

シナリオ

アスターテ会戦

S. E. K. A.
(宇宙暦796／帝国暦年487年2月)ver.13

……宇宙暦796年、帝国暦487年の初頭、ラインハルトは二万隻からなる艦隊を率いて遠征の途に上がった。「自由惑星同盟」を僭称する叛乱軍を足下に拝跪させ、その功績によって自らの地位を確立するためである。

同盟軍は四万隻の艦隊を組織して、それを迎撃する事となった。その幕僚の一員にヤン・ウェンリーの名がある。

このとき、ローエングラム伯ラインハルトは20歳、ヤン・ウェンリーは29歳であった。

— 第一巻 序章より —

■艦隊編成

帝国軍

総指揮官：ラインハルト

参謀：キルヒアイス

約2万隻(総数29ユニット)

直衛艦隊(ラインハルト艦隊) (7)

旗艦ユニット：ブリュンヒルト

高速艦ユニット：3

通常艦ユニット：3

メルカッツ艦隊 (6)

旗艦ユニット：ネルトリンゲン(通常旗艦)

高速艦ユニット：2

通常艦ユニット：3

シュターデン艦隊(4)

旗艦ユニット：アウスブルグ(通常旗艦)

高速艦ユニット：1

通常艦ユニット：2

フォーゲル艦隊(4)

旗艦ユニット：バツマン(通常旗艦)

高速艦ユニット：1

通常艦ユニット：2

ファーレンハイト艦隊(4)

旗艦ユニット：ダルムシュタット(高速旗艦)

高速艦ユニット：3

エルラッハ艦隊(4)

旗艦ユニット：ハイデンハイム(通常旗艦)

高速艦ユニット：1

通常艦ユニット：2

同盟軍

約4万隻(総数57ユニット)

第二艦隊(21)

艦隊指揮官：パエッタ

代理艦隊指揮官：ヤン

旗艦ユニット：パトロクロス

通常艦ユニット：20

第四艦隊(17)

艦隊指揮官：パストーレ

旗艦ユニット：レオニダス

通常艦ユニット：16

第六艦隊(19)

艦隊指揮官：ムーア

旗艦ユニット：ペルガモン

通常艦ユニット：18

■配置

同盟軍(先に配置)

第二艦隊：ヘックス0606から3ヘックス以内

第四艦隊：ヘックス2620から3ヘックス以内

第六艦隊：ヘックス0733から3ヘックス以内

帝国軍(後に配置)

ラインハルト艦隊(分艦隊も含む)：ヘックス1220から3ヘックス以内

■シナリオの長さ

9イニング。または勝利条件の達成されたイニングまで。

■勝利条件

(1)同盟軍の艦隊がすべて、除去されるかモラルチェックに失敗したら、その時点でゲームは終了し、そのときの帝国軍の除去ユニット数により以下のように決定します。

13以上 引き分け

6～12 帝国軍勝利

5以下 帝国軍完全勝利

- (2) 帝国軍のユニットが16ユニット以上除去されたとき、その時点でゲームは終了し、同盟軍の大勝利となります。
- (3) ラインハルトのユニットが除去されたとき、その時点で同盟軍の勝利です(長期的に見れば、戦略的勝利)。

9イングまでに上記勝利条件が達成されていなければ、引き分けとします。

■特別ルール

1. イング終了チット

シナリオ3以降の特別ルール参照。カップからEndチットを引いた時、1回目はカップに戻します。2回目にチットを引いた時にイング終了となります。

2. 帝国軍の分艦隊指揮官

ツクダ銀英伝の第二作目「LIPPSTADT CAMPAIGN」にアスターテシナリオの訂正ルール(5-5 項)が載っています。これに従い帝国軍艦隊はラインハルトの分艦隊として指揮下におく事ができます。

