

Phoenix 財団

vol. 3

Ground Forces

Modular Cutter

KAMSTII (Planetary Survey 1)

Imperium

SJG • Đ, Ìf g% f uf <, É, Â, ç, Ä

f g% f x f% • [f j f ..• [f X f T • [f r f X

目次

Ground Forces -Furious Actions in the Marines and Army	4
軍と戦争について	4
地上軍とは	4
戦争とは	4
スラング	4
統一陸軍(the Unified Armies)	5
概要	5
統一陸軍の組織	6
4 種類の戦闘大隊	6
旅団構成	8
大規模な部隊	8
その他の陸軍部隊	9
海兵隊(the Imperial Marines)	10
海兵隊と車両(vehicles)	10
海兵連隊(regiment)	10
装備	11
ミッションコード	12
帝国の敵	13
ゾダーン(Zhodani)	13
ヴァルグル(Vargr)	13
ククリー人、ハイブ人(K'kree、Hivers)	13
ソロマニ(Solomani)	14
アスラン人(Aslan)	14
若干の補足	15

"MODULAR CUTTER -WORKHORSE OF THE IM-
PERIUM" 16

歴史 16

言葉について..... 16

モジュールの使用方法 17

モジュール用船艇 18

モジュール 18

GURPS:Traveller Planetary Survey
"KAMSII the pleasure planet" 21

インペリウム:セカンド・エディション 24

Steve Jackson Games 社のトラブル .. 25

トラベラーニュースサービス 26

・ジェフリーロング(Jefrey Long)氏事件 26

・ガニディイルシ = シマルー博士(Doctor Ganidiirsi Simalr) 26

・デュリナー爆死事件 26

Ground Forces -Furious Actions in the Marines and Army

「Ground Forces」は地上軍を扱うGTのサブプリメントです。著者のダグラス氏はアマチュアの戦史研究者であり、米陸軍での勤務経験もあります。

軍と戦争について

地上軍とは

帝国は11,000の世界とそれらを結ぶ広大な空間とを保持しています。単に広さを比較すれば、より多くを占めるのは空間です。しかし、人々が生活し、富を産み出すのは空間ではなく地表である場合がほとんどです。地表や地表にある設備を単に破壊するだけなら海軍力だけでも足りませんが、それでは意味がありません。これらの地表を守り攻めるのが、皇帝の剣と楯、海兵隊(Marine)と統一陸軍(the Unified Armies)なのです。

実際、多くの市民が目にする「帝国の軍事力」とは、ニュース記事で目にする軍艦や軍人の名前でもなく、望遠鏡でやっと見える光の点でもなく、バトルドレスを纏った海兵隊員や反重力戦車に乗った陸軍軍人なのです。

戦争とは

戦争とは「政治の延長だ」という見方があります。つまり、戦争とは、無数のうちの一つの、しかし無視できない政治の道具だということです。

戦争は単に目的追求のためだけでなく、予防目的のために用いられる手段でもあります。例えば、辺境戦争は(ゾダーンの立場から見れば)野蛮な文化(帝国)が文明的地域(ゾダーン連邦)に侵入してくるのを防ぐためのものなのです。

戦争は、死と破壊をもたらし、経済的損失も大きなものです。従って、一般に戦争は最後の手段として捉えられます。逆に見れば、星々を越えての攻撃にかかるコストを考えれば、十分な防御力は侵略を抑止するための強力な手段になるのです。

スラング

他の分野と同様、軍事分野でも様々なスラングがあります。幾つか例を挙げましょう。

- ・BigDaddy:軌道上から支援砲撃を行う船。最も主要な1隻に対してこう呼ぶ。
- ・Birds:敵軍を意味する一般スラング。

- ・BlackSunBrotherhood:帝国陸軍。赤地に黒の陸軍旗に由来する。異なる部隊に属する軍人同士が「同じ陸軍だ」という意味で使う言葉。
- ・DoormatMission:工兵や海兵隊員が、出撃を前提に着地地点で待機すること。
- ・GhostCan:バトルドレストレーニングシミュレータ。
- ・Joe:ゾダーン軍。
- ・Johnny:統一陸軍。
- ・Lords of Space:海兵隊(陸軍軍人が使う。)
- ・MamaBirds:海兵隊の発進母艦。
- ・Marines:海兵隊員
- ・Sled(橇(そり)):反重力機器。
- ・Soldiers:陸軍軍人。
- ・Thunderball:核兵器(海兵隊員が使う。)
- ・Troops:軍人。
- ・VargrLeave:逃亡。遁走。

なお、海兵隊員に向かって「Soldiers」と呼びかけるのは悪口に近く、酷い不興を買うおそれがありますので注意してください。

統一陸軍(the Unified Armies)

概要

帝国は広く、帝国に対する軍事的脅威の質も量も地域により様々です。そのため、陸軍の実務のほとんどは星域(subsectors)毎に管理されています。

上級司令所(the High Command)はキャピタル(Capital)に設置されています。上級司令所には、10年、100年単位で、陸軍の方針を定める役目があります。また、その最も重要な職務は、皇帝に対して陸軍に関する助言を行うことです。

帝国親衛隊(the Imperial Guard)もキャピタルに駐屯しています。この部隊は非常に特殊な部隊で、儀礼的な面が強く、その任務は宮殿の防衛です。親衛隊を構成する連隊は各宙域から選抜された部隊で、これに騎兵連隊と砲兵連隊が加わります。

宙域司令部(the Sector Command)は、実質的な最高司令部です。平時には、基地、兵站、予備などの管理を行い、戦時には宙域内の部隊を指揮します。帝国から配分される予算も宙域単位で行われます。

