

## CATAPHRACT 和訳ルール

## 1.0 イントロダクション

CATAPHRACT は、ユスティニアヌス帝統治下の初期ビザンチン帝国（いわゆる東ローマ帝国）における偉大な将軍、ペリサルリウスとナルセスによる戦争技術の発展を描いています。当時ビザンチン帝国は、旧西ローマ帝国領の大部分を一時的に再獲得していました。しかし、イタリアと北アフリカの奪取には成功したものの、ビザンチン帝国にはそれだけの領土を維持していく力はありませんでした。

CATAPHRACT は GBoH シリーズの第 8 作です。CATAPHRACT では GBoH シリーズの CONQUEST OF GAUL と同じ「基本システム」に、戦術思想と武器の発展を反映したルール変更が加えられています。ルールには多くの歴史カルノットが含まれており、それぞれの戦闘からどのような軍事史上の疑問が発生したのか知ることが出来るようになっていきます。ルール上の用語はひとつの章にまとめてありますので、これを読めばルールの理解がより容易となるでしょう。プレイブックには、各バトルシナリオのプレイ時間とバランスが記載されています。これらはプレイテストに基づくものであり、実際のプレイでは異なる結果になる可能性もあります。

## 2.0 コンポーネントと用語

## 2.1 マップ

各バトルシナリオは 22x33 インチのマップの一部を使用します。マップには移動と戦闘を規定するためにヘクスが記載されています。マップ上の地形の影響は、ルールとチャートに記載されています。

## 2.2 ゲームの駒

このゲームには 3 種類のカウンターが含まれています。戦闘ユニットは様々な種類の戦闘部隊を表しています。リーダーユニットは戦闘部隊を指揮する個人を表します。マーカーはプレイに必要な情報を示すのに使用されます。

## 2.2.1 戦闘ユニット

戦闘ユニットには、サイズ・兵員練度 (TQ)・移動力が記載されています。射撃能力のあるユニットには、射撃兵器の種類に応じたインジケーターが記載されています (B = 単純弓、C = 複合弓、J = 投げ槍、等)。それぞれの射程は、射撃表にまとめられています。戦闘ユニットは両面に印刷されています。裏返されたユニットは、そのユニットが既に移動を完了しており、同ターン中に再度移動すると結束度にペナルティを受けることを表しています (6.1 参照)。

2.2.2 戦闘ユニットはいくつかのタイプに分けられています。ユニットのタイプは、カウンターの 3 行目に HI や LC 等の記号で示されています。ユニットのタイプは、戦闘結果に影響します。いくつかのタイプは、更に複数のクラスに分けられています。

## 2.2.3 ユニットの例

省略

## 戦闘ユニットのタイプ

ユニットのタイプは、そのユニットが使用する武器と防具を示しています。タイプは戦術優位性の決定の際に重要となります (8.3.7 参照)。

- HI : 重歩兵 (Heavy Infantry)
- MI : 中歩兵 (Medium Infantry)
- LI : 軽歩兵 / 弓兵 (Light Infantry)
- HC : 重騎兵 (Heavy Cavalry)
- LC : 軽騎兵 (Light Cavalry)
- LN : 槍騎兵 (Lancer Cavalry)

リーダーユニットには、イニシアティブや指揮能力、個人戦闘能力等のレーティングが記載されています。

2.2.4 マーカーには、「SHOCK - Check TQ (ショック状態 - TQ チェック)」「Rout (壊走)」「Missile Low (残弾僅少)」等があり、各ユニットの状態等を表すのに使用されます。

## 2.3 チャート・テーブル・ダイス

各チャートとテーブルの使用法はルール上に記載されています。このゲームでは 10 面ダイスを使用します。0 の目は 0 として扱い、1 よりも小さいものとします (10 ではない)。

## 2.4 用語

以下のゲーム用語に関する知識があれば、プレイの役に立つでしょう。

活性化リーダー: ある時点で、指揮下の部隊にオーダーやラインコマンドを与えているリーダーのこと。同時に複数のリーダーが活性化することはない。

クラス: タイプの中のサブカテゴリーで、同一タイプ内の武装の差異を表す。例: 重騎兵の中のカタフラクト

結束度: ユニットが、統制下の戦闘隊形を維持する能力。ゲーム上では、混乱度 (CH) の蓄積により表現されます。

行動済み状態リーダー: そのターンに既に活性化されて行動済み状態となり、再び活性化できないリーダーのこと。リーダーは、負傷やトランプ失敗によっても行動済み状態となります。

未活性リーダー: まだ活性化されておらず、活性化可能なリーダーのこと。

リーダー: 指揮官。戦闘部隊に命令と影響を与える将軍。

MA: ユニットの移動力。ゲーム上の他ユニットに対する機動性の優劣を表しています。

射撃: 味方ユニットによる敵ユニットへの投げ槍 / 弓の投射。

モメンタム: 1 ターン中にリーダーが複数のオーダーフェイズを実行できるシステム。

オーダーフェイズ: ターン中に、リーダーが指揮下の部隊に対し個別オーダー / ラインコマンドを与えて移動 / 戦闘を実行させるフェイズ。

オーダー / ラインコマンド: リーダーが指揮下の部隊を移動させるための 2 種類の方法。オーダーは単独のユニットに向けられるのに対し、ラインコマンドはユニットの集団全体に向けられます。リーダーは、オーダー / ラインコマンドのいずれを発することが出来るかで大別されます。

ショックコンバット: 斬り合い・殴り合いによる格闘戦。

サイズ: そのユニットを構成する人間の数を表します。

戦術優位性: 特定の武器 / 防具を有する敵を殺傷する相対的な能力と効率。戦術優位性を獲得すると、敵に与える混乱度が大幅に増加します。

TQ: 「部隊の質 (Troop Quality)」の略語。TQ は戦闘ユニットの各レ

ーティングの中で、最も重要なものです。ゲーム中、ユニットがその結束度に影響を及ぼす行動を取る際は、常にTQが影響します。「混乱度とTQチェックチャート」にTQを使用する場合がまとめられています。

トランプ: 自軍リーダーがオーダーフェイズを実行するのを敵リーダーが妨害し、敵リーダーのフェイズに移行させることが出来るシステム。味方のよりレーティングが低いリーダーより先に行動する為に、自軍リーダーがトランプを行うことも出来ます。

タイプ: 戦闘ユニットの種類を大別したもので、戦闘効率と結果を決定するのに使用します。例; HI (重歩兵)、HC (重騎兵)、等

ZOC: ユニットが影響力を及ぼし、自由な移動を妨害するヘクス (通常はユニットの真正面のヘクス)。

以下の戦闘ユニットの種類 / 用語に関する知識があれば、プレイに役立つかと思います。

重歩兵: CATAPHRACT においては、重歩兵は馬から降りた状態の重騎兵のことを指します。重歩兵は鎧 (通常はヘルメット・胸甲・脚甲) を身につけ、馬上槍 (ランス) と盾を装備しており、様々な種類の片手持ち武器を携行しています。ビザンチン帝国のカタフラクトは、この他に非常に強力な弓を装備していました。

中歩兵: 重歩兵ほどの重装備をしていないものの、軽歩兵よりは強力な武器と防御を有する歩兵を中歩兵と呼びます。

軽歩兵: 鎧をほとんど着用せず、盾も小型で、槍 (スピア) や剣を装備した徒歩ユニットの総称。CATAPHRACT に登場する軽歩兵の大部分は弓を装備しています。

軽騎兵・槍騎兵: 機動性に秀でた騎馬弓兵のこと。そのスピードと機動性は大きな威力を秘めており、Simmias、Phasis や Hun、Herulianらの軽騎兵 / 槍騎兵の強力がそれを立証しています。

重騎兵: 重騎兵はビザンチン軍、ペルシア軍及びゴート軍の決戦兵器であり、ビザンチンのカタフラクトは当時の究極的戦闘システムでした。重騎兵は弓と馬上槍の訓練を受けています。重騎兵部隊は当時のビザンチン軍の主力を構成していました。重騎兵の機動力と各地の守備歩兵を組み合わせることで、より機動力に富んだアラブの大軍の攻勢を受け流すことが出来たのです。ナポレオン時代の竜騎兵同様、重騎兵は馬を降りて重歩兵となり、弓兵部隊を支援することが可能でした。これは後世イギリスの長距離弓システムとよく似たものです。

## 2.5 ゲームスケール

ユニットのサイズは、1ポイントあたり歩兵なら100~150人、騎兵なら100騎を表します。従って、典型的な中歩兵ユニットは700人の兵士を表し、カタフラクト重騎兵は500騎を表します。戦闘ユニットの正面幅は約50ヤード~1ヘクス分です。1ヘクスは約70ヤードです。1ターンは約20分に相当しますが、あまり厳密に考えないでください。

## 2.6 ゲームの長さ

このゲームにはターントラックはありません。戦闘はいずれかの陣営が退却するまで続きます。この為 (通常は) 経過ターン数を記録する必要はありません。

ヒストリカルノート: GBoH シリーズのカエサルベテランプレイヤーなら、ビザンチン時代の戦闘は500年前のものより短い時間で決着することに気づくでしょう。当時の軍隊の規模は、各陣営が1万人~1万5千人程度のものでした。

## 3.0 プレイの手順

プレイヤーはイニシアティブ値 (5.1参照) で決定される順序に従い、各リーダーを活性化させます。活性化されたリーダーは、指揮範囲内のユニットに命令を与え、移動と戦闘を行わせます。全てのリーダーが行動済み状態となったら、各プレイヤーは軍退却チェックを行い、ターンが終了します。

### プレイ手順

#### A. リーダー活性化フェイズ

未活性リーダーの中で最低のイニシアティブ値を持つリーダー (または非統制下ライン) がある陣営のプレイヤーは、そのリーダーを活性化させます。活性化されたリーダーがラインコマンドを出したい場合は、チェックを行います (4.23参照)。自軍の他のリーダーにトランプさせることにより、最低イニシアティブリーダーの順番を飛ばすことも出来ます (5.41参照)。

#### B. オーダーフェイズ

##### 1. 移動・射撃セグメント

- 活性化リーダーが出した各個別オーダーひとつにつき、1戦闘ユニットまたはリーダーに行動リスト (5.22参照) の中からひとつの行動を取らせることが出来ます; または
- ラインコマンドが出された場合、そのリーダーの指揮範囲内の複数のユニットが移動 / 射撃を行えます (5.23参照)
- 統制退却 (6.5参照) または反応射撃 (8.2参照) が可能なユニットは、このセグメント中に実行できます。

##### 2. ショックコンバットセグメント

リーダーが命令を終えたら、以下の手順に従いショックコンバットを行います。

- ショックコンバット指定: 移動しておらず、ショックコンバットを選択可能なユニットに「SHOCK-No Check」マーカーを置きます。
- チャージ (ショックコンバット前TQチェック)
- リーダー死傷チェック
- 槍 / 剣戦闘チャート (戦術優位性とショックコンバット表のコラム決定)
- 格闘戦の解決
- 崩壊 (壊走) チェック

#### C. モメンタムフェイズ またはフェイズAに戻る

直前のオーダーフェイズにリーダーを活性化させたプレイヤーは、そのリーダーに追加のオーダーフェイズ (フェイズB) を行動させる為にモメンタムチェックを行うことが出来ます。モメンタムがない場合は、フェイズAに戻り、未活性リーダーを活性化します。

#### D. 壊走 / 再装填チェック

- 「回復 (Rallied)」マーカーを除去します。
- 壊走移動: 壊走状態のユニットは、壊走移動を行わなければなりません (10.22参照)
- 再装填セグメント: 再装填可能なユニットは射撃兵器の再装填を行えます (8.15参照)
- 軍退却チェック: 各プレイヤーは自軍が退却レベルに達しているかどうかチェックします。
- 「移動済み (Moved)」ユニットと「行動済み (Finished)」ユニットを全て表側に戻します。

壊走 / 再装填フェイズが終了すると、そのターンが終了し、次のターンが開始されます。ターンの長さに規定はなく、一方が退却するまで続きます。

## 4.0 リーダー

戦闘ユニットは、リーダーから個別オーダーからラインコマンドを受けない限り、移動 / 戦闘を行えません (例外: 非統制下の前進 9.3参照)。そのターンに命令を受けたか、リーダーの指揮範囲内にいるか、非統制下前進を行ったユニットは、ショックコンバットを行えます。リー

ダーユニットは、表側が「活性化」面で裏側が「行動済み」面になっています。活性化を終えたリーダーは、裏返して「行動済み」面を上にしておかれます。リーダーユニットはターン終了時に「活性化」面に戻され、次ターンに再び行動できるようになります。

#### 4.1 リーダーカウンター

各リーダーには複数のレーティングがあります：

**イニシアティブ:** 軍隊を統制し、迅速な決断を行う能力を表します。リーダー活性化の順序と、モメンタムの成功率はイニシアティブによって決定されます。イニシアティブの値は、リーダーが1オーダーフェイズ中に出すことの出来る個別オーダーの数も規定します。イニシアティブの値が大きいほど、優秀なリーダーです。

**エリート指揮官イニシアティブ:** この能力を有するリーダーには、イニシアティブ値の横に三角形が描かれています（5.5参照）。

**ラインコマンド:** イニシアティブの右側の数字は、そのリーダーがライン内（4.23参照）のユニット全てに対して移動/戦闘命令を出せることを示しています。臨時指揮官（ラインコマンド値がCのリーダー）はラインコマンドを出すことが出来ません。

**指揮範囲:** 戦場での存在感と、命令伝達の効率性を示します。指揮範囲はヘクス数で表され、イニシアティブの及ぶ範囲を規定します。

**戦略値:** 総司令官のみが戦略値を持っています。従属指揮官がオーダーフェイズにラインコマンドを出せるかどうかを決定します。

**カリスマ:** 指揮下の部隊を戦闘に駆り立てる能力を示します。カリスマ値はリーダーとスタックしているユニットがショックコンバットを行う際に、ダイスの目を有利に修正するために使われます。カリスマ値はユニットの回復にも使用されます。

**デザインノート:** CATAPHRACTでは、ユニットごとのカリスマ値の開きが大変大きくなっています。当時のローマ指揮官は指揮効率を高めるために最前線での指揮を廃止し、前線の後ろから指揮を取りました。この結果、より効率的に督戦と統制を行うことが可能となったのです。これに対して、ゴート等の一部の敵軍は伝統的なアレクサンダー王の前線指揮を依然重視していました。

**個人戦闘力:** 戦闘や射撃によってリーダーが死傷したかどうかを決定する際に使用されます。

**移動力 (MA):** リーダーの移動力はカウンターには記載されていません。リーダーの1オーダーフェイズの移動力は、全ユニット共通で9移動力です。

#### 4.2 リーダーの能力

CATAPHRACTには、総司令官、従属指揮官、臨時指揮官の3種類のリーダーが存在します。CATAPHRACTでのコマンドシステムは4.3章に記載されていますが、この章では各リーダーの能力について解説しています。活性化されたリーダーは、個別オーダーかラインコマンドのいずれかを出すことが出来ます。両方を出すことは出来ません。

