

シナリオ

## 第二次ティアマト会戦 ver.1.8

S. E. K. A.  
(宇宙暦745年／帝国暦年436年12月)

宇宙暦七四五年、帝国暦四三六年の十二月四日。人類社会における二大軍事勢力は、ティアマト星域に大兵力を展開させた。無限に続くかと思われる、生命と物質の消耗。その長い長い流血劇のなかでも、名高い存在である一幕が開始されようとしていた。

—外伝四巻<螺旋迷宮> 第三章より—

### ■艦隊編成

帝国軍 (74)

宇宙艦隊司令長官 ツイーテン

ツイーテン艦隊 (総数12)

艦隊指揮官:ツイーテン

旗艦ユニット:アウドムラ(通常タイプ旗艦)

高速艦ユニット:5

通常艦ユニット:6

シュリーター艦隊 (12)

艦隊指揮官:シュリーター

旗艦ユニット:ベルゲルミル(通常タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:5

コーゼル艦隊 (12)

艦隊指揮官:コーゼル

参謀:ケーフェンヒラー

旗艦ユニット:ディアールウム(通常タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:5

ミュッケンベルガー艦隊 (10)

旗艦ユニット:クーアマルク(高速タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:3

シュタイエルマルク艦隊 (10)

艦隊指揮官:シュタイエルマルク(両用タイプ旗艦)

旗艦ユニット:ヴァナディース

高速艦ユニット:5

通常艦ユニット:4

カイト艦隊(総数10)

艦隊指揮官:カイト

直衛艦隊(カイト本隊)(6)

旗艦ユニット:エムプラ(通常タイプ旗艦)

高速艦ユニット:3

通常艦ユニット:2

パルヒヴィッツ分艦隊(4)

旗艦ユニット:ヴァーリ(通常分艦隊旗艦)

高速艦ユニット:2

通常艦ユニット:1

カルテンボルン艦隊 (10)

艦隊指揮官:カルテンボルン

旗艦ユニット:ダグダ(高速タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:3

同盟軍 (64)

宇宙艦隊司令長官:アッシュビー

アッシュビー艦隊(6)

艦隊指揮官:アッシュビー

参謀:ローザス

旗艦ユニット:ハードラック(特殊タイプ旗艦)

高速艦ユニット:3

通常艦ユニット:2

第四艦隊 (12)

艦隊指揮官:ジャスパー

旗艦ユニット:ブリジット(高速タイプ旗艦)

高速艦ユニット:7

通常艦ユニット:4

第五艦隊 (12)

艦隊指揮官:ウォーリック

旗艦ユニット:ルーカイラン(通常タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:5

第八艦隊 (12)

艦隊指揮官:ファン

旗艦ユニット:ゴラ・ダイレン(特殊タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:5

## 第二次ティアマト会戦

失敗させたとき、そのインニングの終了時に大勝利となります。

### 第九艦隊 (12)

艦隊指揮官:ベルティーニ

旗艦ユニット:トラウイスカルパンテクトリ  
(高速タイプ旗艦)

高速艦ユニット:6

通常艦ユニット:5

- (3) シナリオ終了時に上記の条件に当てはまらないときは除去ユニット数の差により勝敗を決めます。(降伏したユニットは除去に含める。敗走してマップ外に離脱したユニットは含めない)

### 第十一艦隊 (12)

艦隊指揮官:コープ

旗艦ユニット:ヴィヴァスヴァット(両用タイプ旗艦)

高速艦ユニット:7

通常艦ユニット:4

帝国軍の損害ー同盟軍の損害

20以上 同盟軍の大勝利

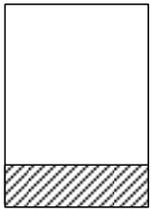
11~19 同盟軍の勝利

-2~-10 両軍引き分け

-8~-3 帝国軍の勝利

-9以下 帝国の大勝利

## ■ 配置



XX01 列から XX28 列を使用

- (4) 敵総司令官(ツイーテン、アッシュビー)を盤上から除去、もしくはモラル崩壊させたとき、そのインニングの終了時にゲームは終了します。そして(1)~(3)による勝利判定の後、条件を満たした側に有利になるように勝利レベルを一段階調整します(大敗北→敗北→引き分け→勝利→大勝利)。もし双方の総司令官が除去された場合、勝利レベルは変わりません。

帝国軍(先に配置)

ツイーテン艦隊 :ヘクス1512から1ヘクス

シュリーター艦隊 :増援(特別ルール参照)

コーゼル艦隊 :ヘクス1515から2ヘクス

ミュッケンベルガー艦隊 :ヘクス1915から1ヘクス

シュタイエルマルク艦隊 :ヘクス1115から1ヘクス

カイト艦隊 :増援(特別ルール参照)

カルテンボルン艦隊 :増援(特別ルール参照)

