



無名戦士の墓

# Hannibal at Bay

# Roma at War

## 目次

|  |    |
|--|----|
| 1.0 序章及び定義(Introduction and Definitions).....      | 8  |
| 1.1 序章 (Introduction).....                         | 8  |
| 1.2 定義(Definitions).....                           | 8  |
| 2.0 ゲームの備品(Components).....                        | 11 |
| 2.1 ユニットカウンター(Playing Pieces).....                 | 11 |
| 2.2 地図(Map).....                                   | 13 |
| 2.3 シナリオブック(Senario Book).....                     | 14 |
| 3.0 ゲームの手順(Sequence of play).....                  | 14 |
| 4.0 指揮(Command).....                               | 15 |
| 4.1 指揮線の引き方(Tracing Command).....                  | 16 |
| 4.2 指揮範囲(Command Radius).....                      | 16 |
| 4.3 指揮線の遮断(Blocked Command).....                   | 16 |
| 4.4 指揮官の指揮(Leader Command).....                    | 17 |
| 4.5 ユニットの指揮(Unit Command).....                     | 17 |
| 4.6 指揮官のイニシアチブ(Leader Initiative).....             | 18 |
| 4.7 部隊(フォーメーション)の指揮(Formation Command).....        | 18 |
| 4.8 指揮範囲外による制限(Out of Command Restrictions).....   | 19 |
| 4.9 直線的指揮(Linear Command).....                     | 19 |
| 5.0 先行決定と活性化(Order of Battle and Activation).....  | 20 |
| 5.1 先行決定の手順(Order of Battle).....                  | 20 |
| 5.2 第1活性化(First Activation).....                   | 20 |
| 5.3 第2以降活性化(Secondand Subsequent Activations)..... | 20 |
| 5.4 アクションフェイズ(Action Phases).....                  | 21 |
| 5.5 活性化による強制(Required Activation).....             | 21 |
| 5.6 連続失敗(Consecutive Failures).....                | 22 |
| 5.7 指揮官の戦死(Dead Leaders).....                      | 22 |

|      |  |    |
|------|--|----|
| 6.0  | 指揮官(Leaders)                               | 23 |
| 6.1  | 指揮官の移動(Leader Movement)                    | 23 |
| 6.2  | 戦闘における指揮官(Leaders in Combat)               | 23 |
| 6.3  | 指揮官の負傷(Leader Casualties)                  | 24 |
| 6.4  | 孤独な指揮官(Lone Leaders)                       | 24 |
| 7.0  | スタックと配置(Stacking, Facing and Conformation) | 24 |
| 7.1  | スタック(Stacking)                             | 24 |
| 7.2  | スタック超過(Overstacking)                       | 25 |
| 7.3  | ユニットの適合(Unit Conformation)                 | 26 |
| 7.4  | 例外(Exceptions)                             | 26 |
| 8.0  | 向き(Facing)                                 | 27 |
| 8.1  | 正面、後方及び側面(Front, Rear and Flank)           | 27 |
| 8.2  | 全方向指向(All-Around Facing)                   | 27 |
| 8.3  | 側面、及び後方の戦闘(Flank and Rear Combat)          | 27 |
| 8.4  | 複数の大規模ユニット(Multiple Long Units)            | 28 |
| 8.5  | マップ(ボード)端(Map Edges)                       | 28 |
| 9.0  | 移動(Movement)                               | 29 |
| 9.1  | 手順(Procedure)                              | 29 |
| 9.2  | 移動力(Movement Allowances)                   | 29 |
| 9.3  | 移動と正面(Movement and Facing)                 | 29 |
| 9.4  | レギオン戦列の補充(Legion Line Replacement)         | 30 |
| 9.5  | 制限(Restrictions)                           | 30 |
| 9.6  | 道路と小道(Roads and Trails)                    | 31 |
| 9.7  | 橋梁と浅瀬(Bridges and Fords)                   | 32 |
| 9.8  | マップからの退出(Exiting Map)                      | 32 |
| 10.0 | 士気(Morale)                                 | 32 |
| 10.1 | ユニットの士気(Unit Morale)                       | 32 |

|      |   |    |
|------|---|----|
| 10.2 | エリアの士気(Ares Morale).....                | 32 |
| 10.3 | 士気チェック(Morale Checks).....              | 33 |
| 10.4 | 士気チェックの例外(Morale Check Exceptions)..... | 33 |
| 11.0 | 弩弓の射撃 (Artillery Bombardment).....      | 33 |
| 11.1 | 手順(Procedure) .....                     | 33 |
| 11.2 | 射程(Range).....                          | 34 |
| 11.3 | ダイスの目の修正(Die Roll Modifiers) .....      | 34 |
| 11.4 | 目標の優先度(Target Priority) .....           | 34 |
| 12.0 | 突撃(Charge).....                         | 34 |
| 12.1 | 突撃の条件(Charge Requirements).....         | 35 |
| 12.2 | 手順(Procedure) .....                     | 36 |
| 12.3 | 突撃戦闘の修正(Charge Combat Modifiers) .....  | 37 |
| 12.4 | 防御側の制限(Defender Limitations).....       | 38 |
| 12.5 | 逆襲(Counter-Charge).....                 | 38 |
| 12.6 | 後退の強制(Forced Retreats) .....            | 38 |
| 12.7 | 追撃(Pursuit).....                        | 39 |
| 12.8 | 突撃の撃退(Charge Repelled) .....            | 40 |
| 13.0 | 強襲(Assault).....                        | 41 |
| 13.1 | 手順(Procedure) .....                     | 41 |
| 13.2 | ダイスの目修正(Die Roll Modifiers).....        | 42 |
| 13.3 | 制限(Restrictions) .....                  | 43 |
| 13.4 | 射撃(Missile Fire) .....                  | 43 |
| 14.0 | 撤退(Withdrawal) .....                    | 44 |
| 14.1 | 制限(Restrictions) .....                  | 44 |
| 14.2 | 複数のユニット(Multiple Units) .....           | 44 |
| 14.3 | 後備(Rearguard) .....                     | 45 |
| 14.4 | 前進(Advance) .....                       | 45 |

|      |  |    |
|------|--|----|
| 14.5 | 追い越した攻撃側(Outrunning Attackers)           | 45 |
| 15.0 | 前進(Advance)                              | 45 |
| 15.1 | 強制的前進(Mandatory Advance)                 | 45 |
| 15.2 | 制限(Restrictions)                         | 45 |
| 16.0 | ステップロス(Step Losses)                      | 46 |
| 16.1 | 小規模ユニット(Small Units)                     | 46 |
| 16.2 | 大規模ユニット(Long Units)                      | 46 |
| 16.3 | 制限(Restrictions)                         | 46 |
| 17.0 | 視認線(Line Of Sight)                       | 46 |
| 17.1 | 手順(Procedure)                            | 47 |
| 17.2 | 妨害地形(Blocking Terrain)                   | 47 |
| 17.3 | エリアの境界(Area Boundaries)                  | 47 |
| 17.4 | 高度(Elevations)                           | 47 |
| 18.0 | 回復フェイズ(Recovery Phase)                   | 47 |
| 18.1 | 回復(Recovery)                             | 48 |
| 18.2 | 指揮官の補充(Leader Replacement)               | 48 |
| 18.3 | 軍の崩壊(Army Collapse)                      | 49 |
| 19.0 | 増援(Reinforcements)                       | 50 |
| 20.0 | 地形(Terrain)                              | 50 |
| 20.1 | 複数の地形のタイプ(Multiple Terrain Types)        | 51 |
| 20.2 | 戦闘力と士気の修正(Strength and Morale Modifiers) | 51 |
| 21.0 | 特別ルール(Special Rules)                     | 52 |
| 21.1 | 戦象の暴走(Elephant Rampage)                  | 52 |
| 21.2 | 分離(または分遣隊の創出)(Detachments)               | 53 |
| 21.3 | 残兵(Remnants)                             | 54 |
|      | ローマ軍のシナリオブック                             | 55 |
|      | 特別ルール                                    | 55 |

|  |    |
|--|----|
| 1. 指揮官.....                                    | 55 |
| 2. ユニット駒.....                                  | 55 |
| 3. マップのレイアウト.....                              | 56 |
| 4. セットアップの指示.....                              | 56 |
| 5. 地形効果.....                                   | 56 |
| 6. 軽装歩兵(Velites).....                          | 56 |
| 7. 重装騎兵(Heavy Cavalry).....                    | 56 |
| 8. 射撃能力ユニット(Missile-Capable Units).....        | 56 |
| シナリオ 1.....                                    | 58 |
| Agathocles の監視塔(Watchtower of Agathocles)..... | 58 |
| シナリオ.....                                      | 59 |
| 大平原(The Great Plains).....                     | 59 |
| シナリオ.....                                      | 60 |
| Cirta.....                                     | 60 |
| シナリオ.....                                      | 62 |
| ザマの戦い(Zama).....                               | 62 |
| ボーナスシナリオ.....                                  | 65 |
| チュニスの戦い(Tunes).....                            | 65 |
| カルタゴ軍のシナリオブック.....                             | 67 |
| 特別ルール.....                                     | 67 |
| 1. 指揮官.....                                    | 67 |
| 2. ユニット駒.....                                  | 67 |
| 3. マップのレイアウト.....                              | 67 |
| 4. セットアップの指示.....                              | 68 |
| 5. 地形効果.....                                   | 68 |
| 6. 重装騎兵.....                                   | 68 |
| 7. 射撃能力ユニット.....                               | 68 |

ROME AT WAR HANNIBAL AT BAY

シナリオ 1..... 69

Agathocles の監視塔(Watchtower of Agathocles) ..... 69

シナリオ ..... 70

大平原(The Great Plains)..... 70

シナリオ ..... 71

Cirta ..... 71

シナリオ ..... 73

ザマの戦い(Zama) ..... 73

ポーンナスシナリオ ..... 76

チュニス の戦い(Tunes)..... 76

## 1.0 序章及び定義(Introduction and Definitions)

### 1.1 序章 (Introduction)

「戦場のローマ軍」は英雄の時代、すなわち共和政ローマと帝政ローマの時代を描くゲームのシリーズである。プレイヤーは、軍指揮官としての役割を果たし、またこの時代独特の様々な戦闘ユニットを扱う。

ルールの各章は番号付けられており、また各章の中の段落は、「2.2」のように第2の番号がある。更に下位の章が含まれている時は、「2.24」のように示されている。ルールが、関連した章について言及する時は、「(2.2)」のように補足的にその章を特定している。

シリーズの中の幾つかのゲームには、そのゲームのみに適用される特別ルールが含まれている。これらは、ゲームのシナリオブックにある。ルールが矛盾するときは、特別ルールがシリーズのルールブックより優先する。

### 1.2 定義(Definitions)

**アクションフェイズ(Action Phase):** あるターン中に、各プレイヤーは自分の指揮官を活性化させる機会を得、その指揮官に率いられた駒を以て、移動し、かつ戦闘を行う。プレイヤーがこれを実行しているときは、アクションフェイズ(5.4)を実行していることとなる。

**活性化(Active):** 現時点でアクションフェイズを実行しているプレイヤーが、活性化(アクティブ)プレイヤーである。そして、現アクションフェイズ中に移動していたり、攻撃していたりするユニット、及び指揮官は、それぞれ、活性化しているユニット、活性化している指揮官となる。

**エリア(Area):** 線によって囲まれているゲームマップの番号付けされた一部分である。プレーに使う駒は、エリアからエリアへと移動する。

**軍指揮官(Army Commander):** 自分の陣営のその他の全ての指揮官、及び直属部隊を指揮する指揮官である。

**戦闘力(Combat Strength):** ユニットの最初の数字である。これは、攻撃するときや防御するときのユニットの戦力を表し、戦闘力とも言われる。

**指揮範囲(Command Radius):** 各々の指揮官は、指揮範囲を持ち、それは、指揮官の移動力や、地形、他のユニットの存在を考慮に入れた、理論上単独のアクションフェイズ中に現在



位置から移動出来る全てのエリアから成る。ユニットは、指揮官の指揮範囲内にあれば、指揮下に置かれる。フォーメーション指揮官は、軍指揮官の指揮範囲内にあれば、指揮下に置かれる。

**分離(または分遣隊の創出) (Detachment):** ある下位のユニットを、その上位のユニットから分離する(21.2)ことである。

**対角線的隣接(Diagonally Adjacent):** あるエリア同士の共通の境界が、直線的境界ではなく、頂点だけであるならば、対角線的隣接という。

**ダイス(Dice):** 「戦場のローマ軍」では、6面体のダイスが必要である。

**敵軍(Enemy):** あるプレイヤーの相手側に属する全てのユニットを言う。従って、全てのカルタゴ軍ユニットは、全てのローマ軍の敵軍である。

**フォーメーション(Formation):** 全てのユニットは同じ指揮官に所属している。各シナリオでは、どの指揮官がどのユニットを指揮しているかを明記している。ユニットは、フォーメーションにより活性化(5.2)され、そのユニットのフォーメーション指揮官、または軍指揮官からのみ、戦術値ボーナス(6.2)を受けられる。軍指揮官は、大抵それ自身のフォーメーションを指揮する。

**端数(Fractions):** ルールがプレイヤーに数値を徐することを要求する時(例えば、ユニットの戦闘力が半減する時)、全ての端数は切り上げること。例えば $2\frac{1}{2}$ は3となり、 $2\frac{3}{4}$ も同様である。もしルールがプレイヤーに対し、同じ攻撃に参加する幾つかのユニットの戦闘力を徐するならば、最初にその全てのユニットの戦闘力を合計し、その後その総数を徐すること。例えば、戦闘力がそれぞれ7,3,2を持つ3個のユニットが斜面上方へと攻撃している(戦闘力は半減する)ならば、最終戦闘力は $12 \times 0.5 = 6$ となる。

**友軍(Friendly):** 同じプレイヤーに所属する全ての駒を言う。

**指揮下、及び指揮範囲外(In Command and Out of Command):** 「指揮下」にあるユニットは、通常に移動や攻撃をすることが出来る。「指揮範囲外」のユニットは、敵軍ユニットを攻撃出来なくなること(防御は出来る)や、移動が制限されること(4.8)を含み、幾つかの制限がある。

**非活性化(Inactive):** 現時点のアクションフェイズを実行していないプレイヤーは、非活性化プレイヤーである。そして、彼に所属する全てのユニットや指揮官は、非活性化のユニット、非活性化の指揮官と言う。

**イニシアチブ値(Initiative Rating) :** 指揮官駒の2番目の数値のことである。高い数値ほど優れている。軍指揮官のイニシアチブ値は、それが指揮下に置くことができる(4.4)、友軍のフォーメーション指揮官の数に等しい。最高のイニシアチブ値は、先行決定フェイズ(5.1)において、自分のフォーメーション指揮官を最初に活性化することにも寄与する。最高のイニシアチブ値を持つフォーメーション指揮官は、必要ならばそれ自身を指揮下に置くより良い機会を持つ(4.6)。

**指揮官(Leader) :** 指揮官とその側近の絵が描かれ、国籍マーク、二つの数値のある駒である。二つの数値とは、戦術値とイニシアチブ値である。大部分の指揮官はユニットを指揮する。軍指揮官は、その上指揮官を指揮する。

**大規模ユニット(Long Unit) :** 重装歩兵ユニットを表す2倍の長さを持つユニットで、ユニットの向きや側面のルールに従う。

**射撃(Missile Fire) :** 1 エリア、おそらくはそれ以上の射程内の敵軍ユニットを、その敵軍が反応出来ることなしに(その敵軍が射撃能力を持っていない限り)攻撃する能力を持っている。駒の右上に一個以上のジャベリンや矢が描いてあるユニットは、射撃能力を使うことができる。

**士気値(Morale Rating) :** ユニットの2番目の数値である。これは、ユニットの集結力や練度の表現である。高い数値を持つものが良好なものとなる。

**移動力(Movement Allowance) :** ユニットが、ある1回のターンに、エリアからエリアへ移動するのに消費することが出来る移動力の最大数である。エリアに進入したり、境界を横切ったりするのに、異なる数の移動力を消費し、これは横たわる地形に基づく(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)。各ユニットは、規格化された移動力(9.2)を持っている。

**暴走化(Rampage) :** 戦象ユニットが除去されるとき、それらによって為される、可能性のある半分無作為な攻撃である。

**射程(Range) :** 弩弓ユニットや射撃能力を持つユニットが射撃することが出来る距離を言う。

**回復(Recovery) :** 損害を受けたユニットが失われたステップを回復する手順である(18.1)。

**残兵(Remnant) :** 大規模ユニットが十分にステップロスした時、それは「残兵」の駒に戦力減少する。残兵は、勝利ポイントの目的上、重装歩兵ユニットとして数えられることを除いては、全ての点で軽歩兵として扱われる。残兵は、回復(18.1)を通じて、大規模ユニット

の状態に戻ることが出来る。

**上位(Seniority)**：軍指揮官は、全ての他の指揮官の上位にある。中級の指揮官は、フォーメーション指揮官の上位にある。全てのフォーメーション指揮官は対等である。

**小規模ユニット(Small Units)**：正方形の駒で、重装歩兵以外の全ての兵科のユニット、または重装歩兵の残兵ユニットを表す。小規模ユニットは、側面や向きのルールに従わない。指揮官はユニットではない。

**ステップ(Steps)**：大部分のユニットは、1段階を超える戦力のレベルを持っている。その各レベルをステップという。ステップは、幾つかの理由で、大抵は戦闘(16.0)により失われる。シナリオのルールで特に言及しない限り、各ユニットは、その完全戦力でセットアップされる。

**戦術値(Tactical Rating)**：指揮官駒の最初の数値である。この数値を、その指揮下において(6.2)、同じエリアにいるユニットの戦闘力、士気値に加算することが出来る。

**ユニット(Units)**：全ての非指揮官の駒である。各ユニットは戦力、及び士気の数値を持っている。また長い駒については、異なる戦力を持つ幾つかの駒が用意されている。これらは、プレー中のいかなる時でもその内の1個しか利用しない。

**ユニットの兵科(Unit Type)**：プレーに使う駒が表す部隊、または兵器の種類である。

**勝利ポイント(Victory Points)**：どのようにして各陣営が勝利ポイントを獲得するか、かつ勝者となるためにどれだけ多く得点をえなければならないかを、各シナリオの特別ルールに列挙している。

## 2.0 ゲームの備品(Components)

### 2.1 ユニットカウンター(Playing Pieces)

「戦場のローマ軍」における大部分の駒は、ゲーム上の戦闘に参加した、或いは参加したであろう指揮官やユニットを表している。大規模ユニットは重装歩兵を表し、そしてそれは、正面(8.0)や側面(8.3)のルールが適用される唯一のユニットである。小規模ユニットは、他の兵科のユニットや、重装歩兵ユニットの残兵、そして指揮官を表している。

全てのユニットは、左側の下部に2つの数値を持っている。戦闘力と士気値である。全ての指揮官は、2つの数値、すなわち戦術値とイニシアチブ値を持っている。このゲームにお

けるプレーに使う駒の様々な兵科は、以下のとおりである。

**レギオン(Legion)** 強力な戦力を持つ、剣で武装した重装歩兵である。レギオンは、大部分柔軟性があるユニットで、かつ幾らかの特殊能力を持っている(9.4)。レギオンユニットは、長方形の形で、剣で武装した部隊が描かれている長い駒で表わされている。一定の数の損害を受けると、その長い駒は除去され、小さい残兵の駒に置き換えられる(21.3)。

**ファランクス(Phalanx)** 槍、または矛で武装した重装歩兵である。彼らは最初は強力であるが、一旦混乱すると戦力が衰える。更に行軍が困難である(9.31)。ファランクスは、長方形で、矛で武装した兵士が描かれている長い駒である。これらは、残兵に戦力減少することはない(21.3)。

