

Stonewall's Last Battle

1863年4月27日～5月6日、Chancellorsville戦役

1.0 はじめに

Stonewall's Last Battleは、1863年4月と5月にFredericksburgとChancellorsville周辺でおこなわれたアメリカ南北戦争の戦役をシミュレートする。このゲームでプレイヤーは、実際の1日を再現するターンごとに北軍及び南軍をコントロールする。マップには1863年のVirginiaの一部が、南北戦争当時の地図から正確に描写されている。六角形のマスがマップを覆っており、各ヘクスの対辺の間は約2,000ヤード(1.15マイル)に等しい。連隊から師団規模の戦闘ユニットと、軍団、及び軍司令官が両軍に用意されている。ユニットには変動するポイントが割り当てられており、その1ポイントは約500人の歩兵または700人の騎兵を表している。

ゲームの備品

Stonewall's Last Battleには以下のものが含まれている。

- ・ルールブック1冊
- ・22インチx32インチのマップ1枚
- ・260コマのカウンターシート2枚
- ・図表2枚
- ・弾薬表(Ammunition Pad)1冊
- ・軍ディスプレイ(Force Display)1枚
- ・6面体ダイス2個
- ・カウンタートレイ1個

略語

A:	Anderson師団	Ldr:	司令官
ANV:	Northern Virginia軍	L:	Longstreet軍団
AP:	Potomac軍	M:	McLaw師団
Art:	砲兵	MP:	移動ポイント
Brig:	旅団	MS:	Mississippi
Cav:	騎兵	MV:	兵力
Cmd:	指揮	Org:	統制状態
Disorg:	混乱状態	PA:	Pennsylvania
Div:	師団	Regt:	連隊
Dmorlze:	戦意低下	RR:	鉄道
E:	Early師団	Sub:	代用ユニット
GA:	Georgia	VA:	Virginia
Inf:	歩兵	VP:	勝利ポイント
J:	Jackson軍団	ZOC:	支配地域

ストップ! 先に進む前にGCACW標準基本ゲームルールを読むこと。

13.0 基本ゲームシナリオ

複雑さの度合いが異なる5つの基本ゲームシナリオがある。以下の説明において特に記述がない限り、すべてのユニットは表(通常)の面を上にして、疲労レベル0、統制状態の戦力マーカーでゲームを始める。開始前にターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上の、そのシナリオが始まる日付のマスに配置する。これが第1ターンである。ターン表示フェイズにターンマーカーを1マス進め、新しいターンを開始する。ゲーム終了時に勝利ポイントを計算し、勝者を決定する。戦闘における損害が勝利ポイントの得失点につながるため、プレイヤーは兵力の損失を紙の上か、勝利ポイント欄(Victory Point Track)上に記録すべきである。

セーレム教会

SALEM CHURCH

13.1 シナリオ1:

ノート:このシナリオは、薄く広い防衛線で塹壕にこもるEarlyに対してSedgwickがおこなった、Fredericksburgからの遅すぎた攻撃をシミュレートする。SedgwickがChancellorsvilleの南軍陣地に背後から前進し、Leeがこの陣地を放棄することによって、戦役の流れが変わることをHookerは願っていた。

ゲームの長さ:1863年5月3日、1ターン。

南軍セットアップ:英文ルールブック18ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* 18 MS、Barksdale、Hoke、Gordon、及びSmithは完成済みの胸壁マーカーの下でゲームを始める。

** McLawsは疲労レベル2でゲームを始める。

北軍セットアップ:英文ルールブック18ページの「UNION SET-UP」を参照。

特別ルール

北軍のイニシアティブ:北軍プレイヤーは、第1ターンの1回目(及びその後何回か)のイニシアティブのダイスに自動的に勝つ。この状態は、北軍プレイヤーが最初の攻撃を命じるか、ユニットをRappahannock川の北に移動させるかするまでのアクションフェイズの間、継続する。このいずれかがおこなわれた後のアクションフェイズにおいては、イニシアティブを通常どおりに決定する。

南軍移動制限:南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。

- McLawsはFredericksburgにおける北軍の突破を警告されるまで活性化されることができない。このメッセージをMcLawsに伝えるためには、南軍のイニシアティブ1回を消費しなければならないが(つまり、McLawsは南軍が1回イニシアティブを取得した後にのみ移動することができる)、南軍プレイヤーはいずれのユニットも移動することなくこの伝達を完了する。このとき南軍プレイヤーは、自軍のイニシアティブ1回をMcLawsへの警告のためだけに消費した後に、次のイニシアティブのダイスを通常どおりにふる。南軍プレイヤーがMcLawsへの警告をおこなうためにイニシアティブ1回を消費することができるのは、ゲーム開始時に南軍ユニットが配置されるFredericksburg近くの7ヘクスのうち、2ヘクスに(北軍の攻撃、または南軍プレイヤーの自発的な移動によって)南軍ユニットが存在していない状態になった後である。
- 南軍プレイヤーはシナリオの間、Rappahannock川の北に自発的にユニットを移動させることができない。しかし、南軍ユニットはこの川の北に退却することができる。この川を渡ることを強要されたユニットは通常どおり移動することができ、この川を南側に渡ることもできる。

代用ユニット:これは上級ゲームシナリオではないが、このシナリオにおいては上級ゲームの「代用ユニット」(21.0を参照)に書かれたすべてのルールが適用される。このためゲームの手順に「編入フェイズ」が追加され、南軍プレイヤーが望むならば、Early師団所属の2個旅団をこの時点で編入することができる。このシナリオのプレイする間、両プレイヤーは上級ゲームルールに従って望むだけのユニットを分遣することができる。

Gibbon師団:Gibbon師団は第2軍団に所属しているため、Sedgwickによる軍団の活性化においては、活性化されることができないことに注意すること。

北軍大河川橋:北軍プレイヤーは4427と4328の間、及び4427と4428の間の2か所に大河川橋を配置してシナリオを始める。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|----|--|
| +8 | 北軍ユニットがゲーム終了時にTabernacle Church (3828)に存在している。 |
| +5 | 北軍ユニットがゲーム終了時にSalem Church (4028)に存在している。 |
| +2 | ゲーム終了時にSnowden (4227)、Smithfield (4530)、Hamilton's Crossing (4531)、Fredericksburg (4328)の各ヘクスに北軍ユニットが存在しているか、北軍プレイヤーによって支配されていることに。そのヘクスに最後に存在したユニットが北軍ユニットである場合、そのヘクスは北軍によって支配されていることに注意すること。 |
| +1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |
| -1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
19以上	北軍決定的勝利
14から18	北軍実質的勝利
9から13	北軍最低限の勝利
4から8	南軍最低限の勝利
-1から3	南軍実質的勝利
-2以下	南軍決定的勝利

偉大なる側面行軍

THE GREAT FLANK MARCH

13.2 シナリオ2:

ノート: このシナリオはChancellorsville戦役の決定的な瞬間、すなわち5月2日午後5時のJacksonによる北軍第11軍団に対する奇襲攻撃を再現する。2日の夜におきたJacksonの悲劇的な負傷にも関わらず、LeeとStuartは3日、Jacksonの成功を元に戦果を拡大し、大勝利のうちにChancellorsvilleを占領することができた。

ゲームの長さ: 1863年5月2日から5月3日、2ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック21ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Hill, Thomas, Rodes, 23GA, Colston、及びF Leeは疲労レベル1でゲームを始める(しかし、混乱状態でも疲弊でもない)。

北軍セットアップ: 英文ルールブック21ページの「UNION SET-UP」を参照。

* 第1軍団のすべてのユニットは疲労レベル1でゲームを始める(しかし、混乱状態でも疲弊でもない)。

** Sykes師団は疲労レベル1かつ混乱状態かつ疲弊でゲームを始める。

+ Davis, Sergeant、及びMcIntosh旅団は疲弊の面(疲労レベル0)でゲームを始める。

特別ルール

第1ターン: 第1ターンには司令官移送フェイズがない。ゲームは最初のアクションフェイズから開始する。

イニシアティブ: 第1ターンにおいて、イニシアティブは特別な方法で扱われる。1回目から3回目までのアクションフェイズにおけるイニシアティブは、(多くの場合、誰が活性化されるかと共に)あらかじめ決められている。

1回目のフェイズ、北軍: 第3軍団と第12軍団のいずれかに所属する1ユニットのみを(望むならば軍団司令官と共に)活性化することができる。このユニットは33xxヘクス列の西にあるヘクスへの移動または攻撃をおこなわない限り、移動または攻撃またはその両方をおこなうことができる。

2回目のフェイズ、南軍: このイニシアティブにおいては、StuartがF.Leeを活性化しなければならない。

3回目のフェイズ、南軍: このイニシアティブにおいては、Jacksonが自らの軍団(ユニットの数は何個でもよい)を活性化しなければならない。このアクションフェイズにJacksonの指揮下にあるユニットがおこなう戦闘のダイスには、奇襲による+1の修正が追加される。

第1ターンにおけるこれより後のアクションフェイズのイニシアティブは通常どおりにダイスをふって決定されるが、次の修正がおこなわれる。4回目から6回目のアクションフェイズにおけるイニシアティブは通常どおりダイスがふって決定されるが、南軍プレイヤーはイニシアティブのダイスに+1の修正を受ける(南軍の戦闘のダイスに+1の修正はおこなわない)。7回目及びそれより後のイニシアティブは通常どおり決定される。しかし、7回目またはそれより後においてイニシアティブ決定のダイスの結果が同じだった場合、夜になる(それでも通常どおり南軍はそのイニシアティブに勝つ)。この時点より後におこなわれるすべての攻撃において、攻撃側の戦闘のダイスには暗闇による-1のペナルティが適用される。このペナルティは攻撃をおこなう際にいずれのプレイヤーにも適用され、第2ターン開始時になるまで継続する。

移動制限: 両軍のすべてのユニットはゲーム中に、Scott's Dam Ford(US Fordの隣にある。Fredericksburgの近くにあるScott's Fordではない)の東においてRappahannock川を渡ることができ

ない。この川を渡って退却することはできる。

代用ユニット: これは上級ゲームシナリオではないが、このシナリオにおいては上級ゲームの「代用ユニット」(21.0を参照)に書かれたすべてのルールが南軍プレイヤー(のみ)に適用される。第1ターンにおこなうことができるのは分遣のみである。第2ターンの開始時にこのシナリオにおける唯一の「編入フェイズ」がおこなわれ、このとき南軍プレイヤーは同じヘクスに存在している、同じ指揮系統に属する2個以上のユニットを編入することができる。このシナリオのいずれのターンにおいても、南軍プレイヤーは上級ゲームルールに従って、望みだけのユニットを分遣することができる。

南軍司令官の戦死: このシナリオにおいては「南軍司令官の戦死」のルール(18.0を参照)が適用される。このシナリオにおいて、Jacksonは第1ターン終了時に無条件に戦死したものととして扱われることに注意すること(彼が既に戦死している場合を除く)。第1ターン終了時に18.0において説明されている手順に従って、JacksonをStuartに置き換える。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +8 北軍歩兵師団がゲーム終了時にChancellorsville (3427)に存在しており、かついずれの南軍歩兵師団もこのヘクスに隣接していない。
- +5 北軍歩兵師団がゲーム終了時にChancellorsville (3427)に存在しており、かつ1個以上の南軍歩兵師団がこのヘクスに隣接している。
- +6 北軍プレイヤーがゲーム終了時に、U.S.FordからSalem Churchまで、南軍ユニットも南軍の限定ではないZOCも存在しない道路または舗装道路によって、Rappahannock川の南のみを通る経路を設定できる。北軍ユニットが存在している場合、この勝利条件に関しては南軍ZOCを無効にする。
- +2 ゲーム終了時に所属している全ユニットが、Rapidan川及びRappahannock川の南に存在している北軍の歩兵1個軍団につき(最大6個まで)。所属しているユニットが1個でもRapidan川またはRappahannock川の北に存在している軍団はポイントを得ることができない。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 6 ゲーム終了時に疲労レベルが3以下で、合計防御力が12以上の1個以上の南軍歩兵ユニットがSalem Churchに存在している。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
28以上	北軍決定的勝利
18から27	北軍実質的勝利
8から17	北軍最低限の勝利
-2から7	南軍最低限の勝利
-12から-3	南軍実質的勝利
-13以下	南軍決定的勝利

セジウィック、救出へ

SEDGWICK TO THE RESCUE

13.3 シナリオ3:

ノート:このシナリオは「偉大なる側面行軍」と「Salem教会」を統合することで、5月2日から3日における戦略的状况を全体的な視野で提供するものである。実際の戦役においてHookerは、SedgwickがChancellorsvilleにいる彼の軍を救出するのを待っていた。このシナリオにおいては、北軍プレイヤーがより積極的になることが可能であり、自軍両翼の最集結を試みることができる。

ゲームの長さ: 1863年5月2日から5月3日、2ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック23ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

- + 18 MS, Barksdale, Hoke, Gordon、及びSmithは完成している胸壁マーカーの下でゲームを始める。開始時におけるHoke, Gordon、及びSmithの兵力は3ではなく4である(これによりシナリオ1の戦力と合致する)。
- ++ Hill, Thomas, Rodes, 23GA, Colston、及びF Leeは疲労レベル1でゲームを始める(しかし、混乱状態でも疲弊でもない)。
- * Wilcox, Hays, 18 MS, Barksdale, Early, Hoke, Gordon、及びSmithは第2ターンになるまで活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

