

High Frontier 4 All, Conflict – 追加戦争シナリオ ver1.2

x3I1. 異星人来襲 Alien Invasion

203x 年、土星の衛星タイタンの周回軌道に NASA の探査機が到着。同探査機は合成開口レーダーによる地表スキャンで、カッシーニ計画による観測では存在しなかった大規模な幾何学的地形を確認した。NASA は「ドラゴンフライ」ランダーの探査エリアを問題の一带へと変更。しかし投入された「ドラゴンフライ」は、目標付近で未知の飛行物体と接触した後にテレメトリが途絶。さらに数日後には、軌道上のオービターとも連絡が失われた。情報の錯綜するなか、地球では宇宙開発を主導する複数の国家が参加する外惑星調査計画があわただしく発表された。

背景情報：本シナリオは、侵略的意図を持つ異星人の亜光速の無人プローブがタイタンに到着し、自動工場を建設した時点からゲームが開始される。異星人は現地の資材を用いて太陽系内の時空特異点に超空間ゲートの出口を建設し、大規模な侵略本隊を送り込むことを意図している。地球側は異星人のリソースが限られている間に、速やかにこの意図を阻止しなければならない。

- a. **プレイ人数 Number of Players.** 3 人プレイ専用。1 人がタイタン Titan を拠点とする異星人派閥を担当する。残る 2 人の地球人派閥プレイヤーは、重大な脅威であるこのエイリアンに共同して対処しなければならない。
- b. **初期配置 Setup.** Core rulebook の C 章に従うが、以下の修正を追加する：

初期派閥 Starting Faction. ランダムまたは選択して担当派閥を決定したのちに、最も影響力 clot の低いプレイヤーが異星人を担当する（A が最も高く、M が低い）。この派閥が異星人ブロック Alien block、他の派閥が地球人ブロック Earthling block となる。

- c. **特別ルール Special Rules.**

必要コンポーネント。本バリエーションは Core Game とモジュール 3 のみでプレイすることを想定している。M3 は海賊時代バリエーション Age of Piracy (3Ad) を適用し（実質的に派閥兵器 Faction Weapons(3D6) と会戦 Combat Battle (3E) のみ使用する）、さらに以下のルールを適用する：

- **ブロック Block (3Da).** プレイヤーは地球人と異星人のいずれかのブロックに所属する。攻撃に際し、防御側に贈賄を支払う必要はない(3Dd)。敵ブロックとの交渉は実施できないが、各派閥能力はトリガーが敵ブロックである場合も適用される。（例：NASA の打上げ収入。※敵陣営の活発な活動に追加予算が認められたのだろう）
- **マップ Map.** 天王星圏 Uranus Zone, 海王星圏 Neptune Zone は使用しない。また土星圏 Saturn Zone のタイタン Titan の 3 か所のサイト（タイタン大気中施設 Titan Aerosat, クラケン海 Kraken Mare, オンタリオ湖 Ontario Lacus）も使用しない。
- **本拠地 Home Space.** 地球人ブロックは LEO が、異星人ブロックは LTO (Low Titan Orbit) がそれぞれ本拠地となる。異星人ブロックには、通常のゲームにおける LEO に関するすべてのルールが LTO に読み替えて適用される。
- **リサーチオークション・オペレーション Reserch Auction Operation (I2).** リサーチオークションに代えて、このオペレーションではひとつのパテントデッキの一番上のカードを、対応するボーナスサポート (I2g) と共に獲得する。このコストは入手したカードの枚数に等しい値となる。アカデミアハンド上限(I2a)は適用される。マーケットター Marketter の派閥能力を持つ場合、1 回のリサーチオークションで支払うアクアが 3 枚以上となった場合でも、支払いは 2 アクアとなる。

