

I ■ 要塞ルールの変更 ver.3

本ルールは多様な状況(要塞同士の対決など)を再現するための選択ルールです。

長距離射撃力	近距離射撃力	長距離射撃力	近距離射撃力
			<射撃力> S:突撃表の4:1欄を使用 数字:攻撃力/防御力で突撃表を使用 <長距離射撃力と近距離射撃力> 長距離射撃力:ユニットごとに攻撃 近距離射撃力:スタックごとに攻撃
イゼルローン 20 防御力	ガイェスブルグ 20 移動力	ガルミッシュ 12	

I-1 要塞の行動

要塞には行動チットが用意されており、これを引くことにより(1)~(3)の行動の一つを行います。

- (1) 移動(ガイェスブルグ要塞のみ)
- (2) 攻撃 長距離射撃および近距離射撃
- (3) 衝突(ガイェスブルグ要塞のみ)

I-1-1 要塞のチットは要塞司令官のチットを要塞チットに変換する形で、最大3枚まで使用できます。司令官のチットが3枚無ければその枚数までしか使えません。

I-1-2 要塞司令官と艦隊司令官を兼任することも出来ます。その場合指揮官ユニットを要塞に置き、チットを引くたびに要塞に使用するか艦隊に使用するか選択します(シナリオ9の選択ルール、「要塞からの指揮」をこのルールに置き換えます)。この場合も要塞チットは3枚が上限です。

I-1-3 要塞はすべての方向が前面ヘックスです。

I-2 移動

移動するためにはまず突撃隊形に隊形変換する必要があります。要塞の隊形変換は自動的に成功します。突撃マーカーを置き、攻撃を受けたときには突撃中の-1修正を受けます。この修正は通常隊形に変換するまで適用されます。次にチットを引いたとき以降、1移動力で自由な方向に移動を行えます。突撃隊形では移動が攻撃のどちらかが行えます。

I-2-1 要塞が艦艇ユニットが存在するヘックスに侵入すると、艦艇ユニットは直ちに除去されます。

I-3 要塞の攻撃

要塞には長距離射撃力と近距離射撃力があり、1回の行動チットでどちらも行うことが出来ます。

I-3-1 要塞と防御攻撃(臨機攻撃)

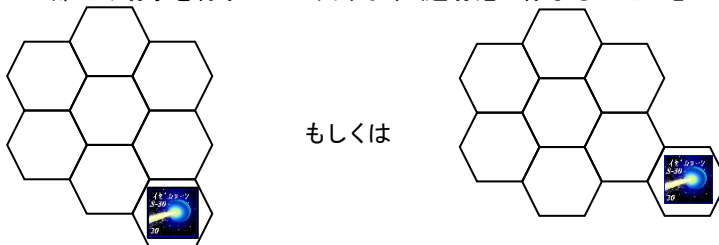
要塞の関わる戦闘では、要塞、艦艇とも互いに防御攻撃を行えません。唯一の例外は敵の長距離射撃に対する長距離射撃による反撃です。また要塞は敵の艦艇ユニットおよび要塞の移動、旋回、後退などに対して、近距離射撃力で臨機攻撃を行えます。艦艇ユニットもまた前面ヘックスを通過する要塞に限り臨機攻撃を行えます。

I-4 長距離攻撃

I-4-1 通常攻撃にあたるもので、イゼルローンのトゥールハンマー等の長距離砲による攻撃です。長距離砲の攻撃は突撃表で判定します。攻撃力が「S」となっている場合、1ユニット毎に4:1で損害を判定します。攻撃力に火力が書かれている場合(ガルミッシュ要塞など)、火力と1ユニット毎の防御力から比率を決定し、突撃表で判定します。

I-4-2 射撃範囲の決定

射撃をどの範囲に行うか決定します。要塞は全周が前面なので、以下の図のように要塞と接するメガヘックスの全ヘックスに射撃できます。攻撃力に火力が書かれている長距離砲は、メガヘックスの中の一部だけ射撃を行うことが出来ます(速射砲の様なものだと思います)



I-4-3 結果の判定

射撃範囲にいる艦艇、他の要塞ユニットに対し敵味方の区別無くすべてに攻撃を行います。ダイス修正は隊形による修正（突撃-1、高速、敗走-4）のみ行います。なお判定は **2個のダイスを1度だけ振って、射撃範囲内のすべてのユニットその目を適用します。** MやRの結果を与えた場合、その判定は個々のユニットごとに行います。

I-4-4 上記にかかわらず、原則として味方に被害が及ぶ攻撃は行えません。シナリオに指示がある場合はそれに従って下さい。

I-4-5 ガルミッシュ要塞など射撃力と対象ユニットの防御力によって個々の比率が異なる長距離射撃も、2個のダイスを一度だけ振ってすべてのユニットにその目を適用します。

I-5 近距離射撃

近距離射撃は突撃表を用いて解決します。隣接したすべてのヘックスにいる敵艦艇スタックごとに要塞に記された突撃力で攻撃します。隊形による修正と、方向による修正を適用します。味方のいるヘックスに攻撃する必要はありません。

