

戦闘表

防御側の戦闘力 (塹壕の効果を含まない)

攻撃側の戦闘力

	防御側の戦闘力 (塹壕の効果を含まない)									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	4fa	5fa	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	2a	2a	3a	3a
+7	1DR	2DR	2DR	3DR	4DR	6DR	7DR	8DR		a	a	a	a	a	1a	1a	2a	2a	2a
+8	2DR*	2DR*	3DR*	4DR*	5DR*	7DR*	7DR*	9DR*		a	a	a	a	a	a	1a	1a	2a	2a
+9	2DR*	3DR*	4DR*	4DR*	5DR*	7DR*	8DR*	10DR*		a	a	a	a	a	a	1a	1a	1a	1a
≥+10	3DR*	4DR*	5DR*	5DR*	6DR*	8DR*	9DR*	11DR*		a	a	a	a	a	a	a	1a	1a	1a

<p>防御側のダイス修正 (7.4を参照)</p> <p>+2: 橋、ダム、フェリー、浅瀬を越えての防御</p> <p>+2: 山へクスでの防御(攻撃側も山へクスにいる場合は+1)</p> <p>+1: 小川を越えての防御(雨ターンには+2)</p> <p>+1/+2: 砲艦の防御支援(OIR, GTCのみ)</p> <p>-1: 北軍のパニックが有効である(SJWのみ)</p> <p>-1: 戦闘力の少なくとも1/2が戦意低下-2のユニットのものである</p>	<p>攻撃側のダイス修正 (7.4を参照)</p> <p>+1から+4: 側面攻撃ボーナス</p> <p>-3から+2: 砲兵修正</p> <p>+1または+2: 防御側の側面防御</p> <p>+1: Lee(またはLongstreet)ボーナス (SJW, HCR, SLB, OIR, GTC)</p> <p>+1: 突撃アクション</p> <p>+/-: 戦闘力比修正</p> <p>+/-: 戦術修正</p> <p>-1: 雨ターンにおける攻撃</p> <p>-1: 北軍のパニックが有効である(SJW)</p> <p>-1: Hookerが信頼を失っている(SLB)</p>	<p>行軍アクションにおける攻撃種別</p> <p>+1: 準備攻撃</p> <p>-1: 緊急攻撃</p> <p>-3: 行軍隊形攻撃</p>
---	---	---

地形の種類	移動ポイントコスト	移動ポイントコスト (雨ターン)
市街地(City)	1	1 ^{1/2} ^K
平地(Clear)	3	3
丘陵(Rolling)	3	4
不整地(Rough)	5	6
臨時の沼地 (Provisional Swamp)	5 ^A	6 ^A
森(Woods)	6	7
沼地/山 (Swamp/Mountain)	P ^B	P ^B
舗装道路(Pike)	1	1 ^{1/2}
道路(Road)	1	2
鉄道(Railroad)	1 ^C	2 ^C
大河川(Major River)	P ^D	P ^E
小河川(Minor River)	P ^D	P ^E
小川(Creek)	NE	P ^K
浅瀬(Ford)	NE ^D	P ^E
橋/ダム(Bridge/Dam)	NE ^D	NE ^E
フェリー(Ferry)	可変 ^F	可変 ^F
敵軍ZOC進入	停止 ^G	停止 ^G
敵軍ZOC退出	+1 ^H	+1 ^H
敵軍ZOC退出	全 ^I	全 ^I
友軍存在へクス進入	+1から+4 ^J	+1から+4 ^J
水(Water)	P ^L	P ^L

地形表の略称:
NE = 効果なし
P = 禁止

地形表ノート:

A: 雨ではないターンにおいて、臨時の沼地へクスは不整地へクスと同じである。雨ターンにおいて、臨時の沼地は通常の沼地へクスに変化する。

B: ユニットは道路、舗装道路、または鉄道に通っているへクスサイドにおいてのみ、沼地または山へクスに進入、またはそこから退出することができる。

C: 特別な鉄道移動のルールについては各ゲームのルールを参照。

D: ユニットは橋、ダム、フェリー、または浅瀬においてのみ大または小河川を渡ることができる。

E: 雨ターンにおいて、ユニットは破壊されていない橋、ダム、またはフェリーにおいてのみ大または小河川を渡ることができる。浅瀬においてはできない。雨は一定の期間、大/小河川を渡河不能にする(12.0を参照)。

