

RULEBOOK



THE ANCIENT WORLD

The Campaigns of Ancient History

Version 2.1 (2006年8月11日改訂)

目次

1. はじめに.....	2	8. 地上戦闘.....	16
2. ゲームの備品.....	2	9. 都市と攻城戦.....	22
3. プレーの手順.....	3	10. 動員力.....	27
4. イニシアチブシステム.....	4	11. 支配.....	27
5. リーダー.....	5	12. 外交.....	28
6. 移動.....	7	13. 神託.....	29
7. 制海権システム.....	14	14. 勝利条件.....	29



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

(1.0) はじめに

The Ancient Worldは古代ギリシャ/重装歩兵時代からローマ帝国時代までの約1000年間の主要な戦役と戦争を、いくつかのモジュールによって再現するゲームです。

(2.0) ゲームの備品

各モジュールにおける備品に関してはそれぞれのルールブックに記載しています。

(2.1) マップ

各モジュールのルールブックを参照して下さい。

(2.2) カウンター (駒)

通常、The Ancient Worldシステムのどのゲームでも、大きく分けて戦闘ユニット、リーダー、情報マーカーの3種類のカウンターを使用します。

(2.21) 戦闘ユニット：戦闘ユニットは、この時代の戦争でよく用いられていた兵科を、細かくなり過ぎないように一般的なタイプに分類しています。

歩兵：歩兵戦闘の中心であり、通常、鎧を着て盾を持ち、長槍や突き槍、剣といった、鋭利もしくは尖っていて破壊力を有するあらゆる武器を使用していました。当時の歩兵部隊では、「重装」歩兵の割合は弓兵や投石兵などの「軽」歩兵の約10倍と非常に多かったため、ゲームでは両者の区別はしていません。

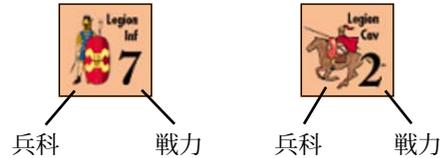
騎兵：馬に乗った部隊で、しばしば軽装の鎧を着け、普通は投げ槍や突き槍、剣などを装備していました。中には、側面警戒や行軍時の偵察などを得意とし、あまり鎧は身に着けずに弓矢などの飛び道具で武装した軽騎兵もいました。この時代のこのゲームが扱うレベルのシミュレーションでは、特に区別する必要のないほどの小さな違いと考えられるので、軽騎兵と重装備の騎兵をまとめて騎兵として扱っています。

戦象：恐るべき動物ですが、戦場における有用性はかなり疑わしく、敵軍どころか、味方の兵士までも踏み潰してしまう危険がありました。象は上手に使えば敵に決定的な打撃を与えることができますが、使いどころを誤って安易に投入した場合、逆に味方が壊滅的な打撃を被ってしまう危険性がありました。

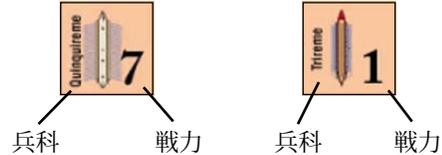
攻城兵器：この時代、都市に対する攻城戦はそれほど工夫を凝らしたものではありませんでした。共和政時代の攻城兵器はほとんどが長距離投石機や攻城塔といった木製の兵器でした。

戦闘ユニットは兵科、出身地域そして戦力によって区別されます。出身地域と兵科が一緒なら、合計戦力が同じになるようにユニットの分割・統合が可能です。特定の地域出身の部隊の中には「エリート」とみなされるユニットが存在することもあります(8.17項参照)。

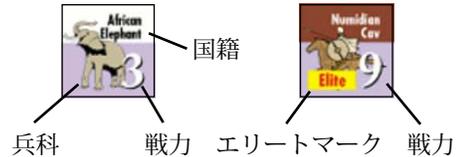
ローマ軍団歩兵 ローマ軍団騎兵



ローマ五段権船 ローマ三段権船



戦象 ヌミディア騎兵



攻城兵器



(2.22) リーダー：リーダーはマップ上で軍を指揮するユニットで、数字とアルファベットで表される能力値を持ちます。能力値については5.11項で解説します。

非ローマ軍リーダー



ローマ軍のリーダー



各リーダーは自分の行動力と同じ数のリーダー活性化マーカー(LAM)を持っています。ゲーム上非常に重要なこのシステムに関しては4.1項で詳しく説明します。

(2.23) 情報マーカー:文字や数字の書いてあるカウンターは、例えば、包囲中の都市、略奪された都市、離散した軍、荒廃した州、崩壊状態の軍といった、ゲーム中に生じるさまざまな状態を記録するのに使用します。

(2.3) 図表

各モジュールのルールブックを参照してください。

(2.4) 用語集

右の枠内に記載しています。

(2.5) ゲームスケール

ゲーム上の1ターンが実際の1年に相当します。

ヘクスの幅はおよそ13マイル(=21km弱)で、通行可能な地形の1ヘクスは軍が通常約1日で行軍できる距離にあたりますが、実際には司令官の能力や目的地到達に対する兵士たちのやる気によって左右されました。

1戦力は、歩兵は500名、騎兵は300騎、象は10頭に相当します。

(2.6) サイコロ

The Ancient Worldのプレイには10面体サイコロ1個を使用します。「0」はそのまま「0」とみなすので得られる値は0から9までとなります。

(2.7) 補足

広範囲の時代を扱うシリーズゲームなので、ルールブック中に後のモジュールで登場する予定の出来事や項目について言及したり、例をあげたりすることがあるかもしれません。

(3.0) プレイ手順

ゲームデザインに関して:以下の記載は、すべてのモジュールに共通する主要なフェイズと標準的なプレイ手順です。各モジュール独自の詳細なプレイ手順についてはそれぞれのシナリオブックを参照してください。

はっきり決まった手順で行われる部分もありますが、The Ancient Worldは基本的にランダムシーケンスのゲームです。プレイヤーはあらかじめ決めた順番でゲームを進行できるわけではありません。むしろ、チャンスが訪れたらそれを最大限に活用しなければなりません。基本的には、プレイヤーがリーダー活性化マーカー(LAM)をカップから引くと、大抵はリーダーの名前が書いてあるマーカーが引かれます。引かれたリーダーがいる陣営のプレイヤーが、そのリーダーを、率いている軍と一緒に移動させ、敵軍や都市を攻撃するなど、任務(5.3項)で認められたことならどんな行動でもとることができます。そのリーダーの戦略値(5.25項)や、損耗による部隊の疲弊などのいくつかの制約はありますが、基本的に、移動できる範囲や選択できる行動の種類・数に制限はありません。

A. 更新フェイズ

各モジュール専用のルールブックを参照してください。

用語集

BRT: 戦闘結果表 (Battle Results Table) の略 (8.3項参照)。

Contingent: 戦闘団または出身地。軍隊の中で個別に指揮されている部隊を表現するときに使用する単語。ハンニバルやピュロスに率いられた軍のように、複数の地域からの部隊で構成されている場合に関係します。たとえば、ピュロス軍はエビルス、タレントウムそしてイタリア出身の戦闘団によって構成されていました。彼等はそれぞれ出身地域別にまとまった戦闘団であり、損害を適用するときに重要な意味を持ちます。

Continuation: 継続。リーダーとその指揮下の軍が、移動中に何らかの行動を起こすために停止したのち、同じターン中に移動を継続すること。

Devastation: 荒廃。州の規模が低下すること (6.7項参照)。

DR and DRM: サイコロを振ることとサイの目修正値の略。

Finished: 完了。自分のイニシアチブフェイズか任務フェイズ中のリーダーがこれ以上の行動を行えないこと。そのリーダーの作戦行動フェイズの終了を意味します。ほとんどの任務において、サイの目チェックの結果によって生じますが、それ以外でも行動の結果として自動的に完了となることもあります。

Force: 軍、軍隊、軍勢。同一ヘクスにいる、同じ陣営のリーダーと戦闘ユニットの集団(=スタック)の総称。都市ヘクスは内部と外部があるとみなされるので、味方の都市ヘクスにおいては都市内と都市外のスタックは別個に扱われます。

Friendly: 味方。プレイヤーもしくはその同盟国軍によって支配されている戦闘ユニットと都市・港を味方と称します。

IDS: 都市の固有防衛力 (Intrinsic Defensive Strength) の略で、都市の城壁の強度や民兵の抵抗力などを表します。

LAM: リーダー活性化マーカー (Leader Activation Marker) の略で、行動可能となるリーダーを決める際に使用します。

Operation: 任務。活性化したリーダーが指揮する軍隊が可能な行動のこと。5.3項を参照してください。

OC: 最高司令官 (Overall Commander) の略。5.12項、5.13項および5.42項参照。

Province: 州。州境界線で囲まれた領域のこと。州は名前の次に損耗値が記載されており、コルシカ島やメリタ島といった、損耗値が記載されている名前の付いた島々も州です。6.4項参照。

SADS: 強襲防御力 (Siege Assault Defense Strength) の略で、都市が攻城戦で強襲攻撃を受けた場合の防御力のこと。

SCR: 攻城戦遂行能力 (Siege Capability Rating) の略で、国家の持つ攻城戦に対する全般的な能力 (攻城戦を効果的に行えるかどうか) を示したものの。

Stop: 停止。どんな状況であれ、軍やリーダーが移動を中止、もしくは任務を終了すること。多くの場合、これによりリーダーの任務が完了となる可能性があります。

SP: Strength Pointの略

Strength Point: 戦力。ユニットの強さ、兵士数 (2.5項参照)。

Under Siege: 包囲中。都市が攻撃を受け、攻城戦状態で包囲されていること (9.21項参照)。

B. 戦略フェイズ

各モジュール専用のルールブックを参照してください。

C. イニシアチブフェイズ

1. LAM準備セグメント：まず、カップなどの不透明な容器を準備します。それから各プレイヤーは、ゲームに登場している全リーダーの使用可能なすべてのLAMと、神託マーカー1個と攻城戦損耗マーカー3個を用意した容器の中に入れます。

2. イニシアチブ決定セグメント：どちらかのプレイヤーが、中を見ないようにカップから無作為にマーカーを一つ取ります。引かれたマーカーがLAMか攻城戦損耗マーカーなら次のD. 任務フェイズへ、神託マーカーならその次のE. 神託フェイズへ、カップの中にLAMが無くなったならさらにその先のF. 荒廃フェイズへ移行してください。

D. 任務フェイズ

ルールで認められた範囲であれば、C/2で選択されたリーダーを有しているプレイヤーがそのリーダーを用いて行うことのできる行動に制限はありません。そのリーダーが行動終了となったらこのフェイズも終了し、C/2に戻ります。引かれたのが攻城戦損耗マーカーなら、プレイヤーはそれを解決し、またC/2に戻ります。

E. 神託フェイズ

引かれたのが神託マーカーの場合は、サイコロを振り神託表と照らし合わせてその指示に従います。その後まだLAMが残っていれば、再度C-2に戻ります。

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項参照）。

2. 制海権設定フェイズ：制海権を再設定（7.15項参照）できます。サイコロを振りどちらが先に設定するか決めます。

プレーにあたって：このセグメントは制海権ルールが有効のときだけ使用します。詳細はモジュール専用のルールブックを参照してください。

3. 荒廃企図セグメント：プレイヤーが望むなら、州の荒廃を試みることができます（6.7項参照）。

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戦闘ユニットの損耗チェックを行います（6.46項参照）。

2. 回復セグメント：軍隊の戦闘後状態を改善することができます（8.56項参照）。

3. 勝利判定セグメント：どちらかのプレイヤーがシナリオの自動的勝利条件を満たしているかどうかチェックします。もしどちらのプレイヤーも満たしていない場合はターンを終了し、次のターンをAの更新フェイズから開始します。

(4.0) イニシアチブシステム

イニシアチブシステムはランダムシーケンスの根幹であり、プレイヤーがユニットを動かすのに必要な手順です。いくつかの例外はありますが、基本的には1回に動かすことができるのはリーダー1人とそのリーダーに率いられた軍だけです。

(4.1) リーダー活性化マーカー (LAM)

(4.11) シナリオごとに各リーダーにはその行動力と一致した数のLAMが割り当てられており、最小で1、最大で4個です。

プレーにあたって：例えば、ハンニバルの行動力は4なので4個のLAMが与えられます。その他のほとんどのリーダーの行動力は1か2です。

(4.12) リーダーを保有していない同盟国軍にはLAMはありません。これらの軍隊が移動できるのはその同盟国が活性化（12.0項参照）した時、もしくは同じ陣営の他国のリーダーが合流した時か、同盟国軍を動かすために各陣営の最高司令官が自分のLAMを1つ使用（6.13項参照）した時だけです。

(4.13) LAMの引かれたリーダーは活性化し、自分の任務フェイズを行う権利を得ます（5.3項参照）。

(4.14) そのターンにできる行動をすべて終えたリーダーは、カウンターを裏返して「全活性化終了」面にし、このターンの行動がすべて終了したことを判るようにしておきます。

(4.15) 神託マーカーや攻城戦損耗マーカーが引かれた時は、それぞれ9.0項と13.0項を参照してください。短期シナリオの中には神託マーカーを使用しないものもあります。

(4.2) LAM プール

イニシアチブフェイズの開始時に、プレーに登場している各リーダーのLAM（4.11項と4.12項参照）と攻城戦損耗マーカーおよび（シナリオで使用しないと記述がない限り）神託マーカーを不透明のカップに入れます。このカップと中身を併せてLAMプールと呼びます。使用するLAMはその時に登場しているリーダーのものだけです。この場合の「登場している」というのは現在マップ上にいるか、そのターンに援軍として使用可能なリーダーを指します。あるリーダーのLAMが引かれたら、そのリーダーは完了（5.3項参照）となるまで任務を行うことが可能です。2個以上のLAMを持っているリーダーは、1ターンに2回以上の任務フェイズを獲得することができます。

プレーにあたって：高い行動力を持つリーダーは、ただ移動して戦闘を行うだけではなくしばしばそれ以外のことを行う必要があるため、そういったリーダーの活用には細心の注意を払うことが重要です。ときおり、この「それ以外のこと」が決定的な影響を与えることもあるからです。

(4.21) ターンの途中で新しいリーダーが登場する場合、その時点で引かれていたLAMが1つだけであれば、そのリーダーのLAMはすべてプールに加えられます。しかし、2個以上のLAMがすでに引かれていた場合、プールに加えられるLAMは1つだけです。従って、行動力の多寡にかかわらず、新しく登場したリーダーがこのターン中に獲得可能な任務フェイズは1つのみということになります。



(5.0) リーダー



リーダーは軍事作戦を指揮する王や独裁者、執政官や将軍などを表します。特に、戦闘ユニットはリーダーなしでは防衛以外の行動は何1つできません。各リーダーの才能を（または才能のなさ）を表すために様々な能力値が存在し、それぞれのリーダーの肖像画の周辺に印刷してあります。少数の偉大なリーダー、数名の愚鈍なリーダーはいますが、ほとんどのリーダーは少なくとも1つか2つの項目では「下士官レベル」程度（=まあまあ使える）といえます。

(5.1) 能力値

(5.11) リーダーは以下の能力値を持ちますが、あるタイプのリーダーにしか適用されない能力値もあります。

行動力：1ターン（=1年）に行える任務フェイズの数を意味します。最高値は4（このクラスは稀）ですが、ほとんどのリーダーは1です。1ターンに得られるLAMの数でもあります。

戦闘力：軍を率いた時の、攻城戦も含めた戦術・戦闘能力で、戦闘力A（ハンニバルレベルの天才）からE（陸に上がった魚と言ってもいいぐらいの役立たず）まであり、戦闘の際常に敵のリーダーとの比較で用いられます。

戦闘補助値：戦闘力の後に、「C₁」のように数字が記載されているリーダーがいます。この数字は、そのリーダーが活性化状態でない戦闘時にサイの目修正値として用います。数字が書かれていない場合、この値は「0」です。

作戦値：この値は高いほど良く、戦闘回避、迎撃、継続、共同作戦といった、さまざまな軍事行動決定のサイの目チェックの際に使用します。この値はリーダーの活動を継続する能力を反映しています。

戦略ポイント：都市を計略で降伏させる、寝返りを誘う、地元住民を懐柔する、本拠地で部隊を編成するといった通常と違ういろいろなことを行うためのポイントです（5.5項参照）。

外交力：同盟に影響を与えたり、国家同士の外交関係を揺さぶったりする際に使用します（12.34項参照）。

生命力：この時代の過酷な戦争をくぐり抜けることができる可能性（および一般的な寿命）を表します。この値が高ければ、そのリーダーは長く活躍することができるかもしれません。

ゲームデザインに関して：この項目にちゃんとした裏付けを期待してはいけません。「元老院保険会社」による調査結果といったものがあつたわけではないのですから。この値はその人物の生涯や、戦闘において命を落とすやすかったかどうかなどに基づいています。

(5.12) **最高司令官：**シナリオでは普通最高司令官として1人のリーダーが決められており、その陣営の最も地位の高いリーダーとなります。役割は他のリーダーと同じですが、最高司令官は以下に示すような特別な能力を有しています。

- ・最高司令官だけが動員や外交を行い、同盟国軍の移動を行うことができます
- ・最高司令官だけが戦略ポイントを消費して特定の策謀に従事することができます（5.5項参照）
- ・最高司令官とスタックしている他のリーダーは、任務のために率いることのできる軍隊が制限されます（5.41項）
- ・活性化している、していないに関わらず、戦闘に巻き込まれた場合は最高司令官の能力値が使用されます（5.43項）

(5.13) その他のすべてのリーダーは最高司令官の部下（下の階級の指揮官）として扱われます。シナリオ特別ルールで指定されない限り、他の全リーダーは同じ階級とみなします。

(5.2) リーダーの活性化

(5.21) 活性化しているリーダーだけが任務フェイズに行動できます。活性化するのはイニシアチブ決定セグメントでLAMが引かれたリーダーであり、一度に活性化することができるリーダーは1人だけです。

(5.22) 活性化したリーダーは、5.3項にある任務の中で可能なものはすべて行うことができ、完了となるまでは活性化状態のまま任務を続けることができます（5.25項参照）。

(5.23) 活性化していないリーダーが戦闘に加わることができるのは、部下として戦闘補助値を修正に使用するときだけです。

(5.24) リーダーによる任務の終了は停止になりますが、その場合完了となる可能性があります。任務中にリーダーが負傷や死亡した場合、自動的に完了となります。

(5.25) **継続チェック：**強制（自動）的に完了となる停止もありますが、それ以外はチェックが要求されます。その場合、プレーヤーはサイコロを振り、活性化しているリーダーの作戦値と比較して、以下のどちらかを適用します。

- ・作戦値以下だったら活性化状態を維持できます
- ・作戦値より大きい場合は任務フェイズは完了です



継続の例：執政官A. クラウディウスがローマの軍隊をヘクスAからBに移動させ、Bの都市に入城しました。入城は**停止**行動なので、移動を含めたさらなる任務のためにはチェックを行わなければなりません（**継続**で軍隊を移動させるには際目のチェックが必要です：5.3項参照）。ローマプレーヤーの振ったサイコロの目は「8」でした。これはクラウディウスの作戦値（6）より大きいので、クラウディウスは**完了**となり任務フェイズもここで終了します。

(5.26) LAMを引かれたリーダーは、そのフェイズに何もせず、即座に終了することもできます。しかし、その際引かれたLAMはプールに戻されることはなく、行動の機会は失われます。

プレーにあたって:このような状況は、最高司令官とスタックしている部下がいる場合しばしば起こり得ます。

(5.3) 任務

リーダーは1回の任務フェイズで以下に挙げる任務の中から少なくとも1つ、もし**完了**とならなければそれ以上を行うことができます。この項では各任務の内容に関して簡単な記載にとどめますが、任務が終わった時の**停止**が自動**継続**になるのか、自動**完了**になるのか、サイの目チェック (5.25項) で決めるのかを確認することができます。各行動とその**完了**条件を記載します。

