

マスケット&セイバー クイックプレイ ミニゲームシナリオルール

セイラムチャーチ チャンセラーズヴィルの東で 1863.5.3~4

12.0 イントロダクション

12.1 歴史的背景

北軍ジョセフ・フッカー将軍によるロバート E.リーの北バージニア軍壊滅計画は、チャンセラーズヴィル周辺の森の中で狂い始めていた。しかしフッカーはもう1枚の手札を持っていた；フッカーはフレデリックスバーグのジョン・セジウィックに、第6軍団による攻撃の要請を行った。5月3日の朝、セジウィックは滞りなく攻撃を行った。セジウィックの前に南軍の脆弱な戦列が数時間の間持ち堪えたが、正午過ぎには西方への行軍を開始する。セイラム教会近くの峰に到達し、指令を待たずに配置に就いているカドモス・ウィルコックスの南軍旅団と激突した。ウィルコックスの迅速な判断によって、リーは攻撃の重点をフッカーから孤立したセジウィック軍団へと転換する機会を得る事になる。

12.2 シナリオ

このゲームは、セジウィックの行軍開始からの2日間を扱っている。1人のプレイヤーが北軍を指揮し、もう1人が南軍の指揮を行う。9.0を除くすべての標準ルールが適用される；騎兵ユニット、突撃、方陣は存在しない。ルール 15.0~19.0は追加ルールである。

13.0 セットアップ

13.1 軍の色とユニット

北軍ユニットの背景色はダークブルー、南軍ユニットはグレーである。

13.2 北軍のセットアップ

全ての北軍ユニットは、ゲーム開始後に増援として到着する。

フォーメーション1 (Third/1 以外の4つのカウンター)：T1 に2114から

フォーメーション3及びL (7つのカウンター)：T3 に2114から

Third/1, Guard/6、及び輜重隊 (3つのカウンター)：T4 に2114から

フォーメーション2 (5つのカウンター)：T5 に2114から

補充：北軍プレイヤーは各々のターンに損失ステップの2つを補充する事ができる。

ゲームに復帰する北軍ユニットは、北軍進入ヘクスの何れかからマップに進入する事ができる。

13.3 南軍のセットアップ

1つの南軍ユニットがマップ上でゲームを開始し、それ以外のユニットは増援として到

着する。場合によっては、南軍プレイヤーは複数の登場ヘクスの中から選択する事ができる；この場合、1つのターンに登場する全てのユニットは、(プレイヤーが選択した)同一のヘクスから登場しなくてはならない。

Wilcox/M (1つのカウンター)：16XX 列以西の何れかのヘクス

フォーメーションM (Wilcox 以外の4つのカウンター)：T2 に0107から

Mahone/A (1つのカウンター)：T3 に0107又は0903から

フォーメーションA (Mahone を除く5つのカウンター)：T5 に0107又は0903から

フォーメーションE (5つのカウンター)：T7 に0213、1013、2114の何れかから

補充：南軍プレイヤーは各々のターンに損失した2ステップを補充する事ができる。

ゲームに復帰する南軍ユニットは、所属フォーメーションが使用する事のできる進入ヘクスの何れかからマップに進入する事ができる。

13.4 ゲーム長と第1プレイヤー

このゲームは、14 ターンによって構成されている。ゲームターンマーカーを“US Full Initiative”面を上にして(17.0を参照)、ゲームターン記録トラックのターン1の枠に配置する事。北軍プレイヤーが、第1プレイヤーである。

14.0 勝利条件

14.1 北軍の重要な勝利

14 ターン終了時に於いて、北軍の輜重隊(16.0)が0107か0903からマップ外へと退出しており、且つ北軍ユニットがヘクス1204又は2114のどちらかを占めているか最後に通過したユニットが北軍ユニットで在った場合、北軍プレイヤーが重要な勝利を獲得する。

14.2 南軍の重要な勝利

14 ターン終了時に於いて、南軍が北軍の輜重隊を捕獲している、または南軍ユニットがヘクス1204、1302、2114、及び2407占めているか最後に通過したユニットが南軍ユニットで在った場合、南軍プレイヤーが重要な勝利を獲得する。

14.3 限定的勝利と引き分け

どちらのプレイヤーも重要な勝利を獲得する事ができなかった場合、各々が得点したVPの計算を行う。より多くのVPを獲得したプレイヤーが、限定的勝利を獲得する。VPの合計が同数で在った場合、このゲームは引き分けとなる。

15.0 防御拠点

セイラム教会(ヘクス0609)とスクールハウス(0610)は、小要塞に変える事のできる頑丈な建物であった。この2ヘクスで防御を行う歩兵旅団のCF(戦闘係数)に2を加算する事(この対象となるのは歩兵旅団だけである)。これ以外の全ての趣旨に関して、この防御拠点を無視する事。

