



1. 背景

予算と国家間の問題に長らく制約を受けてきたことから、真なる宇宙探査は人類にとって可能性のあるものではなかった。2112 年、驚異的な技術躍進がこれらすべてを変えてしまった。疑似超光速 (NFTL) ドライブの発明により、大型の宇宙船が惑星の重力井戸をより容易に出入りできるようになり、太陽系内における迅速な移動が可能となったのだ。10 年後に超光速 (FTL) ドライブが完成すると舞台は銀河全体に広がり、公益による団結から新たに地球連邦が組織された。入植地、研究ステーション、そして数々の技術的な発見により人類の拡張が導かれたが、これにより人類はまた、自らが孤独ではないことに気づくこととなる。知的なエイリアン種族との遭遇は果たされていなかったが、長距離スキャナーは FTL ドライブ特有の痕跡を捉えていた。知的種族は存在する……そして彼らは宇宙進出を果たしているに違いない。地球連邦の拡張は停止した。何が起こるか分からないまま、防御テクノロジーの研究と艦隊建造による軍備強化が行われた。人類と未知の種族との最初の遭遇は、2227 年に発生した。時が経つにつれ、最終的に人類はこれら異世界の人々を「タロン」と呼ぶことにした。これは彼らの彼ら自身の呼び名を指す異星人の言葉を短縮したものだが、奇妙にも予言めいたものであった。タロン帝国は猛禽のように素早く、巣立ったばかりの地球連邦に襲い掛かったのだ。

略語—ルールにおいて、以下の略語が使用される

AP=利用可能動力

FTL=超光速

NFTL=疑似超光速

BB、CA、FTR など=艦種の名称 [5.2]

2. 内容物

2.1 内容物一覧

Talon には以下のものが含まれる。

- ・補強されたマップ 1.5 枚
- ・艦船と惑星のカウンター3 シート
- ・情報マーカー類 1/2 シート
- ・インパルス/ラウンドディスプレイ 1 枚
- ・帝国戦争マップディスプレイ 1 枚
- ・固有のプレイヤー補助カード 2 枚
- ・艦隊ログシート 1 枚
- ・ドライイレースマーカー2 つ
- ・本ルールブック
- ・プレイブック 1 冊
- ・6 面体ダイス 2 個

2.2 ボード

ゲームには補強されたボード 1 枚と、必要に応じてボードを拡張するために使用される小型のボード 1 枚が含まれている。

2.3 艦船カウンター

ゲームにおいて、艦船は六角形の大型カウンターで表される。艦船の背景が青色のものは地球連邦に所属しており、赤色のものはタロン帝国に所属している。

2.4 インパルストラック

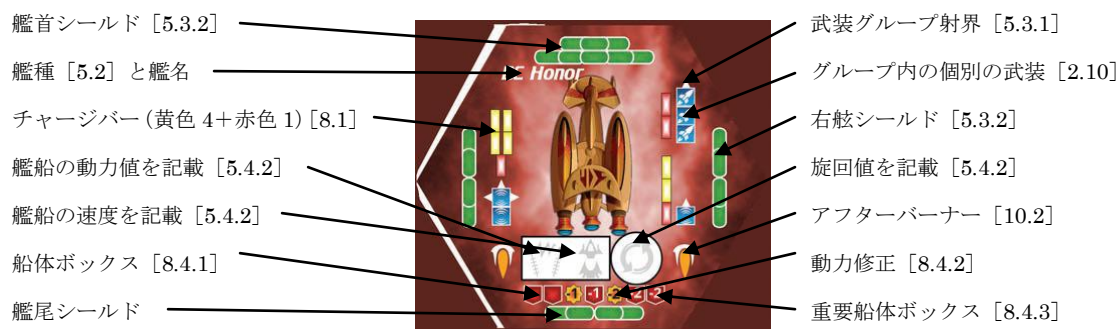
現在のラウンドとインパルスは、インパルストラックに記録される。このディスプレイについては、4 章で詳細に解説されている。

2.5 帝国戦争マップディスプレイ

帝国戦争モードで使用する。プレイブック参照のこと [1.5]。

2.6 プレーヤー補助カード

それぞれのプレイヤーに固有の補助カードが用意されており、重要な艦船の情報や射撃表が記載されている。



タロンの BC は 3 つの兵装グループを有している。ミサイル兵装グループはミサイルランチャー3 基から成り、チャージバーに赤色のボックス 2 つが記載されている。単装のディスラプター兵装グループは兵装アイコンに白色の矢印で記載されているように前方アークの射界しか有していないが、連装のディスラプター兵装グループは、前方と左右の射界を有している。

左側のディスラプター兵装グループは赤色のボックス 1 つと黄色のボックス 4 つを有しており、右側のディスラプター兵装グループは赤色のボックス 1 つと黄色のボックス 2 つを有している。またこのタロン艦船は、2 基のアフターバーナーと重要船体ボックス 2 つを有している。

2.7 艦隊ログシート

ログシートの束が含まれているが、これはゲームには必要ないものだ。本ゲームをプレイするにあたっては、情報を直接艦船カウンターに書き込むことが適している。

2.8 ドライレースマーカー

ラミネートされた艦船カウンターに書き込むために、ドライレースマーカーがゲームに含まれている。ドライレース以外のマーカーをカウンターに使用しないこと。消去にはコットンを使用すると良い。

2.9 情報マーカー



旋回距離
[7.2.2]

サイド
スリップ
[7.3.2]

シールド
強化
[6.2]

ミサイル
[13.0]



損傷
ミサイル
[13.6]



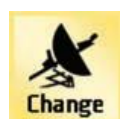
ラウンド
[3.1]



タロン側
先制
[4.1]



地球側
先制
[4.1]



Init
変更
[4.2]



Init
防衛
[4.2]

致命的損害マーカー: クリティカルにより発生 [8.5]



シールド
ダウン



操舵手
負傷



動力
-1



旋回距離
+1



動力喪失

シナリオマーカー: 特定のシナリオで使用



タロン
帝国前線



地球連邦
前線



目標
マーカー



応急修理
完了



応急修理

2.10 武装タイプ



フュージョンキャノン



波動砲



ミサイル



反物質魚雷



フェイザー



ディスラプター

3. プレイ手順

3.1 ラウンド、インパルス、ターン

タロンは、一連のラウンドによりプレイされる。ラウンドは6インパルス（AからF）と動力フェイズにより構成される。各インパルスは、イニシアティブプレイヤーターンと第2プレイヤーターンの2ターンにより構成される。これらはイニシアティブマーカーとラウンドマーカー [4.1] を用い、インパルスディスプレイ [4.0] において記録される。

3.2 プレイ手順の概略

インパルス A

イニシアティブプレイヤーターン

- ・このインパルスに無効となる、自身のシールド増強マーカーを取り除く。
- ・このインパルスに AP を受け取る艦船は、任意の順序で AP を使用できる。
- ・このインパルスに移動しなければならないすべての艦船を、任意の順序で移動させる。
- ・チャージが完了した武装グループを有する艦船は、攻撃を実施できる。
- ・致命的損害を被った艦船は修理を試みることができる（「損傷とクリティカル」を参照）。

第2プレイヤーターン

第2プレイヤーターンは、イニシアティブプレイヤーと第2プレイヤーの立場が変わるだけで、イニシアティブプレイヤーターンと同一である。

各インパルスの終了時に、イニシアティブの変更があるかどうかを判定する。

インパルス B～F

インパルス B から F までは、異なる艦船が AP の獲得と移動を行う点を除き、インパルス A と同様に実施する。

動力フェイズ

イニシアティブプレイヤー動力フェイズ

・すべての艦船は、武装グループごとに赤色のボックス1つをチャージするか、あるいは黄色のボックスをパッシブチャージする（動力フェイズ参照 [6.0]）。

・各艦船の動力評価を、1段階上昇または下降させられる。

第2プレイヤー動力フェイズ

第2プレイヤー動力フェイズは、第2プレイヤーが自身の艦船のボックスのチャージと動力評価の修正を行う点を除き、イニシアティブプレイヤー動力フェイズと同一である。

増援フェイズ

一部のシナリオにおいては、戦闘中に増援が到着する。

・イニシアティブプレイヤー—シナリオの詳細に従い増援を配置する。

・第2プレイヤー—シナリオの詳細に従い増援を配置する。

退却フェイズ

戦闘中に艦船を退却させることが、必要あるいは賢明な場合もある。

・イニシアティブプレイヤー—適切な艦船を FTL によりジャンプさせる。

・第2プレイヤー—適切な艦船を FTL によりジャンプさせる。

新たなラウンドをインパルス A より開始し、ラウンドマーカーを進める。

4. インパルスディスプレイとイニシアティブ

4.1 インパルスディスプレイ

インパルスディスプレイは、現在のインパルスを記録し、AP がいつ利用可能となり、いつ艦船が移動しなければならないかを示すものだ。



イニシアティブマーカーを、現在のインパルスとターンの適切なボックスに配置

すること。このマーカーにより、どの陣営がイニシアティブを有しているかが示される。インパルス中にマーカーをイニシアティブプレイヤーのボックスから第2プレイヤーのボックスへと移動させる場合、マーカーを裏返さないこと。イニシアティブが移動しない限り、イニシアティブを

