

地形効果チャート





























地形	MPコスト	ZOCの影響	攻撃側	防御側
ヘクス地形				
平地 [Clear]	1	通常	通常	NA
森林 [Forest]	1	通常	－ 1 DRM	NA
荒地 [Rough]	1	通常	－ 1 DRM	NA
湿地又はバイユー [Swamp or Bayou]	1+1内/外 ¹	内/外部へZOCなし ¹	×3/4 ¹	NA
全海上 [All-Sea]	禁止	内部へZOCなし	禁止	NA
大都市 [Major City]	OT	通常 ⁷	OT	NA
小都市 [Minor City]	OT	通常 ⁷	OT	NA
塹壕レベル 1 [Entrenchment Level 1]	OT	通常 ⁷	－ 1 DRM	NA
塹壕レベル 2 [Entrenchment Level 2]	OT	通常 ⁷	－ 2 DRM	NA
砦 [Fort]	OT	通常 ⁷	-2内 ² /-1外 ³	NA
強化砦 [Improved Fort]	OT	通常 ⁷	-3内 ² /-2外 ³	NA
ヘクスサイド地形				
山岳 [Mountain]	+1	ZOCは越えない	×1/2	NA
断崖 [Bluff]	NE	通常	OT ⁴	NA
小河川 [Minor River]	+1	通常	×3/4	NA ⁵
航行可能河川 [Navigable River]	+1	ZOCは越えない	×1/2 ⁵	NA ⁵
潮汐河川 [Tidal River]	禁止	ZOCは越えない	禁止 ⁵	NA ⁵
海又は湖 [Sea or Lake]	禁止	ZOCは越えない	禁止 ⁵	NA ⁵
鉄道橋 [Railroad Bridge]	禁止	通常	OT	NA
フェリー [Any Ferry]	+1	ZOCは越えない	禁止 ⁵	NA ⁵
鉄道移動				
乗車 [Entraining]	1	ZOCの進入/退出ができない	禁止	NA
鉄道橋 [Railroad Bridge]	0	NA	禁止	NA
鉄道フェリー [Railroad Ferry]	+1	NA	禁止	NA
モンゴメリー・フェリー [Montgomery Ferry]	5ヘクス	NA	禁止	NA
下車 [Detraining]	0/1 ⁶	NA	攻撃するために下車しなければならない	NA
移動関連活動				
塹壕構築 [Build Entrenchment]	2(民兵3)	通常	NA	NA
偵察 [Reconnoiter]	1	通常	NA	NA
鉄道破壊 [Destroy Rails]	1(歩兵)/2(騎兵)	通常	NA	NA
鉄道修理 [Repair Rails]	OT	通常	NA	NA
1つの敵ZOCから別のそれへ移動	+1	通常	NA	NA
許容移動力に影響する条件				
悪天候 [Poor Weather]	-1	通常	NA	NA
非補給下であると	-1	通常	×3/4	×3/4
孤立状態であると	-1	通常	×1/2	×1/2
F2状態であると	-1	通常	×1/2	+1DRM
F3状態であると	-1	ZOCなし	禁止	×1/2
F4状態であると	－ 1(歩兵)/－ 2(騎兵)	ZOCなし	禁止	×1/2と+ 1 DRM

DRM =サイの目修正、 *NE* =影響なし、 *OT* =影響を判定するためヘクス内の他の地形を使用する、 *NA* =適用されない。

注釈：

1. ユニットは湿地又はバイユーのヘクスに進入又は退出するために+ 1 MPを消費するので、 1つの湿地又はバイユーのヘクスから他のそれへと移動するために3 MP_sを消費する。ZOCsは、湿地又はバイユーのヘクスの内外へ伸びない。湿地又はバイユーのヘクスの内外を攻撃するときに攻撃側が×3/4となるため、 1つの湿地又はバイユーのヘクスから攻撃しているユニットは、 2回×3/4される。
2. ユニットが砦内にあるとき、河川以外の他の全地形効果を無視する。
3. 他の全地形効果も適用する。
4. 断崖ヘクスサイドは、砲台戦闘に影響する（ルール11.3を参照）。
5. プレイヤーは、このタイプの地形ヘクスサイドを越えて退却できない。
6. もしもユニットが行軍、強行軍、塹壕化、鉄道破壊、下車後の攻撃を計画すると、コストは1 MP。
7. 部隊ユニットは、塹壕又は砦を含む大都市を含むヘクス内にZOCsを及ぼさず、レベル2の塹壕又は砦を含む小都市内にもZOCsを及ぼさない（塹壕又は砦を持つプレイヤーがその都市を支配して少なくともそこに1 SPを持つという条件で）。

