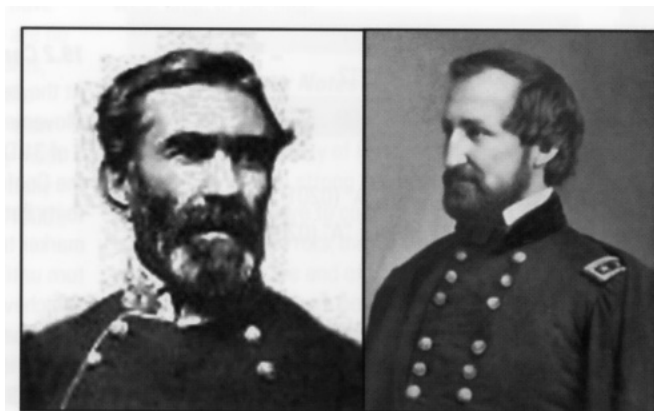


CHICKAMAUGA, RIVER OF DEATH



専用ルール

16.0 イントロダクション

17.0 セットアップ

18.0 勝利条件

19.0 特別ルール

20.0 フォリオノート

21.0 戦闘序列

16.0 イントロダクション

16.1 歴史的背景

チカマウガの戦いは、1863年9月19?20日に南軍B・ブラッグ率いるテネシー軍と、北軍ウィリアム S.ローズクランズのカンバーランド軍との間で行われた。ローズクランズはブラッグをチャタヌーガから追い出す事に成功し、ヴァージニアと南軍西部とを結ぶ唯一のルート、ノーフォーク-メンフィス-アトランタ鉄道を脅かした。ローズクランズは進軍を止めるつもりは無かった(ブラッグの軍を捉える事ができなかった場合でも、アトランタに攻め込む為の決定的位置を占拠する事ができる)。北軍の軍団は互いに大きく離れ、ジョージア北東部の険しい地形を縫う様に進軍していった。

ローズクランズは知る由もなかったが、既に追撃戦では無くなっていった。他の戦域からの増援を受けたブラッグ軍の兵力は2倍となり、全体として僅かながら数的優位を獲得し、ローズクランズの軍団の各々に対しては圧倒的な優位を持っていた。最初の攻撃はダグ・ギャップで孤立した2つの北軍師団に対して行われたが、この攻撃は失

敗に終わる。これに驚いたローズクランズは、ミッシュナリーリッジとピイヴァインリッジの間の谷に軍を集結させた。ブラッグは、チカマウガクリークの岸に沿って戦闘を行おうと考えた。9月18日、ブラッグの軍は10マイル正面で散兵による渡河を行い、それ以外の大部分は北軍最左翼に対して集結した。ローズクランズ軍の半数が夜間行軍を行ってこのバランスを補正し、ブラッグの右翼、南軍の背後へと兵を送り込んだ。ローズクランズは攻撃を目論んだ。9月19日夜明け、ジェイズ・ミルの散兵が、ブラッグに危険を知らせた。

各々の指揮官が敵の攻撃に反応した為、この日は連続して行われる猛烈な攻撃と反撃に費やされた。ローズクランズはラファイエット・ロードに踏み止まった。翌20日の戦闘が再開され、両軍は手詰まりになっている様に見えた。その後南軍の襲撃が南軍の戦線に穴をあけ、混乱した北軍の師団は戦線から退却を始める。ローズクランズの兵の3分の1が、戦場から撤退した。残りの兵はジョージ・トーマスの指揮下で夜まで持ちこたえ、その後チャタヌーガへと撤退した。

この血なまぐさい戦闘は、南北戦争に於ける南軍の最も偉大な勝利であり、チャタヌーガでローズクランの全軍を包囲する機会を与えた(これはすぐに徒労となるのだが)。

16.2 ゲームの進行

このゲームは9月19日の夜明けに始まって、9月20日の夕暮れまで行われる。両プレイヤーは、チカマウガクリークに沿った谷の支配を目指す:北軍はチャタヌーガの防御層、ジョージアに攻め込む為の足がかりを必要とし、南軍は北軍を分断し、各個殲滅する為