##### 4.2.1 個別オーダー

リーダーは、指揮範囲内にいる自軍の戦闘ユニットに対し個別オーダーを出すことが出来ます。リーダーと戦闘ユニットの間に、妨害を受けないヘクスの連なりが指揮範囲値以下の長さで設定出来れば、そのユニットは指揮範囲内にあります。この場合、戦闘ユニットのいるヘクスは数に数えますが、リーダーのヘクスは数えませんが、リーダーとユニット間の連絡線は、敵ユニットの存在するヘクスや、味方ユニットのいない敵ZOC内のヘクス、リーダーが通行できない地形によって妨害されます。連絡線を判定する場合、味方ユニットの存在は敵

ZOCを打ち消します。上記の妨害を受けない連絡線は、妨害されていないと見なします。指揮範囲はオーダーが出される時点で判定されます。

**4.2.2 個別オーダーは、**自軍ユニットひとつの移動/射撃/回復等の行動を可能にします（5.22参照）。1オーダーフェイズ中に、リーダーはイニシアティブ値と同じ数の個別オーダーを出すことが出来ます。リーダーがそれ以上命令を出せなくなり、再度の活性化も出来なくなったら、ユニットを「行動済み」面に裏返します。

##### 4.2.3 ラインコマンド

**シリーズノート:** CATAPHRACTでのラインコマンドは、シリーズの過去のゲームとは異なっています。GBoHシリーズの経験のあるプレイヤーは、ラインコマンドに関するルールとチャートをよく読み、過去のゲームで存在していた例外や条件と混同しないように注意してください。

ラインコマンドを出す能力のあるリーダーは、個別オーダーを出すかわりにラインコマンドを出すことが出来ます。ラインコマンドを受けたユニットは、移動/戦闘が可能です（5.23参照）。ラインは、同じ種類/編成のユニットにより構成され、詳細は各シナリオの「ラインコマンド適合チャート」に記載されています。ラインを構成するユニットは、全てリーダーの指揮範囲の2倍以内の距離にいなければなりません。ライン内の最低1ユニットに対して、個別オーダーを出す時と同様に（4.21参照）リーダーから連絡線が引ける必要があります。ラインの一部となる為には、ユニットは「ラインコマンド適合チャート」の条件（4.27参照）を満たしていなければなりません。騎兵ラインの場合には途中で空白ヘクスがあっても構いませんが、この空白ヘクスに敵ユニットやそのラインに含まれない自軍ユニットがいてはなりません。ライン内のユニットは一緒に移動する必要はなく、指揮範囲内のライン参加可能ユニットが全てラインに参加する必要もありません。

ベリサリウスだけが2つのラインコマンドを出すことが出来ます。ライン構成の為の諸条件は、各ラインコマンドが出される時点で判定されます。ベリサリウスは各ラインが移動する時に一緒に移動出来ますが、移動距離の合計が9移動力を越えることは出来ません（5.24 #3参照）。

**4.2.4 リーダーが移動する為には、**そのリーダーが自分自身に対して個別オーダーを出すか、総司令官から個別オーダーを受けるか、ラインコマンドを出したラインと一緒に移動するかのいずれかが必要です（6.14参照）。

**4.2.5 総司令官以外のリーダー（4.31参照）は、**敵ZOC内にいる場合、戦闘ユニット/自分自身に対して個別オーダーやラインコマンドを出すことは出来ません。従って、敵ZOC内のリーダーは総司令官から個別オーダーを受けて移動しない限り、敵ZOCから移動出来ません。

**4.2.6 「行動済み」（5.15参照）のリーダーは、**個別オーダーやラインコマンドを出せません。「行動済み」リーダーは、総司令官から命令を受けた場合に限り移動することが出来ます。

##### 4.2.7 ラインコマンド適合チャート

当チャート（プレイエイドカード参照）に、どのタイプのユニットがラインを構成できるか、シナリオごとに記載されています。

#### 4.3 コマンドシステム

**デザインノート:** 大量のユニットを移動させるには、ラインコマンドが非常に効果的です。しかしながら、ラインコマンドはリーダーの行動を制限します。たとえば、移動のラインコマンドを出したリーダーは、そのオーダーフェイズ中はユニットの回復を行えません。さらに、戦闘が進行して格闘が混戦状態になると、多くのユニットにラインコマンドを出すことは非常に困難になります。

### 4.3.1 総司令官

総司令官(Overall Commanders: OC)は、活性化されると以下の行動が可能であるという点を除いて、他のリーダーと同様に機能します；

1. 自分自身に個別オーダーを出すことで、敵ZOCから退出する(このオーダーは2オーダー分のコストがかかります)。
2. 他の自軍リーダーに個別オーダーを出し、移動させることが出来る(リーダー1人に対し、1オーダーフェイズに1オーダーのみ)。個別オーダーを受けるリーダーが敵ZOC内で移動を開始する場合、このオーダーは2オーダー分のコストがかかります。敵ZOC内にいるOCは、他のリーダーに対し個別オーダーを出すことは出来ません。まず自分が敵ZOCを退出しなければなりません。
3. 自動的にラインコマンドを出せる。
4. 従属リーダーがラインコマンドを出す為に自分の戦略値を使用できる。

敵ZOC内にいるOCは、上記の1番(敵ZOCからの退出)だけが実行可能です。OCは、敵ZOCから退出した瞬間に、個別オーダーを出したり従属リーダーにラインコマンドを出させる為に戦略値を使用することが出来るようになります。OCは、敵ZOCから退出した直後はラインコマンドを出すことは出来ません。ZOCから退出した次回以降の活性化でラインコマンドが出せるようになります。

### 4.3.2 従属指揮官

従属指揮官(Subordinate Commander: SC)は個別オーダーに関しては他のリーダーと同様に機能します。しかし、ラインコマンドを出すためには、活性化フェイズ開始時に以下の条件のいずれかを満たしている必要があります：

1. OCの指揮範囲内にいる場合：  
ダイスを振り、出た目がOCの戦略値以下であれば、そのSCはそのターンにラインコマンドを出すことが出来ます(出さなくてもよい)。ダイスが戦略値よりも大きい場合、個別オーダーしか出せません。このチェックでラインコマンド発令可能となったSCは、そのターン中はラインコマンド発令能力を維持します。即ち、モメンタムによって続けて活性化した場合に、再度ラインコマンドのチェックを行う必要はありません。
2. OCの指揮範囲外にいる場合：  
ダイスを振り、出た目が0(ゼロ)であればラインコマンドを出すことが出来ます。出た目が1~9であれば、そのSCは「行動済み」となります。

いずれの場合も、SCは4.2.3の制限を満たしている必要があります。

一部のシナリオでは、SCが指揮できる部隊に国籍やタイプによる制限が課されます。

例：カリニクムシナリオでは、カバデスはペルシアユニットに対してのみ個別オーダー/ラインコマンドを与えられます。

### 4.3.3 臨時指揮官

臨時指揮官(Contingent Commanders: CC)は個別オーダーに関しては他のリーダーと同様に機能しますが、カウンターに記載された指揮制限内のユニットに対してのみ個別オーダーを出すことが出来ます。さらに、CCはラインコマンドを出すことが出来ず、トランプやモメンタムを実行出来ません。  
シリーズノート：CATAPHRACTにおける臨時指揮官は、ビザンチン帝国が雇っている蛮族の傭兵指揮官を表しており、ALEXANDERにおける臨時指揮官とは機能が用途が異なります。

### 4.4 リーダーと戦闘

このセクションはリーダーと敵戦闘ユニットに関する一般ルールを記述しています。ショックコンバット中の死傷に関するルールは8.3.4を参照してください。

4.4.1 リーダーは、自軍戦闘ユニットとスタックしているか、既にそのヘクスに自軍戦闘ユニットが存在している場合に限り、敵ZOCに進入出来ます。リーダーも戦闘ユニット同様、敵ZOCに進入した時点でそのオーダーの移動を終えなければなりません。リーダーはOCから個別オーダーを受けた場合にのみ、敵ZOCを退出できます(4.3.1参照)。

4.4.2 敵戦闘ユニットが隣接ヘクスに移動してきた瞬間に、リーダーユニットは統制退却を行えます(6.5参照)。リーダーがそのヘクスに単独であり、退却しない/出来ない場合(敵ユニットの存在や地形の為に)、以下のいずれかが生じます；

1. 敵徒歩ユニットに隣接している場合、そのリーダーユニットを一番近い位置の自軍ユニットの所に置きます。
2. 騎馬状態の敵騎兵ユニットに隣接している場合、ダイスを振ります。出た目が3~9の場合、そのリーダーは除去されます(捕獲/殺害)。出た目が0~2であれば、そのリーダーを一番近い位置の自軍ユニットの所に置きます。
3. 敵ユニットやZOCに包囲されている為に、近くの自軍ユニットのところまで到達出来ない場合、そのリーダーユニットは除去されません。

### 4.4.3 リーダーの補充

OC以外のリーダーが除去された場合、補充を行うことが出来ます。これはOCが命令を出すことによって行えます。除去された臨時指揮官の補充は、そのユニットをマップ上に戻すことにより行います。補充はOCの指揮範囲とは関係なく行うことができ、補充リーダーユニット(臨時指揮官の場合はそのユニット)をそのリーダーが指揮可能なユニットのいるヘクスならどこにでも配置出来ます。補充リーダーは登場したターンは「行動済み」となり、次のターンまで命令を出したり指揮範囲内のユニットにショックコンバットを行わせたりすることは出来ません。コンポーネントに含まれる補充リーダーの数は、デザイン上の意図的な制限です。補充リーダーユニットが足りなくなった場合、リーダーが除去されても補充は行えません(この制限は臨時指揮官には適用されません)。

4.4.4 OCが除去された場合、OCの補充は行えません。その陣営はOCなしで戦闘を続けます。

### 5.0 リーダー活性化と命令

重要：記述の簡素化の為、「命令」という単語が使われた場合は個別オーダーとラインコマンドの両方を含んでいます。「個別オーダー(EO)」という単語が使われた場合は、ラインコマンドは含みません。

リーダーはオーダーフェイズに個別オーダーとラインコマンドを発令します。リーダーは活性化されない限り命令を行えません。モメンタムを使うことで、活性化されたリーダーにさらに2回まで追加のオーダーフェイズを実行させることが出来ます。トランプを行うことで、通常の順序よりも先に活性化させることも可能です。  
例外：エリートルール(5.5)によりターンの最初に活性化され、後に再度活性化されたリーダーは、モメンタムによって獲得できる追加オーダーフェイズは1度だけです。

### 5.1 リーダーの活性化

5.1.1 ターン開始時には全てのリーダーは未活性化状態であり、活性化されて命令を行う機会を有しています。命令の発令を完了すると、リーダーは「行動済み」状態となります。

5.1.2 ターン開始時に、一方のプレイヤーが自軍リーダーの一人を活性化させます。リーダーの活性化は、イニシアティブ値の最も低いものから高いものへと順番に行われます(例外：トランプ 5.4参照)。イニシアティブ値が同じ場合は、ダイスを振って出た目の大きい方が先に活性化し、その後は両プレイヤーが交互に活性化を行います。同じ陣営にイニシアティブ値が等しいリーダーがいる場合は、担当プレイヤーがどちらを先に活性化させるか決定することが出来ます。

5.13 活性化できるのは、そのターン中にまだ活性化を行っていない未活性化状態のリーダーだけです。例外：モメンタム(5.3)、エリート指揮官(5.5)

リーダー活性化手順の例：

カリコムシナリオでは、ビザンチンのリーダーであるアレサスとロンギヌス(イニシアティブ値:3)が1番目と2番目に活性化します(どちらが先かはビザンチンプレイヤーが選択)。続いて、両軍にイニシアティブ値5のリーダーがいる為、ダイスを振って先に活性化するリーダーを決定します。ペルシア側が大きい目を出した場合、ペルシア軍のイニシアティブ5のリーダー二人のうちいずれかが最初に活性化し、続いてビザンチン軍のイニシアティブ5のリーダーのうち一人が活性化、次にペルシア軍のもう一人のイニシアティブ5のリーダーが活性化します。

5.14 各リーダーは、連続して活性化するのであれば、1ターン中に最大3回まで活性化できます(通常の活性化の後、モメンタムを2回行う)。

例外：エリート指揮官の場合、活性化が連続しない場合があります(5.5参照)。

5.15 下記のいずれかが発生した時点で、リーダーは行動済み状態となります：

1. リーダーがオーダーフェイズを完了し、モメンタムを行わない(行えない)時
2. 敵リーダーによってトランプされた場合
3. リーダーがトランプ/モメンタムの試みに失敗した場合
4. そのリーダーの活性化の順番が来たときに、プレイヤーが活性化を拒否した場合(いわゆる「パス」)

例外：エリート指揮官ルール(5.5)

5.16 行動済み状態となったリーダーは、ユニットを裏返してそれを示します。行動済みリーダーは、そのターン中はそれ以上オーダーフェイズを実行できません。

## 5.2 オーダーフェイズ

5.21 活性化されたリーダーは、イニシアティブ値に等しい数の個別オーダー(IO)、またはラインコマンド(4.23参照)を発令することができます。

例：ベリサリウスが活性化された場合、6つまでの個別オーダーか、あるいはラインコマンドを2つ発令出来ます。これより少ない命令しか出さなくても構いませんが、制限を越えることは出来ません。

5.22 ひとつの個別オーダーで、以下の行動のいずれかが実行出来ます：

1. 1つのユニットを移動させる。射撃能力のあるユニットは、移動中いつでも射撃を行えます(8.1参照)。
2. 1つのユニットに(移動無しで)射撃を行わせる。
3. 混乱度を2ポイント取り除く(10.14参照)
4. 壊走状態のユニットひとつの回復を試みる(10.33参照)
5. 除去されたリーダー一人の補充を行う(4.43参照)

5.23 ラインコマンドは、発令したリーダーの指揮範囲の2倍以内の距離にいるライン構成可能なユニットの全てに、個別オーダーと同様に移動/射撃を行わせることが出来ます。弓を装備していない歩兵や騎兵にラインコマンドが与えられた場合、非統制下の前進が発生する場合があります(9.3参照)。

5.24 リーダーは以下の制限に従って移動できます：

1. 活性化したリーダーは、自分自身に個別オーダーを与えることで単独で移動できます。
2. 活性化したリーダーは、自分自身とスタックしているユニットに個別オーダーを与えることで、一緒に移動できます。この場合、リー

ダーは命令を受けたユニットと常に一緒に移動し、同じヘクスで移動を終えなければなりません。

3. 活性化したリーダーは、ラインを構成するユニットと同じヘクスで移動を開始する場合、ラインコマンドを発令してラインと一緒に移動できます。この場合、ラインの最低1ユニットが通常の指揮範囲内にいる状態で移動を終了するのであれば、ライン/ユニットと一緒に移動する必要はありません。
4. 最高司令官(OC)は他のリーダーに個別オーダーを与え、移動させることが出来ます(命令を受けるリーダーが敵ZOC内にいる場合、2オーダーが必要です)。移動させたいリーダーがラインを構成するユニットとスタックしている場合、ラインコマンドによってリーダーを移動させることも出来ます。
5. 統制退却(6.5参照)を行うユニットとスタックしているリーダーは、そのユニットと一緒に移動できます。

