

# Across the Rappahannock

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

<b>RULEBOOK</b>
-----------------

Designed by *Richard Berg*  
GMT Games, 2002

1.0	はじめに .....	3
2.0	コンポーネント .....	3
2.1	マップ .....	3
2.2	カウンター .....	3
2.3	ダイス .....	3
2.4	定義と略語 .....	3
2.5	スケール .....	4
2.6	質問 .....	4
3.0	プレイの手順 .....	4
4.0	活性化 .....	4
4.1	活性化マーカー (AM) .....	4
4.2	AM はいかに使用されるか .....	4
5.0	指揮 .....	5
5.1	指揮官とコマンドコントロール .....	5
5.2	イニシアティブ .....	5
6.0	移動 .....	6
6.1	移動の概略 .....	6
6.2	移動と地形 .....	6
6.3	砲兵の移動 .....	6
6.4	スタッキング .....	6
6.5	増援 .....	7
7.0	向き .....	7
7.1	向きの概略 .....	7
8.0	戦闘 .....	7
9.0	砲兵射撃 .....	7
9.1	概略 .....	7
9.2	手順 .....	8
9.3	共同射撃 .....	8
9.4	視線 (LOS) .....	8
9.5	味方の誤射 .....	8
10.0	突撃 .....	8
10.1	概略 .....	8
10.2	突撃の解決 .....	9
10.3	防御射撃 (DF) .....	10
10.4	地形と突撃 .....	10
11.0	戦闘結果 .....	11

11.1	混乱 .....	11
11.2	退却 .....	11
11.3	戦闘後前進 .....	12
11.4	撤退 .....	12
11.5	回復 .....	12
11.6	復帰 .....	12
12.0	騎兵 .....	13
12.1	騎乗と下馬 .....	13
12.2	騎乗騎兵 .....	13
12.3	下馬騎兵 .....	13
12.4	混乱した騎兵 .....	13
13.0	夜 .....	13
14.0	GLORY I への REFIT .....	13
14.1	一般ルール .....	13
14.2	GLORY I に適用するエラッタ .....	14
14.3	第1次マナサスシナリオの変更点 .....	14
14.4	第2次マナサスシナリオの変更点 .....	14
14.5	チカモーガシナリオの変更点 .....	15

## Credits

Game Designer: *Richard Burg*

Game Developer: *Mike Shanovich*

Art Director, Cover Art and Package Design:  
*Rodger B. MacGowan*

Game Map & Counters: *Mark Simonitch*

Rules Layout: *Mark Simonitch*

Production Coordination: *Tony Curtis*

Producer: *Gene billingsley*

The Playtest Crew:

*Jack Polonka, Mike Boeck, Kevin Ingoldsby, Dick  
Shay, Mike Lemick, Tom Alaerts, Al Werth, Bill  
Topritzhofer, Greg Jacobson, Rich Simon, Pete  
Stein, and David Fox*

Proofreading:

*Matthew Bace, Vincent Lefevrais, Mark Simonitch,  
Ellis Simpson, and Al Werth*

Living Rules Update: *Bill Topritzhofer*

[2003.12.19 日本語版 PDF 作成]

訳注: この訳は 2003/09/18 付アンオフィシャルエラッタを反映しており、エラッタにより修正された箇所はアンダーラインにより明示されている。

## 1.0 はじめに

これはとっつきやすさとプレイアビリティを強調した Glory システムの、改訂された第2版である。本システムではとっつきやすさ/プレイアビリティと厳格な歴史の再現性とを選択する機会が与えられた場合、前者に従う傾向がある。

## 2.0 コンポーネント

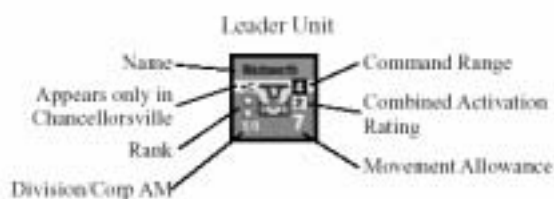
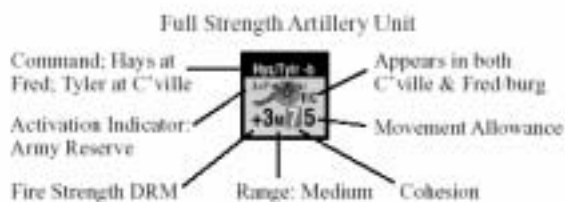
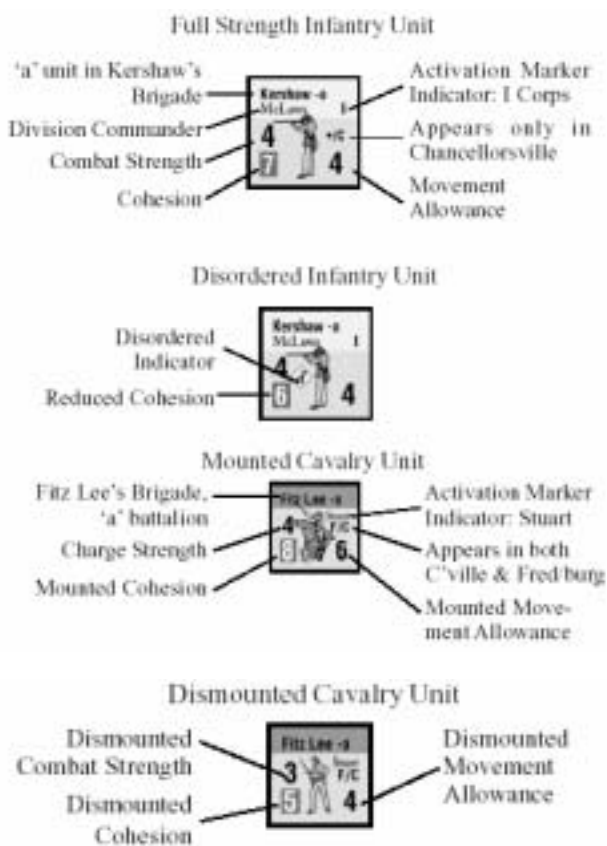
それぞれのゲームのコンポーネントリストはバトルブックに示されている。以下は全てのコンポーネントに適用する。

### 2.1 マップ

ゲームマップは戦闘が行われた地域をカバーしている。マップは移動の基準となる6角形の升目 - ヘクス - で覆われている。地形に表される様々な事柄は以降のルールで論じられている。

### 2.2 カウンター

Glory には3種の異なった戦闘ユニットが含まれている; 大きい 5/8 インチカウンターが歩兵、小さい 1/2 インチのカウンターが騎兵と砲兵である。これらはすべてどのコマンド(2.4 項参照)に属しているか簡単に識別できるように色分けされている。全ての戦闘ユニットは両面に印刷されている; 騎兵を除く裏面は“混乱状態”を表し、騎兵の場合は下馬状態を表す。



活性化マーカー(4.1 項)は活性化され戦闘に充てられるコマンドを表す。いくつかの活性化マーカーは 4.1 項とバトルブックのルールに論じられているように特別に使用される。



### 2.3 ダイス

ゲームでは戦闘を解決するために 10 面体のダイスを用いる。“0”は“10”ではなく“ゼロ”を表す。

### 2.4 定義と略語

以下の用語について知悉することは、ルールを読み通す上で助けになるであろう;

AM = 活性化マーカーの略語。4.1 項で論じられる。

CCDR = 結束度チェックダイスロール。何か起きたかどうか確認するために、ユニットの結束値に対してダイスロールが行われる。突撃結果、回復、防御射撃、その他参照。CCDR は全ての修正を適用後ユニットの結束値を越えたら失敗する。CCDR は影響を及ぼされるユニット個々に行われる。

