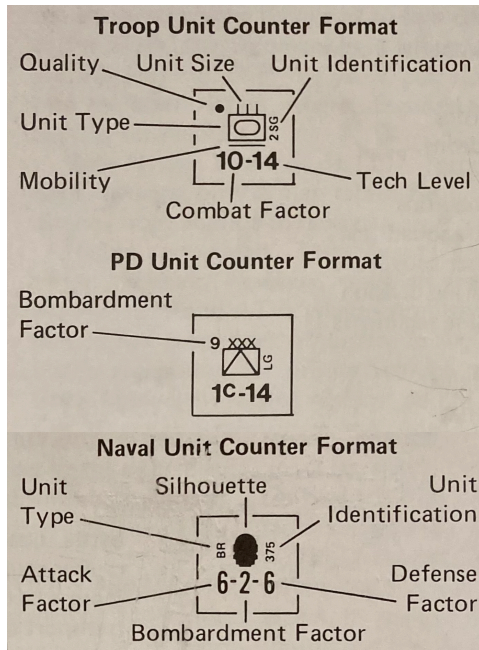
テック・レベル修正

テック・レベル	修正
13, 14	0
11, 12	-1

強襲降下修正

ユニットの兵科	修正
降下兵、海兵隊	0
その他	-1

ユニット識別チャート



地上軍の規模

記号	規模	戦闘力
III	連隊	5 または 10
X	旅団	10
XX	師団	20
XXX	軍団	1C (100)
XXXX	軍	5C (500)

マーク 兵科

	歩兵
	騎兵
	戦車
	機甲化歩兵
	機甲化騎兵
	降下兵
	海兵隊
	コマンド
	ゲリラ
	砲台

戦車シンボル単独、または、戦車シンボルと他のシンボルと組み合わせられた全てのシンボルは機甲化ユニットである。

ユニットの移動方式

記号	移動方式	移動ポイント
—	反重力, リフト	10
無	移動不能, 固定	0

ユニットの質

記号	質レベル
無	普通
・	エリート

海軍ユニット タイプ

ID コード	種類
AR	強襲揚陸艦小艦隊
BR	戦艦小艦隊
CR	巡洋艦小艦隊
SR	偵察艦小艦隊
SDB	星系防衛艇航空団

輸送力

海軍ユニット	部隊収容力
AR	6C (500)
BR	20
CR	5
SR	0
SDB	0

カラーコード

帝国

海軍ユニット:

正規小艦隊	赤地に黒
辺境小艦隊	赤地に白

地上軍ユニット:

海兵隊	白地に赤
正規部隊	赤地に黒
辺境部隊	赤地に白
傭兵部隊	オレンジ地に黒
マーカー	赤地に黒
基地	赤地に黒

ソロマニ連邦

海軍ユニット:

SDB 航空団	青地に黒
海軍	青地に白

地上軍ユニット:

部隊	緑地に黒
砲台	緑地に白
ゲリラ	白地に緑
マーカー	白地に緑