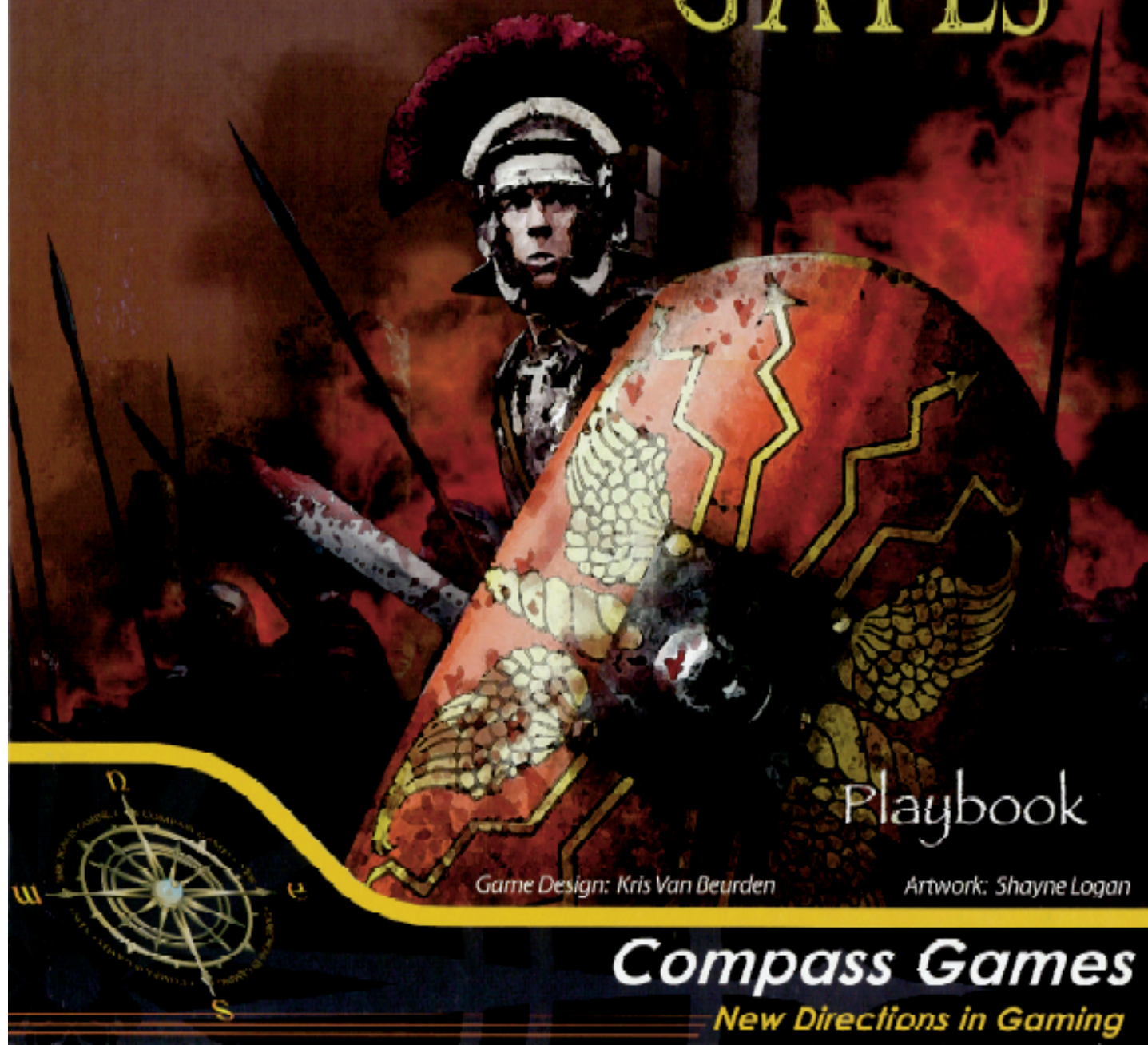


BARBARIANS AT THE GATES



日本語解説書

プレイ・ブック

内容物

21.0 シナリオとセット・アップ	2
21.1 継承者争い (337～363)	2
21.2 最初の移住 (364～CC410)	4
21.3 ゴート人の侵攻 (389～CC440)	6
21.4 末期症状 (428～476)	8
21.5 ゲルマン人の侵攻 (364～VV440)	11
21.6 蛮族の侵攻 (364～476)	12
21.7 門前の蛮族 (337～VV476)	14
22.0 拡張されたプレイの例	16
23.0 地名辞典	24
24.0 カードの解明	27
25.0 デザイナー・ノート	28
26.0 CREDITS	32
27.0 参考文献	32

