

雲の上の戦い BATTLE ABOVE THE CLOUDS

プレイ補助シート

戦闘結果表

攻撃側のダイスの目から防御側のダイスの目を引く

防御側の戦闘力 (塹壕の効果は含まない)

攻撃側の戦闘力

	1/2-3	4-6	7-11	12-18	19-26	27-37	38-49	50+	1/2-3	4-6	7-11	12-18	19-26	27-37	38-49	50-59	60-69	70+
≤-8	-	-	-	-	-	-	-	-	3D	4D	5D	5D	6D	8D	10D	12D	14D	16D
-7	-	-	-	-	-	-	-	-	2D	3D	4D	4D	5D	7D	9D	11D	13D	15D
-6	-	-	-	-	-	-	-	-	2D	2D	3D	3D	5D	6D	8D	10D	12D	13D
-5	-	-	-	-	-	-	-	1	1D	2D	2D	3D	4D	6D	7D	9D	11D	12D
-4	-	-	-	-	-	-	1	1	1D	2D	2D	2D	3D	5D	6D	8D	9D	10D
-3	-	-	-	-	-	1	1	1	1D	2D	2D	2D	3D	4D	5D	7D	8D	9D
-2	f	f	f	f	f	1f	1f	1f	D	1D	2D	2D	3D	3D	5D	7D	8D	9D
-1	F	F	F	F	1F	1F	1F	2F	D	1D	1D	1D	2D	3D	5D	6D	7D	8D
0	D	D	D	D	1D	1D	2D	2D	D	1D	1D	1D	2D	3D	4D	5D	6D	8D
+1	D	D	D	1D	1D	2D	2D	2D	D	1D	1D	1D	2D	3D	3D	4D	5D	7D
+2	Dr	Dr	1Dr	1Dr	2Dr	2Dr	2Dr	3Dr	Da	Da	1Da	1Da	2Da	2Da	3Da	4Da	5Da	6Da
+3	Dr	Dr	1Dr	1Dr	2Dr	2Dr	3Dr	4Dr	Fa	Fa	Fa	1Fa	2Fa	2Fa	3Fa	4Fa	5Fa	6Fa
+4	DR	1DR	1DR	2DR	3DR	3DR	4DR	5DR	fa	fa	fa	1fa	1fa	2fa	3fa	3fa	4fa	5fa
+5	1DR	2DR	2DR	3DR	3DR	3DR	4DR	5DR	Ea	Ea	Ea	Ea	1Ea	1Ea	2Ea	2Ea	3Ea	3Ea
+6	1DR	2DR	2DR	3DR	3DR	4DR	5DR	6DR	a	a	a	a	1a	1a	1a	2a	2a	3a
+7	1DR	2DR	2DR	3DR	4DR	6DR	7DR	8DR	a	a	a	a	a	1a	1a	1a	2a	2a
+8	2DR*	2DR*	3DR*	4DR*	5DR*	7DR*	7DR*	9DR*	a	a	a	a	a	a	1a	1a	1a	2a
+9	2DR*	3DR*	4DR*	4DR*	5DR*	7DR*	8DR*	10DR*	a	a	a	a	a	a	a	1a	1a	1a
≥+10	3DR*	4DR*	5DR*	5DR*	6DR*	8DR*	9DR*	11DR*	a	a	a	a	a	a	a	a	1a	1a

防御側のダイス修正 (7.4 項)

防御側のダイス修正 (7.4 項)

- +2: 橋、堰堤、渡し場、浅瀬を挟んで防御する
- +2: 山岳ヘクスで防御する (攻撃側が山岳から攻撃する時と尾根ヘクスサイドを越えて低い所にいる防御側を攻撃する時は+1)
- +2: 防御側が尾根を越えて高い所にいる防御側を攻撃する (防御側の地形は問わない)
- +1: 丘陵ヘクスで防御する (攻撃側が丘陵ヘクスや山岳ヘクスから攻撃する時と尾根を越えて低い所にいる防御側を攻撃する時は適用しない。)
- +1: 小川を挟んで防御 (雨天ターンは+2)
- 1: 半数以上が戦意低下-2

- +1~+4: 側面攻撃ボーナス
- 3~-2: 砲兵のダイス修正
- +1~+2: 防御側の側面防御の修正
- +1: 突撃のダイス修正
- +/-: 戦闘比のダイス修正
- +/-: 戦術のダイス修正
- +1: 雨天ターンの攻撃