獲得した陣営の面を上に向けておく。

なお、ゲームにおいて同時に処理されるアクションはない。各インパルスではイニシアティブを有するプレイヤーが先にターンを実施し、イニシアティブを持たないプレイヤーがこれに続く。

重要！ 各インパルスのボックスには、それぞれいくつかの数値が記載されている。インパルスボックスの数値が艦船の動力（動力評価の最初の数値 [5.4.1]）と一致している場合、艦船は AP を獲得する。インパルスボックスの数値が艦船の速度（動力評価の 2 番目の数値）と一致している場合、艦船はそのインパルスにおいて移動しなければならない。



例: Patton の動力評価は 2-4-1 である。インパルス C と F には「2」が記載されており、これは Patton の動力値と一致する。これらのインパルスにおいて Patton は AP を受け取る。またインパルス A、C、D と F には「4」が記載されており、Patton の速度と一致する。これらのインパルスにおいて、Patton は移動しなければならない。

戦闘において、艦船に利用可能な AP がなく移動も行えないという状況は少なくない。これらのインパルスにおいても、艦船は射撃を行い、バッテリーやアフターバーナーを使用できる。ただしほとんどの場合、これらは省略されることとなるだろう。

インパルス F の終了後に、イニシアティブプレイヤーから先に動力フェイズを実施する。これが終了した時点でラウンドも終了し、ラウンドマーカーを次のボックスへと進める。なお一部のシナリオにおいては、特定のラウンドにイベントが発生する。

4.2 イニシアティブのコントロール



プレイヤーはインパルス中に「イニシアティブコントロール」に AP を消費する

ことで、イニシアティブ変更の試みや、それに対抗した防衛（イニシアティブを保持する試み）を実施できる。イニシアティブプレイヤーと第 2 プレイヤーの双方が、イニシアティブコントロールの試みを行うことができる。

手順

- ・イニシアティブのために AP を消費した艦船に、イニシアティブ変更（Change Initiative）またはイニシアティブ防衛（Defend Initiative）のマーカーを載せる。
- ・インパルス終了時に、防衛マーカーより多くの変更マーカーが置かれている場合、イニシアティブ変更マーカーを裏返す。新たなイニシアティブプレイヤーが次のインパルスにおいて先にアクションを実施し、再びイニシアティブが変更されるまで順番を維持すること。
- ・プレイヤーは、相手にイニシアティブの保持を強いることもできる。
- ・変更マーカーと同じ数、もしくはより多くの防衛マーカーが置かれている場合、イニシアティブは移動しない。
- ・新たなインパルスを開始する前に、すべての変更／防衛マーカーを取り除く。

デザインノート: 本ゲームにおける艦船は途方もない速度で移動しているが、これに比較して実際に艦船間の距離は非常に狭いものだ。そのため、同じ陣営のすべての艦船のセンサー、照準コンピューター、電子戦装備などはリンクされている。イニシアティブ変更／防衛に AP を消費することは、戦術的優位を得るためこれらシステムに艦船のリソースを投入することを表している。



例: インパルス C において、タロンのプレイヤーがイニシアティブを有している。自身のインパルスにおいて、彼は BB の 1AP をイニシアティブ防衛のため消費した。しかし地球連邦がターンにおいて BC と SC で AP を獲得したことから、これら双方にイニシアティブ変更マーカーを置く

ことができる。インパルス終了時にイニシアティブ変更マーカーの数がイニシアティブ防衛マーカーの数より多いことから、地球連邦が新たなイニシアティブプレイヤーを選択する。地球連邦プレイヤーは自分自身がイニシアティブプレイヤーとなることを選択し、イニシアティブマーカーを裏返してインパルス D の自分のターンを実施する。

5. 艦船

5.1 艦船の特性

動力評価: それぞれの艦船は動力評価を有している。プレイヤー補助カードにはそれぞれの速度における動力、速度、旋回距離の数値が順に記載されている。艦船が速度を増加させると艦船の旋回距離は増加し、動力は減少する。これらの情報は艦船カウンターの白色のボックスと円内に記載すること。

動力: 艦船のジェネレーターで生み出されたエネルギーのうち、移動や生命維持、シールドなどに使用されなかったもの。この数値が利用可能動力（AP）であり、ラウンド中に消費される。それぞれの艦船は、インパルスごとに 1AP のみ消費できる。1 ラウンドが 6 インパルスで構成されるのに対して、多くの艦船は 6 未満の動力しかなく、従ってすべてのインパルスで AP を使用できるわけではない。AP の利用方法に関しては、利用可能動力の消費に関する章で詳細を解説する。

速度: ラウンドにおいて、艦船が移動できるヘクス数。それぞれの艦船は、最大でもインパルスごとに 1 ヘクスしか移動できない。艦船の速度が 6 未満の場合、1 ラウンドが 6 インパルスのため、すべてのインパルスにおいて移動できないことを意味する。

旋回距離: 艦船の機動性を表す指標。この数値は、転回後の艦船が次の転回を行う前に、直進しなければならないヘクス数を示している。

動力フェイズ: インパルス F の後に実施される特別なフェイズ。この時点において兵装がチャージされ、艦船の動力評価を変更することができる。

兵装グループ: 艦船のすべての兵装は、1~3 つの兵装グループに分けられる。同じ兵装グループすべての兵装が、チャージバーと射界を共有する。兵装グループが射撃を行う

場合、グループ内すべての兵装が射撃しなければならない。兵装グループ内のそれぞれの兵装は、目標がグループの射界に収まっている限り、個別の目標を選択できる。

兵装: 兵装グループには、それぞれの兵装に対応したアイコンが記載されている。

射界: それぞれの兵装グループには、その兵装グループが射撃できる方向を示す矢印が記載されている。

チャージバー: 兵装グループの隣に、赤色と黄色のボックスから構成されたバーが表示されている。チャージの状態はボックスに印をつけることで表示する。赤色のボックスは動力フェイズにおいてチャージされ、黄色のボックスは AP を使用したアクティブチャージか（利用可能動力を消費する）、動力フェイズでのパッシブチャージ（動力フェイズを参照）によりチャージされる。

シールド面: 1 グループのシールドは、特定方向から艦船に与えられるダメージを防ぐ。それぞれのシールドボックスは、シールド面が支える方向からの 1 ポイントのダメージを吸収する。シールドに対するダメージは、ボックスに印をつけることで表す。

船体ボックス: ボックスの数は、船体が耐えられるダメージ数を表している。すべての船体ボックスに印がつけられたら、艦船は破壊される。

重要船体ボックス: 一部の船体ボックスは、印がつけられると艦船への致命的な損害を引き起こす。致命的損害表で、結果を判定すること。

バッテリー／アフターバーナー: 多くの地球連邦艦船にはバッテリーが搭載され、多くのタロン艦船にはアフターバーナーが搭載されている。バッテリーがチャージされたら、印をつけ、アフターバーナーが使用されたら印をつける。詳細はそれぞれの章を参照。

5.2 船体の識別

本ゲームでは下記のように、船体識別のため標準的な海軍の分類を用いている。

船体の識別

偵察	SC
駆逐艦	DD
フリゲート	FF
軽巡洋艦	CL

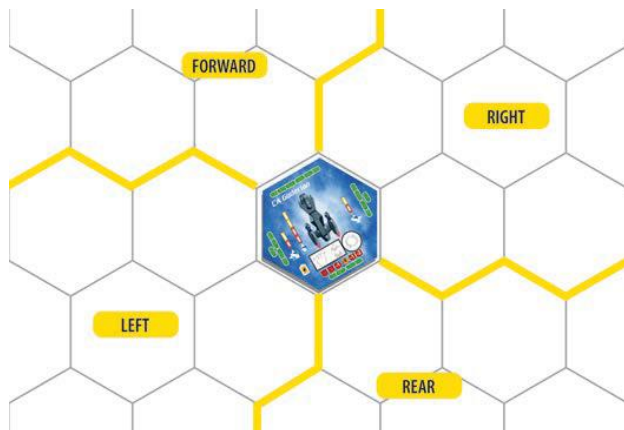
重巡洋艦	CA
巡洋戦艦	BC
戦艦	BB
ドレッドノート	DN
戦闘機	FTR
空母	CV
輸送船	Tran

5.3 射界とシールド面

5.3.1 射界: 武装は射界に入っている目標にのみ射撃できる。射界には前方、左側面、右側面、後方の4種類がある。武装には、射界を示す矢印が記載されている。艦船の周囲のどのヘクスがどの射界に入るのかは下記の図、あるいはプレイヤー補助カードを参照のこと。

例: 武装に正面を向く矢印と左側面を向く矢印が記載されている場合、正面射界と左側面射界内の目標を射撃できる。

5.3.2 シールド面: シールドボックスは、シールド面が向けられている方向からの攻撃を吸収する。シールド面には艦首、左側面、右側面、艦尾の4種類がある。これらは艦船カウンターにおけるシールドの位置で表されている。射界とシールド面は同一であり、どのシールドが被弾したかを判定するにあたり、わざわざ線を引いて判定する必要はない [8.0]。



