

THE RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

VOLUME #1 of THE ANCIENT WORLD SERIES

A RICHARD H. BERG GAME DESIGN

THE SAMNITES

340 B.C

ALEXANDER of EPIRUS

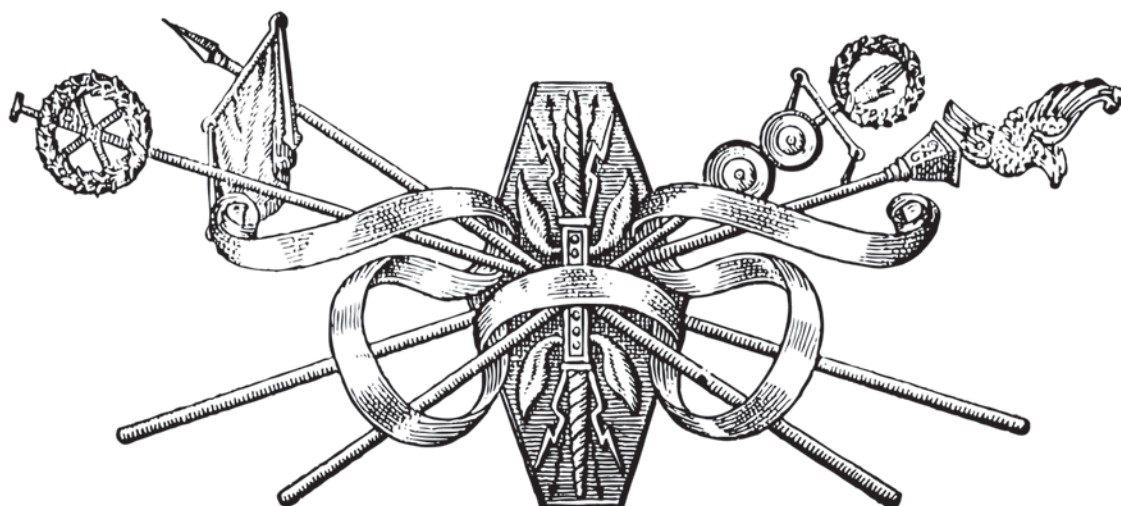
327 B.C.

PYRRHUS

280 B.C.

HANNIBAL

218 B.C.



Version 2 (2008年2月改訂)

TABLE OF CONTENTS

RRR 1	はじめに	2
RRR 2	ゲームの備品	2
RRR 3	プレーの手順	4
RRR 4	ローマ軍リーダー活性化マーカー	5
RRR 5	ローマの政治・軍事指揮体制	5
RRR 6	移動	12
RRR 8	地上戦闘	13
RRR 9	都市と攻城戦	13
RRR 10	動員力	14
RRR 14	ローマ	15

シナリオ：

サムニウム戦争：紀元前343-290年	16
エピルスの王アレキサンダー：紀元前327年	21
エピルスの王ピュロスの侵攻：紀元前280年	24
ハンニバルのイタリア侵攻：紀元前218-216年	29

歴代執政官就任年一覧	31
参考資料・出典	32
索引	33
Rise of the Roman Republic 地名索引	34



GMT GAMES

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

(RRR 1.0) はじめに

The Rise of the Roman Republicは、農業を主体とする地方の一国家ローマが、地中海の覇者へと成長するまでの主要な出来事を再現するゲームです。ゲームは歴史学を目指すわけではなく「再現」を目指すわけですが、パラメーターを用いてではあるものの、歴史上の人々が解決に悩んだ問題をプレイヤーにもつきつけるものです。

以下のルールは、基本となるAncient Worldの基本ルールに付け加えて使用するものです。

(RRR 2.0) ゲームの備品

本モジュールには以下の備品が含まれています。

22インチ×33インチのゲームマップ1枚 (AW Map: IT[Italy])

カウンターシート3枚 (合計840カウンター)

プレイヤー補助シート8枚

11インチ×17インチの戦闘図表1枚

11インチ×17インチの移動・損耗表

8.5インチ×11インチのローマ軍ディスプレイ1枚

8.5インチ×11インチの非ローマ軍ディスプレイ1枚

8.5インチ×11インチのローマ軍都市所有カード1枚

8.5インチ×11インチの非ローマ軍都市所有カード1枚

8.5インチ×11インチの同盟状態記録欄

8.5インチ×11インチの神託表

ルールブック2冊 (Ancient World用基本ルールとこの冊子です)

10面体サイコロ1個

第2版に関して：**Carthage**の発売とともにAncient Worldのルールが第2版に改訂されたため、11インチ×17インチの図表2つ、第2版のルールに沿った内容に変更されています。これらのプレイヤー補助カードはGMTウェブサイトのLiving Rulesセクションからダウンロードすることができます。ローマ軍専用の図表はこのルールブックの一部に含まれています。

(RRR 2.1) マップ

ローマ時代のイタリアの地図が、移動を規定するための六角形のマス（ヘクス）で区分されています。陸地はさらに大きく州に分割されており、プレーにおいては個々のヘクスよりも重要な役割を担っています。これは共和政ローマの全盛期に一般的だった部族や州の分け方に準じています。

ゲームデザインに関して：いくつかの地方は、後のアウグストゥスの時代になって統合されました。例えば、中部の古代サビーニ族の居住地はサムニウムの一部になり、カラブリアはアブリアに併合されるといった具合です。

ローマ政務官の任命と統帥権の利用、そして動員力の決定といったいくつかの場合を目的として、いくつかの小さな州はもっと大きな行政上の（そして統帥権上の）区域にまとめられています。イタリアマップにおけるそのような区域は以下の通りです。

- ローマイタリア：ローマイタリアの意味する地域は各シナリオで異なるため、シナリオ配置や州情報表に記載されています。
- エトルリア：南北の両エトルリアを含みます
- リグリア：リグリア・タウリニとリグリア・フリニアテスを含みます
- ガリア：ガリア・シスパダナ、ガリア・トランスパダナおよびガリア・マッシリアの3つの州をまとめたものです
- シチリア：東西の両シチリアをあわせたものです。リパリ諸島とメリタは（東）シチリアの一部です
- サルジニア：南北の両サルジニアです

イタリアはガリア・マッシリアを除くイタリア本土すべての州を含みます。

シナリオでとくに指示がない限り支配に関しては州ごとに決定します。つまり、エトルリアを軍事的に支配するためには、南北エトルリアの両方を11.2/3項に従って支配する必要があります。

海洋

海洋は普通、ラテン語で海を意味するmareの名のついた区域に分けられ、（航路を含む）海岸ヘクスと外洋ヘクスが存在します。

道路

レベルAの道路はすべてのシナリオで存在します。

レベルBの道路はThunderboltシナリオでのみ存在します。

レベルCの道路は本モジュールのシナリオでは存在しません。

(RRR 2.2) カウンター

軍団

ローマ軍の戦闘ユニットは軍団にまとめられています。軍団は自己完結型の独立した組織で、RRRでは一定戦力数の歩兵と騎兵で構成されていますが、その内容はシナリオの時期によって異なります。



ローマ市民部隊



同盟市民部隊

共和政期のローマ軍団

紀元前3世紀のシナリオ（Eagle has LandedおよびThunderbolt）では、各軍団はローマ市民と同盟都市（Ala Sociorum）市民のそれぞれから選ばれた2つの部隊で構成されています。各部隊は区別のために別個の組織カウンターを有しており、同じ軍団番号の2つの部隊カウンターで1つの軍団を構成します。つまり、ローマ軍プレイヤーは第1軍団を構成するために第1RLと第1ALの2つのマーカーを使用します。1つの軍団のそれぞれの部隊の最大戦力は以下の通りです。

- ローマ市民部隊（RL）：軍団歩兵9戦力と軍団騎兵1戦力
- 同盟市民部隊（AL）：軍団歩兵9戦力と軍団騎兵3戦力

ローマ軍プレイヤーは適切な戦力数の戦闘ユニットを軍団カウンターの下に置かず、ローマ軍ディスプレイを使用してください。

ルールに関する重要事項：ルールで軍団という単語を使う時は、常に同一軍団のRLとALの両部隊に所属する戦闘ユニットを指します。

ゲームデザインに関する歴史的考察：軍団の「名目上の」戦力は時代や指揮する執政官、戦役や戦闘によって変化しました。しかし、サムニウム戦争期を除いて、標準的な軍団は歩兵4200名で構成されていましたが、同盟都市の市民部隊は歩兵6000名まで増強されることも時々ありました。騎兵に関しては、共和政期のローマ市民部隊は明らかに不足していました。不足していない時でも（例えば、紀元前279年のアウスクルムにおけるビュロスとの戦いで、ローマ軍団が歩兵の4割に達する数の騎兵を有していたという資料もありますが、その数字はかなり理解しがたいものです）、通常ローマ人は伝統的に馬の扱いに慣れていなかったため、その半数も使いこなせなかったでしょう。

初期ローマ軍団

紀元前4世紀のシナリオ（Samnite WarsとAlexander in Italy）においては、すべてのローマ軍軍団はローマ市民部隊（RL）のみで構成され、同盟市民部隊（AL）はありません。この時期の軍団の最大兵力は軍団歩兵11戦力と軍団騎兵2戦力です。



ローマ軍



カルタゴ軍



特殊軍団

軍

ゲームに登場する各勢力は、自国の戦闘ユニットや軍団のマップ上の所在地を示すため1つ以上の軍カウンターを有しています。戦闘ユニットや軍団カウンターそのものは、対応する軍ディスプレイ（後述）に配置します。非ローマ軍プレイヤーの場合、軍に所属する地上戦闘ユニットの兵科や戦力数に制限はありません。ローマ軍プレイヤーの場合は、執政官軍を使用しますが、執政官軍は2個軍団（とそれを構成する戦闘ユニット）と、補助兵／同盟国軍（戦力数に制限はありません）で構成されています。

プレーにあたって：ローマ軍プレイヤーは執政官軍ボックスを1個軍団のユニット管理のために使用しても構いません。カルタゴモジュールには改良されたディスプレイが用意されています。

3桁の
ID番号

ローマ政務官

リーダーに関する詳しいルールは後述しますが、ここで覚えてもらいたいのは、各政務官が3桁のID番号を持っているということです。ローマ軍リーダーの多くは似たような名前を持っていますが、ID番号を利用することで、名前そのものに頼ることなく個々のリーダーの識別が可能です。ID番号の1桁目を見ると、その政務官の登場する時期またはシナリオがわかります。

100番台＝Samnite WarsとAlexander in Italyシナリオの時代

200番台＝ピュロスの時代

400番台＝第2次ポエニ戦争期

ゲームデザインに関して：300番台は、次のモジュール **Carthage** であつかう第1次ポエニ戦争期のシナリオで使用します。

ローマ軍リーダーは、それぞれこの時期に執政官や軍を率いる前執政官、法務官あるいは独裁官として実際に職務を担当した者達です。詳しく知りたい方のために、これら著名な人物達全てのリストも用意しています。

史実に沿った政務官任命：毎年史実通りに政務官を任命したいプレイヤーは、ローマ政務官表を利用してください。その場合、政務官選挙はただ官職を埋めるためだけに行うことになります。

執政官の氏名：ローマ人は、今日欧米社会がにおける「姓名」と非常に似通った個人の識別方法を使用していました。基本的に、そして若干単純化すると、最初の名前が今でいうところの「名」にあたり、2番目が非常に重要な「氏族」名、3番目がある場合、家系やあだ名もしくは通称を意味しました。「名」は通常単に頭文字で書かれました。多くのローマ人が同じ「名」を与えられていました。たぶん、ジョージ・フォアマンはローマ人でしょう。

「あだ名」に関しては、ローマ人は自分たちを結構機知に富んでいると考えていたようです。たとえば、最終的にピュロスを破った執政官は、その大きな出っ歯のためデンタトゥスと呼ばれました。

同じ名前の執政官が多いことには困惑するかもしれません。ローマ人は「名前」に関してはあまり独創性はなく、子孫が同じ名前を使用することで家系の伝統と貴族としての地位が保たれると考えていました。これは、部族間戦争のころまで元老院と政府を独占していた少数の貴族階級では一般的な傾向でしたが、アッピウス・クラウディウス・カエキスを皮切りに、初めて元老院の議席を獲得した「新人」と呼ばれる家系が増えるにつれ、多くの平民家系が貴族階級へと成長していきました。迷った時は、駒に書かれた識別番号を使用してください。ことわざ風に言うなら「一人のムスを見ればすべてのムスがわかる」といったところでしょうか。

統帥権
マーカー

ローマ政務官と統帥権マーカー

カウンターの中にはローマ執政官、前執政官、法務官といったローマの各政務官マーカーと、政務官が割り当てられた州を表すマーカーが含まれています。これらのマーカーはリーダーと共に配置し、就任中の官職と任務を示すために用います。詳しくは以降のローマの政治・指揮システムのルールを参照してください。

第2.0版における注意点

Rise of the Roman Republicの現行版には固有防御力を示すマーカーが含まれていません。都市の固有防御力を示すために、ゲーム中に使用していない戦力マーカーを使用してください。次のモジュール **Carthage** には固有防御力マーカーが含まれています。

カウンターの正誤表

- ・制海権マーカーでマイナスの値を示すものはカウンターの中に含まれていません。予備の支配権マーカーを制海権マーカーと一緒に置いてマイナスの値を表すようにしてください。
- ・軍団騎兵1戦力カウンターのうち7個が、裏にも同じ値が印刷されています。正しくは2です。
- ・5個のシラクサカウンターとカウンターシート#3のカウンターが、裏にも同じ値が印刷されています。正しくは、1戦力ユニットの裏は2で、3戦力ユニットの裏は4です。
- ・"Devastated"の綴りが間違っって"Devestated"になっています。
- ・メッシーナの政治支配マーカーは使用しません。
- ・お知らせ：不足分、もしくは修正分のカウンターはC3Iマガジンに収録されています。

(RRR 2.3) プレー補助備品

本モジュールにはたくさんのユニットやマーカーのスタックを管理する手助けになるプレー補助備品が含まれています。各プレイヤーには軍ディスプレイと都市支配ディスプレイが用意されています。前者は軍団や軍に所属する戦闘ユニットを、後者はさまざまな都市の守備隊となっているユニットを配置します。

軍ディスプレイ：各ディスプレイには軍勢に蓄積した損耗を記録するボックスがあり、残りの部分には戦闘ユニットを配置するボックスがあります。

それぞれのボックスに対応するマーカーがあり、このマーカーをマップ上に置くことで、ディスプレイボックスに配置された戦闘ユニットや船団、他のリーダーやマーカーなどの存在場所を示します。非ローマ軍の場合、ユニットやマーカーを単に配置するだけです。ローマ軍の場合はそれぞれのボックスはさらに細かく分割されていて、軍団マーカーと、それを構成する戦力や補助兵、ゲームマーカーなどを配置します。

例：ローマ軍プレイヤーが新しく第I、第II軍団を編成し、ローマに配置してローマ執政官の執政官軍とします。第I執政官軍のボックスが空いているので、そのマーカーをローマ執政官と一緒にローマに置きます。第I軍団のローマ市民部隊と同盟市民部隊のマーカーを、第I執政官軍ディスプレイの上段の最初の2つの軍団ボックスに配置します。第Iローマ市民部隊マーカーを置いたボックスの下に軍団歩兵9戦力と軍団騎兵1戦力を、第I同盟市民部隊マーカーを置いたボックスの下に軍団歩兵9戦力と軍団騎兵3戦力を配置します。同様に、第II軍団マーカーと戦闘ユニットを空いている2組の軍団・戦力ボックスに配置します。最後に、ローマ執政官マーカーを、第I執政官軍ボックスのマーカーエリアに置きます。

都市支配ディスプレイ：各ディスプレイには、都市の名前か番号の振られたボックスがあります。ディスプレイに名前がある都市に守備隊がいる場合、その部隊をディスプレイ上に配置します。ディスプレイに名前がない都市の場合は、番号の付いた都市支配マーカーをその都市のヘクスに置き、守備隊はディスプレイ上の同じ番号のボックスに配置します。わかりやすいように、都市の固有防御力を左上に記載しています。

同盟レベルディスプレイ：このディスプレイの使い方に関しては *Ancient World* の12.0項に記載しています。

プレー補助備品の正誤表

- ・同盟レベル記録欄：ルール12.31項が正しい内容です。都市攻略成功修正の1、3ボックスの項目がチャートに未記載です。
- ・都市支配カード：ネアポリスの固有防御力3(4)*がチャートの左側に外れ、印刷されていません。他の使用していない都市のボックスを使用して下さい。

(RRR 3.0) プレーの手順

A. 更新フェイズ

1. **都市再建；**所属する州が荒廃（9.86項）していない場合、略奪を受けた都市のレベルが1つ改善します。

B. 戦略決定フェイズ

1. **軍団の解散；**RRR 10.18項参照
2. **統帥権延長；**ローマ軍プレイヤーは、現在の執政官を前執政官として、また、法務官を再度法務官として引き続き政務官職にとどまるかどうか決定します（RRR 5.3項）。統帥権を延長しなかった政務官はリーダープールに戻されます。統帥権を延長した政務官はマップ上の今いる地点に引き続きとどまります。このターンの任務と配置は選出セグメントで決定します。
3. **冥王の訪問；**ローマ軍プレイヤーは、凱旋（RRR 5.21／5.22項）もしくは統帥権延長（RRR 5.3項）を用いて政務官にとどまる各リーダーに対して、リーダー死傷表（8.6項）を参照してサイの目チェックを行います。

- ・もし結果が「負傷」であれば、政務官はマップから取り除かれ、全てのリーダーが選出された後にリーダープールに戻されます
- ・結果が「死亡」なら、そのリーダーはゲームから除去されます

4. **選出；**ローマ軍プレイヤーは新しい政務官を選びます（RRR 5.2項）。Samnite WarsとAlexander in Italyのシナリオでは、サムニウム軍プレイヤーもシナリオ特別ルールに基づいて同時にリーダーを選出します。

C. イニシアチブフェイズ

1. **LAMプールセグメント；**各プレイヤーは、登場している各リーダーに割り当てられている使用可能なすべてのLAMを、カップもしくは中の見えない容器に入れます。また、攻城戦損耗マーカー3つと、（もしシナリオで指定があれば）神託マーカーも加えます。
2. **制海権構築／再設定セグメント；**プレイヤーは制海権レベルを再設定できます（7.15項参照）。サイコロを振って最初に設定するプレイヤーを決めてください。このセグメントはEagle Has Landedシナリオでのみ使用します。
3. **部族蜂起／動員セグメント；**Samnite WarsおよびAlexander in Italyの特別ルールを参照してください。このセグメントはこの2つのシナリオでのみ使用します。
4. **イニシアチブ決定セグメント；**どちらかのプレイヤーがカップから無作為にマーカーを1つ引きます。それがLAMか攻城戦損耗マーカーなら任務フェイズ（D）へ、神託マーカーなら神託フェイズ（E）へ進みます。カップにLAMがなくなった場合、荒廃フェイズ（F）へ進みます。

D. 任務フェイズ

1. LAMを引かれたリーダーを所有しているプレイヤーは、そのリーダーを用いて、5.5項で認められたいかなる任務でも行うことができます。そのリーダーが完了となった時点でこのターンは終了し、C/4へ戻ります。
2. 攻城戦損耗マーカーが引かれた場合、各プレイヤーはそれを解決し、C/4へ戻ります。

E. 神託フェイズ

神託マーカーが引かれた場合は、神託表を参照してサイの目チェックを行い、記載された内容に従った後C/2へ戻ります。

F. 荒廃フェイズ

1. **荒廃復興セグメント；**サイコロを振って、荒廃した州が復興できるかどうかチェックします（6.7項）。
2. **荒廃企図セグメント；**望むなら、プレイヤーは州の荒廃を試みることができます（6.7項）。

G. ターン終了フェイズ

1. **駐留損耗セグメント；**このターンを通して同じ州にとどまったユニットの損耗チェックを行います（6.46項）。
2. **軍団の訓練；**ローマ軍プレイヤーは軍団の訓練を実行することができます（RRR 10.3項）。
3. **戦闘からの回復；**軍勢は戦闘後状態を改善することができます（8.56項参照）。
4. **勝利判定；**シナリオの勝利条件を参照し、自動的勝利条件を満たしているプレイヤーがいないかどうかチェックします。いない場合はターンが終了し、更新フェイズ（A）に戻って新たなターンを開始します。

(RRR 4.0) ローマ軍リーダー活性化マーカー

(RRR 4.16) ローマ軍にはリーダーの名前を書いたLAMはなく、代わりに政務官のLAMが準備されています。官職に就いているリーダーの行動力と同じ数の政務官LAMを獲得することができます。ただし、法務官は、そのリーダーの行動力に関わらず1個のLAMしか得ることができません。

(RRR 4.17) 政務官LAMが引かれた場合、ローマ軍プレイヤーはその官職に就いているリーダーを活性化することができます。対象となるリーダーが複数いる場合、ローマ軍プレイヤーが自由に選ぶことができますが、1つのターン中に、そのリーダーの行動力以上の任務フェイズを行うことはできません。

プレーにあたって:通常は2人の執政官と、しばしば1人以上の前執政官が存在しています。ローマ軍プレイヤーは、それぞれの官職に就任しているリーダーの行動力合計と同じ数のLAMを受け取ることができます。

例:ローマ執政官ワッロ(I=行動力;以下同様)と地方執政官P. スキピオ(2)がいて、前執政官パウルス(I)とペラ(I)が就任しています。また、2個軍団が法務官ウェラコスス(3)とルプス(I)に割り当てられています。この場合にローマ軍プレイヤーがLAMプールに入れるのは、執政官LAM3個、前執政官LAM2個と法務官LAM2個となります(ウェラコスの行動力は3ですが、法務官なので得られるLAMは1個のみです)。

(RRR 5.0) ローマの政治・指揮体制

(RRR 5.1) ローマ政務官: ローマにおける統帥権

ゲームデザインに関して:この一連のルールには、ゲームにおける共和政ローマとカルタゴの政治体制に加えて、それと不可分の軍事に関する必要事項も含まれています。歴史ゲームにおいて、政治システムの定量化というものは普通は行われていませんが、この時代に、物事がなぜ、どのようにして起こったのかを考える上で、政治手法は他のいかなる要素よりも重要な役割を果たしているため、本ゲームにおいては必要不可欠です。そのため、この項は本ゲームの根幹であり、そういった点からルールの分量がかなり膨大で、他の項目よりも詳細にわたっています。

選出の手続きをわかりやすくするために、「ローマ政務官詳細早見表」を用意しています。ローマ軍プレイヤーは参考にして下さい。

共和政ローマでは毎年2人の執政官が選出されます。執政官は、戦争が起こった場合、通常、法務官や前執政官などのサポートを受けてローマ軍を指揮します。執政官やそのほかの政務官はほとんどすべて貴族階級の政治家なので、共和政ローマの軍隊は、時には、名将の域に届く可能性のほとんどないような三流指揮官やほぼ素人の類の人物に任されることもありましたが(しかし、現代では指令官職就任の資格を得るには10年以上の軍隊経験、しかも通常実務の経験を強く要求されます)。実質的には、戦闘・戦術ドクトリンが歩兵志向型であり、それは(時には文字通り)命懸けで遵守されたため、独創的な適応能力はさほど必要とされませんでした。他の誰もがそれまでやってきたことを今後もこなせる能力が必要とされていたのです。ローマの強さは、その規律正しい軍団であり、その名誉と責務の意識であり、極めて強固な戦術ドクトリンであり、もっとも重要なのは、その動員力の豊富さにありました。

このゲームにおける指揮体制に関して、ローマ軍は他の軍隊よりも複雑で階級構造に富んでいます。これはローマの共和政体が大きく関係しており、官職に就くことそのものに対するかなり複雑かつ政治的な要求に起因しています。

ローマ軍プレイヤーが任命可能な官職をまとめて「政務官」と呼び、統帥権=軍隊を指揮する権力(およびゲームでは扱う必要のないいくつかの権力)を有しています。ローマ軍プレイヤーが任命できる官職は以下の通りです。

執政官:ローマ軍プレイヤーは毎年=毎ターン、通常新たにローマ執政官と地方執政官(史実に基づくものではなく、ゲーム用の名称です)の2人を選出します。ローマ執政官は通常イタリア内



にとどまり、地方執政官が必要と思われる地域(普通は特定の州)に派遣されます。各執政官は最大2個軍団までの指揮権を持ちます。執政官に割り当てられた2個軍団で構成される軍隊を「執政官軍」と呼びます。両方の執政官軍が統合され、2人の執政官が共同で(また、時には別個に)指揮することもありました。下位の政務官に割り当てられた軍団を統合することで、より大きな軍隊を動員することは出来ましたが、制約もありました。