5.25 戦闘ユニットは1ターン中に複数回移動命令を受けられますが、1オーダーフェイズ中には一度しか移動(及び射撃)できません(6.0参照)。

例：ダーラシナリオで、ジョンによって移動命令を与えられたカタフラクトユニットは、そのオーダーフェイズ中は再度ジョンから移動命令を受けることは出来ません。しかし、同じターンの後のフェイズに、例えばベリサリウスから移動命令を受けることは可能です。また、ジョンがモメンタムによって2度目の活性化を行った場合も、再度移動命令を受けることが出来ます。

5.26 個別オーダー/ラインコマンドによってショックコンバットを開始することは出来ません。ショックコンバットは後のセグメントで解決されます(8.3参照)。しかしながら、個別オーダーにより射撃を行うことは可能です(8.1参照)。反応射撃は命令を必要とせず、敵の行動に反応して発生します。

5.27 活性化したリーダー(OCを除く)がオーダーフェイズ開始時に敵ZOC内にいる場合、命令を出すことができません(4.25参照)。しかしながら、そのリーダーの指揮範囲内にいるユニットは、そのオーダーフェイズのショックコンバットセグメントにショックコンバットを実行できます。また、敵ZOC内にいるリーダーはカリスマ値を使用することも出来ます。活性化したリーダーがオーダーフェイズ終了時に敵ZOC内に留まっている場合、そのリーダーが戦闘ユニットにショックコンバットを行わせたか否かに拘わらず、行動済み状態となります。モメンタムを行うことはできません。(敵ZOC内にいるリーダーの移動については、4.24および4.31を参照)

例：トライカメロンシナリオで、ベリサリウスの部下であるマルチヌスがターン開始時に敵ZOC内にいました。マルチヌスの活性化の順番が来ても、彼は個別オーダーもラインコマンドも発令できません。しかし、マルチヌスは指揮範囲内にいるユニットにショックコンバットを行わせることは可能です(例え何もしなくても行動済みになってしまいます)。ベリサリウスは自分のオーダーフェイズにマルチヌスを敵ZOCから移動させることにしますが、マルチヌスは行動済みの為そのターン中はもう活性化できません。

デザインノート：敵ZOC内にいるリーダーが、(他には何も行動できないのに)指揮範囲内の既に接敵しているユニットに戦闘を行わせることが出来るのは、リーダーの能力というよりもむしろ、部隊が敵に近接していることによるものです。

シリーズノート：ルールの改善に向けたたゆまぬ努力の結果、敵ZOCに拘束されているリーダーが活性化順序を遅らせることができるオプションは廃止されました。冒険的なプレイヤーであれば、上の例でマルチヌスをより有効に動かす為に、マルチヌスの順番が来る前にベリサリウスがトランプを行い、マルチヌスを敵ZOCから移動させようと試みることも出来ます。

5.28 リーダーが命令を全て出し終えたら、8.3のルールに従いショックコンバットが行われます。

5.29 ショックコンバットが完了すると、オーダーフェイズが終了し以下のいずれかの手順に進みます：

1. オーダーフェイズを終えたリーダーに追加のオーダーフェイズを行わせる為、モメンタムを試みることが出来ます。
2. 次にイニシアティブの低い活性化可能なリーダーが活性化され(トランプ可能)、フェイズAに戻ります。

全てのリーダーが行動済みになったら、壊走/再装填フェイズに進みます。

### 5.3 モメンタム

プレイノート: モメンタム(及びトランプ)は、非常に有効で強力な作戦であり、とりわけ優勢なリーダーシップを有するプレイヤーにとって有効です。しかしながら、失敗の確率が常に20~40%あり、失敗した場合には相手プレイヤーに大きな可能性を与えることとなります。

5.31 オーダーフェイズ終了時に、そのフェイズ中に命令を出したリーダーが以下の条件を満たしている場合、そのリーダーに追加のオーダーフェイズを実行させるよう試みることが出来ます。

- ・そのリーダーが敵ZOC内にいない；かつ
- ・事前にトランプされたりバイパスされていない

追加オーダーフェイズを実行するには、モメンタムチェックに成功しなければなりません。

例外：臨時指揮官はモメンタムを行えません。

5.32 プレイヤーはダイスを振り、出た目をリーダーのイニシアティブ値と比較します。出た目がイニシアティブ値以下であれば、そのリーダーは追加のオーダーフェイズ(フェイズB)を開始します。出た目がイニシアティブ値より大きければ、そのリーダーは行動済み状態となります。

例：ベリサリウス(イニシアティブ値：6)がモメンタムチェックに成功する為には、0~6を出す必要があります。7~9であれば行動済みとなります。

5.33 不運: モメンタムチェックの目が9の場合、直ちにもう一度ダイスを振ります：

- ・2度目のダイスが9の場合、そのターンはどちらのプレイヤーもこれ以上のリーダー活性化は行えません。直ちに壊走/再装填フェイズに進みます。
- ・2度目のダイスが0か1の場合、麻痺が発生します。モメンタムチェックを行ったプレイヤーはそのターンの間、リーダーの活性化を行えません。相手プレイヤーは通常通り、活性化可能なリーダーを活性化できます。
- ・2度目のダイスが2~8の場合、モメンタムを試みたリーダーは行動済みとなります。フェイズAに進みます。

5.34 モメンタムを行えるのは、オーダーフェイズを終えた直後のリーダーだけです。それ以前のフェイズに行動済みとなったリーダーはモメンタムを行えません。

### 5.4 トランプ

デザインノート: トランプは指揮系統の優劣による影響をシミュレートする為のルールです。この為、トランプは飛び抜けて優秀なリーダー(ベリサリウス等)を擁するプレイヤーだけがほとんど独占的に使用しがちです。指揮系統の劣った側のプレイヤーは、トランプルールの最高の活用法は敵がトランプに失敗するのを待つことだ、ということに気付くでしょう。トランプという選択肢があるからといって、それを見境無く使うべきだということではありません。

各リーダーの活性化の前に、両プレイヤーはトランプを行うことがで

きます。

#### 5.41 手番プレイヤーのトランプオプション

通常なら自軍のイニシアティブ値が最も低いリーダーが活性化する順序に当たるプレイヤーは、その代わりに他のイニシアティブ値がより高い未活性リーダーの活性化を試みることが出来ます。これに成功するには、ダイスを振って割り込もうとするリーダーのイニシアティブ値以下の目を出す必要があります。ダイスの目がイニシアティブ値以下の場合、割り込もうとしたリーダーが活性化されます(割り込んだリーダーの活性化終了後、トランプによって順番を飛ばされたリーダーも含めて、プレイは通常のリターン/活性化手順に戻ります)。ダイスの目がイニシアティブよりも大きい場合、本来活性化される順番だったリーダーが活性化され、トランプを試みたリーダーは行動済みとなります。

例外：臨時指揮官はトランプを試みることができません。

例：ダーラシナリオで、ペルシアプレイヤーはピタメスを活性化するかわりに、トランプによってペロゼスの活性化を試みることが出来ます。トランプチェックの目が0~5の場合、トランプは成功します。6~9の場合には、トランプは失敗してペロゼスは行動済み状態となり、ピタメスが活性化されます。

#### 5.42 非手番プレイヤーのトランプオプション

非手番プレイヤーは、トランプを行う機会が2種類あります。

1. トランプに対するトランプ：

手番プレイヤーがトランプチェックに成功した場合、非手番プレイヤーはそのトランプに対してトランプを試みることが出来ます。このトランプを行うには、手番プレイヤーがトランプを行ったリーダーと同じかそれ以上のイニシアティブ値を持つリーダーを使って、トランプチェックに成功する必要があります。チェックに成功した場合、非手番プレイヤーのリーダーが活性化します。チェックに失敗した場合は、手番プレイヤーのトランプを行ったリーダーが活性化され、「トランプに対するトランプ」を試みた非手番プレイヤーのリーダーは行動済みとなります。

例：5.41の例で、ペルシアプレイヤーがペロゼスの活性化に成功した場合、ビザンチンプレイヤーはベリサリウスでトランプを試みることが出来ます。しかし、トランプチェックの結果が8だった為、ベリサリウスは行動済みとなり、ペロゼスが活性化されました。

2. モメンタムに対するトランプ

手番プレイヤーがモメンタムチェックに成功した場合、非手番プレイヤーは上記1と同様にトランプを試みることが出来ます。

例：トライカメロンシナリオで、ゲリマールがモメンタムチェックに成功しました。これに対してベリサリウスがトランプを試み、チェックの結果3を出して成功しました。この為ゲリマールのかわりにベリサリウスが活性化され、ゲリマールは行動済みとなります。

トランプに成功したリーダーが命令を全て出し終えたら、プレイは通常の手順に戻り、残った中で最もイニシアティブ値の低いリーダーが活性化されます。

5.43 1度の活性化につき、各プレイヤーは1度しかトランプを試みることができません。

5.44 トランプチェックに失敗したリーダーや、モメンタムを行った時にトランプを受けたリーダーは、行動済みとなります。

#### 5.45 バイパス

まだ活性化していない未活性リーダーは、トランプによって順番を飛ばされても、後に活性化可能です。しかしながら、バイパスされたリーダーはそのターンはモメンタムを行えません。「Trumped/No Momentum」マーカーを使って表示してください。

プレイノート: バイパスのペナルティは両プレイヤーのユニットに適用されます。例えばカリニウムシナリオでベリサリウスがジョンをトランプした場合、ジョンだけでなくボウゼスとペルシアのアラマウンダラスとカバデスもバイパス状態となります。

**5.46** リーダーは1ゲームターンに1度だけ活性化できますが、モメンタム(5.3)によって活性化を延長することは可能です。エリート指揮官ルール(5.5)はこのルールの例外です。行動済みリーダーは、そのターン中は再度活性化することはできません。

**5.47** トランプに成功したリーダーは、パスはできません。ユニットに対して移動/射撃の命令を出すか、指揮範囲内のユニットにショックコンバットを行わせなければならないのです。このルールに関して「移動した」と見なされる為には、ユニットはフェイズ開始時と異なるヘクスでフェイズを終了しなければなりません(方向を変えるだけでは移動したとは見なされません)。

## 5.5 エリート指揮官

このルールは、ベリサリウス等の特定の指揮官が持つ、敵の「機先を制する」能力における優越性を再現するものです。

自軍にエリート総司令官(イニシアティブ値の隣に三角形のシンボルがついているリーダー)がいるプレイヤーは、各ターンの最初にエリートイニシアティブ(EI)オーダーフェイズを1度だけ行うことができます。EIオーダーフェイズには、総司令官自身か総司令官の指揮範囲内にいる従属指揮官(イニシアティブ値は無関係)を活性化できます。EIオーダーフェイズに活性化したリーダーは、EIオーダーフェイズを延長するためにモメンタムを使うことは出来ません。EIオーダーフェイズ終了後、活性化した総司令官/リーダーは未活性状態となります(行動済みにはなりません)。EIフェイズに活性化したリーダーは、通常の手順に従って再度活性化可能です。

両プレイヤーにエリート総司令官がいる場合(CATAPHRACTのシナリオではありませんが)、各ターンの最初に両プレイヤーがダイスを一個ずつ振りあい、出た目をエリート総司令官のイニシアティブ値に加えます。合計値の大きいプレイヤーがEIオーダーフェイズを実行できます。結果が同数の場合、どちらのプレイヤーもEIオーダーフェイズを実行できません。

## 6.0 移動

### 6.1 移動力

デザインノート: 移動力は、ユニットがある地点間を移動するのに必要な時間だけでなく、他のタイプのユニットと比較した場合の相対的な機動性と、各ユニットに適用されていた部隊展開のドクトリンも表現しています。

**6.11** 戦闘ユニットに記載された移動力(MA)は、1つの命令でユニットが使用できる基本移動力です。命令を受けた戦闘ユニットはその記載されたMA分移動できます。非統制下の前進(9.31)の場合を除き、ユニットはMA以下の移動力しか消費しなくてもかまいません。

**6.12** ユニットが1ターンに移動できる回数に制限はありません。しかしながら、1オーダーフェイズ中には1度しか移動できません。

**6.13** ターン中の最初の移動を行った時点で、ユニットを「移動済み」面に裏返します。「移動済み」のユニットも後のオーダーフェイズに全MAを消費できますが、「移動済み」ユニットが移動を行う度に、1ポイントの混乱度(10.1)が蓄積されます。戦闘後前進や統制退却(6.52)を行っても、混乱度は蓄積されません。地形による混乱度上昇(8.41)との区別に注意して下さい。移動を伴わない射撃は、この章で扱う「移動」には含まれません。

**6.14** 活性化したリーダーは、1ターンや1オーダーフェイズ中に何

度でも移動できますが、1フェイズ中の合計移動力消費が9を超えることはできません。リーダーは騎兵の移動力消費率で移動します。リーダーには「ユニットの向き」はなく、「ユニットの向き」を変えるのに移動力を消費することはありません。スタックによる影響は6.64を参照してください。

### 6.2 移動制限

**6.21** ユニットは、各ヘクスの必要移動力(6.3参照)を消費しながら、連続したヘクス列をたどって移動します。別のユニットの移動を始める前に、前のユニットの移動を完了させなければなりません。

**6.22** ユニットは自由に方向を組み合わせて移動できますが、前方ヘクス(7.11参照)にしか移動できません。前方以外へ移動するためには、まず今いるヘクス内で「ユニットの向き」を変える必要があります。

### 6.3 地形

デザインノート: もっと古い時代同様、堅く密集した隊形で移動する必要性から、ほとんど全ての戦闘は可能な限り平坦で開けた土地で行われました。もちろん、側面を守る為に河川等の天然の障壁を利用することにも多少の配慮が行われました。

各地形には、それぞれ進入/通過に必要な移動力が定められています。さらに、ユニットのタイプと地形に応じて、混乱度上昇のペナルティが課される場合があります。

プレイノート: 荒地や丘陵が部隊に及ぼすダメージを軽視してはなりません。

**6.31** ユニットは、進入したヘクスや通過したヘクスサイドごとに、一定の移動力を消費します。ほとんどのユニットは、より高い高度への移動に際して追加移動力を消費します。

例: タギナエシナリオで、3823ヘクスにいる重騎兵(HC)ユニットが3923に移動した場合、2移動力を消費します(荒地ヘクスで1、高度上昇で1)。

**6.32** 史実では、傾斜や凹凸のある地形を移動した部隊は、容易に混乱しました。高度を変えたり、「障害地形(Rough)」に進入したユニットは、混乱度ペナルティを被ります(ユニットのタイプにより異なります: 6.37参照)。CATAPHRACTでは、森林(Woods)・沼地(Marsh)・荒地(Broken)が障害地形(Rough)と見なされます。リーダーは混乱度ペナルティを受けることはありません。移動(戦闘後前進を含む)と「ユニットの向き」変更による混乱度は、その行動が行われた瞬間に適用されます。