例: 敵艦船が重巡洋艦の前方射界にいる。そのため前方に射撃できる武装のみが敵を捉えることができる。同様に、敵艦船からの攻撃は、重巡洋艦の前方シールドに適用される。

5.4 動力評価

Heavy Cruiser (CA)	1	5	3
Explosion: 3	2	4	2
	3	3	2
	4	2	1
Sp 115	5	1	1

5.4.1 各艦船には動力評価が与えられる。これはそれぞれの速

度における動力（1番目の数値）、速度（2番目の数値）、旋回距離（3番目の数値）であり、プレイヤー補助カードに記載されている。ゲーム開始時における各艦船の動力評価は、プレイヤー補助カードにハイライト表示されている。

例: 地球連邦重巡洋艦 (CA) の開始時動力評価は「3-3-2」である。



5.4.2 動力評価の表示: 艦船の速度が選択されると、対応する動力評価の3つの数値が艦船カウンターの白色の長方形のボックスに書き込まれる。

5.4.3 速度の変更: 動力フェイズにおいて、各艦船の動力評価を上昇または下降させることができる。通常、艦船が変更できる速度の範囲は1となる。通常の戦闘艦は最低でも1の速度を維持する必要があるため、ほとんどの場合、動力評価を1未満にすることはできない。

Heavy Cruiser (CA)	1	5	3
Explosion: 3	2	4	2
	3	3	2
	4	2	1
Sp 115	5	1	1

デザインノート: 一般的に艦船が速度を増加させると、旋回距離は増加し、動力は低下する。

例: 動力フェイズの開始時に速度3であった地球連邦のCAは、白色の円内に記載されているように、速度4に増速するかまたは速度2に減速できる。地球連邦のCAが増速した場合、動力評価は2-4-2となる。古い動力評価を消し、同じスペースに2-4-2と記載すること。巡洋艦は速度4で航行するが、より少ないAPしか消費できないこととなる。

5.4.4 船体ダメージの影響: 艦船がダメージを受けた場合、船体ボックス [8.4.2] の修正を受け、動力合計が低下することがある。これは動力フェイズにおいて適用される。艦船は、動力がマイナスとなる速度を選択できない。

5.4.5 マイナス動力: 動力フェイズの終了時において、損害またはクリティカルの影響により艦船の修正後の動力がマイナスとなった場合、艦船は爆発四散する。



例: グデーリアンに問題が発生している。前方シールドを喪失し、船体ボックスは1つしか残っていない。現在の動力評価は1-5-3だが、被ったダメージにより現在いちばん左側の船体ボックスには「-2」が表示されている。そのため動力フェイズにおいて速度4に減速しなければならず、これにより動力評価は2-4-2となり、-2の修正を受けて0-4-2となる。もし減速することができなければ、動力値はマイナスとなり、FTL コアのオーバーヒートにより爆発してしまう。

NFTL ドライブは常に作動していなければならず、艦船のエネルギーはドライブに由来するパワーシステムにより生み出される。ドライブをストールさせ艦船を停止させると、艦船からすべての動力が失われることとなる。

6. 動力

6.1 利用可能 (AP) の消費

動力評価とインパルス表に基づき、各ラウンドの特定のインパルスにおいて1ポイントの動力が利用可能となる。艦船がAPを受け取るインパルスは、必ずしも移動を行うインパルスと同じではない。なおAPが移動前に消費されることに注意。インパルスにおいて消費されたAPは、同じインパルスの移動に影響を及ぼす。

動力ポイントが利用可能となった艦船は、以下のうち1つのアクションを実施できる。

- ・**サイドスリップの実施:** このオプションを選択した場合、サイドスリップ (Side Slip) マーカーを艦船の上に載せる。これにより次回の艦船の移動時において、サイドスリップの実施を選択できる (移動と旋回を参照)。次回の艦船の移動時において (同じインパルスの場合であっても)、サイドスリップを実施したかどうかに関わ

らずマーカーを取り除く。

- ・**パワーターン:** 旋回距離 (Turn Radius) マーカーを1ヘクス接近させる。旋回距離マーカーが隣接ヘクスにある場合、これを取り除き、次回の移動において艦船は旋回を行うことができる [7.0]。旋回距離マーカーを直接艦船の上に載せている場合、旋回までどれだけの距離が残っているか、マーカーを裏返すか入れ替えることで示すこと。

- ・**武装グループのチャージバーの、黄色のボックス1つをチャージする:** 艦船のチャージバーいずれか1つにある黄色のボックスに印をつける。これはアクティブチャージと呼ばれる。チャージされていない赤色のボックスがあっても、黄色のボックスをチャージできる。

- ・**バッテリーのチャージ:** 艦船がチャージされていないバッテリーを有しているならば (すべての種族がバッテリーを有しているわけではない)、1つに印をつける [10.1]。ゲーム開始時にバッテリーはチャージされていない。

- ・**シールドの増強:** 艦船のいずれかのシールド面にシールド増強 (Shield Reinforcement) マーカーを載せる [6.2]。シールド増強マーカーの文字と、現在のインパルスが一致しなければならない。

- ・**イニシアティブの交代:** イニシアティブ変更マーカーを艦船に置く [4.2]。

- ・**イニシアティブの防衛:** イニシアティブ防衛マーカーを艦船に置く [4.2]。

- ・**戦闘機への動力の転送:** 空母と基地はAPを味方戦闘機スコードロンに転送できる (上級ルール [12.2.2])。

- ・**新たなミサイル目標の選択:** ミサイルランチャーを装備している艦船は、APを有する味方のミサイルに新たな目標を選択できる (上級ルール [13.7])。

6.2 シールドの増強

6.2.1 目的: それぞれのシールド増強マーカーは除去されるまで、そのシールド面の損害を1つ吸収する、追加のシールドボックス1つ分として機能する。

6.2.2 配置の制限

- ・シールド面ごとに、増強マーカーは1つのみ配置できる。

- ・シールド面が致命的損害を受けたか、または完全に破壊された（シールド面にボックスが残されていない）ことによりダウンしている場合、増強することはできない。
- ・シールド増強マーカーは、現在の艦船の動力値の半分（端数切捨て、最小値は 1）の数を置くことができる。

例: 地球連邦 CA の動力評価が 3-3-2（動力は最初の数値の 3）となっている。すでに 1 つのシールド増強マーカーが置かれているならば、2 つ目を置くことはできない。もしこの艦船の動力評価が 4-2-1 ならば、2 つ目を置くことができる。動力評価が 1-5-3 でありシールド増強マーカーが置かれていないならば、マーカーを 1 つ置くことができる。

6.2.3 除去: シールド増強マーカーは、配置された 1 ラウンド後に除去される。シールド増強マーカーに記載された文字と同じ、艦船所有者のインパルスにおいて、マーカーを取り除くこと。また所有者の意志により、すでに配置されているシールド増強マーカーを使用期限の前に取り除くことができる。これにより、異なるシールド面の増強や増強のリセットを行うことができる。

7. 移動と旋回

疑似超光速（NFTL）ドライブの発明は、それまで従来型のロケットに頼ってきた人類の、宇宙旅行における最初の革新であった。たった 1 ポンドの質量を地球の大気圏内から宇宙に打ちあげることさえ、途方もないコストがかかっていたのだ。太陽系内における惑星間の移動は、苦痛なほどに遅かった。NFTL ドライブがこれらすべてを変え、従来型ロケットを効果的に駆逐していった。このドライブは艦船の前方に亜空間のポケットを形成し、艦船を前進させるというものだ。NFTL ドライブを使用する艦船は、通常空間を離脱することがないが、周囲（特に前方）の亜空間が変形させることで容易に重力に打ち勝ち、宇宙空間で加速し、従来型ロケットよりはるかに高速で移動できるのだ。またこれはわずかなコストで済み、膨大な燃料を必要とすることなしに成し遂げられたものであった。このゲームにおけるすべての艦船は、ボード上の移動に NFTL ドライブを使用している。

NFTL ドライブのユニークな特性は、ゲームにいくつかの

興味深い影響をもたらしている。まず、空間の湾曲と亜空間ポケットにより、NFTL ドライブを装備した艦船は互いに接近することを困難とする。また、速度や針路など NFTL ドライブの出力を急激に変更することは、きわめて危険となっている。亜空間フィールドのパラメーターは都度計算しなければならない、さもなければ艦船は分解してしまうだろう。

7.1 移動

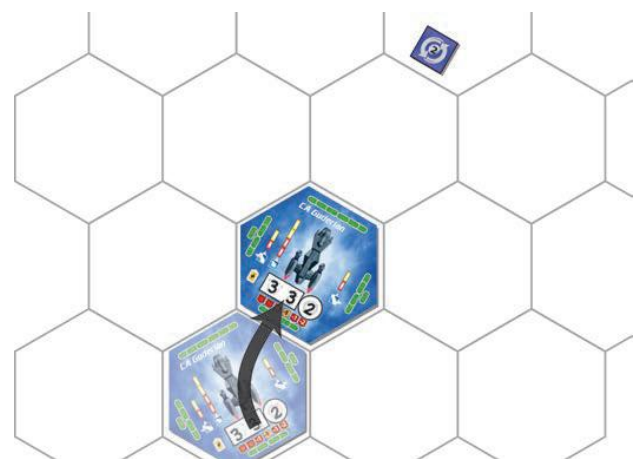
インパルス必要に従い移動を指示された艦船は、移動しなければならない。プレイヤーが複数の艦船を有しており、これらが同じインパルスにおいて移動する場合、任意の順番で移動を実施できる。移動を行う艦船は、以下のいずれかを行う

