

目次

1.0	イントロダクション	6
1.11	ゲーム解説	6
1.12	ゲームスケール	6
1.13	ゲームコンポーネント	6
2.0	ユニット説明	6
3.0	ゲームの重要概念	6
3.1	軍編成表(Army Organization Display)	6
3.11	編成表の配置	6
3.12	編成表とマップの使い方	6
a.	前線部隊	6
b.	上級部隊	6
c.	独立指揮官とユニット	6
3.13	特別前線部隊	6
a.	騎兵軍団	6
b.	ワシントン守備隊	7
3.14	部隊編成の制限	7
3.15	状態ボックス	7
3.16	指揮官プール	7
3.17	ナンバートラック	7
3.18	北軍海軍強襲ディスプレイ	7
3.	2 指揮官	7
3.21	指揮官のランク	7
3.22	指揮官とスタック	7
3.23	指揮官と管理能力	7
3.24	指揮官と戦闘	8
3.25	指揮官と移動	8
3.3	司令部ユニット(HQ ユニット)	8
3.31	軍司令部ユニット	8
3.32	南軍軍団 HQ ユニット	8
3.33	北軍軍団部隊	8
3.4	陸軍省命令	9
3.5	モラル	9
3.51	指揮官のモラル	9
3.52	ユニットのモラル	9
3.53	モラルレベルの変更	9
3.54	指揮官のモラルレベル自主的低下	9
a.	モラルレベル損失と移動	9
b.	モラルレベル損失による退却免除	9
c.	モラルレベル損失と消耗	9
3.55	モラルレベル損失の伝染	9
3.6	情報の制限	10
3.61	情報制限のオプション	10
3.7	支配地域(ZOCs)	10
3.71	支配地域の効果	10
4.0	ゲームシークエンス	10
4.1	決定セグメント	10
4.2	インパルス	10
4.21	補給シークエンス	11
4.22	移動シークエンス	11
4.23	戦闘展開シークエンス	11
4.24	戦闘シークエンス	11
4.25	戦争努力シークエンス	11
4.3	再編成セグメント	11
4.31	補給シークエンス	11
4.32	管理シークエンス	11

4.33 海軍シークエンス.....	11
4.4 ターン終了.....	11
5.0 決定セグメント.....	12
5.1 ビidding.....	12
5.11 ビッドでの勝利.....	12
5.12 引き分けの場合.....	12
5.13"パス"チットのビッド.....	12
5.14 全作戦努力レベルのビッド.....	12
5.15 インパルスの実行.....	12
5.16 作戦努力レベルと延長戦闘.....	12
5.17 インパルス連続の制限.....	13
5.2 天候.....	13
5.21 好天(Clear Weather).....	13
5.22 小雨(Light Rain).....	13
5.21 好天(Clear Weather).....	13
5.22 小雨(Light Rain).....	13
5.23 雨(Rain).....	13
5.24 泥寧(Mud).....	13
5.25 雪解け(Thaw).....	13
5.26 寒気(Cold).....	13
5.27 雪(Light Snow).....	13
5.28 大雪(Snow).....	13
5.29 吹雪(Blizzard).....	13
6.0 インパルス.....	13
7.0 補給シークエンス.....	14
7.1 補給状態判定.....	14
7.11 補給源.....	14
7.12 補給線の延長.....	14
7.13 鉄道補給.....	14
7.2 ワゴンとデポット.....	14
7.21 ワゴン.....	14
7.22 デポット.....	14
7.23 ワゴンとデポットの制約.....	15
7.3 補給状態.....	15
7.31 完全補給状態.....	15
7.32 戦闘補給状態.....	15
7.33 補給切れ状態.....	15
7.34 補給状態の変更.....	15
7.35 連絡途絶時のペナルティ.....	15
8.0 移動シークエンス.....	15
8.1 活動化指揮官.....	15
8.11 非活動化.....	16
8.12 再活動化.....	16
8.2 移動.....	16
8.21 移動の手順.....	16
8.22 移動力決定表(IMC).....	16
8.23 移動の自由度.....	16
8.24 移動時の地形効果.....	16
8.25 部隊の分離と統合.....	17
8.26 その他の制限.....	17
8.3 強行軍.....	17
8.31 手順.....	17
8.4 鉄道移動.....	18
8.41 一般ルール.....	18
8.42 鉄道線移動.....	18
8.43 鉄道移動の制限.....	18
8.5 攻撃の宣言.....	18

8.51 攻撃宣言の手順	18
8.52 攻撃宣言の制限	18
8.6 移動に関するアクション	19
8.61 偵察	19
8.62 鉄道線破壊	19
8.63 捕獲	19
8.7 分遣連隊	19
8.71 分遣連隊編成手順	19
8.72 分遣連隊の特徴	19
8.8 工兵活動	20
8.81 北軍ボンツーン橋	20
8.82 北軍観測気球	20
8.9 海軍の行動	20
8.91 海軍移動	20
8.92 強襲上陸	20
9.0 戦闘展開シーケンス	21
9.1 リアクション移動	21
9.11 リアクション移動の手順	21
9.12 リアクション移動の制限	21
9.12 リアクション移動の制限	21
9.13 リアクション移動の実行	22
9.14 戦闘の支援	22
9.15 戦闘支援の制限	22
9.2 戦闘前退却	22
9.21 戦闘前退却の制限	22
9.22 戦闘前退却の手順	22
9.23 オーバーラン	22
10.0 戦闘シーケンス	23
10.1 戦闘の方法	23
10.11 戦闘の手順	23
10.12 戦闘解決毎の弾薬消費	23
10.2 戦闘力決定	23
10.21 非活動化指揮官	23
10.22 強行軍	23
10.23 補給状態	23
10.3 コラムシフト	24
10.31 モラルレベルの優越	24
10.32 地形	24
10.33 複合攻撃	24
10.4 ダイス修正	24
10.41 指揮官の戦闘能力	24
10.42 砲兵	24
10.43 騎兵優越	24
10.44 モラル崩壊のペナルティー	24
10.45 天候の影響	24
10.5 効果の累計	25
10.6 最終的な戦闘解決	25
10.61 戦闘解決の手順	25
10.62 全体的な結果	25
10.63 ステップロス	25
10.64 モラルレベル変更	25
10.65 戦闘後のモラルチェック	25
10.66 砲兵の損害	26
10.67 指揮官の死傷	26
10.68 退却	26
10.7 延長戦闘	26
10.71 延長戦闘の手順	26

10.8 海軍の戦闘.....	27
10.81 船に対する戦闘.....	28
10.82 沿岸砲台 vs 船.....	28
10.83 砲撃支援.....	28
11.0 戦争努力シーケンス.....	28
12.0 再編成セグメント.....	28
13.0 補給シーケンス.....	28
13.1 破壊活動ステップ.....	28
13.11 橋の破壊.....	29
13.12 町の破壊.....	29
13.13 上陸地点の破壊.....	29
13.14 ワシントンの破壊.....	29
13.2 徴発活動.....	29
13.21 徴発の基本ルール.....	29
13.22 徴発の手順.....	29
13.23 徴発の制限.....	29
13.24 徴発による利益.....	29
13.3 戦争努力ステップ.....	29
13.31 戦争努力ステップの概略.....	30
13.32 大都市からの収入.....	30
13.33 その他の WEP 源.....	30
13.4 補給状態ステップ.....	30
13.41 補給状態ステップの概要.....	30
13.42 戦略消耗の手順.....	30
14.0 管理シーケンス.....	30
14.1 新ユニットの生産.....	30
14.11 生産できるユニット.....	30
14.12 弾薬補給ポイント.....	31
14.13 砲兵の生産.....	31
14.2 補充ステップ.....	31
14.21 補充の手順.....	31
14.22 補充の制限.....	31
14.3 指揮官の昇進, 交代, 訓練.....	31
14.31 指揮官の昇進.....	31
14.32 指揮官の交代(補充).....	31
14.33 指揮官プール.....	32
14.34 上級部隊の編成.....	33
14.35 前線部隊の編成.....	33
14.36 訓練.....	33
14.37 負傷レベルの回復.....	33
14.4 工兵活動.....	33
14.41 工兵の活動化.....	33
14.42 鉄道線の修復.....	33
14.43 橋の修復.....	33
14.44 塹壕構築.....	33
14.45 坑道戦(Mine Work).....	34
14.46 南軍技術顧問.....	35
14.5 分遣連隊.....	35
14.6 民兵.....	35
14.61 民兵の編成手順.....	35
14.62 民兵の使用制限.....	35
14.7 南軍遊撃隊 Partisans.....	35
14.71 遊撃隊の編成.....	35
14.72 南部シンパ Rebel Sympathizers.....	36
14.73 遊撃隊長 Partisan Leaders.....	36
14.8 ピンカートン探偵団 Pinkertons.....	36
14.9 補給ユニット.....	36

14.91	ワゴンの新設.....	37
14.92	デポットの設営.....	37
14.93	上陸地点と海軍補給.....	37
15.0	海軍シークエンス.....	37
15.11	海上輸送.....	37
15.12	北軍の増援.....	37
16.1	騎兵.....	38
16.11	騎兵とその移動.....	38
16.12	スクリーニング.....	38
16.13	偵察.....	38
16.14	騎兵軍団.....	38
16.2	砲兵.....	38
16.21	戦闘への効果.....	38
16.22	砲兵の損失.....	39
16.23	軍予備砲兵.....	39
16.24	南軍砲兵大隊.....	39
16.25	ワシントン守備隊砲兵.....	39
17.0	勝利条件.....	39
17.11	決定的勝利条件.....	39
17.12	勝利ポイント(VP).....	39
18.0	シナリオの解説.....	39
18.11	マップの説明.....	40
18.12	セットアップの準備.....	40
18.13	イントロダクション.....	40
18.14	一般的な記述.....	40
18.15	部隊の記述.....	40
18.16	戦闘ユニットの選択.....	40
18.17	指揮官プール.....	40
18.18	増援.....	40
18.19	特別ルール.....	40

1.0 イン트로ダクション

アメリカ南北戦争は4年に渡る流血の内戦で、国土は分裂し、同胞相食む悲劇を生みましたが、その後の合衆国の歴史を方向づけました。中でも東部戦域は連邦と南部連合の首都がお互いに100マイルの距離に位置し、大きな会戦が数多く発生しました。

その男、Robert E. Leeは南部が有した最良の将軍で、おそらく彼だけが南部を勝利に導くチャンスをつかむことができたのです。

1.11 ゲーム解説

The Campaigns of Robert E. Leeはアメリカ南北戦争の東部戦線を戦略・作戦級で再現するものである。本ゲームは1861年から1865年にかけて南北両軍が戦ったバージニア州、メリーランド州、ペンシルバニア州をカバーし、10のシナリオで戦争中の主な戦役を全て再現できます。

1.12 ゲームスケール

⑩1 ヘクス：約4マイル

⑩1 ターン：5日(冬期は10日)

1.13 ゲームコンポーネント

現物参照

2.0 ユニット説明

別紙参照

3.0 ゲームの重要概念

3.1 軍編成表(Army Organization Display)

軍編成表はプレイヤーの戦闘ユニットを指揮系統毎に管理するものである。また各種ポイント、予備指揮官の管理トラック備えています。

3.11 編成表の配置

両軍の軍編成表にはいくつかの大型のボックスがあります。このうち軍の名称がついたボックスを(南軍のみ軍団の名称がついたもの)ルール上、「上級部隊」と呼びます。また、リーダー1から10のボックスを「前線部隊」と呼びます。北軍の軍団は南軍とは違い、前線部隊で表わします。各ボックスの下に付いている1から9の番号のついたトラックはその部隊が持つ管理ポイント、モラルレベル、弾薬、砲兵の数を表わします。

各部隊ボックス上の部隊をマップ上では前線部隊の場合は「部隊マーカー(Troops)」で、上級部隊はHQユニットで表わします。これらはその部隊を指揮する指揮官マーカーとスタックさせてマップ上に配置します。

3.12 編成表とマップの使い方

全ての指揮官ユニットと戦闘ユニットはマップ上か編成表上に配置します。

a. 前線部隊

マップ上の部隊マーカーのある位置にマーカーと同じ番号の付いた前線部隊ボックス内の部隊が全て位置するものと考えます。前線部隊ボックスには他の指揮官が指揮する部隊(部隊、HQユニット)を配置することはできません。異なる前線部隊同士は単純にマップ上にそれぞれの指揮官マーカーと部隊マーカーをスタックさせる事で同じ位置にいることを表わします。前線部隊ボックスには各種の戦闘ユニットを配置できます。(ただし、特別な騎兵指揮官が指揮する前線部隊は制限を受ける。)

b. 上級部隊

マップ上のHQユニットのある位置にマーカーと同じ名称の付いた上級部隊ボックス内の部隊が全て位置するものと考えます。上級部隊ボックスには他の指揮官が指揮する上級部隊(HQユニット)を配置することができません。異なる上級部隊同士は単純にマップ上にそれぞれの指揮官マーカーとHQユニットをスタックさせる事で同じ位置にいることを表わします。上級部隊ボックスには各種戦闘ユニットに加えて前線部隊(部隊マーカーとその指揮官)を配置できます。この様に配置された場合は命令によって前線部隊が分離するまでこれを同一の部隊として考えます。

c. 独立指揮官とユニット

部隊に割り当てられていない指揮官マーカー、または戦闘ユニットを持たない部隊の指揮官マーカーは編成表の指揮官プールに配置されます。また、部隊に割り当てられていない戦闘ユニットは直接マップ上に配置されます。1個師団(3個旅団)までの戦闘ユニットは指揮官マーカーに属さなくてもマップ上に配置できます。マップ上の戦闘ユニットは戦争努力ポイントを消費することによって新たに前線部隊を編成することができます。

3.13 特別前線部隊

特別な前線部隊には「騎兵軍団」と「ワシントン守備隊」の2つがあります。

a. 騎兵軍団

完全に騎兵戦闘ユニットのみで構成されている前線部隊を騎兵軍団にすることができます。編成表には騎兵軍団用の部隊ボックスがないのでいずれか前線部隊ボックスを使用します。この場合、マップ上の部隊マーカーに騎兵軍団マーカーを置くことで位置を表わします。両軍ともゲーム中に1個のみ騎兵軍団を編成することができます。また、騎兵軍団は砲兵を2個までしか持つことができません。

b. ワシントン守備隊

ワシントン守備隊は移動できない前線部隊として扱われます。編成表にはワシントン守備隊用の部隊ボックスがないのでいずれかの前線部隊ボックスを使用します。(状態ボックスにワシントン守備隊マーカーを置くことで表わす)また、ワシントン守備隊の砲兵は、ワシントン守備隊砲兵マーカーで表わします。

3.14 部隊編成の制限

ルール上、"複数指揮官"と称されるのは、上級司令官の部隊に下級指揮官が論理的にスタックしていることを言う。言い替えば軍編成表上の上級部隊ボックスに下級指揮官が配置されていることを指す。

プレイヤーはゲーム中に新たに上級、前線部隊を編成することができます。ただし、指揮官はシナリオに登場するもののみを使用できます。

3.15 状態ボックス

各部隊ボックスの右上隅に状態ボックスがあります。状態ボックスには部隊を指揮する指揮官の状態を表わすもので、負傷状態、階級、軍団(北軍のみ)、ワシントン守備隊を表わすマーカーを配置します。

3.16 指揮官プール

両軍の編成表には指揮官プールがあり、シナリオ開始時に指定された指揮官をそこに配置します。プレイヤーはいつでもプール内の指揮官をプレイに使用している指揮官と交代させることができます。

3.17 ナンバートラック

編成表にはナンバートラックが付いています。これは以下の各種ポイントの管理を行ないます。

- Ⓢ 戦争努力ポイント(War Effort Points:WEP)
- Ⓢ 補充ポイント
- Ⓢ 勝利ポイント

3.18 北軍海軍強襲ディスプレイ

北軍の編成表にのみ海軍強襲ディスプレイがある。強襲上陸を行なう海軍ユニットは、この欄に配置する。

3. 2 指揮官

指揮官の顔が表示されている面を活動面、その裏側の名前が表示されている面を非活動面と呼びます。指揮官マーカーに表示されている星マークは指揮官のランクを表わしています。また、マーカーの下側に表示されている数値は左から管理能力(AR)、戦闘能力(BR)、移動能力(MR)を表わします。非活動面では各能力値が活動面よりも低く設定されています。

3.21 指揮官のランク

各指揮官は表示されている星の数(1~4)でランクを表わします。もし同一ヘクスに複数の指揮官がスタックしている場合は、より上級(星の数が多い)の指揮官がそのヘクスの部隊を全て指揮することになります。このような上級指揮官をルール上「司令官」と呼びます。1ヘクスには1人の指揮官のみが司令官となることができます。1ヘクスに指揮官が1人しかいない場合は当然その指揮官が司令官となります。

同ランクの指揮官同士は(上級指揮官がスタックしていても)軍または軍団HQユニットがスタックしていない限りスタックすることができません。スタック中に昇進した指揮官がいた場合は昇進後のランクで司令官を決定する。マップ上の全ての指揮官は、たとえランクが等しくても軍司令官より下位の指揮官として扱います。

3.22 指揮官とスタック

各指揮官はランクを表わす星の数プラス1個までの歩兵師団(旅団は3個で1個師団と換算)を指揮下に置く(スタックさせる)ことができます。このとき、騎兵、工兵、分遣連隊、ワゴン、デポットはスタック数には数えませぬ。

指揮官と指揮下の部隊マーカーは常にスタックしてマップ上に配置する。

3.23 指揮官と管理能力

各指揮官ユニットの左側の数値は管理能力(AR)を表しています。ARはその指揮官が1ターンの間に使用できる管理ポイント数(APs)を表わす物であり、管理ポイントとは1インパルス(または再編成セグメント)の間に発令できる命令数を表わしています。各ヘクスで使用できる管理ポイントの総数はそのヘクスにある全ての指揮官のARを合計した値となる。

各命令を発令するのに管理ポイントを1消費します、また通常の指揮官(指揮範囲が0の場合も)は同一ヘクスの部隊に対してのみ命令を発令することができます。(例外：上級司令官がHQユニットとスタックしている場合はその司令官の移動能力(MR)が指揮範囲となる)

a.各指揮官は自分のインパルス中及び、再編成セグメントの間に命令を発令することができる。相手プレイヤーのインパルス中に発令できるのは戦闘時の展開及び、拡張戦闘の時のみである。各インパルス中に命令として発令できる行動と管理ポイントの消費量を以下に示す。

- 1)指揮官及びユニットの部隊からの分遣、統合(1AP)
- 2)分遣連隊編成(1AP)
- 3)北軍の上陸地点捕獲による戦争努力ポイント取得(1AP)
- 4)攻撃の宣言(1AP)

再編成セグメントに命令として発令できる行動と管理ポイントの消費量を以下に示す。

- 1)分遣連隊編成(1AP)
- 2)補充ステップの編入(1AP)

- 3)弾薬ポイントの補充(1AP)
- 4)破壊活動(1AP)
- 5)徴発(1AP)
- 6)塹壕構築(1AP)
- 7)訓練(1AP)
- b.司令官は自分の管理能力に指揮下の下級指揮官がもつ管理能力を合計した分だけ命令を発令できる。

3.24 指揮官と戦闘

各指揮官ユニットの中央の数値は戦闘能力(BR)を表わしています。両軍の司令官の戦闘能力は戦闘シークエンス中の戦闘結果に影響を及ぼします。戦闘を解決する際、各自が振るサイの目に自軍の司令官(下級指揮官の能力は含まれない)の戦闘能力をプラスすることができます。

- a. 戦闘を解決する際、その時の両軍の司令官のモラルレベルを比較する、モラルレベルが大きい方の軍は射撃戦闘結果表を右へ1コラムシフトさせることができる。
- b. 戦闘解決時にプレイヤーが望むならば戦闘能力のサイの目修正は使用しなくても良い。

3.25 指揮官と移動

各指揮官ユニットの右側の数値は移動能力を表わしています。指揮官に率いられた戦闘ユニットは移動に於て非常に有利になります。プレイヤーが部隊を移動させることを望む場合、指揮官の移動能力で移動力決定表(Initiative Movement Chart)を参照し、移動力を決定します。

- a. ある部隊の近くのヘクスで他の自軍部隊が攻撃されそうな場合、リアクション移動によりその部隊を戦闘に参加させることができます。(リアクション移動については戦闘展開ルールを参照)

3.3 司令部ユニット(HQ ユニット)

軍、軍団(南軍のみ)規模の上級部隊は名称の一致するHQユニットによって表わされる。HQユニットは指揮官の部隊統率において高価な利益を与えるものである。

3.31 軍司令部ユニット

軍規模の上級部隊はマップ上では軍HQユニットと司令官のユニットのスタックで表わされる。軍編成表上には軍HQユニットと名称が一致するボックスがあり、そこに配置された下級前線司令官と部隊は全てマップ上の該当軍HQユニットがあるヘクスにスタックしているものとする。

軍HQユニットが存在するヘクスにスタックしている指揮官の中で最も階級が高いものを軍司令官とする。ただし、南軍の場合は星が4つある指揮官のみ、北軍の場合は星が3つまたは4つある指揮官のみが軍司令官となる。

- a.軍HQユニットが存在するヘクスでは、同ランクの下級指揮官同士がスタックすることができる。軍HQユ

ニットとスタックしている軍司令官はその移動能力値と等しいヘクス数の範囲内に命令を発令することができる。(以後このヘクス数を指揮範囲と呼ぶ)軍司令官は指揮範囲内の下級指揮官に自分の管理能力で命令を発令することができ、さらに自分の移動能力で下級指揮官を移動させることができる。また、指揮範囲は地形およびその他の条件で影響を受けることがない。

- b.軍司令官は通常の命令の他に以下に示す命令を発令することができる。

- 1)非活動状態である下級指揮官の活動化(1AP)
- 2)下級指揮官の補充および変更(1AP)
- 3)工兵の活動化(1AP)
- 4)上級および前線部隊への砲兵追加(2AP)

- c.シナリオによっては一方の軍に2人の軍司令官がいる場合があるが、上位の軍司令官から下位の軍司令官へ命令を発令することができる。全てのその他の指揮官は軍司令官より下級の指揮官と見なされる。

3.32 南軍軍団 HQ ユニット

南軍の各軍団規模の上級部隊はマップ上では軍団HQユニットとその司令官ユニットのスタックで表わされる。軍編成表上には軍団HQユニットと名称が一致するボックスがあり、そこに配置された下級前線司令官と部隊は全てマップ上の該当軍団HQユニットがあるヘクスにスタックしているものとする。