例: 6.31の例では、HCユニットは荒地ヘクスに進入したために混乱度1を被ります。

**6.33** 1ヘクスに2種類の地形が含まれる場合、より面積の大きい地形を適用します。

例: カリニウムシナリオの1503ヘクスには一部河川が含まれますが、ゲーム上は平地ヘクスとして扱います。

**6.34** 一部のヘクスは通行不能です。通行不能ヘクスにはいかなるユニットも進入できません。

例: ダーラシナリオの城壁

**6.35** ユニットがあるヘクスに移動する場合、その地形の必要移動力以上の移動力を有していなければなりません。移動力が不足する場合はそのヘクスに進入することはできません。「ユニットの向き」を変更する場合にも移動力消費が必要です(7.12参照)。

6.36 高度・河川・森林は、ショックコンバット時のコラムシフトに影響します。

6.37 移動力チャート：地形ごとの必要移動力と、混乱度ペナルティが記載されています。

#### 6.4 縦隊移動

デザインノート：戦場では、部隊は戦闘隊形（後世の言葉でいうと「横隊」）を組みました。しかし、移動速度向上のために、より機動性のある隊形（後世の言葉でいう「縦隊」）を組むことも可能でした。「縦隊」隊形では、部隊が広く展開していない為、移動による混乱はそれほど大きくはありませんでした。

6.41 「訓練を受けている軍隊（9.2参照）」の歩兵ユニットが移動命令を受けている場合、敵ZOC内におらず壊走状態でもなければ、移動終了時に「横隊」から「縦隊」（またはその逆）に隊形変更できません。隊形変更はいずれの場合も1移動力を消費します。縦隊移動を行うためには、ユニットはオーダーフェイズ開始時に縦隊である必要があります。縦隊のユニットには「縦隊マーカー(In Column)」を置いて示します。

6.42 縦隊のユニットは、移動力が1増加します。さらに、縦隊のユニットは地形チャートに「COL」と記載されている場合しか混乱度ペナルティを被りません。

例：縦隊ユニットは、森林ヘクスを通過する時は混乱度ペナルティを被りますが、小川を渡る時には混乱度ペナルティを受けません。

6.43 縦隊のユニットは、ヘクスサイド（ヘクス頂点ではなく）を向けて配置しなければならず、真正面の1ヘクスのみが前方ヘクスと見なされます。「ユニットの向き」に関する変化は、縦隊 - 横隊の隊形変更が宣言された時点で発生します。縦隊から横隊に隊形変更する場合、ユニットは前方ヘクスサイドのいずれかの頂点に向けて置かれず（逆も同様）。隊形変更に伴う向きの変更（ヘクスサイド - 頂点の変化）には、移動力消費は不要です。

6.44 縦隊ユニットは、前方ヘクスまたは前方ヘクスに隣接する側面ヘクスへ移動可能です。前方ヘクスに隣接する側面ヘクスへ移動する為に「ユニットの向き」を変更する場合、移動力消費は不要です。他のヘクスへ移動するために向きを変更するには、移動力消費が必要です。

6.45 ユニットは縦隊隊形にある間、TQ値が2減少します。縦隊のユニットは攻撃 / 射撃を行えません。縦隊のユニットは移動しかできません。敵ユニットから攻撃された場合、位置や装備とは無関係に、攻撃側が自動的に戦術優位性を獲得します。

6.46 縦隊のユニットがショックコンバットによる攻撃を受けた場合、そのオーダーフェイズ終了時に追加で混乱度1を被った上で、自動的に横隊へと隊形変更されます。この強制的隊形変更は、追加の混乱度1の為にユニットが壊走状態となる場合であっても適用されます。

6.47 縦隊のユニットは統制退却を行えず、他のユニットのいるヘクスを通過することもできません。

#### 6.5 統制退却

統制退却は移動セグメント中に行われる退却の一種です。敵より軽装で機動力に優れたユニットは、敵ユニットに接近された時点で統制退却を行い、打撃を避けることができます。

プレイノート：統制退却は非常に有効です。このため、ルールブックでも多くのページを割いて解説しています。統制退却は、接近してきた敵との距離が縮まる前に行われる為、退却するユニットは退却前の「ユニットの向き」を維持できます。つまり、ゲーム上では単純にユニ

ットをバックさせることができるのです。

6.51 敵の移動セグメント中、壊走状態になく敵ZOC内にいない自軍ユニットは、敵ユニットが2ヘクスの距離に近づいた時点で、接敵を回避できます。ただし、これは回避する自軍ユニットの移動力が敵ユニットよりも大きい場合に限り可能です。敵ユニットが自軍ユニットから2ヘクスの距離で移動を開始した場合にも、回避は可能です。

回避を行うユニットは、移動中の敵ユニットの移動力と、自分の移動力との差分まで、移動力を消費して退却できます。退却は、移動中の敵ユニットが2ヘクスの距離に近づいた瞬間に行われなければならないので、このタイミングで実行しなかった場合には退却は行えません。騎兵ユニットがラインの構成条件を満たしている場合に、そのラインの一部が統制退却を行うと、ライン全体が一緒に退却できます。リーダーに関しては4.42を参照してください。

例：サラセン軽騎兵ユニット（移動力9）は、ビザンチンのカタフラクト（移動力8）が接近してきた場合に、丘を登って退却することはできません。サラセン軽騎兵は1移動力分しか退却できないのに対し、丘を登るには2移動力必要だからです。

プレイノート：2ヘクスの距離に敵ユニットが近づけば、たとえその敵ユニットが実際には自軍ユニットに向かっていなかったとしても、統制退却は可能です。非手番プレイヤーは、手番プレイヤーが移動先を告げる前に、退却するか否かを決定しなければなりません。

6.52 退却するユニットは、退却中ずっと退却前の「ユニットの向き」を維持し続けます。これに関して、「ユニットの向き」変更に伴う混乱度ペナルティや移動力消費は不要です。しかし、退却中に通過したヘクス / ヘクスサイドによる混乱度ペナルティは、通常通り適用されます。退却終了時に「ユニットの向き」を変更したい場合、通常通りそのヘクスによる混乱度ペナルティを被ります。統制退却により、以下の2つの混乱度ペナルティが発生します：

1. 歩兵ユニット（下馬状態の騎兵を含む）が退却を行った場合、退却終了後自動的に混乱度1を被ります。
2. 退却するユニットが後方 / 側面から敵に接近された場合（敵ユニットの移動目標ヘクスが後方や側面の場合）、退却前に混乱度1を被ります。このペナルティは上記1と累積し、かつ全てのユニットに適用されます。

6.53 退却するユニットの混乱度がそのTQ値に達した場合、そのユニットは壊走します（10.2参照）。

6.54 ユニットが1ターン中に退却できる回数に制限はありませんが、上記6.52のペナルティは退却を行うごとに毎回適用されます。退却は移動力を消費せず、命令も必要ありません。

6.55 敵ZOC、森林、沼地、河川、進入禁止ヘクスへは退却できません。射撃兵器種別BまたはCの騎兵ユニットは、統制退却の一部として射撃を行えます。射撃兵器種別Bの射程は、常に2ヘクスです。射撃兵器種別Cの騎兵ユニットは、移動しているユニットにLOSが通れば、そのユニットの移動中いずれの射程でも射撃を行えます。これ以外の射撃兵器種別のユニットは、統制退却中に射撃できません。スタック制限（6.6参照）は退却中も適用されます。

ルールの明確化：6.51にある通り、統制退却を引き起こす敵ユニットが、退却するユニットのZOCに進入することはありません。退却するユニットは、敵ユニットがZOCに入る前に退却するからです。従って、移動中の敵ユニットが射撃を行おうとすれば、2ヘクス以上の射程で射撃しなければならないのです。

6.56 統制退却は相手プレイヤーの移動セグメント中に行われ、ショックコンバットセグメントには行えません。移動中の敵ユニットは、退却終了後に移動を継続できます。

6.6 移動中や移動終了時に、1ヘクスに複数のユニットが同時に存在することをスタックと呼びます。スタックに関しては、移動について以下の2種類の概念を使用します：

戦闘ユニットが命令を受けて移動したり、統制退却する場合の移動を「自発的な移動」と呼びます。壊走に関わる移動を「強制的な移動」と呼びます。

#### 6.6.1 基本的なスタックルール

1ヘクスに1戦闘ユニットがいる場合には、ペナルティはありません。リーダーと情報マーカーはスタック制限には数えず、1ヘクスに何枚でも置くことができます。

デザインノート:スタックルールは非常にシンプルです。自発的にはスタックできない、というだけです。

6.6.2 敵戦闘ユニットのいるヘクスに進入したり、通過することはできません。

6.6.3 自軍ユニットが存在するヘクスを通過する場合の、制限/許容範囲/混乱度ペナルティは、全てスタッキングチャート(6.6.6)に記載されています。リーダーはスタック制限の対象外なので、このチャートには無関係です。

6.6.4 戦闘ユニットは、リーダーが単独でいるヘクスに追加移動力や混乱度ペナルティなしで進入できます。しかしながら、自軍戦闘ユニットがいるヘクスにリーダーが進入する場合、追加1移動力が必要となります。

6.6.5 リーダーとスタックしている戦闘ユニットは、一緒に統制退却(6.5)を行えます。一緒に退却する場合、退却中ずっと一緒にいなければなりません。リーダーは4.4.2のルールによっても退却できることに注意して下さい。

#### 6.6.6 スタッキングチャート

チャートは移動中のユニットのタイプによって参照するようになっていますが、チャートに記載された影響は、他に記載のない限り移動中のユニットと移動していないユニットの両方に適用されます。

### 7.0 「ユニットの向き」とZOC

#### 7.1 「ユニットの向き」

7.1.1 ユニットは、上側(名前の書かれている方)がヘクスの頂点を向くようにして置かなければなりません。同じヘクス内のユニットは、全て同じ向きでなければなりません。ユニットの前方にある2ヘクスを前方ヘクス、横の2ヘクスを側面ヘクス、後ろ2ヘクスを後方ヘクスと呼びます。ユニットは前方にのみ移動できます。

7.1.2 「ユニットの向き」を変更するには、そのヘクス内で回転する必要があります。戦闘ユニット(リーダーは含まない)は、頂点1つ分回転するごとに1移動力を消費します。

7.1.3 敵ZOC内に進入する際には、「ユニットの向き」は変更できません。既に敵ZOCにいるユニットも、「ユニットの向き」を変更できません。

例外:戦闘後前進(8.4.2)を行うユニットは、頂点1つ分向きを変えられます。

7.1.4 障害地形ヘクスで向きを変えたユニットは、頂点1つにつき混乱度1を被ります。障害地形は、森林・荒地・沼地ヘクスを指します。

#### 7.1.5 リアクション方向転換

敵ユニットが隣接ヘクスに移動してきた場合、ユニットは1フェイズに頂点1つ分向きを変えられます。ただし、既に敵ZOC内にいるユニッ

トは向きを変えられません。リアクションで向きを変えたユニットが歩兵の場合、プレイヤーはダイスを一個振ります。出た目がユニットのTQ値よりも大きい場合、その差分(出目-TQ値)を混乱度としてユニットに適用します。騎兵ユニットはダイスを振る必要はありません。

### 7.2 ZOCとショックコンバット条件

7.2.1 戦闘ユニットは前方ヘクス(のみ)にZOCを及ぼします。弾切れ状態のユニットもZOCを持ちます。壊走状態のユニットとリーダーにはZOCはありません。

7.2.2 ZOCは、移動が禁じられたヘクスには及びません。

7.2.3 ユニットは、敵ZOCに入った時点で移動を終えねばなりません。敵ZOCで移動を開始したユニットは、以下の場合に限り敵ZOCから退出できます：

1. 総司令官が自分自身に2つ分の移動命令を出して退出する場合
2. 総司令官から2つ分の移動命令を受けたリーダーが退出する場合
3. 前方ヘクスのうち最低1ヘクスは空白ヘクスであり、ZOCを及ぼしているどの敵ユニットよりも高い移動力を持つ戦闘ユニットが、移動命令を受けて退出する場合

敵ZOCから退出するユニットは、直接敵ZOCに進入しても構いませんが、その時点で移動を終えねばなりません。射撃能力のあるユニットのZOCから退出するユニットは、撤退反応射撃の目標となります(8.2.1参照)。

7.2.4 両軍のユニットが同じヘクスにZOCを及ぼしている場合、どちらの陣営もそのヘクスを「支配」しているものと見なします。

7.2.5 ユニットの種別に応じて、ショックコンバットが強制される場合とされない場合があります：

- A. オーダーフェイズに移動した「ヘビー」ユニット(戦術優位性チャートに+マークがついているもの)は、続くショックコンバットフェイズにZOC内の敵ユニット全てに対し、ショックコンバットによる攻撃を行わなければなりません。
- B. オーダーフェイズに移動したそれ以外のユニット(「ライト」ユニット)は、ショックコンバットを実行するか否か、選択できます。
- C. 射撃のみの命令を受けたユニット、または活性化したリーダーの指揮範囲内にいる移動しなかったユニットは、ZOC内の敵ユニットを攻撃するか否か選択できます(7.2.6、8.3.1参照)。

7.2.6 「ヘビー」ユニット(7.2.5のA参照)が移動して敵ユニットに隣接したら、その時点でユニットの上に「SHOCK-Check TQ」マーカーを置きます。このマーカーを置かれたユニットは、続くショックセグメントにショックコンバットによる攻撃を行わなければなりません。ショックコンバットの実行を強制されないが選択できるユニット(7.2.5のB参照)は、プレイヤーがショックコンバットの実行を望む場合、移動終了時に「SHOCK-Check TQ」マーカーが置かれます。移動しなかったユニット(7.2.5のC参照)は、ショックセグメントの開始時に「SHOCK-No Check」マーカーを置かれます。これらのショックマーカーは、どのユニットがショック前TQ(8.3.3参照)を行わなければならないか示しています。ショックマーカーを置かれているユニットのみが、ショックコンバットによる攻撃を行えます。

例:ピザンチンの重騎兵カタフラクトユニットは、ショックコンバットを強制される為「SHOCK-Check TQ」マーカーを置かれます。ペルシアの軽騎兵ユニットは、移動により敵に隣接してもショックコンバットを強制されませんが、ショックコンバットを行うか否かはユニットの移動終了時に宣言する必要があります。攻撃実行を選択する場合、ユニットの上に「SHOCK-Check TQ」マーカーを置きます。

### 8.0 戦闘

戦闘には2種類あります。射撃とショックコンバットです。射撃戦は

移動の一部としてオーダーフェイズの移動セグメント中の任意の時点で発生します。ショックコンバットは、全ての命令が出されて移動が終了した後、独立したセグメントで解決されます。射撃能力のあるユニットは、1オーダーフェイズ中に射撃戦とショックコンバットの両方に参加できます。ショックコンバットでは、ユニットのタイプとサイズ・TQが影響し、戦闘の結果混乱度が上昇して壊走が起こる可能性があります。