ゲーム専用のダイス修正

- +1: 突撃ボーナス: Lee (SJW, OTR, HCR, BTC, SLB, GTC)
- Jackson (SJW, HCR, SLB)
- Longstreet (GTC, BAC)
- Sharman (BAC)
- 1: 北軍がバニック (SJW)
- +1: 奇襲 (SLB)
- +1: 騎兵突撃 (SLB)
- +1: Staffordの高さ (BTC)
- +1: Huntのダイス修正 (BTC)
- 1: Hookerの信頼喪失 (SLB)
- 2: 反抗時の行軍隊形攻撃 (BAC)

ゲーム専用のダイス修正

- +1/+2: 砲艦の防御支援 (OTR, GTC, BTC)
- 1: 北軍のバニック (SJW)
- 1: Huntのダイス修正 (BTC)

結果

- # = 戦力の損失
- F = 疲労-2
- f = 疲労-1
- E = アクション終了
- r = 退却
- D = 混乱/疲労
- R = 敗走と戦意低下-1
- R* = 敗走と戦意低下-2
- a = 戦闘後前進が可能
- 斜体 = 北軍のバニック (SJW)

注意: 戦闘力が表の間にある場合は、切り上げて右側の列を使う (3.5 など)。

戦闘結果の説明

D (混乱/疲労): ユニットの戦力マーカーを混乱状態の面にする。すでに混乱状態ならばそのまま。疲労レベルを3増加させる (最大4レベルまで)。疲労レベルがすでに4ならばそのまま。Dの戦闘結果を適用された活性化しているユニットの行軍アクションは終了する。

F (疲労-2): 疲労レベルを2増加させる (最大4レベルまで)。Fの戦闘結果を適用された活性化しているユニットはそれ以上MPを消費できない。行軍は終了する。

f (疲労-1): 疲労レベルを1増加させる (最大4レベルまで)。Fの戦闘結果を適用された活性化しているユニットはそれ以上MPを消費できない。行軍は終了する。

E (アクション終了): 活性化しているユニットはそれ以上MPを消費できない。行軍は終了する。

r (退却): ユニットの2~4ヘクス退却する (7.6 項を参照)。

R (敗走/戦意低下-1): ユニットの4~6ヘクス敗走し、-1の戦意低下する。すでに戦意が-1ならば-2になる。すでに戦意が-2ならばそのまま。

R* (敗走と戦意低下-2): ユニットの4~6ヘクス敗走し、-2の戦意低下する。すでに戦意が-2ならば1戦力を損失する。

a (戦闘後前進): ユニットの戦闘後前進できる。

砲撃のダイス修正の説明

砲兵値の差					
攻撃側の砲兵値から防御側の砲兵値を引く					
防御側の地形	-4以下	-3~+1	+2~+4	+5~+7	-8以上
平地	-3	-2	NE	+1	+2+
起伏地	-2	-1	NE	+1*	+1
荒地/丘陵®	-1	-1*	NE	NE	+1*
森/市街地/山岳	NE	NE	NE	NE	NE
沼沢地\$	NE	NE	NE	NE	NE

*: 戦闘の前にダイスを1個振る。出た目が偶数ならば砲兵の差決定表のダイス修正を適用する。奇数ならばダイス修正は適用しない。
 †: 戦闘の前にダイスを1個振る。出た目が偶数ならば+2のダイス修正を適用、奇数ならば+1のダイス修正を適用する。
 ®: 雨天ターンでなければ、乾沼地にも適用する。
 \$: 雨天ターンでは、乾沼地にも適用する。
 NE: 効果なし。

特別な修正
 両軍の砲兵値が0ならば砲兵のダイス修正は適用しない。防御側の砲兵値が0ならばマイナスのダイス修正は効果なし。防御側の砲兵値が1ならば-2のダイス修正は-1になる。

攻撃の説明

攻撃の種類	歩兵 MP コスト	騎兵 MP コスト	攻撃側のダイス修正
行軍隊形攻撃	0*	0*	-3
急襲	1	2	-1
通常攻撃	2	4	None
総攻撃	4	8	+1

