

第二次ランテマリオ会戦

シナリオ

第二次ランテマリオ会戦 ver.14

～双壁の争覇戦～

S. E. N. K. A.
(宇宙暦800年／新帝国暦年2年11月)

ロイエンタール軍とミッターマイヤー軍は、ランテマリオ星域において対峙した。かつて自由惑星同盟の故アレクサンドル・ビュコック元帥が侵攻する皇帝ラインハルトの帝国軍を邀撃した星域である。奇しくも、というべきではない。むしろ万人が認める戦略上の要処だったのである。

九時五〇分、双方の距離が5.4光秒に接近したとき、半瞬の空白が通信回路を満たし、苛烈な叫びがそれを過去へと押しやった。

「撃て！」「撃て！」

同一の言語で同一の命令が下される。

—第九巻 第七章より—

■艦隊編成

新帝国軍

討伐軍総司令官 ミッターマイヤー
4万2770隻(62ユニット)

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:ディッケル

直衛艦隊(ミッターマイヤー本隊) (8)

旗艦ユニット 人狼(バイオウルフ)
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:キュクレイン(高速分艦隊旗艦)
高速艦ユニット:3

ビューロー分艦隊 (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

バイエルライン分艦隊 (4)

旗艦ユニット:ニュルンベルグ(高速分艦隊旗艦)
高速艦ユニット:3

ジンツァー分艦隊 (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

ビッテンフェルト艦隊 (総数14)

艦隊指揮官 ビッテンフェルト
直衛艦隊(ビッテンフェルト本隊) (8)
旗艦ユニット 王虎(ケーニヒスティーゲル)
高速艦ユニット:7

ホフマイスター分艦隊 (6)

旗艦ユニット:1(高速分艦隊旗艦)
高速艦ユニット:3
通常艦ユニット:2

ワーレン艦隊 (総数18)

艦隊指揮官 ワーレン
旗艦ユニット 火竜(サラマンドル)
高速艦ユニット: 9
通常艦ユニット: 8

新領土軍

新領土総督:ロイエンタール
3万5800隻(46ユニット)

ロイエンタール艦隊 (総数46)

艦隊指揮官 ロイエンタール
参謀:レッケンドルフ
直衛艦隊(ロイエンタール本隊) (8)
旗艦ユニット: トリスタン
高速艦ユニット: 4
通常艦ユニット: 3

ベルゲングリューン分艦隊 (6)

旗艦ユニット:1(通常分艦隊旗艦)
高速艦ユニット:3
通常艦ユニット:2

バルトハウザー分艦隊 (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

ゾンネンフェルス分艦隊 (6)

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:3

ディッターズドルフ分艦隊 (6)

旗艦ユニット: 1 (通常分艦隊旗艦)
 高速艦ユニット: 3
 通常艦ユニット: 2

シュラー分艦隊 (4)

旗艦ユニット: ドンダーツ (高速分艦隊旗艦)
 高速艦ユニット: 2
 通常艦ユニット: 1

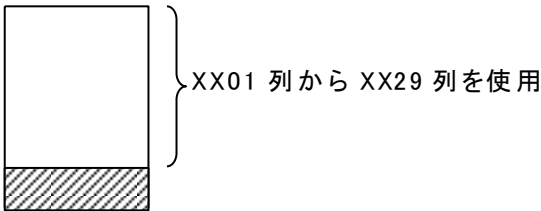
グリルパルツァー分艦隊 (6)

艦隊指揮官 グリルパルツァー
 旗艦ユニット: エイストラ (通常旗艦)
 高速艦ユニット: 3
 通常艦ユニット: 2

クナップシュタイン分艦隊 (6)

艦隊指揮官 クナップシュタイン
 旗艦ユニット: ウールブルーン (通常旗艦)
 高速艦ユニット: 3
 通常艦ユニット: 2

■ 配置



帝国軍 (先に配置)

ミッターマイヤー艦隊 (分艦隊を含む)
 1519から3ヘックス以内

ビッテンフェルト艦隊 (分艦隊を含む)
 増援2インニング開始時 XX29列より

ワーレン艦隊
 増援3インニング開始時 XX29列より

新領土軍 (後に配置)

ロイエンタール艦隊 (分艦隊を含む)
 1508から4ヘックス以内

■ シナリオの長さ

8インニング。または勝利条件の達成されたインニングまで。

■ 勝利条件

- (1) ロイエンタール艦隊のすべてのユニットが除去されたとき、又はロイエンタールがモラルチェックに失敗した時、帝国軍の勝利となります。
- (2) ミッターマイヤー艦隊のすべてのユニットが除去されたとき、又はモラルチェックに失敗した時、新領土軍の勝利となります。
- (3) ロイエンタールもしくはミッターマイヤーのユニットが盤上から除去されたとき、その時点でゲームは終了し、相手を除去した陣営の大勝利となります。
- (4) シナリオ終了時にどちらの陣営も上記の条件を満たしていないとき、除去した敵ユニット数の差により勝敗を決定します。