Cohesion = 結束値。ユニットが戦闘の困難に耐える能力。

Combat Strength = ユニットの戦闘で交戦する能力。数値は現在何名いるかを土台としている。8.0 項参照。

Combined Activation (CA) = 1つの AM で同時に1つ以上のコマンドを使用する能力。4.25 項参照。

Command = 1人の指揮官に率いられた戦闘ユニットのグループ。

DF = 防御射撃。

DR = ダイスロール。

DRM = ダイスロール修正。DR を調整する数値。

May = “may”はプレイヤーにとって強制的に何かをもたらす  
“must”の反対の意味で使われる。

Withdrawn (撤退) = ユニットのこれ以上戦闘の困難に耐えられなくなった時に起こる。

## 2.5 スケール

それぞれの歩兵及び騎兵ユニットは1戦力あたり 200 人を表し、下馬騎兵ユニットの戦力は多くの場合兵器のタイプと戦術能力によって修正される。それぞれの砲兵は1戦力あたり2 ~ 3門の分隊を表す。

マップスケールはバトルブックに記載されている。

## 2.6 質問

プレイに何らかの疑問はないか？迅速な回答を得たいか？我々にはインターネットの [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com) または [www.consimworld.com](http://www.consimworld.com) にて連絡を取ることができる。

もし回答を待てるなら、質問を自分の住所を書いて切手を貼った封筒と共に、以下へ郵送して欲しい。

GMT Games

ATTN: Glory II

PO Box 1308

Hansford, CA 93232

## 3.0 プレイの手順

それぞれのゲームターンは決まった手順を追って行われる。個々のユニットが手順に沿って移動するとき、彼らの活性化マーカーの引かれ方次第で多少ランダムになる。

プレイノート: *いくつかの戦闘では基本セグメントへ更にセグメントが追加される。バトルブックのシナリオルール参照。*

### A. イニシアティブ決定フェイズ

1. どちらがイニシアティブを取るかダイスを振る。(5.2 項)
2. イニシアティブプレイヤーは、このターンの最初に活性化されるコマンド(AM)を選択し、その活性化マーカーを引く。(4.21項)

### B. マーカー選択フェイズ

マップ上にあるかそのターンに登場が予定されているその他全てのコマンドのAMをプールに入れる。

### C. 活性化フェイズ

1. プールからAMを引く(例外: 3.A.2)
2. 活性化シーケンス:
  - a. 砲兵射撃(9.0項)
  - b. ユニットの移動(射撃済の砲兵を除く)(6.0項)
  - c. 歩兵/砲兵の防御射撃(10.3項)
  - d. 歩兵/騎兵の突撃(10.2項)

e. 再編成(上に何も載っていない混乱状態のユニット)

(11.5項)

f. このフェイズに引かれたAMを脇によける

g. 砲兵射撃/移動マーカーを取り除く

活性化フェイズ“C”はプールからマーカーがなくなるまで繰り返される。全ての活性化が終了したら復帰フェイズに移行する。

### D. 復帰フェイズ

1. 復帰ボックスにある全てのユニットについてゲームに復帰できるかチェックする。
2. 撤退ボックスにある全てのユニットを復帰ボックスに移動する。

## 4.0 活性化

### 4.1 活性化マーカー(AM)

4.1.1

活性化マーカーはどちらのプレイヤーの手番になり、どのユニットを使ってよいかを決定するために使用される。活性化マーカー(AM)は、ユニットの2番目の線に示されているように、そのユニットまたはユニットのグループの上級のコマンドのレベルを表している。

プレイノート: *いくつかのAMは1人の指揮官のみを活性化する;いくつかのAMは軍団に所属する全ての指揮官を活性化する。シナリオ毎に特定のルールがある。*

例: *チャンセラーズヴィルにおいてHowardの第XI軍団のAMは活性化インジケータが“Howard/XI”となっている全ての連邦のユニットに適用され - 活性化する。*

4.1.2

全てのコマンドは2つのAMを持つ。しかしながら、これらにはバトルブックのシナリオルールで幾つかの例外がある。

### 4.2 AMはいかに使用されるか

4.2.1

シナリオルールで別の方法が指示されていない限り、マップ上かまたはそのターンに増援として登場する少なくとも1つのユニットが属するコマンドは、そのターンに利用できるそのコマンドのAMを持つ。たいていのコマンドは2つのAMを持つ;いくつかは特定のターンに1つのAMを持つ。イニシアティブプレイヤーは、そのターンに使用できるAMの中から1つのコマンドをそのターン最初に活性化するためにAMを1つ選択する。それからマーカー選択フェイズにその他全ての両軍プレイヤーのAMを不透明なカップ(または似たような入れ物) - プール - に入れる。

4.2.2

イニシアティブプレイヤーの最初の活性化フェイズが終了したら、1人のプレイヤー(どちらのプレイヤーでもよい)がプールからAMを1つランダムに引く。そのAMがどのコマンドのユ

ユニットが活性化されるかを示す。AMが引かれたコマンドのユニットのみが活性化される。

#### 4.23

AMが引かれたら、活性化されたコマンドに属するユニットは移動や戦闘を行ってよい。移動も戦闘も行わない混乱状態のユニットは回復を試みることができる。

#### 4.24

1人の指揮官に率いられたコマンドに属する全てのユニットは、全ての移動/戦闘を他の指揮官のコマンドの前に終了させなければならない。プレイヤーが複合活性化(CA)を試みない限り、違う指揮官に属するユニットは合同させることはできない。

#### 4.25 複合活性化(CA)

1つより多い指揮官/コマンドを1つのAMで活性化させる場合、プレイヤーは1つより多い選択したコマンドの全てのユニットが4.24項のように一度に移動/戦闘できるよう、複合活性化を試みることができる。これを試みる場合、プレイヤーはそのAMに属する指揮官の中から、複合活性化に参加させたいものを選ぶ;ここで選ばれる指揮官は、同時に選ばれている他の指揮官のうち、少なくとも1つの指揮範囲内に存在していなければならない(この場合、いずれか一方の指揮範囲を用いる)。それからプレイヤーは選択した指揮官のCA値(5.12項)を合計する。AMに含まれる全ての指揮官を選択する必要はない。そしてダイスロールを行い、合計したCA値と比べる。

- ・ DRがCA値より大きい場合、これらの指揮官配下のユニットは全て移動/戦闘を行ってよい(しかしながらスタッキングルールは適用される)。
- ・ DRがCA値以下の場合、複合活性化は失敗する;これらのユニットは4.24項に従い扱われる。さらに、活性化で非指揮下になったものとして全ての行動を行う。(5.13項)

例:シーダーククリーク:北軍プレイヤーは第VI軍団のAMを引き、*Getty*(CA:2)と*Ricketts*(CA:3)の師団を複合活性化することを望んだ。CA値の合計は“5”、彼は複合活性化のためDRで“6”以上が必要である。DRが“5”またはそれ以下だと、*Getty*と*Ricketts*の全てのユニットは指揮範囲外となる。

#### 4.26

選択されたコマンドに属するユニットの行動が全て終了したら、そのAMを脇によけ新たにAMを引き、4.23項のプロセスを繰り返す。

## 5.0 指揮

### 5.1 指揮官とコマンドコントロール

#### 5.1.1 指揮官の概略

両軍は戦闘と所属する軍により、通常は旅団か師団のユニットのグループを指揮する指揮官を持つ。指揮官はコマンドと同じレベルかもしれない(例:モノキャシー・ジャンクション)、1レベル下かもしれない(例:チャンセラーズヴィルにおいて