**バーバリアン(Barbarian)** 様々な武器と僅かな装甲を持つ重装歩兵であり、大抵初期の突撃力は優れているが、戦力の維持が長続きしない。バーバリアンは、楔形隊形をとる槍で武装した兵士を描いた大規模ユニットである。これらは、残兵まで戦力減少することもあれば、そうでないときもある(部族によって変化する。21.3参照)。

**軽歩兵(Light Infantry)** 徒歩の兵士を描いてある小さい駒である。軽歩兵は、防具なしのの前哨兵から、長い駒の残兵(21.3)にわたる。これらのユニットは、しばしば射撃能力を持つこともある(13.7)。

**重装騎兵(Heavy Cavalry)** 直接戦闘のために訓練された騎兵で、防具を付け、槍と剣で武装している(12.0)。戦闘力の数値に四角がある。

**軽騎兵(Light Cavalry)** 前哨戦のために訓練された騎兵で、大抵防具なしである。敵軍ユニットに突撃(12.0)することも出来る。

**戦象(Elephant)** 象使いによって案内された何頭かの動物で、武装した乗り手と、歩兵用の小さい楯を付けている。戦象は、敵軍ユニットに対し、突撃することが出来る(12.0)が、暴走化(21.1)のルールにも従わなければならない。また、馬を用いている兵科は、自発的にこれらと同じエリアを占めることは出来ない(9.5.4)。

**戦車(Chariot)** 様々な兵器を搭載した、おそらく鎌のついた車輪も装備する何頭かの馬で牽引される馬車である。これらは、敵軍ユニットに突撃することが出来る(12.0)。

**弩弓(Artillery)** 鏃(やじり)や、石、その他の投擲体を、長距離に発射する戦闘用の機械である。弩弓は敵軍ユニットを投擲することが出来る(11.0)。また、円内の数字は、射程を表している(11.2)。

**弓兵(Archer)** 長射程戦闘のため、弓で武装する軽歩兵である。射撃戦闘(13.4)ではこのユニットの右上に描かれる矢の数までの射程内を、完全戦力で攻撃することが出来る(例えば、矢が三本描かれていれば、3エリア向こうにいる敵軍ユニットを射撃することが出来るのである)。

**騎馬弓兵(Horse Archer)** 弓で武装する軽騎兵である。射撃戦闘(13.7)では、このユニットの右上に描かれる矢の数までの射程内を、完全戦力で攻撃が出来る。突撃(12.0)をすることは出来ない。

**駱駝騎兵(Camel Cavalry)** 馬の代わりに駱駝を使い、武装した騎手がいる。シナリオのルールでは、射撃能力があるか否かが明記されている。射撃能力のないもののみが、敵軍ユニットに対し、突撃(12.0)することが出来る。

**指揮官(Leaders)** 指揮官は二つの数値を持っている。: 戦術値とイニシアチブ値である。軍指揮官は、ときどき裏面に、補充(或いは新規)指揮官(18.23)の面を持っている。一方、他の全ての指揮官は「イニシアチブチェック」の面を持っている。シナリオの指示では、各陣営の軍指揮官と、各指揮官が指揮する部隊を示している。幾つかの指揮官には、指揮する部隊を持たないものもある。それらは、それ自身のエリアにいるユニットの戦術値を増加させるだけである(6.2)。

## 2.2 地図(Map)

マップは、番号づけられたエリアに分けられる。プレーに使う駒は、チェスボード上の駒のように、エリアからエリアへと移動する。

### 2.21 対角線的隣接(Diagonally Adjacent)

エリア間の直線的境界でなく、単独の頂点でのみ接していることを、対角線的隣接という。対角線的隣接は、対角線的な境界の側面の両エリアが、敵軍の指揮官やユニットから開放され、かつ任意の進入不可地形(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)を含まない場合のみ、突撃(12.0)、移動(9.0)、強襲(13.0)、撤退(14.0)、強制後退(12.6)、突撃の撃退(12.8)、指揮線を引くこと(4.2)においても開放される。ユニットが対角線的隣接の頂点を通して突撃するためには、その頂点の側面の両エリアが、突撃を妨害する地形(12.13)から開放されていなくてはならない。

### 2.22 地形

幾つかのマップ上のエリアには、移動や戦闘に影響を与える地形がある。地形効果表では、マップ上に登場する地形や、それらの移動や戦闘における効果を列挙している。

## 2.3 シナリオブック(Senario Book)

ゲームのシナリオブックのそれぞれは、そのゲームのみに適用される特別ルールがある。各シナリオには、固有の特別ルールや勝利条件、そして全てのユニットや増援のセットアップ情報が含まれている。

## 3.0 ゲームの手順(Sequence of play)

「戦場のローマ軍」は、ターンの連続によってプレーされる。各ターンは、変動する数のフェイズから成り、そしてこの順番に従ってプレーされなければならない。

1. **天候フェイズ(Whether Phase)** プレーヤーは、各シナリオの特別ルールにより(もしあれば)、そのターンの天候の効果を決める。

2. **増援フェイズ(Reinforcement Phase)** プレーヤーは、マップ上のシナリオの特別ルールで指示された位置に、増援(19.0)を配置する。

3. **指揮フェイズ(Command Phase)** 各プレーヤーは、その軍指揮官(4.2)の指揮範囲内にあるフォーメーション指揮官を特定する。その後、所有プレーヤーは、自分の軍指揮官のイニシアチブ値に等しい数のフォーメーション指揮官を、指揮下に置く。他の全ての指揮官は、「Check Initiative(チェックイニシアチブ)」の面に裏返すこと。

4. **先行決定フェイズ(Order of Battle)** プレーヤーは、どちらのプレーヤーが先行になるかを決定するためにダイスを振ること。

5. **第1活性化フェイズ(First Activation Phase)** 第1プレーヤーは指揮官を活性化する試みをする(5.2)。もし、ある指揮官を活性化することが出来た(5.2)ならばそれを選択し、フォーメーション指揮官(5.4)を以てアクションフェイズを実行する。また、2個以上の指揮官を活性化することが出来たならば、最初の指揮官のユニットの移動や戦闘を、別の指揮官が活性化する前に、完了させなければならない。指揮官を活性化することが出来なかったならば、プレーは、直接に第2活性化フェイズへ移行する。

6. **アクションフェイズ(Action Phase)** 指揮下にある指揮官(どちらの陣営の指揮官も)が、活性化した時はいつでも、以下の手順に従い、そのフォーメーションユニットと共に以下のアクションを実行することが出来る。

A. **弩弓セグメント(Artillery Segment)** 活性化した弩弓ユニットは、敵軍ユニットを投擲することが出来る(11.0)。

**B. 突撃セグメント(Charge Segment)** 突撃する資格のある活性化ユニットは、敵軍ユニットに突撃することが出来る(12.0)。

**C. 移動セグメント(Movement Segment)** 突撃も射撃もしていない活性化したユニットは、移動することが出来る(9.0)。

**D. 強襲セグメント(Assault Segment)** 突撃も射撃もしていない活性化したユニット(弩弓を除く)は、隣接した敵軍ユニットに対し、強襲をすることが出来る(13.0)。

指揮範囲外の指揮官、及びユニットは、幾つかの制限が課せられる(4.8)。指揮官やユニットは、各ターン1回を超えて攻撃することは出来ないが、攻撃を受けたとき(13.1)はいつでも防御することが出来る。

**7. 第2活性化フェイズ(Second Activation Phase)** 今度は第2プレイヤーが自分の指揮官の活性化を試み、活性化した指揮官やそのフォーメーションのそれぞれで以てアクションフェイズを実行出来る(以上のA~Dのセグメントを繰り返す)。もし、任意の指揮官を活性化することが出来ず、また第1プレイヤーもそうすることに失敗したならば、そのターンの全てのアクションフェイズは終了する(回復フェイズに移行する)。

**8. 第3以降活性化フェイズ(Third and Subsequent Activation Phase)** 第2プレイヤーがアクションフェイズを終了した時、第1プレイヤーは、このターン中に未だ活性化されていない任意の指揮官を、活性化することが出来る。プレイヤーは、両者の陣営の全ての指揮官の活性化が終わるまでか、または両プレイヤーが連続して活性化の試み(5.6)に失敗するか、のいずれかが先に来るまで、プレイヤーはその選択を維持する。

**9. 回復フェイズ(Recovery Phase)** 両プレイヤーは、ユニットのステップロスの回復(18.1)、除去された指揮官の補充(18.2)の試みと、どの軍が崩壊するかを決定する(18.3)。

**10. 新規ターン(New Turn)** 全ての指揮官駒を表にして、かつ真っ直ぐに調節すること。次のターンの天候フェイズを開始する。

## 4.0 指揮(Command)

ユニットは、もしそれらが指揮官から命令を得られるのならば、通常に移動及び戦闘をすることが出来る。指揮官は、軍指揮官から命令を得られるか、指揮官自身が命令決定をするならば、ユニットに移動や戦闘をすることを命じることが出来る。

## 4.1 指揮線の引き方(Tracing Command)

指揮線は、軍指揮官から生じ、フォーメーション指揮官を通して戦闘ユニットへと引かれる。シナリオのルールで特に言及しない限り、全ての指揮官、及びユニットは、最初のターンやゲームに登場したターン(増援の場合)には指揮下にある。通常の指揮ルールは、第2ターン以降に適用される。

## 4.2 指揮範囲(Command Radius)

軍指揮官とフォーメーション指揮官は、それぞれ指揮範囲を持っており、それはユニットや指揮官を指揮下に置けるかどうかを決定するために使われる。実際にもし指揮官が、このターン中に指揮官やユニットのいる位置まで移動できるならば、それはまた伝令兵経由で命令を送ることが出来るのである。

**4.2.1** 指揮官の指揮範囲とは、このターン中に、開始エリアから、その許容移動力(9.2)を超えることなく、任意の方向へと理論的に移動することが可能な距離である。

**4.2.2** 地形とエリアの境界は、指揮範囲を減少させ得る。道路がそれを増加させる一方、敵軍ユニットと地形はそれを遮断する。それ故に様々な方向によっては、指揮範囲が伸びたり、またある方向では指揮範囲が減少したりする。

## 4.3 指揮線の遮断(Blocked Command)

指揮線は、軍指揮官や指揮官が進入したり、横切ったりすることが出来ないエリアや、境界線を通して引くことは出来ない。これには、進入不可地形(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)や敵軍部隊のいるエリアが含まれる。従って、合法的に敵軍ユニットの周辺に指揮を引けない限り、敵軍ユニットは、友軍ユニットへの指揮範囲を妨害する。同じことは、軍指揮官が、指揮官に士気範囲を及ぼすことにも適用される。

**例:**ある指揮官が道路を含むエリアに位置し、道路はそのエリアから開始して東へ10エリア伸展している。その道路上にいる指揮官の指揮範囲は、その移動力が4であり、かつ接続する道路エリア毎に1/2移動力しか消費しないので、8エリアとなる。

平地が、指揮官の西側を除いた全ての方向にある。従って指揮官の指揮範囲は、西方向を除いた全ての方向に、4エリア伸展する。森林のエリアが指揮官の西方向にある場合だけ、西方向に指揮範囲は2エリア及ぶ。なぜなら、各森林エリアに進入するのに、追加で+1の移動力を要するからである。



敵軍ユニットが、指揮官の東から3エリア向こうの道路上にいる場合、それは、その指揮官の指揮範囲を妨害する。指揮官の移動力の制限内で、再び道路へ入ることが出来る妨害されていない経路があるのであれば、その敵軍ユニットの周辺の道路でないところへと指揮半径を引き、おそらく再び道路に達することが出来る。もしその場所から離れるための移動力を持っている場合、移動力が尽きるまで、各エリア 1/2 移動力で道路に沿って、遠くへと指揮範囲を引くことが出来る。

**4.3.1** 指揮線を引く時は、指揮官によって占められるエリア、または指揮を受けるユニットにより占められるエリアを数えること。但し、指揮を及ぼす指揮官、または軍指揮官を含むエリアは数えないこと。

**4.3.2** 指揮線は、対角線的に隣接するエリア(2.21)を通して引くことが出来る。

## 4.4 指揮官の指揮(Leader Command)

指揮フェイズにおいて、各軍指揮官は、そのイニシアチブ値に等しい数のフォーメーション指揮官を、指揮下に置くことが出来る。従って、イニシアチブ値3を持っている軍指揮官は、士気フェイズ中に、3個までのフォーメーション指揮官を指揮下に置くことが出来る。

### 4.41 制限(Restrictions)

指揮フェイズ中、ある軍指揮官は、その指揮範囲内にいるフォーメーション指揮官のみを指揮下に置くことが出来る。軍指揮官によって指揮を受けていないフォーメーション指揮官を、「Check Initiative」面に裏返すこと。このような指揮官は、活性化してそれ自身を指揮下に置く時は、その指揮官毎に、それ自身のイニシアチブ値についてダイスを振らなければならない(4.6)。

**例:** Plautius は、ローマ軍の軍指揮官である。ゲームマップ上には、ローマ軍指揮官である Sentius と Vespasian がいる。Sentius は、Plautius の指揮範囲内にいるが、Vespasian は指揮範囲外である。従って Sentius は、Plautius の指揮下に置くことが出来るが、Vespasian は出来ない。Vespasian を「Check Initiative」面に裏返すこと。

### 4.42 持続(Duration)

軍指揮官の指揮下にある指揮官は、たとえそれが軍指揮官の指揮範囲外(4.2)に移動しても、そのターン全体を通して指揮下のままでいる。

## 4.5 ユニットの指揮(Unit Command)

指揮フェイズ中、フォーメーション指揮官の指揮範囲内にいる全てのユニットは、その指揮官自身が指揮下にある限り(4.4)、ターン全体を通して指揮下にある。このようなユニッ

トは、たとえその指揮官の指揮範囲外に移動したとしても、指揮下のまま残る(移動する前に、命令を受ける)。指揮フェイズ中、フォーメーション指揮官の指揮範囲外にいるユニットは、たとえ後のターンに、そのフォーメーション指揮官の指揮範囲内に移動してきたとしても、ターン全体を通して指揮範囲外にある。

**例:** 指揮官である *Vespasian* は、2 個のレギオンを指揮下に置いている。指揮フェイズ中、内 1 個は *Vespasian* の指揮範囲内にあり、もう 1 個はそうではなかった。*Vespasian* の指揮範囲外にいるユニットは、そのターン全体を通して、指揮範囲外にある。

**4.51** 指揮フェイズ中、「Check Initiative」面にあるフォーメーション指揮官に所属するユニットが活性化する時(4.6)は、イニシアチブ値のダイス振りのチェックに成功した場合のみ、そのターン中指揮下にある。もしそうでない場合、そのターン中指揮範囲外にある。そのようなユニットが、指揮官が活性化する前に攻撃を受けたならば、その瞬間にそのユニットがこのターン中、指揮下にあるかどうかを確認する(かつ、それらが撤退、または攻撃を受けた時の逆襲が出来るかどうか)ため、指揮官のイニシアチブチェックのダイスを振ること。このような方法で早期にイニシアチブのダイスを振った指揮官は、そのターン中に活性化させることが出来るが、ダイス振りで失敗すると、同じターン中に再度指揮下に置くために、ダイス振りをすることが出来ない。

**4.52** 軍指揮官は、しばしばそれ自身のフォーメーション(直属部隊)を指揮する。軍指揮官のフォーメーションに属する全てのユニットは、その指揮官のみにより指揮下に置かれ、かつ指揮フェイズ中、指揮下にあるために、その指揮範囲内にいなければならない。

## 4.6 指揮官のイニシアチブ(Leader Initiative)

「Check Initiative」面にある指揮官が活性化する時、ダイスを 1 個振り、出た目とそのイニシアチブ値を比べる。ダイスの目がイニシアチブ値以下であったならば、指揮官は指揮下となり、その所属のユニットは、アクションフェイズ中通常どおり移動や戦闘をすることが出来る。もし、その目がイニシアチブ値を超えていたならば、そのターン中指揮範囲外となる。それでもアクションフェイズを実行できるが、制限される(4.8)。軍指揮官は、常に指揮下にある。プレイヤーはそれを指揮下に置くために、決してダイスを振らない。

## 4.7 部隊(フォーメーション)の指揮(Formation Command)

アクションフェイズ中、活性化した指揮官と全てのユニットは、移動することが出来る(地形や敵軍ユニットによって妨害されない限り)、かつ指揮下であれば戦闘をすることが出来る。指揮官(軍指揮官も含む)は、そのフォーメーションに所属しないユニットを活性化すること

は出来ない。また、指揮官やユニットは、各ターン中に一回を超えて移動や攻撃をすることは出来ないが、攻撃を受ける度に防御することは出来る。

## 4.8 指揮範囲外による制限(Out of Command Restrictions)

指揮範囲外の指揮官、及びユニットは、活性化することが出来るが、敵軍が占めるエリアに隣接するエリアに進入することは出来ない。敵軍ユニットに隣接したエリアで活性化を開始したユニットは、その場に留まることは出来る(撤退することは出来ない)。その移動力は、1に減少する(最小限1まで)。いかなる場合でも攻撃をすることは出来ないが、通常に防御し、かつ後退することが出来る

## 4.9 直線的指揮(Linear Command)

初期の古代の軍は、しばしば単独のユニットとして行動する大変長い戦列を作り出した(とりわけ広範囲のファランクス編成)。直線的指揮は、特別なシナリオルールでのみ認められ、指揮官が、その指揮範囲外の自分のフォーメーションに命令を与えることを認める。ユニットは、以下の3つの条件を満たせば、「直線的指揮下」にある。

1. それらが直線的なライン上に、少なくとも1個のユニットが隣接しているエリア内にいる(4.91で定められている通り)。また、全ての大規模ユニットは、側面から側面へ、つまり、それらのユニットに印刷されているラインが、ライン上の次のユニットによって占められるエリアを指向していなくてはならない、ということの意味する。
2. そのライン上の全てのユニットが、同種の兵科であること。:歩兵、騎兵、戦車または戦象。混合の兵科では、認められない。
3. フォーメーション指揮官が、そのライン上の少なくとも1個のユニットと同じエリアを占めている。

### 4.91 手順(Procedure)

ラインは、活性化の瞬間に可能な限り、直線的でなくてはならない。ラインが一直線であるかどうかを決定するために、フォーメーション指揮官のエリアの中心と、ラインの端のエリア(所有プレイヤーが選択する)の中心に沿って直定規をあてること。直定規が通るエリア内の全てのユニットは、そのラインの一部となる。

### 4.92 移動(Movement)

ライン上のユニットは移動することが出来るが、それらのユニットが移動する前に隣接していたユニットと同じユニットに隣接して、移動を終了しなければならない。

## 5.0 先行決定と活性化(Order of Battle and Activation)

### 5.1 先行決定の手順(Order of Battle)

あるターンの開始時に、誰が最初に行動するかを決定するために、各プレイヤーはダイスを振り、軍指揮官のイニシアチブ値に加算する。そして、最も大きい数値となったプレイヤーが、先攻となるか後攻となるかを選択することが出来る(同じ数値の場合には再度振り直しをする)。

*例:*ローマ軍の指揮官はPlautiusであり、ブリトン軍の指揮官はCarviliusである。ローマ軍プレイヤーはダイスを振って3のを出し、それにイニシアチブ値5を加え、合計は8となった。ブリトン軍プレイヤーはダイスを振って4の目を出し、それにイニシアチブ値3を加え、合計は7となった。よってローマ軍プレイヤーが、どちらが先行となるかを選択する。

### 5.2 第1活性化(First Activation)

最初のプレイヤーはダイスを1個振り、自分の軍指揮官のイニシアチブ値からダイスの目の数を差し引く。その結果が、プレイヤーが活性化することの出来るフォーメーションの数である。