21.0 シナリオとセット・アップ [Scenario and Set Up]

以下は、*Barbarian at the Gates* の7つのシナリオです。

各シナリオは、そのセット・アップ、ゲームの長さ（最初のターン、最終ターン、条件的に終了する可能性がある他のシナリオ）とシナリオ専用ルール（ルール・ブックからの一般ルールに優先され得ます）について述べます。これらシナリオ専用の勝利条件に加えて、ルール・ブックの自動的な勝利条件が一般的に合法です。

21.1 継承者争い (337 ~ 363 年) [The Successor Strife]

偉大なコンスタンティヌス帝の死後、ローマ帝国は彼の3人の息子たち、コンスタンティヌスII世（ガリア、ブリタニア、ヒスパニアを譲り受けた）、コンスタンティウスII世（東ローマ帝国を譲り受けた）、コンスタンス（イタリア、アフリカ、イリュリクムの属州を譲り受けた）の間で分割された。

分割後間もなく、コンスタンティヌスはトラキア、マケドニア、アフリカの属州を巡ってコンスタンスと諍いを起こし、それはすぐに帝国西側部分における内戦に転じた。コンスタンティヌスはアクイレイア郊外で待ち伏せされて殺され、後にコンスタンスが玉座を継いだが篡奪者マグネンティウスによって殺された。

コンスタンティヌスの最後の継承者コンスタンティウスは篡奪軍を破り、帝国唯一の統治者として残された。361年に彼が死んだ後、背教者ユリアヌスとヨウィアニスによって東の間統治された後、ヴァレンティニアヌスI世（西方）とその弟ヴァレンス（東方）が即位した。

このシナリオにおけるローマ軍の勝利は、ローマ帝国が未統一に留まり、コンスタンティヌスの血統が消滅すると、その血統はヴァレンティニアヌスの血統に引き継がれ、全体としてその血統を守る準備がなされたことを意味する。史実では、このシナリオはローマ軍が勝利した。

セット・アップの明細 [Setup Specifications]：このシナリオは、*門前の蛮族* シナリオと同じセット・アップを使用します（21.7を参照）。VP マーカーは6 VP に置かれ、略奪マーカーは6 に置かれます。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの期間 [Scenario Duration]：このシナリオは、ターン A に開始します（セット・アップ中にターン・マーカーを A スペース内に置きます）。シナリオは、ターン B の勝利フェイズに終了します。

シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules]

（特別な勝利条件を含みます）。

- 1) 戦略フェイズ (5.2) の開始時に戦役カードを明らかにしてプレイする代わりに、ローマ軍プレイヤーはターン A の最初のイムパルスを行うことができますが、フリーの（すなわち、捨て札をしないで）*篡奪の成功アクション*を実施する場合のみです。

注釈：この方法で、ローマ軍プレイヤーは自身をあらわしている闘争の陣営を選択できます。

- 2) ターン A の増援フェイズ中、忠誠軍の皇帝がイン・プレイにあると（しかも他の皇帝がいなければ）、Constantius II 指揮官（10 CU と共に）をその篡奪軍面で東ローマ帝国ゾーン内に加えます。

- 3) ターン A の増援フェイズ中、篡奪軍の皇帝がイン・プレイにあると（しかも他の皇帝がいなければ）、Constantius II 指揮官（5 CU と共に）をその忠誠軍面で東ローマ帝国ゾーン内に加えます。

- 4) このシナリオについては、シナリオ専用の勝利条件はありません。ターン B の勝利フェイズ終了時、勝利フェイズ中にローマ軍プレイヤーが0 VP に減少していない限り、ローマ軍プレイヤーが勝利します。

21.2 最初の移住（364～410年）[The First Migrations]