AMが軍団レベルに対し指揮官は師団長)。

#### 5.12

指揮官は3つの値を持つ:

- ・ 指揮範囲;5.13項参照。
- ・ 複合活性化(CA)値;4.25項参照。
- ・ 許容移動力;6.1項参照。

#### 5.13 指揮範囲

指揮範囲は指揮官配下のユニットが指揮下か否かを決定するために用いられる。指揮範囲は移動ポイントで(ヘクス数でなく)数え、移動コストは地形チャートの指揮官の項を適用する。指揮範囲は指揮官からユニットへ数える。敵ユニットを通してたどることはできない。敵ユニットに隣接してたどることはできる。

- ・ 指揮官の指揮範囲内にあるユニットは指揮下にあり、全ての行動を行える;制限はない。
- ・ 活性化した時に指揮官の指揮範囲外のユニットは非指揮下となり、敵に隣接する移動を行えない。もし活性化された時に敵に隣接しているなら、(隣接する移動以外の)行動に制限はない。

#### 5.14

指揮官の指揮範囲外だが、指揮下のユニットに隣接している状態のユニットは、指揮下として扱われる。このルールはユニットの繋がりのうち1ユニットが指揮官の指揮範囲内でさえあれば、ユニットの繋がりを指揮下とすることができることに注意すること。

#### 5.15

指揮官は殺されることはない。もし“攻撃された”(指揮官のみが存在するヘクスに進入しようとした)ら、単純に味方が占拠しているヘクスに移動させる。全ての指揮官ユニットが撤退している場合、11.61項を参照。

### 5.2 イニシアティブ

#### 5.2.1

イニシアティブ決定フェイズで、両プレイヤーはダイスを振る。もしターン記録欄が指示していたら、そのプレイヤーはDRに指示されたDRMを加える。修正後の結果DRの値の大きい方がイニシアティブを得る。もし同点なら、両プレイヤーともイニシアティブは取れず全てのAMはプールに入れられ、3.A.2のフェイズは飛ばされる。

#### 5.2.2

ある戦闘、あるターンで、いずれかのプレイヤーが自動的にイニシアティブを与えられる。バトルブックのルールを参照。

#### 5.2.3

イニシアティブを得たプレイヤーは、(特に選択した)ターンの初めに活性化したいAMを前もって選択することができる。

## 6.0 移動

### 6.1 移動の概略

#### 6.1.1 許容移動力

戦闘/指揮官ユニットはカウンターに許容移動力が印刷されている。ユニットの属するAMが選択されたら、ユニットは印刷された移動力まで移動することができる。ユニットは常に印刷された移動力より少ない移動を行ってもよい。

#### 6.1.2 手順

全てのユニットはたとえスタックしていても個別に独立して移動する。ユニットはヘクスに進入するごとに移動力を消費しながら連続したヘクスの格子をたどり移動する。ユニットの移動は他のユニットを移動する前に終えねばならない。ユニットの向き(7.1項参照)は移動に何の影響も及ぼさない。

#### 6.1.3 強行軍

下馬騎兵を除く全てのユニットは敵ユニットの2ヘクス以内に移動を開始しないか進入しないかすれば、いかなる時でも強行軍を行うことができる。もし敵ユニットに接近(または隣接)したい場合は通常の移動力を使用せねばならない。下馬騎兵は強行軍を行えない。混乱したユニットは強行軍を行えない(11.12項)。強行軍を使用する場合:

- ・ 歩兵は移動力が2増加する(MA + 2)
- ・ 標準砲兵は移動力が3増加する(MA + 3)
- ・ 騎兵、騎馬砲兵、指揮官は移動力が4増加する(MA + 4)

**プレイノート:** 与えられたどのAMの間でも1種類の移動しか行えない。強行軍を始めて途中で通常移動に切り替えることはできない。

#### 6.1.4 敵ユニット

敵ユニットに隣接したユニットは残りの活性化の間そこで移動を終えねばならない。敵ユニットに隣接して活性化したユニットは移動してよいが、他の敵ユニットの隣接ヘクスに進入したら即座に停止せねばならない。ユニットは敵ユニットが存在するヘクスに進入や通過する移動を行うことはできない。

### 6.2 移動と地形

#### 6.2.1

移動コスト(MP)はユニットの種類によって異なる;地形チャートを参照。移動するユニットは進入しようとするヘクスに費やすだけの十分な移動力を持っていなければならない。もし持っていなければ、そのヘクスには進入できない。

**プレイノート:** 騎馬砲兵は砲兵のMPの項を使用する。しかしながら、騎兵が持つのと同様に突撃前退却(10.27)の能力を持つ。

#### 6.2.2 道路/道/小道

ユニットは連続した道路/道/小道を含むヘクスに沿って移動する場合、道路/道/小道のMPを利用できる;さもなければ、ヘクスの他の地形のMPを費やす。ユニットは敵ユニットへ隣接するのに道路/道/小道のMPを利用できない;ヘクスの“他の地形”のMPを費やさねばならない。道路/道/小道は地形登

坂MPを打ち消す。

#### 6.2.3 小道

小道のMPを利用する場合、そのMPは他の地形のMPの1/2となる(端数切り上げ)。従って、通常砲兵ユニットは森林ヘクスに進入するのに3MP消費するが、小道を通ることによって2MP消費し、さらに小道沿いに平地へ1MP移動できる。

#### 6.2.4 河/川/小川

河ヘクスは浅瀬か橋を除いて渡ることができない。いくつかのバトルブックのルール参照。道と小道は浅瀬か橋の印がない限り、川と小川を横切るMPを打ち消すことはできない。浅瀬と橋はそれぞれ自身のMPを持つことに注意。

### 6.3 砲兵の移動

#### 6.3.1

砲兵は1回の活性化の間に移動か射撃化の一方しか行えない;両方行うことはできない。

#### 6.3.2

砲兵は以下の条件を除き敵ユニットに隣接することはできない:

- ・ そのヘクスに歩兵か騎兵が既に存在する(6.12項にあるように、相互に移動は行えない)、または
- ・ 相手のユニットとどちらも移動できないヘクスサイドで分かれている(渡河不能な河ヘクスのように)。

### 6.4 スタッキング

#### 6.4.1

ある時点で1ヘクスに2ユニット以上存在することをスタッキングと呼ぶ。基本ルールでは1ヘクスあたり1ユニットである。しかしながら:

- 1.1 (通常/騎馬)砲兵ユニットは1歩兵/騎兵ユニットの上にスタックできる。
- 2.2 (通常/騎馬)砲兵ユニットは互いにスタックできる。
- 3.2 歩兵または下馬騎兵ユニットは、(カウンターの2行目に書かれている)指揮官が同じであるならば共にスタックできる。
4. 指揮官とマーカー類はスタックに関して制限はない。

#### 6.4.2

スタック制限はいかなる時、移動している間でも有効である。しかしながら:

- ・ 一度に1ユニットが単独の味方砲兵/騎兵ユニットが存在するヘクスを追加コスト無しに通過することができる。
- ・ 1ユニットは常に+1MPの追加コストによって単独の味方歩兵ユニットが存在するヘクスを(そのヘクスに留まるのではなく)通過することができる。6.41項で許されており、そのヘクスに留まるのであれば追加コストは発生しない。
- ・ 指揮官はいかなるユニットがいるヘクスに進入・通過しても追加コストは発生しない。