地形記号

						
平地	森林	荒地	山岳ヘクスサイド [*]	バイユー	湿地	小河川
						
航行可能河川	潮汐河川	湖	断崖	湾ヘクスサイド [*]	海上	島
						
使用不能島	鉄道	鉄道橋	フェリー	州都	大都市	小都市
						
基準町	港	補給許容量	州境界線	戦域境界線	通過不能ヘクスサイド	モントゴメリー・フェリー



陸上戦闘結果表

戦闘比										
サイの目	1－3	1－2	2－3	1－1	3－2	2－1	5－2	3－1	4－1	サイの目
－3	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/M	H(R)/M	M(R)/M	M/L	L/L	－3
－2	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/M	H(R)/M	M(R)/M	M/L	L*/L	M/M	－2
－1	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/M	H(R)/M	M(R)/L	M/L	L*/L	L/L	M/M(R)	－1
0	H(R)/L	H(R)/L	H(R)/M	M(R)/L	M(R)/L	M/L	L/L	M/M	M/M(R)	0
1	H(R)/L	H(R)/M	H(R)/M	M(R)/L	M(R)/M	L*/L	L/L	M/M	L*/M(R)	1
2	H(R)/L	H(R)/M	M(R)/L	M(R)/M	M(R)/M	L/L	M/M	M/M(R)	L/M(R)	2
3	H(R)/L	H(R)/M	M(R)/L	M(R)/M	L*/L	L/L	M/M	M/M(R)	L/M(R)	3
4	H(R)/M	M(R)/L	M(R)/M	L*/L	L/L	M/M	M/M(R)	L*/M(R)	M/H(R)	4
5 #	H(R)/M	M(R)/L	M(R)/M	L/L	L/L	M/M	M/M(R)	L/M(R)	M/H(R)	5 #
6 #	H(R)/M	M(R)/M	L*/L	L/L	M/M	M/M(R)	L*/M(R)	M/H(R)	M/H(R)	6 #
7	M(R)/L	M(R)/M	L/L	M/M	M/M	M/M(R)	L/M(R)	M/H(R)	L/H(R)	7
8	M(R)/L	L*/L	L/L	M/M	M/M(R)	L*/M(R)	M/H(R)	M/H(R)	L/H(R)	8
9	M(R)/M	L/L	M/M	M/M(R)	M/M(R)	L/M(R)	M/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	9
1 0	M(R)/M	L/L	M/M	M/M(R)	L*/M(R)	M/H(R)	M/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	1 0
1 1	L*/L	M/M	M/M(R)	L*/M(R)	L/M(R)	M/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	1 1
1 2	L/L	M/M	M/M(R)	L/M(R)	M/H(R)	M/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	1 2
1 3	M/M	M/M(R)	L/M(R)	M/H(R)	M/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	1 3
1 4	M/M	M/M(R)	M/H(R)	M/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	L/H(R)	1 4

4対1を超える比は、4対1として解決される。14を超える目は、14として扱われる。
1対3未満の比は、認められない。－3未満の目は、－3として扱われる。

(*)：悪天候又は二回目の攻撃であると+1疲労ポイント。
(#)：素の5又は6の目で、指揮官の死傷をチェックする
(軍司令官は「5」でのみチェックする)。

指揮官死傷表

サイの目	結果
1	戦死
2	振り直し*
3	負傷
4	負傷
5+	影響なし

(*)：1-5=戦死、6-10=負傷

サイの目修正：
+1 指揮官が0又は1の戦闘
評価値を持つと（軍司令官を除く）
+1 指揮官が軍司令官（注釈：
このDRMは、もしも要求されたら、
追加のサイの目にも適用する。）

