

# JUSTINIAN

GMT Games (1999)

和訳ルール

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 コンポーネント
  - 2.1 地図
  - 2.2 ユニット
  - 2.3 ダイス
- 3.0 ゲームの手順
  - 3.1 プレイ手順
  - 3.2 初期配置
- 4.0 活性化
  - 4.1 活性化の手順
  - 4.2 蛮族の活性化と手順
  - 4.3 蛮族の忠誠
  - 4.4 ビザンツの活性化
  - 4.5 統合作戦
  - 4.6 蛮族の移動
- 5.0 財政
  - 5.1 属州の支配
  - 5.2 税収と支出
  - 5.3 外交と賄賂
  - 5.4 国庫
- 6.0 指揮官と軍
  - 6.1 指揮官(Magisteres Militum)
  - 6.2 ビザンツ地上軍
  - 6.3 ビザンツ国境守備隊
  - 6.4 蛮族の指揮官
  - 6.5 蛮族軍
- 7.0 移動
  - 7.1 地上移動
  - 7.2 海上移動
  - 7.3 妨害
- 8.0 戦闘
  - 8.1 地上戦闘
  - 8.2 戦闘結果
  - 8.3 海上戦闘
- 9.0 ランダムイベント
- 10.0 ゲームの勝者
  - 10.1 ゲームの終了
  - 10.2 勝利条件

## 1.0 イントロダクション

**JUSTINIAN** (ユスティニアヌス) はビザンツ帝国皇帝ユスティニアヌスによるローマ帝国再建を扱ったゲームである。帝の統治はビザンツの最盛期であった。彼が征服した領土

以上のものを得た皇帝は、アウグストゥスとトラヤヌスだけである。

**プレイヤー:** このゲームは2人用であるが、1人でも遊べる。

**ゲーム目的:** ビザンツ帝国プレイヤー(以下ビザンツ)は地図上の全ての地域を支配することによって勝利する。

**ゲーム期間:** ゲームは10ターンからなる。ビザンツが勝利条件を満たすか、2度目の疫病(Plague)の再発によって終了する。プレイ時間は5時間ほどであるが、最初はもっとかかるだろう。史実では527年より皇帝の征服が始まり、疫病が勃発した558年に終了している。ユスティニアヌスはビザンツ皇帝としては希なことに、563年に老衰にて崩御した。

**スケール:** 各ターンは遠征の実施に適切な4年間を表している。1戦闘力(SP)は兵士1,000名、各艦隊は50隻である。

**デザインノート:** 我々は東ローマ帝国を、当時の人々が用いていたとはなかったビザンツ帝国と呼称することに決めた。ゲームに登場する部族は全て「蛮族」と呼ばれるが、これは物事をわかりやすくするためである。

## 2.0 コンポーネント

JUSTINIANに含まれている内容物は以下の通り

- ・33"×22"の地図
- ・207個のユニットおよびCH(Cohesion Hit)カウンター(CATAPHRACTより流用。蛮族のSPを表すのに用いる)
- ・10面体ダイス
- ・ルールブック

## 2.1 地図

地図は、ユスティニアヌス帝統治の晩年のビザンツ帝国をカバーしている。

**地域:** 地図は5つの地域に分けられている。これは主に統治・行政から見た区分であり、色分けで識別される。

**ヒストリカルノート:** エジプトは行政的には東方に属するのだが、ゲーム的に区分した。

**属州:** 地域にはそれぞれ固有の属州がある。属州を支配することによって、ビザンツは収入を得る(5.0 財政 参照)。  
・固有名を持つ島は属州である。名を持たぬ島はゲームでは意味をなさない。  
・群島をなす属州は、ギリシア・トルコ間の「Insulae」とヒスパニア東部の「Balearis」など、その海域にボックス形式で表されている。  
・Septem の小さな属州とヒスパニアの大きな属州は、それぞれ別個の属州であり、海峡を渡ることにつながっている。  
・黒海沿岸の Lazica は独立した属州である(5.14 参照)。

**都市属州:** ある属州は都市を有している(例: Mesopotamia の Dara; Euphratensis は都市を持たない)。都市を有する属州(要塞と混同しないこと)は「都市属州」と呼ばれる。

**要塞属州:** ある属州は要塞(Fort)を有している(例: Moesia)。要塞は、その属州を支配しているプレイヤーに有利に機能する。さらにビザンツは新しい要塞を建設することができる。新しく建設する要塞は、あらかじめ印刷されている物と同等に扱われる。

**蛮族ボックス:** 様々な蛮族の居住地を示す16個のボックスが帝国を取り囲んでいる。東ゴート族(Ostrogoths)とヴァンダル族(Vandals)はすでに属州を支配しているので、こうしたボックスを持たない。ボックスから伸びる矢印は、その部族なり国家が活性化したときに移動する方向を指している。ビザンツはボックスに侵入できない。

**海域:** 赤戦に囲まれた海域がある。Insulae(東方に属する)と Balearis(アフリカに属する)は別個の属州であり、海域を分けてはいない。海域は海上移動を規定する。

**海峡:** 海峡は海を渡っての地上移動を可能にする。地図上には1) Bithynia と Europa 2) Hellespont と Europa 3) Lucania と Sicilia 4) Hispania と Septem の4つの海峡がある。

(明確化):

・Rhodes 島は属州 Caria の一部であり、単独の属州ではない

・East 地域は合計51Gを有している

## 2.2 ユニット

ビザンツについては、リーダーと軍それぞれにユニットが用意されている。蛮族については、ユニットにリーダー名が記されているのではなく、軍ユニットがリーダーの役割も兼ねる。

指揮官(MagMill)

蛮族軍

ビザンツSP

艦隊

ビザンツ軍とマーカー

蛮族の戦力(SP)を表すために、CATAPHRACTのCHカウンターを使用すること。

(明確化): 艦隊ユニットの「4」は、艦隊が有する妨害能力である(7.35 参照)

## 2.3 ダイス

このゲームでは10面体を使用する。0はそのまま0であり、10とは見なされない。

## 3.0 ゲームの手順

### 3.1 プレイ手順

各ターンとも以下の手順に従う

#### A: ビザンツ徴収フェイズ

1. ビザンツの徴収(5.0 参照)
2. 蛮族の移動(4.6 参照)。支配マーカーが効力を喪失する
3. ビザンツのSPおよび艦隊維持フェイズ(5.2 参照)

#### B: ビザンツ軍事フェイズ(第1ターンは無視)

1. 軍および国境守備隊のSPを回復。艦隊を再建(5.2 参照)
2. 可能であれば(最大1ターンあたり)10SPのビザンツ軍を動員する(5.26 参照)
3. リーダーセグメント: 軍指揮官(Magisteres Militum)の交代ないし任命

#### C: 活性化フェイズ

蛮族とビザンツは、活性化セグメントを交互に実施する。このフェイズでは常に蛮族が先行である(4.0 参照)。どちらも活性化セグメントは5回までである。

#### D: ターン終了フェイズ

ターンを終了し、次のターンに移る。

## 3.2 初期配置

**3.2.1** ゲーム開始時、ビザンツはエジプト全域、東方(East)とイリリクム(Illyricum)を支配している(蛮族を不在にするか、支配マーカーを配置することで表す)。

**軍ユニット:** ビザンツは以下の配置に従ってゲームを開始する。

・皇帝直属軍(Praesental Army): Europaないしコンスタンティノープルから3移動力以内の(Hellespontを越えた)アジアの属州。ビザンツ軍には移動制限が課せられる(6.24 参照)。

・東方軍(East): ペルシア(Persians)がボックスから侵入しうる任意の属州に。

・トラキア軍(Thrace): ヨーロッパ東部(Scythia・Moesia・Thracia・Haemimontus・Rhodope・Europa)の任意のエリアに。

・イリリクム軍(Illyricum): Dalmatia

**ヒストリカルノート:** Praesental Army は「皇帝のおわすところ」に配置されていた。

**ビザンツ軍は100SPを持って開始する** プレイヤーは望むままにこのポイントを国境守備隊や野戦軍に与えてもよいが、各軍は最大35SPしか持てない(6.2 参照)。これらのポイントは、エジプト、東方およびイリリクムに必ず配分されなければならない。国境守備隊は、野戦軍と同じ属州に配備されてもよい。

**ヒストリカルノート:** この時期、帝国軍の実に70パーセントが東方に置かれていた。

**ビザンツは4個艦隊を持って開始する** :そのうちヨーロッパには2個を配置。残る2個は、エジプト・東方・イリリクムの属州に好きなように配置する。

**ビザンツ軍は指揮官(MagMill)によって指揮される:** ベリサリウス(Belisarius)とナルセス(Narses)を除き、全ての軍指揮官をカップに入れる。ビザンツはそこから5人の指揮官を引き、正体が知れる前に、それぞれの軍に配置する。その後で、ベリサリウスとナルセスをカップに入れる。

**ビザンツの国庫は30Gを持っている** 第1ターンの徴収フェイズは実施しない。全部隊はこのターン、すでに維持をされている。

**3.2.2** 東ゴート族(Ostrogoths)は、イタリアに以下の軍勢を配置した状態で開始する。

- ・アタラリック(Athalaric)と30SPをイタリア内に自由配置(集中・分散は問わない)
- ・イタリア内の都市属州に1個艦隊
- ・東ゴート族の国庫はFlaminiaに置かれる
- ・東ゴート族の支配マーカーをイタリア内の全ての属州に配置するが、これはSPを持たない

**3.2.3** ヴァンダル族(Vandals)は、アフリカに以下の軍勢を配置した状態で開始する。

- ・ヒルデリック(Hilderic)と25SPをアフリカ内に自由に配置(集中・分散は問わない)
- ・3個艦隊をZeugitania(カルタゴ)に配置
- ・ヴァンダル族の国庫はZeugitaniaに置かれる

・ヴァンダル族の支配マーカーをアフリカ全属州に配置。ただしSPは有していない

**3.24** 各々の蛮族ボックスに軍ユニットを配置する(ペルシアには Chosrose と Perzons の2つ)。

**3.25** ヴァンダル・東ゴートそれぞれ別の指揮官はターントラックに置かれ、後にゲームに参加する(6.42 参照)。

## 4.0 活性化

活性化ルールはこのゲームの肝である。ビザンツと蛮族それぞれの活性化の違いが、蛮族の共同歩調不良を反映している。蛮族の軍はそれだけあてにならない組織だったのである。