軍団HQユニットが存在するヘクスにスタックしている指揮官の中で最も階級が高いものを軍団司令官とする。南軍の軍団司令官になれるのは星が3つの指揮官のみである。

- a.軍団HQユニットが存在するヘクスでは、同ランクの下級指揮官同士がスタックすることができる。軍団HQユニットとスタックしている軍団司令官はその移動能力値と等しいヘクス数の範囲内に命令を発令することができる(以後このヘクス数を指揮範囲と呼ぶ)。軍団司令官は指揮範囲内の下級指揮官に自分の管理能力で命令を発令することができ、さらに自分の移動能力で下級指揮官を移動させることができる。また、指揮範囲は地形およびその他の条件で影響を受けることがない。

- b.軍団司令官は通常の命令の他に以下に示す命令を発令することができる。

- 1)非活動状態である下級指揮官の活動化(1AP)
- 2)下級指揮官の補充および変更(1AP)

- c.シナリオによっては軍団司令官は2人以上登場するが、上位の軍団司令官から下位の軍団司令官に命令を発令することができる。軍団司令官は軍司令官より下級の指揮官と見なされる。

3.33 北軍軍団部隊

北軍の軍団部隊はHQユニットを持ちません。北軍の軍団は前線部隊の状態ボックスに軍団マーカーを配置することで表わします。北軍の軍団部隊の司令官は自分のい

るヘクスにしか命令を発令することができません(指揮範囲は 0)。

北軍の軍団部隊は司令官のランクに関わらず、4 個歩兵師団までスタックが可能となる。北軍の軍団司令官は軍司令官(南軍の軍団司令官)に与えられる様なその他の機能をもたない。

3.4 陸軍省命令

プレイヤーはゲーム中に異例の戦闘結果または、不運に見舞われた場合、陸軍省命令を使うことができる。陸軍省命令を使うことにより、活動中の指揮官が自身の活動化および、移動の試みに失敗した場合、シークエンス以外(例：インパルス中)での指揮官の任命または、通常とは異なる方法での指揮官変更が行なえる。

とりわけ、指揮官が戦闘で死亡した場合、そのインパルスがそのターンの最後のインパルスでなければ、再編成セグメントが始まる前にプレイヤーは必ず陸軍省命令を使用して新指揮官を補充しなければならない。

陸軍省命令の使用には必然的に戦争努力ポイントの消費を必要とする。両プレイヤーは戦闘結果により指揮官の補充が必要になった場合以外は 1 ターンにつき一度のみ陸軍省命令を使用することができる。

3.5 モラル

モラルは本ゲームに於て重要な要素である。高いモラルレベル(MLs)を持つ指揮官は高い移動力を発揮でき、戦闘も有利に行なうことができる。低い ML を持つ戦闘ユニットは戦闘時における射撃結果判定時のサイの目にマイナス修正が生じる可能性がある。

戦闘ユニットと指揮官は別々の ML を持つ。

3.51 指揮官のモラル

指揮官の ML は軍編成表上で表示する。

ML マーカーを部隊ボックスのナンバートラックに配置し、その部隊を率いる指揮官の ML を表示する。(指揮官の ML は 0~9 まで)

- 司令官の ML は配下の下級指揮官の ML より有効である。

3.52 ユニットのモラル

全ての戦闘ユニット(歩兵、騎兵、ワゴン、デポット、分遣連隊、北軍工兵、その他)には固定 ML がユニットに印刷されている。ユニットの ML は 0~6 までである(0 が最良)。

- 軍編成表上に配置された戦闘ユニットのモラル状態は、ユニットに印刷された ML と指揮官の ML を比較することにより判定する。戦闘ユニットの ML が指揮官の ML よりも大きい場合、そのユニットは"崩壊状態"と見なされる。

- もし戦闘ユニットがマップ上に直接配置されいるとき(指揮官がいない)に戦闘に参加した場合、ML 優劣の判定(戦闘が有利になる)の方法としてユニットに印刷された ML を逆転させた値(0→6、1→5)で相手部隊指揮官の ML と比較し、優劣を判定する。この様なユニットが戦闘参加の宣言及び戦闘結果のモラルチェックを実施するときは、サイコロを 1 個振る。出目が自身の ML を逆転させた数値よりも小さい場合チェック成功とする。

3.53 モラルレベルの変更

戦闘ユニットの ML はユニット毎に固定である。

- ある戦闘で、相手により多くのステップロス損害をあたえた側のプレイヤーの全指揮官の ML は(全ての司令官とその配下の下級指揮官も)1 レベル上昇する。また、指揮官の ML は訓練することにより増加する。
- 以下に示す様な状況では司令官(のみ)の ML は 1 レベル降下する。
 - 司令官が攻撃の宣言に失敗した。
 - 司令官が戦闘前に退却した。
 - 司令官が戦闘で退却の結果を受けた。
 - 司令官が戦闘結果のモラルチェックに失敗した。
 - 司令官が敵 ZOC を通って退却した。
- 全ての指揮官の ML は天候によって減少する。

3.54 指揮官のモラルレベル自主的低下

各インパルスに於て、司令官(のみ)は自身の ML を自主的に低下させることにより、ある種の活動に利益を得ることができる。

a. モラルレベル損失と移動

司令官は自主的に自身の ML を 1 低下させることにより、移動力決定時および、強行軍成否チェックのサイの目から -1 することができる。

b. モラルレベル損失による退却免除

戦闘結果に於て、1 ヘクスの退却を強いられた場合、司令官の ML を 1 レベル低下させることにより、退却結果を無視することができる。ただし、無視できるのは 1 ヘクスのみであり、1 ヘクス以降は退却結果に従う。

c. モラルレベル損失と消耗

司令官は自主的に自身の ML を 1 低下させることにより、戦略消耗表の結果を求めるサイの目から -1 することができる。

3.55 モラルレベル損失の伝染

上級部隊に編入されている下級指揮官も固有の ML を

持つ、ただし、この様な指揮官の ML 変更に影響するのは天候のみである。

下級指揮官の ML には、戦闘宣言の失敗、退却、モラルチェックの影響、司令官の自主的 ML 損失等の影響は受けない。

3.6 情報の制限

プレイヤーは、相手側がマップ上に追加した騎兵のスクリーンと塹壕の中の部隊を調査してはいけない。

上記のような場合でない限り、ヘクスに部隊を配置する際は司令官のカウンターを一番上に配置する。ゲーム中、プレイヤーは相手側の軍編成表を調査してはいけない。

3.61 情報制限のオプション

ゲーム開始時に両軍のプレイヤーが合意したならば、以下に示す制限を加えても良い。

- 1) 部隊の戦力は戦闘の解決時のみに明らかにする。
- 2) 戦略損耗判定のサイの目を相手に伏せる。
- 3) 指揮官の負傷マーカーと階級マーカーは軍編成表に配置する。
- 4) 再編成セグメントに実施した海上移動、ポンツーン橋構築を相手に伝える。

3.7 支配地域(ZOCs)

全ての戦闘力を持ったユニット(分遣連隊, デポット, 無人の塹壕は除く)は自身が占めるヘクスの周囲 6 ヘクスに支配地域(ZOC)を及ぼしている。

3.71 支配地域の効果

もしユニットが移動中に敵 ZOC に進入したら、移動はそこで停止する。また、攻撃の宣言を試みなければならない。この時、敵が進入したヘクスに ZOC を及ぼしていたユニットは全て防衛側ユニットとなる。

ユニットが敵 ZOC から出ることができるのは、インパルス中の移動の最初または、攻撃の宣言に失敗した場合または、戦闘時に退却の結果をうけた場合のみである。ユニットが移動時に、敵 ZOC から直接敵 ZOC に進入することはできない。

ZOC は大河川(たとえ橋や浅瀬があっても)および、海岸ヘクスサイド越しには及ばない。

補給線(LOS)は敵 ZOC を通すことができない。しかしそのヘクスに味方ユニットがいる場合は補給線を通すことができる。非活動化司令官の部隊は移動時に敵 ZOC に入ることができない。

4.0 ゲームシーケンス

このゲームは、各ターン中に両プレイヤーがさまざまな活動を行ないながら進めていく。両プレイヤーは、各ターンの「インパルス」中に自分の部隊を移動させ、敵部隊との交戦を行なう。各ターンのインパルス回数は、固定されておらず、常に変化していく。インパルス回数は、各ターンの初めに両プレイヤーで行なわれるビッドと、続いて行われるプレイヤーの「作戦努力レベル (Operations Effort)」の使用によって決定される。作戦努力レベルとは、それぞれの軍における全体的な軍事行動能力を表わす重要な規準である。両軍が得られることができる作戦努力の最高レベルは各シナリオに規定されている。各インパルス中に、プレイヤーが 1 レベル以上の作戦努力レベルを使用することにより、各指揮官が移動できる可能性のある範囲が求められる。各指揮官は移動シーケンスで戦闘の準備を行ない、その時に戦闘の決意を示す。両プレイヤーは、お互いに与えられた作戦努力レベルを使用し尽くすまで、交互にインパルスを実施する。インパルス終了後は再編成セグメントとなる。再編成セグメントが終了したら、ターントラックのマーカーを移動し、次のターンに移る。

4.1 決定セグメント

両プレイヤーは、今ターンの最初のインパルスに、いくつ作戦努力レベルを注ぎ込むか(ビッド)を決定します。ビッドできる範囲は"パス"(bid0)から、そのターンに利用可能な最大限のレベルまでである。より多くの作戦努力レベルをビッドしたプレイヤーがそのターンの最初のインパルスを実施します。この時、相手より系統だった作戦を進める上での骨折りとして、5 ポイントの戦争努力ポイント(WEPs)を支払わなければならない。

もし、両プレイヤーが同じ作戦努力レベルをビッドした場合は、再びビッドを行なう。3 回までビッドを実施しても決着がつかなければ、その時点でより多くの WEP を持っているプレイヤーが先制インパルスを得る。しかし、この場合に消費する WEP は 2 倍の 10 ポイントとなる。

この様にして、イニシアチブ(先制インパルス)を得たプレイヤーは、そのターンの天候をダイスによって決定する。

4.2 インパルス

インパルスにおいて、プレイヤーは全部隊の作戦行動(移動戦闘)を実行する。両プレイヤーは交互にインパルスを実行し、また、それぞれのインパルスで、インパルス開始時の作戦努力レベルを消費していく。

重要: ゲームの最初のインパルスのとき、プレイヤーは必ず決定セグメントでビッドしただけの作戦努力レベルを消費しなければならない。それぞれのゲームターンの全てのインパルスは、補給シーケンス(そのときに、マップ上のすべての部隊について補給状態を決定する。), 移動シーケンス(移動と攻撃の宣言を実行)戦闘展開シ

ークエン、戦闘シーケンス、戦争努力シーケンスの順で構成されている。

4.21 補給シーケンス

補給シーケンスにおいて、プレイヤーはマップ上の全ての部隊についての補給状態を決定する。各部隊の補給状態には、完全補給状態、戦闘補給状態、補給切れ状態の3つがある。決定された補給状態はそのターンを通して影響を及ぼす。また、ターン最初のインパルスの補給シーケンスに、南軍プレイヤー(のみ)は増援を登場させることができる。

4.22 移動シーケンス

移動シーケンスにおいて、プレイヤーは引き続いて、マップ上の部隊の移動と活動化を行なうことができる。各部隊の移動は完全に独立して行ない、一つの部隊の行動が完全に終わるまで他の部隊の行動を行なうことはできない。

移動シーケンス中に各部隊は、戦闘シーケンスに行われる攻撃の宣言を試みることができる。攻撃の宣言はサイを1コ振り、司令官のBRと比較することで行なう。各部隊は、移動時に敵ZOCに進入した場合、必ず隣接している敵ユニットに対して攻撃の宣言を行わなければならない。海軍ユニットの移動(強襲上陸行動の乗船、下船)も、移動シーケンス中に行なう。

4.23 戦闘展開シーケンス

このシーケンスでは、部隊の戦闘前退却と、リアクション移動(防御側部隊への増援として、近隣の戦闘相手のいない部隊を移動させる)を行なう。

4.24 戦闘シーケンス

このシーケンス中に、マップ上に戦闘宣言マーカーを置くことに成功している部隊に、もし望むならば命令として攻撃を行なわせることができる。1つの部隊は1つのヘクスの敵部隊に対してのみ、攻撃を行なうことができる。それぞれの部隊について、攻撃の決断を別々に引き続いて実施する。全ての攻撃は、攻撃の組み合わせを全て決定してから実施する。各スタックの戦闘力は、補給状態と、隣接部隊の支援(防御側のみ)の影響を受ける。どちらかのプレイヤーが望むならば、2次戦闘である延長戦闘を行なうことができる。戦闘の結果は、両軍の司令官のBR値、砲兵火力、司令官のML、地形などで影響を受ける。戦闘の結果(ステップロス、退却など)は両軍に影響を及ぼす。プレイヤーが全ての戦闘を解決したならば、戦闘シーケンスは終了する。最後の戦闘を解決した後にも、まだ接敵している部隊があるならば、どちらかのプレイヤーは延長戦を選択できる。

4.25 戦争努力シーケンス

このシーケンスで、インパルスプレイヤーは、マッ

プ上と部隊ボックス上の全活動中指揮官につき、1WEPを支払わなければならない。これでインパルスは終了し、相手プレイヤーのインパルスを新たに開始する。このとき、その相手側プレイヤーは、自分のインパルスに作戦努力レベルをいくら消費するかを告げる。

4.3 再編成セグメント

このセグメントは、両プレイヤーがそのターンの作戦努力レベルを全て消費した後に開始する。このセグメント中に、次のターンの作戦行動のための準備を行なう。また、このセグメントはインパルスとは異なり、両プレイヤーが同時に実施していきます。

再編成セグメントは、補給シーケンス、管理シーケンス、海軍シーケンスの3つで構成されています。

4.31 補給シーケンス

両プレイヤーはまず、シナリオで許可されている破壊活動と徴発活動を実施する。

両プレイヤーは、自分の大都市と徴発活動で得られた新たなWEPを現在のWEPに追加する。

両プレイヤーは、マップ上の自軍部隊について補給状態を確認する。この時、補給線を設定できない部隊、または3人以上の指揮官を含む部隊は、戦略損耗の結果を出さなければならない。

4.32 管理シーケンス

このシーケンス中に、両プレイヤーは以下に示す行動を実施する。

- 1)補充ステップの編入
- 2)指揮官の変更
- 3)新前線、上級部隊の編成
- 4)新戦闘ユニット、砲兵の編成
- 5)弾薬ポイントの獲得(WEPを消費)
- 6)現存指揮官の訓練(MLのアップ)
- 7)軍司令官による工兵の活動化(塹壕構築他)
- 8)特殊ユニットの購入

4.33 海軍シーケンス

北軍プレイヤーは、海上輸送作戦を実行できる。また、北軍プレイヤー(のみ)は増援を登場させることができる。最後に、北軍の海軍強襲作戦を進める(軍編成表上)ことができる。

4.4 ターン終了

再編成セグメントの全ての行動が終了したら、ターンマーカーを次のターンに移動させる。また同時に全ての指揮官の管理ポイントを、自分の管理能力まで自動的に戻す。これでターンは終了し、次のターンを開始する。

5.0 決定セグメント

決定セグメントは、ターンの最初に行われる。このセグメントでは、ターンの第1インパルス実施プレイヤーをビッドによって決定する。シナリオによってプレイヤーがビッドできる作戦努力レベルの範囲が規定されている。作戦努力レベルはターン間で持ち越すことはできない。両プレイヤーは、どのターンにおいても与えられる全ての戦争努力レベルを消費しなければならない(パスしたターンは例外)。ビッドの勝者を決定した後、その勝者はダイスを2個振ってそのターンの天候を決定する。

5.1 ビidding

両プレイヤーはビッド用のチットを受け取る。

チットの表側には裏側の情報を秘匿するために各軍の旗が描かれており、裏側には0~6の数値が表示されている。数値がゼロ("0")のチットは"パス"を表わしています。

このチットは常にPLAYに使用します。プレイヤーはシナリオに定められた作戦努力レベルの最大値までの数値のチットを使用できます。プレイヤーは各決定セグメントに、全てまたは一部の作戦努力レベルをビッドすることができます。

両プレイヤーは相手に見られないように、ビッドする作戦努力レベルと同じ値のついたチットを選び同時に見せ合います。

5.11 ビッドでの勝利

このとき、高い値のチットを提示したプレイヤーがビッドの勝者である。勝利プレイヤーは、必ずそのターンの第1インパルスを実施しなければならない("イニシアチブを得る")。ビッドに勝利したプレイヤーは、直ちに"5WEPS"を支払わなければならない。

5.12 引き分けの場合

もし両プレイヤーが同じ値のチットを提示した場合は、ビッドを再開します。

例外：もし両プレイヤーが"パス"のチットを提示した場合は、ルール5.13を参照する。もし3回ビッドしても引き分けだった場合は、その時点でより多くのWEPを持っているプレイヤーがイニシアチブを取得し、第1インパルスプレイヤーとなる。ただし、この場合は支払うWEPが2倍(10WEPS)となる。

5.13 "パス"チットのビッド

もしプレイヤーが決定セグメントで"パス"のチットを選択したとき、相手プレイヤーも"パス"または、彼が提示できる最大値の半分(切り上げ)以下のチットを提示した場合、そのターンの作戦は終了する。このような場合はインパルスは実施されず、直ちに再編成セグメントを実施する。

a.片方のプレイヤーのみが"パス"チットを提示した場合は、その相手プレイヤーが自分が提示できる最大値の半分を越えるビッドしていたならば、そのターン中のイニシアチブを得ることができる。このような場合は、この時提示した作戦努力レベルの代わりに、自動的に自分が提示できる作戦努力レベルの半分(切り上げ)の消費でイニシアチブを得たこととなる。その後は、そのプレイヤーが残りの作戦努力レベルを使用して、インパルスを繰り返す。

例：北軍プレイヤーは、作戦努力レベル最大値"5"の内、"4"をビッドした。南軍プレイヤーは最大値は"3"だが、"0"(パス)をビッドした。北軍プレイヤーは第1インパルスを作戦努力レベル"3"("4"のかわりに)で取得したことになる。南軍プレイヤーはパスを選択したので何もできない。その後は、自動的に北軍プレイヤーが残りの作戦努力レベル"2"でインパルスを繰り返すことになる。

5.14 全作戦努力レベルのビッド

作戦努力レベルの最大値をビッドしたプレイヤーは、そのターンに1回しかインパルスを実施できない。またそれは、相手プレイヤーが全ての作戦努力レベルをビッドしていなくても同様である。このような場合は、その相手プレイヤーは勝利プレイヤーのインパルスの後に、続けて2回インパルスを行なうことができる。敗者プレイヤーの最初のインパルスはビッドした作戦努力レベルで行ない、次のインパルスは残りの作戦努力レベルで行なう。

5.15 インパルスの実行

決定セグメントで両プレイヤーが最大の作戦努力レベルでビッドした場合、勝利プレイヤーはそのターン中の第1インパルスを得る。

片方のプレイヤーがインパルスを連続して実施しない限り、インパルスは交互に行われる。各プレイヤーは2回目以降のインパルス開始時に、残りの作戦努力レベルからどれだけこのインパルスに使用するかを宣言します。これはビiddingではありません(以後ビiddingは次の決定セグメントまで行ないません)。以降は、両プレイヤーが自分の作戦努力レベルを消費し尽くすまで交互にインパルスを実行していきます。

5.16 作戦努力レベルと延長戦闘

プレイヤーはインパルス中の戦闘で、交戦中の部隊に作戦努力レベルを消費することにより、延長戦闘を行なうことができる。もし、インパルス中のある戦闘を解決した後に、部隊がまだ敵と隣接しているならば、片方のプレイヤーは戦闘を継続することを選択できる。延長戦闘を実行するには、そのプレイヤーの残りの作戦努力レベルから"1"レベルを消費しなければならない。拡張戦闘の実際の効果は、10.7項を参照。

5.17 インパルス連続の制限

あるプレイヤーが持てる全ての作戦努力レベルを投入してビッドに勝利した場合の相手プレイヤーおよび、一方のプレイヤーがパスを選択した場合のその相手プレイヤーのみがインパルスを連続して実施できる。このようなケース以外では、インパルスは常に交互に実施していく。

5.2 天候

一年のうち6, 7, 8月を除いた9カ月は、天候決定表によってそのターンの天候を決定しなければならない。6, 7, 8月の天候は常に"好天"である。

各ターンの決定セグメントにおけるビッドの勝者がダイスを2個振り、天候決定表の結果を出す。天候決定にはダイス修正は有りません。

天候の結果は部隊の移動、戦闘、指揮官の士気等に影響を与える。

5.21 好天(Clear Weather)

- 全てのコンディションは通常通りである。
- 前のターンに降った雨の影響(泥寧)は回復する。

5.22 小雨(Light Rain)

- 全地形の移動コストは+1される。
- 泥寧決定時は1/2雨ターンとカウントする。

5.21 好天(Clear Weather)

- 全てのコンディションは通常通りである。
- 前のターンに降った雨の影響(泥寧)は回復する。

5.22 小雨(Light Rain)

- 全地形の移動コストは+1される。
- 泥寧決定時は1/2雨ターンとカウントする。

5.23 雨(Rain)

- 全地形の移動コストは+1される。
- 全ての射撃戦闘結果を求めるダイス目は-1される。
- 強行軍の成否判定と戦略消耗判定のダイス目に+1される。

5.24 泥寧(Mud)

- 2ターンの間雨ターンが連続した場合、泥寧が発生する。
- 全地形の移動コストは+1される。

- 全ての射撃戦闘結果を求めるダイス目は-1される。
- 強行軍の成否判定と戦略消耗判定のダイス目に+3される。
- これらの修正は雨の結果に代えて適用する。

5.25 雪解け(Thaw)

- 全地形の移動コストは+1される。
- 全ての河の渡河コストは2倍となる(橋を渡る場合は無視)。

5.26 寒気(Cold)

- 全ての指揮官のMLは直ちに1レベル低下する。

5.27 雪(Light Snow)

- 全地形の移動コストは+1される。

5.28 大雪(Snow)

- 道路以外の全地形の移動コストは+1される。
- 道路を移動する場合のコストはその地形のコストに準ずる。
- 鉄道移動はできない。
- 強行軍の成否判定と戦略消耗判定のダイス目に+2される。

5.29 吹雪(Blizzard)