A. リーダー移動: リーダーが単独で移動するのならば、移動距離や進入できるヘクスおよび通過できるヘクスサイドに制限はありません。移動終了時に味方の戦闘ユニットとスタックしていなければ**完了**となります。味方ユニットといる場合は、

: その任務フェイズで最初の行動であれば自動**継続**、そうでなければ**完了**サイの目チェックを行います。

B. 軍隊移動: リーダーは軍隊を望む距離だけ移動させることができますが、**停止**することに損耗チェックが必要です。移動中の蹂躞攻撃 (6.0項) は**停止**にはあたりません。

: 軍隊が迎撃 (6.5項参照) を受けなければサイの目チェック (5.25項) を行います。迎撃を受けて勝利できなかった場合は自動的に**完了**となります。

C. 同盟国軍移動: 上記Bに準じます。これは最高司令官の活性化によってのみ可能な任務です (6.13項参照)

: 同盟国軍が**停止**するたびにサイの目チェック (5.25項) を行います。移動が終わった場合、最高司令官の任務は自動的に**完了**となります。

D. 攻撃: 軍隊とスタックしたリーダーが敵軍のいるヘクスにいる場合は攻撃を行うことができます。蹂躞攻撃 (6.6項参照) はこれには該当せず、移動行動の一部とみなされます。

: 勝利した場合はサイの目チェック (5.25項)、敗北か引き分けの場合は自動的に**完了**となります。

E. 攻城戦: 味方の戦闘ユニットとスタックして包囲中の都市ヘクスにいるリーダーは、強襲、反撃、寝返りチェックといった攻城戦の任務を行うことができます。都市を包囲することも攻城戦任務 (9.21項参照) に含まれます。

: 破壊・修復行動 (9.4項) の後はサイの目チェックで決定しますが、それ以外は自動的に**完了**となります。

F. 強制降伏: 都市を占領するために、降伏 (9.62項参照) の試みをおこなうことができます。

: サイの目チェック (5.25項) を行います。都市が降伏していれば+2、していなければ-2のサイの目修正を受けます。

G. 動員: 最高司令官だけが可能な任務です。8.64項および、さまざまな動員のルールが記載されている10.0項も参照し、誰が何を活用できるか確認してください。動員を行えるのは1ターンに1回のみです。

: サイの目チェック (5.25項) で決定します。

H. 外交: 最高司令官のみが実行可能です。戦略ポイントを使用して、外交関係に影響を与えるために外交官を派遣することもできます。

: サイの目チェック (5.25項) で決定します。

I. 離散軍再建: 海上輸送での上陸 (7.28項参照) の際に離散した軍隊を再建する任務です。

: サイの目チェック (5.25項) で決定します。

(5.4) 複数リーダー

(5.41) 最高司令官が軍隊とスタックしている場合、最高司令官のみが軍隊の全兵力を使用することができます。他のリーダーがいて活性化したとしても、最大でも全兵力の半分までしか他の場所に移動させて任務を行うことができません。最高司令官を連れて行くこともできません。

プレーにあたって: 言い換えるなら、最高司令官が軍隊とともにいるなら、軍隊を分割しない限り部下は全兵力を用いた任務はできない、つまり飛び級での行動は禁止ということです。

(5.42) 2人以上のリーダーが軍隊とスタックしている場合、活性化したリーダーだけが、5.41項の制約内で自分の能力値を使って軍隊を指揮できます。活性化していないリーダーも、最高司令官でなければその軍隊とともに行動することができ、戦闘の際に戦闘補助値を使用できます。5.44項を参照して下さい。

(5.43) 2人以上のリーダーが戦闘に巻き込まれた場合、軍隊内に最高司令官のようなより階級の高いリーダーがいない限り、活性化しているリーダーの戦闘力が使用されます。最高司令官がいるなら、実際にどのリーダーが任務を指揮していても最高司令官の戦闘力が使用されます。同様に、防御側の軍隊に最高司令官がいる場合、その能力値が戦闘や戦闘回避の試みに使用されます。最高司令官がいない場合は、最も階級の高い司令官の能力値が使用されます。全てのリーダーの階級が同じなら、防御側プレイヤーが選択します。

プレーにあたって: いろいろな指揮システムの詳細に関してはモジュールの専用ルールブックに記載されています。

(5.44) 戦闘補助値を有するリーダーは、戦闘を指揮しているのでなければその能力を戦闘のサイの目修正に使用できます。しかし、使用できるのは、誰の修正値を使用するかに関わらず、最大合計で2までです。部下の戦略ポイント (5.5項) は不測の事態 (8.4項) に対するサイの目修正には使用できません。

(5.45) 軍隊で迎撃を試みる際にスタックに2人以上のリーダーがいた場合、どのリーダーの作戦値を使うかは、決められた制限の範囲内で自由に決めることができます。軍隊を構成するユニットは5.41項および、いくつかの行動に関しては、モジュール独自ルールに制約を受けます。

(5.5) 策略

(5.51) 各リーダーは、ゲーム中に使用可能な、さまざまなことに影響を与える一定の策略ポイントを持っています。策略ポイントが0のリーダーはこのルールを使用することはできません。

(5.52) 策略値は1ターンで使用できるポイント数の限度を示します。使用可能な策略ポイントのうち一度に消費できるポイント数に制限はありませんが、策略値は1ターン中に使用できる策略ポイント数の限度を示します。策略ポイントマーカ使用して、どのくらい策略ポイントが消費されたか策略ポイント欄に記録してください。



(5.53) 策略ポイントを使用して影響を与えることができる項目（策略判定表を参照）がいくつかありますが、そのルールに関しては別に記載します。

(5.54) 攻城戦のように、双方のプレイヤーが策略ポイントを使用する場合、使用ポイント数を相手にわからないように記録した後、同時に見せるようにします。

(6.0) 移動

ゲームデザインに関して: 移動に関するルールは、他の多くのゲームに比べて多少長く複雑です。これは継続移動というシステムの存在と、移動ポイントそのものがなく、移動のシステムが移動距離ではなく損耗によって成り立っていることに関係します。

(6.1) リーダーと移動

(6.11) 戦闘ユニットは、リーダーとスタックしているか、同盟国軍移動任務（6.13項参照）の対象となった時のみ移動することができます。戦闘ユニットもしくは他のリーダーを移動させるリーダーは、任務開始時にそれらのユニットとスタックしていなければなりません。また、同じヘクスであっても、都市内と都市内に分かれている場合はスタックしているとはみなされません。リーダーが指揮可能なユニットだけが、そのリーダーと共に任務を行うことができます（モジュール専用ルールに加えてもちろん5.41項も参照してください）。これらのユニットがリーダーが任務を行う軍隊となります。

(6.12) リーダーは単独で移動することもできますが、味方の戦闘ユニットのいないヘクスで**停止**した場合、任務フェイズは**自動完了**となります。その移動がフェイズの最初の任務である場合は、味方の戦闘ユニットのいるヘクスで**停止**しても自動的に**継続**することができます。最初の任務でないならサイの目チェック（5.25項）を行います。

プレーにあたって: このルールにより、実際に目的地に移動できる限り、活性化したリーダーを新たに軍隊の指揮官に任命できることとなります。ただし、このルールを用いて包囲されている都市からリーダーを脱出させることはできません。

(6.13) 同盟国軍移動: 最高司令官だけがリーダーのいない同盟国の戦闘ユニットを移動させることができます。そのユニットがとれる行動は移動だけです。**停止**後に**継続**したい場合は、最高司令官の作戦値を用いてサイの目チェックを行わなければなりません。最高司令官は、移動させたい同盟国軍とスタックしたり近くにいたりする必要はありません。同盟国軍の移動は1つのLAMで1回のみ可能ですが、プレイヤーの望む限り自由に**停止**と**継続**ができます。その際に、このLAMで行える任務は同盟国軍移動だけになります。

(6.2) 継続移動

(6.21) *The Ancient World*のシステムには許容移動力の概念はありません。リーダーは、どんなに長い距離でも好きなだけ移動できます。しかし、どんな理由であれ、一旦**停止**してしまえば、すぐさま損耗チェックを行わなければなりません。別な任務を遂行しようとしたり、移動を続けようとする場合には**継続**チェック（5.25項）が必要です。

(6.22) **停止**: 移動中のリーダーが、何かを行う、もしくは行おうとするときは、その前に必ず**停止**しなければなりません。ただし、蹂躪攻撃は移動の一部とみなされます（6.6項参照）。さらに、都市への入城は移動任務の一部であり、**停止**となりますが、その後も6.23項に従って移動を続けることが可能です。リーダーはいつでも自発的に**停止**することができます。その際も6.23項に従ってください。

(6.23) リーダーが**停止**するごとに、以下のチェックが必要です:

- 軍隊を移動させたのであれば損耗チェック（6.4項）
- その**停止**が**自動完了**なのか、サイの目チェックが必要なのか（5.25項）を任務表を参照してください。サイの目チェックが必要で、移動を続けたい場合はサイコロを振って**継続**チェックを行います

(6.24) **軍隊の構成**: 移動を行う軍隊の構成は、任務の開始ごとに決定します。軍隊は、5.41項とモジュールの専用ルールで決められた条件を充たす任意の数のユニットで編成することができます。リーダーは、ヘクス内に存在する指揮可能なユニットのすべて、または一部を用いて軍隊を構成します（ただし6.25項が適用されるので参照してください）。都市外のリーダーは都市外のユニットのみ、都市内のリーダーは都市内のユニットのみしか構成の対象にできないことに注意して下さい。

(6.25) 軍隊を指揮して移動している時、あるヘクスに戦闘ユニットだけを分割してそのヘクスに残したまま移動を続けることはできません。その場合には、残される軍隊を指揮する資格のあるリーダーを同時に残すか、そのようなリーダーがすでにそのヘクスにいないければなりません。この制限は都市内には適用されません。指揮下の軍隊に引き続き任務を行わせる場合も、もともと都市にいる軍隊にリーダーがいないからといって、自分の軍隊への合流を強制されることはありません。合流させるかどうかは任意です。

(6.3) 地形

一般原則: あるヘクスに侵入するための移動コストというものはありません。移動コストの消費がない代わりに、移動中の軍隊は損耗ポイント（6.4項）が蓄積します。

(6.31) 陸地ヘクスには4種類あります。

- ・平地：道路を利用せずに進入した場合に損耗が増加することを除けば、何の効果・影響もありません
- ・荒地：平地と同様ですが、戦闘時の騎兵効果が減弱します
- ・山岳と沼地：損耗が激しく、戦闘時には騎兵と象の効果が無効となります

(6.32) 通過不能ヘクスサイド：マップ上には通行できないヘクスサイドがいくつかあります。これはあまりにも険しく（一般的には山岳地帯ですが、そうでないヘクスサイドも存在します）、この時代の軍隊は通行できなかった地形をあらわしています。戦闘ユニットはこれらのヘクスサイドを横切ることはできません（リーダーのみなら可能です。5.3/A項参照）。同様に、海上輸送（7.2項参照）を使用しない陸上ユニットは、全海もしくは全湖ヘクスサイドも通過できません。

(6.33) 道路レベル：道路網は実際には移動速度を上げるわけではなく、単に大勢の軍の移動を容易に、消耗させにくくするだけです。ローマの驚異的な道路網は長い期間をかけて構築されました。そのため、あるシナリオには存在する道路が別なシナリオでは存在しないということもあり得ます。そのため、各シナリオで利用できる道路を記号と色を用いて区別し、以下のようにレベル分けして判るようにしています。

レベル「A」：紀元前310年以降のシナリオで利用可能です。

レベル「B」：第1次・第2次ポエニ戦争シナリオでのみ利用可能です。

レベル「C」：もっと後の時代のシナリオで使用します。

歴史的考察：しっくいセメントを用いた大がかりな道路建設は、紀元前312年のアッピア街道（ローマ～カンパニア間）まで行われませんでした。それ以前にも「道」はありましたが、砂利で舗装されていることはあったもののダートコースと大差ありませんでした。その中でもっともよく知られているのが元のラティーナ街道で、ローマからラティウムを經由してカッシヌムに至る道路としてたどることができます。

プレーにあたっての歴史的考察：ヘクスIt-4015（ポンティーネ沼沢地）には帝政期まで道路はありませんでしたので、印刷ミスなどではありません。共和政期の技術者たちは、沼に杭を打ち込むという難問を解決することはできませんでした。そのため、アッピア街道は約20マイルにわたり沼と泥濘で分断されています。お金を持っていればフェリーで渡れるのですが…。軍ですか？泥水をかき分けて進むしかないようです。

ゲームデザインに関する歴史的考察：このゲームでは、アッピア街道やクロディア街道といった、ローマによって建設された主要な道路のみを扱っています。確かに、例えば「カルタゴの騙し撃ち」がどれほど効果的であるかを、ハンニバルがローマ人にまざまざと見せつけたトラシメネス湖東岸に沿った道（ヘクスIt-2912付近です）のように、もっと小さいけれど軍が使用した「小道」もありました。これらの道路はあまりにも数が多く、マップに記載できませんでしたが、小さいというものの、厳密に損耗レベルを判定する上ではその影響を考慮しなければならないことも出てくるかもしれません。主要な街道のなかには、完成した確かな時期が史料上ははっきりしないものもあり、そのような場合には前後の状況から判断しています。

(6.34) 道路効果：ユニットが道路ヘクスから、道路でつながっている別のヘクスに直接移動したときのみ道路移動を行ったとみなし、以下の道路効果が生じます。

- ・州内の移動すべてで道路を使用した場合に限り、州の損耗コストが減少し、1損耗ポイントのみになります。
- ・渡河による追加の損耗コストがかからなくなります。これはシナリオでその道路ヘクスの存在が規定されていて、道路が実際に川を横断している場合のみ有効です。
- ・沼沢地や山岳地を通過して迎撃を試みる場合でも、サイの目修正が減少します。6.54項を参照して下さい。

道路移動の例：It-3514からIt-3615への移動は道路移動です。It-3514からIt-3515への移動は道路移動ではありません。

(6.35) 河川効果：他のゲームのように支配地域の概念はありませんが、規模と構成が一定の条件を満たせば、その軍は自分のいる川岸を「支配」することができます。川岸の支配に必要な条件は以下の通りです。

- ・4戦力以上の騎兵を有している軍隊、もしくは
- ・どのような構成でも、20戦力以上を有している軍隊

どちらの場合でも、その軍隊を指揮して任務を遂行できるリーダーがスタックしていなければなりません。

上記の条件を満たした軍隊は自分のいるヘクスを支配でき、さらに、同じ川岸にある隣接したヘクスをすべて支配することができます。この支配は川を越えて広がることも、通過不可能ヘクスサイドを越えて広がることもありません。

敵の軍隊が川岸支配の対象となっている川を越えて、味方の軍隊が存在しない支配ヘクスに移動してきた場合、川岸を支配しているリーダーと軍隊を即座に敵のいるヘクスに移動させ、すぐさま0ヘクス迎撃（6.54項）を行うことができます。この迎撃の移動に際しては損耗チェックは必要ありません。もし敵が味方のいる支配ヘクスに入ってきた場合は、敵がそのヘクスを通り過ぎるまで待つ必要はなく、進入してきた時点ですぐに0ヘクス迎撃を行うことができます。

(6.36) 未存在都市：マップには数多くの都市が点在していますが、その規模はほとんどが街以上都市以下といった程度です。これらの都市は固有防御力（9.1項参照）に基づいて小都市、中都市、大都市に分類されています。残念ながら、あるシナリオでは存在している都市が、別なシナリオになると存在していなかったり違う防御力を有していたりします。モジュール専用ルールやシナリオの州情報表に記載していますので、参考にして下さい。もしマップ上の都市がそのシナリオで存在しないと州情報表に書いてある場合、その都市は無視して下さい。地形タイプを書いたマーカーがカウンターの中にありますので、都市が存在しないことを示すのに使して下さい。

(6.37) 都市内と都市外：都市のあるヘクスにいる軍隊は、ヘクス内であるけれども都市内ではないという、特殊な状態をとることができます。都市外から都市内に入ることは移動任務の一部として扱われ、都市に入ったところで停止となります（6.22項参照）。味方の都市に入るのは自由ですが、敵の都市には入ることはできません。未支配都市は、プレーヤーがその都市が

属する州を外交、もしくは軍事支配(11.0項)していない限り入ることはできません。包囲中(9.21項)の都市は、入ることも出ることもできません(港がある場合は例外です。海軍ルール参照)。都市が誰に支配されているようにも、軍隊が都市外のヘクスに出入りするの自由です。

ルールに関して：ルール中は、ユニットが「ヘクスに」という言葉が頻回に出てきます。これはユニットが都市ヘクスの都市外ににいるということを意味します。

都市内にいることを示すため、軍隊をそのプレイヤーの支配マーカーの下に置きます。もしくは、ユニットを自分の「都市所有カード」に置く方法もあります。都市所有カードに記載されている都市の場合は、単にユニットを名前のついたボックスに置くだけです。記載のない都市の場合は数字のついたボックスに置き、同じ番号のマーカーを都市ヘクスに置きます。

プレーにあたって：双方が占拠する都市ヘクスに関するもっと詳細なルールは攻城戦の項目で説明します。ここで覚えておいてもらいたい重要なこ

とは、敵のいるヘクスであっても常に通過を試みることはできないということです。友好関係にない都市に入城するためには、攻城戦や降伏、寝返りなどが必要です。



(6.38) (イタリアマップの) 海峡：陸上ユニットは海上輸送(7.2項)を行うことなく以下の海峡を渡ることができます。渡峡ができるか否かはその海峡の制海権で決まります。海峡は港がなくても渡ることができます。迎撃、回避、退却の際に海峡ヘクスサイドを通過することはできません。

- ・**メッサナ海峡 (Fretum Siculi)：**渡峡を始めようとするヘクスの都市内や都市外に敵ユニットがいなければ、メッサナ〜レギウム間(ヘクスIt-6015〜It-5915)を自由に移動できますが、敵がいる場合、移動はできません。上陸先のヘクスが敵に占拠されていても渡峡は可能です(7.26項参照)。渡峡し、上陸したところでリーダーは**停止**となり、さらなる行動のためにはサイの目チェック(5.25項)が必要です
- ・**サルジニア/コルシカ海峡 (Fretum Gallicum)：**ティブラ〜マリアニウム間(ヘクスIt-3237〜3126)の渡峡の成否チェックにはティレニア海の制海権レベルを使用して下さい

ゲームデザインに関して：サルジニア/コルシカ海峡を渡る頻度はほかの海峡ほど多くはないでしょう。

(6.4) 移動損耗

損耗とは戦闘以外の理由で軍の戦力が少しずつ失われていくことです。強行軍を行ったり、険しい地形を移動したり、食糧や補給の確保が困難な地域を移動したり、一ヶ所にとどまってあたり一面を食べつくしてしまったたりといったことが、時には複数重なって生じます。損耗があるため、プレイヤーが1ターンにマップ中を自由に動き回することは現実的には難しくなっています。規模が大きいほど、また、遠くへ移動するほど、軍隊は損耗を受けやすくなります。

一般原則：軍隊が**停止**するごとに、何らかの行動を行う前に損耗チェックが必要です。

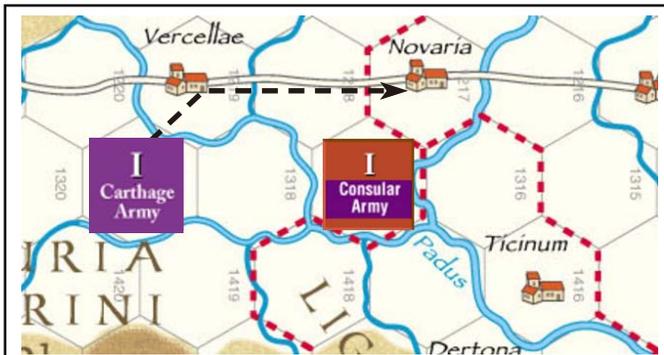
(6.41) 損耗ポイント：軍隊が移動すると、それぞれの州で損耗ポイントが蓄積します。州名の横に記載されている数字が、道路移動を行わなかった場合の、その州の基本損耗値です。例えば、「Lucania [3]」は、軍がこの州で道路以外を移動した場合に3損耗ポイントをこうむることを示します。この損耗ポイントには、いくつか修正値や追加ポイントがあります。

道路：もしその州内での移動がすべて道路を用いた移動であった場合、損耗は1ポイントのみです。

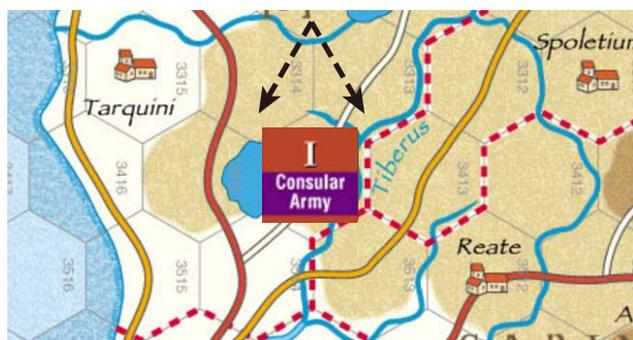
山岳：山岳の移動1ヘクスごとに、州の基本損耗値に加えて6損耗ポイントが追加されます。

沼沢地：沼沢地は1ヘクスにつき3損耗ポイントの追加です。

河川：河川を通過するごとに、小河川は1ポイント、中河川は2ポイント、大河川は3ポイントの追加となります。通過の際にシナリオで存在する道路上を移動した場合には、河川による追加の損耗ポイントはありせん。



