

シナリオ

マル・アデッタ星域の会戦 ver. 10

S. E. N. K. A.
(宇宙暦800 / 新帝国暦年2年1月)

「歴戦の老提督がおそらくは死を賭しての挑戦、受けねば非礼にあたらう。他にも理由がないわけではないが、予と予の軍隊にはそれで十分のはずだ」それ以上の説明をラインハルトはおこなわず、シュトライト以下の幕僚も口を緘^{かん}した。もともと皇帝が負けるとは思ってないのである。皇帝の気質が決したことであれば、これ以上の諫言は無用であった。

—第七巻 六章より—

■艦隊編成

新帝国軍

総司令官 皇帝ラインハルト

参謀:ロイエンタール

シュトライト

ヒルダ

リュッケ

直衛艦隊(ラインハルト本隊)(6)

旗艦:ブリュンヒルト

高速艦ユニット:2

通常艦ユニット:3

ミッターマイヤー艦隊 (総数 24)

艦隊指揮官:ミッターマイヤー

参謀:ディツケル

直衛艦隊(ミッターマイヤー本隊)(8)

旗艦:ベイオウルフ

高速艦ユニット:4

通常艦ユニット:3

ドロイゼン分艦隊 (4)

旗艦ユニット:1

高速艦ユニット:3

ビューロー分艦隊 (4)

旗艦ユニット:1

高速艦ユニット:2

通常艦ユニット:1

バイエルライン分艦隊 (4)

旗艦ユニット:1

高速艦ユニット:3

ジンツァー分艦隊 (4)

旗艦ユニット:1

高速艦ユニット:2

通常艦ユニット:1

ミュラー艦隊 (総数 20)

艦隊指揮官:ミュラー

参謀:オルラウ

直衛艦隊(ミュラー本隊)(8)

旗艦:パーツイバル

高速艦ユニット:5

通常艦ユニット:2

ヴァルヒ分艦隊(4)

旗艦ユニット:1(高速分艦隊旗艦)

高速艦ユニット:2

通常艦ユニット:1

シュナーベル分艦隊(4)

旗艦ユニット:1(高速分艦隊旗艦)

高速艦ユニット:2

通常艦ユニット:1

ハウシルド分艦隊(4)

旗艦ユニット:1(通常分艦隊旗艦)

高速艦ユニット:1

通常艦ユニット:2

アイゼナツハ艦隊 (20)

艦隊指揮官:アイゼナツハ

旗艦:ヴィーザル

高速艦ユニット:9

通常艦ユニット:10

ファーレンハイト艦隊 (16)

艦隊指揮官:ファーレンハイト

旗艦:アースグリム

高速艦ユニット:9

通常艦ユニット:6

ビッテンフェルト艦隊 (16)

艦隊指揮官:ビッテンフェルト

旗艦:ケーニヒスティーゲル

高速艦ユニット:15

グリルパルツァー艦隊 (10)

艦隊指揮官:グリルパルツァー

旗艦:エイストラ

高速艦ユニット:5

通常艦ユニット:4

クナップシュタイン艦隊 (10)

艦隊指揮官:クナップシュタイン
 旗艦:ウールブルーン
 高速艦ユニット:4
 通常艦ユニット:5

■同盟軍

防衛艦隊司令官:ビュコック

ビュコック艦隊 (総数 26)

艦隊司令官:ビュコック
 参謀:チュン・ウー・チェン
直衛艦隊(ビュコック本隊)(16)

旗艦:リオ・グランデ
 高速艦ユニット:9
 通常艦ユニット:6

カールセン分艦隊 (10)

旗艦ユニット:ディオメデス
 高速艦ユニット:6
 通常艦ユニット:3

■配置

新帝国軍(先に配置)

ラインハルト艦隊:1527から1ヘックス以内

ミッターマイヤー艦隊:0622から3ヘックス以内

ミュラー艦隊:1533から3ヘックス以内

アイゼナツハ艦隊:2422から3ヘックス以内

ファーレンハイト艦隊:増援 (特別ルール)