- 全地形の移動コストは2倍となる。
- 道路を移動する場合のコストはその地形のコストに準ずる。
- 鉄道移動はできない。
- 小河川を渡るときの移動コストは無視する。
- 指揮官及びユニットが移動したときは、MLが1レベル低下する。(例：MLが"0"の戦闘ユニットが移動した場合は、その後ML"1"と考える。MLが"3"の指揮官が移動した場合は、そのMLは"2"に低下する。)
- 全ての射撃戦闘結果を求めるダイス目は-4される。
- 強行軍の成否判定と戦略消耗判定のダイス目に+4される。

6.0 インパルス

各ターンは、1回の決定セグメントと1回の再編成セグメントを含んでおり、その間に何回かのインパルスを実行することにより構成されている。

インパルスとはこのゲームシステムの核を成すもので

あり、この時に部隊の機動および戦闘を行ないます。各インパルスは補給シークエンス、移動シークエンス、戦闘展開シークエンス、戦闘シークエンスで構成されています。

重要：シナリオに決められた南軍の増援はインパルス中に登場します。別な登場方法を明記していない限り、南軍の増援はターン最初の南軍インパルスに、マップの端に最も近い友軍の駅に登場します。HQの増援は何れかの指揮官の上に登場します。

7.0 補給シークエンス

ユニットが全能力(移動、戦闘、戦略消耗の回避等)を発揮するには、補給を受けていなければならない。ユニット補給の状態には、完全補給状態、戦闘補給状態、補給切れ状態の3つがある。補給状態の確認は、各インパルスの最初の移動を開始する前と、戦闘が発生した時と、さらに再編成セグメントにもう1度実施します。この最後のチェックのときは、戦略消耗の判定、増援ステップの編入、弾薬補給、砲兵の補充も実行します。

7.1 補給状態判定

補給状態の判定は、各部隊が補給源まで補給線(LOS)を設定できるか否かによって判定します。

7.11 補給源

全ての補給線は各部隊から、最終的に補給源まで設定します。補給源を以下に示す。

- マップ端の鉄道線がマップ上に入ってくるヘクス
- マップ端の鉄道線が妨害されずに続いている大都市ヘクス
- 港のある大都市ヘクス
- 海軍上陸地点があるヘクス(北軍のみ)

各部隊はいずれかの補給源に10MPs以内で補給線を設定できれば完全補給状態と見なされる。

7.12 補給線の延長

軍隊の行動は常に補給源に近接した場所で行なわれるわけではない。10MPs以内で補給源に補給線を設定できない様な場合は、補給物資集積所(デポット)および、補給物資輸送車(ワゴン)ユニットで中継線を構築し、最寄りの補給源に補給線をつなぐことができる。

- 「デポット」ユニットは必ず町ヘクスに配置する。補給線の範囲は10MPsである。ただし、配置された場所からは移動することができない。「ワゴン」ユニットは、4MPsの範囲で補給線を設定でき、各インパルス中に8MPsで移動可能である。

デポットとワゴンを使って中継線を構築する。ワゴンはデポットからの補給線をさらに遠くへと補給線を

延長することができる。ワゴンとデポットを中継して最終的に補給源まで補給線を設定できる部隊は、完全補給状態と見なされる。

- 補給線はどの時点でも、敵戦闘ユニットか敵ZOCで遮断される。補給線の設定では、敵ZOC内に味方ユニットが存在すれば、その敵ZOCは無効となる。補給線を設定できない部隊は、強行軍の試みおよび、戦略消耗の結果を出すときのサイの目に+4される。

- 補給線の移動力を計算するときは、天候による影響をうける。ただし、塹壕と南軍遊撃隊による影響は受けない。補給線の設定は常に通常の移動コストで行なう。強行軍の移動コストを使用してはいけない。補給線は進入禁止の地形や、橋が浅瀬のない大河川を通して設定できない。

7.13 鉄道補給

プレイヤーは鉄道線を使って補給線を設定することができる。デポットユニットが破壊されていない味方の鉄道線がある町ヘクスに存在し(鉄道線デポット)、その鉄道線が補給源まで続いている場合、そこが最初の補給中継点となる。このとき鉄道線の距離は考慮しない。もし、補給源から鉄道線デポットまで続く鉄道線上に、破壊マーカーか敵戦闘ユニットが存在する場合は、その鉄道線デポットは補給中継点にはなれない。この様な鉄道線デポットは補給切れのペナルティとして戦略消耗判定時に除去する。

7.2 ワゴンとデポット

ワゴンユニットとデポットユニットは、補給源からの補給線を延長するためのユニットである。

7.21 ワゴン

ワゴンユニットの右上に表示されている数値は補給許容値である。補給許容値は補給線を設定することができる部隊の数(スタックしている部隊は1部隊と数える)を表わしている。

ワゴンユニットは各インパルスにおいて、常に8MPsで移動を行なえる。

ワゴンユニットの戦闘力は"0"であり、あるヘクスに単独でいる場合、敵部隊がそのヘクスに進入した場合は捕獲される。プレイヤーは、ワゴンユニットが捕獲されるのを防ぐために、自インパルス中に除去することができる。

ワゴンユニットは、分遣連隊ユニットを護衛部隊として一緒に移動させることができる。

7.22 デポット

デポットユニットの右上にも補給許容値が表示されている。デポットユニットは常に町ヘクスに配置される。鉄道線の駅(鉄道線のある町、大都市ヘクス)に配置され

た場合は、"鉄道線デポット"を構成することができる。

デポットユニットは移動できないが、補給許容値と同じ値の戦闘力をもっている。デポットユニットとスタックしている部隊が攻撃を受ける場合は、その戦闘力にデポットの戦闘力をプラスすることができる。

デポットユニットとスタックしている部隊が退却した場合は、デポットは捕獲される。プレイヤーは、デポットユニットが捕獲されるのを防ぐために、自インパルス中に除去することができる。

7.23 ワゴンとデポットの制約

司令官とスタックしている下級指揮官(マップ上では1ユニット)と"非活動化"司令官の部隊は、ワゴンとデポットの補給許容値の計算には入れない。

中継線を構成する組み合わせは自由である。ワゴン/デポットは、その補給許容値数以内のワゴン/デポットへ、補給線を設定できる。

7.3 補給状態

補給状態には、完全補給状態、戦闘補給状態、補給切れ状態の3つの状態がある。各状態の利点と制限を以下に示す。

7.31 完全補給状態

完全補給状態のユニットは、各インパルス中にその移動/戦闘能力を完全に発揮することができる。

再編成セグメント中には、補充ステップ、砲兵、弾薬補給の編入が可能である。

たとえ弾薬補給ポイントを持たない部隊であっても、補給源、ワゴン、デポットの補給範囲内にいるときは完全補給状態であることに変わりはない。

インパルスの最初に完全補給状態であったならば、そのインパルスの間は移動により補給線が設定できなくなっても、完全補給状態であり続ける。重要：徴発によって"Own Use"マーカーを得た部隊も、インパルス開始時に完全補給状態になったものとする。

7.32 戦闘補給状態

もし補給源への補給線が10MPより多くかかる場合または、ワゴン/デポットにより補給線が設定できるが、補給許容値を超えてしまっている場合は、その部隊は連絡途絶と見なされる。連絡途絶状態でも、弾薬補給ポイントを残している場合は、その部隊は戦闘補給状態と見なされる。

弾薬補給ポイントを持っている司令官の部隊は、いつでも戦闘補給状態となることができる。マップ上に単独で配置された戦闘ユニットは、常に弾薬補給ポイントを持っているものとする。

戦闘補給状態では、部隊の移動力(IMCで出力した移動

力)は半分(切り上げ)となる。弾薬補給ポイントが1ポイントでもあれば、その部隊の戦闘力は全く影響を受けない。

7.33 補給切れ状態

連絡途絶状態でかつ、弾薬補給ポイントがない部隊は、補給切れ状態と見なされる。補給切れ状態の部隊は、戦闘か戦略消耗を判定するときにマーカーをスタックの1番上に配置してそれを明らかにする。

補給切れ状態では、部隊の移動力(IMCで求めた移動力)と戦闘力は半分(切り上げ)となる。また、全ての砲兵を使用することができない。

7.34 補給状態の変更

ワゴンとデポットはインパルス中に、補給源から補給線を設定できない部隊に完全補給状態を保障する。さらに、再編成セグメントでは、戦略消耗の重いペナルティを回避させることができる。ワゴン/デポットユニットが、部隊の司令官のMRと等しいヘクス数の範囲内に居れば、その部隊はワゴン/デポットの補給許容値に関係なく補給が与えられる。(1ワゴン/デポットにつき1部隊まで)このとき、ワゴン/デポットユニットはプレイから除去する。部隊に指揮官がいない場合は、ワゴン/デポットとスタックしなければならない。

- a. 戦闘補給状態か補給切れ状態の部隊は、再編成セグメントに徴発活動を行なうことにより、完全補給状態になることができる。徴発に成功した部隊は、"Own Use"(自給マーカー)を上置いてそれを明らかにする。

インパルス開始時に"Own Use"マーカーを消費した部隊は、そのインパルス中は完全補給状態であると見なす。

7.35 連絡途絶時のペナルティ

連絡途絶状態の部隊は、再編成セグメントにて自動的に戦略消耗を実施しなければならない。

戦略消耗のペナルティは、戦闘補給状態よりも補給切れ状態のほうが大きい。

8.0 移動シーケンス

移動シーケンスの間に、プレイヤーはマップ上の自分の部隊を移動させる。また、その他の行動(インパルスアクション)も実施する。

8.1 活動化指揮官

活動化指揮官は指揮官プールに居てはいけない。

全ての指揮官は、ゲーム開始時点で活動化指揮官である。活動化指揮官のみが敵部隊への攻撃の宣言、強行軍、敵ZOCへの進入、リアクション移動、鉄道移動、遊撃隊の結成、徴発、捕獲、破壊等のインパルスアクションが

行なえる。

8.11 非活動化

各指揮官は、移動力決定表(IMC)で移動力を求めたときに結果が 1 移動力に満たなかった場合、非活動化となる。また、各指揮官は戦略消耗と強行軍の結果からも非活動化となる可能性がある。非活動化となった指揮官は、それを表わすために指揮官カウンターを裏返しにする。

指揮官が非活動化となったときは、直ちにその管理ポイント(AP)を指揮官カウンターの裏側の管理能力値(AR)まで下げる。(現状の AP が裏側の AR より低い場合は何もしない)

8.12 再活動化

非活動化した指揮官は、次の自分のインパルス中に以下に示す様な行動で再活動化する。

- 1)ダイスを 1 個振り、指揮官カウンターの裏側の AR 値以下の目が出た場合。
- 2)非活動化指揮官の上級司令官から活動化命令が発令された場合。(非活動化指揮官は上級司令官の指揮範囲以内にいないといけない)
- 3)陸軍省命令の発令
- 4)指揮官カウンターの裏側の MR 値で、移動力決定表を使用し、移動力を得ることができた場合。

1 インパルス中には、以上の 4 つの方法のうち 1 つを試みることができる。再活動化した指揮官は、直ちにカウンターを表に返す。

プレイヤーは自分の意志で自由に指揮官を非活動化させることができる。

8.2 移動

全ての通常移動はそのプレイヤーのインパルスの移動シークエンス中に行なわれる。移動はインパルスアクションである。各ユニットは、ヘクスからヘクスへそれぞれの地形の移動コストを支払って移動する。各地形の移動コストは地形効果表(Terrain Effects Chart:TEC)に記述されている。

ユニットは進入するヘクスと、特別なヘクスサイドを越えるときの移動コストを移動力(MPs)から消費して移動していく。TEC に記述された全ての移動コストは累計されます。

移動コストは天候の状態によって増加します。また、強行軍の試みに成功した場合は移動コストは減少します。

8.21 移動の手順

各ユニットの移動力は固定されておらず、インパルス毎に可変します。ユニットの移動力はそのインパルスに投入された作戦努力レベルと、そのユニット(部隊)を指揮する司令官の移動能力値(MR)によって決定されます。移動力決定表(IMC)の該当する作戦努力レベルと MR 値

の欄を参照しながらサイコロを 1 振り、出目の欄に表示されている数値がその部隊の移動力となります。

あるヘクスにスタックしている全ユニットは、移動の前に部隊から切り放されない限り、必ず一緒に移動しません。

1 つの部隊の移動が終了しない限り、(部隊が攻撃の宣言を行なったとしても)他の部隊の移動を行なうことはできない。

プレイヤーは移動力決定のサイコロを振った以上は、その移動力を無効にすることはできません。

8.22 移動力決定表(IMC)

IMC は各部隊のインパルス中の移動力を決定するものである。IMC は作戦努力レベル毎の 6 つの表で構成されており、プレイヤーは現在のインパルスに投入した作戦努力レベルと同じ番号の表を参照する。

a.部隊の移動力を決定するときに、参照する表の移動しようとする部隊の司令官の MR と同じ欄を参照し、サイコロを 1 個振ります。MR とサイコロの目の交差する欄に表示されている数値がその部隊のインパルス中の移動力です。

非活動化指揮官が活動化指揮官(司令官)の指揮下におり、その司令官のみがマップ上にある場合、その司令官の MR でその部隊全体(非活動化指揮官も含めて)の移動力を決定します。

b.指揮官の指揮下にいない歩兵および工兵ユニットは、MR を"1"と考えて移動力を決定する。騎兵の場合は MR を"2"と考えます。民兵ユニットは指揮官なしでは移動できません。また、分遣連隊ユニットは指揮官がワゴンとスタックしていないと移動できません。

c.騎兵のみで構成されている部隊(または騎兵軍団)が移動するときは、IMC の現インパルスに投入した作戦努力レベルよりも 1 レベル高い表を参照する。

d.IMC による移動力決定時のダイス修正を以下に示す。

- 1)指揮官を 2 人以上含む部隊：+1
- 2)部隊が騎兵軍団である：-1
- 3)司令官が南軍の"Jackson"である：-1
- 4)司令官の自主的 ML 低下：低下 ML1 レベルにつき-1

8.23 移動の自由度

プレイヤーは自分の各インパルスに自分の部隊を全て移動させることができ、また、全ての部隊を移動させなくてもよい。

移動力を決定した各部隊は全てを消費してもよいし、全く移動させなくてもよい。

8.24 移動時の地形効果

全てのユニットは山岳ヘクスに進入することができない。また、海ヘクスと海ヘクスサイドも進入することが

できない。陸上のヘクスからであれば海岸ヘクスへは進入可能である。また、海上輸送による強襲上陸ならば、海ヘクスから海ヘクスへ進入可能である。

a.大河川は、橋か浅瀬、または北軍工兵が設置するポンツーン橋がなければ渡ることができない。これらの渡河コストは地形効果表を参照。

8.25 部隊の分離と統合

プレイヤーは部隊の移動をする間に、他の部隊を統合または、移動中の部隊を分離させることができる。統合/分離を行なうには、そのヘクスの司令官が命令を発令(コストは 1AP)しなければならない。

a.各部隊は、味方の他の部隊が居るヘクスを通り抜けることができる。

指揮官が、まだそのインパルス中に移動していない味方部隊の上を通過するとき、その指揮官を連れていくこと(統合)ができる。部隊を統合するには、統合させる部隊の司令官が命令を発令(コストは 1AP)しなければならない。

2つ以上の別々の部隊が、単一部隊である形態をとるには、それぞれの部隊同士で、部隊構成の制限を守らなければならない。さもなければ、スタックすることは許されない。

同一ランクの指揮官が指揮する部隊同士は、上級部隊の HQ がなければスタックすることができない。しかし、どちらかの指揮官のランクが高いならば、その指揮官が命令を発令することで(コストは 1AP)2つの部隊を統合することができる。このとき、ランクの高い指揮官が前線部隊の司令官ならば、ランクの低い指揮官とその部隊マーカーは、マップ上でランクの高い司令官の部隊の下に重ねて配置する。ランクの高い指揮官が上級部隊の司令官ならば、ランクの低い指揮官とその部隊マーカーは、軍編成表上の該当する軍/軍団部隊ボックスに配置する。

b.1つの部隊に複数の部隊が統合されているならば、それらを分離することができる。部隊の分離を行なうには、その部隊が移動を行なう前に、司令官が命令を発令しなければならない(コストは 1AP)。

1人の指揮官といくつかの戦闘ユニットで構成された部隊は、司令官が 1AP で命令を発令すれば単独の戦闘ユニットを分離できる。分離された指揮官と、その部隊マーカーはマップ上に配置され、以後別々に移動を行なうことになる。分離された部隊は、以後別々に IMC で移動力を決定する。

分離された部隊が移動力の決定に失敗した場合、直ちに元の親部隊に編入され直される。このとき分離のために消費した AP は、そのまま失われる。

部隊を分離した元の司令官は、さらに 1AP 消費することにより、命令として分離した部隊に自分の MR を使って移動させることができる。上級部隊の司令官が、その HQ ユニットとスタックしており、その指揮

範囲内に"分離されている"部隊がいる場合、たとえすでにその部隊に分離命令を発令した後だとしても、自分の AP を消費することにより自分の MR で"分離されている"部隊を移動させることができる。

c.部隊を一度に分離/統合するときは、指揮官の数/ユニットに関わらず、命令のコストは 1AP である。

8.26 その他の制限

- 部隊が移動時に敵 ZOC 内に進入した場合は、必ずその移動を停止しなければならない。部隊は移動シークエンス中の移動の最初でしか、敵 ZOC を離脱することができない。
- 部隊はある敵 ZOC から、他の敵 ZOC へ直接移動することができない。
- 部隊が敵 ZOC に進入した場合、隣接する敵部隊のいずれか 1 つに攻撃の宣言を試みなければならない。

8.3 強行軍

移動シークエンス中に活動化指揮官(のみ)は、強行軍を試みることができる。強行軍に成功した部隊は、あるタイプの地形の移動コストを低減でき、当然部隊の移動は俊敏なものとなる。

強行軍を行なう部隊は、リスクとしてステップロスを受けたり、非活動化する場合もある。強行軍はインパルスアクションである。

8.31 手順

強行軍を行なうプレイヤーは、通常通りに IMC を使って部隊の移動力を決定する。次に強行軍表(Forced March Table)で、決定した移動力の欄を参照し、ダイスを 1 つ振り強行軍の結果を求める。

a.強行軍表の上記の欄を参照しながらダイスを 1 個振り出た目と交差する欄に強行軍の結果が表示されている。ダイス目には、その部隊から補給源までの距離、補給状態、天候でプラス修正がつかます。また、司令官の MR をダイス目からマイナスすることができます。さらに、司令官の ML を 1 レベル低下させることにより、ダイス目から -1 できます。(直ちに軍編成表の ML を低下させる)

b.強行軍表でステップロスの結果を受けた場合は、強行軍を試みた部隊のユニットからステップロスさせる。ステップロスは直ちに適用する。

強行軍表で指揮官の非活動化の結果を受けた場合は、その強行軍(移動)が終了した時点で、非活動化させる。ただし、そのユニットはそのインパルス中は敵 ZOC に進入することができない。

もし強行軍に失敗した場合は、すでに決定されている移動力で通常の移動を実施する。

c.強行軍を行なった部隊はそのインパルス中の戦闘では、

戦闘力と砲兵力が半分(切り上げ)となる。

8.4 鉄道移動

アメリカ南北戦争は、鉄道を補給や兵員の輸送等の軍事目的で有効に使った最初の戦争でした。それを反映するために両プレイヤーは、妨害されていない鉄道線を兵員の輸送等に使用することができます。鉄道移動はインパルスアクションです。

8.4.1 一般ルール

鉄道線が通った全ての町および、大都市は駅と見なされる。もし、二つの駅の間が鉄道線で結ばれており、その間の鉄道線が破壊されていなければ、その鉄道線は以前からその鉄道を支配していた軍に対して"開通している"とみなされる。

- Potmac 川より南で、Shenandoah 川より東の鉄道線は通常、南軍が支配している。
- Potmac 川より北の鉄道線は北軍が支配している。
- 全てのシナリオの初期配置において、北軍プレイヤーのデポットが、Potmac 川より南の駅に配置されることになっているが、北軍プレイヤーは初期配置の時点で、そのデポットから Washington,D.C まで結ばれている鉄道線を支配していることになる。

プレイヤーは1ターンに1区間まで鉄道線を"開通"あるいは、敵の鉄道線を自分の鉄道に変換できます。これには、駅から駅までの全ての鉄道線へクスを自軍ユニットが支配するか、最後に通り抜けなければなりません。

8.4.2 鉄道線移動

両プレイヤーはゲーム開始時に、鉄道(Train)ユニットを自軍が支配する大都市に配置する。ゲーム中にプレイヤーは WEPs を消費することにより、あと1つまで鉄道ユニットを追加することができる。

鉄道ユニットは各インパルスに、WEPs を消費することにより戦闘ユニットを輸送することができる。

各鉄道ユニットは、1戦闘ユニットを(指揮官も可)最大6駅まで鉄道線沿いに輸送することができる。

乗車および、下車するユニットは、インパルス開始または終了時に駅へクスに居なければならず、鉄道移動を行なったインパルス中は通常移動も強行軍も実施できない。

鉄道ユニットを物理的にマップ上を移動させるには、そのユニット自体を線路にそって移動させなければなりません(1インパルス中に1WEPの消費で、最大6駅まで移動可能)。鉄道ユニットは、その乗客がいてもいなくても移動できるが、1インパルス中においてはどちらか一方(ユニットを輸送するか、自分だけ移動するか)を選択しなければならない。

8.4.3 鉄道移動の制限

鉄道輸送中のユニットは敵 ZOC に進入することができない。

もし鉄道線が、敵ユニットか敵 ZOC で遮断されている場合、"開通"している鉄道の駅までしか移動することができない。

鉄道ユニットは戦闘力を持っておらず、鉄道ユニットが単独でいるへクスに敵ユニットが進入した場合、その鉄道ユニットは捕獲される。

1インパルス中に各部隊は、鉄道移動と通常移動(強行軍も)を組み合わせて使うことができない。非活動化指揮官が指揮する部隊は鉄道移動を実施できない。

8.5 攻撃の宣言

移動において敵部隊と隣接した部隊は、その敵部隊を攻撃できる位置におり、その敵に対して攻撃の宣言を行なうことができる。

敵 ZOC 内に進入した部隊は、隣接する敵部隊の内の1部隊に対して攻撃の宣言を行わなければならない。

攻撃の宣言はインパルスアクションである。

8.5.1 攻撃宣言の手順

プレイヤーは、隣接する敵ユニットを攻撃することを望むならば、その敵部隊に対し攻撃の宣言を行わなければならない。

攻撃の宣言を行なうには、その部隊の司令官が命令を発令(コストは1AP)しなければならない。部隊に指揮官がいない場合は、APを消費しなくてもよい。

例外：もし敵 ZOC 内に進入した指揮官が APs を持っていない場合でも、攻撃の宣言を実施しなければならない。この様な場合は、APの消費を無視する。

- a.プレイヤーはダイスを1つ振り、宣言を行なう部隊の司令官の戦闘能力値(独立部隊ならば、そのユニットのMLを反転した数値)と比較する。もしダイス目がその戦闘能力値(ML)以下ならば、そのインパルスの戦闘シーケンスに攻撃を行なうことができる。