川岸支配の例1：ローマ軍がヘクスIt-1218にいます。カルタゴ軍が西から接近します。ローマ軍はヘクスIt-1218を支配していますが、川で隔てられているので、It-1417、It-1418は支配していません。もしカルタゴ軍がヘクスIt-1218に移動したら、ローマ軍は即座にIt-1218に移動し、自動的にカルタゴ軍を迎撃することができます。



川岸支配の例2：ローマ軍がヘクスIt-3414にいます。自分のいるヘクス以外にローマ軍が支配している川岸ヘクスはIt-3514だけです。カルタゴ軍が北から接近した場合、It-3313は川で隔てられており、また、It-3314は流れている川が支配している川の一部でないため、どちらもこのローマ軍が支配するヘクスではなく、川岸支配による迎撃を行うことはできません。通常の迎撃は、もちろん可能です。



損耗の例：歩兵55戦力、騎兵9戦力（約30000人）、象2戦力で構成されたハンニバル指揮下の軍隊が、北エトルリアのピサ（It-2315）から、It-2916にいるローマの大軍隊を避けながらローマのすぐ北It-3514に移動しました（この例では迎撃は行わなかったと仮定しています）。ハンニバル軍はこの移動で5損耗ポイントが蓄積しました。すなわち、北エトルリアの非道路移動で2ポイント（It-2416で道路移動を行ったため、渡河による損耗ポイント加算を回避できていることに注目してください）、南エトルリアでの非道路移動で3ポイントです。ここでも、渡河によるベナルティを避けるためサトゥルニアからローマへの移動は道路を利用しました。軍隊は75補正戦力相当（ $55 + 18 [= 9 \times 2] + 2$ ）なので、2損耗喪失ポイントが生じます。ハンニバル軍プレイヤーは歩兵2戦力の除去を選択しました。

荒廃した州：荒廃している（6.7項）州の損耗値は2倍になります。すなわち、道路移動を行った場合は2ポイントです。

軍隊が蓄積したポイントは損耗ポイント記録欄に記録します。

プレーにあたって：道路移動を行っても、山岳や沼沢地移動の際の追加ポイントは減少しません。

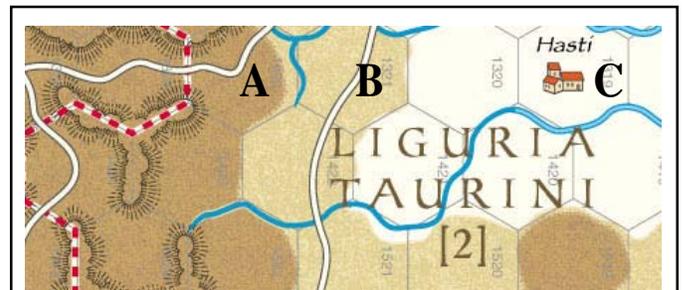
(6.42) 合計補正戦力戦力：損耗チェックを行う時は、まずチェックを受ける軍隊の戦力値合計を計算します。この時、騎兵の戦力値は2倍にします。すなわち、損耗に関する補正戦力計算の際、騎兵10戦力は歩兵20戦力に相当します。

(6.43) 損耗喪失ポイント：補正修正戦力を求めたら、6.44項の修正を適用して、損耗表の該当する蓄積損耗ポイントの行と照らし合わせます。以下に示す条件を満たす場合は、さらに修正を行います。

- ・山岳：移動中、いずれかの時点で連続して2ヘクス以上山岳を移動した場合、1行下方修正
- ・戦闘後状態（8.54項）：戦闘直後は軍隊は悪い状態にあると考えられるので、混乱状態であれば1行、崩壊状態であれば2行下方修正
- ・大軍：250を超過する50戦力ごとに1行下方修正
- ・蹂躞攻撃：移動中に蹂躞攻撃を行った場合は1行下方修正

ただし、修正は最大でも4行までで、それ以上に下方修正されることはありません。

合計補正戦力の列と修正した蓄積損耗ポイントの行の交差した欄の数字が損耗喪失ポイントです。損耗による影響に関しては6.47項を参照してください。



駐留損耗の例：75戦力の軍隊が1ターンの間リグリア州以外に移動しなかった場合、州の損耗値[2]が蓄積損耗ポイントとなりますが、軍隊がヘクスAにいる場合は、山岳ヘクスなので州の損耗値が2倍となり蓄積損耗ポイントは4で、損耗結果表から損耗喪失ポイントは2となります。ヘクスBであれば蓄積損耗ポイントは2のままなので、損耗損失ポイントは1です。ヘクスCの場合、都市外にいれば損耗損失ポイントは1ですが、都市内にいるのなら蓄積損耗ポイントが都市の固有防御力分減少するため最終的に1となり、軍隊が損害を受けることはありません。

(6.44) 都市損耗ポイント修正：軍隊が都市の「内部」で停止した場合、都市の固有防御力と同じ値を蓄積損耗ポイントから差し引くことができます。つまり、小都市で移動を終えた場合は移動中に生じた損耗ポイントから1差し引くことができます。

(6.45) 単に損耗チェックのための停止であっても、他の任務とは異なり、すでに停止したとみなされ、**継続**のサイの目チェック (5.25項) が必要です。

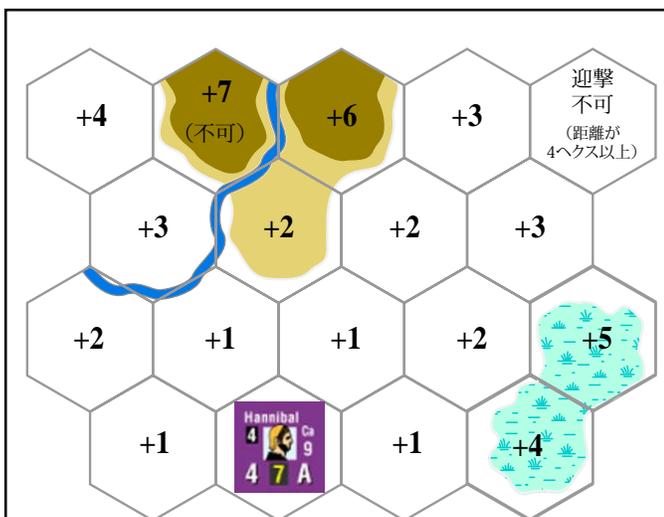
(6.46) 駐留損耗：軍隊がターンを通して一つの州にとどまった場合、多数の人員を一定期間以上同じ地域で養うことが難しいという理由から、損耗を被る可能性があります。この条件を満たす軍隊は、包囲中や籠城中でない限り、駐留損耗フェイズに損耗チェックが必要です。駐留損耗チェックの際は州の損耗値（荒廃している州の場合、損耗値は2倍になります）を蓄積損耗ポイントとして使用し、以下の修正も行います。

- ・山岳：損耗チェック時に軍隊が山岳ヘクスにいた場合、州の損耗値は2倍になります
- ・都市内：チェック時に都市内にいる場合には、都市の固有防御力を蓄積損耗ポイントから差し引くことができます

また、以下の行修正も適用されます。

- ・戦闘後状態 (8.54項)：戦闘直後は軍隊は悪い状態にあると考えられるので、混乱状態であれば1行、崩壊状態であれば2行下方修正
- ・大軍：軍隊が250戦力を超える場合、超過の50戦力ごとに1行下方修正

ゲームデザインに関して:この時代の兵站は、部隊を養うために大量の穀物や食料を産する穀倉地帯を確保するか、移動中に徴発するしかありませんでした。穀物の補給(ここでは都市や町で表されています)を受けることなく一定期間以上動かずにいることは問題を引き起こしました。



迎撃を行う際の、各ヘクスへの(距離と地形も加味した)修正値を図に示します。ハンニバルの場合、迎撃を行うためには修正後のサイの目で7以下が必要です。

(6.47) 損耗の効果：損耗喪失ポイントに応じて軍隊の戦力は減少します。減少させる戦闘ユニットの種類は、所有しているプレイヤーが自由に決めることができますが、以下に示す比率で減少させなければならず、いくつかの制約もあります。

- ・1損耗喪失ポイントにつき1戦力を取り除きます
- ・7つめの損耗喪失ポイントにより取り除かれるのは騎兵ユニットでなければなりません。つまり、7損耗喪失ポイントごとに騎兵1戦力が除去されます
- ・損耗喪失ポイントが11を超えている場合、2ポイントを解決のために象1戦力を除去しても構いません。つまり、12損耗喪失ポイントがある場合、象1戦力、騎兵1戦力、歩兵1戦力の除去を選択することができます

(6.48) 損耗チェックが終われば、蓄積した損耗ポイントは0になります。損耗ポイントが繰り越されることはありません。

(6.5) 迎撃

The Ancient Worldのヘクスサイズと当時の戦闘形態の関係上、このゲームでは支配地域の概念はなく、代わりに迎撃と呼ぶシステムが用意されています。迎撃は、移動任務や同盟国軍移動任務、もしくは迎撃中の敵軍を、軍隊とスタックしている非活性化リーダーが妨害できるシステムです。回避 (8.22項) や共同作戦 (8.25項) を除けば、非活性化リーダーが軍隊と移動する唯一の機会です。成功するかどうかは、リーダーの現在の位置や地形、および作戦値によって決まります。ここで注意してほしいのは、軍隊は敵のいるヘクスを自由に通過できるので、迎撃を行わない場合、敵は自軍のいるヘクスを通過し、そのまま移動を継続できるという点です。



迎撃軍の迎撃と二重包囲の例:ローマ軍(第III、第V執政官軍)がプラエネステ(It-3713)とアミテルヌム(It-3510)において、カルタゴ第II軍はアルバ・フケンス(It-3711)を占拠しています。アミテルヌムの第V執政官軍が道路を通してローマに向かいますが、It-3613に達した時、カルタゴ軍プレイヤーが第II軍による迎撃を宣言します。サイの目チェックは成功しますが、It-3613に行くためにIt-3712に入った時点で、ローマ軍プレイヤーは、プラエネステの第III執政官軍でカルタゴ第II軍の迎撃を試みます。It-3712への迎撃軍の迎撃に成功すれば、It-3613にいる、移動中の第V執政官軍も、It-3712に移動しての迎撃を試みることができます。第V執政官軍が迎撃に成功した場合、カルタゴ軍は二重包囲されることになります。

(6.51) リーダーが迎撃を行うためには、軍隊を指揮してなければなりません。迎撃の際、指揮下のすべてのユニットを使用する必要はなく、指揮可能なユニットであれば、一部のユニットのみでも迎撃を行うことができます。混乱や崩壊状態の戦闘ユニットは迎撃には参加できません。

(6.52) **迎撃可能範囲**：都市内にいないリーダーと軍隊は、自分のいるヘクスを含まずに、3ヘクス先まで迎撃可能です。都市内にいる場合には、迎撃可能範囲は4ヘクスとなります。迎撃可能範囲は、迎撃を試みるユニットが移動し、通過するヘクスに沿って計算されます。ただし、迎撃を試みる軍隊が通過することのできないヘクスとヘクスサイドの他、海峡も通過することはできません。迎撃経路は敵のいるヘクスに引くことはできません、そこを通過してその先に引くことはできません。

(6.53) リーダーと指揮下の軍隊は、移動を行っている敵軍を迎撃することができます。迎撃可能範囲内のヘクスであれば、移動開始時、ヘクス進入時、ヘクス離脱時など、どの時点でも迎撃可能ですが、敵軍が自分のいるヘクスに侵入して**停止**した場合は、敵が渡河（6.35、川の支配の項）したり、渡峡（6.38項）したり、上陸（7.27項）して侵入してきた場合でなければ、迎撃することができません。同一ヘクスにある都市内に移動した場合も迎撃できません。

1人のリーダーが1つの敵軍に対して迎撃を行えるのは、その敵軍の移動任務中1回のみですが、その軍隊が移動中に1度迎撃可能範囲から出て、そのあとまた迎撃範囲内に戻ってきた場合は再度迎撃を試みることができます。

(6.54) **迎撃手順**：活性化した軍隊が都市のあるヘクスから出ようとした時、敵のリーダーがその都市の内部にいた場合には、そのリーダーによる迎撃の試みは常に自動的に成功します。それ以外の場合には、迎撃を試みるリーダーの作戦値を用いてサイの目チェックを行う必要があります、以下の修正を受けます。

- ・距離：1ヘクス離れるごとに+1修正が加わります。つまり、2ヘクス先にいる敵の迎撃を試みる場合は+2となります。
- ・0ヘクス迎撃：自分と同じヘクスにいて、そこから離れようとする敵を迎撃する場合、距離修正はかかりません（例外：川岸の支配、6.35項参照）。
- ・河川：迎撃対象の敵にたどり着くまでに通過する河川ヘクスサイド1つにつき+1の修正が加わります。
- ・沼沢地：目標ヘクスも含めて、迎撃対象の敵にたどり着くまでに進入する沼沢地1ヘクスにつき+2の修正が加わります。ただし、その進入や通過が道路移動を用いたものである場合には修正はありません。
- ・山岳：目標ヘクスも含めて、迎撃対象の敵にたどり着くまでに進入する山岳1ヘクスにつき+3の修正が加わります。ただし、その進入や通過が道路移動を用いたものである場合には修正はありません。
- ・疲弊状態：迎撃を試みるリーダーの軍隊に疲弊状態（8.54項）のユニットが存在する場合、+2の修正が加わります。

(6.55) **迎撃サイの目チェック**：すべての修正を適用した後のサイの目がリーダーの作戦値より大きかった場合、迎撃の試みは不成功となり、敵軍は移動を続けることができます。修正後のサイの目がリーダーの修正値以下だった場合、迎撃成功となります。迎撃が成功した場合、以下の手順で解決を行います：

ステップ1：活性化している敵の軍隊は**停止**となり、損耗チェックを行います。

ステップ2：迎撃軍が敵のいるヘクスに入り、停止して損耗チェックを行います（ただし、6.56項参照）。

ステップ3：迎撃軍を攻撃側として、即座に戦闘が解決されません。移動を行っていた側が勝利（8.5項）した場合、移動を継続できるかどうか、サイの目チェック（5.25項）を行います。勝利できなければ、そのリーダーは**完了**となります。

迎撃不成功：リーダーが迎撃の試みに失敗した場合は、「迎撃不成功」マーカーをその軍隊の上に置きます。その軍隊が同じ任務フェイズ中に攻撃を受けた場合、攻撃側は戦闘解決のサイの目に+2の修正を行うことができます。その任務フェイズの終わりに「迎撃不成功」マーカーを取り除きます。



プレーにあたって：迎撃の試みは移動中の敵軍に対してのみ可能です。迎撃を受けた陣営に所属する、移動していない軍隊を迎撃戦に参加させたければ、共同作戦を使用する必要があります。

(6.56) **迎撃軍に対する迎撃**：迎撃に成功した軍隊が目標ヘクスに移動する時、その迎撃軍自身がこれまでに述べたのと同じルールに従って迎撃の対象となる可能性があります。例えば、軍Xが移動中に軍Aの側を通り過ぎようとしているとします。軍Aのリーダーは迎撃を試みて成功し、迎撃ヘクスに移動しようとしませんが、その時に敵軍Zの迎撃可能範囲を通過し、軍Zのリーダーは、軍Aが軍Xに到達する前に軍Aを迎撃しようとし、軍Zのリーダーが迎撃に成功した場合、軍Aと戦闘を行い、そのあと軍Xはあたかも何事もなかったかのように移動を継続できます。軍Zの迎撃が不成功の場合、軍Aは移動を続け、軍Xを迎撃して攻撃を行います。

(6.57) **二重包囲**：上記（6.56項）の例で、軍Aに対する軍Zの迎撃対象ヘクスが、軍Xの迎撃可能範囲内であった場合、軍Zが迎撃ヘクスに入って軍Aを攻撃するのを待って、それから自身が軍Aの迎撃サイの目チェックを行うことができます！この場合、軍XとZが今や攻撃側です！！・・・軍Aは生きた心地がしないでしょう。ゲームではこのような状況を二重包囲と呼びます。二重包囲を行っている場合、攻撃側は他のすべての修正に加えて、戦闘解決のサイの目に+4の修正を加えることができます。

プレーにあたって：この6.56項と6.57項はちょっと判りにくいかもしれませんが、それほど頻繁に起こる状況ではありませんし、ルールを読んで感じる以上に、実際に部隊を動かしてみると意外と簡単に思えるでしょう。

(6.58) 待ち伏せ、もしくは「カルタゴの騙し撃ち」：迎撃の一つとして移動中の軍隊を待ち伏せできます。待ち伏せするには迎撃を行う軍が以下の条件を満たしている必要があります；

- ・荒地、沼沢地もしくは山岳ヘクスにいる
- ・都市外のヘクスにいる
- ・迎撃ヘクスまでに渡河を行う必要がない
- ・迎撃対象の軍が同一もしくは隣接ヘクスにいる

加えて、迎撃対象の軍も以下の条件を満たす必要があります；

- ・都市内にいない
- ・山岳や沼沢地ヘクスにもいない

待ち伏せ解決の際は、6.54項に加えて、以下に示す修正が適用されます。

- ・待ち伏せを試みる際は+3のサイの目修正が加わります。
- ・戦闘力「A」を「1」、「E」を「5」とみなしたリーダー間の戦闘力の差が修正として加わります。つまり、「A」が「E」を待ち伏せする場合、-4の修正が加わります。

待ち伏せの効果：待ち伏せによる迎撃が成功した場合、戦闘解決の際に待ち伏せしたプレイヤーは戦闘解決のサイの目に+5の修正を行うことができます！！

(6.6) 蹂躪攻撃

蹂躪攻撃は、移動中の軍隊が非常に小さな敵軍と遭遇した場合に発生します。容赦なく前に進み続け、敵軍を単に押しつけ、踏みつぶすのです。

(6.61) 9対1以上の戦力比 (8.31項) で、自軍の騎兵戦力が敵軍を上回っている場合に蹂躪攻撃を行えます。敵軍が騎兵を持っていない場合、戦力比の条件を満たせば蹂躪が可能です。



荒廃復興の例：現在、カンパニアは荒廃しています。カンパニア州の損耗値は「2」ですが、145戦力のカルタゴ軍がI-471Iにいるため、荒廃回復チェックに際して-3のサイの目修正が加わります。カプア内にローマ市民部隊もいますが、都市内のためこの戦力は合計されません。カルタゴ軍プレイヤーはサイコロを振り、「4」の目が出ましたが、修正を受けて、最終的な値は「1」となります。これは州の損耗値よりも小さいので、カンパニア州は荒廃したままとなります。

(6.62) 都市内や山岳、あるいは沼沢地ヘクスにいるユニットが蹂躪攻撃を受けることはありません。また、渡河して直接進入したヘクスに対して蹂躪攻撃を行うことはできませんし、海上移動して上陸したヘクスにいる敵にも蹂躪攻撃はできません。これらの場合は、通常の戦闘や攻城戦ルールが適用されます。

(6.63) 蹂躪攻撃が適用された場合、単純に敵軍がリーダーとともに除去されます。攻撃側が損害を受けることはなく、リーダーの死傷チェックも行う必要はありません。蹂躪攻撃は停止ではない（プレイヤーが望むのなら停止にできます）ので、その時は損耗チェックは必要ありませんが、そのリーダーが次に停止して損耗をチェックする際は、蹂躪攻撃後のため1行下方修正が加わります。

(6.7) 荒廃

(6.71) 荒廃とは、州の持つ軍隊を養う能力の減少を意味し、以下の2つの理由で起こる可能性があります。

- ・特定の荒廃の試みが成功した場合 (6.72項)
- ・攻城戦の結果、軍による食糧徴発が行われた場合 (9.53項)

(6.72) 荒廃は、荒廃フェイズの荒廃企画セグメント (F/3) に行われます。プレイヤーは以下の条件を満たすのであればどの州でも荒廃を試みることができます。

- ・25戦力以上の軍隊が存在する
- ・そのターンを通してその州内にとどまった
- ・その州の都市外に25戦力以上を有する敵の軍隊がいない

(6.73) 荒廃企画手順：州の荒廃を試みるには、プレイヤーはまず対象の州内にある自軍の戦力を荒廃表と照らし合わせ、その戦力によって生じる荒廃値を決定します。サイコロを振ってサイの目が荒廃値以下であった場合、荒廃の試みは成功です。州に荒廃マーカーを置いてわかるようにします。条件を満たす味方の軍隊が他にもいる場合、上記の手順を繰り返すことができます。

(6.75) 荒廃の影響：荒廃した州の基本損耗値は、道路移動を行った場合も含めて2倍になります。すなわち、州内すべてを道路移動したときに適用される道路移動損耗ボーナスも、1損耗ポイントではなく、2ポイントとなります。荒廃は山岳・沼沢地ヘクスの追加損耗ポイントには影響しません。