- ・**直進:** 現在の向きのまま、艦船を 1 ヘクス前方に進める。マップ上にその艦船の旋回距離マーカーが置かれており、かつ同じヘクスに進入した場合、マーカーを取り除く。
- ・**旋回** [7.2]。
- ・**サイドスリップ** [7.3]。

7.2 旋回

7.2.1 手順: 艦船をヘクスの辺 1 つ分だけ左または右に旋回させ、そののち 1 スペース前方に移動させる。

7.2.2 旋回距離: 艦船は、マップ上に旋回距離マーカーが置かれていない場合にのみ旋回できる。旋回が完了したら、続く移動は以下のいずれかの方法で行う。



例: 速度 3 の地球連邦 CA の旋回距離は 2 である。そのため艦船が旋回を実施した場合、旋回距離マーカーを 2 ヘクス先に置く。

- 1) 旋回距離マーカーを、艦船から現在の旋回距離に等

しいだけ離れた位置に配置する。このカウンターにより、再び艦船が旋回できる位置が示される。旋回距離マーカーはヘクスより小さいため、それぞれのマーカーが対応する艦船へより近い辺に接して置くことで、識別できるようになっている。

2) 旋回距離マーカーを艦船に直接置く。この場合、艦船が再び旋回するまでに直進しなければならない距離を、カウンターの数値で示すこと。艦船が移動したら、旋回距離マーカーをより数値の少ない面に裏返すか、あるいは置き換える。

デザインノート: 大規模な戦闘においては、ボード上が散らかるのを避けるため、カウンターを直接艦船に置き旋回を実施する方が便利だろう。

旋回距離がゼロの艦船は旋回距離マーカーを使用する必要がなく、移動の機会ごとに旋回できる。

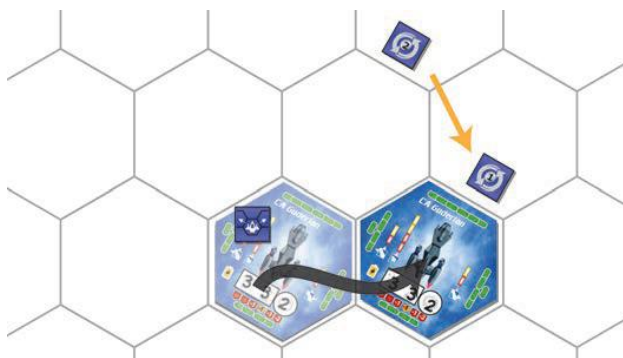
7.3 サイドスリップ

7.3.1 手順: 艦船の向きを変えずに、60 度右または左前方に移動させる。これは旋回距離とは関係がなく、旋回距離マーカーが置かれていても実施できる。



7.3.2 サイドスリップマーカー: サイドスリップ

は艦船が事前に AP を消費しており、サイドスリップマーカーが置かれている場合のみ実施できる。プレイヤーがサイドスリップを実施したかどうかに関わらず、艦船が移動したらサイドスリップマーカーを取り除く。艦船がサイドスリップを実施した際に、マップ上に旋回距離マーカーが置かれているならば、マーカーを艦船と同じヘクス列に置きなおすこと。また移動により艦船が前進することから、旋回距離マーカーは、移動後に 1 ヘクス近い距離に置かれる。



例: 地球連邦の巡洋艦が AP を使用し、サイドスリップマ

ーカーが置かれている。巡洋艦は次回の移動時に、向きを保ったまま側方いずれかのヘクスに移動できる。巡洋艦の 2 ヘクス先に置かれていた旋回距離マーカーも、同じ列に移動し 1 ヘクス先に置かれる。

7.4 衝突

NFTL ドライブによる亜空間ポケットは不安定であり、同じ種族の艦船が同じヘクスを占めた場合にはダメージを与える（**例外:** 同じ戦隊に所属する戦闘機、基地、ミサイル）。なお各種族の **NFTL ドライブ** はやや異なる調整となっており、異なる種族の艦船同士における影響はない。

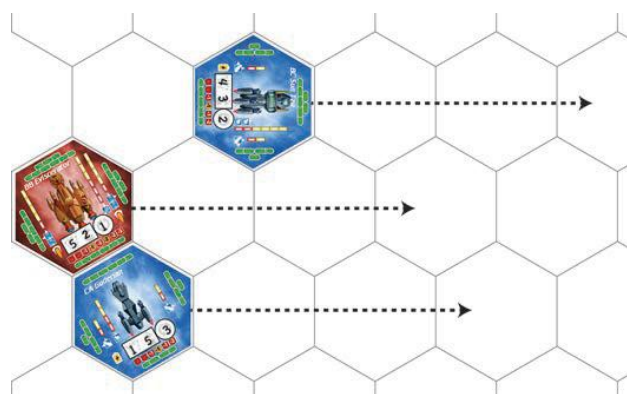
ルール: 同じ種族の他の艦船が配置されたヘクスに進入した場合、双方とも相手の艦船の方向のシールドに 3 ダメージを受ける。所有者が、どちらの艦船に先にダメージを適用するか決定すること。異なる種族の艦船は、互いにダメージを与えることなく通過できる。

なお、同じ種族の艦船を同じヘクスにスタックさせた状態で、シナリオを開始することはできない。

プレイノート: 艦船は 1 つずつ移動させるため、同じヘクスで移動を開始し同じヘクスで移動を終了する艦船は、移動するインパルスごとに互いにダメージを受ける。大規模な艦隊の機動には注意すること。

7.5 相対位置マップ

7.5.1 マップは相対位置を表すものだ。艦船がマップ外に移動してしまう場合、すべての艦船と惑星の位置関係をそのままマップ中央にシフトさせ、移動のためのスペースを作る。シフトさせる余地がない場合は、移動に対応できるよう拡張用のマップを使用する。双方のプレイヤーが同意するならば、より移動をやりやすいように、いつでもマップをシフトさせられる。



タロンの艦船がマップの左端に接近しており、さらに左旋

回しようとしている。戦闘におけるこの機動に対応するため、マップ上のすべてのカウンターを内側に 3 ヘクス移動させ、マップをシフトさせる。

7.5.2 強制退却: 双方のマップがすでに使用されており、マップをシフトさせる余地もない場合、もっとも近い他の艦船より 6 ヘクス以上離れている艦船は、シフトを実施できるようにプレイより取り除かれる。除去された艦船は、退却したものと見なされる。

7.5.3 地形とマップのシフト: マップをシフトさせる場合、地形も同様にシフトする。このとき他の艦船より 6 ヘクス以上離れている地形は、シフトにあたり除去される。戦闘の舞台が地形より離れた場所に移動した場合、もはや地形は関連がないということだ。

8. 射撃

8.1 チャージバー

8.1.1 目的: 艦船カウンターのそれぞれの武装グループには、チャージバーが記載されている。なお一部のチャージバーはカウンターに合わせて複数に分割されているが、1本のチャージバーとして扱うこと（例: 地球連邦 BB の波動砲）。武装グループはチャージバーが完全にチャージされた場合にのみ射撃できる。いったん武装が射撃を実施したら、武装グループ内の 1 つの武装のみが射撃を行った場合でも、チャージバーは完全に消去される。再びチャージバーが完全にチャージされるまで、武装グループ内のいずれの武装も射撃を行うことはできない（射撃を行わなかったものも含む）。

8.1.2 リチャージ: チャージバーの黄色のボックスは、AP を消費することでアクティブチャージを実施でき、また動力フェイズにおいてパッシブチャージを実施できる。赤色のボックスは動力フェイズにおいてのみチャージできる。

8.1.3 通常、艦船はチャージバーを完全にチャージした状態でシナリオを開始する [9.2]。

8.2 目標選択

8.2.1 通常ルール: ある艦船の射撃がすべて完了してから、別な艦船の射撃を行うこと。複数の艦船またはミサイルが同じヘクスに存在している場合、射撃を実施するプレイヤーはどの目標を対象とするかを選択する。武装グループ内

のそれぞれの武装は、異なる目標を射撃できる。

8.2.2 制限

- ・武装は射界内の目標に対してのみ射撃できる [5.3.1]。
- ・故意に自身の艦船に射撃することはできない。
- ・同じヘクス内の艦船またはミサイルに対して射撃することはできない。

8.2.3 射撃の妨害: 惑星は射撃を妨害する [17.2.2]。艦船はいかなる状況においても射撃を妨害しない（実際には艦船は、ヘクスの規模と比較して十分に小さい）。

