

Across the Rappahannock

The Battles of
Fredericksburg; Virginia, December 13, 1862
and
Chancellorsville; Virginia, April 30 – May 5,
1863

BATTLEBOOK

Designed by *Richard Berg*
GMT Games, 2002

イントロダクション

以下の2つの戦いは最初に Burnside、それから Hooker に率いられた北軍ポトマック軍が、ウィルダネスとして知られる深い森林の東端を流れるラパハノック川を渡り、Robert E. Lee 率いる北ヴァージニア軍を打ち負かすための試みを再現する。

非常に手がけやすい(短いプレイ時間、少ないカウンター、及び最小限のルール)ものから多大な時間とエネルギーを要するチャンセラーズヴィルの全ての戦いのようなものに及ぶ6つのシナリオ/戦闘がある。

ゲームには以下の物品が含まれる:

- 3枚の 22" × 34" ゲームマップ
- 1枚のチャート&表カード
- 2枚の 5/8" カウンターシート
- 2枚の 1/2" カウンターシート
- 1冊のルールブック
- 1冊のバトルブック
- 2つの十面体ダイス

マップスケールは1ヘクスあたり 315 ヤードである。

カウンターについての注意

2つの戦いは同じ軍によって戦われたのと同様に、関係しているユニットの多くが2つの戦いで同じであることは当然である。これは真実だとしても、1つのユニットの人員は2つの戦いの間に変わったし、北軍ポトマック軍の指揮系統は全てのレベルにおいてほとんど完全に再編成された。

フレデリクスバーグに参加するユニットと指揮官(と AM)はカウンターの表に“F”と印刷してあり、チャンセラーズヴィルでは“C”と印刷してある。“F/C”と印刷してあるものは両方で使われる。そしてユニットの“a”と“b”の部分、それらの一つだけが特定の戦いに参加することに目を配ること。我々はユニット配置のセクションでこれら全てに注意しようと試みた。

そしてルールの最新版に一致するよう含まれているオリジナルの Glory 用追加カウンターを確認し区別するよう注意すること。

地形とマップ

ウィルダネスの東端は下生えと藪と灌木の巻き付いた密集し困難な森林の木々と小川と川で、整然とした戦いを行う助けになる場所ではない。天候は、少なくとも最初は、問題をもっと悪くする明確な要因だった。これら全ては他のシリーズの戦いよりもはるかに詳細(そしてあえて言えば複雑)な地形の仕組みを生み出す役目を果たす。

3つのマップはヘクスを記載する(多くの場合はユニット配

置)際に以下のように区別される。

- F: フレデリクスバーグ(東)マップ
- S: セーラム(中央)マップ
- C: チャンセラーズヴィル(西)マップ

道路、その他

3種類の道路がある。貴方は貴方の家宝のような価値が道路にあることに気づくだろう。

街道/街路: 舗装あるいは板張りされた道あるいは街路。これらは天候に影響されない。街の中に見られる道路は街路である。

道路: 軍の行動を助けるには十分に広い、しかし悪天候、特に雨には大いに影響されやすい土を固めた道。

小径: 平和な時代には歩くか、品物を積んだ軽いワゴンを引っ張るのに使われた田舎の通り道。これらは道筋を与えるが故に移動コストを減少させる - 端数切り上げで半減、ただし砲兵は移動コストに1加える - 。これらは悪天候が悪影響を及ぼす点で道路に似ている。リッチモンド - フレデリクスバーグ - ポトマック鉄道(RF&P RR)の線路は3枚全てのマップを東から西へ横切る未完成の線路の道床と同じように小径として扱う(以下の戦闘ルールを参照)。

水の堰/障害物及び浅瀬

堰や障害物としてふるまう4種類の“流れ”がある。

河と運河: フレデリクスバーグを取り巻く深い運河の連続(F-3016の大きな水溜まりも含む)と同様、ラパハノック河とラピダン河も橋や浮橋、浅瀬を除いて渡ることはできない。C マップの東北の隅でラピダン河に沿って走る“古い運河”はプレイになんの効果も及ぼさない。川に沿った様々な堰もプレイに影響を及ぼさない。

地理学的な注意: C マップのニー河はこの地方この地域でのみの名目上の河だった。

川: 流れのせいと言うより、たいていは川が作り出す急勾配の川岸と小峡谷のせいで、特に悪天候時には渡るのに困難が伴う。フレデリクスバーグの西端に沿った運河から流れる水車小屋への用水路は運河ではなく川として扱う。

小川: ウィルダネスには年金生活者の静脈瘤のように小川が縦横に流れている。これらは特に地面の状態が悪い時に、何にもましてやっかいなものとなる。

浅瀬

3種類の浅瀬がある。

河の良い浅瀬: [G]と書かれた河を横切る浅瀬はかなり渡りやすい良い浅瀬である(S マップの“バンクスの浅瀬”を参照)。

河の悪い浅瀬: [B]と書かれた河を横切る浅瀬は天候の良い時でも渡りにくく、悪天候時は使用できない悪い浅瀬である(S マップの“スコットの浅瀬”を参照)。

小川の浅瀬: たいいてい道が小川を横切る際に存在し、これらは橋も何もないが、流れは全く(あるいはほんの少ししか)移動の妨げにならない。

橋

2種類の橋がある。

マップ上の橋: これらはマップ上に描かれた橋である。(常に川と(稀に)小川を横切る移動コストを打ち消す。

浮橋: これらはマップ上に置かれるマーカーである。土木工事ルールを参照。

街

1つ以上の建物があるヘクスは全て街ヘクスである...それらはフレデリクスバーグとファルマスにのみ存在するという事実によってより簡単になる。例: *F-3115* は街ヘクスだが *F-3116* はそうではない。

独立した建物のあるヘクスは街ヘクスではない。街路以外から街ヘクスに移動することは移動ポイントに関して高くつく。

街にいる砲兵: 砲兵は街路からのみ街に進入することができる。

街での向き: 街にいるユニットは全周(6ヘクス)を向いている; 隣接ヘクス全てが前面となる。

LOS 妨害: 街ヘクスは高度においてレベル2とみなされる。しかしながら、部分的に河でないラパハノック河東側にいるいかなる砲兵ユニットにとってもフレデリクスバーグの街ヘクスは視線を妨害しない。例: *F-3013* にいる砲兵は *F-3317* を砲撃できる; *F-3014* からはできない。

デザインノート: *C-3910*(*チャンセラーズヴィル*)は村落でなく大きな建物だったが、主となる建物の近くに幾つかの小さな家屋が存在した。防御ボーナスを与えるには十分ではない。

マップ上の防御拠点

フレデリクスバーグのマップに描かれている赤い防御拠点はチャンセラーズヴィルでのみ使用し、フレデリクスバーグのシナリオでは無視する。

鉄道

東から西に延びる未完成の線路と稼働している RF&P 鉄道の両方は、線路の両側の盛り上がった堤のおかげで、小さな防御拠点として役に立つ。従って、これらのヘクスは全て鉄道線の通っていないヘクスサイドを通して攻撃された時のみ(突撃、防御射撃、砲兵射撃に関して)防御拠点にいるものとして扱う。しかしながら、移動を含むその他のいかなる目的においても防御拠点としては扱わない。

例: *F-4814* は *F-4813* または *4815* から攻撃された場合防御拠点となるが、*4714* から攻撃された場合はそうならない。

フレデリクスバーグ、1862年12月13日

歴史的背景

アンティータムでの好機を失った 1862 年 9 月、Ambrose Burnside は George McClellan から東部戦域の北軍司令官職を不本意ながら引き継いだ。Lee はラパハノック河とラピダン河の南、再編成のため補給線をまたがって後退していた。Burnside はヴァージニアのフレデリクスバーグ周辺に位置する Lee の元へ、ラパハノック河をまっすぐに渡って彼の大規模な軍を配置するため、その秋遅く南へ Lee を追った。

Lee が塹壕を掘らせている間、Burnside は彼の軍をそれぞれが2つの軍団からなる3つの“大師団”に再編成したが、これによってまさに何を成し遂げようとしたのかは少々はっきりしない。天候が雨と泥濘に変わっていく間、北軍は動けないのかその気がないのか、じっとしていた。無気力は部分的には天候の結果だが、Burnside 自身の渋りと彼の幾人かの軍団指揮官からの補給の欠乏の結果でもあった。

ついに Burnside は深い溜息をつき、明らかに不利な戦術的状况にもかかわらず - Lee は既に街を見下ろす高台に沿って塹壕を張り巡らせていた - 川を渡って Lee に正面攻撃を行うことを決定した。計画は Lee の戦線の両端を攻撃することになっていたが、北軍に数的優位がないことは明らかだった - 教本ではそのような攻撃を行うには人員数において少なくとも3対1の優位が必要と説いている - Lee の防御拠点を打ち破るには。

教本は正しかった。北軍は Jackson に向かって突撃し、Reynolds 麾下の第 I 軍団に属する Meade の師団が南軍の右翼で初めのうちは成功を収めたが、貧弱な支援を受けた Meade のアドバンテージは反撃によって、その勢いを失った。

北軍のフレデリクスバーグを通じた攻撃はこの戦争においての大惨事の1つとなった。Longstreet の軍団に対する6時間以上の波状の正面突撃はいくつかの驚くべき勇気の物語のほか全く何も得られなかった。

夕暮れに北軍は川を渡って退却し、Hooker が彼らを立ち上げさせ移動する 1863 年の4月までそこに留まった。Lee はその間彼の補給線を守り、そして次の大きな戦い、チャンセラーズヴィルに向けて軍を再編することができた。

フレデリクスバーグの特別ルール

砲兵ユニット

ヒストリカルノート: 両軍は実際の紙の上の割り当てにはほとんど構わず、砲兵をごちゃまぜに展開し使用した。南軍にとって、砲は第 I 軍団にもまして第 II 軍団で必要な場所に配

置された。北軍は2つの“種類”の砲兵中隊を所有していた：ラバハノック河の東岸に据え付けられ長距離の砲火力援護を提供したものと、攻撃のため個々の師団に配属されたものである。前者の多くはしばしば違う軍団の砲が一緒に配置された。例：“Rapp d”砲兵中隊は Pettit 砲兵中隊 (I/II) の全ての砲と Durell 砲兵中隊 (2/IX) の数門の砲から構成されていた。歴史的にそれらすべては一緒に配置された。

我々はこのスケールの枠組みの範囲内で砲が配置され戦いの間にそうであったようにほとんど使われるよう試みた。この決定で例外は生じたが、どのようにしてもプレイバランスに影響を及ぼすものではなかった。このデザイン上の決定をカバーするために、次の指揮/活性化ルールが使用される。

北軍の砲兵

北軍の“名前のある”砲兵：ラバハノック河東側の“名前のある”砲兵（“名前のある”は“Arnold”、“Sturgis”及びその他を意味する）は北軍砲兵 AM が引かれた時射撃のために（のみ）活性化される。この AM はラバハノック河を渡った（西側の）ユニット、または軍団 AM で活性化する全ての砲兵には適用されない。あるいは、これらの砲兵ユニットは（ユニットに）書かれている彼らが割り当てられた軍団（以下を参照）が引かれたら射撃または移動を行える。

北軍 RAPP 及び AoP 砲兵：“RAPP”及び/あるいは“AoP”と識別される砲兵ユニットは共に上述の砲兵 AM においてのみ射撃と移動を行うことができ、又は（ユニットの）二列目に書かれている軍団のどちらかで活性化されることができる。

例：Rapp “a” 砲兵はいかなる与えられたターンにおいても第 I 軍団又は第 VI 軍団の AM いずれかで活性化されることができる。（Rapp “d” 砲兵は完全に第 III 軍団に属し、その軍団の第 2 あるいは第 3 師団ではない。）

プレイノート：すべての1つのターンで、砲兵ユニットは上の2つのいずれかを使用せねばならない。

南軍の砲兵

それぞれの軍団の予備はそれぞれの軍団 AM (4.24 項) で活性化される点で分かれている“師団”として扱う。彼らは指揮官を持たず、必要としない。しかしながら、ゲームターンの始めに歩兵/騎兵とスタックしている全ての砲兵ユニット（開始時に Latimer 砲兵が Lane 旅団とスタックしていることを参照せよ）はそのターン後者のコマンドに所属しているものとみなす。

超長射程 (ELR) 砲

ごく少数のクロム合金製の砲があった。南軍は少数の超長射程の砲を所有していた：2門が Whitworths に（1門は戦い当時にはなかった）、Ells の 30 ポンド砲が Parrotts に（コネチカット中隊、同様に！）。これらは2つの砲兵ユニット - Cutt ‘b’ 及び Nelson - を表しており、射程が黄色で強調されている。

超長射程能力を持つ砲兵ユニットは活性化されるか - しか

し防御射撃ではなく - 反応射撃を行う時、通常の射撃能力に加えて少なくとも3ヘクス離れて 20 ヘクスを越えない距離で（従って射程は3 - 20 ヘクス）いかなる目標に対しても ELR 射撃を行うことができる。

ELR 射撃の解決：この射撃を解決するには、単純にダイスを振る。もし DR が“9”だったら、目標ユニットは CCDD を受ける。もし CCDD が結束値より高かったら、混乱の結果を被る。DR が 0 - 8 の場合、効果はない。

ヒストリカルノート # 1：Cutt サムター大隊は幾つかの資料で北ヴァージニア軍の砲兵予備として記されているとは言い、フレデリクスバーグでは第 II 軍団の一部として作戦に従事した。

ヒストリカルノート # 2：紙の上では特別な中隊に配属された数門の砲は、戦闘詳報においてはどこにも現れない：例えば Ross サムター “A” 砲兵中隊 (Cutt)、Milledge 及び Nelson 砲兵中隊、その他。多分彼らは Crutchfield の第 II 軍団砲兵予備の一部として地図外にあるハミルトンの踏切の南に留まっていたのだろう。彼らが決して現れなかったため、そして我々は彼らが本当に存在したと言えず、彼らを除外した。

ヒストリカルノート # 3：北軍が所有していた最大の砲はいくらかの 4.5 インチと 3.5 インチの攻囲砲だった (Trumbull コネチカット重砲中隊; Hays ‘d’ ユニットの一部分)。大きいとは言え、彼らの有効射程は彼らが所有する他の長射程砲ほど大きくはなかった。