(6.75) 荒廃からの復興：荒廃状態は恒常的ではなく、回復することができます。荒廃復興セグメント (F/1) にどちらかのプレイヤーは荒廃している州1つにつきサイコロを1つ振ります。サイの目はその州の、都市外にいる両軍の全合計戦力値によって修正を受けます。荒廃表を参照し、現在の戦力から生じる荒廃値を決定したのち、サイコロを1個振って荒廃値を差し引きします。この修正後のサイの目が州の本来の損耗値より大きい場合、州は荒廃から復興し、荒廃マーカーを取り除きます。

(6.76) 食糧徴発による荒廃 (9.53項) の場合は、徴発を行おうとするプレイヤーが、6.73項と同様の手順でサイコロを振って、結果を適用します。

(6.77) 荒廃は外交に悪影響を及ぼします (12.31項参照)。

(6.8) スタック

(6.81) 1ヘクスに存在できる戦力数に制限はありません。

プレーにあたって: 籠城する場合には、軍隊を都市に過剰に駐屯させるのは危険です。損耗表を一目見れば解ると思いますが、「腹が減っては戦ができぬ」ということなのです。

(6.82) 都市内でなければ、敵味方の軍隊が同じヘクスに存在することは可能です。

(7.0) 制海権システム (標準海軍ルール)

ゲームデザインに関して: このルールは海上活動が活発でないシナリオで用いられます。制海権システムは、極めて大きな問題、すなわち、地中海を不向きな船舶で横断することが、どれほど危険なのかという問題を再現するものです。

(7.1) 制海権

(7.11) ゲームでは海洋はいくつもの海域に分割されており、ゲーム開始時、各海域には制海権レベルが設定されています。制海権とは、敵に対して現在行使している、自国海軍の海上支配力や警戒行動能力を意味します。

プレーにあたって: イタリアマップにおいては、シチリア海峡は独立した海域ですが、コルシカ/サルジニア海峡はそうではありません。



(7.12) **制海権マーカー**: 制海権は、各プレイヤーが個々の海域にそのレベルを示す、上限の+4 (最良) から0 (戦力拮抗)、そして最低の-4 (1隻の軍船も見あたらない程) までのマーカーを置いて示します。制海権レベルは、海上戦力において一方の陣営が相手よりどれだけ上回っているかを示すもので、海上輸送や港湾強襲 (9.43項参照) のサイの目修正に影響します。「+4」は海上を完全に支配し、封鎖していることとほぼ同じ意味です。それぞれの海域に制海権マーカーを置き、その海域の制海権レベルがわかるようにして下さい。

例: ティレニア海にローマ軍+3、カルタゴ軍-3の制海権マーカーがあり、各プレイヤーが有する海上兵力の相対的な支配力を示しています。制海権マーカーの示すレベルが、例えば+3対-1といったように、「不均等」になる可能性があることに注意してください。こういった状況は、3つ以上の関係国が存在するシナリオで起こります。

(7.13) **制海権の与える影響**: ユニットを海上輸送 (7.2項参照) するときには、移動中に通過する最も友好的でない海域の制海権レベルをサイの目に加え (またはサイの目から引き) ます。つまり、+1の制海権レベルの海域から開始し、+2レベルを通過して-1レベルの海域に海上輸送した場合、サイの目から1が引かれます (7.24項に述べるその他の修正も別途加わります)。なぜなら、-1の海域がもっとも友好的でないからです。

(7.14) 制海権レベルは海上戦力の再配置や新しい艦隊の建造などにより変化し、この2つはシステム維持のために厳格に取り扱われなければなりません。再配置と建造はシナリオ説明に記載があるときのみ実行可能です。

(7.15) **再配置**: 制海権構築/再配置セグメント (F/2) において、プレイヤーはどこかの (複数でも可) 海域から減少させた制海権レベルの合計分と同じだけ、どこでも自由に望む海域 (こちら複数可) の制海権レベルを増加させることができます。1ターンに1つの海域から取り除くことのできる制海権レベルは1だけです。ある海域の制海権レベルを望むように変化させた場合、敵の制海権レベルも同じ割合だけ、ただし、反対方向に変化します。

例: ティレニア海とアドリア海でローマ軍は+4 (つまり、カルタゴ軍-4) の制海権レベルを有しています。ローマ軍プレイヤーは現在ローマ軍-1/カルタゴ軍+1であるアフリカ海の支配力を強化しようと考えます。そこで、ティレニア海とアドリア海の制海権を減少させ、それぞれローマ軍+3/カルタゴ軍-3とし、減少分をアフリカ海に回して支配力を強化、ローマ軍+1/カルタゴ軍-1とします。

(7.16) 再配置と建造は同じフェイズに施行可能です。再配置は軍団や部隊の編成には何の影響も与えません。

(7.17) 海上輸送基本表の中の結果のいくつかは制海権レベルに影響を与えます。これらは具体的には軍船の減少などを表していますが、制海権レベルが+4/-4以上になることはありません。

(7.2) 海上輸送

(7.21) 沿岸や外洋ヘクスを通過して軍隊を輸送することができます。そのためには軍隊を港湾ヘクスに移動させ、**停止**します。リーダーが**継続**チェックに成功する、もしくは港から任務を開始すれば海上を移動することができます。海上ヘクスを通して移動経路を引き (7.24項)、それからサイコロを振って海上輸送表を参照し、結果を適用します。海上輸送は海峡の移動には利用できません。

(7.22) 海上輸送されるユニットは港湾都市内から移動を開始しなければなりません。移動先は港湾都市内か、もしくは大きな制限がありますが、海上輸送表に記載されている、いくつかのタイプのヘクスである必要があります。海上輸送されたユニットは離散してしまう可能性があります。港湾には主要港、地方港、小港湾の3種類があり、主要港以外は乗船・下船に制限があります (7.25項参照)。

ゲームデザインに関して: トゥリイ (It-5509) は内陸都市ですが港湾を保有しています。多くの資料がトゥリイにある港の利用に関して言及しており、すべての地図に港の場所が記してあります。都市を流れている川が貿易船の航海が可能だったのかもしれませんが、It-5508かIt-5609への海上輸送はトゥリイへの輸送とみなすことができます。

プレーにあたって: 小兵力の軍隊を港でないヘクスに上陸させる能力は「強襲上陸」を意味し、この時代にしばしば用いられた冒険的行動で、成功することもありました。

(7.23) 1度の海上輸送任務で移動できる距離に制限はありませんが、その成功は海上輸送表で得られる結果に左右されます。海上輸送表は、予定したユニット全部を無事に輸送できたのか、一部だ

けなのか、全く輸送できなかったのかを決定するものです。7.24項の修正適用のため、輸送される軍が海上を通過する経路を明らかにする必要があります。海上輸送マーカーを使用して、どのユニットが、「海上」のどこにいるのかわかるようにして下さい。



(7.24) 海上輸送チェックは以下の修正を受けます。

- ・ 進入する中で最も友好的でない海域の制海権レベル(7.13項)
- ・ 通過する沿岸ヘクスが20を超える場合、20ヘクスごとにサイの目から1を引きます。20ヘクス未満の場合は修正はありません。
- ・ 外洋の場合、5ヘクスを超える5ヘクスごとに-1の修正が加わります。5ヘクス未満の場合は修正はありません。



例：ネアポリスからメッサナへの海上輸送では、沿岸ヘクスが20ヘクス未満なのでサイの目修正はありません。サルジニアのカラリスからドレパナムに行く場合は、外洋を7ヘクス(および影響のない少しの沿岸ヘクス)を通過する必要があるため、-2の修正が加わります。

ゲームデザインと歴史的考察：前述したように、この時代の軍船である三段櫂船と五段櫂船は、比較的耐久性に乏しいだけでなく、物資をそれほど搭載できないという理由からも外洋を長距離航海するには不向きでした。そのため、当時の航海の大半(約95%程度)は味方の港湾や浜辺を単に次から次へと伝っていただけのものでした。それは時間のかかる退屈なものでしたが、反対に安全でもありました。プレーしていけば、短距離の航海が「安全」であることがわかるでしょう。

(7.25) 港湾能力：港で自由に乗船・下船できる戦力の上限は、港湾のサイズによって決まっています。ユニットが乗船できるのは港だけですが、港湾以外のヘクスでも安全に下船できる場所があります。海上輸送制限表を参照してください。

(7.26) 移動終了時の手続き：海上輸送中のユニットは、移動を終える時沿岸ヘクスにいない限りなりません。その際下船する必要はありませんが、周囲が全て海洋であるヘクスで移動を終えることはできません。移動を停止したら移動距離に応じてサイの目チェックを行い、海上移動表を参照します。損害を適用した後、サイの目チェックを行って任務を継続することもできます。海上移動表による結果が離散(7.28項)であれば、即座に適用されます!! 敵の地上ユニットがいる沿岸ヘクスや守備隊がいる敵の都市、守備隊がいる敵の都市に隣接する沿岸ヘクスで海上輸送中のユニットが移動を終えるためには、下船しなければなりません。

(7.27) 強襲上陸：下船した軍隊は即座に**停止**となります。海上輸送サイの目チェックに含まれているため、損耗をチェックする必要はありません。下船したヘクスに敵がいる場合、攻撃を行うことができますが、戦闘結果表(BRT)で-3の修正を受けます。攻撃しないこともできますが、逆に、このターン中にそのヘクスから離れる前に敵に攻撃を受ける可能性があり、その場合は攻撃側(敵部隊)に+3の修正が与えられます。

(7.28) 離散：海上輸送表の結果が離散であった場合は下船しなければなりません。下船後、離散マーカーを上に乗せてください。離散の結果を受けて下船を強制された軍隊の特別下船許可戦力数に関しては海上輸送図にある下船の項を参照してください。加えて、軍隊内のすべてのリーダーに対して死傷チェック(8.6項)を行ってください。離散した軍隊は崩壊中と同じ扱いを受けます。8.55項を参照してください。離散した軍隊は、指揮可能なリーダーが離散軍再建任務を行うことによって正常状態に戻り、離散状態マーカーを取り除くことができます。



(7.29) ターン終了時の自動的離散：ターン終了時にまだ海上輸送中、すなわち上陸していない全てのユニットは自分のいる沿岸ヘクスで自動的に離散状態となります。もし、その沿岸ヘクスが敵に占拠されていたり、守備隊のいる敵の都市であった場合には輸送艦隊は沈んだとみなされ、すべてのリーダーと戦闘ユニットは除去されます。

(7.3) 渡峡

(7.31) 陸上ユニットは海上輸送を用いることなく直接海峡を渡ることができます。しかし、そのためには海峡の制海権レベルに基づき、海域に敵がいるか、その海峡が迎撃されたか、海戦(6.38項も参照)が起きたか、をチェックしなければなりません。制海権レベルが+3以下の場合、渡峡は妨害される可能性があります。+4の場合は渡峡は自動的に成功します。

(7.32) 渡峡が妨害されたかどうかサイコロを振り、制海権レベルの修正を行った後、渡峡表と照らし合わせて判定します。

例：渡峡は修正後のサイの目3以下で妨害されるため、制海権レベル-1の海峡を横断しようとする軍は-1の修正を受け、修正前のサイの目4以下で妨害されることとなります。

(7.33) 渡峡が妨害された場合、移動を行っていたプレイヤーは渡峡表を参照し、自軍の制海権レベルと一致する欄から、失われる戦力数を判定してください。

例：制海権レベルが+2で、サイの目が5であった場合、5から2を引いた3の2倍は6なので、6戦力ポイントを失います。もちろん、結果が0であった場合、失う戦力ポイントはありませぬ。もし制海権レベルが-1の場合、損耗結果表のA列が軍隊の規模と交差する欄を参照し、失われる戦力ポイントを判定してください。

(7.34) 騎兵か象を有する軍隊の場合、損害の少なくとも3分の1は、騎兵および象に適用しなければなりません。

(8.0) 地上戦闘

ゲームデザインに関して:この項で扱うゲームデザインの根幹と歴史的原則は、古代の戦闘における勝利は、指揮能力と騎兵戦力の優越、布陣の戦術的優位性などが併せて得られるということです。ローマ人はこれらの中に、極限まで高められた規律と訓練という新たな要素も付け加えました。実際の兵力は重要でないとは言えないものの、決定的な要素ではありませんでした。

(8.1) 戦闘ユニットと戦力

(8.11) この時代の基本的な戦闘形態を反映した上でゲームで取り扱いやすくするために、いくつかの兵科を減らし、統合した結果、2.2項に記載する、4つの異なった種類の地上戦闘ユニット(歩兵、騎兵、象、攻城兵器)が存在します。

(8.12) それぞれの軍隊は出身別に分けられた、各兵科のユニットの戦力をあらかず駒で構成されています。

例:ポエニ戦争中の典型的なカルタゴ軍の構成は以下のようになっていました。

20戦力(10,000人)のヒピア歩兵
 15戦力(7,500人)のイベリア歩兵
 20戦力(10,000人)のガリア歩兵
 12戦力(3,600人)のエリートスミディア騎兵
 16戦力(4,800人)のイベリア騎兵
 2戦力(20頭)の象

この軍隊は、6種類の出身地/兵科の戦闘ユニットで表されます。ユニットがあまりに多く積み重なると扱いにくいので、未使用の軍ディスプレイボックスに配置し、対応する軍マーカーとハンニバルのリーダーカウンターを軍隊が存在するヘクスに置く(とよいでしょう)(マップ上にピサの斜塔を築きたいならユニット全てをマップ上に配置しても構いませんが)。

プレーにあたって:リーダーカウンターの下(やマップ外の軍団ボックス)を見ないようにプレーすれば、「戦場の霧」の雰囲気若干でも味わうことができます。

(8.13) エリートユニット:シナリオでエリートとして扱われるユニットがあります。カウンターに「エリート」と記載されていて、シナリオで指定されたユニットがそれにあたります。

(8.14) 特別ユニット:ローマ軍団のような特別なユニットに関しては、モジュール専用ルールに記載されています。

(8.2) 戦闘前行動:攻撃、戦闘回避と共同作戦

一般的な戦闘前行動の解決手順は以下の通りです。

1. 活性化リーダーを所有するプレイヤーが、同じヘクスにいる敵の軍隊に対する攻撃を宣言します。
2. 防御側プレイヤーは戦闘回避(8.23項)を試みるかどうか宣言し、試みるのであれば解決します。
3. 戦闘回避が不成功、もしくは試みられなかった場合は攻撃任務が行われます。戦闘回避が成功した場合は、活性化リーダーは別な任務を選択することができます。

4. 攻撃任務を行う場合、双方のプレイヤーは、共同作戦(8.26項)が選択可能なら成功チェックを行うことができます。
5. 戦闘解決(8.3項)へ進みます。

プレーにあたって:活性化リーダーの軍隊が攻撃を行うとする敵のいるヘクスに入った時は、移動任務終了となるので、**停止**し、損耗チェックを行わなければなりません。その後で**継続**チェックを行い、攻撃任務を行うことができるかどうか判定します。攻撃側が防御側と同じヘクスで任務フェイズを始めた場合は**継続**チェックを行う必要はなく、自分の最初の任務として攻撃を宣言することができます。

(8.21) 戦闘は攻撃任務(または迎撃の成功:6.5項参照)の結果として生じます。攻撃を行うためには、(都市外にいる)敵と同じヘクスにいないければなりません。都市内の敵軍は攻撃の対象とはなりません(都市内の敵に対する攻撃に関しては9.0項の攻城戦ルールを参照してください)が、反対に、都市内の軍隊は同一ヘクスの敵に対して攻撃を加えることができます。攻撃は(迎撃を除けば)完全に任意の行動であり、敵の軍隊は同じヘクスに同時に存在してはいけません。

攻撃側のプレイヤーは5.41項とモジュール専用ルールで指定されている指揮制限に従って、参加可能な戦力を自由に組み合わせて攻撃を行うことができます。防御側はすべてのユニットを戦闘に参加させなければなりません。

プレーにあたって:攻撃軍は同じヘクスにいる味方のユニットのすべてを攻撃に参加させる必要はありません。攻撃ヘクスに移動してきたとき、リーダーが率いてきたユニットの一部を参加させなかったり、すでにそのヘクスにいた味方の一部を戦闘に参加させたりすることができます。

(8.22) 戦闘の回避:攻撃(または包囲)が宣言された直後に、防御側プレイヤーは戦闘(もしくは包囲:9.22項参照)の回避を試みることができます。攻撃ヘクス内の全防御側ユニットは1つの軍勢とみなされ、全てが参加しなければなりません。回避を指揮するリーダーは5.43項に従って決定します。防御軍が次の状態のときは回避を試みることができません。

- ・迎撃(6.5項)を受けている
- ・そのヘクスから移動できないか、同じヘクスにある味方の都市に入ることができない
- ・蹂躞攻撃(6.6項)を受けている
- ・都市を包囲中(9.24項)で、籠城軍から反撃を受けている

(8.23) 戦闘回避手順:防御側は、戦闘を回避できたかどうか判定するためにサイの目チェックを行います。修正後のサイの目が防御軍リーダーの作戦値以下だった場合は、敵から遠ざかるように2ヘクスまで退却することができます。その際、進入した平地と荒地1ヘクスにつき1ポイント、山岳と沼沢地1ヘクスにつき2ポイントの損耗損失ポイントが生じます。

以下のような退却経路を選ぶことはできません。

- ・攻撃軍が進入してきたヘクスサイドを通る
- ・通過不能ヘクスサイドを横切るか、進入不能ヘクスに入る
- ・自分が元いたヘクスに戻る

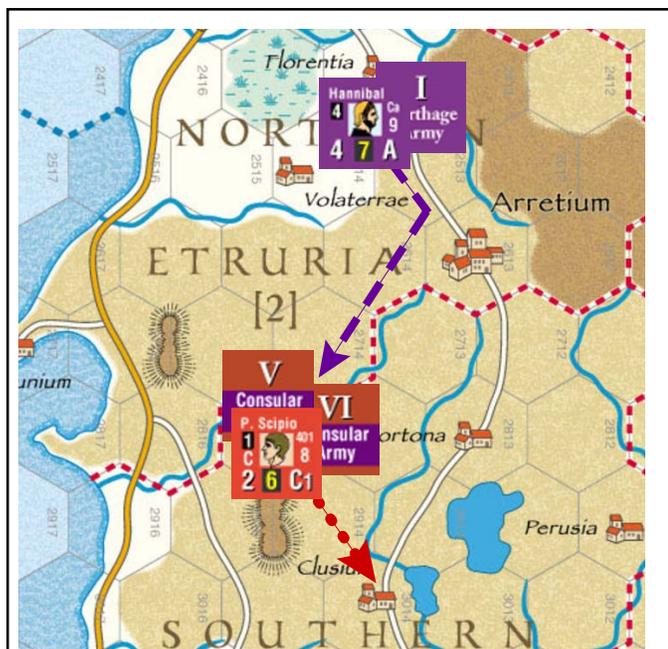
退却する軍勢は以下のヘクスには進入することができます。

- ・敵の占拠するヘクス。ただし、味方もそのヘクスにいるのであればそのヘクスから移動することはできません。
- ・軍隊の存在するヘクスにある味方の都市

例外1:このような退却における損耗は最大で戦力の10%です。

例外2:味方の都市に退却する場合、損耗は生じません。

修正後のサイの目がリーダーの酢酸値より大きかった場合、軍は動くことができず、防御側として+2の戦闘修正(8.31項)を受けます。戦闘回避の試みは、損害の回避を確約するものではないのです。



戦闘回避の例:ハンニバルとはフロレンティア(*It-2414*)にいて、*It-2815*にいる作戦値6のローマ軍最高司令官、執政官のP. スキピオ率いる2個執政官軍(73戦力)を攻撃するために移動します。ローマ軍プレイヤーはハンニバルとの戦闘を回避することにしました。スキピオは2ヘクス以内にあるクルシウムへの退却を試み(-1のサイの目修正を得ます)、また、戦略ポイント1を持つので、それも使用します(さらに、-1のサイの目修正を得ます)。ハンニバルは自分の戦略ポイントを使用しないことにしましたが、スキピオはローマ軍リーダーなので、+4の修正を受けることとなり、最終的なサイの目修正は+2となりました。ローマ軍プレイヤーはサイコロを振り3を出したので、2を加えて修正後のサイの目は5となりました。作戦値より小さいので、スキピオは2ヘクス移動し、都市内への退却なので損耗を受けることなくクルシウムへ入城しました。もしサイの目が6であれば、修正後は8となるため戦闘を回避できず、防御を余儀なくされたうえに退却を試みたことによる、戦闘結果表上(ハンニバルに有利な)+2のサイの目修正(8.31項参照)を受けることになります。回避が成功した場合、ハンニバルは他の任務、たとえばクルシウムへ軍を進めて、スキピオに対してまた別の作戦を行うといった選択をすることができます。

