

ダイアフォー・アルファ：リタリエーション

リ・エンカウンター ～再会～

「またお会いできて光栄です。エージェント・メフムト」

「追放者を訪ねるのに、ずいぶんと大変な旅をされたようですね、大使」

「"追放"？あなたは重要なポジションのエージェントだ。あなたのスキルは役に立つ」

「最高司令部の誰も、私を重要なエージェントだとは思っていないでしょう。パラディソでの任務の後では...発言権すらない...」

「いえいえそれどころか、たとえ作戦の最初の目的が達成されなかったとしても、間接的な効果は絶大であると証明されました。あなたの捕虜への尋問によってシュパンダウ・ベータ事件から著名な党員の命を救うことができ、国際的な名声も得ました。更に、もしあなたが敵の部隊を引き付けてくれなければ、敵の攻撃は成功していたであろうことを、我々は理解しています」

「大使、あなたのおっしゃることを信じたいのですが…しかし私はここにいる。何もない僻地で、将来の展望もない」

「そう決めつけないでください、メフムト捜査官。私は貴方に特別な関心を抱いている。貴方の仕事は、将来も現在も私に大いに役立ってくれると確信しています。是非ともランドン施設訪問の護衛をしていただきたい…」

～ホアンディ帝国境前線基地 帝国大使とエージェント・アディルの会話の一部～

リタリエーション ～報復～

ユージン帝国は、その容赦のなさと同様、決して恨みを忘れない。ゆえに、日本の独立をパンオセアニアが支援したことへの復讐の、わずかな機会も見逃さなかった。帝国諜報機関は、パンオセアニア・マインスコープ社が、貴重な新素材ネシウム発掘の革新的技術実地テストを行うと知ったとき、これこそ復讐の機会ととらえた。惑星スヴァラハイマにあるユージン駐屯軍“ホワイトバナー”の諜報チームは、マインスコープの施設に迅速かつ効率的に攻撃を開始し、この技術のサンプルを強奪した。しかし、マインスコープに残された研究データの破壊まではできず、目的の完全達成には至らなかった。

パンオセアニアはこの事件をパンオセアニアに対する直接攻撃と見なし、怨念と報復の歯車は回り続けた。惑星スヴァラハイマの首都オーディンハイムへのユージン大使訪問により、パンオセアニア駐屯軍“ウィンターフォース”は要人誘拐と言う報復の機会を得た。ただしオーディンハイムは中立都市でありながらパンオセアニア領の中心に位置する。事実上“中立”と思われていないこの地での作戦実行は、外交的に容認されないであろう。しかしウィンターフォース諜報チームは、大使のランドン施設訪問を傍受した。それはホアンディ帝国境の何もない平原にあり、一見取るに足らない環境研究センターである。パンオセアニアにとって、これこそ千載一遇の好機であった。

大使、グンナールとアディル

帝国大使とは、表向きは外交官であるがその職に縛られることなく、軍事、経済、あらゆる権限を与えられ、その仄めかしと全ては語らぬ物言いで、党の意向を体現する者である。

ホアンディ帝国領内で密猟団の案内をしている追跡者“トロールハンター・グンナール・ランドマルク”は、ランドン施設まで発見されずにチームを率いられる唯一の者であろう。