8.3 射撃の手順

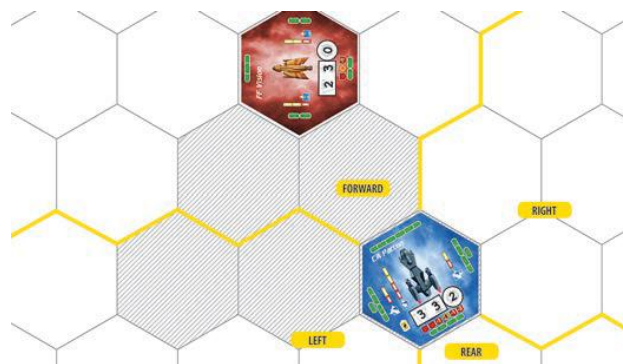
射撃ごとに以下の手順に従う。

1. 射撃を実施する艦船の、完全にチャージされた武装グループを選択する。
2. 武装グループの射程内にある、適切な目標を選択する。
3. 武装グループのチャージバーを消去する。
4. 武装グループ内の武装と目標を、1 つずつ選択する。
5. ダイスを 1 個振り、プレイヤー補助カードの適切な武装表を参照して射撃を解決する。攻撃が命中するかどうか、またどれだけのダメージを与えたかは、射程に応じた結果により決定される。

例: フェイザーは射程とロール結果により異なるダメージを与える。対するディスラプターは、命中した場合常に 2 のダメージを与える。

グループ内に射撃可能な武装が残っている場合、手順 4~5 を繰り返す。

6. どのシールド面に命中したかを判定する。なお命中するシールド面は、射撃目標の艦船から射撃した艦船を見た射界に対応する。射界とシールド面は同一であり、どのシールド面に命中したかを判定するにあたり、射線を引く必要はない（射線は、惑星のように射撃を妨げる地形を判定する場合にのみ引かれる）。



例: パットンが、前方射界のビジョンを射撃する。ビジョンから見てパットンは左側面射界に存在するため（網掛けされたヘクス）、ビジョンの左シールド面が損害を受ける。

8.4 損害とクリティカル

8.4.1 損害: 1 ポイントの損害は、シールドまたは船体ボックス 1 つを破壊する。通常、損害は対応するシールドから先に適用される。対応するシールド面のシールドボックスがすべて破壊されたら、そのシールドは「ダウン」し、以降の損害は同じ面の船体ボックスに適用される。

8.4.2 動力修正: 現時点においてもっとも左側の船体ボックスに修正値が記載されている場合、動力フェイズにおいてその数値が動力に適用される。



例: 地球連邦の CA ナポレオンは船体ボックスを 3 つ破壊されており、いちばん左側のボックスには「-1」と記載されている。動力フェイズにおいてプレイヤーは速度 3 を選択し、これにより動力評価は 3-3-2 となるが、損害により実際には 2-3-2 と記載される（訳注: イラストは誤り）。

8.4.3 重要船体ボックス: このボックス  が破壊された時点において、艦船の所有者は 6 面体ダイスを 2 つ振り、致命的損害表 (Critical Damage Table) を参照すること。

8.5 致命的損害表

致命的損害表はプレイヤー補助カードに記載されている。ダイスを 2 つ振り、結果を直ちに適用すること。

- ・クリティカル内容が機動スラスターの損害 (6) (Maneuvering Thruster Damage)、あるいは操舵手の負傷 (4) (Helm Down) であった場合、基地はクリティカルを受けない。
- ・その他の戦闘における損害やゲームの状況によっては、上記の表によるロール結果がほとんど、あるいはまったく影響を及ぼさないこともある。これは、致命的ではな

い損害を表しており、再度判定を行う必要はない。

例: クリティカル損害表で 11 をロールし、艦船に動力喪失マーカーが置かれる。この船が再度クリティカル損害表で 11 をロールした場合、すでに動力喪失マーカーが置かれていることから、何も起こらない。

8.6 艦船の崩壊

8.6.1 どのように崩壊するのか: 最後の船体ボックスが破壊された場合、艦船は直ちに破壊される。プレイよりカウンターを取り除く。

8.6.2 爆発によるダメージ

- ・破壊された艦船と同じヘクスの艦船は、その艦船の爆発規模に 1 を加算した値の損害を被る。艦船の爆発規模 (Explosion Rating) は、プレイヤー補助カードに記載されている。シールド面ごとにダイスを 1 つ振り、もっとも高い値が出た面が損害を受ける。同値であった場合は、同値であったシールド面のみで振り直しを行う。
- ・隣接するヘクスの艦船は、破壊された艦船の爆発規模に等しい損害を、対応するシールド面に受ける。

8.6.3 爆発の処理手順: 複数の艦船が同時に爆発した場合 (フュージョンキャノンのような兵器で射撃されたなど)、爆発の解決を行う順序は艦船の所有者が決定する。交戦中の双方の陣営の艦船が爆発した場合、手番プレイヤーが先に自身の艦船の処理を行う。

8.6.4 戦闘機と爆発: 戦闘機は決して爆発によるダメージを引き起こさない。戦闘機が爆発圏内に存在する場合、損害は戦闘機スコードロンのいずれか 1 機にのみ適用される。戦闘機スコードロンの NFTL ドライブの特性により、戦闘機スコードロンは単一の亜空間ポケット内部に存在している。この亜空間フィールドに対する外部の爆発は、もっとも近い NFTL ジェネレーターに集中する。電流が地面への最短距離を流れるように、爆発の衝撃はスコードロン内の、1 機の戦闘機のみを打ちのめすのだ。この原理は、あまたの帝国において防御機構への転用が研究されてきたが、いまだ主力艦への搭載は実現していない。

8.6.5 ミサイルと爆発: 爆発ダメージは、ヘクスごとに 1 基のミサイルにのみ適用される。

ミサイルも戦闘機と同様に、飛翔中は近接して単一の NFTL バブルを利用する。前述の戦闘機と同じく、爆発の

衝撃は 1 基のミサイルのみに働く。

8.7 致命的損害の修理

致命的損害マーカーに修理可能アイコン  が記載されている場合、修理可能となっている。なおアイコンに記載されている損害のみ、修理を行うことができる。修理を試みる場合、6 面体ダイスを 1 つ振ること。出目が 6 であれば致命的損害は修理され、マーカーを取り除く。

修理は各ターン終了時（つまり各インパルス）に、致命的損害を被ったより後のインパルスから試みることができる。致命的損害を被ったインパルスにおいて、修理を行うことはできない。

9. 動力フェイズ

9.1 基本ルール

動力フェイズはラウンド間、つまりインパルス F とインパルス A の間に行われる。イニシアティブを有するプレイヤーが先に動力フェイズのすべてのアクションを実施する。インパルス F の段階でイニシアティブ変更マーカーが置かれている場合は、先にイニシアティブ変更の確認を行うこと。

9.2 兵装のチャージ

9.2.1 黄色いボックスのパッシブチャージ: チャージバーに印のついていない赤色のボックスがなければ、プレイヤーは代わりに、その兵装グループの兵装の数に等しい数の黄色のボックスをチャージできる。

例: タロン帝国の BC には、2 門のディスラプターからなる兵装グループが装備されている。このチャージバーは、赤色 1 つと黄色 4 つのボックスから成る。赤色のボックスにすでに印がついているならば、兵装グループに 2 つの兵装があることから、代わりに黄色のボックス 2 つに印をつけることができる。

9.2.2 赤色のボックスのチャージ: 艦船は、それぞれのチャージバーの赤色のボックス 1 つに印をつけることができる。これはゲームにおいて、赤色のボックスに印をつけられる唯一の機会である。

9.3 動力特性の調整

そののち、すべての艦船は動力特性の調整を行える。多くの艦船は、速度を 1 段階しか変更できないことに注意。

艦船の船体ボックスのいちばん左側に修正値が記載されている場合、艦船の動力にこれを適用する（動力カーブを参照のこと）。

旋回半径マーカーがすでにボード上に置かれている場合、艦船の旋回半径が変更されても、これを動かさない。

「動力喪失」の致命的損害は、艦船の動力に修正を及ぼさないが、動力カーブの調整や兵装のチャージを妨げる。

9.4 ターン終了処理

すべての艦船が動力フェイズを終了したら、艦船をざっと確認し、いつ移動と AP の獲得を行なうのか確認しておくといいたいだろう。

ラウンドマーカーを右に 1 スペース進める。ラウンド 10 であれば、これを 1 の欄に戻し、ラウンド 11 であることを示す。

10. バッテリーとアフターバーナー

10.1 バッテリー



地球連邦を含む一部の種族は膨大な量のエネルギーを一時的に保存し、動的に用いている。

10.1.1 手法: バッテリーは、艦船の AP を後で利用するために保存できる。バッテリーは、それが使用されたインパルスにおいて、艦船に 1AP を提供する。バッテリーが装備された艦船には、バッテリーアイコンが記載されている。複数のバッテリーを装備した艦船はない。バッテリーを使用したら、アイコンの印を消すこと。

10.1.2 いつ使用するか: バッテリーはその艦船が通常の AP を受け取らないインパルス（インパルス表を参照）において、AP を提供できる。つまり、特定のインパルスにおいて複数の AP を消費できないということだ。

10.1.3 バッテリーのリチャージ: ゲームにおいて、同じバッテリーを複数回チャージ／使用できる。バッテリーをチャージする場合、AP を消費してバッテリーアイコンに印をつけること。