前執政官:前執政官は、ゲームにおいては、通常はローマイタリア外のすでに軍隊が存在するある地域や州を任された政務官を意味します。前執政官は、実質的に担当州の軍事責任者であり、2個軍団、すなわち執政官軍の統帥権を持ちますが、軍とともに担当の州を離れるには元老院の許可が必要です。任命可能な貴族たちの中から新たに選ばれられるものもありましたが、前執政官の多くは、(実際には選挙で選ばれることなく現職にとどまるという)「統帥権延長」により軍とともに担当の州にとどまりました。例を挙げると、執政官が軍を率いてサムニウム族を打ち破るためにサムニウムに派遣されていた場合に、軍を引き揚げて後任の執政官を任命する(これを行う方が驚きです)よりも、多くの場合は、単にその統帥権を延長し、前執政官として軍とともにその地にとどまらせることを選ぶでしょう。カンナエにおいて、ローマ軍は2人の執政官に加えて、2人の前執政官を有していました。前執政官たちは、現執政官ワッロとパウルスの率いる新しい軍団と合流するまで、ハンニバルと戦場で相対するために統帥権を延長されていたのです。それは何一つ役に立ちませんでした。



法務官:軍事的緊張状態にある時には、しばしば法務官が任命され、独立して軍団を指揮して小規模の戦争に対応することがありました。法務官の統帥権は1個軍団です。執政官や前執政官の軍に合流して、それらの軍の規模を増加させることができますが、その状態でも自分の軍団に対する統帥権は保持し続けます。軍隊を集中させることの利点を台無しにしてしまうこのちぐはぐな指揮体制は、ローマ人の抱いてきた「王」に対する恐怖心、すなわち、誰であれ大軍を率いていると王になってしまうのではないかとという恐怖心に根ざしたものであり、この指揮体制はそのただ一点でのみ意味を持っていました。法務官は通常ある軍団の指揮を任されていて、州を担当することは稀でしたが、軍団を率いて自由に行動できたわけではなく、自分の担当する地域に極めて強く拘束されていました。



独裁官:非常事態には、ローマでは指揮系統監督のために独裁官を任命することがありました。期間は限られていましたが、独裁官の統帥権は執政官の統帥権に取って代わるものでした。本質的には、独裁官のみが統帥権を持っており、その一部を下位の政務官に任せられることができると考えるとよいでしょう。事態を収拾するために戦場で自由に軍を指揮できるよう、執政官により任命された者もいれば、開戦のために選ばれた者もありました。



独裁官には、（理論的には）指揮できる軍団の数に制限はありませんが、他の執政官の存在とサポートなしに4軍団を超える軍隊を指揮することは稀でした。歴史的にも、カンナエの8個軍団戦術を除けば、このゲームで扱っている時代にローマ軍が4つを超える軍団で構成されることはありませんでした。

マジステル・エクトゥム（騎兵長官）：独裁官は「補佐」として騎兵長官を指名することが出来ました。独裁官が軍を率いて戦場に赴くときは、騎兵長官はローマにとどまり、独裁官がローマにとどまったまま日々の作戦を監督している場合は、騎兵長官が統帥権を代行して軍を指揮しました。



首都法務官：首都法務官は、本質的にはローマ守備隊の指揮官ですが、第2次ポエニ戦争の頃からは首都軍団を指揮するようになりました。緊急時におけるさまざまな対処以外の首都法務官の主要な任務は、軍団を訓練することです。第2次ポエニ戦争以前のシナリオにおいては、首都法務官の権限は極めて制限されています。

副官：ローマイタリアから国外の州の軍団に増援を送る際、法務官や前執政官の代わりに副官を使用することができます。

統帥権もしくは軍隊指揮権限：ローマの政務官は、元老院の許可の下で統帥権を保持していました。以下に示すように、各政務官が統帥できる軍団の数は、就任している官職によって決まっています。一般的に、政務官が統帥権を行使できるのは、通常、自分の担当である（シナリオに記載されている）特定の州や地域であり、元老院の許可なしにその場所を離れることは禁じられていました。ある政務官に配属された軍団がターン中に行うことができるのは、統帥権を持つその政務官に指揮されるか、もしくはより上位の指揮系統にある政務官と合流するかのどちらかです。各政務官が指揮することのできる軍の最大規模は以下の通りです。



独裁官／騎兵長官	2個執政官軍（4個軍団）
執政官	1個執政官軍（2個軍団）
前執政官	1個執政官軍（2個軍団）
法務官	1個個軍団
首都法務官	ローマ守備隊

ゲームデザインにおける歴史的考察：実際には、独裁官と騎兵長官のどちらであっても、戦闘に赴いた方がすべてのローマ軍を指揮しました。上記の制限は、ゲームにおける側面と、実際に大軍を率いることの現実味を反映させる側面の二つを表しています。

執政官や前執政官の指揮下にある2個軍団は執政官軍とみなしますが、一般的にその2個軍団はマップ上で一緒に置かれますが、そうしないといけないわけではありません。重要なのは、その2個軍団は、そのターン中は配属された政務官の直接の指揮を受けるということだけです。加えて、これら2つの軍団はどちらか、もしくは両方が除去されたり解散されたりするまでは執政官軍を構成し続けることになります。

重要な注意事項：執政官軍という用語はルールの中で頻回に用いられます。ルールで執政官軍といった場合は、主に執政官や前執政官の指揮する2個軍団を指します。

例：Samnite Warsシナリオ開始時、ローマ執政官ウェテリウス・カルウィヌスに第I軍団と第II軍団が配属されています。彼の執政官軍（第I執政官軍）がこの2個軍団で構成されます。カルウィヌスだけがこの2つの軍団を直接指揮し、任務を遂行したり、迎撃や回避行動を行ったりすることができます。ローマ執政官なので、元老院の許可なくローマイタリアを離れることはできません。

プレーにあたって：執政官軍が1個軍団のみで構成されているシナリオがありますが、そういった軍隊も、ルール上のすべての点で執政官軍とみなしてください。

歴史的考察：軍団の番号（IやIIなど）は、帝政時代のように固定されたものではありませんでした。執政官軍の番号は自由に変更可能です。番号はただ単に、その政務官の指揮下にある2個軍団がローマ軍ディスプレイボックス上でわかりやすくするためだけのものです。

（RRR 5.2）政務官の選出と任命

手順：ローマ軍の選出セグメントの開始時に、ローマ軍プレイヤーは選出資格を有するすべてのリーダーをカップに入れます。シナリオ初期配置に記載があり、かつ、ゲームから除去されていないければ、直前のターンで官職に就いていたとしても、官職の延長（RRR 5.3項）を行わなかった者はすべて選出される資格があります。このカップが、ローマ軍プレイヤーにとって政務官を選出する際の政務官プールということになります。

以下に記す方法に従って政務官は選出され、その統帥権を与えられます。執政官2人と首都法務官は毎ターン必ず選出されなければなりません。それ以外の政務官は、この章に記載するルールに従って、必要に応じて選出されます。

政務官を選出するときは、ローマ軍プレイヤーは政務官プールから無作為にリーダーを引きます。1回引くごとに、ローマ軍プレイヤーは官職の統帥権に応じた適切な軍隊を配属し、可能なら担当する州を決定します。一つの軍団が配属されるのは一人の政務官に対してのみです。

選出の順番は以下の通りです。

1. 独裁官（緊急時のみで、ターン中の選出もありえます）
2. 騎兵長官（緊急時のみで、ターン中の選出もあり得ます）
3. ローマ執政官
4. 地方執政官
5. 前執政官
6. 法務官
7. 首都法務官

ゲームデザインに関して：執政官を別々に選出することは、ローマがイタリア外にまで発展していった第2次ポエニ戦争以降はなくなりました。第2次ポエニ戦争開始時から、すべてのシナリオにおいてローマ軍プレイヤーは地方執政官を2人選出し、彼等には、元老院（すなわちプレイヤー）が最も必要と判断した地域を担当させてください。

プレーにあたって：リーダーが就いている官職と担当している州を記録するマーカーが用意されています。州のマーカーは、政務官が現在いる州と、担当となった州が異なる時に必要となります。これらのマーカーは、マップ上のリーダーの下に置くか、ローマ軍ディスプレイの適切な執政官軍の場所に置きます。執政官軍のマーカーはリーダーと一緒にマップ上に置きます。

(RRR 5.21) ローマ執政官：ローマ執政官は、ローマ軍プレイヤーが政務官プールからリーダー1名を無作為に引くことで選出されます。それ以外にも、前年（＝前のターン）に凱旋（RRR 5.47項）の榮譽に浴した、法務官以外の政務官がいる場合、ローマ軍プレイヤーが望むならそのリーダーをローマ執政官に任命することができます。これは任意であり、強制ではありません。非常事態（RRR 5.28項）に独裁官（RRR 5.26項）選出を行うのであればローマ執政官が政務官の中で最初に選出されます。ローマ軍執政官は毎ターン必ず選出・任命されなければなりません。ローマ執政官の持つ統帥権は以下の通りです。

- ・前のローマ執政官の執政官軍。その軍がどこに存在しているかは問いませんが、もし解散（RRR 10.18項）していた場合は、ローマ軍プレイヤーは10.16項に従って、直ちに新しい執政官軍を編成しなければなりません。前任のローマ執政官が軍を指していない場合や、指揮する軍とともに包囲を受けていて引き継がない場合には、すでに編成されている別の執政官軍を配属することができます
- ・選出時には軍を配属しないという選択もできますが、その場合には、ターン中に最初に編成された2個軍団は、必ずローマ執政官に配属しなければなりません

配置場所：統帥権を与えられた執政官軍と一緒に配置します。軍を配属していない場合はローマに配置します。

制限事項：

1. ローマイタリア外への移動や、今いる州からローマイタリアへの帰還以外の移動には元老院の許可が必要です。
2. ローマ執政官のままで統帥権延長はできません。執政官軍を統帥する前執政官、もしくは1個軍団を統帥する法務官としてであれば統帥権の延長が可能です。

例：ローマ軍プレイヤーがローマ執政官としてパピリウス・クルソルを引きしました。前のローマ執政官スルピキウス・ロングスは第I・第II軍団（第I執政官軍）を指揮してサムニウムにいて、その統帥権は延長されています。ローマ軍プレイヤーはクルソルにこの軍団を指揮させることができ、その際はクルソルはこの軍団の少なくとも1個とともにサムニウムに配置されます。前のローマ執政官の軍団が2個とも存在しているので、ローマ軍プレイヤーはクルソルに別の軍隊を割り当てることはできません。クルソルがサムニウムで任務を行うことや、ローマに帰還することには制限はありません。サムニウムを出てローマイタリア以外の地域へ移動するには元老院の許可が必要です。また、クルソルにはとてあえず統帥権は与えず、代わりにターン中のどこかで軍団を編成し配属するという選択肢もあり得ます。

(RRR 5.22) 地方執政官：地方執政官は、ローマ軍プレイヤーが政務官プールからリーダー1名を無作為に引くことで選出されます。それ以外にも、前のターンに凱旋（RRR 5.47項）の榮譽に浴した、法務官以外の政務官がいる場合、ローマ軍プレイヤーはそのリーダーを地方執政官に任命することができます。これは任意であり、強制ではありません。非常事態（RRR 5.28項）に独裁官（RRR 5.26項）選出を行うのであれば、地方執政官は毎ターン必ず選出・任命されなければなりません。地方執政官の持つ統帥権は以下の通りです。

- ・前の地方執政官の執政官軍。その軍がどこに存在しているかは問いませんが、もし解散（RRR 10.18項）していた場合は、ローマ軍プレイヤーは10.16項に従って、直ちに新しい執政官軍を編成しなければなりません。前任の地方執政官が軍を指揮していない場合や、指揮する軍とともに包囲を受けていて引き継

げない場合、または前の地方執政官の執政官軍がローマ執政官に配属された場合は、すでに編成されている別の執政官軍を配属することができます

- ・ローマ執政官に軍を配属しない選択をした場合には、前のローマ執政官の執政官軍

地方執政官には、今いる州、もしくはローマイタリア外のいずれかの州を担当させなければなりません。

配置場所：割り当てられた執政官軍とともに配置。軍隊を配属されていない場合は担当の州に配置します。

制限事項：

1. 担当の州を離れたり、今いる州から担当の州へ向かう移動以外の移動には元老院の許可が必要です。
2. 地方執政官のままで統帥権延長はできません。執政官軍を統帥する前執政官、もしくは1個軍団を統帥する法務官としてであれば統帥権の延長が可能です。

例：先の例を用いて話を続けます。ローマ軍プレイヤーは地方執政官としてフォリウス・フラキナトルを引きしました。第III・第IV軍団（第II執政官軍）を統帥してルカニアに滞在していた。前の地方執政官プブリウス・フィロは三途の川を渡ってしまい、ゲームから取り除かれています。クルソルのサムニウムへの配置が決まっているので、フラキナトルの選択肢は、ルカニアの地方執政官軍の統帥権を与え、少なくとも1個軍団と同じヘクスに配置することだけです。フラキナトルの担当する州はルカニアか、ローマイタリア外の別の州になります。

(RRR 5.23) 前執政官：前執政官は、執政官軍、もしくは執政官（もし任命されているなら独裁官／騎兵長官も）の統帥する執政官軍に組み込まれていない軍団の指揮を行います。前執政官1名を任命するには以下の方法があります。

- ・政務官プールから無作為に引いたリーダー
- ・存在場所に関わらず、統帥権を延長した前ターンの執政官
- ・これまでに凱旋の榮譽に浴したことのあるリーダー

指揮軍団：1個執政官軍、または執政官軍を構成していない2個軍団。後者の場合、この2個軍団がこの前執政官の統帥する執政官軍となります。

配置場所：配属された執政官軍とともに配置。執政官軍とともに配置する場合、配置された州が担当の州となります。しかし、統帥権を延長した前執政官の場合、もともと担当していた州をそのまま引き継ぐか、ローマイタリア外の州を新たに担当します。

制限事項：担当の州を離れる時は元老院の許可が必要です。

執政官や独裁官／騎兵長官に配属されていないすべての執政官軍と、執政官軍を構成していない2個軍団のグループがある場合には、必ず前執政官に配属しなければなりません。

例：ローマ軍プレイヤーはローマ執政官クルソルには統帥権を与えず、サムニウムのローマ執政官軍は新しい地方執政官フラキナトルに指揮させることにしました。ルカニアにいる地方執政官軍には前執政官の任命が必要です。ローマ軍プレイヤーは前執政官としてポエテリウス・リボを引き、ルカニアの執政官軍を指揮させます。ルカニアはリボの担当州なので、リボがルカニアを離れるには元老院の許可が必要となります。

(RRR 5.24) 法務官：執政官や前執政官に配属されていない1個軍団が存在する場合、法務官が選出されます。

法務官を任命するには以下の方法があります。

- ・政務官プールから無作為にリーダーを1名引く
- ・（現在いる場所に関わらず）執政官や法務官の統帥権延長
- ・これまでに凱旋の榮譽に浴したことがあるリーダー

指揮軍団：1個軍団。ターン中に選出されることもあります。

配置場所：配属された軍団と一緒に配置します。配置された州が担当の州となりますが、執政官や法務官からの延長の場合、新しい州を担当させることもできます。

制限事項：

1. 元老院の許可なく担当の州を離れることはできません。
2. 現在いる場所で統帥権延長ができます。
3. 行動力に関わらず、LAMプールには1個のLAMしか加えることができません。すなわち、法務官の時は行動力は1に制限されます。
4. 選出セグメントで選出できる法務官は1名までです。しかし、任務フェイズで編成された軍団が奇数であったり、神託イベントの結果1個軍団が編成されたりした場合にはこの制限を超えて法務官を任命することができます。

1個だけの単独軍団は法務官に配属しなければなりません。

例：ローマ軍プレイヤーが動員の任務中に軍団を1個編成しました。全ての政務官が最大限の軍団を配属されているため、その軍団を統帥する法務官を直ちに選出しなければなりません。凱旋式を行ったことのあるリーダーがいなかったため、プールからアエミリウス・パルブラが引かれ、法務官として選出されました。パルブラの行動力は「2」ですが、法務官であるため1個のLAMしか受け取ることができません。ローマ軍プレイヤーは新しい軍団をパルブラとともにカプアに置いて、カンパニアを担当州としました。パルブラは元老院の許可がなければカンパニアを離れることはできません（後述のRRR 5.29項を参照してください）。

(RRR 5.25) 首都法務官：首都法務官は毎ターン必ず、かつ、すべての政務官の中で最後に選出されます。首都法務官の選出方法は、ローマ軍プレイヤーが政務官プールから無作為に1名のリーダーを引くことで行います。首都法務官はローマ守備隊の統帥権を持ち、担当「州」は自分のいるローマ市のみです。首都法務官がローマ市を離れることができるのは、非常事態（RRR 5.28項）で、しかも元老院の許可を得たときだけです。首都法務官は、元老院の許可なくローマ市内に入ることでできる唯一の政務官です。首都法務官のLAMはありません。

(RRR 5.26) 独裁官／騎兵長官：ターン開始時に非常事態（RRR 5.28項）が存在する場合、政務官の中で独裁官が最初に選出されます。ターン中に非常事態が発生した場合、ローマ軍プレイヤーは自軍の次の任務フェイズの終りに独裁官と騎兵長官を任命します。政務官プールから無作為にリーダーを1名引くか、凱旋式を行ったことのあるリーダー1名を選んで任命します。

ローマ軍プレイヤーは、独裁官を戦場に派遣するか、ローマにとどまらせるか選択します。もし独裁官が戦場に赴いた場合、騎兵長官が統帥権なしでローマにとどまります。

独裁官は戦場に行かずにローマにとどまり、騎兵長官が代わりに戦闘を指揮する場合、騎兵長官には独裁官と同様の統帥権を与え

られます。独裁官がローマにとどまる場合、元老院の許可を得るためのあらゆるサイの目から独裁官の行動力を引くことができます。

独裁官（または騎兵長官）が戦闘を指揮する場合、その統帥権は以下の通りです。

指揮軍団：独裁官／騎兵長官は2個執政官軍を指揮することができます。あるいは、まったく軍隊を持たずに、指揮階級（RRR 5.51項）を利用して他の政務官の軍を統合して指揮することもできます。

配置場所：配属された執政官軍か、他の執政官軍や軍団とともに配置します。軍を率いてローマ市内に入ること以外、どこに移動するにも元老院の許可を得る必要はありません。

プレーにあたって：一般的に、より柔軟性を持って運用するには、独裁官／騎兵長官に特定の統帥権を持たせずに配置するべきで、ローマ軍は通常そうする傾向にあります。

騎兵長官には、独裁官のID番号から5番以内のID番号を有するリーダーを、ローマ軍プレイヤーが政務官プールから自由に選んで任命します。騎兵長官の統帥権は独裁官と同じです。

プレーにあたって：従って、ローマ軍プレイヤーには独裁官選出に際し、面白い選択が生じます。すなわち、優秀なリーダーを戦闘に使用するべきか？それとも、ローマにおいて万事を取り仕切るべきか？ということです。

例：やや小心者のコルネリウス・ルフィヌス（ID=210）が独裁官に選出されました。ローマ軍プレイヤーは戦闘向きの騎兵長官が必要と判断し、ファビウス・マクシムス・グルゲス（ID=212）を選出して、ルフィヌスをローマにとどめておくことにしました。ローマ軍プレイヤーはグルゲスには直接は軍を担当させないこととし、2個執政官軍の一つが存在するアプリアに配置しました。グルゲスは、指揮階級上の自分の地位を利用して、規定通りに選出される政務官に配属される軍団を指揮することができます。

(RRR 5.28) 非常事態：独裁官は、ターン開始時やターン中に非常事態が生じたら選出することができます。また、非常事態の程度によっては必ず選出しなければならない場合もあります。

軽度非常事態：ローマ軍プレイヤーは以下の状態になったら独裁官を選出しても構いません。

- ・執政官軍以上の規模の軍隊が陸上戦闘で大敗北（8.52項参照）を喫し、戦力換算で30%以上の損失をこうむった場合
- ・または、敵の軍勢にローマイタリア内の中／大都市を2個以上占拠されている場合

高度非常事態：ローマ軍プレイヤーは以下の場合には独裁官を任命しなければなりません。

- ・敵の軍勢がローマから3ヘクス以内の都市（例：リエテの町）を占拠している場合
- ・または、陸上戦闘において、1年間で、執政官軍1個以上を含むローマ軍が2回大敗北を喫した場合（損失率は問いません）
- ・ローマが包囲されている場合

非常事態が前のターンに起こっていたり、そのターンの開始時に生じている場合には、独裁官はローマ軍の選出フェイズに選出されます。戦闘結果に関しては、現在もしくは直前のターンに生じた敗北だけが非常事態の判定に用いられます。

ターン中の独裁官選出は、ローマ政務官が活性化している（LAMが引かれ任務フェイズを行っている）時でなければなりません。この場合、独裁官選出はその政務官の行動の最後に行われます。独裁官（もしくは騎兵長官）がターン中に選出された場合、そのターンにLAMプールに加えることのできるLAMは行動力から1を引いた数ですが、最低でも1個は加えることができます。

独裁官や騎兵長官の選出手順はRRR 5.26項に従ってください。

(RRR 5.29) 新編成軍団：新たに編成された軍団は直ちに指揮官に配属される必要があります。その配属先は以下の通りです。

- ・解散した執政官軍と置き換えるために編成された場合、選出された執政官に配属（RRR 5.21, 5.22項の「指揮軍団」参照）
- ・2個軍団が同時に編成された場合、統帥権を与えられずに選出された執政官がいればその執政官に配属
- ・2個軍団が同時に編成された場合、前執政官を選出して配属
- ・1個軍団が編成された場合、法務官を選出して配属

RRR 5.21, 5.22項の執政官配置と制限の内容は、執政官に新しい軍が配属された際にも有効です。政務官プールから無作為に選出された前執政官と法務官が、軍団とともに配置されて州を担当する場合、配属された軍団とともにその州に可能な限り早く、まっすぐ移動しなければなりません。担当できる州がない場合、その前執政官と法務官の統帥権は、新しく編成された軍団が配置された州に限られます。選ばれた州や軍団が編成された州がローマイタリア内であった場合、統帥権は個々の州に限定されます。

例：1個軍団がターン中に編成されました。ローマ軍プレイヤーは指揮する法務官としてプールからリーダーを引き、ルカニアを担当の州としました。法務官は、活性化したら軍団とともにルカニアに向かい、そこにとどまらなければなりません。他の場所に移動するには許可を得る必要があります。

例：エトルリアにいる第VI軍団が法務官の指揮下にあります。ローマ軍プレイヤーは、ヒスパニアからこの地域を通して敵が侵入してくるのを心配してエトルリアに増援を送ることを決め、新たに2個の第XIおよび第XII軍団を編成してローマに配置しました。そして、プールから無作為に引いたリーダーを前執政官に選出し、その2個軍団を配属したので、この2個軍団は前執政官の執政官軍ということになります。ローマ軍プレイヤーはその前執政官の担当州をエトルリアにしました。その後、ターンが進んだら、前執政官はエトルリアに向かうことになります（元老院の許可がなければエトルリア以外では任務を行うことはできないのですが、エトルリアに移動する際はその限りではありません）。エトルリアに到着したら、前執政官として、部下となった法務官の指揮する1個軍団を合わせた3個軍団を配下に置くことになります。

(RRR 5.3) 統帥権の延長

(RRR 5.31) ローマ軍プレイヤーは、統帥権延長セグメント（B/2）の際、現在官職についている政務官がそのターンも引き続き官職にとどまるかどうかを決めなければなりません。官職にとどまることを**延長**といいます。政務官の統帥権を延長するには、ローマ軍プレイヤーは単にその旨宣言するだけで構いません。

(RRR 5.32) 以下の条件を満たす政務官が**延長**可能です。

- ・執政官は**延長**後は前執政官となり、RRR 5.21, 5.22項に従って軍の指揮を続けることもできますし、他の場所にいる別の軍を新たに担当することもできます
- ・法務官は**延長**後も法務官として軍をそのまま指揮しつづけることができます
- ・政務官とその指揮下の軍が包囲されている場合、統帥権は延長しなければなりません

プレーにあたって：独裁官（もしくは騎兵長官）、前執政官、首都法務官は任意に統帥権を延長することはできません。

ゲームデザインに関して：上記の制限は第1次ポエニ戦争時までのローマ政体の実際を反映しています。

(RRR 5.33) 配属されている軍団がすべて除去、もしくは解散していても**延長**可能です。**延長**しなかった政務官はマップから取り除かれ、政務官プールに戻ります。

(RRR 5.34) 政務官とその指揮下の軍団が、包囲されている（9.0項）都市内に一部でもいる場合、統帥権を延長して都市内にとどまらなければなりません。統帥権を延長した場合、執政官と前執政官は前執政官、法務官は法務官の身分となります。軍を率いている独裁官もしくは騎兵長官の場合、前執政官の身分で**延長**することになります。延長しない場合、攻城戦が解決するまで包囲された都市にとどまり、解決した時点で（死亡せず、捕虜などにもなっていないければ）政務官プールに戻されます。攻城戦が解決するまでの間、独裁官および騎兵長官は都市内にいて指揮官不在のすべてのユニットの指揮を行うことができます。