コンスタンティヌス朝の終焉に続き、364年にヴァレンティニアヌスⅠ世とその弟ヴァレンスが共同統治皇帝となった。ヴァレンティニアヌス朝の初期にはグラティアヌスⅠ世とヴァレンティニアヌスⅡ世も包括され、ライン河とドナウ河を越える最初の大規模ゲルマン民族の侵入によって注目される（しばしば、他の蛮族によって西方へ追いやられた）。

376年には、東ローマ軍団の大群がペルシャ国境に張り付いていた。テルヴィンギ族とその指導者フリティゲルンは、この地に平和的に定住するためにドナウ河を渡った。ただし、現地のローマ軍部隊が敗北した後の腐敗したローマ行政の不当な扱いに激怒した叛乱部族は、辺境地を荒廃させた。ヴァレンスとその軍団が到着したとき、これらの部族は流血のアドリアノーブルの闘いでヴァレンスを殺して敗退させた。一方、西ローマ帝国では、フランク族、ヴァンダル族、その他の部族が帝国の境界線を脅かし、グラティアヌス指揮下の西ローマ軍がヴァレンスの救援に向かうことを妨げた。

このシナリオにおけるローマ軍の勝利は、ローマ軍の活力が維持されることを意味する。ローマは蛮族の同盟軍を必要とせず、蛮族を門外に保つことができる。史実では、このシナリオは蛮族が勝利した。

セット・アップの明細 [Setup Specifications]：このシナリオは、**蛮族の侵攻**シナリオと同じセット・アップを使用します（21.6を参照）。VPマーカーと略奪マーカーは「0」スペース内に置かれます。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの期間 [Scenario Duration]：このシナリオは、ターン1に開始します（セット・アップ中にターン・マーカーを1スペース内に置きます）。シナリオは、ターン3の勝利フェイズに終了します。



シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules]

(特別な勝利条件を含みます)。

- 1) このシナリオでは、VP を管理しません。VP の自動的勝利条件は、このシナリオでは達成できません。
- 2) このシナリオ中、略奪を管理します。略奪が「9」スペースを超えるときはいつでも、VP を 1 だけ減少させる代わりに 1 だけ VP を増加させます。
注釈: 事実、このシナリオでは、VP マーカーは蛮族プレイヤーによって獲得された略奪合計の 10 桁を管理するために使用されます。
例: VP マーカーが VP 記録欄上の「0」スペース上に、略奪が「8」にあるときに蛮族プレイヤーが 4 略奪を獲得します。略奪記録欄を「2」スペースへ移動させ、VP マーカーを「1」スペース上に置きます (合計 12 略奪)。
- 3) カードを引く前に、ローマ軍プレイヤーは「フラウィウス・アルボガスト」[Flavius Arbogast] 戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6 枚のみの追加カードを引きます)。
- 4) カードを引く前に、蛮族プレイヤーは「フランク族の侵攻」[Frankish Invasion] 戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6 枚のみの追加カードを引きます)。
- 5) カードを引いた後、ターン 1 の戦略フェイズの前、ローマ軍プレイヤーはいずれかの忠誠軍支配下スペース内に Gratian I 指揮官を置きます。
- 6) ターン 2 の増援フェイズ中、ゲームから Gratian I と Valentinian I 指揮官を取り去り、同じ勢力に Theodosius the Younger を加えます。
- 7) ターン 2 の勝利フェイズ中、忠誠軍勢力によって支配された現在の属州首都の数をカウントします (すなわち、同盟軍支配下の属州首都はカウントしません)。現行の VP 合計からこのカウントを差し引きます (すなわち、蛮族プレイヤーによって貯められた 10 略奪ポイント毎に 1)。合計が 7 以下であると、ゲームは終了して蛮族プレイヤーが勝利します。合計が 9 以上であると、ゲームは終了してローマ軍プレイヤーが勝利します。さもなければ、ゲームを継続します。

ターン 3 の勝利フェイズ中、ターン 3 と同じカウントを実行します。合計が 9 以上であると、ローマ軍プレイヤーが勝利します。さもなければ、蛮族プレイヤーが勝利します。

ターン 3 の引きフェイズ中、第二波カードは加えません (6.2.1 の二番目のドットは無視します)。シナリオの期間について、中核と第一波カードのみを使用します。