北軍セットアップ: 英文ルールブック23ページの「UNION SET-UP」を参照。

- * 第1軍団のすべてのユニットは疲労レベル1でゲームを始める(しかし、混乱状態でも疲弊でもない)。
- ** Sykes師団は疲労レベル1かつ混乱状態かつ疲弊でゲームを始める。
- + Davis, Sergeant、及びMcIntosh旅団は疲弊の面(疲労レベル0)でゲームを始める。
- ++ Sedgwick, Newton, Howe, Gibbon、及びBrooksは第2ターンになるまで活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

特別ルール

第1ターン: 第1ターンには司令官移送フェイズがない。ゲームは最初のアクションフェイズから開始する。

イニシアティブ: 第1ターンにおいて、イニシアティブは特別な方法で扱われる。1回目から3回目までのアクションフェイズにおけるイニシアティブは、(多くの場合、誰が活性化されるかと共に)あらかじめ決められている。

1回目のフェイズ、北軍: 第3軍団と第12軍団のいずれかに所属する1ユニットのみを(望むならば軍団司令官と共に)活性化することができる。このユニットは33xxヘクス列の西にあるヘクスへの移動または攻撃をおこなわない限り、移動または攻撃またはその両方をおこなうことができる。

2回目のフェイズ、南軍: このイニシアティブにおいては、StuartがF. Leeを活性化しなければならない。

3回目のフェイズ、南軍: このイニシアティブにおいては、Jacksonが自らの軍団(ユニットの数は何個でもよい)を活性化しなければならない。このアクションフェイズにJacksonの指揮下にあるユニットがおこなう戦闘のダイスには、奇襲による+1の修正が追加される。

第1ターンにおけるこれより後のアクションフェイズのイニシアティブは通常どおりにダイスをふって決定されるが、次

の修正がおこなわれる。4回目から6回目のアクションフェイズにおけるイニシアティブは通常どおりダイスがふって決定されるが、南軍プレイヤーはイニシアティブのダイスに+1の修正を受ける(南軍の戦闘のダイスに+1の修正はおこなわない)。7回目及びそれより後のイニシアティブは通常どおり決定される。しかし、7回目またはそれより後においてイニシアティブ決定のダイスの結果が同じだった場合、夜になる(それでも通常どおり南軍はそのイニシアティブに勝つ)。この時点より後におこなわれるすべての攻撃において、攻撃側の戦闘のダイスには暗闇による-1のペナルティが適用される。このペナルティは攻撃をおこなう際にいずれのプレイヤーにも適用され、第2ターン開始時になるまで継続する。

移動制限: 両軍のすべてのユニットは第2ターンになるまで、Scott's Dam Ford(US Fordの隣にある。Fredericksburgの近くにあるScott's Fordではない)の東においてRappahannock川を渡ることができない。この川を渡って退却することはできない。

代用ユニット: これは上級ゲームシナリオではないが、このシナリオにおいては上級ゲームの「代用ユニット」(21.0を参照)に書かれたすべてのルールが適用される。第1ターンにおこなうことができるのは分遣のみである。第2ターンの開始時にこのシナリオにおける唯一の「編入フェイズ」がおこなわれ、このとき南軍プレイヤーは同じヘクスに存在している、同じ指揮系統に属する2個以上のユニットを編入することができる。このシナリオのいずれのターンにおいても、プレイヤーは上級ゲームルールに従って、望みだけのユニットを分遣することができる。

南軍司令官の戦死: このシナリオにおいては「南軍司令官の戦死」のルール(18.0を参照)が適用される。このシナリオにおいて、Jacksonは第1ターン終了時に無条件に戦死したものと扱われることに注意すること(彼が既に戦死している場合を除く)。第1ターン終了時に18.0において説明されている手順に従って、JacksonをStuartに置き換える。

活性化の制限: Salem教会シナリオに登場するすべてのユニット(McLawsを除く)はこのシナリオの最初のターンにおいて活性化されることも、塹壕構築をおこなうことも禁じられる。これ制限を受けるユニットはこのシナリオのセットアップにおいて印が付けられている。

北軍の橋: 北軍プレイヤーは4427と4328の間、及び4427と4428の間の2か所に大河川橋を配置してシナリオを始める。

Gibbon師団: 繰り返しになるが、Gibbon師団は第2軍団に所属しているため、Sedgwickによる軍団の活性化においては、活性化されることができないことに注意すること。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +8 北軍歩兵師団がゲーム終了時にChancellorsville (3427)に存在しており、かついずれの南軍歩兵師団もこのヘクスに隣接していない。
- +5 北軍歩兵師団がゲーム終了時にChancellorsville (3427)に存在しており、かつ1個以上の南軍歩兵師団がこのヘクスに隣接している。
- +10 北軍プレイヤーがゲーム終了時に、U.S.FordからSalem Churchまで、南軍ユニットも南軍の限定ではないZOCも存在しない道路または舗装道路によって、Rappahannock川の南のみを通る経路を設定できる。北軍ユニットが存在している場合、この勝利条件に関しては南軍ZOCを無効にする。
- +2 ゲーム終了時にSnowden (4227)、Smithfield (4530)、Hamilton's Crossing (4531)、Fredericksburg (4328)の各ヘクスに北軍ユニットが存在しているか、北軍プレイヤーによって支配されていることに。
- +2 ゲーム終了時に所属している全ユニットが、Rapidan川及

びRappahannock川の南に存在している北軍の歩兵1個軍団につき(最大7個まで)。所属しているユニットが1個でもRapidan川またはRappahannock川の北に存在している軍団はポイントを得ることができない。

- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
39以上	北軍決定的勝利
29から38	北軍実質的勝利
19から28	北軍最低限の勝利
9から18	南軍最低限の勝利
-1から8	南軍実質的勝利
-2以下	南軍決定的勝利

ブランディー・ステーション

BRANDY STATION

13.4 シナリオ4:

Chancellorsville戦役の成功に続き、Leeは2度目のPotomac渡河を準備するため、自らの軍を北に移動させ始めた。6月の初め、EwellとLongstreetの軍団がCulpeper周辺に集結したが、その移動と野営はStuartの騎兵によって護衛されていた。北軍情報部は何か起きてると警戒はしていたが、南軍の活動範囲も、その目的も知ることはできなかった。

Potomac 軍において Stuart に相対していた Pleasonton は、Rappahannock川をCulpeperに向けて渡り、この情報を得るための偵察をおこなうようHookerから命令を受けた。Culpeperの北東6マイルにあるBrandy Stationにおける再装備の間、Stuartは騎兵による閲兵式を地元の民衆と、Lee自身とに対して合計2回実施した。6月8日におこなわれた2回目の閲兵式の知らせは、接近中の北軍騎兵の耳にも届いており、そのとき彼らは翌日の作戦のために集結していた。翌朝、青服兵の接近を予期していなかったStuartは自身の経歴の中でもっとも大きな驚きを受けることになる。

Pleasantonの計画は単純だった。Bufordの第1騎兵師団はBeverly Fordを渡ってBrandy Stationに進み、そこでKelly's Fordを渡ってきたGreggの第3騎兵師団と合流する。Duffyの第2騎兵師団もKelly's Fordを渡るが、Stevensburgに進みその方向でLeeを探す。そして全3個師団がCulpeperで集結し、そこでStuartの騎兵に接触する予定であった。Stuartが最大20,000の騎兵を指揮下においていると予測されていたため(実際には9,500であった)、Hookerは北軍2個歩兵旅団を支援のために追加した。浅瀬の横断において競合が生じたことに青服の騎兵たちは驚かされたが、仮に横断が穏やかにおこなわれたとしても、予想より近くにStuartがいることに驚かされたであろう。

ゲームの長さ: 1863年6月9日、1ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック25ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

北軍セットアップ: 英文ルールブック25ページの「UNION SET-UP」を参照。

特別ルール

ゲームの手順: ゲームの手順はアクションサイクルのみで構成される(司令官移送フェイズはない)。

イニシアティブ: 1回目から5回目までのイニシアティブはあらかじめ決められている。

1回目及び2回目、北軍: Bufordの第1騎兵師団。この師団に所属する3個旅団のうちの2個を、1回に1個ずつ活性化することができる。

3回目及び4回目、北軍: Duffyの第2騎兵師団。この師団に所属する旅団を1回に1個ずつ活性化することができる。

5回目、南軍: 南軍プレイヤーは活性化を1回おこなうことができる。

6回目及びそれより後のイニシアティブは通常どおり決定される。

シナリオの終了: このシナリオは、両プレイヤーが続けてパスするか、すべてのユニットが疲労レベル4になったならば終了する。

北軍移動制限: 北軍を構成する2つの翼部隊は、最初のRappahannock川を最初に渡る際、それぞれ命じられている浅瀬を渡らなければならない。第1騎兵師団及びAme歩兵旅団は

Beverly Fordにおいて渡り、第2、第3騎兵師団及びRussel歩兵旅団はKelly's Fordにおいて渡る。第2師団が1回目の渡河を完了するまで第3師団は渡河をおこなうことができない(騎兵ユニットは友軍がスタックしているヘクスを通過して移動した場合でも、余分なコストを支払わなくてもよいことを忘れないこと)。各北軍ユニットは一度この川の西側に渡ったならば、すべての浅瀬、及びRappahannock Station Bridgeを渡って東側に戻ることができる。北軍ユニットはヘクス列14xxの西に移動することも攻撃することもできず、Rapidan川を渡ることもできない。

南軍移動制限: 南軍のRodes歩兵師団は、北軍ユニットがCulpeperの3ヘクス以内に移動するか、マップ上のすべての南軍騎兵ユニットが疲労レベル2以上になるかした後にのみ活性化されることができる。Rodesを活性化する場合、その行軍のダイスは南軍の通常修正(+1)ではなく、負の修正(-1)をおこなう。ダイスの結果が1だったために修正後に0になったならば、この師団はその活性化において何もすることができないにも関わらず、疲労レベルは増え、必要ならば延長行軍の判定をおこなう。南軍ユニットはCulpeper郡の外に移動することも攻撃することもできない。

騎兵突撃: 活性化の開始時において敵軍ZOCに存在していない騎兵ユニットは、その活性化においておこなう攻撃で騎兵突撃を宣言することができる。防御側と攻撃側の地形がいずれも平地または丘陵であるならば、騎兵突撃によっては攻撃側のダイスに+1の修正がおこなわれる。このとき両ヘクスの間が小川、渡河可能な川ヘクスサイド、または橋のある川ヘクスサイドであってもよい。軍団突撃または総突撃において騎兵突撃を宣言することはできない。突撃の目標となるヘクスには、戦意低下ではない歩兵ユニットが存在してはならない。突撃を宣言する場合、騎兵ユニットはその時点で残っている移動ポイントをすべて消費するが、(攻撃のための移動ポイント消費の他に)騎兵突撃をおこなうための特別な移動ポイントを消費する必要はない。可能であれば戦闘後前進をおこなうことができるが、その時点でそのアクションを終了しなければならぬ。それより後、他のユニットを攻撃することも、側面防御を得るためにMPを消費することもできない。騎兵突撃の(+1)の修正は、攻撃のために消費する移動ポイントの数に応じて適用される修正とは別に適用される。

騎馬砲兵カウンター: 南軍騎馬砲兵(Horse Artillery)カウンターはStuartが利用できるすべての砲をあらわしており、2115に配置される。騎馬砲兵カウンターは戦闘力を持っておらず、退却することも移動することもできない。この砲が各旅団に供給されるまでは、すべての南軍騎兵ユニットの砲兵値は0である。南軍プレイヤーは自軍のイニシアティブ1回を使って、騎馬砲兵の供給を宣言することができる。この時点で騎馬砲兵カウンターはゲームから取り除かれ、南軍3個旅団に書かれている砲兵値が有効となる。砲が供給されるより前に北軍ユニットが騎馬砲兵カウンターの位置するヘクスに進入した場合、このカウンターをゲームから取り除き、南軍プレイヤーはゲームの残りの間自軍騎兵ユニットの砲兵値を使う資格を失う。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +1 南軍プレイヤーがイニシアティブを使って、騎馬砲兵の砲を自軍旅団に供給するより前に、北軍ユニットが騎馬砲兵が存在しているヘクス(2115)に進入した。
- +1 ゲーム中のいずれかの時点で北軍ユニットがStevensburg (1920)に進入した。
- +2 ゲーム中のいずれかの時点で北軍ユニットがCulpeper (1418)に隣接するヘクスに移動した。
- +1 北軍ユニットがゲーム終了時にFleetwood Hill (2015)に存在している。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失わ

れた南軍兵力1ポイントにつき。

- 1 南軍騎兵ユニットがゲーム終了時にFleetwood Hill (2015)に存在している。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
8以上	北軍決定的勝利
5から7	北軍実質的勝利
2から4	北軍最低限の勝利
-1から1	南軍最低限の勝利
-4から-2	南軍実質的勝利
-5以下	南軍決定的勝利

ケリーズ・フォード

KELLY'S FORD

追加シナリオ：

北軍の前哨線は1862年から1863年の冬の間、Potomac軍に対する南軍の偵察を阻止することができず、北軍騎兵は1863年2月25日のHartwood Churchの戦いでその非常に貧弱な能力を露呈したため、Hookerは敵を撃破することのできる騎兵軍団を新設するよう命じた。同じころ、Hartwoodでの戦闘で敗退した第2騎兵師団長のWilliam W. Averell准将は、敵軍と交戦する許可を得た。Averellはこの戦争において初めて北軍がおこなう騎兵による独立した大規模な攻撃作戦を、そして彼の鞍の上のライバルでありウェストポイントにおけるクラスメートでもあるFitzhugh Lee准将への復讐を、「彼を敗走させ、撃破せよ」と命じた。