* 移動力が0のユニットは行軍隊形攻撃は不可。

攻撃側と防御側の比率	1-13 以下	1-12	1-11	1-10	1-9	1-8	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1
攻撃側の戦闘比修正	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0

攻撃側と防御側の比率	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1	14-1 以上
攻撃側の戦闘比修正	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

退却結果表

退却する前に、退却チャート1と2を確認する(7.6項)。ユニットは優先順位が最も低いヘクスに退却の制限を守って退却しなければならない。

退却チャート1			退却チャート2		
プレイヤーは以下の状況で退却チャート1を使用する。 ●通常の退却の最初のヘクス ●敗走と騎兵退却の最初の4ヘクス ●退却、敗走、騎兵退却するユニットが敵ZOCから退出する場合			プレイヤーは以下の状況で退却チャート2を使用する。 ●敵ZOCにいないユニットが行う通常の退却の2ヘクス目以降、4ヘクス目まで ●敵ZOCにいないユニットが行う敗走と騎兵退却の5ヘクス目以降、6ヘクス目まで		
優先順位	戦力の損失	退却の制限	優先順位	戦力の損失	退却の制限
1	0	道路、舗装道路、小道、鉄道線を通して、活性化している敵ユニットから遠くなるように退却する。敵ユニットがいるヘクスと敵ZOCのヘクスは通れない。	1	0	敵ユニットのいるヘクスと敵ZOCを通らずに退却する。
2	0	道路、舗装道路、小道、鉄道線を通らずに、活性化している敵ユニットから遠くなるように退却する。敵ユニットがいるヘクスと敵ZOCのヘクスは通れない。	2	0/1●	敵ZOCに退却。しかし敵ユニットがいるヘクスを通らずに。
3	0/1+	活性化している敵ユニットから遠くならないように退却する。敵ユニットがいるヘクスと敵ZOCのヘクスは通れない。	3	3	敵ユニットがいるヘクスに退却する。
4	0/1●	敵ZOCのヘクスに退却する(敵ユニットのいるヘクスではない)。活性化している敵ユニットから遠くなるように退却する。	退却チャート1と2の説明 *：退却チャートで戦力の損失を被るヘクスに退却しても、騎兵退却では戦力を損失しない。 例外 ：敵ユニットがいるヘクスに退却すると除去される。 +：道路、舗装道路、小道、鉄道線を通して退却もしくは敗走していれば、左側の数値を適用する。それ以外は右側の数値を使う。 ●：道路、舗装道路、小道、鉄道線を通るか、自軍ユニットがいるヘクスに退却もしくは敗走していれば、左側の数値を適用する。それ以外は右側の数値を使う。		
4	1/2●	敵ZOCのヘクスに退却する(敵ユニットのいるヘクスではない)。活性化している敵ユニットから遠くならないように退却する。	退却の優先順位の無視 優先順位に従って退却すると降伏するユニットは、退却中に1回だけ優先順位を無視できる。プレイヤーは好きな優先順位の退却の種類を選び、それによってユニットを退却させる。		
5	3	敵ユニットがいるヘクスに退却する。			
注意 ：活性化している敵ユニットから遠くなるようなヘクスとは、退却もしくは敗走するユニットが活性化している実際に攻撃された敵ユニットから直線距離で数えて1ヘクスでも遠くなるヘクスです。					

騎兵退却のダイス修正

以下	以下の騎兵退却のダイス修正はGCACWシリーズの全てのゲームに適用する。修正は累加される。
+?	地形(全てのゲーム) ：プラスのダイス修正が適用される地形(山岳や丘陵ヘクス、河川や小川及び尾根ヘクスサイド)のヘクスにいる騎兵は騎兵退却に同じダイス修正を適用する。 注意 ：小川ヘクスサイドに+1のダイス修正に加える(このダイス修正は旧バージョンのルールにはない)。
+2	超大軍 ：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計(塹壕の修正を適用後)が3以上である。 例外 ：南軍の騎兵はSJWとHCRでは+3、OTRとSIVでは+4のダイス修正を適用する。
+2	大軍(OTRとSIVの南軍の騎兵ユニットのみ) ：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計(塹壕の修正を適用後)が2以上3未満である。
+1	大軍(SJWとHCRの南軍の騎兵ユニットのみ) ：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計(塹壕の修正を適用後)が2以上3未満である。
-2	戦意低下(GCACWの全てのゲーム) ：ヘクスにいる全ての騎兵が-1もしくは-2の戦意低下している。
-2	疲労(GCACWの全てのゲーム) ：ヘクスにいる全ての騎兵の疲労レベルが4である。
-2	弾薬不足(RTG、SIV、SLB、OTR、GTC、BTC) ：ヘクスにいる全ての騎兵は弾薬不足である。
-2	小部隊 ：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計(塹壕の修正を適用後)が0.75もしくは1である。 例外 ：南軍の騎兵はSJWとHCRでは-1のダイス修正を適用する。OTRとSIVではダイス修正は適用しない。
-4	極小部隊 ：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計(塹壕の修正を適用後)が1/2である。 例外 ：南軍の騎兵はSJWとHCRでは-3、OTRとSIVでは-2のダイス修正を適用する。