### 4.1 活性化の通常手順

**4.11** 両プレイヤーとも、毎ターン5回の活性化フェイズを得る。場合によってはこれより少なくなるが、多くなることはない。

**4.12** 蛮族が先に活性化を実施する。蛮族がこれを終えた後で、ビザンツは活性化を実施するか(4.4 参照)、これを見送るか決定する。その後でまた活性化の主導権は蛮族に移り、同様の手順が繰り返されるのである。このようにして、ビザンツの決定機会が5回に達するまで続く。

### 4.2 蛮族の活性化と兵力

**4.21** 毎ターン、蛮族は5回の活性化セグメントを持っている。これらが消費されたら、地図上のターントラックの横の活性化トラック(Activation Track)で確認し、当該ターンにこれが使用できないことを示す。

・活性化セグメント(5回)のうち2回は、ヴァンダル・東ゴート・ペルシアのうちから蛮族が選択することができる(選択活性化)

・活性化セグメントのうち3回は、ランダムに発生する。どの軍が活性化するのが決定するためにダイスを振る(ランダム活性化: 4.22 参照)

上記の制限内ならば、蛮族は活性化セグメントをどのような順序で実施してもかまわない。

**例外)** 第2ターンの開始にあたり、統合作戦(Combined Operation; CO)を実施するために、2回の選択活性化を見送ることもできる(4.5 参照)

**4.22** ランダム活性化: 蛮族はダイスを2回振り、これを合計する。この数値をもとに、ランダムイベントの発生を確認する。同時に、同じ数値を00~99に置き換えて、どの蛮族が活性化するのか判断する。

**例)** ダイス目は7と4だった。ランダムイベントは合計値の「11」を使用するが、蛮族活性化の判定では、これを「74」に読み直す。

・合計が「10」以上だった場合には、ランダムイベントが発生する

・イベントを解決した後で、蛮族プレイヤーは活性化した蛮族を動かす

**4.23** 最初の活性化: あるターンに蛮族が活性化したら、最初にプレイヤーは、1) 新たに動員された兵力の規模(4.24 参照)、2) 忠誠 を決定するためにダイスを振る(4.3 参照)。

#### 例外)

・地図上にあるペルシア軍は、新たなSPのためにダイスを振らない。ボックス内にいるペルシア軍にのみダイスが実施される。

・ヴァンダル・東ゴートはランダム活性化フェイズ中、決して新たなSPのためのダイスロールを実施しない。彼らは選択活性化フェイズにおいてのみ加えてよい(4.25~26 参照)。

**例)** シリアには30SPのペルシア軍がいる。残りはペルシアのボックスにいる。蛮族プレイヤーはペルシアを選択し、ボックス内の軍を活性化すると決めた。プレイヤーは何ポイントのSPを得るかダイスロールをする。もしもシリアにいる軍を活性化させたなら、追加SP用のダイスロールはできない。

**4.24** 新規動員兵力: 蛮族ボックスとそこにいる軍隊は、毎ターン、SPなしの状態を開始する。いくつかの蛮族は地図上にSPを有した状態でターンを開始するが、初めて活性化することで、これを軍に加えることができる。当該ターンに、ある蛮族がどれだけのSPを獲得できるか(あるいはすでに有しているSPを加えるか: ヴァンダル・東ゴート) 決定するために、プレイヤーはその蛮族に該当する人口コラムに従って、蛮族活性化表を参照すること。蛮族の兵力は、

以下の潜在的能力を持つ。

**(明確化)** ヴァンダルと東ゴートだけが、地図上の軍に対してSPを加えることができる。

- ・DR ダイス目と等しいSP
- ・DR2/3 ダイス2つないし3つの値を合計する
- ・#+DR# 最初の数字と等しいSPを自動的に獲得し、加えて指定のダイスロール分を受け取る。

**例外)** リーダーの有無に関わらず、ペルシアが地図上に存在できる上限は80SPである。

**例)** 最初に、ボックス内にいるペルシア軍リーダーが活性化した。彼は20SPに加えて、ダイス3つ分のSPを獲得する。ダイスが4・7・1だったとする。このとき、地図上全てのペルシア軍が合計で48を越えていない限り、ペルシア軍は32SPを獲得する。

**4.25 東ゴート・ヴァンダルの選択:** あるターンに(ランダムではなく)ヴァンダルか東ゴートが選択された場合、プレイヤーは4.24で述べたように、追加SPのためにダイスを振る(強制ではない)。これらのSPは、自軍が保持している友好的な都市属州に配置してもよい。

- ・地図上に同時に存在できる艦隊以外の最大SPは、リーダーの有無を問わず以下のように制限される。  
ヴァンダル 50SP  
東ゴート 75SP

**4.26 ヴァンダルの流出:** あるターンにヴァンダルの動員を選択したら、ヴァンダル軍がそのターンに活性化して移動や戦闘を行うたびに、その実施に先立って、蛮族プレイヤーはヴァンダルから2SPを除去しなければならない。続くターンは、再び動員がかけられない限り、この流出は停止する。

**例)** ヴァンダルは地図上に17SPを有している。ターン開始に当たり、蛮族プレイヤーはヴァンダル族を活性化した。このときのダイスは4であった。この目に修正を加え(+1)、新しく5SPを獲得した。これは直ちにヴァンダルが支配する都市属州に配置される。Gelimer配下のヴァンダル軍は移動を決意。この移動に先立ち、ヴァンダル族は地図上にあるヴァンダル軍(軍および守備隊)から2SPを除去する。後のターンで、彼がまたヴァンダル軍を活性化させた場合、また2SPを喪失する。しかし、蛮族プレイヤーがヴァンダル軍を活性化させた折りに、新たなSPを獲得するための動員をかけなかった場合は、流出は発生しない。

**ヒストリカルノート:** ヴァンダル族も、軍事的にはかつての偉容の「影」にすぎなかった。この時代には動員や維持に関しては多くの困難に見舞われていたのである。

**4.27 移動と戦闘:** 蛮族が活性化したら、プレイヤーはその軍あるいは艦隊のスタックの1つを使用できる(ペルシア・ヴァンダル・東ゴートの場合はリーダーの1人)。すなわち活性化したら、その軍/艦隊は移動と戦闘が可能となるのである(6.4/7.0/8.0参照)。蛮族の軍は他の行動はできない。

**4.28 活性化補足:** ある蛮族ないし国が活性化し、すでに地図上にある軍を用いると決めたときには、追加となる兵力動員は発生しない(例外:4.25 東ゴート・ヴァンダルの選択を参照)。

**例)** あるターンに都市属州を支配しているフン族を用いようとするには活性化されなければならない。そして、本来のSPは保持したまま、新たにダイスを振ることはない。しかし、忠誠を確認するためのロールは発生する。

### 4.3 蛮族の忠誠

**4.31** ある蛮族が初めてランダム活性化をした時には、蛮族プレイヤーは、その帰属を確定するためのチェックをしなければならない。このルールは、ペルシア・東ゴート・ヴァンダルには適用されない(常に反ビザンツである)。初めて登場する蛮族軍について適用されるルールである。

**4.32** ビザンツプレイヤーは、新たに登場した蛮族軍を買収するために、いくら支払うのか宣言する(国庫から減らしておくこと)。その際に、蛮族プレイヤーは以下の修正を考慮しつつ、ダイスを一つ振ること。

- ・その蛮族に対する忠誠修正値(DRM: 蛮族活性化テーブル参照)
- ・ビザンツプレイヤーが買収額として3Gを支出する毎に、ダイスに1を加える。買収額の上限は9Gである

**例)** 忠誠修正表によると、フランク族は-2DRMを受けるが、ロンバルド族(数少ない親ビザンツ勢力)は+1DRMとなっている。このため、ロンバルド族が活性化し、ビザンツが9Gを買収に用いた場合は、忠誠チェックに+4の修正を加える。

**4.33** 修正を加えたダイスロールの結果を、蛮族忠誠表で参照する。結果は以下の通りである。

- ・蛮族同盟 蛮族プレイヤーによって自由に扱われる
- ・中立 (次の忠誠チェックまで) 使用されない。活性化は失われる
- ・ビザンツ同盟 そのターンの残りを、ビザンツとして扱う (4.34 参照)

**例)** 前回の「例」から続く。ダイスロールは「4」であり、これに修正(+4)を加えて「8」となった。このため、当該ターンはビザンツの指導に従うこととなる。

**4.34** 蛮族がビザンツに忠誠を誓った場合、ビザンツプレイヤーは次の選択のいずれか1つを採ること

- ・蛮族軍をただちに活性化させて(費用なし)、蛮族プレイヤーの活性化セグメント中に、移動ないし戦闘を実施する。この場合、ビザンツがこのセグメントを奪う形にはなるが、これはビザンツの活性化セグメントではない。つまり蛮族プレイヤーの活性化セグメントが、ビザンツによってプレイされると言うことである。裏切った蛮族が、兄弟たちを出し抜いたという状況にあたるのである

- ・蛮族軍の全SPをビザンツの同盟として組み込む。その蛮族がボックスから侵入してくる地方(prefecture)にいるビザンツ軍に合流させてしまうのである。(蛮族SPの)CHカウンターを、ビザンツ軍のカウンターの下に置き、彼らが同盟者であることを示す。彼らは、当該ターンの最後に取り除かれる(4.6 参照)。この手順によって、あたかも蛮族軍が、前のターンからすでに地図上にいたかのような事態を示すのである。つまり、単にそのSPをビザンツ軍に移し替えて、蛮族軍としてのマーカーをボックスに戻すこと。この同盟軍を、ビザンツは野戦軍として用いることができるが、決して分割できない。しかし、この同盟軍を動かすためには、ビザンツプレイヤーは自身の活性化まで待たなければならない(支出が発生する)

**例)** ロンバルド族は、Italy ないし Illyricum にいるビザンツ軍に合流できる

**(明確化)** ビザンツ軍に加えられた蛮族のSPは、4.6 に依拠する状況か、あるいは除去されるまで忠誠でありつづける。これらのSPは、軍限界の35SP、あるいは全軍限界の150SPの対象として数えられる。もしもビザンツが蛮族軍を使用すると決めた場合、軍の忠誠は、当該ターン終了まで続く。このとき蛮族軍のSPは、全軍限界の150SPに加えられることはない。

**4.35** 蛮族の忠誠状態は、当該ターンを通じて効果を発揮する(活性化手順の間だけではない)。仮にある蛮族が、同じターンに再度活性化しても、その忠誠状態は、先に確定

したものが継続する(買収も不可。新たに忠誠チェックのダイスが振られることもない)。親ビザンツの蛮族は、ビザンツ軍活性化の時に、活性化されることもある(通常の活性化コストを消費する。4.4 参照)。ビザンツ軍の中にいる同盟蛮族は、ビザンツ軍が活性化したときには、同じ軍隊として行動する。