(RRR 5.4) 政務官の制限事項

(RRR 5.41) ローマ政務官は、担当の州、もしくは最初に配置された州内であれば、指揮下の部隊とともに自由に任務を遂行することができます。担当の州や初期配置された州を離れる際には、通常元老院の許可が必要です。もし、移動任務によって、自発的に停止することなく、指揮下の軍団とともに担当の州へできる限り速やかかつまっすぐに移動するのであれば、元老院の許可なく、自由に行うことができます。

(RRR 5.44) 最高司令官：独裁官（または騎兵長官）が戦闘に加わっている場合、最高司令官にのみ認められている任務の実行に関しては独裁官（もしくは騎兵長官）を最高司令官とみなします。独裁官が任命されていないのであれば、動員任務に関してはローマ執政官を、それ以外の任務については両方の執政官を最高司令官とみなします。

(RRR 5.45) 指揮の制限：ローマ政務官が指揮することができるのは、統帥権を与えられた軍団（5.1項参照）と補助兵（RRR 10.15項）、および同盟国の軍団のみです。しかし、どの政務官も後述する指揮階級の制限（RRR 5.5項）に従えば、他の政務官の軍団を統合・指揮することができます。

(RRR 5.46) 首都法務官：首都法務官には以下に挙げるいくつかの特殊能力と制限があります。

- ・非常事態でなければ都市を離れることはできず、離れる際も元老院の許可（RRR 5.6項）が必要です
- ・ローマ市外で遂行することのできる唯一の任務は指揮官と軍勢の移動のみです。攻撃を受けた場合には通常通り防御することができ、回避の試みも行うことができます
- ・専用のLAMはなく、活性化は執政官のLAMで行います
- ・ローマ守備隊の指揮を行います
- ・法務官の任命数制限には含まれません
- ・軍団の訓練（RRR 10.3項参照）を行います

(RRR 5.47) 凱旋式：ローマのリーダーにとって、戦いに勝利して凱旋することは、官職に再選されるために重要でした（RRR 5.21, 5.22および5.24項参照）。凱旋は、その政務官の率いる軍隊がゲーム中に以下のすべての条件を満たして勝利した場合です。

- ・戦闘に勝利、もしくは強襲か損耗で攻城戦に勝利
- ・ターン中に敵に与えた歩兵損失が10戦力以上
- ・軍隊を率いてローマへ帰還。そのためには、まず軍隊とともにローマに隣接するヘクスに移動し停止します。それから軍隊をローマの外に残して自分だけローマ内に移動します。この際、任務は自動継続となります。いったんローマに入ったら、完了となり、以後そのターン中は活性化することはできません（月桂冠の戴冠や元老院議員による祝福で忙しいためです）

(RRR 5.48) 凱旋式の要求：しかし、たとえ上記の条件をすべて満たしたとしても、そのターンの戦闘・強襲または損耗による自軍の損失が15%以上あった場合、凱旋式挙行を認めないこともあり得ます！政務官がローマに到着したら、元老院許可表の修正を加えたサイの目チェックを行います。修正後のサイの目がその政務官の作戦値以下であった場合、元老院から凱旋式の許可を得ることができます。

プレーにあたって：これは単にゲームのためだけのものではありません。ローマ法においても、5000人以上の敵を殺して戦闘に勝利し、軍隊とともに帰還した場合、凱旋式を行うことが出来ました。元老院が自軍の損失が多すぎると判断した場合は、凱旋式を拒否することも知られていました。また、凱旋式を行う時は、軍隊はローマの外にとどまらなければなりませんでした。

(RRR 5.5) 軍指揮官としての政務官

(RRR 5.51) 階級：政務官はRRR 5.2項に従って軍隊を指揮するだけでなく、自分より階級の低い政務官を部下とし、軍隊を統合して戦闘を行うことができます。政務官の階級は以下の通りです。

1. 独裁官または騎兵長官
2. 執政官
3. 前執政官
4. 法務官
5. 同盟国のリーダー

(RRR 5.52) 任務フェイズ中の政務官は、自分の指揮するすべてのユニット（RRR 5.54項）に加えて、同じヘクスにいる、自分より階級の低い政務官が指揮する全ての部隊を率いて軍隊移動任務を行うことができます。活性化した執政官で、そのターン中に同僚執政官の軍隊移動任務に同行していなかった者は、自分の軍隊移動任務の際に同僚の執政官を伴うことができます。前執政官と法務官は、軍隊移動任務の際に自分と同階級の政務官を伴うことはできません。政務官はどんな時であれ、自分の指揮する軍隊を率いて任務を行うことができます。しかし、他の政務官や補助兵、あるいは同盟軍を伴う場合は5.41項の制限が適応されます。



(RRR 5.53) 回避を含む戦闘と攻城戦強襲での総指揮官を決めるために5.43項を適用してください。しかし、執政官が2人とも含まれている場合にはローマ軍プレイヤーが自由に決めることはできません。どちらが指揮官となるかは、各執政官についてサイコロを振って決定します。どちらの執政官が活性化しているかに関わらず、サイの目が大きい方の執政官の作戦値が使用されます。サイの目が同じだった場合はローマ軍プレイヤーが決定できます。

ゲームデザインに関して：執政官がふたりとも軍にいた場合、1日ごとに指揮

権を交代していました。

(RRR 5.54) ローマ軍リーダーは、迎撃や共同作戦を試みる際に同じヘクスにいる自分より階級の低いリーダーの軍隊を伴うことができます。両方の執政官がいる場合、指揮権を有している執政官を決めるためにRRR 5.53項を適用した上で、両方の執政官を一緒に行動させることができます。それ以外の状況では、迎撃や共同作戦の試みの際は、対象の政務官と直属の軍のみを伴うことができます。政務官はどんな時であれ、自分の指揮する軍隊を率いて迎撃や共同作戦を行うことができますが、他の政務官や補助兵、あるいは同盟軍を伴う場合は5.41項の制限が適応されます。

(RRR 5.55) どれだけの政務官が同一ヘクスに集まっているかに関わらず、独裁官と騎兵長官だけが8個軍団以上（と補助兵・同盟軍）の軍を指揮して軍隊移動、迎撃や共同作戦を行うことができます。しかし、そのためには元老院の許可（RRR 5.65項参照）が必要です。攻撃や攻城戦の際は軍団数の制限はありません。

プレーにあたって：実際には、独裁官が4個軍団以上の統帥権を与えられることはありませんでした。しかし、他の政務官と軍隊がいる場合、独裁官がもっと大きな軍の指揮をする可能性はありました。形式的な意味の違いではありますが、ローマ人にとっては大きな違いなのです。

歴史的考察：カンナエに8個軍団を投入したローマ軍に関する議論の一つに、その年の執政官2人（ワッロとパウルス）だけでなく、前年の執政官2人——セルウィリウスとアティリウス——も、統帥権を保持したまま参加していたことがあります。執政官と前執政官はそれぞれ2個軍団を指揮しており、その合計として8個軍団の投入が実現しました（確かに、カンナエで何が起きた、なぜ起きたのかなど、議論の対象となることがいろいろとあります）。

(RRR 5.56) 統率力：上記の制限と許容範囲は、各政務官の統率力（Command Efficiency Rating；CER）の修正を受けます。ゲームにおいて、この値は指揮できる軍団の数と戦闘における戦術能力の2つを表します。統率力を使用するのはローマ軍のリーダーだけです、非ローマ軍リーダーには適用されません。この値はリーダーの軍事以外の教養も反映しており、大軍を率いる能力の限界を示します。統率力は、政務官が効率よく指揮することのできる軍団の数を表します。統率力と軍団数の関係は以下の通りです。

- A=6個軍団
- B=5個軍団
- C=4個軍団
- D=3個軍団
- E=2個軍団

(RRR 5.57) 統率力は効率よく指揮できる「能力」であり、「制限」ではありません。しかし、リーダーに能力以上の大軍を指揮させた場合、ローマ軍は以下に示す不利な修正を受けます。




- ・**戦闘：**統率力を超える軍団1個につき、攻撃の際は-1、防御の際は+1のサイの目修正を受けます。補助兵は軍団数には含めませんが、軍団は完全戦力でなくても1個軍団と数えます
- ・**攻城戦：**攻撃側の場合、統率力を超える軍団1個につき-1のサイの目修正を受けます。防御側の場合は修正はありません。補助兵は軍団数には含めませんが、軍団は完全戦力でなくても1個軍団と数えます
- ・**攻城戦損耗：**軍の中で最も階級の高いリーダーの統率力を超える軍団（この場合は補助兵や同盟軍だけでなく、完全戦力でない軍団も数には含めません）2個につき、攻撃・防御に関わらず+1のサイの目修正を受けます。対象となるリーダーが複数いる場合、ローマ軍プレイヤーが自由に選んで構いません

適切な指揮官がない場合、すべての軍団が統率力を超えているものとして扱います。

例：統率力「C」の執政官が6個軍団を率いて攻撃を行おうとする場合、戦闘のサイの目から2を引きます。この執政官が防御を行う場合には2を加えることになります。また、たとえ6個軍団のうち2個がローマ市民部隊(RL)のみしか残っていない軍団だったとしても、サイの目修正は-2+2のままです。

ゲームデザインに関して：ほとんどのローマ政務官にとってかなりの制約となる統率力は、ローマの持つ途方もない動員力を、ローマの指導者たちは完全には活用しできていなかったという歴史的事実を反映しています。ローマ政務官の大半は、真の大軍を指揮する訓練を行ったことなどなく、カンナエがその非常によい例ですが、大軍を指揮する状況になったとしても、それだけの数の兵士たちを積極的に活用できないことがしばしばありました。ローマ軍は非常によく訓練されていましたが、50000人以上の軍隊を指揮する際に生じる問題点を補う、もしくは修正することはできませんでした。しかし、ローマ人はその時代にすでにこの限界を自覚しており、自分たちのほぼ無尽蔵といえる兵士の供給源と、それを活用する意欲があるにも関わらず、戦場に4個軍団以上の軍を送り込んだ例は、カンナエとセンチウム(実際は軍勢は分割されていました)の2つくらいしかありませんでした。ローマ人は「過ぎたるは及ばざるがごとし」ということをはっきり理解していたのです。

(RRR 5.58) ローマ軍統率力表：図表を参照してください。

 Umbria 1 5 D	 Picenum 1 4 E	 Sabini 1 5 D	 Apulia 1 5 D	 Campania 1 3 E	 GAULS 2 5 E	 Tarentum 1 3 E
--	---	--	--	--	---	--

(RRR 5.6) 元老院



ゲームデザインにおける歴史的考察：君主制を決して復活させないために制定された、共和政ローマのすべての法律の興味深い側面の1つは、いかなる政務官も、元老院による特別の許可なく担当の州を離れて、イタリア国内、特にローマに向かって行軍するのを禁止されていたことです。そして、たとえローマ執政官であっても、軍隊を率いて都市に入城するには許可を得なければならず、許可されることはめったにありませんでした。そして、これは古代戦プレイヤーに愛される、ゲームを彩るちょっとしたルールの1つです。

元老院の許可は、ローマ軍プレイヤーだけが様々な状況下で行うことができたり、行わなければならないかたりする追加の任務です。以下のRRR 5.66項を参照してください。もし許可を得ることができた場合、ローマ軍プレイヤーは自動的に任務フェイズを継続することができますが、許可されなかった場合は任務の継続にはサイの目チェック (5.25項) が必要です。

(RRR 5.61) 州からの移動：すべてのローマ政務官は、担当地域を離れる (RRR 5.21～5.26項) 際に元老院の許可が必要です。政務官が担当州以外で任務フェイズを開始することのできる状況に関してはRRR 5.41項を参照してください。独裁官や騎兵長官以外の政務官が活性化して担当以外の州で任務を行おうとする場合、元老院の許可を得るか、上記に述べた条件を満たしていなければなりません。許可要求の結果が軍勢内にいる部下の政務官すべてに適用されますが、訴追を受けるのは活性化した政務官のみです。独裁官や騎兵長官、または彼らが率いる軍勢にいるすべての政務官は、州を離れる際に元老院の許可を求める必要はありません。

(RRR 5.62) 緊急追撃による特例：敵軍と同じヘクス、または都市外にいる敵軍と隣接するヘクスで移動任務を終えるのであれば、許可がなくても担当の州を離れることができます。同様に、迎撃や共同作戦に成功した場合も許可なしで州を離れることができます。しかしこれは政治的には危険なことでした。RRR 5.67項を参照してください。

(RRR 5.63) ローマへの入城・ローマからの移動：誰が軍を指揮しているかに関わらず、たとえ移動中であっても、元老院の許可なくローマ (It-3714) に入城することはできません。もっとも、そういった事態が起きることはまずないでしょう (RRR 5.66項参照)。軍を率いていなければ、ローマ政務官がローマに入るのに元老院の許可を得る必要はありません。

例外：

- ・首都法務官に指揮されているローマ守備隊。いつでも自由にローマに入城・帰還することができます
- ・ローマ内でターンを開始し、訓練中の軍団。ただし、いったんローマを離れると上記のルールが適用されます

首都法務官がローマを離れることはできるのは、非常事態で、かつ、元老院の許可を得ることができたときだけです。しかし、首都法務官は、元老院の許可なくローマに入城・帰還できます。

(RRR 5.64) 特別許可：以下の状況では元老院の許可が必要です。

- ・新たに選出された執政官に対して執政官軍を編成する時 (RRR 5.21～5.22項)
- ・8個より多くの軍団を指揮して軍勢移動・迎撃・共同作戦を行う場合—独裁官と騎兵長官のみ可能です (RRR 5.55項参照)

(RRR 5.65) 元老院許可：元老院許可は任務です。認められた場合は自動継続となり、拒否された場合、継続にはサイの目チェックが必要です。たとえば、元老院許可の必要な複数の任務をこなすことができる状態であったとしても、1人のリーダーが1回の任務フェイズで要求できる元老院許可は1つのみです。一旦得た元老院許可の効果はそのターン中続きます。

(RRR 5.66) 許可取得手順：元老院の許可を取得するには、以下に記す修正を加えたサイの目チェックを行い、対象のリーダーの作戦値と比較します。作戦値以下なら許可を得ることができ、作戦値より大きければ許可の要求は却下されたことになります。

以下の修正が、全ての元老院許可の要求の際に適用されます：

- ? 独裁官がローマにいる場合、その行動力に等しい値を引きます
- 1 策略ポイントを1つ使用すること

以下の修正が、州を離れる場合の許可要求の際に適用されます：

- 1 リーダーが地方執政官である
- +1 リーダーが前執政官である
- +2 ローマ守備隊がローマを離れている
- +2 リーダーがその州で統帥権を延長している

以下のうち当てはまるもの1つが適用されます：

- 4 20戦力以上の敵軍がローマから5ヘクス以内にいる
- 2 20戦力以上の敵軍がローマから6～10ヘクスの地点にいる
- +1 ローマイタリア内に敵がい
- +5 イタリア、シチリアおよび全てのガリアの州に敵がい

ローマへの入城：RRR 5.63項に加え、ローマに入城しようとする際に以下の状況が当てはまる場合、修正が適用されます。

- 4 20戦力以上の敵軍がローマから5ヘクス以内にいる
- 2 20戦力以上の敵軍がローマから6～10ヘクスの地点にいる

例(訳注:サイの目修正で理解できない部分がありましたので、訳者の判断で訂正しています):
 コルネリウス・メレンダ(**ID=214**)は前執政官としてアプリアで統帥権を延長しました。彼の軍隊をブルッティウムに展開するためにアプリアを離れる許可を元老院に要求します。サイの目修正は+3(独裁官はならず、前執政官なので+1、統帥権を延長しているので+2)となります。メレンダの作戦値は4なので、元老院の許可を得るためには「1」以下のサイの目が必要です。ローマ軍プレイヤーは成功の可能性を上げるためにメレンダの唯一の戦略ポイントを使用します。サイの目は「6」だったので、元老院の許可を得ることは失敗でした。許可の要求が拒否されたので、ローマ軍プレイヤーは、メレンダが任務フェイズを継続できるかどうか、サイの目チェックする必要があります。

(RRR 5.67) 訴追：RRR 5.62項によって許可なく軍隊を進軍させた執政官・前執政官・法務官は、訴追の対象となります。許可を得ていない移動を行った場合、その任務フェイズの終了時、訴追により罷免されるかどうかのサイの目チェックを行います。サイの目が作戦値より大きかった場合、官職を罷免されます。罷免されたリーダーは政務官プールに戻されることはなく、それ以降ゲームから取り除かれます。訴追のサイの目チェックには以下の修正が適用されます。

- 3 無許可移動の結果、攻城戦以外で凱旋勝利した、または
- 1 無許可移動の結果、どんな種類であれローマ軍が勝利した
- 1 使用する戦略ポイント1つにつき
- +1 無許可移動の結果、何の戦闘も発生しなかった
- +3 無許可移動の結果、敵軍が勝利した、または
- +6 無許可移動の結果、敵軍が大勝利した

歴史的考察:なぜ、戦闘で勝利したのにそれだけでは訴追を免れることができないのか疑問に思うかもしれません。例を挙げると、T. マンリウス・トルクアトゥスが執政官をつとめた紀元前340年、彼の息子が命令に従わずに敵を攻撃し、大勝利を収めたことがありました。頑固オヤジのマンリウスは息子の命令違反を問題にただけでなく、息子の処刑も実行されるよう念を押したのです。古代ローマの軍事的独自性に関してはこれで十分でしょう。

(RRR 5.68) 訴追を受けて執政官・前執政官・法務官がゲームから取り除かれた場合、プールから新しい政務官を引いて後任を選出します。しかし、5.24項が適用されるので注意してください。

例:上記の例を続けて用います。ローマ軍プレイヤーは、元老院の決定を無視してメレンダをブルッティウムに向かわせることにしました。任務フェイズが終わる前に、メレンダはエビルス軍と戦闘を行うことができ、勝利を収めました。凱旋勝利には届きませんでした。メレンダの任務フェイズが終了したら、ローマ軍プレイヤーは訴追のサイの目チェックを行わなければなりません。戦闘に勝利したので、サイの目から1を引くことができます。残念ながら、メレンダは戦略ポイントを使い切ってしまうのでこれ以上の修正を行うことはできません。ローマ軍プレイヤーは「5」の目を出し、ちょうどメレンダをゲームにとどめることが出来ました。

(RRR 5.69) 元老院許可および訴追表
 図表を参照してください。

(RRR 6.0) 移動

(RRR 6.13) 同盟国軍移動：6.13項に加え、両軍の最高司令官は、そのターンの開始時に軍や軍団に所属しておらず、かつリーダーに率いられていない陸上戦力ユニットを移動させる任務を行うことができます。さらに、ローマ政務官は、自分と同じヘクスにいない同盟国軍の軍勢を指揮下に置くために、同盟国軍移動任務を使用することができます。

同盟国軍移動任務で移動する軍勢は、海上移動(RRR 7.2項)を用いることができます。必要なら活性化したリーダーの能力値を使用してください。

(RRR 6.41) ローマ軍ユニットがローマイタリア内のローマ側の州を移動する時は、損耗値は半分(端数そのまま)になります。最終的に損耗表の列を決定する際に端数を切り捨ててください。

(RRR 6.58) 待ち伏せ：ローマ軍リーダーは待ち伏せを行うことができません。

ゲームデザインに関して:なぜローマ軍は待ち伏せを行うことができないのでしょうか?その理由は、待ち伏せはサムニウム族などの「蛮族」の行う手法だからであり、事実、第2次サムニウム戦争の初頭、カウディン・フォルクスの戦いでサムニウム族がローマ軍の不意を衝いて捕虜としたことがありました。ハンニバルはこれをまさに芸術の領域にまで発展させました。共和政時代のローマ軍は敵を直接、正々堂々と打ち負かすのに比べたら、待ち伏せを「汚い手段」と考えていたのです。

(7.1) 制海権システム

(RRR 7.11) ローマ軍の制海権レベル「構築」：ローマ軍は、望む限り全ての海域に対して制海権レベルを上昇させ、結果的に敵の制海権レベルを低下させることができます。1ターンに1回だけ、制海権構築/再配置セグメントにおいて、軍団要求表の制海権レベル構築欄を参照してサイの目チェックを行ないます。他に制海権ルールを使用するシナリオはないので、Eagle Has Landedの欄のみを使用します。サイコロを振り、記載されている修正を加えます。得られた結果がローマ軍プレイヤーが上昇させることのできる全ての海域の制海権レベルの合計値ですが、増加させた制海権レベルの2倍の数を、そのターン中に軍団編成を行おうとする際の全てのサイの目から引かなければなりません。

例:ローマ軍プレイヤーは現在-2であるシチリア海峡の制海権レベルを上昇させようと考えました。サイコロを1個振って「6」が出たので、軍団要求表の[Eagle]の欄を参照し、結果は「1」でした。この1ポイントを使用して、シチリア海峡の制海権レベルを-2から-1に増加させました。しかし、このターンのすべての軍団編成のサイの目から「1」の倍の「2」を引かなければなりません。

(RRR 7.12) カルタゴ軍の制海権レベル構築：このゲーム内のすべてのシナリオにおいて、非ローマ軍プレイヤーで制海権レベルを調整できるのはカルタゴ軍だけです。カルタゴ軍もローマ軍と同じように[Eagle]の欄を使用しますが、以下の例外があります。

- ・制海権構築のサイの目に1を加えます
- ・調整した制海権レベルの2倍のサイの目修正は、そのターンにカルタゴ軍が試みるすべての動員のサイの目に適用されます。動員や軍隊編成でも、サイの目チェックの必要がないものには適用されません

歴史的考察:ピュロスは制海権の構築を行うことができません。なぜなら、ピュロス軍自体には造船能力がなく、海上戦力に関しては完全にタレントゥムやシラクサ、その他のマグナ・グレキア諸都市に頼っていたからです。

(RRR 8.0) 陸上戦闘

(RRR 8.23) ローマ軍のリーダーは回避を試みる際、常に+4の修正が加わります。これをローマの矜持と呼びます。

(RRR 8.31) 以下の修正が戦闘解決のサイの目に適用されます。

ローマの軍紀: この修正は、ローマ軍自慢の戦術的柔軟性と同様に、その優れた士気と訓練度の高さを表現したものです。戦闘に6歩兵戦力以上を有するベテランのローマ市民部隊 (RL) が参加している場合、ローマ軍プレイヤーは、その部隊1個につきサイの目を1つ、自軍の有利な方 (攻撃時は+1、防御時は-1) に修正することができます。

ローマ軍リーダーの統率力: ローマ軍は指揮官の統率力を超える数の軍団1つにつき、攻撃時には-1、防御時には+1の修正が加わります。補助兵は軍団数に含まれませんが、軍団であれば完全戦力でなくても数に含みます。

(RRR 8.31) 献身 (ムスは解き放たれた): ローマ軍プレイヤーは、戦闘に参加しているリーダーの1名をゲームから取り除く (Eagle Has Landedのシナリオ解説を参照してください) ことによって、その戦闘解決時に、除去されたリーダーの作戦値の半分 (端数切り捨て) に等しいサイの目修正を自軍の有利なように適用することができます。すなわち、作戦値「5」のローマ軍リーダーを献身に捧げた場合、戦闘解決表で+2または-2の修正を得ることができます。しかし、これはゲーム中で1度しか行うことはできません (皆さん、ここは日本ではないのです)。

ゲームデザインに関して:デキウス・ムスの一族は、紀元前340年頃に始まったラテン戦争初期の戦闘開始時に進んで命を投げ出すことで、速やかに軍団を奮い立たせて戦いを勝利へと導きました。このような方法で、わざと自分を犠牲にすることを「献身」と呼びました。

(RRR 8.34) 軍団損失の振り分け: ローマ軍団の戦力はすべて同一戦闘団とみなします。しかし、損失割合に関しては歩兵と騎兵は別々に適用します。それぞれの兵種の戦力損失は、軍団内の各部隊に可能な限り均等に振り分けなければなりません。残存戦力がなくなった部隊はマップから除去されます。

ローマ軍補助兵や、その他の同盟国軍は8.34項に記載した方法で歩兵および騎兵に損失を振り分けます。ローマ軍団とスタックしている場合、軍団戦力は総戦力から除いて計算します。

例:2個軍団の歩兵36戦力と騎兵8戦力を有する、完全戦力の執政官軍が30%の損失を受けました (歩兵は11戦力)。ローマ軍プレイヤーは軍団内の4部隊から2戦力ずつ取り除かなければならず、残りの合計3戦力は、4部隊の中の別々の3部隊に適用します。さらに、騎兵の合計2戦力の損失を別々の2個部隊に適用する必要があります。もし、6戦力の補助歩兵がいた場合、2戦力の歩兵損失も同様に適用します。