北軍のコマンド：Burnside の大師団

フレデリクスバーグは北軍が少しずつのつびきならぬ事態に追い込まれていったアンティータムに幾分似た戦いの1つである（その通り、部分的にはデザインによって）。我々は防御的な態勢を与えられた北ヴァージニア軍が多くを助けたであろうことに確信が持てない。軍団司令官が Burnside と彼の計画に対して持っていた不信と同様、同じように多くの協力とイニシアティブの普遍的に低いレベルの元、多くのことを為さねばならなかった。Burnside の計画は彼が成功に必要なと感じたいくらかの奇襲を成功させていたらうまくいったかもしれない。それをし損ね、攻撃は不運であった（後知恵というわけではないことを注記しておく）。この範囲のあらゆるゲームが達成できるのと同じくらい歴史に近い状況下でゲームを行うことを強く望むなら、プレイヤーが使うべき次の北軍コマンドルールが、それら全てに我々を導く。

ルール：フレデリクスバーグでのポトマック軍は Burnside によってそれぞれが2個軍団の3つの大師団に分けられていた。彼がこれによって何を為そうとしたのかは我々にも当時の司令官達にも定かではない。我々はこの3つの大師団の司令官の存在を無視したとは言え、大師団の計画を北軍の軍団の活性化を制限するために使うことにした。大師団は以下の通りである：

- ・ 右翼大師団：第 II 及び第 IX 軍団
- ・ 中央大師団：第 III 及び第 V 軍団

・ 左翼大師団: 第 I 及び第 VI 軍団

大師団の AM

2つの軍団を持つそれぞれの大師団は使用可能な4つの AM が存在する。Pleasanton/砲兵 AM はこのコマンド体系外だが、このルールに影響される。

Burnside/北軍プレイヤーは、それ故、使用可能な 12 の AM が存在する。しかしながら - 大いにしかしながら -

- ・ いかなる与えられたターンにおいても6つの軍団の AM しか (チット入れに) 使用できない。
- ・ 2つの大師団の AM しか (チット入れに) 使用できない。
- ・ あるターンの次のターンに選択を変更しても良いが、そのターン内では決して行えない。

オプション: 当然、Burnside と彼の大師団の司令官達がもう少し親密で友好的で協力的だったら何が起こっていたか見たいなら、この制限を無視しても良い。それは北軍にとって助けとなるだろう。

騎兵コマンド

フレデリクスバーグにおいて騎兵は南軍右翼で Pelham の騎馬砲兵が引き受けた役割の他は、取るに足らない役割しか果たさなかった。この結果、そして少数故、特別な騎兵 AM は存在しない。

南軍

南軍の騎兵は Jackson の軍団の AM で師団として活性化される。

北軍

Bayard と Averell の旅団がそれぞれ第 VI 軍団と第 V 軍団に割り当てられ活性化される。Pleasanton の師団は Pleasanton/Artillery AM によって活性化され、上記にあるように北軍の AM の選択制限の対象にはならない。しかしながら、AM が引かれたら、北軍プレイヤーは Pleasanton と砲兵のどちらを活性化するか選択せねばならない。

土木工事

浮橋

北軍プレイヤーは5つの浮橋マーカースを得る。ヒストリカルシナリオではそれらは既に配置されている。地形効果とそれらの影響を移動チャートで参照のこと。街路を含む街ヘクスへ進入するという目的では、浮橋は街路に繋がれているとみなされる。

浮橋は一旦配置されたら南軍に破壊されるまで動かすことはできない。浮橋を破壊するには、南軍の歩兵あるいは騎兵ユニットが浮橋の一端にあり、もう一端に北軍ユニットがいなかったり又は破壊を試みる南軍ユニットに隣接していない状態でその活性化ターン全てを消費せねばならない。そのユニットの活性化ターンの終わりに浮橋は取り除かれる。浮橋は破壊され、もはや存在しない。砲兵射撃で浮橋を破壊することはできない。

プレイノート: チャンセラーズヴィルシナリオでは浮橋の利用に関して更に詳しく述べられている。

橋の破壊

ここでは浮橋でなく既にマップに印刷されている橋を爆破する仕組みを述べる。手順は両軍共に破壊できることを除いて上での浮き橋の破壊と同様である。その状態を示すのに“Blown Bridge”マーカースを使用すること。一旦破壊されたら橋は再建できない。

浅瀬

マップ上の3つの浅瀬(ファルマスとベックス島)はこの戦いで渡れないものとみなされる。

防御拠点

概略

一般用語の“防御拠点”(IP)は塹壕から胸壁、砲兵中隊のための堡壘、全てに通ずる自己防衛の有効な説明になる。このスケールではそれ以上言うことはない。赤で印刷されている IP は無視すること - それらはチャンセラーズヴィルシナリオのみのためにある。

ヒストリカルノート: *National Park Service* から提供された詳細な軍勢の移動図では多くの IP が見受けられる; 実際、これら全てはチャンセラーズヴィルのためであった。とは言え、OR 及びその他の資料によりヒューストンハウスの南の IP はフレデリクスバーグの戦いの後まで構築されなかったことは全く明確である。

地面より低い道

ヘクス 3717 と 3817 は石壁に加えて (DR に有利になるよう累加して) IP であるとみなされる。地面より低い道が壁のうしろを走っているのがその理由である。

防御拠点 (IP)

この戦いでは防御拠点は構築できない (チャンセラーズヴィルでは行える)。実際の戦いが進行した時と同じようにそのような指示はない。

IP の効果

IP にいるユニットが攻撃され退却と CCDD の結果を受けた場合、代わりにその場に留まり自動的に混乱を受けてもよい。

鉄道

稼働している RF&P 鉄道は無論のこと、東から西に延びる未完成の軌道も同様に、(計画された) 軌道の両側に盛り上がった堤によって小さな防御拠点を提供する。従って、これらのヘクスは完全に鉄道 (あるいは未完成の鉄道) 線が通っていないヘクスサイドを超えて攻撃された場合のみ IP にいるかの如く扱う。

例: ヘクス 4814 は 4813 か 4815 から攻撃された時 IP となるが、4714 から攻撃された時はそうではない。

シナリオインストラクション

マップ

フレデリクスバーグマップのみを使用する。

マップ端の考え方

なぜ北軍はハミルトンの踏切の南でラバハノック河を渡らなかつたのか不思議に思う人もいるだろう、なるほど理論的には可能だった。しかしながら、

- ・ 河は下流(南)数マイルにわたって橋が架けられなくなっていた
- ・ ハミルトンの踏切から1マイルもないところでマサパノックス河がラバハノック河に流れ込んでおり、北への移動の手強い障害となっていた
- ・ これらが D.H.Hill と Stuart がマップ外(そこに)で留まっていた理由である
- ・ Burnside はこれについて考えたが、土木工事と連絡線/補給の観点から実行できそうもないと声明した;我々は彼に同意し、状況は与えられた。

ゲームの長さ

プレイは 1100 ターンから始まる;1830 ターンの終了時、計 7 ターンでゲームは終了する。プレイにはおよそ 4 時間を要する。我々はまた、当然ゲーマーの“進める”熱意に帰すべきだが、実際の戦いより少々速いペースでゲームが展開する傾向があることを指摘しておく。

バランス

もし後知恵と視覚による概要の優位を置き去りにして実際の歴史で起こったよりなお悪いプレイをするなら、それは普通でないゲーマーであろう。さらに、AM システムはいくらかの普通ではあり得ない可能性を提供する。にもかかわらず、北軍にとって勝利するには厳しい戦いである。問題の一つは、(最初の線から突破するという点で)彼が思うほどメアリー高地を奪取することが簡単ではないことである - とはいえ彼が“幸運”を掴んだら - 混乱したユニットによる交通渋滞は南軍により大きな問題となる。

北軍プレイヤーは 3 回に 1 回は最小限の勝利を達成するチャンスがあるが、大勝利を得るチャンスは 10 回に 1 回もない。

ヒストリカル初期配置

[ユニットは望む向きにしてよい;騎兵は乗馬状態でスタートする;* (アスタリスク)のついたユニットはフレデリクスバーグとチャンセラーズヴィル両方に現れる。ある場合には初期配置でスタック制限を越えることがある。このような場合には、そのようなユニット(のみ)が初期配置ヘクスに留まる間はスタック制限を無視すること。しかしながら、ユニットの1つでも初期配置ヘクスを出たら、例えそのヘクスに戻る出来事が発生したとしても即座にスタック制限を課せられる。]

南部連合軍(南軍)

北ヴァージニア軍 Robert E. Lee 将軍指揮

第 I 軍団 [James Longstreet 中将]

ヘクス	ユニット
2626,2825	Wilcox 旅団
3221,3222	Mahone 旅団
3023,3122	Wright 旅団 (*'b')
3318,3620	Featherston 旅団
3421	Perry 旅団
3222	*Hardaway 砲兵 'a' [a]

3421 *Hardaway 砲兵 'b' [a]
いずれかのヘクス *Anderson

3517,3719 Ransom 旅団
3718,3818 Cook 旅団
4319 Branch 砲兵
いずれかのヘクス Ransom

3717,3817 Cobb 旅団
4119,4218 Kershaw 旅団
4317 Semmes 旅団
4517 Barksdale 旅団
3919,4420 Cabell 砲兵 (*'a')
いずれかのヘクス *McLaws

4618,4717 Armistead 旅団
4619 Jenkins 旅団 (両方)
4917 Garnett 旅団
5219 Corse 旅団 (両方)
5020 Kemper 旅団
4518,4818 Dearling 砲兵
いずれかのヘクス Pickett

5016 Robertson 旅団
5114 GT Anderson 旅団
5417 Benning 旅団
5514,5515 Law 旅団
5418 Hood 砲兵 [c]
いずれかのヘクス Hood

2724 *Alexander (I Res) 砲兵 'a'
3222 Alexander (I Res) 砲兵 'b'
3618 Walton (I Res) 砲兵 'a'
3817 Walton (I Res) 砲兵 'b'

第 II 軍団 [Thomas 'Stonewall' Jackson 中将]

ヘクス ユニット
5312,5313 Pender 旅団
5311,5411 Lane 旅団
5513 Thomas 旅団 (両方)
5611 Gregg 旅団 (両方)
5609,5708 Archer 旅団
5807 Brockenbrough 旅団 [d]
5312 *Walker 砲兵 'a' [e]
5707 *Walker 砲兵 'b' [e]
いずれかのヘクス A.P. Hill

5613 Pendleton 旅団 (両方)
5713 J.R. Jones 旅団
5711 Paxton 旅団 (両方)
5812 Warren 旅団
5512,5614 Brockenbrough 砲兵 [d]
いずれかのヘクス Taliaferro

5810 Walker 旅団 (両方) [e]

5809	Atkinson 旅団 (両方)
5908	*Hoke 旅団 (両方)
5907	*Hays 旅団 (両方)
6006	Latimer 砲兵 'a'
5311	Latimer 砲兵 'b' [f]
いずれかのヘクス	*Early
6006	Brown (II Res) 砲兵 'a'
5416	Cutt (II Res) 砲兵 (両方)
4320	Nelson (ANV Res) 砲兵 [g]
5802,5804	Fitz Lee 騎兵旅団 (*'a', 'b')
5701	*Pelham 騎馬砲兵 'b'

南軍の増援

次に述べるユニットのグループがマップ外(ハミルトンの踏切の南)にあり、以下のルールにより使用できるようになる。

- ・ D.H. Hill 師団(歩兵)
- ・ WHF Lee 及び Hampton 騎兵旅団、
*Pelham 騎馬砲兵 'a'
- ・ Brown 砲兵 'b'、Jones 砲兵 (*'a', 'b')

南軍の増援は 6000 から 6008 を含むいずれかのヘクスを
通ってマップに進入してよい。ターン毎に増援のいずれか1つ
のグループがかれら自身の AM で活性化されることにより使
用できるようになる。D.H.Hill の指揮官は D.H.Hill のコマ
ンドのいずれかのユニットと共に登場する。Stuart の指揮官は
Stuart のコマンドの初期配置のいずれかのユニットと共に配
置されるか後に到着する Stuart のコマンドのユニットと共に
登場するかどちらかでよい。

注:

- [a]: Anderson 砲兵には大隊長がいなかった;それ故、後
の方のカウンターが両方の戦いで使用できるよう
Haradaway に割り当てた。
- [b]: この2つの砲兵中隊には明確な指揮官がいなかったの
で、旅団レベルに割り当てられた(しかしここではゲームの
目的において統合されている)。
- [c]: 師団砲兵には明確な司令官が記されていないかった。
- [d]: 歩兵の司令官は J.M. Brockenbrough 大佐であり、砲
兵の司令官は J.B. Brockenbrough 大尉であった。
Brockenbrough の真実の一掴みである。
Brockenbrough 砲兵カウンターに代表される砲兵中隊は
そこら中たくさんある中の1つである。
- [e]: この場合 Walker であることを除いて上の[d]とよく似て
いる。
- [f]: スタックされ、現在 Lane 旅団の指揮下にある。
- [g]: この砲兵はそのヘクスにいる Lee の司令部に割り当てら
れた。ゲームターン開始時に歩兵/騎兵とスタックしていな
い限り、このユニットは第 II 軍団の AM で活性化される。

