

戦国時代シナリオの選択ルール

幾つかのシナリオは、GMT 社の *the Great Battles of History series: Samuraï* (Mark Herman 及び Richard Berg 作) で提供される日本のシナリオへの(速成で)緩やかな改造です。これらのシナリオは全て、次の選択ルールでプレイする必要があります。

サムライの戦い

一騎討ちのバリエーションを日本のシナリオに更に近づけるために、次のバリエーションが用意されています。

戦闘結果のダイスを振る前に、隣接しているリーダーはお互いに格闘戦に挑戦できます(攻撃する或いは防御する。但し、攻撃側が最初の選択肢を得る)。挑戦を受けたリーダーが辞退した場合、その陣営のパニック値は自動的に直ちに 2 減少します。挑戦が受け容れられた場合、両方のプレイヤーはダイスを 1 つ振り結果に 1 を加えます。あるプレイヤーのダイス目が、他のプレイヤーのダイス目の少なくとも 3 倍ならば、低い目のリーダーは直ちに取引除かれ、勝者は即座にパニック値を 2 増加させます。一方のダイス目の結果が他方のダイス目の少なくとも 2 倍ならば、低い目のリーダーは負傷します(リーダーを反転させて、この状態を示します)。負傷はシナリオが続く間、継続します。2 人の戦士のダイス目が、上記の結果の 1 つを得るのに十分な差がない場合、効果はありません。

両方のリーダーが、まだ戦闘のダイス振りの後に踏み留まっている場合、挑戦を受けたリーダー、挑戦したリーダーの順で後退するオプションが与えられます。サムライの戦いから後退した場合、後退したプレイヤーのパニック値は、リーダーが負傷している場合は 1、無傷の場合は 2、直ちに減少します。何れのリーダーも後退を選択しない場合、上記の手順に従ってサムライの戦いがもう一度行われます。何れかのリーダーが討たれるか(勝者のパニックレベルが 2 ポイント増加する)、或いは後退するまで戦いが続けられます。

挑戦の直後に、両方のプレイヤーは、リーダーを危うくするのを避けるためサムライ戦士を派遣することを選択できます(挑戦者が最初に)。この置き換えを行うには、プレイヤーは自身の軍勢で現在プレイされているリーダーの数よりも大きいダイスの結果を出さなければなりません。失敗した場合、リーダーが戦わなければならないことを意味します。両方のプレイヤーは、置き換えのダイス振りを行う前にサムライを使用する(又は使用しない)かどうかを宣言しなければなりません。代理のサムライとの戦闘は、サムライが戦闘のダイス目に修正を加えないことを除いて、上記と同じ方法で処理されます。又、サムライに対する勝利は - リーダーの場合とは対照的に - その結果は、リーダーユニットを倒したことで得られる 2 ポイントの代わりに、勝利側のパニック値が直ちに 1 増加します。

ハラキリ

プレイヤーのターンの様々な箇所で、1 人或いは多くのリーダーに儀式上の自決を命じることができます。回復フェイズ開始時にリーダーをプレイから取引除くと、そのターンの軍勢の回復は無効になります(その結果、陣営の最後のリーダーが取引除かれたとしても)。戦闘中、取引除かれたリーダーに隣接していた全てのユニットは、戦闘結果のダイス目に 1 を追加できます。回復フェイズの間、除去されたリーダーと同じか、隣接していた全てのユニットは自動的に完全戦力の面に回復します。

戦闘からの後退

戦闘から後退することを選択したリーダーとスタックしていたユニットは、結果として自動的に後退したユニットの陣営のパニック値が 1 ポイント減少することになります。

戦国時代シナリオ

Ancients Scenarios from Consim World Forum (2007-2011)

大君の門 1157 (保元の乱) [白河北殿の戦い]

マップ: "Talas" マップ (post #888) を使用する。

陣営 1: 崇徳上皇の反乱軍 [崇徳上皇方]

パニック値: 27

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: 4x4-2, 10x2-3, 4x2A3, 1x1A3, 2x2B6, 2x2-6, 2xX2: ヘクス Q9 から 3 ヘクス以内に配置。
Q9 に 2A0 を配置。