回避行動時のサイの目修正は以下の通りです。

- 2 同一もしくは隣接するヘクスの味方の都市に退却する場合
- 1 2ヘクス先の味方の都市に退却する場合
- 1 現在山岳もしくは沼沢地ヘクスにいる場合
- 1 防御側リーダーが戦略ポイントを1消費するごとに
- +1 攻撃側リーダーが戦略ポイントを1消費するごとに
- +3 渡河しなければ退却できない場合

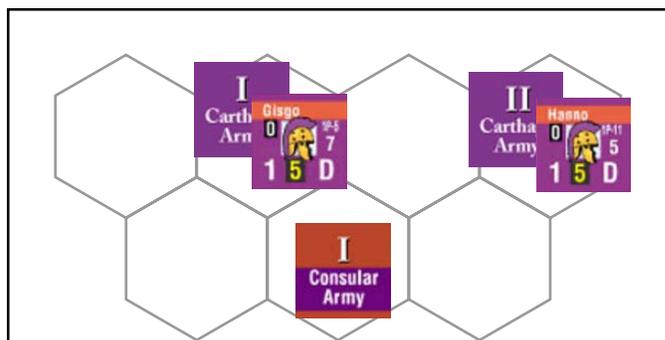
以上の修正値は回避成功表にまとめてあります。

(8.24) 防御側が回避に成功した場合、攻撃を試みたリーダーは別な行動を選択することができます。退却する敵を追って更なる攻撃任務を行うことができますし、それ以外でも、リーダーが可能な任務すべてを選択することができます。

(8.25) 共同作戦: 攻撃側・防御側双方とも、戦闘が行われるヘクスから3ヘクス以内にいて、味方の他のリーダーに率いられている軍勢と共同作戦を行うことができます。共同作戦の試みは、回避の試みの解決後に行われます。条件を満たす軍隊がどれだけあっても、共同作戦に参加できるのは1つだけです。共同作戦への参加を試みる軍までの距離が、ヘクス数で数えて近い方のプレイヤーが先に共同作戦の成否のチェックします。双方の軍隊が同じ距離にある場合は、防御側が先にチェックを行います。回避に成功した軍隊は、その任務フェイズ中は共同作戦への参加を試みることはできません。

(8.26) 共同作戦の手順: 共同作戦に参加可能な範囲は最大3ヘクスです。戦闘に参加できるかどうか判定するために、以下の手順を行ってください。

1. 共同作戦に関与する予定の軍隊を率いている2つの軍隊のリーダーの作戦値を合計し、その値を2で割ります。端数は切り捨てます。
2. 1の結果からお互いがいるヘクス間の距離を引きます。その距離には、選ばれたリーダーのいるヘクスは含みませんが、攻撃を受けるリーダーのいるヘクスは含みません。さらに、道



共同作戦の例:カルタゴ軍の指揮官ギスコ(*IP-5*)がローマ軍を攻撃するために移動します。2ヘクス先(間に川はないものとします)にいる、ハンノ(*IP-11*)に率いられた別のカルタゴ軍が攻撃に参加しようと試みます。ギスコの作戦値は5、ハンノも5、合計して10なので2で割ると5。ヘクス間距離の2を引いて最終的な判定値は3となります。カルタゴ軍プレイヤーはサイコロを振り1の目が出ました。これは判定値3より小さいため、ハンノの軍隊は移動し、ギスコの軍隊に合流できます。

路移動を行わないで横切らないといけない河川ヘクスサイド1つにつき、さらに1を引きます。2人のリーダー間に山岳や沼沢地ヘクスを含んではいけません。

- サイコロを1個振ります。サイの目が1と2で計算した判定値よりも大きかった場合は共同作戦は行えません。
- サイの目が判定値以下だった場合、共同作戦は成功です。対象の軍隊は戦闘ヘクスへ移動し、損耗チェックを行います。合流したユニットは全て攻撃軍・防御軍それぞれの軍勢に加わり、戦闘に参加しなければなりません。その戦闘におけるリーダーは5.43項に従って決定します。

プレーにあたって：共同作戦が古代の戦争で行われることはまれてたし、ゲーム中もめったに起こることはないでしょう。

以上の修正に関しては共同作戦表にまとめてあります。

(8.27) 同一ヘクスの都市内にいる味方を共同作戦に参加させることができ、その際は上記の手順に従いますが、地形と距離は無視されるので、その効果も無視してください。

(8.3) 戦闘の解決

攻城戦以外のすべての戦闘は戦闘結果表（BRT）によって解決します。表には、10面体サイの目を修正後の値、-13から+22までの36個によって生じる可能性のある結果が記載されています。戦闘の解決は以下の手順に従ってください。

- 全てのサイの目修正を集計します（8.31項）
- 象の参加数を決定します（8.36項）
- サイコロを1個振り、修正を適用して結果を記録します
- 損害を割り当て（8.34項）、リーダーの死傷チェック（8.6項）を行います。
- 適用可能なら追撃殺戮（8.38項）を行います
- 必要なら退却（8.37項）を行います
- 戦闘後状態を適用します

(8.31) 戦闘サイの目修正 プラスの修正は攻撃側に、マイナスの修正は防御側に有利となります。

リーダーの戦闘力修正：戦闘力の差で最大+/-9の修正が生じます。この効果に関しては8.32項を参照してください。

部下の戦闘補助値：軍隊中の非活性化リーダーが持つ戦闘補助値を、各プレイヤー最大2ポイントまで修正値として適用できます。戦闘を指揮するリーダーは、自分の戦闘補助値を使用することはできません。戦闘を指揮するリーダーが使用できるのは戦闘力だけです。

戦力比修正：攻撃側の総戦力を防御側の総戦力と比較し、防御側に有利になるように、単純な戦力比に切り下げます。その後、戦力比表を参照し修正値を決定します。戦力比は常に攻撃側から見た形で示しており、攻撃側が優勢の場合プラスの修正、防御側が優勢の場合マイナスの修正が加わります。象の兵力は、この際の戦力数には含みません。

騎兵戦力優勢：騎兵戦力の差を、多い方の騎兵戦力数から少ない方の騎兵戦力数を引いて求めます。騎兵優越表上では、軍隊の種類や地形の違いにより異なった欄があるので、適切な欄を参照し、騎兵戦力の優勢に基づく修正値を決定します。

回避や迎撃の失敗：+2の修正を受けます（それぞれ8.23項と6.55項に基づきます）。

待ち伏せ：+5の修正を受けます（6.58項参照）。

二重包囲：+4の修正を受けます（6.57項参照）。

地形：攻撃側（共同軍も含みます）の一部の軍勢でも川を越えて直接戦闘ヘクスに入った場合、道路移動であったとしても-3の修正を受けます。6.35項も必要なら適用してください。

強襲上陸：下船したヘクスで攻撃を行うか、渡峡して進入したヘクスで攻撃を行う場合（6.38項）-3の修正を受けます。下船したヘクスや渡峡して進入したヘクスに残って攻撃を受けた場合は、攻撃側に+3の修正を受けます（7.27項参照）。

エリートユニット：エリート扱いの兵科と戦闘団で5戦力以上ユニットを有している場合、その1種類につき、自軍に有利な（攻撃側ならばプラスの、防御側ならマイナスの）サイの目修正1を受けることができます。エリート騎兵の修正は、戦闘ヘクスが山岳や沼沢地であっても適用できます。

プレーにあたって：少なくとも5戦力のエリートスミア騎兵を戦闘に参加させた場合、攻撃側なら+1、防御側なら-1の修正を受けることができます。駒の数は関係なく、修正は出身地（スミア）と兵科（騎兵）が同一のエリート部隊が合計5戦力以上あるかどうかで決まります。

戦闘後状態：戦闘後状態影響表を参照し、戦闘修正を決定します。攻撃側に戦闘後状態を有する軍が複数いる場合は最も悪い状態を採用します。

象：戦象表を参照してください。

上記のすべての修正は累積します。戦闘結果表には限度がありますが、修正の累積には上限・下限ともありません。

(8.32) リーダーの戦闘力：基本的に、戦闘結果表におけるもっとも重要な修正は、戦闘を指揮する双方のリーダーの戦闘力の相対的な差によって生じます（5.34項参照）。これは当該リーダーの戦闘力だけでなく、各リーダーが戦闘当日に得られた可能性のある戦術面での能力も関係します。戦闘力の修正値は、戦闘能力表を使用して以下の手順で決定します。

ステップ1：各プレイヤーは戦闘を指揮しているリーダーの戦闘力を明らかにします（5.41項）。

ステップ2：サイコロを1個振り、出た目と戦闘能力表の戦闘力が交差する欄を参照し、今回の戦闘におけるそのリーダーの戦術能力値を決定します。

ステップ3：戦術能力値が高い方のリーダーの値から低い方のリーダーの値を引きます。その結果を高い方のリーダーの側に有利になるような修正値として適用します。

指揮官なしの防御軍：指揮官のいない防御ユニットは、この戦闘においては戦術能力値0とみなします。

戦闘による損失

(8.33) 戦闘結果は全て戦力損失の割合で書かれています。斜線の左が攻撃側、右が防御側です。つまり、30/20の結果は、攻撃側が戦力の30%を失い、防御側が20%を失うことを意味します。戦闘結果表の損失割合は以下の修正を受けます。

- ・戦力比修正が+3より大きかった場合、+3を超える修正値1ごとに攻撃側の損失は5%ずつ少なくなります。攻撃側の戦闘結果が「*」であるなら、攻撃側の損失はありません
- ・戦力比修正が-3より小さかった場合、-3を下回る修正値1ごとに防御側の損失は5%ずつ少なくなります。防御側の戦闘結果が「*」であるなら、防御側の損失はありません

修正後の損失割合は100%を超えたり、0%より少なくなったりすることはありません。上記の2つの修正が適用されたとしても、戦闘が行われた場合、1戦力は自動的に除去されます。不測の事態（8.4項）によって生じた損失に対してはその割合は修正を受けません。さらに、戦闘結果表の修正前の割合は退却側を決定する（8.37項）ときに用いられます。

例：50戦力の軍隊が10戦力の軍隊を攻撃し、戦闘結果表で10/30の結果を得ました。戦力比修正が+5なので、攻撃側の損失はありません。反対に、防御側は3戦力（10戦力の30%）を失った上で退却しなければなりません。

(8.34) 修正後の損失割合は以下に述べるように適用します。

歩兵：損失割合表を参照し、戦闘結果表で得られた損失割合と歩兵の総戦力から、損失戦力数を決定します。損失戦力は可能な限り全ての戦闘団に均等に分割して適用します。均等に分割できなかった損失分は各プレイヤーが自由に適用できますが、エリートユニットにまず最初に適用しなければなりません。

騎兵：損失割合表を参照し、戦闘結果表で得られた損失割合と騎兵の総戦力から、損失戦力数を決定します。損失戦力は所有プレイヤーが自由に適用することができますが、戦闘に参加した中で最も戦力の多かった戦闘団に、他の戦闘団より多くの損失が適用されるようにしなければなりません。

象：象も騎兵と同じ方法で損失を適用します。戦闘に参加しなかった象（8.36項）は損失を受けません。

プレーにあたって：損失割合表を使用して、損失割合と歩兵または騎兵の戦力数が交差する欄から求めます。軍勢が10戦力以下の場合、表から得られる結果をそのまま適用します。4戦力の軍隊が20%の損失を受けた場合1戦力の損失になります。10戦力以上の場合、軍隊戦力数の10の位に一致する列から求めた数を、1の位に一致する列から求めた

戦闘の一例（訳注：この例は修正値合計で理解できない部分がありましたので、訳者の判断で内容を一部変更しています）



戦闘力「A」のハンニバルが、戦闘力「E」の執政官、ワッロに率いられて平地の4705にいるローマ軍を攻撃します。戦力比は、カルタゴ軍を攻撃側として1:2（97戦力対184戦力）です。しかし、カルタゴ軍は騎兵で13戦力ローマ軍を上回っています。以下に示すサイの目修正が適用されます。

リーダーの戦術能力修正：カルタゴ軍プレイヤーはサイコロを振って3の目を得たので、ハンニバルの戦術能力値は6となります。ローマ軍プレイヤー6の目を得ました。ローマ軍ワッロの戦術能力値は3となるので、最終的なリーダー戦術能力修正はハンニバルの6からワッロの3を引いて+3となります。



部下：ローマ軍には戦闘補助値を持つリーダーはいませんが、ハンニバル軍にはマゴとマハルバルいて、それぞれ1ポイントを有しているため、合計+2の修正が加わります（これが補助値から得られる修正の最大値です）。

戦力比：戦力比1:2なので、-2の修正を受けます。

騎兵戦力優勢：ハンニバル軍は騎兵がローマ軍より13戦力多く、しかも戦場が平地なので、+4の修正を受けます。



エリートユニット：ローマ軍団の1つが「ベテラン」なので-1の修正を受けますが、ハンニバル軍にもエリートのヌミディア騎兵がいて、+1の修正を受けるので相殺され、修正はありません。

他にモジュール専用ルールで定められているローマ軍特有の修正があり、その修正+6が別に与えられます。

修正の合計は、攻撃側から見て+13（これまで述べた順番に+3、+2、-2、+4、+6の、以上計+13）になります。カルタゴ軍プレイヤーはサイコロを振って9の目を得、合計修正値13を加えて修正後のサイの目は+22となりました。ローマ軍はの損失は75%、つまり138戦力（!!!）となります。カルタゴ軍プレイヤーは結果が「*」だったので、サイコロを振って4の目が出ました。97戦力の5%未満なので4戦力を失います。

歴史的考察：この例は、カンナエにおいてハンニバルがローマ軍を叩きのめした戦いをゲーム上で再現したものです。実際のサイの目が結果に与える影響がいかに小さいか、そして両軍の指揮能力がどれほど大きく結果に影響を及ぼしているかに注目してください。カルタゴ軍が得たサイの目は非常に良かったのですが、それでも追撃殺戮ルールの適用前なのです。

に足して求めた値を適用します。たとえば、25戦力の20%損失であれば、20戦力の20%=4と5戦力の20%=1の合計5戦力の損失になります。

例：歩兵78(リビア兵45、イベリア兵15、ガリア兵18)戦力、騎兵18(イベリア兵10、スミディア兵8)戦力、戦闘参加象2戦力のカルタゴ軍が20%の損失を被った場合、歩兵16戦力、騎兵4戦力を失い、象の損失は0です(詳細は後述)。各歩兵戦闘団は5戦力ずつを失い、適用されずに残っている1戦力分はカルタゴ軍プレイヤーが自由に適用できます。騎兵はイベリア騎兵が3戦力失い、スミディア騎兵が1戦力を失います。これは、参加した騎兵戦闘団で最も戦力が多いのがイベリア騎兵なので、他の戦闘団より多くの損失を振り分けなければならないからです。

(8.35) 騎兵損失の選択肢：歩兵損失分を騎兵に肩代わりさせることができます。騎兵1戦力の損失で歩兵2戦力までの損失に換えることができます。つまり、8.34項の例でいえば、騎兵損失を4でなく5戦力にする代わりに、歩兵損失を16から14戦力まで減らすことができます。この選択は退却(8.37項)の実行前に行う必要があります。

(8.36) 象：象は、うまくいけば相手戦力を除去したり、戦闘結果表に修正を加えたりする役目を果たしますが、全く逆の結果に終わってしまう危険もあります。戦闘結果表のサイの目チェックを行う前に、各プレイヤーは象を戦闘に参加させるかどうか、参加させるのなら何戦力参加させるのかを決めます。戦闘に参加する象1戦力ごとにサイコロを1つ振り、戦象表を参照して発生する結果を適用します。つまり、10戦力の象を有するプレイヤーは10戦力まで戦闘に参加させることができ、その時は10回サイの目チェックを行うこととなります。参加させる戦力数を宣言していても、その数にとられることなく、サイの目チェック途中の好きな時に残りの象の戦闘参加を中止することができます。象の戦力は通常の戦闘解決時の総戦力数に含めることはありませんし、戦闘に参加しなかった象が損失を被ることもありません。戦闘に参加した象だけが損失の対象です。

両軍とも象を保有している場合、お互いに1戦力ずつを参加させ、交互にサイの目チェックを行って結果を適用し、その手順を繰り返します。攻撃側が先にサイコロを振ります。一方のプレイヤーが参加をやめても、相手はそのまま参加させ続けることができ、通常の手順で解決します。参加するすべての象の結果の適用後、戦力比修正と騎兵優勢修正を適用します。

地形：象は山岳や沼沢地ヘクスの戦闘には参加できません。

(8.37) 退却：時に退却を強制されることがあります。戦闘後、両軍が同じヘクスにとどまることもあり得ます。

強制的退却：戦闘の結果敵より10%以上損失が多かった場合(たとえば、20/10の結果であれば、攻撃側は10%多く損失を受けたこととなります)、そのヘクスにいる味方のユニットは、戦闘に参加しなかったものも含めてすべて退却しなければなりません。損失が多かった側は「敗者」(8.5項参照)となります。もし、勝者が「大勝利」(8.52項)をおさめた場合、敗者は戦闘結果に関わらず退却しなければなりません。退却は後述する退却手順に従って行います。

引き分け：両軍の損失割合が同じなら、どちらも退却する必要

はありません。退却の実行は任意で、退却するかどうかは防衛側が先に選択します。

自発的退却：敵より損失が多く、それが10%未満である側は、後述する退却手順に従って自発的に退却することができます。

「*」の結果は5%未満とみなします。

退却手順：退却は3ヘクスまで行うことができます。同じヘクスにある味方の都市内に退却するのでない限り、今いるヘクスから移動しなくてははいけません。また、以下のような状況になるヘクスには退却することはできません。

- ・攻撃側が侵入してきたヘクスサイドを横切る
- ・通過不能ヘクスサイドを横切るか、進入不可ヘクスに入る
- ・退却中に一度進入したことのあるヘクスに再度進入する

以下のようなヘクスには入ることができます。

- ・敵の占拠するヘクス。ただし、味方の軍隊もそのヘクスにいない限り、そのヘクスから移動することはできません。
- ・軍隊の存在するヘクスにある味方の都市

そのヘクスから移動しなければならないのに、選択できるヘクスが進入不可地形や攻撃側の進入ヘクスしかないといった理由で退却できない軍隊は除去されます。退却軍は、ユニットを分割して一部残すことはできず、迎撃されることもありません。

籠城中の部隊は、退却の結果が出ても都市内にとどまります。

退却する1ヘクスにつき1損耗喪失ポイント(6.43項)(山岳や沼沢地ヘクスに進入するなら2ポイント)が生じます。道路移動せずに通過する河川ヘクスサイド(6.47項参照)1つにつきさらに1ポイント加算されます。

(8.38) 追撃殺戮：退却を強制される軍勢は、敗走中に攻撃を受けてさらなる損失を被る可能性があります。この追加損失を与える能力は騎兵優勢修正(8.31項参照)と関連します。これは戦闘後に騎兵戦力が残っていた場合に限られ、戦闘に参加した騎兵のみが対象です。戦闘後の勝者の騎兵優勢修正値が追撃力となります。また、以下の点にも注意してください。

- ・騎兵優勢を持たない場合、追撃殺戮はできません
- ・勝者が騎兵優勢を持っていた場合、山岳や沼沢地ヘクスが戦場だったとしても、最低1の追撃力は得ることができます

例：損失適用後に騎兵14戦力を有する非ローマ軍が、騎兵6戦力を持つ軍に勝利した場合、騎兵優勢の結果から追撃力2を得ます。

勝利側プレイヤーはサイコロを1個振り、出た目に追撃力を掛けて得られた値を、損失割合表の行に合致するように切り下げた数が敗者の追加損失となります。つまり、追撃力3でサイの目6の場合3×6=18%を切り下げた15%が殺戮される割合となります。サイの目がいくつであっても、殺戮の割合は最大で50%です。損失の分配は8.34項に従い、退却するすべてのユニットが(戦闘に参加していなくても)対象となります。

戦闘後の殺戮は戦闘後状態(8.54項)には影響を与えませんが、勝利レベルの決定には関係します。

プレーにあたって:追撃殺戮の際は、敗北軍の退却行動以外には実際の移動は行われません。

ゲームデザインに関して:古代の戦闘では、勝者・敗者に関わらず、ほとんどか、もしくはそれに近い数の犠牲者が戦闘終了後に生じ、これが非常に甚大でした。敗北は、単に犠牲者の数が軍を維持しうる限界に達してしまっただけの問題ではなく、敗北時点では犠牲者はまだかなり少なかったということもしばしばありました。事実、勝者は潰走する敗者を虐殺するのが普通だったのです。戦闘に負けるということは、いつも大惨事をもたらしました。たとえ戦闘そのものはそうでなかったとしても。