連邦軍(北軍)	
ボトマック軍 Ambrose Burnside 少将指揮	
左翼大師団 [William Franklin 少将]	
第 I 軍団 [John Reynolds 少将]	
ヘクス	ユニット
5403,5404	Doubleday; 全ての 1/I 歩兵
5304	*Reynolds 砲兵 'a' 及び 'b' [a]
4907	*2/2/I
5007	1/2/I (両方)
5008	3/2/I (両方)
いずれかのヘクス	Gibbon
5106	1/3/I (両方)
5206	2/3/I (両方)
5305	3/3/I (両方)
5105	Meade 砲兵(両方) [b]
いずれかのヘクス	Meade
第 VI 軍団 [William Smith 少将]	
ヘクス	ユニット
4512,4612	1/1/VI
4611	2/1/VI (両方)
4511	3/1/VI (両方;*'b')
4612	*Tompkins 砲兵 'a'
いずれかのヘクス	*Brooks
4809	1/2/VI (両方)
4708	2/2/VI (両方;*'a')
4909	3/2/VI 'a' ; *Peyster 砲兵 'a'
4810	3/2/VI 'b' ; *Peyster 砲兵 'b'
4709	McCarthy 砲兵 'a'
いずれかのヘクス	*Howe
4509	1/3/VI (両方)
4508	2/3/VI (両方)
4408	3/3/VI (両方)
いずれかのヘクス	*Newton [c]
3905	McCarthy 砲兵 'b'
4410	Bayard 騎兵; Gibson 騎馬砲兵 [d]
中央大師団 [William Franklin 少将]	
第 III 軍団 [George Stoneman 准将]	
ヘクス	ユニット
4006	1/1/III (両方;*'b')
4007	2/1/III (両方)
4106,4107	3/1/III
4105	Randolph 砲兵
いずれかのヘクス	*Birney
3807,3808,	Sickles; 全ての 2/III 歩兵 (*1/2/III 'a'
3906,3907	及び 2/2/III 'b'), Smith 砲兵 'b'
2614	Smith 砲兵 'a'
2712	1/3/III; *Putkammer 砲兵 'b' [e]
3510	2/3/III (両方)

いずれかのヘクス *Whipple

第 V 軍団 [Daniel Butterfield 准将]
 ヘクス ユニット
 3506-08 Griffin; 全ての 1/V 歩兵 (*1/1/V 'a'
 及び 2/1/V 'b')

3408 *Martin 砲兵 'a'

2313 の1ヘクス以内 Sykes; 2/V 歩兵; Watson 砲兵
 2907 の1ヘクス以内 Humphreys; 3/V 歩兵 (*1/3/V 'b'
 及び 2/3/V 'b'); *Randol 砲兵

3209,3308 Averell 砲兵; Robertson 騎馬砲兵 [f]

右翼大師団 [Edwin Sumner 少将]

第 II 軍団 [Darius Couch 少将]

ヘクス ユニット
 3114 1/1/II (両方; *'a')

3313 2/1/II; Thomas 砲兵

3214 3/1/II (両方)

いずれかのヘクス *Hancock

3115 1/2/II (両方)

3016 2/2/II

3015 3/2/II (両方)

3014 Arnold 砲兵

いずれかのヘクス Howard

3314 1/3/II (両方)

3216 *2/3/II 'a'

3315 3/3/II

3014 French 砲兵

いずれかのヘクス *French

3013 Morgan 予備砲兵

第 IX 軍団 [Orlando Wilcox 准将]

ヘクス ユニット
 4109 1/1/IX (両方)

3910 2/1/IX (両方)

4010 3/1/IX (両方)

4011 Edwards 砲兵

いずれかのヘクス Burns

3513 1/2/IX (両方)

3613 2/2/IX (両方)

3614 Sturgis 砲兵 [b]

2319 Roemer 砲兵

いずれかのヘクス Sturgis

3612 1/3/IX (両方)

3512 2/3/IX (両方)

2221 Benjamin 砲兵

いずれかのヘクス Getty

騎兵師団 [Alfred Pleasonton 准将]

ヘクス ユニット
 2317 Pleasonton; Gregg 'a' (1/Cav)

2812 Pleasonton; Farnsworth 'a'
 (2/Cav); Pennington 騎馬砲兵

2914 Farnsworth 'b' (2/Cav)

2911 Gregg 'b' (1/Cav)

いずれかのヘクス Pleasonton

ラバハノック及びボトマック軍予備砲兵

2216 Rapp 'd'

2515 Rapp 'g'

2713 Rapp 'c'

2813 Graham (AoP)

3012 Hays (AoP) 'b'

3411 Rapp 'h'

3609 Hays (AoP) 'd'

3610 Rapp 'f'

3707 Rapp 'I'

3806 Rapp 'a'

4004 Rapp 'b'

4008 Rapp 'c'

4203 Hays (AoP) 'c'

浮橋(5)

2914-3015 ; 3014-3114 ; 3511-3612 ; 4207-4307 ;
 4208-4308

注:

[a]: (軍団司令官の John F. Reynolds 准将に反対された
 が)戦いの間、元々の指揮官の Gerrish 大尉から指揮を
 引き継いだ John A. Reynolds 大尉である。従って、
 Reynolds のカウンターを両方の戦いで使用することができ
 る。

[b]: 我々はこれらの師団砲兵の指揮官名を見つけることが
 できなかった。

[c]: 戦いの後に(指揮系統を無視して)Lincolnに直接会い
 に行き、Burnside を罷免するよう“推薦”した Newton 及
 び彼の准将、John Cochrane (1/3/VI)である。

[d]: これらのユニットは Smith の第 VI 軍団の一部でありそ
 の指揮下にある。

[e]: Piatt 旅団(及び Putkammer 砲兵)はその日をヘクス
 3217 で迎えたが、戦いが始まる前に川を越えて撤退した。

[f]: これらのユニットは第 V 軍団の指揮下にある(そして活
 性化される)。

イニシアティブ

北軍が最初のターン(1100)自動的にイニシアティブを得る。
 その後は修正なしのダイスロールで決定する。(Lee の偉大な
 能力は北軍が常に攻勢を取っていた事実によって相殺され
 る。)

活性化マーカー

全ての北軍の AM は上記の北軍コマンドルールに条件に
 従って使用可能である。南軍はこのゲームで師団 AM を使用

せず、軍団 AM を使用する。ゲーム開始時に Fitz Lee を McLaws と Ransom いずれかの下で働くか割り当てて、Anderson と McLaws の AM を使用すること。

勝利

ここでは重圧は北軍の肩にかかっている。北軍はゲーム終了時に以下の確実な目標を保持することによって勝利得点を得る。

VP	ヘクス
5	<u>5905 (ハミルトンの踏切)</u>
2	3709
2	3421
2	2825
1毎	3918 から 5527 全てを含んだテレグラフロード

立ち向かおう;もし北軍が何らかの VP を得たら彼は歴史よりうまくやったことになる (Burnside の軍は VP を得られなかった)。

1-5VP	北軍最小限勝利
6+	北軍大勝利

チャンセラーズヴィル、1863年4月30日-5月5日

歴史的背景

チャンセラーズヴィルの戦いには2つの特徴がある。南北戦争で戦場の大きさにおいて最大の戦いであったばかりでなく、最も研究された戦いでもある。

Joseph Hooker は Burnside からポトマック軍の指揮を引き継ぎ、軍団を再編成し、邪魔になる指揮官を幾人が追い払った。それから彼はこの戦争でも大胆不敵で見事な側面運動のうちの1つをやったのけることに着手した。2つの軍団を使い Lee をフレデリクスバーグで釘付けにし、軍の残りを率いて北と西を広範囲に掃討しながら行軍し、密集した森に周囲を囲まれた中にあるチャンセラーハウス (チャンセラーズヴィル) の北でラピダン河を渡り、Lee の背後から、万力か何かの中のような立場に彼の身を置かせる。

それから Hooker は停止した。最良で、まず確実な説明は、Hooker は教本に規定されているがごとく優れた防御地点を得るための攻撃的な機動を用いて、残りの2個軍団を渡河させることによって Lee を追いつめ一度に2つの戦いを戦わせるよう強制させ、Lee が攻撃してくるのを座して待つつもりだったというものである。

そう、それは Lee のやろうとしていたことだった。しかし彼は Hooker が想像していたものとはかけ離れた方法でそれを行った。Lee は数的劣勢にあり包囲されているにもかかわらず教本を無視し、彼の軍を3つの方面に分割した。1つのグループはフレデリクスバーグに留まりそこで北軍が渡河するのを遅らせる;2つ目のグループは Hooker の気を引くため西に行軍する;それらが行われ、それから最後のグループはもう一度分

割され、Jackson が彼の軍団の大部分を率いチャンセラーズヴィル周辺を占める Hooker の軍団の南、それから西へ回り込む有名な行軍を行った。

5月2日の夕方早く、Howard の第 XI 軍団が形成していた Hooker の右翼を崩すため Jackson の軍勢がウィルダネスの外から注ぎ込まれた。本当のところ攻撃は成功したと言いつても - 攻撃はかなり早く止んでいってしまい、Jackson 自身は奮闘の結果致命的な傷を負い - 北軍は動揺に陥ったかに見えた。砲弾がチャンセラーハウスの屋根を突き破って落ちてきた時に Hooker が数時間戦闘力を失うのを助けられず、誰も全体の指揮を執ろうとしなかった。

事態をもっと悪くさせることに、フレデリクスバーグの後ろ側に Sedgwick が彼の2個軍団を渡河させるのに時間をかけすぎた。その間に Lee は明らかに反応できなかった北軍を容赦なく攻撃し、ゆっくりとラピダン河に押し戻した。5月4日、結果は過去のものとなり終局を迎えた: Lee は Hooker の奥の手を打ち負かしポトマック軍を敗北させた。北軍はラバノック/ラピダン河を渡って退却し、Lee は“勢い”に気づき、優位を得るための計画を練り始めた: Lee はペンシルヴァニアに侵攻し、戦争を北に持ち込むことになる。

チャンセラーズヴィルでの特別ルール

南軍 AM

南軍プレイヤーは2つのレベルの AM を持つ: 軍団と師団である。基本ルールでは全てのシナリオで師団 AM のみを使用するが、南軍プレイヤーはターン毎に1つの軍団の両方の AM の使用を選択できる(そしてその軍団に属する師団 AM は使用されない)。使用するかどうかは南軍プレイヤーが選択する。このルールにおいて Stuart の AM は Fitz Lee と WHF Lee の軍団 AM のコマンドとみなす。

プレイノート: これは少ないユニットを頻繁に動かすか、多くのユニットを少ない回数動かすかの選択である。

予備砲兵ユニット

南軍砲兵

それぞれの軍団の予備砲兵に加えて、北ヴァージニア軍は軍レベルの予備砲兵を所有していた。

軍団予備砲兵はそれぞれが属する軍団の AM での活性化において別々のコマンドとして扱う。もし師団 AM が使用されたら、南軍プレイヤーは軍団配下の師団にそれぞれの予備砲兵を割り当てるか、予備砲兵ユニットを活性化するためにのみ軍団 AM を使用するか選択することができる。軍団予備は指揮官を持たず、必要としない。しかしながら、ターン開始時に歩兵/騎兵とスタックしている予備砲兵は後者のコマンドに属するものとして扱う。

3つの北ヴァージニア軍予備砲兵ユニット (Cutt, Nelson 'a', 'b') はそれぞれのターンにおいて以下の AM の1つで(のみ)活性化(移動/射撃)される。

- ・ 騎兵 AM が引かれた時
- ・ ユニットが特定の師団司令官の指揮範囲内であり、予備砲

兵がそのコマンド(その指揮官の軍団 AM)で活性化できる時

Stuart の AM よりも Fitz Lee と WHF Lee の AM が使われた時、南軍プレイヤーは北ヴァージニア軍予備ユニットの活性化の目的のためにそれらの AM 2 つのうち 1 つを“騎兵 AM”として割り当てねばならない。

ヒストリカルノート: Lee と Pendleton による砲兵大隊の運用は南軍の砲兵をより効果的に使えるようにするため再編成される結果となった。多くの小さな砲、6 ポンド滑空砲は 12 ポンドナポレオン砲に鑄直すためリッチモンドの Tredeger 鉄工所に送られた。

北軍ポトマック軍砲兵

これら 4 つのユニットは上記の南軍予備砲兵と同じ方法で活性化される。

ヒストリカルノート: 北軍砲兵司令官の Henry Hunt 准将 - Hooker は彼を嫌い、彼が軍団司令官になりたがっていると考えた - は師団レベルまで拡げて北軍砲兵を再編成することに失敗した。これが南北戦争において南軍砲兵が北軍砲兵より組織化され/運用された唯一の戦いである理由である。

防御拠点

防御拠点のルールは“大シナリオの特別ルール”で見いだされ、チャンセラーズヴィル全てのシナリオに適用される。

大シナリオの特別ルール

概して、これらのルールは“Jackson の攻撃”シナリオとフルバトルシナリオでのみ使用される。しかしながら、防御拠点のルールは全てのシナリオで使用され、戦略移動のルールはフルバトルシナリオでのみ使用される。しかしながら、プレイヤー相互の合意の元、戦略移動ルールも“Jackson の攻撃”シナリオで使用してよい。

拡張されたプレイの手順

イニシアティブフェイズは「Jackson の攻撃」シナリオとフルバトルシナリオで以下の通り拡張される。

A. イニシアティブ決定フェイズ

1. 天候決定のダイスロール(フルバトルのみ)
2. どちらがイニシアティブを取るかのダイスロール(5.0 項)
3. 北軍がイニシアティブを得た場合、Sedgwick の活性化チェック(フルバトルのみ)
4. 戦略移動の指定/解除
5. マップ外移動ユニットの到着チェック
6. 南軍がイニシアティブを得た場合、Hooker の負傷チェック
7. 北軍の気球による観測
8. イニシアティブプレイヤーが使用できる AM のうちどれを最初に使用するか選択する

北軍の優柔不断な指揮

Joe Hooker は軍団から旅団に至る上級の司令官/参謀を

再編成したが、これはこれらのレベルの多くの司令官たちがそのレベルにおいて最小の経験しか持っていないだけでなく、これらの大部分の男達が Hooker をよく知らず、あるいは単純に彼を過度に信頼していないことを意味した。その結果、いくつかの北軍の軍団と師団は迅速果断に動くことはなく、異なる結果を招いた。

北軍の活性化ダイスロール

北軍の軍団 AM が引かれた場合、軍団は自動的に活性化されないことを意味する。これは騎兵又は戦略移動 AM には関係ない。それぞれの歩兵軍団 AM はマーカー上にダイスロールの範囲が印刷されている。AM が引かれた時、北軍プレイヤーはダイスを振り、以下の修正を加える。