(RRR 8.62) 負傷したローマ政務官は次のターンの開始時に政務官プールに戻され、選出手続きを経て再度ゲームに登場することができます。

(RRR 8.67) ローマ政務官の交代: 必要なら、現在在職中の政務官を、プール内にいる別の政務官と交代させることができます。

この方法でゲームに登場する政務官は、無作為に選択されなければなりません。新しい政務官は、元の政務官がいたヘクス、もしくはローマのどちらかに配置されます。ローマ政務官が交代した場合、新たな政務官の行動力に関わらず、LAMプール内のLAMの数には変更はありません。

(RRR 9.0) 都市と攻城戦

(RRR 9.31) 攻城戦における強襲: 強襲を行う場合、以下のサイの目修正が適用されます:

- ・+1 ローマ軍が敵に占拠されているローマを強襲する場合
- ・-1 強襲を行うローマ軍リーダーの統率力を超える軍団1個につき (ローマ軍にのみ適用されます)

ローマに対する攻城戦: ローマに対する攻城戦に関してのみ、特別な修正が加えられます。ローマ軍がローマを敵から奪回しようとした場合、ローマ軍の強襲による戦闘は解決の際、常に1つ右の列を使用することができます。もし、ローマを包囲している陣営がオスティアも支配している場合、必要であれば、あたかもローマに港があるかのようにティレニア海の制海権レベルを使用することができます (9.44項参照)。包囲されている側がオスティアを支配している場合、同様の修正を防御側が使用できます。

(RRR 9.6) 寝返り: ローマ軍リーダーは9.62項に関してはいくつか例外扱いの部分があります。執政官と独裁官、騎兵長官だけが寝返りを試みることができ、前執政官と法務官は試みることができません。加えて、執政官・独裁官も寝返りを試みる際には戦略ポイントを1つ消費しなければなりません、そのポイントをサイの目修正に加えることはできません。この制限は防御を行っている時には適用されません。

ゲームデザインに関して:なぜできないのか?それは、ローマの貴族階級が自分をそういうことのできない人間だとみなしていたからです。彼らは規律を重視する傾向にあり、これが、スキピオが定石を捨て去ることを決めるまで、ローマがハンニバルを打ち破れなかった原因なのです。

ローマを寝返りによって占領することはできません。

(RRR 9.8) 都市の略奪

(RRR 9.87) ガリア兵による強奪: 9.81項のように損耗や強襲または寝返りによって都市を占領した際、軍勢のいずれかにガリア兵が含まれていた場合は、たとえそのガリア兵が実際に攻撃に参加していなかったとしても、その都市ヘクス内にいるだけで、そのガリア兵が暴徒化し、強奪を行って帰郷したのかどうかチェックしなければなりません。プレイヤーはサイコロを1個振り、活性化しているリーダーの作戦値と比較します。

- ・そのリーダーの作戦値以下なら何も起きません
- ・作戦値より大きければガリア兵は暴徒化し、一部がガリアへ帰郷しましたプレイヤーはサイの目を10倍した数に等しい%のガリア兵を除去しなければなりません。加えて、攻城戦に勝利することで得られたはずの外交上の利点も失います

プレーにあたって:これらガリア兵の強奪といった破壊活動に関わらず、この都市は略奪されたとはみなしません。

(RRR 9.9) 守備隊

ローマ軍が補助兵を守備隊とするには、その補助兵と同じ戦力数の軍団兵をその都市に配置しなければなりません。守備隊に指定されたユニットは、都市内にいる限り、RRR 5.2項に定めるローマ政務官の指揮軍団制限には含まれません。



(RRR 10.0) 動員力

(RRR 10.1) 軍団の編成

歴史的考察:ローマ最大の強み、そして共和政ローマのほぼすべての戦争において際立っていた特長は、ほぼ無尽蔵と言ってもよいほどのその軍隊編成能力でした。どれほどたくさんの兵士を失ったとしても、ローマはいとも簡単にさらに多くの軍を編成し、すぐに立ち直りました。例えば、ハンニバルがイタリアに侵攻した紀元前218年、ローマは6個軍団を展開していました。紀元前212年までに、途中、カンナエでおそらく5万人を超える軍団兵を失ったりしたにも関わらず、ローマは最大で、ほぼ25万人にあたる25個軍団を組織しました。対するハンニバルの軍隊が5万人に達することは、あったとしても極めて稀で、通常もっと少ない数でした。この対照的な2つの側面は、ローマの偉大さ、そしてハンニバルの指揮能力をよく表しています。

(RRR 10.11) ローマ軍プレーヤーは軍団や増援の編成を元老院の許可を得て行います。軍団の編成は選出セグメント (B/4)、もしくは動員任務で行います。

歴史的考察:歴史に基づけば、ローマ軍プレーヤーが編成できる軍団数はほぼ無制限なのですが、元老院議員=ローマ政務官と軍団カウンターの数には限りがあるため、これが実質的な制限要因となっています。

(RRR 10.13) 軍団の編成: ローマ軍は、軍団要求表に従って新たな軍団編成を行います。新たな軍団の編成を試みる場合、ローマ軍プレーヤーは、完全戦力・減少戦力を問わず、現存する軍団の数を合計してサイコロを1個振ります。記載された修正を行った上で、軍団要求表を参照して新たに編成できる軍団数を決定します。新たに編成された軍団は、全て完全戦力の新兵として登場します。ローマ軍プレーヤーは、新編成の1個軍団の代わりに、攻城兵器カウンター1個を受け取ることもできます。1回の軍団編成で受け取れる攻城兵器は1個だけです。

(RRR 10.14) 増援の編成: ローマ軍は、現存する軍団に増援を行うことにより、戦力を増加させることができます。増援を編成するには、新たに軍団を編成する際と同様、軍団要求表を用いてサイコロの目チェックを行いますが、列は必ず「0-6」の欄を用います。すべてのサイコロの目修正を行った上で得られた[]内の数字が増援として受け取れる戦力数であり、増援の8戦力の内の1戦力を騎兵として受け取ることができます。ローマ軍プレーヤーが1回の編成の試みで行うことができるのは新軍団か増援のどちらかのみで、両方を行うことはできません。

例:第XおよびXIV軍団の全部隊が、戦闘により歩兵6戦力に減少し、騎兵も1戦力ずつ失っています。ローマはこれらの軍団の戦力を増強するために増援の編成を試みます。サイコロを振り、修正後のサイコロの目が「8」であったので、歩兵12戦力、または歩兵11戦力と騎兵1戦力を受け取ることができます。ローマ軍プレーヤーは、歩兵6戦力を使用して第XおよびXIV軍団のローマ市民部隊歩兵を完全戦力とし、残りの5戦力で第XIV軍団の同盟市民部隊歩兵の戦力を「8」に増加、第X軍団の同盟市民部隊歩兵の戦力を完全に回復させました。残りの1戦力は、必要なら騎兵1戦力としていずれかの軍団に配属することができますし、歩兵1戦力として第XIV軍団の同盟市民部隊歩兵を完全戦力とすることもできます。

(RRR 10.15) 補助兵: 軍団要求表における修正後のサイコロの目が「9

」または「10」であった場合、ローマ軍プレーヤーは1個戦闘団の補助兵も同時に編成することができます。補助兵は、弓兵や投石兵または軽歩兵といった、軽・中装備の歩兵部隊です。補助兵部隊はどの政務官でも指揮することができますが、独立した6戦力の1個戦闘団として編成されるため、プレーされずに残っているシチリアおよびイタリア歩兵がどちらも6戦力未満しかない場合、ローマ軍プレーヤーは補助兵を編成することはできません。

プレーにあたって:軍団要求表上、補助兵はThunderboltシナリオでのみ編成可能です。

(RRR 10.16) 軍団解散セグメント (B/1) において、前任の執政官の執政官軍2個軍団のうち少なくとも1つが解散 (RRR 10.18項) している場合、ローマ軍プレーヤーは必ずその執政官軍の交代を試みなければなりません。RRR 10.13項の手順はこの時は適用されず、その代わり、関係する執政官が選出・就任するたびに、ローマ軍プレーヤーは執政官軍交代のための元老院許可 (RRR 5.66) のサイコロの目チェックを行います。許可された場合、新しい2個軍団が編成され、該当する政務官の執政官軍として割り当てられます。この軍はRRR 10.2項に従って配置されます。拒否された場合は、執政官はここでは軍を受け取ることはできません。

(RRR 10.17) 軍団の戦力を他の軍団に移したり、ローマ市民部隊の戦力を同盟市民部隊に移動させたりすることはできません。完全戦力でない軍団は、それぞれの最大戦力まで増強することができますが、軍団の各部隊間で均等に補充されなければならない、増援戦力はまず新兵軍団に割り振られ、その後ベテラン軍団の増強に使用されます。軍団が1つもない場合、軍団が増強されることはありません。軍団戦力を分割して守備隊として残すこともできます。その際、各部隊から均等に戦力を抽出しなくてはなりません。軍団の最後の戦力を残していくことはできません。

(RRR 10.18) ローマ軍プレーヤーは軍団解散セグメント (B/1) で軍団を解散することができます。都市内に包囲されているのでなければあらゆる軍団を対象にできます。軍団内に存在するなら、ローマ市民部隊と同盟市民部隊と一緒に解散しなくてはなりません。さらに、前任の執政官に配属されていた軍団を解散する場合は構成する他の軍団も同時に解散される必要があります。すなわち、執政官軍自体が解散されます。軍団を解散する時は、軍団・軍マーカーと、残っている戦力などすべてをマップやディスプレイ上から取り除きます。

(RRR 10.2) ローマ軍の動員戦力配置

(RRR 10.21) 新たに編成された軍団の部隊は、ローマか、ローマイタリア内でローマが支配する州にある、ローマが支配している都市に配置します。その際、各部隊を別々に配置することもできます。同盟市民部隊は、ローマが支配する州にある、ローマが支配している都市であればどこにでも配置することができますが、ローマ市民部隊はローマイタリア内にしか配置することができます。制海権ルールを使用している場合、新たに編成された軍団は、ローマが制海権を得ている (制海権レベルが「+」の) 海に面した港を保有しているのでなければ、包囲されている都市に配置することはできません。ローマ市民部隊だけは、たとえ包囲されていてもローマ市内に配置することができます。

(RRR 10.22) ローマイタリア内にある軍団への増援 (RRR 10.14項) は、編成されたらすぐその軍団に加えられます。ローマイタリア外にある軍団への増援は、その戦力マーカーを軍団ディスプレイ内の、増援を受ける予定の軍団ボックスの横に置いた後、副官LAMをLAMプールに加えます。この増援は、任務フェイズ中に副官LAMが引かれた時点で対象の軍団に加えられます。

プレーにあたって：副官のリーダーカウンターはありません。増援を対象の軍団に配備するタイミングを決める副官 **LAM** があります。

(RRR 10.23) 増援は、包囲された都市にいる軍団や、制海権ルール使用時であれば、ローマが制海権を得ている（制海権レベルが「+」の）海に面した港を保有していないイタリア外の都市にいる軍団を対象とすることはできません。配置できなかった増援戦力は失われます。増援が編成された時にローマが包囲されていた場合、それらはローマ市内の軍団、もしくはローマ守備隊に対する増援となり、ローマ外の軍団に配備することはできません。

(RRR 10.24) 新たに編成された攻城兵器は、ローマ内に配置されるか、もしくはローマイタリア内にある軍団に配置されます。

(RRR 10.25) ローマ軍の補助兵が編成された場合、ローマイタリア内にある軍団か、補助兵の出身州内の都市に配置されます。出身州に配置された場合、そのユニットを政務官のところへ移動させるのは副官の役割です（RRR 10.22項参照）。補助兵は、制海権ルールを使用していて、ローマが制海権を得ている（制海権レベルが「+」の）海に面した港を保有している都市でなければ、包囲されている都市に配置することはできません。

(RRR 10.3) 軍団の訓練

*Ancient World*のルールでは、ローマ軍団は新兵かベテランのどちらかに分類されます。新たに編成された軍団はすべて新兵です。軍団は、戦闘での勝利や訓練によってベテランへと成長します。ベテランでも敗北と戦力低下によって新兵に降格することがあります。シナリオ開始時に存在するベテラン軍団には、初期配置表で軍団番号の後に（*Vet.*）の記号がついています。

(RRR 10.31) 錬度：軍団の錬度は以下の場合に上昇または低下します：

- ローマの軍勢が戦闘で大勝利（8.5項を参照してください）した場合、ローマ軍プレイヤーはその軍勢内の軍団を2つ選んで、錬度を上昇させることができます。
- ローマの軍勢が戦闘で大勝利でない勝利を収めた場合、軍勢にいる1個軍団の錬度を上昇させることができます。
- ローマの軍勢が戦闘で大敗北した場合、ローマ市民部隊の歩兵戦力が5戦力以下となったベテラン軍団は、すべて新兵に降格します。
- ローマ軍が戦闘で大敗北でない敗北を喫した場合、損失が最も多かったベテラン軍団が新兵に降格します。候補が2つ以上ある場合はローマ軍プレイヤーが降格する軍団を選択します。

(RRR 10.32) 新たに編成されてローマに配置された軍団は、首都法務官が存在する場合は訓練を受けることができます。ターン終了フェイズの軍団訓練セグメント（G/3）において、ローマ軍プレイヤーはローマ外に移動しなかった新編成の軍団を2つまで選び、それぞれサイコロを振ります。サイの目が7以上であればその軍団はベテランに昇格します。7より小さかった場合には新兵のままです。軍団が配置された後に首都法務官がローマから離れた場合、訓練は行われません。

(RRR 10.4) 州の動員力

このルールはローマ以外のプレイヤーに適用されます。

(RRR 10.41) 動員力レベル：各シナリオで使用可能なすべての州に動員力レベルがあり、1年にその州で編成可能な歩兵および騎兵戦力数が規定されています。動員力レベルは各シナリオの州情報表に記載されています。

(RRR 10.42) 州の動員力からの部隊編成は任務行動であり、最高司令官のみが実行可能です。

(RRR 10.43) 州の戦力動員を行うためには、その州を軍事的であれ、政治的であれ支配（11.0項を参照してください）している必要があります。州の動員力からの部隊編成は1ターンに1回のみ可能で、1つの州から動員を行えるのは1ターンに1人のプレイヤーだけです。しかし、1回の任務で、動員可能なすべての州で部隊編成を行うことができます。

(RRR 10.44) 州から動員された戦力は、その州内の、敵に占領されたり包囲されたりしていない都市に配置されます。1回の動員任務で編成された戦力は、すべて同じ都市内に配置されなければならず、複数の都市に分割して配置することはできません。

例外1：大・中都市の場合、包囲された状態でも動員した戦力の半分（端数切り捨て）までを配置することができます。

例外2：制海権を得ている海（制海権レベルが「+」）に面した港を保有する都市であれば、包囲されていても、動員した戦力すべてを配置することができます。

(RRR 10.45) 例えば、サムニウムやシラクサなどには、何人かの「州固有の」リーダーが存在しますが、ほとんどの州には固有のリーダーは存在しません。通常、大国である宗主国の同盟国にあたるこういった軍勢は、宗主国の最高司令官によって移動させることが可能です。6.13項を参照してください。

(RRR 10.46) ある州で部隊を編成した後でその州が敵に支配されたとしても、その部隊が解散して帰郷することはなく、編成した陣営の元にとどまります。

(RRR 10.47) 5.24項に従い、動員任務を行ったリーダーが任務完了となったかどうか、サイの目チェックを行う必要があります。

(RRR 14.0) ローマ

このゲームの時代、ローマという都市は、単に共和政の中心というだけでなく、事実上、あらゆる全ての重要事項が行われる場所でした。ローマ以外のあらゆる都市は、その規模や財力に関わらずローマの従属都市でした。これを反映して、単にローマを占領することが非ローマ軍プレイヤーの勝利条件となっているシナリオもあります。しかし、常にではないものの、ハンニバルが見抜いていたように、回復力と災難に耐える能力は、ローマの維持していたまさに驚くべき秩序や、単なる場所を超えたローマという理念との結びつきを示す指標であり、伝説的なものでした。

そのため、ローマが占領されてもゲームが終了しなかった場合、軍団編成に関するものがほとんどですが、いくつかの影響が生じます。元老院は、おそらく規模が幾らか縮小した状態で、場所をどこかの要塞にでも移して、依然として機能していると考えられます。移転した先というのはこの際大した問題ではありません。元老院許可と軍団要求表はこの場合でも有効ですが、後者のサイの目チェックには大きな修正値が適用されます。

ローマの包囲：ローマの包囲に関しては特別な効果が1つだけあります。ローマ軍プレイヤーが敵からローマを奪回しようとする場合、ローマ軍の行う強襲は常に戦闘結果表の1列右の欄を使用します。包囲している陣営がオスティアを支配している場合、包囲側が望むなら、あたかもローマが港（9.44項参照）を保有しているかのようにティレニア海の制海権レベルを用いることができます。同様のことは、包囲されている陣営がオスティアを支配している場合の防御側にも当てはまります。

シナリオ



中央イタリアの制圧 (The Conquest of Central Italy)

サムニウム戦争; 紀元前343～290年
シナリオ難易度: 4

歴史的背景

サムニウム戦争とは、ローマとその隣国サムニウムとの間で長らく繰り広げられた、イタリアの覇権をめぐる一連の軍事的対立です。年代別には第1次（343～340年）、第2次（327～304年）および第3次（298～290年）に分けられますが、それぞれを別個に考えるよりも、ひとくくりにした方がわかりやすいでしょう。

第1次サムニウム戦争というのはかなり間違った名称であり、いさかいや小競り合いの段階と呼ぶのがふさわしく、続けて起こる一大事である第2次サムニウム戦争の前座といえます。そのころには、イタリア内のすべての部族にとってローマはさほど友好的でないことがかなり明らかとなっていました。ローマはすでに、外交よりも、征服、破壊、蹂躪を行う国家であるという態度を鮮明にしつつあるところでした。やりたいようにやるローマの正義に疑問を呈しただけの民族であっても、元老院は少しでも気に入らなければ、2個軍団を派遣して叩きのめそうとしました。全ての手段はかなり弱肉強食的であり、サムニウム族は最も危険な恐竜と一緒に土俵に上がっているような存在でした。振り返れば、サムニウム戦争は、将来に対する確固たる信念に基づく高い優越感を持ち、極めてよく組織されて使命感をもった典型的な上級農耕民族ローマによる、大規模な土地の強奪だったといえます。と言っても、サムニウム族は、アプリア族やカンパニア族、そしてエトルリア族と同じで、ローマ人より「持たざる民族」だったわけではありません。結局、強固な拡大路線をとるこの隣人が持っていた見識や先見の明を、彼らが持たなかっただけのことなのです。特に、ローマが見せたような集中力と規律の高さを他のどの民族も持っておらず、それゆえにローマの勃興を許したのです。

とはいうものの、第2次サムニウム戦争の始まりは惨憺たるものでした。紀元前325年、2個執政官軍が、カウディン・フォルクスの小道においてサムニウムの偉大なる大元帥ガイウス・ボンティウスに掛かり降伏を余儀なくされるという悲劇に見舞われたのです。それ以降、ローマの執政官軍はほぼ毎年、中南部イタリアを走り回り、膨大な敵軍を叩いて回るので手一杯でした（これは、リヴィウスやディオドロスの記述を文字通り信じるのならということになりますが...）。ローマ人はサムニウム族をただ屈服させるのは困難だと感じていました。というのも、サムニウム族

は、ほとんどの主要な戦いに敗れても2、3年後にはさらなる大军とともに戻ってくるからでした。最終的に、ルケリアとアクィレオナで叩きのめされた後にサムニウム族は休戦に応じました。

紀元前298年には、サムニウム族はいくつかの助けを得て、ローマと再戦する用意ができていました。サムニウム族は、強力な同盟国として、エトルリア族、ウンブリア族、そして最悪なことにガリア人たちと協力して戦う手はずを整えていました。ローマ人は、当時北イタリアの大半を占拠していたガリア人を憎み、怖れていました。ガリア軍がエトルリアを通して来襲し、アリア川でローマ軍を叩きのめした後ローマを略奪した紀元前390年7月は、それほど過去のことではなかったのです。ガリア人は長く留まる気などなく、ただ略奪だけを行うつもりでした。脅えてはいるけれども先の読める貴族たちから立ち退き料を受け取って、ガリア人たちは故郷に引き返しましたが、途中で待ち伏せしていたエトルリア人にこっぴどくやっつけられました。例によって、ローマ人はそれを自分の手柄にしようとはしませんでした。この急展開すら、ローマ人の持つ、根深く、先天的なガリア人への恐怖を消し去ることは何の役にも立ちませんでした。そのため、サムニウム・ガリア連合は怖れられ、ローマ人は常に素早く的確に対応しました。エトルリアとウンブリア軍を1個執政官軍で撤退させると、ローマの戦闘史上きわめて重要な転換点の1つとなったセンチヌムの戦いにおいて、ガリア・サムニウム連合軍を打ち負かしました。この戦いでP. デキウス・ムスが彼の父より始まる伝統の「献身」を受け継ぎ、敢えて己の身を犠牲にしてローマの勝利を確実なものとししました。戦争そのものはさらに5年続きましたが、中央イタリアでは特記すべきことは起きませんでした。紀元前290年以降、サムニウム族や中央イタリアの部族たちは、時にはつきあいにく頼りにならないことはあったものの、ローマの忠実な同盟国となりました。

ゲームの長さやバランス

ローマ史上50年にわたる3回のサムニウム戦争の再現はおっくうなので、10ターン（年）に凝縮しています。心熱きウォーゲームーは、ローマ人对サムニウム族のようにだらだらと続く戦争には耐えられないでしょう。集中して楽しめる限界を考え、10ターンに決定し、目的をはっきりさせるために、紀元前320年を開始とし、311年の終わりまでを含むようにしています。カウディン・フォルクスに発展する状況からゲームは始まります。望むのであれば、単にどちらかの陣営が勝利するまでプレーを続けても構いませんが、終わるのに2倍もの時間が必要でしょう。

ゲームバランスに関しては、ほとんどの行動がとても小さく限定された地域で行われるため、チェスに極めてよく似た感じです。ローマよりも小さな組織しか構築できなかった丘の民であるサムニウム族が滅亡したことを、現代のわれわれは知っています。しかし、サムニウム族プレーヤーはローマの征服は望まず、政治的活力のある存在として生き延びることを目指すでしょう。結局、ただ負けることなく、当時の他の部族がローマの実力を試したがったのと同様に、ローマ軍プレーヤーにたくさんの圧力をかければよいのです。そして、ガリアの蜂起に成功したらガリア人と、おそらくその他の部族いくつかも軍に加えて、それから歴史を変える一撃を叩き込むのです。そういう意味では、このシナリオは緊張感があってバランスもとれており、4時間前後でプレーすることができます。ゲームしやすさを考慮して、いくつかの複雑なルールは除外するようにしています。

マップ

イタリアマップのリグリアとガリア、そしてウェネティアを除いたイタリア部分のみを使用します。除外された州は、当時ガリア人の領土であり、ガリア人はローマ人が相手にするにはあまりにも強大過ぎました。ローマイタリアは、ラティウムとカンパニアで構成されます。

ゲームデザインに関してこのシナリオのイタリアはポエニ戦争のころとはかなり違っていました。イタリアのほとんどは2ダースもの民族に分割支配されていて、それら複数の部族の支配地域でゲーム上の州が構成されていました。例えば、南ラティウムはエルニ族、ウォルス族そしてアウルン族の州であり、サビニウムはウェスティ族、マルキニ族、パエリニ族、マルシ族そしてアエツ族といった、少数ではあるものの重要な民族に完全に分割支配されていました。サベリア族は確かに平和を好む部族でしたが、それ以外の部族はともそのような人々ではありませんでした。部族間のこういった違いは、歴史的には重要ではありますが、ゲーム内で取り上げることではありません。しかも、当時は重要であった町のいくつかはマップ上に存在しません。例えば、ラティウムにあるブラエネステとアンティウムは、この時代にローマが戦い続け、併合してしまった多くの町や村を表した都市です。マップ上に代表的な町を配置するにあたっては、本当はゲームマップ上に散らばっていただけの町すべてを、ある程度普遍的に含むことができると考えられる町を選びました。

使用ルール制限

以下のルールはこのシナリオでは使用しません。

- ・制海権ルール（7.0項）：プレー手順における制海権構築・再配置セグメントは行いません
- ・州の動員力（RRR 10.2項）

プレー補助備品

- ・ローマ軍ディスプレイ
- ・ローマ軍都市占領ディスプレイ
- ・非ローマ軍ディスプレイ
- ・非ローマ軍都市占領ディスプレイ

初期配置

このシナリオは、ギリシア人の植民地ネアポリスが、サムニウム族の守備隊を追い出した上で、ローマに助けを求めてきたところから始まります。初期配置ヘクスはすべてイタリアマップ内です。都市ヘクスのユニットは、特に記載がない限り都市内に配置されます。

ローマ軍

（以下のローマ軍団の記述を参照してください）

ヘクス／都市	ユニット
ローマ [It-3714]	T. ウェトゥリウス・カルウィヌス [110] (ローマ執政官 ^[a])；第I軍団 (Vet.)、第II軍団 [第I執政官軍]；5戦力軍団歩兵、 首都法務官 ^[c]
ラティウム内のいずれかのヘクス	Sp. ポストゥミウス・アルビヌス [111] (地方執政官 ^[b])；第III軍団 [第II執政官軍]