## 4.4 ビザンツの活性化

**4.41** このフェイズ中に、ビザンツプレイヤーは次のうち1つの行動を実施できる

- ・2Gを支出することで、地図上にある軍や指揮官、艦隊など(当然、ビザンツないし親ビザンツであること)の1スタックを活性化させる。活性化した軍/艦隊は、移動や戦闘を実施できる(詳細は7.0/8.0項を参照)。艦隊が陸軍を輸送していたとしても、活性化には合計2Gしか必要とされない。

- ・軍はそのまま、指揮官だけが移動する(6.13 参照)

- ・増援を徴募する。新たなSP立ち上げのためにGを支払う必要はないが(5.26 参照)、艦隊については、各々につき3Gを支出する(5.28 参照)

- ・何事も起こさずに終了する

**例外)** ビザンツプレイヤーは、何らかの行動を起こす前に、少なくとも10SPに至るまでの、2個皇帝直属軍を登場させるためのSPを立ち上げなければならない。このルールは、ビザンツプレイヤーが何らかの軍を活性化するか、移動するかの前に、皇帝直属軍を活性化セグメントにおいて動員すべき事を課しているのである。

ビザンツプレイヤーが活性化フェイズを終えるか、パスした後で、主導権は蛮族プレイヤーに移る。しかし、これがビザンツにとって5回目のセグメントだった場合は、活性化フェイズは完全に終了したものと見なして、ターンは終了する。

**4.42 要塞:** 要塞は防御側にのみ利益をもたらすものであり、同時に阻止行動にも益する。そのためには、プレイヤーが活性化セグメントの開始にあたって、その属州を支配していなければならない。要塞建設は(その活性化が移動にせよ、部隊徴募だったにせよ)活性化の一部と見なされる。要塞を建設できるのはビザンツだけである(各2G)。1度の活性化では、要塞は1つしか建設されない。また要塞は、活性化の間に建設される。ビザンツプレイヤーは、都市を持たない属州に対して要塞を建設できるが、その場

合、この属州にはその時点で要塞がなく、しかも味方の軍が存在していることが条件となる。一度建設された要塞は、ゲーム中に破壊されることはない。すでに地図に印刷してあるものであれ、建設されたものであれ、ゲームでの効果は同じである。

#### 4.5 統合作戦

**4.51** 第2ゲームターンの開始時(A.D.532)より、蛮族プレイヤーは統合作戦(Cmbined Operation: CO)の実施を決断する。COはそのターンにおける蛮族の最初の活性化運動で実施しなければならない。

**4.52** 活動自体は1度しかないのだが、蛮族プレイヤーは、CO実施によって選択活性化を全て使用することとなる。つまり、当該ターンには、蛮族プレイヤーは活性化の機会を1つ喪失するということである。

**4.53** CO実施を宣言したら、蛮族プレイヤーは活性化させる2つの部族や国を、次に従って選択すること。

- ・主要蛮族(ペルシア・東ゴート族・ヴァンダル族)1つに加えて、
- ・他の(弱小)蛮族(上記3つをのぞく部族)で、主要蛮族が(論理的に)移動してくる属州に進出可能なものを1つ

**4.54** 統合作戦のうま味は、次のとおりである。

- ・この活性化については、忠誠ダイスロールは不要となる(このターンにおいては、双方の蛮族とも忠誠状態である)
- ・選択された2つの蛮族軍は、移動力に+1の修正を受ける
- ・2つの蛮族は、分割(一方が行動する前に、もう一方が活性化を終える)して用いられてもよいし、活性化した主要蛮族のリーダーシップのもとで、移動/戦闘/防衛に、共同して携わることもできる(7.18 参照)

**4.55** COの実施には、蛮族プレイヤーが5つある活性化セグメントのうち1つを喪失するという欠点がある。この実施ターンには、ビザンツプレイヤーは、蛮族プレイヤーよりも1つ余分に活性化の機会を持つことになるので、ビザンツは連続して活性化すると宣言してもよい。この場合、単純に続けて活性化セグメントを実施すればよいが、ビザンツプレイヤーは、連続する2つのうち最初のセグメントの結果を見る前に、続けざまに行動内容を宣言しておかねばならない。

**例)** 蛮族プレイヤーは、ターン最初の活性化セグメントにお

いてCOの実施を宣言した。彼は Campania にいる Totila 麾下の東ゴート軍と、フランク族を選択した。蛮族プレイヤーはフランク族のSPを決定する(10+2d10)。Totila の東ゴート軍は Flaminia に侵入し、フランク族も同じ属州に侵攻する。彼らは Ravenna 郊外にいるビザンツ軍を攻撃するために、統合作戦を行うのである。これにともなう追加移動力は、最後に動いた軍が消費する。蛮族プレイヤーが全ての移動と戦闘を終えた後で、ビザンツ側はセグメントを連続消費するかどうか決定する。彼は最初の活性化を、Italy にいる軍に7SPを与えるために使用し、続く2度目の活性化では、この軍を移動させて、すでに統合作戦を終えた東ゴート=フランク同盟軍と戦わせることを宣言したのである。

#### 4.6 蛮族の除去

**4.61** 第2ターンのビザンツの税収フェイズから、ビザンツプレイヤーが税収を終えたら、以下に該当し、かつ都市属州にいないものは地図上から除去される。また、4.24 に従い、蛮族ボックスとその軍はSPなしの状態が始まることも注意。

- ・ビザンツの同盟者(4.34 参照)
- ・蛮族の同盟者(6.53 参照)
- ・弱小蛮族の軍ユニット(ビザンツとの同盟は関係ない)
- ・蛮族ボックス内のSPと各種マーカー

これに該当する者のSPとマーカーを取り除き、めいめいのボックスに戻すこと。弱小蛮族とは、東ゴート・ヴァンダル・ペルシアをのぞく全てを指す。

**4.62** ペルシアの消耗:ペルシアのボックスから、属州2つに相当する距離よりも遠方(3つ以上)にいるペルシア軍のSPは、消耗確認のダイスロールを要求される。それが軍であるかどうかを問わず、上のようなペルシアSPが存在する属州ごとにダイスを1つ振ること。これが都市属州にいる場合は、ダイス目を-2する。こうして得られた数値と同じだけのSPが、その属州から差し引かれる。

**ヒストリカルノート:** ペルシア人は西方への領土拡大を目論んではおらず、単に国境線を確定したかっただけなのである。よって、ペルシアの軍事行動は、遠征というよりも、襲撃というところで抑えられていた。ペルシア人は、アンティオキアを奪取するという一点にのみこだわる他は、この原則に忠実だったのである。

#### 5.0 財政

財政はビザンツにのみ関係を持ち、蛮族に対しては発生し

ない。

**ヒストリカルノート:** ユスティニアヌスは、財政難に悩まされ続けており、これが帝国版図拡大の動機でもあった。実際、彼がかなりの儉約家であったことが記録されている。

## 5.1 属州の支配

**5.1.1 蛮族SPや支配マーカーが**  
置かれていない属州は、ビザンツの領土として扱う(この場合、ビザンツ同盟者のSPは蛮族と見なされない)。敵味方のSPが同じ属州にある場合、そこはどちらからも支配されない。プレイヤーは戦闘に勝利することで、敵のSPを除去できる(8.21 参照)。

**5.1.2 ヴァンダル・東ゴート・ペルシアは、**ビザンツの税収を阻止するために、属州に対して支配マーカーを使用できる。他の蛮族は支配マーカーを使用できない。蛮族の支配マーカーは、他の支配マーカーやSPが存在しない属州に対して、蛮族軍が侵入することで配置される。支配マーカーを配置するために、1MPを消費すること。

**例)** フランク族のSPが存在する属州に侵入してきた東ゴート族は、支配マーカーを置くことはできない。たとえフランク族が蛮族の同盟者であっても置くことはできないのである。

**デザインノート:** この時代、地中海地域外からの侵略は、領土拡大を目指したというより、むしろ大規模な襲撃というべきものだった。したがって、他の部族については、支配マーカーや部隊配置を禁じたのである。

**5.1.3 敵の支配マーカーを1つ除去するには、**1MPを消費する。もしも敵SPがその属州に置かれているなら、この手順では除去できない。支配マーカーの除去は、戦闘ではなく移動の一形態として扱われているからである。これはビザンツのみ実行する行動なので、ビザンツの支配マーカーは用意していない。ただし、ビザンツと同盟関係にある蛮族軍は、蛮族支配マーカーを除去できない。

**5.1.4 Lazica:** 黒海南東岸(東方の一部と見なされる)にある都市属州"Lazica"は、独立した地域ではあるが、ビザンツの属国のような役割を果たして、フン族などを牽制していた。Lazica は、税収をもたらすことはないが、ビザンツはLazica に自由に入出入りできる。ビザンツプレイヤーは、ここに軍を保持してもよいが、国境守備隊を配置してはならない。ペルシア軍ないし蛮族側についた Utigur Hun 族がビザンツのSPが置かれていない Lazica に侵入した場合(この条件だけ)、ダイスを振ること。この結果は、Lazica 自

身が自衛のために立ち上げたSPである。勝敗を問わず、この戦闘の後で、Lazica のSPは、次の危機まで取り除かれる。蛮族プレイヤーは、支配マーカーや守備隊としてのSPをLazica に置くことはできない。したがって、蛮族が支配したければ、軍ユニットを置くしかないということである。Lazica が蛮族によって支配されている場合、ビザンツプレイヤーは勝利条件を満たせなくなることもある(10.0 参照)。

## 5.2 税収と支出

**5.2.1 税収:** 本ゲームにおける"帝国通貨"は、Gold の「G」で表現される。ビザンツプレイヤーは、属州を支配することでGを受け取る。固有の数値が与えられていない限り、各属州には(Lazica をのぞいて)1Gの税収が期待できる。たとえば、Aegyptus は、1Gの税収であるが、Aegyptus は3Gの収税が見込めるのである。第2ターン以降、毎ターンの最初に、ビザンツの税収フェイズが行われる。ビザンツプレイヤーは、支配している属州から、どれだけの税収があるのか計算する。この結果が、ビザンツプレイヤーの財政トラック上の、現在の国庫に加えられる数値となる。この税収は、当該ターンを含む、以降のターンに使用できる。ビザンツのGは、ターンを通じて持ち越してできる(税収を、獲得したターンで使い切る必要はない)。