(8.4) 不測の事態

ゲームデザインに関しての歴史的考察:たびたびとは言わないまでも、古代の戦闘ではたまた、誰もが通常想定するものとは大きくかけ離れた結果が生じることがありました。神の怒りなのか、あるいは、確率論がその場の司祭たちの祈りと結びついたのかもかもしれません。戦闘結果表でどんな結果を得ようとも、古いサビーニ族のこの格言通りに行動しなければならぬのです。「誰も知らないのだから、やってみるしかない」

戦闘結果表で「X」の結果であった場合、攻撃側に不測の事態が発生したことになります。鎮静剤を握りしめ、子羊を生贄に捧げてお香を焚きましょう・・・それから再びサイコロを振り、「X」の次に書いてある数字を修正値として適用します。両軍プレイヤーとも、その戦闘を指揮していたリーダーが未使用の戦略ポイントを持っている場合、攻撃側はサイの目に足し、防御側は引いて修正することができます。その際、攻撃側が最初に修正を行い、次に防御側プレイヤーが行ってください。どれだけ修正が加わっても最大値は9、最小値は0です。戦闘結果表で、修正後のサイの目を括弧でくくったもの(例:[4])の書いてある欄を見てその結果を適用します。

例:修正後のサイの目が[2]であった場合、20/5の結果になります。

(8.5) 勝利・敗北とその後の影響

(8.51) 退却(8.37項)しなかった方の軍隊が勝者となります。両方とも退却しなかったり、両方とも自発的に退却した場合は勝者はありません。

(8.52) 大勝利:20戦力以上を有する敵に勝利し、敵の損失が味方の2倍以上あった場合、大勝利を収めたこととなります。象の損失は含まれませんが、追撃殺戮によるものは損失の中に含まれます。



(8.54) 戦闘後状態(ABS):勝利や敗北の政治的影響は別として、大規模な戦闘は多くの人々を心底疲弊させるものでした。紀元前218年から216年のハンニバルのように華々しい勝利を飾った軍隊であっても、1年に2回以上の戦闘を行うのは極めてまれでした。そのため、戦闘を行ったすべてのユニットは、戦闘による損失に加えて以下に示す状態が適用されます。

勝利、または大勝利した軍	: 疲弊
大敗北以外の敗北をした軍	: 混乱
大敗北した軍	: 崩壊
勝者なしの戦闘で損失が15%以下の軍	: 疲弊
勝者なしの戦闘で損失が15%より多い軍	: 混乱

もしユニットが既に戦闘後状態であった場合、より悪い状態が適用されるのでなければ現在の戦闘後状態はそのまま維持されます。つまり、混乱状態のユニットは、崩壊状態が適用されるのでない限り混乱状態のままです。

上記の戦闘後状態は一方の軍隊が少なくとも20戦力以上有している地上戦闘でのみ適用されます。加えて、戦力を失わなかった勝者の軍隊や、攻城戦の場合にも適用はされません。

プレーにあたって:疲弊状態マーカーを使用する代わりに、軍マーカーを裏返しにして疲弊状態を表すことにしてもできます。

(8.55) 軍隊の中に戦闘後状態にあるユニットがいれば、その軍隊全部にその状態が適用されます。状態の及ぼす影響の詳細は戦闘後状態表を参照してください。

(8.56) 戦闘後状態の回復には以下の2つの方法があります。

- ・ターン終了時の回復:ターン終了フェイズの回復セグメント(G/2)で、戦闘後状態を有するすべてのユニットはその状態が1段階改善し、崩壊は混乱、混乱は疲弊、疲弊は通常状態になります
- ・都市での回復:活性化したリーダーと共に大または中都市にいるユニットは、そのリーダーが任務フェイズを通して都市内にいた場合、戦闘後状態は上記と同様1段階改善します

プレーにあたって:戦闘の回避はリーダーの能力が反映される部分が多いので、戦闘後状態には影響を受けません。戦闘後状態は戦闘ユニットのみに影響を与え、リーダー個人には影響は与えません。

(8.6) リーダーの死傷

リーダーの死傷は普通、戦闘や攻城戦の結果として起きますが、神託イベント(13.0項)や寿命、病気などによっても起こります(リーダーの死亡;8.62項参照)。リーダーが死亡や負傷した場合、その時期・場所・理由に関わらず、他のリーダーで補充することができます。

(8.61) リーダーが戦闘に巻き込まれ、味方が少なくとも1戦力損失した場合、死傷したかどうかチェックが必要で、リーダーの生命力が関係します。戦闘における死傷は、戦闘解決時にスタックしていた各リーダーごとに、以下の手順でチェックを行います。

ステップ1:サイコロを1個振ります。敗北した軍であれば、そちらのリーダーに関してはサイの目に1を加えます。

ステップ2:修正後のサイの目が生命力より小さかった場合は何も起きません。サイの目が生命力以上だった場合、リーダーの死傷が発生します。もう一度サイコロを振ります。この際目の目チェックには修正はありません。

ステップ3：2度目のサイ目が生命力より小さかった場合、リーダーは負傷し、そのターンはそれ以上の任務フェイズを遂行することはできませんが、次のターンには復帰することができます。

ステップ4：2度目のサイの目も生命力以上であった場合、リーダーは死亡します。

(8.62) 死亡したリーダーはゲームから取り除かれます。負傷したリーダーは次のターン開始時に復帰し、味方ユニットのいるヘクスに自由に配置できます。負傷したリーダーの代わりに補充されていたリーダーは取り除かれ、再度補充として利用することができます。

(8.63) リーダーの補充：ターン中に死亡や負傷したリーダーを補充することができる機会は以下の3つです。

A. 死亡や負傷しても、そのリーダーのLAMはLAMプールに残されたままなので、同じターン中にそのリーダーのLAMが引かれた場合、新たなリーダーで補充を行うことができます。

B. 次のターン開始時に補充として登場させることができます。

C. 最高司令官は、動員任務（5.3/G項）の1つとして、戦略ポイントを消費してリーダーを補充できます。その際、兵の募集任務に適用されるルール（1ターンに実行できる回数や、完了となる条件など）はすべて適用されます。

(8.64) リーダーは補充することができますが、強制ではありません。「補充用」と記載されているリーダーを含めて、利用可能でまだゲームに登場していないすべてのリーダーから選ぶことができます。「補充用」リーダーは、死亡したリーダーの代わりになる他のリーダーがないときのみ使用可能です。

補充として登場するリーダーは、除去されたリーダーが死亡時に率いていた軍勢のいるヘクスか都市内、または最高司令官と同じヘクスに配置します。

(8.65) 補充したリーダーは、ターン開始時に登場したのでない限り、使用できるLAMの数に大きな制限を受けません。ターン開始時に登場したリーダーには制限はありません。任務フェイズに登場したリーダーが受ける制限は以下の通りです。

- LAMプールに残っている、除去されたリーダーのLAMをすべて取り除き、補充したリーダーのLAMを一つだけ加えます
- 除去されたリーダーのLAMが1つも残っていなければ、補充したリーダーのLAMも追加されません

(9.0) 都市と攻城戦

都市は、その規模に関わらず、少なくとも数名の男たちが守備隊として警戒に当たっていると仮定されます。そのため、支配しているか、味方になっていない限り都市内に自由に入出入りすることはできず（6.37項参照）、都市内のユニットは通常の戦闘ルールに則って攻撃を受けることもありません。代わりに、都市は以下の方法で占領され、都市内の部隊は除去されます。

- 襲撃（9.3項）
- 損耗（9.5項）
- 寝返り（9.6項）
- 降服（9.7項）

降伏以外は、対象の都市を包囲していなければなりません。

ゲームデザインに関する歴史的考察：攻城戦の極意は、この時代の指導者たちのほとんどが完全には会得できませんでした。アレキサンダー大王の手によって完成されたヘレニズム文化の攻城戦の極意の多くは、象の使用とは異なり、西側のローマ世界には不思議と広まりませんでした。巨大都市でさえ周囲を長大な壁で取り囲んでしまうような都市防衛法は、攻城戦において使用できる土木技術をはるかに凌駕していたため、攻城戦のほとんどは、騙したり、脅したり、あるいは兵糧攻めにしたりして住民を降参させるもので、寝返りの勧誘もよく行われた手法でした。カズクの総攻撃は、しばしば高くつく一か八かの賭けになりました。ポエニ戦争はこの時代の攻城戦技術を発展させる契機の一つとなりました。

(9.1) 都市の固有防御力（IDS）

(9.11) 都市の規模：都市には大都市（例；カプア/It-4412やカルタゴ/Cr-3028）と中都市（例；リリバエウム/It-5526）、および小都市（例；アウスクルム/It-4608）があり、見分け方は地図上の地形凡例に記載されています。

(9.12) IDS：各都市は規模に応じた固有防御力（IDS）を有しています。固有防御力は、都市が守備隊に防御されていた場合に攻撃側が都市を攻め落とす困難さを表しています。例えば、ポエニ戦争期の（歴史上はアクラガスの名でも知られている）アグリジェントウム（It-5923）のように、いくつかのシナリオで時期によって固有防御力が変化する都市があります。このような都市に関しては各シナリオに記載されています。

- 大都市のIDS = 7
- 中都市のIDS = 3もしくは4（シナリオによって変化します）
- 小都市のIDS = 1

固有防御力は、攻城戦（9.21項）時に都市に置かれる民兵戦力数も規定します。

プレーにあたって：固有防御力は、城壁や利用できる民兵戦力、住民の士気といった様々な要素を表しています。

(9.2) 攻城戦の指揮

都市を占領するために、攻撃側は攻城戦を行わなくてはなりません。破壊や損耗、強襲や寝返りといった攻城戦任務を行うには、都市を包囲していなければなりません。都市を包囲する前に降伏を試みることができます。強制的な降伏（9.72項）は攻城戦任務にはあたりません。

(9.21) 攻城戦の定義：活性化したリーダーが都市ヘクスで攻城戦任務を指揮する場合、その都市は包囲中となります。都市を包囲するには、固有防御力の少なくとも2倍以上の歩兵戦力を有する軍隊が、ヘクスの都市外にいないければなりません。都市ヘクスの上に包囲中マーカーが置かれ、リーダーは自動的に**完了**となります。防御側プレイヤーは、直ちに固有防御力と同じ戦力数の民兵を都市内に配置します。都市ヘクスの、都市外にいる攻撃側のユニットは「包囲軍」とみなされます。その後任務フェイズに同じ都市ヘクスに入ってきて、そこにとどまった軍隊は自動的に包囲軍に含まれます。



例：固有防御力4の都市を包囲するには最低歩兵8戦力が必要です。

(9.22) 包囲の回避：包囲されようとする都市にリーダーを伴った軍隊がいた場合、攻城戦の成り行きに身を任せるという危険を**回避**することができます。**回避**の試みを解決するには8.22～8.24項の方法に準じますが、守備隊を都市内に残すことができるという違いがあります。**回避**の成否にかかわらず都市は包囲され、9.21項に記載された民兵が登場します。

(9.23) 包囲の解除：包囲中マーカーは、以下の状態になったら取り除かれます。

- ・包囲しているプレイヤーは、包囲軍のリーダーの任務フェイズ中であれば、いつでも自由に取り除くことができます
- ・どちらかのプレイヤーの、任務終了時か攻城戦/駐留損耗解決後のいずれかの時点で、包囲軍の有する歩兵戦力が包囲されている都市の固有防御力の2倍を下回った場合
- ・包囲軍にリーダーがいなくなった場合

(9.24) 都市攻略の成功：以下の条件を満たした場合、包囲軍は攻城戦に勝利し、都市内に入ることができます。

- ・強襲 (9.3項) で都市が陥落した場合
- ・損耗 (9.5項) 解決の結果、守備隊に歩兵や民兵の戦力が存在しなくなった場合
- ・寝返り (9.6項) で都市が陥落した場合
- ・都市が降伏 (9.7項) した場合

中都市または大都市、あるいは小都市で包囲中のいずれかの時点で民兵を除いて40戦力以上の守備隊を有していた都市を、強襲もしくは損耗で攻略した場合は大勝利したとみなします。小都市でも、20戦力以上（で40戦力未満）の守備隊を有していた場合は（大勝利でない）勝利を収めたこととなります。

(9.25) 攻略後の都市：攻略した都市の占拠（入城）は、（強制的降伏、強襲あるいは寝返りといった）攻略を成功させた任務の一部とみなされます。損耗の結果として攻略した場合、包囲軍はただちに都市内に入ることができ、攻略した都市の固有防御力は即座に回復します。略奪された都市の固有防御力に関しては9.82項を参照してください。

(9.26) 包囲軍への攻撃：包囲軍は、籠城軍や他の敵軍の攻撃任務によって攻撃を受ける可能性があり、その際は包囲軍全体が攻撃の対象となります。包囲軍を攻撃する軍勢に籠城軍が加わっていた場合、包囲軍は**回避**を行うことができません。都市内外どちらの軍が攻撃を開始したかに関わらず、籠城軍と同じヘクスの都市外にいる友軍とで共同作戦を行うことができます。

(9.27) 反撃：反撃は、包囲軍にいくらかの損害を与え、できれば包囲の継続を再考させること目的に行われる、籠城軍による攻撃のことです。反撃は以下の2つの方法で行われます。

- ・包囲された都市内のリーダーの攻城戦任務として。反撃を指揮したリーダーは自動的に**完了**となります
- もしくは、
- ・包囲軍の破壊の試み (9.4項) の結果として

反撃は戦闘結果表ではなく、反撃効果表を用いて判定します。反撃に影響を与える唯一の要素は、包囲軍リーダーの戦闘力です。包囲側プレイヤーはサイコロを振り、戦術能力表を参照して反撃表で使用する列を決めます。その後反撃側プレイヤーはサイコロを振って、先ほど決めた列と交差する欄から結果を得ます。損失は歩兵戦力のみ適用し、自軍に対し自由に振り分けます。

例：戦闘力「B」のハミルカル (JP-7) がアグリジェントム (It-6923) を包囲しています。都市内には法務官が指揮するローマ軍1個軍団がいます。法務官が活性化し、反撃を試みます。カルタゴ軍プレイヤーはサイコロを振って5の目が出ました。戦術能力表を参照し、ハミルカルの戦闘力はBなので、結果は6となりました（ここでローマ軍法務官の能力値は何も使用していないことに注目してください）。それからローマ軍プレイヤーはサイコロを振り、反撃表から反撃の効果を決定します。サイの目は8で、先ほど求めた戦術能力表の結果6(=反撃表の6の列)から「1/1」の結果となりました。両軍とも歩兵1戦力ずつを除去し、法務官はこれで**完了**となります。

(9.28) 攻城兵器は強襲と破壊に使用します。攻城兵器は他の戦闘ユニットと同じように移動することができますが、以下の制限を受けます。



- ・山岳や沼沢地ヘクスには入れず、道路移動を使用しないで河川を横切ることもできません。
- ・攻城兵器を有する軍隊が**回避**を行うためには、まずその攻城兵器を自ら除去しなければなりません。
- ・攻城兵器を有する軍隊が共同作戦や迎撃を行うためには、その攻城兵器をその場に残していかなければなりません。
- ・攻城兵器は海上輸送することもできますが、軍の10%以上の損失が生じた場合、その攻城兵器も失われます。

(9.29) 攻城兵器を有する軍隊が攻撃を受けて敗北した場合、その攻城兵器はすべて除去されます。もし敵の攻城兵器しかないヘクスに入ったり、敵の攻城兵器を含む軍隊を蹂躪攻撃した場合、その攻城兵器を奪取して使用することができます。

側は都市内に入ることができ、都市の略奪（9.8項）や、9.74項の制限内であれば、生き残っている敵の追放などが可能です。

例：前ページの例を用います。攻撃は失敗したのでカルタゴ軍プレイヤーはサイコロを振ります。3の目が出たのでこれを半分にし、さらに切り上げると2となります。この値の10%、すなわち0.2=20%がカルタゴ軍の損失となるため、3戦力を失います（訳注：損失割合表を使用します。8.34項参照）。今度はシラクサ軍プレイヤーがサイコロを振り損失を決定します。サイの目は5で、これは奇数なので少なくとも守備隊の25%か、2戦力（歩兵9戦力の25%：損失割合表参照）の損失を被ります。民兵の1戦力を損失に充てることができる。

(9.36) 強襲が失敗し、かつ損失チェックのサイの目が7、8もしくは9であった場合、攻城兵器は破壊されます。

(9.37) 強襲に参加したリーダーと、強襲を受けた都市内のリーダーは死傷チェックが必要です。

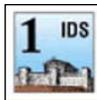
(9.4) 都市の破壊と修復

破壊は都市の固有防御力の基盤要素（主に城壁）を減少させる試みで、攻撃側が成功を確信して強襲できる足がかりを得るために行われます。破壊の成否は技術レベルと技能の相対的な差に掛かっています。修復は破壊箇所を再建する試みです。

(9.41) 破壊・修復の指揮能力は、攻城戦を行っている国家の攻城戦遂行能力によって決まります。この能力値はそれぞれのシナリオに記載されています。攻城戦遂行能力は-3から+3までであり、攻撃側・防御側双方のサイの目修正に使用します。9.43項と9.44項を参照してください。

(9.42) 活性化リーダーは、任務フェイズ中であればいつでも破壊、もしくは修復任務を行うことができます。これらは攻城戦任務であり、包囲中の都市に対してのみ行うことができます。破壊は攻撃側の、修復は防御側のリーダーのみが可能な任務です。どちらの任務も完了サイの目チェックが必要です。破壊任務は固有防御力減少の、修復任務は減少した固有防御力回復の試みです。修復を行っても、元々の防御力が増加するわけではありません。

(9.43) 破壊を試みるには、攻撃側プレイヤーはサイコロを1個振り、自国の攻城戦遂行能力を修正値として加えた後、都市破壊表を参照します。破壊が成功した場合、都市の固有防御力は表に記載された値だけ減少します。固有防御力は1より小さくはなりません。この減少は、9.25項に示すように一過性です。破壊の結果が0であった場合、9.27項に述べたように反撃を受ける可能性があります。



攻撃側プレイヤーがその都市ヘクスに保有する攻城兵器1ユニットにつき、破壊チェックのサイの目に1を加えます。

例：カルタゴ軍をシラクサ（固有防御力7）内に包囲している執政官L. マンリウス・ウルソが、強襲の下準備のために破壊を試みます。ローマの攻城戦遂行能力は-3です。ローマ軍プレイヤーはサイコロを振り7の目が出たので、修正を加えて4となりました。結果は0で、都市の防御には何の影響も与えませんでした。籠城中の軍隊は即座に反撃を試みることが可能です。反撃解決後、ウルソは連続サイの目チェックを行い、成功した場合はさらなる破壊の試みを含めた任務の実行が可能です。

(9.44) 修復を試みるには、防御側プレイヤーはサイコロを1個振り、その値に自国の攻城戦遂行能力値を加えて都市修復表を参照します。固有防御力は表に記載された分増加しますが、元々の値を超えることはできません。結果が0である場合、修復は失敗です。攻城兵器は修復には効果はありません。

プレーにあたって：表を見たらわかるように、もちろん修復の方が破壊よりも容易に行えます。この差を埋めるためには、攻城兵器の使用とすぐれた攻城戦遂行能力が重要です。

(9.5) 攻城戦損耗



(9.51) 攻城戦損耗マーカー：ターン開始時に、3個の攻城戦損耗マーカーをLAMプールに入れます。攻城戦損耗マーカーが引かれたら、全てのプレイヤーは攻城戦に関与しているすべてのユニットに関して損耗をチェックします。攻城戦中の都市がなかった場合、何の影響もないので次のLAMを引いてください。

(9.52) 攻城戦損耗の解決手順：マーカーが引かれたら、両軍のプレイヤーは現在行われているすべての攻城戦に関して、攻撃側・防御側はそれぞれサイコロを振り、損耗結果表を参照します。その際、防御側は「都市内」の列を、攻撃側は「都市外」の列を使用します。サイの目で決定した行と総戦力数（民兵戦力も含みます）の列から損耗戦力数を判定しますが、騎兵と象も、たとえ攻城戦には全く参加していなくても、この損耗判定のための総戦力数には含まれます。この時、騎兵戦力数は2倍にして計算します（攻城戦に貢献しなくても食糧は必要です）。

(9.53) 食糧徴発：攻撃側は損耗を少なくするために食糧の徴発を行うことができます。食糧を徴発するかどうかは、損耗チェックのサイコロを振る前に決定しなければなりません。食糧徴発により-2のサイの目修正を得ることができますが、以下の3つの条件を満たしていなければ徴発を行うことはできません。