Rappahannock川に前進する途中、誤った情報を受けたAverellは2個連隊を北に転進させた。彼の計画は浅瀬において、障害物と強固な敵とによって大きく遅れた。彼の3個旅団が渡河を終え、混乱から脱したのは昼前のことであった。機動によって彼が得た優位は既に失われており、サーベルとピストルのみがこの戦闘の決着をつける手段となっていた。（このシナリオでユニットの規模は1ポイントにつき375人の騎兵としてあらわされるが、ゲームのメカニズムには何の影響も与えない。）

マップ：SLBのマップとカウンターを使用する。

ゲームの長さ：1863年3月17日、1ターン

南軍セットアップ：http://www.gcacw.com/kellysfd.htmの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

北軍セットアップ：http://www.gcacw.com/kellysfd.htmの「UNION SET-UP」を参照。

* このシナリオにおいて、カウンターとルールはすべてStonewall's Last Battleのものを使用する。いくつかのユニットは、「counter」の欄に書かれているように別のユニットで代用される。

特別ルール

- 1 ゲームの手順はアクションサイクルのみで構成される(司令官移送フェイズはない)。
- 2 北軍プレイヤーは1回目と2回目のイニシアティブに自動的に勝つ。3回目及びそれより後のイニシアティブは通常どおり決定される。このシナリオは、両プレイヤーが続けてパスするか、すべてのユニットが疲労レベル4になったならば終了する。
- 3 SLBのシナリオ「ブランディー・ステーション」における騎兵突撃の特別ルールが使用される。
- 4 このシナリオを教習用に使う場合、すべての砲兵値を0として扱い、司令官の活性化、突撃、及び司令官の移動を無視する(Stuartはゲーム終了まで常に3VAと行動を共にし、その戦術値は3VAに通常どおり適用される)。
- 5 両軍ともMountain Runにある2つの浅瀬に進入することができないが、より上流においてこの川を渡ることはできる。北軍はKelly's FordにおいてのみRappahannock川を渡ることができる。川の増水のためKelly's Fordの両岸には倒木が存在しており、60人の狙撃兵がライフルピットで強固に守っていたため、Kelly's Fordを南西に渡って移動しようとする北軍ユニットは、それぞれ川を渡る時点においてダイスを1個ふり、渡河障害表を参照しなければならない。結果は直

ちに適用される。このヘクスに南軍ユニットが存在している場合、代わりに戦闘のルールが適用される。北軍の渡河のダイスには、既におこなわれた渡河の試み1回につき+2の修正がおこなわれる。北軍ユニットが「成功」の結果を出したならば、それより後においてこのダイスをふる必要はない。

渡河障害表

ダイス 渡河の結果

- | | |
|-----|---------------------------------------|
| 1 | 阻止：ユニットは渡河することができず、混乱し*、FとEの結果を適用される。 |
| 2 | 停滞：ユニットは渡河し、混乱し*、FとEの結果を適用される。 |
| 3 | 抵抗：ユニットは渡河し、FとEの結果を適用される。 |
| 4 | 交戦：ユニットは渡河し、fとEの結果を適用される。 |
| 5 | 遅延：ユニットは渡河し、Eの結果を適用される。 |
| 6 | 妨害：ユニットは渡河し、fの結果を適用されるが、移動を続けることができる。 |
| 7以上 | 成功：ユニットは渡河し、移動を継続する。 |

* 既に混乱状態のユニットには影響はない。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|----|---|
| +1 | ゲームの間のいずれかの時点で、北軍ユニットがElkwood (2215)に進入した。 |
| +2 | ゲーム終了時に、北軍ユニットがCulpeper (1418)に存在している。 |
| +1 | 戦闘、または退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |
| -1 | 戦闘、または退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP 勝者

- | | |
|------|----------|
| 3以上 | 北軍決定的勝利 |
| 2 | 北軍実質的勝利 |
| 1 | 北軍最低限の勝利 |
| 0 | 南軍最低限の勝利 |
| -1 | 南軍実質的勝利 |
| -2以下 | 南軍決定的勝利 |

歴史上の結果：最大の戦闘は浅瀬から約3/4マイルのところでおこなわれた。突撃と、それに対する突撃が繰り返されたが、Averellは南軍を数マイル後方に押しやることができた。状況が膠着したことに加え、南軍の増援が近づいていたことから、第2師団は進んできた道を戻りながら整然と撤退した。

この熾烈な戦闘における損害は驚くほど軽微だった。北軍は優勢に戦いを進めたが、両軍の損害はすべて合わせてもゲームにおける1ポイントにも満たないものであった。北軍が実際には前進しなかったため南軍は最低限の勝利を得たが、青服

の騎兵たちはこれまでに感じたことのない自信を体得し、今後の戦役に備えることとなったのである。

(もしも? : Averellが根拠のない不安のために指揮下の部隊の1/3を側面の防御に割かなければ、この戦闘は決定的なものになったであろうと一般に言われている。どのように戦闘が

おこなわれたかをシミュレートするためには、Flank Guardユニットを他のユニットと一緒にMorrisvilleに配置すること。そして、Averellが目標を達成した場合にその後の戦役に及ぼす影響を理解するには、F Leeのカウンターを使わずに他のSLBのシナリオをプレイするとよい!)

上級ゲームルール

上級ゲームにおいては追加のルールが使用され、これによりゲームのリアリズムと複雑さが増加する。上級ゲームルールを基本ゲームシナリオに使用してはならない。上級ゲームにおいては、いくつかの新しいフェイズがプレイの手順に追加されることに注意すること(14.0を参照)。

14.0 上級ゲーム プレイの手順

上級ゲームの各ターンは以下の「プレイの手順」に従って実施される。

- 1 ランダムイベントフェイズ
ダイスを2個ふり、プレイヤーはランダムイベント表を参照する。
- 2 弾薬フェイズ
両プレイヤーは弾薬を補充することができる。
- 3 司令官移送フェイズ
司令官をある指揮下のユニットから、別の指揮下のユニットに移送することができる。
- 4 編入フェイズ
代用ユニットを他のユニットに再編入することができる。
- 5 アクションサイクル
アクションフェイズ
 - A イニシアティブセグメント：両プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果がより大きかったプレイヤーが勝つ(その結果が同じだった場合、南軍プレイヤーが勝つ)。勝ったプレイヤーはイニシアティブを取るか、パスするかしなければならない。
 - B 活性化セグメント：イニシアティブを取ったプレイヤーは、資格のある司令官またはユニットを用いてアクション1回おこなわなければならない。活性化セグメント終了時に、プレイヤーはイニシアティブセグメントに戻り、新しいアクションフェイズを始める。プレイヤーは、両プレイヤーが同じアクションフェイズにおいてパスするまでアクションフェイズを繰り返す(4.1を参照)。
- 6 回復フェイズ
資格のあるユニットは塹壕構築、橋の架設、そして疲労、混乱、疲弊、及び戦意低下からの回復をおこなうことができる。
- 7 ターン表示フェイズ
ターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上で1マス進め、新しいターンを始める。

15.0 ランダムイベント

各ランダムイベントフェイズにどちらかのプレイヤーがダイスを2個ふる。プレイヤーはランダムイベント表を参照し、ダイスに応じた結果をチェックする。シナリオ6の第1及び第2ターンにおいて、ランダムイベントは決定されないことに注意すること。

雨

雨の効果は基本ゲームと完全に同じである(12.0を参照)。

4月29日(シナリオ6の第3ターン)における雨の結果は無効であることに注意すること。

Hookerの解任

この結果が生じた場合、以下の条件が満たされているかどうかを確認する。1) 北軍ユニットが戦闘による損失を受けた時に、その北軍ユニットと同じヘクスにHookerが存在していたことがあり、かつ、2) ゲーム開始からの北軍の戦闘における損失が10兵力ポイント以上である(戦闘による損失とは、戦闘、退却、または騎兵退却のいずれか(延長行軍でも、強行軍でも、敵軍ZOCから別の敵軍ZOCへの移動でもない)において失われた兵力のみを指す)。両方の条件が満たされている場合、軍司令官Hookerのカウンターは置き換えられ、その他の場合はこのイベントを無視する。Hookerが解任された場合、北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が1から3の場合、Hookerのカウンターは軍司令官Meadeのカウンターと置き換えられる。結果が4から6の場合、Hookerのカウンターは軍司令官Couchのカウンターと置き換えられる。昇進した軍団司令官のカウンター(MeadeまたはCouch)は代用司令官と置き換えられる(その軍団司令官のカウンターを裏返す)。また、これよりゲームの残りの間、北軍指揮の停滞のイベントと、Hookerへの信頼喪失のルールは無視されることに注意すること。

北軍兵站の改善

直後の弾薬フェイズにおいて、北軍プレイヤーは弾薬補充の試みを通常の2倍の回数おこなうことができる。

北軍指揮の停滞

HookerがまだPotomac軍を指揮しており、かつ依然として「翼部隊の統合」の移動制限が有効である場合(19.1を参照)、このターンの間、翼部隊の片方に指揮の停滞を適用する(16.0を参照)。

北軍兵站の遅延

直後の弾薬フェイズにおいて、北軍プレイヤーは弾薬補充の試みをおこなうことができない。

南軍兵站の遅延

直後の弾薬フェイズにおいて、南軍プレイヤーは弾薬補充の試みをおこなうことができない。

南軍の増援

このイベントが生じた場合、Longstreet軍団の一部がSuffolkから戻る可能性がある(17.0を参照)。

南軍兵站の改善

直後の弾薬フェイズにおいて、南軍プレイヤーは弾薬補充の試みを通常の2倍の回数おこなうことができる。

16.0 北軍指揮の停滞

ランダムイベント表の結果が「指揮の停滞」で、かつHookerが北軍を指揮しており、かつ「翼部隊の統合」の移動制限(19.1を参照)が有効である場合、北軍の翼部隊の片方に指揮の停滞を適用する。どちらの翼部隊が停滞の影響を受けるかを決めるためにダイスを1個ふる。その結果が1から4の場合、Hookerのいない翼部隊が影響を受ける。その結果が5から6の場合、Hookerのいる翼部隊が影響を受ける。

軍の翼部隊への分割

北軍は以下のように、2つの翼部隊に分割される。

左翼：3120よりFalmouth (4426)の近くにいるすべてのユニットが北軍の左翼である。近さの決定は、そのユニットから前述されているヘクスまでの経路が何ヘクスの長さであるかを比較しておこなう。この経路は大河川、小河川ヘクスサイドのいずれも(橋または浅瀬における場合を除き)横切ることができず、南軍ユニット及びその限定ではないZOCのいずれを通して設定されることもできない。北軍ユニットが存在している場合、このルールに関しては南軍ZOCを無効にする。等距離である場合(つまり、両方の経路が同じ長さである場合)、そのユニットは右翼に割り当てられる。

右翼：3120により近い、または2つのヘクスから等距離にあるユニットが北軍右翼を構成する。

ノート：どちらのヘクスにも経路を設定できないユニットは、直前のターンに所属していた翼部隊に所属する。各ユニットを北軍の各翼部隊に割り振る作業は各ゲームターンの開始時にのみおこなわれ、ユニットが移動した際に所属する翼部隊が変更されることはない。

指揮の停滞の影響

影響を受けている翼部隊のユニットに現在のターンのアクションサイクルを通じて以下のペナルティを適用する。

- ・行軍をおこなう歩兵ユニットそれぞれの移動力から2を引く(「司令官の活性化」アクションである場合でも)。ただし移動力は最大でも1までしか減らない。
- ・歩兵ユニットは強行軍をおこなうことができない(延長行軍をおこなうことはできる)。
- ・この翼部隊に所属する司令官は「突撃」アクションを宣言することができない。

ノート：北軍指揮の停滞は、北軍騎兵、砲兵ユニットのいずれにも影響しない。

Hookerへの信頼喪失

北軍プレイヤーは北軍指揮の停滞のイベントが生じるごとに、前述されている影響に加えHookerが彼自身への信頼を失ったかどうかについてもチェックしなければならない。北軍プレイヤーはダイスを1個ふりHookerへの信頼喪失表を参照する。この表には両プレイヤーが受けた戦闘における損失の数に応じた、信頼喪失の可能性が記されている。この表において損失とは戦闘、退却、または騎兵退却のいずれか(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから別の敵軍ZOCへの移動のいずれでもない)において失われた兵力のポイントのみを指している。

Hookerへの信頼喪失表の修正：

- +1：北軍プレイヤーが「翼部隊の統合」の移動制限を解消している(19.1を参照)。
- +1：その時点において、北軍歩兵師団がFredericksburg (4329)とChancellorsville (3427)の両方に存在している。

効果：

Hookerへの信頼喪失がおきた場合、その効果はHookerが指揮を解任されない限り、ゲームの残りの間継続する。Hookerが解任された場合、この効果は解除される。効果は以下のとおりである。

-1：北軍プレイヤーが攻撃をおこなう場合の、北軍の戦闘のダイスすべてに(防御のダイスへの修正はない)。

-1：北軍の突撃(総突撃を含む)のダイスすべてに

ユニットは指揮の停滞と信頼喪失の影響を両方同時に受ける

可能性がある。この場合すべての影響は累積し、最悪の影響が優先される。つまり、停滞している翼部隊に所属する司令官は「突撃」を宣言することができず、攻撃のダイスは-1の修正を受け、そして停滞している翼部隊に属する歩兵ユニットに指揮の停滞による移動のペナルティを適用する。