*例:*上記の例の続きで、ローマ軍プレイヤーが先行となり、もう1個のダイスを振った。その目は3であり、Plautiusのイニシアチブ値の5から差し引く。すると、ローマ軍プレイヤーは、 $5-3=2$ 個のフォーメーションを活性化することが出来る。

**5.21** もし、ダイスの目の結果が軍指揮官のイニシアチブ値と同じであれば、1個のフォーメーションを活性化することが出来る。

**5.22** ダイスの目の結果が軍指揮官のイニシアチブ値よりも大きい場合、そのプレイヤーはその瞬間1個もフォーメーションを活性化させることが出来ない。代わりに敵軍プレイヤーが活性化のためのダイスを振る。

### 5.3 第2以降活性化(Second and Subsequent Activations)

第1プレイヤーが、活性化のダイス振りによって認められた全てのフォーメーションの活動を終了した時、今度は相手側プレイヤーが、その軍指揮官のイニシアチブ値についてダイスを振ることにより、フォーメーションを活性化を試みをする。その後プレイヤーは、全てのフォーメーションが活性化するか、連続して活性化のダイス振りに失敗する(どちらの陣営が最初であっても)かのいずれかまで、活性化のダイス振りを選択する。もし、あるプレイヤーが全てのフォーメーションの活性化を終えた場合、今度は別のプレイヤーが、その

フォーメーションの全ての活性化を終えるか、または両プレイヤーが、2回連続してダイス振りに失敗する(いずれか早いほう)まで、活性化のダイス振りを継続する。この場合、回復フェイズ(18.0)に移行する。

## 5.4 アクションフェイズ(Action Phases)

一旦あるプレイヤーがどれだけ多くのフォーメーションを活性化できるかを確認したら、そのプレイヤーは何れかが活性化することを宣言し、その後それらを一度に、任意の順番で活性化させる。フォーメーションが活性化すると、その所有プレイヤーは、その指揮官と共に移動し、かつ戦闘することが出来る(プラス、そのフォーメーションに割り当てられている下位の指揮官も)。そして、全てのそのユニットは、以下の手順でアクションを実行する。

1. 射撃(Artillery Bombardment)
2. 突撃(Charge)
3. 移動(Movement)
4. 強襲(Assault)

この手順は、アクションフェイズから構成される。あるフォーメーションのアクションフェイズが為されたとき、同じターン中に再びその指揮官が活性化出来ないことを示すために、その駒を横向きにする。

**5.41** フォーメーションは、同時に1回活性化する。最初のフォーメーションは、第2のフォーメーションがその全てのアクションを完了させる前に、そのアクションを終了させなければならない。

**5.42** 非活性化面である指揮官を活性化させるとき、それについて、指揮官自身とその下位にあるユニットを、指揮下(4.6)にあるかどうかを決定するためにダイスを振る。指揮範囲外にある指揮官とユニットは、そのアクションフェイズ中に行動する内容に制限を受ける(4.8)。

## 5.5 活性化による強制(Required Activation)

プレイヤーは「パス」をすることが出来ない。プレイヤーは、活性化のためのダイス振りにより許可された数のフォーメーションを、活性化しなければならない。もしプレイヤーが、この要求を満たす十分な活性化していないフォーメーションを持っていないならば、全てのフォーメーションを活性化しなければならない(5.2)。ユニットと指揮官は、そのアクションフェイズ中に移動か、戦闘をする必要はない。望むならば何もしなくても良い。しかし、ユニットは、そのアクションフェイズ中に何かをしようとしまいと、各ターンに一度しか活

活性化することは出来ない。

## 5.6 連続失敗(Consecutive Failures)

あるプレイヤーが、フォーメーションの活性化を試みた時に、軍指揮官のイニシアチブ値を超えるダイスの目を出し、かつもう一方のプレイヤーも同じ結果になると、その後直ちにそのターンのアクションフェイズは終了する。回復フェイズ(18.0)に移行すること。また、もいあるプレイヤーが既に自分の全てのフォーメーションを活性化し、かつもう一方のプレイヤーが連続2回とも軍指揮官のイニシアチブ値を超えるダイスの目を出した場合も、同じことになる。

**例** :ローマ軍プレイヤーは、アクティブプレイヤーであり、ダイスの目は5であった。皇帝 Valens はローマ軍の軍指揮官であり、イニシアチブ値4を持っている。ローマ軍プレイヤーは、どの指揮官も活性化することは出来ない。その後、Visigoth プレイヤーがダイスを振り、6の目を出した。Fritigern は、Visigoth 軍の軍指揮官であり、イニシアチブ値が5であった。Visigoth 軍は、どの指揮官も活性化することが出来なかったため、プレーは、回復フェイズに移行する。

**例** :ローマ軍プレイヤーは、自分の全ての指揮官を活性化した。ベルシヤ軍プレイヤーは、自分の指揮官を活性化する試みをしたが、軍指揮官のイニシアチブ値より高いダイスの目を出して失敗した。ローマ軍はこのターンに活性化する指揮官を持っていないので、ペルシヤ軍プレイヤーが再度活性化の機会を得る。ペルシヤ軍プレイヤーは、再び失敗したので、プレーは直ちに、回復フェイズに移行する。

## 5.7 指揮官の戦死(Dead Leaders)

あるターン中に、フォーメーション指揮官が、活性化する前に除去されたならば、そのフォーメーションは、そのターン中アクションフェイズを実行することが出来ない(そのユニットは、移動も戦闘も出来ない)。回復フェイズ(18.2)中に、戦死した指揮官ユニットに代え、新規の指揮官に置き換えること。その新たな指揮官は、以降のターンにそのフォーメーションを活性化することが出来る。

### 5.71 遺言(Dying Words)

もし、軍指揮官が除去されたならば、その所有プレイヤーはそれでもなお、その現ターン中に、除去された軍指揮官のイニシアチブ値から1を引いた数を用いて、未だ活性化されていないフォーメーション指揮官を活性化する試みをする事が出来る。もし軍指揮官が、活性化する前に戦死していたら、このターン中そのフォーメーションを活性化することは出来ない。

### 5.72 新規の指揮官(New Army Commander)

除去された軍指揮官は、回復フェイズ中に補充される。18.2 を参照。

## 6.0 指揮官(Leaders)

各指揮官は、2つの数値を持っている。：戦術値とイニシアチブ値である。指揮官には、軍指揮官と、中間の指揮官(Intermediate Leaders：幾つかのゲームにのみ存在する)、フォーメーションの指揮官、そして特別なフォーメーションの一部になる、またはならないその他のものが含まれる。

### 6.1 指揮官の移動(Leader Movement)

指揮官は、自分のフォーメーションが活性化されたとき、移動することが出来る。軍指揮官、または中間の指揮官は、それが指揮するフォーメーションのいずれか1つが活性化したときに、移動することが出来る。全ての場合において、各指揮官は各ターンに1回だけ、移動することが出来る。指揮官は、エリアに入る毎に、移動力消費が少なくなるように、歩兵か騎兵の移動力消費をする(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)。若干、特殊な種類の指揮官(Druids など、etc.)が、幾つかのゲームだけに登場し、それらには特別ルールが適用される(シナリオブック参照)。

### 6.2 戦闘における指揮官(Leaders in Combat)

指揮官が、攻撃、または強襲か突撃に対して防御している(弩弓の射撃ではない)ユニットと同じエリアにいるならば、そのユニットの合計戦闘力に、その指揮官の戦術値を加える。複数のユニットが戦闘に関与している場合、各ユニットに一度ではなく、そのグループに対して一度だけ加算出来る。また、あるエリアに複数の指揮官がいる場合、そのエリア内にいる上位の指揮官(同じ等級の指揮官が2個以上いた場合、所有プレイヤーが選択出来る)が、その戦術値を加算出来る。

**6.21** 指揮官は、たとえそれと同じエリアにいるユニットの戦闘力を超える戦術値があったとしても、そのユニットの修正後の合計戦闘力(地形、側面、後方の修正等)を超えて戦術値を加算することは出来ない。

**例:**パルチア軍の軽騎兵1個(戦闘力2)と、パルチア軍指揮官 Surenas(戦術値3)が、共に突撃をしている。Surenasは攻撃力に2しか加算出来ないので、合計戦闘力は4となる。もしそのエリアにいるユニットの合計戦闘力が3以上であった場合、Surenasはその攻撃に、完全な戦術値3を加算出来たのである。

**6.22** 突撃(12.0)においては、指揮官の戦術値は2倍にならない。指揮官と同じエリアにいる全てのユニットが射撃(13.4)を使っているならば、それらが弓兵、または騎馬弓兵の場合に限り、加算する戦術値は半分になる。

**6.23** 指揮官が、同じエリアにいる任意のユニットの軍指揮官、またはフォーメーション指揮官でないならば、最大1の戦術値を加算することが出来る。これは戦術値が1を超えていてもである(シナリオの特別ルールで言及しない限り)。

### 6.3 指揮官の負傷(Leader Casualties)

あるエリアのユニットが、戦闘で1ステップロス以上の損害を受けた時、所有プレイヤーは、それらと共にいる指揮官毎に2個ダイスを振る。もし指揮官が突撃している騎兵(12.0)と共にいた場合、ダイスの目に1を加える。また指揮官と共にいた全てのユニットが除去された場合、2を加える。修正後の結果が11以上である場合、指揮官を除去する(5.7)。

**6.31** 指揮官と共にいたユニットは全て除去されたが、指揮官が生き残った場合、直ちに最も近い友軍ユニットのところ(最も近いところが複数あれば、敵軍プレイヤーが選択する)へ移動させる(進入不可地形や敵軍ユニットを横切ることなしに、また移動力を消費しない)。しかし、友軍ユニットへ辿れる経路がない場合、指揮官は除去される。

**6.32** 除去された指揮官(軍指揮官も含む)は、回復フェイズ中(18.2)に、補充される。

### 6.4 孤独な指揮官(Lone Leaders)

あるエリア内に、指揮官が単独であり、かつそこに敵軍ユニットが進入してきたならば、敵軍ユニットが存在しない、または進入不可地形がない隣接エリア(所有プレイヤーの選択で)に移動させることが出来る。そのようなエリアがない場合、指揮官は除去される。もし、フォーメーションの全てのユニットは除去されたが、指揮官が生き残った場合、それはプレーに残り続け、後において、指揮官を失った(18.2)任意の他の友軍のフォーメーションの新規の指揮官として、割り当てられる。

## 7.0 スタックと配置(Stacking, Facing and Conformation)

### 7.1 スタック(Stacking)

同時期に1個を超えるユニットが、あるエリアを占めることが出来る。これをスタックと呼ぶ。スタックは、各エリアに、一定のスタッキングポイントで制限される。ユニットの各兵科は、以下の通り一定の数のスタッキングポイントとして数えられる。



重装歩兵(大規模ユニット) : 4  
 騎兵(全てのタイプ)、騎馬弓兵、戦象、戦車 : 3  
 軽歩兵、弓兵、残兵、弩弓 : 2  
 指揮官 : 0

スタックポイントは、ユニットがどれだけステップを持っているかに関係なく、各ユニットの兵科によって標準化されている。従って、1個の大規模ユニットは、幾つかのステップロスに被っていようと、いまいと4スタックポイントを持っている。

### 7.11 スタック制限(Stacking Limit)

地図上の各エリアは、円で囲まれた数字がない限り、6スタッキングポイントを持つ。円で囲まれた数字のあるエリアは、その数字の数と等しいスタッキングポイントを持つ。シナリオの特別ルールでは、6スタッキングポイントよりも多くなる、または少なくなるエリアを指定している。

### 7.12 混合ユニット(Mixed Units)

指揮官のみが、大規模ユニットの上に置かれる。全ての他のユニットは、物理的にそれがいるエリアに合う限り、1個のスタックとなる(7.3)。また、大規模ユニットの上に置くことは出来ない。

### 7.13 移動とスタック (Movement and Stacking)

スタックは、ユニットがあるエリアを通過して移動する限り影響を与えず、既にそのエリアにユニットが存在している時でも、そのエリアにスタック超過を引き起こさない。大規模ユニットは、既に別の大規模ユニットを含むエリアに進入するために、道路移動(9.32,9.6)を使うことは出来ない。combined

## 7.2 スタック超過(Overstacking)

あるエリアが、そのスタック制限を超えている時はいつでも、それは「スタック超過」となる。スタック超過となったエリアにいるユニットは、以下の結果を被る。

### 7.21 移動中のユニット(Moving Units)

何らかの理由で(移動、撤退、その他)、スタック超過となるエリアに移動してきたならば、或いはそこへ移動することによりそのエリアのスタック超過を引き起こしたなら、その移動しているユニットの所有プレイヤーは、次の内のいずれか一つをしなければならない。

- ・移動を止め、かつスタック超過のエリアから離れる。それは次のターンになるまで、再び移動することが出来ない。もしこれが、スタック超過のエリア内の2個以上の非レギオンの

大規模ユニットから離れるのならば、その大規模ユニットは、次のターンになるまで全く移動することが出来ない(大規模ユニットがこのターン中にまだ移動していない場合でも)。後退(12.4)する、または撤退(14.0)するユニットも、このオプションを用いなければならない。

・ユニットが移動することを維持する(移動力が残っていると仮定する)。スタック超過となっている移動しているユニット以外のユニット1個(所有プレイヤーが選択する)は、ステップロスしなければならない。移動していない重装歩兵ユニットが存在すると、それをステップロスさせなければならない。

## 7.22 戦闘(Combat)

突撃や強襲に対しては、エリアのスタックポイント数に等しい数のユニットだけが、防御することが出来る(所有プレイヤーが、どのユニットが防御するかを選択する)。しかし、そのエリアの中の全てのユニットは、通常にステップロスを被らなければならない(16.0)。更に、スタック超過のエリアが、突撃や強襲を受けた場合、または射撃を受けた場合、攻撃側の振るダイスの目毎に1を加えること。

*例*: 1個のレギオン大規模ユニットが、2個の軽歩兵と、1個の重装騎兵と共にあるエリアを占めていた。それは11スタックポイントとなり、そのエリアはスタック超過となった。もしそのエリアが攻撃を受けた場合、最大6スタックポイントまでのユニットが防御することが出来る。具体的にはレギオンと軽歩兵(4+2)、1個軽歩兵と重装騎兵(2+3)、或いは2個の軽歩兵(2+2)となる。このような組み合わせ以外の他のユニットは、防御することが出来ないが、もしエリアが命中の結果を被ると、ステップロスを受けることになる。攻撃側が振るダイスの目には1が加えられる。

## 7.3 ユニットの適合(Unit Conformation)

ユニットは、物理的に適合するエリアのみに、進入したり、そこを占めたりすることが出来る。プレーに使う駒を、隣接エリア(例外:9.3.2)と重複して置くことは出来ない。幾つかのエリアの場合、大規模ユニットが一定の方向を向いている場合のみ、そこを占めることが出来る。

*例*: 以下の図(英文ルール P8 の図)において、エリア 130 は、ユニットを収容するのに十分な大きさであるが、北、または南を向けることは(訳注:図で言うと、左、または右)、それ自身がエリア 130 の境界を越えてしまうため、出来ない。

## 7.4 例外(Exceptions)

道路に沿って移動している大規模ユニットは、道路(9.32)に沿って1個の隣接エリアへは

み出すことが出来る。それでもなお、大規模ユニットは1エリアを占めているだけで（そのエリアとは、直近に移動したところである）、そのスタックポイント4は、全てそのエリアの中で数えられる。道路に沿って移動しているため、追加のエリアの外からユニットが伸展しているエリアへと、攻撃や強襲を受けることはない。マップ端のエリアは、大規模ユニットを含むには非常に小さいため、マップ端の外にはみ出しているものとみなされる。そのため、大規模ユニットは、マップ上の境界を横切らないと同様、マップの外にはみ出すことにより、そこを占めることが出来る（前述の道路の例外を除く）。

## 8.0 向き (Facing)

向きとは、大規模ユニットの正面の方向をいう（そのユニットに引かれているラインの上半分をいう）。これは、小規模ユニットには適用されない。セットアップするとき、各プレイヤーは、自身のユニットをそれが占めるスペースの制限内で、どこを向けるかを決定しなければならない。

### 8.1 正面、後方及び側面(Front, Rear and Flank)

大規模ユニットに縦方向に引かれているラインは、ユニットの正面と後方を区分する。隣接するエリアの辺が完全に、このラインの前面に存在する全ての隣接エリアは、ユニットの正面となる。隣接するエリアの辺に、ラインが向いている（両サイド上に）全ての隣接エリアは、側面となる。隣接するエリアの辺が完全にラインの後方に存在する全ての隣接エリアは、ユニットの後方となる。

*例：* ユニットのラインは、それが向けているエリアを示すために、延長されている。エリアの117と118は、ユニットの正面となる。エリアの129と131は、その側面となる。エリアの135と136は、その後方となる。

### 8.2 全方向指向(All-Around Facing)

堡壘化(Fortified)エリア(シナリオのルールで指示される)を占める大規模ユニットは、全方向を指向し、かつ側面も後方も無いものとみなされる。従って、そのようなエリアに隣接するエリアは、そのユニットの正面とみなされる。

### 8.3 側面、及び後方の戦闘(Flank and Rear Combat)

ある大規模ユニットが、その側面や後方にいる敵軍ユニットを攻撃する、または攻撃を受ける場合、以下のことが発生する。：

・大規模ユニットの側面、または後方にいる全ての敵軍ユニットは、それぞれのダイスの目に1が加算される。

・大規模ユニットの戦闘力は、そのユニットの兵科や、それと戦闘をする敵軍ユニットの位置により、大規模ユニットの現戦闘力の以下のパーセンテージに減少する。

| 大規模ユニットの種類 | 側面における敵軍 | 後方における敵軍 |
|------------|----------|----------|
| レギオン       | 75%      | 50%      |
| バーバリアン     | 50%      | 25%      |
| ファランクス     | 25%      | 0%       |

もし敵軍ユニットが、大規模ユニットの側面、及び後方の両方から戦闘する場合、大規模ユニットの戦闘力は、上記に列挙された「後方」のパーセンテージを用いる。

#### 8.4 複数の大規模ユニット(Multiple Long Units)

1個以上の大規模ユニットが、同じエリアを占めていた場合、適合(7.3)の条件を満たす限り、それらは異なる方向を向けることができる。

#### 8.5 マップ(ボード)端(Map Edges)

マップ端とは、世界の果てではなく、マップ端のエリアにいるユニットは、それらの側面や後方をマップ端に向けていることによって、それ自身を保護することが出来ない。もし、プレーがマップ端に集中する場合、以下の2つのうちのいずれかの状況に調整することが出来る。:

**隔離されたマップ(Floating Map) :** マップ上の全てのユニットを、端から中央の方向へと、同じエリア数分ずらすこと。

**マップ端の罰則(Map-Edge Penalty) :** マップ端にいる大規模ユニットへの正面からの全ての攻撃は、次の場合でない限り、側面に対する攻撃(8.3)として扱う。ゲームの第1ターンで、かつ各シナリオの指示でマップ端に配置されたユニットを攻撃する場合、或いは増援ユニットで、ゲームに登場したときにマップ端のエリアを攻撃する場合である。

隔離されたマップオプションを使用するために、両プレイヤーは、プレーの開始前にそれを使用することに同意しなければならない。そうしない場合、マップ端の罰則のオプションを使用しなければならない。