第I軍団はベテラン、それ以外は新兵軍団です。このシナリオでは初期ローマ軍団を使用します。すべての軍団は完全戦力です。

上記の2人の執政官はカウディン・フォルクスの大失態の責任者の2名で、彼らは無能という評価を与えられています。このロムルスの子孫2人で開始して、負け犬たちで勝負をかけてみるのも一興ではないでしょうか？

[a] = ウェテリウス・カルウィヌスはローマ執政官で第I・II軍団の統帥権を有しており、ローマイタリアを離れる許可も持っています。

[b] = ポストゥミウス・アルビヌスは地方執政官で第III軍団の統帥権を有し、担当州はサムニウムです。アルビヌスの執政官軍は、ゲーム開始時は1個軍団構成です。

[c] = プールからリーダー1名を無作為に引いて任命します。特別首都法務官は使用しません。

攻城戦遂行能力初期値：-3

使用可能政務官：ID 104から122までのローマ軍リーダーすべて

サムニウム族

ヘクス／都市	ユニット
ボウィアヌム [It-4109]	ガイウス・ポンティウス 、歩兵18戦力、騎兵3戦力
ベネウェントウム [It-4510]*	歩兵15戦力、騎兵3戦力 [第II軍]
ヘクス4512 [It-4512]	歩兵8戦力 (都市外)

*=この町は当時マレウェントウムという名前でした。ローマ軍がここでピュロスを破った時からベネウェントウムに改名されました。「Male」はラテン語の「悪い」とか「邪悪な」ではなく、ギリシア語の「羊」や「リンゴ」を意味するmelonまたはmalonに由来するようです。この町がもし「羊風」という名前だったらと想像すると楽しくないですか？

プレー開始前に、サムニウム軍プレイヤーは以下に示すルールに従ってもう1人のリーダーを無作為に選びます。選ばれたリーダーはベネウェントウムに、もしくはIt-4512の戦力とともに配置します。

攻城戦遂行能力初期値：-3

ゲームの開始

上記のすべてのリーダーのLAMと神託マーカー、攻城戦損耗マーカーを使用します。ローマ軍プレイヤーは予め執政官のLAMを1個取っておき、その他のLAMと神託および攻城戦損耗マーカーをLAMプールに置きます。最初のターン（紀元前320年）は、最初3フェイズはプレーせず、あらかじめLAMを選んでおいた執政官の任務フェイズから開始します。

イタリアの他の部族

紀元前4世紀のイタリアは、固有の領地を持つ多くの部族に分割されており、主にローマ、時にサムニウム族の侵略に抵抗していました。

サムニウム族を除いて、ゲーム開始時にマップ上にユニットを持つ部族はありません。部族軍が置かれるのは蜂起したとき、またはサムニウム族侵攻の結果としてだけです。蜂起は全て対ローマであり、このイベントで蜂起した部族はすべてサムニウム軍プレイヤーに指揮されます。サムニウム族侵攻によって配置された部族は、その時だけローマ軍プレイヤーが指揮します。

部族の蜂起

以下の状況になったら部族蜂起が発生する可能性があります。

- ・部族蜂起フェイズ：サイの目（後述します）次第では蜂起する可能性があります
- ・神託イベント：もし部族蜂起がおこったら、部族蜂起表を参照してサイの目チェックを行い、蜂起した部族と戦力を確認します

- ローマ軍が州に進入した場合：ローマ軍リーダーが率いる軍隊がローマ軍が支配していない州に進入すると、即座にその州の部族は蜂起します。部族蜂起表を参照し、戦力を決定して下さい

どちらかのプレイヤーが支配している部族は蜂起しません。この支配とは、蜂起されることなくその州に自由に進入・移動可能であることを意味します。しかし、支配しているからといって、それだけで軍を編成できるようになるわけではありません。

部族蜂起セグメント

部族蜂起セグメント (C/3) 中、サムニウム軍プレイヤーはサイコロを振り、その目に、ローマ軍の支配する州にいない、4個を超えるローマ軍団の数を加えます。それが「8」以上だった場合、サムニウム軍プレイヤーはサイコロを振って以下の部族蜂起表を参照します。つまり、もしローマの支配州外に7個軍団いた場合、振ったサイの目が「6」であれば、修正後のサイの目は「9」となり、蜂起チェックが行えます。

部族蜂起表

表に記載のある部族だけが蜂起する可能性があります。ガリア人が蜂起するのは神託イベントによる場合だけです。

部族蜂起チェック

サイの目 結果

0～7 蜂起なし

8以上 蜂起発生：部族蜂起表を参照しサイの目チェック

サイの目修正：

+1 ローマの支配する州の外にいる4個を超える軍団1個につき

サイコロを2個振り、出た目を組み合わせて00から99の数字とし、蜂起した部族を決めます。今度はサイコロを1個振って、蜂起した歩兵・騎兵の戦力数を決定します。() の付いた都市の内部に蜂起したユニットを配置します。その都市に守備隊がいる場合には、サムニウム軍プレイヤーが、同じ州内で敵が存在しない都市を選んで蜂起ユニットを配置します。もし、敵のいない都市がなかった時は、都市の支配プレイヤーが小都市を1個選び、守備隊を都市外に移動させた上で蜂起ユニットをその都市内に配置します。支配マーカーはすべて取り除かれます。もし選ばれた部族がすでに蜂起している場合、サイコロをもう1回振り、蜂起した部族を決め直します。部族のLAMをLAMプールに加えます。

蜂起が起きたとき、その部族の同盟レベルが中立、もしくはサムニウム寄りだった場合はレベルに変化はありません。ローマ寄りだった場合は「0」となり、ローマの同盟国だった場合は独立します。

例：サイの目が1と4だった場合は14となり、エトルリア族が蜂起します。続くサイの目が6だった場合、蜂起した部隊は20歩兵戦力と4騎兵戦力となります。

部族リーダー

各部族はリーダーの能力値が記載された1個のカウンターで表されます。ガリア人とタレントウム族には固有の戦闘ユニットがあります。他の部族はイタリアの戦闘ユニットを使用してください。各部族は、実際に使用されているユニットに関わらず、部族独自の戦闘団とみなします。部族に属するすべての戦闘ユニットは、いかなる時も部族リーダーと共にいなければなりません。この制限はサムニウム族には適用されません。リーダーではあるものの、部族リーダーは死亡することではなく、戦略ポイントを持たず、外交任務も行えません。エトルリア族リーダーの中の1人だけが戦闘の際に部下として参加できる能力値を持っています。それ以外の点では、これら部族リーダーも、名前の付いた他のすべてのリーダーと同じ扱いです。

部族蜂起表

サイの目	部族 (配置都市)	0, 1	2	3	4	5	6	7	8	9
01～20	エトルリア (アレイウム、コルトナ、ヘルスシア)	4/0	7/1	10/2	13/3	16/4	20/4	23/5	26/6	29/7
21～36	ウンブリア (カメリスム)	2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2
37～45	ピケヌム (アスクラム)	2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2
46～59	サビヌス (コルフイヌム)	2/0	4/0	6/0	8/0	10/0	12/0	14/0	16/0	18/0
60～81	アプリア (ルケリア)	3/0	5/1	8/1	10/2	12/3	15/3	17/4	20/4	22/5
82～89	ルカニア (バエスラム)	1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	7/1	9/1
90～92	カンパニア ^a (カプア)	1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	7/1	9/1
		4/0	7/1	11/1	14/2	17/3	21/3	24/4	28/4	31/5
93～97	タレントウム (タレントウム)	3/0	6/0	8/1	11/1	13/2	16/2	18/3	21/3	23/4
98～00	ブルッティウム (トリノ)	2/0	4/0	6/0	8/0	9/1	11/1	13/1	15/1	17/1
神託イベント	ガリア	4/1	8/2	12/3	16/4	20/5	24/6	28/7	32/8	36/9

a = 上段はカプアにローマの守備隊がいる場合。いない場合は下段を使用

/ # = 蜂起した部隊の歩兵・騎兵のそれぞれの戦力数

2個振ったサイコロの目を組み合わせて蜂起した部族を決定。続いてサイコロを振り、指定された都市に配置される戦力を決定。指定された部族がすでに蜂起していた場合、サイコロを振り直し新たに蜂起する部族を決定。ガリア人の蜂起はイベント表で決定

部族蜂起の期間

蜂起した部族は以下の状況になるまで蜂起したままです。

- ・戦闘に敗北した（引き分けは敗北とはみなされません）
 - ・ローマ軍プレイヤーがその部族の州を支配した
- 上記のいずれかが起これば、部族軍は即座に取り除かれます。

ローマ軍がすでに軍事支配している州で蜂起がおこった場合、敗北を強いるしか部族軍を取り除く手段はありません。

部族軍の任務行動

LAMが引かれたら部族軍も任務を遂行することができます。蜂起した部族軍の任務行動はすべてサムニウム軍プレイヤーが行います。各部族は独立した勢力とみなし、他の部族と一緒に任務や共同作戦の実行はできません。独立した部族はどんな場合でも別個の軍勢とみなされ、同盟を結んでいなければ一緒に防御することもできませんし、攻撃は必ず単独で行う必要があります。

蜂起した部族は常にローマの敵になりますが、ある特殊な状況下ではサムニウム族の同盟国となることがあります。その部族の州をサムニウム軍が軍事的に支配するか、同盟レベルがサムニウム側になったときにはいつでもあれサムニウム族の同盟国とみなされます。外交支配する必要はありません、サムニウム側に寄っているだけで良いのです。同盟国となったら、サムニウム軍プレイヤーはその部族とともに共同作戦や迎撃、回避といった任務を行うために自軍のリーダーを使用することが可能となります。もしターン途中にその部族の同盟レベルが変化し、中立か親ローマとなった場合、即座にその部族は独立したとみなします。その際、サムニウム軍と都市内でスタックしていた場合、サムニウム軍は強制的に都市外に移動させられます。

独立した部族は、隣接する州の敵を攻撃したり、都市に対して攻城戦を仕掛ける場合にのみ本国州を離れることができます。そのような攻撃に失敗した場合、任務継続のルールに従って任務完了となり、即座に最も近い本国州のヘクスに戻されます。

前述した仮の部族リーダーは、自分の部族以外のユニットを指揮することはできません。部族軍を分割することはできません。

サムニウム軍の侵攻

サムニウム軍は自分が支配している、もしくは程度を問わず同盟レベルがサムニウム寄りの州であれば自由に出入りすることができます。サムニウム軍が、ローマ軍が支配していたり、同盟レベルがローマ寄りもしくは「0」といった、友好的でない州に進入した場合、いかなる理由であれその州で停止となり、即座にその州の部族から攻撃を受けます。その部族がすでに蜂起していればその部隊を、そうでなければ前述の手順に従ってローマ軍プレイヤーが部族軍を編成して攻撃を行います。どちらの場合でも、サムニウム軍が停止したヘクスに部族軍を配置し、攻撃を解決します。停止したのがサムニウム軍が支配する都市内に入った後であった場合、その都市は包囲下に置かれます。

サムニウム軍が戦闘に勝利できなかった場合、その軍勢はサムニウム国内のヘクスへ退却しなければなりません。退却距離に制限はありませんが、その際も8.37項の、損耗蓄積は生じます。部族軍が新たに編成されたのであれば、戦闘の結果に関わらず、たとえ蜂起が継続していても軍がその場に存在していたとしても除去されます。サムニウム軍の侵入によって攻城戦が生じた場合、新たに編成された部族軍は攻城戦の解決後に除去されますが、もともと部族が蜂起していたのなら軍はゲームにとどまります。

ガリア人

神託イベントでガリアのセノネス族の侵攻が起こることがあります。ガリア軍がマップ上にいる時にガリア人侵入の神託イベントが起きた場合は、イベントなしとして扱います。イベントが起きたら、次のように、ガリア人が即座にマップ上に置かれます。

- ・部族蜂起表から侵攻したガリア人の戦力を決定します
- ・リグリア・フリニアテスカガリア・キスパダナ内のいずれかのヘクスに襲来したセノネス族と名前のないリーダーと一緒に配置し、ガリア人のLAMを2個LAMプールに加えます

ガリア軍はサムニウム軍プレイヤーによって指揮され、以下に示す例外を除いて他の部族と同様に扱われます。

- ・どちらの陣営とも同盟を結ぶことはありませんが、サムニウム軍と共同作戦で攻撃・防御を行うことはあり得ます
- ・進入の判断に関してはサムニウム軍として扱います

ガリア軍は1度侵攻を始めたなら次の状況になるまで存在し続けます。

- ・ガリア軍がローマに入城する
- ・ガリア軍が戦闘で敗北を喫する

上記のどちらかが生じた場合、ガリア軍は即座に除去されます。

移動損耗

移動損耗値表を使用する際、ローマ軍が恩恵を得られるのはターン開始時から支配している州を移動する場合だけです。サムニウム族も同じ条件下で同様の恩恵にあずかることができます。

道路

ゲーム開始時には、サラリア街道（6.33項の例外を参照してください）以外では、アッピア街道の、しかもローマからヘクス3914部分しか使用できません。アッピア街道は神託イベントで延長される可能性があり、詳細は神託表に記載されています。

（訳注：初版ルールによると、サラリア街道はローマからヘクス3613までの道路です）

歴史的考察：他の道路の中で、少なくともローマからコルフイウムへ続（ウァレリア街道の使用はこの時代に始まりました。神託表を参照してください）。

攻城戦能力

どちらのプレイヤーも自分の攻城戦能力を増加させたり、攻城兵器を使用したりはできません。このシナリオにおけるすべての部族の攻城戦能力初期値は-3です。

都市の略奪

どちらのプレイヤーも降伏した都市を略奪することができます。

外交

州の支配

ローマ軍はラティウムとカンパニアを支配しています。ラティウムがローマの本国州です。サムニウム軍はサムニウムを本国州として支配しています。他の州は全て未支配で独立しています。

開始時の同盟状態：ゲーム開始時の同盟レベルは州情報表に記載されています。

ローマ人の償い

ローマの発展は、いろいろな点で、敵対する相手すべてに対処するために講じた、かなり過酷な手段に立脚していたと考えられています。蜂起した部族がローマの覇権に挑み、その代償を払ってきたのです。その後、この経験はローマの持つ物事を広めていく能力と相まって、周辺部族たちのほとんどに有益な影響を与え始めました。そのため、ローマがある州の都市を略奪した場合、以下のような変化が生じます。

- ・その州が2ボックス分ローマ寄りになります
- ・その州に隣接する各州に関してサイコロを1個振ります。偶数なら1ボックス分ローマ寄りになり、奇数なら影響なしです

外交官

外交力を持つリーダーはすべて外交官として使用できます。

サムニウム族の外交

サムニウム族はさほど外交的な人々ではなく、丘の農夫でしかありませんでした。ローマ人は彼らをいささか粗野で非都会的のみなしていました。サムニウム軍プレイヤーは、自分のリーダーをいつでも外交活動に従事させることができますが、外交力の低さだけでなく、外交関連のサイの目チェックすべてに+1の修正が加わります。他のほとんどすべての分野で活躍できるパピウス・ブルトゥルスですが、外交においては役立たずです。

サムニウム族特別ルール

サムニウム族の動員力

サムニウム軍プレイヤーは、1ターンに1度だけ動員任務によって部隊増強を行えます。この任務はどのリーダーでも可能です。

部隊を編成する際はサムニウム族動員力表を使用します。1個振ったサイの目と現在のサムニウム軍の総戦力数とが交差するところが、新たに編成できる歩兵／騎兵の戦力数です。

例：サムニウム軍の総戦力が35戦力の時にサイの目が「6」だった場合、歩兵16戦力と騎兵2戦力を得ることができます。

サムニウム族が保持できるのは最大100戦力までです。新たに編成されたサムニウム軍は、サムニウム州内にある、サムニウム族が支配しているのであれば、どの都市でも、たとえ包囲されていたとしても配置することができます。

サムニウム軍リーダー

サムニウム軍が1度に登場させることのできるリーダーは2人までです。ローマ軍選出セグメント（B/3）でローマ軍プレイヤーが政務官を選定する際に、サムニウム軍プレイヤーは、使用可能なリーダーの中から無作為に2名を選択しなければなりません。対象となるのは、前のターンにマップ上に存在していたリーダーも含め、現在生存しているすべてのサムニウム軍リーダーです。

例外：サムニウム軍プレイヤーは、前のターンに選択されていたリーダーを残置させることもできます。残留を試みる場合、サイコロを1個振り、そのリーダーの作戦値以下の目が出れば残留できます。そうでなければリーダープールに戻されますが、再度選択される可能性はもちろんあります。

サムニウム軍プレイヤーは、選ばれた2名のリーダーのどちらかをそのターンの最高司令官としてして下さい。

ゲームデザインに関する歴史的考察：実際のサムニウム族のリーダーの名前はほとんど判明していません。ゲームに含まれているリーダー、特にポンティウスなどはローマ人の多くがすぐに思い浮かべるような著名人でしたが、

シナリオの10年間どころか、サムニウム戦争全期間を通して、これらのリーダー名を持った人物すべての存在を確認できているわけではありません。ブルトゥルスはサムニウムの将軍の1人ではなく、戦争の頃はもう生存していませんでした。しかし、彼は戦争前の政府の中心であり、その名前を入れたいわけにはいきませんでした。事実に基づくというよりローマの歴史家の偏見によるのかもしれませんが、ブルトゥルスは愚か者とみなされてもいます。

ローマ軍特別ルール

執政官

ゲーム開始時のポストゥミウス・アルビヌス[111]の執政官軍は軍団が不足していますが、すべての点で執政官軍として扱われます。最初に編成された軍団は必ず彼の執政官軍に編入され、その指揮下に置かれなければなりません。

前年の執政官は、その年の独裁官・騎兵長官や執政官にはなれません。任期を終えた執政官は、統帥権延長を行わない限り、独裁官・騎兵長官と執政官の選出後リーダープールに戻されます。

パピリウス・クルソル[104]とルリアヌス[107]は明らかにお互いを嫌っていました。にも関わらず、第2次サムニウム戦争の開始時に独裁官に選ばれたパピリウスは、その能力を買って、ルリアヌスを騎兵長官に選びました。彼らは2人とも5度の執政官就任歴がありますが、同じ年に務めたことは1度もありません。もしこの2人が同じ年に執政官である場合、以下のような面白い効果が生じます。

- 彼らは同じヘクスに留まることができず、その結果、軍の合流ができません。相手のいるヘクスを通過することはできません。
- 一方が凱旋し、他方が戦闘に関与していない場合、後者が前者を軍規違反で告発します。サイの目チェックを行い、「1」か「0」であった場合、元老院は有罪を宣告し、彼を処刑します。それ以外であればそのような運命を間一髪で逃れることができます。ローマ人はこのようなことを行っていたのです。

独裁官

ローマはサムニウム戦争の間、ポエニ戦争やピュロスの侵攻時と比較しても大きくかけ離れた、異常な数の独裁官（と騎兵長官）を任命しました。その理由に関してはなかなか説明しづらいですが、後の前執政官のような役目であった可能性もあります。独裁官任命はそれほど大変なことでなかったようで、そのため、「非常事態」の定義は以下のように変更になります。

小規模非常事態：サムニウム族以外に20戦力以上を有する部族が存在する場合。または、いかなるレベルであれ執政官が敗北した場合。

大規模非常事態：カプアをローマ軍以外のユニットが占拠した場合。

勝利条件

いずれかのゲームターン終了時に以下に示す条件をすべて満たしていれば、ローマ軍プレイヤーの勝利となります。

- ・サムニウム州内のすべての都市を支配している
- ・他のすべての州の同盟レベルが中立か親ローマである
- ・蜂起している部族がマップ上に存在しない

サムニウム軍プレイヤーは次のいずれかを満たせば勝利します。

- ・ローマを占領する（当然です）
- ・10ターン終了時まで、ローマ軍プレイヤーが勝利条件を満たすことができなかった

もし、例えば10ターンの制限を超えて、どちらかが勝利するまでプレーを続けたい場合、ローマ軍の勝利条件はそのままですが、サムニウム軍が勝利するには、次のどちらかを満たす必要があります。

- ・ローマを占領する
- ・ラティウムを除くすべての州を支配する

サムニウム族動員力表

サムニウム軍総戦力数

サイの目	50未満	50～59	60～69	70～79	80～89	90～99
0	0	0	0	0	0	0
1	3/0	0	0	0	0	0
2	6/0	3/0	0	0	0	0
3	8/1	6/0	3/0	0	0	0
4	11/1	8/1	6/0	3/0	0	0
5	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0	0
6	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0
7	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0
8	21/3	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1
9	23/4	21/3	18/3	16/2	13/2	9/1

#/# = 徴兵できる歩兵／騎兵戦力数

サムニウム軍は最大100戦力までしか保持できません



アレキサンダー最初の侵攻 (The First Alexander Invasion)

エピルスの王アレキサンダー；紀元前327年

シナリオ難易度：3

これはローマとサムニウム、そしてエピルスのアレキサンダーの3人でプレーする小シナリオで、あまり知られていない歴史上の出来事を扱います。基本ルールの一部を使わない、あるいは単純化しているため、他のシナリオよりも難易度は少し低下しています。

歴史的背景

第2次サムニウム戦争開始時（紀元前328年頃）、モロシアとエピルスの王アレキサンダー（おそらくアレキサンダー大王の叔父）が、タレントウム族の誘い（ピュロスのシナリオ解説参照）に応じて、大王が東に向かっている間に西方に第2戦線を構築しようとしていました。エピルスのアレキサンダーはルカニアに上陸し、ルカニア族とブルッティウム族に対して大勝利を収めました。シナリオはその時の配置と状況で開始されます。ローマ人は、アレキサンダーとの外交協定締結に最大限の努力をし、不満を抱いた護衛兵によってアレキサンダーが暗殺された時には、サムニウム族は彼と戦う覚悟を決めていたほどでした。彼の死によって、ローマとサムニウムはお互いのみに集中できるようになりました。

ゲームデザインに関して：アレキサンダー大王に注目したAncient Worldの今後のモジュールの中で、マケドニア王の西方遠征も取り上げる予定です。

ゲームの長さやバランス

4ターン（4年）のかなり短いシナリオで、紀元前327年に始まって324年までで終了します。

マップ

イタリアマップのリグリアとガリア、そしてウェネチアを除いたイタリア部分のみを使用します。除外された州は、当時ガリア人の領土であり、ガリア人はローマ人が相手にするにはあまりにも強大過ぎました。ローマイタリアは、ラティウムとカンパニアで構成されます。

使用ルール制限

以下のルールはこのシナリオでは使用しません。

- ・制海権ルール（7.0項）：プレー手順における制海権構築・再配置セグメントは行いません
- ・州の動員力（RRR 10.2項）
- ・リーダーの死傷（8.6項）：リーダーの死亡は発生しません

州情報表

シナリオ「サムニウム戦争」

州名	同盟レベル	支持陣営
ラティウム	本国州	(対象外)
サムニウム	本国州	(対象外)
エトルリア	2	サムニウム
ウンブリア	2	サムニウム
注意：アリヌム(2708)、ファヌム・フォルトゥナエ(2908)、セナ・ガリカ(3008)は存在しません		
ピケヌム	2	ローマ
注意：アンコナ(3107)は存在しません		
サビヌム	1	ローマ
カンパニア	4*	ローマ
アプリア	2	サムニウム
注意：ウェヌシア(4707)は存在しません		
ルカニア	3	ローマ
注意：パエストゥム(4911)は中都市です		
ブルッティウム	0	中立

*カンパニアはローマの同盟国です。

それ以外の本国州でない州はすべて独立状態です。

中都市の固有防御力は3です。

ローマイタリアはラティウムとカンパニアで構成されます。

- ・外交支配、同盟、外交官の派遣 (12.0項)
- ・神託 (13.0項)：神託マーカーは使用しません

プレー補助備品

- ・ローマ軍ディスプレイ
- ・ローマ軍都市占領ディスプレイ
- ・非ローマ軍ディスプレイ
- ・非ローマ軍都市占領ディスプレイ

初期配置

初期配置ヘクスは全てイタリアマップ内です。都市ヘクスのユニットは、特に記載がない限り都市内に配置して下さい。

ローマ軍 (サムニウム戦争のローマ軍団ルールを使用します)

ヘクス／都市	ユニット
ローマ [It-3714]	Q.プブリリウス・フィロ [112] (ローマ執政官 ^[a]) 第I軍団 (Vet.)、第II軍団 [第I執政官軍] 軍団歩兵5戦力、首都法務官 ^[c]
カプア [It-4412]	L.コルネリウス・レントゥルス [113] (地方執政官 ^[b]) 第III軍団、第IV軍団 [第II執政官軍]