攻撃の宣言に成功した場合は、その部隊の上に攻撃マーカーを、攻撃するへクスに矢印を向けて配置する。

- b.もし、部隊が攻撃の宣言に失敗した場合は、直ちに1へクス退却を行ない、さらに戦闘ユニットを1ステップロスさせねばならない。また同時に、司令官のMLは1レベルダウンする。

8.5.2 攻撃宣言の制限

プレイヤーは、部隊の攻撃の宣言を他の部隊の移動を始める前に実施しなければならない。

下級指揮官の部隊は、たとえ上級司令官の指揮範囲内

にいたとしても、自分の戦闘能力値で戦闘の宣言を実施しなければならない。攻撃の宣言においては、上級司令官は下級指揮官に自分の BR を使わせることができない。

すでに攻撃の宣言に成功している部隊に、他の部隊が合流する場合は、攻撃の宣言を追加して実施する必要はない。当然部隊の統合のための命令(コストは 1AP)は司令官が発令しなければならない。

- a. 戦闘終了後、防御側の部隊が攻撃側の ZOC に留まっている場合、その防御側プレイヤーのインパルスにおいて、その部隊は移動の最初に敵 ZOC から離脱するか、そうでなければ攻撃の宣言を実施しなければならない。

8.6 移動に関するアクション

インパルス中の移動時に、いくつか関連したアクションを実施可能である。これらのアクションは、移動中のどの時点でも組み合わせて実施できる。これらもインパルスアクションである。

8.6.1 偵察

騎兵ユニットと、ピンカートン探偵団と、南軍遊撃隊、北軍観測気球ユニットは、インパルス中に偵察活動を実行できる。偵察活動とは、敵部隊のおよその戦力を探ることである。

偵察を試みるときは、両プレイヤーがダイスを 1 つ振ります。このとき、偵察する側のダイス目の方が大きかった場合、偵察は成功します。

もし偵察の試みが成功した場合、相手プレイヤーはマップ上の任意の偵察された部隊の戦闘ユニット数を明かさなければならない。

偵察するユニットの種類によって偵察方法とダイス修正があるが、これらについてはそれぞれのユニットのルールに記述する。

重要な点として、ここで記述したユニットは偵察のために移動で敵部隊に隣接するヘクスに進入しても、停止、および攻撃の宣言を実施する義務はなく、偵察を実施した後でも移動を継続することができる。

8.6.2 鉄道線破壊

インパルス中に騎兵ユニットは、マップ上の鉄道線を破壊することができる。これを示すためにマップ上に鉄道破壊(Railcut)マーカーを配置する。

鉄道線の破壊は、移動中に鉄道線ヘクスでその地形のコスト+3MP を消費することで実施する。このとき、移動力が十分あれば何ヘクスでも鉄道線を破壊しながら移動することができる。

騎兵部隊はその他の部隊と同様、捕獲や破壊活動にも関わることができる。

8.6.3 捕獲

ゲームの進行によって、どちらかのプレイヤーは、相手側が不注意に配置した資材を捕獲することができる。捕獲される可能性があるユニットには、ワゴンと、鉄道と、北軍上陸地点がある。

ワゴンまたは、鉄道を捕獲した場合は、直ちにそのカウンターを自軍のものに取り替える。

- a. 北軍上陸地点を捕獲した南軍プレイヤーは、それを捕獲するか破壊するかを選択することができる。北軍上陸地点を捕獲するには少なくとも 1 戦闘ユニットと指揮官、およびワゴンを持った部隊でなければならない。

どのインパルスでも、南軍プレイヤーは北軍上陸地点のヘクスに上記の捕獲可能な部隊が居る場合、北軍の物資を WEP として捕獲(取得)することができる。捕獲できる WEP は、そのヘクスにいる南軍のワゴンの補給許容値と同じだけである。このとき、北軍の WEP は、捕獲された分だけ減少する。上記の上陸地点捕獲を実施する南軍司令官は、命令(コストは 1AP)を発令しなければならない。

- b. 上陸地点が捕獲された後の北軍インパルスにおいて、北軍プレイヤーは、その上陸地点を"枯渇状態"にすることができる。この様な上陸地点はそのカウンターを裏返し、"枯渇"状態であることを示す。さらに、続く再編成セグメントにおいて、その上陸地点をマップ上から除去する。北軍プレイヤーは南軍に捕獲あるいは占領された上陸地点に対して"枯渇状態"であることを宣言できる。

8.7 分遣連隊

両プレイヤーは分遣連隊を編成することができる。分遣連隊は、小規模な守備隊としてだけでなく、ワゴンの守備隊として付き従うことができ、また、ワゴンをデポットに変換することもできる、分遣連隊の編成はインパルスアクションである。

8.7.1 分遣連隊編成手順

分遣連隊は、インパルス中または、再編成セグメントにおいて指揮官が命令(コストは 1AP)を発令することにより、編成することができる。

1 個以上の分遣連隊を編成することにより、プレイヤーはいずれかの戦闘ユニットをステップロスあるいは除去しなければならない。

どの戦闘ユニットで、いくつ分遣連隊が編成できるかは、分遣連隊表(DetachmentChart)に表示されている。戦闘ユニットの分派なしに、分遣連隊を編成することはできない。

8.7.2 分遣連隊の特徴

分遣連隊には、戦闘力も、ML もありますが、指揮官または、ワゴンと一緒にでなければ移動することができない。

分遣連隊は ZOC を持ちません。

分遣連隊は、1 ユニットで 1 ステップしか持たない。

8.8 工兵活動

北軍プレイヤーは、自分のインパルス中に工兵活動を実施することができる。工兵活動には、ポンツーン橋の設置と撤去や、観測気球の使用も含まれます。

ここで触れる工兵活動は、インパルスアクションである。

8.81 北軍ポンツーン橋

北軍プレイヤーは、プレイ中にポンツーン橋を調達することができる。ポンツーン橋は工兵ユニットから 2 ヘクス以内の大河川に配置することができる。ポンツーン橋は"設置"されていない場合は、ワゴン同様、インパルス中に 8MP で移動することができる。"設置"されたポンツーン橋は移動することができない。

a.ポンツーン橋を設置するには、工兵ユニットとスタックしていなければならない。

任意のインパルスに、北軍軍司令官は命令を発令(コストは 1AP)することで工兵ユニットを"作業中(at work)"(裏返しにする)にする。その工兵カウンターはスタックの 1 番上に配置する。次のインパルスに、ポンツーン橋カウンターを"設置"面にし、矢印を橋を架けた川の対岸に向けて配置する。

ポンツーン橋を架ける地点は、橋または、浅瀬から、下流へ 8 ヘクス以内でなければならない。

ポンツーン橋の設置が終了したら、工兵ユニットを表に戻して通常状態に戻す。

"設置"されたポンツーン橋は、移動時において、通常の橋と同様に扱う。

ポンツーン橋は、敵 ZOC 内に設置することはできない。

もしポンツーン橋を設置した部隊が退却した場合はポンツーン橋を除去する。

b.ポンツーン橋を取り外すときは、軍司令官が命令を発令(コストは 1AP)し、設置するときと同様の手順で行なう。

8.82 北軍観測気球

北軍プレイヤーは、ゲーム中に観測気球を入手することができる。観測気球は、騎兵と同様の方法で遠距離の偵察を実行できる。

a.ポンツーン橋と同様、観測気球は入手した時点では"非設置状態"で配置し、移動においても、ワゴンと同様 8MP の移動力をもつ。

観測気球を"設置"するには、ポンツーン橋の場合と同様、工兵を使って軍司令官の命令(コストは 1AP)で

実施する。設置した気球はカウンターを裏返して"設置"状態であることを表わす。

もし、気球を設置している部隊が退却した場合は、その気球は除去される。

b.気球を"非設置状態"にするには、工兵ユニットとスタックしていなければならない、軍司令官の命令(コストは 1AP)で、設置するときと同様な手順で"非設置状態"にする。

c.設置状態の気球は、その 3 ヘクス以内を偵察範囲とする。北軍プレイヤーが気球を使って偵察を実施する場合は、自身のダイス目に+3 する。このとき、南軍の振ったダイス目より大きくなれば、偵察は成功する。

8.9 海軍の行動

海軍の行動は限定的ではあるが、その能力は、ゲームにおいて重要なものである。海軍ユニットの行動は単純化されている。海軍ユニットは、以下に示す 3 つのミッションのうちどれか 1 つを各インパルス中に実施できる。

- 1)強襲上陸(北軍のみ)
 - 2)砲撃支援
 - 3)水上戦闘
- 2)と 3)については戦闘ルールを参照。

8.91 海軍移動

海軍ユニットは、マップ上の海ヘクスを自由に移動できる。また、大河川ヘクスサイドをその大河川の最初の橋または、浅瀬まで遡って移動することができる。

a.海軍ユニットには、大河川ヘクスサイド上での位置を表わすために矢印が表示されている。大河川上では、この矢印が指すヘクスサイドにその海軍ユニットが存在することになる。

大河川上にある海軍ユニットは、敵海軍ユニットに対してのみ有効な ZOC を形成する。その範囲は、海軍ユニットが存在するヘクスサイドから別れる 4 つのヘクスサイドまで展開するものとします。

敵海軍 ZOC に進入した海軍ユニットは、移動を停止し、必ずその敵海軍ユニットを攻撃しなければならない。以上の事項以外には、インパルス中の海軍移動に制限はない。

8.92 強襲上陸

北軍の木造船(Wooden Ships)は、海岸町ヘクスへの強襲上陸のために、戦闘ユニットを乗船させることができる。各木造船は、1 戦闘ユニット(またはワゴン)を、規模に関わらず輸送することができる。また、指揮官の乗船は自由に行なえる。ステップロスしている木造船は、強襲上陸ミッションに使用することができない。

a.強襲上陸に参加する地上部隊は、インパルス開始時に、大都市港(Baltimore, Washington, Norfolk)か、上陸地点(Naval Landing)に居なければならない。

参加する船と部隊は、インパルスでのミッション開始時に、マップ上から軍編成表上にある海軍強襲ディスプレイ(Naval Assault Display)の"T-0"ボックス上に配置する。

次に、そのターンの再編成セグメントの海軍シークエンスで、参加した船と部隊を"T-1"ボックスに移動させる。

次のターンの海軍シークエンスで、船と部隊を"T-2"ボックスに移動させ、このとき、相手プレイヤーに強襲上陸があることを宣言する。

- b.強襲上陸は、"T-2"ボックスに上陸部隊が存在する自分のインパルス中に実施できる。強襲上陸は、海岸にある町ヘクスか、または海軍が進出可能大河川ヘクスサイドに対してのみ実効でき、そこは敵の ZOC(地上部隊/海軍/沿岸砲台)であってはならない。

強襲上陸を実施する部隊は、海軍ユニットから下船するために、インパルス中の全移動力を消費する。

- c.強襲上陸ディスプレイ上の海軍ユニットは移動することができない。

強襲上陸は、敵の沿岸砲台を越えて実施してはならない。

強襲上陸は、敵の塹壕には(たとえ兵力がいなくても)実施できない。

甲鉄艦は強襲上陸ミッションを実施できない。

9.0 戦闘展開シークエンス

戦闘展開シークエンスとは、戦闘の準備を行ない、実際に戦闘シークエンスに攻撃を実施するか否かを決定するシークエンスである。ここで実施できる行動を以下に示す。

- 1)リアクション移動
- 2)他の部隊の戦闘を支援する
- 3)戦闘前退却

9.1 リアクション移動

活動化指揮官は、その移動能力値と同じヘクス数の範囲内に、攻撃を受けようとしている味方部隊がおり、さらに両方の指揮官が HQ ユニットとスタックしている上級司令官の指揮範囲に入っている場合、その活動化指揮官はリアクション移動を実施できる。

活動化指揮官の部隊が塹壕内に居るとき、その部隊が騎兵軍団である場合は、上級司令官の指揮範囲外にいてもリアクション移動を行なうことができる。

リアクション移動を実施する指揮官は命令を発令する必要はないが、合流する味方の防御側部隊の指揮官と、上級指揮官の移動能力を使う場合は、命令を発令しなければならない。

9.11 リアクション移動の手順

部隊がリアクション移動を実施するには、ダイスを1つ振り、その部隊の司令官の MR 以下の目が出なければならぬ。ダイス目が MR 以下であった場合は、その司令官の MR と同じヘクス数まで部隊は移動できる。リアクション移動をする部隊には、ワゴンや工兵が含まれていてもかまわない。

上級部隊の司令官は、命令を発令することにより、リアクション移動を実施しようとする下級指揮官に、自分の MR を(リアクション移動の判定と、移動ヘクス数の両方において)使わせることができる。

- a.リアクション移動を開始する部隊は、移動の前に命令(コストは 1AP)を発令することで、部隊を"分離"させることができる。

上級部隊の司令官が命令(コストは 1AP)を発令することで、下級指揮官は命令を発令した上級司令官の MR をリアクション移動に使用することができる。

9.12 リアクション移動の制限

1つのリアクション移動が終了するまでは、他のリアクション移動は実施できない。

防御側の部隊のうち、攻撃の宣言をされていなくても、攻撃側部隊の ZOC 内に居るものは、そのインパルスではリアクション移動を実施できない。このような部隊は、自動的に戦闘支援に従事することになる(ルール 9.14 を参照)

- a.リアクション移動を開始する部隊は、移動の前に命令(コストは 1AP)を発令することで、部隊を"分離"させることができる。

上級司令官が命令(コストは 1AP)を発令することで、下級指揮官はその上級司令官の MR を使用することができる。

9.12 リアクション移動の制限

1つのリアクション移動が終了するまでは、他のリアクション移動は実施できない。

防御側の部隊のうち、攻撃の宣言をされていなくても、攻撃側部隊の ZOC 内に居るものは、そのインパルスではリアクション移動を実施できない。このような部隊は、自動的に戦闘支援に従事することになる(ルール 9.14 を参照)

敵 ZOC 内におり、攻撃の宣言を受けている部隊は、リアクション移動を実施することができない。

非活動化指揮官の部隊でも、活動化を実施する(上級司令官が 1AP で命令を発令する)ことで、リアクション移動が可能となる。

9.13 リアクション移動の実行

リアクション移動を実施する部隊は、進入禁止地形には移動できず、大河川も橋か浅瀬でなければ渡河することができない。また移動は、地形コストを消費するのではなく、指揮官のMRがそのまま移動して良いヘクス数となる。

リアクション移動で最後に進入するヘクスは、敵ZOC内であつ、味方部隊がすでに存在するヘクスでなければならない。また、そこでスタックする部隊とは、部隊構成の制限、スタック制限を守らなければならない。たとえば、移動の最後のヘクスに同ランクの指揮官が居るならば、HQユニットをもつ部隊が居なければスタックできない。

リアクション移動を実施した部隊を、攻撃の宣言を受けている部隊と統合するには、攻撃の宣言を受けている部隊の司令官が命令(コストは1AP)を発令しなければならない。

- a. 攻撃の宣言を受けている部隊と、リアクション移動を実施した部隊が統合できたならば、戦闘の時はそれらの戦闘力、砲兵力は全て合計して解決する。
- b. リアクション移動を実施する部隊は、攻撃の宣言を受けている部隊がいるヘクスに進入できなくとも(MRの不足、指揮の制限等)、その部隊に隣接できる場合は、戦闘の支援を試みることができる。

9.14 戦闘の支援

リアクション移動で、攻撃の宣言を受けている味方部隊にスタックできなかつた部隊は、戦闘の支援を実施できる可能性がある。

攻撃の支援を実施するには、攻撃の宣言を受けている味方部隊と、それを攻撃しようとしている敵部隊の両方と隣接していなければならない。この様なポジションに位置する味方部隊は、デポットや工兵であろうと、全て戦闘の支援を実施できる。

戦闘支援を実施できる位置にいる部隊は、その戦闘力と砲兵力の半分(切り上げ)を、攻撃を受ける部隊の戦闘力、砲兵力にプラスすることができる。

- a. 戦闘展開シークエンスの開始時に、すでに攻撃の宣言を受けている味方部隊と、それを攻撃する敵部隊に隣接しており、かつ自身が攻撃の宣言を受けていない場合は、自動的に戦闘支援を実施することができる。この場合は、部隊はリアクション移動をする必要もない。(そもそも敵ZOC内にいる部隊はリアクション移動ができない)
- b. 戦闘の支援を実施する部隊と、それを受ける味方部隊同士の間、橋や浅瀬のない大河川があったとしても、戦闘の支援には影響はない。

9.15 戦闘支援の制限

戦闘支援を実施する騎兵ユニットは、騎兵優劣判定の

計算には入れない。

戦闘支援を実施した部隊には、戦闘の結果(ステップロス、退却、モラルチェック等)は適用しない。

9.2 戦闘前退却

攻撃の宣言を受けている部隊のうち、戦闘を望まないものがあるならば、戦闘前退却を実施し、戦闘を回避することができる。

全てのリアクション移動の試みは、戦闘前退却の前に実施しなければならない。

9.21 戦闘前退却の制限

戦闘を実施する前に、以下に示す状況にある部隊は戦闘前退却を実施できる。

- 1) 敵ZOC下でなく、退却可能な隣接ヘクスがある場合
 - 2) 退却を望む部隊の司令官のMLが、それを攻撃しようとする敵部隊の司令官のMLより高い場合、または退却を望む部隊の方が騎兵の戦闘力が高い場合。
 - 3) 退却を望む部隊の司令官が、MLを1レベル低下させることができ、かつ、殿部隊を残していける
- 例外：1864年～1865年のシナリオでは、北軍部隊は2)と3)の条件を無視して良い。また、退却時のMLダウンも実施しない。**

1862年～1863年のシナリオにおける南軍も同様である。

9.22 戦闘前退却の手順

戦闘前退却とは、部隊を1ヘクス退却させることである。

退却する部隊は、殿部隊として1個以上の戦闘ユニットを、もとのヘクスに残して行かなければならない。殿部隊に指揮官を付けるか否かは自由である。部隊を分離させるには、命令の発令(コストは1AP)が必要である。

攻撃側は残った殿部隊を通常に攻撃することができる。(このとき、攻撃側と防御の戦闘力比が20-1以上であれば、殿部隊はオーバーランされる)

9.23 オーバーラン

戦闘前退却では、いかに殿部隊が小規模であっても戦闘は中止されない。

攻撃しようとしていた部隊が戦闘前退却を実施した場合、攻撃側の部隊はオーバーランを試みることができる。攻撃側と防御の戦闘力を比較し、比率が20-1以上であれば、殿部隊(砲兵も)は除去され、その指揮官も同時に除去される。このとき、殿部隊にHQユニットか北軍軍団マーカーがあったときは、それらを指揮官プールに配置する。

殿部隊をオーバーランした攻撃側部隊は、直ちに殿部隊がいたヘクスに前進し、攻撃するはずであった部隊に

対して攻撃を実行できる。

10.0 戦闘シーケンス

戦闘の宣言を行なった部隊と、それを受けた敵部隊の間で戦闘は必ず発生する。攻撃宣言マーカ―を持っている部隊は、そのマーカ―の矢印が指すヘクスに居る敵部隊を必ず攻撃しなければいけない。もしその敵部隊に支援を行なう部隊がいる場合は、その支援部隊の半分の戦力も計算に入れて戦闘結果を出さなければならない。

10.1 戦闘の方法

以降のルールで"攻撃側"と記述するものは、現インパルスにおいて、攻撃の宣言に成功した状態で戦闘シーケンスを迎えた部隊を指す。"防御側"と記述するものは、攻撃の宣言を受けており、戦闘前退却を実施しなかった部隊を指す。

10.11 戦闘の手順

全ての戦闘の解決は、戦闘シーケンスで行なう。全ての攻撃は、1ヘクス毎に行なわれ、解決も1ヘクス毎に実施していく。それぞれの戦闘を解決する順番は、攻撃側プレイヤーが自由に指定し、それぞれ戦闘解決の手順に従って実施していく。

まず初めに、攻撃側の全てのユニットの戦闘力の合計を算出し、そのコラムシフト数とダイス修正値を決定する。次に、射撃戦闘結果表(Fire Exchange Results Table:FERT)を参照してダイスを振り、防御側に与える戦闘結果を求める。攻撃側の各ユニットのスタックは、1つの防御側ヘクスに対してのみ攻撃を行なえる。

防御側も同様に、攻撃力、コラムシフト数、ダイス修正値を決定し、FERTで攻撃側に与える戦闘結果を求める。それぞれの戦闘結果を、同時に両者へ適用する。

この一連の手順を、マップ上の攻撃マーカ―毎に繰り返していく。

10.12 戦闘解決毎の弾薬消費

攻撃側と防御側の指揮官は、自身が持つ砲兵力を戦闘で使うためには、弾薬補給ポイント(Ammo Supply Point)を1ポイント消費しなければならない。使用する砲兵力は、戦闘解決のダイスを振る前に決定しなければならない。

砲兵を戦闘に参加させない場合は、弾薬補給ポイントを消費しなくても良い。

このとき司令官は、総合的な補給として、追加で1弾薬補給ポイントを消費しなければならない。

両プレイヤーは、軍編成表上の弾薬補給ポイントを消費した分だけ低下させる。

例：軍司令官の部隊に軍予備砲兵が2、その配下の3人の下級指揮官の部隊には、それぞれ砲兵力が3ある場合、

3人の下級指揮官は、弾薬補給ポイントを1ずつ消費すれば、その砲兵力を全て使用できる。ただし、軍司令官は軍予備砲兵を2火力使用するために1ポイント、総合的な補給のためにさらに1ポイント、計2弾薬補給ポイントを消費しなければならない。

NOTE：プレイヤーは、ごく僅かな指揮官のみに砲兵を割り当て、それらに過剰な弾薬補給ポイントを与えることも可能である、ただしそれは愚かな行為である。

- 複合攻撃(ルール 10.35 を参照)を受けた防御側部隊は、関係する防御側指揮官が消費した1弾薬補給ポイントを、繰り返し複数の戦闘解決には用いることができない。
- 部隊に弾薬補給ポイントがあったとしても、戦闘に砲兵を使用しなくなれば、弾薬補給ポイントを消費しなくてもよい。また、部隊に弾薬補給ポイントがなければ、その部隊の戦闘力は半分(切り上げ)となり、その戦闘に砲兵を使うことができない。