星域統一陸軍(Unified Army Command)は、帝国防衛の要となる単位です。実際に装備を購入するのも星域単位が普通ですし、具体的な戦争計画も星域統一司令部が立案します。防衛的任務が重んじられており、帝国外への攻撃任務には消極的な態度をとる星域統一司令部もあります。

星域統一司令部の長は、星域最高位の貴族です(もちろん現実的行動の際は適当な軍人が顧問として付きます)。この事実は見過ごされがちですが重要な点で、外敵から攻撃された際に、皇帝からの許可を待たずに対応できることを意味しています。

統一陸軍の組織

ソロマニリム戦争以降、上級司令所は、平時には規格化された小規模な部隊を用意し、より大規模な部隊は必要に応じて編成する、という方針を打ち出しました。具体的には、この小規模な部隊とは旅団で、最大で5個大隊+支援大隊+司令部で構成されます。

従って、旅団を構成する大隊こそが現在の統一陸軍の骨格となります。現在、大隊とされているのは、基本となる4種類の戦闘大隊と標準支援大隊です。これら的大隊とその装備は帝国全体で統一されています。

司令部(the Command and Staff Sections):司令部には4つの基本課(作戦課、情報課、支援課、補給課)があります。

作戦課(Operations Section) 軍事作戦を担当します。

情報課(Intelligence Section) 情報収集、分析、報告を行います。通常の大隊なら10人以上の情報分析エキスパートがいるはずで。

支援課(Adjutant) 官僚組織としての軍隊業務(福利厚生、給料、人事、など)を行います。

補給課(Supply Section) 物資の供給を行います。

4 種類の戦闘大隊

機動歩兵大隊(Lift Infantry Battalion)

帝国統一陸軍の屋台骨は歩兵大隊です。TL10 ~ 12 の装備を持ち、指揮中隊(headquarters company)、3個歩兵中隊(lift-infantry companies)、火力支援中隊(fire-support company)から構成され、定員は648名です。

大隊本部部隊(the Headquarters and headquaeters company)は、指揮グループ(the actual command group)、医療小隊(Medical Platoon)、偵察小隊(Scout Platoon)、整備部(Maintenance Section)、補給サービス小隊(Supply and Service Platoon)などを含み、定員は128名。実際の指揮を行う指揮グループと、大隊単位での支援を行う指揮中隊とに大きく分かれます。大隊長は0-5 ランク(中佐)。指揮グループの定員は56名で、7台の指揮車に分乗して行動します。

指揮中隊は指揮グループ以外の組織をまとめており、中隊長は大尉(Captain)、定員は6名です。

歩兵中隊は多くの場合最前線に立つ部隊です。指揮小隊(headquarters platoon)と3個歩兵小隊(platoons)から構成され、中隊長は0-3 ランク(大尉)、定員は154名です。

火力支援中隊の定員は58名で、指揮小隊と4個戦車小隊から構成されます。各戦車小隊はBergstrom反重力戦車を4両装備しており、また、中隊全体で12両の弾薬補給車を保有しています。

平均的歩兵の装備は以下の通り。総重量は約70ポンドです。

- ・KG56A3型4mmガウスライフルと予備弾倉5つ。
- ・RAMグレネードまたはMANPAT-60対戦車ミサイル。
- ・分隊支援火器用の弾倉1つ。
- ・陸軍用バトルドレスと陸軍ヘルメット
- ・水、緊急医療キット、スコープ類

反重力戦車中隊(Grav Tank Squadron)

戦車中隊は44両の装甲車両と325名の兵士を持ち、3個戦車小隊と指揮小隊と司令部から構成されます。

司令部には35名が所属し、7両の装甲車(Intrepid型2両、Astrin型5両)を持ちます。中隊長はランク0-5(中佐)の士官です。司令部には他に、指揮小隊(指揮小隊の指揮をとるのは大尉(Captain))、医療小隊(Medical Platoon)、偵察小隊(Scout Platoon)、整備部(Maintenance Section)、補給サービス小隊(Supply and Service Platoon)などが含まれます。

各小隊は4両の戦車からなり、1両の戦車の乗員は4名です。戦車兵は戦車の基本的なメンテナンスの責任も負っています。各戦車兵は戦闘用環境スーツ(combatair environment suit)を着用しており、また降車時の自衛用に各戦車には磁気SMGが用意されています。

砲兵大隊(Lift Artillery Battalion)

砲兵大隊の定員は406名です。主な武装は、Sunburst ミサイルとTerrapin戦域中間子砲です。大隊司令部と指揮中隊には76名が所属します。火器管制や火線誘導に多くの人員が必要なため他の部門より下士官の比率が高くなっています。

砲兵大隊には、2個ミサイル中隊と1個中間子砲中隊が含まれています。戦域中間子砲が登場してからまだ50年ほどしかたっていませんが、有効な兵器であることが示されています。

即応大隊(Rapid Interface Battalion)

即応大隊は軽量の降下兵からなる大隊で、定員は513名です。4個中隊からなり、基

本的には先陣を切る部隊です。軽量部隊である(火力について他部隊に及ばない)ことを認識して運用しないとすぬ損害を受ける危険があります。また、その性格上、海兵隊とはライバル関係にあります。

即応大隊の兵士は、Rearden中型バトルドレスとPGMP-11sまたはFGMP-11sを装備しています。

支援大隊(Support Battalion)

