

シナリオ

# アルトゥム会戦 Ver.2.2c

S. E. K. A.  
(宇宙暦791 / 帝国暦482年)

……ただ戦場は数の差がはっきり出る場所ではなかった。帝国軍は第二惑星の軌道近くに布陣している。これは、二つの小惑星帯にはさまれた位置だった。とくに、両軍を隔てている外側の小惑星帯は幅広く、密度も濃い。強引に押し渡るのは困難であろう。

— 銀河英雄伝説列伝第1巻「ティエリー・ボナール最後の戦い」より—

## ■艦隊編成

### 帝国軍

ベーゼンハルト家艦隊 約一万隻(総数14ユニット)

当主: ベーゼンハルト

家宰: フート

主力本隊(フート指揮)(10)

旗艦ユニット: 1(通常型旗艦)

高速艦ユニット: 3

通常艦ユニット: 6

ベーゼンハルト直卒隊(4)

旗艦ユニット: 1(高速分艦隊旗艦)

高速艦ユニット: 3

### 同盟軍

第9艦隊 約一万二千隻(総数16ユニット)

艦隊指揮官: ペテルセン

直衛分艦隊(ペテルセン本隊)(8)

旗艦ユニット: 1(通常型旗艦)

高速艦ユニット: 3

通常艦ユニット: 4

ウランフ分艦隊(4)

旗艦ユニット: 1(通常分艦隊旗艦)

高速艦ユニット: 2

通常艦ユニット: 1

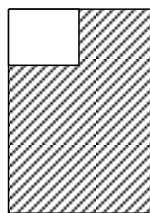
ボナール分艦隊(4)

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

## ■配置



} マップを畳んだ状態で  
0101,1501,0109,1509に  
囲まれた範囲を使用。

### 帝国軍(先に配置)

ヘックス0903から4ヘックス以内。ただし回廊(特別ルール参照)には配置出来ない。

### 同盟軍(後に配置)

直衛艦隊: ヘックス0908から1ヘックス以内

ウランフ分艦隊: ヘックス1503から1ヘックス以内

ボナール分艦隊: ヘックス0202から1ヘックス以内

## ■シナリオの長さ

5イニング。

## ■勝利条件

(1) 帝国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ゲームは終了し、同盟軍の除去ユニット数により勝敗を決定します。

6以上 引き分け

5~3 同盟軍勝利

2以下 同盟軍完全勝利

(2) 同盟軍のユニットが10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、帝国軍の勝利となります。

(3) ベーゼンハルトのユニットが除去されたとき、その時点でゲームは終了し同盟軍勝利となります。

シナリオ終了時まで上記勝利条件が達成されていなければ帝国軍の勝利とします。

## ■特別ルール

1. イニング終了チット

カップからEndチットを引いた時、1回目はカップに戻し、2回目に引いた時にイニング終了とします。

2. 小惑星帯

以下のヘックスは小惑星帯です。艦艇ユニットは進入できません。また小惑星帯は指揮範囲を判定する際には1ヘックスを3と数えます。

①ヘックス0201列~1401列

②ヘックス0204~0604~0208~0608に囲

まれたヘックス

③ヘックス0904～0908

④ヘックス1104～1404～1108～1408に囲まれたヘックス

### 3. 回廊

- (1) 小惑星帯には同盟軍が開口した二本の回廊があります。
  - ①ヘックス0705～0708、0804～0807
  - ②ヘックス1004～1007
- (2) 回廊ヘックスへから移動を開始する、もしくは回廊に進入する艦艇ユニットは移動力が1減少します。
- (3) 指揮範囲は通常通り通すことが出来ます。

### 4. フォルカー・フォン・ベーゼンハルト伯爵

- (1) 帝国軍の艦隊は正規軍ではなくベーゼンハルト家の私有軍です。名目上の指揮官はベーゼンハルトですが、ルール上は家宰であるフートを艦隊指揮官として扱い、ベーゼンハルトの直卒隊はその分艦隊とみなします。
- (2) フートの指揮官ユニットが除去されたとき、ベーゼンハルトが艦隊指揮官に昇格します。直衛艦隊と自身の直卒隊の区別は無くなります。(ベーゼンハルトの指揮範囲に注意)
- (3) ベーゼンハルトの指揮官ユニットが除去されたとき、帝国軍艦隊は降伏します。
- (4) 第2イングの開始時にベーゼンハルトは強行突撃隊形となります。チットを引いたときは移動力で最も近い同盟軍に対して前進します。判定の上で小惑星帯は通過不可能とみなし、回廊は移動力の減少を無視して数えます。

### 5. 同盟軍艦隊

- (1) 帝国軍の逃走を防ぐため、ペテルセン提督は小惑星帯の天頂と天底方向から迂回攻撃を行いました。そのため配置時の分艦隊は独立状態です。
- (2) イング開始時に直衛艦隊の指揮範囲内にある分艦隊は艦隊指揮官の指揮下に置くことが出来ます。
- (3) 分艦隊が独立している間、直衛艦隊のモラルチェックは直衛艦隊のユニットのみを総数として判定します(8ユニット中4個除去でチェック開始)。分艦隊が指揮下に入ったときはそのユニット数も総数に含まれます。同時に分艦隊の損害も除去ユニット数に含まれます。
- (4) ペテルセンがモラルチェックに失敗した場合、直衛指揮下のウランフとボナールは、即座に独立艦隊となる事が出来ます。追加のチットは次のイン

グから投入されます。

### 6. 撤退

- (1) 帝国軍は小惑星帯ではないマップ端のヘックスからいつでも撤退できます。強行突撃隊形の艦隊ユニットであっても、一回の移動で撤退可能な位置にあれば突撃の強制を無視することが出来ます。
- (2) マップ端から移動力によってマップの外に出ることが出来れば撤退完了です。
- (3) 撤退したユニットはいかなる場合も除去とはみなされません。そのためマップ上のユニットをすべて除去してもモラルチェックの判定に達しない場合、勝利条件(1)による判定は不可能となります。
- (4) 指揮官が撤退した艦隊はチットを一枚だけ残します。チットを引いたときは指揮範囲外のユニットとして行動します。
- (5) 指揮官が撤退した後もマップ上に残ったユニットの除去によってモラルチェックが発生する場合があります。その結果はマップ上に残っているユニットにのみ適用されます。

### <指揮官一覧>

#### 帝国軍

指揮官	攻撃	防御	指揮力	指揮範囲	チット	モラル	メンタル	特殊
フート	4	5	8	6	2	6	-2	-
ベーゼンハルト	5	2	5	3	1*	3	+4	C

\*選択ルールによりチット2枚

#### 同盟軍

指揮官	攻撃	防御	指揮力	指揮範囲	チット	モラル	メンタル	特殊
ペテルセン	4	3	6	5	1*	5	+3	-
ウランフ	6	6	8	6	2	6	+2	-
ボナール	5	5	8	6	2	6	-1	-

\*選択ルールによりチット2枚