例：5月1日のターンのランダムイベントフェイズに、北軍指揮の停滞のイベントがこのゲームにおいて初めて生じた。Hookerはまだ北軍を指揮しており、北軍はChancellorsvilleを支配していたが、Fredericksburgは支配していない。戦闘と退却による北軍の損失は19、南軍は10だけである。ダイスが1から3である場合、Hookerへの信頼喪失がおこる。ダイスは3で、前述の効果がゲームの残りの間(Hookerが解任されない限り)適用される。北軍がChancellorsvilleに加えてFredericksburgを支配している場合、信頼喪失はおきない。

17.0 南軍の増援

ランダムイベント表における結果が「南軍の増援」である場合、南軍プレイヤーはダイスを1個ふり、1個師団が本当に到着するかどうかを判定しなければならない。そのダイスの結果が、以下の表において現在の日付の横に書かれている数であれば、1個師団が到着する。

日付	増援が到着するダイス
4月29日- 5月1日	1
5月2日	1-2
5月3日	1-3
5月4日	1-4
5月5日	1-5
5月6日	自動的

1回目の増援が到着したときには、Hood師団と軍団司令官Longstreetを4534に配置する。その後、2回目の増援が到着したときには、Pickett師団が同じヘクスに到着する。4534に北軍が存在している場合、このイベントは無視される。南軍の増援の兵力については、南軍プレイヤーのセットアップを参照すること。

18.0 南軍司令官の戦死

南軍司令官が戦死する方法

1人以上の南軍の軍団司令官、または師団司令官が、防御をおこなっているヘクス、またはその指揮下のユニットが攻撃をおこなっているヘクスのいずれかに存在している戦闘においては、その司令官のうちの1人が戦死する可能性がある。その戦闘の手順において両プレイヤーのダイスがあらゆる修正を加える前の時点で1である場合、所有プレイヤーが司令官の戦死をチェックする間、戦闘解決を一時中断する。問題となっている司令官の1人がJacksonである場合、彼が戦死したかどうかを決定するダイスは不要であり、Jacksonが自動的に戦死する。その他の司令官が存在している場合、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。このダイスが偶数だった場合、南軍司令官1人が戦死し、奇数だった場合、南軍司令官は影響を受けない。1人より多い南軍司令官が、防御をおこなっているヘクス、またはその指揮下のユニットが攻撃をおこなっているヘクスのいずれかに存在している場合、戦術値が最も高い司令官が戦死する。南軍軍司令官のLeeは戦死しない。

南軍司令官の戦死の影響

南軍司令官が戦死した場合、そのカウンターを裏返して、代用(「Sub」)司令官の面を上にする。この司令官を新しい軍団、または師団司令官として扱う。戦術値及び指揮値が下がることを除いて、新しい司令官は戦死した司令官とまったく同じ

ように機能する。代用司令官はゲーム終了までプレイに使用され、戦死することはない。司令官が戦死した場合でも、現在の戦闘における戦術修正は影響を受けない。例外：Jacksonが戦死した場合、歩兵司令官StuartのカウンターがJacksonのヘクスに配置される(南軍騎兵は軍団司令官不在のままゲームを続けなければならない)。南軍騎兵代用司令官はJacksonが戦死する前にStuartが戦死した場合にのみ使用される。

19.0 特別な移動

19.1 翼部隊の統合

Chancellorsville戦役におけるHookerの戦略は、北軍の左翼においてSedgwickの部隊を金床として用い、その上でハンマー(北軍の右翼)がLeeを叩き潰すというものであった。HookerはLeeをRappahannock川の戦線から駆逐することを望んでおり、北軍の両翼が合流するまではSpotsylvania Court Houseに向かって南進することは考えていなかった。このため上級ゲームにおいて北軍歩兵ユニットは、北軍がU.S. Ford (3525と3624の間)とTelegraph Roadの間に道路または舗装道路の連続した経路を確立するまで、Telegraph Roadの西側とヘクス番号の末尾が「32」以上のヘクスのいずれにも進入することができない。この経路はRappahannock川の南にあるヘクスのみで設定され、Fredericksburgから4230までの間のTelegraph Roadに到達していなければならない。またこの経路(経路の終点も含む)には南軍ユニットも、南軍の限定ではないZOCも存在してはならない。この経路上のヘクスに北軍ユニットが存在している場合、南軍の限定ではないZOCを無効にする。この経路が完成した時点で、「翼部隊の統合」の移動制限はからゲーム終了まで解消される。ひとたびこの制限が解消されたならば、その後南軍プレイヤーがU.S. FordとTelegraph Pathの間の経路をさざぎった場合でも、この制限が再び適用されることはない。また、この制限の解消はHookerへの信頼喪失の可能性を減らし(16.0を参照)、北軍プレイヤーに勝利ポイントを与える。

19.2 マップ外移動

北軍による圧迫を受けた場合、南軍プレイヤーは戦闘による損失を減らすために、マップ南端からマップ外への退却または移動をおこなうことができる。南軍プレイヤーはこの方法で、ユニットをマップ外にいつでも自由に出すことができる。これをおこなうユニットはプレイから取り除かれ、北軍プレイヤーに勝利ポイントが与えられる。マップを退出した南軍の兵力1ポイントにつき、北軍プレイヤーは北軍の兵力2ポイントを使って追撃することができる。つまり、8兵力ポイントをもつ南軍師団が退出した場合、北軍プレイヤーは最大16ポイントになるユニットの組み合わせで追撃をおこなうことができる。この追撃によって北軍ユニットもプレイから取り除かれるが、北軍はさらなる勝利ポイントを得点する。追撃をおこなう北軍ユニットは南軍が退出をおこなったターンにそれをおこなわなければならないわけではない。北軍ユニットはこの方法で追撃をおこなうために、「翼部隊の統合」の移動制限(19.1を参照)を解消していなければならない。

20.0 弾薬

上級ゲームにおいて、両プレイヤーはゲームの間、弾薬の消費を記録すべきである。

20.1 集積所

上級ゲーム開始時に、両プレイヤーはマップ上に集積所(Depot)を持っている。プレイヤーは戦闘において消費した弾薬の補充を、自軍の集積所から提供される追加の弾薬によっ

ておこなう。集積所は戦闘力を持たず、攻撃されることはなく、移動も退却もおこなうことができない。ユニットはそこに敵軍戦闘ユニットが存在していない限り、敵軍集積所が存在するヘクスに進入することができる。この場合その集積所は破壊され、マップから取り除かれる。ひとたび破壊された集積所が再建されることはない。

マップ外のGuiney Station集積所：南軍プレイヤーはマップ外のGuiney Stationに集積所を持っている。これをプレイヤーが忘れないようにするためのマーカーが用意されているので、このマーカーをマップ端にある弾薬補給線を設定することができる2つのヘクスのどちらかに配置すべきである。

20.2 弾薬表

プレイヤーは弾薬表(Ammunition Pad)に弾薬消費を記録する。この表において、すべてのユニット(司令官ではない)はいくつかのマスを持っており、そのマス1個が弾薬レベル1をあらわす。ユニットのすべてのマスに印が記入された場合、そのユニットは弾薬切れになる。そのユニットの上に「弾薬切れ」マーカーを配置する。ユニットが弾薬を補充した際に消される可能性があるため、弾薬表における印は常に鉛筆でおこなうこと。司令官は弾薬を持たない。

弾薬を消費する方法

攻撃、防御に関わらず、戦闘においてユニットが「D」(混乱)の結果を受けた場合、弾薬レベル1を失う。所有プレイヤーは弾薬表のそのユニットの名前の隣にあるマス1個に印を記入する(例外:「D」を受けたユニットが既に弾薬切れである場合、弾薬レベルを失うことはない)。戦闘に参加したユニットが「D」の結果を受けなかった場合、弾薬レベルを失わない。複数のユニットが攻撃または防御を同じ戦闘においておこなない、「D」を受けた場合、そのそれぞれが弾薬レベル1を失う。しかし、攻撃に参加せず、側面ボーナスの成立を助けたユニットは弾薬レベルを失わない。ユニットが1回の戦闘で1より多い弾薬レベルを失うことはないが、1ターンに1より多く失う可能性はある。弾薬は騎兵退却においては消費されない。

弾薬切れの効果

弾薬切れのユニットは次のペナルティを受ける。

- ・ 戦闘力：攻撃または防御をおこなう際の戦闘力は1/2となる。端数は整数になるように切り捨てられるが、いずれのユニットも戦闘力が1/2未満になることはない。戦意低下で、かつ弾薬切れのユニットは攻撃をおこなうことができない。攻撃または防御をおこなうユニットのスタックにおいては、弾薬切れのユニットすべての戦闘力を合計し、その合計を1/2にする。
- ・ 砲兵値：攻撃及び防御においてその砲兵値は0になる。
- ・ 騎兵退却：騎兵退却をおこなう騎兵ユニットである場合、そのダイスから2を引く。

弾薬補充

両プレイヤーは弾薬フェイズに、自軍のユニットのいくつかに弾薬補充の試みをおこなうことができる。ユニットは弾薬切れであっても補充を試みることができる。ランダムイベントによる修正がない限り、南軍プレイヤーは各ターンに4回、北軍プレイヤーは6回の試みをおこなうことができる。この試みが成功するごとに、1ユニットがマス1個の印を消すことができる。ダイスを1個ふり、その修正後の結果が6以下である場合、この試みは成功する。このダイスには以下に書かれている修正がおこなわれる。

ユニットが疲弊している： +1

補給線上の「さえぎられているヘクス」の数：あるヘクスに存在している友軍歩兵ユニットの戦闘力の合計が3以上である場合、そのヘクスは「さえぎられているヘクス」である。補給線の定義については後述の制限を参照すること。

- 0 0ヘクス
- +1 1から2ヘクス
- +2 3ヘクス以上

Rappahannock川とRapidan川：補給線がRappahannock川とRapidan川のいずれか、またはその両方を横切るとき、これらの川を横切る直前のヘクス(つまり、これらの川の集積所側にある最後のヘクス)からユニットまでの距離に応じて追加の修正がおこなわれる。

- +1 1から5ヘクス
- +2 6から14ヘクス
- +3 15ヘクス以上

制限

補充の試みの事前割り当て：補充の試みは、ダイスをふる前にすべて割り当てられていなければならない。

1ユニットにつき2回の試み：1ターンにおいて1ユニットに2回より多い試みを割り当ててはできない。

補給線：集積所からの補給線を設定できるユニットだけが弾薬を補充することができる。補給線は友軍の集積所と、補充をおこなうユニットから1ヘクス以内のヘクスの間に、連続した道路、鉄道、または舗装道路ヘクスを設定することによって作られる。この後、補給線は道路、鉄道、または舗装道路を1ヘクスだけ離れて、問題となっているユニットまで伸びる。この経路には敵軍ユニットも、敵軍の限定ではないZOCも存在してはならず、ランダムイベントの「雨」が有効であるターンに浅瀬を横切ることできない。自軍ユニットが存在している場合、このルールに関しては敵軍ZOCを無効にする。南軍プレイヤーはマップ外のGuiney Stationに集積所を持っていることに注意すること。このマップ外の集積所によって、南軍の集積所への経路は(Hamilton's Crossingの他に)4233または4534のいずれかから設定することができる

弾薬の補充

弾薬フェイズにおいて、弾薬切れのユニットに記入されている印が1個以上消された場合、その弾薬切れマークは取り除かれ、それは通常の戦闘能力を取り戻す。

例：弾薬フェイズにおいて南軍プレイヤーが弾薬補充をおこなう。Rodes師団とHill師団は直前における北軍との交戦で、印が2つ書かれている。南軍プレイヤーは両師団にそれぞれに、補充の試みを2回ずつ割り当てた。両ユニットはRappahannock川の南に存在し、どちらも疲弊している。Hamilton's Crossingにある集積所とHillの間の経路はさえぎられていないが、Rodesへの唯一の経路はHillの存在するヘクスを通して設定しなければならなかった。マス1個分の補充を受けるために、Hillは1から5を、Rodesは1-4を出さなければならない。Hillのダイスは3と4、Rodesのダイスは4と5であった。南軍プレイヤーは弾薬表のHillの記録から印を2個消し、Rodesから印を1個消す。これでこのターンの南軍の補充は完了である。

21.0 代用ユニット

各プレイヤーは8個の「代用(Sub)」ユニット(歩兵5個旅団と騎兵3個連隊)を持っている。使用することのできる代用ユニットの数は、ゲームに含まれている数によって制限される。その時点ですべての代用ユニットが使われているならば、それ

より多くの代用ユニットを使うことはできない。しかし、代用ユニットが他のユニットに編入されたならば、それらはマップから取り除かれ再び使用可能になる。

21.1 分遣

兵力が2以上のユニットが行軍をおこなうときならいつでも、所有プレイヤーは活性化されているユニットから1個以上の代用ユニットを分遣することができる。

分遣の方法

分遣をおこなう場合、所有プレイヤーは活性化されているユニットと同じヘクスに代用ユニットを配置し、それに兵力を割り当てる。活性化されているユニットにこの兵力減少を反映した新しい戦力マーカーを割り当てる(代用ユニットの兵力を活性化されているユニットの兵力から引く)。分遣された代用ユニットは、活性化されているユニットがその行軍を始めたヘクス、または活性化されているユニットがその行軍の間に進入したヘクスのいずれかに配置されることができる。代用ユニットをマップに配置した後、活性化されているユニットはその行軍を続けることができる。配置された後、代用ユニットは通常通り機能する。

分遣の制限

カウンターの数による制限：分遣は、活性化されているユニットと同じ兵科(歩兵または騎兵)の代用ユニットがその時点でプレイに使用されていない場合にのみ実施することができる。