**プレイノート:** これを速やかに解決するためには、まず支配している全ての属州の合計を(地図にリストアップされているとおりに)出し、個々の属州について加減すればよい。

**ヒストリカルノート:** ビザンツ帝国は、72枚で金1ポンドに相当する正規通貨(ローマ帝国のソリドゥス金貨に匹敵する)で運営されていた。帝国は、野戦軍1SP(1,000名相当)を維持するために400ポンドの金を支出していた。我々は、この数字をより簡便にし、400ポンドの金を、ゲームでの1Gと等価にしたのである。

**5.2.2 維持:** Gの収集を終えた後で、ビザンツプレイヤーは「平和」目的で地図上に配備してある部隊の維持費を支払うことができる(強制ではない)。

- ・野戦軍SP毎に1G
- ・国境守備隊3SPごとに1G
- ・1個艦隊につき1SP
- ・要塞は維持の必要はない(4.42 参照)

もしもビザンツが支出しないと決めたら、維持されなかった部隊の上に"Not Paid"マーカーを載せ(カウンターを裏返しにする)、反乱についての5.24 や 5.25 項、略奪に関する8.28 項を参照すること。



**例)** Armenia にいる22 SPの軍を維持するためには22 Gを支出し、Libya Pentapolis にいる17 SPの国境守備隊については6 Gを支払う

**ヒストリカルノート:** ビザンツ帝国では、同数の国境守備隊と野戦軍のコスト比は3:2となっていた。国境守備隊は土着して生涯を終えると思なされていたのである。少なくとも任期の半分については、帝国は支払いをしていなかった。

**5.23 維持は、属州および兵種毎(野戦軍・国境守備隊・艦隊)に実施されなければならない、各属州については、野戦軍SP(例外あり)のすべて、艦隊のすべて、守備隊のすべてといった区分をする。ビザンツは、(属州における)一部の野戦軍SPを維持しなくてもよいが、他の兵種については、まとめて維持すること。しかし、艦隊と野戦軍、国境守備隊を区別して、艦隊と野戦軍には維持を行い、守備隊には行わないということも宣言できる。**

#### 5.24 Not Paid: 軍隊に適用される

この状態は、最低5 SPを起ちあげて、その軍に配置することで取り除かれる。これにより、即座に"Not Paid"マーカーが除去される。さらに、このマーカーは、略奪(loot)の後でも除去される(8.28 参照)。国境守備隊のSPと艦隊は、次の徴収フェイズにおいて維持されることによるのみ、この状態を変えられる。

**5.25 反乱(Mutiny):** もしもランダム反乱イベントが発生した場合(4.22 / 9.0参照)、ビザンツはNot Paidマーカーが置かれている、国境守備隊と艦隊に対して反乱チェックを実施しなければならない。実施にあたり、各属州の部隊および艦隊スタック毎にダイスロールをすること。

- ・奇数だった場合は何も起こらないが、Not Paid マーカーは維持が行われな限り除去されない
- ・偶数だった場合、守備隊と艦隊は反乱を起こしたと見なす。これらは地図上から取り除かれる。

野戦軍SPは、反乱を起こさないかわりに、近辺を略奪する傾向にある(8.28 参照)。

**5.26 ビザンツSPの起ちあげ:** ビザンツは、SPを起ちあげるためにGを支出する必要はない。艦隊建造の際には支出を必要とするが、両者は、以下どちらかの同じセグメントに発生する。

- ・ビザンツの軍事フェイズに自動的に発生するか・・・
- ・軍を移動するかわりに、守備隊や艦隊を起ちあげる

ビザンツは、ダイスロールによってSPを起ちあげる。つまり、この結果が地図上に置けるSP数になるのである(0では部隊は起ちあがらないと言うこと)。新たなSPは、ビザンツが適切と認める地図上の軍や、支配下にある属州の守備隊に分配される(5.27 参照)。

**例外)** もしも皇帝直属軍が、最低でも各々10 SPをストックしていない場合、ビザンツは可能な限り速やかに、皇帝直属軍が10 SPに達するまで、SPを分配しなければならない。これは、他のSPを起ちあげる前に、最優先される。

ビザンツ軍事フェイズにおいて、追加部隊のダイスロールを終えた後で、可能であればビザンツは、追加10 SPとともに軍を1つ起ちあげることができる。この新しい軍は、ダイスロールによってすでに起ちあがっている部隊(SP)を利用することはできない(しかし、活性化の時や、続くターンの軍事フェイズなど、後になってさらにSPを受けることは可能である)。

活性化セグメントにおいて、ビザンツが部隊の起ちあげを選んだ場合には、ダイスを1つ振るのである。

**5.27 ビザンツ軍の限界:** ビザンツが軍全体(野戦軍と守備隊)として保持できるのは、最大150 SPまでである。艦隊に制限はない。ビザンツ軍各々は35 SPが上限である。

**デザインノート:** この時代には、軍を建設する努力こそがあらゆる成功の源である。地図から入手しうる徴収の合計では、許容されたSPの2/3にしかあたらぬのだ。

**5.28 艦隊建造:** 新たな艦隊を建造するためには、3Gが必要である。続く徴収フェイズには、艦隊1つにつき1Gの維持費が必要となる。新たに造られた艦隊は、ビザンツが支配している海岸沿いの都市属州であれば、自由に配置できる。

**ビザンツ支出の例:** 徴収の後で、ビザンツは77野戦軍SP(5個軍)と39国境守備隊SP、艦隊5個と82Gの予算を持っている。ビザンツは次のとおり維持を実施した

- ・4個軍65 SPを維持(65Gを支出)
- ・4個艦隊を維持(4Gを支出)
- ・5つの属州の守備隊18 SPを維持(6Gを支出)

これにより、5番目の軍と5番目の艦隊、残余の18 SPの守備隊がNot Paidマーカーを置かれることとなる。

その後、ビザンツ軍は新たな部隊の起ち上げを決めた。彼は6を振り出し、このうち3 SPを Illyricum 軍に、2 SPを

East 軍に、1 SPをDacia Ripensisの守備隊に充てた。また、新たな(6番目の)艦隊を建造し、3 Gを支出してEuropaに配置した。彼は国庫に16 Gを残している(軍の活性化・艦隊建造・要塞建設・賄賂などにGが必要であることに注意)

**5.29 要塞建設:** 要塞建設(2G)は活性化セグメントの一部として実施される(税収/軍事フェイズではない)。4.42を参照

### 5.3 外交と賄賂

蛮族が忠誠ダイスロール(4.3 参照)を実施しなければならないとき、ビザンツはこのダイスに影響を与えるべく、Gを支出することができる。ビザンツが3 Gを支出する毎に、ダイスに1が加えられる。このように、対象1つへの賄賂としては最高9 Gまで支出できる。

### 5.4 財宝

東ゴート族とヴァンダル族はかなりの財宝を持っているので、これを奪取できれば、ビザンツの計画遂行に大きな力となるだろう。

**5.41** 東ゴート/ヴァンダルの財宝は地上移動の一環として動かすことができるが、艦隊移動はできない。この移動に伴うコストはない。

**5.42** ビザンツ軍が、財宝を保持している軍を破るか、守備されていないまま財宝を置かれている属州に侵入した場合、財宝を奪取したことになる(マーカーを取り除く)。このとき、ビザンツは財宝奪取の効果を、以下の中から1つ選択すること。

- ・ダイスを10回振り、その合計値と同じGを即座に国庫に加える
- ・ダイスを1度振り(0は1として扱う)、その数を10倍したGを得る

**(明確化)** ビザンツと同盟関係にある蛮族軍がこの財宝を奪取した場合、財宝は取り除かれ、ビザンツはいかなるGも受け取れない。

**5.43** ビザンツの国庫(財宝トラックに表されている全てのG)はコンスタンティノープル(Europa)に置かれている。ビザンツの国庫は決して移動しない。もしも蛮族がコンスタンティノープルに侵入した場合、この国庫は喪われる(財宝トラックを0にする)。ビザンツがコンスタンティノープル(Europa)の支配を喪失している間は、税収は半減する

(端数切り捨て)。

## 6.0 指揮官と軍

### 6.1 Magisteres Militum(軍指揮官)

ビザンツの野戦軍指揮官は'Magisteres Militum'の称号を得ており、今後もこの用語を使用するので、MagMillという略称を使用する。MagMillは野戦軍を指揮するとき使用される。彼らが国境守備隊を指揮することはない。野戦軍は、MagMillがいなければ移動できない。

**6.11** 第2ターンの開始から、ビザンツの軍事フェイズ・指揮官セグメントにおいて、ビザンツは・・・

- ・新たな軍を起こすたびに、(指揮官ユニットを入れたカップから)MagMillを引く
- ・前のターンに戦闘で失われたMagMillを地図上に再配置する
- ・戦闘でMagMillが失われていない場合は、ビザンツが望むならば、地図上のMagMillを一人だけ再配置できる

除去されたMagMillは、代替のユニットが引かれた後で、指揮官カップに戻される。

**6.12** MagMillは3つの数値を持っている

- ・移動: 活性化において、指揮下の軍に与えることができる移動力
- ・支配: 戦闘前退却や妨害、戦闘後に発生する略奪において、結果を決めるために用いる数値
- ・戦闘: 軍が戦闘を実施する際に、ダイスに与える修正

**6.13** MagMillは軍とともに移動するのが通常である。しかし、単独で移動する場合もあり得る。これは活性化と見なされるが、実施に当たってGの支出はない。単独のリーダーは、敵軍が存在しない属州をたどる形で、自由に移動できる(敵軍のいない海域も同様である)。

### 6.2 ビザンツ野戦軍

**6.21** ビザンツの地上軍には、野戦軍と国境守備隊の2種類がある。野戦軍は、常に軍の一部と見なされる。軍は、移動や戦闘、駐屯、解散などを実施できる。ある軍

のSPは、軍SP / 財宝トラックに記録される。国境守備隊は、野戦軍とは見なされない。国境守備隊は、ビザンツのSPカウンターによって表される。

**6.22 サイズ:** ビザンツの各野戦軍は、最大35SPを持つことができる。加えて、ビザンツは最大9個軍まで持つことができる(軍全体の限界150SPにも縛られる)。活性化されるのは軍だけである。軍の強さは、軍SPトラックに表示される。2つのビザンツ軍は、1人の指揮官によって統合される(6.26 参照)。このとき、各軍が35SPを超えない範囲で、合計のSPは35を超過しない。

