

シナリオ

第九次イゼルローン攻防戦 Ver.1.0a

金銀妖瞳 vs 不敗の魔術師

^{S.E.}宇宙暦798年 / ^{K.A.}帝国暦489年 11月

ロイエンタールは麾下の艦隊をイゼルローン要塞の前面に展開させた。むろん要塞主砲「雷神のハンマー」の射程外である。

堂々たる布陣だ、と、ヤンは認めざるを得ない。スクリーンに映し出された光点の群れは、整然と、しかも厚みと奥行きをもって、イゼルローンを圧している。

たとえ陽動作戦であっても手ぬきはしない、ということであろう。こちらに隙があれば、膨大な兵力を有機的に運用して一挙に回廊を制圧し、フェザーン方面軍から侵入する友軍と呼応して、二方面から同盟領へなだれ込むという構想であることは疑いなかった。とすれば、いよいよヤンとしては動きにくくなる。ロイエンタールは彼が動くのを待っているであろう。それを逆手にとることができればよいのだが……。

—第四卷 第八章より—

■艦隊編成

帝国軍

イゼルローン方面軍

総数36,500隻(48ユニット)

方面軍総司令官 ロイエンタール

ロイエンタール艦隊 (16)

艦隊指揮官 ロイエンタール

参謀 ベルゲングリユーン

旗艦ユニット: トリスタン

高速艦ユニット: 8

通常艦ユニット: 7

ルッツ艦隊(16)

艦隊指揮官: ルッツ

旗艦ユニット: スキールニル

高速艦ユニット: 7

通常艦ユニット: 8

レンネンキャンプ艦隊(16)

艦隊指揮官: レンネンキャンプ

参謀: グリルパルツァー

旗艦ユニット: ガルガファルムル

高速艦ユニット: 7

通常艦ユニット: 8

同盟軍

イゼルローン駐留機動艦隊(第13艦隊)

総数13,500隻(18)

イゼルローン駐留艦隊司令官兼イゼルローン要塞司令官
ヤン

参謀 フィッシャー

参謀 フレデリカ

参謀 ムライ

参謀 パトリチェフ

直衛分艦隊(ヤン本隊)(6)

旗艦ユニット ヒューベリオン

高速艦ユニット 2

通常艦ユニット 3

ローゼンリッター(選択ルール)

指揮官 シェーンコップ

ローゼンリッターユニット 1

アッテンボロー分艦隊(6)

旗艦ユニット: トリグラフ

高速艦ユニット 3

通常艦ユニット 2

フィッシャー分艦隊(6)

旗艦ユニット: アガートラム

高速艦ユニット 2

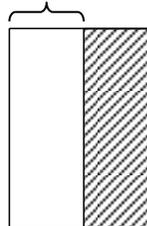
通常艦ユニット 3

イゼルローン要塞

要塞防御指揮官 ヤン

■ 配置

01XX 列から 15XX 列を使用



帝国軍(後に配置)

ロイエンタール艦隊:ヘックス0722から2ヘックス以内

ルッツ艦隊:ヘックス0524から2ヘックス以内

レンネンキャンプ艦隊:ヘックス1023から2ヘックス以内

同盟軍(先に配置)

イゼルローン要塞:ヘックス0830

第13艦隊(分艦隊を含む)

:ヘックス0830から2ヘックス以内

■シナリオの長さ

勝利条件の達成されたイニングもしくは6イニングまで。

■勝利条件

- 1) 帝国軍の2個艦隊以上がモラルチェックに失敗するか艦隊指揮官が除去された時点で同盟軍の完全勝利となります。
- 2) 同盟軍の2個分艦隊がモラルチェックに失敗するか艦隊指揮官が除去された時点で帝国軍の完全勝利となります。
- 3) ロイエンタールの指揮官ユニットが除去されたらその時点で同盟軍の完全勝利となります。
- 4) 6イニング終了時までで上記の条件が達成されていないとき、帝国軍と同盟軍の除去ユニット数を比べて、以下のように判定します。
イゼルローン要塞の損害は1ポイントにつき1ユニットに換算します。

帝国軍－同盟軍の除去ユニット

| | |
|------|-------|
| 4以上 | 同盟軍勝利 |
| －3～3 | 引き分け |
| －4以下 | 帝国軍勝利 |

■特別ルール

1. イニング終了チットは一度引いたらカップに戻し、2回目に引かれたときイニング終了となります。
2. イゼルローン要塞
本シナリオは選択ルール「要塞ルール」の使用を強く推奨します。
3. イゼルローン回廊
イゼルローン回廊の周辺部は危険宙域となっています。ヘックス01XX列とヘックス15XX列は危険宙域(Danger Zone) マーカーを配置します。危険宙域に進入したユニットは直ちに射撃判定表の3-1で損害を判定します。その際RとMの損害は無視します。

4. イゼルローン艦隊

ヤンは艦隊司令官と同時に要塞指揮官を兼任し、イゼルローン要塞から指揮を行いました。そこで以下のルールを適用します。

- 1) ヤンと参謀のユニットはイゼルローンに配置します。ただしフィッシャーは旗艦に配置します。
- 2) イゼルローンのチットはカップに投入せず、同盟軍プレイヤーの手元に置いておきます。ヤン及びフレデリカのチットを引いた時点で、同盟軍プレイヤーは艦隊が要塞のどちらを行動させるか選択できます。イゼルローンが1イニング中に行動できる回数は3回までです(要塞のチットを用いて使用回数をカウントします)。フィッシャーの参謀チットを引いたときは無条件で13艦隊の行動となります。

5. 方面軍司令官ロイエンタール

- 1) ロイエンタールのチットを引いたとき、自ら行動艦隊となるのに加え、指揮範囲内にいる他の指揮官の艦隊一つ(ルッツもしくはレンネンキャンプ艦隊のどちらか)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、ロイエンタール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。
- 3) ロイエンタール、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;ロイエンタールがルッツに命令を与え、ヤン艦隊を攻撃する場合の順番。

- ①ヤンの防御攻撃(防御力 9)、②ロイエンタールの攻撃(攻撃力 7)、③ルッツの攻撃(攻撃力 6)
- 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) このルールの採用に伴い、ツクダ・バーミリアン会戦に記された、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。

■選択ルール

1) ローゼンリッター

同盟軍プレイヤーは防御攻撃の際に旗艦ヒューベリオンに隣接した敵旗艦に陸戦隊「ローゼンリッター」による白兵戦を仕掛けることが出来ます。直ちにダイス1個を振って結果を判定します。白兵戦はゲーム中1回のみ可能です。

- 1 : 敵指揮官の死傷チェック
- 2 : 敵旗艦混乱(旗艦スタックがRにより後退)
- 3～5 : 効果なし
- 6 : ローゼンリッター壊滅(艦艇1ユニットに相当)

第九次イゼルローン攻防戦

| 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 |
|-----------|----|----|-----|------|-----|-----|------|----|
| グリアルハルツァー | － | +1 | － | － | － | 5 | +2 | |
| | | | | | | | | |