規模：分遣の後、活性化されているユニットは少なくとも1の兵力を持っていなければならない。代用ユニットのに割り当てることができる兵力は以下のとおり制限される。

- 代用歩兵旅団は8以下の兵力を割り当てられなければならない。
- 代用騎兵連隊は2以下の兵力を割り当てられなければならない。

分遣されたユニットの状態の決定

疲労：活性化されているユニットが行軍を始めたヘクスに代用ユニットが配置された場合、その代用ユニットは活性化されているユニットが行軍をおこなうために選ばれる前の時点の疲労レベルに等しい疲労マーカーを割り当てられる。活性化されているユニットが行軍を始めたヘクスではないいずれかのヘクスに代用ユニットが配置された場合、その代用ユニットは活性化されているユニットのその時点の疲労レベルに等しい疲労マーカーを割り当てられる。

塹壕：塹壕を有する活性化されているユニットが行軍を始めるヘクスで代用ユニットを分遣する場合、代用ユニットは活性化されているユニットが所有しているものと同じ種類の塹壕マーカーを割り当てられる。

混乱、戦意低下、および疲弊：活性化されているユニットが混乱状態の戦力マーカーを持っている、または疲弊の面である、または戦意低下マーカーを有している場合、このユニットから分遣される代用ユニットはいずれも、それと同じ状態ではなければならない。

指揮：所有プレイヤーは代用ユニットそれぞれが所属している指揮系統(師団または軍団、またはその両方)を紙片に記録しておくべきである(それは分遣元のユニットと同じ指揮系統に属する)。代用ユニットはその師団または軍団司令官の特定の距離に留まることを強制されるわけではなく、その後異なる指揮系統のユニットに編入されることもできる。しかし、

どの師団または軍団に所属しているかは司令官の活性化または、突撃アクションに関係する。

弾薬：代用ユニットは活性化されているユニットが所有しているのと同じ数の弾薬のマスを受け取る。受け取ったマスを、弾薬表上のその代用ユニットの名前の隣に書き込む。活性化されているユニットが弾薬切れである場合、代用ユニットは弾薬のマスを受け取らず、弾薬切れマーカを割り当てられる。

分遣されたユニットの砲兵値

代用ユニットの砲兵値は常に0であり、活性化されているユニットから砲兵を割り当てることはできない(例外：21.4で説明されている通り、南軍師団には砲兵値を有する追加カウンターを代用ユニットとして使うことができるものがある)。

21.2 編入

編入フェイズにおいて、友軍ユニットと同じヘクスにスタックしている代用ユニットはそのユニットに「編入」されることできる。代用ユニットが同じ兵科(歩兵または騎兵)のユニットに編入されるならば、その規模や所属に関わらずあらゆるユニットに編入することができる。

編入の方法

編入をおこなう場合、代用ユニットとそれに付属しているすべてのマーカをマップから取り除く。編入される代用ユニットの戦力は編入先となるユニットの戦力に足され、このユニットは増加した兵力を有する新しい戦力マーカを得る。

編入の制限

統合：ユニットはその戦力の一部を別のユニットに編入することができず、代用ユニットの全体が編入されなければならない(そして、その代用ユニットはマップから取り除かれる)。

規模：マップ上に残るユニットの兵力が以下の戦力より大きい場合、代用ユニットは別のユニットに編入されることができない。

- 歩兵師団は16より大きい兵力になることができない。
- 歩兵旅団は8より大きい兵力になることができない。
- 歩兵連隊は2より大きい兵力になることができない。
- 騎兵旅団は4より大きい兵力になることができない。
- 騎兵連隊は2より大きい兵力になることができない。

例外：21.4で説明されている通り、南軍旅団には、統合して師団になることができるものがある。

編入後の状態の決定

混乱状態：新しい戦力マーカの状態は、代用ユニットの編入先となったユニットの戦力マーカの状態(統制状態または混乱状態)と同じになるが、代用ユニットの兵力の方が大きい場合は代用ユニットの状態と同じになる。

疲労及び疲弊の状態：代用ユニットが別のユニットに編入され、その2個のユニットが異なる疲労レベルを持つ場合、編入の後にマップに残るユニットは2つの疲労レベルのうち最も高いものに等しい疲労レベルとなる。代用ユニットが別のユニットに編入され、そのうち1ユニットが疲弊の面で、もう1個が通常的面である場合、マップに残るユニットは疲労の面に裏返される(または疲労の面のままとなる)。

塹壕の状態：塹壕に入っている代用ユニットが塹壕に入っていないユニットに編入される場合、編入の後にマップに残る

ユニットは塹壕に入っていない状態になる(代用ユニットの塹壕マーカは取り除かれる)。しかし、編入先のユニットが塹壕に入っている場合、編入される代用ユニットが塹壕に入っている場合、編入されている場合、編入の後にマップに残るユニットは塹壕に入っている状態となる。

戦意低下：代用ユニットが別のユニットに編入され、これらの少なくとも1個が戦意低下である場合、マップに残るユニットは編入の直前に最も悪い戦意低下レベルを有していたユニットと等しい戦意低下レベルを割り当てられる。

歩兵連隊

両プレイヤーはこれらが代用ユニットではないにもかかわらず、ゲーム開始時にマップ上に存在している自軍の歩兵連隊、歩兵旅団、または騎兵連隊を、編入に関する前述の制限に従って友軍の同じ兵科のユニットに編入することができる。例えば、シナリオ6の開始時にマップ上に配置されるBuschbech旅団を北軍歩兵ユニットのいずれかに編入することができる。

例外：基本ゲームシナリオ1、2、または3の開始時にマップ上に配置される歩兵連隊または歩兵旅団は、シナリオの特別ルールに記述されている通り、同じ指揮系統に属するユニットにのみ編入することができる。

21.3 代用ユニットと弾薬

ユニットが編入された場合、弾薬表に記入されている弾薬のマスを消す。編入先のユニットの弾薬のマスはその時点のままとなる。例外：編入されるユニットの兵力が編入先のユニットの兵力よりも大きい場合、編入の後にマップ上に残るユニットは代用ユニットが所有していた数に等しい弾薬のマスを割り当てられる。

代用ユニットが弾薬補充をおこなう場合、弾薬表の印を通常どおり消す。しかし、印が記入されていない(または印の記入された弾薬のマスが残っていない)代用ユニットで、そのユニットが1個以上の印を消す資格を持つ場合、ある時点において印が記入されていないマスが3個(騎兵の場合)または4個(歩兵の場合)より大きくならない範囲で、所有プレイヤーはその代用ユニットに弾薬のマスを追加することができる。

21.4 南軍師団司令官

Chancellorsville戦役が拡大と共に、Leeの指揮下にあった6人の師団司令官のうち3人は、想定される北軍の進撃路に対応するために指揮を旅団単位に分割した。これらの司令官はゲームに師団司令官として登場する(Anderson, Early, 及びMcLaws)。この戦役においてこれらの司令官が活用した柔軟性を南軍プレイヤーに与えるため、個別の師団司令官カウンターのない師団規模のユニットか、個別の師団司令官と複数の旅団規模のユニットかのいずれかでこれらの師団を再現する。後述の特別な分遣及び編入ルールがこれらの師団に適用される。特に後述されていない部分について、これらのユニットの編入及び分遣はこの章のより前に書かれている通常のルールに従う。

追加カウンター

この3つの指揮系統の師団規模のユニットから代用ユニットを分遣する場合、南軍プレイヤーは特別な代用カウンターとして適切な師団の使用されていない旅団規模のカウンターのいずれかを選ぶことができる。この特別な代用ユニットは、既に南軍プレイヤーに認められている5個の歩兵代用ユニットに追加されるものである。これらの3個師団それぞれに使用できる旅団は以下の通りである。

Anderson師団： Perry、Posey、Mahone、Wilcox、Wright
Early師団： Gordon、Hays、Hoke、Smith
McLaws師団： Barksdale、Kershaw、Semmes、Wofford

ノート：これらのカウンターは、そのユニットがシナリオの初期配置に記されているにもかかわらず、実際に使用されていないときであれば、特別な代用ユニットとして使用できる。また、これらの師団に所属する旅団から分遣される代用ユニットは、いずれも通常に認められる5個の歩兵代用ユニットカウンターの中から使用される。

Perry旅団：旅団カウンターの中で唯一Perry旅団だけは、異なる砲兵値をもつ2個のカウンターが存在し、時期に応じて使い分けられる。

司令官カウンターの使用

これらの3個の師団規模のユニットの1個から代用ユニットが分遣され、その師団の兵力値が8以下になった場合、その師団は旅団規模のユニットと司令官のカウンターに置き換えられる。逆に、ある1個師団の2個以上の旅団が編入フェイズに同じヘクスに存在し、その合計兵力が9以上である場合、それらは師団規模のユニットに統合されることができる。この場合、師団司令官カウンターを直ちにマップから取り除く。この編入がおこなわれる際、師団司令官はそのヘクスに存在している必要はなく、彼は現在どこにいるかに関わらずマップから取り除かれる。2個より多いユニットが1回に編入される場合、すべてのユニットの状態(例えば、疲労、弾薬、戦意低下、疲弊、塹壕)は、統合の直前に最も大きなユニットの状態に基づいて決定する。2個のユニットが同じ規模である場合、南軍プレイヤーは最も有利な状態を用いることができる。合計の兵力値が9以上になる旅団を師団規模のユニットに統合した後でも、マップ上にその師団から分遣された旅団が依然として残っている可能性があることに注意すること。師団司令官が存在していないため、このような旅団の活性は単独で、または師団司令官によっておこなわれなければならない。

砲兵値

標準の代用ユニットとは異なり、前述した特別な代用ユニットの多くは0ではない砲兵値を所有している。しかし、南軍プレイヤーはこのような特別な代用ユニットの分遣や編入によって、自軍の砲兵戦力の総合計を絶対に増やしてはならない。この制限を守ることができない場合、分遣も編入もおこなうことができない。この制限により、以下に記述されている特別な状況が発生する。

分遣：南軍プレイヤーが分遣によって砲兵値が0ではない旅

団を作ること望んだ場合、軍全体の砲兵値が増えることを禁じるというルールのため、その師団規模のユニットの兵力を9未満に下げる(その師団を2個以上の旅団に分割する)ことが必要となる。また、南軍プレイヤーは通常的な代用ユニットを砲兵値が0の旅団としていつでも使うことができる。南軍プレイヤーは砲兵値を増やさないために、1度に複数の旅団を分遣することもできる(例えば、砲兵値4のEarly師団は、それぞれ1の砲兵値を持つ4個旅団に分割される)。

編入：南軍プレイヤーが編入フェイズにおいて、軍全体の砲兵値が増えることを禁じるルールを守るための方法は2つある。1番目は、師団規模のユニットの砲兵値以上になるように、2個以上の旅団を1回で編入することである。この場合、砲兵値のやり取りは編入がおこなわれるヘクスの中だけでおこなわれる。2番目の方法では、その師団に所属している特別な代用ユニットのうち、マップ上の別の場所に存在しているものを変更する。この場合、師団規模のユニットへの統合によって増加した南軍砲兵値を、その師団に所属している特別な代用ユニットのうち、砲兵値が0ではなく、マップ上の別の場所に存在しているものを、砲兵値が0のユニットに置き換えることによって調整する(必要ならば標準の代用ユニットを使う)。

例：5月4日の編入フェイズである。直前のターンにおいて、Anderson師団(兵力10、砲兵値2)は、Perry-A(兵力5、砲兵値1)、Mahone(兵力4、砲兵値0)、及びPosey(兵力1、砲兵値1)の3個旅団に分割された。現在の編入フェイズに、Perry-AとMahoneがChancellorsville (3427)でスタックしており、司令官AndersonのカウンターとPosey旅団はその西のWilderness Tavern (2926)に位置している。南軍プレイヤーはChancellorsvilleのヘクスにおいてAnderson師団を再編成することを望んでいる。彼はPerry-AとMahoneをAnderson師団のカウンターに置き換えた(砲兵値2)。このユニットには兵力9の戦力マーカーが割り当てられる。司令官Andersonのカウンターはこのヘクスに存在していないが、マップから取り除かれる。しかし南軍プレイヤーは自軍全体の砲兵値を1増やしてしまった。Poseyのカウンターは砲兵値0の代用ユニット(通常的な代用ユニット、またはAnderson師団のPerry-BかMahone)に置き換えなければならない。Wilderness Tavernのヘクスの戦術値を2に保つことができるので、南軍プレイヤーはPerry-BかMahoneを選ぶべきである。

22.0 上級ゲームシナリオ

上級ゲームシナリオは2つあり、1つは7ターン(シナリオ5)、そしてもう1つは10ターン(シナリオ6)である。セットアップに特に記述がない限り、ユニットは通常の面を上にして、統制状態の戦力マーカーでゲームを始める。

確実な破滅が待ち受けている

CERTAIN DESTRUCTION AWAITS…

22.1 シナリオ5 :

ノート：1863年4月30日、Potomac軍の精神は新しい段階へと高まった。彼らの新しい司令官である「Fighting Joe」Hooker将軍が、北軍3個軍団をもって、Kelly's FordでRappahannock川を渡り、その後Rapidan川を南に渡ってChancellorsvilleに向かうという、大胆かつすばらしい側面機動をおこなったのである。Robert E. Lee将軍は、自らの指揮下にある南軍兵士たちの両側に、少なくとも彼の軍と同じ規模の北軍部隊が位置していることの危険性を認識し始めていた。北軍の高揚はHookerの将軍命令第47号の中に集約されている。