F: 雨ではないターンにおいて、ユニットはMPペナルティなしに小河川のフェリーへクスサイドを渡ることができる。雨ターンにおいて、ユニットは小河川のフェリーへクスサイドを渡るためにMPペナルティを払わなければならない。雨または雨ではないターンにおいて、ユニットは大河川のフェリーへクスサイドを渡るためにこれと同じMPペナルティを支払わなければならない。このMPペナルティは活性化されているユニットの兵力の1/2(端数切捨て)に等しい。

G: 敵軍ZOC以外から敵軍ZOCに進入するユニットはその移動を停止しなければならない。攻撃をおこなうことはできる。それが成功した場合、その行軍を続けることが可能となる場合がある。

H: ユニットは敵軍ZOCにおいてその行軍を開始し、その最初の活動としてそのZOCから退出する場合を除いて、敵軍ZOCから退出することができない。敵軍ZOC以外に直接移動するならば、そのへクスに進入するための通常のMPコストに加え1MPを支払う。

I: ユニットは敵軍ZOCにおいてその行軍を開始し、その最初の活動としてそのZOCから退出する場合を除いて、敵軍ZOCから退出することができない。敵軍ZOCに直接移動するならば、そのユニットの全移動力に等しいMPコストを支払う。もしその2つのへクスが舗装道路、道路、または鉄道で繋がれていないならば、そのユニットの戦力マーカーは混乱状態となる。もしそれが既に混乱状態であるならば、その戦力は減らされる。

J: 歩兵/砲兵ユニットが進入するへクスに、その戦闘力の合計が3以上になる、1つまたは複数の友軍の歩兵または砲兵ユニットが存在する場合にのみ適用する(6.2を参照)。

K: 雨ターンにおいて、ユニットは道路、舗装道路、または鉄道に通っているへクスサイドにおいてのみ小川を渡ることができる。間に小川へクスサイドがある2つのへクスのうち少なくとも1へクスが市街地へクスであるならば、ユニットはその小川を雨ターンに渡ることができる。

L: ユニットは水上移動においてのみ水へクスに進入することができる。

砲兵修正の要約

砲兵値の差
(攻撃側の砲兵値 マイナス 防御側の砲兵値)

防御側の地形	-4以下	-3から+1	+2から+4	+5から+7	+8以上
平地	-3	-2	NE	+1	+2†
丘陵	-2	-1	NE	+1	+1
不整地@	-1	-1	NE	NE	+1
森/市街地/山	NE	NE	NE	NE	NE
湿地\$	NE	NE	NE	NE	NE

† 戦闘に先立ってダイスを1つふる。結果が偶数の場合+2の修正を用い、奇数の場合その代わりに+1の修正を用いる。

@ 雨ではないターンにおける臨時の沼地にも適用する。

\$ 雨ターンにおける臨時の沼地にも適用する。

NE 効果なし

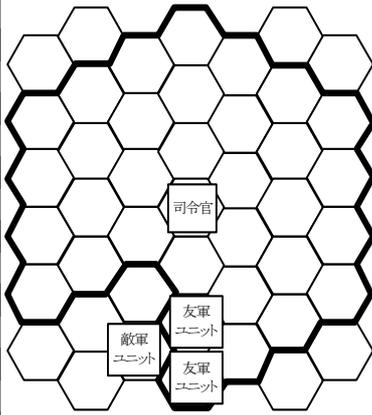
ノート: 攻撃側、防御側とも砲兵値を有していない場合、修正はおこなわれない。防御側の砲兵値が0である場合、負の修正は「NE」(効果なし)として扱う。防御側の砲兵値が1である場合、-2の修正は-1として扱う。