第I軍団はベテラン、その他の軍団はすべて新兵です。このシナリオは初期ローマ軍団を使用します。すべての軍団は完全戦力です。

[a] = プブリリウス・フィロはローマ執政官で、第I軍団と第II軍団の統帥権を有しており、ローマイタリアを離れる許可も得ています。

[b] = コルネリウス・レントゥルスは地方執政官で、第III軍団と第IV軍団の統帥権を有しており、担当州はサムニウムです。

[c] = プールからリーダー1名を無作為に引いて任命します。特別首都法務官は使用しません。

攻城戦遂行能力初期値：-3

使用可能政務官：ID 101から107までのすべてのローマ軍リーダーと、上記の執政官2名。

支配地域：ローマはラティウムとカンパニアを支配しており、両方とも本国州とみなします。ローマは両方の州にあるすべての都市を支配しています。この2州でローマイタリアが構成されています。

サムニウム族

ゲーム開始時のサムニウム軍は、以下の戦力を有しています。

- ・歩兵30戦力
- ・騎兵4戦力
- ・無作為に引いたリーダー2名。サムニウム軍プレイヤーはどちらかのリーダーを最高司令官に指名します

上記の戦力に一致するように、軍カウンターを自由に組み合わせて部隊を編成し、サムニウム内のいずれかのヘクスに配置します。

支配地域：サムニウム軍はサムニウムを支配しており、これが本国州です。サムニウム軍はサムニウム内の全都市を支配しています。

エピルス軍

ヘクス／都市	ユニット
ヘクス5209 [It-5209]	エピルス王アレキサンダー [最高司令官]； エピルス歩兵25戦力、エピルス騎兵4戦力 [第I軍]
パエストウム [It-4911]	エピルス歩兵4戦力

攻城戦遂行能力初期値：-2

支配地域：アレキサンダーは以下の都市を支配しています。
パエストウム [It-4911]、ブクセントウム [It-5110]、ヘラクレア [It-5407]、コンセンティア [It-5611]、テリナ [It-5711]

ゲームの開始

上記のリーダー全てのLAMと攻城戦損耗マーカーが使用可能です。ゲームはイニシアチブフェイズ (C) から始まります。最初のターンの部族蜂起セグメント (C/3) は行わないので飛ばしてください。

エピルスは、既にルカニアとブルッティウムへ侵攻していて、これら2つの部族を打ち破っています。そのため、初期配置時にはこれらの部族は動員されていません。

移動損耗

移動損耗値表を使用する際、ローマ軍が恩恵を得られるのはターン開始時から支配している州を移動する場合だけです。サムニウム族も同じ条件下で同様の恩恵にあずかることができます。エピルス軍は一切この恩恵を受けることはできません。

道路

ゲーム開始時には、サラリア街道 (6.33項の例外を参照してください) 以外は、アップピア街道の、しかもローマからヘクス3914部分しか使用できません。

(訳注：初版ルールによると、サラリア街道はローマからヘクス3613までの道路です)

州情報

同盟レベル以外はサムニウム戦争シナリオの表を使用してください。

攻城戦遂行能力

どのプレイヤーも、自分の攻城戦能力を増加させたり、攻城兵器を使用したりはできません。このシナリオにおけるすべての部族の攻城戦能力初期値は-3です。

イタリアの他の部族

サムニウム族を除いて、ゲーム開始時にマップ上にユニットを持つ部族はありません。ローマ軍、サムニウム軍またはエピルス軍が侵攻した場合、部族軍が配置されます。

侵攻と部族の動員

いずれかのプレイヤーが、自分が軍事的に支配していない州に進出した時、その州の部族軍がまだ配置されていなければ、その進入、あるいは侵攻が部族軍動員のきっかけとなります。サムニウム戦争シナリオの部族蜂起表を使用してください。侵攻発生直後、最初のヘクスで部族軍の動員が行われますが、この一時的な中断は停止とはみなされません。動員判定後にその軍は移動を継続することができます。例外として、カンパニア族は侵攻で動員されることはありません。

州を支配しているプレイヤーが、その州の部族を指揮します。その州を誰も支配していなかった場合、侵攻したプレイヤー以外の2人のプレイヤーのどちらかが部族を指揮します。まずサイコロを1個振り、指揮を担当するプレイヤーを決定してください。望むなら、各プレイヤーは使用可能な戦略ポイントを加えることができ、修正後のサイの目が高い方が部族軍を指揮します。同じ値の時は振り直してください。

その後、指揮を担当するプレイヤーは、サムニウム戦争シナリオと同じ手順に従って部族軍の戦力を決定します。前述の表を参照して部族軍を配置してください。

部族の活動期間

次のいずれかの条件が満たされるまで部族の活動は続き、担当プレイヤーに指揮され続けます。

- A. いくばるレベルであれ部族軍が戦闘で敗北する。この場合、部族軍は単にマップ上から除去されます。
- B. 別のプレイヤーがその州を軍事支配した。この時、部族軍がまだマップ上にいる場合、支配したプレイヤーがその部族軍の新しい指揮プレイヤーとなり、その州を支配している限り部族軍はゲームにとどまります。

部族リーダー

各部族はリーダーの能力値が記載された1個のカウンターで表されます。ガリア人とタレントウム族には固有の戦闘ユニットがあります。他の部族はイタリアの戦闘ユニットを使用してください。各部族は、実際に使用されているユニットに関わらず、部族独自の戦闘団とみなします。部族に属するすべての戦闘ユニットは、いくばる時も部族リーダーと共にいなければなりません。この制限はサムニウム族には適用されません。リーダーではあるものの、部族リーダーは死亡することはありません。戦略ポイントを持たず、外交任務も行えません。エトルリア族リーダーの中の1人だけが戦闘の際に部下として参加できる能力値を持っています。それ以外の点では、これら部族リーダーも、名前の付いた他のすべてのリーダーと同じに扱います。

部族軍の任務行動

LAMが引かれたら部族軍も任務を遂行することができます。部族軍の任務行動は、指揮担当プレイヤーが行います。各部族は個別の勢力とみなし、他の部族と一緒に任務や共同作戦を実行することはできません。独立した部族はどんな場合でも共同で防御することはできません。

蜂起した部族は常にローマの敵になりますが、ある特殊な状況下ではサムニウムの同盟国となることがあります。部族は州を軍事的に支配しているプレイヤーの同盟国とみなされます。部族を同盟国としたプレイヤーは、共同作戦や迎撃、回避といった任務を行うために自軍のリーダーを使用して部族軍を指揮することが可能となります。指揮プレイヤーが州の支配を失った場合、同盟関係は即座に終了し、新しい指揮プレイヤーを前述の方法で決めてください。その際、プレイヤーの軍勢が部族軍と都市内でスタックしていた場合、プレイヤーの軍勢は強制的に都市外に移動させられます。

部族軍は本国州を離れることはできません。前述した仮の部族リーダーは、自分の部族以外のユニットを指揮することはできません。いくばる目的でも部族軍は分割することはできません。

動員

このシナリオでは、5.3/G項の動員任務を行うことはできません。部族以外のプレイヤーの軍の編成は、部族蜂起セグメント (C/3) に実行されます。部族蜂起セグメントは第1ターンにはありません。

サムニウム族の動員

サムニウム軍の戦力増強を図る場合、サイコロを2個振ってその目を合計した値が、編成できるサムニウム軍の総戦力数で、その内15%を騎兵として編成することができます。新たに編成されたサムニウム軍は、サムニウム州内の都市であれば、たとえ包囲されていても配置することができます。

ローマ軍の動員

ローマ軍プレイヤーは、選出セグメント中に軍団を編成できなかった場合、部族蜂起セグメント中に1個軍団を編成できます。

エピルス軍の動員

アレクサンダーのエピルス軍プレイヤーは、以下のギリシア人の友好植民都市から、[]内の数字と等しい戦力を得ることができます。ギリシア軍の戦闘ユニットを使用してください。

パエストウム[1]、レギウム[2]、ロクリ[1]、クロトン[2]、トゥリイ[2]、メタポントウム[1]、ヘラクレア[1]、タレントウム[1]、ブルンディシウム[2]

エピルス軍は、他のプレイヤーに上記の都市や、その都市のある州を支配されていない限り、これらの戦力を受け取ることができます。戦力の内15%までを騎兵として受け取ることができます。受け取った戦力はアレキサンダーと一緒に配置します。もし、アレキサンダーが港のない都市で包囲されている場合は味方のいずれかの都市に置かれます。

ゲームデザインに関する歴史的考察: 上記のルールはアレキサンダー軍にとって最も理想的な内容で、単にゲームバランスを保つためのものです。

ローマ軍特別ルール

執政官

前年の執政官は、その年の独裁官・騎兵長官や執政官にはなれません。任期を終えた執政官は、統帥権延長を行わない限り、独裁官・騎兵長官と執政官の選出後、リーダープールに戻されます。

パピリウス・クルソル[104]とルリアヌス[107]は明らかにお互いを嫌っていました。にも関わらず、第2次サムニウム戦争の開始時に独裁官に選ばれたパピリウスは、その能力を買って、ルリアヌスを騎兵長官に選びました。彼らは2人とも5度の執政官就任歴がありますが、同じ年に務めたことは1度もありません。この2人が同じ年に執政官である場合、以下のような面白い効果が生じます。

- A. 彼らは同じヘクスに留まることができず、その結果、軍の合流ができません。相手のいるヘクスを通過することはできません。
- B. 一方が凱旋し、他方が戦闘に関与していない場合、後者が前者を軍規違反で告発します。サイの目チェックを行い、「1」か「Q」であった場合、元老院は有罪を宣告し、彼を処刑します。それ以外であればそのような運命を間一髪で逃れることができます。ローマ人はこのようなことを行っていたのです。

独裁官

ローマはサムニウム戦争の間、ポエニ戦争やピュロスの侵攻時と比較しても大きくかけ離れた、異常と言ってもいいほどの数の独裁官(と騎兵長官)を任命しました。その理由に関してはなかなか説明しづらいですが、後の前執政官のような役目であった可能性もあります。しかし、独裁官任命はそれほど大変なことではなかったようです。そのため、「非常事態」の定義は以下のように変更になります。



小規模非常事態:サムニウム族以外に20戦力以上を有する部族が存在する場合。または、いかなるレベルであれ執政官が敗北した場合。

大規模非常事態:カプアをローマ軍以外のユニットが占拠した場合。

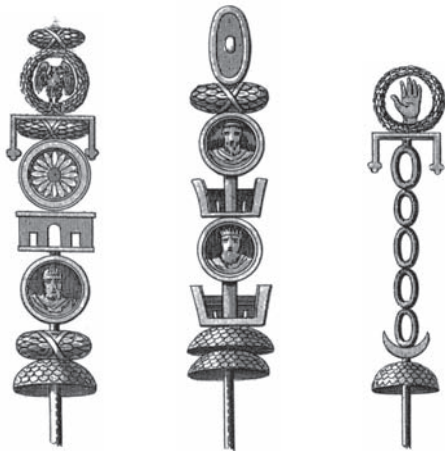
サムニウム軍リーダー

サムニウム軍が1度に登場させることのできるリーダーは2人までです。ローマ軍選出セグメント (B/3) でローマ軍プレイヤーが政務官を選定する間、サムニウム軍プレイヤーは使用可能なリーダーの中から、無作為に2名を選択しなければなりません。選定の対象となるのは、前のターンに選ばれていたものも含めて現在生存しているすべてのサムニウム軍リーダーです。

例外:サムニウム軍プレイヤーは、前のターンに選ばれていたリーダーを残留させることもできます。残留を試みる場合、サイコロを1個振り、そのリーダーの作戦値以下の目が出れば残留できます。そうでなければリーダープールに戻されますが、再度選択される可能性はもちろんあります。サムニウム軍プレイヤーは、選ばれた2名のリーダーのどちらかをそのターンの最高司令官としてして下さい。

勝利条件

プレイヤーは支配した州の損耗値に等しい勝利得点を得ることができます。第4ターン (紀元前324年) の終了時に最も勝利得点を多く得ているプレイヤーが勝利します。



鷲は舞い降りた (The Eagle Has Landed)

エピルスの王ピュロスの侵略; 紀元前280年

シナリオ難易度: 6

歴史的背景

タレントウム (タレス) は、紀元前3世紀初めにイタリア南部に存在した「大ギリシア」植民都市の中で最大のものでしたが、市民たちもイタリア半島で最も優れた町だと自負していました。事実、北方の隣人ローマよりタレントウムは幾分大きく、高い防御力を備えており、艦隊はシチリア東部の海をほぼ確実に支配していました。しかし、タレントウム族はローマの支配地域が日に日に増大していることを憂慮していました。しばらくすると、ローマはブルッティウムに守備隊を送り込み、レギウム、トゥリイそしてロクリを占拠しました。しかし、成功はしたものの、タレントウム族は、明らかに好戦的であるローマ人と比べて自分たちがそれほど戦争向きではないことに気付きました。どうすればいいのか? その答えがエピルスの王ピュロスと大量の傭兵でした。ピュロスは、アレクサンダー大王の親族として、マケドニアの王位が空席となって後継者に推挙されるのを待つ間に、何ヶ国か占領しようと企んでいました。イタリア南部の部族がそれぞれの地方で手厚い支援を行うとの契約でピュロスと25000人以上の兵士は招待されました。ピュロスは招待を受け入れ、ローマの征服に取り掛かりました。「鷲」(ピュロスはそう呼ばれていました) は四方山話の中で、シチリアとアフリカ沿岸部に富を豊富に蓄えているところがあることに言及しました。

ピュロスは紀元前280年の春に襲来し、ヘラクレアでラエウィヌ率いるローマ軍を一蹴しました。この際、彼は20頭の象を極めて有効に使用し、象を見たことのない兵士もいるローマ軍を破りました。アレクサンダー大王が50年前に使用していたので、ローマ軍は象の存在を間違いなく知っていたのですが、知識と経験とは大きな違いです。ピュロスは、タレントウム族や他の部族からは、何一つ協力を得られませんでした。彼らはピュロスのお手並み拝見とばかりに、ただ傍観していたのです。しかし、ヘラクレアの結果を知ってからは、各部族は熱狂し、先を争って協力を申し出ました。次の年には、ピュロスとその友軍は北上してローマに向かい、執政官スルピキウスとデキウス・ムスの率いる2個執政官軍とアウスクルムで対戦しました。この場所はヘクス4608のアウフィドゥス川のすぐ北岸のアウスクルムであり、ピクヌムのアウスクルムではありません。エピルス軍は非常に多くの損害を出しながらも再び勝利を収めました。ローマは依然としてかなりの難敵であったので、ピュロスは南へ引き返していきました。

イタリア半島における戦闘は膠着状態だった上に、同盟都市の市民たちが戦力の供給を渋ったため、カルタゴ軍とマメルティニの侵入に悩まされているシラクサ人から救援の要請があったというのを口実に、ピュロスはシチリアに転進しました (この状況が後に第1次ポエニ戦争の勃発に至りました)。ピュロスがシチリア島に去ってから2年間以上もの間、彼の出現で、カルタゴ人とローマ人が同盟を結んでしまったという事実が彼を窮地に追い込み、勝利はほとんど意味がなくなっていました。シチリアの王を宣言してみても手に入れられるものは少なく、紀元前275年になって、ローマをもう一度叩きのめすためにイタリアに戻ってきましたが、クリウス・デントトウスがベネウェントウムで待ち構えていました。ピュロスが夜襲をしくじったのに付け込んで、デントトウスは辛うじて勝利を手にすることが出来ました。

これが決め手でした。ピュロスはもううんざりだったので、バルカン半島に戻り、そこで大いなる報いを受けました。市街戦の最中に、頭上から瓦を落とされて戦死したのです。その後のローマは、ピュロスがいなくなったことでタレントウムを殲滅させる機会を得て、南部イタリアすべてを併合しました。

しかし、100年前にガリア人が侵略して以来、ローマは存亡の危機というものに直面しませんでした。ハンニバルほどではないものの、ピュロスは高い能力を持っていました。事実、彼は、その世紀の地中海地域最高の将軍という評価を得ていました。実際に、もう少しでローマの目論見を台無しにするとところまで行ったのですが、ローマの大きな2大資産、動員力と規律の高さにピュロスは勝てなかったのです。

ゲームの長さ

ゲームは紀元前280年に始まり、大抵は271年の終わり、すなわち、最大10年続きます。このかなり意図的なターン制限は、熱望していたマケドニア王戴冠という誘惑から、ピュロスがそんなに長く遠ざかっていることなどできないだろうという判断に基づいています。ゲームは以下に示す勝利条件を満たしたらすぐに終了します。勝利条件は、ピュロスにとってどのくらいの価値があるかによって決められており、各年（ターン）45分かそれ以内の時間で終えることができます。

ゲームバランス

ローマ軍が、注意深く周到なプレーヤーであった場合、ピュロスがローマを手に入れるのはかなり困難でしょう。しかし、ピュロスは、自分の持つ切り札を的確に使用すれば、歴史的に言えばローマに譲歩を強いるのに、ゲームにおいては勝利を得るのに十分な得点を、イタリア南部とシチリア内で得ることができるでしょう。

マップ

このシナリオはイタリアマップを使用します。神託イベントで指示された場合を除いて、エトルリアとウンブリアより北側に移動することはできません。この地域はガリア人の領地であり、他人の侵入に寛容ではなかったため、この類のことを考慮に入れないで済むようにしています。ローマイタリアは、ラティウム、カンパニア、サビヌム、ピケヌム、ウンブリアおよびエトルリアで構成されます。

使用ルール制限

制限はありません。すべてのルールを使用します。

プレー補助備品

- ・ローマ軍ディスプレイ
- ・ローマ軍都市占領ディスプレイ
- ・非ローマ軍ディスプレイ
- ・非ローマ軍都市占領ディスプレイ

初期配置

初期配置ヘクスは全てイタリアマップ内です。都市ヘクスのユニットは、特に記載がない限り都市内に配置してください。

エピルス軍

ヘクス／都市	ユニット
タレントウム[It-5405]	ミロン、エピルス歩兵6戦力 [第I軍]
ブルンディシウム以外の、カラブリア州内のいずれかの沿岸ヘクス	ピュロス[最高司令官]、メガクレス、エピルス歩兵40戦力、エリートエピルス騎兵10戦力、戦象2戦力

ピュロスは最高司令官です。ピュロスが除去された場合は、息子のヘレヌスが最高司令官となります。

攻城戦遂行能力初期値：-3

交代可能リーダー：ヘレヌス（ピュロスの実の息子です）

外交官：キネアスを外交官として使用できます。

タレントウム軍（エピルスの同盟国で、既に活動状態です）

ヘクス／都市	ユニット
タレントウム[It-5405]	タレントウム歩兵20戦力、タレントウム騎兵5戦力

ローマ軍

ヘクス／都市	ユニット
ローマ[It-3714]	P.ヴァレリウス・ラエウィヌス[201]（ローマ執政官 ^[a] ）；第I軍団、第V軍団 [第I執政官軍]、軍団歩兵5戦力、首都法務官 ^[d]
アレティウム[It-2613]	T.コルンカニウス[202]（地方執政官 ^[b] ）；第II軍団、第III軍団 [第II執政官軍]
ボウィアヌム[It-2613]	L.アエミリウス・バルブラ[203]（前執政官 ^[c] ）；第IV軍団 [第III執政官軍]
ロクリ[It-6013]	軍団歩兵1戦力
ウェヌシア[It-4707]	軍団歩兵1戦力
レギウム[It-6015]	軍団歩兵8戦力[カンパニア軍団] ^[e]

全ての軍団は新兵で、完全戦力です。このシナリオでは共和政期の軍団構成を用います。

[a] = ヴァレリウス・ラエウィヌスはローマ執政官で、第Iおよび第V軍団の統帥権を有しており、ローマイタリアを離れる許可も得ています。

[b] = T.コルンカニウスは地方執政官で、第IIおよび第III軍団の統帥権を有しており、エトルリアが彼の担当州です。

[c] = アエミリウス・バルブラは前執政官で、第IV軍団の統帥権を有しており、サムニウムが彼の担当州です。ゲーム開始時、バルブラの執政官軍は1個軍団構成です。

[d] = プールからリーダー1名を無作為に引いて任命します。特別首都法務官は使用しません。

[e] = 後述するカンパニア軍団の特別ルールを参照してください。

攻城戦遂行能力初期値：-3

使用可能政務官：IDが200番台のすべてのリーダーが使用可能です。

以下の勢力と軍勢はゲーム開始時は独立で非活動状態です。これらの勢力はピュロスがシチリアに進入した時点で活動状態となり、軍勢がマップ上に配置されます。

カルタゴ軍

ヘクス／都市	ユニット
リリバエウム[It-5526]	リグリア歩兵15戦力、ガリア騎兵2戦力
パノルムス[It-5423]	ガリア歩兵3戦力
アグリゲントウム[It-5923]	イベリア歩兵8戦力、エリートヌミディア騎兵2戦力
カラリス[It-4332]	アフリカ歩兵2戦力

攻城戦遂行能力初期値：-3

シラクサ軍

ヘクス／都市	ユニット
シラクサ [It-6419]	ソシトラトゥス；シラクサ歩兵18戦力、シラクサ騎兵2戦力
レオティニ [It-6119]	ギリシア歩兵4戦力、ギリシア騎兵1戦力
カタナ [It-6118]	ギリシア歩兵1戦力
タウロメニウム [It-6017]	ギリシア歩兵3戦力

ソシトラトゥスはシラクサ／ギリシアユニットのみ指揮可能です。

攻城戦遂行能力初期値：-3

マメルティニ

ヘクス／都市	ユニット
メッサナ [It-5915]	マメルティニ歩兵10戦力、マメルティニ騎兵1戦力

ゲームデザインに関して：シチリアの都市国家は、ゲームの用語を用いる上でいささか問題があります。東部沿岸のほとんどの都市は、名目上はシラクサの支配を受けているものの、少なくとも政治的には専制君主が統治する独立した都市国家でした。西部沿岸の都市はカルタゴの支配下であり、また、北東端のメッサナはキオンというならず者に率いられたマメルティニが支配していました。後述するシラクサのルールを参照してください。

ゲームの開始

ピュロスは最初のターンには2つのLAMしか得ることができません。消費されたLAM1個は、彼の艦隊とそれに乗った軍隊がアムブラキアから渡ってくるときに大嵐に遭遇し、兵士1人、象1頭も失ってはいなかったようであるものの、散り散りになった軍を糾合し、再編成するのに要した期間を表しています。ピュロス以外のエピルス軍リーダーのLAMはすべて通常通りの数使用可能です。ローマ政務官、つまりバルブラ、ラエウィヌスおよびコルンカニウスのLAM、さらにはもちろん、神託マーカーと攻城戦損耗マーカーも加えます。

第1ターン（紀元前280年）には、最初の3フェイズは行いません。そのターンに使用可能なピュロスの2個のLAMの内の1個を使用して、ピュロスの任務フェイズから開始します。

外交

ゲーム開始時の同盟レベルはシナリオの州情報表に記載してあります。ピュロスには本国州はありません。ラティウムはローマの本国州です。州の支配状況は州情報表に示されています。

東シチリア／シラクサ

東シチリアは主にギリシア人の土地であり、都市国家シラクサの政治的・軍事的支配下にありました。ピュロスがイタリアに侵攻した当時の東シチリアは、西半分のカルタゴ領とは心もとない停戦を維持する一方で、マメルティニの存在という最も深刻な問題を抱えていました。

シラクサ（It-6419）が、政治的であれ神託イベントの結果であれピュロスの支配下に入るとすぐ、シラクサとの関係に悪影響を与えることなくピュロスは東シチリアに自由に進入できるようになります。この同盟関係が樹立される前にピュロスが東シチリアに侵攻した場合、シラクサおよびカルタゴの同盟レベルは3ボックス分ローマ寄りに移動します。

シラクサがピュロスに支配された場合、ピュロスはすぐさまシラクサの内部にいるすべての戦闘ユニットを指揮下に置きます。また、次の年の開始時以降、東シチリアにピュロスの支配が及んでいるのであれば、ピュロスがシチリアにとどまっている年の任務フェイズにおいて、州情報表の、シラクサ以外の東シチリアの都市の欄に記載されている戦力のギリシア兵を編成できます。かなり無能なシラクサの僭主ソシトラトゥス以外、シラクサにリーダーはいません。

ゲームデザインに関して：開発中に検討された、レオンティニの僭主ヘラクリデスやシラクサの暗殺者テオノン、そしてデザイナーお気に入りのタウロメニウムの僭主ティンダリオンなどは、煩雑になるため不採用となりました。

東シチリアで編成されたユニットはシチリアを離れてはいけません。西シチリアに入れるのもピュロスがシチリアにいたときだけです。

ローマとシチリア

ローマ軍ユニットは、支配状況に関わらず、シチリアに進入することはできません。

ゲームデザインに関して：歴史的には、カルタゴとは成り行き上の同盟だったため、ローマ軍はシチリアには入れませんでした。実際、ローマ元老院の関心はイタリア沿岸に限定されていました。ほどなく後の世代に、ローマはこのためらいをすぐに捨て去りました。