- **本拠地スタック内の黒面カードの売却 (I3b).** 異星人ブロックは、これに相当する LTO でのカード売却を実施できない。
- **ブースト・オペレーション Boost Operation (I4).** 異星人ブロックは、ハンドのカードを黒面で本拠地に配置する。白面でブーストを実施することはできない。注意：異星人ブロックは黒面カードを通常の手順により ET 工場生産 OP で製造することもできる。
- **開発トラック Exploitation Track (I7d).** 異星人ブロックが工業化オペレーションを実施した場合、開発トラックの修正は実施しない。
- **派閥兵器 Faction Weapons (3D6).** 戦時効果(3D)は使用しないが、すべてのプレイヤーは派閥能力(B6a)と派閥兵器(3D6)、および敵ブロックへの不法行為 Felonious を使用できる。グレイ・グー投射(3E3a)、反物質爆弾(3E3d)、生物弾頭(3E5)の使用に伴う贈賄の支払いは無視する。
- **有人カミカゼ Human Kamikaze (3E5d).** 異星人を含め、紫の派閥以外も有人カミカゼ攻撃(3E5d)と、本拠地やコロニー建設以外でのクルーの破棄を実施できる。中国国家航天局 Taikonauts を除く派閥がこれらを実施した場合、贈賄トークンを 1 個獲得する。このトークンは勝利判定時のペナルティとなる。※異星人派閥のクルー・モジュールは、高度な判断能力を持つが大量生産が困難な有機コンピュータ・モジュールをあらわす。
- **クルーの破棄 Crew Decomission.** 破棄されたクルーは、所有プレイヤーのターンの開始時に本拠地に戻される。
- **ドロップストーン攻撃 Dropstone Attack (3E6).** 本ルールは使用しない。
- **超空間ゲート：**異星人ブロックが水星圏 Mercry Zone の Sol-Mercury-Lagrange L3 に配置した稼働状態のロボノーツを含むアウトポストは、建設中の超空間ゲートとみなされる。上記のロボノーツは入れ替わっても良いが、稼働状態のロボノーツが存在しなくなった瞬間にこの超空間ゲートの連続維持ターン数（次項目参照）はリセットされる。このアウトポストは、アンカー状態パネルのコラムでバギー攻撃の目標となる。

d. **ゲーム終了 Game End.** ゲームは以下の場合に終了となる：

- 最後のシニアディスクが除去された。この場合は次項目に従い勝利ブロックを判定する。
※戦争は長期化し、引き続き太陽系全体を舞台に継続される。
- 敵ブロックの本拠地(LEO/LTO)に、攻撃能力を持つスタックが味方ブロックしか存在しない状態で、いずれかのプレイヤーのターンが終了した。該当スタックを侵入させているブロックの勝利。※軌道施設を破壊し宇宙権を確立した。
- 異星人ブロックが、完全な連続 6 ターンにわたりひとつの超空間ゲートを維持し、この 6 ターン目が終了した時点。異星人ブロックの勝利。※異星人の超空間ゲートが完成。異星人本隊による侵略が開始される。

e. **勝利条件 Victory Conditions.** シニアディスク枯渇で終了した場合、ブロック毎に以下の得点を合計する。この合計の多いブロックが勝者となる。同点の場合は地球人ブロックの勝利。

- 工場（軍事拠点）：工場毎に「本拠地との太陽圏の差」VP。例：異星人ブロックが水星圏に Mercry Zone 配置した工場は各 6VP。
- 終了時に未完成超空間ゲートが存在：この超空間ゲートの完全な配置ターン数×2VP
- 非人道的、高コスト作戦：獲得した贈賄トークン毎に-1VP。

デザインノート：本シナリオは、第 3 版までの *High Frontier* に収録されていた同名のシナリオを基に、第 4 版の戦争モジュール *M3 Conflict* に適合させた戦争シナリオである。M3 の複雑な政治ルー

ルを使用することなく、*High Frontier* 世界のテクノロジーによる宇宙戦争を体験することを目的としている。技術的優位を持つ異星人ブロックは、超空間ゲート建設または LEO 突入による短期決戦向きである。アクションとロケット数で勝る地球側は、攻撃と防御の二正面作戦をこなす能力がある長期戦向きである。いずれの場合でも、本拠地の防衛力の整備は怠らないこと。単なるクルースラスタ-1 枚によるカミカゼ侵攻でも、無防備な軌道施設に重大な損傷を与えることができる。また太陽-水星 L3 は、太陽フレアのイベントが直撃する危険地帯である。地球側がここに防衛アウトポストを設置するのは現実的ではない。また異星人ブロックはゲート設置のタイミングに注意すること。

シナリオ移植：NAKAMURA, Masahiro

<http://yaminabe.air-nifty.com/>

<https://boardgamegeek.com/filepage/228998>

テストプレイ：Tokyo SMG Fun Group