側面攻撃の例(7.4項)

+4	6つの灰色のヘクスは2個の敵ユニットのZOCである。敵ユニットの攻撃では6ヘクス全てが包囲ヘクスなので、基本側面攻撃ボーナスは+4である。修正が適用されなければ、最終の側面攻撃ボーナスは+4のみである。	
+3	6つの灰色のヘクスは2個の敵ユニットのZOCである。敵ユニットの攻撃では6ヘクス全てが包囲ヘクスなので、基本側面攻撃ボーナスは+4である。ただし防御側のユニットが上のヘクスにいるので、最終の側面攻撃ボーナスは+3になる。	
+2	5つの灰色のヘクスは2個の敵ユニットのZOCである。敵ユニットの攻撃では5ヘクスが包囲ヘクスなので、基本側面攻撃ボーナスは+2である。修正が適用されなければ、最終の側面攻撃ボーナスは+2のみである。	
+1	5つの灰色のヘクスは2個の敵ユニットのZOCである。敵ユニットが攻撃では5ヘクスが包囲ヘクスなので、基本側面攻撃ボーナスは+2である。ただし防御側のユニットが上のヘクスにいるので、最終の側面攻撃ボーナスは+1になる。HEX 1に防御側のユニットがもう1個いれば、最終の側面攻撃ボーナスは0になる。	
注意 ：包囲ヘクスの中のいずれか1ヘクスにいる、もしくはそこがZOCである攻撃側ユニットのグループの戦闘力の合計が防御側ユニットの戦闘力の合計の4分の1未満ならば、包囲ヘクスとはみなされない。		

上級ゲームルールの手順

手順は次の「プレイ手順」の通り行います。

1. ランダムイベントフェイズ

ダイスを2個振ってランダムイベント表を参照する。

2. 増援フェイズ

増援を登場させ、補給隊の帰還を決定します。

3. 盤外移送フェイズ

道路もしくは鉄道によって、ユニットを盤外ディスプレイ上のボックスと盤上との間を移送させる(10.6項)。

4. 司令官移送フェイズ

司令官を別の指揮下のユニットのいるヘクスに置き直す。

5. 地域支配フェイズ

どちらの軍が地域を支配しているのかを確認する。

6. 再編成フェイズ

代用ユニットを他のユニットに統合する。

7. アクションサイクル

アクションフェイズ:

A. イニシアティブ決定セグメント: 両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振る。大きな目を出した側がイニシアティブを持つかパスするかを選ぶ。出た目と同じならば、以下に従って決める。

・**どちらも1の目:** アクションサイクルの終了判定を行う(3.0章を参照)。

・**どちらも2、3の目:** 北軍がイニシアティブを取る。

・**どちらも4、5の目:** 北軍は反抗チェックを行う。(BAC基本シリーズルール14.0章)。

・**どちらも6の目:** 南軍がイニシアティブを取る。

B. 活性化セグメント: イニシアティブを取ったプレイヤーは、自軍の司令官や戦闘ユニットに1回のアクションを行わせる。活性化セグメントが終了すると、直ちに新しいアクションフェイズが始まる。アクションサイクルは同じアクションフェイズに両軍プレイヤーがパスする、もしくは両軍プレイヤーが同時に1の目を出すまで何回でも繰り返される。

