

REBEL FURY

BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR

プレイのシーケンス

1. 指揮フェイズ
 - A. 主導権
 - B. HQ 再配備チェック
 - C. HQ 再配備配置
 - D. 分遣隊配置
 - E. 分遣隊回収
 - F. マップ外移動
2. 編成フェイズ
 - G. 隊形判定
 - H. 潰走師団の復帰
 - I. 交戦離脱
 - J. 野戦施設構築
3. 移動フェイズ
4. 攻撃フェイズ
5. 終了フェイズ

戦闘値のサマリー

1. 攻撃側と防御側は、1の戦闘値で開始する。
2. 砲兵支援 (攻撃側と防御側の両方)
 - ・攻撃側が砲兵支援を持つと、3を加える。
 - ・防御側が砲兵支援を持つと、4を加える。
 - ・攻撃している師団の上又は隣接の重砲兵目標マーカーの存在について、攻撃側は3を加える。
3. 防御側の地形修正 (防御側のみ)
防御側は、最高の地形修正を加える。
 - ・防御側が防御適性地形又は野戦施設内にあると、3を加える。
 - ・又は、防御側が塹壕内にあると正面ヘクスサイドから攻撃されると、5を加える。
 - ・又は、防御側が砦内にあると5を加える。
4. 指揮統率星章 (攻撃側と防御側の両方)
攻撃/防御している師団が、戦闘モードの友軍 HQ の指揮範囲内にあると、攻撃側/防御側はそのような HQ の星章を加えることができる。
5. 部隊評価 (攻撃側と防御側の両方)
攻撃/防御している師団は、その星章を加える。
6. 攻撃支援 (攻撃側のみ)
攻撃側と防御側の両方の ZOC 内に1つの友軍師団があると、攻撃側は2を加える。
7. 同一軍団/師団効果 (攻撃側と防御側の両方)
攻撃側/防御側は、同一軍団/師団効果について1を加える (7.4 同一軍団/師団効果を参照)。
8. 分遣隊 (攻撃側のみ)
防御側が師団なしの分遣隊であると、攻撃側は4を加える。

HQ 撤去チェック表

4以下	このターンについて、HQ は同じヘクス内に戦闘モードで留まらなければならない。HQ が戦闘モード+2マーカーを持つと、その自動的面へ裏返す。さもなければ、HQ の上に戦闘モード+2マーカーを置く。
5以上	HQ は、マップから取り去られる。戦闘マーカーが存在したら取り去る。

戦術位置の判定





		戦闘値									
1d10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
0*	SD	SD	SD	D	D	D	D	D	D	D	D
1	SD	SD	SD	D	D	D	D	D	D	D	A
2	SD	SD	D	D	D	D	D	D	A	A	A
3	SD	D	D	D	D	D	D	A	A	A	A
4	SD	D	D	A	A	A	A	A	A	A	SA
5	D	D	D	A	A	A	A	A	A	SA	SA
6	D	D	D	A	A	A	SA	SA	SA	SA	SA
7	D	D	D	A	A	A	SA	SA	SA	SA	SA
8	D	D	A	A	A	SA	SA	SA	SA	SA	SA
9*	A	A	A	A	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA

記号:

- SA 重大優位性
A 優位性
D 不利
SD 重大不利
* 指揮官死傷判定: 1d10 を振り、支援している HQ の星章の数を加える。結果が9以上であると、HQ を裏返して死傷マーカーを置く。

攻撃結果表

		攻撃側の戦術位置			
防御側の戦術位置	SD	SD	D	A	SA
	反撃	防御側退却†	防御側潰走§	防御側潰走§	突破*
	D	攻撃側退却†	反撃	防御側退却†	防御側潰走§
	A	攻撃側潰走	攻撃側退却†	攻撃側退却†	防御側退却†
	SA	崩壊*	攻撃側潰走	攻撃側退却†	攻撃側退却†