支援大隊は旅団の様々な支援業務をこなす部隊で、定員は589名です。大隊司令部、工兵中隊、旅団戦場病院、整備中隊、兵站中隊、憲兵中隊、糧食中隊などが含まれます。

旅団構成

帝国陸軍の基本的作戦単位は旅団です。

・歩兵旅団:歩兵旅団は帝国陸軍の65%を占めるもっとも一般的な旅団です。

1個指揮分遣隊、3個歩兵大隊、1個戦車中隊、1個砲兵大隊、1個支援大隊、から構成され、定員は3534名です。

・戦車旅団:戦車旅団は帝国陸軍の30%を占める重量級の部隊です。

1個指揮分遣隊、1個歩兵大隊、3個戦車中隊、1個砲兵大隊、1個支援大隊、から構成され、定員は2888名です。

・即応大隊:即応大隊は一般的に旅団に含まれることはありません。代わりに、3個即応大隊に若干の支援・指揮部隊を加えて、即応連隊として運用されるのが普通です。

大規模な部隊

前述の通り、現在帝国の基本軍事単位は旅団ですが、さらに大きな単位が存在することもあります。

師団(Divisions)

3個旅団、師団砲兵大隊、それにいくつかの支援部隊から構成されます。歩兵師団の場合は追加の戦車中隊によって増強されるのが普通で、更に工兵中隊、野戦病院、憲兵中隊、通信・電子戦大隊、補給・整備部隊などが追加されます。

歩兵師団、機甲師団、に加えてよく見かけられるのが、騎兵師団(戦車旅団のみで構成された師団)と装甲歩兵師団(2個歩兵旅団、2個戦車旅団、師団砲兵、快速中隊などから構成)です。師団長は少将(0-8)です。

軍団(Army Corps)

3~5個師団から構成される平時における最大規模の軍事組織で、中將が指揮します。軍団の運用には莫大な費用がかかるため軽々しく運用できるものではありません。人口が少ない地域では、一星域に一軍団というのも珍しくありません。

軍(Field Armies)

大規模災害時や戦時に編成される帝国陸軍最大の組織で、3～4個軍団から構成されます。その規模は数十万名に及びます。巨大すぎるとの批判は絶えませんが、第5次辺境戦争の報告書によれば、適切に運用されたとのことでした。

その他の陸軍部隊

陸軍基地司令部(Army Base Management Command)

陸軍基地の運営を行う部隊です。

陸軍輸送物資軍団(Army Transportation and Material Corps)

軍の移動、及び物資の調達を行う部隊です。

陸軍情報部(Army Intelligence)

主に陸上部隊に関する情報収集分析を行う部隊ですが、必要に応じて帝国外での活動も行います。海軍情報部や偵察局情報課などとは密接な関係がある一方、ライバルでもあります。

レンジャー部隊(Sylean Rangers)

ソロマニリム戦争(the Solomani Rim War)以後、急速に増加した部隊です。偵察・襲撃の専門部隊とされていますが、実体はやや異なります。ソロマニリム戦争時には対ゲリラ戦部隊や先遣隊として運用され、戦後は対テロリスト部隊として運用され、それぞれ良好な結果を得たことから、規模が拡大されるようになったのです。

公式には、各宙域に1～2個大隊が配備されていることになっていますが、実際にはそれぞれ1個旅団相当のレンジャー部隊を保持しているのが普通です。レンジャー部隊は公爵または大公の直接指揮下にあります。

レンジャー部隊の3大基本任務は、「非有効地域での長期的偵察」「敵対勢力支配下での非正規戦部隊の組織化・訓練・指導」「高価値目標襲撃」です。いわゆる「汚い」任務に投入されることもあり、他の部隊との間に齟齬を生じることもあります。

海兵隊(the Imperial Marines)

しばしば「皇帝の剣(the Emperor's Sword)」と呼ばれることから分かるように、帝国海兵隊は、厳しく分の悪い戦いを乗り越えてきた長い歴史があります。海兵隊は敵対星系に真っ先に降り立ち、敵船に真っ先に乗り込み、帝国の法秩序を回復するのです。

海兵隊はエリート部隊であり、誇り高き部隊です。すべての海兵隊員はバトルドレスの訓練を受けています。将軍から新兵に至るまで、すべての海兵隊員には闘う意志と能力がある、というのが海兵隊の誇りでもあります。宇宙船内の兵士としての役割も海兵隊が果たします。また、VIPのボディーガードも原則として海兵隊が引き受けます。

海兵隊は海軍と密接な関係があります。海軍は、補給から支援砲撃に至るまで様々な形で海兵隊を支援し、それによって海兵隊はより多くの兵士を闘いそのものに振り向けることができるのです。

海兵隊は皇帝陛下の直接指揮下にあります。陸軍と違って、原則として現地の貴族の指揮下には入りません。もちろん、手続きを踏んで現地貴族の指揮下に入ることはあります。

海兵隊と車両(vehicles)

海兵隊はあまり車両類を使わないというイメージがあります。しかし、実際は同規模の海兵隊と陸軍との装備車両数はほぼ同じです。ただ戦術ドクトリンは異なっており、陸軍が戦車の火力を用いるような場合に、海兵隊はバトルドレスからの火力を用いることが多く、これが戦場映像などを通じて一般に流布することで前述のイメージが生まれているのです。

海兵連隊(regiment)

海兵隊の最大組織は連隊で、定員は5184名です。海兵隊の隊員は様々な技能を身につけており、一人の兵士が複数の役割を果たすことができるように訓練されます。これによって、柔軟な部隊構成が可能になるのです。

一つの番号艦隊(numbered fleet)につき、海兵隊1個連隊が割り当てられます。通常、海兵中隊はケーン級強襲艦(Caen class assault ship)に乗艦しています。他の部隊は海軍の船に乗艦しています。

連隊司令部(Regimental HQ)

海兵連隊司令部は、指揮下の部隊が数光年先で活動しているという事態を前提にして編成されています。そのため規模は小さく、定員は126名です。

- ・司令部(Command Division):連隊長は大佐(colonel)です。アストリン型装甲指揮車(Command Astrin APS)3両に乗車して活動します。
- ・司令部中隊(Regimental Headquarters Company):副官、軍曹、装甲車クルー、の6人のみで構成されています。同じくアストリン型装甲指揮車に乗車します。