10.2 戦闘力決定

両プレイヤーは戦闘解決の基本となる戦闘力を決定する際、以下に示す状態により、その戦闘力は修正される。

10.21 非活動化指揮官

もし戦闘に参加する部隊に非活動化指揮官の部隊が含まれている場合は、その部隊の戦闘力と砲兵力は、半分(切り上げ)となる。

もし防御側の司令官が非活動化指揮官ならば、その配下の全ての部隊の戦闘力は半分となる。

もし攻撃側の司令官が非活動化指揮官ならば、その部隊は攻撃を実施できない。

10.22 強行軍

もし戦闘に参加する部隊に、そのインパルスに強行軍を行なった部隊が含まれている場合は、その部隊の戦闘力と砲兵力は半分(切り上げ)となる。

10.23 補給状態

部隊の補給状態は、その戦闘力に以下に示す様な影響を与える。

- 戦闘の瞬間において、もし戦闘に参加する部隊の司令官が補給切れ状態ならば、その配下の全ての部隊の戦闘力は半分(切り上げ)となり、砲兵は使用不可となる。
- 戦闘の瞬間において、もし戦闘に参加する部隊の司令官のが戦闘補給状態であり、弾薬補給ポイントを消費したならば、その配下の全ての部隊の戦闘力と砲兵力は半分(切り上げ)となる。このとき、弾薬補給ポイントを消費しなかった場合は、その配下の全ての部隊の戦闘力は半分(切り上げ)となり、砲兵は使用不可となる。
- 戦闘の瞬間において、もし戦闘に参加する部隊の司令

官のが完全補給状態であり、弾薬補給ポイントを消費したならば、その配下の全ての部隊の戦闘力と砲兵力は通常通り使用できる。このとき、司令官が弾薬補給ポイントを持っていないときか、または弾薬補給ポイントを消費しなかった場合は、その配下の全ての部隊の戦闘力は半分(切り上げ)となり、砲兵は使用不可となる。

d.上記の全てのケースにおいて、配下の下級指揮官の部隊が弾薬補給ポイントを持たず、消費できなかった場合は、たとえその部隊の司令官の部隊に弾薬補給ポイントがあったとしてもその部隊の砲兵力は使用できない。

10.3 コラムシフト

両プレイヤーは、各条件により FERT で使用する戦力コラムのシフトを行なうことができる。以下にその条件を示す。不利なコラムシフトは左へ、有利なコラムシフトは右へシフトされる。

10.31 モラルレベルの優越

戦闘解決の瞬間において、両プレイヤーは自分の部隊(司令官またはユニット)の ML を確認する。このとき、より高い ML を持つ軍は戦闘解決時の FERT のコラムを右へ1シフトできる。

複数スタックの戦闘では、司令官の ML を比較する。

10.32 地形

各地形によるコラムシフト効果は、地形効果表(Terrain Effects Chart:TEC)に記述されている。地形によるコラムシフトは不利なコラムシフト(左にシフト)であり、全て累計する。

攻撃側と防御側は、地形によるコラムシフトをそれぞれ別々に計算する。

基本的に、相手部隊が居る地形で自分のコラムシフトを決定する。

河川を挟んで攻撃が行なわれる場合は、攻撃側、防御側の両者に対してコラムシフトが適用される。

10.33 複合攻撃

1つのヘクスに2つ以上のヘクスから攻撃する場合、攻撃側の部隊は戦闘解決時の FERT のコラムを右へ1シフトできる。

防御側の部隊は2回目の攻撃をうけるときは、戦闘解決時の FERT のコラムを左へ1シフトされる。2回目以降さらに攻撃を受けるたびにさらに左へシフトされる。

10.4 ダイス修正

両プレイヤーは、各条件により戦闘解決で振られるダイス目に修正が与えられる。

10.41 指揮官の戦闘能力

両軍は戦闘解決のダイス目に部隊の司令官の戦闘能力値(BR)をプラスする。この修正は、たとえその部隊がそのインパルスに強行軍をしていようが、補給切れであろうが影響を受けない。

下級指揮官の BR は、どれだけ司令官とスタックしていようがプラスすることはできない。

10.42 砲兵

戦闘に参加する全ての指揮官が持つ砲兵力が1につき、戦闘解決のダイス目にプラス1できる。砲兵力は軍編成表に表示される。

海軍ユニットは、砲撃支援を行なえる。この場合は砲兵支援値がそのままダイスにプラスされる。

10.43 騎兵優越

戦闘時において、より多くの騎兵戦闘力をもつ側は、騎兵優越を得たことになる。攻撃側と防御側は、それぞれ自分が持つ騎兵ユニットの戦闘力の合計を求め、それらを比較して騎兵優越側を決定する。

騎兵優越を持つ側の戦闘解決のダイス目にはプラス3することができる。

騎兵戦力が劣勢な側は、優越側との騎兵ユニット数の差と同じ分だけ戦闘解決のダイス目からマイナスされる。ただし、騎兵ユニット数が優越側より多いか等しい場合はこのペナルティーを受けない。

支援部隊の騎兵は、優劣を決定するときはカウントしない。

最終的には、戦闘結果の退却を解決するときにも騎兵優越側を決定する。

10.44 モラル崩壊のペナルティー

両プレイヤーは戦闘解決後に、全指揮官配下の戦闘ユニットについて、モラル崩壊していないかをチェックする。

各戦闘ユニットには、そのユニットの ML が表示されている。その ML が指揮官の ML より高いユニットは"崩壊"したとみなされる。これらのユニットは軍編成表の各部隊ボックスの崩壊(Broken)セクションに配置替えされる。

崩壊ユニットが1つある毎に、その部隊の戦闘解決のダイス目から-1される。

10.45 天候の影響

雨(Rain)ターンにおいては、両軍の戦闘解決のダイス目からマイナス1される。

吹雪(Blizzard)ターンにおいては、両軍の戦闘解決のダ

イス目からマイナス 4 される。

10.5 効果の累計

全てのコラムシフト及びダイス修正は、累計する。

ユニットの戦闘力半減の効果も累計する(戦闘力が半減する条件が 2 つある場合は、結果的に戦闘力は 4 分の 1 になる)。

10.6 最終的な戦闘解決

FERT における最終的な使用コラムとダイス修正値を決定後、両プレイヤーは"攻撃"に着手する。その最終的な解決手順を以下に示す。

10.61 戦闘解決の手順

FERT の最終的に調整したコラムを参照し、攻撃側はダイスを 1 つふり、ダイス修正を行ないます。コラムと修正後のダイス目が交差する欄に防御側が被るステップロスと退却の有無が表示されています。そのほかに、モラルチェックの有無、砲兵損害の有無、指揮官の死傷が表示されています。

防御側も同様な手順で、攻撃側が被る損害を決定します。

- ステップロスは、それを受けた側のプレイヤーの手によって直ちに適用します。
- ステップロスを適用後、ML の上昇、モラルチェックを実施する。このとき、指揮官の死傷判定、砲兵の損害適用も実施します
- 両プレイヤーは、お互いに受けた退却結果を差し引き合めます。戦闘を行なったヘクスから実際に退却をしなければならない部隊は、より遠い退却結果を受けた側のみである。実際に退却する距離は、この差し引きされたヘクス数だけである。

相手部隊を退却させた部隊は、その相手部隊が占めていたヘクスに前進することができます。

両軍の退却結果が相殺された場合は、両軍とも接触したままそのヘクスに残る。

複数部隊で攻撃を実施した場合は、総合的に防御側が受けた退却結果より大きい退却結果を受けた場合は全ユニットが退却する。

- 最終的には、司令官の ML 低下、退却時の敵 ZOC 通過等による追加ステップロスを適用する。これで、一連の戦闘解決は終了する。

10.62 全体的な結果

複合攻撃の解決は、各攻撃の結果を全て累計し、1 つの攻撃結果として適用します。

退却結果は 1 つずつ比較し、差し引き合う。

防御側が受けたステップロスの結果は全て合計して適用します。

複合攻撃のときは、個々のお互いの射撃結果を紙片に書き留めておくことをお勧めします。

10.63 ステップロス

ほとんどの戦闘ユニット(全てではない)は 2 ステップの戦力をもっている。ステップロスを被ったユニットは、裏返しにし、戦力弱体面を表示する。戦力弱体面のユニットが、2 回目のステップロスを受けた場合は除去される。1 ステップしか持っていないユニットは、最初に受けたステップロスで除去される。

ステップロスの戦闘結果は、FERT 表での結果判定後、両プレイヤーは直ちにこれを自分で自分のユニットを選択し、適用する。

たとえステップロスを適用した結果、部隊のユニットが全て除去されたとしても、他の部隊にはその結果は及ばない。

防御側が受けた全てのステップロスの結果は、その防御側部隊がいるヘクスにいるどの部隊にも適用できる。

攻撃側が受けたステップロスは、他の部隊が居たとしても、実際にその防御側部隊を攻撃した部隊のユニットに適用する。

- もしステップロスの結果、部隊の全てのユニットが除去された場合は、その部隊の指揮官ユニット(と HQ マーカー、北軍軍団マーカー)は全て指揮官プールに配置される。この様な場合はその指揮官が持っていた砲兵も全て除去される。

10.64 モラルレベル変更

戦闘終了後、相手部隊により多くのステップロスを与えた側は、参加した全ての指揮官の ML を 1 レベル上昇させる。このとき、モラルチェック失敗によるステップロスはカウントしない。

退却しなければならない側の司令官(のみ)の ML は 1 レベル降下する。(たとえ相手により多くの損害を与え、それによってモラルが上昇しても)

10.65 戦闘後のモラルチェック

FERT で "*" の結果を受けた部隊は、戦闘後のモラルチェックを行わなければならない。モラルチェックは司令官の変更後の ML で実施する。

ダイスを 1 つ振り、出た目が司令官の ML 以下ならば、モラルチェックは成功である。もしモラルチェックに失敗した場合は、その部隊は 1 ヘクス退却し、司令官の ML を 1 レベル降下させ(下級指揮官の部隊は影響を受けない)、追加で 1 ステップロスの損害を受ける。

これらの結果は、その他の戦闘結果に加えて適用する。退却結果も、たとえ戦闘に勝ち、ML が上昇していたと

しても適用される。

10.66 砲兵の損害

プレイヤーは、FERT のダイス目で 1(修正前)が出るたびに、自軍砲兵の損害の有無を判定しなければならない。

ダイスを 1 つ振り、4 か 5 の目が出た場合は、1 砲兵力を失う。6 の目が出た場合は、1 砲兵力を失う上、相手側の部隊に捕獲される。相手プレイヤーは、戦闘に参加した望む指揮官に砲兵力を 1 プラスできる。

捕獲した砲兵は、そのときの戦闘解決には使用することができない。(デボットの様に)

10.67 指揮官の死傷

プレイヤーは、FERT のダイス目で 6(修正前)が出るたびに、自軍指揮官の死傷の判定をしなければならない。

部隊に居るそれぞれの指揮官につきダイスを 1 つ振る。6 の目が出た場合は、その指揮官は死亡し、ゲームから除去される。

5 の目が出た場合は、その指揮官は負傷する。この場合、負傷のレベルを決定するためにもう一度ダイスを 1 つ振る。このとき出た目がそのまま負傷のレベルとなる。

指揮官の健康状態を表すために、負傷レベルマーカーがある。負傷レベルマーカーには負傷のレベルを表す数値が表示されている。負傷した指揮官の軍編成表上の状態ボックスに、負傷のレベルに応じた負傷レベルマーカーを配置する。

2 回目の負傷状態判定のダイス目が"6"であった場合は、結局その指揮官は死亡します。

死亡した指揮官は直ちにプレイから取り除きます。負傷した指揮官はプレイに留まります。

負傷した指揮官の各能力値は負傷のレベル分減少します。

例：移動能力値が"5"の指揮官が、-2 の負傷を負った場合は、その移動能力値が"3"に減少する。

a. 指揮官の負傷は、そのレベルと等しいターン数だけ継続します。負傷レベルは、各ターンの管理シーケンスに 1 レベル回復します。回復は指揮官が指揮官プールに居ようが居まいが関係なく行なう。

b. 戦闘において指揮官が死亡したとき、そのインパルスがそのターンの最終インパルスでない場合は、その部隊の指揮官は、ルール 14.32b に従って直ちに補充します。

ターンの最終インパルスにおいて指揮官が死亡した場合は、指揮官の補充は再編成セグメントで行なわれる。

10.68 退却

部隊の退却する方向は、その時点で騎兵優越を得てい

るプレイヤーが決定する。どちらの軍も騎兵優越を得ていない場合は、退却する側のプレイヤーが決定する。

退却は、必ず自軍の補給源または、補給中継線に向かって行なわなくてはならない。

退却は、もし可能ならば敵 ZOC を避けなければならない。

退却は、進入禁止の地形や、橋か浅瀬のない大川を越えて行なうことはできない。

もし敵 ZOC を通ってしか退却できない場合は、その部隊の司令官の ML は 1 レベル低下する(どれだけ敵 ZOC を通過しようと低下は 1 だけ)。

敵 ZOC を 1 ヘクス通過して退却するごとに、部隊は 1 ステップロスしなければならない。

敵戦闘ユニットが存在するヘクスには、退却することができない。

退却が実施できない部隊は、全ユニットが除去される。

相手部隊を退却させた部隊は、その相手部隊がいたヘクスに前進できる。

10.7 延長戦闘

インパルスにおける戦闘シーケンスの終了時に、全ての損害、退却を適用したにも関わらず、敵部隊との接触を保っている部隊があるならば、どちらか一方のプレイヤーが 2 回目の戦闘を望めば、そのプレイヤーの残りの作戦努力レベルのうち 1 レベルを消費することにより、延長戦闘を実施できる。

10.71 延長戦闘の手順

攻撃側プレイヤーが、先に延長戦闘実施の選択を行なえる。攻撃側プレイヤーがそれを望まなかった場合は、防御側プレイヤーが実施の選択を行なえる。

延長して行なえる戦闘は、最大 1 回までである。両プレイヤーは、リアクション移動で戦場に増援を送り込むことができる。

このリアクション移動で、交戦中の敵に部隊を隣接させるには、(すでに接敵している味方部隊とスタックするのでなければ)必ず攻撃の宣言(コストは 1AP)を行ない、それに成功しなければならない。この様な増援部隊は、攻撃(防御)する位置を自分で選択することができ、現行の位置関係に沿う必要はない。

延長戦闘では、リアクション移動以外の移動はできない。

元の攻撃側が延長戦闘を選択したのならば、この 2 回目の攻撃では複合攻撃のボーナスを得ることができる。

元の防御側が延長戦闘を選択したのならば、元の防御側が攻撃側となって戦闘を解決する。

延長戦闘では、最初の戦闘で使った弾薬補給ポイントは無効になる。もし戦闘で砲兵を使用したいならば、新

たに弾薬補給ポイントを消費する。

延長戦闘では両軍とも、新たに戦力、コラムシフト、ダイス修正を計算しなおす。最初の戦闘の各修正を持ち越すことはできない。

例外：もし、元の攻撃側が延長戦闘を選択したのならば、複合攻撃のコラムシフトは同じヘクスも計算に入れる。

戦闘解決の例：

Lee(MLは4)が率いる部隊は45戦力(内、騎兵が8戦力)持っており、軍予備砲兵を4火力持っている。これを攻撃する北軍の3つの部隊は、それぞれ違うヘクスに陣取っており、各部隊をMeade, Hancock, Reynoldsが率いている(MLは3人とも2)。この3人の指揮官とも攻撃の宣言が成功した状態で戦闘シークエンスを迎えたものとする。これら全ての部隊は平地にいる。Meadeは30戦力(内、騎兵は4戦力)持っており、軍予備砲兵を4火力持っている。Hancockは26戦力(内、騎兵は2戦力)持っており、砲兵を4火力持っている。Reynoldsは42戦力(内、騎兵は2戦力)持っており、砲兵を3火力持っている。

数で劣るLeeは、Andersonの部隊(間隔は5ヘクス)をリアクション移動で自分の居るヘクスへ呼び寄せることにした。AndersonはLeeの指揮範囲内に居るので、Leeは命令を発令(コストは1AP)し、自分のMRでAndersonをリアクション移動させる。Andersonはダイスで5以下の目をだし、5ヘクスを移動して合流に成功した。これで、戦力は18戦力(内、騎兵は4戦力)、砲兵は1火力増加した。LeeはAndersonを合流させるために命令(コストは1AP)を発令した。この時点でLeeは12対8で騎兵優越を得たことになる。さらに、全北軍司令官に対してMLの優越を得ている(LeeのMLは4、北軍の司令官は全員2)。

両プレイヤーは、持てる全ての砲兵をこの戦闘に使用するため、全ての司令官(Lee, Meade, Hancock, Reynolds)は戦闘の前に2弾薬補給ポイントを消費した(1ポイントは砲兵を参加させるため、もう1ポイントは司令官が払う総合的なポイント)。Andersonは司令官ではないので、自分の砲兵参加のため1ポイントを消費した。

北軍プレイヤーは最初の攻撃をHancockで行なうことにした。HancockはFERTの21-28のコラムを使う。ダイス修正は、彼の戦闘能力で+5、砲兵で+4、合計+9となる。(騎兵戦力は劣勢であるが、騎兵ユニット数は等しいので騎兵劣勢によるペナルティーは適用しない)Leeの最初の反撃は、総戦力は63であるが、ML優越があるため右に1コラムシフトする(67-85のコラムを使用)。ダイス修正は、彼の戦闘能力で+5、砲兵で+5、騎兵優越で+3、合計+13となる。お互いに戦闘の結果を出し、メモしておくが、まだ適用しない。

次に北軍はMeadeで攻撃を行なう。Meadeは30戦力持っているが、Leeに対する2回目の攻撃なので右へ1コラムシフトする(38-47のコラムを使用)。ダイス修正は、彼の戦闘能力で+5、砲兵で+4、騎兵劣勢の修正は適用しないので合計で+9となる。Leeの反撃は、ML優越で右へ1コラムシフトするが、2回目の反撃となるので左へ1コラムシフトする為相殺(58-67のコラムを使用)され

る。お互いに戦闘の結果を出し、メモしておくが、まだ適用しない。

北軍は最後にHancockで攻撃を行なう。戦力は42戦力だが、2回目以降の攻撃なので右に1コラムシフトし、48-57のコラムを使用する(複合攻撃で得られるコラムシフトは最大で1)。ダイス修正は、彼の戦闘能力で+4、砲兵で+3、騎兵劣勢は適用しないので合計+7となる。LeeはML優越で右に1コラムシフトするが、3回目の攻撃なので左へ2シフトする為結果的に48-57のコラムを使用する。互いに戦闘の結果を出し、以前にメモした戦闘結果と合わせて両軍に適用する。

まず全てのステップロスを適用する。より多くのステップロスを手相に与えた側は、全指揮官のMLが1レベル上昇する。砲兵、指揮官の損害はなく、モラルチェックの結果も受けなかった。ここで退却の結果を適用する。それぞれの退却結果が両軍とも等しかったので、どちらも退却しない。両軍は接触を保ったままそのヘクスに留まったため両者とも、延長戦闘の選択を行なえる。北軍は最初に選択を行なえるが、彼はパスすることにした。南軍プレイヤーは延長戦闘を実施することにした。かれは、直ちに残りの作戦努力レベルから1レベルを消費する。

延長戦闘はLeeが選択したので、彼が攻撃側となる。ただし、攻撃は3つの北軍部隊のうち、1つにしか実施できない。彼はReynoldsの部隊を攻撃することにした。(この選択は自由に行なえる。拡張戦闘なので、戦闘の宣言を行なう必要はない。)

両プレイヤーはリアクション移動を実施する。ただし、ここでは実施されなかったと仮定する。(みんなAPsを使い果たしてしまったのだ!)北軍のMeadeは自動的にReynoldsを支援するポジションにいる(LeeとReynoldsの両方の部隊に隣接している)ので戦力と砲兵火力の半分を戦闘に参加させることができる。Hancockを支援できるポジションにいないので戦闘に参加できない。両プレイヤーとも砲兵を使用するなら、再び弾薬補給ポイントを消費し戦力、コラムシフト、ダイス修正を再び計算する。両プレイヤーとも今度は1回しかFERTを使用しない。Meadeの戦力はReynoldsの戦力にプラスし、Hancockは参加できない。もし南軍プレイヤーは、リアクション移動でReynoldsの隣接ヘクスに増援を送ったなら、LeeはMeadeを攻撃し、増援部隊はReynoldsを攻撃することもできる。これらは別々の戦闘として解決する。もちろん、この増援部隊が戦闘を行なうには、自身の発令する命令で戦闘の宣言に成功することが条件となる。この場合は自動的にHancockはMeadeの支援を実施できる。

10.8 海軍の戦闘

地上での戦闘の様に、海軍の戦闘もインパルスの戦闘シークエンスで解決する。

海軍戦闘には、船vs船と、船vs沿岸砲台があり、さらに、地上の戦闘を砲撃支援することもできる。以下にその手順を示す。

10.81 船に対する戦闘

このタイプの戦闘には、海軍ユニットの戦闘力(左すみの数値)を使用する。戦闘に参加する全ての海軍ユニットと沿岸砲台の戦闘力を合計する。攻撃側の戦力から防御側の戦力を引き、海軍戦闘結果表(The Naval Combat Table:NCRT)の使用するコラムを決定する。もし、戦闘力の差に端数が出た場合は、切り上げて次のコラムを使用する。攻撃側はダイスを1つ振り、ダイス目と戦闘力差の交差する欄を確認する、そこに両者の戦闘結果が表示されている。地上の戦闘とは違い、海軍戦闘では攻撃側だけがダイスを振る。

NCRT では全ての結果は、攻撃側と防御側が被るステップロスで示されている。海軍戦闘終了後、攻撃側と防御側が接触を保っている場合は、防御側は次のインパルスにおいて、攻撃を行なうか、そうでなければそのヘクスから離れなければならない。

a.攻撃側のダイス目は、以下の通りに修正する。

- 木造船 vs 甲鉄艦の場合：-1
- 各種の船 vs 沿岸砲台：-1
- 沿岸砲台 vs 各種の船：+1
- 甲鉄艦 vs 甲鉄艦以外の船：+1
- 各種の船 vs 南軍の砲艦：+1