にそれを必要としていた。ゲームが始まると、南軍はローズクランズの中央(昨日の左翼)を襲撃するために集結し、ローズクランズはブラッグの右翼を目指す。各々のプレイヤーは自身の位置に踏み止まらなくてはならず、場当たりの行動で自らの軍を浪費してはならない。全軍を集中させ、敵を混乱、撃退する強力な一撃を与える事ができたプレイヤーが勝利する。状況は流動的であり、双方に危険とチャンスが満ちている。

16.3 フォリオのコンポーネント

このフォリオには標準ルール、専用ルール(戦闘結果表と地形効果表を含む)、17*22"マップ(ターン記録トラックを含む)1枚、100個のカウンターが印刷された型抜きシート1枚が含まれている。南軍ユニットの背景色はグレー、北軍ユニットの背景色はブルーになっている。

プレイヤーノート: 混乱マーカーの数が少ないのはゲームデザイン上の意図では無く、単にカウンターシートに余裕が無かった為である。プレイヤーは必要なマーカーを自由に自作してほしい。

17.0 セットアップ

17.1 はじめに

各々のプレイヤーがどちらの軍を指揮するかを決定を行う。マップを配置し、軍とフォーメーションによってユニットの分類を行う。各々のプレイヤーは、以下の17.2と17.3の指示に従って自身のユニットをマップ上に配置し、増援の配置を行う。ユニットのマップ上への配置は、フォーメーション、ID、4桁のヘクス番号によって指定さ

れている。“w/1”や“w/2”の表記は、指定されたヘクスから1ヘクス(w/1)又は2ヘクス(w/2)以内に配置する事を表している。増援は、フォーメーション、ID、進入場所(進入ヘクス又は進入ボックス)によって指定されている。増援の登場ターンは“T”によって表示されている(例：“T2”はそのユニットが第2ターンの所有プレイヤーの移動フェイズ開始時に到着する事を表している)。

北軍プレイヤーが第1プレイヤーである。このゲームは第1ゲームターンの北軍移動フェイズから始まる。ターン記録トラック上の第1ターン枠にゲームターンマーカーを配置する事。このゲームは16ゲームターン行われる：第16ゲームターン終了時に、セクション 18.0 にしたがって勝者の判定を行う。

17.2 北軍のセットアップ

HQ (非活動状態) : Crawfish Springs Box に

Thomas (活動状態) : w/1 - 0910

Wilder(活動状態) : w/1 - 0719

Formation 1 : w/1-0910

Formation 2 : Crawfish Springs Box

Formation 3 : w/2 -1408

Formation 4 : w/1 - 0123

Formation 5 : 到着 T5 Crawfish Springs Box に

Formation 6 : 到着 T4 Crawfish Springs Box に

Formation 7 : 到着 T6 Crawfish Springs Box

Formation 8 : w/2 - 0626

Formation 9 : w/2 - 0723

Formation 10 : w/1 - 0624

Formation 11 : Rossville Box

Formation 12 : w/1 - 0719(19.3 参照)

Formation A(at-largebattalion 3 個) : 19.6 を参照

輜重隊 : Crawfish Springs Box

LOC : ヘクス 0801 及び 0111。輜重隊ユニットが Crawfish Springs Box に在る限り、ヘクス 0126 を LOC として使用する事ができる。

補充 : 各々の北軍移動フェイズ開始時にダイスロールを行う。ダイスロールの結果によって、以下のフォーメーションのどれかに対して1つの補充ステップを使用する事ができる :

1, 2, 3 - Formations 1, 2, 3, 4;

4 - Formations 5, 6, 7;

5 - Formations 8, 9, 10;

6 - any formation.

17.3 南軍のセットアップ

HQ : 第2ターン以降、各々の南軍移動フェイズにダイスロールを行う。このダイスロールが現在のターン未満であった場合、この HQ は Lafayette Box に到着する。