除去ユニットの多い側 - 少ない側

8 ユニット以上	多い側の勝利
7~5 ユニット	多い側の限定的勝利
4 ユニット以下	引き分け

■ 特別ルール

1. インニング終了チット
 シナリオ3以降の特別ルール参照

2. 増援

ビッテンフェルト艦隊とワーレン艦隊はそれぞれ指定されたインニングに増援として登場します。インニング開始時に指定された艦隊のチットをすべてカップに入れて下さい。増援艦隊のチットを引いたときは1移動力を使用してXX29列から登場します。

ビッテンフェルトの分艦隊であるホフマイスターのチットはビッテンフェルトがマップ上に登場したらカップに投入します。

3. 討伐軍総司令官ミッターマイヤー

- (1) ミッターマイヤーのチットを引いたとき、自ら行動艦隊となるのに加え、指揮範囲内に指揮官のいる艦隊一つ(ビッテンフェルトもしくはワーレンのどちらか)を行動艦隊とすることが出来ます。
- (2) 命令によって行動可能となった艦隊は、ミッターマイヤー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

第二次ランテマリオ会戦

ん。

- (3) ミッターマイヤー、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:ミッターマイヤーがビッテンフェルトに命令を与え、ロイエンタールに攻撃する場合の順番。

- ①ビッテンフェルト(攻撃力 8)、②ロイエンタール(防御力 7)、③ミッターマイヤー(攻撃力 7)
- (4) 同一イ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)
- (5) このルールを採用に伴い、ツクダ・バーミリオン会戦に記された、総司令官が士気崩壊した他の艦隊を編入するルールは使用しません。

4. 寝返り

- (1) グリルパルツァー、クナップシュタインは以下の条件を満たしたとき帝国軍に寝返ります。

・両将のどちらか、または両方の指揮官がロイエンタールの指揮範囲外にいるとき

・どちらかがモラルチェックに失敗し、結果が突撃か強行突撃のとき。この時のモラル崩壊は無視します。

・ロイエンタールがモラルチェックに失敗したとき。(ただしその時点でゲーム終了となる)

- (2) 寝返りが発生した瞬間、その時点で行なわれていた行為(戦闘、連鎖後退など)はすべて終了となり、ただちにグリルパルツァー、クナップシュタインの2艦隊が同時に行動艦隊となります。このときだけチットを使用せず1回行動できます。この行動中は臨機攻撃は受けませんが、他の艦隊(新領土軍と新帝国軍の両方)の前面ヘクスに進入したら移動を停止せねばなりません。

- (3) 新領土軍は寝返り直後の攻撃に対し、防御攻撃を行えません。

- (4) 寝返り発生時点で他の指揮官の艦隊ユニットとスタックしている場合、その場にとどまってもかまいません。その場合、同一ヘクスにいるユニットにしか攻撃できません。(他のヘクスからも攻撃できない)。このとき便宜上相手の背面にいるものとして扱い、-2修正を得ます。もし敵を排除できない場合、相手側ユニットにも同様のルールが適用されます。

- (5) グリルパルツァーとクナップシュタインのユニットが共同で攻撃を行なうことはできません。一方が攻撃を行い、それが完了した後にもう一方が攻撃を宣言します。同じヘクスにいる場合は、そこから外のヘクスを攻撃できますが、共同攻撃はできません。

- (6) どちらかの指揮官が寝返りの条件を満たしたとき、同時にもう一方の指揮官も寝返ります。ただし以下の状況の指揮官は寝返りません。

・グリルパルツァー、クナップシュタインの指揮官ユニットが除去され、代理指揮官が指揮している艦隊

・モラルチェックに失敗し、メンタルチェックが敗走か降伏となっている分艦隊。(この場合選択ルールFを用いて、分艦隊をロイエンタールの直衛艦隊へ編入することが出来ます。)

これによりどちらか一方の艦隊のみが寝返る状況も起こりえます。

- (7) 寝返った艦隊は最初の行動の終了後、新帝国軍の艦隊として通常のルールが適用されます。次のイニングからそれぞれ独立した艦隊として、チットを全て投入します。

- (8) 寝返った艦隊はロイエンタールの陣営から除去されたものとして扱います。これによりロイエンタールのモラルチェックが発生する場合があります。

- (9) 両軍の除去ユニット数で勝利判定を行う場合、寝返った艦隊のユニットは除去ユニット数に含まれません。これは寝返り前に除去されたユニットも同様です。

- (10) 寝返った艦隊はミッターマイヤーの命令の対象外です。