ここ3日間の作戦によって、我々の敵は名誉を捨てて逃げ出すか、我々が用意した彼らを確実な破滅が待ち受けている戦場に、陣地から這い出してくるかしなければならなくなった。このことを諸君に宣言する将軍となれたことに私は心から満足している。

Hookerは記者に対してこうも語った。「南軍はいまやPotomac軍の合法的な所有物となった。彼らは雑嚢を持ってRichmondに向かっているのかもしれないけれど。」しかし1週間後、Hookerの軍は自らの半分の規模しかないLeeの軍によって撃破され、Rappahannock川を渡って撤退していた。

ゲームの長さ：1863年4月30日から5月6日、7ターン。

南軍セットアップ：英文ルールブック18ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* McLaws、Barksdale、Perry、Early、及びWilcoxは完成済みの胸壁マーカーの下でゲームを始める。

南軍増援：英文ルールブック31ページの「CONFEDERATE REINFORCEMENTS」を参照。

北軍セットアップ：英文ルールブック32ページの「UNION SET-UP」を参照。

* Griffin、Sykes、及びHumphreysは疲弊の面で(疲労レベル0で)ゲームを始める。

特別ルール

ランダムイベント：このシナリオの各ターンにランダムイベントを決定する。

第1ターンの活性化の制限：南軍ユニット及び司令官のうち第1ターンにおいて活性化されることができるのは、すべての騎兵ユニット、Posey、Mahone、Wright、及びAndersonのみである。しかし、移動する資格のないユニットは、第1ターンの回復フェイズにおいて塹壕構築をおこなうことができる。北軍の右翼のユニットが南軍ユニットの4ヘクス以内に移動した場合、その時点でその南軍ユニットの制限は解除される。さらに、南軍ユニットが第1ターンに北軍の左翼によって攻撃を受けた場合、すべての南軍ユニットは40xx以上のヘクス列に(つまり、このヘクス列の東側に)に自由に移動することができる。北軍の左翼及び右翼の定義については16.0の「北軍指揮の停滞」を参照すること。試みた突撃が失敗した場合、それは攻撃として扱われることに注意すること。

橋：北軍プレイヤーは4529と4628の間、及び4427と4428の間に大河川橋を所有してゲームを始める。

北軍移動制限：北軍のProvost Guard、及び2個のArtillery Reserveのうちの1個は、ゲームを通じてRappahannock川の北に留まらなければならない。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP	理由
+2	第2ターンの終了より前に、0134と1633の間にある道路においてマップ南端から退出した騎兵旅団ごとに。5個旅団より多くのユニットがこのポイントを得ることはできない。
+2	ゲーム中のいずれかの時点でCulpeper駅が損害を受けるか破壊された。
+2	ゲーム中のいずれかの時点でOrange Court House駅が損害を受けるか破壊された。
+1	マップ南端から退出した北軍兵力10ポイントごとに(19.2を参照)。
+1	マップ南端から退出した南軍兵力5ポイントごとに(19.2を参照)。
+6	ゲーム中のいずれかの時点で北軍プレイヤーが「翼部隊の統合」の移動制限(19.1を参照)を解除した。
+4	ゲーム終了時に北軍歩兵師団がFredericksburg (4329)に存在している。
+3	ゲーム終了時に北軍歩兵師団がChancellorsville (3427)に存在している。
+3	Hamilton's Crossingにある南軍集積所(Depot)が破壊された。
+2	ゲーム終了時に所属している全ユニットが、Rapidan川及びRappahannock川の南に存在している北軍の歩兵1個軍団につき(最大7個まで)。所属しているユニットが1個でもRapidan川またはRappahannock川の北に存在している軍団はポイントを得ることができない。
+1	戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
-5	北軍集積所が破壊されるごとに。
-1	戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
53以上	北軍決定的勝利
38から52	北軍実質的勝利
23から37	北軍最低限の勝利
8から22	南軍最低限の勝利
-8から7	南軍実質的勝利
-9以下	南軍決定的勝利

チャンセラーズヴィル戦役

THE CHANCELLORSVILLE CAMPAIGN

21.2 シナリオ6：

ノート：このシナリオはChancellorsville戦役を全体を提供し、北軍プレイヤーはRappahannock川を渡る場所を選ぶことができる。これとあわせて、南軍プレイヤーが積極的にRappahannock川の浅瀬を偵察する選択肢を得るため、歴史上でおきたよりも早く北軍の移動に対して警戒することができる。

ゲームの長さ：1863年4月27日から5月6日、10ターン。

南軍セットアップ：英文ルールブック34ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Barksdale、Wilcox、Posey、Mahone、Early、及びColstonは完成済みの胸壁マーカーの下でゲームを始める。

南軍増援：英文ルールブック34ページの「CONFEDERATE REINFORCEMENTS」を参照。

北軍セットアップ：英文ルールブック35ページの「UNION SET-UP」を参照。

特別ルール

ランダムイベント：このシナリオでは第3ターン開始時になるまでランダムイベントを決定しない。

北軍移動制限：北軍のProvost Guard、及び2個のArtillery Reserveのうちの1個は、ゲームを通じてRappahannock川の北に留まらなければならない。

第1ターン特別ルール

活性化の制限：第1ターンにおいて活性化されることができるのは、北軍のMeade、Howard、Buschbeck、Griffin、Devens、Slocum、Sykes、Steinwehr、Williams、Humphreys、Schurz、Geary、Devinをのみである。第1ターンにおいて南軍の活動が認められていないため、第1ターンの各アクションフェイズの開始時においてイニシアティブのダイスはふらない。北軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍の資格のあるユニット及び司令官を用いてアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第1ターンのアクションサイクルは終了する。前述の北軍ユニットは第1ターンにRappahannock川を渡ることができないことに注意すること。いずれのユニット(南軍、北軍とも)もこのターンに塹壕構築をおこなうことができない。

第2ターン特別ルール

南軍の隠匿移動：第2ターンにおいて、ヘクス番号が35xx以下のヘクス(つまり、このヘクス列の西側)にいる南軍ユニットだけがアクション及び司令官の移送をおこなうことができる。さらにこれらのユニットは、このターンにおいて北軍アクションがおこなわれる前におこなわれる、特別隠匿移動フェイズに移動する。シナリオを1人でプレイする場合、この隠匿移動は後述の項において説明されているとおり、ダイスによって決定される。1人でプレイする場合は以下のルールを無視すること。しかしゲームを2人でプレイする場合、第2ターンの編入フェイズが完了した後に、南軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍の資格のあるユニット及び司令官を用いて秘密裏にアクションをおこなうことができる。これらのア

クションはすべて北軍プレイヤーから隠される。この南軍のアクションがすべて終了した際、南軍プレイヤーは各ユニットの位置と状態(例：疲労レベル、統制状態か混乱状態か)を紙に書いておく。この情報は第2ターンの回復フェイズの後に開示される。このターンの間、いずれの南軍ユニットもRappahannock川の東に渡ることができないことに注意すること。この隠匿移動の記録を完了したユニットはマップから取り除かれ、(浅瀬ヘクスの隣に秘密裏に配置されていたとしても)Rappahannock川の北側にZOCを及ぼさない。

イニシアティブのダイスなし：第2ターンにおいて、すべての北軍ユニットにはアクションをおこなう資格がある。すべての南軍の活動は前述されている特別隠匿移動フェイズの間におこなわれるため、第2ターンの各アクションフェイズの開始時においてイニシアティブのダイスはふらない。北軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍の資格のあるユニット及び司令官を用いてアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第2ターンのアクションサイクルは終了する。このターンにおいて、北軍ユニットはRappahannock川を渡ることができないことに注意すること。また、Warrenton Junctionの1ヘクス以内でゲームを始める6個の北軍騎兵ユニットは、このターンの間に1回のみアクションをおこなうことができることに注意すること。

秘密の北軍の橋：北軍アクションがすべて完了した後、南軍の隠匿移動が開示される前に、北軍プレイヤーはRappahannock川を渡る2つの自軍の大河川橋の位置を秘密裏に記録する。これらの橋は、第2ターンのアクションサイクル終了時に、戦闘力が5以上で、疲労レベルが0または1の北軍歩兵ユニットが存在しているヘクスから架設されなければならない。その橋を架設した歩兵ユニットの名前をあわせて記録する。橋が架設されるRappahannock川の南側のヘクスには、戦闘力が5以上の南軍ユニットが存在してはならない。これは回復フェイズではないときに橋の架設がおこなわれる唯一の事例であることに注意すること。これらの橋の位置は後述されているように、第3ターンの北軍プレイヤーの移動の間を開示される。北軍プレイヤーはこのターンの回復フェイズにおいて、小河川ヘクスサイドに別の橋を架設することができる。

隠匿移動の開示：北軍プレイヤーが秘密裏に2個の大河川橋の位置を記録した後、南軍プレイヤーの隠匿移動を開示する。後に書かれている表は、シナリオを1人でプレイする際に南軍の隠匿移動の内容を決定するためのものである。1人でプレイする場合、第2ターンの北軍移動が完了した後に、3個の南軍騎兵ユニットそれぞれについてこの表でダイスをふる。結果が2回以上同じ場所であった場合、これらの3ユニットが別々の位置になるまでダイスをふりなおす。このダイスが南軍隠匿移動フェイズの代わりとなる。1人でプレイする場合、PoseyおよびMahoneはゲーム開始時に配置された塹壕から離れることができないことに注意すること。また、Stuart司令官はF.Lee旅団とスタックしたままでなければならない。

ダイス	「隠匿」移動の位置
1	2315
2	2419
3	2618
4	2721
5	2821
6	3121

第3ターン特別ルール

ランダムイベント：第3ターンの開始時にランダムイベントのダイスをふる。このターンにおいて、「雨」の結果は何の効果も及ぼさない。

秘密の北軍の橋：秘密裏に記録された大河川橋は、このターンのアクションフェイズにおいて、その橋を架設する北軍歩兵ユニットが行軍アクションをおこなう際に配置される。このユニットは、その行軍アクションを橋の架設に要するため、1ヘクスも移動しないことに注意すること。軍団の活性化の一部としてこの行軍アクションをおこなうことができる(このためその軍団に属する他の師団は、同じアクションフェイズの間にその橋を渡ることができる)。この橋は、戦闘力が5以上の南軍ユニットがRappahannock川の南側のヘクスに移動した場合でも、直ちに破壊されることはないことに注意すること。しかし、戦闘力が5以上の南軍ユニットが第3ターンのアクションサイクル終了時にこのヘクスに残っていた場合、その橋は破壊されたものとして扱う。北軍プレイヤーが第3ターンに橋を出現させなかった場合、それは破壊されたものとして扱い、通常の橋の架設ルールに従って回復フェイズに再架設されなければならない。この特別な橋の架設を将来のターンにとっておくことはできない。

南軍移動制限：第3ターンにおいて、ヘクス番号が36xx以上のヘクス(つまり、このヘクス列の東側)にいる南軍司令官及びユニットは、解放されるまで司令官を移送することも、アクションを実施することもできない。これらは、北軍ユニットがRappahannock川の南にある、36xx以上の番号のヘクスに進入した時点で解放され、36xx以上の番号のヘクスにおいてアクションを実施することができる。これらは、35xx以下のヘクスにいるユニットからメッセージを伝えられた場合に完全に解放され、マップ全域を自由に移動することができる。このメッセージを伝えるためには、南軍のイニシアティブ1回を消費しなければならないが(つまり、36xx以上のヘクスにいるユニットは南軍が1回イニシアティブを取得した後のみ移動することができる)、南軍プレイヤーはいずれのユニットも移動することなくこの伝達を完了する。このとき南軍プレイヤーは、自軍のイニシアティブ1回を自軍ユニットへの警告のためだけに消費した後に、次のイニシアティブのダイスを通常どおりにふる。南軍プレイヤーが自軍ユニットへの警告をおこなうためにイニシアティブ1回を消費することができるのは、35xx以下のヘクスに存在する自軍ユニットのいずれかが、Rappahannock川の南にあるヘクスに存在する北軍歩兵師団と「遭遇」した後である。北軍歩兵師団との「遭遇」は、北軍師団がこの川の南にある南軍の限定ではないZOCであるヘクスに移動するか、南軍ユニットがこの川の南にあるヘクスに存在する北軍師団に隣接する移動をした際に発生する。第3ターンにこのメッセージを南軍ユニットに伝えることができなかった場合でも、第4ターン開始時にすべての南軍ユニットは解放され、その後マップ上の全域を移動することができる。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +2 第5ターンが終了するより前に0134から1633の間にある道路において、マップ南端から退出した騎兵旅団ごとに、5個旅団より多くのユニットがこのポイントを得ることはできない。
- +2 ゲーム中のいずれかの時点でCulpeper駅に損害を与えられた、または破壊された。
- +2 ゲーム中のいずれかの時点でOrange Court House駅に損害を与えられた、または破壊された。
- +1 マップ南端から退出した北軍兵力10ポイントごとに(19.2を参照)。
- +1 マップ南端から退出した南軍兵力5ポイントごとに(19.2を参照)。
- +6 ゲーム中のいずれかの時点で北軍プレイヤーが「翼部隊の統合」の移動制限(19.1を参照)を解除することができた。
- +4 北軍歩兵師団がゲーム終了時にFredericksburg (4329)に存在している。
- +3 北軍歩兵師団がゲーム終了時にChancellorsville (3427)に存在している。
- +3 Hamilton's Crossingにある南軍集積所(Depot)が破壊された。
- +2 ゲーム終了時に所属している全ユニットが、Rapidan川及びRappahannock川の南に存在している北軍の歩兵1個軍団につき(最大7個まで)。所属しているユニットが1個でもRapidan川またはRappahannock川の北に存在している軍団はポイントを得ることができない。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 5 北軍集積所が破壊されるごとに。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
48以上	北軍決定的勝利
33から47	北軍実質的勝利
18から32	北軍最低限の勝利
3から17	南軍最低限の勝利
-13から2	南軍実質的勝利
-14以下	南軍決定的勝利