- ・その州を攻撃側が支配していること
- ・その都市が平地か荒地ヘクスにあること
- ・その州が荒廃していないこと

それに加えて、攻撃側が食糧を徴発するたびに、6.73項に従って荒廃のサイの目チェックを行わなければなりません。

(9.54) 補給：攻撃側が以下の条件を満たす都市の3ヘクス以内にいる場合、-3のサイの目修正を受けることができます。

- ・プレイヤーが支配している都市か、味方の州内の都市である
- ・その都市が現在包囲されていない
- ・その州が荒廃していない

上記の都市までの3ヘクスの間に引いた線（補給線にあたります）が敵ユニットに占拠されていたり、リーダーのいる敵軍に隣接したりしてはいけません。

都市に港湾がある場合、その港湾の面した海域の攻撃側の制海権レベルを、防御側のサイの目修正として加えます。

(9.55) 攻城戦損耗は、通常は歩兵か民兵に適用しますが、以下に述べるような方法で、他の兵科に移し替えることができます。

- ・歩兵1戦力の代わりに騎兵2戦力の除去を選択できます
- ・攻撃側のみが歩兵1戦力の代わりに象1戦力の除去を選択できます
- ・防御側のみが、損耗による損失があったときは、必ず追加で象1戦力を失います

(9.56) 各プレイヤーは、損失を自軍の戦闘団に自由に振り分けることができます。都市が攻略された場合、9.74項に従って都市内の生き残ったリーダーの処遇を決定してください。

(9.6) 寝返り

(9.61) 敵軍が存在する都市は、寝返り（賄賂や内部工作、いわゆる第五列や脅迫、その他の効果がありそうなさまざまなことすべてを含みます）によって攻略することができます。敵軍の存在しない都市を寝返りで攻略することはできません。9.72項を参照してください。寝返りは攻城戦任務であり、対象の都市を包囲している必要があります。戦略ポイントを使えることが望ましく、結果の如何に関わらず、リーダーは自動的に（後に述べるようにひょっとしたら永遠に）完了となります。

(9.62) 寝返りの成功には、都市の固有防御力や防御側リーダーの能力、そして戦略を用いた攻撃側の裏工作が関係します。

手順：

寝返りを試みる際、攻撃側プレイヤーはサイの目修正のために消費する戦略ポイントを決め、サイコロを1個振ります。サイの目と、寝返り表においてリーダーの作戦値と都市の（破壊を受けているかどうかに関わらず）元々の固有防御力から求められる寝返り判定値とを比較します。

結果：

- ・**成功**：サイの目が寝返り判定値より大きかった場合、その都市は寝返りにより陥落します。リーダーと攻撃軍の一部またはすべては都市内に入ることができ、自動的に**完了**となります。防御側の運命は、攻撃側プレイヤーにゆだねられます。攻撃側プレイヤーは、都市を略奪することもできますし（後に述べるように、そうなった場合、防御側ユニットは除去されます）、強制的降伏の時と同様にただ単に他の場所へ移動させる（9.74項）こともできます。
- ・**失敗**：サイの目が寝返り判定値より小さかった場合、寝返りの試みは失敗となります。リーダーは**完了**となり、都市は包囲状態のままです。
- ・**罨**：サイの目が寝返り判定値と等しかった場合、今回の寝返りの試みが失敗に終わっただけでなく、他の全ての寝返り工作も露見したこととなり、これを逆手に取った一部の人間の謀略によりリーダーは暗殺の危機にさらされます。再度サイコロを振り、出た値が作戦値より大きければ、そのリーダーは死亡し、ゲームから取り除かれます。

寝返り表の修正値：

- ・攻撃側は、寝返りを試みるリーダーが消費する戦略ポイント1つにつきサイの目に1を加えることができます。
- ・防御側は、都市内にいる全リーダーが使用可能な戦略ポイントを合計し、それと等しい値をサイの目から引くことができます。これはその時に使用可能な戦略ポイントであることが必要ですが、実際に消費するわけではありません。

例：3人のリーダーを有する軍隊が固有防御力3の都市内にいます。この軍隊の使用可能な戦略ポイント合計が2で、攻撃側のリーダーの作戦値が6、消費戦略ポイントが1である場合、攻撃側プレイヤーが寝返りを成功させるためにはサイの目で8以上が必要です。

(9.7) 降伏

(9.71) **自発的降伏**：防御側プレイヤーは、破壊や損耗もしくは強襲を受ける前に、いつでも降伏を選択することができます。その場合、攻撃側はすぐに都市に入城できます。9.74項に述べる防御側の処遇は、両プレイヤーが合意する内容でなければなりません。合意できない場合、自発的降伏は選択できません。

(9.72) **強制降伏**：実際に包囲を受ける前に、軍隊の示威行動によって都市が降伏することがあります。同じヘクスにある都市の強襲防御力（9.31項）の10倍を超える歩兵戦力を有する軍隊を率いているリーダーは、その都市の強制降伏を試みることができます。守備隊がない都市は、強襲防御力の代わりに固有防御力を使用してください。条件を満たす場合、攻撃側はサイコロを振り、サイの目と都市の元々の固有防御力を比較し、強制降伏表を参照して結果を判定します。降伏が成功した場合、攻撃軍は都市内に入城することができます。入城は強制ではないのですが、11.31項は適用されるので注意してください。強制降伏任務は**完了**サイの目チェックが必要で、任務の結果によってサイの目修正が変わります。成功だった場合は+2、失敗だった場合-2の修正が加わります。

例1：ウェヌシア（It-4707）は1戦力の守備隊がいる小都市です。歩兵10戦力（強襲防御力の10倍）の軍隊を率いたハンニバルが同じヘクスにいます。カルタゴ軍プレイヤーが強制降伏を成功させるためには2以上のサイの目が必要です。

例2：カプア（It-4412）は固有防御力7の大都市で、3戦力の守備隊がいる場合強襲防御力は21です。強制降伏の条件を満たすには少なくとも歩兵210戦力が必要です。さらに、サイの目チェックで8以上を出さなければなりません。

ゲームデザインに関して：印刷ミスなどではなく、降伏させるのはそれだけ難しいことだったので。この中には、略奪や盗みを働く兵士たち、暴れまわる兵士たち、そして、それらを取り締まるための戦力も含まれています。

(9.73) 1回の任務フェイズにおいては、1つの都市に対して試みることのできる強制降伏は1回だけです。強制降伏は包囲されている都市に対して試みことはできません。

(9.74) 自発的・強制に関わらず、降伏した都市は略奪（9.8項）を受けることはなく、除去される戦力もありません。防御側ユニットは、陸上移動でたどり着ける別の都市に置かれますが、自発的降伏であればお互いが同意した都市、強制降伏であれば攻撃側プレイヤーの選ぶ都市でなければなりません。これらユニットを4つ以上の都市に分散させてはいけません。防御側プレイヤーの所有都市に条件を満たすものがなかった場合、ユニットは防御側本国州のいずれかの都市に配置されます。防御側リーダーの処遇（身代金の要求や殺害、プレー可能なヘクスに置くなど）は、攻撃側プレイヤーが自由に決めることができますが、自発的降伏の場合はお互いが合意した内容でなければなりません。都市内の民兵は移動されることなく除去されます。

(9.8) 都市の略奪

(9.81) 攻城戦損耗や強襲、寝返りで攻略された都市は略奪される可能性があります。



(9.82) これらの方法で都市を攻略した場合、都市に入ったらず、略奪を行うかどうか宣言しなければなりません。略奪を行った場合、「略奪」マーカーをヘクスに置き、都市規模が1段階低下していること（大都市は中都市へ、中都市は小都市へ、小都市は存在しないこととなります）がわかるようになります。

(9.83) 都市が略奪された場合、残っていた籠城軍はすべて除去されます。略奪されなかった場合は、9.74項に従って攻撃側プレイヤーによって都市から追い出されます。

(9.84) 都市規模の減少以外にも、略奪は自国への協力者を少なからず失なわせます。略奪は諸刃の剣なのです。

- ・都市壊滅の情報は近隣の同盟国（や潜在的に同盟国であった国）との関係に影響を与えます
- ・都市を略奪した軍隊は強奪(9.85項)する可能性があります

(9.85) 強奪：都市が略奪された場合、兵士による強奪が起こる可能性があります。プレイヤーはサイコロを振り、リーダーの作戦値と比較します。サイの目が作戦値以下だった場合、リーダーは兵士の統制を、当時許されていた範囲内に維持できたこととなります。作戦値よりも大きかった場合は兵士たちは統制を失い、軍隊は疲弊状態(8.55項)となります。すでに疲弊していた場合は混乱状態となります。都市が任務フェイズ以外で陥落した場合は、上記のチェックには最も階級の高いリーダーを使用します。上級リーダーがいない場合、略奪を行ったプレイヤーが使用するリーダーを選択します。

(9.86) 各ターンのA/1、再建フェイズにおいて、略奪を受けた都市で、荒廃していない州にあるものは再建され略奪マーカーが取り除かれます。荒廃した州にある都市は再建できません。

(9.9) 守備隊

(9.91) 守備隊は都市内にいて防御軍として機能する戦力です。普通、守備隊には指揮官はいませんが、リーダーがいないことが条件であるわけではありません。守備隊は都市防御力の強化に用いられます。

(9.92) 都市の守備隊として利用できるのは歩兵戦力だけです。騎兵と象は都市内にいることはできますが、都市の防御力を計算する際の守備隊の戦力に含むことはできません。それでも、騎兵や象は損耗の影響は受けてしまいます。

(9.93) 都市内に入った軍隊は歩兵戦力の一部を守備隊として残していくことができます（移動フェイズに都市内に入るとは停止であることを忘れないでください）。以下に述べる制限はあるものの、基本的に望む限りの歩兵戦力を分割して都市内に残し、その後も可能なら任務を継続することができます。都市の固有防御力までの戦力数しか守備隊にはなれないので、この制限を超える歩兵戦力を残していくことはできません。この制限は都市内にリーダーなしで残すことのできる戦力に関して適用されます。都市内に残っていても、リーダーを有する軍勢の

規模に制限はありません。騎兵と象は、リーダーが都市内にいる場合にのみ、分割して都市に残すことができます。

(9.94) 都市民兵：都市が包囲されるとすぐ、都市の固有防御力と同じ戦力数の民兵が都市内に登場し、守備隊に加えられます。民兵は独立した戦闘団として扱われ、その戦力は損耗、強襲、反撃などによる歩兵損失の対象とすることができますが、攻撃に用いることはできず、強襲防御力計算(9.31および9.32項)の際の戦力に含めることもできません。攻城戦が解決(9.23または9.24項)したら、再度その都市が包囲されるまで民兵はマップから取り除かれます。



(10.0) 動員力

一般原則：さまざまな土地の住民から、いろいろな方法で部隊を編成することができますが、それは誰が徴兵するかが重要です。新しい部隊を編成したり、すでにある部隊を補充したりすることは任務(5.3/G項)にあたります。しかし、他の任務と異なり、一人のリーダーが1回の任務フェイズに行くことのできる動員任務は1回のみです。そのリーダーがもう1回動員任務を行いたい場合は、そのターン中に次の自分のLAMが引かれるまで待つか、もうLAMが残っていなければ次のターンまで待たなければなりません。

動員ルールの詳細は、モジュール専用ルールに記載されています。

(11.0) 支配

勝利を収め、部隊を編成するために、州の支配を目指さなければなりません。個々のシナリオ説明にプレーで使用される州が記載されています。記載されていない州は、いかなる目的であっても進入したり利用したりすることはできません。このゲームにおける州の「支配」には、軍事支配と外交支配の2種類の形態があります。軍事支配は常に優先権があり、外交支配を無効にすることができます。州の支配は、州内の都市の支配を意味するものではありませんが、州内の都市の支配は州の軍事支配につながります。

(11.1) 軍事支配

(11.11) 州の軍事支配は、通常守備隊によって州内の都市を占拠することによって実現します。11.31項に従って、州内の全ての大・中都市と、11.32項に従って、もし存在するなら少なくとも1つの小都市を支配した場合、その州の軍事支配を獲得することができます。州に大都市も中都市もない場合は、州内の都市の少なくとも3分の2（端数は切り捨てですが、半分を下回ってはいけません。都市が5つの場合だと3都市が必要です）を支配した場合、州の軍事支配を獲得できます。

プレーにあたって：略奪された都市は規模が1段階低下しますが、回復が可能であり、支配判定の計算に影響を受けることに注意してください。

(11.12) 特に記載がない限り、シナリオ開始時には各プレイヤーは自分の本国州のすべての都市を支配しており、その結果本国州の軍事支配も獲得しています。個々のシナリオ説明に、このルールに関して「本国」とみなすことのできる州が追加で記

載されています。相手プレイヤーが11.31や11.32項の条件を満たしていないのであれば、本国州の都市は自国の支配下にあります。本国州の都市が未支配都市（11.34項）とみなされることはありません。

(11.2) 外交支配

(11.21) 軍事力を背景とした外交（12.23項）によってその州との同盟関係を築くことで、州の外交支配を獲得することができます。州の所有勢力が同盟関係を維持してくれている限り、その州の外交支配を維持し続けることができます。

(11.22) 同盟（12.2項）を通じて州の外交支配を得ることは、その州を軍事的に支配することを意味しませんし、州内の都市を支配することでもありません。同様に、州を軍事支配しているプレイヤーはその州を外交的に支配する必要もありません。

(11.3) 都市の支配

前述したように、都市の支配がしばしば州の支配者を決定します。当初は本国州の都市は全て自国が支配しています。

(11.31) 大および中都市：これらの都市を支配するためには、1戦力以上の歩兵によって都市を占拠しなければなりません。本国州の大・中都市は、支配のために守備隊戦力を配置する必要はありません。

(11.32) 小都市：どんな種類のユニットであっても、小都市に入った最後の戦闘ユニットを所有するプレイヤーが、その小都市を支配することができます。

プレーにあたって：シナリオ開始時と支配者が異なる都市は、適切な支配マーカーを使用してわかるようにして下さい。

(11.33) お互いが合意するなら、自発的降伏以外でも、ゲーム中の好きな時に都市の支配を相手に譲渡することができます。支配の譲渡を行う際には、都市内にいた戦闘ユニットをそのヘクスの都市外に移動させなければならないというのを除けば何の制限もありません。中・大都市が譲渡された場合、新しく支配者となったプレイヤーは、プレー中の戦力から少なくとも歩兵1戦力をその都市に配置しなければ支配を維持することはできず、それが不可能な場合は未支配状態となります。お互いが合意することはどんな内容でも実行できることを忘れないでください。守備隊のいない都市であれば、その都市の支配権をいつでも放棄することができます。

(11.34) 未支配都市：自分の支配都市はどこであれ自由に入ることができますが、敵の支配都市には決して入ることはできません。州を外交的または軍事的に支配しない限り、その州内の未支配都市内に入ることはできません（ただし、11.12項には注意してください）。自国と友好な関係にある未支配都市は、小都市であれば11.32項に従って単に都市内に入ることで、中・大都市であれば11.31項に従って進入後に守備隊を残すことで支配することができます。

(12.0) 外交

市民の心を掴むことが、時には地方の産業を荒らしまわする軍事行動と同じぐらい重要なこともありました。どのプレイヤーも軍事支配していない州でも、その州と友好的同盟関係を築くことで外交支配することができれば、その州の動員力や勝利条件を保持しているとみなされます。

(12.1) 本国と使用可能な州

(12.11) 通常、各プレイヤーには本国州が1つ以上あり、相手に外交支配されることはありません。それ以外の州は外交支配することが可能です。本国州はシナリオで指定されています。

(12.12) 開始時すでに戦闘ユニットが配置されている中立の州がいくつかあります。これらのユニットは、その州がどちらかのプレイヤーに支配されるまでは移動できません。

(12.13) ほとんどの州に部隊は存在していませんが、代わりに動員を行って部隊を編成し、供給することができます。

(12.2) 同盟

(12.21) シナリオ開始時、外交支配可能なすべての州に関して同盟状態か中立状態かが記載されています。同盟状態の州は、同盟を組んでいるプレイヤーの外交支配下にあります。外交状態に関わらず、どちらのプレイヤーも全ての州を軍事支配することが可能です。

(12.22) 州同盟状態記録欄：州と各国の外交関係を州同盟状態記録欄に記録します。これはその州と各陣営との関係を反映する0から4までの数字が記載されたボックスの列です。同盟レベルが4に達している州は同盟関係にあり、外交支配していることになります。

例：カンパニアはローマと同盟しています。カンパニアの外交マーカーを同盟状態記録欄のローマ寄りのボックス4に置き、ローマと同盟していることを示します。反対に、エトルリアはゲーム開始時には中立ですが、ローマ寄りのレベル3です。エトルリアの外交マーカーを中立箇所の適切なレベルのボックスに置きます。

(12.23) シナリオ開始時に外交的に支配されていると記載されている州は、外交支配マーカーを支配しているプレイヤー側のレベル4のボックスに置きます。

(12.24) 一度自分寄りのレベル4を得て同盟関係を確立したら、その州の外交支配は相手プレイヤー寄りのレベル4にならない限り維持し続けることができます。

例：上記のカンパニアを例にとります。相手側プレイヤーの誰かがカンパニアの外交状態を変化させようと考えた場合、相手プレイヤーが移動させないといけない州同盟状態表示欄のボックス数はローマ側のレベル4から相手側のレベル4までの8ボックスとなります。その際、マーカーは非ローマ側同盟欄のレベル4のボックスに置かれることとなります。同盟状態表示欄がどうであるかにかかわらず、軍事支配は常に有効であるということには注意してください。

プレーにあたって:何故そんなに外交支配に注目するのでしょうか?まずは何といっても、外交支配はできるだけ血を流さずに影響力を行使できるようにする手段なのです。しかし、もっと重要なのは、州を外交支配している場合、敵に軍事支配させさえなければその州の支配を維持できるという点です。

(12.25) 軍事支配は同盟レベルには何の影響も与えず、そのため、州の外交状態にも何の影響も与えません。

(12.3) 同盟レベルと外交官

(12.31) 各州の同盟レベルは、変化させようとするプレーヤー寄りに動かすことができます。その方法は以下の通りです。

1ボックス: 大勝利した州と隣接する州で、大勝利したプレーヤー寄りに。海で隔てられている場合は隣接しているとはみなしません

2ボックス: 大勝利した州で、大勝利したプレーヤー寄りに

3ボックス: 大都市もしくは中都市を、降伏や寝返り以外、つまり損耗や強襲によって占領した場合、その都市のある州で、勝利したプレーヤー寄りに

4ボックス: 相手プレーヤーが荒廃させた州で、自分寄りに

?ボックス:

- ・後述する、外交官派遣の結果に応じて
- ・神託イベントとして

大勝利の影響と攻城戦勝利の影響は累積しません。同盟レベルは、上記の条件が生じた任務もしくはフェイズの結果として修正を行います。

(12.32) 最高司令官の任務フェイズ中に、同盟レベルを変化させるために外交任務を行うことができます。最高司令官は、関係を改善したい州や国家に外交官を派遣することで同盟レベルを変化させることが可能です。外交官派遣には最高司令官の策略値1ポイントの消費が必要です。最高司令官のみがこの任務を行えます。

(12.33) 外交官は、シナリオ準備に記載されている各プレーヤーのリーダープールから無作為に選択して任命します。

(12.34) 外交官を選択する前に、派遣対象となる勢力を決定します。その後外交官を選択し、外交技能と弁舌能力による効果を決定するために、その外交力を確認後サイコロを振り、外交官表を参照してどのような影響があったのか判定します。同盟状態記録表のボックスへの効果は12.31項に記載されている通りです。もし「D」の結果が出た場合、再度サイコロを振って災難チェックを行います。

(12.35) 外交官派遣は1ターンに1回しか行えません。

(13.0) 神託; もしくは 執政官のニワトリは、指までしゃぶりたいほどの美味

各ターンの開始時に神託マーカーをLAMプールに置きます。神託マーカーが引かれるたびに、サイコロを2回振ってシナリオ用の神託表の結果を参照します。その際は、最初のサイの目を10の桁、2回目のサイの目を1の桁として扱います。つまり、最初が5、次が0であった場合、50ということになります。その数字がランダムイベントに対応する番号となります。イベントの内容は非常に判りやすく書かれているので、ただ従えば良いはずで



全てのシナリオで神託/イベントがあるわけではありません。短いシナリオではこのような混乱のものは排除されています。

ゲームデザインに関して: 神託はこのゲームにおけるランダムイベントで、この中にはプレーヤーが最善を尽くして立案した計画を一挙にひっくり返してしまうようなイベントが満載です。知らない方もおられるかもしれませんが、ローマ人はこれからどんなことが起きるのか予め知りたいがために、占い師に神託を仰ぐことがしばしばありました。土地の占い師は、生きたニワトリ腹を切り裂いて、その内臓で占いを行いました。タロットカードの方が格好いいのですが、タロットカードだと占いの後にスープにできないので。

