



SCENARIOS

18.0 シナリオの使用方法

18.1 シナリオの指示

- 18.11 砲台
- 18.12 塹壕の状態
- 18.13 追加の指揮官
- 18.14 水上ユニット
- 18.15 砦

18.2 強行軍

19.0 シナリオ

- 19.1 ブル・ラン (1861年シナリオ)
- 19.2 戦争の拡大 (1862年シナリオ)
- 19.3 決戦の年 (1863年シナリオ)
- 19.4 闘いの時 (1864年シナリオ)
- 19.5 ブル・ランからアポマトックスへ (1861~65 キャンペーン・シナリオ)
- 19.6 ミズーリ (1861年シナリオ)
- 19.7 テネシー (1862年シナリオ)
- 19.8 テネシー (1863年シナリオ)

20.0 選択ルール

- 20.1 神経質な将軍たち
- 20.2 限定された情報
- 20.3 南部連合国軍砲台の補充
- 20.4 連邦軍の守備隊
- 20.5 砲台の突破
- 20.6 特殊な指揮官
- 20.7 連邦の政策
- 20.8 指揮官のプレイ・バランス
- 20.9 更なる南部連合国境界州
- 20.10 民兵と補給
- 20.11 強襲
- 20.12 水上迎撃
- 20.13 デーヴィスの指揮権掌握
- 20.14 海上移動と補給許容量
- 20.15 戦術カード

21.0 歴史的解説

22.0 デザイナーの注釈

23.0 ゲーム制作者のリストと謝辞

24.0 後記



日本語解説書

18.0 シナリオの使用法 [HOW TO USE THE SCENARIOS]

ルールは、全てのシナリオに適用可能なシナリオのセット・アップ指定を扱うこの項目内に含まれます。シナリオをセット・アップしてプレイを開始する前に、この素材を注意深く読んでください。

18.1 シナリオの指示 [Scenario Instructions]

ゲームは、8つのシナリオを含みます。各シナリオは、個別のゲーム・セクションです。各シナリオは、以下の要領で構成されています。:

(1) シナリオを開始して終了するターン。

(2) 連邦軍の戦闘序列は、開始時にどの連邦軍ユニットをどのヘクス内にセット・アップするかを表示します。その下に連邦軍の指揮官プールが記載され、どの連邦軍指揮官がすでに昇進しているか、次の連邦軍代替指揮官を詳述します。これにプレイに使用可能な（もしもいれど）追加指揮官のリストが続きます。

例: もしもローガンが次の代替指揮官であると、シーゲルとハールバットはすでにプレイにきています。ローガンは、最初の連邦軍指揮官死傷のための代替となり、スティールが続く等です。

指揮官プールの下は砦と砲台のプールで、どの砦と砲台のカウンターが構築のために使用可能かを示します。次いで、州民兵の見出しは、どの州民兵ユニットがすでに除去されているかとどれが使用可能かを示します。最後に、封鎖状況があり、どの港が封鎖状態でどの水上ユニットが封鎖しているのかを示します。

(3) 南部連合国軍の戦闘序列は、上記と同じに構成されますが、砦と砲台のプールが建造可能な南部連合国軍の水上ユニットも表示する点が異なります。注釈: 計画された南部連合国軍の装甲艦増援も、このプールから引かれます。開始時の南部連合国軍の補給許容量と蓄積された RPs を表示する列もあります。1862 年、1863 年、1864 年シナリオの開始時の南部連合国軍 SPs の数も表示されます。

(4) 各陣営によって支配された鉄道線、鉄道堡の位置、鉄道切断です。

(5) 勝利条件です。

(6) そのシナリオのみに適用する特別ルールです。

18.11 砲台 [Batteries]: セット・アップ指定「Bat」は、砲台の略称です。各砲台の戦力とヘクスサイドの向きが指定されます。

例: 「Bat(4) NNW」は、4 ポイントの砲台がヘクスの北と北西に面していることを意味します。

各沿岸砲台は、もしもセット・アップ指定がその都市の砲台を含むと、その名称の都市にセット・アップされます。もちろん、沿岸砲台について、向きは与えられません。

18.12 塹壕の状態 [Entrenchment Status]: 「E」は、ヘクス内の全ユニットが塹壕化状態でゲームを開始することを意味します。全ての塹壕は、レベル 2 (E2) として指定されない限りレベル 1 です。

18.13 追加の指揮官 [Additional Leaders]: 1862 年、1863 年、1864 年シナリオで、シナリオの最初のターンに、各陣営は一定数の追加指揮官を増援としてプレイに投入できます。セット・アップ指定は、プレイに投入できる使用可能指揮官と数を列記します。各プレイヤーは、使用可能な指揮官から自身で選択し、それらを増援として、最初のターンにどちらかの戦域内に登場させることができます。セット・アップの指定は、どの指揮官が歴史的に「イン・プレイ」だったかも注記します。もしもプレイヤー諸氏が小さなハンディキャップを与えることを望むのであれば、ある陣営が自由に選択する代わりにその歴史的な指揮官を使用することを要求できます。

18.14 水上ユニット [Naval Units]: 水上ユニットは、そのヘクスサイドに面した敵砲台がないという条件で、指定されたヘクスのいずれかの河川ヘクスサイド内にセット・アップできます。

18.15 砦 [Forts]: 全ての砦は、強化砦として指定されない限り通常の砦です。砦のヘクス内で、プレイヤーは自軍ユニットを砦の内部又は外部で開始することを選択できます。

18.2 強行軍 [Force Marching]

ユニットは、いかなるシナリオの最初のターンにも強行軍を行えません。

「私に 5,000 名の屈強な兵士を与えてくれれば、明日の朝にはワシントン・シティにいるでしょう。」

—ストーンウォール・ジャクソン (ブル・ランで)



19.1 ブル・ラン – 1861 年シナリオ [BULL RUN - SCENARIO]

このシナリオは、ゲーム・ルールの大部分の導入を提供し、二人のプレイヤーによって短時間で容易にプレイできます。

東部戦域のみがプレイ可能で、フロリダは除きます。ユニットは、西部戦域又はフロリダのヘクスへ進入できません。これらのエリア内に到着することが想定される増援は無視してください。

4.5、6.5、10.3、13.9 項を除く、ルールの完全なセットが有効です。このシナリオに出現しない軍 HQ ユニットと積極的指揮官の情報を全て無視できます。

シナリオの期間 [Scenario Length] : このシナリオの最初のターンは 1861 年 7 月で、最終ターンは 1861 年 12 月、合計 6 ターンです。

鉄道の支配 [Rail Control] : 各プレイヤーは、元々の自国領土内の鉄道線を支配します。連邦軍プレイヤーは、メリーランドとウェスト・ヴァージニア内の鉄道線も支配します。

勝利条件 [Victory Conditions] : もしもシナリオの終了時にワシントンとリッチモンドの両方を支配すると、どちらのプレイヤーも決定的勝利で勝ちます（そして戦争は終わります）。もしもどちらのプレイヤーもこの方法で勝利していなければ、最終の南部連合国軍補給許容量が勝者を決定します。：「作戦的勝利」は、戦争が継続するものの、勝利している陣営が決定的な優位性を持つことを意味します。

特別ルール [Special Rules] : 1861 年 7 月ターン中、ユニットは塹壕化又は海上移動を使用できません。ユニットは、鉄道又は河川移動を使用できますが、もしもそれを行うとこれらはそのターンに攻撃できません。鉄道又は河川移動を使用する指揮官は、そのターンに部隊を指揮できません。どちらのプレイヤーも、砦又は砲台の構築を開始できません。これらの制限は、1861 年 7 月ターンのみに適用します。

このシナリオは、封鎖ルールを使用しません。ノーフォーク [Norfolk] の補給値は、連邦軍がその砲台をフォート・モンロー [Fort Monroe] に持つにもかかわらず 2 です。このシナリオの期間枠内で封鎖の唯一の影響は、この方法でノーフォークの補給許容量を減少させることです。

このシナリオでは、各プレイヤーの鉄道許容量はゲーム暦上に記載された数の半分に相当します（西部戦域が残りの半分で仮定します）。

各陣営の部隊ユニット増援の半分のみがプレイ内に登場できます（残りの半分は、西部戦域へ割当てられたと仮定します）。

東部戦域に到着する連邦軍指揮官のみが受け取られます。連邦軍プレイヤーは、1861 年 11 月ターンに 1 人の指揮官を取り去る必要があります。指揮官は西部戦域で取り去られます。

VPs	勝利レベル
47 以下	連邦軍作戦的勝利
48~51	引き分け
52 以上	南部連合国軍作戦的勝利

連邦軍の戦闘序列		
ヘクス	位置	部隊
6005	Washington	6 MIL、1 REG、MacDwell
6006	Alexandria (VA)	1 MIL
6104	Baltimore	1 MIL、T
5804	Harpers Ferry	3 MIL
6310	Ft. Monroe	3 MIL、Butler、砦、砲台 (4) S/SW
6501	Philadelphia	2 MIL、N2S、N1S
6001	Harrisburg	1 MIL
4807	Charleston (WV)	1 MIL
5003	Wheeling	1 MIL
5201	Pittsburgh	1 MIL
指揮官プール : 全ての指揮官は、開始時に非昇進状態。次の代替指揮官は Sigel。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール : 2 × 砦、2 × 砲台 (3)		
州民兵 : 全て使用可能。		

南部連合国軍の戦闘序列		
ヘクス	位置	部隊
5906	Manassas	4 VOL、Beauregard
5704	Winchester	2 VOL、J.E. Johnston
5907	Fredericksburg	1 VOL
6211	Yorktown	2 VOL、Margruder
6311	Norfolk	1 VOL、1 VA ST MIL
5909	Richmond	1 VOL CAV、1 VA ST MIL、T、KIC
5410	Lynchburg	1 VOL
5615	Raleigh	1 VOL
5919	Wilmington	砲台 (2)
5323	Charleston (SC)	1 VOL、砦、砲台 (3)
4423	Milledgeville	1 VOL
5026	Savannah	砲台 (3)
指揮官プール : 次の代替指揮官は S.D. Lee。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール : 2 × 砦、1 × 砲台 (3)、2 × 砲台 (2)		
州民兵 : 全ての VA ST MIL はすでに配備されている。他の全てが使用可能。		
開始時の補給許容量と RPs : 累積した 2 RPs を伴う 51。		



19.2 戦争の拡大

マップボード全体がプレイ可能で、各陣営は増援計画によって要求された全ての増援を受け取り、ルール of the 完全なセットが有効です。

シナリオの期間 [Scenario Length] : このシナリオの最初のターンは 1862 年 1 月、最終ターンは 1862 年 11 月で合計 12 ターンです。悪天候ルールは、最初の 3 ターンと最終ターン中に適用されることに注意してください。

鉄道の支配 [Rail Control] : 各プレイヤーは、元々の自国領土内の鉄道線を支配します。連邦軍プレイヤーは、全ての境界州内の鉄道線も支配しますが以下を除きます。コロンバス [Columbus] (KY)、ボウリング・グリーン [Bowling Green]、ヘクス 3412 (ボウリング・グリーン of the 直接南西)。ヘクス 2710、3611、6006 に鉄道堡マーカーを置きます。

勝利条件 [Victory Conditions] : 最終ターンの終了までに得点された南部連合国軍の勝利ポイント数は、以下のごとく勝者を決定します。:

この年の「決定的勝利」は、迅速な戦争の終わりをもたらします。「作戦的勝利」は、戦争が継続するものの勝利陣営が決定的な優位性を持つことを意味します。

特別ルール [Special Rules] : なし。

VPs	勝利レベル
81 以下	連邦軍決定的勝利
82~93	連邦軍作戦的勝利
94~105	引き分け
106~117	南部連合国軍作戦的勝利
118 以上	南部連合国軍決定的勝利

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
1709	Springfield (MO)	1 VOL、1 VOL CAV、Price
1817	Little Rock	2 VOL
1033	Galveston	1 VOL、砲台 (2)
2812	Columbus (KY)	3 VOL、Polk、砦、砲台 (4) NW/SW
3511	Bowling Green	5 VOL (E)、A.S.Johnston
2514	Ft. Pillow	1 VOL (E)、砲台 (3) N/NW
3112	Fort Donelson	1 VOL (E)、砲台 (2) NW/SW、砲台 (3) N/NE
2515	Nemphis	1 VOL CAV、T、KIC
3414	Nashville	2 VOL、KIC
4214	Knoxville	1 VOL
2129	Baton Rouge	1 VOL
2431	New Orleans	2 VOL、KIC
2533	Fort Jackson	1 VOL (E)、砲台 (4) N/NE
3030	Mobile	2 VOL
3031	Fort Morgan	1 VOL (E)、砲台 (2)
2424	Jackson	1 VOL
3525	Montgomery	1 VOL
3231	Pensacola	1 VOL
4130	Tallahassee	1 VOL
5704	Winchester	1 VOL (E)

	Fredericksburg から 1 ヘクス以内、複数ヘクス内にセット・アップできる。	8 VOL (E)、1 VOL CAV、J.F.Johnston
6211	Yorktown	3 VOL (E)、Magruder、砲台 (2) N/NE、河川集積所
6311	Norfolk	2 VOL (E)、1 VA ST MIL (E)、砲台 (3) NW/SW
5909	Richmond	2 VOL、1 VA ST MIL、Beauregard、T、KIC
5410	Lynchburg	1 VOL
5615	Raleigh	1 VOL
6116	New Berne	1 VOL
5919	Wilmington	1 VOL (E)、砲台 (2)
5020	Columbia	1 VOL
5323	Charleston (SC)	1 VOL、1 VOL CAV、1 SC ST MILL、砦、砲台 (5)
4120	Atlanta	1 VOL
5026	Savannah	1 VOL (E)、砲台 (3)
指揮官プール : 次の代替指揮官は S.D. Lee。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール : 10×砦、1×砲台 (4)、2×砲台 (3)、6×砲台 (2)、8×装甲艦。		
州民兵 : 全ての VA ST MIL と 1 SC ST MILL はすでに配備されている。他の全てが使用可能。		
開始時の補給許容量と RPs : 累積した 4 RPs を伴う 125。		
開始時の南部連合国軍 SPs : 56 (州民兵を除く)。		

1862 年シナリオ [THE EXPANDING WAR 1862 SCENARIO]

連邦軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
2006	Jefferson City	3 MIL
2107	Rolla	2 MIL、1 MIL、CAV、Curtis
2505	St. Louis	7 MIL、1 REG、1 MO ST MIL、Halleck
2710	Cairo	2 MIL、N1R、T、砦、砲台(3) S/SE
2702	Springfield (IL)	4 MIL
2911	Paducah	2 MIL、河川集積所
3308	Evansville	1 MIL
3603	Indianapolis	4 MIL
3708	Louisville	5 MIL、Buell
4104	Cincinnati	4 MIL、USMRR
4108	Lexington	3 MIL
4008	Frankfort	1 KY ST MIL
4502	Columbus (OH)	4 MIL
4807	Charleston (WV)	1 MIL
5201	Pittsburgh	4 MIL
5804	Harpers Ferry	4 MIL
6001	Harriburg	4 MIL
6005	Washington	14 MIL、1MIL CAV、1REG、砦、砲台 (3) S/SE
6006	Alexandria (VA)	23 MIL、1 REG、McClellan、McDowell、砦
6104	Baltimore	3 MIL
6501	Philadelphia	4 MIL
6405	Dover	1 MIL
6310	Ft. Monroe	4 MIL、Butler、N2S、T、砦、砲台 (4) S/SW
5124	Beaufort	3 MIL、N1S、水上集積所
指揮官プール： 全ての指揮官は、開始時に非昇進状態。次の代替指揮官は Hurlburt。追加の指揮官は使用可能。Fremont 又は Siegel のどちらかから一人を選択する（史実は Fremont）、プラスして 2 人の師団指揮官。		
砦と砲台のプール： 8×砦、4×砲台 (3)		
州民兵： KY ST MIL と MO ST MIL は、すでに配備されている。他の全て使用可能。		
封鎖状態： Norfolk は封鎖状態。		



19.3 決戦の年

マップボード全体がプレイ可能で、各陣営は増援計画によって要求された全ての増援を受け取り、ルール上の完全なセットが有効です。例外：10/63 に各プレイヤーに2のみの強化砦が受け取られます。

シナリオの期間 [Scenario Length]：このシナリオの最初のターンは1863年3月、最終ターンは1863年12月で合計10ターンです。悪天候ルールは、最初のターンと最終ターン中に適用されることに注意してください。

鉄道の支配 [Rail Control]：各プレイヤーは、元々の自国領土内の鉄道線にプラスして全境界州内の鉄道線を支配します。加えて、連邦軍は南部連合国内の一定の鉄道線部分も支配します。ヘクス 2515、2716、2917、3414、3514、5704、5906 に鉄道堡マーカーを置きます。

勝利条件 [Victory Conditions]：最終ターンの終了までに得点された南部連合国軍の勝利ポイント数は、以下のごとく勝者を決定します。：

VPs	勝利レベル
56 以下	連邦軍決定的勝利
57～66	連邦軍作戦的勝利
67～76	引き分け
77～86	南部連合国軍作戦的勝利
87 以上	南部連合国軍決定的勝利

この年の南部連合国軍についての「決定的勝利」は、最終的にはほぼ間違いなく合衆国の分裂を導きます。「作戦的勝利」は、北部で極度の戦争疲労と結びつか又は南部にとっての外交的成功で、同じ結果になり得ます。その他の結果は、戦争が継続するものの最終的には連邦の勝利を意味します。

特別ルール [Special Rules]：4月に補充を受けません。除去ユニットは、7月になるまで補充ボックス内に留まります。

ヘクス	位置	部隊
1301	St. Joseph	2 MIL
2006	Jefferson City	1 MIL
2107	Rolla	1 MIL
1709	Springfield (MO)	1 MIL
1312	Fayetteville (AR)	2 VOL
2505	St. Louis	5 MIL、1 MIL CAV、Curtis
2702	Springfield (IL)	6 MIL
2710	Cairo	1 MIL、N1R、R2R、砦、砲台 (3) S/SE
2812	Columbus (KY)	1 MIL
3112	Fort Donelson	1 MIL
3511	Bowling Green	2 MIL
4008	Frankfort	2 MIL
4108	Lexington	2 MIL
3708	Louisville	1 MIL、1 MIL CAV、Ohio 軍 HQ
3603	Indianapolis	4 MIL
4104	Cincinnati	4 MIL
4502	Columbus (OH)	4 MIL
2917	Corinth	1 VOL、1 MIL
2716	Grand Junction	1 VOL、1 MIL
2515	Memphis	3 VOL、3 MIL、1 VOL CAV、I2R、2T、砦
2316	Helena	1 VOL、河川集積所

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
1817	Little Rock	1 VOL (E)、1 VOL CAV、1 AR ST MIL (E)
1033	Galveston	1 VOL、106 指揮官
1231	Beaumont	1 VOL CAV
1727	Alexandria (LA)	2 VOL、Taylor
2128	Port Hudson	1 VET、1 VOL、T、砦、砲台 (3) S/SW
2224	Vicksburg	4 VET、1 VOL、Pemberton、Mississippi 軍 HQ、砦、砲台 (4) NW/SW、砲台 (3) N/NE
2226	Grand Gulf	1 VET

2620	Grenada	1 VET (E)
2424	Jackson	2 VOL、1 MS ST MIL
2824	Meridian	1 VOL
	Tulahoma から1ヘクス以内、複数ヘクス内にセット・アップできる。	5 VET (E)、2 VOL (E)、1 VET VAV、Bragg、Polk、Hardee、Tennessee 軍 HQ
3916	Chattanooga	1 VOL
3318	Decatur	2 VET CAV、Forrest
2919	Tupelo	1 VOL CAV
4214	Knoxville	3 VOL、Buckner

1863 年シナリオ [THE DECISIVE YEAR 1863 SCENARIO]

連邦軍の戦闘序列

2123		1 VET、6 VOL、1 MIL、Grant、Sherman、McClelland、McPherson、Porter (海軍)、2 I2R、2T、Tennessee 軍 HQ、河川集積所
2129	Baton Rouge	2 VOL、1MIL、Banks、N2S、I1R、水上集積所
2431	New Orleans	2 MIL、Farragut (海軍)、N2S、N1S
3414	Nashville	3 VOL、1 MIL、USMRR、砦
3514	Murfreesboro	1 VET、10 VOL、1 VOL CAV、1 MIL CAV、Rosecrans、Thomas、McCook、Cumberland 軍 HQ
5201	Pittsburgh	4 MIL
6001	Harrisburg	4 MIL
6501	Philadelphia	6 MIL
6405	Dover	1 MIL
6104	Baltimore	2 MIL、T
6005	Washington	6 MIL、1 MIL CAV、1 REG、Heintzelman、T、砦、砲台 (3) S/SE
6006	Alexandria (VA)	1 VOL、1 MIL、USMRR、砦
5906	Manassas	1VET、18 VOL、2 MIL、1 VOL CAV、1 MIL CAV、Sdgwick、Reynolds、Meade、Hooker、Potomac 軍 HQ

5804	Harpers Ferry	1 VOL、1 MIL
5704	Winchester	2 VOL
4807	Charleston (WV)	1 VOL
5003	Wheeling	2 MIL
6211	Yorktown	2 VOL、河川集積所
6310	Ft. Moree	1 VOL、1 MIL、N2S、I1R、T、砦、砲台 (4) S/SW
6311	Norfolk	2 VOL、T
6116	New Berne	3 VOL、N1S
5124	Beaufort	3 VOL、N1R、水上集積所、砦
5125	Hilton Head	12S、N2S
4930	Jacksonville	1 VOL
3231	Pensacola	1 VOL、N1S

指揮官プール：全ての指揮官は、開始時に非昇進状態。次の代替指揮官は Logan。追加の指揮官は使用可能。Burnside、Butler、Franklin、Hurlbut、McDowell、Pope、Sigel の間から五人を選択する (史実：Burnside、Butler、Hurlbut、Franklin、Pope)。

砦と砲台のプール：5×砦、4×砲台 (3)