#### 6.4.3

他の歩兵ユニットのいるヘクスに進入する歩兵ユニットは、スタッキングが許されているならば、常にスタックの下に置く。

この順番はそのターンの間にスタックの全体の移動としてだけ変えることができる。

## 6.5 増援

### 6.5.1

AMが引かれた時点で(例えばそれらのAMがあるターンに使用できるよう予定されている)ゲームに参加することを増援と呼ぶ。それらはコマンドごとにマップ外に延長された“縦隊”があるかのようにシナリオで定められた進入ヘクスから登場する: コマンドの2つめのユニットは最初のユニットに追加してMPを費やす。等。もし増援が通常移動または強行軍(6.13項)でマップに進入するなら、マップ外の“縦隊”において通常のスタッキングルール(6.4項)の範囲内でスタックすることができる。もし増援のグループが進入するエリアが複数の隣接するヘクスで構成されていたら、増援のグループはプレイヤーの望むように複数のヘクスから分割して進入できる。増援のグループに複数の進入エリアがある場合、プレイヤーはどのエリアを使用するか選択する。増援グループの全てのユニットと指揮官は同じエリアからマップに進入せねばならない。

### 6.5.2

増援が1つのAMでは登場できない(通常十分な場所がない、彼らの前にたくさんのユニットが並んでいる、等)時、単純に(そのコマンドの)次のAMで登場する。

### 6.5.3

全ての敵増援ユニットがゲームに登場するまで、敵ユニットの増援登場ヘクスに進入または突撃(10項)してはならない。

## 7.0 向き

### 7.1 向きの概略

#### 7.1.1

全てのユニットは以下のごとくヘクスサイドの1つにユニットの上部(ユニットの名称が記載されている側)を向けねばならない。あるヘクスにいる全てのユニットは同じ向きにいななければならない。正面の3ヘクスを前面と呼び、後ろの3ヘクスを後面と呼ぶ。

#### 7.1.2

向きは移動に何の影響も及ぼさず、ユニットは移動中と移動の最後に自由に向きを変えることができる。ユニットはヘクスに進入した時の向きにユニットを向ける必要はない。

しかしながら:

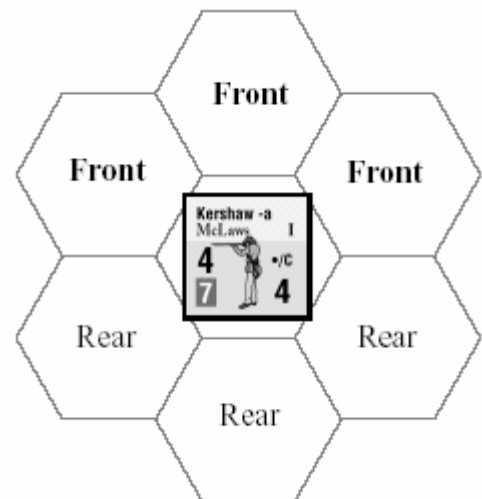
- ・もし砲兵、騎兵または歩兵が歩兵ユニットとのスタックの上で移動を開始し、かつそのヘクスを出て後面ヘクスに移動したいなら、ユニットはヘクスを出る追加のMPを費やさねばならない。
- ・もし歩兵ユニットが他の歩兵ユニットとのスタックの下で移動を開始し、かつそのヘクスを出て前面ヘクスに移動したいなら、ユニットはヘクスを出る追加のMPを費やさねばならない。

#### 7.1.3

ユニットは前面3ヘクスを通してのみ突撃と射撃を行える。

#### 7.1.4

活性化された砲兵は(そのヘクスを去ることなしに)向きを変え、同じフェイズに射撃を行うことができる。同様に反応射撃(9.13)では1ヘクスサイド分向きを変えることができる。しかしながら、砲兵ユニットは歩兵または騎兵とスタックしている時、決して向きを変えることができない。



## 8.0 戦闘

戦闘には3種類ある: 砲兵射撃、突撃、防御射撃である。歩兵と騎兵が突撃を行え、砲兵は行えない - 射撃のみ行える。防御側の歩兵、下馬騎兵、砲兵は突撃された際に防御射撃を行うことができる。

デザインノート: 南北戦争での多くの戦闘は短距離の射撃戦闘で成り立っていた。突撃や至近距離での交戦、白兵戦は稀ではなかったとしてもそれほど普通ではなかった - 戦争が進展すればさらに。ゲームで使う用語としての“突撃”は1回のダイスロールでこれら全て(加えて防御側ユニットの反応)をカバーする。

## 9.0 砲兵射撃

### 9.1 概略

#### 9.1.1 射程

砲兵は射程によって3種類に分けられる: 短射程(S)、中射程(M)、長射程(L)である。それぞれの種類のユニットは1ヘクス以上離れた目標を射撃する能力があるが、許される距離は種類によって異なる。砲兵射程チャートから、目標がどれだけ離れているかでマイナスのDRMが与えられる。

#### 9.1.2 射撃の時期

砲兵ユニットは活性化されたら1回(活性化射撃)射撃を行

うことができる。砲兵ユニットは敵活性化フェイズの間に1回反  
応射撃(9.13項)を行うことができる。砲兵ユニットはまた敵活  
性化フェイズの間に1回(突撃してくるユニットのどれか、幾つ  
か、または全てに)防御射撃(10.3項)を行うことができる。

#### 9.13 反応射撃

砲兵はあるフェイズに自分を射撃した敵砲兵ユニットに対し、  
何度射撃したかに関係なく、敵活性化フェイズごとに1回だけ  
射撃を行うことができる。反応射撃は同時に発生したものとみ  
なす。全てのユニットが射撃を行った後に結果を適用する。も  
し目標砲兵のヘクスにいるユニットが砲兵射撃に影響を及ぼ  
されるものなら、反応射撃はそのヘクスにいるユニット全てに  
影響を及ぼす。

プレイノート: 突撃された砲兵は防御射撃を行う; 10.3項参照。  
これは反応射撃ではないので、敵の砲兵から射撃された砲  
兵ユニットは反応射撃を行え、突撃された砲兵は防御射撃  
を行える。

### 9.2 手順

#### 9.2.1

砲兵は射程内かつ視線内のいかなる敵に対しても射撃を  
行うことができる。砲兵は2ヘクス以上の射程 - 砲兵がいるヘ  
クスを除いて敵ユニットまでのヘクスを数える - で射撃を行う  
際、視認できる敵(9.4項: 視線参照)にのみ射撃を行うことが  
できる。混乱状態の砲兵は射撃を行えない。

#### 9.2.2

砲兵射撃を解決するにはダイスを振り何らかの修正(9.23  
項)を加減する。砲兵射撃表から結果を調べる。1回のダイス  
ロールで目標ヘクスの全てのユニットに影響を及ぼす(反応  
射撃を含む)。

#### 9.2.3 砲兵射撃DRM

以下の状況は射撃のダイスロールに修正を与える:

- ・ 射撃ユニットの戦力
- ・ 射程距離効果(各戦闘ごとの砲兵射程チャート参照)
- ・ 地形(地形チャート参照)
- ・ 共同射撃(9.3項)

### 9.3 共同射撃

もし同じヘクスに2つの砲兵ユニットがスタックしていれば、  
それらは共同射撃を行うことができる。共同射撃を行う場合、  
高い方の戦力を使用し、ダイスロールに+2する。もし2つの  
ユニットが違う射程/種類(9.11項)でユニットごとにDRMが異  
なる場合、最も有利でない(最小の)DRMを使用する。その  
他の場合、砲兵は別々に射撃を行う。スタックしている別々の  
コマンドに属する2つの砲兵ユニットは共同射撃を行うことが  
できるが、どちらかのコマンドで射撃を行える。両方ではない。