I-5-1 近距離射撃で臨機攻撃を行えます。臨機攻撃の修正（移動-2、旋回-3、後退-4）を追加します。

I-6 艦隊の出港、入港

I-6-1 行動艦隊のユニットが味方の要塞に隣接しているとき、全移動力を使って要塞に入港出来ます。また要塞内にいるユニットは全移動力を使って要塞の隣接ヘックスに出港できます。周囲6ヘックスのうち、あるヘックスは出港し、あるヘックスは入港してもかまいません。

I-6-2 出港する艦隊は通常隊形です。また入港するときの隊形は何でもかまいません。

I-6-3 出港したヘックスが敵の前面ヘックスであるときは-2修正の臨機攻撃を受けます。

I-6-4 出港したユニットはそのまま攻撃できます。

I-6-5 要塞のあるヘックスには他のユニットは置けません。

I-6-6 原則として艦艇ユニットは後退中に要塞に入ることは出来ませんが、例外として後退の最初のヘックスが味方の要塞であれば入港可能とします。

I-6-7 要塞に入港したユニットは攻撃されることも攻撃することも出来ません。

I-6-8 移動中の要塞(突撃マーカーの置かれた要塞)からの入港/出港はできません。

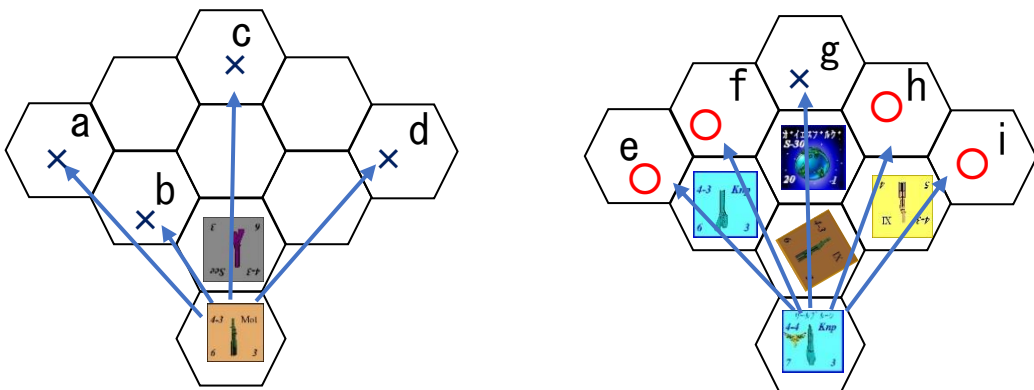
I-7 艦艇ユニットの要塞への攻撃

I-7-1 艦艇ユニットは要塞の近距離射撃/長距離射撃に対する防御攻撃は行えません。

艦艇ユニットは移動する要塞が艦艇の前面ヘックスを通過する場合に限り臨機攻撃が行えます。

I-7-2 艦艇ユニットの要塞への射撃

通常隊形の艦艇ユニットは以下の範囲内に要塞があれば射撃できます。また位置にかかわらず射撃力は変化しません。ただし敵艦艇の前面にいるユニットと間に要塞(敵味方両方)がいるときは射撃できません。



射撃の例)

a、b、c、dは射撃ユニットが敵艦艇ユニットの前面にいるので射撃できない。e、fは敵艦艇ユニットが真正面にいるが、敵の前面ヘックスに拘束されていないので射撃できる(もし前面ヘックスなら射撃できない)。また味方艦艇ユニットが射線上にいるが影響されない。gは要塞を通過するので味方要塞であっても不可。h、iは射線上に敵がいるが、敵の前面ヘックスに捉えられていないので射撃できる。またa～iはすべて射撃する艦艇の前面ヘックスではないため臨機攻撃は行えない。

1-7-3 艦艇ユニットの要塞への突撃

艦艇ユニットは要塞に隣接した状態で突撃を行えます。突撃は通常隊形であっても行えます。要塞への突撃時には突撃力が4倍となります。**突撃隊形の艦艇ユニットが要塞へ攻撃を行えるのは要塞が自身の前面ヘックスにある時だけです。**ただし突撃隊形であれば突撃による攻撃ボーナスが得られます。