DH Hill : Lafayette Box

Hood (活性状態) : Lafayette Box

Longstreet (活性状態) : 到着 T10 進入ヘクス"A"(2128)から

フォーメーション 1 : w/1 - 1325

フォーメーション 2 : w/1 - 1026

フォーメーション 3 : Lafayette Box

フォーメーション 4 : Lafayette Box

フォーメーション 5 (Gist を除く) : w/1-1815

フォーメーション 5(Gist) : 到着 T11 進入ヘクス"A"(2128)から

フォーメーション 6 : w/1 - 1916

フォーメーション 7 : w/1 - 1422

フォーメーション 8 : w/1 - 1622

フォーメーション 9 : w/1 - 1419

フォーメーション 10 : w/1 - 1417

フォーメーション 11 : 到着 T10 進入ヘクス"A"(2128)から

フォーメーション 12 (Dibrell を除く) : w/1 - C926

フォーメーション 12(Dibrell) : 1810

フォーメーション A (3 at-large battalions) : 19.6 を参照

輜重隊 : Lafayette Box

LOC : ヘクス 2128 及び 2508

補充 : ターン毎に1ステップ

18.0 勝利条件

18.1 北軍の勝利

ゲーム終了時に、南軍ユニットと ZOC が Lafayette Road(ヘクス 0801-0625)以西に存在していない場合、北軍プレイヤーの勝利となる。

18.2 南軍の勝利

南軍プレイヤーは、2つの異なる戦

略の選択肢を持つ。南軍プレイヤーは自身の判断でこのどちらかを選択する事ができる。この選択を紙片に書き留め、ゲーム終了時まで秘匿しておく事。

オプション A : ゲーム終了時に北軍ユニットがマップ上に存在していない場合、南軍プレイヤーの勝利となる。

オプション B : ゲーム終了時に最低 18 個の北軍の歩兵か砲兵ユニットが、理由の如何に関わらずマップ上のプレイから除かれている場合、南軍プレイヤーの勝利となる。大隊、及び地図外ボックスか TRT 上のユニットをこの数に含めない事。

18.3 引き分けの勝利

双方のプレイヤーが上記の勝利条件を達成する事ができなかった場合、この戦闘は引き分けであり、勝利ポイントによって勝者の判定を行う。各々のプレイヤーは、以下のポイントを獲得する :

1VP 破壊された敵ユニット毎に(11.2 を参照) ; 除去されたステップや、ターン記録トラック上の潰走ユニットはカウントしない事。

1VP 死傷した指揮官毎に。

2VP 捕獲されたユニット及び指揮官毎に。

4VP 捕獲された敵 HQ 及び輜重隊毎に。

勝利ポイントの合計数がより大きかったプレイヤーが勝利するが、勝者の勝利ポイントの総数が 10 未満で在った場合、そのゲームは引き分けであると見なす。

19.0 特別ルール

19.1 地図外ボックス

地図外ボックスは、マップ端の向こうに在る地域と道路を表している。増援としてこのボックスからマップへと進入するユニットは、進入する最初のヘクス(例 : Lafayette Box からヘクス 2128)の MP を消費する。これらのユニットは、可能であるなら道路/小道を使用した移動、及び行軍移動を行う事ができ、又通常移動を使用する事もできる。ユニット(撤退しているユニットを含む)は、マップ外に出る為の 1MP を消費する事で、ボックスから進入する際に使用するヘクスからマップ外へと退出する事ができる。このボックス内のユニットは回復のダイスロールを行う事ができ、また敵の FOW の影響を受ける事は無い。このボックスの中の輜重隊と HQ は、常に非活動状態である。

19.2 フォレストの騎兵隊

南軍のフォーメーション 12 の3つのユニットは、フォレスト(Forrest)の騎兵軍団所属の旅団である。初日の間、これらのユニットは下馬して戦闘を行い、そのように表現されている(歩兵ユニットの様に)。行進移動を使用する場合、これらのユニットは騎兵の行進許容移動力の 15MP を受け取る。

19.3 ワイルダー大佐の ライトニング旅団

ライトニング旅団(1/4/14)は、騎乗するまで(ローズクランズがより多くの騎兵を必要とするまで)は普通の歩兵であり、自前のスペンサー連発ライフルを装備している。この旅団は能力のピークに在り、また優れたリーダーシップと士気を誇り、そしてこの旅団の能力を生かしたいというローズクランズの意欲による恩恵を受けている。この2つのカウンターは、以下を除く全てに関して通常のユニットとして機能する:

- 1) 行軍移動を行う際の移動力は 15MP である
- 2) 防御を行う際、戦闘結果が Ex で在った場合のステップ損失が無効となる(攻撃を行った南軍ユニットはステップ損失を受ける)。