攻撃の要約

攻撃	歩兵MPコスト	騎兵MPコスト	攻撃側ダイスの修正
行軍隊形	0*	0*	-3
緊急	1	2	-1
通常	2	4	なし
準備	4	8	+1

* ユニットの移動力が0である場合、行軍隊形攻撃をおこなうことはできない

戦闘力比表		戦闘結果の要約	
攻撃側と 防御側の比	攻撃側の 戦闘力比修正		
≤1-13	-12	D (混乱及び疲労): そのユニットの戦力マーカーを混乱状態の面に裏返す。既に混乱状態であるならばそのままとなる。そのユニットの疲労レベルを3増やす(最大でも4にしかならない)。既にレベル4であるならばそのままとなる。「D」の結果を被った活性化されているユニットの行軍アクションは終了する。上級ゲームにおいては、弾薬表のそのユニットのマス目を1つチェックする。	
1-12	-11	F (疲労-2): そのユニットの疲労レベルを2増やす(最大でも4にしかならない)。そのユニットが活性化されている場合、それ以降MPの消費はおこなえず、その行軍は終了する。	
1-11	-10	f (疲労-1): そのユニットの疲労レベルを1増やす(最大でも4にしかならない)。そのユニットが活性化されている場合、それ以降MPの消費はおこなえず、その行軍は終了する。	
1-10	-9	E (アクション終了): 活性化されているユニットはそれ以降MPの消費はおこなえず、その行軍は終了する。	
1-9	-8	r (退却): そのユニットは2から4ヘクス退却しなければならない(制限については7.6を参照)。	
1-8	-7	R (敗走及び戦意低下-1): そのユニットは敗走(4から6ヘクス退却)する。そのユニットはまた、戦意低下-1マーカーを得る。既に戦意低下-1であるなら、戦意低下-2の面に裏返す。既に戦意低下-2であるなら、その兵力には影響しない。	
1-7	-6	R* (敗走及び戦意低下-2): そのユニットは敗走(4から6ヘクス退却)する。そのユニットはまた、戦意低下-2マーカーを得る。既に戦意低下-2であるなら、通常の兵力損失の結果に加えて、兵力を1損失する。	
1-6	-5	a (前進): そのユニットは戦闘後前進をおこなうことができる。	
1-5	-4		
1-4	-3		
1-3	-2		
1-2	-1		
1-1	0		
2-1	1		
3-1	2		
4-1	3		
5-1	4		
6-1	5		
7-1	6		
8-1	7		
9-1	8		
10-1	9		
11-1	10		
12-1	11		
13-1	12		
14-1 ≤	13		



指揮範囲の要約

1. 指揮範囲は司令官のヘクスと指揮下のユニットのヘクスの間の3ヘクスまたはそれより短い経路である。
2. 指揮範囲を設定する場合、地形は無関係である。
3. 指揮範囲は敵軍存在ヘクスまたは敵軍ZOCに進入することができない(そのZOCに友軍ユニットが存在している場合を除く)。(太線が司令官の指揮範囲である。)

側面攻撃の例

詳細はルール7.4を参照

+4	2つの敵軍ユニットが防御側に隣接した6つの灰色のヘクスにZOCを及ぼしている。敵軍ユニットが攻撃する場合、6ヘクスすべてが「塞がれている」ので攻撃側は+4の基本側面ボーナスを得る。基本側面ボーナスを削減する要因がなければ、最終側面ボーナスは+4のままとなる。	
+3	2つの敵軍ユニットが防御側に隣接した6つの灰色のヘクスにZOCを及ぼしている。敵軍ユニットが攻撃する場合、6ヘクスすべてが「塞がれている」ので攻撃側は+4の基本側面ボーナスを得る。防御側の友軍ユニットが6つの塞がれているヘクスの1つに存在している場合、最終側面ボーナスは+3に削減される。	
+2	2つの敵軍ユニットが防御側に隣接した5つの灰色のヘクスにZOCを及ぼしている。敵軍ユニットが攻撃する場合、6ヘクスのうち5ヘクスが「塞がれている」ので攻撃側は+2の基本側面ボーナスを得る。基本側面ボーナスを削減する要因がなければ、最終側面ボーナスは+2のままとなる。	
+1	2つの敵軍ユニットが防御側に隣接した5つの灰色のヘクスにZOCを及ぼしている。敵軍ユニットが攻撃する場合、6ヘクスのうち5ヘクスが「塞がれている」ので攻撃側は+2の基本側面ボーナスを得る。防御側の友軍ユニットが6つの塞がれているヘクスの1つに存在している場合、最終側面ボーナスは+1に削減される。防御側の別の友軍ユニットがヘクス1に存在しているならば、最終側面ボーナスは0に削減される。	
<p>ノート: 防御側に隣接するあるヘクスに敵軍ユニットが存在しているかZOCを及ぼしている、それら敵軍ユニットの戦闘力が防御側の戦闘力の1/4よりも少ないならば、そのヘクスは「塞がれている」とは考えない。</p>		