西シチリア／カルタゴ

紀元前280年には、カルタゴは西地中海の大勢力でした。サルジニアと西シチリアの主要な港を支配していたので、カルタゴは海上を席捲していました。カルタゴの覇権を脅かすことができるのは、あるとするならば、東部の無視できない存在シラクサだけでした。ローマですか？ローマ人は航海の文化を持たない農耕民族であり、もっと重要なことに、艦隊を持っていませんでした。カルタゴとローマの関係は、本音はそうでなかったとしても、政治的・経済的にちゃんと釣り合いの取れたものでした。ほとんどのカルタゴ人がサルジニアを経済的により重要と考えていたけれども、カルタゴはシラクサをアフリカ人の勢力範囲内とみなしていたことを、ローマ人は知っていました。西部のアフリカ人と東部のギリシア人の心もとない停戦協定は脆く、ピュロスの襲来といったきっかけで簡単に崩壊してしまいました。

ピュロスがシチリアに上陸したら、どこで何が起きても即座にカルタゴの同盟レベルは3ボックス分ローマ寄りに移動します。これは、たとえカルタゴがピュロスに政治的に支配されていても発生します！加えて、ピュロスが、軍をシチリアに配置または東シチリアを支配している場合、ピュロスがカルタゴの同盟レベルを1ボックス自分寄りに移動させるのに戦略ポイントを2つ必要とします。理由は以下の「カルタゴとシラクサ」の項を参照してください。

もし、西シチリア（カルタゴ）がどちらかのプレーヤーに政治的に支配された場合、そのプレーヤーは以下に記したユニットを即座に使用でき、支配している限り使用し続けることができます。しかし、ターン開始時に支配を失っている場合、それらのユニットは即座に西シチリアにある、包囲されていない都市に再配置されなければなりません。マゴのLAMが最初に引かれた時、これらのユニットは港を有する西シチリアの都市に配置されます。この配置は任務とみなされ、通常の任務継続手順が適用されます。しかし、ローマ軍の支配下に置かれていたとしても、これらのユニットがイタリアに進入することはできません。ただし、サルジニアやコルシカに派遣することは可能です。

初期活性化：マゴ、イベリア歩兵20戦力、ガリア歩兵8戦力、エリートヌミディア騎兵8戦力。カルタゴ軍が活性化したらすぐに、ティレニア海、サルドウム海、アフリクム海の制海権レベルを、カルタゴ軍を支配したプレーヤー側に2段階増加させます。

各年（ターン）に利用可能*

ピュロスがシチリアにいる時：ガリア歩兵10戦力、イベリア騎兵1戦力

* = 前に述べたのと同様、そのターン中にマゴのLAMが初めて引かれた時に配置されます。これは任務扱いです。

マゴは西シチリアに配置されたユニットとその増援ユニットだけを指揮することができます。

カルタゴはシチリアの都市で動員を行うことはできません。シチリアにいる間、ピュロスに追加の戦力を供給することができるのは東シチリアの都市のみです。

カルタゴとシラクサの支配？ ともでもない！

ピュロスは（あるいはローマでさえも）カルタゴとシラクサ両方を支配下におさめることが可能です。歴史的に全くありえなかったわけではありませんが、この2国が協力するとどうなったのでしょうか？この時代、カルタゴと、シラクサやタレントウム、およびその間の他の都市といったギリシア系都市国家との関係は最高に良かったわけではないので、程度によらず、彼らが協力し合うのは非現実的でした。そのため、カルタゴとシラクサの両方を支配しているプレイヤーには以下のルールが適用されます。

- A. 政治状況に関わらず、カルタゴが自発的にリリバエウムを空け渡すことはありません。カルタゴを支配しているプレイヤーはリリバエウム内に常に歩兵10戦力以上の守備隊を駐屯させなければなりません（もちろん、攻城戦による減少は別ですが）。ピュロスがリリバエウムを支配するには攻城戦を行うしかありません。
- B. 勝利得点計算を行うためにピュロスが西シチリアを支配しているかどうかを判断する時だけは、カルタゴを政治的に支配していればリリバエウムも支配しているとみなします。リリバエウムの都市支配による得点は、実際に支配している時のみ得られます。
- C. カルタゴ軍部隊は、東シチリアのギリシア系都市やタレントウムからの戦力と合流したり、共同作戦を行ったりできません。

中小同盟国と中小イタリア部族：ゲームのルール上、メッサナの港は個別の「州」として扱います。メッサナを支配しているマメルティニは初期配置のユニットしか指揮することはできず、これ以上増援や補充を受け取ることも、シチリアを離れることもできません。

イタリアの州：1ターン1回のみ動員任務において、ピュロスは支配する各州で、記載された部隊を編成することが可能です。編成された部隊は州内の、いずれかの味方の都市に配置します。

タレントウム人の消極性：ピュロスの活動に多大な援助を約束していたにも関わらず、軟弱で楽観主義者達だったと思われるタレントウム人は、宴会騒ぎの方が戦うことなんかよりずっと良いと決めつけていました。自分たちの軍隊の使用を取りやめ、このギリシアの将軍がどのくらいすごいのかをしっかりと見極めることにしました。そのため、ピュロス軍プレイヤーがタレントウム軍を移動させるには、ローマ軍に対して地上戦闘で少なくとも1回は勝利しなければなりません。その際、ローマ軍の規模や勝利の種類は問いません。もしくは、どんな方法でもよいので、大または中都市を占領する必要があります。

加えて、このシナリオでは、カラブリア州の増援はすべてタレントウムの出身とみなし、タレントウム以外の都市に配置することはできません。しかし、この増援は、たとえ包囲されていてもタレントウム内に配置することができます。

動員力

各都市の動員力は州情報表に記載されています。

制海権

下記のレベルは、ローマにはガレー船がほとんどなかったことを反映しています。海上は、南側はタレントウムとシラクサに、それ以外はすべてカルタゴに支配されていました。タレントウム艦隊、そしてシラクサとの同盟は、ピュロスがシチリアでの軍隊運用を極めて確実に保証するものです。

制海権レベル

ゲーム開始時の制海権レベルは以下の通りです。

アドリア海：ローマ-3／ピュロス+3
 イオニア海：ローマ-3／ピュロス+3
 シチリア海峡：ローマ-2／ピュロス+2
 ティレニア海：ローマ-3／ピュロス-2**
 サルジニア海：ローマ-4／ピュロス-3**
 アフリカ海：ローマ-4／ピュロス-4**

** = ゲーム開始時、カルタゴは活性化していませんが、海上での存在感は際立っていました。

ここで重要な役割を持つのが、ゲーム開始時には活動状態でないものの、当時非常に大きな存在であったカルタゴです。カルタゴ人は、シチリア沿岸は自分たちの縄張りであるという考えで哨戒を行っていました。タレントウム艦隊はピュロスのためにカルタゴを撃退しますが、カルタゴは依然として力を有していました。カルタゴがどちらかのプレイヤーに支配された場合、そのプレイヤーは、カルタゴが制海権を握っていた上記**の海域において+4の制海権レベルを獲得します。もう一方のプレイヤーの制海権レベルには変化ありません。

都市の固有防衛力

全ての中都市の固有防衛力は「3」です。

追加ルール**ローマ執政官**

ゲーム開始時、アエミリウス・バルブラ[203]の執政官軍は軍団不足の状態ですが、すべての点で通常の執政官軍として扱われます。最初に編成された軍団はバルブラの執政官軍に編成され、指揮されます。

カンパニア軍団：レギウム[It-6015]のカンパニア軍団は守備隊であり、かなりの野心家で邪な考えを持つ、言うなれば迷惑なマフィアの原型である前執政官デキウス・ユウェリウス（ゲームには登場しません）の指揮下にありました。カンパニア軍団は8戦力の守備隊で、移動させることはできません。ローマ軍プレイヤーはローマ軍のリーダーを派遣し、その戦力を同盟市民部隊にのみ合流させることが可能です。ともあれ、ユウェリウスは、海峡の対岸メッサナでうまくやっているマメルティニを羨望のまなざしで眺めていました。ピュロスが陸上戦闘で何らかの勝利を収めるか、イタリア内の大・中都市を占領した場合、カンパニア軍団は反乱をおこします。これはゲームにおいてはそれほど大した意味は持たず、ただ、カンパニア軍団が誰の支配も受けなくなるために、どちらかのプレイヤーがレギウムを占拠しようと考えた際にまずカンパニア軍団を追い出さなければならない、という変化が生じるだけです。「反乱中」マーカーをカンパニア軍団の上に置きます。このマーカーはローマがレギウム内に守備隊を置か、反乱が鎮圧されるまで置いたままとなります。

略奪と破壊：トゥリイ[It-5509]は既に略奪されています。マーカーを置いて、略奪後であることが分かるようにしてください。

戦象：ローマ兵はこれまでに象を見たことがなかったので、ピュロスと最初に戦火を交えたヘラクレアの戦場で初めて象を見たとき、ほとんどのローマ軍団兵は、集団心臓発作に見舞われたかのように、次々と自分の村に帰りたいという強い衝動に駆られました。これを反映して、エピルス軍プレイヤーが初めて象を戦闘に投入(8.36項)した時は、戦象表を使用する代わりに自動的に戦闘結果表のサイの目に+5(もしピュロスが防御側だった場合は-5)の修正を適用します。この修正は1度きりです。

攻城兵器：ローマとシラクサ軍だけが、ゲームを通して1個だけ攻城兵器を使用することができます。どちらのプレイヤーも攻城戦遂行能力を増加させることはできません。

ゲームデザインに関して:ピュロスはこの地域では攻城戦を行う能力をほとんど持っていませんでした。

シラクサの防御能力：シラクサは特に攻略するのが難しい都市でした。シラクサは大都市なので固有防御力は「7」ですが、強襲を受けた場合、攻撃側は強襲のサイの目から1を引かなければなりません。

紳士ピュロス：エピルス軍プレイヤーはいかなる都市に対しても略奪を行うことができません。ピュロスは極めて騎士道精神あふれた男であり、略奪をとっても野蛮な行為だとみなしていたと複数の資料が伝えています。ピュロスは、占領したローマの町の住人に対し、通常極めて「いい人」として振る舞いました。信じるべきでないのかもしれませんが、リウィウスの記載通りなら、ピュロスのとった「頭も心も降伏させる」という手法は、不快と言ってもいいぐらいに決まったようにお互いを叩きのめしてきた片田舎の市民たちの方法とはいささか異なっていました。

勝利

次の条件が満たされた場合、ゲームは終了し、ピュロスの勝利となります。

- いずれかのターン終了時、ピュロスがローマ[It-3714]を占領している
- いずれかのターン終了時、ピュロスが、カプア[It-4412]、メッサナ[It-5915]、レギウム[It-6015]、シラクサ[It-6419]およびリバエウム[It-5526]を同時に占領している
- いずれかのターン終了時、ピュロスの勝利得点が50点(下記を参照してください)以上ある
- 280、279もしくは278年ターン終了時、ピュロスがカンパニアを含むイタリアの州6つを支配している

ゲームデザインに関して:上記の地域の併合は、ローマの抗戦意欲を削ぎ、ピュロスとの和平交渉を行うことで元老院の意見がまとまる可能性を示しています。これにより、ピュロスは兵力の供給源を得ることができ、ギリシアに戻ってマケドニアの王冠をつかみ取るための力を得ることができるのです。

ピュロスが死亡した場合、ローマが勝利し、エピルス軍は帰郷します。

10年(10ターン)終了時に上記条件が何も満たされていない場合、獲得した勝利得点の総数が高いプレイヤーの勝利となります。

以下の場所を支配している場合勝利得点を得ることができます。

州1つにつき ^[a]	3点	タレントウム	3点
シラクサ	5点	レギウムとメッサナ	3点
カプア	3点	リバエウム	3点

a = コルシカ、サルジニアおよびシチリアを含みますが、メリタは含みません。都市の支配による勝利得点は、州の支配による勝利得点に加算されます。

ローマおよび略奪された都市からは勝利得点は得られません。

州情報表

シナリオ: 鷲は舞い降りた (Eagle Has Landed)

年間動員力

州	同盟レベル	支持陣営	歩兵/騎兵	出身地
ラティウム	本国州	ローマ	0/0	(なし)
カンパニア	4*	ローマ	9/2	イタリア
エトルリア	4*	ローマ	12/1	イタリア
ウンブリア	4*	ローマ	5/1	イタリア
アリヌム[2708]、ファヌム・フォルトゥナエ[2908]、セナ・ガリカ[3008]は存在しません				
ピケヌム	4*	ローマ	2/0	イタリア
アンコナ[3107]は存在しません				
サビヌス	4*	ローマ	10/0	イタリア
メッサナ	3	ローマ	3/0	ギリシア
サムニウム	2	ピュロス	14/2	サムニウム
アブリア	3	ピュロス	7/2	イタリア
ルカニア	3	ピュロス	6/1	イタリア
ブルッティウム	3	ピュロス	3/1	イタリア
カラブリア	4*	ピュロス	15/1	タレントウム
東シチリア	2	ピュロス		
シラクサ			6/1	シラクサ
レオティニ			1/0	ギリシア
タウロメニウム			1/0	ギリシア
エンナ			2/0	ギリシア
西シチリア§	0	(なし)	0/0	(なし)

*カンパニア、エトルリア、ウンブリア、ピケヌム、サビヌスはローマの同盟国で、カラブリアはピュロスの同盟国です。その他の州は全て独立状態です。

§サルジニア、コルシカおよびメリタは西シチリアの一部とみなします。これらの地域はすべてカルタゴが支配しています。

中都市の固有防御力は全て「3」です。

ローマイタリアは、ラティウム、カンパニア、サビヌス、ピケヌム、ウンブリアおよびエトルリアで構成されます。

雷光 (Thunderbolt)

ハンニバルのイタリア侵攻；紀元前218年～216年

シナリオ難易度：3



プレーにあたって：これは第2次ポエニ戦争開戦時を取り上げた簡易シナリオです。多くの追加ルールを省き、基本的なシステムのみ使用します。このゲームのプレー方法を学んだり、一人プレーをちょっとやってみるのに適したシナリオです。このシナリオは、ほとんどはハンニバルと同様のことをやってのけられるのか、もしくは、それを阻止できるのかを試してみるためのものです。そのため、ローマ軍がハンニバルに勝利したとしても、手放して喜べるようなものでもありません。

ゲームの長さ

このシナリオは紀元前218年から216年の、たった3年（3ターン）しかありません。3時間以内でプレーできるので、担当陣営を変えて、どちらが良い成績を収められるかやってみることもできます。

ゲームのバランス

確かに、史実のハンニバルと同じ結果を残すのは容易ではありませんが、そこに醍醐味があるのです。ハンニバルは3年間でローマの大軍3つを打ち負かし、南部イタリアの大半で作戦拠点を確立しました。同様の成果を上げるのはカルタゴ軍プレーヤーにとって難しい相談でしょう。反対に、この3年間のリーダーの指揮能力の低さを考えると、ローマはただ生き延びることさえ簡単な仕事ではありません。実際、これは史実を再現できるのかどうかもしくは超えられるかどうか、歴史に挑むシナリオなのです。

マップ

このシナリオではイタリアマップのイタリア部分だけを用います。シチリア、サルジニア、コルシカは使用しません。

使用ルール制限

このシナリオでは以下のルールは使用しません。

- ・選出（RRR 5.2項）
- ・制海権ルール（7.0項）：プレー手順の制海権構築／再配置セグメントは行いません
- ・外交および外交官（12.3項）
- ・神託（13.0項）：神託マーカーは使用しません

プレー補助備品

- ・ローマ軍ディスプレイ
- ・ローマ軍都市占領ディスプレイ
- ・非ローマ軍ディスプレイ
- ・非ローマ軍都市占領ディスプレイ

初期配置

初期配置ヘクスは全てイタリアマップ内です。都市ヘクスのユニットは、特に記載がない限り都市内に配置してください。

ローマ軍

ヘクス／都市

ローマ[It-3714]

プラケンティア
[It-1514]*

ユニット

軍団歩兵10戦力、首都法務官^[c]

P.コルネリウス・スキピオ[401]（執政官^[a]）；
第III軍団、第IV軍団、ガリア歩兵2戦力、
イタリア歩兵4戦力[第I執政官軍]

T.センプロニウス・ロンクス[402]（執政官^[b]）；
第I軍団、第II軍団、シチリア歩兵8戦力

*これらのユニットは都市外に配置します。

アリミヌム[It-2708] 軍団歩兵2戦力

アレティウム[It-2613] 軍団歩兵2戦力

ピサ[It-2315] 軍団歩兵1戦力

軍団はすべて新兵で、完全戦力です。このシナリオでは共和政期の軍団構成を使用します。

a = コルネリウス・スキピオは第III・IV軍団の統帥権を持ちます。

b = センプロニウス・ロンクスは第I・II軍団の統帥権を持ちます。

c = 無作為に引いた特別首都法務官1人を首都法務官に任命します。

攻城戦遂行能力初期値：-3

カルタゴ軍

ヘクス／都市

タウリノルム
[It-1221]*

ユニット

ハンニバル[最高司令官]、**ハスドルバル・ギスゴマゴ**、**ハンノ・ボミルカル**、**マハルバル**

アフリカ歩兵21戦力

イベリア歩兵15戦力

ガリア歩兵19戦力

エリートヌミディア騎兵13戦力

イベリア騎兵16戦力

アフリカ戦象4戦力

*これらのユニットは都市外に配置します。

攻城戦遂行能力初期値：-3

ゲームの開始

ゲームはハンニバルがアルプス越えを行った後の、紀元前218年の晩夏から始まるので、最初のゲームターンには、以下に記すようないくつかのLAMの制限が存在します。

- ・ハンニバルは2個のLAMしか使用できず、そのうち1つはゲーム開始時に使用されます。他のカルタゴ軍リーダーに関しては、すべてのLAMが使用可能です。
- ・ローマ軍は執政官LAMを1個受け取りますが、これはロンクスの活性化に使用しなければなりません。これはもちろん、史実を反映させるためです。もし、史実通りの展開を望まないのであれば、この制限を無視してどちらの執政官を活性化させても構いません。

上記のLAMと攻城戦損耗マーカー3個をLAMプールに入れてゲームを開始します。神託マーカーは使用しません。最初のゲームターン（紀元前218年）は、プレー手順の初めから3フェイズは行わず、ハンニバルの任務フェイズから開始します。

ローマ軍は218年の（第1）ターンには新しい軍団を編成したり、今ある軍団に増援を送ったりしてはいけません。

「非常事態」（RRR 5.28項）は最初のターンには適用されません。

特別ルール

ローマ政務官

執政官：ローマ執政官と地方執政官の違いはありません。担当の州はなく、ローマイタリアと2つのリグリア州、ウェネティア州およびガリアの州内であれば、任務行動に制限はありませんが、ローマ市内に入る際には、元老院の許可が必要です。執政官は、ローマ市内、もしくは軍と一緒に配置しなければなりません。

執政官の選出：ローマ軍プレイヤーは下記のように、史実通りに執政官を任命することができますが、死亡／負傷の場合には交代させることが可能です。

紀元前217年

執政官：Cn.セルウィリウス・ゲミヌス[404]、C.フラミニウス[405]

紀元前216年

執政官：C.テレティウス・ウァロ[404]、L.アエミリウス・パウルス[409]

前執政官：L.ポストゥミウス・アルビヌス[411]

必要であれば、セルウィリウスとフラミニウスの2人を前執政官に任命することができます。

独裁官：クイントゥス・ファビウス・マクシムス・ウェラコス[406]を、1年のみの任期で独裁官に任命することができます。独裁官の在任中、ファビウスは回避を試みる際、ローマの矜持による不利なサイの目修正を受けません。独裁官が選出された場合、M.ミヌキウス・ルフスを騎兵長官とすることができます。

前執政官：ローマ軍プレイヤーは、必要ならば前執政官や死亡したリーダーの補充の追加のリーダーとして、M.イウニウス・ペラ[410]もしくは戦闘力「D」以下の政務官を任命することができます。軍事的才能があるリーダーの不足がこの当時のローマ軍の抱える明らかな問題点の一つでした。

このシナリオでは使用しないルールは以下の通りです。

神託：神託マーカーはLAMプールには加えません。

制海権：制海権ルール（7.0項）は使用しません。海上輸送も使用できません。

外交：外交と外交官のルール（12.3項）は使用しません。同盟レベルは大勝利か荒廃によってのみ変更されます。同盟レベルが自陣営寄りであれば、その州内の都市に自由に出入りすることができます。

動員

ローマ軍の軍団編成は標準ルールに従います。

カルタゴ軍は、勝利するたびにエトルリアとウンブリア以北のいずれかの州においてガリア歩兵10戦力を得ることができ、大勝利した場合には25戦力を受け取ることができます。どちらの場合も動員任務にはあたりません。

カルタゴ軍は以下の州情報表に記載された内容で、動員ルールに基づき、支配しているイタリア内の州から兵力を得ることができます。動員した部隊は、その州もしくは隣接した州にいるカルタゴ軍とともに配置します。

勝利条件

カルタゴ軍が勝利するには、史実のハンニバルと同様、もしくはそれ以上の成果が必要です。それを阻止すればローマ軍の勝利です。紀元前216年ターンの終了時点で、開始時にローマが支配していたローマイタリア内の州を地続きで7州、もしくは地続きの5州とカプアを支配していればカルタゴ軍の勝利です。勝利条件判定の際は、南北エトルリアは別の州とみなします。ただし、ハンニバルが戦闘で大勝利を1回収めるごとに上記条件の州は1つずつ減少し、ローマ軍が戦闘で1回勝利するごとに必要な州は1つずつ増加します。また、いつの時点であれ、ローマを占領すればハンニバルの勝利となります。カルタゴ軍の勝利条件が満たされなかった場合はローマ軍の勝利です。

州情報表

シナリオ；雷光（Thunderbolt）

州	陣営	動員力			出身地
		歩兵	騎兵		
ラティウム	ローマ	0	0		（なし）
カンパニア	ローマ	4 ^a	0		イタリア
エトルリア	ローマ	2	0		イタリア
ウンブリア	ローマ	1	0		イタリア
ピケナム	ローマ	1	0		イタリア
サビヌス	ローマ	2	0		イタリア
サムニウム	ローマ	4	1		イタリア
アブリア	ローマ	2	0		イタリア
ルカニア	ローマ	1	0		イタリア
ブルッティウム	ローマ	15	1		イタリア
カラブリア	ローマ	2	0		イタリア
ガリア・シスパダナ	ローマ	0	0		（なし）
ウェネティア	ローマ	0	0		（なし）
ガリア・トランスパダナ	カルタゴ	0	0		（なし）
リグリア・タウリニ	カルタゴ	4	0		リグリア
リグリア・フリニアテス	カルタゴ	3	0		リグリア

a = カルタゴがカプアを支配している時。そうでない場合は0です
 全ての中都市の固有防御力は「4」、ローマの固有防御力は「10」です。

歴代執政官就任年一覧

ID番号	氏名	官職／就任年	備考	ID番号	氏名	官職／就任年	備考
101	カイウス・ポエテリウス・リボ	C326		203	L.アエミリウス・バルブラ	PC280	
102	L.フリウス・カミルス	C325		204	M.クリウス・デントトゥス	C275,C274	‘c’
103	D.ユニウス・ブルトゥス・スカエウア	C325		205	P.デキウス・ムス	C279	
104	L.パピリウス・クルソル	C326,D325,D324 C320,C319,C315 C313,D310,D309	‘a’	206	P.スルピキウス・サウエリオ	C279	
105	C.スルピキウス・ロングス	C323,C314,D312		207	C.ファブリキウス・ルスキヌス	C278	‘d’
106	Q.アウリウス・ケレタヌス	C323,C319	‘k’	208	Q.アエミリウス・パプス	C278	
107	Q.ファビウス・マクシムス・ルリアヌス	ME325,ME324 C322,D315,D313 C310,C308	‘b’	209	P.コルネリウス・ドラベッラ	C283	‘e’
108	L.フルウィウス・クルウス	C322,ME316		210	P.コルネリウス・ルフィヌス	C277	‘f’
109	A.コルネリウス・コッスス・アルウィナ	D322		211	C.イウニウス・ブブルクス・ブルトゥス	C277	
110	T.ウェトゥリウス・カルウィヌス	C321		212	Q.ファビウス・マクシムス・ゲルゲス	C276	
111	Sp.ポストゥミウス・アルビヌス	C321		213	L.コルネリウス・レントウルス・カウディヌス	C275	
112	Q.プブリリウス・フィロ	C327,PC326,C320,C315		214	Ser.コルネリウス・メレンダ	C274	
113	L.コルネリウス・レントウルス	C327,D320		215	C.ファビウス・リキヌス	C273	
114	M.フォリウス・フラキナトル	ME320,C318,ME314		216	C.クラウディウス・カニナ	C273	
115	L.プラウティウス・ウェンノ	PC322,C318		217	L.パピルス・クルソル	C272	
116	C.ユニウス・ブブルクス・ブルトゥス	C317,C313,ME312,C311 ME310,ME309		218	Sp.カルウィリウス・マクシムス	C272	
117	Q.アエミリウス・バルブラ	C317,C311		219	K.クウイントゥス・クラウドゥス	C272	
118	L.アエミリウス・マメルキウス・プリウエルナス	D316		220	C.ゲヌキウス・クレスピナ	C276,C271	‘g’
119	M.ポエテリウス・リボ	C314,ME313		401	P.コルネリウス・スキピオ	C218,PC217-11	‘h’
120	M.ウァレリウス・マクシムス	C312		402	T.センプロニウス・ロングス	C218	
121	P.デキウス・ムス	C312,C308		403	Cn.コルネリウス・スキピオ		‘i’
122	C.マルキウス・ルティルス	C310		404	Cn.セルウィリウス・ゲルミヌム	C217	
201	P.ウァレリウス・ラエウィニウス	C280		405	C.フラミニウス	C217	
202	Ti.コルンカニウス	C280		406	Q.ファビウス・マクシムス・ウェラコッス	D217,C214,209	‘i’
				407	M.ミヌキウス・ルフス	D217	‘i’
				408	C.テレンティウス・ワッロ	C216,PC218,214,213.207	
				409	L.アエミリウス・パウルス	C216	
				410	M.イウニウス・ペラ	D216	‘i’
				411	L.ポストゥミウス・アルビヌス	PC216,C215	‘j’