例: [チャンセラーズヴィル]。"M"のユニットが"L"のユニットと  
スタックしており、5ヘクス先の目標に対し共同射撃を行うこ  
とを望んだ。DRMは共同射撃による+2と"M"の射程効果  
の-1となる("L"の0でなく)。

### 9.4 視線(LOS)

視線は妨害される:

- ・ 射撃するヘクスと目標ヘクスの間のいずれかのヘクスが両  
者のヘクスより高い場合。
- ・ 射撃するヘクスと目標ヘクスの間のヘクスが森、または戦闘  
ユニット(味方または敵)で占められており、射撃するヘクス  
と目標ヘクスが森/ユニットより高くない場合。もし高ければ、  
森/ユニットは無視する。
- ・ 射撃するヘクスが目標ヘクスより高く間のヘクスに森があり、  
森が中間より2ヘクスかそれ以上目標ヘクスに近い場合、  
視線は妨害される。
- ・ 目標ヘクスが射撃するヘクスより高く間のヘクスに森があり、  
森が中間より2ヘクスかそれ以上射撃ヘクスに近い場合、  
視線は妨害される。もし視線がいずれかの側で視線を妨害  
するヘクスサイドをたどっているなら、視線は妨害される。

### 9.5 味方の誤射

#### 9.5.1

砲撃ユニットと目標の途中にユニットが存在する場合でも、  
砲撃ユニットと目標のどちらか一方の標高が途中のユニットよ  
りも高いものがあれば、これらの位置関係にかかわらず視線  
は妨害されない。しかしながら、占められているヘクスが目標  
ヘクスに隣接しており、そのヘクスに味方ユニットがいたら目  
標でなく味方ユニットに射撃が命中する可能性がある。

#### 9.5.2

もし修正前のダイスロールが"2"以下だったら、間にいる味  
方ユニットは+2の修正でCCDRを受ける。修正後のDRが誤  
射を受けたユニットの結束値より大きい場合、ユニットは混乱  
する。

## 10.0 突撃

### 10.1 概略

#### 10.1.1 誰が突撃を行えるか

混乱しておらず活性化された歩兵または騎兵が(任意で)  
前面ヘクスに存在する敵ユニットに突撃を行える。突撃の目  
標となった歩兵/下馬騎兵と砲兵は突撃の阻止を試みるため  
に防御射撃(10.3項)を行える。混乱したユニットは突撃を行  
えない: 11.14参照。

#### 10.1.2 援護

もし前面ヘクスに1つ以上敵ユニットが存在したら、敵ユニ  
ットが他の味方ユニットの前面ヘクスにいない限り、突撃を行  
うのであれば全ての敵ユニットに突撃を行わなければならない。  
他の味方ユニットによって"援護された"敵ユニットには突撃を  
行わなくて良い。

- ・ 混乱したユニット及び砲兵は援護に使用できない。
- ・ 違うコマンド/指揮官に属するユニットは複合活性化されて  
いない限り相互に援護を行えない。
- ・ もし2つのユニットが互いにスタックしており1つより多い敵ユ  
ニットが前面ヘクス(7.11項)にいるなら、またそれらが他の  
味方ユニットに援護されていない敵ユニットに突撃を行うこ  
とを選択したら、それらはそのような敵ユニット全てに突撃





- ・もし防御側とスタックしており防御側が負けた場合、1ヘクス退却し混乱状態になるかのチェックを行わねばならない。
- ・もし単独でいる(または他の砲兵とスタックしている)ヘクスに突撃された場合、自動的に除去される。突撃の解決は必要ない。11.14項参照。

#### 10.29 結果

突撃により起こりえる結果は修正されたダイスロールに左右される(突撃解決テーブル参照)。突撃解決テーブルの結果は全てのユニット(結果によっては攻撃側か防御側かいずれか)に適用する。

### 10.3 防御射撃(DF)

#### 10.3.1 誰が防御射撃を行えるか

突撃されているあらゆる歩兵、下馬騎兵、及び混乱状態でない砲兵が突撃を止める試みのために防御射撃を行うことができる。騎乗している騎兵は防御射撃を行えない。

#### 10.3.2 向きと複数ヘクスDF

防御射撃は防御側ユニットの前面ヘクスを通してのみ行うことができる。しかしながら、防御射撃を行うのがたとえただ1つの防御側ユニットだとしても、そのようなヘクスを通して突撃する敵ユニット全てに対して防御射撃が行われうる(加えて10.36項を参照)。もし複数のユニットが突撃している場合、防御射撃をそのうちの1つまたは幾つかまたは全てに行うことができる。しかしながら、

- ・歩兵が防御射撃を行う場合、射撃を行う1つより多い目標ユニット毎に - 1する。例: 3つの突撃ユニットに対して、防御側ユニットは1つのユニット(DRなし)、2つのユニット(それぞれにDR - 1)、3つ全てのユニット(それぞれにDR - 2)に防御射撃を行うことができる。
- ・砲兵が防御射撃を行う場合、もし敵ユニットがただ1つのヘクスから突撃してきたら + 2のDRMを得る。もし1つより多いヘクスから突撃してきたら、DRMはない。

プレイノート: 2つの攻撃側ユニットが1つのヘクスにスタックしている時は、防御射撃においては1つの目標とみなす。

#### 10.3.3 DFの解決

防御射撃の効果を決定するために防御側プレイヤーはダイスを振り出目とそれぞれのヘクスの突撃してきた目標/突撃ユニットの結束値を比べる。10.34項に従いDRを修正し、防御射撃を行ったユニットの結束値は用いない。

- ・もし修正後DRが突撃ユニットの結束値より大きい場合、突撃ユニットは混乱する(そして突撃できない; 10.11項参照)。
- ・もし修正後DRが突撃ユニットの結束値以下だった場合、効果はない。

#### 10.3.4 DFのDRM

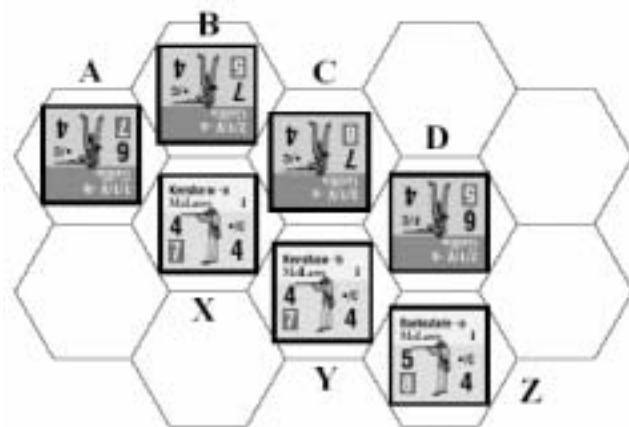
DFのダイスロールに以下の修正が加わる可能性がある:

- + 2 目標/突撃ユニットが騎兵の場合
- + 2 ただ1つのヘクスから突撃を行うユニットに対しての砲兵の防御射撃
- ? 1つ以上の突撃側ユニットに防御射撃を行う場合、1

つより多い目標毎に - 1(10.32項)

- + 2 砲兵が歩兵とスタックしている、または砲兵が2ユニットスタックしているヘクスで防御射撃を行う場合(上記のDRMに累積する)
- 1 防御側/射撃ユニットが混乱状態の場合
- ? 地形。地形チャート参照