16.0 北軍の輜重隊

北軍の輜重隊ユニットは、道路に沿った移動しか行う事ができない。北軍ユニットは、自軍輜重隊ユニットの存在するヘクスを通過したり、自軍輜重隊ユニットとスタックしたりする事ができない(退却を行っている場合でも不可)。北軍輜重隊ユニットは、南軍ユニットに隣接する移動を行う事ができない。北軍輜重隊ユニットは、ヘクス0107か0903(勝利の為に)、またはヘクス1204か1302(捕獲される事を避ける為に)からマップ外に移動する事ができる。上記何れかのヘクスで1MPを消費する事によって、マップ外に移動する事ができる。輜重隊ユニットが攻撃を受ける事は無い。輜重隊ユニットが存在するヘクスに南軍ユニットが侵入した場合、その輜重隊ユニットは捕獲される。

17.0 北軍イニシアティブ

17.1 北軍イニシアティブの決定

北軍プレイヤーは完全なイニシアティブを持ってゲームを開始し、北軍ユニットは通常通りに機能する。第7ターン以降の各々の北軍移動フェイズ開始時に、北軍プレイヤーは1つのダイスでダイスロールを行う。結果が1-2であった場合、北軍プレイヤーは完全なイニシアティブを持つ。結果が3-6で在った場合、北軍プレイヤーは低イニシアティブを持つ。北軍イニシアティブの状態は、ゲーム中に何度も変わる可能性がある；ターンマーカーを使用して現在のイニシアティブ状態を表示させる事。

17.2 低イニシアティブの移動効果

低イニシアティブ状態にある間、指揮官とスタックし且つその指揮官がイニシアティブチェックに成功した場合を除いて、北軍ユニットは敵ZOCに進入する事ができない。このイニシアティブチェックでは、1つのダイスでダイスロールを行う；ダイスロール結果が指揮官の士気値を上回っている場合イニシアティブチェックは失敗であり、その指揮官及びその指揮官とスタックしているユニットは敵ZOCに進入する事ができない。自軍ユニットが敵ZOCに隣接しているか敵ZOCに存在している場合、このダイスロールから1マイナスする。

17.3 低イニシアティブの戦闘効果

北軍の戦闘フェイズに於いて北軍が低イニシアティブで在った場合、戦闘の決定と宣言は通常通りに行われる。戦闘の解決を行う前に、攻撃側の第1ユニットに対する士気チェックを行う(指揮官とスタックしている場合、士気値の修正を行う事)。この士気チェックに成功した場合、通常通り戦闘の解決を行う。この士気チェックに失敗した場合、攻撃は中止となる；防御を行っている南軍ユニットは、反撃を行う事ができる(標準ルール7.2を参照)。イニシアティブが砲撃に影響を及ぼす事は無い。

18.0 夜間

第6ターンは、夜間ターンである。ユニットは通常通り移動を行う事ができるが、敵ユニットに隣接する移動を行う事はできない。既に敵ユニットに隣接しているユニットは、そのまま敵ユニットに隣接し続ける事ができ、またそのヘクスから退出する事もできる。

夜間ターンの間は戦闘を行う事ができない；両プレイヤーの戦闘フェイズをスキップする事。

19.0 デザイナーノート

勝利条件は史実の状況をそのまま引用する事ができ、両軍はほぼ同等に勝利する機会を持っている：今回のデザインは単純であった。最大の問題は、その規模に在る；マスケット&セイバーのユニット規模が通常1,500名の兵士を表しているのに対して、南軍の旅団を構成する兵士の平均数は約2,000であり、北軍のそれは2,500である。これは、損失ステップの補充能力を大きく取る事と、3つの北軍ユニットを追加する事で解決した：輜重隊の護衛(1/1 から 3/1 と記載されている)、第2師団の散兵分遣隊、そして軽師団が2つの翼として表されている。

南軍プレイヤーは、当初厳しい状況下におかれている；北軍がセイラム教会周辺で速やかに勝利を取る事ができたなら、輜重隊を退出させる事ができるであろう(これはその軍団の関心の核を表している；輜重隊の退出は、セジウィックがフッカーから受けた任務を成し遂げた事を表している)。

二日目に流れが南部へと傾いたなら、北軍は周辺部に於ける自由な活動を維持するのに十分な長さの戦線を維持するのが難しく

なるであろう。

これは、小さな戦闘を扱った長いゲームである；両プレイヤーは戦闘の長期的展望を持つ必要があり、無駄に兵力を消費してはならない。

20.0 戦闘序例

20.1 北軍

6) ジョン・セジウィック(John Sedgwick)の第6軍団(22,000の歩兵、54門の大砲)

1) ウィリアム・ブルックス(William Brooks)の第1師団

2) アルビオン・ハウ(Albion Howe)の第2師団

3) ジョン・ニュートン(John Newton)の第3師団

L) ハイラム・バーナム(Hiram Burnham)の軽師団

砲兵旅団

第1師団と第3師団の旅団は約2,100名の兵士で構成され、第2師団の旅団はおおよそ2,500名の兵士で構成されていた。軽師団は、実際には2,800名の兵士で構成された1つの旅団であった。軍団付砲兵旅団は、各々の師団を支援するグループに分割されていた。