州民兵：全て使用可能。

封鎖状態：Savannah は封鎖状態。I2S と N2S (Hilton Head) は、Savannah を封鎖している。

ヘクス	位置	部隊
3030	Mobile	1 VOL
3031	Fort Morgan	1 VOL、砦、砲台 (4)
3525	Montgomery	2 VOL
4120	Atlanta	1 VOL、KIC
4423	Milledgeville	2 VOL
5907	Fredericksburg	7 VET (E)、3 VOL (E)、1 VET CAV、1 VOL CAV、Lee、Jackson、Stuart、N.Virginia 軍 HQ
5909	Richmond	2 VOL、1 VAST MIL、T、砦、砲台 (3) S/SE、KIC
5910	Petersburg	2 VOL
6011		2 VET、1 VOL、Longstreet
5410	Lynchburg	1 VOL、1 VOL CAV
5615	Raleigh	2 VOL、1 NC ST MIL
5816	Goldsboro	1 VOL

5919	Wilmington	2 VOL (E)、1 NC ST MIL (E)、砲台 (4)
5323	Charleston (SC)	2 VOL、1SC ST MIL、Beauregard、I1R、砦、砲台 (5)
5020	Columbia	1 VOL
5026	Savannah	2 VOL (E)
4130	Tallahassee	1 FL ST MIL

指揮官プール：次の代替指揮官は Early。追加の指揮官は使用可能。J.E.Johnston、S.D.Lee、Price、Kirby、Smith、Magruder、Van Dorn の間から五人を選択する (史実：Magruder 以外全て)。

砦と砲台のプール：3×砦、1×砲台 (2)、4×装甲艦

州民兵：1 VA ST MIL、1 LA ST MIL、2 TN ST MIL はすでに除去されており使用不能。他の全て使用可能。

開始時の補給許容量と RPs：累積した 4 RPs を伴う 87。

開始時の南部連合国軍 SPs：71 (州民兵を除く)。

19.4 闘いの時

マップボード全体がプレイ可能で、各陣営は増援計画によって要求された全ての増援を受け取り、ルール上の完全なセットが有効です。

シナリオの期間 [Scenario Length] : このシナリオの最初のターンは1864年3月、最終ターンは1864年12月で合計10ターンです。悪天候ルールは、最初のターンと最終ターン中に適用されることに注意してください。

鉄道の支配 [Rail Control] : 各プレイヤーは、元々の自国領土内の鉄道線にプラスして全境界州内の鉄道線を支配します。加えて、連邦軍は南部連合国内の一定の鉄道線部分も支配します。ヘクス 2324、2619、2917、3316、3717、3916、5704、5806 に鉄道駅マーカーを置きます。ヘクス 2424、2825 とそれらの間の3ヘクス内に鉄道切断マーカーを置きます。

勝利条件 [Victory Conditions] : 最終ターンの終了までに得点された南部連合国軍の勝利ポイント数は、以下のごとく勝者を決定します。:

VPs	勝利レベル
39 以下	連邦軍決定的勝利
40~47	連邦軍作戦的勝利
48~55	引き分け
56~63	南部連合国軍作戦的勝利
64 以上	南部連合国軍決定的勝利

もしも南部連合国軍プレイヤーがいずれかの分類で勝利し、リンカーンが選挙に敗北すると、南部はほぼ確実に独立します。もしもリンカーンが選挙に勝利し、南部連合国軍が決定的勝利未満であると、ほぼ連邦の戦争勝利を意味します。

特別ルール [Special Rules] : 4月に補充を受けません。除去ユニットは、7月になるまで補充ボックス内に留まります。

ゲームの拡張 [Game Extension] (選択) : プレイヤー諸氏は、シナリオを12月に終了する代わりに1865年4月ターンまで通してプレイすることを、ゲームの開始前に同意できます。この場合、キャンペーン・シナリオの勝利条件を使用します (シナリオ 19.5 を参照)。

ヘクス	位置	部隊
1301	St. Joseph	1 MIL
2006	Jefferson City	1 MIL
1709	Springfield (MO)	1 MIL
1312	Fayetteville (AR)	1 VOL
1817	Little Rock	1 VET、1 VOL、1 MIL CAV、Steele
2505	St. Louis	4 MIL、Rosecrans
2702	Springfield (IL)	4 MIL
2710	Cairo	1 MIL、R2R、砦、砲台 (3) S/SE
2812	Columbus (KY)	1 VOL
3112	Fort Donelson	1 VOL
3511	Bowling Green	1 VOL
4008	Frankfort	1 MIL
4108	Lexington	1 VOL
3603	Indianapolis	4 MIL
4104	Cincinnati	4 MIL
4502	Columbus (OH)	4 MIL
2917	Corinth	1 VOL
2515	Memphis	2 VOL、1 MIL CAV、N1R、T、USMRR、砦
2224	Vicksburg	2 VET、2 VOL、1 VOL CAV、Slocum、McPherson、I2R、T、砦、Tennessee 軍 HQ

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
1033	Galveston	1 VOL、106 指揮官
1620	Camden	2 VOL CAV、Price
1424	Shreveport	1 VOL、1 VOL CAV、Kirby Smith
1727	Alexandria (LA)	1 VOL、Taylor
1828		1 VOL (E)、砲台 (2) N/NE
2919	Tupelo	2 VET CAV、Forrest
4017	Dalton	5 VET (E2)、3 VOL (E2)、2 VET CAV、J.E. Johnston、Hardee、Tennessee 軍 HQ
2824	Meridian	3 VOL、Polk

3030	Mobile	1 VOL、1 AL ST MIL、I1R (建設中 - 4月に完成する)
3031	Fort Morgan	1 VOL、砦、砲台 (4)
3525	Montgomery	2 VOL、1 AL ST MIL
3324	Selma	2 VOL
4120	Atlanta	1 VOL、砦、KIC
4423	Milledgeville	2 VOL
4513	Greenville	2 VET、Longstreet
5907	Fredericksburg	6 VET (E2)、3 VOL (E2)、2 VET CAV、Lee、A.P. Hill、Stuart、Ewell、N. Virginia 軍 HQ

1864 年シナリオ [FIGHTING FOR TIME 1864 SCENARIO]

「...私は新しい多数の物資と弾薬のためにワゴンを送り返して、夏の間ずっとかかっているならばこの線を決着をつけるつもりです。」 -U.S. Grant, 1864 年5月、スポットシルヴァニア。

連邦軍の戦闘序列

3318	Decatur	2 VET
2126	Natchez	1 VOL
2128	Port Hudson	2 I2R, I1R, T, Porter (海軍)
2129	Baton Rouge	1 VOL、水上集積所
2431	New Orleans	1 MIL, Banks, Farragut (海軍)、2 N2S, N1S, Gulf 軍 HQ
1931		3 VOL、1 VOL CAV、Franklin、水上集積所
3231	Pensacola	1 VOL, N1S、砦
3414	Nashville	2 VET, 2 VOL, 1 MIL CAV、Sherman、砦
3916	Chattanooga	12 VET (E)、1 VET CAV、Thomas, Hooker, Howard、USMRR, Cumberland 軍 HQ
3708	Louisville	2 MIL
3717	Stevenson	1 VET, 1 VOL CAV
4214	Knoxville	3 VET, 1 VOL, 1 MIL CAV、Schofield, Ohio 軍 HQ
4807	Charleston (WV)	1 VOL
5003	Wheeling	1 MIL
5804	Harpers Ferry	1 MIL
5201	Pittsburgh	4 MIL
6001	Harrisburg	4 MIL
6501	Philadelphia	6 MIL
6405	Dover	1 MIL
5704	Winchester	1 VET, 1 VOL

6104	Baltimore	3 VOL, 1 MIL, N1S, T
6005	Washington	6 MIL, 1 MIL CAV, 1 VET、Grant, T、強化砦、砲台 (3) S/SE
6006	Alexandria (VA)	1 VOL, 1 MIL, USMRR、砦
5906	Manassas	18 VET (E)、1 VET CAV, 1 VOL CAV, Meade, Sedwick、Hancock, Potomac 軍 HQ
6310	Ft. Monroe	2 VET, 3 VOL, 1 MIL, 2 N2S, I1R, 2T, 砦, Butler, 砲台 (4) S/SW
6311	Norfolk	1 VOL, 1 MIL, 1 MIL CAV
6116	New Berne	1 VOL, 1 MIL
5124	Beaufort	2 VOL, 1 MIL, N1S, 水上集積所、砦
5125	Hilton Head	3 I2S
4930	Jacksonville	1 VOL
指揮官プール: Banks, Butler, Rosecrans, Meade, Thomas は、すでに昇進後でシナリオを開始する。他の全ての指揮官は、開始時に非昇進状態。次の代替指揮官は Humphreys。追加の指揮官は使用可能。Burnside, Crittenden, Curtis, Heintzelman, Hurlbut, Logan, Ord, Pope, Pleasonton, Siegel の間から六人を選択する (史実: Burnside, Heintzelman, Hurlbut, Logan, Ord, Siegel)		
砦と砲台のプール: 9 × 砦、5 × 強化砦、4 × 砲台 (3)		
州民兵: 全て使用可能。		
封鎖状態: Savannah は封鎖状態。3つの I2S (Hilton Head) は、Savannah を封鎖している。		

5909	Richmond	4 VOL, 1 VA ST MIL, I1R, T, 強化砦、砲台 (3) S/SE、KIC
5910	Petersburg	2 VOL、砦
5410	Lynchburg	1 VOL
5615	Raleigh	2 VOL, 1 NC ST MIL
5816	Goldsboro	1 VOL
5919	Wilmington	2 VOL, 1 NC ST MIL、砦、砲台 (4)
5323	Charleston (SC)	2 VOL、1 SC ST MIL、Beauregard, I1R、砦、砲台 (5)
5020	Columbia	1 VOL
5026	Savannah	1 VOL (E2), I1R

4130	Tallahassee	1 VOL, 1 FL ST MIL
指揮官プール: 次の代替指揮官は Early。追加の指揮官は使用可能。Bragg, Breckinridge, D.H.Hill, Magruder, S.D. Lee の間から四人を選択する (史実: Mragg を除く全て)。		
砦と砲台のプール: 5 × 強化砦、1 × 装甲艦		
州民兵: 1 VA ST MIL, 1 LA ST MIL, 1 AR ST MIL, 1 MS ST MIL, 2 TN ST MIL はすでに除去されており使用不能。他の全て使用可能。		
開始時の補給許容量と RPs: 75 (累積した 2 RPs を伴う Trans-Mississippi 内に9)。		
開始時の南部連合国軍 SPs: 61 (Trans-Mississippi 内に7) 州民兵を除く。		



19.5 ブル・ランからアポマトックスへ [BULL RUN TO APPOMATOX]

マップボード全体がプレイ可能で、各陣営は増援計画によって要求された全ての増援を受け取り、ルール上の完全なセットが有効です。

シナリオの期間 [Scenario Length] : このシナリオの最初のターンは1861年7月、最終ターンは1865年4月で合計46ターンです。悪天候ルールは、各年の12月、1月、2月、3月ターン中に適用されることに注意してください。あなたは戦争が4年間で終わることを知っており、あなたの歴史的な対応者たちは4ヵ月間で終わると期待していたことに注意してください！

鉄道の支配 [Rail Control] : 各プレイヤーは、元々の自国領土内の鉄道線を支配します。連邦軍は、メリーランド、ミズーリ、ウエスト・ヴァージニア内の鉄道線も支配します。ケンタッキーは、現在中立です。

勝利条件 [Victory Conditions] : 連邦軍プレイヤーは、南部連合国の征服を試みています（下記を参照）。それを行うに際し、以下のごとく勝利を判定します。:

勝利レベル	条 件
連邦軍決定的勝利	南部連合国が 1864 年 6 月の終了時までには征服される。
連邦軍の作戦的勝利	南部連合国が 1864 年 12 月の終了時までには征服される。
引き分け	南部連合国が 1865 年 4 月の終了時までには征服される。
南部連合国軍の作戦的勝利	南部連合国が征服されていない。
南部連合国軍の決定的勝利	リンカーンが 1864 年の選挙に敗北し、南部連合国が 1865 年 2 月の終了時までで征服されていない。

いずれかのゲーム・ターン終了時に、以下の2つの条件のどちらかが満たされるとき、南部連合国は征服されます。:

- 1) 連邦軍部隊ユニットが、元々の南部連合国州都（境界州は含めない）の8つ以上を占めるか、又は
- 2) 南部連合国の補給許容量が 30 未満。もしも南部連合国が分割されていないか、両方の合計が 30 未満でなければならない。

注釈: これらの条件は、南部連合国軍プレイヤー・ターン後のゲーム・ターンの終了時に満たされなければなりません。

サドン・デス勝利条件 [Sudden Death Victory Conditions] : 1862年、1863年、1864年の各12月ターン終了時に、南部連合国軍VPsの数をカウントします。もしも南部連合国軍プレイヤーが指定されたライン1以上のVPsの数を得点していたら、ゲームは終了して南部連合国軍プレイヤーが勝利します。もしも南部連合国軍VPsの数がライン2上のVPsの数未満であると、ゲームは終了して連邦軍プレイヤーが勝利します。

サドン・デス勝利のために要求される VP 合計			
年	1862	1863	1864
南部連合国勝利の VPs	118	89	64
連邦勝利の VPs	81	58	39

- 1) もしも 1865 年 12 月ターンの終了時に南部連合国が征服されておらず、南部連合国軍プレイヤーが少なくとも4つの州都を支配し、南部連合国の補給許容量が 45 以上。

サドン・デス勝利の例:

年	VPs	勝者
1863	91	南部連合国
1863	89	南部連合国
1863	75	なし
1863	58	なし
1863	57	連邦

特別ルール [Special Rules] : 1861 年 7 月ターン中、以下の特別ルールが有効です。

- ユニットは、塹壕化又は海上移動の使用ができません。
- ユニットは、鉄道又は河川の移動が使用できますが、もしもそれを行うと攻撃できません。
- 鉄道又は河川の移動を使用する指揮官は、攻撃のために部隊を指揮できません。
- 戦域内の鉄道移動は行うことができません。
- どちらのプレイヤーも砦又は砲台の構築を開始できません。

以下の水上移動制限は、1861 年の全ターン中に有効です。河川上で機能している水上ユニットは、それらが支配する少なくとも1つのヘクスに隣接する河川ヘクスサイドのみに進入できます。この制限は、海上移動を使用している陸上ユニットにも適用します。例: 9/61 にカイロ [Cairo] に到着している連邦軍 N1R は、オハイオ河に沿って 2710/2711 へ移動できます。いったん連邦軍がユニットをベルモント [Belmont] へ移動させたら、N1R はミシシッピ河を下ってヘクスサイド 2711/2712 へ移動できます。いったんケンタッキーが連邦に与したら、N1R はテネシー河を下って 3012/3111 へ移動できます。その他の例: 連邦軍の水上ユニットは、ヘクスサイド 6310/6311 へ移動できますが、6211/6311 は不可です。もしも連邦軍プレイヤーがノーフォーク [Norfolk] を占領して部隊をサッフオーク [Suffolk] へ行軍させたら、連邦軍の水上ユニットはヘクスサイド 6211/6212 へ移動できます。水上ユニットの ZOI は、移動できない河川ヘクスサイドへ伸びません。注釈: このルールは、境界ヘクス 6309 のようなチェサピーク湾のヘクスサイドには適用しません。ただし、連邦軍の水上ユニットは、ラパハノック河を上ってヘクスサイド 6209/6210 へ移動できません。

勝利レベル	条 件
連邦軍決定的勝利	南部連合国が 1864 年 6 月の終了時までには征服される。
連邦軍の作戦的勝利	南部連合国が 1865 年 2 月の終了時までには征服される。
引き分け	南部連合国が 1865 年 6 月の終了時までには征服される。
南部連合国軍の作戦的勝利	南部連合国が 1865 年 12 月の終了時までには征服される。
南部連合国軍の決定的勝利	もしも以下の条件のどちらかが起きたら、南部連合国は決定的勝利で勝つ。:
	1) もしもリンカーンが 1864 年の選挙に敗北し、南部連合国が 1865 年 2 月の終了時までで征服されていないか、又は
	2) もしも 1865 年 12 月ターンの終了時に南部連合国が征服されておらず、南部連合国軍プレイヤーが少なくとも4つの州都を支配し、南部連合国の補給許容量が 45 以上。

キャンペーン・シナリオ 1861~65 年 [THE CAMPAIGN SCENARIO 1861-65]

連邦軍の戦闘序列

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
6005	Washington	6 MIL、1 REG、MacDwell
6006	Alexandria (VA)	1 MIL
6104	Baltimore	1 MIL、T
5804	Harpers Ferry	3 MIL
6310	Ft. Monroe	3 MIL、Butler、砦、砲台 (4) S/SW
6501	Philadelphia	2 MIL、N2S、N1S
6001	Harrisburg	1 MIL
4807	Charleston (WV)	1 MIL
5003	Wheeling	1 MIL
5201	Pittsburgh	1 MIL
4502	Columbus (OH)	2 MIL
4104	Cincinnati	2 MIL
3603	Indianapolis	2 MIL
2702	Springfield (IL)	2 MIL
2505	St. Louis	5 MIL、1 REG、T
2006	Jefferson City	1 MIL、Lyon
指揮官プール：全ての指揮官は、開始時に非昇進状態。次の代替指揮官は Sigel。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール：全ての砦と砲台のカウンターが使用可能。例外：連邦軍通常砦の6つは、1863年4月になるまで使用不能。		
州民兵：全て使用可能。		
封鎖状態：封鎖状態の南部連合国の港はなし。		

ヘクス	位置	部隊
5906	Manassas	4 VOL、Beauregard
5704	Winchester	2 VOL、J.E. Johnston
5907	Fredericksburg	1 VOL
6211	Yorktown	2 VOL、Margruder
6311	Norfolk	1 VOL、1 VA ST MIL
5909	Richmond	1 VOL CAV、1 VA ST MIL、T、KIC
5410	Lynchburg	1 VOL
5615	Raleigh	1 VOL
5919	Wilmington	砲台 (2)
5323	Charleston (SC)	1 VOL、砦、砲台 (3)
4120	Atlanta	1 VOL
5026	Savannah	砲台 (3)
3414	Nashville	2 VOL、A.S. Johnston、KIC
2515	Memphis	2 VOL、Polk、T、KIC
3030	Mobile	1 VOL
3031	Fort Morgan	砲台 (2)
2431	New Orleans	1 VOL、KIC
2533	Fort Jackson	砲台 (3) N/NE
1312	Fayetteville (AR)	1 VOL、1 VOL CAV、Price
0931	Houston	1 VOL
1033	Galveston	砲台 (2)
指揮官プール：次の代替指揮官は S.D. Lee。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール：全ての砦、砲台、装甲艦カウンターの使用可能。		
州民兵：VA ST MIL はすでに配備されている。他の全てが使用可能。		
開始時の補給許容量と RPs：累積した 7 RPs を伴う 122。Springfield、Missouri は、もしも連邦軍部隊によって占められていなければ南部連合国軍プレイヤーによって支配されることに注意。		
開始時の南部連合国 SPs：24 (州民兵を除く)		

ゲームの拡張 [Game Extension] (選択)：ゲームの開始前、プレイヤー諸氏は 1865 年まで通してプレイすることに同意できます。増援計画は、追加ターン中に登場する新たなユニットを指定します。徴兵、補充等は、通常に続きます。拡張しているとき、ゲームは以下のごとく勝利条件を修正します。：

19.6 ミズーリ - 1861 年シナリオ [MISSOURI - 1861 SCENARIO]

ブル・ラン・シナリオと同様、このシナリオも導入シナリオです。プレイヤー諸氏は、水上ルールや軍 HQ カウンターを心配する必要はありません。ミシシッピ、アーカンサス、ミズーリ河によって区切られたミズーリとアーカンサスの一部のみがプレイ可能です。下で指定された増援のみが使用されます。

シナリオの長さ [Scenario Length] : このシナリオの最初のターンは 1861 年 7 月で最終ターンは 1861 年 12 月、合計 6 ターンです。

鉄道の支配 [Rail Control] : 連邦軍プレイヤーは、ミズーリ内の鉄道線を支配します。

勝利条件 [Victory Conditions] : 勝者と勝利のレベルは、最終ターンの終了時に南部連合国軍プレイヤーによって支配された補給許容量ポイントの数によって判定されます。

特別ルール [Special Rules] : 1861 年 7 月ターン中、ユニットは塹壕化できません。連邦軍プレイヤーは、このシナリオ中のターン毎に 1 SP を鉄道輸送できます。

VPs	勝利レベル
0	連邦軍決定的勝利
1	連邦軍作戦的勝利
2	引き分け
3~4	南部連合国軍作戦的勝利
5	南部連合国軍決定的勝利

連邦軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
2006	Jefferson City	1 MIL, Lyon
2505	St. Louis	2 MIL, 1 REG
指揮官プール: 次の代替指揮官は Sigel。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール: 1 × 砦		
州民兵: MO 州民兵は使用可能。もしも配備されたら、St. Louis 内に留まらなければならない。		
増 援		
ヘクス	位置	部隊
8/61	St. Louis	2 MIL, Fremont
10/61	St. Louis	1 MIL, 1 REG
10/61	Jefferson City	1 MIL

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
1312	Fayetteville	1 VOL, 1 VOL CAV, Price
指揮官プール: 次の代替指揮官は Van Dorn。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール: なし		
州民兵: なし		
開始時の補給許容量: 3 (Fayetteville と Springfield)		
増 援		
時期	位置	部隊
8/61	Springfield	1 VOL
10/61	Springfield	1 VOL

19.7 テネシー - 1862 年シナリオ [TENNESSEE - 1862 SCENARIO]

この 1 戦域シナリオは、1862 年初頭の大規模な戦役が行われた西部を扱います。オハイオ、インディアナ、イリノイ、セント・ルイス [St. Louis]、ミズーリ内のヘクス 2711 (ベルmont [Belmont])、ケンタッキー、テネシー、ヘクス列 xx21 の北とヘクス列 45xx の西のミズーリ〜アラバマ〜ジョージアの一部を含むのみがプレイ可能です。下で指定された増援のみが使用されます。ルールの完全なセットが使用されます。