3. ラインハルトの奇襲効果

帝国軍は初期配置時に高速隊形を選択できます。また第1イング開始前に2回行動出来ます。

4. 同盟軍の作戦方針

同盟軍の提督たちは戦況に応じた柔軟性がなく、ヤンやラップの助言に耳を貸しませんでした。

- (1)同盟艦隊は帝国軍の初期配置ヘクス(1220)に向かって全移動力で移動しなければなりません。
- (2)チットを引く毎にダイス2個で指揮官のモラルチェックを行い、成功した指揮官は参謀に説得されたともなし、以後は自由に行動できます。
- (3)所属の艦隊ユニットが 1 つでも敵ユニットと隣接したか、1220 ヘクスに到達した艦隊は以後の制限を解除されます。
- (4)上記に関わらず高速隊形となることはできません。(戦闘隊形で包囲網を閉じようとしているため)

5. 代理指揮官ヤン・ウェンリー

- (1)ヤンの指揮官チットはマップ上には置かず、プレイヤーの手元に置いておきます。
- (2)第二艦隊のユニットが帝国軍のユニットと隣接したら、その時の行動チットが終了した直後に指揮官をヤンに交換します。ヤンが登場したイング中はチットを使用できません。(パエッタのチットを引いたらゲームから除外します。)次のイングの開始時よりヤンのチットをカップに投入します。

6. 同盟軍の指揮官の変更

同盟軍の指揮官ユニットを以下に変更します。

指揮官	攻撃	防御	指揮力	指揮範囲	チット	モラル	メンタル
パエッタ	4	4	6	6	2	5	+2
パストーレ	3	4	6	5	2	5	-2
ムーア	5	3	6	5	2	4	+2

■ショートシナリオ

このシナリオは同盟の第四、第六艦隊が壊滅し第二艦隊との戦いが開始されることから始まります。

- 1. メインシナリオの特別ルール1と2を使用します。
- 2. 特別ルールの3. ラインハルトの奇襲効果と4. 同盟軍の作戦方針は使用しません。
- 3. 帝国軍から先に以下のように配置します。

帝国軍(先に配置)

ラインハルト艦隊(分艦隊も含む):ヘックス0929から3ヘックス以内

同盟軍(後に配置)

第二艦隊:ヘックス0920から3ヘックス以内
 ※第四、第六艦隊は壊滅しており、登場しません。
 ※艦隊はすべて通常隊形です。

- 4. 帝国軍の損害を決めます。直衛艦隊と各分艦隊はそれぞれダイス1個を振り、出た目が1, 2の時は同数のステップを失います。3~6の時は何も起こりません。
- 5. このシナリオは4イング目から開始します。最初のイングのみラインハルトのチットを2枚にします。以後のイングは通常通り4枚とします。
- 6. 勝利条件はメインシナリオと同じです。

■バリエント「ミュッケンベルガーのアスターテ」

ラインハルトやヤンのような天才がいなかった場合、果たして同盟による包囲作戦は成功するのか？このバリエントはそれを試すものです。

1. メインシナリオの特別ルール1と2を使用します。
2. ラインハルトの代わりにミュッケンベルガーが艦隊総指揮官として登場します。配置はラインハルトと同じです。
 総指揮官 ミュッケンベルガー
 参謀: グライフス
 直衛艦隊(ミュッケンベルガー艦隊) (7)
 旗艦ユニット: ヴィルヘルミナ
 高速艦ユニット: 3
 通常艦ユニット: 3
3. 配置の順番を帝国が先、同盟を後にします。配置するヘクスは同じです。
4. 同盟軍に対する帝国軍の動揺を表すため、第1イニング開始前に同盟軍プレイヤーは各艦隊2回づつ行動できるものとします。
5. ヤンは登場しません
6. 勝利条件は以下の通りとします。
 - (1)同盟軍の2個艦隊が除去されるかモラルチェックに失敗したら、帝国軍の勝利とします。
 - (2)ミュッケンベルガーがモラルチェックに失敗したら、その時点でゲームは終了し、同盟軍の勝利となります。
 - (3)ミュッケンベルガーのユニットが除去されたとき、その時点で同盟軍の勝利です(長期的に見れば、ラインハルトの昇進が早まり戦略的敗北)。

9イニングまでに上記勝利条件が達成されていなければ、引き分けとします。

帝国軍追加指揮官

指揮官	攻撃	防御	指揮力	指揮範囲	チット	モラル	メンタル
ミュッケンベルガー	4	6	8	7	2	6	-2
グライフス	+1	-	-	+2	-	6	-2