* = 個人名・氏族名・家門名のすべてを記さなければ個人を特定できないので当然です。

** D = 独裁官；C = 執政官；PC = 前執政官（州担当法務官への就任も含みます）；PU = 首都法務官；PP = 非ローマ人担当法務官

a = パピリウス・クルソルは、当時の法で禁じられていたにも関わらず2年続けて執政官に選出されたことが分かっています。なぜ、どうしてそれが可能だったのか、ほとんど明らかではありません。彼は紀元前325～324年に独裁官にも就任していて、324年は執政官不在です。最近の調査では問題ないとされているものの、このパピリウスが本当にパピリウスなのかに関してはいささか疑問もあります。

b = ファビウス・マクシムスの騎兵長官としての役目は、実質的には第2の独裁官でした。この年（紀元前324年）は執政官不在であり、独裁官2名のシステムを試す機会になったのかもしれません。

c = 出っ歯のためにその名がついた、クリウス・デントトゥスは、マレウエントゥムでピュロスに勝利した功績から、執政官に再選出されました。マレウエントゥムはサムニウムの主要都市であり、ローマ軍が占領したのちベネウエントゥムと改名されました。

d = ファブリキウスは多忙な男で、以前執政官であった紀元前282年には副官として赴いたアウスクルムの戦いで負傷したり、ピュロスへ暗殺計画があることを知らせに行ったりもしています。ファブリキウスとアエミリウス・パプスとドラベッラは、ヘラクレアの戦いの後のピュロスへの使者にもなりました。

e = 執政官や前執政官にはなっていないけれども、この時期に健在であったリーダーがもう少し必要だったので、ドラベッラはここに追加されています。彼は紀元前283年に執政官になっています。

f = ルフィヌスはその蓄財癖のために職、そして元老院からも追放されました。

g = 実際の紀元前271年の執政官は「L.」ゲヌキウス・クレスピナでしたが、「C.」ゲヌキウスは270年にも執政官であるので、この2人のカウンターを両方とも用意するのはやりすぎと考えました。話はそれますが、ピュロスの時代、執政官退任後、法務官などになることはほとんどありませんでした。ピュロスやサムニウム族に多くの問題で悩まされた後もローマ軍は小規模で、8個軍団を超えることはまずありませんでした。

h = スキピオ・アフリカヌスの父で、紀元前217年から亡くなる211年まで、スペインで前執政官と同等の統帥権を与えられていたことはよく知られています。彼の弟、「Cnaeus」も同様です。

i = 元老院の「ファビウス派」領袖。遅滞回避戦術の提唱者であり、その功績から「クンクタトル」と呼ばれました。政治的に非常に精力的な人物でした。彼の同名の息子 (ID=346) は、終戦に向けて前執政官に任命されました。彼と政治的、軍事的また信条的に対立していたのがM.ミヌキウス・ルプスで、直面する全ての問題に真っ向からぶつかって解決するという信念を持つ、古い猪突猛進タイプの人物でした。この後2度と繰り返されることのなかった政治的愚行、敵対するファビウスとミヌキウスの2人が同じ年に独裁官選出ということがありましたが、機能しませんでした。ファビウスはポストゥミウスの敗北の際、補欠執政官にも選ばれています。備考「j」を参照してください。

j = これは重要で、注意深く読んでください。まず信じられないでしょうが…。紀元前216年にカンナエで戦死したのに、ポストゥミウスの名前はしっかりと記載されているようです。彼は215年の執政官として何ができたのでしょうか？実は、オファント川の岸辺でガリア兵の剣に倒されるまで、ポストゥミウスは215年の執政官に内定していました。そのため、記録上は執政官に任官したと扱われているのです。ともあれ、クラウディウス・マルケルスが代理として任命されたようですが、そのような選出は無効であるとみなされて退任しています。ゲームにおいてはこのような事実は何の意味も持ちませんが、死亡した者も選出するというイタリアの手法は、シカゴに引き継がれているようです。

k = 同名の彼の息子は紀元前315年に騎兵長官となっていますが、表からは割愛しました。

l = ID=403のCn.コルネリウス・スキピオは、ポエニ戦争全体を扱うシナリオに登場予定です。シナリオ「雷光」では官職には就いていません。

参考資料

Bath, Tony, *Hannibal's Campaigns* (Barnes & Noble, NY, 1992) 1人のウォーゲーマーの1981年の著作の再版です。3度のポエニ戦争すべてを意外に優れた軍事的視点から観察しており、Bathが非常に入れ込んでいるハンニバル（われわれも同様です！）が特に強調されています。優れた分析と海軍情報、そして多くの裏付けのある意見が述べられています。

Bradford, Ernle, *Hannibal* (Dorset Press, NY, 1991) とても読みやすい、偉大なバルカ家とカルタゴ支持者達の一般史ですが、資料をよく把握し、数字を記載し、理由の考察などを行なっています。

Broughton, T. Robert S., *The Magistrates of the Roman Republic* (American Philological Association, NY, 1951) この本は、執政官、独裁官、政務官、法務官、副官、その他共和政ローマの歴史上の任官者全員が記載されています（彼らすべてを準備できると思いますか？）。あとがきには、大まかではあるけれども、彼らの軍事能力に関して若干考察があり、また、懲戒免職執政官や放浪のウェスタの処女といった興味深い付随情報も記載されています。

Caven, Brian, *The Punic Wars* (Barnes & Noble, NY, 1992; reprint of 1980 edition) もう1つの、ハンニバルだけでなく、カルタゴとローマの関係全体に関する優れた本です。第3次ポエニ戦争とシチリアの詳細といった、現代の他の資料が全く無視している地域を詳しく調査しています。ポエニ戦争に関して1冊読むとすればこの本です。

Cornell, Tim and Matthews, John, *Atlas of the Roman World* (Facts On File, NY, 1982) これらのファクツ・オン・ファイル社のアトラスは、多くの地図と情報を含んだ、とてもしゃれた作品で、装丁と解説文もとても上等です。都市や町に関して、特にローマ初期、いつから存在するのかを知る良い資料です。

Kiepert, Dr. Henry, *Atlas Antiquus, 12 Maps of the Ancient World* (Leach, Shewell & Sanborn, NY, ?) これは、古典時代のローマやシチリア、ヒスパニアなどの極めて詳細な地図の改定版です。古典時代がいつを指すのかは、この本の出版年（推定紀元1900年前後）と同じぐらい重要な問題です。しかし、良い視力をお持ちなら、使い古されているけれども、とても有益な資料です。

Livy (Titus Livius); tranltd by Betty Radice, *Rome and Italy* (Penguin Books, NY, 1982) サムニウム戦争の、現存するもっとも重要な1次資料で、この版は初期ローマに関するリウィウスの主要な著作の中の巻VI〜Xが収めてあります。文章はかなり散漫で、サルモンはその間違いの多さを指摘しています。われわれは古代ローマにいなかったからわからないけれども、いくらかは訂正の余地があるようですが、真に興味深いのは、リウィウスがどれほどインテリであったかということです。

Motta, Guiseppe (Dir. de Cartografica), *Atlante Storico Illustrato* (Istituto Geografica de Agostini, Novar, 1974) (ローマでなく) イタリアの歴史に極めて特化したイタリアの地図です。

Nofi, Al, *Imperium Romanum II* (West End Games, NY, 1985) この巨大なローマ帝国の歴史シミュレーションは、所々いささか凝り過ぎであるものの、今でもウォーゲームの中核の1つです。数名の親友の助けを受けたノフィの調査は常に徹底しており、州や都市の評価は、このゲームでも多くを参考にしていますし、とても便利な参考文献も付属しています。そして、アルの参考文献から2行引用しているので、ここに当然の謝辞を送ります。

Polybius; tranltd by Ian Scott-Kilvert, *The Rise of the Roman Republic* (Penguin Books, NY, 1979) これまでいろいろな資料を記載してきましたが、これが全ポエニ戦争の基本資料です。ポリビウスが他の歴史学者たちと比べて非常に読みやすい理由、極めて詳細で驚くべき量の「なぜそうなったか？」が記載されています。この版は立派な地図が付属しており、絶対不可欠な書物です。

Salmon, E.T., *Sammium and the Samnites* (Cambridge Univ Press, NY, 1967) ラップグループではなく、サムニウム族に関する最も新しい資料です（この後誰も執筆しなければ、の話ですが）。少なくとも詳しいという点ではかなり詳細で、良い資料、良い書物です。サルモンは、われわれが知らないことを述べるのとにかく多くの時間を割いており、多くの1次資料の誤りを、自分が多分正しいと思う内容に訂正しようとしています。

von Hagen, Victor W., *Roman Roads* (World Publishing Co., Cleveland, 1996) 書店の子供用書籍の中に見つけたら驚愕するでしょう。ローマの道路体系の完全な地図と年代別の建築物表が付属しています。

この他、GMTゲームのS.P.Q.R中にも、ピュロス関係の全資料を含め、多くの文献を掲載しています

索引

項目は全てRise of The Roman Republic (RRR)のルールを参照してください。

同盟国軍リーダー(Allied Leader): 5.51, 5.75
同盟国(Allies): 2.2, 5.45, 5.52, 5.54, 10.42, 10.43
同盟国軍移動(Ally Movement): 5.44, 6.13
待ち伏せ(Ambush): 6.58
軍(Army): 2.2
攻撃(Attack): 5.55
損耗ポイント(Attrition Point): 6.41
神託(Augury): 3.0[E]
補助兵(Auxiliares): 2.2, 5.45, 5.52, 5.54, 5.56, 9.9;
編成(Raising): 10.15
配置(Placement): 10.24
回避(Avoidance): 5.46, 5.53, 8.23
戦闘(Battle): 5.53, 5.56
包囲下(Besieged): 5.21, 5.22, 5.32, 5.34, 10.23, 10.25, 10.43
行動力(Campaign Rating): 5.48, 5.66, 5.67, 7.39, 7.42, 9.8
騎兵(Cavalry): 2.2, 8.34, 10.14, 10.44, 10.46
訴追(Censure): 5.61, 5.67, 5.68
市民(Citizens): 2.2, 5.7, 10.42, 10.43, 10.46
都市(City): 5.28, 5.34, 6.38
再建(Rebuild): 3.0[A/I]
沿岸ヘクス(Costal hex): 2.1
指揮効率(Command Efficiency; CER): 5.56, 8.31, 9.31
指揮階級(Command Hierarchy): 5.26, 5.34, 5.51, 5.52, 5.54;
制限(Limits): 5.45
ゲームの備品(Components): 2.0
共同作戦(Coordination): 5.54, 5.55, 5.62, 5.64
執政官(Consul): 2.2, 5.1, 5.24, 5.29, 5.34, 5.43, 5.44, 5.51, 5.52, 5.53, 5.54, 5.67, 5.68, 7.21, 10.12, 10.16, 10.18
地方執政官(Field): 5.2, 5.22, 5.66
ローマ執政官(Rome): 5.2, 5.21, 5.22, 5.44, 9.6
執政官軍(Consular Army): 2.2, 5.1, 5.32, 10.11, 10.16, 10.18
政務官への配属(Magistrate Assignments): 5.21, 5.22, 5.23, 5.26, 5.28
(出身地別の)戦闘団(Contigent): 8.34, 10.15, 10.41
継続(Continuation): 5.61
カウンター(Counter): 2.2
荒廃(Devastation): 3.0[F/1, F/2]
独裁官(Dictator): 5.1, 5.21, 5.26, 5.28, 5.32, 5.34, 5.42, 5.43, 5.44, 5.51, 5.55, 5.61, 5.64, 5.66, 9.6, 10.12
軍団の解散(Disbant: Legions): 3.0[B/I], 5.21, 5.22, 5.29, 5.33, 10.16, 10.18
選出(Elections): 3.0[B/4], 5.28, 5.42, 10.11
順番(Order): 5.2
手順(Procedure): 5.2
ローマ執政官(Rome Consul): 5.21
地方執政官(Field Consul): 5.22
前執政官(Proconsul): 5.23
法務官(Praetor): 5.24
首都法務官(Praetor Urbanus): 5.25
独裁官(Dictator): 5.26
騎兵長官(Magister Equitum): 5.26
新編成軍団(New Legions): 5.29

非常事態(Emergency): 5.2, 5.25, 5.26;
軽度／高度非常事態(Major/Minor): 5.28
ガリア州(Gallic Provinces): 2.1, 5.66
守備隊(Garrisons): 9.9, 10.48, 10.56, 10.57
ガリア人(Gauls): 9.8
指揮官(Generals): 2.2
策略(Guile): 5.66, 5.67, 9.6
統帥権(imperium): 2.2, 3.0[B/2], 5.1, 5.29, 5.45;
担当州(Assignment): 5.2;
ローマ執政官(Rome Consul): 5.21;
地方執政官(Field Consul): 5.22;
前執政官(Proconsul): 5.23;
法務官(Praetor): 5.24;
首都法務官(Praetor Urbanus): 5.25;
独裁官(Dictator): 5.26;
騎兵長官(Magister Equitum): 5.26;
延長(Prorogue): 5.3
駐留損耗(Inertia Attrition): 3.0[G/I]
歩兵(Infantry): 2.2, 5.47, 8.31, 10.15, 10.31, 10.44, 10.46
イニシアチブ(Initiative): 3.0[C/2];
行動力: 5.24, 5.26, 5.28, 5.66
迎撃(Interception): 5.54, 5.62, 5.64
イタリア(Italy): 2.1, 5.66, 10.12
LAMプール(LAM Pool): 3.0[C/I], 5.24, 5.25, 5.26, 5.28, 5.46, 5.78, 7.22, 8.67, 10.22, 10.43
リーダーの死傷(Leader Casualties): 5.47, 5.48;
政務官(Magistrates): 8.34
リーダー／政務官の補充(Leader/Magistrates Replacement): 8.67
副官(Legate LAM): 10.22, 10.25
副官(Legatus Legionis): 5.1
軍団(Legion): 2.2, 5.1, 5.32, 5.41, 5.42, 5.46, 5.55, 5.56, 10.22, 10.23, 10.24, 10.25;
ローマ市民部隊／同盟市民部隊(Components: RL/AL): 10.17, 10.21, 10.25;
除去(Elimination): 5.33;
政務官への配属(Magstrates Assignment): 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.29, 8.31, 9.31, 10.11;
新兵(Recruit): 10.13, 10.17, 10.31;
戦力の分配(SP distribution): 10.17;
戦力(Strength): 2.1;
ベテラン(Veteran): 8.31, 10.17, 10.31
強奪(Looting): 9.8
軍団の損害(Losses, Legions): 8.34
騎兵長官(Magister Equitum; ME): 5.1, 5.26, 5.28, 5.32, 5.42, 5.43, 5.44, 5.51, 5.55, 5.61, 5.64
政務官(Magstrate): 2.2, 5.1, 5.32, 5.52, 5.54, 5.61, 6.13, 9.9;
任命(Assignments): 5.2, 5.29;
LAMs: 4.16, 4.17, 5.26;
プール(Pool): 5.2, 5.21-5.26, 5.33, 5.34, 5.68;
制限(Restrictions): 5.41, 6.58
動員(Manpower): 5.44, 7.53;
補助兵(Auxiliaries) : 10.15;
軍団編成(Raise Legions): 5.21, 5.29, 5.64, 10.1, 10.12;
軍団の戦力増強(Reinforcing Legions): 10.14;
ローマ軍の配置(Roman Placement): 10.21, 10.22
任務(Operations): 3.0[D/I], 5.33, 5.44, 5.67, 10.22, 10.42;
動員(Manpower): 10.12, 10.45;
移動(Movement): 5.41, 5.42, 5.46, 5.52, 5.55, 5.62, 5.64, 5.76;
元老院の許可(Senate Permission): 5.6, 5.61, 5.65

最高司令官(Overall Commander): 6.13;
ローマ軍(Roman): 5.44
港(Port): 6.38, 5.42, 10.21, 10.23, 10.25
法務官(Praetor): 5.1, 5.21, 5.22, 5.24, 5.29, 5.32, 5.34, 5.42, 5.46, 5.51, 5.52, 5.67, 5.68, 9.6
首都法務官(Praetor Urbanus): 5.1, 5.25, 5.32, 5.46, 5.63, 10.32
前執政官(Proconsul): 5.1, 5.21, 5.22, 5.23, 5.29, 5.32, 5.34, 5.43, 5.51, 5.52, 5.66, 5.67, 5.68, 7.21, 9.6
統帥権延長(Prorogue): 3.0[B/2], 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.3, 5.31, 5.42, 5.66;
条件(Eligibility): 5.32;
攻城戦(Siege): 5.34
州(Province): 5.21, 5.22, 5.23, 5.24, 5.29, 5.41, 5.61, 5.66, 5.76, 6.41, 10.21, 10.44;
本国(Home): 6.41
回復(Recovery): 3.0[G/4]
道路(Roads): 2.1, 6.41
ローマの軍紀(Roman Discipline): 8.31
ローマの矜持(Roman Honor): 8.23
ローマイタリア(Roman Italy): 2.1, 5.21, 5.22, 5.23, 5.29, 5.66, 6.41, 10.21, 10.22, 10.23, 10.24, 10.25
都市ローマ(Rome; city): 5.25, 5.26, 5.28, 5.46, 5.475.63, 5.66, 9.31, 9.6, 10.12, 10.23, 10.24, 10.32
ローマ守備隊(Rome Garrison): 5.1, 5.25, 5.46, 5.63, 5.66, 10.23
海洋(Seas): 2.1
元老院(Senate): 5.26, 5.6, 10.11;
許可(Permission): 5.21-5.26, 5.41, 5.43, 5.46, 5.65;
軍団制限(Legion Limit): 5.55;
凱旋要求(Request Triumph): 5.48;
州からの移動(Leaving Province): 5.61;
緊急追撃(Hot Pursuit): 5.62;
ローマ(Rome): 5.63;
軍団編成(Raise Legions): 5.64, 10.16;
手順(Procedure): 5.66
プレー手順(Sequence of Play): 3.0
シチリア(Sicily): 2.1, 10.12
強襲(Siege Assault): 5.47, 5.48, 5.53, 5.55, 5.56, 9.31, 9.8
攻城戦損耗(Seige Attrition): 3.0[D/2], 5.47, 5.48, 5.56, 9.55, 9.8
攻城兵器(Siege Engine): 10.13, 10.41, 10.44;
配置(Placement): 10.24, 10.43
停止(Stop): 5.41, 5.47, 5.62, 5.76, 6.38
訓練(Training): 3.0[G/3];
軍団(Legions): 5.46, 5.63, 10.3, 10.31, 10.32
寝返り(Treachery): 9.6, 9.8
凱旋(Triumph): 5.21-5.24, 5.26, 5.47, 5.67;
要求(Request): 5.48
包囲下(Under Siege): 5.28, 5.34, 6.38, 10.21, 10.23 (Besieged参照)
勝利(Victory): 3.0[G/5];
戦闘(Battle): 5.47, 5.67, 10.31;
大勝利(Major): 5.67, 10.31;
強襲(Siege Assault): 5.47;
攻城戦損耗(Siege Attrition): 5.47
冥王の訪問(Visit from Pluto): 3.0[B/3]

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC 地名索引

ガリア・マッシリア [3]		ウンブリア [3]		ルカニア [3]		メガラ	6219
アレラテ	1329	センティヌム	2909	パエストウム*	4911	シラクサ(L)***	6419
アクア・セクスティアエ	1528	アリミヌム(M)*	2708	ポテンティア	4908	ネトウム	6420
マッシリア(M)***	1629	ファヌム・フォルトゥナ	2908	ウェナ	5011	ヘロルス	6520
		セナ・ガリカ	3008	ブルクセントウム*	5100	カメリナ	6222
リグリア・タウリニ [2]		カメリヌム	3109	グルメントウム	5109		
ケメネルム*	1723	スボレティウム	3311	ヘラクレア	5407	西シチリア [3]	
タウリノルム	1221			メタポントウム**	5306	アグリゲントウム(M)	5923
ウェルケラ	1219	ピケヌム [2]				ヘラクレア・ミノア	5825
ハスティ	1319	アンコナ	3107	カラブリア [2]		ケファロアディウム	5720
アルビンガウヌム	1719	フィルムム	3208	タレントウム(L)***	5405	テルマエ	5522
		トルエントウム	3307	ブルンディシウム**	5402	パノルムス(M)**	5423
リグリア・フリニアテス [2]		アスクルム	3308	ヒドゥルントウム*	5701	セゲスタ	5425
ゲヌア**	1717	カストラ・ノウム	3407	ウツェントウム	5803	ドレパヌム(M)**	5326
デルトナ	1516	ハドリア	3508			リリバエウム(M)***	5526
ティキヌム	1416			ブルッティウム [3]			
		サビヌス [4]		トゥリイ*	5509	メリタ [1]	
ガリア・トランスパダナ [2]		レアテ	3512	コンセンティア	5611	メリタ*	6725
ノウァリア	1217	アミテヌム	3510	テリナ*	5711		
ベルゴムム	1113	アルバ・フケンス(M)	3711	ヒポントウム	5812	南サルジニア [3]	
メディオラニウム	1215	コルフィヌム	3810	クロトン*	5908	カラリス**	4322
ブリクシア	1412			ロクリ*	6013	スルキ*	4128
ウェロナ	1709	ラティウム [2]		レギウム(M)**	6015	ネアポリス*	4033
マントウア	1811	ローマ(L)	3714			クセリス	3930
クレモナ(M)	1513	ティブル	3614	リパラ [2]			
		オスティア***	3715	リパラ*	5616	北サルジニア [3]	
ウェネティア [2]		プラエネステ	3713			オルビア*	3326
パタウィウム	1807	アンティウム*	3915	東シチリア [3]		トゥブラ*	3227
アトリア	2007	フルゲラ	4013	メッサナ(M)**	5915	ヌラ	3231
オッピダ・タウリノルム	1705	タラキナ*	4114	ミラ	5816		
ベルニウム	1504	カシヌム	4212	タウロメニウム	6017	コルシカ [3]	
アクイリア**	1901			ティンダリス	5818	マリアニウム*	3126
アルティヌム*	1904	サムニウム [3]		カタナ*	6118	アレリア**	2823
		アエセルニア	4010	レオンティニ	6119	ウリキニウム*	2826
ガリア・シスパダナ [2]		ボウィアヌム(M)	4109	エンナ	6021	マリアナ*	2622
プラケンティア(M)	1514	ラリヌム	4208				
パルマ	1813	サエピヌム	4210				
ムティナ	2012	ベネウェントウム	4510				
ボノニア	2011	アクイラニア	4708				
ファウェヌア	2410	オルトナ*	3808				
ラウエンナ*	2409						
		カンパニア [2]					
北エトルリア [2]		カプア(L)	4412				
ピサ(M)*	2315	クマ(M)**	4413				
フロレンティア	2414	ネアポリス(M)***	4512				
ウォラテラ	2514	サレルヌム	4612				
アレティウム(M)	2613						
ポボルニウム	2717	アブリア [2]					
イルウア* (都市はありません)	2718	テアヌム	4307				
		ルケリア	4508				
南エトルリア [3]		アルピ	4506				
コロトナ	2813	シブントウム	4505				
ペルシア	2911	アウスクルム	4608				
クルシウム	3012	ウェヌシア	4707				
サトゥルニア	3115	カヌシウム	4706				
コサ	3116	バリウム*	5004				
タルキニ	3315	グナティア	5203				

凡例

州名[損耗値]

港湾

都市

(M)：中都市

(L)：大都市

上記以外は全て小都市です

*：小港湾

**：地方港

***：主要港



GMT Games

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com