19.4 ホイラーと北軍輜重隊

北軍の輜重隊ユニットは、無期限に Crawfish Springs Box の中に残る(非活動状態)事ができる。防御が不十分であった場合、この輜重隊はジョー・ホイラーの略奪騎兵によって奪われる。

各々の南軍移動フェイズ開始時に、ダイスロールを行う。このダイスロールを2で割り(切上げ)、更に Crawfish Springs Box 内に在る北軍歩兵旅団(大隊は除外)の数をマイナスする。この数がゼロより大きかった場合(1以上)、ホイラーはその輜重隊を捕獲する。

第6ターン以降、北軍プレイヤーは輜重隊をマップから取り除く事ができる(代替経路を使ってチャタヌーガへと移動する)。一旦取り除いた輜重隊を再びゲームに登場させる事はできない。

19.5 Rossville ボックス

このボックスはチャタヌーガに至る北方ルートを表しており、次に北軍基地に転用される。南軍フォレスト准将の騎兵旅団の1つがこのルートに沿って作戦行動を行い、ローズクランズに相当の戦力を割く事を強いた。ここから戦場に投入する事ができるが、南軍騎兵の急襲を受ける可能性がある。

各々の北軍移動フェイズ開始時にダイスロールを行う。このダイスロール

を2で割り(切上げ)、更に Rossville Box 内に在る北軍歩兵旅団(大隊は除外)の数をマイナスする。この結果がゼロより大きかった(1以上)場合、南軍プレイヤーはこの数と同数の FOW を獲得する。この FOW は北軍プレイヤーが移動を行う前に実行しなくてはならない。

19.6 "at-Large"(諸兵)大隊

両軍は3つの"A"フォーメーション大隊を持っている。ゲーム開始時に、これらのユニットを脇に置いておく事。各々の大隊は、所有プレイヤーのいずれかの移動フェイズ開始時にプレイに投入する事ができる。これは補充ポイント消費する事によって行われる(標準ルール 13.2 に従って投入される)。この補充は、Thomas によって援助されたダイスロールによって行う事ができる(これを行う事ができるのは Thomas だけである)。このダイスロールに成功した場合、その大隊ユニットを Thomas のヘクスに配置する事;これに失敗した場合でもその大隊が破壊される事は無く、VP が与えられる事も無い。このカウンターは、除去や捕獲された後で何度でも再使用する事ができる(しかし、VP の算出の為に捕獲を記録し続ける事)。

20.0 フォリオノート

20.1 デザイナーズノート

原型のチカマウガは、ブルー&グレイシリーズの最高の"プレイヤー"であり、両プレイヤーが攻撃を防御を行わなくてはならない殴り合いゲームであった。残念な点は、この状況を作る為に史実の配置が完全に無視され、さらに勝利条件が指揮官達が何を行おうとしたか、では無く、何が起こったかを反映した物になっている事である。

それらの問題を回避するため、チャタヌーガから計算を取り除き(都市自体は重要ではなかった:そこはまだ北軍の基地では無く、重要な南軍の鉄道は遥か西方でローズクランズの後方梯队によって妨害されていた)、更に、リー&ゴードンズミルを含める為に戦場を南方に移動させた。この場所は北軍の要となり、さらに9月19日の朝にブラッグが北軍左翼であると考えていた場所である。ブラッグはこの地点を攻撃し、北軍をこの狭い谷に封じ込める為に圧倒的な戦力を配置した。夜明け、ジェイズミルの散兵からの報告が彼に再考を促し、躊躇によって多くの時間を費やす事になる(ゲームでは南軍 HQ を非活性状態にする事でこれを再現している)。ローズクランズも南軍がもっと南に布陣していると考え、ブラッグに対する左フックを計画していた。そ

の結果、初日に於けるローズクランズは多くの軍と輜重隊をかなり南方に偏って配置する事になった。

この様に、プレイヤー流動的な状況に直面する。両軍は位置的優位を持っており(南軍はより集中しており、北軍はより良い側面位置を占めている)、勝利の為の様々な選択肢が存在する。また、両軍はゲーム開始時に司令部を持っていない。これはマップ上のユニットの移動を予測する事ができない事を意味している。これらの要素によって、元になった戦闘に於ける偶然がゲームでも起こる事を望む。