- ・作戦部(Plans Division):作戦命令の発令や兵站情報の提供などを行います。定員は11名です。
- ・情報部(Intelligence Division):情報活動を行います。定員は12名です。
- ・補給部(Supply Division):司令部で最も多忙な部門です。海兵隊のようにハイテク装備の多い組織ではその重要性は非常に高くなります。定員は33名です。
- ・連隊通信部(Regimental Signal Dicision):通信任務を行います。定員は32名です。

海兵隊歩兵部隊

連隊には9つの歩兵中隊があります。1個中隊の定員は309名です。各歩兵中隊は9人からなる司令部(Command Post Division)(中隊長は大尉(Captain。))と4個小隊から成ります。1個小隊の定員は75名です。小隊長は少尉(ensign)または中尉(lieutenant)で、5個分隊を含みます。分隊は軍曹に指揮され、分隊長、副長、4人1組の射撃チームが2つ、APCのクルー3人、の13名から構成されます。

他に、降下騎兵部隊(Lift Cavalry Squadrons)、戦車部隊(Grav Tank Troop)、中間子砲部隊(Meson Gun Batterirs)、などが連隊には含まれています。

海兵隊装甲騎兵連隊(Marine Armored Cavalry Regiment)

海兵隊最強の打撃部隊です。通常の歩兵部隊が即応部隊として素早い行動をするのに対して、装甲騎兵連隊(1967人の海兵隊員とその装備)の輸送にはかなりの手間がかかります。

歩兵部隊同様に指揮部などがありますが、他部隊の支援に回ることが多いため、支援要員は少な目です。

装甲騎兵連隊には2個降下騎兵部隊が含まれ、各部隊には335名の隊員と74両のInterpid級戦車が含まれます。更に中間子砲部隊が1つ、そして各種支援部隊があります。

海兵隊コマンド部隊(Marine Commandos)

コマンド部隊は独立部隊です。全志願制ですが、合格率は4割に落ちません。コマンド部隊の規模は秘密ですが、各連隊に最低1つ、各番号艦隊にも最低1つ、存在します。

装備

海兵隊員の装備は、帝国軍の中でも最上のものです。

各隊員は、レッドニング型アサルトバトルドレス(Redding assault battledress)、フュージョンバトルライフル(fusion battle rifle)を持ち、車両クルーはコロム型バトルドレス(Colom battledress)または戦闘スーツ(combat environment suits)を着用します。

ミッションコード

帝国の軍事行動においては、任務の種類や規模などを簡単なコードで表しており、計画立案及び行動指針として使用されます。コードは「5-F4(Z)」などと表されます。

一桁目の数字は基本任務を表します。

- 1: 侵攻(Invasion) 味方勢力のいない場所に対する軍事力による占拠。
- 2: 襲撃(Raid) 敵対勢力の支配地域へ進入し、なんらかの任務を達成すること。
- 3: 防衛(Local Defense) 敵対勢力の侵攻・襲撃を防ぐこと。
- 4: 治安出動(Police Action) 正規戦以外の戦闘任務の総称。
- 5: 反乱鎮圧(Counter-Insurgency) 地域からの敵対軍事力の駆逐。
- 6: 治安維持(Internal Security) いわゆるPKO。
- 7: 訓練(Training) 通常のものではない、ある程度大規模な訓練。
- 8: 駐屯(Garrison) 他の任務についていない場合。

二桁目は対象世界の分類です。

- A: 高技術レベル&高人口世界 高技術レベル(TL=14 ~ 15、GTなら11 ~ 12)で、1億人以上の人口を持つ世界。
- B: 中技術レベル&高人口世界 中技術レベル(TL=8 ~ 13、GTなら8 ~ 10)で、1億人以上の人口を持つ世界。
- C: 低技術レベル&高人口世界 低技術レベル(TL=7以下、GTでも7以下)で1億人以上の人口を持つ世界。但し、核兵器を持つ場合は、中技術レベルと分類される。
- D: 高技術レベル&中人口世界 高技術レベル(TL=14 ~ 15、GTなら11 ~ 12)で、100万人以上の人口を持つ世界。
- E: 中技術レベル&中人口世界 中技術レベル(TL=8 ~ 13、GTなら8 ~ 10)で、100万人以上の人口を持つ世界。
- F: 低技術レベル&中人口世界 低技術レベル(TL=7以下、GTでも7以下)で100万人以上の人口を持つ世界。
- G: 高技術レベル&低人口世界 高技術レベル(TL=14 ~ 15、GTなら11 ~ 12)で、100万人未満の人口を持つ世界。
- H: 中技術レベル&低人口世界 中技術レベル(TL=8 ~ 13、GTなら8 ~ 10)で、100万人未満の人口を持つ世界。
- I: 低技術レベル&低人口世界 低技術レベル(TL=7以下、GTでも7以下)で100万人未満の人口を持つ世界。

三桁目は任務の重要度です。

- 1: 帝国の維持に関わる任務。または、皇帝もしくは皇帝委任状の保持者が出す命令。
- 2: 宙域の維持に関わる任務。または、大公が出す命令。
- 3: 1つ以上の星域もしくは重要世界に関わる任務。または、公爵が出す命令。

- 4:1つの星域もしくは重要な複数世界に関わる任務。危機レベルに達していない状況。
- 5:地域的な問題。該当地域の責任者が出す命令。
- 6:重要度の低い任務。帝国軍の出動が無くても処理できる問題。