## 9.0 移動(Movement)

移動セグメント中プレイヤーは、活性化している自分の全ての指揮官、及びユニットで、同じアクションフェイズ中に射撃(11.0)や突撃(12.0)を受けていないものを移動させることができる。指揮範囲外のユニット(4.8)や、スタック超過のエリア(7.2)に移動するユニットは、幾つかの制限を受ける。ユニットは決して、スタック制限に関係なく、敵軍ユニットを含むエリアに進入することは出来ない。

### 9.1 手順(Procedure)

ユニットと指揮官は、エリアからエリアへと1エリアずつ移動する。各ユニットは、地形効果表に述べられるとおりに、各エリアに進入するために、移動力を消費する。また、ユニットは、敵軍ユニットや地形に妨害されない限り、対角線的に移動することも出来る(2.21)。

### 9.2 移動力(Movement Allowances)

移動力は、以下の通りユニットの兵科によって、標準化されている。:

指揮官、重軽騎兵、騎馬弓兵、戦車：4

駱駝騎兵、戦象：3

弩弓：1

その他：2

ユニットは、1エリアしか移動しないのでない限り、その移動力を超過することは出来ない。また、シナリオのルールで特に定めない限り、移動のコストに関係なく、その移動セグメント中にほんの1エリア移動することが出来る。前進(15.0)、撤退(14.0)、強制された後退(12.6)、追撃(12.7)、そして撃退された突撃の後の後退(12.8)は、移動力を消費しない。

### 9.3 移動と正面(Movement and Facing)

大規模ユニットが移動、前進、撤退、後退をする時は、それが向けている方向へ(それは横へ回避したり、後ろ向きで移動したりすることが出来る)と移動する必要はないし、またその正面方向を変更することが出来る。また、ファランクスを除いて、横方向や後方へ移動したり、更には方向転換したりするのに、追加の移動力は要しない。

#### 9.31 ファランクスの移動(Phalanx Movement)

ファランクスは、長く重い槍で武装した兵員が、高密度で密集したもので成る。槍が絡まったり、そのユニットが混乱することなしに、前方以外のいかなる移動も困難である。従って、ファランクスユニットはそれぞれ、方向を変えたり、側面や後方のエリアへと移動するのに、追加の1移動力を消費しなければならない。その正面のエリア(8.1)へと、直接、

または対角線的に前方へ移動するときは、通常の移動力を消費する。他のユニットのように、ファランクスは、移動力にかかわらず常に1エリア移動することが出来る。

### 9.32 道路、及び小道の移動(Road and Trail Movement)

道路や小道の移動レート(9.6)を用いて、道路や小道を移動する大規模ユニットは、移動開始時、及び移動後も道路に沿っていなければならない。駒を道路に沿って並べなければならない。；それは、道路や小道が通っている隣接エリアへとみ出すことが出来るが、直近で移動したエリアを占めているだけである。道路や小道に合わせられた大規模ユニットに対する攻撃は、実際の攻撃の方向に関係なく、側面に対する攻撃(8.3)として扱われる。大規模ユニットが道路や小道を通して移動する時、道路や小道の移動レートを使うことを強制されない。それらは、任意の望む方向によって、かつ移動力を計算する時(地形効果表を参照:原文になし)に道路や小道を無視することによって、余分な脆弱さを回避することが出来る。小規模ユニットには、向きというものはなく、この罰則なしに道路移動を使うことが出来る。

## 9.4 レギオン戦列の補充(Legion Line Replacement)

隣り合ったひと組の友軍レギオンは、移動セグメント中に場所を切り替えることが出来る(切り替える瞬間に望むならば、方向を変えることも出来る)。両方のユニットは、現時点で活性化しており、指揮下にあり、同じ所属であって、かつお互いに隣接したエリアで移動セグメントを開始しなければならない。場所を切り替えるための移動力は、両者とも全移動力を要するが、いかなるスタック超過の罰則も被らない。

## 9.5 制限(Restrictions)

### 9.51 指揮(Command)

指揮範囲外のユニットは、その移動力が1移動力に減少する(しかし、絶対に1より少なくはならない)。

### 9.52 移動の妨害(Blocked Movement)

ユニットは決して、1個以上の敵軍ユニットが存在するエリアに進入することは出来ない(1個以上の指揮官のみが存在するエリアは、移動を妨害しない)。また、対角線的に隣接するエリアを繋ぐ頂点の両側のエリアが、敵軍ユニットにより占められているか、または進入が出来ない地形(進入不可地形、または進入する瞬間に、そこに進入するのに不十分な移動力しか持っていない場合)を含んでいるならば、対角線的に移動することは出来ない。しかし、ユニットは、他の友軍ユニットが占めるエリアには、スタック超過の罰則(7.2)を受けて、進入することが出来る。

### 9.53 重装歩兵(Heavy Infantry)

1個以上の敵軍軽歩兵ユニットに隣接して(但し、対角線的隣接でない)、移動セグメントを開始した活性化している大規模ユニットは、移動力が1に減少する(しかし、絶対に1移動力未満にはならない)。同様に、敵軍大規模ユニットに対して、正面で隣接して(但し、対角線的隣接でない)移動セグメントを開始した活性化している大規模ユニットにも、これが適用される。

### 9.54 戦象と騎兵(Elephants and Horses)

馬は、戦象を嫌い、恐れている。重装騎兵、軽騎兵、騎馬弓兵、戦車のユニットは、決して一個以上の友軍の戦象がいるエリアに進入することは出来ない。戦象ユニットは、友軍の騎兵タイプのユニットを含むエリアに進入することは出来るが、そのエリア内のそれぞれの騎兵タイプのユニットは、指揮チェックを行わなくてはならない。個々のユニットについて、それ自身の士気に対してダイスを振る(10.2のエリアの士気は使用しないこと)。指揮官によるいかなる修正も適用することは出来ない。騎兵タイプのユニットの士気の数を超えるダイスの目を出した時、それはステップロスする。

駱駝騎兵は、このルールに従わなくて良い。それらは罰則なしに、友軍の戦象を含むエリアに進入することが出来るし、そこを占めることも出来る(スタック制限から外れる)。

### 9.55 指揮官(Leaders)

指揮官は、各エリアに進入するのに、歩兵または、騎兵のいずれかの少ない移動力のコストを払って移動することが出来る(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)。

## 9.6 道路と小道(Roads and Trails)

道路、または小道の移動の特典を得るためには、現実に道路や小道が、エリアの境界を横切っているものを辿らなければならない。道路または小道で接続されていないエリア間を移動するユニットは、道路、または小道による移動とはみなさない。

9.61 道路に沿って各エリアを移動するユニットは、1/2移動力を消費し、小道に沿って各エリアを移動するユニットは、1移動力を消費する。

9.62 道路、及び小道の両者は、移動や指揮範囲の目的上、エリア及び境界の地形の効果を打ち消す(移動や指揮が道路や小道に沿って続く限り)が、戦闘上の効果は打ち消さない。

9.63 ユニットは、敵軍ユニットに隣接するエリアに進入するために、道路や小道の移動(または、全ての特典)を使用することは出来ない。

## 9.7 橋梁と浅瀬(Bridges and Fords)

橋梁は、ユニットが、河川のエリアや小河川の境界を通り抜けて、道路や小道の移動レートで移動することを許可する。浅瀬を横切る時は、シナリオで他に指示がない限り、追加の1移動力を消費する。橋梁越しの攻撃は、合計攻撃力を50%減少させる。その他の全ての効果は、エリアの中の地形、かつ/または、橋梁や浅瀬(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)を横切る境界の地形である。

## 9.8 マップからの退出(Exiting Map)

移動セグメント中に、ユニットはマップから外へ退出することが出来るが、決してプレーに再登場することは出来ない。シナリオで他に指示がない限り、退出した戦闘ユニット(指揮官ではない)につき、相手側プレイヤーに通常の半分の勝利ポイントを与える。

## 10.0 士気(Morale)

### 10.1 ユニットの士気(Unit Morale)

ユニットにある2番目の数値は、士気値という。士気は、戦闘と回復(18.0)に影響を与える。

### 10.2 エリアの士気(Ares Morale)

ユニットを含む各エリアは、戦闘の目的上、士気値を持っている。エリアの士気値は、以下の通り計算される。

**複数の大規模ユニットの存在(Multiple Long Units Present):**大部分のステップを持つ大規模ユニットの士気値を使用する。もし、数値が同じものがあった場合、その内最大の戦闘力を持つユニットの士気値を使用する。それでも同じであった場合、士気値として使用するユニットを、所有者が選択し決定する。

**1個の大規模ユニットの存在(One Long unit present):**その大規模ユニットの士気値を使用する。

**大規模ユニットが全く存在しない(No Long units present):**そのエリア内の全てのユニットの士気値の平均値(端数切り上げ)を使用する。

**修正(Modifiers):**



- ・エリアの士気値には、上級指揮官の戦術値を加算する。エリア内の指揮官が、そのエリア内のユニットの軍指揮官やフォーメーション指揮官でない場合に限り、最大+1を加算することが出来る。

- ・もしあるエリアにいるユニットの本来の軍指揮官が除去されたならば、そのエリアの士気値から1を引くこと。

- ・もし、そのエリアにいる最も大きい大規模ユニットが、側面や後方から(8.1)攻撃を受けているならば、戦闘中、そのエリアの士気値から1を引くこと。

### 10.3 士気チェック(Morale Checks)

活性化していないユニットを含むエリアが、突撃(12.0)や強襲(13.0)を受けた時はいつでも、ダイスを1個振り、ダイスの目とそのエリアの士気値(10.2)を比べること。結果が、エリアの士気値以下であったならば、効果なしである。もし結果がそのエリアの士気値を超えていたならば、現在最も低い士気値を持つ個々のユニットは、ステップロスを被る(最も低い士気値を持つユニットが2個以上あれば、所有プレイヤーが選択する)。これは、戦闘が解決される前に発生する(12.2と13.1を参照)。

### 10.4 士気チェックの例外(Morale Check Exceptions)

射撃(13.4)によってのみ攻撃を受けた防御ユニットは、士気チェックを行う必要はない。活性化したユニットは、決して士気チェックを要さない(但し、他の種類の士気チェックは必要となる。例えば追撃(12.7)や騎馬タイプのユニットのいるエリアに、戦象が進入してきた時など)。

## 11.0 弩弓の射撃 (Artillery Bombardment)

射撃セグメント中、指揮下にある活性化した弩弓ユニットは、射程(11.2)内で、かつ視線(17.0)の通る敵軍ユニットの占めるエリアを射撃することが出来る。

### 11.1 手順(Procedure)

活性化した弩弓ユニットの各々は、射程内でかつ視線の通る1エリアを投擲することが出来る(それは、2エリア以上の間のエリアに、その投擲を分割するのではない)。複数の活性化した弩弓ユニットは、同じエリアを、または望むならば異なるエリアを投擲することが出来る。目標となるエリア毎に、投擲する側のプレイヤーは、そこに投擲をする全ての弩弓ユニットの戦闘力を合計し(地形による任意の修正を適用する 地形効果表を参照)、合計戦闘

力に等しい数だけダイスを振って、全ての修正を適用する(11.3)。それぞれの修正後のダイスの目が6か7であると、命中となる。各命中は、目標となったエリア内の1個のユニットに、ステップロスを与える(16.0)。目標となったユニットは、投擲をかわすために(14.0)、撤退することは出来ない。

## 11.2 射程(Range)

弩弓ユニットの射程(ユニットの丸で囲まれた数値)は、敵軍ユニットを投擲可能な弩弓ユニットのいる位置からの、エリアの最大距離である。射程を決定する時は、目標エリアを数え、弩弓ユニットのいるエリアを数えないこと。

11.21 もし弩弓ユニットが、その目標ユニットより高い標高にいる場合(砦[tower]、または高台[rise]、または丘の堡壘[hill fort]のエリア)、その射程が1エリア伸びる。

11.22 森林、または密集した沼地の中の弩弓ユニットは、隣接エリアのみ射撃出来る。

## 11.3 ダイスの目の修正(Die Roll Modifiers)

以下の状況において、弩弓ユニットによるダイス振り毎に、出た目に1を加えること(各ダイスの目に最大+1)。

- 弩弓ユニットが防御側の側面、または後方を射撃している(8.1)。
- 目標エリアがスタック超過である(7.2)。

## 11.4 目標の優先度(Target Priority)

弩弓ユニットは、隣接したエリアに、敵軍ユニットが存在せず、かつ介在する境界上(17.2)に妨害地形がない場合に限り、射程内の任意の敵軍ユニットを射撃することが出来る。この場合、弩弓ユニットは射撃を強制されないが、射撃する場合は、隣接する敵軍ユニットを射撃しなければならない(敵軍が複数の隣接エリアに存在するならば、射撃する側のプレイヤーが選択出来る)。

## 12.0 突撃(Charge)

指揮下にある活性化した重装騎兵、軽騎兵、戦象、及び戦車のユニットは、突撃セグメント中に敵軍ユニットに対し、突撃することが出来る。もし、シナリオの特別ルールで認められるならば、時々駱駝騎兵も同様、突撃することが出来る。異なるユニットが、異なる方向から一斉に同じエリアに突撃することが出来るけれども、各々の突撃は、単独のエリアを目

標としなければならない。

## 12.1 突撃の条件(Charge Requirements)

### 12.11 距離と移動(Distance and Movement)

突撃をする各ユニットは、目標ユニットから2～4エリア向こうのエリアにて、かつ目標エリアに隣接するエリアまでの移動力の範囲内で突撃セグメントを開始しなければならない。

また、目標エリアに隣接している(対角線的に隣接する場合も含む)エリアで、突撃セグメントを開始してはならない。突撃は、目標エリアに向かって一直線に移動し、目標の隣接エリアで移動を終了しなければならない。突撃ユニットの経路は、突撃開始エリアの中央と、目標エリアの中央の間に引かれる直線に沿って存在するエリアだけを通過出来る。

### 12.12 対角線突撃(Diagonal Charge)

突撃するユニットは、対角線的に接するエリアの頂点の側面エリアの両方に、敵軍ユニットや進入不可地形(12.13)を含まないならば、対角線的な頂点を横切って突撃することが出来る。

### 12.13 進入不可地形(Prohibited Terrain)

突撃するユニットは、町、河川、小川、森、荒地、または沼地を含むエリアに進入することは出来ない。また、ユニットがこれらの種類の地形を含むエリアを占めていた場合、突撃することが出来ない。

### 12.14 傾斜地(Slopes)

ユニットは「下る」方向へ(傾斜地の境界を横切る場合で、高いところ、または丘の堡壘エリアから、平地のエリアへと)突撃することは出来るが、「登る」方向へ(傾斜地の境界を横切る場合で、平地エリアから、高いところ、または丘の堡壘エリアへと)突撃することは出来ない。また、突撃するユニットが向けている敵軍ユニットが占める境界が傾斜地であるならば、傾斜地の方向に関係なく、そこへ突撃することが出来ない。

### 12.15 友軍ユニット(Friendly Units)

突撃しているユニットは、他の友軍ユニットによって占められるエリアに進入することは出来ない。単独でいる指揮官は、突撃を妨害しない。

### 12.16 他のアクション(Other Actions)

突撃しているユニットや指揮官は、移動フェイズ中移動することが出来ないし、強襲セグメント中に、攻撃することも出来ない。但し、防御、撤退(14.0)、敵軍の突撃からの後退(12.6)、

そして前進(15.0)は、通常に出来る。

12.17 突撃するユニット、及び突撃に対して防御するユニットは、射撃を使用することは出来ない(13.7)。

## 12.2 手順(Procedure)

1個のエリア内の全てのユニットにより為される突撃を解決すること。: もしも、1個を超えるエリアから、ユニットが同じ目標に対して突撃するならば、各グループの突撃は個別に解決する(突撃する側のプレイヤーが、最初に解決する突撃を決定する)。もしひとつのグループの突撃が、目標エリア内の全てのユニットを除去するか、突撃する側の全てのユニットが後退(12.6)を強制されたならば、その他のグループの突撃は無駄に終わり、他のグループは、後退しているユニット(12.7)の追撃が出来ない

1. 突撃している側のプレイヤーは、目標エリアに隣接するエリアに、突撃するユニットを移動させる。
2. 防御側プレイヤーは、目標エリアの士気チェック(10.3)を行い、もしそのチェックに失敗すれば、ステップロスを被る。
3. 防御側ユニットは、任意の資格のあるユニットを以て、撤退(14.0)をするか、逆襲(12.5)をするかを決定する(全ての資格のあるユニットで以て、同じことをしなければならないということは強制されない)。追撃(12.7)されているユニットは、逆襲することは出来ないが、撤退することは出来る。
4. 士気チェックや任意の撤退の後で、ユニットが目標エリア内に残り、かつ逆襲するユニットがない場合、防御側プレイヤーは、目標エリア内の全てのユニットの戦闘力を合計する。任意の戦闘力修正(12.31)を適用し、かつ目標エリア内(6.2)の上位の指揮官の戦術値を加算すること。
5. 防御側プレイヤーは、目標エリアの修正後の合計戦闘力に等しい数のダイスを振ること。6の目の結果は、突撃するユニットに対する命中となる。突撃しているユニットは、全ての命中により(16.0)、ステップロスを適用する。
6. 突撃側のプレイヤーは、生き残ったユニットの戦闘力を合計し、ともに突撃をしている上位の指揮官の戦術値を加算する(6.2: 同じレベルの指揮官が2個の指揮官がいれば、突撃する側のプレイヤーがいずれかを選択する)。そして、修正後の合計戦闘力に等しい数のダイスを振り、それぞれの目に適用可能な修正をすること(12.33)。修正後の目が6か7であ

る場合、命中となる。防御側ユニットは、受けた命中(16.0)から、ステップロスを適用される。

7. 全ての突撃しているユニットが撃退(12.8)されると、突撃したエリアから1エリア向こうへと、突撃の経路に沿って戻るように移動する。後退を強制された(12.6)任意の防御側ユニットを後退させ、その後、前進(15.0)、及び突撃しているユニットによる追撃(12.7)を解決する。

## 12.3 突撃戦闘の修正(Charge Combat Modifiers)

### 12.31 防御側戦闘力(Defender Strength)

防御している軽歩兵、弩弓、軽騎兵、及び戦車は戦闘力が50%減少する。

防御しているファランクスが正面(8.1)から突撃を受けているならば、戦闘力が2倍になる。

防御している戦象は、突撃しているユニットに戦象が含まれていない限り、戦闘力が2倍になる。

### 12.32 攻撃側戦闘力(Attacker Strength)

突撃している重装騎兵、戦車、戦象は、戦闘力が2倍になる。

攻撃を受けるエリア内の、及び目標エリアの境界線上の地形により、地形効果表(原文にはなし)上に列挙された減少を行う。

### 12.33 攻撃側のダイスの目修正(Attacker Die Roll Modifiers)

以下の全ての状況において、突撃ユニットによるダイスの目それぞれに、1を加算すること(各ダイスの目に最大+1)。

突撃しているユニットが、少なくとも1個の敵軍ユニットの側面、または後方を攻撃している(実際に、側面や後方に突撃しているユニットに対して適用されるものであり、8.1項にある正面に突撃している場合には適用されない)。

突撃しているユニットのエリアの士気値が、防御側エリアのそれ(10.2)の2倍である。目標エリアがスタック超過である(7.2)。

突撃に対して防御しているユニットは、決して任意のダイスの目の修正を受けない。

## 12.4 防御側の制限(Defender Limitations)

防御するユニットのそれぞれは、任意の1個のエリアからの突撃する敵軍ユニットとだけ戦闘が出来る。もし防御側が複数のエリアから突撃を受けているならば、防御する1個のエリアを選ばなければならない(その戦闘力を分割することは出来ない)。目標エリア内の全ての防御側ユニットは、対抗する突撃するユニットからのみでなく、全ての突撃するユニットにより負わされる戦闘上の効果に影響を受けやすくなるのである。