騎兵退却のダイス修正

以下の騎兵退却のダイス修正は、既存のすべての修正に優先してすべてのGCACWゲームに適用される。修正は累積する。

+3	山(全ゲーム): 騎兵ユニットが山ヘクスにいる。この修正は活性化されているユニットも山ヘクスにいるならば+1に削減される。
+2	非常に大きな部隊: そのヘクスにいる騎兵ユニットの塹壕の効果を含めた合計戦闘力が3またはそれより多い。例外: その騎兵ユニットが南軍であるなら、この修正はSJW及びHCRにおいては+3に、OTR及びSIVにおいては+4に増える。
+2	大きな部隊(OTR及びSIVの南軍プレイヤーのみ): そのヘクスにいる南軍騎兵ユニットの塹壕の効果を含めた合計戦闘力が2である。
+1	大きな部隊(SJW及びHCRの南軍プレイヤーのみ): そのヘクスにいる南軍騎兵ユニットの塹壕の効果を含めた合計戦闘力が2である。
-2	戦意低下(全ゲーム): 全騎兵ユニットが戦意低下-1または-2である。
-2	疲労(全ゲーム): 全騎兵ユニットが疲労レベル4である。
-2	弾薬(全ゲーム): そのヘクスにいる全騎兵ユニットが弾薬切れである(上級ゲームのみ)。
-2	小さな部隊: そのヘクスにいる騎兵ユニットの塹壕の効果を含めた合計戦闘力がちょうど1である。例外: その騎兵ユニットが南軍であるなら、この修正はSJW及びHCRにおいては-1になる。OTR及びSIVにおいては南軍騎兵ユニットはこの修正を無視する。
-4	非常に小さな部隊: そのヘクスにいる唯一の騎兵ユニットの戦闘力が1/2である。例外: その騎兵ユニットが南軍であるなら、この修正はSJW及びHCRにおいては-3に、OTR及びSIVにおいては-2に変更される。

移動の要約		友軍存在ヘクスに進入するためのMPコスト		
行軍アクションにおける ユニットの移動力決定		活性化されている歩兵または砲兵ユニットは、合計戦闘力が3またはそれより多い友軍の歩兵、砲兵またはその両方が存在しているヘクスに進入するためにMPペナルティを支払わなければならない。このMPペナルティは進入するヘクスの地形により決まる。騎兵ユニットはこのMPペナルティを支払うことも、そのヘクスに友軍歩兵または砲兵が進入した際にMPペナルティを発生させることもない。		
北軍	歩兵ユニット 1D 騎兵ユニット 2D	ヘクス内の 合計戦闘力	ヘクスの地形 市街地、平地 不整地、丘陵	森、湿地 山
南軍	歩兵ユニット 1D+1 騎兵ユニット 2D+1	≤2	NE	NE
司令官の活性化アクションにおける 移動力の決定		3から11	+1MP	+3MP
北軍	歩兵司令官 1D+1 騎兵師団司令官 2D+1 騎兵軍団司令官 2D+2	≥12	+2MP	+4MP
南軍	歩兵司令官 1D+2 騎兵師団司令官 2D+2 騎兵軍団司令官 2D+3	延長行軍表		
強行軍		行軍をおこなっているユニットの戦力マーカーの状態		
1. 統制状態のユニットだけが強行軍をおこなうことができる。そのユニットの戦力マーカーを紺R南状態の面に裏返す。		修正後の ダイス	統制状態 兵力に関わらず	混乱状態 兵力 ≤ 5
2. 歩兵の強行軍においてはダイスを1つふる。騎兵の強行軍においてはダイスを2つふるその合計から1を引く。この結果がユニットの移動力に足されるMPの値である。歩兵の最低のMPボーナスは2である。騎兵の最低のMPボーナスは4である。		≤5	NE	NE
3. ステップ2におけるダイスが修正前6(歩兵の場合)であるなら、ユニットの兵力は2減る。修正前のダイスが2から5(歩兵の場合)または8以上(騎兵の場合)であるなら、ユニットの兵力は1減る。修正前のダイスが1(歩兵の場合)または7以下(騎兵の場合)であるならユニットの兵力に影響はない。		6	D	1
		7	D	1
		≥8	D	2
		修正 (累積する) :		
		+1: 北軍ユニット(騎兵を除く)による行軍		
		+1: 通常の面を上にしたユニットが疲労レベルを3から4に増やしておこなう行軍		
		+1: 疲弊の面を上にしたユニットが疲労レベルを2から3に増やしておこなう行軍		
		+3: 疲弊の面を上にしたユニットが疲労レベルを3から4に増やしておこなう行軍		
		NE: 効果なし		