10.1.4 開始時の状態: バッテリーは通常、シナリオ開始時にチャージされていない

10.2 アフターバーナー



アフターバーナーとは、タロン帝国の NFTL エンジン出力を通常より高めて稼働させる能力を指し

ている。

10.2.1 誰が使用できるのか: アフターバーナーが装備された艦船には、カウンター上にアフターバーナーアイコンが記載されている。

10.2.2 手法: 艦船の移動が予定されていない任意のインパルスにおいて、艦船を1ヘクス移動させるためにアフターバーナーを使用できる。通常の移動ルールと旋回に関する制限が適用される。

サイドスリップカウンターが置かれているならば、艦船はアフターバーナーでサイドスリップを実施しても良い。アフターバーナーを使用したら、アイコンの印を消すこと。それぞれのアフターバーナーは、シナリオにおいて1回のみ使用でき、リチャージはできない。

18.2.3 制限: 各艦船は、特定のインパルスに1基のアフターバーナーのみ使用できる。つまり、艦船はインパルスごとに1ヘクスしか移動できない。

ストップ

チュートリアルとシナリオ1は、以上のルールでプレイできる。

上級ルール

11. 戦闘からの退却

超光速 (FTL) ドライブは、宇宙旅行における第二の革命である。NFTL とほぼ同じ原理を使用しており、艦船が光速の何倍もの速さで飛行することを可能にする。NFTL のように艦船の周囲に亜空間の歪みを作り出すが、そのポケット内に収めるのではなく、FTL ドライブは艦船を実際に亜空間へと移動させるものだ。NFTL と FTL ドライブは似通っており、実質的に NFTL としても FTL としても使用できる同じエンジンをを用いている。戦闘が開始されたら NFTL ドライブが起動し、「スプール」が終了するまで FTL モードに切り替えることはできない。より大型の艦船ほど、FTL ドライブのスプールには時間がかかる。

11.1.1 目的: 退却は、キャンペーン／ライフタイム得点ルールを使用している場合に、敵に大勝利または決定的勝利を与えないために、あるいはシナリオにおいて求められた場合に実施される。

11.1.2 手順: 退却は、艦船が FTL ドライブを起動できる場合に実施できる。起動には、以下のすべてを満たさなければならない。

- ・FTL ドライブをスプールする [11.1.3]。
- ・「離脱」(FLT でのジャンプ) は、そのラウンドの動力フェイズの後に実施される。前方に他の艦船や地形があっても関係なく、艦船は通常空間を離脱する。退却した艦船は脇によけておくこと。

11.1.3 スプール: 戦闘の開始時に、各艦船の FTL は「スプール未完了」の状態にある。FLT は艦船の船体ボックス数合計に等しいラウンド数の動力フェイズにおいて、スプールを完了させる。

例: 地球連邦の CA はラウンド6の動力フェイズにスプールを完了する。

11.1.4 退却の制限

- ・艦船がネビュラ、またはアステロイドの地形に配置されている場合は退却できない。
- ・基地は FTL を装備していないため退却できない。
- ・戦闘機は FTL ドライブを装備しておらず、空母とドッキングする必要がある [16.1]。ドッキング後に、空母の準備が整った際に FTL ジャンプする。

12. 戦闘機

12.1 戦闘機

12.1.1 通常ルール: 戦闘機カウンターは、3機編隊を表している。空母または味方の基地が戦闘開始時より存在しない限り、戦闘機も登場しない。戦闘機は空母または基地が破壊された後でも、戦闘を継続できる。

12.1.2 特徴: 戦闘機には以下の特徴がある。

- ・船体が小型なため、戦闘機の最小速度は5となる。
- 戦闘機の NFTL エンジンには常に「ホット」な状態を維持していなければならない。
- ・戦闘機はシールド面を持たない。損害は直接、いずれか1機の戦闘機の船体に適用される。
 - ・戦闘機は FTL ドライブを持たず、戦闘から退却できない。
 - ・衝突: 戦闘機部隊は、同じ種族の他の艦船または戦闘機と同一のヘクスに侵入することで、通常通りペナルテ

ィを被る。同じ編隊内の戦闘機（同じカウンターで表される戦闘機）が、互いに衝突ダメージをもたらすことはない。

- ・タロン帝国のフュージョンキャノン：機体の大きさと敏捷さにより、ダメージを受けずにタロン帝国のフュージョンキャノンを回避できる。そのため戦闘機はタロンの主力艦への突撃を行うにあたり、理想的といえる。

- ・戦闘機は自身で AP を生み出さない。これらは空母または基地が動力を消費することで提供できる [12.2]。

- ・戦闘機が破壊されても、同一ヘクスと隣接ヘクスに爆発ダメージが及ぶことはない。

12.1.3 戦闘機への照準：戦闘機が兵装の目標となる場合、編隊における特定の戦闘機のみが目標となる。

12.2 戦闘機への動力供給

12.2.1 通常ルール：1つの空母または基地 [14.0] は、それぞれ最大 4 戦闘機編隊を展開できる。地球連邦の CV と基地は真空を経由して戦闘機に動力を転送するフェーズドアレイを備えている。

戦闘に味方の空母または基地が参加していない場合、戦闘機編隊が AP を受け取ることはできない。ただしチャージバーにおける黄色のボックスは、動力フェイズにおいてパッシブチャージを実施できる。

12.2.2 戦闘機への動力の転送：味方の空母または基地が AP を受け取った際、これを自身で使用する代わりに味方戦闘機グループへ転送できる。戦闘機は AP を以下の目的に使用できる。

- ・戦闘機の兵装グループの黄色いボックスをアクティブチャージする（カウンターのいずれか 1 機が黄色のボックス 1 つをチャージする）。
- ・戦闘機の旋回マーカーを 1 ヘクス近づける（パワーターン [6.1]）。
- ・サイドスリップを可能にする [6.1]。

12.2.3 制限

- ・それぞれの戦闘機編隊は、インパルスごとに 1AP のみ消費できる。
- ・戦闘機編隊が AP を受け取るためには、CV または基地の 6 ヘクス以内にいないといけない。またアステロイド、ネビュラの内部にはならない。

- ・惑星、ネビュラ、アステロイドは射撃を妨げるのと同様に戦闘機への AP 転送を妨げる [17.2.2]。

13. ミサイル

13.1 どの艦船がミサイルを装備しているか



タロン帝国の艦船の一部は、ミサイルランチャーを装備している。これらの艦船が有するミサイルが、弾切れを起こすことはない。

13.2 ミサイルの発射

他の兵装と異なり、ミサイルが発射されても直ちに結果が判定されるわけではない。代わりにミサイルカウンターを発射した艦船の隣接ヘクス（対応する射界）に置くこと。ミサイルは、目標艦船の方向に近いヘクスサイドに向けて置かれる。なおミサイルは、目標がミサイルランチャーの射界に入っており、射程内の場合のみ発射される。

それぞれのミサイルの目標は宣言しなければならず（これによりセンサーが目標を捉える）、ミサイルカウンターに記載された番号を、目標の艦船に書き込む。ミサイルは目標にのみ命中し、その他のユニットが配置されたヘクスは通過する。戦闘機に向けて発射された場合、ミサイルが命中するまで戦隊内の特定の戦闘機を指定しておく必要はない。ミサイルは艦船と戦闘機を標的にできるが、他のミサイルを標的にすることはできない。

13.3 目標追尾

ミサイルは「誘導型」であり、無制限の燃料を有し目標に命中するか破壊されるまで目標を追尾し続ける。ミサイルの誘導は発射した艦船とは独立しており、発射艦船が破壊されても除去されることはない。

目標艦船が戦闘を離脱するか破壊された場合、ミサイルカウンターは前方への移動を継続し、旋回は行わない。また新たな目標が割り当てられるまで、ミサイルが爆発することはない [13.7]。

13.4 ミサイルの移動

- ・ミサイルは速度 6 である（全インパルスにおいて移動する）。
- ・ミサイルの旋回距離はゼロである。これらは移動を行うごとに 1 ヘクスサイド分の旋回を行える。
- ・ミサイルはサイドスリップを行えない。

- ・発射したプレーヤーは、より目標に近づくようにミサイルを移動させる（可能ならば）。等距離のヘクスが 2 つある場合は、所有者がどちらのヘクスに移動するか選択する。

- ・ミサイルはマップの「シフト」（相対位置マップを参照のこと）を引き起こさない。目標を外れてマップ外に飛行した場合は、破壊される。

13.5 ミサイルの爆発

ミサイルが目標と同じヘクスに進入した場合、直ちに命中し、通過したシールド面に（シールド面がダウンしている場合は船体に）2 損害を与える。これは艦船またはミサイルがいずれか一方のヘクスに進入した瞬間に発生し、移動中に解決される。ミサイルにより爆発した艦船の爆発ダメージも、この時点で解決する。

ミサイルが目標ではない艦船のヘクスまたは味方艦船のヘクスに進入した場合、何も起こらない。

13.6 ミサイルの迎撃

単一のダメージ源によりミサイルに 3 以上のダメージを与えられた場合、ミサイルは破壊される。ミサイルが 3 ポイント未満のダメージを受けた場合、マーカーを損害面に裏返す。ミサイルが損害面になっており、さらにダメージを受けたならば破壊される。