## 12.5 逆襲(Counter-Charge)

突撃されているエリア内のユニットは、指揮下にあつて、かつ士気チェックをパス(10.3)すると、それらのうち、重装騎兵、軽騎兵、戦象、かつ/または戦車が逆襲することが出来る。これは、突撃を否定し、強襲(13.0)へと攻撃に転じることである。逆襲するユニットを移動させないこと。ただ、強襲の手順(13.4)を使って、直ちに戦闘を解決するのである。

突撃されているエリア内にいる逆襲の資格のあるユニットには、このターンに既に活性化したかどうかは、問題にならない。指揮下にあり、かつ士気チェックをパスしている限り、逆襲が出来るのである。1個を超えるエリアから、同じ目標エリアに対して同時に突撃する場合、少なくとも1個の逆襲の資格のあるユニットがいれば、全ての突撃を否定することが出来る。そうでない場合、逆襲を受けることがない、同じ目標に対する任意の突撃は、通常 of 突撃として解決される。

**12.51** 指揮範囲外のユニット、及び士気チェックに失敗したユニットは、逆襲することが出来ない。

**12.52** もし防御側が、未だ活性化していない指揮官のフォーメーションであり、かつその指揮官が「Check Initiative」面を向けている場合、所有プレイヤーはこの時に、指揮下(4.6)にあるかどうかを確認するために、イニシアチブチェックをしなければならない。

**12.53** 逆襲においては、ユニットは射撃を使うことは出来ない。

**12.54** 重装騎兵、軽騎兵、戦車は、戦象に対して逆襲することが出来ない。駱駝騎兵には、このような制限はない。

## 12.6 後退の強制(Forced Retreats)

ある突撃において、それをする前に、突撃されるエリアのユニットの合計戦闘力(地形による修正や指揮官の戦術値による特典を数えないで)が半分未満に減少するならば、かつ突撃しているユニットが受けた合計ステップロスが、防御側が被るステップロス以下であるな

らば、全ての防御側エリアのユニット、及び指揮官は1エリア後退しなければならない。突撃しているユニットは、空いたエリアに前進(15.0)しなければならない。かつその後追撃(12.7)することが出来る。後退と前進は移動力を消費しない。

### 12.61 手順(Procedure)

後退しているユニットは、突撃を受けたエリアの外へ完全に出て、そして敵軍ユニットが占めておらず、かつ突撃しているユニットに隣接していないエリアへと移動する。後退しているユニットは、友軍ユニットが占めるエリアに進入することが出来るが、全ての点で、スタック、及び適合のルールが適用される(7.0)。後退は、ルール 2.21 項の条件が満たされる場合のみ、対角線的に横切ることが出来る。同じエリアから後退する複数のユニットは、全て同じエリアに後退しなければならない(分けて後退することは出来ない)。

### 12.62 制限(Restrictions)

ユニットは、突撃しているユニットに隣接した(対角線的隣接も含む)任意のエリアに後退することは出来ない。また、他の可能なルートがない場合に限り、別の敵軍ユニットに隣接するエリアに後退することは出来る。また、移動セグメント中に進入することが出来ないエリア(地形や、敵軍ユニットの存在により)に後退することは出来ない。更に、敵軍ユニットが既に突撃したエリアに、たとえその敵軍ユニットが除去されたとしても、後退することは出来ない。後退を強制された射撃ユニットは、除去される(投石機等を引きずるのが大変なのである)。

### 12.63 後退路なし(No Exit)

ユニット、及び指揮官が、後退を強制されたが、12.62 項の後退ルートがない場合、除去される。

### 12.64 矛の衝突(Clash of Spears)

後退を強制されたファランクスユニットは、それぞれ追加の1ステップロスを被る。

## 12.7 追撃(Pursuit)

防御側が後退(12.6)するならば、生き残った突撃しているユニットは、目標エリアに前進(15.0)しなければならない。任意の突撃している非戦象ユニットは、その後、後退しているユニットを追撃し、望むならば再度それらに対して突撃することが出来る。戦象は決して追撃が出来ない。追撃には、移動力を消費しない。ユニットは、合法的に突撃出来ないエリアへ、またはそれが出来ない境界を横切って追撃することは、決して出来ない。

### 12.71 手順(Procedure)

空いたエリアに前進した後で、突撃側プレイヤーは、最も多いステップを持つ前進するユ

ユニットを置く(最も多いステップが2個以上あるならば、現在の士気値が最も高いものを用いること;もしそれでも一致するものが複数あった場合、所有プレイヤーが一致するものの中から1個を選ぶこと)。2個以上の指揮官が、そのようなユニットと共にいた場合、所有プレイヤーが、上級指揮官の戦術値によって、その現在の士気値を増加、または減少(所有プレイヤーの選択で)させる。彼はダイスを1個振る。もし結果が、選択したユニットの修正後の士気値以下であるならば、全ての突撃しているユニット、及び指揮官は、後退しているユニットを追撃し、かつ再度突撃しなければならない(12.2)。もし、結果がユニットの修正後の士気値を超えていた場合、追撃は無く、かつ突撃が終了する。

**例:**ローマ軍は、ガリア人歩兵により守られているエリアに突撃し、そこにある合計戦闘力の半分を超えた戦力を除去し、ガリア軍の後退を引き起こした。ローマ軍はガリア軍を追撃することを望んだので、突撃している騎兵と共にいる指揮官(Publius Crassus)の戦術値を、士気値が最も高い突撃している騎兵ユニットに加算した。もしローマ軍が追撃を望まなければ、その騎兵の士気値から Crassus の戦術値を差し引くことが出来た。

### 12.72 継続戦闘(Continued Battle)

突撃しているユニットが追撃したならば、再度直ちに、後退しているユニットに突撃することが出来る。12.2 項における手順を繰り返すこと(防御側が逆襲出来ない点を除く)。2回目の突撃がさらなる後退を強制した場合、突撃側のプレイヤーは、追撃(12.71)のために再度ダイスを振らなければならない、3回目の突撃をすることが出来る。これは、以下のうちのひとつが発生するまで続けられる。

- ・ある陣営の全てのユニットが除去される。
- ・選択したユニットの修正後の士気値(12.71)を超えたダイスの目が出たことにより、追撃が終了した。
- ・突撃が撃退された(12.8)。
- ・防御側ユニットが、進入不可の地形(12.13)に後退した。
- ・防御側ユニットが、後退していない友軍ユニットを含むエリアへ後退した。この場合、突撃側プレイヤーは、そのエリア内の全てのユニットに対し、追撃、及び突撃を選択するか、或いは追撃を中断することが出来る。防御側は、逆襲が出来ない。

## 12.8 突撃の撃退(Charge Repelled)

ある突撃で、防御側の合計戦闘力の半分を超えた分を除去していない、或いは突撃しているユニットが防御側よりも多くステップロスを経験した場合、その突撃は撃退されたこととなる。撃退された突撃に関与した全ての指揮官、及びユニットは、それらの突撃経路に沿って、突撃したエリアから1エリア向こうへと移動しなければならない。これは、移動力を消費しない。防御側ユニットは後退しない(12.6)。



## 13.0 強襲(Assault)

強襲戦闘は、強襲セグメント中に、隣接する相手側ユニットとの間で発生する。活性化したユニットのみが、強襲を起動出来る。活性化したプレイヤーが攻撃側であり、非活性化プレイヤーが防御側である。

攻撃は自発的なものである。敵軍ユニットに隣接している活性化ユニットの全て、または幾つかが、攻撃することを選択することが出来、または全く攻撃しないことを選択することも出来る。しかし、攻撃を受けたエリアは、ファランクスが後方(8.3)から攻撃を受けた場合や、スタック超過のユニット(7.2)を除き、反撃しなくてはならない。

ある一定のエリアへの攻撃は、それぞれ個々の強襲である。各エリアは、強襲セグメント毎に一度しか強襲されない。複数のエリアに存在する活性化ユニットで、それらの全てが同じ防御側のエリアに隣接しているものが強襲することを望むならば、1つの組み合わせで強襲しなければならない。

ユニットは、現アクションフェイズ中に突撃を受けた場合、強襲することは出来ない(12.0)。弩弓ユニットは強襲することは出来ないが、強襲された場合、防御することは出来る。

### 13.1 手順(Procedure)

各強襲を解決するため、以下に示された厳格な手順に基づきこれらのステップを続行すること。

1. **固定された楯(locking shields)** 防御側エリアが、側面から(後方からでなく)強襲を受けているが、正面には隣接する敵軍ユニットが全くいない大規模ユニットを含んでいるならば、それは、戦闘開始前に、正面を変更する試みを行い、かつ正面をその敵軍ユニットに向けるように置き直すことが出来る(8.1)。防御側プレイヤーはダイスを振り、もし防御側ユニットがファランクスであるならば、ダイスの目から1を引くこと。もし、修正された結果が防御側エリアの士気値(10.2)以下であれば、攻撃側ユニットへと正面を向けることが出来る。逆にダイスの目が、防御側エリアの士気値を超えたならば、正面を変更することが出来ず、側面より攻撃を受ける(8.3)。

2. **士気チェック** 防御側ユニットが士気チェックを行い、それに失敗したならば(10.3)、ステップロスを被る。射撃によってのみ攻撃されたエリアは、士気チェックをする必要はない(13.4)。

3. **撤退と前進** もし、防御しているエリアがステップ2における士気チェックをパスし

たならば、資格のあるユニットは、撤退して戦闘を回避することが出来る(14.0)。そのエリアから全ての防御側ユニットが撤退すると、攻撃側ユニットはどのエリアも攻撃することは出来ないが、その立ち退いたエリアに前進することが出来る(15.0)。

**4. 戦闘** もし撤退の後で防御側エリアにそれでもなお防御側ユニットが残っていた場合、続いて戦闘が発生する。防御側ユニットに隣接する活性化しているユニットのみが、攻撃することが出来る。士気チェックで生き残った防御エリア内の全てのユニットは、スタック超過でない限り、防御しなければならない(7.2)。

1個を超えるエリアから攻撃が行われた場合、防御側が先に目標を選択する。防御側ユニットの各々が、防御で対抗する1つの攻撃側のエリアを抽出しなければならない(防御の戦力を2つ以上に分けることは出来ない)。地形(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)、及び側面/後方による全ての特典、罰則を適用すること。

射撃を使用するユニットは、弓兵、騎馬弓兵(13.4)を除き、戦闘力を半減すること。強襲においては、その戦闘に関与する上級の指揮官の戦術値を加算すること(6.2)。その後、攻撃側プレイヤーは、全ての攻撃側ユニットの合計した修正戦闘力に等しい数だけダイスを振り、そして防御側も、全ての防御側ユニットについて同じことをする(もし攻撃が複数のエリアからであるならば、防御で対抗する各エリア毎に対して別個にダイスを振る)。

各プレイヤーは、適用可能なダイスの目の修正を加算し(13.2)、修正された結果の各々が6か7であるならば、命中となり、敵軍ユニットにステップロスを与える(16.0)。命中とステップロスは同時に発生するものであり、従ってステップロスは、両陣営に課せられる命中を減少させない。

**5. 戦闘後前進** もし防御側エリアにいる全てのユニットが、除去されたならば、生き残った敵軍ユニットは、前進を望むならば、そのエリアに前進することが出来る(15.0)。

## 13.2 ダイスの目修正(Die Roll Modifiers)

以下の状況により、ユニットにより振られるダイスの目に1を加算すること(各ダイスの目につき最大+1)。

- ・攻撃側が大規模ユニットの側面、または後方を攻撃している(8.1)。
- ・攻撃を受けている防御側エリアの士気値が、攻撃に参加しているユニットを含む各エリアの士気値の半分以下であること(10.2)。防御側ユニットが修正を受けないことに注意すること。
- ・スタック超過のエリアを強襲する(7.2)。
- ・戦象が、重装騎兵、軽騎兵、騎馬弓兵、戦車に対して、攻撃、または防御している。

・歩兵、または射撃を用いる騎馬弓兵が、戦象に対して攻撃、または防御する時(13.4)。これは、射撃能力があるかどうかに関係なく、実際に射撃を用いるユニットに対してのみ適用されることに注意すること。

### 13.3 制限(Restrictions)

**13.31** ユニットの、各ターン1回を超えて攻撃することは出来ない。現ターン中に射撃(11.0)、または突撃(12.0)を受けたユニットは、強襲セグメント中に攻撃することは出来ない。それらは、攻撃を受けた時はいつでも防御することが出来る。

**13.32** 各ユニットは、単独の強襲セグメント中に、1個の敵軍ユニットが保持するエリアに対してのみ、攻撃、または防御することが出来る。ユニットは、1個を超えた目標エリアに対して、その戦闘力を分けることは出来ない。

**13.33** 同一の強襲セグメント中に、同じ防御側エリアを攻撃しているユニット、及び指揮官は、1回の強襲に対してそれらの戦闘力を合計しなければならない。

### 13.4 射撃(Missile Fire)

1個以上のジャベリンや矢が右上の角に描かれている戦闘ユニットは、射撃能力を持っている。それらは、通常が強襲するか、射撃で以て強襲するかを選択することが出来る。射撃を使うユニットは、弓兵、または騎馬弓兵でない限り、戦闘力が半減する。射撃のみで攻撃されたユニットは、撤退することが出来ず、かつそれらもまた射撃能力を持たない限り、防御する(つまり撃ち返すこと)ことが出来ない。射撃能力を使って防御する時、弓兵、または騎馬弓兵でない限り、半減した戦闘力で射撃をする。

#### 13.41 射撃の射程(Missile Range)

ユニットの右上の角に、ジャベリンや矢の描かれている数が、射程であり、敵軍ユニットに対して射撃することが出来る最大距離である(視線が地形によって妨害されていない限り17.2)。射程を決定する時は、目標エリアを数え、射撃をするユニットのいるエリアは数えないこと。登坂地形上の射撃能力のあるユニットは、シナリオの特別ルールで、特に述べていない限り、射程の特典を得ることは出来ない。

#### 13.42 諸兵科連合(Combined Arms)

目標エリアを強襲する時、攻撃側は、幾つかのユニットと共に通常に強襲することが出来る、かつ他の種類のユニットと共に射撃を使うことが出来る。この場合、防御側ユニットは撤退(14.0)することが出来ず、射撃をすることも出来ない。そして攻撃側の射撃ユニットは、ステップロスに被ることがない(防御側ユニットにより課される全てのステップロスは、通常

に強襲するユニットに対して、適用されなければならない)。

### 13.43 目標優先度(Target Priority)

射撃能力のあるユニットは、それに敵軍ユニットが隣接しておらず、かつ介在する境界に妨害地形(17.2)がない限り、視線(17.0)の通る射程内の敵軍ユニットが占める任意のエリアを射撃することが出来る。この場合、ユニットは隣接するエリアを射撃しなければならない(複数の隣接エリアの中に、敵軍がいるならば、所有プレイヤーが選択する)。攻撃は、常に自発的なものであることをお忘れなく。ユニットは常に、攻撃を控えることも出来るのである。

13.44 ユニットは、突撃、逆襲、または突撃に対する防御(12.0)の時は、射撃を使うことは出来ない。

## 14.0 撤退(Withdrawal)

突撃や強襲に対して防御しているユニットの内、適正なものは、攻撃をするユニットから移動することにより、戦闘を回避することが出来る。撤退するユニットや指揮官は、1エリアのみ移動することが出来る。また、撤退は移動力のコストを要さない。

### 14.1 制限(Restrictions)

指揮範囲内にあるユニットのみが、戦闘前に撤退することが出来る。また、以下の例外を除き、最速の攻撃しているユニットよりも、大きい移動力を持つ防御側ユニットのみが、撤退することが出来る。

- ・指揮官は、進入不可地形(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)や、敵軍ユニットによって妨害(9.52)されていない限り、常に撤退することが出来る。
- ・軽騎兵は、敵軍の重装騎兵のみから受ける突撃や強襲から、常に撤退することが出来る。
- ・軽歩兵は、敵軍の重装歩兵のみから受ける強襲から、常に撤退することが出来る。

14.11 撤退するエリアは、任意の攻撃しているユニットに隣接してはならない。もし他に利用可能な撤退路がなく、進入不可地形や敵軍ユニットが含まれていないのであれば、他の敵軍ユニットに隣接することは出来る。撤退路が全くないユニットは、撤退することが出来ない。

14.12 射撃(13.7)(11.0)を受けたユニット、かつ/または指揮官は、撤退することが出来ない。

### 14.2 複数のユニット(Multiple Units)

同じエリアから撤退した(複数の)ユニットは、全て同じエリアに撤退しなければならない

(それらを異なるエリアに分けてはならない)。

### 14.3 後備(Rearguard)

全てのユニットが撤退することを要求される訳ではない。幾つかのユニットが撤退し、別の他のものは目標エリアに残ってもよい。

### 14.4 前進(Advance)

もし、あるエリアから全ての防御側ユニットが撤退したならば、攻撃側ユニットは、その空いたエリアに前進(15.0)することが出来る。

### 14.5 追い越した攻撃側(Outrunning Attackers)

もし、防御側エリアの全てのユニットが撤退し、かつそれらを追撃(12.7)出来ない場合、攻撃側ユニットは異なるエリアを攻撃することは出来ない。攻撃側が、元の位置に留まるか、または元々の目標エリアに前進する(15.0)かは、選択にすぎない。

## 15.0 前進(Advance)

あるエリアにいる全てのユニットが、撤退(14.0)、または戦闘により除去されると、その後そのエリアに隣接する攻撃中の敵軍ユニット、及びその指揮官の全ては、望むのであれば、そのエリアに前進することが出来る。攻撃しているプレイヤーは、他の戦闘が解決される前に直ちに、前進するか否かを決定しなければならない。前進には、移動力コストを要さない。

### 15.1 強制的前進(Mandatory Advance)

もしある突撃(12.0)により、それを受けたエリア内の全てのユニットが除去されたならば、或いは後退(12.6)を強制されたならば、突撃している全てのユニット及び指揮官は、空いたエリアに前進しなければならない。

### 15.2 制限(Restrictions)

ユニットは、地形(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)、ユニットの適合制限(7.3)、またはシナリオのルールで述べられている他の要素により、進入することが出来ないエリアに前進することは出来ない。強襲に対して防御するユニットは、もし全ての攻撃側ユニットが除去されれば、前進することが出来るが、突撃に対して防御するユニットは、突撃する全てのユニットが除去されても、前進することは出来ない。ユニットは、1 エリア

を超えて前進することは出来ないし、突撃の後の追撃(12.7)を除いて、前進後に再度攻撃することは出来ない。

## 16.0 ステップロス(Step Losses)

戦闘において、友軍ユニットによって得られた命中は、目標エリアにいる敵軍ユニットに対して、ステップロスを与える。敵軍ユニットの所有プレイヤーは、どのユニットにステップロスを与えるかを選択する(例外:16.3)。

### 16.1 小規模ユニット(Small Units)

ステップロスを受けた小規模ユニットは、減少戦力面に裏返す。または既に減少戦力面であったり、1ステップしかないユニットである場合、除去される。

### 16.2 大規模ユニット(Long Units)

ステップロスを受けた大規模ユニットは、減少戦力面に裏返す。もし、既に減少戦力面になっていたら、次に低い戦力レベルの駒に置き換える。次に弱い戦力が、小規模ユニットであった場合、残兵(21.3)となる。