ただしこの謎の大使は、特別エージェント“アディル・メフムト”を護衛につけている。誰が知り得よう。彼こそが、グンナールのハンマーでも叩いて壊せない、金床であると。

By Impetuous Order

ダイアフォー・アルファ：リタリエーション

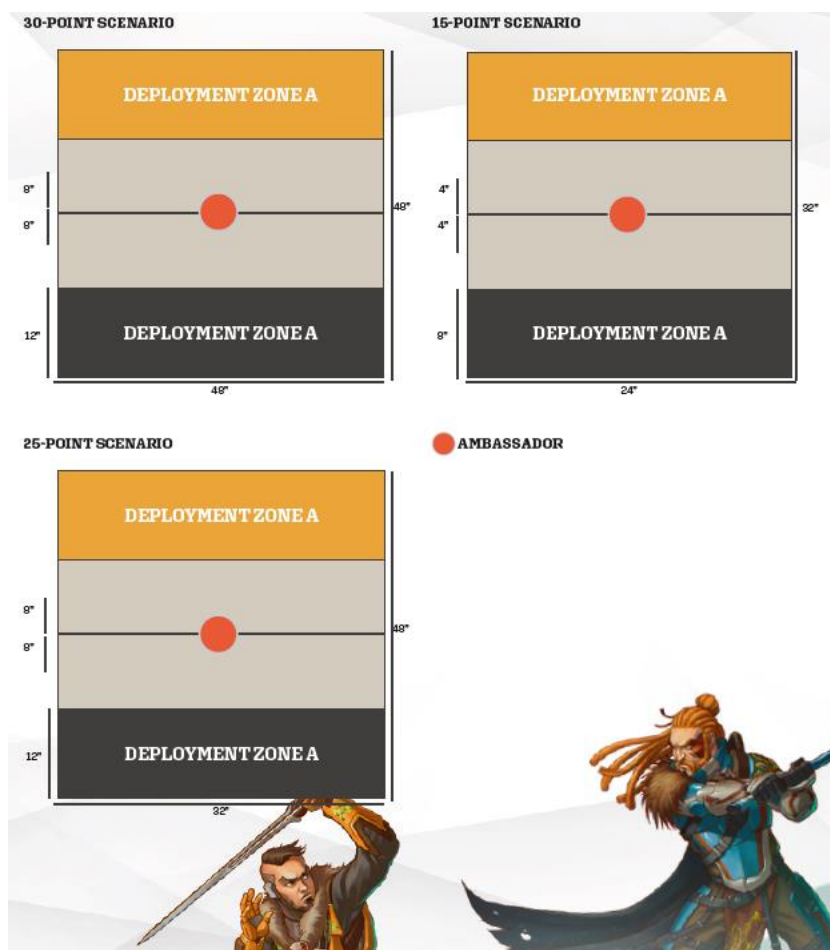
ミッション

作戦目標

15p	25p	30p	獲得点
4~7.5p が生存	7~12.5p が生存	7.5~15p が生存	1
8p より多く生存	13p より多く生存	15.5p より多く生存	2
敵より多くの兵を倒した			3
ゲームの終了時、大使を脅迫している			2
ゲームの終了時、大使を支配している			4
ゲームの終了時、大使を護衛している			1

戦場規模

アーミーポイント	SWC	戦場サイズ	配置ゾーン
15	3	24 x 32	8 x 24
25	5	32 x 48	12 x 32
30	6	48 x 48	12 x 48



ダイアフォー・アルファ：リタリエーション

作戦の終了

3 ラウンドで終了，あるいは戦術フェイズで全自軍兵がヌル状態であったら，終了となる。

シナリオ特殊ルール

排斥地域

空挺配置，前進配置および浸透配置は中央から双方に 8 インチずつ計 16 インチ（15p 戦では 4 インチずつ）以内に配置出来ない。

殺害

敵を死亡状態にしたとき，あるいはゲーム終了時にヌル状態であるとき，殺害したものとみなされる。モデルあるいはマーカーとして戦場に配置されないままゲーム終了となった兵は，殺害されたものとみなされる。

大使

戦場の中央に 1 人の大使がいる。このシナリオでは中立モデルであり，双方プレイヤーは動かすことが出来ない。ダイアフォー：リタリエーションのユージン大使の使用を推奨。

支配

大使に 1 人だけがシルエット接触（マーカー不可）しているとき，大使を制御しているとみなされる。大使に敵兵が接触してはならない。ヌル状態の兵は支配することが出来ない。

脅迫

もし兵（非ヌル状態）が大使の ZoC 内にいた場合，その兵のプレイヤーは大使を脅迫したとみなす。この目標は，大使が支配されていたら達成できない。

護衛

大使を制御しており，脅迫するような敵兵がいなければ，大使を守ったとみなされる。

ナラティブモード

このシナリオはインフィニティ世界の歴史的イベントとしてプレイすることが出来る。

プレイヤーA：A 側はユージン軍であること。ユージンプレイヤーは特別エージェントアディルメフムトをコストや SWC なしで使用することが出来る。戦闘グループの 10 人制限に数える必要はない。

プレイヤーB：B 側はパンオセアニア軍であること。パンオセアニアプレイヤーはトロールハンターグンナールランドマルクをコストや SWC なしで使用することが出来る。戦闘グループの 10 人制限に数える必要はない。