### 8.1 射撃

ヒストリカルノート: このゲームの時代には複合弓が広く使用されたために、射撃戦が戦場における主役となりました。これはカエサルからの大きな変化といえます。

8.11 射撃能力には、以下の4種類があります。単純弓(B)、複合弓(C)、投げ槍(J)、投げ斧(F)の4種類です。個別オーダーを受けた射撃能力のあるユニットは、移動、射撃、移動中射撃のいずれかを行えます。射撃能力のあるユニットのラインがラインコマンドを与えられた場合も同様です。ライン内のユニット全てが同じ行動を取る必要はありません(一部が移動して、一部は射撃のみ、残りは移動と射撃を両方実行、といったことが可能です)。ユニットは、射撃の直前に「前方(目標に向かって)」へ移動した場合のみ、移動中射撃が可能です。移動中の射撃は移動力を消費しませんが、射撃の精度に影響を受けます(8.17 #4参照)。

例: フン族の軽騎兵は、4ヘクス前進した後、4ヘクス先の敵ユニットを射撃し、その後残りの移動力を使って離脱することができます。

8.12 射撃は以下の場合に行えます:

1. 個別オーダーやラインコマンドによる行動として
2. 反応射撃として
3. 統制退却中の射撃(射撃能力のある騎兵のみ: 6.55参照)

8.13 射撃能力のあるユニットは、射程内でLOS(8.16参照)の通る目標一つに対し、射撃を行えます(注: 射線は射撃ユニットの前方/側面ヘクスを通してのみ引くことができます)。射撃はユニットごとに行わなければなりません。複数ユニットの射撃力を合計することはできません。

例外: 複合弓(Cタイプ)を装備している歩兵ユニットは、移動を行わない場合、2度射撃を行えます(9.4参照)。

### 8.14 弾の補給

射撃能力のあるユニットは、最低でも射撃一回分の弾が残っていれば射撃を行えます。

1. 弓装備ユニット(Bタイプ及びCタイプ)は、射撃戦解決のダイスロールで9を出すまで、無制限に射撃を行えます。射撃戦解決時に9が出た場合、「Missile Low(残弾僅少)」マーカーを置き、一射撃分の矢しか残っていないことを示します。
2. 投げ槍装備ユニット(Jタイプ)は、射撃戦解決のダイスロールで6~9を出すまで、無制限に射撃を行えます。6~9が出た場合、「Missile Low(残弾僅少)」マーカーを置き、一射撃分の槍しか残っていないことを示します。
3. 投げ斧装備ユニット(Fタイプ)は、一度しか射撃を行えません。射撃を行ったら、「Missile No(残弾無し)」マーカーを置きます。
4. 「Missile Low(残弾僅少)」マーカーを置かれたユニットが射撃を行ったら、マーカーを裏返して「Missile No(残弾無し)」面を上にしします。「Missile No(残弾無し)」マーカーを置かれたユニットは、射撃を行えません。

### 8.15 再装填

「Missile Low(残弾僅少)」及び「Missile No(残弾無し)」マーカーを置

かれたユニットは、以下の条件を満たしている場合再装填を行ってマーカーを取り除けます:

1. 敵ZOC内にいない; かつ
2. LOSの通る敵ユニットの射程内にいない(Missile Noの敵ユニットを除く)

射撃能力のあるユニットは、壊走/再装填フェイズの再装填セグメント中に再装填を行えます。再装填を行ったユニットは射撃能力を完全に回復できます。

### 8.16 LOS

射撃能力のあるユニットは、LOSの通る敵ユニットのみを射撃できます。LOSは射撃ユニットのいるヘクスの中心から、射撃ユニットの前方/側面ヘクスサイドを通過し、目標ユニットのいるヘクスの中心まで、ヘクス列をたどって引かれます。森林は、射手と目標のいずれよりも高度の低いヘクスにある場合を除き、LOSを妨害します。射手と目標の間に、より高度の高いヘクスが一部でもあれば、LOSは妨害されます。射手と目標の間に戦闘ユニットがいる場合、そのユニットが目標よりも射手に近く、射手の射撃兵器種別がBタイプかCタイプの場合に限り、LOSを通すことができます。LOSが妨害された場合、射撃は実行されません。

例外: 隣接ヘクスへの射撃は常に可能です。

プレイノート: ほとんどの戦闘は平坦な地形で行われる為、LOSが大きな問題にはならないでしょうが、LOSの解釈はしばしば「プレイヤー間の緊張」の原因になります。射撃時のLOS判定ルールは厳密に適用し、ラインコマンド時のLOS判定(4.23)は柔軟に判断することを推奨します。前者は目標を狙い撃ちするのに対し、後者は兵員がそこにいるか確認するだけですから。

### 8.17 射撃の効果

射撃の結果は、射程と射撃結果チャート(8.51)を使って判定します。各射撃ごとにダイスを振ります。出た目が、チャートの対応する射程の欄の数字以下であれば、目標は混乱度1を被ります。射手が複合弓(タイプC)を装備している場合、修正後の目が0か1であれば、目標は混乱度2を被ります。出た目がチャートの数字よりも大きい場合、射撃は失敗です。歩兵ユニットは統制退却中は射撃を行えないことに注意して下さい。射撃の結果は直ちに適用され、他のユニットが移動や射撃を行う前に解決されます。射撃時のダイスロールには以下の修正が加えられます(修正は累積します):

1. 目標が森林ヘクスにいる場合、ダイスロールに1を加えます。
2. 目標が重歩兵の場合、ダイスロールに1を加えます(これは重歩兵の重装甲を表しています)。この修正は、下記の#3が適用される場合は適用しません。
3. 目標が重歩兵で、射手がBタイプかCタイプの弓を装備しており、射程1ヘクス(隣接ヘクス)で目標歩兵の前方ヘクスサイドを通過して射撃が行われた場合、ダイスロールに3を加えます。この修正は、射手がJタイプやFタイプの場合、及び複合弓(Cタイプ)による反応射撃の場合には適用されません。この修正は上記#2の代わりに適用されます。(このルールは、重歩兵の頑強な盾と鎧に対して弓矢で射撃を行う場合、曲射弾道によって「上方から」射かけるのが最も有効であった事、及び近射程では曲射弾道による射撃が行えなかったことを表しています)
4. 弓装備の歩兵、及び射撃能力のある騎乗状態の騎兵が射撃前に移動していたり、射撃後に移動する場合、ダイスロールに1を加えます。この修正は、投げ槍/投げ斧装備の歩兵には適用されません。

デザインノート: 投げ槍/投げ斧装備の歩兵は、移動によって投擲に

勢いをつけていた為、この修正は適用されません。

5. ダーラの壁ヘクスから射撃を行う場合、ダイスロールから1を引きます。

例: タギナエシナリオで、アルメニアのカタフラクトがゴートの重騎兵を射程4ヘクスで射撃します。射程4ヘクスでは、複合弓の射撃力は7です。ビザンチンプレイヤーはダイスを振り、1を出しました。ゴート重騎兵は混乱度2を被ります。カタフラクトが射撃前に移動していた場合、移動射撃修正(+1)により修正後ダイスロールは2となるため、ゴート重騎兵が受ける混乱度は1だけとなります。

### 8.18 射程の延長

射手より高度の低い目標を射撃する場合、射程が1ヘクス増加します(ダーラの壁ヘクスから射撃する場合、2ヘクス増加します)。増加による最大射程で射撃する場合、修正後ダイスロールが0であれば射撃成功となります(混乱度1を与える)。増加による最大射程では複合弓も混乱度1しか与えられません。

8.19 目標ヘクスにリーダーがおり、射撃ダイスロールが0だった場合、射撃がリーダーに命中する可能性があります。ダイスをもう一度振ります: 2度目のダイスが0の場合、リーダーは負傷します。この場合、さらにもう一度ダイスを振り、出た目がリーダーの個人戦闘力より大きい場合、そのリーダーは死亡します。リーダーが単独にいるヘクスを射撃することも可能です(リーダー死傷の可能性については、8.34も参照してください)。

### 8.2 反応射撃

射撃能力のあるユニットは、敵ユニットが自分のZOCに入ってきた時(進入時反応射撃)、及びZOCから出る時(退出時反応射撃)に射撃を行えます。

#### 8.21 退出時反応射撃

壊走状態にないユニットが、射撃能力のある敵ユニットのZOCから退出する場合、及び射撃能力のある敵ユニットがZOCに進入するのを回避する為に統制退却(6.55参照)を行う場合、その敵射撃可能ユニットは2ヘクス以上の射程を有していれば射撃を実行できます。射撃結果は目標ユニットの移動前に適用されます。

8.22 射手から遠ざかる移動を行おうとしている目標に対する退出時反応射撃は、全て2ヘクスの射程で解決されます。  
プレイノート: 2ヘクス射程は複合弓装備のユニットにも適用されます。

#### 8.23 進入時反応射撃

自軍ユニットが敵射撃可能ユニットのZOCに進入した時点で(戦闘後前進の結果ZOCに入る場合も含む)、敵ユニットは自軍ユニットが移動を続けたり射撃を行う前に射撃を行えます。この射撃による結果は全て、直ちに適用されます。自軍ユニットがラインで移動している場合は、全ての移動を完了してから敵の進入時反応射撃が行われません。射手ユニットは最も有利な射程を選択して射撃を行えますが、移動している敵ユニットが移動中に実際にその射程距離にいてLOSが通っていた必要があります。

デザインノート: このルールは、一部の射撃兵器は長射程の方が効果的であること、及び敵に向かって進むユニットは敵の「キルゾーン」を突破しなければならないことを表しています。

8.24 反応射撃の実行には命令は必要ありません。弾さえあれば射撃を行えます。

## 8.3 ショックコンバット

デザインノート: このルールは当ゲームの心臓部です。この為、多くの紙幅を費やして説明がなされています。他のルールよりも長く、詳細

に記述されている為、最初はうんざりするかもしれませんが、実際のプレイで何度か経験すれば、ルールは自明のものとなるでしょう。

ショックコンバットのシステムは、ユニットの武器・防具・サイズ・攻撃の方向・速度(TQ)に基づいて、結果を判定するものです。TQは、ユニットが古代戦の苛烈な肉弾戦闘に耐え抜く能力を表したものであり、他の要素と比較して最も重要なレーティングです。

手順:

オーダーフェイズの移動セグメント終了後、ショックコンバットが発生します。ショックコンバットはオーダーフェイズの一部であり、そのオーダーフェイズに活性化しているリーダーによって引き起こされたショックコンバットは、次のリーダーが活性化される前(またはモメンタムの試みの前)に全て解決されます。

いずれかのショックコンバットマーカー(7.25, 7.26参照)の置かれたユニットは、ショックコンバットによる攻撃を行わなければなりません。

重要: ショックコンバットでは、全てのユニットが手順の各段階を実行してから次の段階に進みます。つまり、ショックコンバットに参加する全ユニットが8.33の手順を終えた後、全ユニットが8.34の手順を行い、続いて全ユニットが8.35の手順を...という具合に進行するのです。

マップの左から右へ向かって、各段階を解決していくと良いでしょう。必要であれば、戦闘の途中経過を示す為に何かの目印を利用してください。

デザインノート: おそらく各戦闘をそれぞれ個別に解決していく方が容易でしょう。しかし、戦闘ごとに解決を行うと、攻撃側が戦闘解決の順番を意図的に選択することで、「電撃戦」による突破が可能になってしまうのです。戦闘ごとの解決はシンプルな手順ではありますが、現実とあまりにかけ離れているためゲームシステムとして使うことは出来ません。しかし、他に影響を与えることのない孤立した戦闘は個別に解決してしまっても構いません。個別に解決するかどうか判断する際は、このデザインの意図を心に留めておいてください。

#### 8.31 ショックコンバット指定セグメント

移動していないがショックコンバットを行うユニットに「SHOCK- No Check」マーカーを置きます(7.25(C)参照)。

#### 8.32 ショックコンバット前基本手順

ショックコンバットにより攻撃を行うユニットは、自分のZOC内にいる敵ユニット全てを攻撃しなければなりません。但し、同じショックコンバットセグメントに他の味方ユニットによる攻撃を受ける敵ユニットは除きます。攻撃側プレイヤーは、以下の制限に従って攻撃の組み合わせを決定します:

- ・攻撃するユニットは、全ての攻撃目標が自分のZOC内にいれば、複数の敵ユニットを攻撃できます。
- ・一つのユニットの攻撃力を分割することはできませんが、複数のユニットが一つの目標に対して攻撃力を合計することは可能です。
- ・複数のユニットが攻撃/防御を行う場合、サイズを合計します。
- ・ユニットは1ショックコンバットセグメント中に一度しか攻撃できません。
- ・防御側ユニットは、1オーダーフェイズ中に一度しかショックコンバットによる攻撃を受けません。

上記の制限を逸脱しない限り、攻撃側プレイヤーは好きなように攻撃を組み合わせることができます。

例: カシリヌムシナリオで、ヘルリの槍騎兵ユニットが移動してフランクのバーサーカーユニットに隣接しました。バーサーカーは既にヘル

りの徒歩ユニットのZOC内にいます。ビザンチンプレイヤーは、騎兵と歩兵を共同で攻撃させてもよいし、騎兵だけ(攻撃義務があります)に攻撃させて歩兵は静観させても構いません。

### ショックコンバットの解決

ショックコンバット解決の手順が、8.33から8.37に記述されています。流れを簡単に記載すると以下のようになります：

1. チャージ状態のユニット(SHOCK Must Check TQ マーカーが乗せられているもの)と、その攻撃目標は、攻撃が統制下で実行されるか判定するために、TQチェックを行います(8.33)。
2. リーダー死傷チェックを行います(8.34)
3. 槍/剣戦闘チャートを参照して、ショックCRTの使用コラムを決定します(8.35)
4. 地形、リーダー等の修正を確認します(8.36)
5. ショック結果表を参照して結果を判定します(8.36)
6. 壊走チェックを行います(8.37)

### 8.33 チャージ

「SHOCK Must Check TQ」マーカーが置かれた全てのユニット(7.26参照)と、その攻撃目標は、各ユニットごとにダイスを振ってTQチェックを行います。全てのTQチェックは同時に行われているものと見なします。

例外：防御側ユニットが全て壊走状態の場合、攻撃側はTQチェックを行う必要はありません。目標ユニットは壊走状態であってもTQチェックを行います。壊走状態のユニットのTQは1です。

「SHOCK No Check」マーカーを置かれたユニットとその攻撃目標は、TQチェックは行いません。ひとつの防御側ユニットが「SHOCK Check」ユニットと「SHOCK No Check」ユニットの両方から攻撃を受ける場合、防御側ユニットはTQチェックを行います。

1. ダイスロールの目がTQ値よりも大きい場合、ユニットはその差分の混乱度を被ります。
2. 防御側がTQ値と同じかそれ以上の混乱度を被った場合、直ちに壊走します(10.2参照)。この場合、攻撃側ユニットは他の防御側ユニットのZOC内にいなければ、空いたヘクスに戦闘後前進できます(「ユニットの向き」を変更したい場合、頂点1つ分変更できます)。TQチェックに失敗した壊走ユニットは除去されます。
3. TQチェックにより攻撃側が壊走しても、防御側は移動できず、元のヘクスに留まります(壊走しなければ)。
4. TQチェックの結果、攻撃側と防御側の両方が壊走した場合、防御側は退却しますが(10.2参照)、攻撃側は元のヘクスに留まります(壊走状態にはなりません)。