陣営 2: 忠通の朝廷軍 [後白河天皇方]

パニック値: 33

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: 6x4-2, 8x2-3, 5x2A3, 4x2B6, 2x4-5, 2xX2: ヘクス B8 から 4 ヘクス以内に配置。
B8 に 2A0 を配置。

地形: 川は+2MP で移動できる。

注釈:

崇徳上皇の反乱軍は忠通の朝廷軍と戦った。反乱軍は敗北した。この戦いは、同族が殺し合うという性質について注目に値する。即ち、同じ一族の一員達が両陣営に分かれて戦っていたからである。平清盛は、これにより事実上日本の支配者になった。

Kim Meints - Sep 8, 2008 9:48 pm (#907 Total: 1104)

[訳者注] 2A3 は投射能力 A を持つ 2-3 ユニット、2B6 は投射能力 B を持つ 2-6 ユニットである。

宇治 1180 (平氏の戦い) [治承・寿永の乱: 橋合戦]

マップ: "Vohan" マップ (post # 501) を使用する。

陣営 1: 平氏 [平重衡と平維盛の討伐軍]

パニック値: 37

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: 8x4-2, 4x3A2, 2x1A3, 8x2-3, 2x2B6, 2x4-5, 2xX2: ヘクス列 10-12 の間に配置。
M12 に 2A0 を配置。

陣営 2: 行家[以仁王???)と頼政の反乱軍]

パニック値: 27

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: 4x4-2, 3x3A2, 1x1A3, 10x2-3, 1x2B6, 1x4-5, 1x2-6, 2xX2: ヘクス列 1-4 の間に配置。

特別ルール:

両陣営の重歩兵及び騎馬弓兵[2B6???)は 1 ターンに 2 ショットを受け取る。

注釈:

以仁王と頼政は、安徳天皇と朝廷を支配していた平氏に対する反乱の先頭に立った。しかし、戦いは平氏方の完全な勝利に終わった。以仁王は討たれ、頼政は万策尽きたとして戦場で腹を切った。

Kim Meints - Sep 8, 2008 8:56 pm (#906 Total: 1104)

[訳者注] 2B6 は投射能力 B を持つ 2-6 ユニットである。

志賀島の戦い 1281 [弘安の役]

博多湾の東海岸と南海岸にある防塁に直面したクビライ・ハーンのモンゴル第二次侵攻部隊は、壁の外側を狙うため、志賀半島の北海岸に部隊を上陸させた。サムライ達は迅速に対応し、半島を封鎖するために妨害部隊を送り込んだ。狭隘な地形と狂信的な日本の抵抗に直面し、隣り合う部隊は、伝統的なモンゴルの戦術を用いるために、より開かれた地形に展開することができなかった。半島で阻止され、壁のために他の場所で主要な攻撃を行うことができなかったため、侵攻軍の艦隊は最終的に神風の餌食になった。シナリオのアイデアは、Paul Davis 著の *100 Decisive Battles* から生まれた。

[マップ]: “Shiga 1281”マップ

陣営 1: モンゴル [元・高麗連合軍: 東路軍]

パニック値: 23

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: 6xHC, 5xLCA (又は LCB), 8xLI, x2: 第 1 ターンにヘクス A4 から A9 の間より進入。

陣営 2: 日本 [幕府軍]

パニック値: 23

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: 5xLI, 4xHI, 2xHC, 4xHA, x2: 第 1 ターンにヘクス R1 から R7 の間より進入。

添付ファイル: Shiga 1281.jpg (304 KB) (49 Downloads)

Steven B. Guy – Aug 23, 2008 6:43 pm (#713 Total: 1104)

湊川 1336 [延元の乱: 湊川の戦い]

足利一族対後醍醐天皇の朝廷軍。

[マップ]: “Minatagawa”マップ

陣営 1: 足利の反乱軍(足利尊氏)

パニック値: 23

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: HC (C8), HA (C7), HI (D7), HI (E6), x2, HI (F6), HI (F5), HI (F4), HA (G3), HC (H3)

[増援]:

第 1 ターンに海岸ヘクスに上陸; 2xHI, 1xHA, 1xLI

陣営 2: 朝廷軍(楠木正成)