最後に世界の特殊状況について付加コードが付くことがあります。

(X):水が入手できないが、大気は呼吸可能。砂漠世界など。

(Y):水は入手できるが、大気は呼吸不可。氷冠世界の一部。

(Z):水が入手できず、大気も呼吸不可。アステロイド世界など。

従って、例えばノリス公爵(第五次辺境戦争前)がユースト(Yurst)への治安出動を命じた場合は、「5-F4(Z)」となります。

帝国の敵

帝国に対する驚異には様々なものがありますが、もちろん典型的な敵というものもあります。

ゾダーン(Zhodani)

ゾダーン陸軍は、ほぼ帝国に類似した編成をとっています。

帝国と大きく異なるのは将官です。ゾダーンの貴族は士官学校に入れますが、貴族以外の人物が士官になることはありません。また、ゾダーン社会の影響から、良き軍人に求められる資質である「挑戦的態度」「自立的性格」などが育ちにくいということもあります。そのため、ゾダーン軍は事前の計画に従った行動や編成に頼る面が大きくなっています。ゾダーン軍はこの弱点を認識しており、戦闘ロボットの導入によって解決を図っています。

一方、超能力部隊の存在は大きな脅威です。執政官親衛隊(the Consular Guard)などのエリート部隊にはテレポート能力者が含まれています。

ヴァルグル(Vargr)

ヴァルグルの不安定さは帝国にとって大きな悩みです。社会そのものの不安定さもさることながら、ヴァルグル人には「典型的な組織」というものがないため、帝国は雑多な相手と闘うことになるのです。

ヴァルグル海賊に対する典型的な軍事活動は、海兵中隊による海賊基地襲撃です。

ククリー人、ハイブ人(K'kree、Hivers)

帝国にとって脅威とはなっていません。

ソロマニ(Solomani)

ソロマニリム戦争は、帝国にとって最も大きな戦争でした。

ソロマニ軍の編成は帝国軍に似たものですが、装備も兵員も雑多であるという特徴があります。(帝国軍はその文化において多様ですが、装備は一般的に統一されています。)これらは複数の公用語が必要となったり、装備の維持管理が複雑になるという問題をもたらしています。

一方、「反帝国」意識は全軍に共通して非常に強いものがあります。

アスラン人(Aslan)

帝国との間に大きな問題は起きていません。

アスラン軍は氏族制度に依存した軍事組織を持っています。軽装備での軍事活動には卓越した技量を見せますが、重装備を用いた活動はあまり得意ではありません。また、待ち伏せ、おとり、と言った作戦を「名誉に反する」として嫌うアスラン人も多く、共同作戦の際には留意が必要です。

若干の補足

幾つか補足をしておきます。

・軍組織

著者紹介のところで書きましたが、このサプリメントはある程度の軍事知識を前提にして書かれています。もちろん専門家としてのそれではなく、アマチュア的なもので充分なのですが、一般的な日本人にはやや厳しいかもしれません。両軍ともそのモデルは米軍の陸軍・海兵隊なので、それらを紹介している日本語の書物を読んでおくといふわかりやすくなるでしょう。

・旅団と連隊

陸軍の旅団と海兵隊の連隊の規模があまり変わらないにも関わらず名前が異なる理由。

大ざっぱに言えば、「団」は自力で軍事作戦の実施が可能であるが、「隊」は独力で軍事作戦を実施することはできません。海兵隊が常に海軍の支援を受けていることに留意して下さい。

・軍と軍団

軍団が集まって軍となるというのに違和感を感じる人は多いでしょう。日本語の感覚では軍が集まって軍団になりそうなものですが、これは訳語及び歴史的経緯の問題です。気になる方は英語を使うと良いでしょう。

“ Ground Forces Furious Action in the Marines and Army ”

Douglas E. Berry

SJG02095 6614

"MODULAR CUTTER -WORKHORSE OF THE IMPERIUM"

50t級のモジュラーカッター艇は、その実用性と柔軟性において伝説的なまでの高い評価を得ており、帝国のあらゆる場所で使用されています。モジュラーカッター艇は、貨物船から軍艦に、軍艦から研究船に、瞬時に変身することができるのです。このサブリメント「モジュラーカッター」はその思想と運用、そして多種多様な船とモジュールについて説明したものです。

歴史

LSP社(Ling Standard Products)が50t級モジュラー艇を開発したのは第三次辺境戦争中の983年のことです。提案者はルーシャス・ホルト・アンボン(Lucyas hault-Ambon)で、当時、デネブR&Dセンターの副所長をしていました。彼は、多種多様な専用船を用意するよりも、モジュールを交換して専門化できる汎用船を用意の方が効率的だと考えたのです。

当初開発されたモジュールは、貨客輸送、ATV輸送、襲撃用、の3種類でした。テストでは良好な結果を得ましたが、それまでに第三次辺境戦争が終了していたため、海軍がゴーサインを出したのは更に5年後のことでした。

終戦により大量の軍需が期待できなくなったため、LSP社は民需に注目しました。そして民間向けの様々なモジュール、居住、研究、医療、管理などを次々に開発しました。更に、モジュール同士を連結する技術も開発。これにより、必要なモジュールを運搬して現地で結合すれば、様々なサービスを多様な規模で提供することが可能になったのです。この技術にISS(偵察局)が注目し、自身の任務に合わせた偵察用モジュールを開発、この偵察用モジュールとカッター艇とを搭載したデノセブ級宇宙船を作成しました。

それ以降、カッター艇の需要もモジュールの種類も増加の一途を辿り、遂にはLSP社一社ではまかないきれない程の需要を生み出すまでになりました。ここで同社はライセンス生産を認めるようになり、現在に至っています。