- ・ DR が印刷された範囲内なら、軍団は活性化される。
- ・ DR が印刷された範囲外なら、軍団は活性化されない。AM は浪費され次のターンのために脇に置かれ、新しい AM を引く。

例外: 進行中の全ての工事は活性化されているかのごとく続行することが出来る。

DR 修正

上記のダイスロールを行う際、北軍プレイヤーは Hooker に近接することを考慮せねばならない。

- ・ 師団の指揮官が Hooker の 4MP 以内にいる師団は自動的に活性化する(しかしながら軍団に所属するその他の師団はそうではないかもしれない)。この前提は以下の 2 つに取って代わる。
- ・ 軍団内のいずれかのユニットが Hooker よりマップ 1 枚離れている場合、DR に 1(+1) 加える。
- ・ 軍団内のいずれかのユニットが Hooker よりマップ 1 枚離れている場合、DR に 1(+2) 加える。

例 # 1: Hooker はチャンセラーズヴィルにいる。セーラムにいるコマンドは 1 マップ離れている(+1)。フレデリクスバークは 2 マップ(+2) である。

例 # 2: DR 範囲が 0-4 と印刷されている第 XII 軍団/Slocum AM が引かれた。北軍プレイヤーの DR は“7”だった。第 XII 軍団は活性化されず、AM は脇に置かれ、新しい AM が引かれる。

戦略移動(SM)

このルールは全てのシナリオでは使用されない。個々のシナリオを見ていつ使われるかチェックすること。

概略

ユニットは大いに移動力を増大させる戦略移動を利用することができる。

誰が戦略移動を利用できるか

ユニットはターンの初めに指揮範囲内であるか、前のターンに戦略移動を行ったことを示す戦略移動(SM)マーカーが載っていないなければならない。いくつかの増援は戦略移動で進入してくる。プレイヤーはどの指揮官とそのユニットが戦略移

動を行うかターンの初め、イニシアティブ決定フェイズに明示せねばならない(拡張されたプレイの手順を参照)。それらのユニットは SM マーカーで表される。

戦略移動の効果

戦略移動を使用する、あるいは使用を明示されたユニットは以下に従う。

- ・ LOS に関わらず敵戦闘ユニットの3ヘクス以内に存在あるいは進入してはならない。
- ・ 戦略移動 AM が引かれた/選択された時のみ移動することができる。戦略移動 AM はマップ上のユニット/指揮官が戦略移動を使用するとき、ユニット/指揮官がマップ外移動を使用している時、あるいは Hooker が移動するのに適格であるなら/場合のみ使用される。通常のコマンドの AM が引かれても戦略移動を行うユニットは移動しない、あるいはなにもしない。
- ・ 街道、街路、道路のみを移動できる・・・小径は移動できない。浮橋を含む橋、良い河の浅瀬、小川の浅瀬は利用して良い。天候は利用に影響を及ぼさないが、移動コストには影響を及ぼす。
- ・ スタックしてはならず、あるいは他のユニットが存在するヘクスに進入してはならない。SM マーカーが載っていないユニットはヘクスに進入してはならない。
- ・ 印刷された移動力を4倍する。従って、戦略移動を利用する歩兵は MA が 16 に、砲兵は 20 に、騎兵は 24 に、指揮官は 28 になる。
- ・ スタックの目的において、同じ砲兵ユニット('a'と'b')は一つのカウンターと見なす。

戦略移動でヘクスを出る準備をしていたユニットが他のユニットとスタックして戦略移動を開始してよいが、そのヘクスを出たらスタックしてはならない。

戦略移動の制限とペナルティ

戦略移動が明示されているユニットはただ移動のみ行える。かれらは攻撃されても防御射撃を行えない。さらに、もし戦略移動中のユニットが突撃されたら、攻撃側は + 2 の修正を得る。

SM マーカーの除去

SM マーカーはターンの初めにのみ自発的に取り除くことができる。しかしながら、突撃(攻撃)されたユニットは戦闘の解決後自動的に戦略移動の状態を失う。

天候

“ゲーム”の開始に優先される天候は惨めな状態である。大雨は道路を泥沼に変えた。天候の仕組みは地面への天候の効果と、その結果移動に関係する。

注: 短いシナリオは通常このルールは使わず、地面の状態はそのシナリオ全体を通して及ぶ。

地面の状態(GC)

3つのレベルの GC がある;悪い、中くらい、良い。テーブル上に定められた天候テーブルは3つのレベルに合わせている。

プレイヤーは以下を除きそれぞれのゲームターンの初めに天候決定のダイスを振る。

- ・ それぞれのシナリオの最初のターン;そのターンの GC はあらかじめ決められている。

土木工事

ボトマック軍は浮橋を構築し設置する能力を持っていた - 実際、短いボートや平底船を並べて横たえ、厚板で覆う - そうするのを南軍が止めさえしなければ、事実上河のどの部分でも渡すことが出来た。

浮橋荷車

浮橋荷車は5MA を持つ(砲兵の移動コストを使用する)。浮橋荷車はいかなる戦闘能力もなく、もし突撃されたら、自動的に除去される。浮橋荷車はいずれかの隣接した戦闘ユニットのコマンド(AM)か、あるいは何も隣接していなければ騎兵 AM が引かれた際に移動する。浮橋荷車はいかなるユニットともスタックできない。

プレイノート: 北軍は少なくとも浮橋荷車を使うシナリオの始まりに、常に幾つかの浮橋荷車を“周りに置いていた”。貴方がこれらを正しく使う気がないのでない限り、これらが道を塞がないよう主な道路から外しておくのが一番良い。

浮橋マーカー

浮橋マーカーは移動能力を持たない;これらは浮橋荷車によって運ばれねばならない。浮橋荷車から浮橋を降ろすあるいは積むのに1MP かかる。配置された浮橋マーカーはスタッキングに何の影響も及ぼさない。

浮橋の構築

浮橋はいかなる河、運河、川ヘクスサイドをも横切って配置してよい。浮橋の構築には2つの AM で着手し、そのコマンドの全てのユニットが行動を終えた後構築に取りかかる。浮橋は構築に戦闘ユニットを必要としない;ユニットはそれ自身の人員と工兵支援を持っている。

構築の開始: 浮橋荷車は少なくとも一部が川の1ヘクス(例えば F-4904)で活性化されねばならない。そしてプレイヤーはどのヘクスに向けて浮橋を構築するのか明示せねばならない(例えば F-5005)。後者のヘクスはいかなる敵ユニットに占拠ないし歩兵/騎兵ユニットに(川の同じ側で)隣接されてはならない。上記全ての条件が満たされたら、浮橋荷車ユニットを裏返し“Under Construction”面を表にする。

構築の終了: もし次に浮橋の AM が引かれた時に、浮橋荷車がまだそこにありかつ敵ユニットが上に載っていなければ、浮橋荷車を浮橋マーカーと交換する。浮橋は成功した AM から即座に使用でき、またいかなるユニットもコマンドも使用できる。

構築の遅延: もし、上記のように構築中に南軍戦闘ユニットが隣接した、あるいは砲兵射撃で(簡単なことではないが)自動的に混乱を被ったら、“Delayed”マーカーを浮橋荷車

の上に置く。上記のように、もし南軍ユニットが隣接していなければ、北軍 AM1つをまるまる費やして“Delayed”マーカーを除去する。

浮橋の破壊と解体

浮橋は敵に破壊されるか北軍によって解体され取り除かれるまでそこに残り続ける。

浮橋の破壊:これを行うには、南軍の歩兵あるいは騎兵ユニットは、北軍ユニットが橋の反対側にいないか破壊を試みるユニットに隣接していない状態で、浮橋の一端で活性化全てを費やさねばならない。破壊を試みる戦闘ユニットの活性化の終わりに、浮橋は除去される。浮橋は破壊されもはや存在しない。砲兵射撃では浮き橋を破壊できない;構築を妨害するだけである。

浮橋の解体:活性化の終わりに浮橋は取り除かれ、河の同じ側に浮橋荷車と置き換えられることを除き、南軍が橋を破壊するのと同じ要領で立場を逆にして行う。解体中にスタック制限を違反してもよいが、そのコマンドの次の活性化で速やかに違反を解消しなければならない。(次の適切な AM で)浮橋はもはや自由に動ける。

浅瀬の改良

北軍プレイヤー(のみ;南軍はこの地域でこの能力はない)は、河の浅瀬を悪い浅瀬から良い浅瀬に改良を試みることができる。しばしば骨が折れ終わりのないように見えるが、(もし)完了した時は非常に価値がある。(もし彼らがそう望めば、同じ効果を得るため常に浮橋を用いることができた。)

浅瀬を改良するには、北軍プレイヤーは活性化の最初に浅瀬の両端に(混乱していない)歩兵ユニットがいなければならない。これらのユニットは敵ユニットに隣接されてはならない。“Improved Ford/Under Construction”マーカーを浅瀬の上に置く(そして、それにより2つのユニットが建設中になる)。

それぞれの活性化の初めに、建設中マーカーのある浅瀬ごとにプレイヤーはダイスを振る。失敗した活性化の回数ごとに DR に1を加える(+1)。

- 修正後のダイスの目が5以上なら、浅瀬は良い浅瀬に改良される。マーカーを“Improved Ford: Good”に裏返す。
- 修正後のダイスの目が0 - 4なら、なにも起こらず、建設は続けられる。

もし建設中のユニットのどちらかが移動するか混乱する場合は、作業は即座に中断される。“Improved Ford/Under Construction”マーカーを取り除く。

ヒストリカルノート:北軍の幾つかの軍団が渡るのに使用した“合衆国の浅瀬”のみが“改良”された。しかしながら、浮橋に補完された浅瀬、“バンクの浅瀬”の上に位置する2つの浅瀬 - “スコットの浅瀬”とその下の“見えない浅瀬” - は、浮橋によって恩恵を受け、実現されなかった北軍の移動に供された。

橋の破壊

この仕組みは浮橋でなく既にマップに印刷された橋を破壊するために参照する。手順はどちらかの側で破壊できることを除き(上記の)浮橋の破壊と同様である。そのような状態を表示するのに“Blown Bridge”マーカーを使用すること。一端破壊されたら、橋は決して再建できない。

プレイノート:幾つかのシナリオでは橋が最初から破壊されていることが記されている。

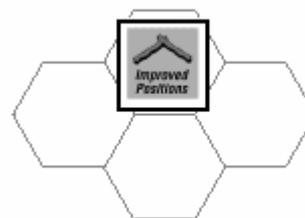
防御拠点

一般用語の“防御拠点”(IP)は塹壕から胸壁、砲兵中隊のための堡壘、全てに通ずる自己防衛の有効な説明になる。このスケールではそれ以上言うことはない。

2種類の IP がある:一つはマップに印刷されているもの、もう一つはIP マーカーで表されるプレイヤーの戦闘ユニットによって構築されるものである。チャンセラーズヴィルでは、マップ上の全ての IP はプレイに使用される。

いかにして構築するか:IP は沼地と街及び一部が河のヘクス(例えば S-2905)を除いた全てのヘクスで歩兵ユニットによって - 混乱していても(しかしながらこのような行動はユニットがその AM で回復できないことを意味する) - 構築される。IP 構築に2つの AM を必要とする。構築中のユニットは動けず、攻撃できず、突撃されてはならず、防御射撃を行ってはならない。もしこれらが行われたら、構築は中断する。

最初の AM でコマンドの AM の終わりに“Under Construction”マーカーをヘクスサイドに向けてユニットの上に置く。次の AM で、全ての活動の終わりにマーカーがまだあれば“IP”マーカーに裏返す。IP マーカーを以下のように計画し防御したい3つの連続したヘクスサイドのみ向ける。



そのヘクスはいまや IP となり、永久的にそこに残る。たとえユニットがIPを去っても、IPはそこに残る。他のユニット、敵ユニットでさえも、使用することができる。向きを変えることはできず、1つのヘクスには1つの IP のみ構築できる。IP は防御しているヘクスサイドのみ移動に影響を及ぼす。街道、街路、道路、小径は IP で防御しているヘクスサイドの移動制限を無効にしない。構築する IP はカウンターの数で制限されない。

地形についての注意:F-3717 と 3818 は石壁に加えて(DR に有利になるよう累加して)IP であるとみなされる。地面より低い道が壁のうしろを走っているのがその理由である。

効果:IP にいるユニットが攻撃され退却と CCCR の結果を受けた場合、代わりにその場に留まり自動的に混乱を受けてもよい。

ヒストリカルノート:これらの戦い - フレデリクスバーグとチャンセラーズヴィル - は広範囲に野戦レベルで防御工事が用いられた最初の戦いだった。これ以降歩兵が位置に着くやいなや“塹壕を掘る”ことのなかった大きな戦いを探すことは難しい。“ストーンウォールの攻撃”シナリオで IP の急増を参照せよ。

Hooker

優柔不断な指揮

以下のルールを参照せよ。

Hooker の移動

Hooker は北軍がイニシアティブを持ち SM マーカーが引かれたらいつでも他の指揮官と同様に移動することができる。Hooker が移動した続くターンのイニシアティブフェイズでは北軍プレイヤーは直ちにイニシアティブ DR から2を引く(-2)。

戦略移動 AM を使用する通常の制限の例外で、北軍プレイヤーはその時点で戦略移動を行っているユニットがなくとも Hooker を移動させるために戦略移動 AM を使用することができる。

屋根が抜けた

これは特にほんの少しヒストリカルが好きなプレイヤー向けのオプションルールである。これはまた南軍の良く照準された砲弾がチャンセラーズヴィルハウスのポーチの柱に向かって落ちてきた結果、Hooker が人事不省に陥ったことにより、Lee にほんの少しの抵抗を成し遂げることを許したことでもたらされた、北軍の不活発さが拡大した時期を提供するだろう。これにより、南軍に大きな助けとなる。