デザイナーズ・ノート

Ed Beach

Stonewall's Last Battleは、Avalon HillのGreat Campaigns of the American Civil Warの第5作目であり、このシリーズのゲームを楽しんできた非常に熱烈な信奉者が生み出した派生物である。あなたがこのシリーズ発売当時から信奉者であるならば、本作がJoe Balkoski以外によってデザインされた最初のゲームであることが気になるだろう。Joeは引き続きこのシリーズに携わっており、1862年の半島戦役を扱うシリーズ第6作を製作中なので、何ら不安を感じる必要はない。しかし、このシリーズへの感心は非常に高いため、1人が望まれているペースで新作を発表し続けることは不可能なのである。そこでJoeの監修と激励の元でStonewall's Last Battleが生まれた。

まず自己紹介をさせていただきたい。私は現在まで25年の間ウォーゲームをプレイしており、この間にしばしばゲームデザインの真似事をおこなってきた。そして私はこれより長い間、南北戦争全般、とりわけStonewall Jacksonに魅了されてきた。この戦争と私の最初の出会いはゲームではなく本であった。南北戦争に関するAmerican Heritage Golden Bookを何度も読み返したことを覚えている。またいくつかの歴史小説、特にValley戦役においてJacksonがおこなったShenandoahを縦断する行軍について書かれた少年の記事が特に印象に残っている。その頃から現在まで、私のこの戦争に対する関心はStonewall Jacksonの経歴に焦点があてられている。そしてそれはJacksonの悲劇的な最期であり、議論の余地はあるものの彼の経歴における最高点であるChancellorsvilleの戦いに対する執着へと繋がっている。

Avalon Hillがこのシリーズ最初のゲームであるStonewall Jackson's Wayを発売したとき、私はたちまちそのタイトルに惹かれ、その後1年間のプレイを経て私はこのゲームに魅了された。Chancellorsvilleへの感心を持ち続けたままの私は、その翌年の夏にAvalonConでBalkoskiのセミナーに出席し、この戦役をゲーム化する計画があるかどうかを彼に尋ねた。Joeはこのシリーズが扱う地域を拡大することに最大の関心を持っていて、ChancellorsvilleはStonewall Jackson's Wayと重複するために後回しになると答えた。このときJoeは出席者に対して「取り上げられていない」戦役を扱うエキスパンションを作らないかと尋ねた。このとき私は彼が本気だとは思っていなかったが、どこかに種が蒔かれたように思っている。

1年後、このシリーズに追加された2作のゲームをプレイした私は、Chancellorsville戦役がこのシリーズにおいてどのようにプレイされるのかを検証した。結果は完全に適切なもので、1863年の春にHookerとLeeが要求された作戦レベルの重大な決断が提供されていた。Leeの勝利は、決定的な部隊を適切な時点で正しい地域に送る彼の能力によるものである。Chancellorsvilleにおける結果は、戦役において最も重要なことはいつどこで戦闘をおこなうかを定める戦略的機動であるという、このシリーズにおいて強調されている要素によって決定付けられたのである。

このプロジェクトにおいて最初に完成したシナリオは、シナリオ5の「確実な破滅が待ち受けている」であった。これを私以外の2名のプレイヤー(Trevor BenderとCliff Hansen)、そしてJoeとプレイした後、私はChancellorsvilleがGreat Campaignsシステムとすばらしい相性であることを確信した。同時に私はAvalon HillとJoeの両方から、シナリオを追加してこのプロジェクトを膨らませていくように激励された。またTrevorがゲームデザイン上の不備を拾うと共に、「ブランディー・ステーション」を寄稿してくれた(「ブランディー・ステーション・デザイナーズノート」を参照)。General誌の記事が追加シナリオになると考えていたものが、このシリーズにおい

て一人前に花開くことになったのである。

Stonewall's Last Battleがこのシリーズの第5作となり、On To Richmond!が第6作へと押し出されることがわかった時点で、私はこのゲームが別のデザイナーによる独自のゲームとしてではなく、シリーズの他のゲームと同じように感じられるものにしたいと考えた。これは、Joe Balkoskiが発展させてきたゲームとの間に目に見える差が生じないように、そしてこのシリーズの第4作と第6作の間に自然におさまるようデザインしたいという意味によるものであった。

最初の挑戦は、JoeがOn To Richmond!をどのようにデザインしようとしているか確定することであった。私はStonewall's Last Battleの基本ルールを、可能な限り進化した状態にしたいと考えた。この基盤が固まれば、私はChancellorsville特有の性格付けをとらえていくだけでよいのである。Stonewall in the Valleyは新しい疲労システムと、小規模な軍による3枚のマップ上での数ヶ月に及ぶ戦役を正しく描くための、それまでと異なる指揮体系という、これまでにおいて最大規模の変更を導入していた。この変更のどれがValley戦役独自のもので、どれがこのシリーズにおける正規のルールとなるのだろうか？ Joeと私はこの点について詳細に話し合い、彼はStonewall's Last Battleのルールを細部まで査読した。新しい疲労システムはおそらくより現実的で、プレイヤーの柔軟性を高めるため、全面的に採用することとなった。プレイテストにおいて、このルールがValleyにおける小規模部隊による長距離行軍の環境と同じように、大規模な軍にも適用できることが判明していた。塹壕構築や強行軍、そして退却ルールを発展させる変更も同じように採用された。しかし、指揮のルールについては幾分の問題があった。

Stonewall in the Valleyにおける指揮階層は、方面軍司令官が何人かの師団司令官を監督するというものであった。このシリーズのそれ以前のゲームにおける司令官は軍及び軍団レベルであり、この指揮系統はChancellorsvilleにも適用されるものである。しかしこの戦役における南軍の規模と組織にはいくつかの問題があった。この戦闘における南軍の軍団司令官は1人だけだった。そしていくつかの南軍師団の兵力は、北軍第11軍団のそれに等しいものであった。これを解決するため、南軍が(Stonewall in the Valleyのような)師団レベルと軍団レベルの司令官の両方を使用できるようにした。南軍師団司令官のルールによりプレイヤーは師団を自由に再編成し、大規模な突撃のために1個の師団規模ユニットにすることも、数マイルの戦線をカバーするために師団司令官と複数の旅団にすることもできるのである。しかしこの変更は注意深くおこなわれなければならないもので、単純にすべての南軍師団に適用してしまうと15から20個のカウンターを追加しなければならないし、プレイ時間も増大してしまう。そこで私は実際の戦役において旅団に分割された師団(Anderson、Early、そしてMcLaws)のみにこの能力を与えることにした。こうしてゲームシステムに、扱われる軍の大きさに応じて指揮の規模を変更できるメカニズムが備わった。望むならば既に発表されているシナリオもこの新しいシステムに対応させることができる。Roads to Gettysburgやそれ以前のゲームをこの新しいシステムに対応させる場合、一般的には指揮値に+2の修正をおこなうこと。

次の疑問はマップに含まれるべき適切な地域の選択であった。Stonewall Jackson's Wayの南マップは、明らかにこの戦役がおこなわれた地域の大黒柱となるものであるが、1つまたはそれ以上の方向に拡張する必要があるだろうか？ 私はこの戦役について調査を進めるにつれ、この1枚のマップとこの戦役の

範囲の一致に驚かされた。北軍は4月27日にマップの両端まで展開した。戦役における両軍の移動を追っていただければわかるが、マップの外に出ているのはStonemanの3個騎兵旅団だけである。1864年におけるWildernessからCold Harborまでの戦役(第7作)のためにこのシリーズを南に拡張する際には、この騎兵による移動を完全にプレイすることができるが、もう1枚のマップを南に追加するための理由としては充分ではなかった。Fredericksburgから下流に向かう機動の余地を増やすことは北軍プレイヤーにとって幾分の助けになるかもしれないが、この戦役の開始時にはJackson軍団の全軍がこの地域を守っており、北軍の渡河点として適切ではなかった。そこで私たちはゲームのコストを抑えること、そしてプレイヤーが直面すべき戦略的選択が充分に詰まった既に存在している22インチ×32インチのマップ1枚にこだわることに決定した。

以上の疑問を解決した私は、各シナリオの適切な開始時期について考えることにした。これと同時に私は、Jacksonによる行軍とそれに続く第11軍団への攻撃についても興味を持った。私がこの戦役でおこなわれた機動を通してプレイしてみたところ、Wildernessにおいてこのシリーズの森のルールが部隊の行動を制限しすぎることが明らかになった。Sicklesは南軍ZOCを2ヘクス続けて通過した後にJacksonの最後尾に対して攻撃をおこなっている。そしてより顕著な例は、Jacksonの軍団全体がその行き先を北軍に悟られることなくSicklesのZOCを通過していることである！この戦役をさらに調査していくに従い、南軍がすすんで道路網を離れ、下生えを抜けて待ち伏せして北軍の側面を突いた事例が複数確認された。両軍に異なる効果を生むWildernessのルールは、これらの事実をゲームに盛り込むためのものである。このシリーズにおいてSpotsylvaniaやOrange郡の戦役をプレイする場合は常にこのルールを使用すべきである。私はStonewall's Last Battleのプレイを容易にするため、このルールをマップ全体に適用することにした。シリーズにおけるすべての森にこのルールを適用することも可能であり、それはOn To Richmond!において明確にされるであろう。

これでJacksonの側面行軍によって生じる問題は解決され、私はシナリオの構成に進んだ。私が目指したのは、トーナメントに使われうる短さのシナリオを十分な数だけ揃えたいということであった。長さが2時間未満でありながら、両軍が攻勢をおこなう機会を十分に持つことができるシナリオが理想的である。「セーレム教会」、「ブランディー・ステーション」、そして「偉大なる側面行軍」はどれもこの条件に合致していると思われる。Avalon Conの週末に5つの(またはそれより多くの)シナリオをプレイするとしても、これらの短いシナリオは適当であると思う。

その一方で私は、この戦役が持つ複雑な要素の数々を上級ゲームに遠慮なく盛り込みたいと考えた。Hookerの優柔不断さは多くの場合、北軍が注意すべき事柄の多さからくる思考プロセスの混乱によって引き起こされた。Leeが意図的に送り込んだと思われる南軍の捕虜は、LongstreetがRichmondから戻っていると繰り返し報告した。最新の軍用通信技術である電信は、その急ごしらえの電信柱が横を通過する補給部隊や砲兵によってしばしば倒されていた。自身の命令が迅速にSedgwickに届くだろうというHookerの誤った仮定は、この戦役においてしばしば北軍指揮の停滞を引き起こした。そして最後の関心事は弾薬である。この戦役における北軍の補給路は限られた数の渡河点において狭められ、いくつかの重要な道路において渋滞により妨害されていた。戦役の終局においてChancellor house前面からHancockの部隊が撤退したことを含め、北軍は前線における弾薬不足が原因で複数の陣地を失っている。北軍プレイヤーもこの状況に直面し、悩まされるべきである。以上の要素は司令官の優勢とあわせて、南軍が北軍の圧倒的な数的優位に相対するための有用な要因

である。事実、南軍プレイヤーのみに不利益を生じる上級ゲームルールは「南軍司令官の戦死」だけである。この戦役におけるJacksonとPaxtonの戦死、そしてHillの負傷の影響について考えた場合、このシリーズの初期から存在している南軍司令官の戦死ルールは、Chancellorsvilleのためのものだと私は強く感じるのである。

最後に追加されたシナリオが「チャンセラーズヴィル戦役」である。北軍プレイヤーはこのシナリオにおいて、この戦役への新しい戦略的アプローチを作り出すことができる。南軍の補給路を脅かすため、Fredericksburg付近においてより多くの兵力を渡河させるべきか？北軍プレイヤーがBanks Fordに橋頭堡を築くことによって翼部隊を統合することができるか？騎兵を勝利ポイント得点のための襲撃に使うべきか、それとも最初の渡河の護衛に使うべきか？これらの仮定と疑問はいずれも、この戦役について歴史家たちが述べている「もうひとつの戦略」であり、今後これらを有効に検証することができる。最も重要な決断は最初の渡河をどこでおこなうかであり、これは南軍の隠匿移動とそれに続く秘密の橋の架設とによって、このシナリオの最初の数ターンにサスペンスを生み出している。より冒険的なプレイヤーならば、The General Vol.30 No.3に掲載されている隠匿移動ルールを用いてこのシナリオをプレイしてみるのもよいだろう。