ビッテンフェルト艦隊:増援5イニング(特別ルール)

グリルパルツァー艦隊:1718から1ヘックス以内

クナップシュタイン艦隊:1318から1ヘックス以内

同盟軍(後に配置)

ビュコック直衛艦隊:XX11列からXX13列に自由配置
 (アステロイド境界線にも配置可。特別ルール2項参照)

カールセン分艦隊 :伏兵(特別ルール7項参照)

※本シナリオではマップの上端をXX01列、下端をXX38列、マップ左右は01XX列、30XX列を有効と見なします。

■シナリオの長さ

10イニング、または一方が勝利条件が満たした時まで

■勝利条件

- (1)新帝国軍の除去ユニット数が42個以上になった時点で同盟軍の勝利となりゲームは終了します。
- (2)ラインハルトのユニットが除去されたらその時点でゲームは終了し同盟軍の奇跡的大勝利となります。
- (3)同盟軍の全ユニットが除去された後、ラインハルトの直衛艦隊の損害ステップ数により以下のように決定します。損害ステップはユニットが裏で1、除去で2と数えます。

損害ステップ

4以上	同盟軍勝利
2~3	引き分け
0~1	新帝国軍勝利

- (4)シナリオ終了時に、アステロイドで囲まれたヘクス(1307, 1707, 1315, 1715)にビュコックの直衛艦隊のユニットがいるならば(どのような状態でも)同盟軍の勝利。そうでなければ帝国軍の勝利。

■特別ルール

1. イニング終了チットは一度引いたらカップに戻し、2回目に引かれたときイニング終了となります。

2. アステロイドベルト

同盟軍はマル・アデッタ星域のアステロイドベルトにある回廊状の宙域を戦場としていました。

- (1)地図上の以下の境界線で囲まれたヘクスはアステロイドベルトによる危険宙域です。
 - ・0101, 1206, 1215, 0121で囲まれたヘクス
 - ・2901, 1806, 1815, 3021で囲まれたヘクス
- (2)境界線に移動又は後退したユニットは、1ユニット毎に射撃結果表の「2-1」の欄で被害を解決します。また境界の内側には入れません。
- (3)境界線の被害判定に適用されるダイス修正は、隊形による修正と後退による修正の2項のみです。
- (4)判定の結果の内、RとMは無視します。ただしステップの被害を受けたときはその場で移動終了します。

(後退中のユニットは後退数を満たすまで継続。)

- (5) 行動中のユニットが移動をしなければ被害は受けません。また隊形変換や、境界線に初期配置された同盟軍も被害を受けません。
(進入するときのみ被害を受けるのです。)
- (6) 境界上を移動するユニットが臨機射撃を受ける場合、まず宙域の判定を、次いで臨機射撃を解決します。

3. 恒星風

同盟軍はマル・アデッタ星域特有の地理的条件を利用し、劣勢を補いました。

- (1) 毎イニング余分なチットを1枚カップにいれ、恒星風チットとしてください。恒星風チットが引かれると、以下の影響をもたらします。
- (2) 同盟軍プレイヤーは自軍の艦隊1つ(または直衛艦隊+指揮下の分艦隊)で行動を行えます。ただし移動は行わず、攻撃、隊形変更のみ実施できます。
- (3) 新帝国軍指揮官の艦隊指揮力は「3」低下します。また同盟軍の攻撃に対し反撃を行うことができません。