ルール:南軍がイニシアティブを得たいずれかのゲームターンの最初(拡張されたイニシアティブフェイズ#6)、また指揮下(ユニットは自身の師団の司令官の指揮範囲内にいるか、あるいは予備砲兵であれば軍団に所属するいずれかの師団の司令官の指揮範囲内にいる)の砲兵のうち、-2DRM またはそれより良いDRMの距離にHookerがいたら、それから南軍プレイヤーはダイスを振る。もし結果が“9”なら、Hooker は敵の砲兵射撃により負傷する。もう一度ダイスを振る;結果が(“0”は“1”として扱う)そのターンのターン数と同じだったら、Hooker は戦闘不能となる。その他の DR は効果なしである。ダイスを振った対象の砲兵はその最初の AM で射撃できない。もし負傷したら、Hooker が戦闘不能になるまでのターン毎に以下の北軍指揮制限が効力を発揮する。

- ・南軍は自動的にイニシアティブを得る。
- ・Hooker の移動力 - 彼は動ける - は“4”に低下する。
- ・彼は指揮範囲を持たない;彼はいかなる師団をも自動的に活性化できない。
- ・全ての優柔不断な指揮のダイスロールに3を加える(+3)。Hooker が戦闘不能となった時優柔不断な指揮の

ダイスロールにその他の修正は適用されない。

Hooker はゲーム中1回のみ負傷する。

デザインノート:いいえ、あなたは Lee のカウンターを失くしたのではない。これは最初からない。プレイヤーにとって Lee はいて当然(あるいは誰でも指揮下になる)のことと思う。北軍のいろいろな指揮ルールを与えるために為に必要であるのが Hooker のカウンターが提供される理由である。

マップ外移動

概略

ユニットは自発的にある一点からマップ外に出て他の点から再進入することができる。これを行うには、ユニットは数字が打たれた(南軍)あるいはアルファベットが打たれた(北軍)ヘクスを使用する。例:C-6010 は南軍の進入ヘクス“6”である。

マップ外移動チャート

マップ外移動チャートにはユニットがマップから退去したら退去したヘクスから全てのマップ外移動を終えて再進入可能になるのに要するターンが記されている。

ユニット(通常はコマンド全体)がマップ外に退去する時、プレイヤーは即座にどのヘクスから再進入するか記録せねばならない。一旦選択したら変更はできない。何ターン要するか記録するため、ユニットを“0”ボックスで始まるマップ外移動トラックに置く。戦略移動 AM が引かれそのコマンドに適用されたら、ユニットを1つ右のトラックに置く。ユニットの移送に要するターンのボックスに達した時、そのコマンドは次のターンにマップに進入可能となる。

一旦マップに進入可能となったら、ユニットとそのコマンドの指揮官はいかなる時にでも指示されたヘクスからあたかも増援グループのようにマップに進入することができる。可能であればグループは通常移動、強行軍、戦略移動のいずれを使用するか選択することができる。ユニットとそのコマンドの指揮官はマップに進入するのに同じシークエンスでのマップ外への退去を必要としない。もしコマンドがマップに進入可能な指定されたヘクスの3ヘクス以内に敵ユニットがいたら、そのコマンドはその指定された進入ヘクスからマップ外に退去して新たにマップ外移動を開始したかのごとくマップ外移動を行うことを選択できる。そのような場合プレイヤーがコマンドに命じた再進入ヘクスを明かさねばならず、そのコマンドに新たに命じた再進入するヘクスを記録する。

悪路:地面の状態が“悪い”(8、9、10)いかなるターンもマップ外のユニットはトラックに沿って移動を行えない。

プレイノート:マップ外への移動を強制されたユニットは撤退したものと見なされる。

シナリオ

シナリオはプレイに要する時間/空間と難易度の順に提供されている。

セーラム教会; 5月3日

シナリオの紹介

ラパハノック河を最後に渡った Sedgwick は Hooker に合流すべく西に前進した。Lee は塹壕を掘り、彼らを止めるために全て Lafayette McLaws 指揮下の5個旅団を送った。これはこのゲームの中で最も簡単で早く終わるシナリオである; それゆえ、このゲームとシステムを紹介するのに非常によいシナリオである。

マップ

このシナリオではセーラム教会マップのみを使用する。

ゲームの長さ

このシナリオは4ターンのみを扱う。プレイするのに2時間程度要するだろう。シナリオは 1445 ゲームターンに開始する; 1830 ゲームターンをもって完了する。

バランス

ここで遅滞防御の芸術を示さねばならない南軍は数に優られ、側面を包囲されて危険の渦中にある。しかしながら、賢明な McLaws プレイヤーは Sedgwick を遅延させよという Lee の命令を成し遂げることができる。北軍は彼ら全ての兵を持ってすら、大勝利を得るには難しく骨の折れることに気づくだろう。限定勝利を成し遂げるには半々の確率だろう。南軍が少々有利である。

プレイノート: 出版してからの追加の経験から、プレイテストの結果 50-50 の成功の可能性があるにもかかわらず、もし特に北軍プレイヤーが初めてならば限定勝利を満たすにも大変困難な時を過ごすだろうことが明らかにされている。事前に相互の合意で、プレイヤーは北軍プレイヤーのゲーム終了時点でのヘクス 3907(セーラム教会)の占領を歴史上では北軍が最初にそこを占領しながら確保に失敗したのと同様に北軍の精神的勝利とみなしてもよい。

南軍初期配置

向き: ユニットの望む向きに向けて良い。

ヘクス	ユニット
3608,3707	Mahone 旅団
3806,4008	Wilcox 旅団
3808,3908	Semmes 旅団
4108,4208	Kershow 旅団
4207,4306	Wofford 旅団
3907	Hardway 砲兵
3727	Cabell 'b' 砲兵
いずれかのヘクス	McLaws [a]

[a]: McLaws のコマンドは地図上の全てのユニットである。

防御拠点

NW 向き: 3312-3315, 3416, 3517, 3618

W 向き: 3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218, 4318

E 向き: 3608, 3707, 3808, 4008, 4108, 4208

北軍初期配置

向き: ユニットの望む向きに向けて良い。

ヘクス	ユニット
2307	2/2/II 歩兵 [a]
3703	Brooks, 1/1/VI
3802	2/1/VI
3701	3/1/VI
3700	1/VI 'b' 砲兵
2706	AoP 予備 (Hys/Tylr) 'c' 砲兵

[a]: このユニットは Sedgwick のコマンドとみなされる。第 VI 軍団のいずれかの師団に配属されていたのであろう。そのような割り当てはシナリオのスタート時に為され、永久的である。しかしながら、1445 ゲームターンの2つ目の北軍フェイズまで動くことはできない。これはどうも“バンクの浅瀬”でなく浮橋を使っただけらしい。

浮橋

“スコットの浅瀬”と“見えない浅瀬”に各1個ずつ。

北軍の増援

ターン	ヘクス	ユニット
1445	3770	Newton, 3/VI 歩兵; VI 'a' 砲兵; Howe, 2/VI 歩兵

上記の全てのユニットは上記の順番に街道から進入せねばならない。

地面の状態

地面の状態は“良い”; 状態は変わらない。天候決定のダイスは振らない。

AM

いかなる AM あるいはイニシアティブも用いない。その代わりに、それぞれのターンの4つのプレイヤーフェイズは以下の順番で (AM が引かれたかのように) 取りかかる: 1 - 北軍; 2 - 南軍; 3 - 北軍; 4 - 南軍。

撤退

撤退ボックスにあるユニットは復帰できない。

勝利条件

北軍大勝利: Sedgwick は Hooker に合流するため突破を試みている (給与が足りず支払いが遅れているとしても、ここでは関係ない)。もしシナリオ終了時に北軍プレイヤーが 3819 から 3907 を含む全ての街道ヘクスを支配 (最後に北軍ユニットがそこを占領し南軍ユニットが隣接していない) しているなら、北軍は大勝利を得る。

北軍限定勝利: シナリオ終了時に北軍プレイヤーが 3819 を占領しているが道路を支配していなかったら、北軍は限定勝利を得る。

南軍勝利: 上記の両方が失敗したら、南軍は勝利し、McLaws は Lee が Hooker をはるか遠くに押し返す事を可能にするだけ十分に Sedgwick を遅らせたことになる。

ザイオン教会; 5月1日

シナリオの紹介

このシナリオは Hooker が Anderson の師団を不利な場所に誘い出せるか見るために、ためらいがちな Slucum の第 V 軍団の一部とそれから第 XII 軍団を送り出した“戦端を開いた”戦いを扱う。Anderson の積極的な反応と、Jackson の軍団からのいくつかの師団の到着は、Hooker の探りを鈍らせチャンセラーズヴィルの周りの高地の元のところへの退却を強いた。これはそのシステムといくつかの北軍の指揮の偶然によって、ゲームの導入に非常によいシナリオである。これは短く比較的少ないユニットで済む。

マップ

このシナリオではセラム教会マップのみを使用する。

ゲームの長さ

シナリオは 1100 ゲームターンに開始する; 1330 ターンの完了をもって終了する。このシナリオは 3 ターンのみを扱い、北軍の攻勢を断固として防ぐため投入された Jackson の軍団の大部分の到着をもって終了する。このシナリオはプレイに 2 時間を要する。

バランス

北軍は何らかの損害を与えることができるが、勝利条件を果たすほどに十分な損害を与えることは簡単ではない。南軍が有利である。

南軍初期配置

向き: ユニットの望む向きに向けて良い。

Anderson 師団/I

(Anderson は彼の指揮下のいずれかのユニットと一緒に配置する)

ヘクス	ユニット
4025,4125	Posey 旅団
4023,4122	Wright 旅団
3717,3718	Mahone 旅団
3911	Perry 旅団
3806,3906	Wilcox 旅団; Cabell 砲兵 (両方)
3910	Hardaway -b “L” 砲兵

McLaws 師団/I

(McLaws は彼の指揮下のいずれかのユニットと一緒に配置する)

ヘクス	ユニット
3820,3821	Semme 旅団
3814,3914	Kershaw 旅団
4020	Alexsander “M” 砲兵
3025	Fitz Lee ‘c’ 騎兵 [a]

Rode 師団/II (Rode はいない)

ヘクス	ユニット
4912,5012	Ramseur 旅団

[a]: このユニットは McLaws の AM で活性化される。しかしながら、いかなる時でも北軍のユニットが 3 ヘクス以内に移動してくるまで/してこない限り、移動することはできない。

防御拠点

NW 向き: 3312-3315, 3416, 3517, 3618

W 向き: 3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218, 4318

北軍増援

全ての北軍ユニットは増援である。

ターン	ヘクス	ユニット
1100	3727 の 1ヘクス以内	Sykes; 2/V 歩兵及び砲兵
1100	4228 の 1ヘクス以内	Williams; 1/XII 歩兵及び砲兵、Geary に率いられる、2/XII 歩兵
1330	3727 の 1ヘクス以内	Hancock; 1/II 歩兵 [a]

[a]: 1/1/II ‘b’ ユニットの存在しない; それはフレデリクスバーグシナリオで使用される。

イニシアティブ

北軍は 1100 ゲームターンに自動的にイニシアティブを得る。その後は修正なしでダイスを振る。

AM

北軍: 第 V 及び第 XII 軍団で開始する; 必要となった時に第 II 軍団を使用する。活性化ダイスロールを適用する。印刷された範囲への DRM はない。北軍プレイヤーは第 V 軍団 (0-6) の AM でシナリオを開始せねばならない。しかしながら、第 V 軍団 (のみ) 活性化ダイスロールを行わない; 第 V 軍団は自動的に活性化する。

南軍: Anderson と McLaws の AM を使用する。Fitz Lee は McLaws に割り当てられる。Alexander 砲兵と Ramseur 旅団 はシナリオ開始時にいずれかの師団に割り当てることができる。

ヒストリカルノート: もしあなたが Slucum の不活発さを反映したいなら、1100 ゲームターンに北軍に第 XII 軍団 (0-5) の AM のみを与えること。これは北軍のかすかなチャンスをよりおぼつかないものにするであろう。

プレイノート: プレイヤーは AM 活性化ロールのルールとダイスロールを無視することによって北軍の勝利のチャンスを増すことができる。

地面の状態

地面の状態は中くらい; 状態は変わらない。天候決定のダイスは振らない。

撤退

撤退ボックスにあるユニットは復帰できない。

勝利

北軍はゲーム終了時に 3918 か 4018 のいずれかを占領していれば勝利する。そうでない場合、南軍が勝利する。

ヒストリカルノート: 上記の勝利条件はこのシナリオにおいてのみ適用される。

ラパハノック河の渡河; 5月3日

Sedgwick は約1日遅れで、最終的に Hooker と連携するためラパハノック河の渡河を決定した。この時、南軍の防御線は相当薄く引き延ばされていた。これもまた理解しやすいシナリオであり、短い時間で行える。しかしながら、それは少々普通ではない; 勝利条件を参照すること。その上、プレイするのに2つの方法がある事をあなたは気付くことになる。

マップ

このシナリオではフレデリクスバーグマップのみを使用する。

ヒストリカルシナリオ

このシナリオは Sedgwick がラパハノック河を渡河した後から開始し、前半ばでの軍勢の歴史的配置を使用する。

ゲームの長さ

このシナリオは4ターンを扱う。プレイするのに2~3時間かかるだろう。シナリオは 0945 ゲームターンに開始し、1330 ゲームターンの完了をもって終了する。

バランス

尋常でない性質の勝利条件によって、かなりバランスが取れた状態になったといえるだろう。大部分は南軍のプレイの仕方次第である。

初期配置

向き: ユニットの望む向きに向けて良い。

Early の南軍防御軍

ヘクス	ユニット
27xx から 33xx を含む列のいずれかの IP ヘクス	Wilcox 旅団 (Anderson 師団)
3517	Hays 'a' (Early 師団)
4317	Hays 'a' (Early 師団)、Cutt 砲兵
27xx から 38xx を含む列のいずれかの IP ヘクス	Andrews 砲兵 (両方)
3817	Barksdale 'a' (McLaws 師団)
4119	Barksdale 'b' (McLaws 師団)
45xx から 50xx を含む列のいずれかの IP ヘクス	Hoke 旅団 (Early 師団)
51xx から 57xx を含む列のいずれかの IP ヘクス	Gordon 及び Smith 旅団 (Early 師団)
51xx から 57xx を含む列のいずれかの IP ヘクス	Nelson 及び Walton 砲兵 (全ユニット)

いずれかのヘクス Early [a]

