

# ツクダ銀英伝 追加選択ルール ver.14

## ■艦隊モラルチェック表

艦隊のユニット総数からモラルチェックを行うときの修正値を確認する表です。

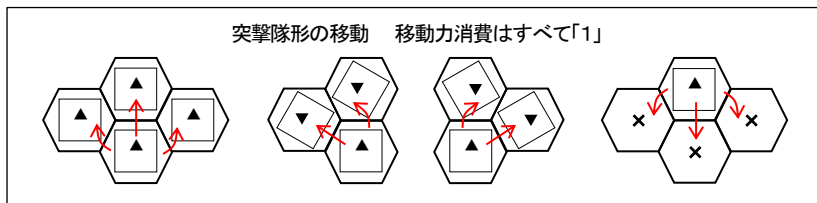
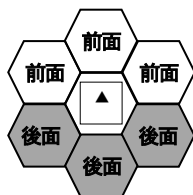
	50%	60%	70%	80%		50%	60%	70%	80%
ユニット数	+1	+2	+3	+4	ユニット数	+1	+2	+3	+4
1	--	--	--	--	26	13	16	18	21
2	1	--	--	--	27	14	16	19	22
3	--	2	--	--	28	14	17	20	22
4	2	--	3	--	29	15	17	20	23
5	3	--	4	--	30	15	18	21	24
6	3	4	--	5	31	16	19	22	25
7	--	4	5	6	32	16	19	22	26
8	4	5	6	7	33	17	20	23	26
9	--	5	6	7	34	17	20	24	27
10	5	6	7	8	35	18	21	25	28
11	6	7	8	9	36	18	22	25	29
12	6	7	8	10	37	19	22	26	30
13	7	8	9	10	38	19	23	27	30
14	7	8	10	11	39	20	23	27	31
15	8	9	11	12	40	20	24	28	32
16	8	10	11	13	41	21	25	29	33
17	9	10	12	14	42	21	25	29	34
18	9	11	13	14	43	22	26	30	34
19	10	11	13	15	44	22	26	31	35
20	10	12	14	16	45	23	27	32	36
21	11	13	15	17	46	23	28	32	37
22	11	13	15	18	47	24	28	33	38
23	12	14	16	18	48	24	29	34	38
24	12	14	17	19	49	25	29	34	39
25	13	15	18	20	50	25	30	35	40

### < 選択ルール >

#### 1 ■突撃 (元ルール：19-1-2 項) (推奨度：A)

元ルールの突撃隊形は防御のデメリットが大きく使いづらいものでした。このルールで能力を強化しバランスを調整します。またこのルールによって分艦隊で編成された艦隊にメリットを与えます。

- 1-1 「C」能力を持つ指揮官は、突撃隊形へ変換するときダイスから1を引いて判定します。(従来と同じ)
- 1-2 すべての指揮官は、突撃隊形での攻撃時にダイス1ヶを振り出た目の1/2(端数切り上げ)分の攻撃ボーナスを得ることができます。防御攻撃、臨機攻撃ではボーナスはありません。「C」能力を持つ指揮官は、上記に加えさらに+1の攻撃ボーナスを得ることができます。
- 1-3 突撃隊形の方角修正は下図のようになり、斜め前のヘクスにも攻撃できます。移動は通常隊形と似ていますが、後面ヘクスには移動できません。



- 1-4 突撃隊形の艦隊が攻撃を受けるときは常に-1修正を加えます。
- 1-5 分艦隊は各々が突撃隊形に変換できます。攻撃順を決める際、直衛艦隊と異なる隊形の分艦隊は各々の能力で順番を決めます。また異なる隊形の分艦隊は同じヘクスを攻撃することは出来ませんが、隊形が同じであれば共同攻撃は可能です。防御攻撃や臨機攻撃の時も同様です。
- 1-6 突撃で目標ヘクスが空いたら攻撃ユニットは強制的にそのヘクスへ前進します。このとき前進して60°向きを変えることができます(ルール18-3項の変更)。スタック制限を超過して前進する必要はありません。

## 2 ■「S」集中射撃（元ルール：19-1-2 項）（推奨度：A）

非常に強力な集中射撃のルールを以下のように変更します。

- 2-1 集中射撃は行動艦隊となったときのみ使用できます。防御攻撃、臨機攻撃、突撃では使用できません。
- 2-2 集中射撃はまず攻撃側が目標ヘクスへの射撃力を合計した後、攻撃を受ける側が目標ユニットを選択します。
- 2-3 向きが異なるユニットのスタックは選択ルール 24 に従い、方向修正の少ないユニットを優先します。
- 2-4 複数の分艦隊による共同攻撃の場合、攻撃力の判定に使用したした指揮官が「S」能力を持っていれば、他の指揮官が「S」能力を持っていなくとも集中射撃が行えます。