**6.23 登場場所:** ビザンツは1ターンに1つの割合で軍を起こせる。これには、すでに解散した軍の再建も含まれる(6.25 参照)。新たな軍(あるいは解散され、再建された軍)は、10SPで開始する。この新たな軍は、Europaか、以下に当てはまるビザンツ支配下の属州に配置される

- ・Armenia 軍: 4つの Armenia 属州のいずれか
- ・Italy 軍: Italy の任意の都市属州か、Dalmatia
- ・Africa 軍: アフリカないしエジプトの属州
- ・Spain 軍: アフリカの属州

これ以外の軍は、Europa から登場しなければならない。

**6.24 移動制限:** 各軍とも、自発的な移動について、以下のとおり制限を受ける

- ・皇帝直属軍: Europa(コンスタンティノープル)から4移動力まで
- ・Illyricum 軍: Italy か Illyricum において活性化を終えなければならない
- ・Thrace 軍: Thracia から2移動力までの範囲で活性化を終えなければならない
- ・East 軍: Asia を構成する属州で活性化を終えなければならない
- ・Armenia 軍: Armenia 属州より1移動力、ないしペルシアかアラブがボックスから侵入してくる属州
- ・Italy 軍: Italy 属州、ないし Dalmatia から2移動力までの Illyricum の沿岸属州で活性化を終えなければならない
- ・Africa 軍: Africa/Egypt/Sicilia のいずれかの属州で活性化を終えなければならない
- ・Spain 軍: Africa のいずれかの属州で活性化を終えなければならない

移動制限を守れなかったビザンツ軍は、その活性化を終えた属州において解散を強いられる(6.25 参照)

**プレイノート:** 例えば、エジプトにてトラブルがあった場合、

ビザンツは Armenia から軍を送ることができないのである。この場合、ビザンツは East 軍か Africa 軍を派遣しなければならない。

**6.25 解散:** 活性化において、ビザンツは活性化させた軍を解散して、そのSPを当該属州の守備隊として配置することができる。軍カウンターは脇に置いておくこと。これは再び軍として立ち上げることができる。この軍の MagMill はカップに戻される。

**例外)** 皇帝直属軍は解散できない

**6.26 スタッキング:** 2つ以上の味方の軍が同じ属州にいる場合、それらは8.16に従ってバラバラであると見なされる。2つ以上の軍が同じ属州でターンを開始する場合、プレイヤーは1MPを消費することによって、次のどちらかを選ぶよい

- ・1つの軍を活性化させ、その MagMill の指揮のもと、他の軍を統合して移動や戦闘を実施できる。こうして統合された軍は、一緒にスタックし、戦闘や防衛について一体と見なされる
- ・2つの軍の間でSPを再分配し、どちらかの軍だけを活性化させる。(例外: 皇帝直属軍だけは、他の軍に対してSPを分配できない)

**例)** Armenia 軍と East 軍が、属州 Armenia に存在している。ビザンツは、ベリサリウス(Belisarius) 指揮下の Armenia 軍を活性化した。プレイヤーは1MPを費やして、ベリサリウス指揮のもとに、2つの軍を統合した。軍カウンターをもたずに残された部隊は、国境守備隊となった。

**プレイノート:** 1個軍につき35SPという制限を忘れないこと。これは当時のユスティニアヌスの危惧を具体化した数値である。

### 6.3 ビザンツの国境守備隊

**6.31** 軍に所属していないSPは、国境守備隊であり、民兵や守備兵といった役割を果たす。ビザンツのSPが一度でも「守備隊SP」と呼称されたなら、この状態は固定したことになり、野戦軍SPとして用いられることはない。

**6.32** 国境守備隊は、以下の点で野戦軍SPとの違いを持つ

- ・維持費が安い(5.22 参照)
- ・同じ属州に野戦軍がいたとしても、決して移動(前進)しない

・自発的な攻撃はできないが、防衛は可能である。戦闘前退却はできない。戦闘で敗北した陣営にいた場合、その属州の国境守備隊は全て除去される。勝利した場合、混乱のチェックは必要ない

・MagMill はいかなる影響も及ぼさない

**6.33** 移動中の軍隊(皇帝直属軍は除く)は、1MPを消費することで、自らのSPを減じた分の国境守備隊SPを配置できる。これは直ちに国境守備隊として機能する。

#### 6.4 蛮族の指揮官

**6.41** ほとんどの蛮族は、その軍カウンターを指揮官と見なすことになる。これら「無名の」指揮官は、MagMillと同様に、移動・支配・戦闘に関する数値を持つ(6.12 参照)。しかし、ペルシア・東ゴート・ヴァンダルには、軍カウンター上に記された指揮官が存在する。

**プレイノート:** 要するに、全てのペルシア・東ゴート・ヴァンダルの指揮官は、軍としての機能を発揮し、残る蛮族の場合は、軍ユニットが指揮官の役割を果たす。

**6.42** ペルシア・東ゴート・ヴァンダルの指揮官は、次のように用いられる

・**ペルシア:** Chosroes 王(あるいはKhusrauとも呼ばれ、12もの異なるスペルを持つ:ホスロー王)と Perzoes はゲームを通じて使用される

・**ヴァンダル:** ヴァンダル王 Hilderic(ヒルデリック)を擁して開始する。532年開始ターンより、HildericはGelimer(ゲリメル)と交代する(ヒルデリックを打倒した王であり、これを口実に、ユスティニアヌスはアフリカへ侵攻した)。加えて、ヴァンダルには2番目の指揮官である Tzazon がいる。Tzazon 軍は、少なくとも5SPを伴って Sardinia に登場するが、このSPは、各地のヴァンダル軍から徴集される。Tzazon が登場したときには、ヴァンダルは、SPを輸送するための艦隊を用意していなければならない。艦隊を持っていないならば、5SPの使用は、Sardinia だけにとどまってしまう。

・**東ゴート:** 東ゴートは、開始時より Athalaric 王に率いられている。彼の王座は、以下のとおり継承される。536年開始より Witigis 王、540年からは Totila 王となる。加えて、540年より、2番目の指揮官として Teias が登場する

**ヒストリカルノート:** Theodoric 王死後の東ゴート族は、記念碑的ともいえる愚かな軍事指揮官を輩出しており、この呪いは、541年に Totila 王が誕生するまで続いた。才能ある指揮官でもあった Totila は、ビザンツをイタリア半島から追い出すのに成功した(ペリサルリウスが勢力圏をうち立てるの

をおそれたユスティニアヌス帝が、ペリサルリウスを召還したのである)が、結局、ナルセスが率いるビザンツ軍によって、再び征服されてしまう。東ゴートにとって不運なことに、Totila 王は最初の大きな戦いで殺害されていた(Taginae、あるいは Busta Gallorum の戦い; CATAPHRACT)

#### 6.5 蛮族の部隊

**6.51** 全ての蛮族SPは野戦軍SPとして扱われる。蛮族には国境守備隊がないので、ここから分遣されるSPも野戦軍となる。このうち、指揮官と行動をともにしている軍のみが活性化/移動できるのである。

**6.52** ヴァンダル/東ゴートのSPは指揮官と一緒にいるかそれぞれの支配マーカーが置かれている属州にいることとなる。もしも地図上すべてのヴァンダル/東ゴートSPが除去されたら、その蛮族は二度と復活しない。この蛮族は活性化することもなければ、SPを起ち上げることもなく、ターントラック上の登場予定の指揮官も現れない。地図上の支配マーカーは、ビザンツの行動で除去されるまで残る。

**6.53** 分遣: 軍が一部のSPを分遣するためには、1MPの消費が必要である。敗走(Defeated)したか混乱(Disorganized)している場合、蛮族軍はSPを分遣することができない。ビザンツの国境守備隊と異なり、分遣された蛮族SPは戦闘で敗れても、全て失われるわけではない(残存部隊は退却するのである)。

東ゴート・ヴァンダル・ペルシアの指揮官は、どの属州にもSPを分遣できる。東ゴート・ヴァンダルの指揮官が、全ての部隊を分遣してしまった場合、指揮官はそのまま地図に残って、他の部隊を拾い集めるまでは、兵士を欠いた指揮官として移動することになる。

弱小蛮族の軍は、強国の指揮官が存在する属州に対してのみ、SPを分遣できる。適切な「同盟」マーカーを、分遣されたSPユニットの上に置き、強国の指揮官と一緒にしておくこと。このSPは、除去の対象となる(4.6 参照)他は、指揮官が率いている部隊と同様の扱いとなる。後になって、彼ら自身が分遣隊として分離する場合は、単一の集団として行われる。

望むならば、蛮族は活性化している軍のSPを全て分遣してもよい。この手順に従って、蛮族がSPを失った場合は、弱小蛮族の軍とペルシアの指揮官はめいめいのボックスに戻る。

**6.54** 一時的配属: 分遣された蛮族のSPは、活性化した同盟蛮族軍が「拾い上げ」することもできる。これには1MPが必

要である。

## 7.0 移動

移動できるのは軍と艦隊だけであり、国境守備隊や、分遣された蛮族軍は移動できない

### 7.1 地上移動

**7.11** 軍が陸上を移動するためには、まずダイスを振り、軍 / 指揮官移動レイティングと照らし合わせる。この結果が、軍がその活性化で与えられる移動ポイント(MP)となる。

**例)** Belisarius は移動レイティング「A」である。ダイスは「6」だったので、Belisarius 軍は、この活性化で7MPを使用できる

**7.12** 属州への進入には1MPを要する(このゲームでは地形は問題とならない)。以下の条件に従って、基本移動コストに1MPを加えること。

通常の移動コスト(1MP)に対して、

- ・+1MP: 混乱した軍が属州に入る場合
- ・+1MP: 敗走した軍が属州に入る場合
- ・+1MP: 海峡を渡る場合(例: Bythnia から Europa)
- ・1MP: SPを分遣する
- ・1MP: 蛮族軍が分遣されたSPを拾う
- ・1MP: 軍を統合する
- ・1MP: ビザンツが敵の支配マーカーを除去する場合
- ・1MP: 蛮族が支配マーカーを配置する場合
- ・1MP: 攻撃するとき
- ・+1MP: 敵が占領している(SPが存在する)属州から、戦闘せずに離脱する場合
- ・2MP: 混乱状態を取り除くか、敗走状態を混乱状態に変える場合
- ・4MP: 敗走状態を回復する