[a]: Early は全てのユニットの司令官である。

Sedgwick の北軍攻撃軍

運河を含む河の西で 2817 の2ヘクス以内	Gibbon、1/2/II、3/2/II、2/II 砲兵 [a]
河の西で 4506 の3ヘクス以内	Brooks、1/VI 師団全ユニット
ハゼル(Hazel)川の南で 3813 の2ヘクス以内	Howe、2/VI 歩兵
3515,3615	Light/3/VI 旅団 [b]
3514	2/VI 砲兵
3415,3314	3/VI 砲兵
3315	Newton、1/3/VI (両方)
3215	2/3/VI
3115	3/3/VI
2417	AoP 予備砲兵 'b'
河の東のいずれかのヘクス	AoP 予備砲兵 'd'

[a]: Gibbon はこの明確なシナリオに関して、彼が Sedgwick の指揮下で作戦を行っていたかどうかについては非常に定かでない。これは問題ではなく、そして彼は Sedgwick の指揮下にある。

[b]: 1859 年のリソルジメントの戦いで働きを見た多くの北軍士官によって、フランス軍軽師団をモデルに作られた。軽という用語はほとんど作戦上の能力について言及され、戦術上のそれではない。

防御拠点

マップ上に印刷されたもののみ使用する。

爆破された橋

2822 及び 2919

地面の状態

地面の状態は“良い”; 状態は変わらない。天候決定のダイスは振らない。

イニシアティブ

このシナリオでは北軍が自動的にイニシアティブを得る。

AM

いかなる AM も用いない。その代わりに、それぞれのターンの4つのプレイヤーフェイズは以下の順番で (AM が引かれたかのように) 取りかかる: 1 - 北軍; 2 - 南軍; 3 - 北軍; 4 - 南軍。

戦略移動

戦略移動は行えない。

撤退

撤退ボックスにあるユニットは復帰できない。

自由配置シナリオ

このシナリオは北軍がどこで渡河するかを決定可能にすると共に、南軍が数少ない旅団を再配置することを可能にする。このシナリオはヒストリカルシナリオよりも少々長い。

ゲームの長さ

このシナリオは6ターンに加えて少々延長を扱う。プレイには初期配置を決定する時間を除いて3時間を要するだろう。シナリオは(1つのAMのために)0600ゲームターンに開始し、1330ゲームターンの完了をもって終了する。以下のAMのルールを参照すること。

バランス

ヒストリカルシナリオと同様である。

初期配置

ユニットの配置は1つのステップを完了して次に取りかかることで、ステップを踏んで行う。

1. 北軍プレイヤーがラバハノック河を渡る3つの浮橋をファルマス(の南)の下流のいずれかに設置する。歴史的には、2914-3015、3511-3612、4207-4307に設置された。
2. 南軍プレイヤーは河の西のいずれかのIPあるいは石壁ヘクス、またはレベル2(あるいはそれ以上)のヘクスに以下の部隊を配置する。ヘクス3020に歩兵を配置してよい。
 - ・ Wilcox, Hays, Barksdale, Hoke, Gordon, Smith 歩兵旅団
 - ・ Cutt, Andrews, Nelson, Walton 砲兵
 - ・ Early(ヒストリカルシナリオの Early の注を参照すること)
3. 北軍プレイヤーは河の東の浮橋のないヘクスに以下の部隊を配置する。(歴史的配置はどこで渡河するかをよいアイデアを与えるだろう。)
 - ・ 第VI軍団の全て
 - ・ Gibbon, 1/2/II, 3/2/II 歩兵及び 3/II 砲兵(ヒストリカルシナリオの Gibbon の注を参照すること)

防御拠点

マップ上に印刷されたもののみ使用する。

爆破された橋

2822

地面の状態

地面の状態は“良い”;状態は変わらない。天候決定のダイスは振らない。

イニシアティブ

このシナリオでは北軍が自動的にイニシアティブを得る。

AM

0600 ゲームターンにだけ活性化フェイズがある:北軍プレイヤーは単独の活性化フェイズを得る。0715 ゲームターンの開始から、いかなるAMも用いない。その代わりに、それぞれのターンの4つのプレイヤーフェイズは以下の順番で(AMが引

かれたかのように)取りかかる:1 - 北軍;2 - 南軍;3 - 北軍;4 - 南軍。

撤退

撤退ボックスにあるユニットは復帰できない。

勝利条件(両シナリオ)

両プレイヤーとも彼らのユニットを西に動かすよう試みていく。しかしながら *Early* は彼の西への移動に加えて *Sedgwick* がそうするのを止めようとしているのと同じ、*Sedgwick* は彼の任務からわずかに6個旅団を彼の前に置くようとしている。

プレイヤーはシナリオの終了時に決定した勝利得点を得る。多くのVPを得たものが勝利する;大差がつけば、大きい方が勝利する。

北軍 VP:

- 3VP 3727 を通ってマップ外へ出る北軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に
- 1VP 2927 か 4828 を通ってマップ外へ出る北軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に
- 1VP 撤退した南軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に
- 3VP 北軍が 3727 からフレデリクスバーグに至る街道を支配(南軍ユニットがないか、隣接していない)

南軍 VP:

- 2VP 3727 を通ってマップ外へ出る南軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に
- 1VP 2927 か 4828 を通ってマップ外へ出る南軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に
- 1/2VP 5527 か 5727 を通ってマップ外へ出る南軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に(端数切り下げ)
- 1VP 撤退した北軍の戦力(歩兵と砲兵)毎に

例: +3砲兵ユニットが5527を経てマップ外へ出れば1VPを得る。

混乱したユニット:ユニットがマップ外へ出るとき混乱していたら、そのようなユニットの得るVPは端数切り下げで半分となる(0になる可能性もある)。マップ外へ出たユニットはマップに戻ってはならない。

ジャクソンの攻撃;5月2~3日

このシナリオは Jackson の有名な北軍左翼への側面攻撃とその直接の結果を扱う。このゲーム中の全てのシナリオの中でこのシナリオが最も純粋に戦闘に適合している。たくさんの数のIPマーカーを使用することに注意すること。

マップ

このシナリオではチャンセラーズヴィルのマップのみを使用する。

ゲームの長さ

このシナリオは 11 ターンを扱う。プレイするのに5時間以上かかるだろう。最初は1個だけの AM のターンで 5/2:1715 ゲームターンから開始する。通常のプレイは 5/2:1830 ゲームターンから開始する;5/3:1315 ターンの終了、東で Lee が Sedwick の問題に直面した時点をもってゲーム終了となる。

プレイノート: このゲームはセットアップに他のシナリオよりもだいたい 30 分から1時間、時間がかかる。

バランス

よい北軍プレイヤーは南軍の勝利を食い止めるだろうが、もしプレイヤーが Hooker の負傷のルールを使用しなかったら、南軍が歴史上の自動的勝利を得るのは非常に厳しいだろう。Hooker は人的資源を有していたが、南軍の軍勢が集中している間、彼が望む場所へその人的資源を投入するのに時間がかかった。南軍が少々有利である。

北軍初期配置

ユニットに向きの指定があるもの W、NW、etc. はその方向に向かせなければならない。ユニットにそのような指定がないものは望む向きに向けて良い。

ヘクス	ユニット
3910	Hooker

第 II 軍団 [Darius Couch 少将]

ヘクス	ユニット
3908	1/1/II 'a' (E 又は SE) [a]
1805	2/1/II
3109,3808	3/1/III (E 又は SE)
3708,3809	4/1/II (E 又は SE)
4009	5/1/II; 1/II 砲兵 (E 又は SE)
上記のいずれか	Hancock

3509	1/3/II (E)
3711	2/3/II (両方)
3710	3/3/II
3511	3/II 砲兵
上記のいずれか	French

3611	Cushing 予備 'b' 砲兵
3811	Kirby 予備 'a' 砲兵

第 III 軍団 [Daniel Sickles 少将]

ヘクス	ユニット
5217	1/1/III 'a' (SE)
5017	1/1/III 'b'
4916	2/1/III (両方)
5115-5116	3/1/III (SE)
4116	1/III 'a' 砲兵
4817	1/III 'b' 砲兵
上記のいずれか	Birney

3909	1/2/III 'a' (E)
4109	<u>1/2/III 'b' (SE)</u>
3810	2/2/III (両方)
2104-2105	3/2/III
3811	2/III 'a' 砲兵
3513	2/III 'b', 'c' 砲兵
上記のいずれか	Berry

4815-4816	1/3/II I(SE)
4115	2/3/III 'a'
4915	2/3/III 'b' (SE)
5114	3/3/IIIss (SE)
4216	3/III 'a', 'b' 砲兵
上記のいずれか	Whipple

第 V 軍団 [George Meade 少将]

ヘクス	ユニット
3104	1/1/V (両方) (E 又は SE)
3004	2/1/V (両方) (E 又は SE)
3005	3/1/V (両方) (E 又は SE)
2705	1/V 'a' 砲兵
2502	1/V 'b' 砲兵及び 3/V 砲兵 (SE)
上記のいずれか	Griffin

3409	1/2/V 'a' (E 又は SE)
3308	1/2/V 'b' (E 又は SE)
3106	2/2/V; 2/V 'a' 砲兵 (E 又は SE)
3207,3307	3/2/V (E 又は SE)
上記のいずれか	Sykes

2903	Humphreys; 1/3/V (E)
2603-2604	2/3/V (E)

第 XI 軍団 [Oliver Howard 少将]

ヘクス	ユニット
3625	1/1/XI 'a' (W)
3426	1/1/XI 'b' (W)
3723	2/1/XI 'a' (SW)
3924	2/1/XI 'b' (SW)
3824	Dieckmann 砲兵 (NW)
3522	Devens

4020	1/2/XI 'a' ; Wiedrich 砲兵 (SE)
3720	1/2/XI 'b'
5219-5220	2/2/XI
3820	von Steinwehr

3823	1/3/XI 'a' (SW)
3722	1/3/XI 'b' (SW)
3421	2/3/XI 'a' (W)
3922	2/3/XI 'b' (SW)
3821	Dilger 砲兵
3722	Schurz

3718	XI 予備砲兵
------	---------

第 XII 軍団 [Henry Slocum 少将]

ヘクス	ユニット
4615,4714	1/1/XII (SE)
4614	2/1/XII (SE)
4513	3/1/XII (SE)
4012	1/XII 砲兵
上記のいずれか	Williams
4109,4209	1/2/XII (SE)
4310,4411	2/2/XII (SE)
4212,4213	3/2/XII (SE)
4010	2/XII 砲兵 (SE)
上記のいずれか	Geary

騎兵軍団 [George Stoneman 准将]

4316,4416	Pleasanton; 2/1/Cav 'a' 及び 'b' ; Martin 騎馬砲兵
-----------	---

[a]: 1/1/II 'b' のユニットはない;これはフレデリクスバーグシナリオで使用される。

浮橋

2001-2101 (構築済); 1812 か 1813 に浮橋荷車 (1)

改良された浅瀬

2001-2002

防御拠点 (42)

W 向き: 3225、3625、3824、3719、3819、3919、4113、4014、3914、3815、3714
SW 向き: 3822、3823、4020、4021
SE 向き: 2502、2603、2604、3004、3005、3105、3106、3207、3307、3308、3409、4008、4009、4107、4109、4110、4211、4212、4213
E 向き: 2903、3509、3609、3708、3808、3906、3908、4007

使用可能な北軍 AM

1830 ゲームターンより使用可能: 第 II 軍団、第 III 軍団、第 V 軍団、第 XI 軍団、第 XII 軍団、及び騎兵。北軍プレイヤーは Hooker を移動させるために戦略移動ルールを使っていなくとも戦略移動 AM を 1830 ゲームターンから使用してよい。

北軍増援スケジュール

ターン	進入ヘクス	ユニット
5/2:1830	2000	Robinson、2/I (歩兵及び砲兵); Doubleday、3/I (歩兵及び砲兵)
5/2:夜-1	2000	Wadsworth、1/I (歩兵及び砲兵); AoP 'a' 予備砲兵

重要: 第 I 軍団は戦略移動を使用できない。特別な命令を受けていなかった Reynolds は何をすべきか全く確信が持てなかった。

南部連合軍 (南軍)

北ヴァージニア軍 Robert E. Lee 將軍指揮

第 I 軍団 [Robert E. Lee 將軍] [a]

Anderson 師団 [Richard Anderson 少将]

ヘクス	ユニット
4105	Perry 旅団 (W)
4609	Mahone 旅団 (両方) (NW)
4812	Wright 旅団 'a' (NW)
4912	Wright 旅団 'b' (W)
5012,5111	Posey 旅団 (W)
4810	Hardaway 'a' 砲兵 (NW)
4905	Hardaway 'b' 砲兵
上記のいずれか	Anderson

McLaws 師団 [Lafayette McLaws 少将]

4304,4405	Wofford 旅団 (W)
4505,4606	Semme 旅団 (NW)
4607-4608	Kershaw 旅団 (NW)
4505	Cabell 'a' 砲兵 (NW)
上記のいずれか	McLaws

第 I 軍団砲兵予備 [d]

4816	Brown 砲兵 'a' (NW)
5616	Brown 砲兵 'b'

第 II 軍団 [Thomas Jackson 中将]

Hill 師団 [A.P.Hill 少将] [b]

5415	Thomas 旅団 'a'
5716	Thomas 旅団 'b'
5818,5918	Archer 旅団

Rodes 師団 [R.E.Rodes 准将] [c]

2927,3028	Iverson 旅団 (E)
3127,3228	O'Neal 旅団 (E)
3428,3527	Doles 旅団 (E)
3628,3727	Colquitt 旅団 (E)
上記のいずれか	Rodes

騎兵 [J.E.B.Stuart 少将]

3327	Beckham 騎馬砲兵 (両方) (E) [d]
3300	Fitz Lee 'c' (W)

[a]: これは Longstreet の軍団だが、Longstreet はヴァージニア北東とノースカロライナを守るため南にいた。この戦いでは Lee が第 I 軍団を指揮した。