言葉について

トラベラーでは、「モジュール」には2つの意味があります。宇宙船を設計するときの手段と、船のパーツを交換可能にしておくタイプとの2つです。

後者には更に幾つかのバリエーションがあります。

宇宙船のあらゆるパーツを交換可能にしておくものもあるし、この本で扱っているカッ

ター艇などの「モジュール」部分のみを交換可能とするものもあります。これらの類似概念・類似用語は確かに混乱をもたらすものです。

そこで、SJG社は、本書以降に出版されるものについては、

- ・components, component modules 宇宙船作成時のもの
- ・modules, pallets 本書で扱うようなモジュールとする方針を決めたようです。

本記事では、後者のみを単純にモジュールと呼びます。

モジュールの使用方法

モジュールはかなりの程度独立した運用が可能で、その使い方も様々です。以下に、5種類の使い方について簡単にコメントします。

- ・船倉に入れたまま

使えないことはありませんが、あまり効率的ではありません。大きな問題が二つあります。一つはモジュールの実容積の2倍のスペースが必要となることで、標準モジュール(30排水素トン)なら60排水素トンの容積が必要となります。もう一つはモジュールから親船外へアクセスできないことで、つまり、武器、観測、輸送などのモジュールは実質的に使えないということを意味します。

- ・小艇用スペースに繋ぐ

繋げるように改造さえすれば可能です。モジュールの容積20排水素トンごとに余分に1排水素トンの容積で済みます(つまり、標準30tモジュールなら、32t分で済みます)。ブロードソード級傭兵船のように複数のモジュールを内蔵するように設計されている船もあります。

- ・船外に増設する

信頼性について多大の問題がありますが、可能です。但し、運用は完全ではなく、親船の行動にも大きな制限がかかります。親船が2G以上で機動するとトラブルが起こる可能性が高くなります。

- ・モジュール同士を繋げる

動かさないのであれば、なんとかなります。

- ・モジュール用船艇を使う

最も確実な方法です。

モジュール用船艇

本サプリメントには、ジャンプ能力を持たないモジュール1個用のモジュラーカッター艇(50t/MCr7.7、45t/MCr5)から始まり、モジュールを2個積めるもの、ジャンプ能力を持つもの、など様々な船がカタログ風に掲載されています。

冗談のようなのがLSP社が作った Korriik級の5000tのモジュラー艇で、船倉と燃料タンクとをモジュールにすることにより、1000tの貨物を積めるジャンプ6の船としても5000tの貨物を積めるジャンプ1の船としても使えるというものです。

もう少し実用的なものとしては、GSbAG社が作ったKフレーム・シリーズというものがあります。モジュールを効率的に積むためのフレームを規格化したもので、3～30までのモジュールを積載するための規格化フレームを揃えています。但し、規格化のためにモジュールはエネルギーの自給が前提となっており(つまり、モジュールに供給するためのエネルギーがフレームに含まれていない)、多量のエネルギーを使用するモジュールを繋げるためには、他のモジュールにエネルギーを供給するモジュールが必要になることもあります。

モジュール

本サプリメントには、様々なモジュールがフロアプラン付きで掲載されています。詳しく書くのもなんですし、英語が少々苦手でもカタログなら読めるでしょうから、ここではリストアップにとどめておきます。このリストを見るだけでもフレーバーのネタには困らないでしょう。

また、モジュールさえあれば何でも出来る、という言葉の意味も、このリストを見れば理解できるでしょう。Eクラス宇宙港業務モジュールと税関モジュールとカーゴモジュールを適当な軌道上に設置すれば、簡単な小規模な星の通関業務ならばこなせるようになります。駐屯が長引いた海兵隊員のために娯楽モジュールやラウンジモジュールを輸送するという話も出てくるでしょう。お金持ちのためにサファリモジュールと長期滞在モジュールを準備することがあるかもしれません。もちろん、能力的には専用船に及びませんが、準備に必要な時間やコストの点ではモジュラーを使う方が効率的な場合が少なくないのです。

- ・揚陸(海兵隊用)48人用
- ・非気密船倉
- ・気密船倉
- ・Eクラス宇宙港業務
- ・コンピューター(短距離人員輸送)260人用
- ・コンテナ用カーゴ
- ・税関
- ・ECM
- ・研究用ベースキャンプ
- ・少人数輸送(海軍用)12人用
- ・戦闘機ポッド
- ・燃料すくい取り
- ・ガレージ
- ・居住区、80人用
- ・士官用居住区、48人または12人+オフィス
- ・研究室
- ・ロジスティックス
- ・ラウンジ
- ・二等船室、176人用
- ・ファーストクラス
- ・個室
- ・海兵隊司令所
- ・海兵隊火器管制
- ・野戦病院
- ・医療室
- ・採掘用モジュール
- ・核中和システム
- ・海兵隊降下ポッド、36人用
- ・人員輸送、24人用
- ・開拓支援
- ・野外修理設備
- ・囚人輸送
- ・長期滞在、10人用
- ・修理
- ・娯楽
- ・サファリ
- ・偵察局調査基地
- ・偵察局支援基地
- ・捜索救助

- ・センサー
- ・小艇運用
- ・標準商用
- ・偵察局調査
- ・劇場
- ・ステージ
- ・海兵隊輸送
- ・タグボート
- ・車両輸送
- ・武器モジュール
- ・Xボート通信

“Modular Cutter Workhorse of the Imperium”

Andy Akins, Loren Wiseman

SJG02095 6616

GURPS: Traveller Planetary Survey

"KAMSII the pleasure planet"

"Planetary Survey" シリーズは、SJG 社が今年から GT のラインアップに付け加えた新シリーズで、1つの惑星の詳細なデータを1冊の本にまとめたものです。サイズは通常の GURPS のシリーズより一回り小さく(およそ 26cm × 17cm)、ページ数は 32 ページ + 表紙、というフォーマットです。8月時点で5冊出しています(Kamsii、Denuli、Granicus、Glisten、Tobibak)が、いずれも同じ形式のようです。