**7.13** 軍は、隣接する属州に向かって移動できる(ビザンツの一部の軍に関しては、6.24 参照)。軍は、国境線が接している場合に移動可能となるので、4つの属州の接点を通して対角線上に移動することはできない。

**例)** Macedonia からは Dardania や Epirus Nova に直接移動できるが、Plaevalitania には直接移動できない

**7.14** 軍は艦隊無しで海を渡れない。海峡を通じた移動はできる。

**7.15** 属州 Septem は、Hispania と Africa の海峡を渡るか、海上移動でしか進入できない。Moors(ムーア人)は Mauretania や Septem において、非常に活動的である。

**7.16** ボックス攻撃: ビザンツ軍は蛮族ボックスに侵入できない。ボックス内の蛮族軍は(蛮族・ビザンツどちらの同盟であろうが)、矢印で結ばれた隣のボックスに侵入 攻撃は強制される。してもよい(例: Alamanni と Lombards)。このボックス攻撃は、全ての移動力を必要とする。移動先のボックスに、まだSPが存在していないならば 4.24 項に従って、新規動員兵力を確定すること。攻撃を受けた蛮族は、自動的に、非移動側のプレイヤーに忠誠を誓う。後は戦闘ルールに従うこと(8.13 参照)。

**7.17** 移動力が残っている限り、軍は移動を継続できる。以下の事態がいずれかが発生したときには、移動を中止して、活性化を終了すること。

- ・プレイヤーがこれ以上の移動を望まない場合
- ・これ以上の移動が可能となるMPを持っていない場合
- ・軍が戦闘に敗れた場合(8.21 参照)

**7.18** 統合された軍は、それが1つの軍であるものと見なし、残る活性化手順を進めること。彼らは、活性化した軍の指揮官の下で、移動や戦闘を実施する。統合した軍は、戦闘や防御の際には、1つのスタックと見なされる。

### 7.2 海上移動

**7.21** 艦隊は、地上軍と一緒に(7.24 参照)、単独でも活性化や移動を実施できる。艦隊は、1回の活性化によって、最大2海域を移動できる。移動を属州で開始した場合(入港: 7.22 参照)は、属州に隣接した海域は計算に入れない。つまり、この海域への移動は自由なのである。Insulae(Eastの一部)や Balearis(Africaの一部)は、それぞれ属州であり、独立した海域ではない。

**例)** Hispania から出発した艦隊は、Sicily まで移動できる

**7.22** 移動を終えた艦隊は、入港(In Port)か哨戒(On Patrol)の状態になる。

**入港(In Port):** 艦隊は、移動を終了した海域に隣接した沿岸属州にいる。敵艦隊が入港している属州には、(続く戦闘で勝利できない限り)入港することはできないが、陸上のSPは問題にならない。これは反対の場合も同様である。入港している艦隊は、いかなる直接攻撃も受けないが、妨害を実施することはできない。

**哨戒 (On Patrol)**: 艦隊は、属州ではなく海域に配置される。哨戒に出ている艦隊は、攻撃を受けることはない。この艦隊は、哨戒海域に進入してくる敵の妨害を試みるのである(7.34 / 8.3 参照)。

**デザインノート**: もちろん、ガレー船が海上に1年もとどまっていられるはずはない。上記のルールは、抽象的なものである。

**7.23 入港したい艦隊は、移動可能な範囲での沿岸属州へと移動すること。**これが、敵艦隊が哨戒を実施している海域に進入した場合、哨戒中の艦隊は、この移動の妨害を試みる事が可能で、妨害に成功すれば、攻撃を実施できる。

**7.24 輸送**: 艦隊は軍を輸送できる。各艦隊は最大10SPを輸送できる。この実施のためには、艦隊と軍は、同じ都市属州ないし島嶼で活性化を始めなくてはならない。軍の輸送には、移動力を求めるダイスを振ることはない。輸送される軍は、艦隊の移動システムに依拠するからである。輸送中の艦隊は、哨戒任務についてはならない。輸送管隊が目的の属州に無事に到着したら、艦隊は入港し、軍は上陸する(この属州が都市属州 / 島嶼である必要はない)。軍も艦隊も、次の活性化までは移動できない。

**7.25 目的の属州に、敵艦隊が入港している場合は、これを攻撃して撃退しないと、陸軍を揚陸することができない。**軍が上陸したら、ただちにその属州にいる敵軍を攻撃できる。

**ヒストリカルノート**: 海戦は日常的なものではない。ビザンツが祖国を破壊していたとき、ヴァンダル艦隊は役に立たなかった。サルディニアに赴いていたからである。し、大艦隊を擁していた東ゴートも、練度の点ではビザンツに遠く及ばず、アドリア海でたやすく撃破されていた(CATAPHRACT 所収の Sena Gallica シナリオを参照)。

## 7.3 妨害

**7.31 軍による妨害**: 移動中の軍が、すでに敵軍に占められている属州に侵入したときには、この敵軍は、この移動を妨害することができる(これは全ての戦闘に先立って実施される)。妨害が成功すれば、戦闘が発生する(8.14 参照)。この戦闘では、先に属州を占めていた(非移動側の)軍が攻撃側となる。分遣されたSPや国境守備隊SP、混乱や敗走をしている軍は、妨害を試みる事ができない。

**7.32 妨害の成否を決めるために、まずダイスを振り、その数値を軍 / 指揮官の支配値と照らし合わせる。**この属州に

妨害を実施する軍が支配している要塞や都市が存在するならば、ダイス目は修正を受ける

- ・ - 2: 都市
- ・ - 1: 要塞

修正を施した数値が支配値以下だった場合に、妨害は成功したとみなされ、妨害側のプレイヤーは、移動中の軍に攻撃を加えなければならない。修正した数値が、支配値よりも大きかったならば、妨害は失敗だったと見なされ、移動中の軍が活性化手順を完了するまでの間、妨害を試みた軍は混乱状態になる。

**7.33 2つ以上の軍が属州に存在するならば、各々の軍が(一斉に)妨害を試みることができる。**複数がこれに成功した場合、それらは統合して攻撃を実施する。

**7.34 海軍による妨害**: 活性化した艦隊が、敵海軍が哨戒を実施している海域に侵入した場合、この哨戒中の敵艦隊は、妨害を試みることができる。入港中の艦隊は、妨害を実施できない。

**7.35 妨害の可否を決めるために、非活性化側のプレイヤーはダイスを1つ振る**

- ・ 結果が0~4だった場合、妨害(戦闘も)が成功する。妨害した艦隊が攻撃側となる
- ・ 5~9だった場合、妨害は失敗し、移動中の艦隊は、そのまま移動を続けるか、その場に留まることができる

**7.36 妨害を受けた艦隊(退却中の軍を運んでいる艦隊を除く)は、直前にいた海域まで退却して、移動を終えることができる。**このように退却した海域に、また哨戒中の敵艦隊があれば、妨害を受ける可能性が発生する。入港中の艦隊が隣接海域に移動した場合は、戦闘を避けることはできない。

## 8.0 戦闘

### 8.1 地上戦闘

**8.11 活性化した軍は、敵軍が占領している属州に侵入することで、戦闘を実施できる。**戦闘の実施には追加1MPが必要である。ボックス間移動(7.16 参照)でなければ、戦闘を強制されることはない。

**8.12 攻撃の目標となった軍は、防衛に入る前に、戦闘前退却を選んでよい。**守備隊ないし分遣されたSPはこれを選択できないし、艦隊の退却(8.21 参照)はこれとは無関係

係である。戦闘前退却をした軍は、敵味方いずれの属州にも移動できる。退却の判断は、移動してきた軍が、戦闘準備の1MPを消費する前に下されなければならない。退却は自動的に成功する。敗走ないし混乱状態でも、退却を試みることはできる。この場合、ダイスを1つ振る

**(明確化: 追加)**退却をする軍は、活性化した軍が退いたばかりの属州には入れない。

- ・+1: どちらの軍も支配していない属州に退却する場合
- ・+2: 敵軍が支配している属州に退却する場合

この修正を加えた上で

- ・支配値以下の場合、軍はペナルティ無しで退却できる
- ・軍/指揮官の支配値よりも大きかった場合、混乱状態になる

**(明確化: 追加)**退却をする軍は、活性化した軍が退いたばかりの属州には入れない。このダイス判定の結果、すでに混乱状態の軍が「混乱」の結果を受けた場合、軍は、8.23に記されている1SPの損失の代わりに、軍/指揮官の支配値と、修正後のダイス目の差に等しいSPを喪失する。

**8.13 戦闘前退却で進入した属州に、敵軍が(守備隊や分遣SPではない)いる場合、この敵軍は、妨害を試みることができる(7.3参照)。**

**8.14 戦闘が発生したら、攻撃側・防御側ともダイスを振り、戦闘結果表(Battle Result Table)を確認すること。このとき、彼らが属州内に保持しているSPに応じたコラムを参照すること。各々のダイス目は、戦闘結果表の下に記されている適切な修正要素によって、修正を受ける。**

**8.15 戦力の違い:** 戦闘において、より多くのSPを持つ軍は、その差に応じて有利な修正を受ける。以下のリストで、もっとも有利な修正を用いること(この修正は累積しない)。

- ・+1: 優勢な軍
- ・+2: 戦力差2倍
- ・+3: 戦力差3倍
- ・+4: 戦力差4倍
- ・+5 戦力差5倍

**8.16 複数の敵:** 侵入した属州に、2つ以上の敵軍/守備隊がいる場合、侵入側は、全ての敵SPを攻撃するか、軍スタック1つを攻撃するか決定する。全ての敵SPを攻撃するならば、部隊のタイプ(例: 国境守備隊)に対する戦闘修正は、軍/守備隊/分遣隊の規模の大きさに決定される。

これが等しいなら、最低の修正を適用する。軍スタック1つを攻撃する場合は、野戦軍SPが最優先される。

**8.17 要塞や都市が戦闘に及ぼす有利な修正を受け取るためには、防御側がその属州を支配していなければならない。当該の活性化開始時点で、5.11項の条件を満たしているときに、プレイヤーは属州を支配していると思なされる(移動中の軍隊は、自身の活性化によって支配を打ち消せるわけではない)。**

## 8.2 戦闘結果

**8.21 戦闘結果表に記された結果は、敵軍に与えた損害SPである。**

**敗者:** もっとも多くのSPを喪失した軍は敗者と見なされ、敗走(Defeated) マーカーを置かれた後で、退却しなければならない。守備隊が敗北した場合は、全て除去される。蛮族の分遣隊が敗北した場合、敗走マーカーは受けないが、退却はしなければならない。生き残った敗走軍は、隣接する属州に退却することになるが、これは友好的か、あるいは競合状態(味方のSPが存在する)の属州でなければならない。もしも敗走軍陣営の艦隊が、戦闘が実施された属州に入港中であれば、艦隊の許容移動範囲内で、(1艦隊につき10SPまでの)敗走軍を友好的な属州に輸送できる(この退却は妨害を受けることもある)。退却できない場合は、敗者は現在地に留まることになるが、この敗者はダイスを振り、出目に等しいSPをさらに喪失する。