8. 回復フェイズ

徴発、塹壕の構築、架橋梁、橋梁や渡し場の修理、さらに疲弊状態、混乱状態、疲労レベル、戦意低下を回復できる。補給ポイントを持たない補給隊を地図盤から除去できる。補給切れユニットに緊急補給を与える。

9. 戦略サイクル(4で割り切れるターンのみ)

A. 盤外セグメント: KnoxvilleとAtlantaの盤外戦場で活動する。

B. VPセグメント: 再び地域の支配を決定し、プレイヤーはVPを獲得する。

C. 補給セグメント: 駅の修理、新しい補給集積所の配置、受け取った補給点の配置、そして両軍の全てのユニットの補給状態を確認する。補給ポイントを持たない補給隊を地図盤から除去できる。このセグメントはシナリオの最後のターンには省略される。

10. ターン表示フェイズ

ターンマーカーをターン記録トラック上で1マス進め、新しいターンを始めます。

シナリオ8

ランダムイベント表(2.0章)

出た目	イベント
2	雨天(現在+1)
3	南軍の増援が遅れる
4	雨天
5	Braggと不仲
6	Stanley
7	指揮の混乱
8	南軍の増援の先行
9	連邦の崩壊
10	南軍の増援が遅れる
11	平底舟の隠蔽
12	地元ガイドの案内

シナリオ8 南軍の増援

騎兵増援登場決定表(12.3項)

2~5	影響なし
6~12	登場する

ミシシッピ軍増援登場決定表(12.4項)

2~5	影響なし
6~12	登場する

ダイス修正

-2:すでに登場しているミシシッピ軍のグループ毎に。

注意:南軍の初期配置(11.1項)で受け取った増援も含む。

+8:ヴァージニア軍の増援が登場しなかったならば。

注意:ミシシッピ軍の増援を受け取ると、南軍はヴァージニア軍の増援を受け取れません(ヴァージニア軍の増援のヒストリカルノートを参照)。

騎兵増援登場決定表(12.3項)

2	登場しない。
3	第7ターン以前ならば影響なし。 第8ターン以降ならば登場しない。
4~9	第13ターン以前ならば影響なし。 第14ターン以降ならば登場しない。
10	第7ターン以前ならば影響なし。 第8ターン以降ならば2個師団が登場する。 (Law, Longstreet, Kershaw)
11	2個師団が登場する。(Law, Longstreet, Kershaw)
12	3個師団が登場する。 (Law, Longstreet, Kershaw, Pickett)

シナリオ8 北軍の増援

予備軍団増援登場決定表(12.10項)

2~8	影響なし
9~12	登場する

ダイス修正

+3:すでに登場している予備軍団のグループ毎に。

シナリオ9

ランダムイベント表(2.0章)

出た目	イベント
2	雨天(現在+3)
3	Quarles & Baldwin
4	Cheatham
5	雨天(現在)
6	増援の先行
7	Braggと不仲
8	増援が遅れる
9	雨天(現在)
10	指揮の混乱
11	Stanley
12	連邦の崩壊

シナリオ9 増援登場表

(2.0章)

出た目	司令官
1	Candy
2	Martin, Morgan, Tyler, Joe Wheeler, Kelly, Wade, Wharton, Davidson, Harrison
3	Hardee, Pettus
4	Sherman, Ewing
5	JE Smith, 補給隊-7
6	Blair, ML Smith, Osterhaus, 補給隊-8

シナリオ9

補給隊制限結果表(8.12項)

1-3	影響なし
4-5	1補給ポイントを失う
6	補給ポイント/補給隊は全滅

シナリオ9 徴発結果表

(8.7項)

3以下	補給下
4以上	効果なし

ダイス修正

+X:ユニットの現在の疲労レベル。

+2:ユニットが台地の頂上(以下参照)、もしくは山岳ヘクスにいる。

+1:徴発するユニットの周6ヘクスが敵ユニットがいる、もしくは敵ZOCである(自軍ユニットがいても)。または徴発するユニット自身が移動できない地形のクスの囲まれている。