これらの修正は、全て累積する。

10.82 沿岸砲台 vs 船

ほとんどのシナリオにおいて、南軍プレイヤーは Drewry's battery の塹壕に、3 戦力の沿岸砲台を持っている。このユニットは、その他の海軍ユニットと同様な ZOC を持っている。

北軍の海軍ユニットは、砲台を通り抜けて行くことができるが、このときは必ず一度停止し、沿岸砲台と戦闘を行ない、次の自分のインパルスで移動を再開する。

北軍の海軍は、沿岸砲台を通り抜けて海上輸送および、強襲上陸を行なうことができず、その前に砲台との砲撃戦を回避することもできない。

a.南軍のインパルス中では、沿岸砲台は攻撃側となる。ステップロスの結果を受けた場合、塹壕のレベルまたは、沿岸砲台のどちらか一方が損害を受ける。このとき、塹壕が除去されるまで、沿岸砲台はステップロスを受けない。

10.83 砲撃支援

もし海軍ユニットが地上戦闘の敵と味方の両方に隣接している場合は、その戦闘に砲撃支援を行なえる。このとき、海軍ユニットの右すみの数値が砲撃力となる。この砲撃力は、通常の砲兵と同様に扱い、味方の砲兵火力にプラスすることができる。

11.0 戦争努力シーケンス

各インパルスの終了時に、プレイヤーはマップ上および、部隊ボックス上の活動化指揮官 1 人につき 1WEP を、その指揮官がインパルス中に何をしようとして、消費しなければならない。このとき指揮官プールに居る指揮官は無視してよい。

1WEP は、インパルス中に不本意に非活動化した指揮官についても支払わなければならない(これには、強行軍に成功したが、移動終了後に非活動化を要求された部隊も含む)が、自主的に非活動化したか、活動化の試みに失敗したものについては支払わなくてもよい。

12.0 再編成セグメント

再編成セグメントは、両プレイヤーのインパルスが終了した後に実施する。再編成セグメントは、いくつかのシーケンスに分かれており、これらの順番は厳格に守らなくてはならない。

シーケンスには、補給シーケンス、管理シーケンス、最後に海軍シーケンスがある。これらのシーケンスは、両プレイヤーが同時に実施していく。再編成セグメントが完全に終了したら、ターンマーカーを1ボックス進め、次のターンを決定セグメントから開始していく。

13.0 補給シーケンス

プレイヤーは、再編成セグメントの補給シーケンス中に、もう一度自分のユニットについて補給状態のチェックを行なう。補給シーケンスは、いくつかの分割されたステップに分かれている。ステップを実施する順番は、必ず守らなければならない。ステップには、破壊活動ステップ、徴発ステップ、戦争努力ステップ、最後に補給状態ステップがある。

13.1 破壊活動ステップ

プレイヤーは、敵に利益となるような施設の破壊を行なうことができる。これを破壊活動と呼ぶ。破壊活動は活動化指揮官のみが実行できる。

破壊活動を行なうには、破壊するヘクスに存在する部隊の司令官が命令を発令(コストは 1AP)しなければならない。

破壊活動は、徴発を実施する前に実行しなければならない。

破壊活動の効果は、シナリオが終了するまで継続する。

破壊活動は、マップ上に存在する町ヘクスか、大河川に架かる橋に対して実行できる。南軍プレイヤーのみは、北軍の上陸地点および、北部の首都 Washington に対しても実行できる。

13.11 橋の破壊

プレイヤーは、橋を破壊して大河川の渡河を妨害することができる。このタイプの破壊活動は、騎兵ユニットのみ(遊撃隊ではない)が行なえる。

ダイスを1つ振り、"6"の目が出た場合は、橋の破壊に成功する。破壊した橋のヘクスサイドに橋破壊マーカー(BridgeBurned)を配置してそれを示す。橋破壊マーカーが置かれたヘクスサイドでは、工兵が橋を修理しない限り大河川を渡河することができない。

プレイヤーは、1度橋の破壊に失敗した後も、APを消費さえすれば、何度でも破壊の試みを実行できる。

13.12 町の破壊

プレイヤーは、町の焼き討ち(破壊)を行なうことにより、相手の徴発を妨害することができる。ダイスを1つ振り、"6"の目が出た場合は町の焼き討ちに成功する。焼き討ちが成功したヘクスには、町破壊マーカー(Devastation)を配置してそれを示す。

町の焼き討ちが失敗しても、APを消費さえすれば何度でもやり直すことができるが、1つのスタックは再編成セグメント中に1つの町のみを焼き討ちすることができる。

13.13 上陸地点の破壊

全ての南軍の2個旅団以上含む部隊は、上陸地点ヘクスにいるときに、北軍のWEPを1ポイント破壊することができる。北軍プレイヤーは上陸地点の破壊を受けたときは直ちにWEPの総計から1マイナスする。破壊活動実行時にすでに枯渴状態であった上陸地点は、プレイから除去する。

上陸地点への破壊活動は、北軍プレイヤーが上陸地点へ供給を止めることに失敗した場合は続けて実行することができる。

13.14 ワシントンの破壊

ワシントンの破壊の方法は、上陸地点に対する破壊と同様である。一度補給を拒まれたワシントンは、北軍部隊がワシントンヘクスを奪い返すことによって再び補給源として機能する。

13.2 徴発活動

あるターン中に、プレイヤーは徴発活動を実施することにより、実施させた部隊の補給の確保および、WEPを獲得することができる。徴発活動が成功した後にプレイヤーは、得られたWEPを全て、自分の合計WEPに追加する。

13.21 徴発の基本ルール

夏、または秋ターン(6月~9月)の徴発ステップにおいて、

プレイヤーは徴発を試みることができる。徴発を行なう部隊の司令官は活動化指揮官でかつ、部隊は町か大都市に居なければならない。

13.22 徴発の手順

プレイヤーは徴発を行なおうとする部隊が居るヘクスの周辺(居るヘクスも含む)にある平地ヘクスの数を数える(徴発においては、町ヘクスは平地と考える)。徴発表(ForagingTable)を参照し、ダイスを1つ振る。ダイス目と、周辺平地ヘクス数が交差する欄に徴発の結果が表示されている。

もし結果に"OU"と表示されていた場合は、徴発を実施した司令官の上に"Own Use"マーカーを配置する。もし結果に数値が表示されていた場合は、その数値分だけWEPを獲得でき、合計WEPに追加することができる。

どちらの軍でも、Shenandoah川より西側で徴発を実施した場合は、得られたWEPは2倍となる。また、Potomac川より北で南軍が徴発する場合は、その徴発の結果は2倍となる。たとえShenandoah川より西、Potomac川より北で徴発する場合でも、"Ownuse"の結果は2倍とはならない。

13.23 徴発の制限

敵ZOC内にいる部隊は徴発を行なうことができない。

徴発する部隊の周辺平地ヘクスのうち、敵ZOCが及んでいるヘクスは徴発解決時の平地ヘクスにカウントしない。

破壊された町では、徴発することができない。

徴発する部隊の周辺平地ヘクスのうち、橋または、浅瀬の無い大河川を挟んだ平地は徴発解決時の平地ヘクスにカウントしない。また、味方指揮官が存在する平地もカウントすることができない。

上記の制限に違反しないならば、同じ平地ヘクスを他の味方指揮官が2回以上カウントしてよい。

13.24 徴発による利益

徴発に成功した部隊の司令官は、"Own Use"マーカーを消費することにより、以下に示す利益を得ることができる。

- 1)戦略消耗解決時に、完全補給状態になることができる。
- 2)次に続くターンの自分の次インパルス開始時において、完全補給状態になることができる。
- 3)インパルスの最後に各活動化指揮官について支払うWEPを、その部隊の全ての活動化指揮官分は無視することができる。

13.3 戦争努力ステップ

戦争を遂行し続けるための数々の資源をこのゲームで

は戦争努力ポイント(WEP)で再現している。両プレイヤーはゲームを通して WEP を支払うことにより、さまざまな活動を行なうことができる。各活動にかかる WEP のコストは、戦争努力ポイント表(War Effort Point Table)に記載されている。

13.31 戦争努力ステップの概略

各自の WEP の合計は、軍編成表上のナンバートラックで表示する。WEP の追加または消費を行なったときは、マーカーをその分動かして常に総合ポイントを表示する。ゲーム開始時の WEP は、各シナリオに記載されている。ゲームが始まった後は、プレイヤーは大都市からの収入、徴発の結果、あるいは敵から奪い取ることによって追加 WEP を得ることができる。また、WEP は作戦行動、再編成、あるいは捕獲、破壊されることで消耗していく。

13.32 大都市からの収入

再編成セグメント中のこのステップで、自身の部隊が占めているか、最後に通過した大都市の内、マップ端から開通している鉄道につながっているか、または港がある場合に限って 1 大都市につき 2WEP を獲得することができる。この様な大都市からの収入は毎ターン受け取ることができる。

13.33 その他の WEP 源

プレイヤーは、徴発か捕獲によっても WEP を得ることができる。これらの方法については、それぞれのルールを参照してください。

13.4 補給状態ステップ

このステップ中に、両プレイヤーは再びマップ上のそれぞれの自軍部隊について補給状態を確認する。補給状態の確認方法は、インパルス中の確認方法と同様である。詳細については、ルールの 8.0 章を参照してください。このときに、戦闘補給状態、あるいは補給切れ状態の部隊は、必ず戦略消耗を解決しなければならない。完全補給状態の部隊は、よほど兵員が集中していない限り、戦略消耗を受けることはない。

13.41 補給状態ステップの概要

このステップ中に、完全補給状態ではない部隊か、完全補給状態でも兵員が集中している部隊は、必ず戦略消耗の結果を出さなくてはならない。

a. 部隊が完全補給状態でない場合、戦闘補給状態、または補給切れ状態からの回復(デポットか、ワゴンか、"Own Use"マーカーを消費することにより完全補給状態になる)させることができる。ただし、敵 ZOC や、進入不可地形等のために補給線をつなぐことができない部隊は、あくまで連絡途絶のままである。

b. もし 2 人以上の指揮下に戦闘ユニットを置いた指揮官がスタックしており、さらに 3 人目の指揮官(司令官)が

スタックしているなら、その様なスタックは兵員が集中していると見なされる。この様に、最低でも 3 人の指揮官(司令官と 2 人以上の下級指揮官)が同一ヘクスにいる場合はそのヘクスは兵員が集中しているとみなされる。

13.42 戦略消耗の手順

始めに、それぞれのヘクスに存在する各部隊に含まれている全ての歩兵、工兵、騎兵、砲兵の戦闘力を合計する。その合計値で戦略消耗表(Strategic Attrition Table)の使用コラムが決定される。次に、以下の通りにダイス修正値を決定する。

- 1)たとえ部隊が完全補給状態だとしても、最も近い補給源または、中継線に対して 5MP 以上離れている場合はダイス目に"+1"される。(もし部隊がいかなる補給線も設定できない場合は、代わりに"+4"の修正を適用する)
- 2)部隊が戦闘補給状態ならば、ダイス目に"+2"、補給切れ状態ならば、"+4"する。プレイヤーがこのペナルティーを避けるには、デポットかワゴンを消費するか、徴発に成功して得られた"OwnUse"マーカーを消費しなければならない。
- 3)晴天以外の天候によっては、"+1"か"+4"の修正を受ける。
- 4)司令官が、自身の ML を 1 レベル低下させれば、ダイス目から"-1"することができる。
- 5)部隊の司令官の AR をダイス目からマイナスすることができる。

全てのダイス修正は累計する。ダイス修正値を決定したら、ダイスを 1 つ振り、結果を判定する。ヘクスにいる全ての部隊の戦闘力合計値と、ダイス目が交差するところにそのヘクスの消耗結果が示されている。数値の結果はそのままステップロス数となる。結果に*が付いている場合は、直ちに司令官の ML でモラルチェックし、それに失敗した場合は司令官は非活動化となる。戦略消耗によって部隊が全くなかった指揮官は、直ちに指揮官プールに移され、持っていた砲兵、弾薬補給ポイントもそのまま失われる。

14.0 管理シーケンス

管理シーケンスでは、プレイヤーは新ユニットの生産と補充、指揮官の交代と昇進、工兵活動、弾薬と兵員の補充が行なえる。これらの活動は、両プレイヤーとも同時に実施していく。

14.1 新ユニットの生産

このシーケンス中に、プレイヤーは各種のユニットを生産することができる。

14.11 生産できるユニット

プレイヤーは、単純に WEP を支払うことにより、いくつかの種類の新ユニットを生産することができる。WEP のコストは、戦争努力ポイント表に記載されている。生

産可能なユニットを以下に示す。

- 1)鉄道マーカー
- 2)ワゴン
- 3)観測気球
- 4)ボンツーン橋
- 5)ピンカートン探偵団
- 5)工兵ユニット(南軍は技術顧問)

上記のユニットは生産後、マップ上の補給源へクスか、鉄道線デポットに配置する。これらは単純に購入を宣言し、WEPを支払うことで生産することができる。

戦闘ユニットは、増援か補充によってのみ得ることができる。WEPで生産することはできない。

14.12 弾薬補給ポイント

指揮官が持つ弾薬補給ポイントは、軍編

成表上に弾薬補給マーカー(Ammosupply)で表わす。弾薬補給ポイントは、各指揮官が戦闘で自身が持つ砲兵を使用するときに消費される。その他にも戦闘時に自身が持つ戦闘ユニットの戦力を完全戦力で使うためにも使用される。

新しい弾薬補給ポイントは、このステップの間に、WEPを支払うことで獲得できる。これらは現時点で完全補給状態である指揮官に割り当てることができる。各指揮官にいくつまで弾薬補給ポイントを割り当てられるかは、割り当てる指揮官のターンにおけるARで決定される。弾薬補給ポイントを割り当てられる指揮官は、1弾薬ポイントにつき、1APを支払わなくてはならない。

また、このステップの間に、上級司令官は自身が持っている弾薬補給ポイントを、配下の下級指揮官に分配することができる。分配は自由を実施でき、下級指揮官はAPを支払う必要がない。

最終的に指揮官に割り当てられる弾薬補給ポイントはその指揮官のARによって制限を受ける。

14.13 砲兵の生産

両軍のプレイヤーは、WEPを支払うことにより新しい砲兵を生産することができる。これらは以下に示す条件で、各部隊に割り当てることができる。

砲兵を部隊に追加するには、軍司令官が命令を発令しなければならない。コストは1砲兵につき、2APである(1APではない)。新しい砲兵の生産、部隊への追加を行なうには、その部隊は海軍上陸地点、Washington, Richmond, 鉄道線デポットのいずれかにいなければならない。さらにその部隊は軍司令官の指揮範囲にいなければならない。WashingtonとRichmondでは、それぞれの軍のマップ端から開通した鉄道線が繋がっていないなければならない。このステップでは、1カ所につき1砲兵力しか生産することができない。たとえ軍司令官が砲兵を生産し、その他の部隊に直接砲兵を割り当たとしてもである。

例外：北軍のWashington守備隊の砲兵は、いつでも追

加可能である。

14.2 補充ステップ

戦力が減退したか、除去された戦闘ユニットは、補充ステップで補充を受けることにより完全戦力に、または、プレイに復帰させることができる。

14.21 補充の手順

各管理シーケンスに各プレイヤーが受ける補充ステップ数はシナリオに明記されている。この補充ステップは、完全補給状態にある部隊に割り当てることができる。また、除去されたユニットを、鉄道線デポットか、大都市か、海軍上陸地点に復帰させることができる。各補充ステップを吸収する部隊の指揮官は、命令(コストは1AP)を発令しなければならない。1補充ステップでは、除去されている1戦闘ユニットを戦力減退面で復帰させるか、戦力減退面の1戦闘ユニットを完全戦力に戻すことができる。除去されているユニットのうち、元も1ステップしか持っていないユニットは1補充ステップで完全戦力で復帰させることができる。

14.22 補充の制限

1管理シーケンスに与えられる全補充ステップを任意の部隊に割り当てるとき、その指揮官のARを越える補充ステップ数を割り当てることができない。

指揮官のいない独立部隊へは、1管理シーケンスに1補充ステップしか与えることができない。

与えられた補充ステップを全て使うことができなかつた場合は、ターンからターンへ持ち越すことができる。

14.3 指揮官の昇進、交代、訓練

このステップで両プレイヤーは、自身の指揮官の昇進と交代を行ない、部隊の指揮系統の整理を行なうことができる。指揮官の昇進、交代に関する制限を以下に示す。

14.31 指揮官の昇進

プレイヤーが望むならば、自身の指揮官を昇進させ、より多くのユニットを指揮させることができる。このステップの間に指揮官を昇進させるには、WEPを支払わなければならない。そのコストは戦争努力ポイント表に明記されている。指揮官のランクは、ターン中に1ランクしか昇進させることができない。指揮官のレベルを元のレベルより昇進させた場合は、彼の各能力値の全を以後-1して扱う。

- a.プレイヤーは指揮官を降格させることもできる。その手順は昇進のときと同様である。

14.32 指揮官の交代(補充)

指揮官は、以下に示す状況が発生したときのみ交代(補

充)させることができる。

- 1)指揮官が死亡したか、-2 レベルを越えるレベルの負傷を負ったとき。
- 2)1 ゲームターン中に、その指揮官の ML が 2 レベル以上低下した場合。
- 3)軍編成表上に空いている前線部隊ボックスがあるときに、プレイヤーが新しい部隊の編成を望んだ場合。
- 4)上級部隊の司令官が、その配下の下級指揮官交代の命令を発令(コストは 1 人につき 1AP)した場合。
- 5)陸軍省命令によって、元の指揮官をもっと適任と思われる指揮官に交代させる。たとえその指揮官が現在補給切れ状態であっても、陸軍省命令で交代させることができる。

上記以外の状況では、指揮官の交代は実施できない。また、海上にいる指揮官も交代させることができない。

非活動化指揮官を交代させた場合は、新しい指揮官は自動的に活動面で配置される。

- a.指揮官の交代はすべてこのステップで実施する。例外として、再編成セグメントの直前のインパルス以外のインパルスで指揮官が部隊を残して死亡した場合は、直ちに新しい指揮官を補充する。ただし、この場合は 10WEP を支払って陸軍省命令を発令しなければならない。
- b.指揮官の交代には、以下に示す状況に合わせて、上級司令官の命令と WEP を組み合わせて使わなければならない。

1)指揮官の死亡：

指揮官が死亡したとき、命令を発令する余裕がないならば、そのターンにまだインパルスを残している限り、直ちに陸軍省命令を発令しなければならない(この様な場合では、プレイヤーは指揮官の交代を拒否できない)。死亡した指揮官を交代させる場合、そのターンにまだインパルスを残しているならば、交代指揮官は指揮官プールか、死んだ指揮官がいたヘクスにいる他の指揮官に限られる。死亡した指揮官を交代したことで、上級部隊ボックスが空になった場合は、その他の部隊のボックスからユニットを交代した指揮官のボックスに移す。新しい指揮官は、部隊のスタック制限を保つために 1 ランク昇進(1WEP 消費)させることができる。新しい指揮官は、死亡した指揮官のいたヘクスにその部隊の指揮官として配置する。

例：もし軍司令官が死亡した場合、それがそのターンの最後のインパルスであった場合は、15WEP を支払うことで、彼を交代させることができる(5WEP は指揮官プールから指揮官を呼ぶために、10WEP は軍司令官の交代のために消費する)。もし軍司令官の死んだインパルスが最終インパルスの直前のインパルスである場合は、彼を交代させるには 25WEP を支払わなければならない(10WEP は陸軍省命令の発令のために、10WEP は軍司令官の交代のために、5WEP は指揮官プールから指揮官を呼ぶために消費する)。

2)新部隊の編成：

指揮官のいない戦闘ユニットがあるとき、指揮官プールから指揮官を呼び、WEP を支払うことで新しい

部隊を編成することができる。このときの指揮官は指揮官プールにいるものから選択しなければならない。指揮官のいない部隊に指揮官を付けるには、5WEP を支払わなければならない。このとき、指揮官の昇進が必要であれば、さらに 1WEP を支払わなければならない。新しい指揮官は、大都市か、鉄道線デポットか、海軍上陸地点にしか登場させることができない。

3)下級指揮官の交代

下級指揮官は、死傷したか、過度の ML 低下を招いたか、上級司令官がそれを望んだ場合は、司令官が命令(コストは 1AP)を発令するか、陸軍省命令を発令することで交代させることができる。以上の条件に当てはまる指揮官は各条件毎に組にする。上級司令官が発令する各命令(または陸軍省命令)は、1 組の指揮官に対してのみ有効である。新指揮官を指揮官プールから選択する(コストは 5WEP)場合以外は、下級指揮官を交代するには、新旧指揮官が上級司令官の指揮範囲にいないなければならない。新たに登場する指揮官は、元の指揮官がいたヘクスに配置しなければならない。交代させられた指揮官は指揮官プールに移す。もし指揮官の昇進が必要なら、追加で WEP を支払う。

4)上級司令官の交代

上級司令官を交代させるときは、陸軍省命令発令の他に、追加 WEP を支払わなければならない。プレイヤーは、指揮官プールの中からランダムで新しい軍司令官を選択する(コストは 5WEP)。もし 1 ランク昇進が必要ならば、さらに 1WEP を支払う。新しい司令官は、元の司令官の HQ ユニットがあるヘクスに登場する。

5)部隊間のユニットの交換

2 人の指揮官(部隊)がスタックしている場合、両指揮官が 2AP ずつ消費することにより、1 人は部隊を分離させ、別の 1 人はその部隊を自分の部隊に編入させることができる。完全に 1 人の指揮官から部隊を分離し、もう 1 人の指揮官に全てを統合させた場合は、2 人目の指揮官のみがそのヘクスに留まり、1 人目の指揮官の部隊マーカーは除去し、所属していたユニットは、2 人目の指揮官の部隊ボックスに移す。

14.33 指揮官プール

シナリオ開始時に指揮官プールに配置された全指揮官は、論理的に軍編成表のボックス内にあるものとする。指揮官の死亡、捕獲、またはプレイヤーの意志で指揮官を交代させる場合は、プレイヤーは、新指揮官をマップ上に存在する指揮官か、指揮官プールに居るものの中から選択しなければならない。指揮官プールから登場した新指揮官の ML は、シナリオに規定されている初期 ML に従う。指揮官プールから指揮官を選択する場合は、5WEP を支払わなければならない。その他に必要なとされるものは、ルール 14.32 を参照してください。

- a.指揮官の負傷、死亡、捕獲で、新指揮官を指揮官プールから選択する場合は、新指揮官の全能力値(AR, BR, MR)の合計が、前指揮官のそれより 2(南軍は 3)までしか上回ってはいけない。

