

砲兵射撃の解決

| | |
|------|--|
| 8以下 | 効果なし |
| 9-12 | 目標ユニットはCCDRを行わねばならない。CCDRが結束値より高かった場合、混乱の結果を被る(11.1項参照)。 |
| 13以上 | 目標ユニットは自動的に混乱の結果を被る(11.1項参照)。 |
| DRM: | |
| +/-? | ユニットの火力 |
| +/-? | 地形(戦闘結果チャートの地形効果参照) |
| +/-? | 射程効果(砲兵射程チャート参照) |
| +2 | スタックした砲兵の射撃 |

砲兵射程チャート

| 射程 | Short | Medium | Long |
|-------------|-------|--------|------|
| 1 | +1 | +2 | +1 |
| 2-3 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | -1 | 0 | 0 |
| 5 | -3 | -1 | 0 |
| 6 | 不可 | -2 | -1 |
| 7 | 不可 | -3 | -2 |
| 8-9 | 不可 | 不可 | -3 |
| 10 | 不可 | 不可 | -4 |
| # =砲兵射撃のDRM | | | |

戦力比DRM

| 戦力比 | DRM |
|-------|-----|
| 4-1以上 | +4 |
| 3-1 | +3 |
| 2-1 | +2 |
| 3-2 | +1 |
| 1-1 | - |
| 2-3 | -1 |
| 1-2 | -2 |
| 1-3 | -3 |
| 1-4以下 | -4 |

突撃の解決

| | |
|------|---|
| 11以上 | 防御側は混乱し退却する(11.2項参照)。攻撃側は前進せねばならず、連続突撃を行うことができる。11.32項参照。 |
| 5-10 | 防御側は退却し(11.2項参照)、CCDRを行わねばならない。もし失敗したら混乱の結果を被る。 |
| 0-4 | 攻撃側は自動的に混乱しCCDRを行わねばならない。もし失敗したら退却せねばならない。 |
| 0未満 | 攻撃側は混乱し退却する(11.2項)。防御側は空いたヘクスに前進し反撃を行うことができる(11.33項)。 |
| DRM: | |
| +/-? | 戦力比(10.23項) |
| +/-? | 両軍のユニットの最も高い結束値の差;最大+/-3(10.25項) |
| +/-? | 防御側の地形(10.4項) |
| +1 | 防御側の後面から攻撃したら |
| +2 | 前面と後面の両方から共同攻撃したら |
| +1 | 騎兵の歩兵への突撃(10.13項) |
| -1 | 下馬騎兵のあらゆるユニットへの突撃(12.0項) |
| +2 | 防御側が強行軍を行っていたら |
| +1 | 攻撃側にUS SharpShootersがスタックしていたら |

防御射撃の解決(攻撃側の結束値に対してDRを行う)

| | |
|------------------------|--|
| DRが結束値より高い場合: 攻撃側は混乱する | |
| DRが結束値以下の場合: 効果なし | |
| DRM: | |
| +2 | 突撃をしてきたユニットが騎兵の場合 |
| -1 | 防御側/射撃側のユニットが混乱している場合 |
| -? | 歩兵が防御射撃を行う際、射撃を行う突撃してきたユニットが1つより多いごとに-1 |
| +2 | 砲兵が防御射撃を行う際、突撃してきたユニットが1つだけの場合。2つ以上の場合DRMなし。 |
| +2 | 歩兵と砲兵がスタックしている、あるいは砲兵同士がスタックしている |
| +1 | US SharpShootersが防御射撃を行う場合 |
| +3 | Wilder旅団が防御射撃を行う場合(Glory I・チカモーガのみ) |

移動効果チャート

(フレデリクスバーグでは天候は常に良い)