プレイ・ノート: 勝利条件のため (SSRs の 7 と 8 で述べた)、「ローマが定住地を提供する」[Rome Offers Settlement] カードの戦略イベントの使用は、ローマ軍プレイヤーが勝利することを極めて困難にするため賢い選択ではありません (おそらく、Caledonia 又は Germania 属州のどちらかの征服を要求されます)。このシナリオに勝利するため、ローマ帝国は「純血」を維持しなければならず、ローマ軍プレイヤーはゲルマン民族が彼の土地に事実上定住することを認められません。

21.3 ゴート族の侵攻（389～440年）[The Gothic Invasions]

ゲルマン民族の第一波は、崩れかけたローマの石と鉄の城壁でかろうじて抑えられていたが、西ローマ帝国への東ゴート族と西ゴート族の到来は、すでに弱っていた帝国中枢支配に新たな厳しい試練を与えることとなった。ローマ軍の中にはスティリコ（父方の血を引くヴァンダル人）のような戦士もいるが、今や軍団の主な戦力は大部分がゲルマン人同盟国になっていた。

このシナリオにおけるローマ軍の勝利は、ローマ人の優越性が実証されたことを意味する。この優越性を理解しているいくつかの蛮族人たちは、西ローマ帝国内の定住を認められていたが、ゲルマン部族の大多数は、帝国国境の外部に留まった。史実では、このシナリオは蛮族が勝利した。

セット・アップの明細 [Setup Specifications]：VP マーカーと略奪マーカーを5に置きます。略奪マーカーを略奪記録欄上の「0」スペースの上に置きます。

中核と第二波のカードを取り出して一緒にシャッフルすることで、各引きデッキを創出します（蛮族プレイヤーは、第一波に属している「**ヴァンダル族侵攻** [Vandal Invasion]」戦略カードも加えます）。ゲームから他の全ての第一波カード、導入カード、第三波カードを取り去り、このシナリオでは使用しません。

以下のローマ属州支配マーカーを置きます。：Gallia Belgica、Gallia Lugdunensis、Gallia Viennensis、Britannia Romana、Illyricum、Italia Annonaria、Italia Suburbicaria、Hispaniae、Africa。

以下の忠誠軍勢力の指揮官と CUs を置きます。：

属州名	スペース名称	スペース内容
Britannia Romana	Luguvalium	Castra + 1 CU
	Segedunum	Castra + 1 CU
	Lindum	Castra + 1 CU
	Londinium	3 CU
Gallia Belgica	Castra Vetera	Castra
	Colonia	Colonia
	Augusta Treverorum	1 CU
	Magontiacum	1 CU
Gallia Lugdunensis	Lugdunum	1 CU
Italia Annonaria	Civitas Alisinensium	1 CU
	Augusta Vindelicorum	Castra + 1 CU
	Mediolanum	Theodosius the Younger + 3 CU
	Aquileia	1 CU
	Juvavum	Castra + 1 CU
	Ravenna	2 CU
	Basilea	Castra
Italia Suburbicaria	Roma	1 CU
	Syracuse	1 CU
Hispaniae	Tarraco	1 CU
	Nova Carthago	1 CU
	Tingis	1 CU
Africa	Carthago	Symmachus + 2 CU
	Saldae	1 CU

Illyricum	Sirmium	Bauto + 2 CU
	Sopianae	1 CU
	Gorsium Herculia	Castra
	Vindobona	Castra
Gallia Viennensis	Tolosa	Arbogast + 2 CU

以下の同盟軍勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Gallia Belgica	Gesoriacum	1 CU + control marker
	Durocortorum	Frank Tribal Marker, Chlodio, 6 CU
	Divodurum	Control marker
	Atuatuca Tungrorum	Control marker

以下の蛮族勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Mauretania Zone		Gildo leader + 3 CU, Mauri Tribal Marker
Caledonia	Caledonia	Vuradech + 4 CU, Picti Tribal Marker
	Alcluith	2 CU
	Din Eidyn	2 CU
Germania	Teutoburger Wald	1 CU
	Treva	1 CU
	Lahnau	Gundahar +6 CU, Burgundian Tribal Marker
	Thuringia	1 CU
	Casurgis	1 CU
	Lipsia	Chnodomar +6 CU, Alemanni Tribal Marker
	Magna Germania	1 CU
Further East Zone		2 CU
Gallia Belgica	Borbetomagus	Control marker + 1 CU
Italia Annonaria	Castra Regina	Control marker + 1 CU
	Lauriacum	Control marker + 1 CU