陸軍省命令か、過度の ML 低下のために指揮官を交代させるとき、指揮官プールから新指揮官を選択する場合はランダムで選択しなければならない。

指揮官プールから指揮官をランダムで選択する場合は、旧指揮官の部隊を統率できる資格のあるランクの指揮官と、1 ランク低いランクの指揮官から選択する。

14.34 上級部隊の編成

ゲーム中は、新しい上級部隊と北軍軍団を編成することができないが、増援として受ける場合はその限りではない。シナリオに指定されているものについては、プレイヤーは必ず編成しなければならない。もしゲーム中にその部隊が除去された場合は、WEP を支払うことにより、再編成できる。コストは戦争努力ポイント表を参照。プレイヤーは規定の WEP を支払い、HQ ユニットまたは軍団マーカーを受ける資格のある指揮官に配置する。

14.35 前線部隊の編成

新しい前線部隊または、一度除去された前線部隊を再編成するには、新たな指揮官を指揮官プールから投入し(コストは 5WEP)、マップ上の指揮官の居ない戦闘ユニットに割り当てる(ルール 14.32 を参照)。少なくとも分遣連隊がいなければ、マップ上に指揮官を配置できない。

新しい前線部隊、または一度除去された前線部隊を再編成できるのは、大都市か、鉄道線デポットか、海軍上陸地点のいずれかのヘクスだけである。

14.36 訓練

プレイヤーは指揮官を訓練させることにより、その ML を上昇させることができる。ターン中のこのステップで、部隊をもつ指揮官は訓練をすることができる。訓練をする指揮官は、町か大都市ヘクスに居なければならず、さらに命令を発令(コストは 1AP)しなければならない。訓練中の指揮官を示すために訓練マーカー(Training)を配置する。指揮官が訓練を継続することを決定した場合は、インパルスごとに WEP を支払う必要がある。もし訓練中の指揮官が攻撃を受けた場合は、その戦闘力と砲兵力は半分しか使用できない。訓練中の部隊はインパルス中に移動できず、リアクション移動、攻撃もできない。丸 1 ターン経過後、管理シークエンスまで訓練中であった指揮官は、ML が 1 レベル上昇する。指揮官は管理シークエンスに訓練をやめることができ、もう一度始めることができる。指揮官のいない独立戦闘ユニットは、訓練を実施できない。

14.37 負傷レベルの回復

各ターンに負傷している指揮官は、負傷レベルを 1 レベル回復させることができる。負傷レベルは管理シークエンスに回復させることができる。負傷後は、部隊の指揮をしていようが、指揮官プールに居ようが回復は行なえる。

14.4 工兵活動

北軍の工兵ユニットは特別なユニットである。建設、補修作業で軍の活動を支援することができる。工兵には、鉄道線の修理、破壊された橋の修理、塹壕構築、坑道作業を行なう能力がある。北軍の工兵は、インパルス中にもポンツーン橋の架設、観測気球の設置が行なえる。

14.41 工兵の活動化

管理シークエンス中に、軍司令官が命令を発令(コストは 1AP)することで、工兵ユニットを活動化できる。工兵ユニットはそれを示すために裏の作業面(ATWork)にする。作業面の工兵ユニット(南軍の技術顧問を割り当てられた戦闘ユニット)が攻撃を受けた場合は、戦闘力と砲兵力は半分(切り上げ)までしか使用できない。

14.42 鉄道線の修復

インパルス中に破壊された鉄道線ヘクスに移動した工兵ユニットは、それを修復することができる。管理シークエンスにその工兵ユニットを作業面にする。次のターンの管理シークエンスに、鉄道線破壊マーカーを除去し、工兵ユニットを表側に戻す(南軍の場合は、技術顧問を表に戻す)。

14.43 橋の修復

工兵ユニットは、鉄道線と同じ方法で破壊された橋を修復することができる。

14.44 塹壕構築

工兵ユニットは戦闘部隊を動員して塹壕を構築することができる。塹壕は防御のために準備する構築物である。塹壕には 1~3 レベルのものがある(3 レベルの塹壕は要塞(Fortress)と呼ぶ)。

- a. 塹壕は、活動化指揮官の前線部隊のみが構築できる。プレイヤーは戦闘ユニットと工兵ユニット(南軍は技術顧問)をスタックさせ(インパルス中)、規定された WEP を支払う。塹壕構築は管理シークエンスで開始する。指揮官は命令を発令し(コストは 1AP)、塹壕構築中マーカー(Entrenching)を配置しておく。工兵と南軍技術顧問は、必ず最低ひとつの戦闘ユニットとスタックしていなければ塹壕を構築することできません。そして塹壕の構築には、塹壕 1 レベルにつき 1WEP が支払わなければなりません。例えば、塹壕レベル 3(要塞マーカー)には、計 3WEP が投入されたということです。

各管理シークエンスにおいて、工兵または技術顧問は、構築条件を満たす各ヘクスに 1 レベルまでの塹壕を新たに構築することができます。また、既に構築されている塹壕のレベルを、1 レベル拡張することもできます。但し、レベルアップの際にも、必ず 1WEP を支払わなくてはなりません。

たとえ、ひとつのヘクスに、どれだけ多くの工事可能な工兵・技術顧問・戦闘ユニットがいようと、各ターンにそのヘクスに構築できる塹壕レベルは、1レベルまでです。

- b. 塹壕構築中の兵員(Troop)ユニットは、そのターンの間、全てのインパルスアクションを行なうことができません。塹壕構築中の兵員ユニットが敵 ZOC 下にある場合は、次に続くターンの自インパルスにおいて、隣接する敵に対しての攻撃の宣言を実行しなくてもよい。また、塹壕構築中の兵員ユニットが攻撃を受けた場合は、その戦闘力と砲兵力が半減(端数切上)します。

プレイヤーは、塹壕のあるヘクスにいるユニットを必ずしも立て籠らせる必要はありません。同一ヘクスにおいて、任意のユニットを塹壕マーカーの下に入れ、残りのユニットは塹壕の上に置いて構いません。

- c. 塹壕は、そこを占めるどちらのプレイヤーにも様々な恩恵(Entrenchments supply)を与えてくれますが、その為には塹壕が「有人(Manned)」状態になければなりません。「有人」とは、その塹壕マーカーの下に部隊が立て籠っているか、その陣営の塹壕ヘクスに、同陣営の正規の戦闘ユニットが ZOC を及ぼしている場合をさします。例えば南軍の塹壕マーカーしかないヘクスの隣に、南軍の騎兵旅団がいたとすると、その塹壕は「有人の南軍塹壕」と見なされます。

レベル1の塹壕は、「有人」の場合のみ地図上に存在し得ます。従って「有人」状態にないレベル1の塹壕は取り除かれます。レベル2、3の塹壕(要塞)は、有人無人の如何を問わず破壊されるまで地図上に存在し続けます。

- d. 有人の塹壕に対する攻撃は、その塹壕レベルに等しい数だけ戦闘結果表(FERT)上で左にコラムシフトされます。さらに塹壕に立て籠るユニットは、戦闘結果で退却が要求されたとしても無視することができます。加えてそれぞれの塹壕マーカーは、その塹壕レベルに等しい固有戦闘力を持っています(訳注：防禦時にしか使用できません)。

ただし、塹壕マーカーは沿岸砲台とは異なり、ユニットのステップロスを経減することはできません。

塹壕が、ZOC によってのみ保持されている場合(塹壕ヘクスに部隊がおらず、隣接する部隊の ZOC によって「有人」状態にある)、その塹壕の固有戦闘力で防禦することができます。この戦闘の結果、塹壕側が何らかのステップロスないしは退却を要求された場合、その塹壕マーカーは破壊されたものとして除去されます。

塹壕には敵の ZOC が及びません。逆に、塹壕に籠るユニットの ZOC は、塹壕の外へ通常通り影響を与えます。また、塹壕に対して攻撃する側は、その攻撃において騎兵優越(Cavalry Superiority)を適用することができません。反対に塹壕に籠る防禦側の騎兵は、騎兵優越を使用することができます。

- e. 塹壕は騎兵スクリーンの様に、そこに立て籠るスタックの内容・能力を秘匿することができます。加えて、

塹壕内にいる指揮官は、上級司令官の指揮範囲外であっても、リアクションの試みを行なえます。

- f. 自軍の塹壕マーカーが存在するヘクスに進入または通過する為には、それらのヘクスにつき3移動力を消費しなければなりません。ただし、道路および鉄道線路を使って移動する場合は、この罰則を無視することができます。

敵部隊が立て籠っていない、または敵 ZOC によって保持されていない「無人」の敵塹壕ヘクスに侵入した場合、必ずそこで移動を停止し、その塹壕を破壊するか、それを自軍の「有人」塹壕と取り替えなければなりません。

14.45 坑道戦(Mine Work)

1864年以降のシナリオにおいて、北軍の工兵ユニットは、敵の塹壕の下へトンネルを掘り、そこを爆薬によって爆破して敵の塹壕レベルの減殺を試みる事ができます。

- a. 坑道戦は、それを行なう工兵と、北軍の軍司令部(ArmyHQ)ユニットがスタックしており、それに隣接している敵の塹壕に対してのみ試みる事ができます。

北軍は坑道戦を仕掛けるヘクスを紙片にプロットしておきます。坑道戦は、ひとつの工兵ユニットにつき、ひとつの目標ヘクスに対してのみ試みる事ができます。工兵ユニットが坑道戦を試みるには、まず管理シークエンスにその工兵を裏返し(atWork)、スタックの一番上に置かなければなりません。坑道戦に従事している工兵ユニットは、騎兵スクリーンまたは自軍の塹壕マーカーによって秘匿することができます。

坑道戦は、それを試みる敵の塹壕の各レベルごとに「2」戦争努力ポイントを、それに従事(atWork)する各ターンごとに支払わなければなりません。坑道戦は、最短で1ターンから最長4ターンの間、爆破作業に従事させることができ、プレイヤーの任意の時点で、その坑道戦の結果を判定することができます。もちろん作業に時間をかけるほど、破壊できる敵塹壕の規模も成功率も上昇します。坑道戦は、管理シークエンスを開始され、任意の戦闘シークエンスにおいてそれを解決することができます。ただし坑道戦の解決は、その塹壕ヘクスに対する攻撃に先駆けて行なわなければいけません。また坑道戦の結果を判定した直後に、その塹壕ヘクスに対して行なわれる攻撃には、-2ダイス修正(攻撃不利)が適用されます。

- b. 坑道戦の解決の為、このゲームのチャートブックには坑道爆破結果表(MineDetonationResultsTable)なるものが用意されています。結果表の見方としては、坑道戦に従事した期間(ターン数)にダイス1個の出目を交差させ、そこに数字が記載されていれば、それが減殺される敵の塹壕レベル数となります。ちなみに坑道戦の判定には、ダイス修正はありません。例えば、南軍の3レベル塹壕(要塞)に対して、4ターンの間爆破作業に従事した後、ダイスを振って5の目が出たとすると、そこで得られた結果は2となり、南軍の要塞は1レベルの塹壕にまで減退します。

坑道戦の結果が「効果なし」であっても、それまでに投資された WEP は失われます。また、坑道戦を解決した工兵ユニットは、その結果の如何に関わらず、直ちにその戦闘面(combatside)に戻されます。したがって更なる爆破を行ないたいければ、再び最初から坑道戦の準備を開始しなければなりません。

14.46 南軍技術顧問

連邦の軍隊とは異なり南部連合の軍隊では、民間から徴用された建設業者が軍属として、工兵隊の代わりに野戦構築全般を指導していました。これを再現するために南軍は、技術顧問(EngineerSupervisor)ユニットを購入することができます。

南軍が工兵作業を行なうためには、この技術顧問と最低 1 個の正規戦闘ユニットがスタックしている必要があります。この際、戦闘ユニットは旅団規模以上の戦闘ユニットでなければいけません。よって分遣連隊では条件を満たせません。

何らかの工兵作業に従事する技術顧問ユニットは、その作業面(atWork)に裏返されます。作業期間中、技術顧問と組になった戦闘ユニットは、どこかへ移動したり、他の部隊と入れ替えたりできません。これは少数の技術者の監督下、その部隊が臨時の土木作業員としてスコップを振るっている事を表しています。

技術顧問は指揮官ではありませんし、もちろん部隊の指揮を執ることもできません。技術者固有の移動能力(MR)は 1 とし、戦闘力は有しません。ヘクスに単独でいる技術顧問は、北軍戦闘部隊がそのヘクスに進入した時点で取り除かれます。

14.5 分遣連隊

両軍とも、管理シークエンスにおいて可能なだけ、分遣連隊を編成することができます。これはインパルス中に分遣連隊を編成する場合(8.7)と同様に行ないます。唯一異なるのは、管理シークエンスにおいて分遣連隊とスタックしているいずれかのユニットは、その分遣連隊を編入することでステップの回復を行なうことが出来る点です。

訳者注:ステップ回復の目的では、分遣連隊表を逆に使用するものと思われます。

14.6 民兵

民兵とは、その郷里が敵軍に侵された時に自然発生的に編成される臨時の志願兵部隊で、原則として短期間の戦闘にのみ従軍します。

北軍側は、管理シークエンスにおいて、自領内の町または大都市から 5 ヘクス以内に南軍戦闘ユニット(南軍遊撃隊は対象外)が存在するなら、それらの各ヘクスごとに民兵の編成を試みる事ができます。北軍の領域とは Potomac 河の北方で、Harper'sFerry の東方を指します。

南軍側は、Richmond または Petersburg の 5 ヘクス以内

に北軍戦闘ユニットが存在する場合のみ、この 2 つの都市で民兵の編成を試みる事ができます。

14.61 民兵の編成手順

民兵は管理シークエンスにおいて、上記の条件を満たす町または都市につきそれぞれ 1 つダイスを振り、1 の目であれば編成されます。北軍は、各ターンに編成可能な町・都市につき 1 回ずつ。南軍は Petersburg なら 1 回、Richmond ならば各ターンに 2 回ダイスを振る事ができます。

民兵の編成に成功した場合、それが北軍なら歩兵 1 個師団、南軍なら歩兵 1 個旅団を、まだゲームに参加していないユニット群または除去されたユニット群の中からランダムに選び出して登場させます。もしその時点で民兵として使用可能なユニットが無ければ、プレイヤーは後のターンにその登場を遅らせることができます。

14.62 民兵の使用制限

民兵として登場したユニットは、自身の移動能力(MR)を持ちません。従って単独で移動力決定表を用いることはできません。民兵はいずれかの指揮官に率いられてのみ移動することができます。民兵として登場したユニットからは、決して分遣連隊を送り出すことはできません。民兵は戦闘においてのみ、正規の戦闘部隊と同じ能力を発揮します。

それぞれの民兵は、編成された次のターンから自動的に 1 ステップずつ減少していきます。言い換えるなら、民兵として登場した次のターンの管理シークエンスに、完全戦力の民兵なら減少戦力面へ、既に減少戦力面なら除去されてしまうということです。

14.7 南軍遊撃隊 Partisans

SecondManassas(第 2 次ブルラン戦)シナリオ以降、南軍プレイヤーは「遊撃隊(Partisans)」として知られる不正規の騎兵部隊を創り出すことができるようになります。

遊撃隊には 2 種類のユニットがあります。それは、遊撃隊を構成することができる「南部シンパ(RebelSympathizers)」と、遊撃隊を率いることのできる「遊撃隊長(PartisanLeaders)」です。

14.71 遊撃隊の編成

管理シークエンスの間、南軍プレイヤーは、Potomac 河の南で、Shenandoah 河の東に位置するいずれかの町、または都市に、南軍の活動化指揮官が存在しているなら、それらの町・都市についてそれぞれ 1 回ずつ、遊撃隊編成の為のダイスチェックを行なう事ができます。その結果、出目が 1 であったなら、原則としてそこに「南部シンパ」が登場します。ただし、遊撃隊チェックが 4 回目に成功した時にはいつでも、「遊撃隊長」が南部シンパの代わりに登場します。この場合、各シナリオにおいて最初に登場する遊撃隊長は、常に Mosby でなければなり

ません。

各ターンに、ひとつの町または都市で試みることで遊撃隊チェックは1回迄で、例えひとつの町や都市に複数の南軍指揮官がいたとしても、そこで振ることのできるダイスは1つのみです。

□訳者注□Mosby:北軍から「灰色の幽霊」と恐れられた伝説的なゲリラ戦士。(VG)から単独でゲーム化されるほど有名で、その経歴はPiCARO 第4号P.50に詳しい。

14.72 南部シンパ Rebel Sympathizers

南部シンパユニットは単独では一切の移動能力及び戦闘力を持ちません。

ただし不滅の南部魂を持つ彼らは、遊撃隊員として自ら戦闘に参加しない限り、北軍に捕獲または除去されることはありません。

南部シンパの存在するヘクスに進入する、全ての北軍部隊(any Union force)は、追加+1 移動力の消費を強制されます。

南部シンパは、遊撃隊長とスタックすることで遊撃隊を構成し、移動を行なうことができます。また、いずれの南軍指揮官も、南部シンパを拾い上げてその移動に同行させることができます。いずれの場合も、南部シンパを拾い上げ(Pickup)、または降ろす(drop off)際に追加の移動力消費は必要ありません。

14.73 遊撃隊長 Partisan Leaders

遊撃隊長ユニットは、南部シンパユニットとスタックすることで「遊撃隊」を結成することができます。結成された遊撃隊スタックは、南軍インパルスにおいて、常に12 移動力を有しています。この南軍遊撃隊は、いかなる北軍ユニットの真下をも、またそのZOCを、何の罰則も無しに進入/通過することができます。加えて、更に以下の特殊能力をも有しています。

a.遊撃隊は、それを構成する南部シンパユニットの数だけ偵察を行なうことができます。個々の偵察チェックの際には、その遊撃隊を構成する南軍シンパ(遊撃隊長は換算されません)のユニットそれぞれにつき、+1 のダイス修正が適用されます。遊撃隊は、それを構成する南部シンパの数に等しい偵察範囲を有しています。例えば、南軍シンパ2 ユニットで構成される遊撃隊は、2ヘクス先まで偵察を試みることができます。

また(南部シンパではなく)遊撃隊長は、地図上にある南軍の正規軍指揮官1人を秘匿(スクリーン)することができます。

b.遊撃隊は、北軍の利用する鉄道線路を破壊することができます。ただしこの場合、破壊したい線路が通じる前後いずれかの駅に、北軍の戦闘ユニットまたは分遣連隊が駐屯しているなら、その破壊活動は鉄道警備隊によって阻止される可能性があります。これはダイス

をひとつ振り、1-3 で破壊成功、4-6 で破壊失敗と見なします。

訳者補足：原文では、遊撃隊による線路破壊の方法が具体的に説明されていません。けれども遊撃隊は不正規ながら騎兵と見なすと概要(14.7)に書かれている事から鑑み、+3 移動力の消費で破壊できるものと考えます。

c.遊撃隊長と南部シンパによって結成された各遊撃隊は、それぞれ1 戦闘力を持つものとします。遊撃隊長ユニットの右下に印刷された数値は、彼の遊撃隊が単独で戦う場合にのみ使用できる限定的な戦闘能力値(BR)で、戦闘においてプラスの修正となります。さらにこの数値は、彼の率いる遊撃隊のモラルレベル(ML)をも表しています。

もし遊撃隊が戦闘を行なう場合、その遊撃隊を構成する南部シンパユニットは、それぞれ1 ステップと見なされ、戦闘の結果、損害を要求されたなら、それを除去することによってステップロスを解消させることができます。正規の南軍部隊とスタックしていない単独の遊撃隊は、自らを騎兵として「騎兵優越(Cavalry Superiority)」を得ることができます。もしも南軍の正規部隊とスタックしているなら、遊撃隊の1 戦力(この場合、遊撃隊長の戦闘能力は使用できません)を合計に加えることができる代わりに、騎兵優越の換算には数えられません。

14.8 ピンカートン探偵団 Pinkertons

北軍プレイヤーは、全シナリオの各管理シーケンスにおいて、20WEP を支払うことで、リンカーン大統領の信任厚いピンカートン探偵団に、軍事偵察としての出動を要請することができます。ピンカートン探偵団は、固有の戦闘力を持たない代わりに不死身であり、南軍ユニットの真下や、そのZOCに潜伏/通過するのに何ら罰則はありません。

出動したピンカートン探偵団ユニットはそれぞれ、全ての北軍インパルスにおいて自動的に12 移動力が与えられ、直接、南軍スタックの存在するヘクスへ潜入して偵察活動を行なうことができます。北軍の騎兵ユニットとピンカートン探偵団が、同一ヘクスの南軍に対して偵察を試みる場合、それらはお互いにプラスのダイス修正として相互に恩恵を与えることができます。

□訳者補足□アラン・ピンカートンは、南北戦争前「フィデリティ・ウィルソン・ボルトチア鉄道」に雇われていた私立探偵で、列車や鉄道橋の爆破に対抗して様々な隠密活動に従事していた。1861年2月リンカーンが大統領に就任する為ワシントンに向かう道中ピンカートンは、探偵団の女探偵を同席させリンカーンを「病気の兄」と偽装して暗殺計画を回避させた。

14.9 補給ユニット

この段階でプレイヤーは、新たにワゴンを編成したり、既にあるワゴンをデポットに変換させたりすることが

きます。また北軍に限り、補給源として機能する上陸地点を構築することもできます。それぞれの手順については以下に詳述します。

14.91 ワゴンの新設

各再編セグメントの管理シーケンスにおいてプレイヤーは、新たにワゴンを作ることができます。ワゴンの新設のためにはワゴンの補給許容値に等しい WEP を支払います。新設されたワゴンは自軍補給源か、または鉄道線デポットに登場させることができます。

- a. なおまた同じシーケンスにおいて、既に地図上にあるワゴン(のみ)を解体することで、そのワゴンの補給許容値に等しい弾薬補給ポイントを得ることもできます。この為には解体されるワゴンと自軍指揮官がスタックしているか、指揮官の移動能力(MR)に等しいヘクス範囲内に、そのワゴンが存在していなければいけません。上記の条件を満たす限りにおいてプレイヤーは、複数の指揮官に、こうして得られた弾薬補給ポイントを分配することができます。