| 地形 | 天候 | 歩兵 [a] | | | 騎兵 | | | 砲兵 | | | 指揮官 | | |
|-------------------|----|--------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| | | G | F | B | G | F | B | G | F | B | G | F | B |
| 平地 | | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 森 | | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 2 | 2 |
| 沼 | | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 6 | 不可 | 不可 | 不可 | 2 | 3 | 4 |
| 街ヘクス [b] | | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 不可 | 不可 | 不可 | 1 | 1 | 1 |
| 幹線道/街道 [f] | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1/2 | 1/2 | 1/2 |
| 道路 [e,f] | | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1/2 | 1 | 1 |
| 小径 [f,g] | | 地形コスト1/2(端数切り上げ) | | | | | | | | | | | |
| 鉄道/未完成の鉄道 [c.f.g] | | 地形コスト1/2(端数切り上げ) | | | | | | | | | | | |
| 1レベル上昇/降下 | | 高度の変更は移動コストに影響を及ぼさない | | | | | | | | | | | |
| 河/運河 | | 橋/浮橋/浅瀬を除いて禁止 | | | | | | | | | | | |
| 川 | | +1 | +1 | +2 | +1 | +2 | +3 | +2 | +3 | 不可 | +1 | +1 | +2 |
| 小川 | | 0 | 0 | +1 | 0 | 0 | +1 | +1 | +2 | +3 | 0 | 0 | +1 |
| 橋/浮橋 | | 地形のコスト/横切る移動の禁止を打ち消す | | | | | | | | | | | |
| 良い浅瀬 | | +1 | +1 | +2 | +1 | +1 | +2 | +2 | +3 | 不可 | +1 | +1 | +2 |
| 悪い浅瀬 | | +2 | +3 | 不可 | +2 | +3 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | +1 | +2 | +4 |
| 小川の浅瀬 | | 地形を横切るコストに-1 | | | | | | | | | | | |
| 石壁 | | +1 | +1 | +1 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | +1 | +1 | +1 |
| 防御拠点 | | 防御拠点で防御されたヘクスサイドを越える場合地形コストに+1 | | | | | | | | | | | |
| 味方の占めるヘクス [d] | | 地面の状態にかかわらず地形コストに+1 | | | | | | | | | | | |

- a: 下馬騎兵を含む
b: 複数の建物があるフレデリクスバーグ及びファルマスのヘクスを参照; ヘクスにある独立した家はプレイに何の影響も及ぼさない
c: 移動の目的においては小径として扱う
d: 1つの歩兵ユニットに占められたヘクスにのみ適用する; 指揮官には適用されない
e: 沈んだ道(F-3717 ~ 3817)は移動に何の影響も及ぼさない
f: 6.35項により敵ユニットに隣接する移動は許されない
g: 砲兵は天候/地面の状態が普通(F)/悪い(B)の時小径のコストに+1; 加えていかなるユニット/指揮官も同じ地形の道路のコストより小径のコストが小さくはない

マップ外移動チャート

| 南軍 | | 退出ヘクス | | | | | | | | | | |
|-------|----|-------|---|---|---|-------------------------|---|---|---|---|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 進入ヘクス | 1 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| | 2 | X | X | 1 | 2 | 5 | 7 | 8 | X | X | X | X |
| | 3 | X | 1 | X | X | 3 | 5 | 6 | X | X | X | X |
| | 4 | X | 2 | X | X | 2 | 4 | 5 | X | X | X | X |
| | 5 | X | 5 | 3 | 2 | X | 2 | 4 | X | X | X | X |
| | 6 | X | 7 | 5 | 4 | 2 | X | 2 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| | 7 | X | 8 | 6 | 5 | 4 | 2 | X | 1 | 1 | 2 | 3 |
| | 8 | X | X | X | X | X | 4 | 1 | X | 1 | 3 | 3 |
| | 9 | X | X | X | X | X | 5 | 2 | 1 | X | 2 | 2 |
| | 10 | X | X | X | X | X | 6 | 2 | 2 | 2 | X | 1 |
| | 11 | X | X | X | X | X | 7 | 3 | 3 | 2 | 1 | X |
| 北軍 | | 退出ヘクス | | | | # =通過に要するターン X =使用不可 | | | | | | |
| | | A | B | C | D | | | | | | | |
| 進入ヘクス | A | X | 1 | 1 | 5 | | | | | | | |
| | B | 1 | X | 1 | 5 | | | | | | | |
| | C | 1 | 1 | X | 5 | | | | | | | |
| | D | 5 | 5 | 5 | X | | | | | | | |

戦闘効果チャート

| 地形 | 砲兵射撃 [a] | 防御射撃 [e] | 突撃 [a] |
|------------------|-------------|-------------|-----------|
| 平地 | - | +1 [h] | [b] |
| 森 | - | -1 | -1/-2 [d] |
| 沼 | - | - | -1 |
| 街ヘクス [c] | -1 | -1 | -1 |
| 幹線道/街道/道路/小径 [f] | ヘクスの地形に準ずる | | |
| 1レベル上昇 | -1 | - | -1 |
| 2レベル以上上昇 | -1 [f] | 不可 | 不可 |
| 1レベル降下 | - | - | +1 |
| 2レベル以上降下 | +1 [f] | 不可 | 不可 |
| 河/運河 | - | 不可 | 不可 |
| 川 | - | - | -2 |
| 小川 | - | - | 0 [g] |
| 橋/浮橋 [j,k] | - | +1 [h] | -2 |
| 良い/悪い浅瀬 [j] | - | - | -1 |
| 小川の浅瀬 | - | - | [g] |
| 石壁 | - | +1 | -1 |
| 防御拠点 | +1 | +1 | -1 |