シナリオの長さ [Scenario Length] : シナリオの最初のターンは 1862 年 1 月で最終ターンは 1862 年 7 月、合計 7 ターンです。最初の 3 ターン中に悪天候ルールが適用されることに注意してください。

鉄道の支配 [Rail Control] : 各プレイヤーは、元々の自国領土を支配します。連邦軍プレイヤーは、コロンバス [Columbus]、ボウリング・

グリーン [Bowling Green]、ヘクス 3412 を除くケンタッキー内の鉄道線も支配します。鉄道堡マーカーをヘクス 2710 と 3611 内に置きます。

勝利条件 [Victory Conditions] : 最終ターンの終了時までには南部連合国軍プレイヤーによって得点された勝利ポイントの数によって、以下のごとく勝者と勝利のレベルが判定されます。

VPs	勝利レベル
9 以下	連邦軍決定的勝利
10~15	連邦軍作戦的勝利
16~19	引き分け
20~23	南部連合国軍作戦的勝利
24 以上	南部連合国軍決定的勝利

19.7 続き [Continued]

特別ルール [Special Rules] :

1. **盤外エリア [Off Board Area]** : 南部連合国の盤外エリアは、南部連合国の一部、特にこのシナリオについてプレイ不能エリアであるモントゴメリー [Montgomery] とジャクソン [Jackson] をあらわします。ユニットは、鉄道を使用してヘクス 2521、2921、3521、4021、4121 へ移動することで、このエリアからプレイ可能マップへ登場できます。南部連合国軍の指揮官と補充も盤外エリアに到着でき、それらをモントゴメリー又はジャクソン内に置きます。南部連合国軍ユニットは、このエリア内で鉄道輸送の通過又は停止ができます。南部連合国軍プレイヤーは、前述のヘクスにプラスしてヘクス 4513 を通過してこのエリアへ鉄道補給線/連絡線をたどることができます。LOS/LOC は、ミシシッピ河に沿ってヘクスサイド 2121/2221 へたどることもできます。

2. **鉄道許容量 [Rail Capacity]** : 連邦軍プレイヤーは各ターンに4の鉄道許容量を持ち、南部連合国軍プレイヤーは各ターンに2の鉄道許容量を持ちます。これらの鉄道許容量は、天候によって影響を受けません。

3. 南部連合国軍プレイヤーは、ターン毎に最大で1砦又は砲台の構築を持ちます。

連邦軍の戦闘序列

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
2505	St. Louis	6 MIL、1 REG、Halleck
2710	Cairo	2 MIL、N1R、T、砦、砲台 (3) S/SE
2702	Springfield (IL)	4 MIL
2911	Paducah	2 MIL、河川集積所
3308	Evansville	1 MIL
3603	Indianapolis	4 MIL
3708	Louisville	5 MIL、Buell
4104	Cincinnati	4 MIL、USMRR
4108	Lexington	3 MIL
4008	Frankfort	1 KY ST MIL
4502	Columbus (OH)	4 MIL
指揮官プール : 代替指揮官は Hurlbut、Sherman、Logan、Steele の順番。206 師団指揮官が使用可能。		
砦と砲台のプール : 4 × 砦、2 × 砲台 (3)		
州民兵 : 全てが使用可能。		
増 援		
1/62	8 MIL、1 MIL CAV、Tennessee 軍 HQ (Cairo)、Ohio 軍 HQ (Louisville)、Foote (St. Louis)、Grant、Thomas、Siegel、I2R、T (St. Louis)	
2/62	Pope、McClelland、I2R (Cairo)	
3/62	McCook	
4/62	年間昇進、USMRR	
5/62	R2R (Cincinnati)	
7/62	8 MIL、1 MIL CAV、I2R、T (St. Louis)、次の代替指揮官を持ってきて、Pope と Siegel を撤退させる。	

ヘクス	位置	部隊
2812	Columbus (KY)	3 VOL、Polk、砦、砲台 (4) NW/SW
3511	Bowling Green	5 VOL (E)、A.S. Johnston
2514	Ft. Pillow	1 VOL (E)、砲台 (3) N/NW
3112	Fort Donelson	1 VOL (E)、砲台 (3)、N/NE、砲台 (2) NW/SW
2515	Memphis	1 VOL CAV、T、KIC
3414	Nashville	2 VOL、KIC
4214	Knoxville	1 VOL
4120	Atlanta	1 VOL
盤外	特別ルールを参照	2 VOL
指揮官プール : 次の代替指揮官は Buckner、Stewart、Cheatham の順番。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール : 2 × 砦、2 × 砲台 (2)、1 × 装甲艦		
州民兵 : 2 TN ST MIL と 1 GA ST MIL が使用可能。		
開始時の補給許容量 : 累積した ORPs を伴う 27。注釈 : 開始時の補給許容量は、プレイ可能エリア内の南部連合国軍支配下の補給都市を含む。		
増 援		
1/62	1 VOL、1 VOL CAV、Mississippi 軍 HQ (Memphis)、Bragg、206 師団指揮官、R2R (Memphis)	
2/62	1 VOL	
3/62	2 VOL、Beauregard、Hardee	
4/62	年間昇進、1 VOL、1 VOL CAV (Nashville)、1 VOL (Memphis)、1 VOL (Atlanta)、4 VOL (盤外)、Atlanta は KIC になる。	
6/62	I1R (Memphis)	
7/62	2 VOL (Nashville)、1 VOL (Memphis)、1 VOL (Chattanooga)、1 VOL (Atlanta)、2 VOL (盤外)、Tennessee 軍 HQ (Nashville 又は Chattanooga)、K.Smith、Beauregard を撤退させる。	

19.8 テネシー - 1863 年シナリオ [TENNESSEE - 1863 SCENARIO]

この1戦域シナリオは、プレイヤー諸氏に2〜3時間でプレイできるフォーマットのルール使用の機会を与えます。ヴェテラン・ゲーマーは、この短期間でカウンターが限定されたシナリオを「ビールとおつまみ」と評価するでしょう。

このシナリオは、1863年6月から年末までのテネシーにおける戦闘を扱います。この期間枠は、タラホーマ、チカマウーガ、チャタヌーガ戦役を包含します。

マップ・ボードのエリアはテネシーの全てに限定され、テネシー河の西を除く、アラバマとジョージアのヘクス列 xx21 以北の全ヘクスです。下記で指定された増援のみが使用されます。ナッシュヴィル [Nashville]、ノックスヴィル [Knoxville]、チャタヌーガ [Chattanooga]、アトランタ [Atlanta]、ディケーター [Decatur] は、イン・プレイの唯一の勝利ポイント都市です (合計 17VPs)。

シナリオの長さ [Scenario Length]: シナリオの最初のターンは 1863 年 6 月で最終ターンは 1863 年 12 月、合計 7 ターンです。最終ターン中に悪天候ルールが適用されることに注意してください。

鉄道の支配 [Rail Control]: 連邦軍プレイヤーは、3113、3213、3312、3512、3413、3414、3415、3514、3118、3218、3318 を支配します。プレイ・エリア内の他の全鉄道線は、南部連合国の支配下でゲームを開始します。鉄道堡マーカーをヘクス 3318、3415、3514 内に置きます。

勝利条件 [Victory Conditions]: 最終ターンの終了時まで南部連合国軍プレイヤーによって得点された勝利ポイントの数によって、以下のごとく勝者と勝利のレベルが判定されます。

VPs	勝利レベル
0~1	連邦軍決定的勝利
2~5	連邦軍作戦的勝利 (史実の結果)
6~8	連邦軍限定的勝利
9~10	南部連合国軍限定的勝利
11~14	南部連合国軍作戦的勝利
15~17	南部連合国軍決定的勝利

特別ルール [Special Rules]:

1. 鉄道許容量 [Rail Capacity]: 連邦軍プレイヤーは各ターンに 4 の鉄道許容量を持ちます。南部連合国軍プレイヤーは、各ターンに 2 の鉄道許容量を持ちます。ただし、9 月ターンの南部連合国軍の鉄道許容量は 3 です。これらの鉄道許容量は、天候によって影響を受けません。

2. 補充 [Replacements]: 連邦軍の補充は、ナッシュヴィル [Nashville] に到着します。南部連合国軍の補充は、アトランタ [Atlanta] に到着します。加えて、各陣営は、ルール 6.43b に従って軍 HQs に補充を置くことができます。

3. 補給 [Supply]: 連邦軍プレイヤーは、ナッシュヴィルまで又は鉄道によってヘクス 3118、3113、3312、3512 とプレイ可能エリアの外へ補給をたどることができます。南部連合国軍プレイヤーは、アトランタまで又は鉄道によってヘクス 3521、4121、4421、4613 とプレイ可能エリアの外へ補給をたどることができます。

このシナリオを作った Dave Buchbinder に感謝します。

連邦軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
3414	Nashville	2 VOL、砦
3318	Decatur	2 VOL、砦
3514	Murfreesboro	13 VET、Rosecrans、Thomas、McCook、Crittenden、USMRR、Cumberland 軍 HQ
3415	Franklin	1 VET CAV
3513	Carthage	1 VET CAV
指揮官プール: 次の代替指揮官は Logan、Steele の順番。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール: 2 × 砦		
州民兵: 全てが使用不能。		
増 援		
9/63	3 VOL、Burnside、Ohio 軍 HQ (ヘクス 4311)	
10/63	2 VET、1 VOL、Grant、Hooker、Tennessee 軍 HQ (Nashville)、1 × 強化砦を砦と砲台プールへ。	
11/63	2 VET、1 VOL、Sherman (Nashville)	

南部連合国軍の戦闘序列

ヘクス	位置	部隊
4214	Knoxville	2 VOL、Buckner
4120	Atlanta	1 VOL、KIC
3916	Chattanooga	1 VOL
3515		7 VET (E)、Bragg、Hardee、Polk、Tennessee 軍 HQ
3315	Columbia	1 VET CAV、Forrest
3714	McMinnville	2 VET CAV、Wheeler
指揮官プール: 次の代替指揮官は Stewart、Cheatham の順番。追加の使用可能指揮官はなし。		
砦と砲台のプール: 1 × 砦		
州民兵: 2 GAST MIL が使用可能。		
開始時の補給許容量: 累積した ORPs を伴う 10。注釈: 開始時の補給許容量は、プレイ可能エリア内の南部連合国軍支配下の補給都市を含む。		
増 援		
7/63	1 VOL (Atlanta)、Hardee を撤退させる。	
8/63	D.H. Hill (Tennessee 軍 HQ 又は Atlanta)	
9/63	3 VET、Longstreet (Atlanta 又はヘクス 4613)	
10/63	1 VOL (Atlanta)、1 × 強化砦を砦と砲台プールへ。	

20.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

選択ルールは、まさしく選択です。プレイヤー諸氏は、ゲームに葉味を加えるため、又は単にもしも物事が異なる形に転じていたら戦争がどうなったかを調べるため、下記のいずれかの選択ルールを使用することに同意できます。Enjoy！

20.1 神経質な将軍たち [Touchy Generals]

軍団司令官として従事している指揮官の記載された CR が、軍司令官の記載された CR の2倍を超えると、その軍司令官に従属できず、その軍司令官の特典を受けません（ルール 4.54 を参照）。

例：もしも *Haedee* が軍司令官（3 0 5、2 の SL）として従事し、*J.E. Johnston* が現在軍団司令官（8 2 6）として従事していると、*Hardee* は *Johnston* を自身に従属させることができません（彼の CR の2倍は6で、8未満であるため）。

注釈：南北戦争の将軍たちは、しばしば自分よりも能力が劣ると感じた者に従属することについて非常に懐疑的でした。

20.2 限定された情報 [Limited Intelligence]

プレイヤー諸氏は、下記のルールで特記されていない限り、敵スタックの内容を調べることができません。最上部のカウンターは公けですが、それ以外はそうではありません。ただし、プレイヤー諸氏は、マーカー（鉄道支配、塹壕、非補給下マーカー等）の下を見ることがあります。

- a. **軍 HQ ユニット [Army HQ units]**：軍 HQ ユニットは、相手側に見えるよう、常にそのスタックの最上部に置かれなければなりません。軍司令官の名称も明らかにしなければなりません。軍司令官を除き、軍待機ボックスの内容は秘密を保つことができ、プレイヤー諸氏は敵の軍待機ボックス内のスタックを調べることができません。もしもあるヘクス内に複数の軍 HQ ユニットが存在すると、全ての軍 HQ ユニットと軍司令官を明らかにしなければなりません。
- b. **砦と砲台 [Forts and Batteries]**：プレイヤーは、要求されたら、ヘクスが砦を含むか否か、又は砲台が向いているヘクスサイドを明らかにしなければなりません。ただし、砲台の戦闘戦力を明らかにする必要はありません。プレイヤーは、いつでも砦又は砲台の構築を開始するとき、並びに選択したヘクス／ヘクスサイドを宣言しなければなりません。
- c. **水上ユニット [Naval Units]**：プレイヤーは、要求されたら、当該ヘクスサイドを向いている水上ユニットを持つか否かを明らかにしなければなりません。そのヘクスサイドが戦闘（非輸送船）水上ユニットを含むか否かも明らかにしなければなりません。それ以外、水上ユニットのタイプ又は戦闘戦力を明らかにすることは要求されません。
- d. **陸上移動中 [During Overland Movement]**：手番プレイヤーが移動して部隊ユニットを敵が占めるヘクスへ隣接させたとき、彼はそのヘクスが部隊ユニットを含んでいるか否かを知る権利を常に持ちます。手番プレイヤーは、最初に自軍スタックから少なくとも1 SP の部隊ユニットを明らかにしなければなりません。もしも敵プレイヤーがそこにユニットを持ち、ただし部隊ユニットを持たなければ、彼はそのヘクスが部隊ユニットを含まないことを明らかにしなければなりません。
- e. **騎兵偵察 [Cavalry Recon]**：手番プレイヤーが1 SP 以上の騎兵を含む部隊ユニットのスタックを移動させていると、彼は偵察一敵

が占めるヘクスの構成について問うことができます。以下の条件が満たされていなければなりません。

- 1) 敵が占めるヘクスは隣接していなければならず、その間のヘクスサイドは騎兵部隊ユニットが通過可能でなければならず、しかも、
- 2) 各偵察騎兵部隊ユニットは、1 MP を消費しなければならず、しかも、
- 3) 民兵騎兵部隊ユニットは、もしも指揮官の統率下である場合にのみ偵察ができます。

ターン毎に、同じヘクスを何度でも偵察できます。騎兵部隊ユニットは、消費できる MPs がある限りターン毎に何度でも偵察できます。偵察活動のための MPs は、強行軍を通して獲得できます。あるヘクスが偵察されるとき、非手番プレイヤーは以下のどちらかを明らかにしなければなりません：

- 1) ヘクスを偵察したよりも多くの騎兵 SPs（いずれかの質タイプの）、（したがって、偵察を妨害している）、又は
- 2) 彼はヘクスの全体構成を明らかにしなければなりません。

換言すると、もしも非手番プレイヤーが、ヘクスを偵察した騎兵部隊ユニット SPs よりも自軍スタックが多くの騎兵部隊ユニット SPs を含むことを示すことができれば、彼は何も明らかにする必要がありません。もしもそれができなければ、彼はスタック全体を明らかにしなければなりません。

f. **蹂躞攻撃中 [During Overrun Attacks]**：プレイヤーは、蹂躞攻撃を宣言するために敵が占めるヘクスの内容を教えてもらう必要はありません（ルール 9.3 を参照）。もちろん、もしも彼が防御側の戦力を無視してそのような攻撃を宣言したら、要求された4対1の戦闘比を持たないことを発見するかも知れません。この場合、彼は戦闘フェイズになるまで待たなければならず、次いでそのヘクスを攻撃しなければなりません。彼は追加のユニットを持ててくることができますが、戦闘フェイズになるまで攻撃を実施できません。プレイヤーが蹂躞攻撃を宣言するとき、彼は自軍の全攻撃ユニットを明らかにします。もしも防御側が蹂躞を妨げるために十分な戦力を持つと、そのときに全自軍ユニットを明らかにする必要はなく、戦闘比を4対1未満にすることを示すために十分なユニットのみを明らかにする必要があります。彼は戦闘フェイズにのみ、自軍スタックの残りを明らかにします。もしも少なくとも4対1の戦闘比が達成されていたら、直ちにサイの目修正を計算し、戦闘フェイズ中に通常の攻撃が実施されるごとく正確に通常の攻撃を解決します（ルール 13.0 を参照）。

g. **戦闘中 [During Combat]**：戦闘フェイズに攻撃が実施されるときにはいつでも、両陣営の全てのユニットが明らかにされます。作戦セグメント中に水上ユニットが攻撃するとき、両陣営の全ての艦船と砲台のユニットが明らかにされます。

20.3 南部連合軍砲台の補充

[Replacing Confederate Batteries]

南部連合軍の砲台が連邦軍の水上射撃によって除去されたとき、そのプレイヤー・ターンが以下でない限り永久に除去されません：

- 1) ヘクス内の全ての南部連合軍部隊ユニットが除去されるか、又はヘクスの外へ退却し、しかも
- 2) ヘクスが連邦軍部隊ユニットによって占められている。

代わりに、除去された砲台は、それが除去された戦域内の南部連合軍補充ボックス内に置かれます。

南部連合軍プレイヤーは、四半期補充セグメント中に砲台を補充します。補充ボックス内の2砲台毎に、1つを構築プールについて使用可能に戻し、1つは永久に除去されます。奇数の砲台は、ボ

ックス内に残されます。SP の補充と同様に、各戦域内の奇数砲台は、どちらかの戦域内で補充できます。補充砲台は、除去された砲台よりも大きな戦闘戦力を持つことができません。沿岸砲台は補充できませんが、河川砲台を補充するために除去することができます。

例:南部連合国軍は、各補充ボックス内に1つの2砲台を持ちます。1つの2砲台はどちらかの戦域に補充できます。:

注釈:減少戦闘結果は砲台を効果的に無力化させますが、全ての砲台が破壊されるわけではありません。もしも連邦軍部隊が砲台を捕獲しなければ、南部連合国軍はやがて何門かの砲を修理できたでしょう。

20.4 連邦軍の守備隊 [Union Garrisons]

連邦軍プレイヤーは、ミズーリとケンタッキー内に守備隊を維持しなければならず、さもなければ増援が放棄されます。連邦軍プレイヤーは、ミズーリ内の2つの都市(その1つはセント・ルイス [St. Louis] でならず)、ケンタッキー内の3つの都市(その2つはルイスヴィル [Louisville] とフランクフォート [Frankfort] でなければならず)に守備隊を置かなければなりません。守備隊は、各都市内の最低1SPの部隊ユニットとして定義されます。ミズーリについての守備隊要件は、ゲームを通して適用します。ケンタッキーについての守備隊要件は、ケンタッキーが連邦に与した後の2番目のゲーム・ターンに開始します(もしもあれば)。

例:もしもケンタッキーが11月ゲーム・ターンに連邦に与したら、守備隊要件は1月に有効となります。

- a. 各月の終了時、守備隊要件が満たされているかどうかチェックします。満たされていない各守備隊要件について、連邦軍プレイヤーは自軍の次の計画部隊ユニット増援から1SPを放棄します。

例:もしも連邦軍プレイヤーがミズーリ内の都市に守備隊を置いていなければ、2SPの部隊ユニットを失います。南部連合国軍が多数の都市を占領したため、連邦軍プレイヤーが持つ都市が不十分であることが判明したら、いくつかの部隊を集めてそれらを戻すことになります。

- b. もしも南部連合国軍がルイスヴィル [Louisville]、フランクフォート [Frankfort]、セント・ルイス [St. Louis] を支配したら、連邦軍プレイヤーは連邦軍増援チャート上の増援罰則影響サマリーに従って増援SPsを失います。連邦軍プレイヤーは、もしも南部連合国軍プレイヤーがこれらの都市を支配することで守備隊を置くことに失敗したら、SPsを失いません。

20.5 砲台の突破 [Running Past Batteries]

1863年ターン以後、水上ユニットは河川砲台の突破を試みることができます。プレイヤーは、自軍水上ユニットを砲台のZOI内へ移動させるときに自身の選択を宣言します。彼は自軍のスタック全体で突破するか、又は自軍のスタック全体で通常に闘うかのどちらかでなければなりません。

- a. もしもプレイヤーがこのオプションを選択したら、通常のごとく戦闘手順を実行します。ただし、砲台の射撃と艦船の射撃の両方の効果が減少します。各水上ユニットに対する砲台のサイ振りは、1だけ減少します。砲台を射撃している水上ユニットは、半減されます。各水上ユニットを半減させた後、合計の水上値が最寄りの整数に丸められます(端数は切り上げ)。プレイヤーは、砲火を避けるために蛇行を試みており、それ自体の射撃も効果が減じられています。
- b. 水上ユニットが突破を試みているとき、「河を遡って攻撃しているユニット」についての追加サイの目修正があります。これは、水上ユニットが上流方向へ移動している間にヘクスサイド

に進入すると適用します。これは、攻撃側が「突破している」戦闘にのみ適用します。水上ユニットがこの修正を被るときを判定するため、河川が海へ向かって流れることを忘れないでください。

注釈:1863年よりも前に砲台「突破」の孤立した例はありますが、オプションとしてプレイに含めることを正当化するために十分通常の戦術になったのはこの年でした。

20.6 特殊な指揮官 [Special Leaders]