### 16.3 制限(Restrictions)

プレイヤーが、あるエリアにステップロスを受けた1個以上の大規模ユニットを置いている場合、最初のステップロスは、1個の大規模ユニットから適用しなければならない(そこに1個以上の大規模ユニットがある場合、所有者が選択する)。単独の攻撃、または防御で、あるエリアが被ったステップロスは、非弩弓ユニットに均一に適用しなければならない。：そのエリア内の各非弩弓ユニットが1ステップを失うまで、2ステップ目を失わせることは出来ない。また、そのエリア内の各非弩弓ユニットが2ステップを失うまで、3ステップ目を失わせることは出来ない。以前の戦闘において被ったステップロスは、考慮に入れないことに注意すること。防御している弩弓ユニットは、そのプレイヤーが弩弓ユニットにステップロスを割り当てることは出来るけれども、そのエリア内の弩弓ユニット以外のものが除去されるまで、ステップロスしない。

## 17.0 視認線(Line Of Sight)

弩弓、及び射撃を使うユニットは、目標までの視認線を持っていなければならない。視認線は、射撃をするユニットのセンターから、目標となるエリアのセンターまで引かれる。

## 17.1 手順(Procedure)

視認線を確認するために、射撃しているエリアと目標エリアの中心に、直定規(定規か、ひもをピンと引っ張って)を当てる。2個のエリアの間の任意のエリア、または境界に妨害地形が含まれていれば、射撃ユニットは、目標を射撃することが出来ない。射撃するユニットや、目標ユニットのいる地形は、決して視認線を遮断しない。

## 17.2 妨害地形(Blocking Terrain)

妨害地形とは、以下の全てである。

- 高台(Rises)
- 丘の堡壘(Hill Forts)
- 傾斜地(Slopes)(高台か丘の堡壘にいる、射撃をするユニットか目標ユニットが、ちょうど傾斜地の境界のそばでない限り)
- 森林
- 町(村、または村落でない)

ゲーム上の特別な妨害地形については、シナリオブックを参照のこと。

## 17.3 エリアの境界(Area Boundaries)

エリア間の境界に沿って視認線を引く時、その境界に隣接する両エリアが妨害地形である場合のみ、妨害される。

## 17.4 高度(Elevations)

高台、または丘の堡壘にいる弩弓ユニット、及び射撃能力のあるユニットは、高台、または丘の堡壘でない、介在する妨害地形越しに、射撃することが出来る。高台、または丘の堡壘のエリアでないエリアにいる弩弓ユニットは、高台、または丘の堡壘のエリアの中の目標へと、高台、または丘の堡壘でない妨害地形越しに射撃することが出来る。

## 18.0 回復フェイズ(Recovery Phase)

回復フェイズ中、両プレイヤーは、ユニットが失ったステップを回復する試みをしたり、除去された指揮官を新しい指揮官に置換することが出来る。それらはまた、軍の崩壊のチェックをしなければならない。

## 18.1 回復(Recovery)

ユニットの回復の試みをするために、以下の全てを適用しなければならない。

- ・ユニットは、任意の敵軍ユニットに隣接してはならない。
- ・ユニットは、その軍指揮官、またはフォーメーション指揮官と同じエリアを占めていなければならない。
- ・ユニットは、現ターン中に、いかなる種類の戦闘、即ち攻撃、防御に関与してはならない。

### 18.11 手順(Procedure)

所有プレイヤーは、回復をするユニット毎にダイスを振り、同じエリアにいる上位の指揮官(同じエリアに、1個を超える同位の指揮官がいれば、所有プレイヤーが選択する)の戦術値を、出た目から引くこと。もしこの修正後の結果が、そのユニットの現在の士気値(エリアの士気値ではない)以下であるならば、1ステップを回復する。駒を裏返しにするか、次に強力な戦力を持つ駒に置き換えること。

### 18.12 制限(Restrictions)

ユニットは、それがシナリオを開始した時の戦力レベルを超えた戦力に回復することは出来ない。例えば、あるレギオンが、AステップではなくCステップでゲームを開始した場合、それはBやAのステップに回復することは出来ない。ユニットは、それらを再配置する(21.2)ことによってのみ、分離したステップを回復することが出来る。

## 18.2 指揮官の補充(Leader Replacement)

回復フェイズ中、所有プレイヤーは、現ターン中に除去された任意の指揮官を補充することが出来る。シナリオの特別ルールで他に述べていない限り、所有プレイヤーは、戦死した指揮官から、現在のゲームにまだ使用されていない指揮官へ、或いはフォーメーション指揮官でそれに所属する全ユニットが除去されていない指揮官へ置き換える。新規の指揮官は、戦死した指揮官のフォーメーションを指揮し、かつ戦死した指揮官に適用されるべきシナリオの特別ルールの全てが、新規の指揮官に適用される。新規の指揮官は、そのフォーメーションに属する任意のユニットのいずれかと共に配置される。

### 18.21 制限(Restrictions)

補充される指揮官は、戦死した指揮官と同じ国籍でなければならず、かつ戦死した指揮官のイニシアチブ値以下のものでなくてはならない(例外:18.23)。

### 18.22 戦場での昇格(Battlefield Promotion)

指揮官が戦死した時(プレーにおける全てが、現在のゲームにおいて既に戦死したか、或いはシナリオのルールで、それらが利用不可であると述べている場合など)に、資格のある



指揮官が利用可能でない場合、戦術値 0、イニシアチブ値 1 の「劣等指揮官」を、その戦死した指揮官のフォーメーションに割り当てる。現時点でマップ上にいるフォーメーションのユニットを選択し、かつ示すこと。劣等指揮官は、全ての時点において、ユニットと共にあるものとみなされる。もし、そのユニットが除去されたら、また別のものを選択すること。

### 18.23 軍指揮官(Army Commanders)

幾つかのシナリオでは、軍指揮官が戦死した場合、どの指揮官が軍指揮官に置き換えられるかを特に明記している。他の全ての場合、所有プレイヤーが戦死した指揮官を任意の他の指揮官へ、またはマップ上にある任意の指揮官を昇格させて、新規の軍指揮官に置き換えることを選択出来る。これは、たとえ既存の軍指揮官のイニシアチブ値より高くなっても、である。もし、現存するフォーメーションの指揮官が昇格した場合、その固有のフォーメーションの指揮を維持し、かつマップ上の他の指揮官の上位となる。未使用の、または劣等の指揮官を、元の軍指揮官のフォーメーションに割り当てること。

## 18.3 軍の崩壊(Army Collapse)

回復フェイズの終了時、各プレイヤーは、自分または相手の軍が崩壊するかをチェックする。

### 18.31 転換点(Tipping Point)

シナリオのルールで他に述べていない限り、マップ上に大規模ユニットが全く存在せず、また増援として登場する大規模ユニットもない時、軍の崩壊が始まる。残兵(21.3)は、大規模ユニットとして数えられないことをお忘れなく。一旦崩壊が始まると、元に戻る事が出来ない。

### 18.32 手順(Procedure)

一旦、軍の崩壊が始まると、所有プレイヤーは、指揮官が活性化する都度(その指揮官と、そのフォーメーションのユニットが何かをする前に)、ダイスを 1 個振らなければならない。もし結果が、指揮官のイニシアチブ値以下である場合、効果無しとなる。もし指揮官のイニシアチブ値より多かった場合、フォーメーション全体が潰走する(18.33)。

### 18.33 潰走したフォーメーション(Routed Formations)

潰走した指揮官、及びそのフォーメーションは、直ちに最も近いマップ端へ向けて、かつ可能な限り早くマップ外へと移動しなければならない。それらは、マップ端に達するために、敵軍ユニットや進入不可地形の周辺に移動することが出来る。もしユニットが、潰走が始まった時のターンに、マップ端へと脱出できない場合、マップから退出するまで、続くターンにも潰走を継続する。敵軍プレイヤーは、シナリオの特別ルールで他に述べていない限り

(9.8)、退出する潰走ユニット、潰走指揮官のそれぞれについて勝利ポイントを得られる。潰走しているユニットは、たとえ、途中で敵軍ユニットや進入不可地形があり、異なるマップ端には障害がない経路であったとしても、最も近いマップ端に向かわなければならない。パニックになった人々は、全く合理的でない生き物なのである。

### 18.34 戦闘(Combat)

潰走しているユニットは、可能な時はいつでも、突撃や強襲の戦闘から、撤退しなければならない(14.0)。また、ユニットは、逆襲する(12.5)ことが出来ない。それ以外は、通常に防御することが出来る。潰走している射撃部隊は、射撃することが出来ない。そして潰走しているユニットは、突撃や強襲を開始することが出来ない。

### 18.35 潰走している指揮官(Routed Leaders)

潰走している指揮官は、そのフォーメーションの最後のユニットが除去されるか、退出するまで、マップ上に残らなければならない。そして、その時が来たら、指揮官も同様に退出しなければならない。

## 19.0 増援(Reinforcements)

シナリオの指示で、増援がゲームに登場することを言及している場合、増援フェイズ中に、指定された場所にそれらを配置する。それらが一旦マップ上に配置されると、任意の他のフォーメーションのように、それらを活性化させるためダイスを振る。増援は、敵軍ユニットによって占められるエリアに登場することは出来ない。もし、増援があるエリアに登場する予定であるが現時点で敵軍ユニットによって占められている場合、隣接したマップ端エリアに配置すること。もし、全ての隣接したエリアに敵軍ユニットが占めていた場合、敵軍ユニットに占められていない、最も近いマップ端エリアに配置する。もし、複数の資格のある登場エリアが等距離である場合、所有プレイヤーがいずれかのひとつを選択する。全ての増援は、登場したターンにおいては、自動的に指揮下にある。

## 20.0 地形(Terrain)

地形は、移動や戦闘、そして指揮官の指揮範囲(4.2)に影響を与える。幾つかの地形を含むエリアとその境界は、移動で進入するのに、または指揮線を引くのに追加のコストを要求したり、或いは完全に移動や指揮線を妨害することもある(地形効果表を参照)。これらには3つの種類がある。：エリア、境界、特殊地形である。

- ・ **エリア**：エリアの境界の中の地形
- ・ **境界**：エリアの間の境界の地形
- ・ **特殊**：橋梁、浅瀬、堡壘、道路、そして小道

各ゲームのシナリオブックや地形効果表には、ゲーム上に存在する地形の種類や、移動や戦闘におけるそれらの効果を列挙している。

## 20.1 複数の地形のタイプ(Multiple Terrain Types)

### 20.11 移動(Movement)

様々な地形を含むエリアに進入したり、境界を横切ったりする時、これらの地形の種類の内、移動力を最大消費するものだけを、消費すればよい(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)。ある地形を含むエリアに進入するために、地形を含む境界を横切る時、より多く移動力を消費するものを消費するだけである(境界の地形か、エリアの地形のいずれか)

### 20.12 戦闘(Combat)

様々な地形を含むあるエリアを攻撃する、かつ/または様々な地形を含む境界越しに攻撃する時は、全ての地形の種類による修正が適用される(地形効果表参照 訳注:原文には存在しない)。防御しているユニットは、時々それらが占めるエリアの中の地形による特典を得られるが、攻撃側によって占められる地形や、攻撃を受ける時の境界線の地形による不利な修正は決して受けない。

## 20.2 戦闘力と士気の修正(Strength and Morale Modifiers)

防御側ユニットによって占められる大部分の地形は、攻撃側の戦闘力を減少させたり、幾つかの場合、防御側の戦闘力を増加させたり、更にはユニットの士気に影響を与える。異なる地形の種類によって引き起こされる増加や減少について、地形効果表やシナリオブックを参照すること。

### 20.21 戦闘力の修正(Strength Modifiers)

各プレイヤーは、戦闘における全ての自分のユニットの戦闘力を合計し、その後全ての地形の修正を適用する。全ての地形の修正は累積するので、最終的な修正に達するために、境界、及びエリアの地形の効果を加えること。しかし、地形の効果により攻撃側ユニットの合計戦闘力は、その75%を超えて減少しない。

### 20.22 士気の修正(Morale Modifiers)

士気値に修正を与える地形を含むエリアは、そのエリア内の全ての地形のために列挙された分だけ、そのような各エリアの士気値を増加させたり、減少させたりする。

例:「Queen of the Celts」において、平地にいる2個のローマ軍予備大規模ユニットが、傾斜地の境界越しに、丘の堡壘にいる2個のブリトン軍ユニットを攻撃している。: 1個は、6-6のDube バーバリアン大規模ユニットであり、もう1個は、Duro 軽歩兵ユニットであっ

た。丘の堡壘は、ブリトン軍ユニットに対して、その合計戦闘力とそのエリアの士気値を25%増加させる。従って、合計戦闘力は $[(6 + 3) = 9] \times 125\% = 11.25$  となり、端数切り上げで、12となる。エリアの士気値は、大規模ユニットの(6)で、25%の増加により7.5。端数切り上げにより8となる。一方、傾斜地の境界は、ローマ軍の攻撃戦闘力を50%減少させるので、 $[(5 + 5) = 10] \times 50\% = 5$  となる。

### 20.23 指揮官(Leaders)

指揮官の戦術値は、地形によって影響を受けない。

## 21.0 特別ルール(Special Rules)

### 21.1 戦象の暴走(Elephant Rampage)

戦象ユニットが除去されたとき、個々の戦象ユニットには、損害から生き残って、暴走化する機会を持つ。戦象ユニットが除去された時はいつでも(戦力減少ではない)、所有プレイヤーは、ダイスを1個振る。もし、5か6の目が出ると、その戦象ユニットは、現戦闘セグメントの終了時(全ての戦闘が解決された後で)に、暴走化する。以下に示された手順に従い、暴走を解決する。

1. 暴走した戦象ユニットのいるエリアに、2個以上の友軍ユニットがいる場合、所有プレイヤーはダイスを1個振る。結果が5か6の目であると、1個の友軍ユニットが、1ステップを失う(そこに複数のユニットがいれば、所有プレイヤーが選択する)。そして、暴走は終了する(プレーから戦象が除去される)。
2. 暴走した戦象ユニットのいるエリアに、全く友軍ユニットがいなかったり、或いはステップ1の時のダイスの目の結果が1~4である場合、敵軍プレイヤーが、戦象と友軍であるユニットを含む、戦象との隣接エリアを1個選択する。敵軍プレイヤーがダイスを振り、5か6の目が出ると、選択したエリア内の1個のユニット(そこに複数のユニットがあれば、所有プレイヤーが選択する)が、1ステップを失う。そして、暴走は終了する(プレーから戦象が除去される)。
3. 暴走した戦象ユニットのいるエリアに隣接するエリアに、友軍ユニットが全くいないか、或いはステップ2の時のダイスの目が1~4である場合、戦象の所有プレイヤーは、戦象と敵軍であるユニット1個以上を含む、戦象との隣接エリアを1個選択する。戦象側のプレイヤーがダイスを振り、5か6の目が出た場合、選択したエリア内の1個のユニット(そこに複数のユニットがあれば、所有プレイヤーが選択する)が、1ステップを失う。そして、暴走は終了する(プレーから戦象が除去される)。

4. 暴走した戦象のいるエリアと同じエリアにも、その隣接エリアにも全くユニットがない場合、単に戦象をプレーから除去する。

暴走した戦象は、暴走により相手側プレイヤーのユニットを除去するので、勝利ポイントの価値がある。

## 21.2 分離(または分遣隊の創出)(Detachments)

一定のユニット(ゲームやシナリオの特別ルールにおいて示されている)は、小規模ユニットへ分離することが出来る。

### 21.21 手順(Procedure)

移動セグメントの開始時に、指揮下において、分遣隊する資格のある任意の活性化しているユニットは、分離することが出来る。特別ルールにより許可されているならば、1、または2戦闘力のいずれかのユニットに分離することが出来る(所有プレイヤーの選択により)。そして、本来のユニットを分離したステップの数だけ減少させること。

### 21.22 規模の制限(Size Limit)

本来のユニットが残兵(21.3)まで戦力減少したり、または分遣隊により本来のユニットが残兵になったりする分離をすることは出来ない。

### 21.23 縮小不能(Irreducibility)

ある分遣隊から、更に分離することは出来ない。

### 21.24 ユニットのタイプ(Unit Type)

分遣隊は、勝利ポイント以外の他の点で、軽歩兵とみなす。勝利ポイントの目的上では、分遣隊は、重装歩兵として数える。

### 21.25 統合(Reattachment)

回復フェイズ中にものみ、分遣隊したユニットを、元の所属のユニットと統合することが出来る。他の所属であったユニットを統合することは出来ない。この場合、指揮下において、かつ所属のユニットと同じエリアで活性化を開始している場合のみ、統合することが出来る。ユニットを統合したら、分遣隊をマップ上から除去し、分遣隊の現在のステップ数に等しい数を所属ユニットへ戻すこと。

### 21.26 禁じられた回復(Forbidden Recovery)

分遣隊は常に、それらが統合(21.25)されるまで、小規模ユニットとして存在する。残兵ユニットが行える(18.1)ような、大規模ユニットになる回復の手順を使用することは出来ない。

い。

### 21.3 残兵(Remnants)

ステップロスを被った大規模ユニットは、結局は小規模ユニットに減少する。そのような小規模ユニットを残兵と呼ぶ。残兵ユニットは、勝利ポイント以外の観点において、軽歩兵ユニットとみなす。勝利ポイントの目的上、重装歩兵とする。十分にステップを回復する残兵ユニットは、大規模ユニットに戻る事が出来る(18.1)

## ローマ軍のシナリオブック

### 特別ルール

#### 1. 指揮官

ローマ軍の指揮官は、頭にライトレッドかダークレッドの縞がある。「窮地のハンニバル」に含まれている駒は、「戦場のローマ軍」のルールの初版でプリントされたものである。初版では、2個でなく3個の数値を持っている。「戦場のローマ軍」の第3版のルールを使用してプレーする時は、各指揮官ユニットの第1の(いちばん左)数値は無視すること。2番目の数値は、指揮官の戦術値であり、3番目の数値はイニシアチブ値である。例えば、マシニッサ(Masinissa)は、数値が「3 - 2 - 4」となっているが、「3」の数値は無視する。それは戦術値2、イニシアチブ値4を持っている。

#### 2. ユニット駒

「HANNIBAL AT BAY」には、ローマ軍とバーバリアンの駒が含まれている。ローマ軍ユニットには、左側にライトレッドかダークレッドの縞がある。バーバリアンユニットには、左側に赤以外の色の縞がある。大部分のバーバリアンの駒は、カルタゴ軍陣営で戦うが、幾つかはローマ軍陣営として戦う(シナリオの指示を参照)。各ユニットが属する国籍や部族、地域、軍団を含むユニットの略語は、以下のとおりである。

Ba=バレアレス諸島

Ca=カルタゴ

Ce=ケルト(北イタリア)

Ib=イベリア(スペイン)

It=イタリア(ローマ連合軍)

Lb=リビア人

Liguria=リグリア人

Mo=ムーア人

Nu=ヌミディア人

Pu=ポエニ

Rm=ローマ

V=第5レギオン

VI=第6レギオン

### 3. マップのレイアウト

各シナリオには、マップのレイアウトが含まれており、特定のシナリオのため、ゲームボードをどのように配列するかを示している。マップのレイアウトにおける数字の位置は、ゲームボード上の数字と対応している。同じ方法でマップを配置すること。マップの上部は、常に北端となる。

### 4. セットアップの指示

この冊子の各シナリオにおけるセットアップの指示は、そのシナリオに關与するローマ軍の駒や、フォーメーションの所属、そして各駒がセットアップされる番号付きのエリアを列挙している。また、そのシナリオのためのコマ軍の軍指揮官も列挙している。

### 5. 地形効果

高台([Rises]マップ 上のエリア 56,75,76) : 非高台エリアにいる全ての敵軍ユニットに対する攻撃や防御の際に、高台エリアにいるユニットの合計戦闘力は 25%増加する。これは、突撃や強襲に適用されるが、投擲には適用されない。もし高台エリアにいるユニットが、高台エリアと非高台エリアから攻撃された場合、25%増加は適用されない。