+1:シナリオ9をプレイしている。

移動の説明

行軍アクション中のユニット 移動力の決定方法		司令官の活性化アクション中 移動力の決定方法	
北軍	歩兵 or 砲兵 ユニット 1D6	北軍	歩兵司令官 1D6 + 1 (SW, OTR では 1D6-2)
	騎兵ユニット 2D6		騎兵師団 司令官 2D6 + 1
南軍	歩兵 or 砲兵 ユニット 1D6 + 1 (OTR では 1D6-2)	南軍	騎兵軍団 司令官 2D6 + 2
	騎兵ユニット 2D6 + 1		大師団司令官 (BTCのみ) 1D6 + 1 (1862年11月15 ~17日は1D6+2)
強行軍			
<ol style="list-style-type: none"> 統制状態の活性化しているユニットだけが可 (砲兵は不可)。戦力マーカーを混乱状態にする。 歩兵ならば1D6-1、騎兵ならば2D6-1。増えたMPはステップ1で算出されたMPに加算される。歩兵ならば最低でも2MP、騎兵ならば最低でも4MPが加算される。 ステップ2で振った修正前のダイスの目が6 (歩兵の場合) ならば、強行軍するユニットの戦力が2減少する。ステップ2で振った修正前のダイスの目が2~5 (歩兵の場合) もしくは8以上 (騎兵の場合) ならば、強行軍するユニットの戦力が1減少する。ステップ2で振った修正前のダイスの目が1 (歩兵の場合) もしくは7以下 (騎兵の場合) ならば、戦力は減少しない。 		歩兵師団 司令官 1D6 + 2 (SW, OTR では 1D6+1)	
		騎兵師団 司令官 2D6 + 2	
		騎兵軍団 司令官 2D6 + 3	

延長行軍結果表

行軍中のユニットの戦力マーカーの状態				
修正後のダイス	統制状態 (戦力問わず)	混乱状態 (5戦力以下)	混乱状態 (6~9戦力)	混乱状態 (10戦力以上)
5以下	NE	NE	NE	NE
6	D	1	1	1
7	D	1	1	2
8以上	D	1	2	3
ダイス修正 (累加)				
+1 : 疲労レベルが1増えたことで、疲労レベルが3から4になった通常状態のユニット。				
+1 : 疲労レベルが1増えたことで、疲労レベルが2から3になった疲弊状態のユニット。				
+3 : 疲労レベルが1増えたことで、疲労レベルが3から4になった疲弊状態のユニット。				
+1 : 補給隊ユニット。				
北軍のダイス修正				
+0 : 行軍するユニットが北軍の騎兵ユニット (BAC, RWH) 。もしくはポトマック軍に所属している北軍の騎兵ユニット (RTG, GTC)。				
+2 : 行軍するユニットがポトマック軍に所属していない北軍ユニット (SJW, HCR, RTG) 。もしくは通常軍に所属していないユニット (RWH)				
+1 : 上記以外の北軍ユニット。				
ゲーム専用のダイス修正				
+1 : Heatのイベントが実行中 (RWH)				
+1 : 上級ゲームルールで補給切れ (SJW, HCR, RWH)				
結果				
NE : 効果なし。活性化しているユニットは何の影響も受けない。				
D : 混乱状態。戦力マーカーを混乱状態にする。				
1/2/3 : 戦力の減少。結果の数字だけ戦力を減らす。				
延長行軍になる時				
疲労レベルが3~4になった通常状態の戦闘ユニット (例外 : 戦略移動を参照)				
疲労レベルが2~4になった疲弊状態の戦闘ユニット (例外 : 戦略移動を参照)				

鉄道移動力決定表

南軍 移動力	疲労レベル	北軍 移動力	疲労レベル
1 ~ 13	1	1 ~ 20	1
14 ~ 26	2	21 ~ 40	2
27 ~ 40	3	41 ~ 60	3

自軍ユニットがいるヘクスへの進入

活性化した歩兵や砲兵及び補給隊が自軍の他の歩兵や砲兵及び補給隊が合計3戦闘力以上あるヘクスに移動するためには追加のMPを消費する。これは移動するヘクスの地形とそこに存在するユニットの戦闘力の合計数で決まる。騎兵は上記の追加のMPを消費する必要はない。騎兵のいるヘクスに自軍の活性化した歩兵や砲兵及び補給隊は移動してきても、上記の追加のMPを消費する必要はない。**注意** : 合計戦闘力の端数は切り上げ。

合計戦闘力	ヘクスの地形	
	平地、起伏地、荒地、市街地	沼沢地、森、山岳
2以下	追加MPなし	追加MPなし
3~11	+1 MP	+3 MP
12以上	+2 MP	+4 MP
補給隊	+2 MP	+4 MP