各陣営の非常にユニークな少数の司令官とその作戦への影響を考慮して、以下のルールを使用します。

- a. **ジャクソンとリー [Jackson and Lee]**:軍司令官リーによって率いられている南部連合国軍の軍HQユニットが攻撃を開始するとき、しかもその攻撃でリーの従属軍団司令官の一人がジャクソンであると、南部連合国軍プレイヤーはそのサイの目に1を加えることができます。これは、他の全ての修正の上に加えられます。これは、南部連合国軍の指揮統率DRMに+4超過をもたらし、最大実質DRMは+4超過になり得ます。ジャクソンは、ルール13.13に従って軍司令官リーから2ヘクス離れることができ、それでもリーに従属しているものとしてカウントします。歩兵が強行軍しているとき、ジャクソンも-2DRMを受け取ります。
- b. **フォレスト [Forrest]**:ある戦闘に参加している南部連合国軍部隊の全てをフォレストが統率しているとき、彼のBRは3に上昇します(フォレストは、独立した作戦で大いに才能を発揮しました)。
- c. **マクレラン [McClellan]**:連邦軍指揮官マクレランは、記載された1のBRを持ちます。その代わりに、彼の実際の能力をシミュレートするため、攻撃しているときに彼は0のBRを持つと仮定しますが、防御しているときは2です。指揮官の死傷についてチェックしているとき、又は降伏についてチェックしているとき(ルール145.25を参照)、常にマクレランを1評価値の指揮官として扱います。ただし、補給堡を占めているとき、彼は積極的指揮官と同じ疲労回復能力を持ちます。

20.7 連邦の政策 [Union Politics]

もしも連邦軍プレイヤーが、ルール6.71の下でバンクス又はバトラーのどちらかを取り去っていたら、これは1864年の選挙のサイ振りに影響し得ます。選挙の結果を判定するためにサイを振る前に、彼は追加のサイ振りを行います。もしもバンクスが取り去られていたら1を加え、バトラーが取り去られていたら1を加えます。もしも調整されたサイの目が11以上であると、彼は次いで1864年の選挙のサイの目に1を加えなければなりません(バトラーとバンクスの両者は、北部で大きな政治的引きを持ちました)。

20.8 指揮官のプレイ・バランス [Leader Play Balance]

イン・プレイの指揮官の数は、戦争の各段階で各陣営の統率の質に影響します。それ故、これらの数字は主観的です。もしもプレイヤー諸氏がプレイ・バランスの理由でゲームの変更を望むと、連邦軍プレイヤーに定められた数よりも1人少ないか又は1人多い指揮官の選択を認めることに同意できます。同じ精神で、キャンペーン・ゲーム・シナリオ(19.5)において、プレイヤー諸氏は4/62、4/63、4/64ターンに1人少なく又は1人多くの指揮官を取り去ることに同意できます。

注釈:第2版の増援チャートは、イン・プレイの指揮官の数を定め、プレイ・バランスをとっています。

20.9 更なる南部連合国境界州

[More Confederate Border States]

プレイヤー諸氏は、南部連合国に与している1つ以上の境界州の影響のシミュレートを望むことができます。プレイヤー諸氏は、1861年のキャンペーン・シナリオ開始(のみ)の前に、どの境界州が南部連合国に与しているのかを事前に同意します。以下の特別ルールは、指定された境界州について適用します。

- a. **ケンタッキー [Kentucky] (+10 SPs)** : ルイスヴィル [Louisville] は、調整後に黒字で記載された4の補給値を持つ境界州補給都市として扱われます。南部連合国軍の初期配置に、以下のユニットを加えます。:

ルイスヴィル [Louisville] 1 VOL, KIC
フランクフォート [Frankfort] 1 VOL

- b. **ミズーリ [Missouri] (+10 SPs)** : ルイスヴィル [Louisville] は、調整後に黒字で記載された6の補給値を持つ境界州補給都市として扱われます。南部連合国軍の初期配置に、以下のユニットを加えます。:

セント・ルイス [St. Louis] 1 VOL, KIC
ジェファーソン・シティ [Jefferson City] 1 VOL

セント・ルイスに到着する連邦軍の計画された水上増援と補充は、シンシナティ [Cincinnati] に到着できます。連邦軍の初期配置は、以下のごとく修正されます。:

- セント・ルイスとジェファーソン・シティ内の連邦軍ユニットを削除します。
- スプリングフィールド [Springfield] (IL) 7 MIL, 1 REG, Lyon
- カイロ [Cairo] 1 MIL, T

- c. **メリーランド [Maryland] (+5 SP)** : 南部連合国軍の初期配置に、以下のユニットを加えます。:

ボルチモア [Baltimore] 1 VOL, 1 MD ST MIL, KIC

連邦軍の増援と補充は、ボルチモアが連邦軍プレイヤーによって支配されるまでワシントン [Washington] に置くことができません。初期の連邦軍の補充は、以下のごとく修正されます。:

- ボルチモア [Baltimore]、アレクサンドリア [Alexandria]、ハーパーズ・フェリー [Harpers Ferry] 内の全連邦軍ユニットを削除します。
- ワシントン [Washington] 2 MIL, 1 REG
- フォート・モンロー [Fort Monroe] 3 MIL, Butler, T, 砦、砲台 (4) S/SW
- フィラデルフィア [Philadelphia] 3 MIL, N2S, N1S
- ハリスバーグ [Harrisburg] 3 MIL
- ペンサルヴェニア内の P/AMD 境界線 - 6 MIL, McDowell

- d. **ウェスト・ヴァージニア [West Virginia] (+1 SP)** : プレイの全ての目的において、ウェスト・ヴァージニアはヴァージニアの一部に留まります。ウィーリングは、黒字で記載された補給値を持つ境界州補給都市として扱われます。南部連合国軍の初期配置に、以下のユニットを加えます。:

チャールストン [Charleston] (VA) 1 VOL

連邦軍の初期配置は、以下のごとく修正されます。:

- チャールストン [Charleston] とウィーリング [Wheeling] 内の連邦軍ユニットを削除します。
- コロンバス [Columbus] (OH) 3 MIL
- ピッツバーグ [Pittsburgh] 2 MIL

- e. 各州後のカッコ内の数字は、南部連合国の認められた最大軍規模に加えられる SPs の数です。この数は、南部連合国軍プレイヤーが少なくともその州内の1つの州都又は大都市を支配する限り、南部連合国の最大軍規模に加えられます(ウェスト・ヴ

ァージニアの場合はチャールストン [Charleston])。ケンタッキーとミズーリに守備隊を要求する連邦軍の守備隊選択ルールは、連邦軍プレイヤーがその州の州都と大都市の両方を支配するまで、南部連合国に与している州に適用しないことに注意してください。

20.10 民兵と補給 [Militia and Supply]

州民兵ユニットは、攻囲下砦の内部にいないのでない限り、常に補給下と見なされます。

連邦軍の民兵ユニットは、軍の一部であるか又は積極的指揮官の統率下でない限り、任意に非補給下へ移動又は前進できません。同様に、もしもこれらがすでに非補給下であると、更なる非補給下へ移動又は前進ができません。

例外: 連邦軍の民兵ユニットは、管理フェイズ中にこれらのユニットが補給線をたどるのに使用可能とするため、連邦軍プレイヤーが集積所セグメント中に水上又は河川集積所を置くと、海上又は河川移動で非補給下へ移動するため、海上又は河川移動を使用できます。

注釈: 連邦軍の民兵ユニットは、その移動フェイズ中に USMRR ユニットの鉄道線を修理して転換するため移動フェイズの終了時に補給下となるヘクスへ行軍するため、陸上移動を使用できます。

20.11 強襲 [Intense Attacks]

南部連合国軍の攻撃精神を反映させるため、南部連合国軍プレイヤーは下に特記されるごとく、各年に一定数の強襲チットを受け取ります。

1861年 - 0
1862年 - 2
1863年 - 1
1864年 - 0
1865年 - 0

南部連合国軍プレイヤーは、ターン毎に最大1枚の強襲チットを使用できます。未使用の強襲チットは、翌年に繰り越すことができません。

- a. 南部連合国軍プレイヤーは、2つの方法の1つで強襲チットを使用できます。:

- 1) 南部連合国軍プレイヤーは、いずれか1つの陸上攻撃で+1 DRM を受け取ります。要求される最小戦闘比は2対3です。チットを使用するための決定は、サイが振られる前に宣言されなければなりません。強襲では、攻撃側と防御側の両方について、全ての L と L* の戦闘結果が M に、全ての M 結果は H になります。H の結果は、H プラス追加の1 SP 損失になります。強襲については、最大実質 DRM が+5までだけ増加します。

- 2) 1個軍団(1人の軍団指揮官と最大6 SPs)までが、たとえ指揮官が積極的指揮官でなくても2回攻撃を行うことができます。注釈: もしも軍団指揮官が軍司令官に従属すると、軍司令官は攻撃を開始できますが、1人の軍団指揮官と6 SPs のみが参加できます。南部連合国軍プレイヤーは、この2回目の攻撃を行うために1 RP も消費しなければなりません。L*の結果は、積極的指揮官による2回目の攻撃と同様に疲労ポイントをもたらします(ルール 13.74を参照)。強襲チットによって可能な2回目の攻撃は、積極的指揮官による2回目の攻撃と統合して行うことができます。

その2回目の攻撃で、一定の南部連合国軍指揮官のみが強襲を行う資格を持ちます。

- ・ J.E. Johnston 以外の2又は3の戦闘評価値を持つ指揮官。又は
- ・ 7の許容移動力を持つ指揮官。又は
- ・ 騎兵指揮官

20.12 水上迎撃 [Naval Interception]

非損傷状態の水上ユニット (タイプ I、N、R) は、以下の両方の条件が満たされたら、隣接する河川ヘクスサイド上の敵水上移動を迎撃できます。

- 1) 水上ユニットが、1MP を消費することでそのヘクスサイドへ移動可能。
 - 2) そのヘクスサイド上に敵の砲台 ZOI がない。
- a. いったん迎撃が起きたら、迎撃している水上ユニットをそのヘクスサイドへ移動させ、水上戦闘を解決します。

注釈：海上又は沿岸ヘクス上の水上ユニットは、海上／沿岸ヘクスに隣接する河川ヘクスサイド上の敵水上移動を迎撃できます。：例：ヘクス 5920 からヘクスサイド 5820/5919 へ。

例：連邦軍の I2R がヘクスサイド 2118/2219 上にあります。南部連合国軍の I1R が 2019/2118 から 2118/2119 へ移動します。連邦軍の I2R は、ヘクスサイド 2118/2119 内の南部連合国軍装甲艦を迎撃できます。

20.13 デーヴィスの指揮権掌握 [Davis Takes Command]

南部連合国大統領ジェファソン・デーヴィスは、合衆国政府の陸軍長官として米墨戦争中の戦場記録を取りまとめました。南北戦争中に何度か、彼は自身の戦場における存在が南部連合国軍の敗北を挽回するために必要であると声を大にしました。一部は健康上の問題のため、一部は彼が不在の時に代理を務める副大統領 (ステファンス) を信頼していなかったため、決してそれを行いませんでした。

このオプションをシミュレートするため、南部連合国が「軍事的崩壊 [“military disaster”]」を被った後のいずれかのターンに Feff Davis 指揮官カウンターをプレイに投入することが南部連合国軍プレイヤーに認められます。軍事的崩壊とは、リッチモンド [Richmond] 又はアトランタ [Atlanta] の喪失、ミシシッピー河に沿った南部連合国の分断、南部連合国軍の軍 HQ の損失 (補給許容量の不足のために除去される軍は、軍事的崩壊と見なされません) と定義されます。連邦軍の成功に続く南部連合国軍ターンに、Davis 指揮官カウンターをリッチモンド (又はもしもリッチモンドが占領されていたら、最寄りの南部連合国首都) 内に置きます。Davis は、軍司令官としてのみ使用できます。彼は南部連合国軍の 17 人の指揮官限度に対してカウントします。

ただし、Davis はもはや日々の政府を運営していないため、戦争努力全般が滞ります。各四半期中間フェイズ中に投入できる SPs の数は 10% 減少します (端数切捨て)。収集できる RPs の数も減少します。サイを 1 つ振ります。もしもサイの目が機能している KICs の三倍未満であると、1 少ない RP を収集します。

南部連合国軍プレイヤーは、後のいずれかの増援フェイズ中に Davis を取り去ることができます。南部連合国の徴兵と RPs は、Davis が取り去られた後のターンに開始して通常に復帰します。いったん取り去られたら、Jeff Davis は他の出来事によって誘発されるまでプレイに復帰できません。

20.14 海上移動と補給許容量

[Sea Movement and Supply Capacities]

あるヘクスの内外へ海上移動できる、又はあるヘクスを通して海上によって補給される SPs の数は、限定されます。

地形タイプ	海上移動許容量	海上補給許容量
沿岸港	港 SC (最低 3)	3 × 港 SC (最低 6)
沿岸又は潮汐河川ヘクス	2	4
潮汐河川上の小都市、又は Ft. Monroe	3	8
潮汐河川上の大都市	4	8
水上集積所	上記の許容量に +2	上記の許容量に +4

20.15 戦術カード [Tactical Cards]

様々なイベントを持つ、25 枚の戦術カードのデッキがあります。これらのカードは、様々なゲーム活動を反映させるため、両プレイヤーによって使用されます。

- キャンペーン・シナリオの 7/61 ターン開始時、両プレイヤーに 2 枚のカードが配られます。4/62 ターン開始時、全ての未使用カードと捨て札は、シャッフルされてデッキ内に戻されます。次いで、各プレイヤーに 4 枚のカードが配られます。この手順は、4/63 と 4/64 に繰り返されます。1862 年、1863 年、1864 年シナリオでは、4 月ターン開始時に各プレイヤーに 4 枚のカードが配られます。1861 年シナリオでは、各プレイヤーに 1 枚のみのカードが (7 月に) 配られます。テネシー 1862 年シナリオ (4 月に) 又はテネシー 1863 年シナリオ (7 月に) では、各プレイヤーに 2 枚のみのカードが配られます。
- 初期の引き後の各四半期中間フェイズ中、プレイヤーは 1 枚の新たなカードを引き、次いで自身の手札の 1 枚を捨て札できます。注釈：プレイヤーは、別の 1 枚を引くため現在 1 枚のカードを保持していなければなりません。プレイヤー諸氏は、一定の勝利ポイント・レベルへの到達について別のカードを引くこともできます。
- プレイヤーは、獲得した各 4VP について 1 枚のカードを引くことができます。連邦軍プレイヤーは、-4VPs の蓄積について 1 枚のカードを引きます。南部連合国軍プレイヤーは、4VPs の蓄積について 1 枚のカードを引きます。8VPs の獲得は、2 枚のカードを引く結果になります。
- プレイヤーは、各プレイヤー・ターン又は四半期中間フェイズに 1 枚のカードをプレイでき、カードはそれが影響するゲーム活動の前にのみプレイされます。もしもカードがサイの目を修正すると、サイ振りの結果を見る前にプレイされなければなりません。例外：カード #4 反撃 [Counterattack] は、サイの目を見た後にプレイできます。カード #10 情報 [Intelligence] は、相手側プレイヤーがカードをプレイした後にプレイされますが、その活動が解決される前です。手番プレイヤーは、各活動について最初にカードをプレイするか否かについて選択します。カード上の指示が履行され、次いでカードは捨て札されます。
- カード #25 (外国の介入 [Foreign Intervention]) は、4/62 ターン開始時にデッキに加えられます。もしも連邦軍プレイヤーによってプレイされたとき、デッキから取り去ります。南部連合国の VP 合計は、現行の南部連合国補給許容量 (SC) プラス現行の南部連合国軍勝利ポイントの数に一致します。

イギリスの南部連合国への支援は、以下のごとく定義されます。:

- この四半期に南部連合国 SC を 2 だけ増加させます。
- この四半期にイン・プレイの南部連合国軍部隊 SPs の合計は 100 を超過できます (102 まで)。
- このターンに到着できる南部連合国軍の補充と徴兵の SPs の最大数は 1 だけ増加します。これは、SC の 1/4 又は 25 の限度に 1 だけ超過をもたらすことができます。

注釈: 典型的に、南部連合国軍プレイヤーはこのカードを 4 月、7 月、10 月、1 月のターンにプレイすることになります。

f. 戦術カード [Tactical Cards]:

- #1 **駆けつける [Steal a March]**: いずれか 1 個軍団の強行軍の試みに -2 DRM。
- #2 **奇襲攻撃 [Surprise Attack]**: いずれか 1 つの陸上又は水上対水上攻撃に +2 DRM (陸上戦闘 DRM の蓄積が +4 の超過をもたらし得る)。あるいは、いずれか 1 つの砲台対水上、又は水上対砲台攻撃に +1 DRM。
- #3 **卓越した防御 [Tenacious Defense]**: いずれか 1 つの陸上攻撃に -1 DRM (陸上戦闘 DRM の蓄積が -4 の超過をもたらし得る)。
- #4 **反撃 [Counterattack]**: 振った直後のサイを振り直し得る。ただし、ケンタッキーの参戦サイ振り又は 1864 年の選挙のサイ振りを除く。
- #5 **戦闘前退却 [Retreat Before Combat]**: 地上ユニット又は水上ユニットのスタックは、蹂躪を含めて戦闘前退却できる (地上ユニットは、疲労ポイントを受けない)。
- #6 **継続戦闘 [Sustained Combat]**: いずれか 1 人の軍団指揮官は、最初の攻撃で退却しなかったという条件で、二回目の攻撃を行うことができる。この二回目の攻撃は、積極的指揮官と組み合わせる行うことができる。
- #7 **再編の加速 [Accelerated Regroup]**: いずれか 1 つのスタックが、追加 1 疲労ポイントを回復できる (補給下でなければならない)。
- #8 **補給段列 [Supply Trains]**: このターンについて 1 つの戦域内で、補給線と連絡線の陸上部分の距離を 1 MP だけ増加させる。
- #9 **水上機動 [Naval Maneuver]**: いずれか 1 つの水上、砲台対水上、水上対砲台の戦闘サイ振りに -1 DRM。
- #10 **情報 [Intelligence]**: 他方のプレイヤーによってプレイされた直後のいずれか 1 枚のカード無効にする。
- #11 **政治的恩寵 [Political Favor]**: ケンタッキー参戦又は 1864 年選挙のサイ振りに +1 DRM 又は -1 DRM。あるいは、勝利ポイント記録欄上で、勝利ポイント・マーカーをどちらかの方向へ 1 スペース移すことができる。
- #12 **経済戦争 [Economic War]**: 南部連合国の補給許容量合計を 1 増減させる。あるいは、南部連合国の RP 合計を 1 増減させる。
- #13 **季節外れの天候 [Unseasonable Weather]**: 晩秋-12 月が晴天。あるいは、初冬-11 月が悪天。
- #14 **構築物の無効化 [Negate Fortifications]**: 攻撃側は、防御側の塹壕又は砦の DRM の 1 DRM を無効にする。
例: もしも防御側が砦について -2 DRM を持つと、攻撃側はそれを -1 DRM まで減少させることができる。

- #15 **河川浅瀬又は峠道 [River Fords or Mountain Passes]**: 移動フェイズ中に、1 つの非航行可能河川ヘクスサイド又は 1 つの山岳ヘクスサイドを越えるための MP コストを無視できる。あるいは、戦闘フェイズ中に 1 つの非航行可能河川ヘクスサイド又は 1 つの山岳ヘクスサイドを越える攻撃の戦闘効果を無視できる。
- #16 **戦闘増援 [Battle Reinforcements]**: 1 つのサイの目割る 3 (端数切り上げ) に相当する数の SPs を隣接ヘクスから戦闘へ増援できる。SPs は、介在しているヘクスサイドを越えるために陸上移動を使用できなければならないが、この「移動」のために指揮官は要求されない。SPs と共にスタックした 1 人の軍団又は師団の指揮官は、それらに随伴できる (ただし、強制ではない)。軍カウンターと軍司令官は、戦闘を増援するためにこのカードを使用できない。
- #17 **騎兵襲撃 [Cavalry Raid]**: 補給下で移動を開始する VOL 又は VET 騎兵の 1 SP は、移動フェイズ中に 2 回移動できる (いかなる強行軍の試みも含める)。
- #18 **早期昇進 [Early Promotion]**: 1 人の指揮官増援又は昇進を、1 カ月から 3 カ月間まで繰り上げることができる。
- #19 **境界州の支持者 [Border State Sympathizers]**: 増援フェイズ中に 1 SP を、友軍 SP によって占められた境界州内のいずれか 1 つの友軍 SC カラー又は黒色の都市内に徴兵する。この SP は、都市ヘクス又は州 SP の限度をその通常最大値の超過をもたらし得る。
- #20 **側面機動 [Flanking Maneuver]**: いずれか 1 つの陸上戦闘へ +1 DRM (蓄積する陸上戦闘 DRM に +4 超過をもたらし得る)。
- #21 **補給集積所 [Supply Depot]**: このターンの全ての友軍の損耗サイ振りに左への 1 コラム・シフトを適用する。
- #22 **徴兵暴動 [Draft Riots]**: 相手側の次の増援又は徴兵を 1 SP だけ減少させる。もしも 4/62 の開始時に南部連合国軍プレイヤーに対してプレイされたら、その四半期に投入できる SPs の最大数も 1 だけ減少させる。
- #23 **封鎖突破船 [Blockade Runners]**: 南部連合国軍プレイヤーは、非破壊状態の装甲艦を含んでいるいずれか 1 つの南部連合国港から封鎖マーカーを取り去ることができる。あるいは、連邦軍プレイヤーは、少なくとも 1 つの非損傷状態の封鎖水上ユニットがあるいずれかの南部連合国港へ封鎖マーカーを加えることができる。
- #24 **不測の事態 [Contingency Plan]**: 陸上、水上、砲台対水上、水上対砲台の攻撃についてサイを 2 つ振る。これらの 2 つのサイのどちらか 1 つを選択する。
- #25 **外国の介入 [Foreign Intervention]**: もしも南部連合国軍プレイヤーによってプレイされたら、イギリスが南部連合国を支援する。詳細については、ルール 20.15 を参照。南部連合国の VP 合計が 90 以上である場合にのみプレイ可能。もしも連邦軍プレイヤーによってプレイされたら、イギリスはゲームの残りについて中立。デッキからこのカードを取り去る。もしも南部連合国の VP 合計が 100 以上である場合にのみプレイ可能。

21.0 歴史的解説 [HISTORICAL COMMENTARY]