- * 弾薬箱誘爆: 砲兵が支援していたら1砲兵ポイントを失う。
† 防御側が防御適性地形、野戦施設、砦、塹壕内にあると: 1d6 を振り、 で攻撃側潰走。  で攻撃側退却。
‡ 防御側が砦又は塹壕内にあると、防御側は除去される。防御側が防御適性地形、野戦施設内にあると: 1d6 を振り、 で防御側潰走。  で防御側退却。
§ 防御側が砦又は塹壕内にあると、防御側は除去される。



地形効果チャート (全てのヘクスは、許容移動力の1ヘクスがかかる)

	地形	隊形の影響 隊形変更は、常に機動隊形から戦闘隊形	戦闘の影響 防御適性地形： +3 防御側戦闘値	ZOC/ZOIの影響
	連続した道路又は完成済鉄道 (RR) 注釈：鉄道/RR (完成済又は未完成) ヘクスは、ヘクス内の他の地形を使用する。唯一の影響は、連続した道路/RR ヘクスサイドに沿って移動する場合。未完成 RR は影響を持たない。歴史的な情報のみ。	機動 ：ヘクス内の他の地形を無視するため、連続した道路/RR に沿ってヘクスを入退出していると道路移動。 戦闘 ：効果なし。	ヘクス内の他の地形を使用する。	
	登場ヘクス [Entry Hex] (特定陣営)	ヘクス内の他の地形を使用し、登場ヘクスの色に連携する陣営のみがヘクスに登場できる (青：連邦軍、赤：南部連合国軍)		ユニットは、登場ヘクスがその ZOC/ZOI 内になる移動ができない (ZOC/ZOI が河川を越えて伸びないことに注意。例：チャンセラーズヴィル)
	平地 [Open]	影響なし		ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	林 [Woods]	隊形変更	防御適性地形	ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	荒地林 [Rough Woods]	隊形変更	防御適性地形	ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	断崖ヘクスサイド [Escarpment hessian]	戦闘隊形のみが越えることができる。	攻撃している師団と全ての支援 (もしもあれば) がヘクスサイドを越えると防御適性地形。	ZOC/ZOI は越えて伸びない。
	斜面ヘクスサイド [Slope hessian]	ヘクスサイドを越えた後で隊形変更。	攻撃している師団と全ての支援 (もしもあれば) がヘクスサイドを越えると防御適性地形。	ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	つづら折り道ヘクスサイド [Switchback Road hessian]	ヘクスサイドを越えた後で隊形変更。	他の地形又はヘクスサイド地形	ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	クリーク/ラン・ヘクスサイド [Creek/Run hessian]	戦闘隊形のみが越えることができる。	攻撃している師団と全ての支援 (もしもあれば) がヘクスサイドを越えると防御適性地形。	ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	大河川ヘクスサイド [Major River Hessian] <i>Tennessee ///</i> <i>Rappahannock ///</i> <i>Rapidan ///</i>	橋梁、浅瀬、舟橋のみで越える。道路移動を使用しない限り、隊形変更。		橋梁又は浅瀬で越えることを除き、ZOC/ZOI は伸びない。
	浅瀬 [Ford] 又はフェリー [Ferry]	戦闘隊形のみが越えることができる。	攻撃している師団と全ての支援 (もしもあれば) がヘクスサイドを越えると防御適性地形。	ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	舟橋 [Pontoon Bridge] (カウンター) 又は橋梁 [Bridge] (マップ)	機動 ：連続した道路に沿っていれば、道路移動が可能。	舟橋 (9.6) を参照。	強制攻撃 ZOC/ZOI は越えて伸びる。
	野戦施設 [Field Works]	隊形変更	+3 防御側戦闘値	
	塹壕 [Entrenchment] (マップ又はカウンター) / 砦 [Fort] (カウンター)	隊形変更 幽霊分遣隊 ：塹壕内にはない師団は、やはり敵師団の ZOC 内にある塹壕に進入できない。	+5 防御側戦闘値	強制攻撃
	町 [Town] <i>FredChanc</i> マップ：Fredricksburg の5ヘクス (330、331、332、400、401) <i>ChatChic</i> マップ：Chattanooga の3ヘクス (1905、2005、2006)	隊形変更	防御適性地形ではなく、攻撃側砲兵支援又は重砲兵は使用できない。	町ヘクスは、最初の町ヘクスを越えて伸びる ZOI を妨害する。