**(明確化)**蛮族軍は、根拠地ボックス内に退却することもできる。8.24~26項に従って除去されるか、再び活性化して地図上に登場するまでは、これらの状態は継続する。敗者は、戦闘直前に活性化した軍が空白にした属州へと退却してはいけない。

**例)**敗北した軍には32SPが残っていた。しかし、退却可能な属州がなかったために、ダイスを振ることになった。ダイスは「4」だったので、結果として、32SPから28SPへと減少することになった。

**引き分けの場合:** 両者とも同数のSPを喪失したならば、SPの小さい軍が退却することとなる。両軍の規模まで等しい場合は、両者ともそこに留まることになる。

**勝者:** 戦闘に勝利した軍は、ダイスを振り、出目を支配値と比較すること。これが支配値よりも大きい場合、勝利した軍といえども混乱(Disorganized)状態となって、マーカーを置かれてしまう。国境守備隊や分遣隊が勝利をおさめたのであれば、混乱状態にはならない。

**8.22 敗走軍:** 敗走状態の軍には、次のペナルティが科せられる。

- ・攻撃を実施できない
- ・属州に進入するたびに追加MPを消費する
- ・攻撃を受けた際には、防御側として - 2の不利を被る(混乱状態にもなっているならば、 - 1の修正も累加する)

敗走状態の軍が、重ねて敗走の結果を受けても、状態に変化はないが、敗走と混乱の2つの状態が、同時に発生することはある。この効果は累積する。

**8.23 混乱:** 戦闘前退却や勝利後の支配ダイスロールによって、この事態はたびたび発生する。国境守備隊や分遣隊は、決してこの状態にはならない。混乱状態の軍には、次のペナルティが科せられる。

- ・属州に進入するたびに追加MPを消費する
- ・戦闘に際しては、 - 1の不利を被る(同時に敗走状態で防衛しているのであれば、 - 2の修正を追加する)

混乱状態の軍が、重ねて混乱の結果を受けた場合、自動的に1SPを喪失するが、状態変化は発生しない。先に述べたとおり、敗走と混乱の2つの状態が、同時に発生することもある。この効果は累積する。

**デザインノート:**「古代」の軍のほとんどでは、よほどの指揮官が能力を発揮しなければ、たとえ勝利したといえども、戦闘後しばらくは使い物にならないのである。

**8.24 敗走や混乱状態は、MPを追加消費することによって取り除いたり、回復したりできる。**

- ・2MP消費: 混乱マーカーは取り除かれ、敗走マーカーは混乱状態へと回復する。ただし、敗走と混乱が同時に発生しているならば、後者の選択はできない(混乱状態から先に回復しなければならないのである)
- ・4MP消費: 敗走マーカーを除去する

**8.25** あるターンをボックス内で開始した蛮族は、次のターンのビザンツ税収フェイズに、自動的にマーカーを除去できる。

**8.26** 敗走 / 混乱マーカーは、次のような条件下で除去される

- ・ビザンツ軍が新しい指揮官を得るか、その時点での自軍

SPに等しいSPを増援として受け取った場合は、両方のマーカーを除去する

- ・軍が戦闘に勝利した場合は、混乱チェックロール(8.21 参照)の前に、両方のマーカーを除去する
- ・軍が他の軍と統合した場合は、より多くのSPを持つ軍の状態が優先する(同じSPだった場合は、指揮官の支配値を比較し、これも同じ場合はダイスで決定する)

**8.27 壊滅:** それぞれ名前のある指揮官に率いられているビザンツ軍や蛮族軍が、戦闘で敗北し、SPを全て喪失した場合は壊滅となるので、軍カウンターと指揮官カウンターを除去し、ゲームから取り出してしまうこと。壊滅した蛮族軍の無名指揮官はボックスに戻される。

**例)** Bulgars は、ビザンツの皇帝直属軍によって除去された。Bulgar のマーカーをボックスに戻すことになる。一方、Tzazon が率いるヴァンダル軍は戦闘で壊滅したために、ゲームから取り除かれた。

**例外)** 唯一残された指揮官がペルシア指揮官だった場合、そのユニットはターントラック上の次のターン該当個所に置かれる。このターンが始まったら、ペルシアの指揮官はペルシアのボックスに置かれ、通常どおり活性化できる。これが発生したら、ペルシアはこの指揮官が使えるようになるまで、活性化できなくなる。このとき、ランダム活性化手順においてペルシアが選ばれたら、手順をやり直すこと。

**デザインノート:** 主要勢力にあって最後の指揮官が失われれば、王権は危機にさらされるだろう。史実がそうであったように、不安定な東ゴートやヴァンダルでは、これによって王国が損なわれるに違いない。この点、より活力のあるペルシアでは、数年の内に内部問題を解決して、軍を立て直すだろう。

**8.28 略奪:** Not Paid マーカーが置かれたビザンツ軍が戦闘で勝利した場合は、戦闘結果実施の際に、略奪に手を染めたかどうかの確認をしなければならない。艦隊や守備隊は略奪を行わない。略奪のチェックには、ダイスを1つ振り、結果を指揮官の支配値と比較すること。このとき、軍が混乱しているならば + 3の修正を加えること。勝利をおさめた軍は、略奪チェックの前に、混乱確認のためのダイスロールを実施しなければならない。修正を施した略奪チェックのダイスが目が、指揮官の支配値よりも大きい場合、その差に等しいSPが除去されてしまう。これは略奪で潤った兵士が、帰省したことを意味している。Not Paid マーカーを除去すること。略奪チェックの結果が、支配値以下の場合は何も発生しない。



**ヒストリカルノート:** ビザンツ軍の大半は傭兵であり、コンスタンティノープルの貧民や、支配者の私兵の寄せ集めであったので、略奪は日常化していた。

**例)** John Trolita(支配値5)に率いられた軍は、混乱状態にあり、長年にわたって支払いを受けていない(Not Paid)。その彼らが、Illyricumに侵入した東ゴートの撃退したのだが、勝者向けの混乱チェックに失敗し、再び混乱状態になってしまった。ここでビザンツは、略奪チェックを行い、結果は6であった。これに混乱状態の修正+3を加え、最終的には9という数値になった。これは指揮官の支配値よりも4大きかったので、4SPを減らして、Not Paid マーカーを取り除くこと。

**戦闘の例)** Illyricum と Italy のビザンツ軍(55SP)は Belisarius 指揮のもとで統合して、Flaminia に構える Witigis 率いる東ゴート軍(37SP)を攻撃した。Flaminia は東ゴート族支配下の都市属州である。どちらの軍も、敗走や混乱状態にはない。防御側の東ゴート軍は、-1のダイス修正を受ける。以下の修正はビザンツ軍に適用される。東ゴート軍が支配下の都市属州にいる(-2)。Belisarius の戦闘修正(+2)。戦力の違い(+1)。これを計算すると、ビザンツの修正は「+1」となる。ビザンツのダイス目は6だったので、結果として「7」となり、東ゴート軍は9SPを喪失する。東ゴート軍はダイスで6を出したので、これが修正で「5」となり、ビザンツ軍は5SPを失う。

敗北した東ゴート族は、敗走マーカーを置かれて、Picenum へと退却した。(戦闘による退却では、混乱チェックは必要ないが)ビザンツは混乱チェックを実施して、これを無事切り抜けた。そして、この活性化で、まだ1MPを残している。従って、ビザンツ軍はPicenumに入ることはできるが、追加1MPが足りないために、続けて東ゴート軍を攻撃することはできない。

### 8.3 海上戦闘

**8.31 海上戦闘** 艦隊の戦いは、次の2つの条件のうちどちらかが成立したときに発生する

・敵艦隊が入港している、敵支配下の都市属州に、移動中の艦隊が入港を試みた場合。搭載している陸軍を揚陸させようとするれば、これは頻繁に発生するが、移動中の艦隊が、まずその属州に進入した時点で、揚陸に先立って戦闘に取りかかる

・哨戒中の艦隊が、妨害に成功した場合(7.34 参照)

**8.32** 海戦では、指揮官の出番はない。海戦の解決のため、両プレイヤーはダイスを振る。出目は半分にするが、端数は切り上げる。これによって、最小値は1となる(例えば、出

目の5は3となり、出目の0は1となる)。この結果は以下の修正を受ける

・艦隊戦力の比較: より多くの艦隊を有する方が、その差の分をダイス目に加える

・艦隊の練度:

+ 1 ビザンツ  
0 ヴァンダル族  
- 1 東ゴート族

これら修正を加えて、より数値が大きかった方が勝者となる。同数は引き分けである。艦隊の損害は次のとおりで解決する

・**勝者の損害:** 勝者はダイスを振る。これが0~4だった場合は損害なしである。5~9だったときは、1個艦隊を喪失するが、この損害を適用するためには、2個以上の艦隊を有していなければならない

・**敗者の損害:** 勝者よりも1つ多い艦隊を喪失し、退却しなければならない(8.33 参照)

・**引き分け:** 双方とも1個艦隊を喪失する。これによって全滅するとしても発生する。攻撃側は退却しなければならない(8.33 参照)

**8.33** 敗者側の残存艦隊は退却しなければならない。この艦隊は、戦闘が発生した海域に隣接し、かつ敵支配下にならない沿岸属州に退却すること。入港中の艦隊同士の戦闘では、敗者は隣接する海域へと退却し、つづいて、その海域に隣接する(敵支配下にならない)沿岸属州に退却すること。どちらの場合でも、逃げ込んだ海域に哨戒中の敵艦隊がいれば、妨害を受ける可能性がある。

**8.34** もし軍を輸送している艦隊が、損害を被った場合は、残る艦隊が運びきれだけのSPを残して、適切なSPを減らすこと。艦隊が全滅しない限りは、軍ユニットと指揮官は失われない(除去の影響については8.27 参照)。

**例)** 17SPの軍が、2個艦隊で輸送されている。この艦隊は海戦に巻き込まれ、1個艦隊を失った。これにより、残存艦隊の輸送限度を超える7SPを喪失した

**8.35** 移動中の艦隊が妨害艦隊に勝利した場合は、海域移動力が残っている限り移動を継続できる。

### 9.0 ランダムイベント

どの蛮族が活性化するかチェックするために、プレイヤー

が振ったダイス目合計が10以上だった場合は、ランダムイベントが発生する。このイベントが発生したら、蛮族プレイヤーはダイスを1つ振り、ランダムイベント発生表(Random Events Table)を参照すること。