TQチェック終了後、攻撃側も防御側も壊走していなければ、次の手順に進みます。

### 8.34 リーダー死傷チェック

ショックコンバット解決前に、リーダーの死傷チェックを行います。戦闘に参加しているユニットにリーダーがスタックしている場合、各リーダーごとにダイスロールを行います。出た目が0なら、リーダーは負傷します。リーダーが負傷したら、2度目のダイスロールを行い、出た目がリーダーの個人戦闘力よりも大きければ、そのリーダーは死亡します。死亡したリーダーは直ちにプレイから取り除かれます(4.43リーダーの補充参照)。負傷したリーダーは引き続きゲームに残りますが、全てのレーティングが1減少します(最低値は0)。既に負傷し

ていたリーダーが再度負傷した場合、そのリーダーは死亡します。

### 8.35 槍/剣戦闘チャート

槍/剣戦闘チャートを参照して、ショックCRTで使用するコラム(修正前)を決定します。防御側に複数のタイプのユニットが含まれる場合、防御側がどのタイプを使用するか決定できます。攻撃側に複数のタイプが含まれ、各攻撃が異なる「方向」から行われている場合、攻撃側にとって最も有利な方向を選択します。2つの方向ヘクスサイド間の頂点を通して攻撃を受けている場合、防御側にとって最も有利な方向が適用されます。

### 8.36 白兵戦闘

各種の修正を判定し、戦闘を解決します。

#### 1. 戦術優位性の決定

戦術優位性には下記の2種類がありますが、各ショックコンバットにはいずれか一方しか適用されません：

- ・位置による優位：攻撃が側面/後方から行われている場合
- ・武装による優位：一方の武器/防具が相手よりも優れており、不利な側の損耗が大幅に増加する場合(8.36(4)参照)

ショックコンバットでは、攻撃側/防御側のいずれか一方が戦術優位性を獲得する可能性があります：攻撃側優位(AS)または防御側優位(DS)。戦術優位性表を参照して、優位を決定してください。多くの場合、両軍とも戦術優位を得られません。戦術優位性は以下の場合に獲得できます。

- A. 敵ユニットの側面/後方から攻撃が行われる場合、攻撃側優位(AS)を獲得できます。しかしながら、攻撃側がショックCRTのコラム決定のために槍/剣戦闘チャートを参照する際には(8.53)、位置による優位を得る為に使用したユニットのタイプを用いなければなりません。
- B. 位置による優位が得られない場合、戦術優位性表で攻撃側と防御側の武器タイプを比較し、攻撃側優位(AS)または防御側優位(DS)が得られないか確認します。一方の陣営に複数のタイプが含まれる場合、ショックCRTのコラム決定のために槍/剣戦闘チャートで使用したタイプを選択します。

プレイノート：ユニットタイプと攻撃方向には多くの組み合わせがあり得ますが、上記の二つの方法でほとんど全てをカバーできるはずですが、カバーしきれない場合は、基本原則に基づいて判断してください。

#### 2. サイズ比率の決定

攻撃側と防御側のサイズの合計を比較します。サイズ比率の差(SRD)が1対1を越えるごとに、ショックCRTのコラムに自軍に有利な修正を得られます。攻撃側は右へ、防御側は左へのコラムシフトを得ます。サイズ比率は、以下のルールに従って切り捨てを行い、対1の形にします。

- ・攻撃側にショックコンバット実行の為に移動したユニットが含まれる場合、攻撃側に有利なように切り捨てを行います。つまり、攻撃側がサイズ5、防御側がサイズ4の場合は2対1；攻撃側4、防御側5は1対1；攻撃側2、防御側5は1対2となります。
- ・攻撃側に移動したユニットがない場合、防御側に有利なように切り捨てを行います。つまり、攻撃側5、防御側4なら1対1；攻撃側4、防御側5なら1対2となります。

デザインノート：「切り捨て」のルールは「移動の勢い」によるアドバンテージを表現しています。

#### 3. コラム修正と解決

攻撃側プレイヤーはショックCRTを参照し、基本コラムをサイズ比率修正と地形効果によってシフトさせた後、ダイスを振ってショック

コンバットを解決します。ダイスロールの目は、戦闘参加ユニットとスタックしている両軍リーダーのカリスマ値によって修正されます。

#### 4. 結果の適用

ショックCRT上には、攻撃側/防御側それぞれが被る混乱度が記載されています。カッコの中の数字は防御側が受ける混乱度です。攻撃側優位(AS)が獲得されている場合、防御側の混乱度を2倍します。防御側優位(DS)が獲得されている場合は、攻撃側の混乱度を3倍します。一方の側に複数のユニットが含まれる場合、混乱度は10.12のルールに従って配分されます。

#### 8.37 崩壊

TQ値以上の混乱度を被ったユニットは、自動的に壊走します(10.2参照)。その後、あと1ポイントで自動的に壊走となるユニット(混乱度がTQ値よりも1低いユニット)で、敵ZOCにいるものはダイスを一個振りまわります。出た目がTQ値以上の場合、そのユニットは壊走します。出た目がTQ値未満の場合は、TQチェックに成功したことになり、混乱度を1減少させます。

#### 8.4 戦闘後前進

8.41 攻撃側ユニットは、ショックコンバットの結果敵ユニットが元いたヘクスが空いた場合(ショックコンバット前TQチェックでの壊走による場合も含む)、そのヘクスへ前進しなければなりません。戦闘後前進には命令は不要ですが、移動により生じる混乱度ペナルティは全て適用されます。戦闘後前進により前進したユニットが壊走状態となる場合、そのユニットは壊走せずに前進し、TQ値より1低い混乱度になります。

例外: ショックコンバット前TQチェックによって防御側が壊走し、かつ攻撃側ユニットが他の防御側ユニットのZOC内にいる場合、そのユニットは前進できません。

8.42 戦闘後前進を行うユニットは、前進後に「ユニットの向き」を頂点一つ分変えることができます。これは敵ZOC内でも可能です(7.13の例外)。

8.43 攻撃側に複数のユニットが含まれる場合、戦術優位性(もしあれば)を獲得したユニットが前進しなければなりません。戦術優位性を獲得したユニットがない場合は、最高のTQ値を持つユニットが前進しなければなりません。TQ値が等しい場合、攻撃側プレイヤーが前進するユニットを選択します。

8.44 射撃戦のみが行われた場合には、結果に拘わらず戦闘後前進は発生しません。

#### 8.5 戦闘結果表

##### 8.5.1 射程/射撃結果チャート

このチャートにより、各射程におけるユニットの射撃力を決定します。

##### 8.5.2 戦術優位性チャート

攻撃側と防御側の武装を比較し、戦術優位性を決定するのに使用します。このチャートは、常に攻撃側の視点でコラムを縦に参照してください(行に沿って横に参照すると「誤った」結果になってしまいます)。戦術優位性は混乱度に影響します。

##### 8.5.3 槍/剣戦闘チャート

このチャートにより、ショックCRTで使用するコラムを決定します(使用するコラムは修正により左右ヘシフトします)。

##### 8.5.4 ショックコンバット結果表(ショックCRT)

このチャートによりショックコンバットを解決します。結果は攻撃側/防御側それぞれが被る混乱度で示されます(10.11及び10.12参照)

#### 8.5.5 混乱度/TQチェックチャート

どのような場合に混乱度ペナルティが発生するか、及びどのような場合にTQチェックを行うか、まとめられています。

#### 9.0 特別ルール

##### 9.1 下馬状態の騎兵

カタフラクトユニットは、下馬することで重歩兵(HI)ユニットになることができます。カタフラクトユニットは、射撃能力のある敵ユニット(Missile No 状態のものを除く)の射程内かつLOS内でなく、4ヘクス以内に一切敵ユニットがいなければ、下馬状態となることができます。下馬する移動フェイズには、カタフラクトユニットは全移動力を消費して対応する重歩兵ユニットカウンターと取り替えられます。この際「ユニットの向き」は自由に変更可能です。下馬状態のユニットは、上記の制限内で同様の手順により騎馬状態となることができます。下馬/騎馬はラインコマンドの一部として実行できます。

デザインノート: ユニットが下馬している間、馬は敵から攻撃されたり捕獲されることのない安全な場所に置かれています。

##### 9.2 訓練の有無

軍隊は、「訓練を受けている」状態と「訓練されていない」状態の2種類に分類されます。「訓練を受けている軍隊」には通常のルールが適用されますが、「訓練されていない軍隊」には追加のメリットと制限があります。CATAPHRACTでは、ビザンチン軍とベルシア軍が「訓練を受けている軍隊」であり、他は全て「訓練されていない軍隊」として扱います。

シリーズノート: GBoHシリーズの過去のゲームでは、ほとんどの軍隊は「訓練を受けている軍隊」でした。過去のゲームでは、ルール上「族」という言葉が使われている軍隊が「訓練されていない軍隊」と考えて下さい。例えば、DICTATORのゲルマン族、ALEXANDERのダヌーブ族等です。マケドニア軍やその後継者達の軍隊、ローマ軍やその他の小王国の軍隊等は全て「訓練を受けている軍隊」です。

蛮族はかなり未熟な戦法を使って戦闘を行いました。ほとんどの場合、蛮族の戦術は大規模な突撃により敵軍を迅速に壊滅させる、といったものでした。同程度の戦力と対峙した場合、勇気や個人の戦闘力、あるいは擄猛さによって勝敗が決しました。

「訓練されていない軍隊」のユニットには、「凶暴性」という特質が備わっています。この為シナリオ開始時に、「訓練されていない軍隊」の全ユニットは、カウンターに印刷されたTQ値よりも2高いITQ値を持っています。このボーナスは、総司令官が「凶暴性維持チェック」に失敗するまで保持されます。総司令官は、自軍のユニットが壊走するたびに「凶暴性維持チェック」を行います。「訓練されていない軍隊」のユニットが壊走するごとに、プレイヤーはダイスを一個振りまわります。出た目が司令官のイニシアティブ値以下であれば、凶暴性ボーナスを保持できます。出た目が総司令官のイニシアティブより大きい場合、そのシナリオの残りの間、TQ+2のボーナスは失われます。凶暴性ボーナスは一旦失われると再獲得できません。

##### 9.3 非統制下の前進

9.31 「訓練されていない軍隊」がラインコマンドを使用して、弓を装備していないユニットを2ヘクス以上敵に近づく方向へ移動させた場合、そのラインは「非統制下の前進」を行っていると思われ見なされます。

「非統制下の前進」を行っているラインは、続くターンに最低のイニシアティブ値を持つリーダーとして扱われ、モメンタムは行えません(非統制下の前進を行っているラインが複数ある場合、それぞれにダイスを振って一番大きい目を出したラインを最初に、各プレイヤーが交互に移動します)。「非統制下の前進」中のユニットは、まっすぐ敵ユニットに向かって全移動力を消費して移動し、ショックコンバットを仕掛けねばなりません。一旦ショックコンバットを行うと、そのユニットは「非統制下の前進」状態から回復します。ひとつのユニットは、1シナリオ中に何度でも「非統制下の前進」の一部となることが可能です。

9.32 「訓練を受けている軍隊」のユニットが、上記9.31の条件に当てはまる移動を行った場合、移動終了後にリーダーの訓練度チェックを行います。ダイスを一個振り、出た目がラインコマンドを出したリーダーのイニシアティブ値以下であれば、ユニットは統制状態を維持します。出た目がイニシアティブ値より大きい場合、ユニットは「非統制下の前進」状態となり、9.31の制限に従います。

シリーズノート: 9.32のルールを過去の GBoH シリーズのゲームに適用することはお薦めしません。もし適用する場合でも、アレクサンドリアのマケドニア軍と、ローマンレギオンにはこのルールを適用してはなりません。

#### 9.4 射撃頻度

複合弓(Cタイプ)を装備している歩兵ユニットは、シナリオの初期配置ヘクスから移動していなければ、射撃機会があるたびに2回射撃を行えます。残弾チェックは各射撃ごとに行います。2回の射撃の目標が同じである必要はありません。複合弓装備の歩兵ユニットが初期配置ヘクスから移動したら、たとえまたそのヘクスに戻ったとしてもこのボーナスは失われます。

デザインノート: このルールは、静止した歩兵による射撃がGBoH シリーズの他の射撃ユニットに比べて遙かに正確で効果的であることを表しています。同時に、あらかじめ各射手の手の届く範囲に矢が用意されていることも表しています。

#### 9.5 弓装備の騎兵

弓を装備している騎兵(Bタイプ及びCタイプ)は、敵歩兵のZOCに進入して射撃を行った後、敵歩兵ZOCを無視して転回し、ZOCヘクスに入る際に通過したヘクスへと退出することが出来ます(入って来たヘクスへ出ていく)。弓装備の騎兵ユニットは、この機動の終了時に敵ユニットのZOC内にはなりません。射撃能力のある歩兵ユニットは、この機動に対して進入時反応射撃及び退出時反応射撃を行えます。

プレイノート: 鋭いプレイヤーであれば、複合弓装備の騎兵にとってこの戦術はほとんど意味がないことに気付くでしょう。このルールは、トライカメロンにおいてビザンチン歩兵の到着をヴァンダル騎兵が迎え撃つ際に使用できるよう、当ゲームでも残されているのです。

#### 9.6 チャンピオン戦闘

9.61 ダーラシナリオとタギナエシナリオでは、両軍に「チャンピオン」が含まれています。チャンピオンは戦闘力とスタミナという二つのレーティングを与えられています。戦闘力は個人戦闘のラウンド解決の為に使用します。スタミナは戦闘結果がチャンピオンに与える影響を決定します。

9.62 チャンピオン戦闘はラウンドにより行われます。各ラウンドに両プレイヤーは一個ずつダイスを振ります。チャンピオン戦闘は、いずれかのチャンピオンが殺された時点で終了します。

9.63 各ラウンドに、両プレイヤーは一個ずつダイスを振り、出た目にチャンピオンの戦闘力を加えます。

- ・合計値が低い方のチャンピオンは、1ヒットを被ります。
- ・敗者の合計値が勝者の2分の1以下の場合、敗者は2ヒットを被ります。
- ・敗者の合計値が勝者の3分の1以下の場合、敗者は3ヒットを被ります。

9.64 チャンピオンが被ったヒット数がスタミナ値を上回った時点で、そのチャンピオンは死亡します。一方が死亡したら、その相手が勝者となります。

9.65 勝者は以下のボーナスを得ます。このボーナスは第一ターンにのみ適用されます:

- ・勝者はイニシアティブ値と関係なく、好きなリーダーを最初に活性化できます(エリートリーダーフェイズのようなもの)
- ・勝者の全ユニットは、TQに関連する全てのダイスロールから1を引くことができます。

#### 10.0 戦闘の結果

ユニットは、限界以上の移動や戦闘により、混乱度を被ります。混乱度が高まると、壊走状態になります。壊走ユニットは、マップの退却盤端に向かって逃走します。壊走ユニットは一定の環境で回復させることができます。