[b]: これらの2つの旅団は Jackson の側面移動の最後尾にいた。以下のルールを参照。

[c]: これは D.H.Hill の師団だが、Henry Hill がリッチモンド麾下の軍勢に補されたため Rodes が指揮した。

[d]: これら全ての砲兵ユニットは Jackson の指揮下にあり、第 II 軍団 AM、あるいはルールにより Jackson 麾下のいずれかの師団 AM で活性化される。

防御拠点 (7)

W 向き: 4304、4405

NW 向き: 4505、4606、4607、4608、4609

使用可能な南軍 AM

1715 ゲームターンより使用可能: 第 II 軍団 (以下参照)。
1830 ゲームターンより使用可能: 全て (軍団及び師団)。

南軍増援スケジュール

ターン	進入ヘクス	ユニット
5/2	1715	以下の Jackson の最初の攻撃ルールを参照
5/2	1830	以下の Jackson の最初の攻撃ルールを参照
	10	Paxton 歩兵 [c]; Alexander 'a' 砲兵 [b]
5/2 夜-1	11	Jones 砲兵 (両方); Alexander 'b', 'c' 砲兵 [b]
	11	McGowan 旅団; Walker 砲兵 (両方) [a]
5/2 夜-2	11	McIntosh 砲兵 [b]

[a]: そのターン2つ目の第 II 軍団 AM が引かれたら登場する。

[b]: これら全ての砲兵ユニットは Jackson の指揮下にあり、第 II 軍団 AM で活性化される。

[c]: そう、Paxton は (最初の) この状況下では非指揮下で攻撃できない。これは Paxton が最初はオレンジブランク街道沿いに防御的に配置されたという史実からして“正しい”。

Jackson の攻撃; 増援の波

Jackson と彼の第 II 軍団の攻撃はユニットの3波にわたるマップへの進入となる。第1波 - Rodes 師団 - は既にマップ上にある。これは 1715 ゲームターンから移動してよい。第2波は 1830 ゲームターンに以下に記されるヘクスからマップに進入する。

ヘクス	ユニット
3228	Warren 'a' 歩兵
3327	Warren 'b' 歩兵; Carter 砲兵 (両方) に続いて
3028,3127	Jones 歩兵
2927	Nichols 歩兵
上記のいずれか	Colston

第2波は 1830 ゲームターンに2つ目の第 II 軍団 AM が引かれたら以下に記されるヘクスからマップに進入する。

ヘクス	ユニット
2927,3028	Heth 歩兵
3127,3228	Pender 歩兵
3327	Lane 歩兵 (両方)
上記のいずれか	A.P.Hill
3628,3727	Ramseur 歩兵

イニシアティブ

1715 ゲームターン及び 1830 ゲームターンは南軍が自動的にイニシアティブを得る。その後はダイスロールによって決定する - 南軍プレイヤーはイニシアティブ DR に +2 する。

地面の状態

地面の状態は恒久的に良い。天候決定のダイスは振らない。

5/2-1715 ゲームターン

1715 ゲームターンの開始時、1つの Jackson/第 II 軍団 AM のみ使用される。しかしながら、このターン (のみ) 南軍は全ての攻撃で5戦力より大きい戦力比を切り上げる。例: 9戦力から5戦力へは標準ルールにあるように3対2でなく2対1となる。

Jackson の最後尾

史実上、ゲーム中の Archer と Thomas へのマップ外移動の命令は進入ヘクス #9 から退出し進入ヘクス #10 から再進入となる。もちろんプレイヤーはこれらを変更してよい。

Hooker の負傷

このシステムが許す限り史実に沿ってプレイしたいプレイヤーは、5/3-0945 ゲームターンの初めから残りのゲームの期間中 Hooker の“屋根が抜けた”ルールの効果を適用すること。

勝利条件

南軍自動的勝利: いずれかのゲームターンの終了時に南軍がターンバイクのヘクス 4500-3822 を全て支配 (占領しているあるいは最後に占領し、北軍ユニットが隣接していない) したら、南軍が勝利する。

ゲーム終了時勝利: 1215 ゲームターンの終了時にプレイヤーは以下の VP を決定し、より多い VP を得たプレイヤーが勝利する。余裕が多いほどより大きい勝利となる。

両プレイヤーが得る:

5 VP	3910 (チャンセラーズヴィル)
3 VP	3822
1 VP	3821 から 3911 を含むその間の街道を支配している毎に

もし VP が等しかったら、より少ない戦力 (砲兵を含む) を除去 (復帰ボックスにいるユニットではない) されたプレイヤーが勝利するが、かろうじての勝利である。

史実では南軍が 0945 ゲームターン終了時に自動的勝利で勝利を得た。

フルバトルシナリオ; 5月1日 ~ ?

この (プレイヤーにとって) 本当に意欲的なシナリオは Anderson がザイオン教会の周りの塹壕から西へ移動することによって始まったお祭り騒ぎの2時間ほど前から、全部で5日ばかりの、西から東の、チャンセラーズヴィルの戦い全体で

我々が何を知り得たかを扱う。これは非常に容易で多人数プレイに適しているけれども、大きなテーブルと多大な時間を要する。(2人の南軍プレイヤーと3人の北軍プレイヤーを推奨する。)

マップ

3枚全てのマップを使用する。道路/河を合わせて使用すが、チャンセラーズヴィルマップだけ他のマップより“北”に位置することに注意すること、

ゲームの長さ

シナリオは 5/1 の 1715 ターンに開始する。どちらかの側が勝利(以下の勝利条件を参照のこと)するか、プレイヤーがもう充分と感じた時に終了する。このように、終了ターンは決まっていない。しかしながら、完了させるには何度かの勝負を要するであろう長い時間のかかるシナリオである。ゲームの目的において、史実上の戦いの終わりは事実上 5 月 4 日の夕暮れであった。もし貴方が望むならゲーム終了をそう設定してもよい。

デザインノート: 今はターントラックの“4月30日”を無視すること - これは今後刊行される GMT の“C31”マガジンに掲載されるシナリオで使用されるであろう。

バランス

この戦いは Bobby Lee の偉大な勝利であった。しかしながら、多くのゲーマーが Lee の域に達していることを疑う(もちろん貴方ではない; 貴方は彼のちょうど上にいる)としても、北軍プレイヤーはルールに最善を尽くすことによって、Hooker が持ち得なかった後知恵と概要を持つことを注記しておきたい。これはたった1つだが、このシナリオにおいて大きな北軍の利点である。

北軍は多くの人員を有するが、南軍は結束値がわずかばかり高く、コマンドはよりよい。北軍にとっては Hooker の負傷ルールを上手に使うのと同じくらいどれだけ指揮の優柔不断が機能するか、両プレイヤーにとってはどれだけ攻撃的であるかに多くを依存する。

初期配置

ユニットは望む向きに向けてよい。

連邦軍(北軍)

ボトマック軍; Joseph Hooker 少将指揮

ヘクス ユニット

C-3910 Hooker

第 I 軍団 [John Reynolds 少将]

ヘクス ユニット

河の西、ボウリンググリーンロード(5108-5206-5305-5504)の東、F-51xx-55xxを含む列の中のいずれかのヘクス

Wadsworth; 1/I 師団

F-5003 の4ヘクス以内

第 I 軍団の残り及び予備砲兵 'a'

第 II 軍団 [Darius Couch 少将]

ヘクス ユニット

F-2808 の1ヘクス以内

Gibbon; 2/II 師団 + 砲兵 [a]

C-2202 5/1/II 旅団 [b]

C-3003 2/1/II 旅団

C-3610-12 Hancock; 1/1/II 'a' [e], 3/1/II, 4/1/II; 1/II 砲兵

C3510-12 French; 3/II 師団 + 砲兵

C-3811 Cushing 及び Kirby II 予備砲兵

第 V 軍団 [George Meade 少将]

ヘクス ユニット

C-3709,3809,3908 Griffin; I/V 師団歩兵

C-2502 1/V 砲兵

C-3909,4009-10 Sykes; 1/2/V, 2/2/V 旅団; 2/V 砲兵

C-4106 3/2/V 旅団

エリーズフォードロード上、C-2817-2520

Humphreys; 3/V 師団 + 砲兵及び

浮橋 x1 と浮橋荷車

第 VI 軍団 [John Sedgwick 少将]

ヘクス ユニット

河の西で3ヘクス以内、F-44xx-49xxを含む列の中のいずれかのヘクス Brooks; 1/VI 師団

F-4206 の3ヘクス以内

第 VI 軍団の残り [c]

第 XI 軍団 [Oliver Howard 少将]

ヘクス ユニット

プランクロード/パイク上(C-3426-3823)

Devens; 1/XI 師団及び砲兵

C-3522 の1ヘクス以内

von Steinwehr; 2/XI 師団及び砲兵

プランクロード/パイク上(C-3817-3822)

Schurz; 3/XI 師団及び砲兵

C-2303 Res/XI 砲兵

第 XII 軍団 [Henry Slocum 少将]

(師団指揮官の Williams と Geary は彼らの師団のいずれかのユニットとスタックする)

ヘクス ユニット

C-3916,4017 1/1/XII

C-4214-5 2/1/XII; 1/XII 砲兵

C-4016,4115 3/1/XII

C-4409-10 1/2/XII

C-4310-11 2/2/XII

C-4212-13 3/2/XII

C-1900 2/XII 砲兵

予備砲兵

ヘクス ユニット

F-2417,S-2706 AoP 予備砲兵 'b', (Hys/Tyler) 'c' それぞれのヘクスに1ユニットづつ

騎兵軍団 [George Stoneman 准将] [d]

ヘクス	ユニット
C-4401	2/1/Cav 'a'
C-3019	2/1/Cav 'b'
C-3910	Pleasanton
S-1327	Martin 騎馬砲兵

配置された浮橋

F-5004-5104、F5103-5204、F-4207-4307、F-4206-4306、C2100-2101

マップ上にある構築されていない浮橋荷車

3 (それぞれ浮橋マーカーx1)、フレデリクスバーグマップで河の東、ファルマスの南のいずれかの道路上ヘクス

改良された浅瀬

“合衆国の浅瀬”(C-2001-2)

- [a]: 以下の Gibbon 師団の特別ルールを参照すること。
[b]: このユニットは時に“臨時の旅団”として記されている。これは到着した時に仮に配属されたが、この戦いの間は“永続的に”所属した。
[c]: 1/2/VI 旅団はない;それはどこかよそにいる。
[d]: Stoneman と軍団の大部分は実際の戦いには参加しなかった。彼らは“Stoneman の襲撃行”に参加していた。
[e]: 1/1/II 'b' ユニットはない;それはフレデリクスバーグシナリオで使われる。

北軍増援スケジュール

ターン	進入ヘクス	ユニット
5/1;0715	B	第 III 軍団全部及び浮橋と浮橋荷車 [戦略移動で進入]
5/1;1330	F-5200	予備砲兵 'd'
5/3;1215	D	Averell; 1/1/Cav 旅団; 2/Cav 師団; TidBall 騎馬砲兵

南部連合軍(南軍)

北ヴァージニア軍 Robert E. Lee 将軍指揮

第 I 軍団 [Robert E. Lee 将軍] [a]

Anderson 師団 [Richard Anderson 少将]

ヘクス	ユニット
F-2823	Perry 旅団
S-3005 の1ヘクス以内	Wilcox 旅団; Hardaway 砲兵 'a'
S-4117,4318	Wright 旅団
S-3918,4019	Posey 旅団
S-3718,3819	Mahone 旅団; <u>Hardaway 砲兵 'b'</u>
上記3つのいずれかと共に	Anderson

McLaws 師団 [Lafayette McLaws 少将]

ヘクス	ユニット
S-3912-13	Semmes 旅団
フレデリクスバーグマップの31xx-44xx を含むレベル2又はレベル3ヘクスのいずれか	McLaws; McLaws 師団の残り; Cabell 及び Alexander 砲兵

第 II 軍団 [Thomas Jackson 中将]

Early 師団 [Jubal Early 少将]

フレデリクスバーグマップの45xx から南で RF&P 鉄道の西のいずれかのヘクス

Early; Early 師団; Andrews 砲兵

騎兵 [J.E.B. Stuart 少将]

S-4017	Fitz Lee 'c' 騎兵
--------	-----------------

防御拠点:

NW 向き: S-3517、3618

W 向き: S-3718、3819、4019、4117、4218、4318

[a]: これは Longstreet の軍団ではあったが、Longstreet は南に派遣されていて不在だった。この戦いでは Lee が第 I 軍団を指揮した。

南軍増援スケジュール

ターン	進入ヘクス	ユニット
5/1;0715	1	A.P.Hill 歩兵; Rodes 歩兵 [a]; Colston 歩兵; Walker, Carter, Jones, Brown, McIntosh, Walton, Cutt 及び Nelson 砲兵 [戦略移動で進入]
5/1;1215	7	WHF “Rooney” Lee 騎兵、Beckham 騎馬砲兵 (‘a’, ‘b’) [b]
5/1;1330	9	Fitz Lee 騎兵 ‘a’, ‘b’ [b]

A.P.Hill, Rodes, Colston はそれぞれの師団のいずれかのユニットと共に進入する。Fitz Lee はマップ上に配置された彼のコマンドと共に配置するか増援の彼のコマンドのいずれかと共に進入するかを選んでよい。WHF Lee は彼のコマンドのいずれかと共に進入する。

[a]: Rodes は D.H.Hill が負傷していたため彼の師団を指揮していた。

[b]: これらのユニットはそのターン2つ目の Stuart/騎兵 AM (あるいは Fitz/WHF Lee AM) で進入する。

イニシアティブ

北軍が最初のターン自動的にイニシアティブを得る。もしプレイヤーが第 V 軍団 AM でシナリオを開始したら、第 V 軍団の全ユニットが自動的に活性化される。もしそうでなければ、引かれた AM に活性化ルールが適用される。その後はダイスロールで決定する。南軍プレイヤーはイニシアティブダイスロ

ールに2を加え(+2)る。

AM

北軍:第II、III、V、XI、XII軍団、及び騎兵AM。第I及びVI軍団は第1ターン活性化できない;戦略移動AMは第III軍団にのみ使用される。その後は戦略移動AMが使用可能になる。Hookerは第1ターン移動できない。