**例)** 活性化のダイスが6と7(すなわち13)だったので、直ちにランダムイベントが発生する。イベント確定のダイスで出した目が5だったので、反乱の可能性が生じた(反乱箇所確定のためにさらにダイスを振る)。イベントが解決した後で、蛮族プレイヤーはGepidsを活性化させる(64-67)

イベントの内容は次の通りである。

**軍の暴動(Troop Mutiny?)**: Not Paid 状態の国境守備隊や艦隊が暴動を起こす(5.25 参照)

**疫病(Plague)**: このイベントが初めて生じたら、次の事が発生する

- ・都市属州にいる全てのSPを半減する。これは端数切り上げなので、例えば1SPの場合、これは除去されてしまう
- ・都市属州以外の属州のSPは、すべて1/3になる。これは端数切り下げである
- ・次ターン税收フェイズには、ビザンツの収入は額面の半分となる。端数は切り下げである

このイベント発生が2回目となるか、あるいは548年以前のでき事であれば、何事も起こらなかったとして、活性化手順に戻る。だが、552年以降に再び発生したのなら、ゲームは終了する(この瞬間にビザンツが勝利条件を満たしているかどうか確認するために、10.21 参照)。

**ヒストリカルノート**: 541年に、疫病(線ペストと肺炎の合併症といわれている)が地中海世界を襲い、多数の人命が失われた。これにはユスティニアヌス自身も罹患したが、奇跡的に一命をとりとめている。この後も、558年にはまるで余震のように疫病が流行り、皇帝自身もこれに打ちのめされ、外征も終わりを告げたのである(確率的にも、2度に1度のプレイにおいて、2度目の疫病が発生する)。

**サルディニアの反乱**: この島を支配している側は(蛮族の支配マーカークがなければ、ビザンツ支配下である)、即座に1個艦隊と5SPを、当地に派遣しなければならない(サルディニアにこれを満たす軍が存在しない場合のこと)。望むならば、これには指揮官が同行しても良い。支配プレイヤーが5SPを持っていないければ、あるだけをかき集めて派遣すること。この派遣軍は、反乱鎮圧のために

停止して戦わなければならない。ダイスを1つ振り、端数を切り捨てて結果を求めること。この数値が、反乱鎮圧によって失われたSPである。艦隊には影響はない。もしもプレイヤーが艦隊を持たず、あるいは鎮圧のために全てのSPを喪失した場合、反乱(In Revolt) マーカーを属州に配置し、もしも蛮族支配マーカークがあるならば、これも取り除く。これは、だれもこの属州を支配していないという状況を表す。この反乱マーカークは、通常の支配マーカークと同じ手順で除去される。

**アルメニアの反乱**: アルメニアにある4つの属州から、全ての国境守備隊や分遣隊SPおよび支配マーカーク類を除去し、各々に反乱マーカークを配置する。これにより、どちらにも属さず、独立状態にあることを指す。この反乱マーカークは、通常の支配マーカークと同じ手順で除去される。軍が駐屯しているアルメニア各属州については、反乱の影響は受けない。

**エジプトの反乱**: これは、Augustamnica / Aegyptus / Thebais / Arcadia に適用される。これらの属州で、軍や守備隊が存在しないものが反乱する。これを表すために、反乱マーカークを配置する。反乱状態になったエジプトの各属州からは、ビザンツは税收を得ることができない。この反乱マーカークは、通常の支配マーカークと同じ手順で除去される。

**ニカの反乱**: これはコンスタンティノープルでの政治的混乱であり、対処のために、ユスティニアヌス帝は、次のビザンツ活性化の時に、最低10SPを首都に移動してこなければならない。軍は、単に首都に配置されればよい(距離は問題としない)。もしもEuropa / Constantinopleに15SP以上の戦力が配置されていれば、このイベントは発生せず、通常の活性化手順に移る。緑党も青党も、競馬場での馬車競技にしぶしぶ押し込まれてしまうのである。

**宗教論争**: このイベントによって、ビザンツは次の活性化の機会を失う。ビザンツの活性化手順はパスされる。

**ヒストリカルノート**: この時代の有名な論争 しばしば険悪の度合いが強調されるが の一つに、キリスト教信仰の方向をめぐる問題があった。この問題は、特に(悪名高き元踊り子で、皇帝を牛耳っていた)皇妃テオドラが関心を寄せていたために、皇帝も他の問題を棚上げして取り組まざるを得なかった。

**政局**: このイベントが発生したら、ビザンツは地図上にいる全てのMagMillについて、各々ダイスを振ること。その際、ダイスにMagMillの支配値を加えること。最終的にもっとも数値が大きかったMagMill(同数だったら、その対象同

士で振り直し)は、除去されて、未使用指揮官のユニットプールに加えられる。ユスティニアヌスは、いつも反逆に怯えていたので、軍と行動している MagMill を信用していなかったのである。彼は、フランク族よりも、むしろ能力のある指揮官を疑っていたのである。

**ユスティニアヌスの大建設事業** ビザンツの国庫から10Gを減らすこと、十分なGが得られなければ、次の税収から不足分が支払われる。ローマ帝国の復興という野望に加えて、皇帝は、教会をメインとした大建設事業に強い関心を示していた。

## 10.0 ゲームの勝者

### 10.1 ゲームの終了

ゲームは、3つの条件のうち1つが成立すれば終了する

- ・ターン終了時に、ビザンツが全ての地方(Prefecture)を支配している場合(10.21 参照)
- ・552年以降に、2度目の疫病が発生した場合(9.0 参照)
- ・10ターンが終了した場合

### 10.2 勝利条件

勝利条件はプレイヤーと歴史との戦いである。ビザンツプレイヤーはユスティニアヌス帝の征服事業達成を目指し、蛮族側はその阻止を目論むのである。

**10.21** ビザンツは(2度目の疫病発生も含む)あるターンの最後に、5つの地域を支配し、Lazicaに蛮族の軍が存在しなければ勝利する。

地域を支配するためには、ビザンツが以下の状態を達成していなければならない(競合では不可能である)。

- ・その地域にある全ての都市属州を支配
- ・その地域内で2G以上の税収があがる全ての属州を支配
- ・最低でも、その地域の2/3(端数切り上げ)の属州を支配

2/3を満たすには、以下の数の属州を支配する必要がある

- ・アフリカ: 8
- ・イタリア: 8
- ・イリリウム: 8
- ・エジプト: 6
- ・東方: 30

**例)**アフリカを支配するためには、ビザンツは Zeugitana / Sardinia / Hispania / 残り8属州の内の5つへの支配確立が必要である。

**10.22** ゲーム終了時に、ビザンツが勝利条件を満たせなければ、蛮族が勝利する。

## クレジット

デザイン: Richard Berg

ディベロップメント: Alan Ray

プレイテスト: Bill Thoet, David Fox, Mike Pitts, Richard Shay, Alan Ray Jr., Alan Ray, Mitchell Land, Mike Lemick

カバーアート: Rodger MacGowan

地図アート: Mark Simonitch

カウンターアート: Rodger MacGowan, Mike Lemick

ルール編集 & レイアウト: Stuart K. Tucker

プロダクション・コーディネーション: Tony Curtis

GMT Games, P.O. Box 1308,

Hanford, CA 93232

www.gmtgames.com (800)523-6111

## 資料

Burns, Thomas, *A History of the Ostrogoths* (Indiana U. Press, 1984).

敗者から見た同時代史

Bury, J.B., *History of the Later Roman Empire, Vol 2* (Dover Pub, 1958).

議論のほとんどを軍事に費やしており、軍事分野においてはもっとも利用されている

Moorhead, John, *Justinian* (Longman, 1994).

優れた総合書

Delbruck, Hans, *The Barbarian Invasions* (U. of Nebraska Press, 1990).

デルブリックらしい、戦術局面を扱った本だが、ユスティニアヌス時代の軍組織構成について優れた研究がある

Gibbon, Edward, *The Decline and Fall of the Roman Empire*.

Rodgers, W.L., *Naval Warfare Under Oars, 4th to 16th Centuries* (Naval Institute Press, Annapolis, 1967).

Rodgersの分水嶺となる2作目は、第1章がユスティニアヌス時代を扱っている

Treadgold, Warren, *Byzantium and It's Army, 284-1081*(Stanford U.Press,1995).

研究書ではあるが、当時における軍隊の兵士の数、コストや他の事例が、ゲームに多いに役立った

Treadgold,Warren,A *History of the Byzantine State and Society*(Stanford U.Press,1997).

ビザンティウムの歴史について優れた記述があり、ユスティニアヌス時代にも詳しい。ゲームの地図は彼の用いていた

ものを基礎としている。1,000 ページを超える書物である

この翻訳は、2000年2月13日時点での GMT 社公式のエラッタを反映している

翻訳: 宮永忠将  
[grenadier@cs.puon.net](mailto:grenadier@cs.puon.net)

## ビザンツ軍の配置と制限

軍	配 置	移 動
	<b>開始時</b>	
皇帝直属軍 ・	それぞれが Europa か、コンスタンティノープルから3MP以内の Asia の属州に配置される	Europa ないしコンスタンティノープルから4MP以内の属州で活性化を終える
EAST	ペルシア軍がボックスから侵入できる任意の属州	Asia 内の東方の属州で活性化を終える
Thrace	Scythia, Moesia , Thracia, Haemimontus, Rhodope, Europa	Thracia から2MP以内の属州で活性化を終える
Illyricum	Dalmatia	Illyricum か Italy で活性化を終える
	<b>ビザンツ軍事フェイズに配置</b>	
Armenia	Armenia の4属州内に任意	Armenia の任意の属州から1MP以内の属州か、ペルシアないしアラブがボックスから進入できる属州で活性化を終える
Italy	Italy の都市属州ないし Dalmatia	Italy の属州か、Dalmatia から2MP以内の Illyricum 沿岸属州
Africa	Africa か Egypt の属州	Sicilia か Africa, Egypt の任意の属州で活性化を終える
Spain	Africa の属州 * 新規に動員した軍は Europa に置かれる	Africa の属州で活性化を終える

軍の規模の制限	
ビザンツ軍	150SP
	35SP / 1個軍
ヴァンダル族	50SP
ペルシア	80SP
東ゴート族	75SP

### 軍の支配チェック

行動	DRM	チェック失敗の効果
戦闘前退却		混乱
戦闘の勝利		混乱
略奪	混乱時+3	NotPaid マーカー除去 SP=DR - 支配値