### 6. 軽装歩兵(Velites)

ローマ軍の第 1、及び第 2 のレギオンは、軽装歩兵ユニットを持っており、ルール 21.2 により、レギオンユニットから分遣隊を出すことが出来る。各軽装歩兵ユニットは、その所属するレギオンと同じ表示を持つユニットを生じさせ(例えば、1a 等)、「1」 とある青い旗を持っている。幾つかの場合、軽装歩兵はマップ上でゲームを開始し、所属ユニットから分離される。シナリオの指示の詳細を参照すること。

### 7. 重装騎兵(Heavy Cavalry)

以下の騎兵ユニットは、ルール 2.1 に規定するとおり、ボックス付きの戦闘力を持っていないけれども、重装騎兵ユニットである。1t1a, 1t2a, 1t3a, Rm1a, そして Ca 1a から Ca 4a までである。

### 8. 射撃能力ユニット(Missile-Capable Units)

以下のユニットは、ルール 13.4 により、全て射撃能力があるユニットである。

- ・軽装歩兵ユニット 1a, 2a, 1a, 2a



## ROME AT WAR HANNIBAL AT BAY

- ・軽歩兵ユニット Ba1a, Mo1a, Nu1a から Nu6a まで
- ・軽騎兵ユニット Nu1 1a から Nu1 6a まで
- ・軽騎兵ユニット Nu2 1a から Nu2 4a まで

矢のマークは、ユニットの戦闘力と移動力の間描かれている(13.4に規定する右上の角ではなく、初版ルールから別の変更がある)

## シナリオ 1

### Agathocles の監視塔(Watchtower of Agathocles)

紀元前 204 年冬

(省略)

マップの配置 英文ルール P4 のとおり。

**フォーメーション** : マシニッサ王子の護衛隊

エリア 35: マシニッサ(Masinissa)、軽騎兵 Nu2 1b(減少戦力を向けて配置する)

**フォーメーション** : 副官ガイウス・ラエリウスの騎兵

エリア 74: ラエリウス(Laelius)、騎兵 It 1a 及び It 2a

**フォーメーション** : プブリウス・コルネリウス・スキピオ(Publius Cornelius Scipio)(軍指揮官)の騎兵

エリア 73: スキピオ(Scipio)、重装騎兵 Rm 1a、It 3a

### ローマ軍の特別ルール

**新規の指揮官**: 戦死した任意のローマ軍指揮官は、ルール 18.22 により、「劣等指揮官」にのみ置き換えられる

**待ち伏せ**: 第 1 ターン(のみ)、ローマ軍プレイヤーは自動的に先行になる。第 1 ターンは、先行決定のダイスを振ることはない(5.1)。しかし、ローマ軍プレイヤーは、活性化出来る自分のフォーメーション指揮官の数を確認するために、通常にダイスを振らなくてはならない(5.2)。もし、スキピオのイニシアチブ値よりもダイスの目が大きい場合、スキピオは待ち伏せによる優勢を失い、代わりにカルタゴ軍プレイヤーが、ルール 5.22 により活性化のためにダイスを振ることが出来る。第 2 ターンには、前回のプレイヤーが通常に先行決定、かつ活性化のダイスを振ることが出来る。

**軍の崩壊の適用なし**: このシナリオには、大規模ユニットが一切参加していないため、軍の崩壊(18.3)のルールは適用しない。ローマ軍ユニットは、マップ上から退出することは出来ないが、カルタゴ軍プレイヤーはいつでも、マップ上の北端から退出することが出来、かつそれをすることにより勝利ポイントを得られる(これは、ルール 9.8 の例外である)。カルタゴ軍ユニットは、他のマップ端から退出することは出来ない。

## 勝利条件

一方の陣営の全てのユニットが、除去されるか、マップ上から退出した時に、ゲームは終了する。ローマ軍プレイヤーは、ハンノを除去すると1勝利ポイントを、また敵軍の騎兵の1ステップ毎に1勝利ポイントを得られる。回復(18.0)によって戻ったステップは、除去されたものとみなされない。ゲーム終了時に、最も多く勝利ポイントを得たプレイヤーが勝者となる。同点の場合には、カルタゴ軍の勝利となる。

## 歴史的結果

省略

## シナリオ

### 大平原(The Great Plains)

紀元前 203 年 4 月 ~ 5 月

省略

マップの配置 英文ルール P5 のとおり。

**フォーメーション** : マシニッサ王子の西(Maesulian)ヌミディア騎兵

マップ のエリア 41: 軽騎兵 Nu2 1a 及び Nu2 2a

マップ のエリア 48: マシニッサ、軽騎兵 Nu2 3a、Nu2 4a

**フォーメーション** : プブリウス・コルネリウス・スキピオ(軍指揮官)の執政官の軍

マップ のエリア 63: レギオン 1a

マップ のエリア 70: レギオン 2a

マップ のエリア 64: レギオン 3a

マップ のエリア 69: レギオン 4a

マップ のエリア 04: レギオン 1a

マップ のエリア 19: レギオン 2a

マップ のエリア 03: スキピオ(Scipio)、レギオン 3a

マップ のエリア 20: レギオン 4a

**フォーメーション** : 副官ガイウス・ラエリウスのローマ軍騎兵

マップ のエリア 26: ラエリウス(Laerius)、重装騎兵 Rm 1a 及び It 1a

マップ のエリア 41: 重装騎兵 It 2a 及び It 3a

### ローマ軍の特別ルール

**新規の指揮官:**もしスキピオが戦死した場合、L スキピオに置き換えることが出来るだけである(その駒の裏面の指揮官は、スキピオである)。もしマシニッサが戦死した場合、Massivaに置き換えることが出来るだけである。もし、L スキピオや Massiva、または他の指揮官が戦死した場合、ルール 18.2 により、別のローマ軍指揮官か、「劣等指揮官」に置き換えることが出来る。

**分遣隊:**レギオンユニットの 1、 2、 1、そして 2 は、ルール 21.2 により、望んだ時はいつでも軽装歩兵ユニットを分離することが出来る。

### 勝利条件

一方の陣営の全てのユニットが、除去されるか、マップ上から退出した時に、ゲームは終了する。ローマ軍プレイヤーは、以下の場合に、勝利ポイントを得る。

- ・ハシュドウルバル(Husdrubal)を除去したならば、3 勝利ポイント
- ・シファチェ(Syphax)を除去したならば、3 勝利ポイント
- ・他の敵軍の指揮官を除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・バーバリアンの重装歩兵の 1 ステップを除去する毎に 2 勝利ポイント(残兵も含まれる)
- ・敵軍の軽歩兵の 1 ステップを除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・敵軍の騎兵(どんな種類でも)の 1 ステップを除去する毎に、1 勝利ポイント

回復(18.0)を通じて戻ったステップは、除去されたものとみなされない。ローマ軍は、カルタゴ軍プレイヤーよりも少なくとも 25 勝利ポイントを超えている場合、大勝利となり、11~24 勝利ポイントを超えていた場合、限定的勝利となる。ローマ軍がカルタゴ軍よりも 10 勝利ポイントを超えていた場合、カルタゴ軍の限定的勝利となり、カルタゴ軍がローマ軍よりも勝利ポイントが超えていた場合、大勝利となる。

### 歴史的結果

(省略)

### シナリオ

#### Cirta

紀元前 203 年 5~6 月

(省略)

マップの配置 英文ルール P6 のとおり。

**フォーメーション** :マシニッサ王子の西(Maesulian)ヌミディア騎兵

エリア 39: マシニッサ(Masinissa)、軽騎兵 Nu 1a、及び Nu2 2a

エリア 28: 軽騎兵 Nu2 3a、及び Nu2 4a

**フォーメーション** :ガイウス・ラエリウス(Gaius Laelius)(軍指揮官)の前衛部隊

エリア 53: ラエリウス、重装騎兵 It 1a、及び It 2a

エリア 54: 重装騎兵 Rm 1a

エリア 55: 軽装歩兵 1a、及び 2a

エリア 34: 軽装歩兵 、及び 2a

### 増援

第 2 ターンの増援フェイズ中に、以下に指示されたエリアに、以下のユニットを配置する。

**フォーメーション** :Tribune Sergius の指揮下の分遣歩兵

エリア 55: Sergius、レギオン 1c(C の減少戦力面で配置する)

エリア 34: レギオン 2c(C の減少戦力面で配置する)

### ローマ軍の特別ルール

**マシニッサ**:このシナリオでは、マシニッサは常に指揮下にある。彼は、軍指揮官 Laerius により指揮下に置かれることや、ルール 4.4 により、それ自身のイニシアチブに対してダイスを振るという必要はない。

**軽装歩兵**:軽装歩兵ユニット 1a と 2a は、このシナリオに登場しないため、任意のレギオンユニットに割り当てることが出来ない。軽装歩兵ユニット 1a と 2a は、所属の上位のユニットがプレーに登場した後で、任意のターンの回復フェイズ中に、上位に所属するレギオンユニットに再統合することが出来る。その軽装歩兵ユニットは、フォーメーションの一部として、その軽装歩兵の上位に所属するユニットは、フォーメーションの一部としてプレーを開始するが、上位に所属するユニットに再統合された瞬間以降、軽装歩兵ユニットは、フォーメーションの一部となる。また、軽装歩兵ユニットは、再統合した後の任意のターン中に、所属ユニットから分割することが出来、フォーメーションの一部としてあり続ける。

**新規の指揮官**:マシニッサが戦死すると、Massiva に置き換えることが出来るだけである。もし、Massiva が任意の他の指揮官が戦死した場合、ルール 18.2 により、他のローマ軍指揮官化か、「劣等指揮官」に置き換えることが出来る。

**勝利条件:**シナリオは、一方の陣営の全てのユニットが、除去されるか、マップ上から退出すると終了する。ローマ軍プレイヤーは、以下の方法により、勝利ポイントを得る。

- ・シファチェ(Syphax)を除去すると4勝利ポイント
- ・他の敵軍の指揮官を除去する毎に1勝利ポイント
- ・敵軍ユニットの各ステップを除去する毎に1勝利ポイント

回復(18.1)によって戻ったステップは、除去されたものとはみなされない。相手側よりも1~7勝利ポイント多く得た陣営は、限定的勝利となり、8勝利ポイント以上を得た陣営は大勝利を得る。同じ勝利ポイントの場合は、引き分けとなる。

## 歴史的結果

(省略)

## シナリオ

### ザマの戦い(Zama)

紀元前202年10月19日

(省略)

マップの配置 英文ルールP7のとおり。

**フォーメーション** :財務官ガイウス・ラエリウスの騎兵団

マップ のエリア37:ラエリウス、重装騎兵 Rm 1a、及び It 3a

マップ のエリア52:重装騎兵 It 1a及び It 2a

**フォーメーション** :プブリウス・コルネリウス・スキピオ(軍指揮官)の執政官の軍

マップ のエリア30:レギオン 1a

マップ のエリア15:レギオン 2a

マップ のエリア31:レギオン 3a

マップ のエリア14:レギオン 4a

マップ のエリア08:レギオン 1a

マップ のエリア74:レギオン 2a

マップ のエリア09:P.スキピオ、レギオン 3a

マップ のエリア 75:レギオン 4a

マップ のエリア 59:軽歩兵 Nu1 1a, Nu1 2a 及び Nu1 3a

マップ のエリア 52:軽歩兵 Nu1 4a, Nu1 5a 及び Nu1 6a

### フォーメーション :マシニッサ王のヌミィディア騎兵

マップ のエリア 30:軽騎兵 Nu1 3a 及び Nu1 4a

マップ のエリア 15:軽騎兵 Nu1 5a 及び Nu1 6a

マップ のエリア 08:軽騎兵 Nu1 7a 及び Nu1 8a

### ローマ軍の特別ルール

**新規指揮官:**P スキピオが戦死した場合、L.スキピオ(スキピオの駒の裏面)にのみ置き換えることが出来る。マシニッサが戦死した場合、Massiva にのみ置き換えることが出来る。もし、L.スキピオ、Massiva、または任意の他の指揮官が戦死した場合、ルール 18.2 により、他のローマ軍指揮官が「劣等指揮官」に置き換えることが出来る。

**戦象の突撃:**第 1 ターンの指揮フェイズ中(全ての他のユニットが活性化する前に)に、カルタゴ軍プレイヤーの全ての戦象ユニットは、特別に早期活性化し、各戦象ユニットは、ローマ軍ユニットか、戦象のいる北の方向の 2 エリア向こうのユニットへと突撃しなければならない。ルール 12.0 により、突撃を解決し、その後は通常にプレーを続行すること。生き残った戦象ユニットは、第 2 ターンになるまで活性化することは出来ない(この早期活性化は、第 1 ターンの活性化とみなす)。このルールの例外として、オプションのセットアップを参照すること。

**分割:**レギオンユニット 1, 2, 1, 及び 2 は、ルール 21.2 により望む時はいつでも、それらの軽装歩兵を分離することが出来る。

**スタック:**ヌミィディア軍の軽歩兵ユニット(Nu1 1a から Nu1 6a まで)は、任意のレギオンユニットがいるエリアで、移動(6.0)、撤退(9.0)、前進(15.0)を終了することが出来ない。それらは、レギオンユニットがいるエリアを、通過することは出来るが、そこで移動を終了させることは出来ない。

**マップ上からの退出:**ファランクスユニット、及びカルタゴ軍の指揮官は、任意の時にマップの北端から退出することが出来る(他のユニットや指揮官は、18.3 に述べられる軍の崩壊のルールを通じてのみ退出することが出来る)。カルタゴ軍プレイヤーは、マップの北端へ退出した指揮官、及びファランクスユニットのステップにより勝利ポイントを得ることが出来る。ローマ軍プレイヤーは、退出したファランクスユニットによって勝利ポイントを得ることは出来ない(これは、ルール 9.8 の例外である)。ローマ軍プレイヤーは、ルール 18.3 により、他のマップ端から退出したファランクスユニットにより、通常に勝利ポイントを得

ることが出来、かつ各プレイヤーは、ルール 18.3 により、マップ外へ退出した他の敵軍ユニットにより、通常に勝利ポイントを得ることが出来る。

**オプションのセットアップ:** 両プレイヤーが同意するならば、認められたエリア内の望むところに、自分のユニットを配置することが出来る。許可されるローマ軍のセットアップエリアは、マップ 上のエリア 08 からマップ 上のエリア 74 を含んだ列、かつ/またはその列の北の任意のエリアである。カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーのセットアップをする前に、全ての自分の陣営のユニットをセットアップしなければならない。このルールを用いる時は、以上に述べられている戦象の突撃のルールは適用されない。このルールを用いることにより、ローマ軍プレイヤーはプレーの終了時に、特別の 20 勝利ポイントを得ることが出来る(以下の勝利条件を参照すること)。

### 勝利条件

このシナリオは、いずれかの陣営の全てのユニットが除去されるか、マップ上から退出すると、終了する。ローマ軍プレイヤーは、以下の通り、勝利ポイントを得る。

- ・ハンニバルを除去したならば 5 勝利ポイント
- ・他の各指揮官を除去すると 1 勝利ポイント
- ・ファランクスユニットのステップを除去する毎に 2 勝利ポイント
- ・バーバリアンの重装歩兵、または敵軍の軽歩兵のステップを除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・敵軍の騎兵のステップを除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・戦象ユニットのステップを除去しても勝利ポイントは得られない(それらは訓練不足であった)
- ・オプションのセットアップルール(以上の特別ルールを参照)を用いるならば 20 勝利ポイント

回復(18.1)によって戻ったステップは、除去されたものとみなされない。ローマ軍プレイヤーは、カルタゴ軍プレイヤーより少なくとも 35 勝利ポイントを超えている場合、大勝利となり、21~34 勝利ポイントを超えている場合限定的勝利となる。カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーがカルタゴ軍と同点であるか、20 勝利ポイントを超えている場合に、限定的勝利を得る。また、カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーよりも多く勝利ポイントを得た場合、大勝利となる。

### 歴史的結果

(省略)



## ボーナスシナリオ

### チュニスの戦い(Tunes)

紀元前 255 年 5 月

(省略)

マップの配置 英文ルール P9 のとおり。

**フォーメーション** :副官 Cotta の左翼の騎兵団

マップ のエリア 49:Cotta,重装騎兵 1t 1b(bの減少戦力でセットアップ)

**フォーメーション** :マルクス・アティリウス・レグルス(軍指揮官)の執政官の軍

マップ のエリア 62:レギオン 1b(bの減少戦力面でセットアップ)

マップ のエリア 71:レギオン 2b(bの減少戦力面でセットアップ)

マップ のエリア 70:レギオン 3b(bの減少戦力面でセットアップ)

マップ のエリア 05:レギオン 1b(bの減少戦力面でセットアップ)

マップ のエリア 18:レギオン 2b(bの減少戦力面でセットアップ)

マップ のエリア 04:レグルス、レギオン 3b(減少戦力でセットアップ)

**フォーメーション** :副官 Sergius の右翼の騎兵団

マップ のエリア 27:Sergius、重装騎兵 Rm 1b(bの減少戦力面でセットアップ)

### ローマ軍の特別ルール

**新規指揮官**:戦死した任意のローマ軍の指揮官は、ルール 18.22 により「劣等指揮官」にのみ置き換えられる。

**分離**:レギオンユニット 1, 2, 1 及び 2 は、ルール 21.2 により、望んだ時に軽装歩兵を分離することが出来る。

**マップからの退出**:ローマ軍ユニットは、任意の時に、マップの北端から退出することが出来る。ローマ軍プレイヤーは、北端へと退出したレギオンのステップにより勝利ポイントを得られるが、カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍がそれをすることによって勝利ポイントを得ることは出来ない(ルール 9.8 は適用されない)。ローマ軍プレイヤーは、マップ北端へ退出したカルタゴ軍ユニットについて、勝利ポイントを得られ、かつ各プレイヤーは、それ以外のマップ端から退出したユニットにより勝利ポイントを得る(ルール 18.3 の軍の崩壊を参照すること)。

### 勝利条件

シナリオは、いずれかの陣営の全てのユニットが除去されるか、マップから退出した時に終了する。ローマ軍プレイヤーは、以下の通りに勝利ポイントを得る。

- ・クサンティッポ(Xanthippus)を除去すると3勝利ポイント
- ・その他の敵軍の各指揮官を除去すると2勝利ポイント
- ・ファランクスのステップを除去する毎に2勝利ポイント
- ・バーバリアンの重装歩兵のステップを除去する毎に2勝利ポイント(残兵も含む)
- ・敵軍の騎兵のステップを除去する毎に2勝利ポイント(騎兵の全てのタイプ)
- ・敵軍の軽歩兵、または戦象のステップを除去する毎に1勝利ポイント
- ・マップ北端に退出したレギオンユニットのステップ毎に2勝利ポイント

回復(18.0)を通じて戻ったステップは、除去されたものとはみなされない。相手側よりも多く勝利ポイントを獲得した側が勝者となる。同点の場合は、ローマ軍の勝利である。

### 歴史的結果

(省略)

## カルタゴ軍のシナリオブック

### 特別ルール

#### 1. 指揮官

カルタゴ軍の指揮官は、頭にグリーンの縞がある。窮地のハンニバル」に含まれている駒は、「戦場のローマ軍」のルールの初版でプリントされたものである。初版では、2個の代わりに3個の数値を持っている。「戦場のローマ軍」の第3版のルールを使用してプレーする時は、各指揮官ユニットの第1の数値は無視すること。2番目の数値は、指揮官の戦術値であり、3番目の数値はイニシアチブ値である。例えば、ハンノ(Hanno)は、数値が「2 - 1 - 3」となっているが、「2」の数値は無視する。それは戦術値1、イニシアチブ値3を持っている。

#### 2. ユニット駒

Ba=バレアレス諸島

Ca=カルタゴ

Ce=ケルト(北イタリア)