## ■ 特別ルール

### 1. インニング終了チット

End チットを引いたら一回目はカップに戻し、二回目に引いたときインニング終了となります。

### 2. 総司令官

(1) ツイーテン、アッシュビューは総司令官として、自軍の艦隊に命令を与えることができます。

(2) 総司令官のチットを引いたとき、自ら行動艦隊となるのに加え、総司令官の指揮範囲内に指揮官のいる他の艦隊一つを行動艦隊とすることが出来ます。(他艦隊所属の分艦隊への直接命令は不可)

(3) 命令によって行動可能となった艦隊は、総司令官と同時に移動しますが、この時互いにスタックや相手ユニットの上を通過することは出来ません。

(4) 総司令官、命令を受けた艦隊、防御側艦隊の攻撃順はそれぞれの攻撃/防御力を比較して能力の高い順に解決します。

例:ツイーテンがシュリーターに命令を与え、ジャスパーを攻撃する場合の順番。

①シュリーターの攻撃(攻撃力5)、②ジャスパーの防御攻撃(防御4)、③ツイーテンの攻撃(攻撃力4)

## ■ シナリオの長さ

8インニング。または一方の勝利条件が満たされたときまで

## ■ 勝利条件

(1) 同盟軍は敵の5個艦隊以上について、すべてのユニットを除去するか艦隊指揮官のモラルチェックを失敗させたとき、そのインニングの終了時に大勝利となります。

(2) 帝国軍は敵の3個艦隊以上について、すべてのユニットを除去するか艦隊指揮官のモラルチェックを

(5) 同一インニング内に同じ艦隊に2回命令を与えるこ

とは出来ません。(各艦隊 1 回まで)

- (6) 総司令官の指揮範囲外の艦隊(双方がマップ内にいることが条件)にも命令を下すことが出来ます。この場合 1 枚目のチットで艦隊を指定し、二枚目のチットで命令が実行されます。二枚目が引かれる前にインング終了した場合は命令は無効となります。

- (7) 帝国軍内部の対立を表すため、シュタイエルマルクには命令は出せないものとします。

- (8) 同盟軍内部の対立を表すため、アッシュビーは序盤は総司令官として命令を下すことができません。アッシュビューがマップへ登場した後は通常通り命令を下すことができます。

### 3. 730年マフィア

本シナリオに登場する同盟軍指揮官は730年マフィアと呼ばれる、同期出身の特別な集団でした。

- (1) シナリオ開始時にローザスの参謀チットをカップに入れます。チットが引かれたとき、アッシュビー、ジャスパー、ウォーリック、ファン、ベルティーニ、コープのいずれかを行動艦隊とすることが出来ます。これは行動する指揮官がマップに存在すれば、位置に関係なく実施可能です。

- (2) アッシュビーはローザスのチットによって自分の艦隊の行動のみ行えます。それ以外の行為(命令、編入など)は行えません。

- (3) 730年マフィアのいずれかの指揮官(またはローザス本人)が負傷、死亡もしくは降伏によりマップから取り除かれた瞬間から、このルールは無効となります。(モラル崩壊や敗走のみではこのルールは適用されません)

- (4) 総司令官の命令を受けた指揮官をローザスのチットでも行動させる、またはその逆も可能です。

### 4. ミュッケンベルガーの突進

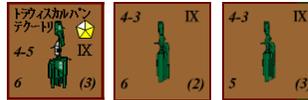
ウィルヘルム・フォン・ミュッケンベルガー中將は730年マフィアに対する個人的な復讐心から部下の將兵に強攻的な攻撃を命令していました。

- (1) ミュッケンベルガーは初期配置の時点で突撃状態にあります。またこのシナリオに限り「C」(突撃)の能力を有します。モラルチェックに失敗するか、ミュッケンベルガーが除去されるまで隊形変換は行えません。

### 5. ベルティーニの憂鬱

第九艦隊司令官、ベルティーニ提督は本会戦の前に家庭内の深刻な問題で自信を喪失していました。

- (1) 第九艦隊は各ユニットの移動力が1減少します。(本ルールのための差し替えユニットあり)



- (2) このルールは後退には適用しません。また編入(後述)したユニットにも適用されません。

### 6. 繞回運動

帝国軍は決定的な勝利を得るため、総戦力の半数による大規模な繞回運動を行いました。

- (1) 帝国軍のシュリーター、カイト、カルテンボルの艦隊はマップ内に初期配置しません。帝国軍のプレイヤーが第3インング以降の任意のインング開始時に登場を宣言できます。

- (2) 登場を宣言すると対象の艦隊はすべてインング開始に先立って事前移動を実施します。登場インングを遅らせるほど移動力が増えます。この移動の途中及び終了時に敵ユニットと隣接することは出来ません。

3インング目	移動力x1
4インング目	移動力x2
5インング目以降	移動力x3

- (3) 登場ヘクスは、XX16列以降の任意のマップ端で、帝国軍プレイヤーが連続した8ヘクスを指定します。連続していればマップの角をまたがっても構いません。(例:ヘクス0123~0328など)