20.2 プレイヤーノート

プレイヤーは計画を立てなくてはならない。北軍プレイヤーは、Lee & Gordon's Mill 北方に大きく開いた北軍戦線の穴を早急に埋める事を考える。同様に、南軍プレイヤーはこの北軍戦線の穴に対して Dalton's Ford 北の4つの師団を送り込もうと考える。双方にとって重要な事は、自制が賢い選択である、と言う事である。両軍は初日の半分を配置を完全にする為に費やす事が必要であり、猛攻によって屈服させるには両軍ともあまりに強力である。

両軍の勝敗は、ラファイエット道路(Lafayette Road)に沿った中央で決する。二日目の大規模攻撃の為に優位な場所を確保する為に、十分な時間を割いて軍勢を集結させる事。

21.0 戦闘序列

フォーメーションは括弧付きで表記されている。

Chickmauga 専用ルール_ver.4

戦闘結果表

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

地形効果表

地形	効果
平地(Clear)	1MP。進入した輜重隊は停止しなくてはならない。
浅い森(LightWood)	歩兵 1MP、砲兵/騎兵 2MP。観測側が丘に存在している場合を除いて LOS を妨害する。平地ヘクスサイドを横切って浅い森ヘクスに対して攻撃を行う場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。
深い森(DeepWood)	歩兵 2MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスに対し/このヘクスから ZOC を及ぼす事は無い。このヘクスへ/このヘクスを通過する LOS は妨害される。このヘクスに対する砲撃の禁止。平地ヘクスサイドを横切ってこのヘクスを攻撃する場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。このヘクスに対する/このヘクスからの突撃の禁止。防御側がこのヘクスから戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/湿地&小川 Swamp/Swamp& Stream	歩兵 3MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスから/このヘクスに対する突撃の禁止。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/小運河 Swamp/Creek	道路と小道を使用する場合を除いて進入禁止。この場合戦闘に関して湿地と見なす。砲兵はこれを横切る砲撃を行う事ができる。
町(Town)	1MP。町ヘクスに ZOC が及ぶ事は無い。町ヘクスに対して攻撃を行う歩兵/砲兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスを攻撃する騎兵の戦闘係数は“1”となる。防御を行う騎兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
川(River)	部分的な川ヘクスは無視する事。橋とフェリー(専用ルールを参照)を使用する場合を除いて川を横切る事はできない。川を横切って砲撃を行う事ができる。第2地形である(上記を除いて第1地形の地形効果を適用する事)。
丘(Hill)	LOS に関して浅い森の効果を打ち消す。丘から砲撃を行う砲兵の射程に+1。
荒地(Rough)	歩兵 3MP。砲兵と騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対して ZOC が及ぶ事は無い。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
道路/小道 Road/Trail	これに沿って移動を行う場合 1MP(4.6 を参照)。これを使用して移動を行う歩兵/騎兵の敵 ZOC への進入の禁止。行軍移動時に道路を使用する場合 1/2MP。
小川(Stream)	歩兵/騎兵+1MP、砲兵は進入ヘクスで停止。このヘクスで/このヘクスに対して戦闘を行う全ての戦闘係数が 1/2。
城(Chateau)	殆どの趣旨に於いて無視する事。歩兵大隊だけが城ヘクスを占める事ができる。専用ルールのヘクスサイド地形(ヘクスサイドを横切る行動に対してだけ影響を及ぼす)。
斜面(Slope)	上る際に+1MP。下り斜面から斜面ヘクスに対する LOS は妨害される。斜面を上る攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。
並木(Treeline)	砲兵+1MP。観測側が同じ高さに在る場合、LOS を妨害する。
支流(Creek)	橋と浅瀬を使用する場合を除いて進入禁止。支流を横切って ZOC が及ぶ事は無い。砲兵は支流を横切る砲撃を行う事ができる。
橋(Bridge)	橋を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。破壊された橋は浅瀬と見なす。
浅瀬(Ford)	+1MP。浅瀬を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。
防御地形(Protected)	+1MP。このヘクスへの LOS は妨害される。向きに関わらず、これを横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。これを横切る攻撃時に騎兵の戦闘係数は“1”となる。