戦力乗数チャート

要素	攻撃側	防御側
指揮統率		
開始する指揮官	×1	NA
異なる指揮官、同じヘクス	×3/4	NA
異なる指揮官、隣接ヘクス	×1/2	NA
軍司令官に従属	×1	NA
補給状態		
非補給下	×3/4	×3/4
孤立状態	×1/2	×1/2
疲労		
疲労レベル2	×1/2	×1
疲労レベル3又は4	禁止	×1/2
越えて攻撃している地形		
山岳ヘクスサイド	×1/2	NA
小河川ヘクスサイド	×3/4	NA
航行可能河川ヘクスサイド	×1/2	NA
潮汐河川ヘクスサイド	禁止	NA
湿地又はバイユーのヘクス内を攻撃	×3/4	NA
湿地又はバイユーのヘクスから攻撃	×3/4	NA

戦闘損失マトリクス

損失	小規模部隊内に記載されたSPs				
	1-3	4-6	7-10	11-14	15+
L	*	**	1	2	3
M+1FP	**	1	2	3	4
H+2FP	1	2	3	4	5

N：Nに相当するSPsを損失
(*)：振り直し、1～4で1SP損失
(**)：振り直し、1～7で1SP損失
+1FP：1疲労ポイントも獲得
+2FP：2疲労ポイントも獲得

注釈：陸上CRT結果上の「R」結果は「M」又は「H」結果で獲得されたものに加えて+1疲労結果を生じさせる。

サイの目修正チャート

要素	攻撃側	防御側
士気評価値		
民兵、州民兵	0	0
志願兵、正規兵	1	1
古参兵	2	2
指揮官の戦闘評価値	プレイヤー毎に+4を超過しない	
疲労		
攻撃側の50%が疲労レベル1	－1	NA
防御側の50%が疲労レベル2又は4	＋1	NA
防御側が占める地形		
荒地又は森林ヘクス	－1	NA
防御側が通常砦の外部*	－1	NA
防御側が通常砦の内部**	－2	NA
防御側が強化砦の外部*	－2	NA
防御側が強化砦の内部**	－3	NA
防御側の50%が塹壕レベル1	－1	NA
防御側の50%が塹壕レベル2	－2	NA
水上侵攻	－1	NA

注釈：実質DRMは、プラス・マイナス4を超過できない。(*)：他の全ての地形特典を適用する。(**)：河川を除く他の地形特典を適用しない。

強行軍表

試みた移動ポイント				
サイの目	1	2	3	4
0	1	2	3	4
1	1	2	3	4 (F)
2	1	2	3	4 (F)
3	1	2	3 (F)	3 (F)
4	1	2 (F)	2 (F)	2 (F)
5	1	2 (F)	2 (F)	2 (F)
6	1 (F)	1 (F)	1 (F)	1 (F)
7	1 (F)	1 (F)	1 (F)	1 (F)
8	0	0	0	0*(F)
9	0	0	0*(F)	0*(F)
1 0	0	0*(F)	0*(F)	0*(F)
1 1	0*(F)	0*(F)	0*(F)	0
1 2	0*(F)	0*(F)	0	0
1 3	0*(F)	0	0	0
1 4+	0	0	0	0

N：獲得したMPsの数、*：1 SPを損失する、
(F)：1 疲労レベルを獲得する。

サイの目修正：（全て蓄積する）：
- 2 古参兵であると
- 2 騎兵指揮官に率いられた騎兵
- 1 騎兵であると
- 1 7MP歩兵指揮官又は8MP騎兵指揮官に率いられたユニット
+ 1 強行軍路の一部が、森林又は荒地ヘクス内へ又は通過する。
注釈：ユニットが移動を開始したヘクスは含まない。
+ 1 非補給下であると
+ 1 5MP指揮官に率いられたユニット
+ 1 疲労レベル毎に
+ 2 民兵であると
+ 2 悪天候であると
+ 3 孤立状態であると

注釈：ユニットは、強行軍をしているときに、最大でその許容移動力を2倍にできる。

補給サマリー・チャート

影響：	部隊ユニット		水上ユニット	
	非補給下	孤立状態	非補給下	孤立状態
許容移動力	- 1 MP	- 1 MP	-20% MP	-40% MPs
強行軍DRM	+ 1	+ 3	NA	NA
攻撃戦力	×3/4	×1/2	×3/4	×1/2
防御戦力	×3/4	×1/2	× 1	× 1
ZOIの減少	NA	NA	2 MP半径	占めるヘクス/ヘクスサイト*
損耗を被るか？	Yes (+1DRM)	Yes (+2DRM)	NA	NA
砲台対艦船	NA	NA	- 1 DRM	- 1 DRM