4. 盤外移動

- (1) マップの××01列と××38列は盤外移動の進入／離脱ヘクスとし、通常の移動や後退では進入出来ません。
- (2) 盤外移動の回数は同盟軍は各艦隊ごとに1回だけ、帝国軍は何回でも可能です。
- (3) 移動によって離脱ヘクスに入ったユニットはマップから取り去り、盤外移動ボックスの「盤外離脱」欄に置きます。
- (4) 「盤外離脱」欄のユニットは次のチットを引いた時に、「1 チット消費」欄に移ります。さらに次のチットを引いた時に出了方向と逆の列からマップに進入します。
- (5) ボックス内では移動を留まったり、逆戻りすることは出来ません。離脱が遅れたユニットも先行したユニットを追ってボックスを移動します。
- (6) 進入ヘクスに登場したユニットは可能な限りマップ内のヘクスに移動しなくてはなりません。

もし進入ヘクスが敵の前面ヘクスであるとき、艦艇ユニットはそこで停止します。このヘクスでは特別に「R」後退の結果を受けたとき盤外に後退できます。後退したユニットは「1 チット消費」欄に移り再侵入可能です。

また進入ヘクスにいるユニットは、以後の行動手順において、進入ヘクスが敵の前面でなければマップ内のヘクスへ移動しなくてはなりません。

- (8) 新帝国軍の増援は、通常XX38列から登場しますが、登場時の最初のチットを使用し「1チット消費」欄に配置することが出来ます。

- (9) 同盟艦隊の一部またはすべてが盤外に出たら直ちにファーレンハイトのチットをカップに投入します。

5. 決死兵

- (1) 同盟軍の指揮官はすべて(代理指揮官も含む)特殊能力の「C」を使うことができます。
- (2) すべての同盟軍指揮官はメンタルチェックをする時に、降伏は突撃に、敗走は強行突撃になります。

6. 宇宙機雷

同盟軍は回廊内に機雷を敷設し、敵の進入まで隠蔽していました。

- (1) 同盟側プレイヤーは初期配置時に回廊の××08列～××14列の内、1つの列(アステロイドの境界線ヘクスを含む)を秘密裏に機雷原として記録します。
- (2) 同盟側プレイヤーはゲーム中のどの時点でも機雷を公開可能です。新帝国軍の行動の途中や、後退の途中でもかまいません。機雷を公開したとき、その位置に存在するユニットは(同盟軍も)直ちに被害判定を行います。
- (3) ひとつたび位置が公表されるとその瞬間から、現在その列上にいる、または以後進入した個々のユニットに対し射撃結果表の「3-1」の欄で被害判定を行います。
- (4) アステロイドと違いRとMの被害は適用されます。またステップの被害を受けたときはその場で移動終了します。(後退中のユニットは後退数を満たすまで継続します。)進入したユニットがRの結果を受け後

退するときは進入前のヘクスに戻らねばなりません。

- (5) 行動艦隊が移動せずに機雷ヘクスにとどまったとき、艦隊の移動終了時に被害判定を行います。
- (6) アステロイドの境界線上のヘクスでは機雷とアステロイドの両方の被害判定を同時に行います。また臨機攻撃は、上の二つの解決後に実施します。
- (7) 機雷の被害判定に適用されるダイス修正は、隊形による修正と後退による修正の2項みです。
- (8) 同盟軍の艦艇ユニットは機雷ヘクスまたは隣接ヘクスで全移動力を使用することにより機雷を除去出来ます。成功したユニットはただちに機雷のあったヘクスへ進入します。
- (9) 帝国軍の艦艇ユニットは機雷ヘクスまたは隣接ヘクスで全移動力を使用して機雷除去を試みることが出来ます。一つのヘクスに対し、ダイス2個を振り5以下で成功です。機雷ヘクスに同盟軍のユニットが隣接していると、成功値は4以下となります。機雷ヘクスにいて除去に失敗したとき、移動終了時に被害判定を行います。
- (10) 一つのヘクスに対する除去の試みは1回の行動中、1回です。また機雷が除去された行動中は他のユニットは除去ヘクスに進入した時点で移動終了します。