シナリオの期間 [Scenario Duration]: このシナリオは、ターン3に開始します (セット・アップ中にターン・マーカを「3」スペース内に置きます)。シナリオは、ターン6の勝利フェイズに終了します。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules] (特別な勝利条件を含みます)。

- 1) ターン4の増援フェイズ中、ゲームから Theodosius the Younger 指揮官を取り去り、同じ勢力に Honorious 指揮官を加えます。
- 2) カードを引く前、ローマ軍プレイヤーは「フラウィウス・クラウディウス・コンスタンティヌス [Flavius Claudius Constantinus]」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、**部族予備**に1枚のカードを置き、6枚のみの追加カードを引きます)。
- 3) カードを引く前、蛮族プレイヤーは「西ゴート族の侵攻 [Visigoth Invasion]」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6枚のみの追加カードを引きます)。
- 4) このシナリオについては、シナリオ専用勝利条件はありません。ターン6の勝利フェイズ終了時、ローマ軍プレイヤーは勝利フェイズ中に OVP に減少していない限り勝利します。
- 5) ターン6の引きフェイズ中、第三波カードを加えません (6.2.1の二番目のドットを無視します)。

BARBARIANS AT THE GATES

21.4 末期症状（428～476 年）[The Final Decline]

西ローマ帝国統治の座がラヴェンナに移って久しく、「永遠の都」自体は何度も略奪されて西暦 410 年が最初だった。かつてはローマの属州だった大部分はいまやゲルマン人の王国で、多かれ少なかれ古いしきたりや生活様式が残されていた。すでに遠隔地のガリアやブリタニアでは、ローマの統治は忘れられていた。斜陽の帝国にアッティラが率いるフン族がやって来て、ローマ人の文明に最後の一撃を加えようとしていた。

このシナリオにおけるローマ軍の勝利は、ローマ文明の復興を意味する。西ローマ帝国は終焉し、その土地は移住した蛮族の民によって占められたが、いくらかの知見や建造物は無傷で残された。史実では、このシナリオはローマ軍が勝利した。

セット・アップの明細 [Setup Specifications] :

VP マーカーを 8 に置きます。略奪マーカーを略奪記録欄上の「0」スペースの上に置きます。

第二波デッキから以下のカードを取り去ります。:

蛮族: 「サクソン族の侵攻」、「アングル族の侵攻」、「東ゴート族の侵攻」、「西ゴート族の侵攻」、「バガウダエの蜂起」

ローマ軍: 「ビザンティン軍の支援」、「侵入者東へ」、「フラウィウス・クラウディウス・コンスタンティヌス」、「ヘラクレイオスとマクシムス」、「イーグルがブリテンを去る」、「スティリコ」、「篡奪者が部下に殺される」、「蛮族への貢物」、「帝国の躍進」

中核、第二波と第三波カードの残りを取り出して各プレイヤーのデッキを創出し、それらを一緒にシャフルします。ゲームから導入カードと第一波カードを取り去り、これらはこのシナリオで使用されません。

以下のローマ軍属州支配マーカーを置きます。: Gallia Belgica、Gallia Lugdunensis、Gallia Viennensis、Britannia Romana、Illyricum、Italia Annonaria、Italia Suburbicaria、Hispaniae、Africa、

以下の忠誠軍勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Gallia Lugdunensis	Lugdunum	2 CU
	Condate Riedonum	1 CU
Gallia Viennensis	Massilia	1 CU
Italia Annonaria	Basilea	Castra + 1 CU
	Veldidena	Castra
	Mediolanum	Heraclius + 2 CU
	Aquileia	1 CU
	Ravenna	Bauto + 3 CU
Illyricum	Claudia Celeia	1 CU
	Sopianae	Castra + 1 CU
	Sirmium	1 CU
	Mursa	Castra + 1 CU
Italia Suburbicaria	Roma	1 CU
	Neapolis	1 CU
	Syracuse	1 CU
Hispaniae	Tingis	1 CU
	Tarraco	Maximus + 2 CU
	Nova Carthago	1 CU
	Augusta Emerita	1 CU
Africa	Hadrimetum	Symmachus + 1 CU
Eastern Roman Empire Zone		Dux Byzantina + 5 Byzantine CU