14.92 デポットの設営

各管理シーケンスにおいてプレイヤーは、既に地図上にあるワゴン(と分遣連隊)を、デポットに変換することができます。補給下にある町に位置するワゴン(と分遣連隊)なら、どれでもデポットに変換することができます。ワゴンをデポットに変換させるには、兵站/警備要員となる1個の分遣連隊とそのワゴンがスタックしていなければなりません。デポットへの変換は、規定の WEP を支払い、ワゴンと分遣連隊を取り除くことで実行されます。変換自体は、ただ単にそのワゴンユニットを裏返し、デポット面をおもてに向けるだけです。

訳者注:変換されたデポットの数値は、裏返されたワゴンと同等のはずです。

- a. また、ワゴンから変換する、または既にあるデポットを拡大したい場合、追加でワゴンと分遣連隊を投入することでデポットの補給許容値を向上(upgraded)させることができます。例えば、現在2のデポットを4にまで拡大したい場合、そのデポットに2のワゴンと1個分遣連隊をスタックさせ、管理シーケンスにそれらを取り除くことで実行することができる訳です。

14.93 上陸地点と海軍補給

それぞれの上陸地点は、沿岸にある町、または艦船が遡ることが可能な大河川の町に設営することができます。管理シーケンスにおいて、上記の条件を満たす町に補給許容値4のワゴンとひとつの分遣連隊がスタックして居り、10WEP が支払えるなら、それらを取り除く代わりに上陸地点を設営することができます。設営された上陸地点は北軍にとって補給源となり、そこへ補給線を迎えることのできるユニットを補給下に置くことができます。a. 管理シーケンスにおいて、作られたばかりのワゴンをすぐさまデポットに変換することができない様に、作ら

れたばかりのワゴンを上陸地点にすることもできません。

15.0 海軍シーケンス

北軍プレイヤーは、限定的とはいえ重要な海軍任務のひとつである「海上輸送」を、再編成セグメントの海軍シーケンスに行なうことができます。

15.11 海上輸送

完全戦力面の木造船ユニットは、それぞれ北軍の1個軍団(を構成する全ユニット)を海上輸送することができます。加えてひとつのワゴンも同乗させられます。指揮官はこの海輸の制限外で、何人でも乗船することができます。半減戦力面の木造船は、それでもなお種類に関わらず1ユニットまで海上輸送することができます(加えて指揮官なら何人でも)。甲鉄艦(Ironclad)は、これらの海上輸送を行なうことはできません。

- a. 各海上輸送任務は再編成セグメントの海軍シーケンスに行なうことができます。海上輸送を開始(乗船)するユニットは必ず大都市港(Baltimore, Washington, Norfolk)かまたは上陸地点に位置していなければなりません。1つの木造船にはそれぞれ1個軍団(を構成する全ユニット)が乗船でき、出港した船は、ターントラックの次のターンの所に置かれます。そして次のターンの再編成セグメントにおける海軍シーケンスに、それらは任意の港または上陸地点に揚陸することができます。

例: 第4ターンに Norfolk の港に入港した北軍船団が第5ターンに軍団を乗船させて Baltimore へ向かいます。この船団は第6ターンの海軍シーケンスに Baltimore へ入港し、軍団を下船させることができます。

- b. 北軍木造船は、海上輸送任務においていかなる沿岸砲台をも通過することができません。(よって沿岸砲台との砲撃も発生しえません)

海軍シーケンスにおいて、揚陸する目的地へのルートが完全に敵艦船によって封鎖されている場合、必ず海戦を解決しなければなりません。その結果もし輸送船側が勝利すれば、その目的地ヘクスに敵艦船が居たとしても、目的地に揚陸を強行することができます(結果的に敵艦とスタックする形となります)。

15.12 北軍の増援

シナリオで特に書かれていない場合、北軍の増援は常に海上輸送によって登場します。これらの増援は直ちに揚陸することができます。増援で登場する HQ は、それを受け取ることの指揮官の上に直接配置することができます。16.0 騎兵と砲兵に関する特別ルール

騎兵と砲兵には、その長所と短所についての特別ルールが用意されています。

16.1 騎兵

騎兵部隊は戦闘において常に騎兵優越の決定にカウントされます。騎兵はすでに戦闘の項で記述したように、戦闘において騎兵優越を得る能力を持っています。加えて騎兵優越の他に、戦闘前退却も行なえます。騎兵には重要な特殊能力として友軍部隊の秘匿(スクリーン)、偵察、鉄道破壊が行なえます。前線司令官は全て騎兵部隊からなる"騎兵軍団"を編成することができます。

16.11 騎兵とその移動

騎兵、または騎兵軍団は移動決定表(IMC)を利用する際、現在の作戦努力レベルより1つ上のランクを使用することができます。

16.12 スクリーニング

1つの騎兵ユニットは、マップ上にある1人の指揮官の上に置かれる事で、その指揮官の能力を相手に対して秘匿することができます。騎兵スクリーンを受けている指揮官は、その能力を秘匿したまま移動を行なうことができます。スクリーン中の騎兵ユニットも司令官直属の部隊として、その司令官の存在するヘクスに直接配置され続けます。

16.13 偵察

どの騎兵ユニットも偵察活動を行なうことができます。プレイヤーは自軍の各騎兵ユニットにつき、その隣接する1ヘクスに偵察を試みることができます。騎兵ユニットには、敵ZOC進入による移動停止、戦闘の宣言の義務はなく、偵察後、その移動を続けることができます。プレイヤーはのぞむならば、一度偵察を試みたあるヘクスに対して何度もでも偵察を行なうことができます。

訳注:明記はしていないが、同一ヘクスに対する偵察はそれぞれ別の騎兵ユニットによって行なわなければならないでしょう。

例:2ユニットの騎兵からなる騎兵スタックが敵を偵察するためにその隣接ヘクスヘクスに移動して入りました。これらの騎兵は偵察チェックの結果に関わらず敵ZOC進入による移動停止や攻撃宣言の強制を無視することができます。また、これらの騎兵は同一ヘクスに対してそれぞれ1回ずつ計2回偵察を試みることができます。

- 偵察の試みは、それぞれのプレイヤーがダイスを一つ振り、出目に各自がそのヘクスに持っている騎兵ユニットを足し(スクリーンを行なっている騎兵も換算される)、最終的にその値が高い方が勝ちます。偵察に成功すれば相手側の秘匿された指揮官の各能力と、それが率いている部隊の兵科とユニット数を教えてもらうことができます。また、スクリーンされていないオープンな敵指揮官に偵察を行なうことによって、配下の部隊情報をてに手に入れる事ができる。

16.14 騎兵軍団

騎兵ユニットだけで構成されている前線部隊は、"騎兵軍団"とすることができます。騎兵軍団はそれを率いる指揮官ユニットの下に騎兵軍団マーカーを置くことで表わされます。両軍とも騎兵軍団は1個までしか編成することができません。騎兵軍団は、大砲を2ポイントまでしか持てません。騎兵軍団は、いずれか1つの前線ボックスを利用して編成されます。騎兵軍団専用のボックスは用意されていません。

- 騎兵軍団は、移動力決定表(IMC)を利用する際、解決のダイスから-1されます。騎兵軍団は、上級司令官の指揮範囲外にあってもリアクション移動を試みることができます。
- 騎兵軍団は強力なスクリーンを行なうことができます。騎兵軍団を構成する騎兵ユニットそれぞれにつきヘクスのスクリーン範囲を拡張することができます。言い換えるなら騎兵軍団のスクリーン範囲は、その軍団に属する騎兵ユニット数に等しいと言うことです。騎兵軍団のスクリーン範囲内にいる友軍ユニットは、その存在ヘクスを紙片にプロットして秘匿移動を行なうことができます。この場合、まず騎兵軍団を先に移動させ、そのスクリーン範囲に追従する形で秘匿移動させたい部隊を移動させます。この際、スクリーン範囲から逸脱した部隊は、一時的にでもマップ上に現れてその存在を知らせなければなりません。騎兵軍団自身は決して秘匿移動を行なうことはできません。常にマップ上に置かれなければなりません。

訳注:秘匿移動は重要なルールですが、肝心の細則がありません。常識的に考えて秘匿されている部隊に敵が隣接した場合(または偵察に成功した場合)、マップ上に現れるものと見てよいでしょう。

- 騎兵軍団は、それに属する騎兵ユニットの数に等しい偵察範囲を持っています。騎兵軍団にて偵察を行なう場合は、それに属する騎兵ユニット数に等しい回数まで偵察を試みることができる。騎兵軍団は、敵のスクリーン範囲内にいる部隊に対して偵察を行なうことができる。

16.2 砲兵

砲兵は、それぞれの指揮官に割り当てられる。各指揮官が持っている砲兵の数は、モラルレベルと同様に、軍編成表の部隊ボックスのナンバートラック上でマーカーを使って表わす。指揮官は、自身の活動化面の管理能力値(AR)と等しい数だけ砲兵を持つことができる。プレイヤーは、通常の戦闘ユニットと同様な方法で、部隊間の砲兵の移送を行なうことができる。

16.21 戦闘への効果

プレイヤーが戦闘時に弾薬補給ポイントを消費したならば、砲兵ポイントはそのままダイス修正として使用される。補給切れの指揮官は、砲兵を使用することができない。指揮官の弾薬補給ポイントを節約したい場合は、

砲兵を使用しなくても良い。

16.22 砲兵の損失

指揮官が配下に置く戦闘ユニットが全て戦闘で除去され、指揮官自身がプレイから除去されたときは、その配下の砲兵も全て失われる。指揮官のみが死亡して除去された場合は、砲兵はその部隊に残る。この様なときは、死亡した指揮官と交代した指揮官が全ての砲兵を引き継ぐ。

- a. 戦闘時における射撃解決のダイス目でプレイヤーが "1" を出した場合は、戦闘に参加した指揮官の砲兵に損害が出る可能性がある。砲兵の損害を解決するために、ダイスを 1 つ振る。出た目が "4" か "5" であった場合は、戦闘に参加したいずれか 1 人の指揮官の砲兵を直ちに 1 ポイント減らす。ダイス目が "6" であったときも同様に砲兵を 1 ポイント減らす。この場合は、敵の部隊にその砲兵を捕獲される。相手プレイヤーは、直ちに戦闘に参加した任意の指揮官に砲兵を 1 ポイント追加する。1 回の戦闘で失われる可能性がある砲兵ポイントは 1 ポイントまでである。

16.23 軍予備砲兵

大抵のシナリオでは、軍司令官に直接割り当てる、軍予備砲兵が指定されている。軍予備砲兵は、軍 HQ から分離させて他の部隊に割り当てることができない。軍予備砲兵は、常にマップ上の軍 HQ が配置されているヘクスに存在している。軍 HQ 以外の部隊は、軍予備砲兵を機能させることができない。

16.24 南軍砲兵大隊

いくつかのシナリオでは、南軍の軍団部隊に別動砲兵大隊が割り当てられている。各南軍砲兵大隊には、最大 2 ポイントまで砲兵ポイントを割り当てることができる。各シナリオの開始時において、これらのユニットには一定の砲兵ポイントが与えられています。ただし、砲兵大隊は通常のユニットと同様に、自由に分離させることができ、他の指揮官へ与えることができる。砲兵大隊は、軍編成表上では各部隊のナンバートラックに配置する。(他の戦闘ユニットの様に) 部隊ボックス内に配置するのではない。

備考：プレイヤーが砲兵大隊を他の指揮官に移送することを全く望まないならば、ゲーム開始時に通常の砲兵に含ませても良い。

16.25 ワシントン守備隊砲兵

多くのシナリオには、Washington を防御用の固定式重砲何ポイントか指定されている。これらの砲兵ポイントは、ワシントン守備隊ボックスのナンバートラックに配置し、他の Washington に居る指揮官の砲兵と混同しないようにする。この守備隊砲兵は、他の前線部隊には、決して割り当てることができない。

- a. ワシントン守備隊は移動できないこと以外は通常の前線部隊と同様に扱う。ワシントン守備隊の指揮官が存在するヘクスには、ワシントン守備隊砲兵も存在する。ワシントン守備隊砲兵は、Washington ヘクスで行なわれる戦闘で、通常の砲兵と同様に使用される。

17.0 勝利条件

決定的な勝利条件を満たし、相手側のそれを阻止した側のプレイヤーが勝者となる。両プレイヤーとも決定的な勝利条件を満たせなかった場合は、より多くの勝利ポイント(VP)を獲得したプレイヤーが勝者となる。

片方のプレイヤーが決定的勝利条件を達成したが、ゲーム終了時点で相手プレイヤーの方がより多くの VP を獲得している場合は、前者プレイヤーの限定的勝利となる。

獲得した VP が両プレイヤーとも同じで、両プレイヤーとも決定的勝利条件を満たせなかった場合は、引き分けとなる。

17.11 決定的勝利条件

北軍プレイヤーの決定的勝利条件は、ゲーム終了時に Washington と Richmond の両方を確保しているか、ゲーム終了時に Washington を確保し、少なくとも完全補給状態の前線部隊が、Petersburg に居ることである。

南軍プレイヤーの決定的勝利条件は、ゲーム終了時に Washington と Richmond の両方を確保しているか、ゲーム終了時に Richmond を確保し、少なくとも完全補給状態の前線部隊が、Baltimore か Harrisburg に居ることである。

両プレイヤーとも決定的勝利条件を満たしたか、両プレイヤーとも満たせなかった場合は、勝敗は両者が獲得した VP で決定する。

17.12 勝利ポイント(VP)

各プレイヤーは、相手プレイヤーの戦闘ユニットを 1 ステップロスさせる毎に、1VP を獲得する。この VP は FERT での射撃結果によるステップロスでのみ獲得することができる。戦闘前退却、モラルチェック、強行軍、戦略消耗によるステップロスでは VP は得られない。

- a. プレイヤーは、戦闘結果により相手プレイヤーの指揮官を死亡させるか、プレイから除去させたときに、その指揮官の星の数(昇進している場合は、高いランクの数)と同数の VP を得る事ができる。
- b. シナリオによっては、特別な VP 目標が与えられている場合もある。

18.0 シナリオの解説

Campaigns of Robert E. Lee は、シナリオでプレイされる。シナリオの長さは、3~12 ターンまでである。後に続く

シナリオの説明には、各シナリオとも同様な記述方法で、セットアップ情報が記されている。セットアップ方法、戦闘ユニットの選び方等を以下に示す。

18.11 マップの説明

全てのシナリオにおいて、Norfolk は大都市として扱われる。これは、マップに印刷されているシンボルによって示されている。

- a. 町ヘクスは、単一の建築物のシンボルで示されている。この様なヘクスは、ゲームにおいて常に町ヘクスとして扱われる。
- b. 丘(Hill)ヘクスは輪郭が茶色の線で描かれている。山(Mountainous)ヘクスは輪郭が黒で描かれている。例を上げれば、ヘクス番号
1028,1418,1630,2015,2042,2812,3130,3230,3231,3507,3542,3714 は、丘ヘクスである。

18.12 セットアップの準備

両プレイヤーは、まず始めに軍編成表の各部隊、WEP、VP、補充ステップのマーカーをセットアップする。プレイヤーは、次のセットアップを行なう。セットアップに指揮官の名前が記されている場合は、軍編成表のどの部隊ボックスを使用するか決定する。

- a. シナリオで軍司令官と指定された指揮官に、軍 HQ ユニットが付けられていない場合は、その指揮官は前線部隊ボックスを使用して部隊を配置する。この様な指揮官は、軍司令官である以上軍司令官特有の命令を発令することができるが、指揮官範囲は"0"である。
- b. シナリオに指定された通常の(軍,軍団司令官ではない)指揮官は、任意の番号がついた部隊ボックスを割り当てる。
- c. もしシナリオ開始時に、指揮官に自分の AR よりも多い砲兵が割り当てられている場合は、そのシナリオ中に限りその分の砲兵を通常通りに使用することができる。ただし、その指揮官の砲兵に損害が出た場合は、通常許されている分(自分の AR と等しい数)の砲兵までしか再配備することはできない。

18.13 イントロダクション

各シナリオ説明の最初には、ヒストリカルノートとシナリオのターン数が記述されている。同時にそのシナリオの期間は何月であるかが示されている(天候決定のため)。その後、南軍の方からセットアップ情報が記述されている。

18.14 一般的な記述

両軍のセットアップ情報の始めには、以下に示す様なゲーム中の作戦行動に関わる各ポイント等が記述されている。

- Max. Operation Effort Level : 与えられる作戦努力レ

ベルの最大値

- Initial WEP Total : シナリオ開始時に持っている戦争努力ポイント
- Initial Ammo Supply Points : シナリオ開始時に与えられる弾薬補給ポイント
- Initial Moral eLevel : シナリオ開始時の全指揮官のモラルレベル
- Replacement Step Rate : 各ターン毎の補充ステップ数

18.15 部隊の記述

ゲーム開始時の全ての戦闘ユニットは、シナリオの記述に従う。それぞれの部隊のセットアップヘクスは、町か大都市ならばその名称付きで記述されている。配置ヘクスが記述されていない指揮官の配置は、その指揮官の前に配置ヘクス付きで記述されている指揮官の配置ヘクスと同様である。配置ヘクス付きで記述されている指揮官以降に記述されている配置ヘクスなしの指揮官は、全て前者の下級指揮官として扱う。指揮官が率いる戦闘ユニットは、指揮官の次に記述されている。

戦闘ユニットは、必ず指定された指揮官に割り当てる。戦闘ユニットは、北軍は師団の、南軍は旅団の戦力で指定されており、砲兵はそのポイント数で記述されている。全ての指揮官配下のユニットは、軍編成表上の該当指揮官の部隊ボックスに配置する。始めに記述されている総弾薬補給ポイントは、全ての指揮官に任意に割り当てる。

続いてシナリオ開始時に配置されるデポットとワゴンが記述されている。

18.16 戦闘ユニットの選択

戦闘ユニットの ML は、シナリオには指定されていない。戦闘ユニットの選択は、シナリオで指定している戦力を持つ全てのユニットから無作為に選択する。増援が登場するときも、戦闘ユニットの選択は無作為に行なう。

18.17 指揮官プール

シナリオには指揮官プールに配置する指揮官が記述されている。

18.18 増援

シナリオには増援の戦力と登場ターンが記述されている。シナリオの登場方法は、ルールの 6.0 章と、15.12 章を参照

18.19 特別ルール

シナリオによって、特別な状況を再現するために特別ルールが記述されている。

戦争努力ポイント表

行動戦争努力コスト

- イニシアチブの取得(ターンの第1インパルス取得): 5
- インパルス終了時の活動化指揮官一人につき: 1
- 指揮官の昇格: 1
- 指揮官プールからの指揮官補充: 1
- 上級司令官の交代: 10
- 軍HQ、南軍軍団HQユニットの再編成: 5
- 北軍軍団マーカーの再編成: 2
- 陸軍省命令の発令: 10
- 南軍技術顧問の雇用: 10
- 観測気球の生産: 10
- ポンツーン橋の生産: 10
- ピンカートン探偵団への依頼: 20
- (工兵による)坑道戦の実施塹壕レベルにつき: 2
- 塹壕構築(歩兵+工兵)塹壕レベルにつき: 1
- 鉄道移動を実施する毎に: 1
- 2つめの鉄道ユニット生産: 10
- 弾薬補給ポイントの生産1ポイントにつき: 1
- 砲兵の生産: 10
- ワゴンの生産補給許容値につき: 1
- デポットの構築(ワゴンと分遣連隊を変補給許容値につき換する): 1
- 海軍上陸地点の構築(ワゴンと分遣連隊を変換する): 10

プレイのシーケンス

1)決定セグメント

a)両プレイヤーはビッドを選択し、同時に見せ合う。より高いビッドを提示したプレイヤーは戦争努力ポイントを支払い、第一インパルスを実行する。もし、お互いのビッドが等しいならば、再びビッドし直す(やり直しは3回まで)。

b)ビッドの勝者は天候を決定する。

2)各インパルス

a)補給シーケンス

1.南軍の増援を登場させる。全部隊について補給状態を確認する。消費した"OwnUse"マーカーを除去する(部隊

は、このインパルス中は完全補給状態を保持する)。

b)移動シーケンス

1.各部隊別毎に、IMCで移動力を決定し、移動を実施する。強行軍を試みるならば、あらかじめ宣言する。攻撃の宣言。分遣連隊の編成。鉄道移動。捕獲。騎兵の鉄道破壊と偵察。前インパルスで非活動化した指揮官の活動化。工兵による橋および、観測気球の設置。海軍の移動。強襲上陸部隊の乗船と下船。これらの活動によるAPとWEPの合計を調整する。

(各部隊ごとに繰り返す)

c)戦闘展開シーケンス

1.防御側は、リアクション移動の試みを実行する。部隊統合及び、移動命令発令によるAPの合計を調整する。

2.戦闘前退却と攻撃側のオーバーランの解決。

d)戦闘シーケンス

1.坑道爆破。塹壕の弱体化チェック。

2.両プレイヤーとも、補給状態、戦力、ダイス修正、FERTのコラムシフト、弾薬消費を決定する。

3.全攻撃を解決する。ステップロス、砲兵損害のチェック、指揮官の死傷チェック、モラルの上昇と降下を適用し、退却結果を比較する。自分の最終インパルスでなければ、除去された指揮官を代わりに別の指揮官を任命させる。

4.退却の実行または、もし可能ならば、延長戦闘の宣言を行なう。勝利ポイントの合計を調整する。

5.海軍の戦闘を解決する。

(各戦闘ごとに、cとdを繰り返す)

e)戦争努力シーケンス

1.活動化指揮官1人につき、1WEPを支払うか、または"Own Use"マーカーを消費する。

(追加インパルス毎に、aからeを繰り返す)

3)再編成セグメント

a)補給シーケンス

1.破壊活動の実施。APの合計を調整

2.徴発の試みを宣言する。"Own Use"マーカーの配置。APの合計を調整。

3.新たな戦争努力ポイントを、大都市と徴発結果から追加する。

4.全ユニットについて補給状態を確認する。戦略消耗か、"Own Use"マーカーを消費する。

d)管理シーケンス

1.新ユニットの作成。補充ステップと弾薬補給ポイントの投入。指揮官の任命と昇進。指揮官の訓練または、塹壕構築開始。分遣連隊の編成。民兵の編成。南軍シンバとパルチザンの蜂起。デポット、上陸地点の補充。修理

(CoA)The Campaigns of Robert E. Lee. 翻訳ルール

または、坑道作業の工兵活動。負傷レベルの低下。前ターンの民兵の解散(ステップロス)。

2.各活動による、管理ポイントと戦争努力ポイントの合計を調整。

c)海軍シークエンス

1.北軍海上輸送の実施。北軍の増援部隊を登場させる。

2.強襲上陸稼働中のユニットを1ボックス進める。

d)ターンマーカーを次ターンに進める。