史実上の第1ターンAM:もっと史実に近いプレイを望む北軍プレイヤーは、軍団ごとに1枚のAMしか使用せず、軍団AMは最も小さい活性化値で活性化されねばならない。例:0715ゲームターンに、北軍はMeade/第V軍団(0-6)AMしか使用できない。

例外:史実上のイニシアティブを使用しても、第V軍団は自動的に活性化される。

南軍:全ての師団又は軍団のAMを使用可能である。

地面の状態

第1ターン、天候は中くらいでGCマーカーは“5”に置く。

フルバトルシナリオの特別ルール

北軍のフレデリクスバーグにおけるコマンドの初期決定

Hookerは背後にある残りの部隊をSedgwickの指揮下に置いたあと、フレデリクスバーグを回ってラパハノック河の東への彼の側面移動に取りかかっていた。Sedgwickは、ラパハノック河を渡って攻撃を行うことで、Reynoldsが彼の第I軍団を東に移動しHookerへ合流する命令を待っている間に、よりいっそう、Hookerを支援した。第I軍団の残りの師団の役割はベストを尽くす以外は明確でなかった。

シナリオの開始時フレデリクスバーグマップ上には以下に示す3つのグループがある。北軍プレイヤーは、シナリオ開始前に、それらのコマンドに何をさせたいか決定せねばならない。北軍プレイヤーが密かにそれを書き留めたら、その選択を証明することを求められたときのみ明らかにする。

コマンド

- ・第VI軍団(以下に示すようにSedgwickが活性化されるまで自動的に留まる)
- ・第I軍団
- ・Gibbon 2/II 師団

それぞれの独立したコマンドで選択できることは:

- ・Sedgwickの指揮下に留まる:
(以下に示すように)Sedgwickが活性化されるまで何も行えない。しかしながら、一旦活性化されたら、北軍プレイヤーの望む行動をとってよい。この選択をした全てのコマンドはSedgwickが活性化されるまで移動できない。第VI軍団は自動的にこの選択となる。
- ・自由行動:
コマンドは北軍プレイヤーが与えたいかなる命令でも行える。しかし、もしこれが選択されたら、ラパハノック河の北

側(もしまだ到達していなければ)それから西に、フレデリクスバーグマップを出て河を渡りセーラムマップとチャンセラーズマップのいずれかに移動せねばならない。方向はコマンドの初期決定時にあらかじめ決定せねばならず、そのコマンドは決定した方向へ何があるかと移動し続けねばならない。北軍プレイヤーには(上記)の命令と移動方向を書き留めることを推奨する。

もし北軍プレイヤーがReynoldsの第I軍団に自由行動の命令(そしてSedgwickの元には留まらない)を与えたら、第1ターン以降北軍プレイヤーがイニシアティブを得たいかなるターンでも移動を開始してよい。加えてその場合それらのコマンドのうち幾つかのユニットが街道/道路にいない時は戦略移動AMを使用できず、完全に活性化ダイスロールに則り第I軍団AMを使用せねばならないことに注意すること。(これにより恐らく史実より幾分早く移動できるであろう。)Sedgwickは第1ターン(0715)に活性化ダイスロールを行えない。

例:北軍プレイヤーは第I軍団に自由行動を指示した。彼はそれに加えて“バンクの浅瀬”で河を渡ることを書き留めた。彼は命令受領(以下を参照)の試みの前に(計略として)数ターン待ち、それから“バンクの浅瀬”を越えて攻撃するため、彼がシナリオ開始時にそう書き留めたように、戦略移動を用いて軍団全体を(セーラムマップの)“バンクの浅瀬”に移動させた。

ヒストリカルノート:第I軍団は最終的にファルマスからの電文によって5/2早期に移動の命令を受け取った。その後はすぐその場を離れ、1日中の行軍ののち“合衆国の浅瀬”にてラパハノック河を渡った。Sedgwickがレイシーハウスにて川を渡り最終的に攻撃する時に2/II師団が-“バンクの浅瀬”を守るために2/2/II旅団を除き-その場に残った。

Sedgwickの活性化

上記のごとく、Sedgwickは南軍部隊に対する河を見おろす高台での“示威行動”の命令によってその場を離れた。しかしながら、Sedgwickは“示威行動”の正確な意味について幾分混乱しており、5/3に至るまで南軍に何らプレッシャーを与える移動を行わなかった。

ルール

Sedgwickの指揮下にある全てのユニット(必然的に必要となるであろう上記参照)はSedgwickが活性化されるまで(反応射撃と防御射撃のほか)何も行えない。シナリオの期間中、これらのユニットは第VI軍団のAMが引かれた時からのみ移動できるが、Sedgwickが活性化されるまで使用できる第VI軍団のAMはない。

Sedgwickの活性化:

北軍プレイヤーはイニシアティブを得た日中ターン(夜間ターンは試みを行えない)の始めにSedgwickの活性化を試みることができる。ここで言うSedgwickの“活性化”とは北軍プレイヤーがAMプールに第VI軍団AM(もしSedgwickの指揮下に留まっていたら加えて第I軍団AM)をプールに投入できることを意味する。Gibbonは第II軍団の一部であり、

その AM は他のユニットに使用する資格がある。Sedgwick を活性化する試みはイニシアティブの獲得 (A/3) の後に行われる。試みるために、ダイスを振る:

- ・ もし DR が“0”または“9”なら Sedgwick は活性化され、シナリオの残り期間中活性化され続け、第 VI 軍団の AM がそのターンから使用可能になる。
- ・ もし DR が1から8なら Sedgwick は当てにならず、活性化されないままである。適格な時に再度試みる。

Sedgwick は 5/4 の 0600 ゲームターンまで活性化されていなかったら、5/4 の 0600 ゲームターンに、又は指揮下のいずれかのユニットが南軍ユニットに突撃されたら自動的に活性化される。

Sedgwick の部分的な活性化:

Sedgwick はもし彼の(上で述べられている)指揮下のいずれかのユニットが的の砲兵ユニットの目標にされたら部分的に“活性化”される。彼は又指揮下のいずれかのユニットに敵のユニットが隣接したら部分的に“活性化”される。もし Sedgwick が部分的に活性化されたら、次のターンの始めから彼の指揮下のユニットの AM が使用可能となる。Sedgwick が部分的に活性化されている間、Sedgwick 指揮下のユニットの AM は以下の限定された目的のためにのみ使用可能となる。

・ 回復

・ 河の西のセットアップエリア又はフレデリクスバーグマップの河の南のヘクス列 F-26xx での第 I 軍団と第 VI 軍団を併せたユニットの移動。これらのユニットは移動開始時に敵ユニットに隣接していない限り敵ユニットに隣接する移動を行えない。

・ IP の構築

・ 浮橋の構築と撤去

・ 浅瀬の改良

これらの制限は Sedgwick が完全に“活性化”された時に解除される。

プレイノート: 数学的に、Sedgwick は史実より幾らか早く活性化するのであろう。もしそれが貴方を悩ますなら、より史実に“正確に”再び数学的に、活性化 DR を“9”に変更すること。これは何を意味するか? それぞれの日は 12 の日中ターンがあり、Lee に +2 のイニシアティブ DRM が与えられており、これは北軍プレイヤーが1日あたり5ターンイニシアティブを得られるであろうことを意味する。十面体で“9”を出すことは、Sedgwick を活性化するのに2日、“0”か“9”では1日かかることを意味する。これについては自由にプレイしてよい。

Sedgwick の指揮の優柔不断のダイスロール

Sedgwick の元に留まったユニットは AM に書かれたダイスロールを使用する; これらは(ユニットが Sedgwick の“完全な”指揮下にあるがごとく)“Hooker からの距離に影響されない。(それが活性化されている時に)Gibbon の師団の使用を試みる時は、もし Sedgwick の元に留まっていたら第 II 軍団の AM 書かれたダイスロールを使用する; もし移動する(そして戦略移動でない)ことを決定したなら指揮の優柔不断 DR

修正を使用すること。

北軍観測気球

このルールは史実の細部にこだわる人...及びジュール・ヴェルヌのファン向けである。北軍プレイヤーは航空偵察の任務を“気球操縦者”長の Thaddeus Lawe 教授、Stephen Sears の言葉によれば“...軍事オブザーバーと言うよりはお祭りの興行主”から引き継いだ Cyrus Cumstock 主任技師のもと、合衆国通信軍団の空中装備を表す観測気球のカウンターを持っている。気球は南軍の移動を“観測”するために用いられたが、距離と繁る葉にもかかわらず、そのような観測でもしばしばピンカートン探偵社より正確だった。

位置:

北軍観測気球はファルマスのいずれかのヘクスの地面に(希望を抱いて)据え付けられる。

観測:

北軍プレイヤーがイニシアティブを得てかつ豪雨でないいずれかのターン、北軍プレイヤーは南軍のマップ外移動で何が起きているのかを見るを試みる事ができる。これを行うには、どのマップを観測(南軍ユニットがマップ外へ退出するのに使用し支配している進入/退出ヘクス)するか決定し、A/7 フェイズにダイスを1つ振り、当てはまるなら以下のダイスロール修正を適用する。

- + 1 天候が曇り又は小雨だったら
- 1 もしもセーラムマップを観測するなら
- 2 もしもチャンセラーズヴィルマップを観測するなら

修正後

DR	結果
0	南軍プレイヤーは(指示されたマップの)移動中のマップ外移動ユニット全ての進入ヘクスを述べなければならぬ。
1 - 2	南軍プレイヤーは(指示されたマップの)移動中のいずれか1つの(指示された指揮官の)コマンドの進入ヘクスを述べなければならぬ。
3 - 5	南軍プレイヤーは移動中のいずれか(指示された指揮官の)1つのコマンドのマップ端(例えばチャンセラーズヴィルマップの南端)を述べなければならぬ。
6	気球を固定するケーブルが切れた。ダイスを振る; 結果の数字のターン後に再び使用できる。“0”は“1”と読み替える。
7	ケーブルが切れ、気球はジュール・ヴェルヌの小説のように吹き流されていった。さようなら気球; こんにちはネモ船長(「神秘の島」の読者向け)。
8 +	見るべきものはなかった。

勝利条件

自動的勝利:

いずれかのゲームターン終了時にいずれかのプレイヤーが F-3316 から S-3913 を含む間と C-3822 から C-4127 含む間のオレンジブランク街道全てのヘクスと S-3913 から C-3327

を含む間の街道全てのヘクスを支配 - 最後に占領し、敵ユニットが隣接していない - していたらそのプレイヤーが勝利する。シナリオ開始時に北軍ユニットに占領されているマップ上の全ての街道ヘクスあるいは北軍ユニットに占領されている街道ヘクスの西側は北軍支配下であるとみなす。残りの全ての街道ヘクスはシナリオ開始時南軍支配下とみなす。フレデリクスバーグマップの全ての勝利条件ヘクス(以下参照)はシナリオ開始時南軍の支配下である。

ゲーム終了時の勝利:

両プレイヤーがゲーム終了に合意したらいつでもゲームは終了する - そしてそれは彼ら次第である - 。両プレイヤーは支配と除去で得た VP を合計する。

VP	目標
15	C-3910 (チャンセラーズヴィル)
5	C-3822
5	S-3911
10	F-5905
3	F-5024
1	フレデリクスバーグの街ヘクス毎に
1	支配しているマップ上の街道ヘクス毎に
1	騎兵と砲兵を含む除去した(撤退ではない)SP 毎に

合計の多い方が勝利する。より大きな差がより大きな勝利である。史実では、Lee は 5/4 の終わりに自動的勝利にて勝利した。

なぜ Longstreet オプションがないのか？

幾人かのプレイテスターとその他の選ばれたゲーマーからなぜ Longstreet の軍団、老 Pete 自身はもちろんのこと、Pickett と Hood の師団のカウンターがないのか尋ねられたし、恐らくこれからも尋ねられ続けるだろう。単に(戦闘に焦点を合わせた)このスケールのゲームで実行可能な選択肢だったことが、最も希望的な判断でも信じられなかったのが理由である。

Longstreet と彼の軍団の半分はヴァージニア南東とノースカロライナ(サフォークを攻囲していた)にあり、そして Lee はそこでは補給物資をかき集められなかった。距離はたいしたことではない - およそ125マイルほど - とし、いくつかの要因がこれらの部隊を呼び集めるのを億いお伽話にしてしまった。

- ・ Lee の仮説では Hooker は防御態勢だった
- ・ Lee の指揮責任範囲は Longstreet が作戦している地域を守備することをも含んでいた
- ・ 攻囲下のサフォークを陥落させることは時間がかかることだった
- ・ 多くの部隊が分散しており、そのため再集結には何日ではなく何週間という時間がかかるであろうことが予想された

それゆえ、Longstreet を呼び戻すことは作戦級ゲームでは適用可能であるとしても、ここで我々が再現する期間内では実行可能な選択肢ではない。

エラッタ

カウンター:

- ・ チャンセラーズヴィルの Posey 'a' ユニットの混乱面の結束値は5である。
- ・ チャンセラーズヴィルでの Smith 旅団 (Early 師団) カウンター上の 'b' は無視すること。それは類似の無関係なカウンター上の無視すべきものであろう。
- ・ Glory 用カウンター (チカモーガシナリオ)。Baird のカラーバーは赤である(黄色: Negley と同色になっている)。
- ・ Glory 用カウンター (チカモーガシナリオ)。von Cleve の登場シナリオコードは CK である (F/* になっている)。

マップ:

- ・ C-2313 の Bo Didley は Bailey である。
- ・ C-4815 の Catherine Furnace は Catharine Furnace である。
- ・ C-3820 の Dowdell's Tavern は Dowdall's Tavern である。
- ・ C-3815 の Van Week's は Van Wert's 又は Van Wart's である。
- ・ フレデリクスバーグマップの Deer Run は Deep Run である。
- ・ セーラムマップの Zion Church は恐らく Zoan Church である。幾つかの過去の資料では Zoar あるいは Zion Church と呼ばれていた。
- ・ マップ上印刷の地形効果チャート。(訳注: 修正箇所が多いため個々には記さない。別途チャート参照。)
- ・ マップ上印刷の天候ボックス。“Fair” は “Overcast (曇り)” である。