(14.0) 勝利条件

ゲームにおける勝利条件は多岐にわたっており、個々のシナリオ解説に記載されているので参照してください。

索引

複数の項目がある場合は、太文字で記載されているものが基本的なルール説明のある項目です。

ABS:戦闘後状態(After Battle Status)参照

戦闘後状態(After Battle Status):6.43, 6.46, 8.31, 8.38, **8.54**, 8.55, 8.56

混乱(Disorganized):6.43, 6.46, 6.51, **8.54**, 9.33, 9.85

疲弊(Disrupted):6.54, **8.54**, 9.33, 9.85

崩壊(Useless):6.43, 6.46, 6.51, 7.28, 8.21, 8.54, 9.31

回復(recovery):8.56

ALP:損耗喪失ポイント(Attrition Loss Points)参照

外交官(Ambassador):12.31-12.35

外交官表(Ambassador Table):12.34

強襲上陸(Amphibious Attack):7.27

損耗喪失ポイント(Attrition Loss Points):6.43, 8.23, 8.37

損耗の影響(Attrition Effects):6.47

神託(Augury):8.6, 12.31, **13.0**

神託マーカー(LAM):4.2

回避(Avoidance):5.43, 6.5, 8.2, **8.22**, **8.23**, 8.31, 9.22, 9.26, 9.28

追撃(Pursuit):8.24

戦闘(Battle):戦闘の解決(Combat Resolution)参照

騎兵(Cavalry):7.34, 6.47, 6.35, 8.12, 8.34, 8.35, 9.55, 9.92

騎兵戦力優勢(Cavalry Superiority):8.31, 8.36, 8.28

都市(City):

規模(Size):6.36, 8.56, 9.1, 9.12, 9.24, 9.82, 11.11, 11.31, 11.32, 12.31

都市内への進入、入城(Entry):6.22, **6.37**, 6.44, 8.23, 8.37, 9.35, 11.34

軍隊、軍勢(Forces):6.24

都市内/都市外(Inside/Outside):**6.37**, 6.46, 6.52, 6.58, 7.22, 8.21,

8.22, 8.27, 9.22

固有防衛力(IDS):6.44, 6.46

包囲状態・攻城戦状態/非包囲状態・非攻城戦状態(Besieged/Un-

Besieged):8.23, 9.21, 9.54

再建(Rebuild):9.86

未存在(Non-existent):6.36

支配(Control):9.54, 11.11, 11.12, **11.3**, 11.31, 11.32

未支配(Uncontrolled):6.37, 11.34

譲渡(Transfer):11.33

支配マーカー(Control Marker):6.37, 9.92

都市所有カード(City Occupation Card):6.37, 9.92

攻略(Capture):9.25

都市民兵(City Militia):9.12, 9.21, 9.22, 9.24, 9.31, 9.32, 9.35, 9.43, 9.94

戦力比(Combat Ratio):8.31, 8.36

戦闘の解決(Combat Resolution):6.55, **8.3**

損失の振り分け(Loss Distribution):8.33-8.35, 8.38

戦闘結果表(Battle Results Table;BRT):8.33

騎兵損失の選択肢(Cavalry Loss Option):8.35

リーダーのいない防衛軍(Un-led Defenders):8.32

戦闘ユニット(Combat Units):騎兵(Cavalry)、象(Elephants)、歩兵(

Infantry)、攻城兵器(Siege Engines)参照

(出身地別の)戦闘団(Contingent):8.12, 8.31, 8.34, 9.35, 9.94

支配(Control):11.0; 都市(City)および州(Province)も参照

共同作戦(Coordination):6.5, 8.2, **8.25**, 9.26, 9.28

手順(Procedure):8.26

荒廃(Devastation):6.7

必要条件(Requirements):6.72

手順(Procedure):6.73

荒廃値(Value):6.73, 6.75

影響(Effects):6.74, 9.54, 9.86, 12.31

回復(Recovery):6.75

食糧徴発(Foraging):6.76, 9.53, 9.54

外交(Diplomacy):6.7, **12.0**

外交力(Power):11.21

同盟(Alliance):11.21, 11.22, **12.2**, 12.24, 12.25

同盟レベル(Alliance Level)12.3,

州同盟状態記録欄(Province Alliance Track):12.22, 12.25

象(Elephants):6.31, 6.47, 7.34, 8.12, 8.3, 8.31, 8.34, 8.36, 8.52, 9.55, 9.22

象の戦闘参加(Elephant Commitment):8.36

エリートユニット(Elite Units):6.71, 6.76, 9.53

食糧徴発(Foraging):6.71, 6.76, 9.53

軍隊、軍勢(Force):5.12, 5.45, 6.11, 6.35, 6.37, 6.4, 6.45, 6.5, 6.55, 6.61, 7.21, 8.21, 9.26, 9.54, 9.72

構成(Composition):6.24

包囲軍、攻城軍(Besieging Force):6.46, 9.21, 9.23, 9.26, 9.27

籠城軍(Besieged Force):8.22, 9.21, 9.23, 9.26, 9.27

活性化していない(Inactive):6.52

中立(Independent):12.12

守備隊(Garrisons):9.9, 11.11

定義(Definition):9.91

構成(Composition):9.92

策略(Guile):5.11, 5.12, 5.44, **5.5**, 8.23, 8.4, 8.63, 9.61, 9.62, 12.32

駐留損耗(Inertia Attrition):**6.46**, 9.23

歩兵(Infantry):6.47, 6.35, 8.12, 8.34, 8.35, 9.31, 9.35, 9.55, 9.72, 9.92, 9.94

迎撃(Interception):5.45, 6.34, 6.35, **6.5**, 6.51, 6.35, 8.21, 8.22, 8.37, 9.28

手順(Procedure):**6.54**, **6.55**

自動的成功(Automatic):6.54

0ヘクス(Same Hex):6.52

範囲(Range):6.52

迎撃の失敗(Failed Interceptions):**6.55**, 8.31

迎撃軍の迎撃(Intercepting an Interception):6.56

二重包囲(Double Envelopment):**6.57**, 8.31

待ち伏せ(Ambush):**6.58**, 8.31

固有防衛力(Intrinsic Defense Strength;**IDS**):6.44, 6.46, 9.12, 9.21, 9.23,

9.31, 9.32, 9.35, 9.42, 9.44, 9.62, 9.72, 9.94

LAM:4.1

イニシアチブ(Initiative):4.0

プール(Pool):8.63, 8.65

攻城戦損耗(Siege Attrition):4.2, 9.51, 9.52

神託(Augury):4.2

リーダー(Leader):5.0

最高司令官(Overall Commander):**5.12**, 5.41, 5.43, 8.63, 8.64, 12.32

階級(Rank):5.43, 9.85

複数リーダー(Multiple Leaders):5.4

指揮権の制約(Command Restriction):5.45, 6.51

地上戦闘(Land Combat):8.0

リーダーの活性化(Leader Activation):5.2

継続(Continuation):**5.25**, 6.21, 6.45, 6.55, 8.2, 8.21, 8.24, 9.42, 9.72

停止(Stop):5.24, 6.21, 6.22, 6.23, 6.45, 6.52, 6.55, 6.63, 7.21, 7.27,

9.72, 9.93

完了(Finished):5.24, 5.25, 6.23, 6.55, 9.21, 9.27, 9.61, 9.62

パス(Pass):5.26

リーダーの死傷(Leader Casualty):7.28, 8.3, **8.6**, 9.37

死亡(Killed):8.61-8.64

負傷(Wounded):8.61-8.63

補充(Replacement):8.63-8.64

リーダーの任務(Leader Operations):任務(Operations)参照

リーダーの能力値(Leader Rating)

行動力(Initiative):**4.0**, 5.11

戦闘力(Battle Letter):5.11, 5.43, 6.58, 9.27, 9.33

戦闘補助値(Subordinate Battle):5.11, 5.23, 5.42, 5.44, 8.31

作戦値(Campaign):5.11, 6.5, 6.54, 6.55, 8.23, 8.26, 9.62, 9.85

策略値(Guile):策略(Guile)参照

外交(Diplomacy):5.11, 5.12, 12.34

生命力(Mortality):5.11, 8.61

リーダーの戦術能力(Leader Tactical Ability):8.31, **8.32**, **9.27**

強奪(Looting):9.84, **9.85**

動員(力)(Manpower):5.3, **10.0**, 12.13

移動(Movement):6.0

リーダー効果(Leader Effects):6.1

リーダーのみの移動(Leader Alone):6.12

戦闘ユニット(Combat unit):6.11, 6.13, 6.21

継続移動(Continual):6.2

ユニットの合流(Pick up units):6.24, **6.25**

ユニットの分割(Leave units):6.24, **6.25**, 8.37, 9.33, 11.34

損耗(Attrition):移動損耗(Movement Attrition)参照

- 移動損耗**(Movement Attrition) : 6.21, 6.23, 6.34, 6.35, **6.4**, 6.42, 6.55, 7.27, 8.2, 8.21
 合計修正戦力(Adjusted SP) : 6.42
 大軍(Large Forces) : 6.43
 蹂躪攻撃(Overruns) : 6.43
 都市損耗修正ポイント(City Attrition Point Adjustment) : 6.44
 損耗ポイント(Attrition Points) : 6.42, 6.43, 6.44, 6.48
 損耗ポイント記録欄(Attrition Point Track) : 6.41
- 制海権**(Naval Superiority) : 7.1
 海域(Naval Zone) : 7.11
 制海権レベル(Superiority Levels) : 7.11-7.17
 制海権マーカー(NS Markers) : 7.12
 影響(Effects) : 7.13
 再配置(Re-allotment) : 7.14-7.16
 建造(Construction) : 7.14, 7.16
- 海上輸送**(Naval Transport) : 6.32, 7.12, 7.13, 7.17, 7.2, 9.28
 手順(Procedure) : 7.21, 7.23, 7.24
 港湾(Ports) : 7.22
 海上輸送表(Transport Table) : 7.21, 7.26
 離散(Scatter) : 7.22, 7.26, 7.28
 自動的離散(Automatic Scatter) : 7.29
 マーカー(Marker) : 7.23
- 停止**(Stopping) : 7.26
 強襲上陸(Amphibious Attacks) : 7.27, 8.31
- 任務**(Operation) : 5.2
 リーダー移動(Leader Movement) : 5.3-A, 6.22, 6.32
 軍隊移動(Force Movement) : 5.3-B, 5.12, 6.22, 6.5
 同盟国軍移動(Ally Movement) : 5.3-C, 5.12, 6.13, 6.5
 攻撃(Attack) : 5.3-D, 5.12, 5.43, 8.21, 9.26
 攻城戦(Siege Operations) : 5.3-E, 5.12, 9.21, 9.27, 9.3, 9.4, 9.5
 強制降伏(Involuntary Surrender) : 5.3-E, 9.72, 9.73
 動員(Manpower) : 5.3-G, 5.12, 8.63
 外交(Diplomacy) : 5.3-H, 5.12, **12.32**
 離散軍再建(Reform Scattered Units) : 5.3-I, 7.28
- 蹂躪攻撃**(Overrun) : 6.22, 6.43, **6.6**, 6.61, 8.22, 9.29
- 損失割合**(Percentage Loss) : 8.33, 8.38, 9.35
- 港湾**(Port) : 7.21
 規模(Size) : 7.22
 港湾能力表(Capability Chart) : 7.25
 乗船/下船(Embarkation/Debarcation) : 7.25
- 戦闘前行動**(Pre-Combat Sequence) : 8.2; 回避(Avoidance)、共同作戦(Coordination) 参照
- 州**(Province) : 6.41, 6.34
 損耗値(Rating) : 6.42, 6.46, 6.75
 荒廃(Devasted) : 6.41, 6.74
 軍事支配(Military Control) : 11.1, **11.11**, 11.22, 12.25
 外交支配(Diplomatic Control) : 11.2, **11.21**, 11.22, 12.11, 12.22, 12.23, 12.24
 本国(Home) : 11.12, 12.11
 同盟・味方(Allied・friendly) : 6.41, 9.54, 11.11
 中立(Independent) : 12.12
 州情報表(Province Information Chart:PIC) : 6.36
- 追撃殺戮**(Pursuit&Butchery) : 8.33, **8.38**, 8.52
 追撃力(Pursuit Factor) : 8.38
- 階級**(Rank) : 5.12, 5.13
- 破壊**(Reduction) : 9.27, 9.28, **9.4**, 9.42, 9.52, 9.72
 手順(Procedure) : 9.43, 9.45
 都市破壊表(Siege Reduction Table) : 9.43
- 修復**(Repair) : **9.4**, 9.42
 手順(Procedure) : 9.44
 都市修復表(Siege Repair Table) : 9.44
- 退却**(Retreats) : 8.37, **8.38**
 手順(Procedure) : 8.37
 強制的(Mandatory) : 8.37
 自発的(Voluntary) : 8.37
- 河川**(Rivers) : 6.34, **6.35**, 6.41, 6.54, 6.58, 8.23, 8.26, 8.37, 9.28
 支配(Control) : 6.35, 6.52
- 道路**(Roads) : 6.33
 効果(Effects) : **6.34**, 6.41, 8.26, 8.31, 8.37, 9.28
- 略奪**(Sack) : 9.35, 9.62, 9.74, **9.8**
 必要条件(Requirements) : 9.81
 手順(Procedure) : 9.82
 損失(Losses) : 9.83
 外交への影響(Diplomatic Effects) : 9.84
- 強襲防御力**(SADS) : 9.31, 9.32, 9.72, 9.94
- 反撃**(Sally) : 9.27, 9.43
- SCR**: 攻城戦遂行能力(Siege Capability Rating) 参照
- 攻城戦**(Siege) : 9.0
 指揮(Conducting) : 9.2
 回避(Avoiding) : 9.22
 解除(Lifting) : 9.23
 成功(Successful) : 9.24, 9.25, 9.56; 攻城戦状態(Under Siege)も参照
- 強襲**(Siege Assault) : 7.12, 9.24, 9.28, **9.3**, 12.31
 手順(Procedure) : 9.31, 9.33, 9.35
 損失(Losses) : 9.35
 強襲比(Assault Ratio) : 9.33
 都市強襲表(City Assault Table) : 9.33, 9.34, 9.35
- 攻城戦損耗**(Siege Attrition) : 9.23, 9.24, **9.5**, 12.31
 手順(Procedure) : 9.52
 攻城戦損耗結果表(Siege Attrition Table) : 9.52
 都市からの補給(Land Supply) : 9.54
 損失(Losses) : 9.55, 9.56
- 攻城戦遂行能力**(Siege Capability Rating) : **9.41**, 9.43, 9.44
- 攻城兵器**(Siege Engine) : 8.12, **9.28**, **9.29**, 9.33, 9.36, 9.45
- 特別ユニット**(Special Units) : 8.14
- スタック**(Stacking) : 6.81
 敵軍との(Opposing Forces) : 8.42
- 海峡**(Straits) : **6.38**, 7.25, **7.3**
- 渡峡**(Strait Crossing) : 7.25, 7.3
 妨害(Opposed) : 7.31
 手順(Procedure) : 7.32, 7.33
 損失(Losses) : 7.34, 9.55
- 部下**(Subordinate Leader) : **5.13**
- 降伏**(Surrender) : 9.24, **9.7**
 自発的(Voluntary) : 9.71
 強制(Involuntary) : 9.72, 9.73
 強制降伏表(Involuntary Surrender Table) : 9.72
 守備隊の処遇(Garrison Distribution) : 9.74
- 地形**(Terrain) : 6.3
 平地(Flat) : **6.31**, 8.23, 9.53
 荒地(Rough) : **6.31**, 6.58, 8.23, 9.53
 山岳(Mountain) : **6.31**, 6.34, 6.41, 6.43, 6.46, 6.54, 6.58, 6.74, 8.23, 8.26, 8.36-8.38, 9.28
 沼沢地(Marsh) : **6.31**, 6.34, 6.41, 6.54, 6.58, 6.74, 8.23, 8.26, 8.36-8.38, 9.28
 通過不能(Impassible) : **6.32**, 8.23, 8.37
 道路(Roads) : 道路(Roads) 参照
 河川(Rivers) : 河川(Rivers) 参照
 海峡(Straits) : 海峡(Straits) 参照
- 寝返り**(Treachery) : 9.24, **9.6**
 必要条件(Requirements) : 9.61
 手順(Procedure) : 9.62
 寝返り表(Treachery Table) : 9.62
 わな(Trap) : 9.62
- 攻城戦状態**(Under Siege) : 6.37, 8.22, 9.12, **9.21**, 9.22, 9.23, 9.72, 9.94
- 不測の事態**(Unpredictable Results) : 5.44, 8.33, **8.4**
- 戦闘の勝利**(Victory Combat) : 6.55
 大勝利(Major Victory) : 8.37, **8.52**, 9.24, 12.31
 勝者(Winner) : 8.51, 8.54
 敗者(Loser) : 8.37, 8.54, 9.29
 勝者なし・引き分け(No Winner・Draw) : 8.54
- 勝利**(Winning) : 14.0

(5.3) 任務表

任務	任務終了後に継続可能となる条件
リーダー移動	味方ユニットとスタックしていない場合は 完了 リーダーの最初の任務であれば自動 継続 、そうでなければ： サイの目 ≤ 作戦値
軍隊移動 ^[a]	サイの目 ≤ 作戦値 艦隊指揮官がさらに移動任務を行う場合はサイの目から-1（上級海軍ルール使用時のみ）
同盟国軍移動 ^{[a],[f]}	サイの目 ≤ 作戦値
攻撃	勝者：サイの目 ≤ 作戦値 引き分けまたは敗者： 完了
沿岸襲撃	サイの目 ≤ 作戦値
強制降伏	サイの目 ≤ 作戦値 降伏成功ならサイの目に+2 降伏失敗ならサイの目から-2

攻城戦

包囲	完了
強襲 ^{[b],[d]}	完了
寝返り ^{[b],[d]}	完了
破壊 ^{[b],[d]}	サイの目 ≤ 作戦値
修復 ^{[b],[c]}	サイの目 ≤ 作戦値
反撃 ^{[b],[c]}	完了

動員 ^[a]	サイの目 ≤ 作戦値
外交 ^[a]	サイの目 ≤ 作戦値
離散軍再建	サイの目 ≤ 作戦値

Carthageのシナリオ中

元老院への許可申請 ^[e]	承諾：自動 継続 拒否：サイの目 ≤ 作戦値
--------------------------	----------------------------------

- a = 最高司令官のみ
b = 都市が包囲下であること
c = 籠城軍のみ
d = 攻城軍のみ
e = ローマ軍リーダーのみ
f = 移動の**停止**時：

- 軍隊または同盟国軍移動任務は以下の場合終了します：
- ・都市内に入る
 - ・大河川を渡河する
 - ・迎撃を受ける
 - ・自発的に**停止**する
- 軍隊はすぐに損耗(6.4項)をチェックしなければなりません。

(6.4) 移動損耗値表

行動内容	加算される損耗値
道路を利用しない移動を1ヘクスでも行った	移動を行った州の損耗値 ^{[a],[b]}
州内の移動においてすべて道路を使用した	1損耗ポイント ^{[a],[b]}
山岳ヘクスへの移動	6損耗ポイント
沼沢地ヘクスへの移動	3損耗ポイント
小河川を渡河 ^[c]	1損耗ポイント
中河川を渡河 ^[c]	2損耗ポイント
大河川を渡河 ^[c]	3損耗ポイント
都市内で停止	損耗値合計から都市の固有防御力と同じ値を引く

Carthageのシナリオ中：

いかなる道路も存在しない アフリカの荒地ヘクスに入る	1損耗ポイント
-------------------------------	---------

駐留損耗

州の損耗値 ^[b]	
山岳ヘクスにいる場合は州の損耗値の2倍	
都市内にいる場合は都市の固有防御力と同じ値を引く	

- a = 自分の本国州の中だけを移動した場合、損耗値は半分(端数そのまま)となります
b = 州が荒廃していた場合、損耗値は2倍(aとは累積します)となります
c = シナリオ中に存在している道路上を移動した場合は無視します

戦略ポイント参照表**最高司令官のみが使用可能：**

- ・死亡した部下の補充(8.64項)を行う
- ・外交官を派遣して同盟関係に影響を与える(12.32項)

Carthageのシナリオ中(ローマ軍プレイヤーのみ)

- ・元老院への軍団編成要求のサイの目修正(CR 10.13項)

すべてのリーダーで使用可能：

- ・戦闘回避のサイの目修正(8.23項)
- ・不測の事態のサイの目修正(8.4項)
- ・寝返りでの都市の攻略を試みるとき(9.62項)

Carthageのシナリオ中(ローマ軍プレイヤーのみ)

- ・元老院の凱旋式拒否時のサイの目修正(CR 5.48項)
- ・元老院への許可申請時のサイの目修正(CR 5.66項)
- ・訴追時のサイの目修正(CR 5.67項)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com