プレイノート: 2つの歩兵がスタックしている場合、スタックの下  
のユニットはたとえ混乱していたとしてもいかなるDRMも与えられない。



例の続き: 防御側(北軍)プレイヤーは攻撃側(南軍)プレイヤーの突撃の決定の前に防御射撃を決定する。ユニットA, B, CがユニットXに対して防御射撃を行う。DRMはない。3つの防御射撃は攻撃側ユニットを混乱させるのに8か9の出目を要求される。2つが成功し、2つの混乱がユニットXに適用される - その結果ユニットXは撤退した。ユニットDは - 1の修正でユニットY, Zの両方に防御射撃を行えるが、この場合はユニットYに防御射撃を行う方がよい(- 1の修正はユニットZの結束値8に打撃を与えることを不可能にする)。ダイスロールは7で防御射撃は失敗した(8か9で成功だった)。防御射撃フェイズはこれで終了する。

#### 10.3.5 スタックの上のユニットがスタックに与える影響

防御射撃がスタックしたユニットに対して行われた時、防御射撃はスタックの上のユニットにのみ効力を及ぼす。しかしながら、そのユニットが混乱状態なら、そのヘクスにいるユニットは突撃を行えない(スタックの下ユニットが混乱状態でなくとも)。

#### 10.3.6 複数の混乱の結果

1つのユニットが複数のヘクスの防御側ユニットに攻撃を行う時、攻撃側ユニットは防御射撃を行うユニット毎にダイスを振られねばならない。このような場合、混乱の結果(11.1項)は累積しうる。

### 10.4 地形と突撃

#### 10.4.1 開けた地形の不利益

突撃を決定する際の地形チャートのDRMで防御側にとって利点となるDRMがない場合 - 相手のユニットが同じ高度にあり防御側が開けた地形にいる歩兵の場合普通に起こりうる

- 戦力比を決定する際に防御側でなく攻撃側に有利なように残りの端数を切り上げる。

例: 7戦力が3戦力に突撃する際、共に同じ高度で開けた地形にいる場合、戦力比は3対1に切り上げられる。

デザインノート: これは差し向かいの戦争のやり方において人里離れたところでの防御の不利益を反映する。突撃ユニットが開けた地形にいる時、防御側ユニットは防御射撃の際+1DRMを得られることに注意。

#### 10.42 小川

個別の戦闘に記載されているように、小川は通常は突撃においてDRMの点で効果がない。しかしながら、攻撃側ユニットがそのような小川を渡って突撃を行う場合、10.41項の恩恵を得られない。小川の効果は開けた地形への防御射撃には適用しない。

#### 10.43

攻撃側が(異なるDRMが適用される)異なる地形から突撃を行う場合、防御側は(防御側にとって)最も有利なDRMを1つだけ適用する。

#### 10.44

防御側の地形の恩恵は累積する。森におり浅瀬を渡って攻撃を受けた場合、両方の恩恵を得る。

## 11.0 戦闘結果

### 11.1 混乱

#### 11.1.1

混乱の結果を受けた歩兵と砲兵ユニットはユニットを裏返し混乱面にする。すでに混乱していたら撤退する。騎兵ユニットはその状態を示すため混乱マーカーを使用する;12.0項参照。

#### 11.1.2 混乱ユニット

- ・ 強行軍を行えない。
- ・ 敵ユニットに隣接する移動を行えない。
- ・ 突撃できない。しかしながら11.14項参照。
- ・ 防御射撃時に-1される。
- ・ 混乱した砲兵は射撃を行えない。
- ・ 混乱した歩兵/騎兵は援護を行えない。
- ・ 敵ユニットに隣接している時、スタックの順番を変えられない。
- ・ 敵ユニットに隣接している時、向き(7.12項)を変えられない。

#### 11.1.3

混乱したユニットは混乱から回復しうる、11.5項。

#### 11.1.4

砲兵が単独でいるヘクスに対して突撃の際に混乱となった歩兵または騎兵は突撃を行えない。しかしながら、砲兵のみ

存在するヘクスに隣接してフェイズを開始する混乱した歩兵はもし砲兵の防御射撃に“生き残れたら”その砲兵に突撃を行える。

### 11.2 退却

#### 11.2.1 概略

退却するユニットは退却の原因となったユニットから要求された数のヘクスを遠ざからねばならない。スタックしたユニットはプレイヤーの判断で一緒に退却しても別々に退却することができる。退却したユニットは7.12項にある通りその向きを変えて移動することができる。

#### 11.2.2 退却の長さ

歩兵、下馬騎兵、砲兵は1ヘクス、乗馬騎兵は退却するプレイヤーの判断で1ヘクスか2ヘクス退却することができる。

#### 11.2.3 スタッキングと退却

退却するユニットはスタッキングルールで許可されていない限り味方ユニットの占めるヘクスに進入してはならない。しかしながら、スタッキングルールで許可されており、元からいるユニットのヘクスが敵の攻撃の目標ヘクスとなったら、退却してきたユニットの戦力の存在を防御に加えてはならない。もっとも、そうすることは、スタックすることによって招くあらゆる不利な効果を経験するであろう。スタックの許される他の歩兵ユニットがいるヘクスに退却した歩兵ユニットは常にスタックの下に置かれる(6.43項)。

#### 11.2.4 地形と退却

退却するユニットは通常の移動で越えられないヘクスサイドの地形を越えてはならない。浅瀬や橋を越えた戦闘の結果退却せねばならないなら、自動的に混乱した後、加えて指定されたいかなる混乱をも受ける。

#### 11.2.5 敵ユニット

ユニットは敵ユニットに隣接するよう退却してよいが、そのヘクスが敵ユニットの前面ヘクス(7.11項)だったら退却するユニットはそのようなヘクスに進入するたび自動的に(追加で)混乱する。退却による結果として要求される結束値チェックは自動的に(追加で)混乱する前に行われる。

#### 11.2.6 立ち退き

もしユニットの唯一退却可能な方向がスタックできない味方ユニットのいるヘクスのみだったら、プレイヤーは退却先の味方ユニットを1ヘクス立ち退かせることができ、立ち退いたユニットは結束値チェックDRを受ける。もしチェックが失敗したら混乱となる。これは退却の結果を受けた多くの場合に必要となり行われるであろう。立ち退いたユニットは連鎖的に他のユニットを立ち退かせることができる。立ち退いたユニットは敵の前面ヘクスに移動することができるが、そうすることによって11.25項の結果を受ける。

プレイノート: 立ち退いたユニットが攻撃を予定していた等の理由で、立ち退きによって予定された攻撃が行えなくなる可能性がある。

### 11.27 除去

もしユニットが退却するのに有効な経路がないなら、ユニットは永久に除去される。

### 11.28 撤退

もしユニットが退却するのに有効な経路がマップ外のみだったら、ユニットは撤退する(11.4項)。

## 11.3 戦闘後前進

### 11.31 手順

もしも突撃の結果によって防御側が(退却や撤退によって)存在していたヘクスが空いたら、スタックの上で攻撃側の最も高い結束値のユニットが即座に空いたヘクスに前進せねばならない。結束値が同じ場合は攻撃側が前進するユニットを選択する。スタックの上のユニットのみが前進を行え、下のユニットは決して行えない。歩兵とスタックしている砲兵は決して前進を行えない。戦闘後前進を行ったユニットは前進後に向きを変えることができる。もし2ヘクスにいる防御側が1ヘクスから攻撃され両方退却した場合、攻撃側はどちらか1ヘクスに前進せねばならない。