1-7-4 要塞の被害判定

射撃は射撃判定表で、突撃は突撃判定表で判定を行います。

指揮官の能力はM、Rの結果に使用します。

結果 ー : 失敗

1~3 : 数値の数だけ損害

E : 4 損害

R : ダイスを1個ふり攻撃した指揮官の攻撃能力以下なら1 損害

M : ダイスを2個ふり攻撃した指揮官の攻撃能力以下なら1 損害

1-8 要塞の損害

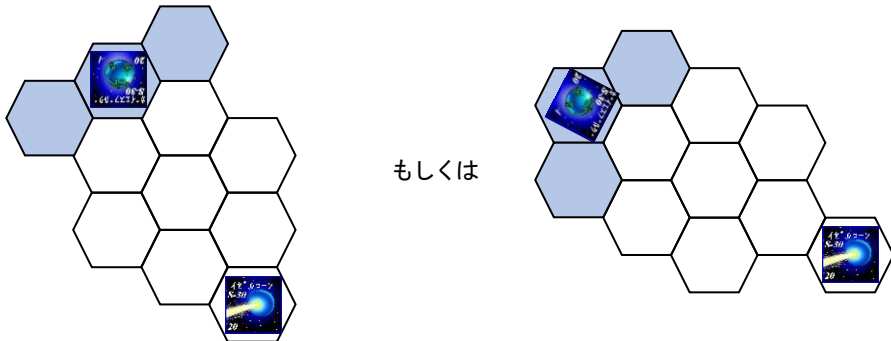
要塞は30 損害を受けると一切の行動が出来なくなります。入港中の艦艇ユニットはすべて除去扱いとなります（シナリオ中では復旧できません）。30 損害に達するまでは機能上影響ありません。

1-9 要塞対要塞

要塞同士の戦闘では以下のルールを適用します。

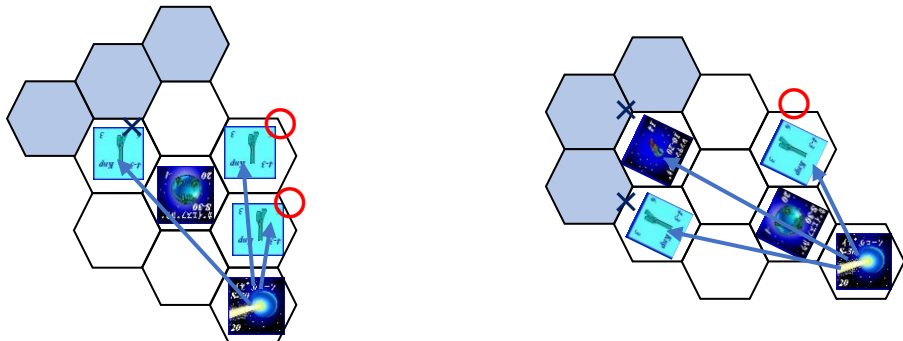
1-9-1 要塞への長距離射撃

長距離射撃は要塞に攻撃するとき射程が4 になります。またそのとき間にいる艦艇ユニットも損害を判定します。4 ヘックス以上離れた艦艇ユニットは損害を受けません。要塞が要塞に長距離射撃を行ったときは、防御側の要塞は直ちに反撃を行うことが出来ます。



水色ヘックスは要塞のみ、白色ヘックスはすべてのユニットが損害を受ける。方向は自由

長距離砲の射線上に要塞がある場合、互いに損害を与えることは出来ません。



1-9-2 要塞への近距離射撃

要塞は隣接する要塞に近距離射撃力を用いて攻撃を行えます。この時隣接するヘックスに艦艇ユニットがあればこれらにも攻撃が行えます。また前面ヘックスを通過する艦艇ユニット、要塞に対し臨機攻撃を行えます。攻撃は突撃表を用いて解決します。

I-9-3 要塞に対する攻撃は艦艇ユニットからの攻撃と同じように解決します。指揮官の能力はM、Rの結果に使用します。

結果ー : 失敗

1~3 : 数値の数だけ損害

E : 4 損害

R : ダイスを1個ふり攻撃した要塞司令官の攻撃能力以下なら1損害

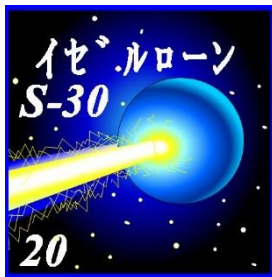
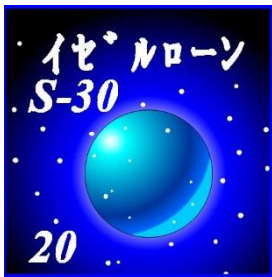
M : ダイスを2個ふり攻撃した要塞司令官の攻撃能力以下なら1損害

I-9-4 イゼルローン要塞とガイェスブルグ要塞が3ヘックスの距離にあるときは、互いの重力の影響により長距離射撃力は2 : 1に減少します。2ヘックス以内の時は1 : 1に減少します。これは長距離砲が要塞を含まない方向に射撃したときも同様です。他の要塞の組み合わせではこのルールは適用しません。

I-9-5 移動可能な要塞は、他の行動の代わりに隣接した要塞に衝突を宣言できます。互いに近距離射撃力を3倍にして相手の防御力で割ります。**割った比率の整数分だけダイスを振り、その合計がお互い敵に与える損害数となります。**このとき要塞に入港中の艦艇ユニットと要塞に隣接した艦艇ユニットはすべて破壊されます。要塞が機能している限り衝突は何回でも行えます。

以上

要塞ユニット（イラストによる機能上の違いはありません）



（以下は原作、アニメとの設定が異なる、オリジナルのユニットです）