#### 10.1 結束度

結束度は、ユニットが戦闘中にどれだけ組織されていて効果的に行動できるかを表す指標です。結束度は、ユニットがTQに対して混乱度を被る(自動的に受ける場合と、ダイスロールによって決定する場合があります)ことによって低下します。詳細は混乱度/TQチェックチャート(8.55)にまとめられています。

10.11 ユニットが混乱度を被るごとに、ユニットの上か下に混乱度マーカーを置き、そのユニットが被った混乱度の合計値を表します。

10.12 ひとつの戦闘解決に複数のユニットが含まれる場合、混乱度は可能な限り均等に配分しなければなりません。余った混乱度が適用されるユニットは、下記の順序によって決定されます:

- 1 番目: 戦術優位性を決定したユニット
- 2 番目: ショックCRTのコラム決定に使用されたユニット
- 3 番目: プレイヤーの選択

ユニットが壊走状態となる場合でも、上記のルールが適用されます。

10.13 ユニットがTQ値と同じかそれ以上の混乱度を被った場合、自動的に壊走します(10.2参照)。さらに、ショックコンバットの崩壊チェックフェイズに、敵ZOC内にてTQ値よりも1少ない混乱度を被っているユニットの壊走チェックを行います(8.37参照)。

#### 10.14 混乱度の除去

オーダーフェイズ中、以下の全ての条件にあてはまるユニットは、回復の個別オーダーを受けることで混乱度を2ポイント除去することが出来ます;

- ・非壊走状態である
- ・敵ZOC内にいない
- ・敵ユニットに隣接していない
- ・敵射撃可能ユニット(Missile No 状態のものを除く)の射程内かつLOS内にいない
- ・平地(Clear)にいる

ひとつのユニットは、1オーダーフェイズ中に2ポイントより多くの混乱度を除去することはできません。また、ラインコマンドによって混乱度を除去することもできません。混乱度の除去を行ったユニットは、同じオーダーフェイズ中は移動や射撃を行えません。移動や射撃を行ったユニットは、混乱度の除去は行えません。壊走状態から回復したターン中は、混乱度の除去は行えません。

10.15 混乱度は、そのユニットの統率が崩壊するまであとどれ位あるかを示すためのものであり、ユニットの戦闘力やその他の能力には一切影響しません。従って、TQ値6で混乱度4のユニットは、単に壊走しやすいというだけであり、戦闘力は混乱度ゼロのユニットと同じです。

10.16 ゲーム中、どんな場面でユニットがTQチェックを行わなければならないかについては、混乱度/TQチェックチャート(8.55)にまとめられており、ルールにも記載されています。TQチェックは、ダイスを一個振って出た目をユニットのTQ値と比較することで行います(壊走状態のユニットのTQ値は1です)。TQチェックの結果被る混乱

度についても、混乱度/TQチェックチャートに記載されています。

## 10.2 壊走と退却

**10.2.1 壊走したユニット(10.13)**は、直ちにマップの退却盤端(各シナリオごとにプレイブックで規定されています)へ向かって2ヘクス移動します。退却終了後、ユニットの上に「Routed(壊走)」マーカーを置いてください。退却には移動力は必要ありません。退却するユニットは、たとえ自軍ユニットのいるヘクスを通過したりスタックすることになる場合でも、退却盤端に向かって可能な限りまっすぐに移動しなければなりません。退却するユニットは、自軍の退却盤端方向を向いた後、以下の優先順位に従って進入するヘクスを決定します：

1. 敵ZOC内のない空白ヘクス
2. 敵ZOC内のない自軍ユニットのいるヘクス
3. 敵ZOC内の自軍ユニットがいるヘクス

2ヘクス分の退却を完了できない場合、そのユニットは除去されます。

プレイノート: 退却のルールを記述するのは大変な作業です。あらゆる可能性をカバーするには3ページも必要になるでしょう。それでも抜けは生じるでしょう。我々に言えるのは、常識で判断して下さい、ということだけです。逃げ出した兵士達は敵から遠ざかるようとしているのであり、敵に向かって進んだりしません。味方の中を突っ切るか迂回するか選択しなければならぬ場合には、水が流れるのと同様、最も通りやすい道を選ぶでしょう。「可能な限りまっすぐに」というのは、盤端を避けるために盤上をぐるぐる回ろうと思うな、という意味です。

例: タギナエシナリオで、ヘクス4515にいるゴート族の重騎兵(HC)が射撃を受けて壊走状態となりました。ゴート族の退却盤端はマップの北端です。このユニットは、10.2.1の優先順位に従ってヘクス4615か4616に退却できます。4615と4616に自軍ユニットがいたとしても、味方の上を通過するのを避けるために4514や4516へ退却することはできません。

**10.2.2 壊走移動フェイズに、全ての壊走状態のユニットは** 10.2.1のルールに従って全移動力で移動します(そのターン中に既に移動していたとしても)。壊走状態のユニットは、自軍ユニットのいるヘクスでない限り敵ZOCに入れないという点を除き、通常の移動ルールに従います。壊走状態のユニットは、移動による混乱度ペナルティを受けることはありません。

**10.2.3 マップから退出したユニット(理由を問わず)と、敵ユニット/ZOCや地形の為に壊走移動を完了できないユニットは**、プレイから完全に取り除かれ、軍退却チェックの際は除去されたものとして扱います。

**10.2.4 壊走状態のユニットが自軍ユニットのいるヘクスを通過/進入した場合の影響は**、スタッキングチャート(6.66)に記載されています。最大の原則は、壊走状態のユニットはスタックすることはできない、というものです。壊走ユニットが自軍ユニットのいるヘクスで壊走移動を終える場合、スタックする代わりにもう1ヘクス壊走を続けま(移動していないユニットに追加ペナルティが課されます)。追加壊走したヘクスにも自軍ユニットがいる場合、壊走ユニットは自動的に除去されます(移動していないユニットへのペナルティは、両方のヘクスのユニットに適用されます)。

## 10.2.5 壊走状態ユニットの制限

- ・壊走状態のユニットのサイズと移動力は通常通りです。
- ・TQ値は1となります。
- ・壊走状態の歩兵ユニットで、射撃能力のあるものは、自動的に「Missile No」となります。それ以外のユニットは壊走前の残弾状態を維持します。
- ・壊走移動中のユニットは移動による混乱度ペナルティを受けません。

- ・壊走状態のユニットは、回復以外の命令を受けられず、いかなる場合も射撃できません。
- ・壊走状態のユニットが攻撃を受け(射撃/ショックコンバットを問わず)、さらに混乱度を被った場合、直ちに除去されます。

**10.2.6 ショックコンバットの結果、攻撃側と防御側の全ユニットが壊走状態となった場合、以下の手順を適用します：**  
 攻撃側は、戦闘によって被った混乱度に、もし戦闘後前進(8.4)を行ったとしたら被ったであろう混乱度を加えます。混乱度の合計とTQ値の差が最も大きいユニットのいる側が壊走し、相手側は壊走しません。防御側が壊走しなかった場合、防御側ユニットはその場所に留まります。攻撃側が壊走しなかった場合、戦闘後前進を行います(可能であれば)。壊走しなかった側のユニットは、TQ値よりも1低い混乱度になります。

両軍の混乱度とTQ値の差が同じだった場合、防御側が退却して攻撃側が戦闘後前進し(可能であれば)、攻撃側の混乱度はTQ値よりも1低いものになります。

上記のルールは全てのユニットが壊走した場合にのみ適用されます。複数のユニットが参加した戦闘で、最低でも1ユニットの混乱度がTQ値未満に留まったら、混乱度がTQ値に達したユニットは全て壊走しなければなりません。

**10.2.7 壊走状態になったユニットとリーダーがスタックしている場合、リーダーはそのユニットと一緒に壊走移動することができます。**これ以外にはリーダーは壊走状態の影響を受けません。

## 10.3 回復

**10.3.1 オーダーフェイズ中に、リーダーは指揮範囲内にいる壊走状態のユニット(自分が指揮可能なもののみ)の回復を試みることができます。**ただし、障害地形にいるユニットと、敵ユニットに隣接しているユニット、敵射撃可能ユニット(Missile Noを除く)の射程内にいるユニットは回復できません。

**10.3.2 ひとりのリーダーがあるユニットの回復を試みることができるのは** 1ターン中に一度だけです。この制限はリーダーにのみ適用され、戦闘ユニットには適用されません。つまり、ひとつの戦闘ユニットは、同じターン中に別のリーダーによって再度回復の試みを受けることが可能です(そのリーダーの指揮範囲内にいれば)。

**10.3.3 回復の試みは、ダイスを一個振って出た目をリーダーのカリスマ値と比較することで行います：**

1. 出た目がリーダーのカリスマ値以下の場合、そのユニットは回復します(「Rallied(回復)」マーカーを置く)。回復したユニットが歩兵の場合は、カウンターに印刷されたTQ値の半分の混乱度(端数切り捨て)になります。騎兵の場合は、TQ値の3分の1(端数切り捨て)の混乱度になります。
2. 出た目がカリスマ値より大きい場合、ユニットは除去されます。

**10.3.4 回復したユニットは、次のターンまで命令を受けることができません。**回復した時点で、移動力消費や混乱度ペナルティを受けることなく「ユニットの向き」を変えられますが、射撃能力のある歩兵は「Missile No」状態のままです。

## 10.4 軍退却/勝利

**10.4.1 プレイヤーは、敵の軍隊を退却させることで勝利します。**軍が退却するか否かは、壊走/再装填フェイズ中に退却レベル(シナリオごとに規定されています)を判定して決定します。退却レベルの判定は、各プレイヤーが除去されたユニットのTQ値を合計して行います。マップ外へ壊走したユニットは、軍退却判定時は除去されたものとして扱います。TQ値の合計に、死亡したリーダーのイニシアティブ値を5倍したものを加えます。この合計が壊走ポイント(RP)になります。

**10.42** 壊走ポイントがその軍の退却レベル以上であれば、軍全体が退却してそのプレイヤーは敗北します。両軍の壊走ポイントが同時に退却レベルを越えた場合、退却レベルを上回った壊走ポイントが少ない方のプレイヤーが勝者となります(但し辛勝です)。両軍とも全く同じであれば、結果は引き分けとなります。

*Feb. 23, 2000 Takayuki Kawasaki*

### 3.0 プレイの手順

プレイヤーはイニシアティブ値によって決定される順序に従って(5.1)、リーダーを活性化します。活性化されたリーダーは、指揮範囲内のユニットに命令を与えて移動や戦闘を実行させます。全てのリーダーが行動済みとなったら、各プレイヤーは軍退却の判定を行い、次のターンに進みます。

#### プレイ手順

##### A. リーダー活性化フェイズ

まだ活性化されていない中で最低のイニシアティブ値のリーダー(または非統制下ライン(9.3参照))を持つプレイヤーは、そのリーダーを活性化します。ラインコマンドを出したい場合は、ダイスを振ってチェックを行います(4.23参照)。自軍の他のリーダーによってトランプを試みることで、順番を飛ばして活性化することもできます(5.41参照)。

##### B. オーダーフェイズ

###### 1. 移動/射撃セグメント

- 個別オーダーひとつにつき、1戦闘ユニットまたは1リーダーユニットに5.22に記載された行動の一つを実行させることができます。
- ラインコマンドひとつにつき、命令を出したリーダーの指揮範囲内の複数のユニットに移動/射撃を行わせることができます(5.23参照)
- 統制退却(6.5)、及び反応射撃(8.2)を実行可能なユニットは、このセグメントの間いつでも実行できます。

###### 2. ショックコンバットセグメント

- リーダーが命令を出し終わったら、ショックコンバットを実行可能なユニットは以下の手順でショックコンバットを行います：
- ショックコンバット指定：移動していないがショックコンバットを実行可能なユニットのうち、ショックコンバットを行うユニットに「SHOCK-No Check」マーカーを置きます。
  - チャージ(ショックコンバット前TQ)
  - リーダー死傷チェック
  - 槍/剣戦闘(戦術優位性とショックCRTのコラム決定)
  - 白兵戦闘の解決
  - 崩壊(壊走)チェック

##### C. モメンタムフェイズ / またはAに戻る

直前のオーダーフェイズにリーダーを活性化させたプレイヤーは、モメンタムチェックを行ってそのリーダーにもう一度オーダーフェイズ(フェイズB)を行わせることができます。さもなければ、フェイズAに戻って未活性リーダーを活性化します。

##### D. 壊走/再装填フェイズ

- 「Rallied(回復)」マーカーの除去
- 壊走移動：壊走状態のユニットは壊走移動(10.22)を実行します。
- 再装填セグメント：射撃可能ユニットは再装填を行えます(8.15)。
- 軍退却チェック：各プレイヤーは退却レベルのチェックを行います。
- 「Moved(移動済み)」ユニットと「Finished(行動済み)」リーダーを全て表に戻します。

壊走/再装填フェイズが終わると、ターンが終了して次のターンが始まります。ターン数の長さに規定はありません。戦闘は一方の陣営が退却するまで続きます。

## チャート 1

(3.0) プレイの手順：省略

(4.27) ラインコマンド適合チャート

ダーラ	
ビザンチン	ベルシア
1.カタフラクト HC *	1.サラセン LC *
2.MIとLIの混合 **	2.カディセニ LN *
	3.インモータル HC *
	4.LI **
	5.MI **

カリニクム	
ビザンチン	ベルシア
1.カタフラクト HC *	1.サラセン LC *
2.MI **	2.ベルシア LC *
	3.インモータル HC *

トライカメロン	
ビザンチン	ヴァンダル
1.カタフラクト HC *	1.HC, LN, LCの混合 *
2.MIとLIの混合 **	

タギナエ	
ビザンチン	ゴート
1.カタフラクト HC *	1.HC *
2.LI **	2.LI **
3.HI **	
4.MI **	

カシリヌム	
ビザンチン	フランク
1.カタフラクト HC *	1.MIの混合 **
2.MIとLIの混合 **	

## 【注意】

- \* = 騎兵ユニットは、互いに隣接するか1ヘクス間を空けた状態で、リーダーの指揮範囲の2倍以内の距離に入っていないなければならないが、ユニットの向きは同じでなくても構わない。
- \*\* = 歩兵ユニットは、互いの側面と側面、あるいは前面と後面が接する状態で隣接し、リーダーの指揮範囲の2倍以内の距離に入っていないなければならない。

(5.2) 個別オーダーとラインコマンド

個別オーダーひとつにつき、以下のいずれかの行動が可能。

1. ユニットを一つ移動させる。射撃可能ユニットは移動中に射撃を行うことができる(8.1)；または、
2. 射撃可能ユニット一つに射撃を行わせる(8.1)；または、
3. 一つのユニットから混乱度2ポイントを除去する(10.14)；または、
4. 壊走状態ユニットの回復を試みる(10.33)
5. 死亡したリーダーの補充を行う(OCのみ) (4.43)