- a: 防御側がそのヘクスにいる、あるいはその地形を横切って突撃してくる際に適用
b: 開けた地形の不利益に関するルールを参照
c: ヘクスにある独立した家屋は何の効果も及ぼさない
d: 騎兵の突撃に対し森で防御している場合に-2を適用
e: 突撃するユニットがその地形にいるか、あるいはその地形を横切って突撃する際に適用
f: 2レベル以上上下にいる隣接したユニットに対しては射撃不可
g: 開けた地形の不利益を打ち消す
h: 累積する
i: F-3717～3817の沈んだ道は鉄道ヘクス同様IPとみなす。IPで防御しているユニットは後退の代わりに混乱してよい。
j: これらを渡っての後退を強制された場合混乱する
k: 悪い地面の状態/天候を除いて小川を渡る橋/浮橋には適用されない。しかしながら、加えて[j]は砲兵が橋/浮橋を渡る場合たとえ良い・普通の地面の状態/天候であっても常に適用される。

天候表

| DR | 天候 | 地面への効果 |
|------|------------------------------|----------------|
| 0-2 | 快晴・乾燥・微風 | GCトラックを1つ左に動かす |
| 3-6 | 曇り | 変化なし |
| 7-8 | 小雨 | GCトラックを1つ右に動かす |
| 9以上 | 大雨 | GCトラックを2つ右に動かす |
| DRM: | | |
| +2 | 夜間ターン | |
| -1 | 5/2日中ターン | |
| -2 | 5/3日中ターン～ゲーム終了まで、又はトラックが0の場合 | |

移動/戦闘効果チャート(Glory I)

| 地形 | 移動効果 | | | 戦闘効果 | | |
|--------------------|------------------|-----------|----|-------------|-------------|-----------|
| | 歩兵 [h] | 騎兵 指揮官 | 砲兵 | 砲兵射撃 [a] | 防御射撃 [e] | 突撃 [a] |
| 平地 | 1 | 1 | 2 | - | +1 [i] | [b] |
| 森(マナサス) | 2 | 3 | 3 | - | -1 | -1/-2 [d] |
| 森(チカモーガ) | 3/2 [n] | 4 | 5 | - | -1 | -1/-2 [d] |
| 沼 * | 2 | 3 | 不可 | - | - | -1 |
| Grovetonヘクス [c] ** | 2 | 3 | 3 | -1 | | |
| 街道/道路 [l] | 1 | | | ヘクスの地形に準ずる | | |
| 小径 [l] | 地形コスト1/2(端数切り上げ) | | | ヘクスの地形に準ずる | | |
| 鉄道/未完成の鉄道 [i] | 地形コスト1/2(端数切り上げ) | | | -1 | - | -1 |
| 1レベル上昇 | 0 | 0 | +1 | -1 [f] | - | -1 |
| 2レベル以上上昇 | 不可 | | | -1 [f] | 不可 | 不可 |
| 1レベル降下 | 0 | | | - [f] | - | +1 |
| 2レベル以上降下 | +1 | 0 | +1 | +1 [f] | 不可 | 不可 |
| 川(Run)(マナサス) | 不可 | | | - | 不可 | 不可 |
| 小川(Stream)(マナサス) | +1 | | | - | - | 0 [g] |
| 運河(Creek)(チカモーガ) | 不可 | | | - | 不可 | 不可 |
| 小川(Stream)(チカモーガ) | 0 | 0 | +1 | - | - | 0 [g] |
| 橋 | 0 | | | - | +1 [j] | -2 [m] |
| 浅瀬 | +1 | | | - | - | -1 [m] |
| 味方の占拠中ヘクス [k] | +1 | | | - | | |

*: チカモーガのみ

** : マナサスのみ

a: 防御側がそのヘクスにいる、あるいはその地形を横切って突撃してくる際に適用

b: 開けた地形の不利益に関するのルールを参照

c: ヘクスにある独立した家屋は何の効果も及ぼさない

d: 騎兵の突撃に対し森で防御している場合に-2を適用

e: 突撃するユニットがその地形にいるか、あるいはその地形を横切って突撃する際に適用

f: 2レベル以上上下にいる隣接したユニットに対しては射撃不可

g: 開けた地形の不利益を打ち消す

h: 下馬騎兵を含む

i: 移動の目的においては小径として扱う

j: 累積する

k: 1ユニットが占めるヘクスにのみ適用する; 指揮官はこのコストを支払わない

l: 敵ユニットに隣接する移動は6.35項により認められない

m: 混乱したユニットが退却を強制された際はこれらを渡る

n: 指揮官は2; 歩兵は3