安全スタッキング限度チャート

補給源又は補給堡ヘクス：	18 SPs
その他の補給下ヘクス：	12 SPs
ヘクス内に軍HQ：	+6 SPs

注釈：プレイヤー諸氏は、上記の限度を超過してSPsをスタックできるが、次いで損耗を被る。

陸上部分の距離サマリー

	晴天	悪天候
補給線	4 MPs	3 MPs
連絡線	8 MPs	6 MPs

損耗表

サイの目	損耗を被るSPsの数						
	1-2	3-4	5-6	7-8	9-12	13-16	17+
1	-	-	-	-	-	-	1
2	-	-	-	-	-	-	1
3	-	-	-	-	-	1	1
4	-	-	-	-	1	1	2
5	-	-	-	-	1	1	2
6	-	-	-	-	1	1	2
7	-	-	-	1	1	1	2
8	-	-	-	1	1	2	2
9	-	-	1	1	1	2	3
1 0	-	-	1	1	2	2	3
1 1	-	1	1	1	2	3	3
1 2	1	1	1	2	2	3	3
1 3+	1	1	2	2	3	3	3

-：損失なし、N：Nに相当するSPsを取り去る。

サイの目修正：（補給源と補給堡を除き、全て蓄積する）
- 2 友軍補給源内であると
- 1 友軍補給堡上であると
+ 1 湿地ヘクス内であると
+ 2 バイユー・ヘクス内であると
+ 1 悪天候であると
+ 2 攻囲下であると
+ 1 疲労レベル3であると
+ 2 疲労レベル4であると
+ 1 非補給下であると（部隊の50%以上が騎兵SPsであると、ヘクス内に騎兵指揮官がいない限り追加の+1）。
+ 2 孤立状態*であると（部隊の50%以上が騎兵SPsであると、ヘクス内に騎兵指揮官がいない限り追加の+2）。
(*) + 1 孤立の最初のターンを経過した各追加ターンについて
- 1 強化砦内で非補給下又は孤立状態

注釈：以下の場合、損耗についてチェックする。湿地又はバイユーのヘクス内、超過スタック状態、非補給下、孤立状態、疲労レベル3、疲労レベル4。DRMは、補給源内にいるか又は補給堡上のどちらかにいることで受け取ることができるが、両方は不可。

水上戦闘結果表

サイの目	戦闘比						
	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1
1	-	-	-	-	-	-	-
0	-	-	-	-	-	-	D1
1	-	-	-	-	-	-	D1
2	-	-	-	-	-	D1	D1
3	-	-	-	-	-	D1	D2
4	-	-	-	-	D1	D1	S
5	-	-	-	-	D1	D2	S
6	-	-	-	D1	D1	S	S
7	-	-	-	D1	D2	S	S
8	-	-	D1	D1	S	S	S
9	-	-	D1	D2	S	S	S
1 0	-	D1	D1	S	S	S	S
1 1	D1	D1	D2	S	S	S	S
1 2	D1	D1	S	S	S	S	S

D1：1 損傷ポイント、**D2**：2 損傷ポイント、**S**：沈没

サイの目修正：（蓄積する）

- 2 攻撃値の50%超がタイプN又はRで、目標がタイプIであると
- + 1 目標がD2であると
- + 1 水上ユニットが載せている水上指揮官が戦闘のこのラウンドに参加している（ルール11. 25bを参照）。
- + 2 目標がタイプTであると
- + 2 少なくとも攻撃値の50%がタイプIで、目標がタイプN又はR