I. 戦前 [Antebellum]

南

北戦争 [the Civil War] (国家間戦争 [War Between the States]、南部独立戦争 [War for Southern Independence]) が極めて理想化され、軽蔑され、改竄されることは避けられなかった。明らかにその主な原因である奴隷制度は、急速な都市の工業化と農業の機械化により、おそらく半世紀以内に死に絶えていただろう。当時は重要だったその他の問題も色褪せた。様々な陣営がその見識に固執した情熱を現代の我々が理解することは困難であるが、若かりし、情報伝達が制限された、より精悍な国を思い出ししてほしい。戦争の僅か 60 年前には、祖国はミシシッピ河を越えて伸びていなかった。大陸合衆国の 3 分の 2 以上は、1803 年から 1853 年の間に獲得されたのだ。

祖国は、壁龕に彫刻されたいかつい顔を持つ個別主義者たちの国家だった。西部は相変わらず荒野だったが、南部は安定していた。それでも農業が圧倒的で、その経済は奴隷制という独特な制度と結びついていて。対照的に、北部はヨーロッパからの多様な民族の流入で、急速に都市化が進んでいた。2つの社会、北部と南部は、分離の道に流され始めた。連邦が拡大するに連れて、それぞれの見解が衝突するようになった。

人々は指導者がいない労働者やインディアンが元々住んでいた新たな領域へ抑制なく注ぎ込まれていた。大量の移民による奴隷制を必要としない北部は、奴隷制から解放された地域であることを欲した。南部は北部の情緒が彼らの生活を危険に晒すと考え、州の権利を擁護した。州は自決するべし。議会では熱い討論が交わされ、政治家たちは議員席で互いに殴り合い、効果がない一連の対処療法が着実に続けられた。

ミズーリ協定は、北緯 36 度 30 分の北 (ミズーリの南境界線) で奴隷制を禁じる一方、ミズーリを奴隷州と認めた。これは、カンザスとネブラスカを解決するまでは良かった。このとき、州の焚きつけ人たちは口々に言った。州自ら決定しよう。カンザス・ネブラスカ法が通過した後に北部と南部の両方から人々が殺到したため、これは全くの災厄だった。中には武装した略奪者の群れがうろつき、それぞれの州を破壊した。何より熱烈な奴隷廃止論者がジョン・ブラウンだった。カンザスで神と自由の名においての殺しと略奪に満足せず、ブラウンは自身がアメリカ奴隷の救世主になることを信じた。1859 年、彼は二人の息子たちを含む小さな支持者の群れをハーパーズ・フェリーに引き連れていき、そこの兵器廠を接収した。ブラウンは奴隷たちの間で蜂起が起こり、彼らが自由になることを望んだ。

予期したとおり、奴隷たちの叛乱は起きなかった。ロバート・E. リーに率いられた兵士の団がジョン・ブラウンの叛乱を鎮圧し、彼は絞首刑になった。北部にとって彼は殉教者だったが、やや常軌を逸していた。南部にとって彼は魔王そのもので、非常に現実的な奴隷叛乱の妖怪に引き上げられた。この事件は、南部の指導層が自らの道を歩むことを望むのであれば、これと関わなければならないことを確信させた。

連邦の切り札は、エイブラハム・リンカーンという名の背が高いやせっぽっちだった。中西部から来たこの寡黙な弁護士は、ステイブン・ダグラスに対する華々しい討論で国家的な名声を獲得した。リンカーンは奴隷制廃止論者としてよく知られ、彼の人気上昇は連邦政府が南部の権利と奴隷制を奪うことを彼らに恐れさせた。多数政党である間、南部で地盤固めをした民主党は分裂した。共和党はリンカーンの下で結束を固め、彼は 1860 年の選挙でホワイト・ハウスに颯爽と入った。

南部はもはや耐えきれなかった。12 月 20 日、サウス・カロライナが連邦から脱退した。それは次々と続き、国家の半数がリンカーンから離れた。リンカーンと同様ケンタッキーで生まれたジェファソン・デーヴィスは、国家の半数の指導者に選出された。アメリカに新たな国家である南部連合 [Confederate States of America] が誕生した。海外の認知を強く求め、信念を持って許す限りの武器を購入した。綿は王者だった。

連邦を統一して保てなかったリンカーンは、可能な限り連邦の領土を確保することに決め、それにはサウス・カロライナのチャールストン泊地外部にあるフォート・サムナーが含まれた。これは南部連合国には到底許せない、耐えられない侮辱だった。現地司令官 P.G.T.ボーリガードは、砦の制圧を命じられた。1861 年 4 月 12 日、エドモンド・ラッフィンという名の砲手が砦に最初の一弾を発射した。南北戦争が開始された。

II. 1861 年一像を見る [Seeing the Elephant]

ど

こちらの陣営も戦争の準備ができておらず、どちらの陣営も戦争の広範な規模を想像していなかった。南北戦争はしばしば最初の近代戦争と呼ばれ、空中偵察、塹壕、砲塔付装甲艦、電信、機関銃、鉄道の戦略的使用等を含む多くの進歩が導入された。これらの様々な要素は戦争を乱雑に拡大させ、その大火災と悪夢はわが国がかつて経験していなかったものだった。

南部は、境界州を組み込み、新たな母国を守ることに以上の計画を持たなかった。北部は、メキシコ戦争の英雄で後に解雇されたウィンフィールド・スコット将軍が工夫した多少の計画を持っていた。彼は南部沿岸の封鎖、内陸辺境部の安定、ミシシッピ河の切断を提唱した。これは南部を孤立させ、南部連合国に侵攻する陸軍を立ち上げるまで時間を稼ぎ、連邦に復帰させることだった。皮肉にも、最終的に類似した計画が採用された。ただし、1861 年には、ワシントンで流血への渴望が熱を帯び、スコットの計画は時間の浪費として嘲られた。いますぐ侵攻と政治家たちは叫んだ。リッチモンドへ進撃せよ！

軍がポトマック河を渡って出ていこうとする一方、リンカーンはその長大で水漏れする南部連合国との境界の保全に集中した。ケンタッキーは分割され、頑強に中立で留まった。リンカーンとデーヴィスのどちらもケンタッキーを完全に征服する兵力を持たず、1861 年 9 月に南部連合国軍部隊が移動するまで単独で残された。他方、

ミズーリは、脱退に傾きつつあった。新たに創設された U.S. 旅団長ナサニエル・ライアンは、ウィルソンズ・クリークで死ぬまで、彼の前にいる脱退主義者の扱いを考慮した。しかし、ミズーリでは反目が進行中だった。メリーランドは、同様に虐待されていた。マサチューセッツ部隊のユニットは、ボルチモアを通過して行軍し、市民との激しい市街戦に巻き込まれた。その出発後、脱退主義者たちは鉄道線を破壊し、ボルチモアの占領をリンカーンに強要し、全ての脱退主義者の指導者を拘束し、戦争期間中について事実上州全体に守備隊を置いていた。

ここで、南部への侵攻に焦点を当ててみよう。並みいる連隊長の何人かは能力を持ち、そうでない者もいた。様々な規模や種類の部隊がワシントンとリッチモンドに押し寄せ、闘いたくてうずうずしていた。その名称も、彼らの制服と同様にカラフルだった。グレイの連隊が北部のために闘い、ブルーの連隊が南部のために闘う場合もないわけではなかった。多くのヨーロッパの有名な名称や装束がコピーされ、フランス外人部隊のズアール兵が最も流行した。

北部の民兵は 90 日間の契約で招集され、大部分の北部政治家たちはそれまでに戦争は終わると信じていた。初期に西部で策略を巡らした後、僅か数マイルしか離れていない北部と南部の二つの首都に事は落ち着いた。ウェスト・ヴァージニアで小競り合いが生じたが、メイン・イベントはワシントンからポトマック河を越えた、マナッサス・ジャンクションと呼ばれる道路における小さな衝突だった。そこは、当時もいまも感じの良い場所だ。1861 年 7 月 21 日、北軍と南軍の両者は、そこで酔いが醒めて現実を見ることになった。連邦軍のアヴィン・マクドウェル将軍と南部連合国軍のボーリガード将軍は、非常に興味深いことにクラスメイトだった。彼らは同じ授業で学び、左翼で牽制して右翼で攻撃するという同じ計画を練っていた。もしも彼らの計画が成功していたら、疑いなく両者は互いを迂回し、マクドウェルはリッチモンドへ向かい、ボーリガードはワシントンへ向かっていただろう。

偶然にも、マクドウェルが最初に攻撃し、ボーリガードを軌道から投げ飛ばした。彼は自らの計画を実行するため十分に回復できず、謎めいた指揮官トーマス・J・ジャクソンが彼の運命を救った。両軍は未経験で、統合された 3 対 2 の優位性を持つマクドウェルの初期攻撃は、ジャクソンがいなければ勝利しただろう。ヴァージニア州立軍事学校の師範だったジャクソンは奴隷制と離脱に反対したため、南部では風変わりと見なされていた。ただし、彼は米墨戦争のベテランで敬虔な宗教信者だった。彼は自らの立ち位置を知っており、マクドウェルの未経験部隊はへたばることになった。彼は踏みとどまり、瀕死のビー将軍から以下の称号を与えられた：「石壁のごとくジャクソンが立つ。ヴァージニア人の背後で立て直せ！」南部連合国軍は回復し、疲れ切ったヤンキーたちを押し戻した。それで十分だった。未経験部隊は潰走した。南軍は二週間でワシントンを占領できていたはずだが、指導層は優柔不断だった。彼らの計画にまだ北部侵攻はなかったのだ。

両陣営は、貴重な教訓を学んだ。戦争は、一度の戦いや一年の期間で勝利できなかった。強大な軍が必要で、包括的な計画を立てなければならない。しかし、この当時、時間の経過が北部の優位性を増加させるだけであることに気づいたか又は公式に認めた者はほとんどいなかった。人口と工業の大部分は、メイソン・ディクソン線

の北にあった。これらの資源が動員されたときに「終わりの始まり」となるが、それすらも長い時間がかかった。

III. 1862 年一戦争の拡大 [The Expanding War]

1862 年の年明け、連邦軍は攻勢を行う準備ができていた。西部戦域における進撃の主街道は水路となった。南部連合国は、連邦軍のミシシッピ河下流への前進を妨害するため、ケンタッキーのコロンバスで断崖の上に強力な砲台を建設していた。その他の砦は、テネシー河のフォート・ヘンリーとカンバーランド河を防護するためのフォート・ドネルソンに構築されていた。2 月上旬、グラント将軍指揮下の連邦軍部隊と多数のガン・ボートは、フォート・ヘンリーを強襲するためにテネシー河を下った。南部連合国軍にとって不幸なことに、フォート・ヘンリーは低地に構築され、ガン・ボートからの砲撃にほとんど防護を提供しなかった。数時間の砲撃後、圧倒されて劣勢だったフォート・ヘンリーは降伏した。矢継ぎ早に、グラントは次に堅固なフォート・ドネルソンへ前進した。南部連合国軍は、一週間に及ぶ激しい闘いの後で降伏した。指揮を執る南部連合国軍の将軍が降伏の条件を尋ねたとき、グラントは伝説となる返答をした。「つべこべ言わず直ちに降伏する以外、認められる条件はない....」

フォート・ヘンリーとドネルソンの突然の失陥は、西部の南部連合国軍にとって破滅だった。その間、ビューエル将軍に率いられた別の連邦軍は、ケンタッキーを通過してナッシュヴィルへ向かって前進していた。南部連合国軍はナッシュヴィルから脱出し始め、連邦軍部隊は 2 月下旬にテネシーの州都へ進入した。常になく、連邦軍はその勝利の栄冠に寄りかかからなかった。3 月上旬、グラントはテネシー河を下るよう命じた。4 月までに、グラント指揮下のテネシー流域軍は、40,000 名を集めてピッツバーグ近郊に上陸した。アルバート・シドニー・ジョンストン指揮下の南部連合国軍は、ミシシッピのクリントスに集中していた。ジョンストンは、ビューエルが増援できる前にグラントの軍を攻撃し、これを打ち負かすことを計画した。4 月 6 日朝、40,000 名の南部連合国軍兵士たちはピッツバーグの上陸地点にあった連邦軍を攻撃し、これはより一般的にシャイローの戦いとして知られる。闘いは、両陣営が多数の死傷者を出す激しいものだった。ジョンストン自身は、午後の中ごろに戦死した。決着がつかないまま、南部連合国軍は夕方に攻撃を中止した。夜間に、ビューエルのオハイオ流域軍がグラントの増援に到着した。4 月 7 日朝、連邦軍部隊は反撃に転じた。いまやボーリガードに率いられた南部連合国軍は、クリントスへ向けて退却した。

フォート・ドネルソンの陥落後、南部連合国軍はいまや無防備な位置であるケンタッキーのコロンバスから撤退を開始していた。砲台は、ミシシッピ河を移動して下る連邦軍を妨害するためアイランド No.10 と、メンフィス近郊のフォート・ピローに再設置された。3 月上旬、ポープ将軍指揮下の 20,000 名の連邦軍部隊は、フット提督の河川小艦隊と共にミシシッピ河に沿って下流へ進んだ。ミシシッピ河西岸に沿ってのポープの行軍は、南部連合国軍の背後を脅かすことで、ミズーリのニュー・マドリッドからの撤収を強要した。南部連合国軍はアイランド No.10 とミシシッピ河の東岸まで退却した。連邦軍小艦隊は、何度もアイランド No.10 に攻撃を行ったが強力な防御に撃退された。4 月上旬、ポープはアイランド No.10 の南でミシシッピ河を渡った。この渡河は、夜間に南部連

合衆軍の砲台を突破した2隻の連邦軍ガン・ボートによって強力に支援されていた。その脱出ルートが塞がれ、4月7日にアイランドNo.10の防御側は降伏した。この戦役は、最終的な連邦軍の勝利に大きな役割を演じた、連邦軍の陸上と水上部隊間の連携を例証した。

アイランドNo.10の占領に続き、連邦軍の河川小艦隊が出航してフォート・ピローへ向けてミシシッピ河を下った。間もなくこれに、フォート・ピローの討伐とメンフィスの占領を意図したポーブの軍が続いた。ただし、ポーブと麾下の大部分はピッツバーグ上陸に移送され、攻撃は延期しなければならなかった。次の二ヵ月間中、連邦軍河川小艦隊は南部連合軍の砲台や河川艦隊と何度も交戦した。その間、100,000名ほどの巨大な連邦軍が、ハレック将軍の指揮下にピッツバーグ上陸地点周辺に集結していた。5月、ハレックは、コリントスへ向けて非常にゆっくりと慎重に前進を開始した。南部連合軍は、ハレックが攻撃準備を整える直前にコリントスを出てテューペロ方面へ退却した。連邦軍の前進はメンフィスとチャールストンの鉄道を切断し、南部連合軍の側面に回り込んだ。南部連合軍はフォート・ピローを放棄し、南部へ撤退した。連邦軍河川小艦隊はメンフィスまで押し下り、そこで南部連合軍河川部隊を決定的に打ち負かした。メンフィスは、6月6日に連邦軍部隊に陥落した。

1862年前半における西部戦域は、他の部分でも南部連合軍にとって物事は捗々しく運ばなかった。ニュー・オリンズは南部連合軍最大の都市で、商工業の中心地だった。ニュー・オリンズへの接近路は、ロウワー・ミシシッピ河の各河岸に沿ったフォート・ジャクソンとフォート・セント・フィリップによって防御されていた。ミズーリとデネシーの戦いは、いかにも遠い出来事に見えた。連邦はニュー・オリンズの重要性を認識しており、1861~1862年の冬中に遠征の準備を開始していた。このような大規模な遠征を機密に保つことは困難で、南部連合軍は準備を始めていた。砦の防御が強化され、何隻かの手ごわい装甲艦の建造が急がれた。

ファラガット提督指揮下の連邦軍艦隊は、3月にミシシッピ河河口に到着した。連邦軍艦隊の何隻かの大型艦が大河川河口の柵を越えるのが非常に困難だったため、攻撃は4月になるまで遅延した。4月中旬、連邦軍艦隊は南部連合軍の砲撃を開始した。ほぼ一週間経って砦はいまだ機能し、連邦軍艦隊の弾薬が欠乏し始めた。4月24日の夜、ファラガットは連邦軍艦隊に南部連合軍の砦を通過させた。連邦軍艦隊はほぼ無傷で、南部連合軍の砦は大部分が無力化され、砦の背後に隠されていた南部連合軍艦隊は潰走した。ファラガットは4月25日に到着し、小規模な南部連合軍守備隊は撤退した。フォート・ジャクソンとフォート・フィリップは、数日後に降伏した。ニュー・オリンズの戦いは、もっぱら水上の出来事だった。両陣営は少数の地上部隊を持ち、彼らはどこでも必要とされていた。

3月のアーカンソー北西部におけるピー・リッジの戦いは、ミズーリの支配獲得を望む南部連合軍に致命的な一撃を与えた。冬の間、カーチス将軍指揮下の連邦軍部隊はロッパから南へ行軍し、スプリングフィールドを占領してアーカンソー北西部へ前進した。セント・ルイス奪取の願望を持つヴァン・ドーン将軍は、やや大規模な部隊で北へ行軍した。ヴァン・ドーンは3月6日にピー・リッジへ

到着し、夜間に連邦軍の側面へ回り込むことに決めた。この機動は成功したが、7日の南部連合軍の攻撃は進展がゆっくりで、連邦軍部隊はこれに応戦するため再配置していた。二日間の激戦の後、南部連合軍は退却してミズーリに対する脅威は去った。

東部における連邦軍の士気は、ブル・ランからの退却（潰走とも言われた）後は非常に低かった。誰かが責任を取らねばならず、マクドウェルが更迭された。リンカーンは、ワシントン近郊の全部隊の指揮をジョージ・B. マクレラン少将に委ねた。マクレランは若く（34歳）精悍で、ウェスト・ヴァージニア戦役の成功で名声を獲得した野心的将軍だった。「リトル・マック」は優れた組織人で、部下たちから慕われていた。彼は連邦軍の士気を回復させ、ワシントンの防衛を強化した。8月、マクレランはポトマック流域軍の司令官となり、11月には老齢のウィンフィールド・スコット将軍から連邦軍総司令官の地位を継いだ。マクレランは、自軍を増強して訓練するために秋と冬を費やした。リンカーンは、不活発なポトマック流域軍にいろいろを募らせていた。1862年3月、マクレランは遂に動く準備ができた。マナッサスの南部連合軍陣地への正面攻撃は、損害が高くついて決定的な成果を生み出さないとマクレランは結論を下した。マクレランは南部連合軍の側面に回り込むため、ポトマック流域軍を海上によって半島へ移動させ、リッチモンドへ攻め上がることを計画した。4月上旬までに、連邦軍部隊はフォート・モンローと半島下部へ注ぎ込まれた。ヨークタウンの小規模な南部連合軍部隊の脇をかすめて通る代わりに、マクレランはヨークタウンの攻囲を開始した。マクレランは、このときまで聞くことはなかった。一方、南部連合軍司令官ジョセフ・E. ジョンストンは、北部ヴァージニアから半島へ増援を次ぎ込んでいた。元々マクレランは、145,000名の軍でリッチモンドへ行軍することを計画していた。ただし、リンカーンはワシントンの防衛について心配し始め、マクレランの軍から1個軍団を分遣させた。これに加えてその他の減少で、ポトマック流域軍には僅か100,000名が残された。

5月上旬、マクレランは、動く準備を完了した。南部連合軍はヨークタウンを撤収し、ポトマック流域軍はそこウィリアムズバーグを占領した。連邦軍は南部連合軍をリッチモンド周辺まで追撃し、連邦軍はそこで塹壕を掘り始めた。一方、マクドウェルの軍団は、ワシントンから南方へフレデリックスバーグ近郊のラパハノック河へ行軍した。マクレランは、マクドウェルとの連携を見込んで、自身の数個軍団を北へ移動させた。5月31日、ジョンストンの南部連合軍は、セブン・パインズで連邦軍の弱体化した左翼の2個軍団を攻撃した。その日の激戦は、決定的な成果をもたらすことに失敗した。ジョンストンは重傷を負い、6月1日にロバート・E. リーによって交代された。

マクレランは停止し、天候の回復と増援を待つことに決めた。ただし、来るべき増援はなかった。二ヵ月前、「石壁」ジャクソン将軍は、その伝説的な渓谷戦役を実施していた。ジャクソンの部隊は、長距離を行軍し、敵の裏をかき、自軍と同規模の連邦軍を何度も撃破した。5月の終わりまでに、ジャクソンはバンクスの軍をシェナンドー渓谷から叩き出し、ワシントンに警鐘を鳴らさせた。リンカーンは、マクドウェルにリッチモンドへの進軍を中止し、西からのフリーモントの軍と一緒にジャクソンを撃破せよと命じた。しかし、

6月中旬までに、ジャクソンはマクドウェルとフリーモントの両者を打ち負かしており、渓谷内の連邦軍は退却しつつあった。

マクレランが自軍の一部をチカホーミニー河の北岸へ配置したことは、マクドウェルの軍団がフレデリックスバーグへ振り向くことと結びつき、連邦軍は危険な右側面を晒し続けた。リーはこの弱点に気づき、その性格から攻撃を決意した。ジャクソンの部隊が渓谷から呼び戻され、リーは6月下旬に連邦軍の右翼を攻撃した。七日間の戦い中、ノーザン・ヴァージニア軍は執拗だが連携に欠けた攻撃を行った。南部連合国軍は高い死傷者を出したが、ポトマック流域軍に撤退を強要し、リッチモンドへの進撃を放棄させた。

7月、いまや北部と西部ヴァージニア内の全連邦軍の指揮を執るポープ將軍は、北部ヴァージニア内に動いた。8月上旬、ポープはカルペッパーから南方へ前進し、マクレランは彼の軍を北へ移すよう命じられた。リーはポープを「抑える」ためにジャクソンを分遣することで素早く反応した。リーのノーザン・ヴァージニア軍がフレデリックスバーグに接近したとき、ポープはラパハノック河を渡って押し戻され、マクレランの軍からの増援を待った。しかし、リーは、第二次マナッサス戦役として知られる攻撃を最初に行った。ジャクソンの軍団は、ポープの西側面を迂回してマナッサスを占領した。ポープは退却し、ジャクソンの軍団に攻撃を發動したが不成功だった。リーの軍の残りが翌日到着し、ポープの軍を叩いた。マクレランは、いつものごとく動きが遅かった。ポープがワシントンへ退却したとき、リンカーンは業を煮やしてマクレランを地域内の全連邦軍部隊の指揮に戻した。