しかし、以上に述べた北軍プレイヤーを制限する要素のすべてを使用したとしても、私は依然として上級シナリオのバランスが取れておらず、何かが欠けているように感じていた。この戦闘における北軍の指揮の無能さを真にシミュレートするための手段が、ゲームにはまだ足りなかったのである。この戦役におけるHookerの計画に基づいて作られた翼部隊の統合に関する移動制限が、北軍に狭い戦線を通る攻撃をおこなわせることの助力となっている。しかしそれでもさらに何かが必要だった。そこで、この戦闘の後における「Joe Hookerへの信頼を喪失しただけだった」というHookerによる告白に基づいて「Hookerへの信頼喪失」が登場した。私はこのルールが生まれたことにいくつかの理由で満足している。最も重要なのは、これが北軍プレイヤーの両手を完全に縛ってしまうものではないことである。信頼喪失の後でも依然として攻撃が可能であり、ゲームに勝つことすら可能なのである。しかも、信頼喪失はゲームの展開と結びついている。北軍プレイヤーが無傷のまま序盤を展開すれば、信頼喪失の可能性を劇的に下げることができる。両プレイヤーは損失を抑えることに大きな注意を払うことを通じて、ほんの少し前にFredericksburgで虐殺を目撃したばかりの司令官たちの心理に触れることができる。ありがたいことに、実際におきたように5月1日の昼過ぎにHookerへの信頼喪失を引き起こすプレイヤーはほとんどいないだろう。そして北軍プレイヤーが望むならばこの柱を少しでも頑丈にしておくために、Hookerを戦闘にまったく参加させずにおくことを自由に選択できるのである。

このプロジェクトを可能にした人々すべてに対して私が感謝を欠くことがあれば、前述した北軍司令官と同じように無能であると言えるだろう。過去数年におけるAvalon Conにおいて私が出会った「Great Campaigns」コミュニティのプレイヤーたちは貴重なアイディアの泉であり、プレイテストを通じて大きく貢献してくれた。このプロジェクトに多くの時間を割いてくれたBruno PassacantandoとForrest Speckには特に感謝しなければならないし、「Hookerへの信頼喪失」ルールへと育つ種を蒔いてくれたSean Turnerにも感謝したい。Joe Balkoskiは私を激励し、このプロジェクトをAvalon Hillに提案してくれた。Mark Simonitchはこのシリーズをグラフィック面に素晴らしく発展させてくれたし、Trevor Benderが最高の貢献をしてくれた人の1人であることも間違いはない。しかしこれらのすべての人たちの他に、妻のSarahと子供のMatthewと

Natalieには、その我慢と応援に対して感謝したい。Stonewall Jacksonの絵を識別する3歳児や、Chancellorsville戦場跡の国立公園ウォーキングツアーにおいてすべての質問に答えられる6歳児はそうそういないだろう。

最後に、私はこのゲームやこのシリーズの今後の方向性に関

するあなたのコメントや提案を歓迎し、あなたのアイデアを共有したいと考えている。Avalon Conへの参加、Avalon Hillへの手紙、またはbeach@erols.com宛ての電子メールを直接私に送って欲しい。このゲームはこのシリーズに魅せられたゲーマーたちによるアイデアのインターチェンジを進んだことによって生まれたものなのだ。

ブランディー・ステーション デザイナーズノート

Trevor J Bender

純正主義の人々はBrandy Stationにおける騎兵の激突はChancellorsvilleの戦闘に属するものではなく、Gettysburg戦役のものとする方が正しいと考えるだろうが、この小さいながらもバランスの取れた戦闘はGreat Campaigns of the American Civil Warの第3作目であるRoads to Gettysburgのマップには含まれていない。「騎兵戦」として考えた場合、この戦闘にはこれまでのシナリオにおいて適切にシミュレートされてこなかった多くのニュアンスが含まれている。「騎兵による自由自在な円舞」の優位性は、大規模な歩兵軍団による交戦に焦点をあわせたこのシステムにおいて別途描かなければならないものだった。幸運にもStonewall in the Valleyにおける多数のシステム変更には、強行軍が騎兵に与える影響の削減と戦闘結果への「R*」の追加が含まれており、小規模なユニットによる戦闘にもシステムを適用することが可能となった。にもかかわらず、この他にも複数のシナリオ特別ルールが必要となった。

第一に、戦線があまりに流動的で交戦と呼ぶことすらできないようなこの戦闘における、コンスタントな後退と前進をシミュレートする必要があった。このようなイニシアティブの移行の多くは騎兵による突撃と、それに対する突撃によるものであった。施された小銃や大砲に対する劣勢から、南北戦争において騎兵突撃は一般的なものではなくなっていた。Brandy Stationにおいて騎兵が本来の形で戦うことができたのは、これら2種類の兵器が欠如していたことによるものであり、この戦争を通じてこのような事例は数少ない。突撃において残りのMPがすべて失われるのは、人も馬も疲れきってしまい追撃をおこないうる状況であることは稀であったためである。+1の修正は衝撃のみによるものではなく、騎兵が戦場に突撃する際に戦術的奇襲がほぼ確実に生じることにも起因している。プレイヤーは騎兵中心のシナリオであればこの騎兵突撃ルールを自由に使用してかまわないが、南北戦争における騎兵の主たる活動は偵察や護衛といった、虚勢もサーベルも必要とされないものであったため、その他のシナリオにおいてはこのルールを用いるべきではない。

第二に、Stuartが砲兵を失った際に直ちに生じる影響をあらわすことが重要であった。Stuartは予定されているNorthern Virginia軍の移動に備えて、この戦闘の前日に騎馬砲兵を集結させていた。BufordがBeverly Fordを渡った際、これらの砲兵は捕獲できる状態にあり、緊急に移動や射撃をおこないうる状況にはなかった。この砲兵を救ったのは第6Virginia騎兵による頑強な抵抗と、Jones旅団の残余部隊による突撃であった。これにより砲撃手たちは動揺した部隊を建て直し、立ち去るだけの時間を得たのだ。

最後に、両軍のより全体的な作戦的機動を反映するために、もうひとつのルールが必要だった。最初の4回のイニシアティブに関するルールは、Bufordが敵軍に悟られぬままBeverly Fordを渡ったことによる作戦的奇襲をシミュレートしている。それと同時に、渡河地点と渡河の順序を含めたPleasanton将軍の作戦計画の厳守を義務付けている。Duffie師団は予定より4時間も遅れていたにもかかわらず、Greggの第3師団より先に

渡河しなければならないのである。

EwellとLongstreetの軍団はCulpeperとその周辺に潜んでいた。Leeの残りの部隊とLee自身はBrandy Stationにおける戦闘の勃発に最大の注意を払っていたが、これは騎兵戦に過ぎず、「銃声への行軍」によって主力の位置を明かすべきではないと判断した。その一方でRodesは鞍の上の戦友に対してより大きな関心を払っており、戦闘が中盤にさしかかった頃に注意深く戦場へと前進し、実際の交戦はおこなわずにBrandy Stationの手前で二度停止した。彼の接近は北軍騎兵に戦闘を止めさせる要因のひとつとなった。Leeが2回目の北部侵攻を計画し、ある程度の秘密を保とうとしていた南軍にとって、この交戦において攻勢を取る余裕はなかったため、南軍がこの郡の外に出ることができないというルールが追加された。

勝利条件は北軍による襲撃の多面的目標に基づいている。Pleasantonの最大の目的はNorthern Virginia軍の位置と、可能であれば目的を調べることであった。また別の目的として、ChancellorsvilleとCulpeperの間の道路を南軍歩兵が行軍したかどうか偵察することや、Stuartの騎兵軍団による攻撃計画に対して先制することも考えられていた。StuartがFleetwood Hillを支配し、ひいては戦場を支配したことにより南軍は限定的勝利(-1VP)を勝ち取ったが、Brandy Station以降終戦まで青服兵たちが灰服兵たちと同等となったことは、この戦闘が北軍騎兵たちの腕にとって精錬所の炎となったということなのである。

訳者による注記

1.0～12.0:GCACW標準基本ゲームルールを用いてプレイすることを前提に、本書をGrant Takes Commandと同じ体裁に編集した。1.0の後半、「ゲームの備品」と「略語」を除く2.0、及び3.0から12.0はGCACW標準基本ゲームルールに記述されているため、すべて省略した。

13.0「基本ゲームシナリオ」:原文には基本ゲームシナリオの数を5つと書かれているが、実際に含まれている基本ゲームシナリオは4つである。ただし、本書では追加シナリオの「ケリーズ・フォード」を追加したのでシナリオの数を5つと記述した。

13.1「セーレム教会」特別ルール:原文では「Frederickburgの近くに配置される6ユニットのうちの2ユニットが、セットアップされたヘクスから離れた後」と書かれているが、GCACWメーリングリスト上におけるEd Beachの発言に従った。

13.2「偉大なる側面行軍」特別ルール:GCACWウェブサイトに従い、Scott's Dam Fordを明確にする記述を追加した。

13.2「偉大なる側面行軍」勝利条件:GCACWウェブサイトに従い、U.S.FordからSalem Churchまでの経路がRappahannock川の南のみを通っていなければならないことを明確にする記述を追加した。

13.3「セジウィック、救出へ」南軍セットアップ:GCACWウェブサイトに従い、開始時におけるHoke、Gordon、及びSmithの兵力は4ではなく3である(これによりシナリオ1の戦力と合致する)という記述を追加した。

13.3「セジウィック、救出へ」北軍セットアップ:GCACWウェブサイトに従い、Gibbonが第2ターンになるまで活性化と塹壕構築をおこなえないという記述を追加した。

13.3「セジウィック、救出へ」特別ルール:GCACWウェブサイトに従い、Scott's Dam Fordを明確にする記述を追加した。

13.3「セジウィック、救出へ」勝利条件:GCACWウェブサイトに従い、U.S.FordからSalem Churchまでの経路がRappahannock川の南のみを通っていなければならないことを明確にする記述を追加した。

13.4「ブランディー・ステーション」勝利条件:The Skirmisher第1号に従い勝利ポイントの値を修正した。

追加シナリオ:GCACWウェブサイトより「ケリーズ・フォード」を追加した。

15.0「ランダムイベント」雨:GCACW標準基本ルールに記述されているため省略した。

19.1「翼部隊の統合」:GCACWウェブサイトに従い、「32以上のヘクス」というのが「ヘクス番号の末尾が32以上のヘクス」であることを明確にする記述を追加した。

21.0「代用ユニット」:分遣及び編入がおこなわれる際のユニットに割り当てられうる兵力の上限に関する記述をGrant Takes Commandのルールと同じ文体に変更した(兵力の上限値はStonewall's Last Battleのものが書かれている)。

21.2「編入」歩兵連隊:GCACWウェブサイトに従い、歩兵旅団と騎兵連隊を同じ兵科のユニットに編入することができるという記述を追加した。

22.1「確実な破滅が待ち受けている」特別ルール:GCACWウェブサイトに従い、北軍が試みた突撃が失敗した場合に南軍の活性化に関する制限が解除されることを明確にする記述を追加した。

22.1「確実な破滅が待ち受けている」勝利条件:GCACWウェブサイトに従い、Rappahannockの南に存在している北軍の軍団の数による勝利条件を明確にする記述を追加した。

22.2「チャンセラズヴィル戦役」第2ターン特別ルール:GCACWウェブサイトに従い、第2ターンに南軍が司令官の活性化をおこなうことができることを明確にする記述を追加した。

22.2「チャンセラズヴィル戦役」勝利条件:GCACWウェブサイトに従い、Rappahannockの南に存在している北軍の軍団の数による勝利条件を明確にする記述を追加した。

Stonewall's Last Battle

日本語訳 2003年5月13日発行

作成者: 高沢 俊一 (takasawa@mars.dti.ne.jp)

<http://www.mars.dti.ne.jp/~takasawa/ga/sc-gcacw-j/>

北軍指揮の停滞

南軍ユニット

ダイス	影響を受ける翼部隊
1-4	Hookerのいない翼部隊
5-6	Hookerのいる翼部隊

影響：

すべての歩兵ユニットの移動力から-2

歩兵部隊は強行軍をおこなうことができない

突撃をおこなうことができない

Hookerへの信頼喪失表でダイスをふらなければならない

Hookerへの信頼喪失表

北軍の 損失	南軍の損失					
	0-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31以上
0-9	-	-	-	-	-	-
10-18	1-2	1	-	-	-	-
19-27	1-4	1-3	1-2	1	-	-
28-36	1-6	1-6	1-6	1-5	1-4	1-3
37-45	1-6	1-6	1-6	1-5	1-4	1-3
46以上	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-5

ダイスの結果が記されている範囲である場合、Hookerへの信頼喪失がおこる。

修正：

+1：北軍プレイヤーが「翼部隊の統合」の移動制限を解消している

+1：その時点において、北軍歩兵師団がFrericksburgとChancellorsvilleの両方に存在している。

効果：

北軍による攻撃のダイスすべてに-1

北軍の突撃における司令官によるダイスすべてに-1

ノート：この効果は指揮の停滞と累積する

ランダムイベント表

ダイス	イベント
2	雨（現在）
3	Hookerの解任
4	北軍兵站の改善
5	北軍指揮の停滞
6	北軍兵站の遅延
7	雨（現在）
8	北軍指揮の停滞
9	南軍兵站の遅延
10	南軍の増援
11	南軍兵站の改善
12	南軍兵站の改善

弾薬補充

1ターンにふるることのできるダイスの数 (ランダムイベントによる修正を含まない)	
南軍プレイヤー	4
北軍プレイヤー	6
成功：修正後のダイスが6以下	
修正： ユニットが疲弊している： +1 補給線上のさえぎられているヘクス数	
0ヘクス	0
1から2ヘクス	+1
3ヘクス以上	+2
補給線がRappahannock川とRapidan川のいずれか、またはその両方を横切る場合、これらの川を横切る直前のヘクス(つまり、これらの川の集積所側にある最後のヘクス)からユニットまでの距離に応じて追加の修正がおこなわれる。	
1から5ヘクス	+1
6から14ヘクス	+2
15ヘクス以上	+3

南軍の増援表

日付	増援が到着するダイス
4月29日-5月1日	1
5月2日	1-2
5月3日	1-3
5月4日	1-4
5月5日	1-5
5月6日	自動的