ラインコマンドひとつにつき、1ライン内の全てのユニットに以下のいずれかの行動を実行させることができる。

1. ライン内の全て/一部のユニットを移動させる。射撃可能ユニットは射撃を行うことができる；または、
2. ライン内のユニットに移動なしで射撃を行わせる

個別オーダーの行動#3～#5は、ラインコマンドでは実行できない。

チャート 2

( 6 . 3 7 ) 移動力チャート

地形タイプ	必要移動力	混乱度ペナルティ (a)		
		重歩兵 / 中歩兵	軽歩兵	騎兵
平地 (Clear)	1	0	0	0
森林 (Woods) 【COL】	2	1	1	1
荒れ地 (Broken) 【COL】	1	1	0	1
ユ - フラテス川 (Euphrates River)	全ユニット進入禁止 (例外: 退却中のビザンチンユニットは 1 3 0 2 で渡河可能)			
河川 (River) 【COL】	+ 2	3	2	3
小川 (Stream)	+ 0	1	0	0
土道 (Dirt Road)	影響なし; ヘクス内の他の地形に従う			
橋 (Bridge) (b)	0	0	0	0
浅瀬 (Ford) (b)	0	0	0	0
城壁 (City Walls)	全ユニット進入禁止			
壕 (Trench)	+ 1	0	0	0
1 レベル上昇	+ 1	1	1	1
1 レベル下降	0	1	0	1
向きの変更 (頂点 1 つにつき)	1	0	0	0
障害地形(c)での向き変更 (上記に加算)	0	1	1	1

注記:

【COL】 = 縦隊隊形のユニットにも混乱度ペナルティが適用される(6.4)。【COL】と記載されていない地形では、縦隊隊形のユニットは混乱度ペナルティを受けない。縦隊隊形のユニットは移動力が1増加する。縦隊 - 横隊の隊形変更には追加1移動力が必要。

- (a) = リーダーは混乱度ペナルティを受けない。リーダーが自軍戦闘ユニットのいるヘクスへ進入する場合、追加1移動力が必要。Wedge フォーメーションのフランクユニットが自軍ユニットのいるヘクスへ進入する場合、追加1移動力が必要。
- (b) = 歩兵ユニットが橋 / 浅瀬を利用して河川 / 小川の効果を打ち消す為には、縦隊隊形で移動しなければならない。横隊で移動する場合、橋 / 浅瀬が存在しないものとして扱う。
- (c) = 障害地形 = 森林、荒れ地。

( 6 . 6 6 ) スタッキングチャート

移動中のユニット	自軍ユニットのいるヘクスを通過する場合	自軍ユニットのいるヘクスにとどまる場合
Herule & Measegetae Hun 騎兵	可能; 移動中のユニットにはペナルティなし。停止しているユニットはダイスを振り、出た目がTQ値よりも大きければ混乱度1を被る。	不可
Wedge フォーメーションのフランクユニット	可能; 移動中のユニットにはペナルティなし。停止しているユニットは混乱度1を被る。	不可
上記以外の壊走状態でないユニット	可能; 移動中 / 停止中の両ユニットが混乱度1を被る。	不可
壊走状態のユニット	可能; 壊走状態のユニットにはペナルティなし。停止しているユニットは、ダイスを振って出た目からTQ値を引いたポイント分の混乱度を被る(出た目がTQ値以下の場合、混乱度1を被る)。	壊走状態のユニットは追加で1ヘクス退却する。停止しているユニットは、ダイスを振って出た目からTQ値を引いたポイント分の混乱度を被る(出た目がTQ値以下の場合、混乱度1を被る)。壊走状態のユニットにはペナルティなし。

チャート 3

( 8 . 5 1 ) 射程・射撃結果チャート

	射程 (ヘクス) (a)						
	1	2	3	4	5	6	7
(C)複合弓 (b)	4*	5*	7*	7*	4*	-	-
(B)単純弓	5	3	3	1	-	-	-
(J)投げ槍	6	-	-	-	-	-	-
(F)投げ斧	6	-	-	-	-	-	-

数字 = 射撃ダイスロールが表の数字以下であれば、目標は混乱度 1 を被る。

数字\* = 修正後ダイスロールが 0 か 1 であれば、目標は混乱度 2 を被る ( 拡大射程での射撃の場合、混乱度 1 )

射撃ダイスロールが 0 で目標ヘクスにリーダーがいる場合、リーダー死傷チェックを行う ( 8 . 1 9 )

注記 :

- (a) = 射撃可能ユニットがより高度の低いヘクスにいる目標を射撃する場合、射程が 1 ヘクス拡大する。拡大射程で射撃する場合、ダイスの目が 0 であれば命中。ダーラシナリオでは、風上に向かって射撃するユニットは射程が 1 ヘクス減少する。
- (b) = 複合弓は適正距離で射撃された場合に最も効果的だった為、射撃力の減衰が線形になっていない。

ダイス修正 (\*マークのついているもの以外は効果が累積する) :

- A) 目標が森林ヘクスにいる場合 : + 1
  - B) \* 目標が重歩兵の場合 : + 1
  - C) \* 目標が重歩兵で、Bタイプ/Cタイプの射手が射程 1 ヘクス (隣接) で目標の前方ヘクスサイド越しに射撃する場合 : + 3  
この修正は Jタイプ/Fタイプの射撃には適用されず、Cタイプ射手による反応射撃にも適用されない。
  - D) 徒歩の弓兵 (Bタイプ/Cタイプ) が射撃能力のある騎兵 (全タイプ) が、移動後に射撃を行う場合、及び射撃後に移動する意図がある場合 : + 1  
この修正は Jタイプ/Fタイプの歩兵には適用されない。複合弓装備の歩兵は一度しか射撃できない ( 9 . 4 ) 。
  - E) ダーラシナリオの壁ヘクスから射撃する場合 : - 1
  - F) ダーラシナリオで風上へ射撃する場合 : + 1
- \* = 修正は累積しない ; ケース C ( + 3 ) が適用される場合、ケース B ( + 1 ) は無視する。

弾切れ / 再装填 ( 8 . 1 4 )

- 弓ユニット : 修正前ダイスロールが 9 の場合、Missile Low
- 投げ槍ユニット : 修正前ダイスロールが 6 ~ 9 の場合、Missile Low
- 投げ斧ユニット : 一度射撃を行うと、自動的に Missile No

( 8 . 5 2 ) 戦術優位性チャート

防御側ユニット	攻撃側武器タイプ						
	HC カタフラクト	HC +	LN +	LC	HI +	MI +	LI
HC カタフラクト	-	-	-	DS	-	DS	DS*
その他の重騎兵	-	-	-	-	-	-	-
槍騎兵	AS	AS	-	-	-	-	-
軽騎兵	AS	AS	AS	-	-	-	-
重歩兵	-	DS	DS	DS	-	-	-
中歩兵	AS	-	-	-	-	-	-
軽歩兵	AS	-	-	DS	AS -	-	-

常に攻撃側武器タイプの列を下にたどって参照すること。両プレイヤーにとって最も有利な武器タイプを使用すること。

- + = 移動した場合、攻撃しなければならない
- \* = DS は、Missile No 状態でない投げ槍装備の軽歩兵にのみ適用される

- AS = 攻撃側優位 : ショック CRT における防御側の混乱度を 2 倍する
- DS = 防御側優位 : ショック CRT における攻撃側の混乱度を 3 倍する
- = 優位性なし : 両者とも通常通りの混乱度を被る

注記 :

- 1 . 武器タイプに関係なく、側面 / 後方からの攻撃は攻撃側優位となる
- 2 . 縦隊隊形のユニットを攻撃した場合、自動的に攻撃側優位となる ( 6 . 4 5 )
- 3 . Wedge フォーメーションのユニットを攻撃したユニットは、そのフェイズに移動していれば攻撃側優位となる ( 特別ルール参照 )

チャート 4

( 8 . 5 3 ) 槍 / 剣戦闘チャート

防御側		攻撃側タイプ					
武器タイプ	方向	H C *	L N	L C	H I	M I	L I
重騎兵 H C *	前方	7	6	5	8	7	6
	側面	8	7	6	9	8	7
	後方	9	8	7	10	9	8
槍騎兵 L C	前方	9	8	7	10	9	8
	側面	9	8	7	10	9	8
	後方	10	9	8	11	10	9
軽騎兵 L C	前方	9	8	7	10	9	8
	側面	9	8	7	10	10	8
	後方	10	9	8	11	11	9
重歩兵 H I	前方	6	5	4	7	6	5
	側面	9	8	7	10	10	8
	後方	11	11	9	12	12	10
中歩兵 M I	前方	7	6	5	8	7	6
	側面	8	7	6	10	10	9
	後方	10	9	7	12	12	11
軽歩兵 L I	前方	8	7	6	8	8	7
	側面	8	7	6	9	8	7
	後方	10	8	6	11	10	9

数字 = ショック C R T の使用コラム

\* = カタフラクト H C を含む

( 8 . 5 4 ) ショックコンバット結果表

ダイスロール	C R T コラム												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(4)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)

( 訳注 : 数字の入力に自信がありませんので、原文も合わせて確認してください・・・ )

数字 ( 数字 ) = 攻撃側混乱度 ( 防御側混乱度 )

攻撃側優位の場合 : 防御側混乱度が 2 倍

防御側優位の場合 : 攻撃側混乱度が 3 倍

コラム修正 : サイズ比率の差 ( S R D ) = サイズ比率に応じて、コラムを左右ヘシフトする ( 8 . 3 6 # 2 )

地形修正 : 防御側に最も有利なものを適用。修正は全て累積する。

左 1 シフト : 防御側の全ユニットが河川ヘクスサイドの対岸にいる

左 1 シフト : 防御側の全ユニットが森林ヘクスにいる

左 1 シフト : 防御側の全ユニットが壕ヘクスサイドの後ろにいる

左 1 シフト : 防御側の一部が攻撃側よりも高い位置にいる

左 2 シフト : 防御側の全ユニットが攻撃側よりも高い位置にいる

右 1 シフト : 防御側の全ユニットが攻撃側よりも低い位置にいる ( ただし攻撃が河川越えの場合は適用されない )

リーダーによるダイスロール修正 :

リーダーが攻撃側ユニットとスタックしている場合、カリスマ値をダイスロールに加算。

リーダーが防御側ユニットとスタックしている場合、カリスマ値をダイスロールから引く。

攻撃側のリーダーが殺された場合、ダイスロールからカリスマ値を引く。

防御側のリーダーが殺された場合、ダイスロールにカリスマ値を加算。

チャート 5

リーダーシップチェック

行動	チェック結果	結果
ラインコマンド (4.32) (指揮範囲内)	A B	個別オーダーのみ発令可能 ラインコマンドか個別オーダーを発令可能
ラインコマンド (4.32) (指揮範囲外)	DR = 0 DR > 0	ラインコマンドか個別オーダーを発令可能 リーダーは行動済みとなる
モメンタム (5.3)	D C	リーダーは再度活性化する。 リーダーは行動済みとなる。DR = 9の場合、再度DRを行う； 【不運DR】 0, 1 = 麻痺：手番プレイヤーはこのターンの間リーダー活性化を行えない。相手プレイヤーには影響なし。 2 - 8 = 追加の影響なし。モメンタムを試みたリーダーは行動済みとなる。 9 = これ以上活性化を行えない。 壊走 / 再装填フェーズに進む。
トランプ (5.4)	C D	リーダーは行動済みとなる。 リーダーは活性化する；モメンタムに対するトランプの場合、トランプされたリーダーは行動済みとなる。トランプしたリーダーよりイニシアティブ値の低い未活性リーダーは、全てモメンタム不能となる。
凶暴性維持チェック (9.2) (いずれかのユニットが壊走した場合)	C	残りのゲーム期間中、軍全体が凶暴性ボーナス(TQ + 2)を失う。
リーダー訓練度チェック (9.3)	C	ライン内のユニットは、非統制下の前進を行わねばならない。
回復の試み (10.3)	F E	ユニットは除去される。 ユニットは回復する。「Rallied」マーカーを置き、以下に従う； 歩兵の場合：TQ値の半分の混乱度マーカーを置く。射撃可能ユニットは「No Missile」となる。 騎兵の場合：TQ値の3分の1の混乱度マーカーを置く。 いずれの場合も端数は切り上げる。 (訳注：端数処理の表記がルール本文とチャートで異なっている。エラッタを待つ必要があるが、チャートが正しいように思う)

チェックの種類：

- A：DR (ダイスロール) が総司令官の戦略値より大きい
- B：DR が総司令官の戦略値以下
- C：DR がリーダーのイニシアティブ値より大きい
- D：DR がリーダーのイニシアティブ値以下
- E：DR がリーダーのカリスマ値以下
- F：DR がリーダーのカリスマ値より大きい

リーダー死傷チェック

条件	チェック結果	結果
目標ヘクスにリーダーがいる射撃のDRが0	DR = 0 DR = 1 ~ 9	リーダーは負傷する。もう一度DRを行い、出た目が個人戦闘力より大きければ死亡。 効果なし
ショックコンバットにリーダーが参加	DR = 0 DR = 1 ~ 9	リーダーは負傷する。もう一度DRを行い、出た目が個人戦闘力より大きければ死亡。 効果なし
リーダーが単独でいるヘクスに敵騎乗ユニットが隣接	DR = 0 ~ 2 DR = 3 ~ 9	最も近くの味方ユニットのいるヘクスに置かれる。 リーダーは死亡する。

## チャート 6

## ( 8 . 5 5 ) 混乱度 / T Qチェックチャート

自動的に混乱度を被る場合：

条件	結果
「Moved (移動済み)」ユニットが再度移動した	混乱度 1 ポイント
地形効果	移動力チャート参照
歩兵ユニットが退却を行った	混乱度 1 ポイント
側面 / 後方から敵に接近されて退却した	混乱度 1 ポイント
自軍ユニットのいるヘクスを通過した	スタッキングチャート参照
そのユニットのいるヘクスを自軍壊走ユニットが通過した	"
射撃を受けた結果	射程・射撃結果チャート参照
ショックコンバットにより縦隊からの隊形変更を強制された	混乱度 1 ポイント

T Qチェックを行う場合：

条件	チェック結果	結果
ショックコンバット前 T Qチェック	A	D R - T Q分の混乱度
崩壊チェック	A または B C	ユニットは壊走する 混乱度を 1 ポイント除去する
ユニットのいるヘクスを味方のフン族が通過した場合	A	混乱度 1 ポイント
ユニットのいるヘクスを自軍壊走ユニットが通過した	A	D R - T Q分の混乱度 (最低 1 ポイント)
リアクション方向転換 (歩兵のみ)	A	D R - T Q分の混乱度

チェックの種類：

- A = D R が T Q よりも大きい
- B = D R が T Q と等しい
- C = D R が T Q よりも小さい

注記：

1. 訓練されていない軍隊のユニットは、凶暴性ボーナスを失うまで T Q に + 2 される ( 9 . 2 )
2. 縦隊隊形のユニットの T Q は - 2 される ( 6 . 4 5 )
3. カリニウムシナリオのビザンチンユニットは、四旬節の祝祭 D R に失敗すると T Q が - 1 される。
4. チャンピオン戦闘に勝利した陣営のユニットは、第一ターンの T Q チェックに - 1 D R M を受ける ( 9 6 )