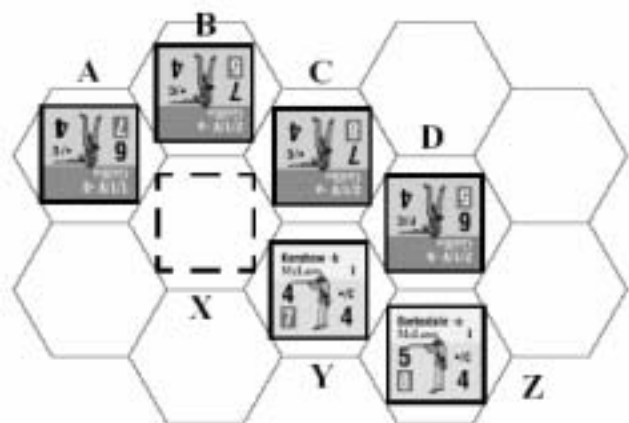
### 11.32 連続突撃

もし突撃を解決する修正後のDRが11以上だったら、11.31項の戦闘後前進を行った攻撃側ユニットは、10.12項及び10.3項にある通り新たに前面ヘクスに存在する敵ユニットに突撃を行うことができる。1回のみ連続突撃が行え、もしそのユニットが(再度)11以上のDRを得ても連続突撃は行われない。全ての通常攻撃の解決後に連続突撃を解決する。

### 11.33 反撃

突撃を解決する修正後のDRが0より小さかった場合、攻撃側は退却を強制され、防御側はもしそう望むなら空いたヘクスに前進し、この手順において他の敵ユニットが占めるヘクスを無視して退却したユニットに反撃することができる。この反撃は即座に行われ、反撃と連続突撃を除いた通常の突撃と同様に解決する。

プレイノート: 連続突撃や反撃が発生した時、突撃はどちらも連続攻撃や反撃の結果を生じさせた元の戦闘に関係していない新しい防御側ユニットからのみ防御射撃(10.3項)を引き起こす。



例の続き: 防御射撃の後、南軍は2ユニットが突撃を行うことができる。ユニットXは撤退し撤退ボックスに移されていることに注意。戦力/戦力比は9と6(3対2)となり+1のDRMを得る。両者の最も高い結束値の差は3なので+3のDRMを得る。その他のDRMはない。ダイスロールは5で修正が加えられ9となりこの結果北軍ユニットは退却しCCDRを行う。ユニットZは戦闘後前進を行わねばならない。

## 11.4 撤退

デザインノート: 潰走という言葉はいくらかのゲーマーを混乱させるように見受けられる; その言葉は目を丸くした兵士たちが何もかも放り投げてできる限りの早さでぞろぞろと戦いから遠ざかる様子を心に描かせる。それは我々が“シミュレート”したいことではない。であるので我々は言葉を変えた。撤退はユニットが損害か、疲労か、または単に“そうなった”かで戦闘に留まるには無力になったことを指す。

### 11.41

混乱しておりさらに混乱を被ったユニットは撤退する。ユニットが撤退する時はマップ上の状況にかかわらず直ちにプレイから取り去りプレイヤーの撤退ボックスに移される。

例外: もしユニットが砲兵(騎馬砲兵を含む)だったら、撤退の代わりに除去され復帰する資格を失う。

### 11.42

ターンの終わりの回復フェイズ(3.D.2)で、撤退ボックスにいる全てのユニットは復帰ボックスに移される。11.6項参照。

## 11.5 回復

### 11.51

射撃も移動もしなかった混乱ユニットは、全ての移動と戦闘が完了した活性化フェイズの終わりに回復を試みることができる。敵ユニットに隣接した混乱ユニットは回復の試みを行えない。

### 11.52

ユニットを回復させるためにダイスを振る。

- ・もしDRが(混乱面の)結束値以下だったらユニットを通常面に返し、望むなら向きを変える。
- ・もしDRが(混乱面の)結束値より大きかったら何も起こらない。

### 11.53

指揮官は回復に何の影響も与えない。

## 11.6 復帰

### 11.61 概略

復帰フェイズ(3.D.1)で、両軍の復帰ボックスにいる全ての撤退ユニットは復帰の資格を持つ(そしてゲームに復帰する)。もしコマンドの全て(全てのユニット: 歩兵も砲兵も)が撤退/除去していたら、それらのユニットは復帰の資格を失う。そのコマンドは以後ゲームに参加しない。

#### 11.62 手順

復帰をチェックするため、プレイヤーは任意で復帰の資格のあるユニット毎にダイスを振り DR と混乱面の結束値を比べる。この際ダイス修正はない。もし DR が結束値以下だったら、ユニットは 11.64 項によりゲームに復帰する。もし DR が結束値より大きかったらユニットは永久に除去される。

#### 11.63

騎兵はたとえ下馬状態で撤退したとしても常に騎乗(混乱)の結束値を用いる。

#### 11.64

(指揮官を持つ)復帰したユニットは以下のようにマップに置かれる:

- ・ 指揮官の指揮範囲内で、
- ・ 敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れている。もしそれが可能でなかったら、プレイヤーは可能なるターンまで待たねばならない。
- ・ 混乱面で置かれる。

#### 11.65

復帰したユニットが - 指揮官を持たない - 独立ユニットならば以下のように置かねばならない:

- ・ 敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れている。
- ・ 前線の後ろである(幾分漠然としたものに思われるが、貴方と相方で定義できるものと確信している)。
- ・ ユニットの AM のいずれかの指揮官の指揮範囲内である。

## 12.0 騎兵

### 12.1 騎乗と下馬

騎兵は2つの状態を持つ: 騎乗と下馬である。カウンターの片側が騎乗状態を示し反対側が下馬状態を示す。騎乗または下馬に2MP かかり、それらの行動は移動の最後に行わねばならない。単純にカウンターを行動と一致する面に返す。騎兵は敵ユニットに隣接している際には騎乗/下馬を行えない。

### 12.2 騎乗騎兵

騎乗騎兵は突撃することができ、もし歩兵/下馬騎兵に対してなら +1 の DRM を得る。しかしながら、彼らは防御射撃を行えない。彼らは 10.27 項により歩兵の突撃前に退却することができる。

### 12.3 下馬騎兵

下馬騎兵は歩兵として扱う。しかしながら、彼らは強行軍を行えず、突撃する際歩兵と共同攻撃であっても -1 の DRM を被る。

プレイノート: すべてのチャート及びルールで“歩兵”と言われる場合は下馬騎兵も含む。

### 12.4 混乱した騎兵

騎兵が混乱を被った場合、混乱マーカを用いることに注意すること。

- ・ 混乱した騎乗騎兵及び混乱した北軍の下馬騎兵は印刷された値よりも1小さい結束値となる。
- ・ 混乱した南軍の下馬騎兵は印刷された値よりも2小さい結束値となる。

## 13.0 夜

夜のターンの間、以下の点が変更される。

- ・ 敵ユニットに隣接するのに +1MP 消費する。
- ・ 砲兵の射程は1ヘクスとなる。
- ・ 騎乗騎兵は突撃を行えない。
- ・ 突撃の結果 CCDD を要求された際 +2 される。
- ・ 何もせず敵に隣接していない混乱したユニットは回復フェイズに自動的に回復する。
- ・ 複合活性化は行えない。
- ・ プレイヤーは夜の2ターンにのみ撤退ユニットの復帰を試みてもよい。撤退ユニットの復帰のためのダイスロールは DR が結束値より大きくとも除去されない(11.62 項)。単純に復帰せず、再度試みる資格が与えられる。
- ・ 攻撃に勝利したユニットは戦闘後前進してもよいが自動的に混乱する。

## 14.0 Glory I への Refit

ゲーマーはオリジナルの Glory (1995) のシナリオをプレイするために以下に述べる変更/追加に留意し、第2版のルールに加えて追加の(必要な)カウンターを使用することができる。

### 14.1 一般ルール

#### 14.1.1

砲兵の射程効果、勝利条件、夜間ルールはオリジナルの Glory のルールを使用する。夜間ルールにおいて、Glory I では -2 射撃 DRM に対し、Glory II では防御射撃に +2 (そう、+2) の DRM となる。Glory I に関係なくもはや使用されない夜間ルールは当然無視される。