- ・ミサイルが迎撃されても爆発ダメージは与えないが、ミサイル自体は爆発によるダメージを受ける。
- ・同じヘクスに複数のミサイルがある状態で爆発ダメージを受けた場合、いずれか 1 つのミサイルのみに適用される。
- ・損害を受けたミサイルも、目標に命中したら 2 ダメージを与える。
- ・破壊されたミサイルは、勝利判定の集計対象とならない。



例: デファイアントがミサイル 4 番の目標になっている。幸運なことに、右舷のチャージされたフェイザーグループで迎撃できるチャンスがある。最初のフェイザーは出目が 2 であり、2 ダメージしかミサイルに与えられない。これはミサイルの即時破壊に必要な、3 以上の損害（1 回の攻撃によるもの）には不足しているため、ミサイルは損害面に裏返される。ミサイルがデファイアントに命中した場合、艦は 2 ダメージを受ける。ただしデファイアントは、右舷の兵装グループに 1 門のフェイザーを残している。命中判定のロールは 1 でありミサイルに 1 ダメージを与える。これによりミサイルは破壊される。損害を被ったミサイルがさらにダメージを受けた場合、ミサイルは破壊される。

13.7 新たなミサイル目標の選択

ミサイルランチャーを備えた艦船は、1AP を使用することで、いずれかのミサイル 1 基に新たな目標を指定できる。新たな目標は、ミサイルランチャーの射界と射程内に入っている敵艦船でなければならない。新たな目標を設定されるミサイル自体が、艦船の射界に入っている必要はない。目標を変更した場合、新たな艦船にミサイルのカウンター番号を記載すること。

即時命中: 新たなミサイルの目標がすでにミサイルと同じヘクスに存在している場合、ミサイルはそのインパルスにおいて直ちに命中する。前述の通り損害を適用すること。命中したシールド面は、ダイスを 1 個振り決定する。シールド面ごとにダイスを振り、もっとも大きな出目の面が損害を受ける。同値の場合は、同値となった箇所でも振り直しを行うこと。

14. 基地

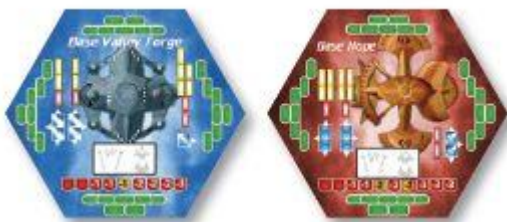
特徴: 基地は、移動できないという点を除き艦船として扱われる。そのため、動力評価には旋回距離が含まれていない。

基地の回転と速度: 動力評価の速度は、基地の回転速度を表している。速力に応じてインパルス表で移動を指示された場合、基地は移動する代わりに時計回りに 1 ヘクスサイド分回転しなければならない。艦船と同様に、基地の速度は動力フェイズにおいて 1 段階上昇または下降させることができる。基地の AP は基地の速度に影響を及ぼさない。

例: 速度 1 の基地は、ラウンドごとに 1 回 (インパルス F)、回転する。速度 2 の基地は、インパルス C と F において回転する。

衝突ダメージの無視: 基地と味方の艦船が同じヘクスを占めても、ダメージは発生しない。基地が FTL や NFTL ドライブを有しておらず、干渉が発生しないためだ。

ドッキング: 一部の艦船は基地とドッキングできる [16.1]。
配置: 配置を行う際、基地は地形と同様に、その他すべての艦船の前に配置される。



15. 大型武器

15.1 波動砲



波動砲は、地球連邦により開発されたもっとも強力な武装である。NFTL 技術に基づいており、艦船の質量に対する影のように歪空間ポケットが目標の背後に形成されることから、この攻撃には膨大なエネルギーが備わる。このポケットは目標の艦船を引き込み、効果的にノックバックさせる。

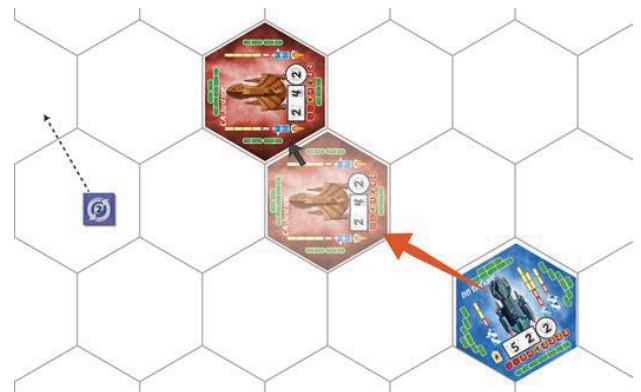
15.1.1 手順: 波動砲の射程距離は 4 である。目標に命中したかどうかは、波動砲の表を参照し、ダイスを 1 個振り判定すること。命中した場合、目標の艦船を押しつけ [15.1.2] 10 ダメージを与える。

15.1.2 押しつけ効果: 命中した場合、発射したヘクスの中央と目標ヘクスの中央に定規を当てる。目標の艦船は、この直線に沿って、1 ヘクス遠くへ押しつけられる。このと

き、艦船の向きは変わらない。直線がヘクスの頂点に沿って伸びている場合、発射した艦船の側がいずれのヘクスへ押しつけられるか選択すること。

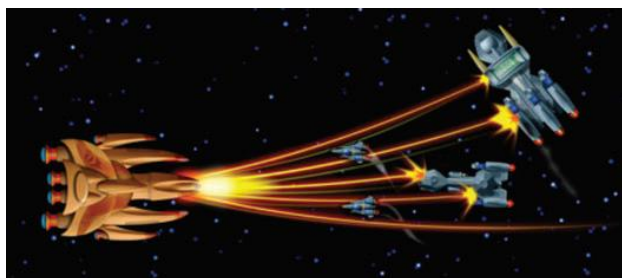
- ・目標の艦船に旋回マーカーが配置されている場合、目標の艦船と共にシフトする。マーカーは、艦船正面の同じ距離を保つ。
- ・同じ陣営同士で戦っており、戦闘機に波動砲が命中した場合、戦隊全体がノックバックされる。

15.1.3 波動砲からのダメージは、シフトが完了してから適用される。 なお他の味方艦船のヘクスやアステロイドに進入した場合などの、移動による効果が先に適用される (衝突 [7.4]、艦船の崩壊 [8.6]、地形 [17.0] を参照のこと)。これは目標の艦船が味方艦船のヘクスに進入し、衝突によるダメージを受け、そののち波動砲による損害で破壊され、味方の艦船にさらなるダメージを与える可能性があることを示している。爆発した艦船は他の艦船に爆発ダメージを与えるため、爆発が連鎖する可能性もある。



例: BB ヴァンガードが波動砲をタロン CA ジャスティスに発射し、距離 2 でジャスティスの艦尾シールドに命中した。まずはノックバック効果が適用される。発射した艦船のヘクスの中心から、目標ヘクスの中心に定規を当てたところ、ヘクスの頂点を通った。そこで発射した艦船がジャスティスがシフトするヘクスを、いずれか 2 つから選択する。ジャスティスは 2 ヘクス先に旋回マーカーを有しており、シフト後もその距離を保つ。シフトが完了したら、ダメージを適用する。

15.2 フュージョンキャノン



フュージョンキャノンは極めて破壊的なビームの束により構成されており、広い範囲の複数の艦船にダメージを拡散させる。

15.2.1 フュージョンキャノンは円錐状に発射され、その射界における射程内すべての目標に命中する。ダイスは1回のみ振られ、プレイヤー補助カードに従いすべての攻撃にその出目が適用される。ダメージは、出目と距離に応じて適用される。

15.2.2 フュージョンキャノンのダメージの解決

- ・ダメージは、味方の艦船を含め攻撃円錐内ヘクスのすべての艦船に適用される。
- ・フュージョンキャノンは、意図せず味方艦船にダメージを与えることがある。ただし兵装を発射するためには、敵艦船を目標にしなければならない。いかなる兵装も、味方の艦船に対して意図的に発射することはできない。
- ・どの艦船からダメージの処理を行うかは、艦船の所有者が決定する。双方の陣営の艦船がフュージョンキャノンによる攻撃を受けた場合、攻撃側がダメージ処理の順番を決める。
- ・地球連邦の戦闘機グループは、ダメージを与えるにはあまりに小型で敏捷であり、フュージョンキャノンによるすべてのダメージを無視する。



例: タロン帝国の BB エピセレイターがフュージョンキャノンを発射した。これはフュージョンキャノンの射界と射程 3 の範囲にある、すべての艦船を攻撃する。4 がロールされ、地球連邦の CA は 6 ダメージを左舷シールド面に受け、タロン帝国の CA は 2 ダメージを艦首シールド面に受ける。地球連邦の戦闘機スコードロンはダメージを受けない。ミサイル 14 と 15 はそれぞれ 2 ダメージを受け、損害面に裏返される。ミサイル 10 と 11 はフュージョンキャノンの攻撃を受けないが、CA ジャスティスが爆発した場合は、3 爆発ダメージを受けることとなる。CA グデーリアンが爆発した場合、CA ジャスティスは 3 爆発ダメージを受けるが、戦闘機のフライングタイガー・スコードロンは 1 機のみがグデーリアンの爆発ダメージを受ける。