退却表	
1ヘクス退却するごとに、退却表1または2をチェックする(7.6を参照)。 ユニットは「優先順位ナンバー」が最も低い「退却の種類」に該当するヘクスに退却しなければならない。	

退却表1		退却表2	
プレイヤーは以下の状況において退却表1を使用しなければならない： ・通常の退却において最初に進入するヘクス ・敗走または騎兵退却において進入する最初の4ヘクス ・退却、敗走、または騎兵退却において、退却しているユニットが敵軍ZOCから退出する場合		プレイヤーは以下の状況において退却表2を使用しなければならない： ・通常の退却において2番目、3番目、または4番目に敵軍ZOCを退出せずに進入するヘクス ・敗走または騎兵退却において5番目または6番目に、敵軍ZOCを退出せずに進入するヘクス	
優先順位 ナンバー	兵力損失*	優先順位 ナンバー	兵力損失*
1	0	1	0
2	0	2	0/1
3	0/1†	3	3
4	0/1	敵軍ZOCまたは敵軍の存在するヘクスに進入しない退却。	
4	1/2	敵軍ZOCではあるが、敵軍の存在しないヘクスへの退却。	
5	3	敵軍の存在するヘクスへの退却。	

退却表1及び2の適用に関するノート

* 騎兵ユニットは退却表において兵力損失を要求されるヘクスに退却した場合でも、騎兵退却においては兵力損失を被らない。

† 例外: 敵軍が存在するヘクスに退却する場合、それは除去される。

‡ 道路、舗装道路、小道、または鉄道に沿った退却または敗走の場合は斜線左の数値を兵力損失に用いる。それ以外の場合は斜線右の数値を兵力損失に用いる。

• 道路、舗装道路、小道、または鉄道に沿った、または友軍の存在するヘクスへの退却または敗走の場合は斜線左の数値を兵力損失に用いる。それ以外の場合は斜線右の数値を兵力損失に用いる。

退却の優先順位の無視

退却をおこなっているユニットが除去されるのが避けられない場合、その退却の中で1回だけ退却の優先順位を無視することができる。そのような場合、ユニットは適切な表のいずれかの退却の種類(それが最も低い優先順位ナンバーのものでなくても)を用いて退却することができる。

塹壕表

年		1862年		1863年		1864年	
塹壕構築するフェイズ		回復	アクション	回復	アクション	回復	アクション
現在の塹壕レベル	戦闘力修正	塹壕構築後のレベル					
なし		胸壁構築中	胸壁構築中	胸壁完成	鹿砦	胸壁完成	
鹿砦 (Avatis)	1.5	N/A	N/A	N/A	胸壁構築中	要塞構築中-1	
胸壁構築中 (Breastworks Build)	1.5 (1864年のみ)	胸壁完成	胸壁完成	胸壁完成	胸壁完成	要塞構築中-2	
胸壁 - 完成 (Breastworks)	2	要塞構築中	要塞構築中	要塞構築中	要塞構築中-1	要塞完成	
要塞構築中 (Fort Build)	2	要塞完成	要塞完成	要塞完成	N/A	N/A	
要塞構築中-1 (Fort Build-1)	2	N/A	N/A	N/A	要塞構築中-2	要塞完成	
要塞構築中-2 (Fort Build-2)	2.5	N/A	N/A	N/A	要塞完成	要塞完成	