私が入手しているのは1冊目だけですので、これを紹介します。

まず裏表紙にはおなじみの 20 面体展開型式での惑星表面図と付近の星系マップ。本文の方は、1ページ目が目次、2ページ目がシリーズ目的説明。IISS(偵察局)の報告書形式の惑星概要説明が1ページ、星系内の惑星リストが1ページ。それ以降が本体になっています。

IISS 報告書には、KAMSII 星系が2重星系であり、惑星 KAMSII が Kamsii Co. という会社の所有物であること、それがクレオン 1 世によって承認されたこと、惑星全体がレジャーランドであること、などがまず書かれており、引き続いて標準惑星データについての簡単な説明があります。ちなみに、人口は 6100 万人ですが、常に 3000 万人程度のツーリストが滞在しています。又、レジャーランド惑星という性格上、治安レベルは非常に厳しいものになっています。

本体は、歴史、現状、外交、キャラクター、シナリオネタ、から構成されています。

歴史的には、Kamsii の歴史は Hansen 一族の歴史であると言えます。Hansen 一族はソロマニ系の一族で一度は貴族からホテルマンに成り下がったものの、再び貴族に返り咲くという経緯を辿っています。一族は星間戦争(Interstellar Wars)の末期に Hiroshi 提督の側近の地位にいたことから、人類の支配時代に Kamsii を獲得しました。その後暗黒時代を乗り越え、第3帝国勃興期にはクレオン皇帝から Kamsii の支配をあらためて認められています。その後、内乱(Civil War)時に一族はアルベラトラ提督の支持者として活動しました。当時の頭首 Duke Renyard は、自分の活躍は大公任命に値すると考えていましたが、その願いは叶えられず、彼は不満を抱えることとなります。この不満はアルベラトラ皇帝の後継者であるザキロフ(Zhaki rov)が Antiam Shiishuginsa(メガコーポレーション Zirunkariish の創設一族の一員)と結婚したときに頂点に達し、彼はザキロフ暗殺を企てます。

この謀略は発覚し、レンヤードは死罪となりましたが、この時、皇帝は事件に関係しな

かった一族を罰することはしませんでした。

その後、残った一族の最年長者であったポーフィリア(Porfiria)は、haut-Jones家の男爵と結婚しました。皇帝はこの婚姻を承認し、婚姻に伴う財産継承も承認しました。これを機会に、Hansenの悪名を引きずるのを恐れた一族の大半がhaut-Jonesの名前に改名しました。その後ポーフィリアは一族の建て直しを進め、その過程でKamsiiを一大リゾートに変身させることに成功しました。こうして現在に至っています。

現状については、星全体がディズニーランドだと思えばほぼ間違いありません。ただ、その規模は惑星サイズであり、ディズニーランドなら作り物の川、作り物の森、作り物の山であるものが、全部本物であるということが相違点でしょう。

Kamsiiでは全ての訪問者は「カムジ・カード(KamsiiCard)」を所持していなければなりません。これはIDカード、財布、電話、鍵、GPS、医療モニターの全ての機能を合わせたよりも更に多くの機能を持っています。形態はネクタイピン、ブレスレット、腕時計、など様々で、子供の連れ歩くペットに組み込むことも出来ます。これが無ければ、買い物もトイレに入ることすらも出来ないのです。

なにやら管理社会の道具のようですが、Kamsiiがレジャーランドであることを忘れてはいけません。安全管理は何よりも重要なのです。

旅行者がKamsiiを離れるときにカードの効力は停止されますが、このカードはそれ自体が一種の記念品となっています。デザインが定期的に変えられているため、同じようなものが少ないのです。

シナリオネタの部分は、それこそすぐに使えそうなネタが満載です。旅行者として、コンサルタントとして、エージェントとして、貴族として、貴族の付き添いとして、事件の解決者として、Kamsiiにやってくるとしたら、どんなことが起こりうるのか、惑星の裏事情として何がありうるのか(ご丁寧に、相反する2種類の設定がすでに行われてある)、などなど。

裏表紙にはKamsii名物の「ハイブ帽子(Hiver Hat)」を被った子供のイラストが載っています。実はKamsiiには、ドロイン人とハイブ人の居留地があります。彼らは居留者であると同時にホストでもあります。Kamsiiでは、住民は住民であると同時にホストでもあるのです。

この「住民であると同時にホストである」というのはハイブ人やドロイン人に限りません。通常の間にも同じ態度が求められています。実際、中世ヨーロッパ風の街に住む住民は、中世ヨーロッパ風の衣装を纏うことが期待されており、多くの住民は実際にそうしています。このことは、企業にとっては極めて低コストでレジャーランドの質を向上させられることを意味し、住民にとっては通常の雑貨屋、洋服屋などがそのまま土

産店として機能することを意味し、ゲストにとってはバラエティーに富んだ土産物が安価に入手できることを意味します。

この実態を考えれば、Kamsii でオーセンティック運動 (Authentic movement: 個々の歴史的文化を尊重しようという運動。) が盛んなのも納得できるでしょう。いわば星ぐるみでオーセンティック運動を実践しているようなものなのです。実際、住民の83%が「前向き」なオーセンティック運動の支持者だという調査結果もあるくらいです。

“ GURPS: Traveller Planetary Survey 1 KAMSII: the pleasure planet ”

Steve Jackson, Loren Wiseman

SJG00895 6801

インペリウム: セカンド・エディション

1977年に初版が発売されたSF戦略級のウォーゲームの第2版の日本語版が今年の2月に発売になりました。

「宇宙に進出した人類は巨大な星間帝国「ジル・シルカ」と接触。高圧的な帝国と拡張主義に燃える人類の接触は、やがて避けようのない星間戦争へと発展していった。」という背景説明を聞けばピンとくるでしょう。そう、これはトラベラーの第1帝国とソロマニ勢力との間で闘われた "InterStellar Wars" (星間戦争) を背景にした、トラベラー・ウォーゲームなのです。