7. 伏兵

- (1) カールセン艦隊はマップに初期配置せず、独立艦隊としてチットをカップに入れ、行動チットを引いたときに登場を宣言できます。ひとたび登場したのちは、イニング開始時にビュコックの指揮下となる事もできます。
- (2) 艦隊は、アステロイドベルトの境界線に1移動力を消費して登場します。このとき境界線の効果は無視します。また、一つの境界線から何ユニット登場しても構いません。
- (3) カールセンが登場する前にビュコック艦隊がモラルチェックを行うときは、直衛艦隊のユニットのみを総数としてチェックしてください。もしビュコックがモラル崩壊したら、カールセンもモラル崩壊します。そのときは次に引かれたチットで登場しなければなりません。

8. 新帝国軍の投入

ラインハルトを除く新帝国軍の各艦隊は以下の条件を満たすまでチットを使えません。

- (1) 損害による投入
新帝国軍の除去ユニットが一定の数に達した時、ただちに以下の艦隊のチットを投入します。

グリルパルツァー、クナップシュタイン	0
ファーレンハイト、アイゼナッハ	6
ミュラー	10
ミッターマイヤー	14
- (2) 同盟軍のユニットが4ヘクス以内に近づいた艦隊は直ちにチットをカップに投入します。
- (3) ファーレンハイトは同盟軍が盤外へ離脱を行った場合に直ちにチットを投入します。
- (4) ミュラーは同盟軍がXX38列から登場した場合に直ちにチットをカップに投入します。
- (5) ラインハルト艦隊に同盟軍ユニットが隣接した瞬間に、直ちに未投入の艦隊すべてのチットをカップに投入します。
- (6) ラインハルトの直衛艦隊は「大本営」のルールを優先して適用します。

9. 増援

ファーレンハイト艦隊は投入ルールを満たした時点で直ちに、またビットェンフェルト艦隊は登場イニングの開始時にチットを投入します。行動艦隊となったときは××38列で1移動力を消費し登場します。また盤外移動(4. 項)によりXX01列からも登場できます。

10. 大本営

- (1) ラインハルトの直衛艦隊は敵と隣接した状況でチットを引いたときのみ、行動艦隊となることができます。
- (2) ラインハルトは自身が行動可能でなくとも、基本ルールの「艦隊総指揮官ラインハルト」に従い、投入済みの他の艦隊に命令を出すことができます。

11. ビューフォート艦隊の参戦その1 (選択ルール)

ビッテンフェルト艦隊の妨害をしていたビューフォート艦隊が最初からビュコックの指揮下にいたら？と想定したルールです。

ビューフォート分艦隊(6)

分艦隊指揮官:ビューフォート
 旗艦:1(高速分艦隊旗艦)
 高速艦ユニット:3
 通常艦ユニット:2

(1) 同盟軍プレイヤーは、ビューフォートをカールセンと同じく伏兵とすることが出来ます。その他のルールはカールセンと同じです。

(2) ビッテンフェルト艦隊はファーレンハイト艦隊と同じ条件で登場します。

12. ビューフォート艦隊の参戦その2 (選択ルール)

ビッテンフェルト艦隊とその妨害をしていたビューフォート艦隊の登場を不確定にするルールです。

(1) ビッテンフェルト、ビューフォートはイニング開始時からチット1枚をカップに投入します。

(2) それぞれの艦隊はチットを引いたとき、ダイスを振って1が出たら1移動力を消費して任意の地図端から登場します。また、残りのチットもカップに投入します。

(3) 一方の艦隊が登場した場合、もう一方の艦隊は残りのチットを投入します。チットを引くごとにダイスを振り、1が出たら任意の地図端より登場します。

(4) ビューフォートの登場前に登場済みの同盟軍艦隊が総て除去されたらビューフォート艦隊は登場しません。

13. ヤン艦隊の到着(選択ルール)

当時ヤンはエル・ファシルにおり、イゼルローン再攻略の準備中でした。しかしもし、ビュコックの復帰を知り、攻略を中止して戦場にかけていたら？そしてその途中にハイネセンを出発したフィッシャーらとの合流にも成功したら？と想定したルールです。