## 3 ■チット1枚の指揮官（推奨度：A）

貴族軍の指揮官がチット2枚で同盟の提督が1枚など、シナリオ作成の上で疑問が生じた点を解消します。

- 3-1 バランス調整のため、チット1枚の指揮官はすべてチット2枚とします。ただし代理指揮官は従来通り1枚です。

## 4 ■分艦隊の統制（推奨度：A）

戦況が膠着した状況などで分艦隊のチットを引くと、攻撃が弱い割に防御攻撃で余計な損害が出てしまいます。

以下はそれを回避するルールです。

- 4-1 分艦隊のチットを引いたときに行動するかキャンセル(使用済み)するか選択できます。
- 4-2 キャンセルの対象は本隊の指揮下にあり、本隊の指揮範囲内にある分艦隊指揮官とします。
- 4-3 指揮範囲から外れた分艦隊、独立艦隊のチットはキャンセル出来ません。
- 4-4 チットをキャンセルした艦隊は行動艦隊となりません。従って敵の防御射撃を受けません。

## 5 ■後退ルールの変更（推奨度：B）

後退時に退路がないユニットは残りステップにかかわらずいきなり除去されてしまいます。

以下はそれを緩和するルールです。

敵の退路を絶ち徹底抗戦を招くよりも、意図的に退路を残して臨機攻撃を行う方がダメージを与えられる可能性があります。

- 5-1 Rの結果を受け後退するユニットは一度通ったヘクスに進入できません。必要なヘクス数を満たせない場合1ステップの損害を受けて後退を終了します。スタックの後退の場合、後退数を満たせなかったユニットからどちらかを選択します。臨機攻撃でRの結果を複数受け後退数が満たせなくなった場合も最終的な損害は1ステップのみです。
- 5-2 マップの端にいるユニットが後退する際に他に退却路がなければマップ外に出ます。このユニットは除去と見なされます(マップ端を背にして防衛することの禁止)。

## 6 ■総司令官（推奨度：A）

基本ルール5-4 艦隊総指揮官ラインハルトは他の艦隊に命令を行うルールですが、ラインハルト自身の行動数が減るためあまりメリットがありません。オリジナルのシナリオ、アムリッツアの戦いではビットンフェルト艦隊が序盤に壊滅するなど原作と著しく異なる展開となりますが、これはヤンのチットに対し帝国軍のチット数が少なすぎるためです。そこでこのルールを変更するとともに、対象範囲をロボスやミッターマイヤーなど他の総司令官にも適用します。

- 6-1 シナリオルールで総司令官と指定してある指揮官のチットを引いたとき、自分の艦隊が行動すると共に指揮範囲内の艦隊指揮官一人に命令を下し行動艦隊とすることが出来ます。
- 6-2 総司令官の艦隊と命令を下された艦隊は同時に移動を行います。ただし互いの艦隊は同一ヘクスでスタックしたり通過することは出来ません。
- 6-3 攻撃／防御攻撃の順番は、総司令官、命令された艦隊、防御側艦隊それぞれの能力を比較して決めます。例：ラインハルトがミッターマイヤーに命令してヤンに攻撃する→①ヤンの防御攻撃(防御力9)、②ラインハルトの攻撃(攻撃力8)、③ミッターマイヤーの攻撃(攻撃力7)を順番に行います。
- 6-4 一人の指揮官は同一イニングに2回命令を受けることは出来ません。負傷などにより艦隊指揮官が変わった時も、前の指揮官が命令を実行していたら命令済とみなします。このため総司令官のチットを引いたときに既に命令済みの艦隊しかいないときは、総司令官のみが行動できます。
- 6-5 シナリオルールに指定があれば、総司令官は自分の指揮範囲外の指揮官にも命令を出すことが出来ます。この場合、1枚目のチットで対象指揮官を指定し、2枚目のチットを引いたときに命令実行となります。2枚目のチットが引かれる前にイニングが終了したら、命令は無効となります。
- 6-6 このルールによって、ツクダ「VERMILION」の選択ルールによるモラル崩壊した艦隊の総司令官への編入を廃止します。(このルールは崩壊した艦隊が急に強くなるなど不自然なのです)