リーは、勝利に湧く彼のノーザン・ヴァージニア軍と共に北部へ侵攻することに決めた。南部連合国は、メリーランドが加わることで外国の承認と支援を獲得する可能性のために北部と戦争することを望んだ。9月6日、ノーザン・ヴァージニア軍はメリーランドへ向けてポトマック河を渡り始めた。ハーパーズ・フェリーを占領して背後の安全を確保するため、リーはジャクソンと 25,000 名を分遣した。戦争で最も有名な出来事の1つ、2人の連邦軍兵士が何本かの葉巻に包んだリーの命令書の写しを発見した。リーの計画を知っていたにもかかわらず、マクレランはゆっくりとリーに追撃させた。9月15日、ジャクソンはハーパーズ・フェリーを占領し、一方マクレランはサウス・マウンテンで南部連合国軍の先遣隊を攻撃した。リーはシャープスブルグの町近郊とアンティータム・クリークに沿って自軍部隊を集結させた。17日朝、マクレランはほぼ2対1の優位性で攻撃した。戦いは朝と午後全体に吹き荒れ、南北戦争の最も凄惨な1日となった。連邦軍の攻撃は連携を欠き、南部連合国軍の増援がハーパーズ・フェリーから到着すると、リーはマクレランを停止させるために闘うことができた。リーは夜間にシャープスブルグを確保することに決め、マクレランは18日の攻撃を辞退した。マクレランは、おそらくノーザン・ヴァージニア軍を撃破して戦争を終わらせる機会を失ったが、物事はあと知恵では常に見えぬ。いずれにしても、リーは18日の夜にヴァージニアへ向かって退却し、南部連合国の潮の流れが退き始めた。

7月中、ネイスン・ベッドフォード・フォレストとジョン・モーガンに率いられた南部連合国軍騎兵の大胆な襲撃は、テネシーとケンタッキーの後背地で連邦軍を翻弄した。リーの軍がヴァージニアで動く一方、ブラッグとカービー・スミス指揮下の南部連合国軍がテネシーに前進してケンタッキーへ侵攻した。南部連合国軍部隊はルイスヴィルとシンシナティを脅かし、ビューエルの軍にオハイオ

河からの全面的な撤退を強要した。ビューエルは10月上旬にペリーヴィルでブラッグに敗北し、南部連合国はケンタッキーの獲得と西部における大勝利が加速される希望を抱いた。

IV. 1863 年一決戦の年 [The Decisive Year]

連 邦軍は、1862 年前半に西部でいくつかの戦略的成功を達成したが、その年の残りについては非常に進捗が捗々しくなかった。東部では、南部連合国軍が連邦軍の攻撃をことごとく押し返し、秋にはメリーランドへ侵攻した。北部は、戦争に勝利するためにどれだけ長くかかり、どれだけ死傷者を出すのか懸念し始めた。1863 年の連邦軍の主要な戦略目標はミシシッピ河を支配して南部連合国を分断し、ノーザン・ヴァージニア軍を破ってリッチモンドを占領することだった。

メンフィスの陥落に続き、南部連合国はヴィックスバーグを要塞化していた。ヴィックスバーグは、ミシシッピ河を見晴らすかす断崖の上に位置し、非常に堅固な防御位置だった。12月、グラントはヴィックスバーグを攻撃するため、シャーマンの軍団をメンフィスから分遣した。チカソーバイユーの戦いで、シャーマンはヴィックスバーグに対して北から正面攻撃を行った。地形が非常に険しく、シャーマンの攻撃は撃退された。1月の最初の週にマクラナンド將軍が到着し、遠征隊の指揮を引き継いだ。彼はアーカンソー河で乗船した連邦軍部隊を率い、アーカンソー・ポストの南部連合国軍砦を攻撃した。二日間の戦いに続き、1月11日に砦が降伏した。マクラナンドがリトル・ロックへ向けて河川を遡る前に、彼の部隊はグラントによってヴィックスバーグに呼び戻された。

グラント將軍は1月の終わりにヴィックスバーグに到着し、遠征隊の指揮を引き継いだ。2月と3月の天候と地表状況は最悪だった。4月、グラントの大胆なヴィックスバーグ戦役が進行中だった。グラントはグラント・ガルフの南部地点へ向けて、ミシシッピ河に沿って軍を行軍させた。連邦軍の艦隊は、グラントと合流するため、南部連合国軍砲台からの激しい砲撃に耐えてヴィックスバーグを突破した。4月30日、グラントはミシシッピ河を渡り始め、一週間以内に 30,000 名以上を東岸に有した。南部連合国軍は、ヴィックスバーグ周辺に 30,000 名を持ち、ジャクソンに少数の増援が集結していた。40,000 名以上に増強されたグラントの軍は、北東に向かって迅速に行軍し、5月14日にジャクソンを占領した。ミシシッピにおける南部連合国軍部隊の指揮を引き継いだジョゼフ・E. ジョンストンは、ペンバートンに東方へ行軍してジャクソンの北でジョンストンの部隊と合流するよう命じた。ただし、ペンバートンが動ける前にグラントは攻撃し、16日にチャンピオンズ・ヒルで彼を破った。グラントはペンバートンの敗北した軍をヴィックスバーグまで追撃し、そこで攻囲を開始した。南部連合国軍は、攻囲された都市を救援するためミシシッピに十分な部隊を集中できなかった。ヴィックスバーグは、1863年7月4日に降伏した。4日後にポート・ハドソンが降伏したとき、連邦軍はカイロからニュー・オリズまでミシシッピ河全体を支配していた。

東部では、リンカーンは戦争に勝利するための將軍はマクレランではなかったとの結論に達し、1862年11月に彼を解任した。バーンサイド將軍がポトマック流域軍の指揮を引き継ぎ、南へ行軍してラパハノックを目指した。12月、バーンサイドはフレデリックスバーグ近郊の強力な南部連合国軍陣地に正面攻撃を行い、大損害を出して撃退された。バーンサイドは1月に解任され、「ファイティング

The War for the Union

・ジョー」フッカーと交代した。フッカーは、冬の残りをポトマック流域軍の再編とその士気回復に費やした。南部連合国軍は、ラパハノックの南でその防衛陣地の強化に冬を費やした。

4月までにポトマック流域軍は130,000名まで戦力が増加し、一方リーは60,000名の精兵を持つロングストリートの2個師団をヴァージニア南部に分遣して減少していた。フッカーは、南部連合国軍の強力な防衛陣地を機動迂回する新たな計画を立てた。連邦軍の半数がリーの側面を迂回してラパハノック河とラピダン河の西部渡河点へ行軍する。他の半数は中央を確保してフレデリックスバーグの東でラパハノック河を渡る。次いで、2つの翼がリーの軍を挟撃してリッチモンドに進撃する。4月後半までに、フッカーの軍は行軍途上にあった。連邦軍の右翼は、ラピダン河を渡って4月30日にチャンセラーズヴィルに到着した。リーはフレデリックスバーグにアーリー指揮下の1個師団を残し、フッカーと会敵するために軍の大群を西へ動かした。この時点で、フッカーは慎重になって防御に移行した。リーは、すでに数的に圧倒されている自軍部隊を分割するという大きな賭に出た。彼はジャクソンと26,000名を送り、連邦軍の右へ回らせた。5月2日の午後遅く、ジャクソンの軍団は晒された連邦軍の側面に殺到した。一時間以内に、連邦軍の1個軍団が潰走してチャンセラーズヴィルへ向かって退却を始めた。フッカーは、フレデリックスバーグのセジウィック指揮下の連邦軍軍団に、5月3日早朝の攻撃を命じた。セジウィックは突破したが、4日にリーとアーリーの両者から反撃された。5月4日夜、自身の幕僚たちからの進言に反して、フッカーはラパハノック河の背後まで退却することに決めた。連邦軍は勝利を脱して敗北に甘んじた。リーの成功は、石壁ジャクソンを失ったことで薄められた。5月10日、ジャクソンは5月2日の夜に受けた負傷のために死亡したのだ。

チャンセラーズヴィルの戦いの後、ノーザン・ヴァージニア軍の士気は高かった。ロングストリートとその2個師団の復帰は、軍の規模を古参兵70,000名以上に増加させた。何人かの南部連合国軍司令官は西部への1個軍団分遣を提案し、何人かは防御に留まるのがベストと考えた。リーは、攻勢に出て再び北部で戦争を行うことに決めた。6月上旬までに、リーの軍は移動を開始した。リーは8日にカルペッパー、13日にはウィンチェスターに到着した。6月9日、戦争で最大の騎兵戦闘がブランディ・ステーションで行われた。フッカーの意気消沈したポトマック流域軍はゆっくりとリーを追い始め、リーとワシントンとの間に位置した。南部連合国軍はポトマック河をメリーランドへ渡り、次いで6月中旬にペンシルヴェニアへ入った。6月25日、連邦の後背地を攪乱して連邦軍の情報を収集するため、リーはジェブ・スチュアートとその騎兵の大部分を襲撃に分派した。リンカーンはフッカーへの信頼を失い、6月27日にミードと交代させた。ミードは経験豊かな将軍で、試練を受けようとしていた。同日、ジュバル・アーリーの師団がペンシルヴェニアのヨークを占領した。リーは連邦軍の位置について心配し始め、ペンシルヴェニア南部に軍を集結させるよう命じた。6月30日、2つの軍の先遣隊がゲティスバーグの小さな町の近郊で小競り合いになった。

ゲティスバーグの戦いは、事実上遭遇戦だった。ノーザン・ヴァージニア軍の70,000名以上の兵士たちは、北と西からゲティスバーグに集まってきていた。ポトマック流域軍は、90,000名以上の数

で南から接近していた。南部連合国軍は7月1日に攻撃し、連邦軍をゲティスバーグからセメタリー・ヒルへ押し戻した。闘いは、両陣営が多数の死傷者を出す激しいものだった。リーは、軍の残り半数が戦場に到着するまで無理な攻撃を望まなかった。午後遅くに新たな連邦軍部隊が到着し、カルプス・ヒルの右とセメタリー・リッジを占めた。夜間には、両軍の残りの師団の大部分が到着した。戦線は、連邦軍右翼のカルプス・ヒルから左翼のリトル・ラウンド・トップまで引かれた。ミードは防御側に身を置くことに満足し、南部連合国軍の攻撃を待った。ロングストリートは、連邦軍の強力な防衛陣地に突撃するのではなく機動すべきだと主張した。しかし、リーは2日に攻撃を決断した。もしもジャクソンがゲティスバーグにいたらリーがどうしていたか推測することは興味深い。

2日の朝、リーは連邦軍の両側面への攻撃を命じた。ロングストリートが攻撃する前、連邦軍第3軍団司令官シッケルズ将軍は、自軍部隊をピーチ・オーチャードへ前進させ、危険な突出部が残された。ロングストリートは、シッケルズと続く連邦軍の増援に対して全力で攻撃した。ピーチ・オーチャード、小麦畑、デヴィルズ・デン、リトル・ラウンド・トップの闘いは、戦争で最も大きな死傷者を出した激戦の1つだった。午後遅く、連邦軍ははまだセメタリー・ヒルとリトル・ラウンド・トップを確保し、ロングストリートはその日は撤退した。イーウェルの軍団が午後遅く連邦軍の右翼を攻撃したが、撃退された。夜間に、ミードは戦場に留まることを決めた。リーは、連邦軍中央のセメタリー・リッジを翌日攻撃することに決めた。ロングストリート将軍は、攻撃を行うことに激しく反対し、「この戦闘に15,000名の兵士を掛けても、あの陣地を取ることはできない」と説得した。午後3.00頃、二時間の砲撃の応酬後、15,000名の南部連合国軍歩兵がピケットの突撃として知られる前進を開始した。この攻撃は、大きな損害を出して撃退された。リーは4日の夜に撤退を開始した。ゲティスバーグの3日間の戦いは、50,000名を超える死傷者を生じさせ、その半数以上が南部連合国軍だった。ゲティスバーグの敗北に加えてヴィックスバーグの降伏は、南部連合国にとって終わりの始まりだった。

ペリーヴィルの敗北に続き、ブラッグの南部連合国軍はテネシーに退却した。イウカとコリントスにおける勝利の栄光に浴したローズクランズ将軍は、カンバーランド領域の司令官としてビューエルと交代した。ローズクランズはナッシュヴィルで軍を創設し、ブラッグはタラホーマ近郊にテネシー軍を集結させていた。12月、南部連合国軍はローズクランズの攻撃を待ったため、マーフリーズボロへ前進した。12月31日までに、両軍はテネシーのストーンズ・リヴァー近郊にあった。ブラッグは主導権を取って終日攻撃したが、勝利を収めることに失敗した。南部連合国軍は1月2日に攻撃を再興したが、再び大損害を出したにもかかわらず、決定打とはならなかった。両陣営は、その部隊のほぼ30%を失った。3日には、南部連合国軍はタラホーマへ向けて撤退を開始した。

年初め、連邦軍の注目はヴィックスバーグに注がれ、テネシーでは何も起きなかった。ローズクランズは、1863年前半の大部分を軍の増強に費やし、攻勢の再開を準備した。6月下旬、ついにローズクランズはブラッグに向かって前進した。タラホーマ戦役で、連邦軍部隊は南部連合国軍の裏をかくしてタラホーマを占領し、南部連合国軍をテネシー河近郊の重要な鉄道中継地とチャタヌーガの都市ま

で下がらせた。8月中旬、長い準備期間の後、ローズクランズはチャタヌーガへの前進を再開した。同時に、バーンサイド將軍に率いられた1個軍がテネシー東部に侵攻するため、ケンタッキーのレキシントンを出発した。ローズクランズは、チャタヌーガの南西を機動し、彼とバーンサイドの軍との間でブラッグを挟撃することを計画した。9月1日までに、カンバーランド流域軍はアラバマ北部へ移動してテネシー河を渡っていた。バーンサイドは2日にノックスヴィルを占領し、チャタヌーガ〜リンチバーグ鉄道を切断した。南部連合国軍部隊はチャタヌーガから撤退を開始し、連邦軍部隊は9月9日に都市を占領した。9月10日にはリトル・ロックが陥落し、西部では南部連合国の旗色が悪くなるばかりに見えた。

しかし、南部連合国は切り札を隠し持っていた。東部戦域が比較的平穏だったため、ブラッグを支援すべくロングストリートの軍団約12,000名の兵士を西部へ移送することに決めた。ジョージアとアラバマ内への前進を継続していたカンバーランド流域軍は、広く展開していた。ロングストリート軍団の到着で強化されたブラッグは、攻勢に出ることに決めた。ブラッグはゆっくり攻撃し、ローズクランズは急いでチカモガ・クリーク近郊に自軍団を集結し始めた。9月19日、僅かな数的優勢を頼みに、テネシー軍の古参兵たちがローズクランズを攻撃した。連邦軍の戦線は、初日の南部連合国軍の恐ろしい突撃に対してかろうじて持ちこたえた。戦いの二日目、ロングストリートの左翼が連邦軍の中央を突破し、カンバーランド流域軍の主力は潰走した。唯一、連邦軍左翼のトーマス將軍が断固として踏みとどまったことで完全な崩壊は免れた。チカモガでの輝かしい防衛により、トーマスは「チカモガの岩」の綽名を受け、10月には軍司令官に昇進した。

連邦軍は、チカモガへ向けて退却した。ロングストリートは直ちに潰走する連邦軍の追撃を要請したが、ブラッグはゆっくり前進して都市を攻囲することで満足した。ローズクランズははまだ混乱状態で、連邦軍の増援はチャタヌーガに分派されていた。ヴィックスバーグにあったグラント軍の3個師団が、ポトマック流域軍からの2個軍団と共に送られた。グラント將軍は10月にチャタヌーガ戦線に到着し、その月の終わりまでに攻囲下都市までの補給線が再開された。11月上旬、テネシー東部のバーンサイドに反撃するため、ブラッグはロングストリートを分派した。バーンサイドはノックスヴィルへ撤退し、ロングストリートは都市を攻囲した。11月下旬までにシャーマンの部隊がチャタヌーガに到着し、グラントは攻勢に出る準備をしていた。

連邦軍の攻撃は、11月23日に開始された。シャーマンが連邦軍の左翼、フッカーが連邦軍の右翼を前進し、トーマスが中央を固めた。ブラッグの部隊は、ルックアウト・マウンテンとミッシヨナリー・リッジの強力な防衛陣地を占めたが、ロングストリートの部隊がテネシー東部へ送られたために弱体化していた。11月24日、フッカーの部隊がルックアウト・マウンテンを占領し、一方シャーマンとトーマスはミッシヨナリー・リッジに接近していた。ブラッグは自軍の南への撤退を開始し、チャタヌーガへの南部連合国軍の脅威は去った。次いで、グラントはシャーマンに、ノックスヴィルのバーンサイドを支援するために行軍を命じた。南部連合国軍退却の反響が感じられ始めた。ブラッグは指揮の交代を要請し、12月16日にジョゼフ・E. ジョンストンが後を継いだ。南部連合国の中心への扉が開かれた。

V. 1864 年一時間稼ぎ [Playing for Time]

1864年1月の南部連合国の戦略状況は劣悪だった。連邦軍部隊がミシシッピ河を支配し、南部連合国の残りからトランス・ミシシッピを効果的に分断していた。連邦軍はテネシーを支配し、いつでもディキシーの中心へ侵攻できた。ヴァージニアでは、リーの消耗しきった軍がいまだにヴァージニア中央部を確保していたが、かつてないほど戦力を増大させたポトマック流域軍がリッチモンド進撃の準備をしていた。ようやくにして、北部はその圧倒的な資源を動員していた。もはやどちらが勝利するのかはほとんど疑いなかったが、南部は奇跡を望んで闘い続けた。

1863年の終わりまでに、リンカーンは連邦軍を勝利に導く將軍が誰かを決めていた。グラントが連邦軍総司令官となった。ゲティスバーグの安定した勝者ミード將軍は、ポトマック流域軍の司令官として留め置かれた。血気盛んなフィル・シェリダンは、ポトマック流域軍騎兵軍団の指揮を執った。グラントの腹心だったW.T. シャーマン將軍は、西部で主要な各軍の司令官に置かれた。マクファーソン將軍とスコフィールド將軍は、シャーマン指揮下の軍司令官トーマスの下に組み込まれた。加えて、多数の経験があつて有能な司令官たちがいた。少数の「政治的將軍」が司令官に留まっていたが、その年の終わりまでに大部分がそうではなくなった。

1864年のグラントの戦略は、総力戦の遂行にあった。グラントとシャーマンは執拗に南部を攻撃し、南部連合国が使用可能な資源を消耗させた。5月上旬、グラントはフレデリックスバーグの西でラピダン河を渡り、ウィルダネスの戦いを開始した。ポトマック流域軍は2対1の完全な兵力優勢を持ち、ほぼ120,000名を数えた。一方のリーは、ほぼ60,000名を持つだけだった。連邦軍は積極的に攻撃し、もう少しで南部連合国軍の陣地を突破しかけた。二日目のロングストリート部隊の到着は、南部連合国軍の右翼を強化した。二日間の激戦で、南部連合国軍は連邦軍の前進を拒んで17,000名の死傷を与え、自軍のそれは8,000名だけだった。リーはいつものごとくポトマック流域軍が退却することを望んだが、グラントにその気はなかった。グラントは、リーの軍をリッチモンドから分断するため、スポットシルヴァニア・コート・ハウスに向かって軍を南西へ移動するよう命じた。リーは、グラントよりも先にスポットシルヴァニアで塹壕を掘り始めた。連邦軍は、積極的に攻撃を続けた。12日間に及ぶ流血の闘いで、連邦軍は18,000名以上が死傷し、一方でリーが受けた損害は10,000名だった。グラントは南東への移動を継続し、リーの右側面へ回り込もうと試みた。リーはグラントと平行に移動し、その軍をグラントとリッチモンドとの間に維持した。6月上旬、グラントは停止し、リッチモンドの真東にあるコーールド・ハーバーで南部連合国軍を攻撃した。6月3日、南部連合国軍の塹壕への正面攻撃で、連邦軍は1時間足らずの間に7,000名の死傷者を出した。グラントは「肉屋」の綽名を受けたが、彼の戦略は成功しつつあった。たった一カ月の激戦で、ポトマック流域軍は55,000名を失った。これは補充可能だったが、リーが受けた損害の大部分はそうではなかった。

グラントがウィルダネスでリーに縛られている間、他の2つの連邦軍部隊がやはりヴァージニアで動いていた。シーゲルは、小規模な部隊でシェナンドー渓谷へ前進していた。5月15日のニュー・マーケットの戦いで、ヴァージニア州立軍事学校からの士官候補生を含む小規模な南部連合国軍部隊がシーゲルを破り、彼をストラス

バークへ押し戻した。グラントは、シーゲルをハンター将軍に交代させて増援を送った。連邦軍部隊は再び南部で動き、6月6日にスタントンへ進入した。コールド・ハーバーの後、リーはハンターに対処するためアーリーを分派した。7月上旬までに、アーリーは連邦軍を溪谷の外へ掃き、メリーランドへ侵攻した。連邦軍はワシントンへ増援を急派し、アーリーはヴァージニアへ撤退した。

その間、無能なバトラー将軍に率いられたジェームズ流域軍はフォート・モンローを出航し、ジェームズ河に沿ってピーターズバーグへ向かった。バトラーはジェームズ河南岸のリッチモンドとピーターズバーグとの間に、30,000名以上の連邦軍部隊を上陸させた。リッチモンド〜ピーターズバーグ地域間で彼らに対抗したのは、10,000名に満たない南部連合国軍部隊だった。バトラー指揮下の連邦軍部隊は、非常にゆっくりと慎重に前進した。ボーリガード指揮下の小規模な南部連合国軍部隊は、遥かに強大な連邦軍部隊を食い止め、河川を背にしたこれらを袋の中に封じ込めた。