Ib=イベリア(スペイン)

It=イタリア(ローマ連合軍)

Lb=リビア人

Ligria=リグリア人

Mo=ムーア人

Nu=ヌミディア人

Pu=ポエニ

Rm=ローマ

V=第5レギオン

VI=第6レギオン

#### 3. マップのレイアウト

各シナリオには、マップのレイアウトが含まれており、特定のシナリオのため、ゲームボードをどのように配列するかを示している。マップのレイアウトにおける数字の位置は、ゲームボード上の数字と対応している。同じ方法でマップを配置すること。マップの上部は、常に北端となる。

#### 4. セットアップの指示

この冊子の各シナリオにおけるセットアップの指示は、そのシナリオに關与するカルタゴ軍の駒や、フォーメーションの所属、そして各駒がセットアップされる番号付きのエリアを列挙している。また、そのシナリオのためのカルタゴ軍の軍指揮官も列挙している。

#### 5. 地形効果

高台(マップ 上のエリア 56,75,76) : 非高台エリアにいる全ての敵軍ユニットに対する、攻撃や防御の時に、高台エリアにいるユニットの合計戦闘力を 25%増加させる。これは、突撃や強襲に適用されるが、射撃には適用されない。もし高台エリアにいるユニットが、高台エリアと非高台エリアから攻撃された場合、25%増加は適用されない。

#### 6. 重装騎兵

以下の騎兵ユニットは、ルール 2.1 に規定するとおり、ボックス付きの戦闘力を持っていないけれども、重装騎兵ユニットである。1t1a, 1t2a, 1t3a, Rm 1a, そして Ca 1a から Ca 4a までである。

#### 7. 射撃能力ユニット

以下のユニットは、ルール 13.4 により、全て射撃能力があるユニットである。

- ・軽装歩兵ユニット 1a, 2a, 1a, 2a
- ・軽歩兵ユニット Ba1a, Mo1a, Nu1a から Nu6a まで
- ・軽騎兵ユニット Nu1a から Nu16a まで
- ・軽騎兵ユニット Nu2 1a から Nu2 4a まで

矢のマークは、ユニットの戦闘力と移動力の間描かれている(13.4 に規定する右上の角ではなく、初版ルールから別の変更がある)

## シナリオ 1

### Agathocles の監視塔(Watchtower of Agathocles)

紀元前 204 年冬

(省略)

マップの配置 英文ルール P4 のとおり。

**フォーメーション(カルタゴ軍の唯一のフォーメーションである):ハンノ(Hanno)(軍指揮官)の前衛騎兵部隊**

エリア 37:ハンノ(Hanno)、重装騎兵 Ca 1b, 軽騎兵 Nu 1b(両者とも減少戦力面でセットアップする)

エリア 38:軽騎兵 Nu1 2a

エリア 39:軽騎兵 Nu1 3b 及び Nu1 4b(両者とも減少戦力面でセットアップする)

エリア 40:軽騎兵 Nu1 5b 及び Nu1 6b(両者とも減少戦力面でセットアップする)

エリア 41:重装騎兵 Ca 2b(減少戦力面でセットアップする)

### カルタゴ軍の特別ルール

新規の指揮官:ハンノが戦死すると、ルール 18.22 により、「劣等指揮官」にのみ置き換えられる。

**待ち伏せ:**第 1 ターン(のみ)、ローマ軍プレイヤーは自動的に先行になる。第 1 ターンは、先行決定のダイスを振ることはない(5.1)。しかし、ローマ軍プレイヤーは、活性化出来る自分のフォーメーション指揮官の数を確認するために、通常にダイスを振らなくてはならない(5.2)。もし、スキピオのイニシアチブ値よりもダイスの目が大きい場合、スキピオは待ち伏せによる優勢を失い、代わりにカルタゴ軍プレイヤーが、ルール 5.22 により活性化のためにダイスを振ることが出来る。第 2 ターンには、前回のプレイヤーが通常に先行決定、かつ活性化のダイスを振ることが出来る。

**軍の崩壊の適用なし:**このシナリオには、大規模ユニットが一切参加していないため、軍の崩壊(18.3)のルールは適用しない。ローマ軍ユニットは、マップ上から退出することは出来ないが、カルタゴ軍プレイヤーはいつでも、マップ上の北端から退出することが出来、かつそれをするにより勝利ポイントを得られる(これは、ルール 9.8 の例外である)。カルタゴ軍ユニットは、他のマップ端から退出することは出来ない。

## 勝利条件

一方の陣営の全てのユニットが、除去されるか、マップ上から退出した時に、ゲームは終了する。カルタゴ軍プレイヤーは、以下の通りに勝利ポイントを得られる。

- ・マシニッサを除去したならば3勝利ポイント
- ・ラエリウスを除去したならば2勝利ポイント
- ・敵軍の騎兵のステップを除去する毎に1勝利ポイント
- ・成功裏にマップの北端へ退出したカルタゴ軍のステップ(指揮官ではない)毎に1勝利ポイント

回復(18.0)によって戻ったステップは、除去されたものとみなされない。ゲーム終了時に、最も多く勝利ポイントを得たプレイヤーが勝者となる。同点の場合には、カルタゴ軍の勝利となる。

## 歴史的結果

省略

## シナリオ

### 大平原(The Great Plains)

紀元前 203 年 4 月 ~ 5 月

省略

マップの配置 英文ルール P5 のとおり。

#### フォーメーション1:シファチェ王(King Syphax)の西(Masaesulian)ヌミディア軍

マップ のエリア 52:軽騎兵 Nu1 1a 及び Nu1 2a

マップ のエリア 37:シファチェ(Syphax)、軽騎兵 Nu1 3a 及び Nu1 4a

マップ のエリア 30:軽歩兵 Nu1 1a、Nu1 2a 及び Nu1 3a

マップ のエリア 15:軽歩兵 Nu1 4a、Nu1 5a 及び Nu1 6a

#### フォーメーション2:ハシュドウルバル・ジスコーネ(軍指揮官)のカルタゴ軍

マップ のエリア 08:バーバリアン 1b 1a

マップ のエリア 74:ハシュドウルバル、バーバリアン 1b 2a

マップ のエリア 59:軽歩兵 Lb 1a、Lb 2a 及び Lb 3a

マップ のエリア 52: 軽歩兵 Pu 1a、Pu 2a 及び Pu 3a

マップ のエリア 37: 軽歩兵 Mo 1a、Ba 1a 及び Pu 4a

### フォーメーション 3: ハミルカル(Hamilcar)のカルタゴ軍騎兵

マップ のエリア 30: ハミルカル(Hamilcar)、重装騎兵 Ca 1a 及び Ca 2a

### カルタゴ軍の特別ルール

**新規の指揮官:** もしシファチェが除去された場合、Tychaeus にのみ置き換えることができる。もし、Tychaeus が、他の全ての指揮官が除去された場合、ルール 18.2 により、他の指揮官が「劣等指揮官」に置き換えることができる。

### 勝利条件

一方の陣営が除去されるか、マップ上から退出した時に、ゲームは終了する。カルタゴ軍プレイヤーは以下の場合に勝利ポイントを得る。

- ・スキピオを除去したならば、5 勝利ポイント
- ・マシニッサを除去したならば、3 勝利ポイント
- ・ラエリウスを除去したならば、2 勝利ポイント
- ・他の敵軍の指揮官を除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・レギオンのステップを除去する毎に(軽装歩兵や残兵を含む) 2 勝利ポイント
- ・敵軍の騎兵(どんな種類でも)のステップを除去する毎に

回復(18.0)を通じて戻ったステップは、除去されたものとみなされない。ローマ軍は、カルタゴ軍プレイヤーよりも少なくとも 25 勝利ポイントを超えている場合、大勝利となり、11~24 勝利ポイントを超えていた場合、限定的勝利となる。ローマ軍がカルタゴ軍よりも 10 勝利ポイントを超えていた場合、カルタゴ軍の限定的勝利となり、カルタゴ軍がローマ軍よりも勝利ポイントが超えていた場合、大勝利となる。

### 歴史的結果

(省略)

### シナリオ

#### Cirta

紀元前 203 年 5~6 月

(省略)

マップの配置 英文ルール P6 のとおり。

**フォーメーション 1 :Tychaeus 指揮下の西(Masaesulian)ヌミディア軍の右翼**

エリア 63:Tychaeus、軽騎兵 Nu1 1a 及び Nu1 2a

エリア 48:軽騎兵 Nu1 1a、Nu1 2a 及び Nu1 3b(3番目のものは減少戦力面でセットアップする)

**フォーメーション 2 :シファチェ王(軍指揮官)の西(Masaesulian)ヌミディア軍の左翼**

エリア 41:軽歩兵 Nu1 4a、Nu1 5a 及び Nu1 6b(最後のユニットは減少戦力面でセットアップする)

エリア 26:シファチェ、軽騎兵 Nu1 3a 及び Nu1 4a

エリア 19:軽騎兵 Nu1 5a 及び Nu1 6a

**カルタゴ軍の特別ルール**

**新規の指揮官:**戦死した任意のカルタゴ軍指揮官は、ルール 18.22 により、「劣等指揮官」にのみ置き換えられる。

**勝利条件**

シナリオは、一方の陣営の全てのユニットが、除去されるか、マップ上から退出すると終了する。カルタゴ軍プレイヤーは、以下の方法により、勝利ポイントを得る。

- ・マシニッサを除去すると 4 勝利ポイント
- ・ラエリウスを除去すると 2 勝利ポイント
- ・他の敵軍指揮官を除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・敵軍ユニットのステップを除去する毎に 2 勝利ポイント

回復(18.1)によって戻ったステップは、除去されたものとはみなされない。相手側よりも 1~7 勝利ポイント多く得た陣営は、限定的勝利となり、8 勝利ポイント以上を得た陣営は大勝利を得る。同じ勝利ポイントの場合は、引き分けとなる。

**歴史的結果**

(省略)



## シナリオ

### ザマの戦い(Zama)

紀元前 202 年 10 月 19 日

(省略)

マップの配置 英文ルール P7 のとおり。

#### フォーメーション 1:Tychaeus 王子の西(Masaesulian)ヌミディア騎兵

マップ のエリア 05:軽騎兵 Nu2 1a

マップ のエリア 18:軽騎兵 Nu2 2a

マップ のエリア 27:Tychaeus、軽騎兵 Nu2 3a

マップ のエリア 40:軽騎兵 Nu2 4a

#### フォーメーション 2:ハンニバル・バルカ(Hannibal Barca)(軍指揮官)のカルタゴ軍

マップ のエリア 39:戦象 Ca 1b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 50:戦象 Ca 2b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 61:戦象 Ca 3b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 72:戦象 Ca 4b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 06:戦象 Ca 5b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 17:戦象 Ca 6b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 28:戦象 Ca 7b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 39:戦象 Ca 8b(減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 49:軽歩兵 Mo 1a

マップ のエリア 62:バーバリアン Ib 1c(cの減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 71:バーバリアン Ib 2c(cの減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 05:バーバリアン Lg 1a

マップ のエリア 18:バーバリアン Ce 1a

マップ のエリア 27:軽歩兵 Ba 1a

マップ のエリア 48:軽歩兵 Pu 1a

マップ のエリア 63:軽歩兵 Lb 1a 及び Lb 2a

マップ のエリア 70:軽歩兵 Pu 2a 及び Pu 3a

マップ のエリア 04:軽歩兵 Pu 4a 及び Pu 5a

マップ のエリア 19:軽歩兵 Lb 3a 及び Lb 4a

マップ のエリア 26:軽歩兵 Pu 6a 及び Pu 7a

マップ のエリア 03:ハンニバル

マップ のエリア 65: ファランクス Ca 4a

マップ のエリア 68: ファランクス Ca 1a

マップ のエリア 02: ファランクス Ca 3a

マップ のエリア 21: ファランクス Ca 2a

マップ のエリア 24: ファランクス Ca 5a

### フォーメーション3:ハンノ(Hanno)のカルタゴ軍市民騎兵

マップ のエリア 40: 重装騎兵 Ca 1b(bの減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 49: ハンノ(Hanno)、重装騎兵 Ca 2b(bの減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 62: 重装騎兵 Ca 3b(bの減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 71: 重装騎兵 Ca 4b(bの減少戦力面でセットアップする)

### カルタゴ軍の特別ルール

**新規の指揮官:**ハンニバルが戦死した場合、ハシュドゥルバルにのみ置き換えられる。もし、ハシュドゥルバル、または任意の他の指揮官が戦死した場合、ルール 18.2 により、他の指揮官が「劣等指揮官」に置き換えられる。

**戦象の突撃:**第1ターンの指揮フェイズ中(全ての他のユニットが活性化する前に)、カルタゴ軍プレイヤーの全ての戦象ユニットは、特別に早期活性化し、各戦象ユニットは、ローマ軍ユニットか、戦象のいる北の方向の2エリア向こうのユニットへと突撃しなければならない。ルール 12.0 により、突撃を解決し、その後は通常にプレーを続行すること。生き残った戦象ユニットは、第2ターンになるまで活性化することは出来ない(この早期活性化は、第1ターンの活性化とみなす)。このルールの例外として、オプションのセットアップを参照すること。

**イタリア軍:**このシナリオにおいてのみ、ファランクスユニットは、剣で武装したバーバリアン重装歩兵として扱われる。それらは、正面からの突撃に対する防御(12.31)に対して、戦闘力が2倍になることを除き、移動や戦闘の目的上、バーバリアンユニットとして活動する。また、勝利条件の目的上、ファランクスユニットとして扱われる(以下を参照)。

**マップ上からの退出:**ファランクスユニット、及びカルタゴ軍の指揮官は、任意の時にマップの北端から退出することが出来る(他のユニットや指揮官は、18.3 に述べられる軍の崩壊のルールを通じてのみ退出することが出来る)。カルタゴ軍プレイヤーは、マップの北端へ退出した指揮官、及びファランクスユニットのステップにより勝利ポイントを得ることが出来る。ローマ軍プレイヤーは、退出したファランクスユニットによって勝利ポイントを得ることは出来ない(これは、ルール 9.8 の例外である)。ローマ軍プレイヤーは、ルール 18.3 により、他のマップ端から退出したファランクスユニットにより、通常に勝利ポイントを得ることが出来る。かつ各プレイヤーは、ルール 18.3 により、マップ外へ退出した他の敵軍ユ

ニットにより、通常に勝利ポイントを得ることが出来る。

**オプションのセットアップ:** 両プレイヤーが同意するならば、認められたエリア内の望むところに、自分のユニットを配置することが出来る。許可されるカルタゴ軍のセットアップエリアは、マップ上のエリア 08 からマップ上のエリア 71 を含んだ列、かつ/またはその列の北の任意のエリアである。カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーのセットアップをする前に、全ての自分の陣営のユニットをセットアップしなければならない。このルールを用いる時は、以上に述べられている戦象の突撃のルールは適用されない。このルールを用いることにより、ローマ軍プレイヤーはプレーの終了時に、特別の 20 勝利ポイントを得ることが出来る。

### 勝利条件

このシナリオは、いずれかの陣営の全てのユニットが除去されるか、マップ上から退出すると、終了する。カルタゴ軍プレイヤーは、以下の通り、勝利ポイントを得る。

- ・スキピオを除去したならば 5 勝利ポイント
- ・ラエリウスを除去したならば 2 勝利ポイント
- ・マシニッサを除去したならば 2 勝利ポイント
- ・他の各指揮官を除去すると 1 勝利ポイント
- ・レギオンユニットのステップを除去する毎に 2 勝利ポイント
- ・敵軍の騎兵のステップを除去する毎に 2 勝利ポイント(全てのタイプ)
- ・敵軍の軽歩兵のステップを除去する毎に 1 勝利ポイント
- ・マップの北端から退出したファランクスステップ毎に 2 勝利ポイント
- ・ハンニバルと、少なくともファランクスステップが、同じターン中に同じエリアからマップの北端へと退出したならば、5 勝利ポイント
- ・他のカルタゴ軍指揮官と、少なくともファランクスステップが、同じターン中に同じエリアからマップの北端へと退出したならば、1 勝利ポイント

回復(18.1)によって戻ったステップは、除去されたものとみなされない。ローマ軍プレイヤーは、カルタゴ軍プレイヤーより少なくとも 35 勝利ポイントを超えている場合、大勝利となり、21~34 勝利ポイントを超えている場合限定的勝利となる。カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーがカルタゴ軍と同点であるか、20 勝利ポイントを超えている場合に、限定的勝利を得る。また、カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーよりも多く勝利ポイントを得た場合、大勝利となる。

### 歴史的結果

(省略)

## ボーナスシナリオ

### チュニスの戦い(Tunes)

紀元前 255 年 5 月

(省略)

マップの配置 英文ルール P9 のとおり。

#### フォーメーション 1 : Bostar 指揮下の傭兵の(Mercenary)騎兵

マップ のエリア 30: Bostar、軽騎兵 Nu1 1a 及び Nu1 2b ( 2 番目のユニットは、b の減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 37: 軽騎兵 Nu1 3a 及び Nu1 4b(後者のユニットは b の減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 31: 軽歩兵 Mo 1a

#### フォーメーション 2 : スパルタのクサンティッポ(Xanthippus)(軍指揮官)指揮下のカルタゴ軍

マップ のエリア 16: 戦象 Ca 1a 及び Ca 2a

マップ のエリア 07: 戦象 Ca 3a 及び Ca 4a

マップ のエリア 73: 戦象 Ca 5a 及び Ca 6a

マップ のエリア 60: 戦象 Ca 7a 及び Ca 8a

マップ のエリア 74: クサンティッポ(Xanthippus)

マップ のエリア 58: バーバリアン Lg 1a

マップ のエリア 75: ファランクス Ca 3c(c の減少戦力面で配置する)

マップ のエリア 09: ファランクス Ca 4a

マップ のエリア 14: ファランクス Ca 5a

#### フォーメーション 3 : ハミルカル(Hamilcar)指揮下のカルタゴ市民騎兵

マップ のエリア 52: ハミルカル(Hamilcar)、重装騎兵 Ca 1a 及び Ca 2b( 2 番目のユニットは b の減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 37: 重装騎兵 Ca 3a 及び Ca 4b(最後のユニットは、b の減少戦力面でセットアップする)

マップ のエリア 53: 軽歩兵 Ba 1a

#### カルタゴ軍の特別ルール

新規の指揮官: 戦死した任意のカルタゴ軍指揮官は、ルール 18.22 により、他の指揮官が「劣

等指揮官」に置き換えられる。

**マップからの退出:**ローマ軍ユニットは、任意の時に、マップの北端から退出することが出来る。ローマ軍プレイヤーは、北端へと退出したレギオンのステップにより勝利ポイントを得られるが、カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍がそれをすることによって勝利ポイントを得ることは出来ない(ルール 9.8 は適用されない)。ローマ軍プレイヤーは、マップ北端へ退出したカルタゴ軍ユニットについて、勝利ポイントを得られ、かつ各プレイヤーは、それ以外のマップ端から退出したユニットにより勝利ポイントを得る(ルール 18.3 の軍の崩壊を参照すること)。

### 勝利条件

シナリオは、いずれかの陣営の全てのユニットが除去されるか、マップから退出した時に終了する。カルタゴ軍プレイヤーは、以下の通りに勝利ポイントを得る。

- ・レグルスを除去すると 2 勝利ポイント
- ・敵軍のステップを除去する毎に 1 勝利ポイント(どんな種類でも)

回復(18.0)を通じて戻ったステップは、除去されたものとはみなされない。相手側よりも多く勝利ポイントを獲得した側が勝者となる。同点の場合は、ローマ軍の勝利である。

### 歴史的結果

(省略)