20.2 南軍

ロバート・E.リーの北バージニア軍(一部；20,000の歩兵、36門の大砲)

A) リチャード・アンダーソン(Richard Anderson)師団：Mahone, Perry, Posey, Wright 旅団、及びガーネット砲兵隊(砲16門)

E) ユバル・アーリー師団：Gordon(1,000), Hays(1,000), & Hoke(1,000)旅団、及びアンドルーズ砲兵隊(砲16門)

M) ラファイエット・マクロウ師団：カーショウ(Kershaw)、セムズ(Semmes)、ウイルコックス(Wilcox)、ウォフォード(Wofford)旅団

ペリー旅団(兵1,000)以外の旅団は、1,400~1,800名の兵士で構成されている。砲兵大隊は通常16門の大砲を持っているが、この2日間の戦いの間に於いてこの大隊を構成する砲兵中隊は、適時に所属の変更を受けた。ウイルコックス旅団(分遣された4門の砲を含む)は公式にはアンダーソン師団に所属している。この旅団はフレデリックスバーグでアーリーに協力し、セイラムチャーチではマクロウの指揮を受ける。

Dm = 潰走チェック：士気チェックに失敗した場合、ユニットは潰走する。士気チェックに成功した場合、括弧で括られた結果を適用する。

Ar/Dr = 退却：全てのユニットは、混乱又は1~3ヘクスの退却を行う。

Ac/Dc = 退却チェック：MCに失敗した場合、Ar/Drを適用する。MCに成功した場合、括弧内の結果を適用する。

Ax/Dx = 退却または損失：MCに成功した場合、損失を選択する事ができる。MCに失敗した場合(及び成功したが損失を選択しなかった場合)、全てのユニットは混乱し且つ1~3ヘクスの退却を行う。

EX = 相打ち：両陣営共にステップを損失する。

NE = 効果無し

Leader = 指揮官の死傷：両陣営の指揮官毎にダイスロールを行う；5~6の場合その指揮官は死亡する。

MC = 第1ユニットに対する士気チェック：安全で無い経路でしか退却を行えないユニットは、潰走となる。退却を行う事のできないユニットは、捕獲される。防御側が退却した場合、攻撃側は前進する事ができる。

クレジット

システムデザイン：クリス・ペレイロ

マップグラフィックス：ジョー・ヨースト

カウンターグラフィックス：クリス・ペレイロとラリー・ホフマン

ルールブック：カーリー・カミングズとリサ・パターソン

カバーデザイン：リサ・パターソン

(C) 2013 Decision Games, Bakersfield, CA.

Made & printed in the USA.

[SALEM_Mini_V3F]

戦闘結果表

戦力差

ダイス ロール	-5 以下	-4~ -3	-2~ -1	0~ +1	+2~ +3	+4~ +5	+6~ +7	+8~ +9	+10 以上
1	Ax	Ax	Ax	Ar	Ac(NE)	Dc(Ex)	Dr	Dr	Dx
2	Ax	Ax	Ar	Ar	Dc(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)
3	Ax	Ar	Ar	Ac(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	Dm(Dr)
4	Ar Leader	Ar Leader	Ac(Ex) Leader	Dc(Ex) Leader	Dr Leader	Dr Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dx) Leader
5	Ar	Ac(NE)	Dc(NE)	Dr	Dr	Dm(Dr)	Dm(Dr)	Dm(Dx)	Dm(Dx)
6	Ar	Dc(NE)	Dc(Dr)	Dr	Dm(Dr)	Dm(Dr)	Dm(Dx)	Dm(Dx)	Dm(Dx)

地形効果表(TEC)

地形	効果
平地	進入1MP。戦闘効果無し。
丘	平地/森と同じ。観測側と目標の双方が丘に存在している場合を除き、LOSを妨害する。
道路	道路に沿って移動を行っている場合1MP(4.3を参照)。戦闘効果無し；他の地形を使用する事。
防御拠点	このヘクスで防御を行っている歩兵隊のみ、CFに+2。
歴史上の場所	移動及び戦闘に対する効果は無い。
浅い森	進入1MP。平地ヘクスを横切って浅い森に対して攻撃を行う場合、攻撃側のCFが半減。丘に存在している場合除いて、砲兵のLOSを妨害する。
深い森	歩兵のみが進入可能；進入したなら即座に停止。このヘクスに対して攻撃を行う事ができるのは、歩兵だけである；このヘクスに対して/このヘクスから攻撃を行う場合、CFが半減。このヘクスからZOCを及ぼす事はできず、このヘクスにZOCが及ぶ事も無い。このヘクスに対する/このヘクスを通過するLOSは妨害される。