戦略移動力決定表

南軍ユニット

疲労レベル	歩兵/砲兵 移動力	騎兵 移動力	補給隊 移動力
2	14 (12)	24 (20)	12 (10)
3	21 (18)	36 (30)	18 (15)
4	28 (24)	48 (40)	24 (20)

北軍ユニット

疲労レベル	歩兵/砲兵 移動力	騎兵 移動力	補給隊 移動力
2	12 (10)	22 (18)	10 (8)
3	18 (15)	33 (27)	15 (12)
4	24 (20)	44 (36)	20 (16)

注意 : 指揮の停滞を受けている軍のユニットの移動力は括弧のものを使います。(2.0章を参照)

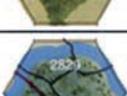
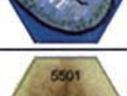
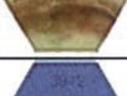
指揮範囲の説明

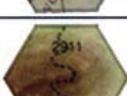
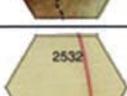
- 司令官のいるヘクス (数えない) と指揮下の戦闘ユニットのいるヘクス (数えます) を結んだ3ヘクス以下の一本に繋がったヘクスの道。
- 地形の影響を受けません—あらゆる地形のヘクスやヘクスサイドを通して設定できる。
- 敵ユニットのいるヘクスと敵ZOCには設定できない (自軍ユニットがいる敵ZOCには設定できる)。



GCACW シリーズ 地形効果表

BATTLE ABOVE THE CLOUDS

地形	例図	MP コスト	MP コスト (雨天ターン)	備考
市街地		1	1½	HCR、OTR、GTC のみ。砲兵値のダイス修正なし。 雨天ターンでも、小川ヘクスサイドを含む 2 ヘクスの内どちらかのヘクスが市街地ならば渡河できる。
平地		3	3	最も砲撃に適している。
起伏地		3	4	砲撃に適している。
荒地		5	6	砲撃に適していない。
丘陵		5	6	砲撃に適していない。 防御側のダイスの目に +1 (丘陵、山岳、尾根ヘクスサイドを越えて攻撃される時は適用しない)。
森		6	7	砲兵値のダイス修正なし。 道路、舗装道路、鉄道線、小道のない森ヘクスサイドを越えて影響を及ぼしている ZOC は限定 ZOC になる。
乾沼湖		5	Prohibited 進入禁止	通常は荒地と同様に扱うが、雨天ターンは沼沢地として扱う。
沼沢地		Prohibited 進入禁止	Prohibited 進入禁止	砲兵値のダイス修正なし。 道路、舗装道路、小道、鉄道線を通ってのみ進入、退出できる。
山岳		Prohibited 進入禁止	Prohibited 進入禁止	砲兵値のダイス修正なし。道路、舗装道路、小道、鉄道線を通ってのみ進入、退出できる。防御側のダイスの目に +2。 (攻撃側が山岳から攻撃する時と尾根ヘクスサイドを越えて低い所にいる防御側を攻撃する時は +1)。
水面		Prohibited 進入禁止	Prohibited 進入禁止	SJW、HCR、SLB、OTR、GTC のみ。 進入禁止 (OTR、GTC の上級ゲームルールのみ)。

地形	例図	MP コスト	MP コスト (雨天ターン)	備考
道路		1	2	補給部隊は、道路、舗装道路、鉄道線、橋梁、渡し場を通ってのみ移動ができる。
舗装道路		1	1½	SJW、HCR、RTG、SIV、SLB、OTR、GTC のみ。
小道		2/1	3/2	山岳に移動するユニットは 2 MP を消費するだけで移動できる (雨天ターンは 3 MP)。山岳以外に移動するユニットは 1 MP を消費するだけで移動できる (雨天ターンは 2 MP)。
鉄道線		1	2	鉄道線のルール参照 (SJW16.0、HCR24.0、RTG22.0、OTR21.0、GTC21.0、RWH4.0、BAC 上級 6.0)。