- (4) 指定した8ヘクスの範囲に敵に隣接するヘクスがあったとしても、そこをよけて登場できます。もしもすべての艦隊のユニットが登場できるヘクスが確保できなければXX15列以前の任意のマップ端に登場ヘクスを設定できます。

- (5) 事前移動を終えた後、対象指揮官のチットをすべてカップに入れてインングを開始します。

### 7. アッシュビーの出撃

この会戦におけるアッシュビーの采配は常人には理解し難いものでした。帝国内部の情報提供者

と個人的な繋がりがあったと言われていました。

モラルチェックを行います。

(1) アッシュビーはマップ上に初期配置せず、増援として登場します。またチットはカップに入れず手元に置いておきます。

(2) 帝国軍の繞回運動を行った艦隊の登場が宣言されると同時にアッシュビーのチットをカップに投入します。チットが引かれたとき、以下の条件を満たすマップ上の同盟軍艦艇ユニット一つをアッシュビーの指揮下に編入することができます。

- ・XX28 列まで敵と隣接せず連続ヘクスが迎れる。
- ・ステップロスしていない。
- ・指揮官が搭乗していない。
- ・モラルチェックに失敗した艦隊ではない。

編入条件を満たすユニットがない時、チットは単に使用済みとなります。

(3) チェックに成功したユニットはマップから取り除き、編入ボックスに配置します。同時にアッシュビー艦隊にユニットを追加します。追加するユニットは元のタイプに関係なく、編入部隊の中で高速タイプと通常タイプが均等になるようにします。余分は高速とします。

(4) 編入されたユニットは除去ではありませんが元の所属艦隊の総数から引かれたものとして扱います。また勝利条件上の損害とはみなしません。

例：ユニット総数12個のファン艦隊から4個をアッシュビーに編入した場合、モラルチェック時は艦隊総数8個として扱う。

(5) アッシュビーは任意のインギンの開始時に艦隊出撃を宣言できます。出撃のためには編入された艦艇ユニットが最小6～最大8個必要です(艦隊総数12～14)。

ただし7インギン開始時から編入数にかかわらず出撃が可能となります

(6) 出撃の宣言以降、最初のチットを引いたとき、艦隊は任意のマップ端から進入します。帝国軍の繞回運動とは異なり、事前の移動や敵との隣接を禁止する制限はありません。またマップ端であれば登場ヘクスがどれだけ離れていても構いません。

(7) アッシュビー艦隊は登場時のユニット数を艦隊総数とし、除去されたユニットは元の所属に関係なくアッシュビーの損害とします。またそれに従い艦隊

## 8. 命数

アッシュビューは稀に見る悪運に恵まれた指揮官でしたが、この会戦において劇的な死を遂げました。彼の死には偶発説や帝国もしくは同盟による謀殺等様々な説があります。このシナリオではそれらをアッシュビーの”命数”として扱います。

(1) シナリオ開始時にアッシュビーの命数トラックの「0」の欄にマーカーを置きます。

(2) 命数トラック上のマーカーは以下の状況により1進行します。

・アッシュビーがマップ上に登場しており、行動を1回終えるごと(ローザスチットによる行動も含む)にダイスを1個振り「6」が出た場合。

・アッシュビューの搭乗する艦への攻撃ダイスの合計が「2」であるか、または撃沈した場合、通常の死傷チェックは行わず、命数トラックが1進行します。(同乗したローザスは通常通りチェックを行う点に注意)

・毎インギンが終了するごとにダイスを振り「5」「6」の目が出た場合。

(3) 命数トラックが3に達した場合、アッシュビューは死亡し、指揮官ユニットは直ちにマップ上から除かれます。

(4) ゲームの終了条件を満たしたとき(敵司令官の除去、規定のインギン終了など)も、インギンの終了時点でアッシュビューがマップ上に存在しているならば、命数のチェックを行います。

### 命令ボックス 帝国軍

シュリーター	コーゼル	ミュッケンベルガー	シュタイエルマルク	カイト	カルテンボロン
			X		

### 命令ボックス 同盟軍

第四艦隊 ジャスパー	第五艦隊 ウォーリック	第八艦隊 ファン	第九艦隊 ベルティニーニ	第十一艦隊 コープ

命令を行った艦隊のボックスに総司令官のチットを置いて命令済みの艦隊を表す。

### アッシュビュー艦隊編入シート

第四艦隊 ジャスパー	第五艦隊 ウォーリック	第八艦隊 ファン	第九艦隊 ベルティニーニ	第十一艦隊 コープ

### アッシュビューの命数

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
スタート  <b>無傷</b>	死神は虚空に去れり  <b>無傷</b>	冥界はまだ彼を欲せず  <b>無傷</b>	英雄の誉ここに極まれり アッシュビュー <b>戦死</b>

### イニング表

イニング	1	2	3	4	5	6	7	8
繞回運動	-	-	x1	x2	x3	x3	x3	x3
アッシュビュー	-	-	編入*	編入*	編入*	編入*	編入*	編入*

\*帝国軍の繞回運動艦隊が登場を宣言したら、直ちにアッシュビューのチットをカップに投入し、編入を行う。