以下の同盟軍勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Gallia Belgica	Gesoriacum	1 CU + control marker
	Durocortorum	Frank Tribal Marker, Chlodio, 6 CU
	Divodurum	Control marker
	Atuatuca Tungrorum	Control marker
	Augusta Treverorum	Control Marker + 1 CU
	Argentorate	Control Marker + 1 CU
Britannia Romana	Luguvalium	Castra
	Segedunum	1 CU
	Viroconium	1 CU
	Londinium	Vortigern, Briton Tribal Marker + 4 CU
	Camulodunum	1 CU
Africa	Carthago	Vandal Tribal Marker, Gunderic, 8 CU
	Hippo Regius	Allied Control Marker
	Saldae	Allied Control Marker
	Caesarea	Allied Control Marker
	Thevestis	Allied Control Marker
	Thamugadi	Allied Control Marker
Gallia Viennensis	Burdigala	Allied Control Marker
	Narbo	Allied Control Marker, 2 CU
	Tolosa	Visigoth Tribal Marker, Alaric, 6 CU
Hispaniae	Brigantium	Allied Control Marker
	Caesar Augusta	Allied Control Marker
	Felicitas Iulia	Allied Control Marker

以下の蛮族勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Mauretania Zone		Gildo leader + 3 CU, Mauri Tribal Marker
Caledonia	Caledonia	Vuradech + 4 CU, Picti Tribal Marker
	Alcluith	2 CU
	Din Eidyn	2 CU
Germania	Teutoburger Wald	1 CU
	Roskilde	Wermund + 6 CU, Angle Tribal Marker
	Lahnau	1 CU
	Thuringia	1 CU
	Casurgis	1 CU
	Lipsia	Chnodomar + 6 CU, Alemanni Tribal Marker

BARBARIANS AT THE GATES

	Magna Germania	1 CU
Further East Zone		2 CU
Gallia Belgica	Borbetomagus	Control marker + 1 CU
	Noviomagus	Control marker + 1 CU
	Castra Vetera	Control marker
	Colonia	Control marker
	Magontiacum	Control marker + 1CU
	Bonna	Control marker
Italia Annonaria	Castra Regina	Control marker
	Civitas Alisinensium	Control marker +1 CU
	Lauriacum	Control marker
	Augusta Vindelicorum	Control marker
	Juvavum	Control marker + 1 CU
Britannia Romana	Lindum	Control marker + 4 CU + Hengist, Saxon Tribal Marker
	Eborocum	2 CU + Horsa
Illyricum	Virunum	Control marker + 2 CU
	Flavia Solva	Control marker +1 CU
	Vindobona	Control marker
	Carnuntum	Control marker
	Brigetio	Control Marker + 1 CU
	Aquincum	Control Marker + 1 CU
	Gorsium Herculia	Control Marker + 1 CU

シナリオの期間 [Scenario Duration] : このシナリオは、ターン6に開始します (セット・アップ中にターン・マーカを「6」スペース内に置きます)。シナリオは、ターン9の勝利フェイズに終了します。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules] (特別な勝利条件を含みます)。

- 1) カードを引く前、ローマ軍プレイヤーは「**フラウィウス・アエティウス** [Flavius Aetius]」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、**部族予備**に3枚のカードを置き、3枚のみの追加カードを引きます)。
- 2) カードを引く前、蛮族プレイヤーは「**フン族の侵攻** [Hun Invasion]」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6枚のみの追加カードを引きます)。
- 3) このシナリオについては、シナリオ専用勝利条件はありません。ターン9の勝利フェイズ終了時、ローマ軍プレイヤーは勝利フェイズ中に0VPに減少していない限り勝利します。

21.5 ゲルマン民族の侵攻 (364 ~ 440 年) [The Germanic Invasions] — トーナメント・シナリオ

このシナリオは、ヴァレンティニアヌス I 世の布告と移住時代の開始で始まり、376 年にテルヴィンギ族がローマに侵攻する。ゴート族の侵攻シナリオと同様、このシナリオは 440 年のフン族のドナウ河到達で終了する。