注釈：非補給下であると、全水上ユニットの攻撃戦力は×3/4又は孤立状態では1/2。補給状態は、水上ユニットの防御戦力に影響を持たない。

損傷の影響：

D1：それが占めるヘクスサイド内のみZOIを及ぼし、その許容移動力の20%を失い、記載された戦闘戦力の1/2で射撃する。

D2：ZOIを及ぼさず

その許容移動力の40%を失い、その記載された戦闘戦力の1/4で射撃する。

ラウンド又はウェーブ毎に認められる水上ユニット：

航行可能河川	2
潮汐河川	3
沿岸ヘクス	4

注釈：これらの限度は、砲台戦闘にも同様に適用する。

水上vs砲台表

サイの目	戦力差								
	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	
1-3	-	-	-	-	-	-	-	-	
4	-	-	-	-	-	-	-	S	
5	-	-	-	-	-	-	S	S	
6	-	-	-	-	-	S	S	S	
7	-	-	-	-	S	S	S	S	
8	-	-	-	S	S	S	S	S*	
9	-	-	-	S	S	S	S*	S	
10	-	-	S	S	S	S*	S	S	
11	-	S	S	S	S*	R	S	X	
12	S	S	S	S*	R	R*	X	X	
13+	S	S	S*	R	R*	X	X	X	

結果記号：

S：混乱レベル1

S*：混乱レベル2（S*マーカーを取り去るため、機能している補給源まで補給線をたどれなければならない。加えて、南部連合国軍プレイヤーは、S*マーカーを取り去るために1 RPを消費しなければならない。）

R：減少と混乱レベル1

R*：減少と混乱レベル2

X：除去

サイの目修正：（蓄積する）

- 1 沿岸砲台を射撃するとき
- + 1 攻撃値の少なくとも50%がタイプI
- + 1 水上指揮官を載せている水上ユニットが砲台を攻撃しているウェーブ内にいる（ルール11. 37を参照）
- + 1 対断崖上にない砲台
- + 1 対混乱状態レベル2の砲台

砲台の突破：（選択ルール20. 5）

各水上ユニットの戦闘戦力は、射撃しているときに半減する。攻撃値の合計数は、最寄りの整数に丸められる（半分は切り上げる）。

乗船／下船の限度：

友軍港	無制限のSPs
水上集積所	最大4 SPs
港又は水上集積所なし	最大2 SPs

砲台vs水上表

サイの目	砲台戦力		
	2	3-4	5
1-6			
7			D1
8		D1	D1
9	D1	D2	D2
1 0	D2	S	S
1 1+	S	S	S

D1：1 損傷ポイント、**D2**：2 損傷ポイント、**S**：沈没

サイの目修正：（蓄積する）：

- 1 対タイプI
- 1 断崖上でない砲台
- 1 対「突破している」水上ユニット（ルール20. 5を参照）
- 1 砲台が混乱状態又は孤立状態
- + 1 目標がD2
- + 1 対遡って移動している「突破」水上ユニット（ルール20. 5を参照）
- + 1 対タイプT

損傷の影響：

D1：それが占めるヘクスサイド内のみZOIを及ぼし、許容移動力の20%を失い、記載された戦闘戦力の1/2で射撃する。

D2：ZOIを及ぼさず、許容移動力の40%を失い、記載された戦闘戦力の1/4で射撃する。

水上移動チャート

アクション	MPコスト
河川ヘクス対峙に進入	1
沿岸ヘクスに進入	1
海上ゾーンに進入（外洋）*	2
海上ゾーンに進入（河川）**	2
対水上ユニット戦闘	ラウンド毎に3
対砲台戦闘	ウェーブ毎に5
砲台を突破（ルール20. 5）	ウェーブ毎に2
友軍の都市、港、河川集積所、水上集積所へ／から、陸上ユニットを乗船／下船させる。	3
他のヘクスへ／から、陸上ユニットを乗船／下船させる。	5

(*)：水上ユニットは、港から境界海上ゾーン内へ移動しているときに、MPコストを消費しなければならない。例：CharlestonからPortRoyal海上ゾーン。
()**：*と同じにプラスして、リスク（ルール10. 23を参照）

許容移動力：

陣営	許容移動力
連邦軍	30MPs
南部連合国軍	26MPs

陸上ユニット（水上移動を使用している）

コスト	備考
乗船するために1 MP*	（海上「輸送船」は、その30MPsから3又は5を消費する。）
下船するために1 MP**	（海上「輸送船」は、その30MPsから3又は5を消費する。）
(*) ：河川又は海上移動のためのMPコスト。	
(**) ：ルール10. 47と10. 66を参照。	

海上移動と補給許容量：（選択ルール20. 14でプレイしているときに使用する）

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	6
潮汐河川上の大都市	4	8
水上集積所	上記許容量に+ 2	上記許容量に+ 4