デザインノート: Glory I の3つの戦いでの砲兵の相対的な第二の重要性が新しいカウンターの束全体の必要性を妨げたため、我々は砲兵範囲/タイプ指定の変更を適合させないことに決めた。

#### 14.1.2

地形効果チャートは以下に提供されるものを使用する; これは Glory I に含まれるものと交換する(そして仕組みにおける変更を考慮すること)。

#### 14.1.3

上記を除き、全ての Glory II のルールと戦闘結果表を使用し、Glory I のルールは全て使用しない。例: Glory I における AM の参戦 DR は無視される。

14.14

歩兵において、もし2つの戦力値がある場合、大きい方の戦力値を使用する。小さい方の戦力値は無視する。例：第1次マナサスでの *Sherman* の旅団は戦力値“8”に変更される。

14.15

**Glory I** での指揮官、AM、下馬騎兵(チカモーガ)のカウンターは **Across the Rappahannock** のカウンターの中から提供される。

14.16

下馬騎兵のカウンターはチカモーガにのみ提供される。下馬ルールは第1次/第2次マナサスでは使用されない。

#### 14.2 **Glory I** に適用するエラッタ

以下は第2版のルールにも適用される **Glory I** のエラッタである(章は **Glory I** を参照)。

マナサスマップ: 情報をもたらした我々のファンの1人に感謝する。Sudley Mill 至近の Catharpin Run を越える2つの橋 - 2404 と 2503 - は浅瀬であったと決定した。プレイ時はそれらを浅瀬として扱うこと。

[明確化] 11.2.2

マナサスマップにおいて、道路は鉄道堤防の移動コストを打ち消すが、戦闘には効果がない。またこれらの戦闘への効果は双方向に及ぼす。

[明確化] 15.0

夜間の回復能力は 14.4.1 項の隣接制限に取って代わる。

第1次マナサスシナリオ:

[追加]

*Sherman* の旅団は 4009-4010 に、E3US は 4010 にセットアップする。

[明確化]

**Warrenton Pike** は移動における小川の効果を打ち消すが、突撃では効果を打ち消さない。

[明確化]

ヘクス 3635 は南軍の進入ヘクスではない。

#### 14.3 第1次マナサスシナリオの変更点

14.31

複合活性化(4.25 項)は使用しない。いかなる旅団も共同行動を行えない。

14.32

騎兵 AM を除く全ての南軍 AM を無視する。その代わりに、南軍プレイヤーは2つの **Beauregard** AM と2つの **Johnston** AM を得る。両者はゲームスタート時から利用可能であり、以下を適用する。

**Beauregard**: **Cocke**, **Early**, **KBBH**

**Johnston**: **Jackson**, **Bee**, **Smith**

14.33

指揮官はスタート時(または到着時)彼らのコマンドのいずれかのユニットとスタックしている。

14.34

南軍の **KBBH** グループ及び両軍の騎兵には指揮官が存在しない。それぞれの旅団はその点で独立しており常に指揮下にあるとみなす。(Radford の両ユニットは同じ旅団に属する。)しかしながら、彼らは決して複合活性化を行えない;その点でそれぞれのユニットは他のユニットの行動の前に自らの行動を完了せねばならない。

14.35

**Tyler** の師団の特別ルールを使用する;もしも望むなら **Jackson** の3つめの AM を使用することができる。

14.36

勝利のためマップ上の潰走ユニットに与えられた VP は今や撤退ボックス内のユニットに与えられる。

#### 14.4 第2次マナサスシナリオの変更点

14.41

複合活性化(4.25 項)を北軍は使用しない。南軍のみ使用する。

14.42

**Stuart** の AM(スタート時から利用可能)を除き全ての南軍の AM(砲兵 AM を含む)を無視すること。その代わりに、南軍プレイヤーは2つの **Longstreet** AM(8/29:1020 ターンより使用可能)と2つの **Jackson** AM(スタート時から利用可能)を得る。南軍における軍団への師団割り当ては指揮官カウンター上に記載されている。さらに、8/28:1745 ターンに2つめの **Jackson** の AM が引かれたら **Hill** と **Ewell** が活性化される; **Stuart** は2つめの騎兵 AM が引かれたら活性化される。

14.43

南軍の砲兵は以下の AM に割り当てられる。

- ・ **Longstreet**: **Right Wings**, **S. Lee**, **Walton**
- ・ **Jackson**: **Shumaker**, **Walker**

14.44

指揮官はスタート時(または到着時)彼らのコマンドのいずれかのユニットとスタックしている。

14.45

北軍の **1st US Sharpshooters**。名目上は **Morrel** 師団(1/V)に属しているが、**1st US Sharpshooters** は独立して運用できる。V Corps/Porter の AM が引かれたら活性化されるが、指揮下であるためにいかなるリーダーの指揮範囲内にもいる必要はない。加えて幾つかの追加の機能を持つ。

- ・ 防御射撃を行う際、ダイスロールに +1 される。もし他のユニットとスタックしていたら、スタックの上にいる必要がある。

- ・ 単独でヘクスにいる場合、騎兵のごとく戦闘前退却を行えるが1ヘクスのみである。
- ・ 単独でヘクスにいる場合、突撃を行えない。
- ・ もし彼らが同じコマンドであれば V/Porter の軍団のいかなる歩兵ともスタックできる。
- ・ 他の歩兵ユニットとスタックしている場合、突撃に加わることができる。自身の2SP を加え、さらに北軍プレイヤーの突撃のダイスロールに +1DRM を与えることができる。

#### 14.46

北軍の騎兵は指揮官を持たない; ユニットは独立して行動し、(ただ1つの)騎兵 AM の下で常に指揮下にある。しかしながら、1つの旅団が他の旅団と共同行動は行えない。

プレイノート: “a”と“b”のユニットは同じ旅団である。

#### 14.47

勝利のためマップ上の潰走ユニットに与えられた VP は今や撤退ボックス内のユニットに与えられる。

### 14.5 チカモーガシナリオの変更点

#### 14.51

Granger/Reserve 及び Mitchell/Cavalry AM(北軍)を除く Glory I の全ての AM を無視する。その代わり、プレイヤーは AM を供給される。AM は 4.21 項により使用可能になる。

選択: プレイヤーは指揮系統の崩壊をより反映させたいなら Glory I の AM の使用を選択できる。

#### 14.52

指揮官は北軍の Granger を除きスタート時(または到着時)彼らのコマンドのいずれかのユニットとスタックしている。Granger(Reserve)は 9/19:0630 ターンに増援としてゲームに登場する。

#### 14.53

南軍の予備“a”と“b”の砲兵ユニットは Buckner の軍団に属し、ターン毎に先に引かれた Stewart または Preston の AM によって活性化することができる。予備“c”の砲兵ユニットは Longstreet の軍団に属し、Johnson、Kershaw、または Law の AM によって同じように活性化することができる。Glory I で提供される砲兵 AM は無視すること。

#### 14.54

下馬騎兵が存在し、Glory II のルールによりそのように扱う。

#### 14.55

- Glory I の以下の特別ルールを使用すること。
- ・ 南軍目的地の指定
- ・ 特別な地形(しかし参戦についての言及は無視する)
- ・ マップ外移動
- ・ 北軍予備軍団の制限

#### 14.56

AM、軍団活性化マーカー、潰走方向についてのルールは無視する。

#### 14.57

Wilder 旅団。Glory I に記載されているルールは無視する。その代わりに、Wilder 旅団が防御射撃を行う場合、DR に +3 する。