16. ドッキングと着陸

16.1 目的

ドッキングは通常 CV か基地に対して行われ、シナリオの目標を達成するためか、戦闘機を CV に搭載して退却する場合にのみ認められる。シナリオのルールに記載されていない限り、これらのユニットは戦闘から取り除かれ、宇宙空間に再登場することはない。

同じルールにより、シナリオにより許可されている場合には惑星に着陸できる。

16.2 ドッキング／着陸の手順

ドッキングを行う場合、プレイヤーはドッキングを実施する艦船の移動フェイズにおいて、そのことを宣言すること。そののち艦船を基地または惑星と同じヘクスに移動させ、艦船をゲームから取り除く。

- ・ドッキングは衝突ダメージを引き起こさない。
- ・速度 1 でない場合、輸送船は基地へのドッキング、または惑星への着陸を行えない。
- ・戦闘機は空母または基地と任意の速度でドッキングできる。
- ・シナリオのルールにより認められない限り、戦闘機は CV または基地から再発進できない。

16.3 戦闘機スコードロンの退却

- ・戦闘機スコードロンは通常、戦闘から退却するために味方空母にドッキングする（輸送船は巨大すぎるためド

ッキングできない)。

- ・戦闘機がドッキングしたら、脇によけておく。CV が FTL によりジャンプしたならば、CV とドッキングした戦闘機の双方が退却したと見なされる。

- ・戦闘機がドッキングした CV が破壊された場合、搭載された戦闘機も破壊されたと見なす。

17. 地形

17.1 概要

- ・地形には惑星、アステロイド、ネビュラがある。これらは艦船カウンターの裏面に印刷されている。

- ・地形を使用する場合、裏面の艦船がシナリオで使用されないことを確認したうえで、適切なアステロイドまたはネビュラカウンターを選択すること。

- ・地形が戦闘中に移動することはないが、相対位置マップがシフトした場合、地形カウンターも艦船と同様にシフトする。

- ・カスタムゲームにおける地形選択と配置は、シナリオ自作に関する章 [27.0] を参照のこと。

- ・地形により破壊された艦船は、勝利の判定において計算対象となる。

17.2 惑星



17.2.1 惑星と同じヘクスにあり、惑星への着陸を試みている輸送船が破壊された場合、これに隣接するミサイルや艦船は通常通り爆発ダメージを受ける。惑星は以下の特性を持つ。

- ・これらは爆発ダメージを受けない。
- ・これらはシナリオに特記されていない限り、攻撃対象とならない。
- ・これらは射線を妨げる [17.2.2]。
- ・すでに発射されているミサイルは、惑星により射線を妨げられても艦船を追尾する。ただしミサイルが惑星ヘクスに進入した場合は破壊される。目標へより接近するヘクスが他にない場合、ミサイルは惑星ヘクスに進入する。

17.2.2 射線と動力転送の妨害: 惑星が射線を遮断するかどうかを判定するには、発射ヘクスの中心から目標ヘクス

の中心まで直線を引く (プレーヤー補助カードの端を使用すると良い)。直線が惑星ヘクスを通過する場合、射線は妨害される。射線が惑星の辺に沿って通過する場合、射線は妨害されない。

目標が惑星により遮断されている場合、ミサイルの発射と戦闘機への動力転送は行えない [12.2.2]。



例: タロン帝国の BB と CA が、地球連邦 BB の艦首射界と左舷射界にいる。ただし地球連邦の艦船の中心からタロン帝国の BB の中心まで直線を引いた場合、惑星が射線を妨害する。ただしタロン帝国の CA は、射線がヘクスの辺を通過しているため目標とできる。この場合、タロン帝国の CA は艦尾シールド面にダメージを受ける。

17.3 アステロイド



アステロイドは、宇宙における巨大な岩塊の集合を表している。戦闘機のような小型艦艇は航行に問題ないが、より大型の艦艇には問題がある。またこ

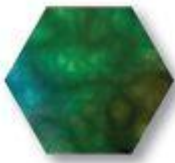
れらは、兵装の照準システムに影響を与える。

効果: 艦船がアステロイドカウンターの置かれたヘクスに進入した場合、シールド面に 1 ダメージを受ける (該当するシールド面がダウンしている場合は船体にダメージを受ける)。艦船がインパルスにおいて移動せずアステロイドに留まる場合、ダメージを受けない。

例外: 戦闘機とミサイルはアステロイドによるダメージを受けない。

アステロイド速度: 初期の宇宙探検家により生み出された用語。大型の艦船は速度が動力以下である限り、安全にアステロイド帯を航行できる。この場合、アステロイド帯の通過にあたり常に艦首シールドを強化することで、恒久的なダメージを避けられる。

17.4 ネビュラ



ネビュラでは、無数の星が数パーセクに渡って広がっている。しかし人類が宇宙に広がるにつれ、放射性ガスのポケットがシールドと照準システムを

妨害することが判明した。初期の探検家はこれらの雲を「ガス地帯」ではなく、より優美に「ネビュラ」と呼んだ。

17.4.1 効果: ネビュラカウンターと同じヘクスに位置する艦船は、すべてのシールドがダウンする。艦船カウンターのシールドに印をつけないこと。すべてのシールド増強マーカーは除去される。

- ・艦船のシールドは、ネビュラヘクスを離脱すると直ちに復帰する。
- ・艦船がネビュラ内で受けたダメージは、直接船体に適用される。
- ・ネビュラはミサイルに効果を及ぼさない。
- ・艦船がネビュラを離脱すると、シールドは直ちにカウンターに記録されたレベルに戻る。

例: 艦船がネビュラヘクスを離脱し、ミサイルと衝突した。このダメージはシールドに適用される（もし機能していれば）。

波動砲からのダメージは、押しのけの効果が適用されるまで適用されないことに注意。艦船が波動砲によりネビュラ内に押しのけられた場合、波動砲のダメージが適用されるより先にネビュラによりシールドがダウンする。

プレイノート: 戦闘機にはシールドがないため、ネビュラに潜むことを好む。

17.5 アステロイドとネビュラが照準に与える効果

- ・アステロイドまたはネビュラを経由して射撃する場合、攻撃が通過するアステロイド／ネビュラカウンターごとにダイスロールより-1する。なおこれは、射撃ヘクスと目標ヘクスのものを含む。結果が1未満となった場合、射撃は外れる。



例: 地球連邦の BB とタロン帝国の CA（ジャスティス）がアステロイドヘクスに配置されている。地球連邦の BB がタロン帝国の BB（エビセレイター）を射撃した場合、射撃した艦船のヘクスを袋2つのアステロイドヘクスを通過する。地球連邦の BB が魚雷を発射し3をロールした場合、これは1に修正され外れとなる。もし地球連邦の BB がタロン帝国の CA を攻撃したならば、目標艦船を含めて3つのヘクスを経由するため、出目の3はゼロとなり攻撃は自動的に外れる。

- ・フュージョンキャノンのロール結果は、命中した艦船ごとに個別に修正される。
- ・攻撃がいくつかのアステロイド／ネビュラを経由したかの判定が難しい場合、射撃ヘクスの中心から目標ヘクスの中心まで直線を引く。直線が地形ヘクスを通過する場合、射撃に影響を及ぼす。アステロイドまたはネビュラの2つのヘクスの間にある辺を通過した場合、1ヘクスを通過したと見なす。
- ・アステロイドまたはネビュラは射撃を妨げるのと同様に、CV または基地から戦闘機スコードロンへの動力転送を妨げる。

18. ブラックホール



まれに発生するブラックホールとの遭遇は、多くの艦船にとって航行上、かなりの困難を与えることとなる。

18.1 効果

- ・ブラックホールに接触した艦船は、直ちに破壊される。爆発ダメージは隣接する艦船に適用される。ブラックホールはダメージを受けない。

- ・ブラックホールは惑星と同様に射撃を妨害する。
- ・射撃を行う際、目標の艦船が攻撃側の艦船よりブラックホールに近い場合、ブラックホールからの干渉によりダイスロールに-1の修正を受ける。
- ・ブラックホールから2ヘクス以内に艦船を展開できない。

18.2 重力井戸

ラウンドごとに1回、動力フェイズの終了後直ちにすべての艦船（基地を含む）はブラックホールに向かって1ヘクスシフトする。それぞれの艦船がシフトするヘクスを判定するため、ブラックホールの中心ヘクスと任意のヘクスの中心を直線で結ぶこと。直線がヘクスの辺を通過している場合、艦船の所有者がいずれかのヘクスを選択する。イニシアティブプレイヤーが先にすべての艦船のシフトを実施する。

- ・衝突ダメージと爆発ダメージの結果は、直ちに適用される。
- ・艦船の向きは変更されず、すべての旋回マーカーも同様にシフトする。このとき、重力井戸により旋回マーカーの距離が短くなることはない。

19. ワームホール

一部のシナリオにはシナリオの目標としてワームホールが登場し、艦船が戦闘から即時退却することを可能とする。退却は艦船がワームホールに接触した時点で、直ちに実施される。

これは、ブラックホールに目標マーカーを載せることで表される。ただしブラックホールと異なり、ブラックホールへのシフトや射撃ロールの修正を行わない。