「星間戦争」については、vol.2を参照して頂くとして、発売元の国際通信社は、昨年9月にGDW社のボードゲームについて販売権を獲得しました。当時(1970年代、80年代)のGDW社はヒストリカルなゲームもSFゲームも出版していましたし、活動を停止するまでウォーゲームの出版を続けていたのです。これらのゲームについて、昨今、静かに盛り上がりつつあるウォーゲーム界において、復刊する価値ありと認められたゲームについては、国際通信社から順次復刊される予定です。

原則としてトラベラーシリーズのボードゲーム(「メイデイ」、「第5次辺境戦争」、「インベジョン・アース」)などは今回の国際通信社の出版予定からは除外されているのですが、ゲームとして質の高いモノが、最新のディベロップメントを加えられた上で出版されるのですから、チェックを入れて損はありません。

問い合わせ先：

株式会社国際通信社

大阪市西区新町 1-8-20 国際通信社ビル6階

<http://www.kokusaig.co.jp/CMJ/>

Steve Jackson Games 社のトラブル

ご存じの方も多いと思いますがSJG社は7月6日付で以下の発表を行いました。(http://www.sjgames.com/ill/2001/jul.html)

- ・7月6日付で13人のスタッフをレイオフした。
 - ・ゲームビジネスから撤退するつもりは無い。
 - ・一時的な資金ショートと思い、Steve Jackson 本人の私財を投入していた。
 - ・現在、財務状況の正確な把握が出来ていない。
 - ・商品の売り上げ自体は伸びている。
 - ・しかし、売り上げの伸び以上に経費が増大していると推測される。
 - ・問題は深刻であり、倒産を避けるためには本格的な対処が必要となった。
 - ・出版間近のものは予定通りに出るだろう。それ以外については後日新スケジュールを発表する。
- というものです。

その影響をGTも受けています。幸い、GTラインのスタッフ自体は維持されましたが、人員減少のため残ったスタッフの仕事が増えており、そのためJTASの刊行が7月10日号以降、隔週に変更になっています。又、トラベラーニュースサービスも一時期隔週になりました。(8月7日現在では、週刊に戻っているようです。)

GTの製品群については、多少の遅れはあるものの無期延期のような事態にはならないようです。と言うか、GTはGURPSシリーズでも売れ行きの高いものなので、優先度は高いでしょう。

今すぐスティーブジャクソン社がどうにかなってしまう恐れは少ないと思いますが、英語を読むのに支障がなければ、上述のウェブページをチェックして頂きたいと思いません。

トラベラーニュースサービス

現在トラベラーニュースサービス(TNS: Traveller News Services)はスティーブジャクソンゲームズ社のウェブページ(<http://www.sjgames.com/gurps/traveller/news.html>)で週1回のペースで更新が続けられています。日本語版については、筆者が数日遅れで翻訳したものを、http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix/rpg/traveller/tns/tns_j.html で公開しています。

2001年上期のTNS(ここでは、2001年1月から2001年6月までの発表分を対象としています。)は、トラベラー世界の暦で言えば、1118年の前半に相当する時期です。

・ジェフリーロング(Jefrey Long)氏事件

「ハイパースペース酔い(Hyperspace Sickness)」についての噂を扱った記事で有名なロング氏は、現在精神病院で療養中です。彼は何者かに狙われていると信じており、親族は彼の退院を求めています。

彼は別の施設に移されたとのことですが、詳細は不明です。

・ガニディイルシ = シマルー博士(Doctor Ganidiirsi Simalr)

博士はシリア総合大学の比較知的種族学バナスダン議長に任命されました。異例の抜擢ですが、業績的には充分なものがあるそうです。

又、博士は「矢の騎士団(Order of the Arrow)」、「矢の騎士」は、恒星間問題に関わる研究活動において功績顕著な者に与えられる 称号)に叙せられる見込みです。

・デュリナー爆死事件

シュギシヴィーリー博士(Dr. Enil Shugishvillii)が組織サンプルの検査を申し込みましたが、拒絶されました。

又、イレリシュ地域では文化保護運動が高まっており、上述のシマルー博士もこの文化保護政策に関わっていくものと思われます。

あとがき

ということで、Phoenix 通信の vol.3 (第4号) が無事に出来上がりました。

今号のメインは陸軍です。予定では海軍サプリメントも出るはずだったのですが、こちらの方はテストプレイ中に不具合が見つかったとかで延期になっています。日本ではミリタリートラベラーを遊んでいる人はあまり多くないと推測していますが、アメリカではこのスタイルも人気があるようです。特にGURPSだと各種サプリメントから色々なデータ(武器)を持ってきたりできますしね。

今回3冊のサプリメントをネタにしたのですが、実はネタはもっとあります。Online-JTASもあるし、BITSのサプリメントもあるし。

本文中でも触れましたが、S J G社自身がリストラの最中で、今後しばらくについては、スケジュールが遅れ気味になることが予想されます。ただ、現在出ているものだけでも相当な量があり(まだ入手していませんが、"Alien Races 4"がもう出ているはず)、当分ネタには困りません。これでも、3e(D&D 3rd Edition)に比べれば少ないものなのですがね。

もっとも、「たくさんありすぎて大変」という声もあるのは承知しています。まあ、「使えるモノは使う。面倒なものは適当にはしよる」という方針で良いのではないかと個人的には思っています。

それでは、みなさん、良い航海を。

おくづけ

発行日：2001.08.10

発行者：phoenix

発行所：Phoenix 財団

連絡先：phoenix@fa2.so-net.ne.jp