ゴート族の侵攻 (シナリオ 21.3) と同様、このシナリオの勝利はローマの覇権が確立され、帝国内へ同化した蛮族のみが河川境界を越えるのを認められることを意味する。

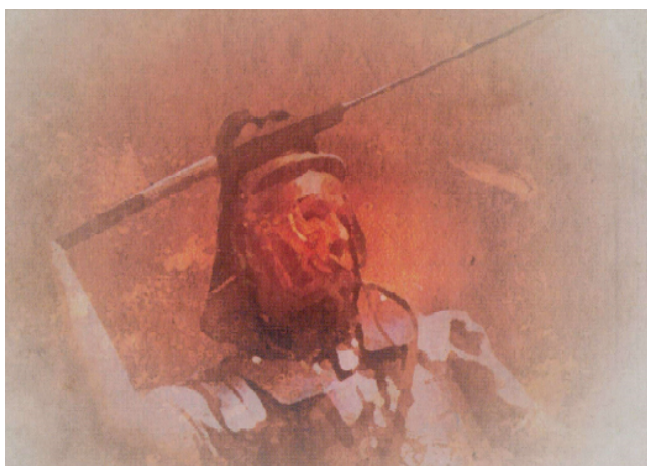
セット・アップの明細 [Setup Specifications] : このシナリオは、**蛮族の侵攻**シナリオと同じセット・アップを使用します (21.6 を参照)。VP マーカーは 10 VP に置かれ、略奪マーカーは「0」スペース内に置かれます。

シナリオの期間 [Scenario Duration] : このシナリオは、ターン 1 に開始します (セット・アップ中にターン・マーカーを 1 スペース内に置きます)。シナリオは、ターン 6 の勝利フェイズに終了します。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules] (特別な勝利条件を含みます)。

- 1) カードを引く前に、ローマ軍プレイヤーは「**フラウィウス・アルボガスト [Flavius Arbogastes]**」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6 枚のみの追加カードを引きます)。
- 2) カードを引く前、蛮族プレイヤーは「**フランク族の侵攻 [Frankish Invasion]**」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6 枚のみの追加カードを引きます)。
- 3) カードを引いた後でターン 1 の戦略フェイズの前、ローマ軍プレイヤーはいずれかの忠誠軍支配下スペース内に Gratioan I 指揮官を置きます。
- 4) ターン 2 の増援フェイズ中、ゲームから Gratioan I と Valentinian I 指揮官を取り去り、Theodosius the Younger 指揮官を同じ勢力に加えます。
- 5) ターン 4 の増援フェイズ中、ゲームから Theodosius the Younger 指揮官を取り去り、Honorius 指揮官を同じ勢力に加えます。
- 6) このシナリオについては、シナリオ専用勝利条件はありません。ターン 6 の勝利フェイズ終了時、ローマ軍プレイヤーは勝利フェイズ中に 0 VP に減少していない限り勝利します。
- 7) ターン 6 の引きフェイズ中、第三波カードを加えません (6.2.1 の三番目のドットを無視します)。



21.6 蛮族の侵攻（364～476年）[The Barbarian Invasions]

このシナリオは、ヴァレンティニアヌス I 世の布告と移住時代の開始で始まり、376 年にテルヴィンギ族がローマに侵攻する。ゴート族の侵攻シナリオと同様、このシナリオは 440 年のフン族のドナウ河到達で終了する。完全シナリオと同様、このシナリオは紀元 476 年のロムルス・アウグストゥルス退位で終了し、同様にローマ軍の勝利は旧来からの文明の名残が留まることを意味し（教会やよりローマ化された部族のいくつかの構成内に）、暗黒時代の闇に落ちるのをくい止める。

セット・アップの明細 [Setup Specifications]：ターン・マーカーをターン 1 にセットします。VP マーカーは 12 VP に置かれ、略奪マーカーは「0」スペース内に置かれます。

中核と第一波のカードを取り出して一緒にシャッフルすることで、各プレイヤーの引きデッキを創出します。後のゲームのための第二波と第三波のカードを脇にセットします。ゲームから導入カードを取り去り、このシナリオでは使用しません。