(1) 同盟軍プレイヤーはシナリオ開始前にこのルールの使用を宣言できます。宣言したら各イニングの終了時毎にサイコロを1個振り、そのイニングの値以

下なら、ヤンのチットを1枚だけカップに入れます。以後ヤンのチットを引いたとき行動艦隊としてマップに進入すると同時に残りのチットをすべてカップに投入します。

(2) 当事ヤンがイゼルローン攻略のために把握していた戦力は以下の通りでした。

エル・ファシル革命予備軍
 司令官:ヤン
 参謀:フレデリカ
 ユリアン
 直衛艦隊(ヤン本隊)(総数2)
 旗艦:ユリシーズ
 高速艦ユニット:1

これにハイネセンから出発した以下の戦力を追加します。

参謀:フィッシャー
 ムライ
 パトリチェフ
 直衛艦隊に追加(8)
 高速艦ユニット:4
 通常艦ユニット:4

(3) ヤン艦隊は任意の地図端より登場します。ヤンが登場すると8. 新帝国軍の投入および 10. 大本営のルールによる制限がすべて解除され、未投入のチットを直ちにカップにいれます。

(4) ゲームの終了イニングは無制限となり、勝利条件は以下のように変更されます。

同盟軍の勝利:ラインハルトの除去
 新帝国軍の勝利:同盟軍の全ユニットの除去

(5) ヤンの登場前に登場済みの同盟軍艦隊が総て除去されたときは、ヤン艦隊は登場しません。

14. 新帝国軍 警戒艦隊の投入(選択ルール)

このルールは 11. ヤン艦隊の到着が使用されたときに新帝国軍プレイヤーが選択できます。

(1) ヤン艦隊が登場したイニングの次のイニングから、1イニング毎に任意の一つの艦隊のチットを投入することが出来ます。また後のターンに延期することも出来ます。

(2)それぞれの艦隊は1移動力を消費して任意のマップ
端より登場します。

追加指揮官一覧

指揮官	略号	攻撃	防御	指揮力	指揮範囲	チット	モラル	メンタル	特殊
ヴァルヒ	Walch	5	4	8	5	2	5	-2	
シュナーベル	Sch	4	5	8	5	2	5	-2	
ハウシルト	Hau	3	5	8	6	2	5	-1	
オルラウ	Mur	-	-	-	-	-	5	-2	
アイゼナッハ	E i s	5	5	8	6	2	6	0	
グーリルパルツァー	Gur	5	4	8	6	2	5	+2	
クナップシュタイン	Knp	4	5	8	6	2	5	-2	
ヴァーゲンザイル	Waa	5	4	7	5	1*	5	+2	
グローテヴォール	Gro	4	5	7	5	1*	5	-2	
クーリヒ	Kur	4	4	7	5	1*	5	-1	
マイフォーハー	Mei	3	5	7	5	1*	5	-2	
ビューフォート	Bfo	5	4	7	4	2	6	-1	

*選択ルール:チット2枚使用可。

ヴァーゲンザイル艦隊 (12)

艦隊指揮官 ヴァーゲンザイル
旗艦ユニット: バレンダウン(通常旗艦)
高速艦ユニット:6
通常艦ユニット:5

グローテヴォール艦隊 (12)

艦隊指揮官 グローテヴォール
旗艦ユニット: 1(通常旗艦)
高速艦ユニット:6
通常艦ユニット:5

クーリヒ艦隊 (12)

艦隊指揮官 クーリヒ
旗艦ユニット: 1(通常旗艦)
高速艦ユニット:6
通常艦ユニット:5

マイフォーハー艦隊 (12)

艦隊指揮官 マイフォーハー
旗艦ユニット: 1(通常旗艦)
高速艦ユニット:6
通常艦ユニット:5