地形	例図	MP コスト	MP コスト (雨天ターン)	備考
大河川		Prohibited 進入禁止	Prohibited 進入禁止	橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤を通ってのみ渡河できる。雨天ターンは破壊されていない橋梁、堰堤、渡し場を通ってのみ渡河できる(12.0)。
小河川		Prohibited 進入禁止	Prohibited 進入禁止	橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤を通ってのみ渡河できる。雨天ターンは破壊されていない橋梁、堰堤、渡し場を通ってのみ渡河できる(12.0)。
小川		No effect なし	Prohibited 進入禁止	雨天ターンは道路、舗装道路、小道、鉄道線を通ってのみ渡河できる。小川ヘクスサイドを含む2ヘクスの内どちらかのヘクスが市街地ならば渡河できる。
橋梁		No effect なし	No effect なし	天候に関係なく渡河できる。破壊されることがある(10.0)。防御側のダイスの目に+2。
堰堤		No effect なし	No effect なし	SJW、HCR、RTG、SIV、SLB、OTR、GTCのみ。天候に関係なく渡河できる。破壊されることがある(10.0)。防御側のダイスの目に+2。
渡し場		Variable 変化する	Variable 変化する	雨天以外のターンは追加のMPなしで渡河できる。大河川と雨天ターンの小河川を渡河する時は追加のMPが必要。戦力を3で割った数(端数切り捨て)が追加のMPとなる。防御側のダイスの目に+2。
浅瀬		No effect なし	Prohibited 進入禁止	雨天以外のターンに渡河可能な大河川と小河川を渡河できる(12.0)。騎兵は浅瀬を通してテネシー川を渡河できる(BACのみ)。防御側のダイスの目に+2。
尾根		+1	+1	追加で1MP(道路、舗装道路、小道、鉄道線が通っていたとしても)も影響を与えない。防御側のダイスの目に+2(低い所から攻撃)。防御側のダイスの目に+1(高い所から攻撃)
境界線		No effect なし	No effect なし	通常の移動には影響を与えない。自軍が支配している地域内のみ戦略移動と鉄道輸送を行える。

ZOC	MP コスト	MP コスト (雨天ターン)	備考
敵 ZOC に進入	Stop 停止	Stop 停止	そのヘクスで停止。敵ユニットを攻撃できる。攻撃が成功(D、E、F、fの戦闘結果を受けなかった時)したならば、ユニットは新しい攻撃もしくは移動を行うために行軍を続けられる。
敵 ZOC から退出	+1	+1	敵 ZOC で行軍を開始してユニットだけが敵 ZOC ではないヘクスに移動できる。最初の移動で敵 ZOC から退出しなければならない。敵 ZOC から退出するために追加の1MPを消費しなければならない。
敵 ZOC から 敵 ZOC へ移動	All 全 MP	All 全 MP	常に全MPを消費する。最初の移動で今いる敵 ZOC から退出しなければならない(道路、舗装道路、小道、鉄道線を通らないと山岳や沼沢地に進入、退出できない。橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤を通らないと河川と小川を渡河できない)。戦力マーカーは、道路、舗装道路、小道、鉄道線を通っていない場合は混乱状態になる(すでに混乱状態ならば1戦力を減少させる)。
自軍ユニットがいる ヘクスに進入	+1 to +4	+1 to +4	歩兵や砲兵及び補給隊が自軍の他の歩兵や砲兵及び補給隊が合計3戦力以上あるヘクスに移動するためには追加のMPを消費する(6.2)。

その他の地形							
砦		未完成鉄道線		町		上陸地 (BACにはない)	
首都		駅		村		要塞 (BACにはない)	

雲の上の戦い BATTLE ABOVE THE CLOUDS

盤外ディスプレイ



ボックスの地形	例図	影響
平地 (鉄道線を含む)		影響なし
山岳		攻撃-1
北軍のみ		北軍ユニットのみ 進入可
南軍のみ		南軍ユニットのみ 進入可

ヘクスサイドの地形	例図	影響
道路		影響なし。
小河川		攻撃に参加している半分以上のユニットが小河川を挟んでいれば-1。
大河川 (渡し場)		攻撃に参加している半分以上のユニットが大河川を挟んでいれば-1。 歩兵と砲兵は渡河に浮橋が必要。

ヘクスサイドの地形	例図	影響
大河川 (橋梁)		攻撃に参加している半分以上のユニットが大河川を挟んでいれば-1。
接続		移送でのみ通過できる (10.6)。
通過不可能		常に通過できない。