

地形	地形の名称	移動コスト	防御力増減	砲兵支援	ZOC	注釈
	平地	1	-	可能	及ぶ	強制攻撃が必要な場合もある (12.5)
	林	2 (B)	-	不可	及ぶ	緊急撤退を可能にする (11.5)
	沼	2	-	可能	及ぶ	ゲティスバーグのみ
	丘	OT(B)	+ 1 (K)	OT	及ぶ	色が暗いほど高地。緊急撤退を可能にする (11.5)
	急斜面ヘクスサイド	—	+ 1 (L)	不可	及ばない	ゲティスバーグのみ
	小川ヘクスサイド	+ 1	-	可能	及ぶ	-
	河川ヘクスサイド	P	P	不可	及ばない	第2次ブルランのみ
	橋ヘクスサイド	+1(C)	+ 1 (L)	OT	及ばない	第2次ブルランのみ
	浅瀬ヘクスサイド	+1(C)	+ 1 (L)	OT	及ばない	第2次ブルランのみ
	鉄道切り通し	1 (D)	(M)	可能(M)	及ぶ(O)	ゲティスバーグのみ。濃い影のヘクスサイド越しに外から攻撃された場合は退却不可
	鉄道盛り土ヘクスサイド*	P	+ 1 (L,N)	可能	及ばない	第2次ブルランのみ
	低地道路ヘクスサイド*	1	+ 1 (L)	可能	及ぶ(P)	ゲティスバーグのみ
	町	1 (E)	- 1	不可	及ばない	GettysburgとCentrevilleだけが町。敗れた防御側は3ヘクスの退却が必要 (12.11.5)
	道路	OT(F,G)	-	OT	OT	道路を使えば移動禁止地形にも通常MPで進入可能
	デビルズ・デン	2 (I)	+ 1	不可	及ばない	ゲティスバーグのみ
	小麦畑	1	-	可能	及ぶ	ゲティスバーグのみ
	未完成の鉄道	OT	-	OT	OT	強制攻撃が必要な場合もある (12.5)
	鉄道	OT	-	OT	OT	強制攻撃が必要な場合もある (12.5)
	進入ヘクス	P(H)	-	不可	及ばない	スタック制限なし。移動の際に退出が必要
	V Pヘクス	OT	-	OT	OT	強制攻撃が必要な場合もある (12.5)
	ビッグ・ラウンド・トップ	2 (J)	-	不可	OT	ビッグ・ラウンド・トップ以外のヘクスから進入する際は、隣接ヘクスでの移動開始が必要

戦闘への影響は全て防御側のヘクスまたはヘクスサイドを基に判定する。砲兵の制限は全て防御側のヘクスまたはヘクスサイドを基に判定する。戦闘修正はヘクスごとに適用され、ユニットごとではない。P：移動禁止 OT：他の地形に従う

## 移動の注釈

- (A) 騎兵は道路に沿ってのみ進入／退出可能
- (B) 低地から入る場合は+1
- (C) 道路移動／増援行軍移動の場合も+1
- (D) 濃い影のヘクスサイドを通過しての進入／退出は不可
- (E) 道路ヘクスが通っているとみなす
- (F) 増援行軍移動の際は各ヘクス1/4MP
- (G) 道路移動の際は各ヘクス1MP
- (H) 増援配置の際はMP不要。盤上からは進入禁止
- (I) 騎兵は進入禁止
- (J) ビッグ・ラウンド・トップ以外から進入する際は全MP

## 戦闘と砲兵の注釈

- (K) 攻撃側が全て低地にいる場合のみ
  - (L) 攻撃側が全てこのヘクスサイド越しに攻撃
  - (M) 濃い影のヘクスサイド越しに攻撃するユニットが1個でもあれば-1  
濃い影のヘクスサイド越しだけに攻撃された場合は+1
  - (N) 南、南東、北東から攻撃された場合のみ
- ZOCの注釈**
- (O) 濃い影のヘクスサイドを越えて切り通しの中にZOCは及ぶが、外には及ばない
  - (P) 低地道路ヘクスサイドを越えて中から外にZOCは及ぶが、外から中には及ばない