

Present arms!! Fire!! Forward!!

戦列歩兵 RPG は戦列歩兵を楽しむための RPG です。戦列歩兵とは密集陣形を組み、最前列が斉射、斉射後に陣の後ろに回り、部隊全体が前進、最前列が射撃、と繰り返し射撃を行う歩兵部隊です。当時の精度が低いマスケット銃ではこれが最善の戦術でした。

Present arms!!

ゲームマスターは 6×6 のマス目を用意します。これが、戦列歩兵の陣形となります。各プレイヤーは自分のキャラクターを配置する場所を決定します。同じマスに複数のキャラクターを配置することはできません。キャラクターの配置が完了した時点で、ゲームマスターは最前列となる列にマーカーを配置してください。そして、敵の部隊となる N×N マスのマス目を用意します。敵も同様に最前列を決めます。このとき、必ず 1 列が 6 マス以下になるようにしてください。

Fire!!

最前列に存在するキャラクターのプレイヤーは誰とも相談せずにサイコロの目を選んで、掌で隠すように机の上においてください。サイコロを置くプレイヤーが全員サイコロを置いた時点で全員のサイコロを公開してください。敵部隊の左端を 1 として隠した目が狙った対象となります。次に、各プレイヤーは 1D6 を振り何列目の兵隊に当たったかを決定します。その兵士は倒れます。

プレイヤーの処理が終わったら、敵味方双方の最前列で残っている兵士と同じ回数だけ、1D6 を 2 回振ります。プレイヤーと同様にここで出た目の位置の兵士が倒れます。もし、プレイヤーキャラクターに当たった場合、そのキャラクターは死亡します。

射撃が終わったら、敵味方双方ともに、最前列から 1 列ごとに 1D6 を振ります。列に残っている兵士数以下の目が出た場合、部隊の士気は崩壊し、散り散りに逃走することになります。Charge!! の手順に進んでください。部隊の士気が崩壊しなければ Forward!! の手順に進みます。

Forward!!

敵味方双方の部隊の最前列マーカーを一つ後ろにずらします。その後、Fire!! の手順に戻ります。

Charge!!

士気が崩壊した部隊には騎兵が突撃をしてきます。もし、敵部隊が崩壊した場合、Present arms!! の手順に戻り、次の戦場に向かってください。自部隊が崩壊した場合、残存しているプレイヤーキャラクター以外の兵士数を数えてください。その後、各プレイヤーは 2D6 を掌で隠して何人の兵士を救助するか決めてください。このときも相談することはできません。

各プレイヤーは D66(どちらか一方を 10 の位として 6 面体を 2 個振る)を行い、「残った兵士数+10 - 救助対象の兵士数合計」以下の目が出れば、騎兵突撃から逃げるすることができます。このとき、各プレイヤーが救助しようとした人数が功績点となります。もし、大きい目が出た場合、キャラクターは死亡します。

生き残ったキャラクターは Present arms!! の手順に戻り、次の戦場に向かってください。