コールド・ハーバーの後、グラントは一時的に停止し、再び南への移動を開始した。6月中旬、ポトマック流域軍はジェームズ河を渡り、ピーターズバーグへの行軍を開始した。6月15日に開始された4日間の戦いで、ボーリガードの劣勢な南部連合国軍は、リーからの増援が18日に到着するまで、連邦軍による突撃を繰り返し巧みに停止させた。強襲によるピーターズバーグ奪取に失敗したため、グラントは都市を攻囲することに決めた。その年の残りについて、リッチモンドとピーターズバーグ周辺で膠着状態が続いた。連邦軍部隊は、南部連合国軍の前線を破るために1つの新奇な試みを行った。鉱夫が坑道を掘り、南部連合国軍防衛線の下に爆薬を充填した。爆発が南部連合国軍の前線に穴を穿ったが、連邦軍部隊は有利な機会を活かすことに失敗し、再び大きな損害を出して撃退された。

1864年中のヴァージニアで残っている唯一の大規模な戦闘は、シェナンドー溪谷内だった。グラントはハンターへの信頼を失い、彼をフィル・シェリダンに交代させた。シェリダンは40,000名の兵士を与えられ、溪谷内から南部連合国軍を一掃するように命じられた。9月と10月中の二ヵ月間の闘いで、シェリダンはアーリーを破って溪谷の支配を獲得した。間もなくジョージアで起こることを予告するように、連邦軍部隊は溪谷を徹底的に破壊し尽くし、南部連合国の棺桶に更なる楔を打ち込んだ。

グラントの戦略は、南軍に休みを与えぬよう、東部のグラントと同時に西部を攻撃するようシャーマンに要求した。シャーマンは、ジョージア北部で100,000名を超える3個軍を指揮した。シャーマンに対抗しているのは有能なJ.E.ジョンストンで、60,000名に満たない精兵を有した。12月にブラッグと交代して以来、ジョンストンはテネシー軍を再編し、その士気を回復させていた。5月上旬、シャーマンはチャタヌーガからアトランタに至る鉄道に沿って移動を開始した。ジョンストンは賢明に防御態勢を維持し、連邦軍の前進を遅らせ、多くの優れた防御陣地で踏み止まった。シャーマンはこれらの防御陣地を何度か強襲し、通常は相手に与えたよりも高い死傷者を出した。7月上旬までに、シャーマンはアトランタに迫り、ジョンストンは強固なアトランタ防御施設内へ撤退した。

シャーマンはアトランタの攻囲を開始し、正にそのときグラントがリッチモンドで行っていたことだった。その巧みな防御作戦にもかかわらず、南部連合国の上層部はシェリダンの前進を停止又は連邦軍を打ち負かすジョンストンの能力に信頼を失っていた。7月中旬、ジョンストンは積極的なフッド将軍に交代させられた。連邦軍部隊がアトランタの包囲を継続していたため、フッドは何度も反撃

を發動し、その出血で彼の軍は重大な影響を受けた。8月、アトランタは三方から包囲されており、連邦軍部隊は都市に砲撃を開始していた。8月下旬、シャーマンはアトランタへ導かれる残りの鉄道を切断するため南へ移動した。不成功に終わった攻撃の後、9月1日に南部連合国軍はアトランタから撤退した。アトランタの陥落は北部にとって大きな士気高揚で、南部連合国の運命は閉ざされた。

連邦軍部隊がアトランタの地保を固める一方、フッドの軍はアトランタの北と西へ行軍した。フッドは、シャーマンの補給線を攻撃してテネシーへ侵攻することを意図していた。シャーマンは、補給線を防護するためトーマス指揮下の部隊を北へ送った。10月、シャーマンはフッドを追撃するため、更に部隊を北方へ分派した。生き残りの南部連合国軍は、アラバマ北部へ撤退した。何週間もフッドを追跡した後、シャーマンはアトランタに戻り、自身の計画の残りを実行する準備をした。11月中旬、シャーマンはアトランタを焼き払い、彼の「海への進軍」を開始した。これは、非常に興味深い戦略状況を生み出した。連邦軍の主力がアトランタから東方へ行軍する一方で、フッド指揮下の南部連合国軍はテネシー北部へ行軍していた。11月下旬、コロンビアとフランクリン近郊で、南部連合国軍はスコフィールド指揮下のほぼ同数の連邦軍と一連の戦いを行った。連邦軍部隊は、辛うじて分断されることを回避してナッシュヴィルへ撤退した。フッドは前進してナッシュヴィルを攻囲した。トーマスは増援を受け取り、12月中旬までにはフッドのほぼ二倍の兵士を有した。12月15日と16日、トーマスは攻撃してフッドのテネシー軍を潰走させた。西部に残っている大規模な南部連合国軍はなくなった。終わりが近づいていた。

1864年の西部における連邦軍の戦略は、ジョンストン軍の撃破、アトランタ占領、戦争を南部連合国の中心に持ち込むことだった。アトランタを手中に収め、南部連合国軍の残存は北西に移動してアラバマへ入り、シャーマンは戦役の最終段階を開始しようとしていた。11月中旬、後方との連絡を断ち切ったシャーマンは、60,000名の兵士と共に東海岸へ向かって行軍した。南部連合国軍の抵抗は取るに足らないものだった。アトランタを燃やして荒廃させたままにすることは、シャーマンが遂行する総力戦の手始めに過ぎなかった。シャーマンは警告した。「これらから私が行うこと以上辛辣に戦争を美化することはできない」。2つの縦隊で行軍するシャーマンの軍は、ジョージアの全域で荒廃の道筋を切り開いた。略奪できなければ破壊した。シャーマンの行軍はこの当時においては異常な野蛮行為で、第二次世界大戦で見られた焦土戦術の先駆けだった。12月中旬、シャーマンは海岸へ到達し、12月21日にサヴァンナを占領した。この年の終わりまでに、南部連合国は疲弊した。

VI. 1865 年一幕が下りる [The Curtain Falls]

1865年の年明けまでに、ジェファーソン・デーヴィスは実質的に僅か3つの南部連合国州—サウス・カロライナ、ノース・カロライナ、ヴァージニアの一部の大統領だった。海への進軍から復帰したシャーマンは、北へ向かう準備をしていた。彼は打ちのめされた叛乱軍部隊に対して送るための60,000名の古参兵を有した。彼に対するジョー・ジョンストンは、大部分が守備隊や郷土防衛隊を寄せ集めた約30,000名だった。ジョンストンは、悪天候と地形が彼の惨めな軍を助けることに期待していた。シャーマンの部隊は、脱退した最初の州だったサウス・カロライナを怒りに駆られて破壊した。

その怒りはコロンビアの焼き討ちに象徴されたが、北部は偶発的な出来事だったと主張した。サウス・カロライナは荒廃し、シャーマンはノース・カロライナへ渡る準備をした。グラントはウィルミントンの奪取を命じ、そこは1月に陥落した。次いで、彼はシャーマンと合流させるため、スコフィールド指揮下の 21,000 名をその港へ船で輸送した。ジョンストンは、ほぼ3対1で圧倒されることになった。

リッチモンドでは、状況は墓場に等しかった。グラントの軍はリッチモンドとピーターズバーグの前にあり、その数は日毎に増加していた。ジェファーソン・デーヴィスは残っている政治家たちを集めて、窮余の遅すぎた決断を下した。彼らはリーを南部連合国軍部隊の最高司令官にした。彼らはヨーロッパの認知と引き換えに奴隷解放を提案したが、フランスとイギリスは認知することに意義を感じなかった。2月、条件が話し合われたが、リンカーンの意思は降伏に他ならなかった。デーヴィスとその内閣はリンカーンが寛大であることを知っていたが、北部の議会を心配していた。

戦争が長引き、奴隷に武装させる計画にリーは賛意を示したが、それは奴隷解放に等しかった。彼は北部の戦争疲労が拡大することを期待して戦いを延長させる、もう一つの計画も持っていた。リッチモンドの前でグラントの補給線を絶つため、外科的攻撃を行って連邦軍を押し戻した。一息ついたところで、リーはジョンストンと合流してシャーマンを叩くことを望んだ。次いで、グラントに向きを変えるつもりだった。攻撃は失敗した。リーには何も残されていなかった。4月1日から数日後、ノーザン・ヴァージニア軍は塹壕線から抜け出し、南へ向かった。

グラントは精力的にリーを追撃し、何回かの俊敏な行動の後で、アポマトックスと呼ばれた小さな場所でグレイ・フォックスを何とか閉じ込めた。二人の敵対者は裁判所で会い、紳士のように条件を話し合った。グラントは情け深く自身の敵に接し、リーは 1865 年 4月9日に彼の軍に降伏した。5日後、ジョー・ジョンストンはシャーマンに降伏した。シャーマンの条件はグラントよりも寛大で、南部連合国の陸軍長官が存在したため全ての叛乱軍部隊が含まれた。ジェファーソン・デーヴィスはミシシッピーへの脱出を図ったが、捕らえられて危うく絞首刑を免れた。トランスミシシッピーでのいくつかの小規模な戦闘を除き、戦争は終わった。

グラントとシャーマンの寛大な条件は、ジョンストン降伏の日、リンカーンがジョン・ウィルクス・ブースに射殺されたときに打ち砕かれた。リンカーンの死後引き継いだ新大統領アンドリュー・ジョンソンと執念深い共和党議員の群れは、広がっていた良い雰囲気的大部分を台無しにした。いまや南部人たちは抑圧されたと感じ、新たに解放された黒人たちを罵り、彼らの平等への道のりを妨害した。内戦は終了したが文化的な変革は継続し、これまで我々の最も血生臭い闘争における根源をそれぞれが必然的に持つこととなった。

海軍間の戦争 [The War between the Navies]

南北戦争の開始時、南部連合国は言うに足る海軍を所有していなかった。逆に、連邦国海軍は艦船を豊富に持っていた。不幸にも、それは間違った戦争を開くことを意味した。連邦旗の下に勢揃いしたスクリュー装備スloop艦と蒸気フリゲート艦は、フランスやイギリスなどの海軍戦力に対抗する戦争を意図していた。通商破壊艦は、通商艦隊を持たない国家に対して役に立たなかった。数千マイルを超える沿岸のみならず河川で戦争を行う手段を獲得するため、両国は狂ったように急いでかき集めた。南部は連邦が所有する通商

破壊艦のタイプを欲し、一方北は南部の港を封鎖するために大砲を運べるものは何でも手に入れた。

リンカーンは、直ちに南部連合国の海上封鎖を宣言した。もちろん、1861年にこの封鎖を強化できる方法はなかった。ところで、国家は自国の港は封鎖できないが、これは南部連合国が正当な国家であることを意味したのであろうか？ リンカーンは、手の内を明かさず明言を避けた。最終的に彼は封鎖を遂行したが、水も漏らさずというわけではなかった。やがて南部連合国は自らの通商破壊艦を得たが、目障りなもの以上にはならなかった。現実の戦争は砦と艦船の間で闘われ、ときには艦対艦の一騎打ちが行われた。

連邦国兵器廠の捕獲は、沿岸線を防御するための 1,000 門を超える大砲を南部に与えた。一方、海軍造船所は、必死に革新的な艦船を建造した。陸と同様に海でも、南部連合国は旧来の質と量の争いを追求した。イギリスとフランスは、装甲舷側と装甲砲塔を持つ艦船の建造を開始していた。北部と南部の両者は、装甲艦について独自のアイデアを持っていた。北部では、二重のプログラムが開始されていた。中西部では、旋回には狭すぎる河川を航行するため、前後に操舵室を持つ一連の艦船が建造されていた。これらの「両頭船」は、ジェームズ・イーズによって設計された何隻かの低速装甲艦で補完された。沿岸戦闘については、その建造期間に因んで命名された、一連の「90日間」[“ninety-day”] ガン・ボートだった。これらの小型艦船に腕力を与えるため、いくつかのタイプの装甲艦が設計された。北部は莫大な資源を持っており、設計は奇をてらったものではなかった。

もしも南部が同様に資源を持っていたら、全く異なる決定がなされていただろう。南部の建造業者は早期に装甲艦を設計し、すぐれた建造プログラムを開始していた。数の不足は、勇敢である以上に手強い艦隊になれたかもしれないが、それは空しい努力だった。装甲艦が完成するまでの隙間を埋めるため、南部の司令官たちは衝角艦 [rams] と呼ばれた小型の蒸気船を建造した。これらは少数の砲を有し、衝角攻撃で敵を沈めることを意図していた。他の艦船は、装甲の欠如を補うため綿のバールで船体を覆ったが、これらのいわゆる「綿甲艦」[“cotton-clads”] は火災を起こしやすいかった。

南部が連邦のノーフォーク海軍造船所を奪取したとき、それはほとんど燃え尽きた残骸だった。彼らが捕獲品として望んだ蒸気フリゲート艦メリマックは、上部構造物を焼失して浅瀬に鎮座していた。彼女は引き揚げられ、修理が可能と見なされた。南部はメリマックについて大きな計画を持ち、生き残っている船体を鉄板で箱詰めし、浮いている腰折屋根と同様の構造を求めた。1862年3月8日、メリマックはヴァージニアと改名され、全連邦軍艦隊を相手にするかのようハンブトン・ローズへじりじりと下った。その日が終わる前に、彼女は kongress とカンバーランドの2隻の敵木造艦を沈め、蒸気フリゲート艦ミネソタは座礁した。日没時に彼女は撤退し、次の日に敵を仕留めるつもりだった。彼女の装甲舷側を貫いた砲弾はなかった。翌日、彼女はスウェーデン技術者ジョン・エリクソンの奇妙な創造物—モニター—に遭遇した。筏の上にチーズを載せたように見えるモニターは別種の装甲艦で、初めて回転砲塔を装備した。その連装砲はヴァージニアの 10 門に劣ったが、彼女は不屈の闘志を持っていた。その日の終わりまでに、2隻の装甲の怪物は撤退し、どちらも相手に損害を与えられなかった。ヴァージニアは二度と再び連邦軍を悩ますことはなく、不面目にも後に捕獲を避けるため爆破された。モニターも同様に恥ずべき運命を辿り、強風で転覆した。しかし、装甲艦の時代が到来し、装甲艦船が木造艦に対したときは、

The War for the Union

いつでも木造艦が苦戦した。それでも南部連合国軍は行きわたる十分な装甲艦を持たず、1隻ずつ打ち負かされていった。

北部は2つの戦略を持っていた。1つは南部連合国の沿岸を封鎖することで、他方はミシシッピ河を支配することだった。連邦軍は北部からミシシッピ河を下って前進したが、ミシシッピ河口を叩くためにデーヴィッド・ファラガット提督の外洋艦隊が残されていた。彼は夜間に入口を防護する砦をすり抜け、雑多な南部連合国軍河川舟艇の団を一掃した。1862年4月24日、ファラガットはニュー・オリンズを奪取した。1863年7月のヴィックスバーグ陥落で、南部は分断された。沿岸を上下して侵攻する北軍部隊は、次々と砦を攻囲して南部の港をゆっくりと無力化した。サウス・カロライナのチャールストンやモービル湾で華々しい戦いが行われたが、筋書は一緒だった。陸上からの部隊の圧迫と海上を埋める装甲艦隊によって、砦は1つずつ陥落した。南部はイギリスで建造された艦隊を購入したが、リンカーンは戦争も辞さずと脅し、艦隊が届くことはなかった。

海上の戦いは、着実に悪化していった。南部がどれだけ進歩的な革新を行ったにせよ、北部の数によって打ち消された。個々の戦闘に勝利しても、それはギリシャ悲劇の罠に落ちることだった。戦争では潜水艇さえ用いられたが、南部連合国のハンリーは乗組員と共に沈没した。北部については、勝利への道のりは険しかったが、皮肉にもそれを成し遂げたとき、北部は大陸に敵を持たない無価値な海軍を有することになった。

政治と外交 [Politics and Diplomacy]

いかなる国も、特に民主主義国家は政治から逃れることができない。多くの妥協を国家につかませるのが政治で、それは更に分極化された。どちらの陣営も、政治的紛争を免れなかった。ただし、各陣営はそれ自体の特異な問題を抱えていた。連邦陣営では、リンカーンの支持者たちは、資格のあるなしにかかわらず用兵の代役を務めた。リンカーンは、彼がやり過ぎか又は不十分と考える政治家たちに絶えずとら囲まれていた。明らかに、リンカーンは連邦を立ち直らせた男だった。彼は寛大な心を持ち、理解力と政治的傾向の両方で大きな度量を持っていた。彼は洞察力もある人物で、たゆまず再統合を追求した。彼の下で内閣の大臣たちは、たとえいつも互いに一緒にやっていないくても、自らの職務と彼らの大統領に奉仕した。彼の内閣は、ほぼどの段階においても彼に逆らった。どちらの陣営も境界州がどう出るのか分からず、北部が敵の領土のごとく占領するままにした。

他方、デーヴィスは選挙で争われる必要がなかった。リンカーンは彼がかつて愛でて次いで解雇した一人の男—ジョージ・マクレランと1864年に対立した。マクレランは大衆主義と戦争疲労のレールに乗ったが、リンカーンの名声とグラントの連続した成功が彼を脱線させた。それは危ういところで、わが国にとっては非常に幸運だった。

最後に、諸外国の介入という大きな幻影に意識を向けよう。もちろん南部はそれを望み、その巨大な織物工業から綿を締め出すと脅

迫することでイギリスを恫喝した。イギリスはこの脅しを無視し、代わりにインドから綿を購入した。フランスは同様によそよそしかった。国家の分裂がメキシコの乗っ取りを可能にしたからだ。第二次世界大戦中のスペインと同様、南部の勝利はイギリスやフランスの介入誘発を保証することになった。綿花王は失敗し、ゲティスバーグの戦いまでいかなる勝利も決定的ではなく、正義の勝利はなかった。

指揮能力 [Generalship]

ドイツの偉大な戦略家ヘルムート・フォン・モルトケは南北戦争の教訓を軽視し、2つの武装した暴徒による闘いだったと不満を述べた。結果として、ヨーロッパは真の紛争として普仏戦争を注視した。包囲作戦と恐るべき死傷者を出した第一次世界大戦は、それ以来他のいかなる紛争よりも南北戦争に似ていた。モルトケの偉大な計画は、当然のことながら失敗した。アメリカの軍隊がヨーロッパのそれほど訓練されていなかった一方、ものすごい苦難を受けた勇敢な兵士たちをつくりだした。彼らは、素晴らしい天才と、ただの能無しに率いられた。バランス上、南部が比較的リードしていたが、ほぼ例外はなかった。南軍の将軍たちは、兵力比にかかわらず攻撃的戦術を売りにした。このような戦術は大きな死傷者を生じさせ、それは南部が許容できないものだった。各陣営の何人かの光明について見てみよう。

疑いなく、北軍の指揮官で心に思い浮かぶ一人は、ユリシーズ・S. グラントである。任務に失敗した彼は、酒に酔っていたと告発される中、友人たちのとりなしで何とか指揮を執った。戦術的な鮮やかさが無い一方、彼は有能で、非常に、非常に頑固だった。彼は流血も好んだ。ウィルダネスで、彼は準備された陣地に対して繰り返し部隊の波を送り込んだ。損害にかかわらず、圧倒的な数が勝利を保証することを知っていたからだ。彼は正しかった。

彼の前任者の一人であるジョージ・B. マクレランは、ほぼ正反対だった。彼は優れた規律励行者で、部下から慕われ、戦術的に熟練していたのと同様に優れた戦略家だった。彼の一つの欠点は、慎重さだった。常にリーが数的に彼を凌いでいると信じ、決して戦闘に勝利できなかった。ただし、彼は少なくとも実際に負けなかったと言わなければならない。彼にとって不幸なことに、ゆっくりと闘った将軍たちはワシントンから軽い扱いを受けた。

残りの中では、ウィリアム・T. シャーマンが高い位置にくる。神経系に疾患を抱えていたシャーマンは、つむじ曲がりだったが有能な将軍だった。実際、彼は指揮した多くの兵士たちを向上させた少数派の一人だった。彼は相手の裏をかくことに長け、グラント同様に総力戦を闘い、ジョージアとカロライナを破壊し尽くした。やはり言及すべきは、ストーンズ・リヴァーとチカマウガで連邦軍を救って名を上げたトーマスと、疑いなく北軍最高の騎兵指揮官だったフィリップ・シェリダンである。

ほとんどの人々に関する限り、南部は一人の将軍—「グレイ・フォックス」ロバート・E. リーを有し、おそらく彼はアメリカ史上最も立派な将軍だった。常に劣勢な中、彼は決して戦いに負けなかった。戦いの全局面を把握する彼の力はすごかった。彼は恐ろしく大胆で、敵が優勢になる前に何度か自軍部隊を分割して窮地を脱した。明らかに、彼の最大の勝利はチャンセラーズヴィルで、そこで

巨大な連邦軍を切り裂いた。彼の最大の敗北は、ゲティスバーグだった。もしもジャクソンがそこにいたら、灰色の波が連邦軍を包み込んでいただろうと言われる。

トーマス・J.「石壁」ジャクソンに移ろう。その厳格さ故に VMI 士官候補生から嫌われていたジャクソンは、信条をヴァージニア人たちに寛大へ転換し、比類なき旅団をつくりだした。彼らは世界中のどの部隊よりも、最期まで闘い抜き、行軍することができた。ジャクソンは熱烈な宗教家で、その熱烈さは彼の指揮能力の中にあふれかえり、第二次マナッサスでポープを圧倒したときに結実した。その輝かしい経歴は、チャンセラーズヴィルの後で高みに達したが、暗闇の中で部下の一人が彼をヤンキーと誤って射殺した。

最後は J.E.B. スチュアートで、ジョアシャン・ミュラー以来屈指の派手な騎兵司令官だった。彼の部下たちは見事に訓練され、存在するいかなる騎兵部隊にも匹敵した。連邦軍がこれらと対決したのは 1864 年の前だった。彼はポトマック軍の周囲を縦横無尽に駆けることができた。このジャクソンのような大胆さは、彼にとって破壊を意味し、1864 年にイエロー・ターヴァンで殺された。