パニック値: 15

[開始時ユニット]:

[任意の方向]: HA (G7), HI (H7), x2, HI (H6), HI (I5), HA (I4)

[任意の方向]: G10, H10, I9, J9, K9, L9 の各ヘクスに; LI

朝廷軍は、海路による攻撃から身を守るため、海岸線に沿って軍勢を広げなければならなかった。反乱軍は湊川の向こう側にいる朝廷軍に彼らの軍勢の大半を集中させる一方で、海路による別の軍勢が上陸し朝廷軍の後方に向かって進軍することができた。

添付ファイル: Minatagawa.jpg (337 KB) (50 Downloads)

Steven B. Guy – Aug 19, 2008 1:43 am (#623 Total: 1104)

マップ: A

特別ルール:

- * 増援: ダイスを振り現在のターン数と同じか少ない目であれば、増援フェイズに進入する。
- * 日本シナリオのルールを参照。

陣営 1: 織田信長

カラー: 黄色

パニック値: 10

[開始時ユニット]:

方向 3: 2-3(P7), 2-3(P10), 2-3(O8), 2-3(L10), 2-3(L11), 2A0(K6), x2(K6)

増援:

ヘクス A12-R12(含む)から進入: x2, 2x4-5, 2x2-3, 2x1A3

陣営 2: 今川義元

カラー: 赤色

パニック値: 10

[開始時ユニット]:

方向 6: 2-6(R12), 2-3(Q12), 2-3(Q11), 2-3(N12)

方向 5: 2-3(R7), 2-3(R8)

方向 2: 2-3(B9), 2-3(B10), 4-5(B11), 1A3(A8), 2-3(A9), 2-3(A10), 2-6(A11), x2(B11)

川中島 10 September, 1561 [第四次川中島合戦: 八幡原の戦い]

マップ: D

特別ルール:

- * 増援: ダイスを振り現在のターン数と同じか少ない目であれば、増援フェイズに進入する。
- * 日本シナリオのルールを参照。

陣営 1: 上杉謙信(上杉輝虎)

カラー: 黄色

パニック値: 18

[開始時ユニット]:

方向 3: 2-6(K3), 2-3(J4), X2(J3), 2-6(J3), 2-3(I3)

方向 2: 2-3(H4), 2-6(H3), 2-3(G4), 2-6(G3), 2-6(F4)

方向 1: 3A2(G7), 2-3(G6), 2-3(G5), 2-6(F7), X2(F6), 4-5(F6)

増援:

ヘクス J12-M12(含む)から進入: 2x2-3, 4-5

陣営 2: 武田信玄(武田晴信)

カラー: 赤色

パニック値: 12

[開始時ユニット]:

方向 6: 2-3(K9), 2-3(K8), 2-6(K10), 2-6(L9), 2-3(L8), 2-6(M8), 2-3(M7), 1A3(N8), 4-5(N7), 2-3(N6), 2-3(N5), 2-3(N4), x2(O7), 2A0(O7), 1A3(O6), 2-6(O5), 2-6(O4), 2-3(O3), 2-6(P3)

増援:

ヘクス G1-J1(含む)から進入: x2, 4-5, 4x2-6, 6x2-3

マップ: F

特別ルール:

- * 増援: ダイスを振り現在のターン数と同じか少ない目であれば、増援フェイズに進入する。
- * 全ての川で無い地形を無視する。
- * 日本シナリオのルールを参照。

陣営 1: 浅井長政(及び朝倉景健)

カラー: 黄色

パニック値: 16

[開始時ユニット]:

方向 1: 2-3(G9), 3A2(G10), 2-3(H9), 2-3(H10), 2A0(H12), x2(H12), 2-6(I8), 4-5(I9), 3A2(I10), 2-6(M7), 4-5(M8), 2-3(N7), 2-3(N8), 2-3(O6), 2-3(O7), x2(O7), 2-6(P6), 2-3(P7)

陣営 2: 織田信長(及び徳川家康)

カラー: 赤色

パニック値: 14

[開始時ユニット]:

方向 4: 2-3(N5), 2-3(N4), 2-3(N3), 2-6(M5), 2-6(M4), 4-5(M3), x2(M3), 2-6(I5), 2-6(I4), 2-3(H6), 2-3(H5), 2-3(G6), 2-3(G5), 2-3(F7), 2-3(F4), 2-6(G2), 2-6(G1), 2-3(F3), 2-3(F2), 2-3(E3), 2-3(E2), 2A0(E1), x2(E1)

増援:

ヘクス A1-I1(含む)から進入: 2x2-6, 4-5

マップ: B

特別ルール:

- * 日本シナリオのルールを参照。

陣営 1: 徳川家康

カラー: 黄色

パニック値: 16

[開始時ユニット]:

方向 2: 4-2(J5), 2-6(J6), 2-6(J8), 4-2(J9), 4-5(I5), 2-3(I6), 4-5(I7), 3A2(I8), 2-3(H6), 2A0(H7), 3A2(H8), x2(H7), x2(I7)

陣営 2: 武田信玄

カラー: 赤色

パニック値: 20

[開始時ユニット]:

方向 5: 4-2(N4), 2-6(N5), 4-2(N6), 4-5(O3), 2-3(O4), 2-3(O5), 2-6(O6), 2-3(P3), 3A2(P4), 2A0(P5), x2(P5), 2-3(P6), 4-2(P7), 2-3(Q4), 3A2(Q5), 4-5(Q6), 2-3(R6)

マップ: C

特別ルール:

- * 織田方は1勝利ポイントから開始する。
- * 日本シナリオのルールを参照。

陣営 1: 織田信長(及び徳川家康)

カラー: 赤色

パニック値: 16

[開始時ユニット]:

方向 6: 2-6(P7), 2A0(P8), x2(P8), 2-3(O4), 4-2(O5), 6*1(O6), 3A2(O7), 6*1(O8), 4-2(O9), 4-5(N10), 4-2(M10), x2(M10), 4-2(M11), 2-3(M12)

陣営 2: 武田勝頼

カラー: 黄色

パニック値: 18

[開始時ユニット]:

方向 3: 2-6(J4), 4-5(J5), 2A0(J6), x2(J6), 4-2(J7), 2-3(J9), 2-3(K5), 4-5(K6), 4-5(K7), 4-5(K8)

方向 2: 4-5(J11), 2-6(J12)

マップ: E

特別ルール:

- * 増援: Route フェイズ[回復フェイズ??]中、徳川方はダイスを振り、それまでに被った完全戦力の損失の差[西軍損失から東軍損失を引く??]をダイス目に加える。結果が6より大きい場合、次のターンの増援フェイズ中に増援が登場する。
- * 石田方の野営地(2A0)は、射撃戦闘フェイズ中に2つの斉射を射撃でき、それぞれのダイス目から1(-1)を差し引くことができる(石田方の大筒)。
- * 日本シナリオのルールを参照。

陣営 1: 徳川家康 [東軍]

カラー: 黄色

パニック値: 20

[開始時ユニット]:

方向 1: 4-2(G5), x2(G5), 4-2(G6), 4-2(H6), 4-2(H7), 4-5(I5), 4-2(J6), 4-5(K6), x2(K6), 4-2(K7), 4-2(L7), 4-2(L8), 4-2(M7), 4-2(N8), 4-5(O8), 2A0(J10)

増援:

ヘクス A12-R12(含む)から進入: x2, 8-4, 2-6

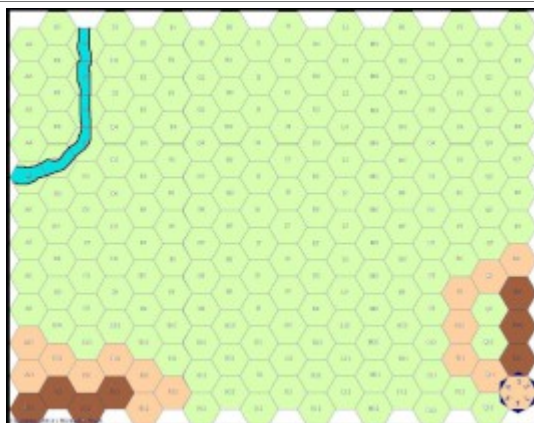
陣営 2: 石田三成 [西軍]