* ユニットが要塞(Fort)を完成させた後は、すべてのゲームにおいてその戦闘力修正は3倍になる。

回復フェイズの要約

- 疲労レベル0のユニット**は塹壕構築、橋の架設、または橋及びフェリーの修理をおこなうことができる。(1回のフェイズにつき、これらのアクションの1つのみをおこなうことができる。)
- 疲労レベル0、1、または2のユニット**は上級ゲームにおいて徴発をおこなうことができる。
- 疲労レベル0または1のユニット**は以下の影響を受ける可能性がある(8.0も参照)：
 - 疲労レベル0または1のユニットが混乱状態の戦力マーカーを有している場合、そのマーカーを統制状態の面に裏返す。
例外：上級ゲームにおいて、補給切れのユニットが混乱状態の戦力マーカーを有している場合、影響を受けずそのマーカーは混乱状態のままとなる(29.4を参照)。
 - 疲労レベル0または1のユニットが疲弊の面を上に出している場合、通常の面に裏返される。
 - 疲労レベル0または1のユニットが戦意低下-1マーカーを有している場合、そのマーカーは取り除かれる。疲労レベル0または1のユニットが戦意低下-2マーカーを有している場合、そのマーカーは戦意低下-1の面に裏返される。
- 疲労レベル3または4のユニット**は疲弊の面に裏返される。もしそれが既に疲弊の面であるなら追加の影響はない。
- 疲労レベルが1以上のユニット**の疲労レベルを3減らす(最低でも0にしかならない)。
- 補給切れのユニット**が上級ゲームにおいて統制状態の戦力マーカーを有している場合、そのマーカーを混乱状態の面に裏返す(29.4を参照)

森ヘクスサイド(限定ZOC)効果の要約

- 移動**：限定ZOCはいかなる方法でも移動に影響しない(6.2)。ユニットは限定ZOCを停止することなく通過することができ、+1の移動ペナルティを支払うことなく限定ZOCを離れることができる。
- 攻撃**：ユニットは特定の状況においてのみ森ヘクスサイドを横切って攻撃をおこなうことができる。「7.0 戦闘」の「攻撃の制限」を参照。
- 側面攻撃**：限定ZOCは基本側面ボーナス算出の際には塞がれたヘクスとして数える。しかし、最終側面ボーナスは限定ZOCによって塞がれたヘクスごとに1削減される。「7.4 側面攻撃」を参照。
- 退却と敗走**：限定ZOCは通常ZOCと全く同じように退却と敗走に影響する。
- 指揮範囲**：限定ZOCは通常ZOCと全く同じように敵司令官の指揮範囲を遮断する。

小河川雨ナンバー表

雨のイベント	OTR	SIV	それ以外
雨(現在)	1	0	0
雨(現在+1)	2	1	1
雨(現在+2)	4	3	2
雨(現在+3)	6	n/a	n/a

大河川雨ナンバー表

雨のイベント	OTR	SIV	それ以外
雨(現在)	1	1	1
雨(現在+1)	3	3	2
雨(現在+2)	6	5	3
雨(現在+3)	9	n/a	n/a

「GCACW 標準ルール 図表」作成にあたってのノート：

高沢 俊一

GCACW標準ルール 図表 はGTCに含まれている「Grant Takes Command Charts and Tables」に以下の修正をおこなって日本語訳したものです。

- ・ GTC固有の図表を外しました
- ・ GCACW標準ルールの裏表紙に掲載されている図表を加えました
- ・ 以下の修正を加えました

戦闘表

攻撃側の「戦闘力70以上」とダイスが「-4」とが交差する箇所は、GTC付属の戦闘表において「10」と記されていますが、Ed BeachがGCACWメーリングリストで「正しくは10D」と発言しているため、修正しました。なお、The Skirmisher掲載の戦闘表のこの箇所には10Dと書かれています。

地形表に関するノート

Cの原文は「C:特別な鉄道移動のルールについては21.0を参照。」となっていますが、GTC以外のゲームにも対応させるため修正しました。

Fの第1文の原文は「F:雨ではないターンにおいて、ユニットはMPペナルティなしに大または小河川のフェリーヘクスサイドを渡ることができる。」となっていますが、これはルールブックの記載と異なっています。Ed Beach氏がGCACWメーリングリストで「ルールブックの記載が正しい」と発言しているため修正しました。

指揮範囲の要約

末尾の括弧に囲まれた文の原文は「太線が司令官のZOCである。」となっていますが、<http://www.gcacw.com/gtscsc.htm>に掲載されているエラッタに従い修正しました。

移動の要約

ユニット及びダイスの絵を省略し、それによって不足した情報を追加しました。

以上