南部は、その他にジェームズ・ロングストリート、A.P. ヒル、ジョー・ジョンストンのような有能な指揮官を持っていた。大胆で燃え盛る騎兵指揮官ジョン・ハント・モーガン、ネイサン・B. フォレスト、ジョン・シングルトン・モズビーなどもいた。しかし、これらの煌めく星たちは、圧倒的な数の青い潮によって消された。

経済と科学 [Economics and Technology]

南北戦争の開始と共に、鋼鉄時代の夜が明けた。鉄道と電信は分離した活動を互いに結んだ。工業が北部に定着し、連邦の優秀な工場は南部が集められたものより遥か大量に生産した。両陣営は、国内生産を補完するため外国から資源を購入したが、封鎖は南部が外国の兵器に依存できないことを意味し、北部の大量生産基盤は大砲、団列、装甲艦が定みなく出現することを意味した。数的な劣勢と同様、劣勢な工業は南部にとって致命的だった。鉄道も北部がより発達しており、一方の南部連合国の労働者たちは都市と前線間の活線結合を完成させるために努力した。北部は南部よりも大量に生産できただけでなく、より効率的に供給を維持することができた。

南軍の兵士たちが、祖国を守るためと同様に、敵の補給を略奪するために闘ったことは不思議でない。皮肉にも、両軍がゲティスバーグで遭遇したのは、反乱軍が靴を探すために町へ行ったためだった。第二次マナッサスでは、南軍部隊が連邦軍の補給集積所を捕獲したときに貪り食ったために攻撃が鈍化した。

両陣営は技術革新に腐心し、戦争は広範囲に使用されるか又はその萌芽となる多数のアイテムを見た。これは、戦略目的で鉄道が、連絡のために電信が使用された最初の戦争だった。最初の回転砲塔装甲艦が出現し、気球が空中観測に使用された。

以前は嘲られていたライフル銃はいまや標準兵器となり、旧来の戦術は多数の死傷者を生じさせた。回転式拳銃とレバーアクション騎兵銃も大量に使用され、準備された陣地に対する攻勢戦術のリスクを増大させた。戦争後期、魅力的な兵器—騎兵を最終的に破滅させるような風変わりな装置が出現した。それは車輪の上にライフルの銃身を束ねたように見える奇妙な機械だった。ガトリング・ガンが

独創的でないことはあり得ず、一分間に数百発の弾丸を発射できる能力は壊滅的だった。

水雷や魚雷が広く使用され、潜水艇も出現したが、使い方を誤ったため正当な評価を得るまで更に 50 年を要した。南北戦争は挑戦と失敗によって闘われた戦争で、新兵器が平常的に旧式な伝統を打ち破り、化学が理論を上回った。南部が発達させた全ての革新的技術は、北部に對抗され倍にして返された。

ここでの戦争は、恐るべき威力を持つ新兵器で武装し、将軍たちは古い考え方で戦いに踏み込んでいった。その結果として、600,000 人の死者を出したことは不思議ではなかった。我々は、以前のいかなる敵に殺されたよりも多くの同胞を殺していた。それはいかなる国家も味わった苦さで、今日でさえ、我々は再びカップを取り上げることに気が進まないのである。

22.0 デザイナーの注釈 [DESIGNER'S NOTES]

初版について：

はじめに [Introduction]

私は南北戦争の優れた戦略レベルのゲームをプレイしたいと望みました。最終目標は、プレイアブル、チャレンジング、高いレベルの興奮度と優れた歴史シミュレーションを持つゲームをデザインすることでした。The War for the Union は、プレイヤー諸氏が南北戦争の大規模戦役を再現できる、移動と戦闘に基本を置いたゲームを意図しました。プレイの成功は、プレイヤー諸氏がその限られた人的資源と指揮統率の資源を編成し、その大規模攻勢をいつ、どこで行うか計画することを要求します。

私のデザインの最終目標には、ゲームのルールやチャートではなく、プレイの難しさを含めました。ゲームのチャート／表と歴史的正確さを特別なルールでゲーム・システムに組み込むことを最小限にするための試みが行われました。プレイヤー諸氏がゲームをプレイせずに楽しめなければ、歴史的なリアリズムや情報を評価することが困難です。いったんプレイヤー諸氏がゲームに馴染めば、1 プレイヤー・ターンは 10~15 分で完了でき、一晩でシナリオを完了することを認めます。付加的な特徴として、東部と西部戦域で独自の戦役が発生したため、ゲームは 4 人プレイヤーのために非常に適合します。

このゲームの基本的な特徴は、プレイヤー諸氏がどのユニットを移動させてどこを攻撃するかです。このゲームでは、プレイヤー諸氏は何ヘクス又はどれだけ多くのスタックが移動できるのか調べるためにサイを振ることはなく、又はスタックが攻撃できるかどうか判定するためにサイを振る必要はありません。プレイヤー諸氏は、自身が選択した戦略目標を追求するため、その限られた人的資源と指揮統率を割り振ります。プレイヤー諸氏は、大規模攻勢を実施するために優れた部隊と指揮官を見つけることになります。多数の限定的な攻撃を行うことができますが、優れた戦略計画、編成、軍力ウインター周辺への部隊の集中を通してのみ、ゲームにおいて決定的な結果を生み出します。プレイヤー諸氏は、すでに疲労したユニットでどれだけ押すかを決定しなければなりません。激しい戦闘期間の後に自軍を休息、再編する優位性をすぐに認識することになります。

The War for the Union

ユニットと指揮官 [The Units and Leaders]

私の目標は、可能な限りゲームの大部分をユニット・カウンター内にデザインすることでした。歩兵と騎兵の両ユニットは、州民兵と同様に個別の戦力ポイント・カウンターがあります。民兵、志願兵、古参兵の戦力ポイントは、戦争の進捗に連れて軍の質、特に連邦軍のそれが上昇することをあらわします。古参兵は民兵よりも高速で移動できるだけでなく、闘いと強行軍にもより優れています。したがって、ゲティスバーグの軍は、ブル・ランで闘った新兵部隊よりも遙かに向上しています。連邦軍の数的優越は、1863年に北軍が南部連合国軍に質的等価を達成したとき真に物を言い始めました。年間昇格ルールはシンプルですが、軍の質向上をシミュレートする非常に効果的な方法です。

ゲーム・システムが目指す戦力ポイントの補充は、指揮官ルールとセットで比較的シンプルです。私の目標は、連邦軍と南部連合国軍の指揮統率力全般を正確にシミュレートすることでした。基本的に、指揮官たちは戦力ポイントを移動させて攻撃を開始するために使用されます。すぐれた指揮官は、効果的に多くの兵士を統率し、戦闘に指揮統率の優位性を与えることができます。ゲームをディヴェロップするに連れて、強行軍を成功させる可能性に影響を与える指揮官の能力が加えられました。ジャクソンのような何人かの将軍は、他の将軍たち（例えばマクレラン）より強行軍を行う傾向がありました。リーやグラントのような一定の積極的指揮官は、複数回攻撃の能力を与えることで区別されました。軍司令官は複数軍団の攻撃を連携させ、軍に指揮統率の使用を認めます。両プレイヤーは、同時に一定数の指揮官をイン・プレイに維持し、どの指揮官をイン・プレイに保持するか選択します。したがって、劣悪な指揮官たちは退場して優れた指揮官に置き換えられる傾向があります。一般的に、連邦軍の指揮統率は戦争の進捗に連れて向上します。南部連合国軍の指揮統率は、その優秀な指揮官たちが戦死するため、一般的に1862年の後は徐々に下降します。

移動と戦闘 [Movement and Combat]

ユニットの移動値は、ユニットが一月間に行う戦略移動の通常量をあらわします。これは、ユニットはおそらく一月間全体を行軍するわけではないことを考慮しています。ユニットは、強行軍によって、その通常許容移動力の2倍まで移動の増加を試みることができます。ゲームは、優れた指揮官によって指揮された経験を積んだ部隊は、無能な指揮官の下にいる経験が浅い部隊よりも行軍する事実をシミュレートします。例えば、石壁ジャクソン指揮下の南部連合国軍古参兵は、マクレラン指揮下の連邦軍民兵の円周囲を行軍します。強行軍は、各軍団について個別に振られます。これは、軍が迅速に移動を試みると、巨大な軍の個別軍団が何ヘクスも並ぶ結果になり得ます。

地上戦闘結果表は、南北戦争の戦いの大部分が消耗戦であった事実を反映します。部隊は、軽、中、重損害を受けるかもしれず、小規模部隊の規模に比例して戦力ポイント数を失います。多くの南北戦争の戦いは、決定的ではありませんでした。これらの戦いは、L/LとM/Mの結果によってあらわされます。より積極的な指揮官は、1ターンに再度攻撃を試み、より決定的な結果を強要する能力を持ちます。通常、戦いは他方の軍が退却を強制されたときに勝利しました。中又は重損害を受けて退却する軍は、疲労ルールのために一般的に二ヶ月間は機能不能となります。勝利した軍ですら、しばしば機能不能に減ずるのに十分な疲労ポイントを蓄積させていること

に気づきます。プレイヤー諸氏は、軍が多数の独立軍団よりも効果的に攻撃できることに気づくでしょう。軍指揮官は軍団指揮官たちを連携させて全力で攻撃させるとともに、彼の戦闘サイの目修正を使用できます。

補給と損耗 [Supply and Attrition]

私は補給判定の方法に、かなり標準的な補給線／補給源の使用を選択しました。ゲームを兵站演習にすることは欲しませんでした。補給源は、残りの補給網に連結している限り、無制限な数の戦力ポイントを補給できます。前方補給源には、集積所があると見なされます。南北戦争の軍は、一般的にその補給線の維持に多くの注意を払いました。特に悪天候中は補給線の長さが短縮されるため、プレイヤー諸氏は自軍を補給堡の近くに維持するよう奨励されます。前進の主要な中枢としての西部における大河の重要性は、ゲームの進捗に連れてはっきりしてきます。

連邦軍プレイヤーが南部の奥深く前進するに連れて、南部連合国軍の騎兵は連邦軍の鉄道補給を切断する脅威を与えることができます。ゲームでは、短期間を非補給下とする作戦を実施することが可能です（例えば、ブラッグのケンタッキー侵攻やシャーマンの海への進軍）。ただし、プレイヤー諸氏は、非補給下作戦の延長が困難でコストがかかることに気づくでしょう。

損耗ルールは、疾病、逃亡等による損失をシミュレートするルールです。プレイの簡略化のため、通常の月間損耗は増援に数値化されています。損耗は、ユニットが湿地にいるときや非補給下であるような、特別な場合についてのみ振られます。これらの場合、損耗率は通常よりも高くなります。損耗のサイ振りには、プレイヤーの注意をこれらの特別な場合に向けさせ、それらを回避するための動機を提供します。

経済 [Economics]

補給許容量の数は、人口、工業、港湾立地点からの、特定都市の全般的な重要性をあらわします。各州の相対的な重要性は、その合計補給許容量の割合によってあらわされます。南部連合国が徴兵と野戦で軍を維持するための能力は、その全般的な補給許容量に直接関係します。主要工業中枢のルールは単純で、これらのエリアの喪失が南部連合国の戦争努力にもたらした影響をシミュレートする明確な方法です。したがって、ゲームにおける連邦の長期的な戦略は、南部連合国の補給許容量を減少させることと、南部の主要工業中枢の占領です。

鉄道 [The Railroads]

鉄道は、南北戦争中に存在していた主要な鉄道線をあらわします。プレイの簡略化のため、グリーンズボロ〜ダンヴィル鉄道のような戦争中に完成したいくつかの鉄道線は、それらのために特別なルールを設けることなくマップボード上に表示されます。異なる鉄道軌道幅と独立した鉄道会社の詳細なレベルについては、このゲームについて適当ではないと決めました。これらの分野における南部連合国の問題は、40ヘクスの鉄道移動限度によってシミュレートされます。鉄道許容量ナンバーは、戦争中の様々な時期に鉄道によってユニットを移動させるための全般的な能力をあらわします。南部連合国の限定された鉄道修理能力は、鉄道ヘクスを修理するために主要工業中枢へ補給線をたどる要件によってあらわされます。

The War for the Union

水上戦 [The Naval Game]

本質的に陸戦ゲームを指向しているため、水上システムは基本的に単純でクリーンなデザインを意図しました。私の目標は、戦争過程における連邦海軍の全般的な戦略への影響を正確にシミュレートすることでした。ただし、艦船対砲台を含む水上戦闘は、面白くするために十分なディテールを持たなければなりません。それぞれが複数の艦船をあらわしている、いくつかの異なるタイプの水上ユニットがあります。装甲艦の特質される優位性については、戦闘サイの目修正によってあらわされます。

連邦軍水上ユニットの登場序列は、増加する北部の水上優越を表します。連邦軍プレイヤーは、西部の大河川とヴァージニア南部に沿って、自軍の水上優越を試すことができます。戦争が進捗するに連れて、連邦軍プレイヤーは南部連合国の封鎖に成功し、南部連合国軍の沿岸砲台を攻撃できるようになります。南部連合国軍プレイヤーは、何隻かの装甲艦を建造でき、おそらく少数の戦いに勝利しますが、通常は連邦軍の水上優越が南部連合国軍を圧倒し、しばしばゲームで決定的に証明されます。

ゲームでは、比較的シンプルな封鎖ルールが使用されます。基本的に、連邦軍の封鎖は戦争が進捗するに連れて厳しくなり、南部連合国はこれに対処する手立てがありません。ゲームにおける封鎖のシステムは、連邦軍プレイヤーに南部の港を占領して南部連合国軍の沿岸砲台を破壊することを促します。封鎖は、南部連合国の補給許容量を減少させ、次いで南部連合国が戦争を闘い抜く能力を減少させます。

第二版について [For the 2nd Edition] :

エラッタを含んでゲームを刷新する以外に、第二版はゲームを向上させる機会です。ここでは、ゲームの大規模な変更の概要を述べます。

マップ [Map] : 9/16 インチ・カウンターに適合させるため、今や大きなヘクスを持つ2枚のマップがあります。マップボードは、ヒューストンとガルヴェストンを含むテキサス、海上移動を単純化するための海上ゾーンを含み、ガルフ沿岸の一部に沿ったバイユー地形を持ちます。大きなマップは、周囲にボックスや記録欄のスペースも認めます。

カウンター [Counters] : プレイアビリティを向上させるため、カウンターは9/16 インチに拡大されています。最大の変更は、連邦軍民兵の移動値を2から3へ増加させていることです。全ての州民兵は2MPsに留まります。民兵のための強行軍 DRM が-2に減少した一方、古参兵のための DRM は+2に増加しました。全ての指揮官はそのMFが減少し、その戦闘評価値もひねられています。-1から+2のBRs 範囲の代わりに、いまや0から+3の範囲です。

野戦構築物 [Fortifications] : 戦争が長引くに連れて、軍隊は塹壕掘に長けてきました。1863年10月に開始して、プレイヤー諸氏はレベル1塹壕をレベル2に向上でき、追加の防御 DRM を獲得します。プレイヤー諸氏は、1863年10月に強化砦も構築を開始できます。これらは、リッチモンドとピーターズバーグ周辺で見られた野戦構築物のタイプをあらわします。

陸上戦闘 [Land Combat] : 最も注目すべき変更は、十面体サイのCRTです。この表は、戦闘比を少し強調し、DRM を少し減らします。L*の攻撃側戦闘結果は、もしも攻撃が悪天候で行われたか、又は二回目の攻撃だったら、攻撃側に疲労ポイントをもたらす原因と

なります。自軍部隊に無理をさせると、より疲労するリスクがあります。

水上戦闘 [Naval Combat] : 新たな水上戦闘表も十面体サイを使用します。これは、DRM をより固くします。いまや2レベルの艦船損傷があります。D1とD2です。艦船は、3損傷ポイントを蓄積させると沈没します。砲台の混乱も2レベルあります。SとS*です。南部連合国軍プレイヤーは、S*砲台を混乱から回復させるために1資源ポイントを消費しなければなりません。

補給都市 [Supply Cities] : 南部連合国の残りから完全に切断された南部連合国の補給都市は、その補給許容量が半減します。これは、南部連合国軍が包囲された補給都市内で大部隊を維持することを困難にします。

河川集積所 [River Depots] : 河川によって補給をたどっているユニットは、いまや都市又は河川集積所まで、次いで河川に沿って補給源まで補給路をたどらなければなりません。河川集積所は、海上補給のための水上集積所と全く同様に、河川補給のために機能します。河川に沿って戦役を実施しているプレイヤー諸氏は、自軍河川集積所をどこに位置させるか計画しなければなりません。これらは、敵の襲撃目標にもなり得ます。

封鎖 [Blockade] : 連邦軍プレイヤーは、いまや個別の港を封鎖するために自軍水上ユニットを配置します。連邦軍の砲台は、この努力において港の封鎖に大きな貢献があった一方、港を防護している南部連合国軍の砲台はこの努力を妨げました。封鎖は、連邦軍がより多くの艦船を獲得し、多数の南部連合国の港を占領した戦争後半により効果的でした。

選択ルール [Optional Rules] : いくつかの新たな選択ルールがあります。: 強襲、水上迎撃、デーヴィスが指揮を執る、海上移動と補給許容量、イベント・カードです。加えて、攻囲されていない限り、州民兵が自動的に補給下の選択ルールがあります。

イベント・カード [Event Cards] : 25 枚のイベント・カードのデッキは、ゲームに少しの変化と不確実性を加えます。その影響が小さい一方、正しいカードの使用はときには移動や戦闘のような作戦に重大な特典を与えることができます。

シナリオ [Scenarios] : 3つの新たなシナリオがあります。: ミズーリ1861年、テネシー1862年、テネシー1863年です。ミズーリ・シナリオは短く、数ユニットのみを持つ導入シナリオです。テネシー1862年シナリオは、1862年前半の西部戦役を扱う7ターン・シナリオです。テネシー1863年シナリオは、1863年の夏季と秋季のテネシー戦役を扱う7ターン・シナリオです。

プレイ・バランス [Play Balance] : 初版では、いったんプレイヤー諸氏が経験を積むと、南部連合国軍プレイヤーがキャンペーン・ゲームでやや有利でした。これは主に、連邦軍プレイヤーが1862年の西部で史実どおりの結果を獲得することが困難だったからです。第二版は、やや連邦軍方向に針が振れます。いまやキャンペーン・ゲームは、バランスが取れておそらくやや連邦軍に有利です。ただし、それはなされねばなりません。偉大な挑戦は、史実で敗北した陣営をプレイすることです。

第二版は、いくつかの新たな特徴と多くの改良を持ちます。うまくいけば、プレイヤー諸氏は初版でプレイしたよりも更に楽しく、興味深いプレイさえ見つけることになるでしょう。Enjoy!

23.0 ゲーム制作者のリストと謝辞

[GAME CREDITS AND ACKNOWLEDGMENTS]

初版：

ゲーム・デザイン：Robert J. Beyma
ゲーム・ディヴェロップメント：Steve Rawling and Jon Southard
プロダクション・コーディネーション：Steve Rawling
ヒストリカル・アシスタンス：Gary Selkirk and Lee Tenney
ヒストリカル・コメンタリー：Robert J. Beyma and Andy Nunez
ルール・エディティング：Steve Rawling
マップ・リサーチ：Robert J. Beyma, Rick Baber
カリグラフィ：Wayne Robinson
ボックス・アート：Rick Barber
グラフィックス：Rick Barber
タイプセッティング：Mandy Levine
プレイテストとチェック：Andy Alexander, Rich Allen, Thomas Bell, Phil Boinske, James Cook, Robert Croker, Craig Daniels, Robert Faulkner, Brian Gustems, John Jacobs, Scot Klamm, Doug Lessly, Michael Lynn, Vic MacFarlane, Rob Markham, Robert Marrinan, Bob Medrow, Andy Nunez, Jack Parks, Steve Rawling, Don Reago, James Ryan, Johnny Scot, Mark Seamen, Gary Selkirk, Lee Tenney, Ed Wimble, Harold Wood.

第二版：

ディヴェロッパー：Robert J. Beyma
グラフィックス：Antonio Pinar
ブルーフリーディング：Mike Patterson, Richard Jennings
プロダクション・コーディネーション：Ken Dingley
ブックレット・レイアウト：Ken Dingley
インデックス・クリエーション：Richard Jennings
プレイテスト：Richard Beyma, Robert Beyma, Dave Buchbinder, Tom Moskios, Jack Parks, Mike Patterson
コントリビューションとアシスタンス：Dave Buchbinder, Steve Rawling
謝辞：War for the Union 第二版の発行のために権利を戻してくれた Ed Wimble と Clash of Arms に。
製作：Ken Dingley と Bill Thomas、Compass Games, LLC.

24.0 後記 [POSTSCRIPT]

「我々が破壊よりも崇高な教訓から学べない限り、墨壁の寸法を測り、沈黙した銃を数え、人気のない戦場や草生した墓場を調査するのは無意味な仕事だ。あたかも青年たちを印象づけるために必要だった唯一の事柄が、身体的勇気的美徳と死の軽視であったごとく、現代の戦争で男たちは書く。それは、我々が教えることが必要な最後のものだと思う。ヴァージニアのジョン・スミスやマサチューセッツのメイフラワー号の男たちの時代以来、これが欠如したアメリカ人世代はいない。ルイスバークからピーターズバークまでの120年間—4世代に亘る長さにおいて、彼らは銃を構えて地球上のどの民族と比較しても、多くの敵を撃ち倒してきた。戦争の期間は、グレート・レイクスとガルフの間に州はなく、国もなく、おそらくは町も存在せず、それは男たちが火薬と鋼鉄で行うことができ、最高の意気込みを示した戦場ではあらわされない...アメリカ人の勇気を叫んだり、それをアメリカの若者に印象づけたりする必要は少しもない。ただし、彼らに教える最高度に必要なのは、法を尊重すること、人生に畏敬の念を抱くこと、自国民の権利に配慮すること、つまりは祖国の歴史が重要であること...これは、今日教えられていない、それを全く理解せずに人生を全うする彼らへの単純な教育である。」

—Rossiter Johnson, 1884 年にかがり火と戦場で記す