カラー: 赤色

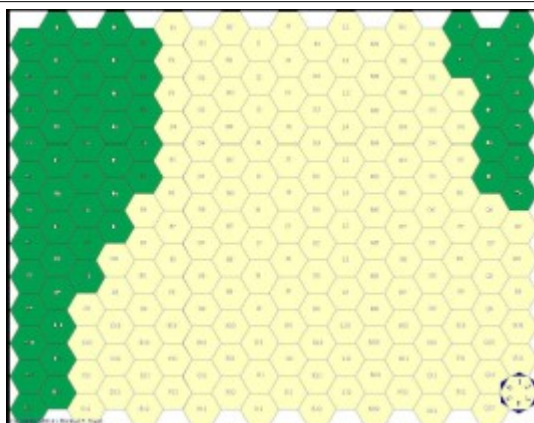
パニック値: 20

[開始時ユニット]:

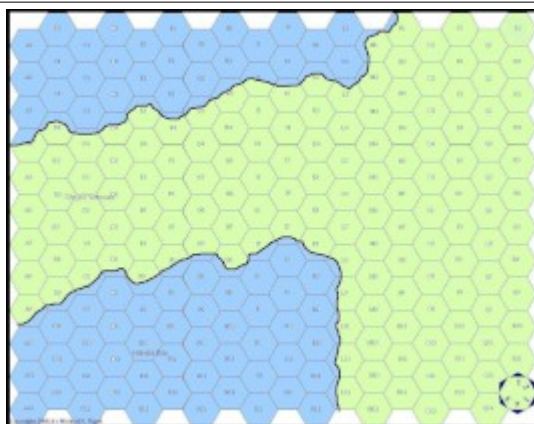
方向 4: 2-3(C3), 2-3(C4), 8-4(D4), x2(D4), 2-6(F3), 2-6(F4), 2-3(G2), 2-3(G3), 2-6(H3), 4-2(I3), x2(I3), 4-2(J3), 2-6(J4), 4-2(K3), 2-6(L3), 2-3(N3), 4-5(N4), 2-3(N5), 2A0(O3), x2(O3), 4-2(O4)



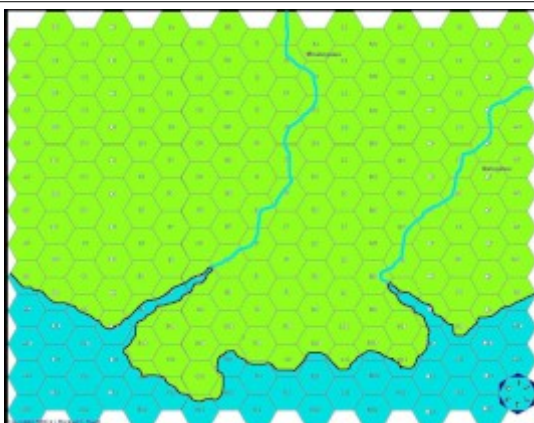
Talas マップ



Vohan マップ









































Shiga 1281 マップ









































Minatagawa マップ


























Samurai カウンターの例

HISATSUNE  X2	TSUNETSUGU  X2	DAIMYO  X2	DAIMYO  X2	DAIMYO  X2			
JAPANESE  4 5	JAPANESE  4 5	JAPANESE  4 5	JAPANESE  4 5	JAPANESE  2 B 6	JAPANESE  2 B 6	JAPANESE  2 B 6	JAPANESE  2 B 6
JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2
JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2	JAPANESE  4 2
JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2	JAPANESE  3 A 2
 2 A 0							

Samurai Front

HISATSUNE  X2	TSUNETSUGU  X2	DAIMYO  X2	DAIMYO  X2	DAIMYO  X2			
JAPANESE  2 5	JAPANESE  2 5	JAPANESE  2 5	JAPANESE  2 5	JAPANESE  1 B 6	JAPANESE  1 B 6	JAPANESE  1 B 6	JAPANESE  1 B 6
JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2
JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2	JAPANESE  3 2
JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2	JAPANESE  1 A 2
 1 A 0							

Samurai Back

JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3
JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3
JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3
JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3
JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3	JAPANESE  2 3

Samurai Light