以下のローマ軍属州支配マーカーを置きます。：Gallia Belgica、Gallia Lugdunensis、Gallia Viennensis、Britannia Romana、Illyricum、Italia Annonaria、Italia Suburbicaria、Hispaniae、Africa。

以下の忠誠軍勢力の指揮官と CUs を置きます。：

属州名	スペース名称	スペース内容
Britannia Romana	Luguvalium	Castra + 2 CU
	Segedunum	Castra + 2 CU
	Lindum	1 CU
	Camulondunum	1 CU
	Londinium	Magnus Maximus + 2 CU
Gallia Belgica	Noviomagus	1 CU
	Castra Vetera	Castra
	Colonia	Colonia + 1 CU
	Augusta Treverorum	2 CU
	Durocortorum	Theodosius the Elder + 2 CU
	Borbetomagus	Castra
	Magontiacum	1 CU
Gallia Lugdunensis	Lugdunum	1 CU
Italia Annonaria	Civitas Alisinensium	1 CU
	Augusta Vindelicorum	Colonia
	Castra Regina	Castra + 1 CU
	Lauriacum	1 CU
	Mediolanum	Valentinian I + 3 CU
	Aquileia	1 CU
Italia Suburbicaria	Roma	1 CU
	Syracuse	1 CU
Hispaniae	Tarraco	2 CU
	Nova Carthago	1 CU
	Tingis	1 CU
Africa	Carthago	Symmachus + 2 CU
	Caesarea	1 CU

THE DECLINE AND FALL OF THE WESTERN ROMAN EMPIRE 337 – 476

Illyricum	Sirmium	Bauto + 2CU
	Brigetio	1 CU
	Aquincum	Castra
	Sopianae	1 CU
	Vindobona	Castra
	Carnuntum	1 CU

以下の蛮族勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Mauretania Zone		Gildo leader + 3 CU, Mauri Tribal Marker
Caledonia	Caledonia	4 CU, Picti Tribal Marker
	Alcluith	2 CU
	Din Eidyn	2 CU
Germania	Teutoburger Wald	1 CU
	Treva	1 CU
	Lahnau	1 CU
	Thuringia	1 CU
	Casurgis	1 CU
	Lipsia	1 CU
	Magna Germania	4 CU, Alemanni Tribal Marker

シナリオの期間 [Scenario Duration]: このシナリオは、ターン1に開始します (セット・アップ中にターン・マーカーを1スペース内に置きます)。シナリオは、ターン9の勝利フェイズに終了します。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules] (特別な勝利条件を含みます)。

- 1) カードを引く前に、ローマ軍プレイヤーは「**フラウィウス・アルボガスト** [Flavius Arbogastes]」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6枚のみの追加カードを引きます)。
- 2) カードを引く前、蛮族プレイヤーは「**フランク族の侵攻** [Frankish Invasion]」戦略カードを手札でシナリオを開始することを選択できます (続いて、6枚のみの追加カードを引きます)。
- 3) カードを引いた後でターン1の戦略フェイズの前、ローマ軍プレイヤーはいずれかの忠誠軍支配下スペース内に Gratioan I 指揮官を置きます。
- 4) ターン2の増援フェイズ中、ゲームから Gratioan I と Valentinian I 指揮官を取り去り、Theodosius the Younger 指揮官を同じ勢力に加えます。
- 5) ターン4の増援フェイズ中、ゲームから Theodosius the Younger 指揮官を取り去り、Honorius 指揮官を同じ勢力に加えます。
- 6) このシナリオについては、シナリオ専用勝利条件はありません。ターン9の勝利フェイズ終了時、ローマ軍プレイヤーは勝利フェイズ中に OVP に減少していない限り勝利します。

21.7 門前の蛮族 (337 ~ 476 年) [Barbarians at the Gates]

フル・シナリオは、大コンスタンティヌスの死とその息子たちの間の争いで始まり、ロムルス・アウグストゥルス の退位まで続く (慣例的な西ローマ帝国の終焉としての 476 年まで)。

セット・アップの明細 [Setup Specifications] : ターン・マーカーをターン A にセットします。VP マーカーは 12 VP に置かれ、略奪マーカーは「0」スペース内に置かれます。

中核と導入のカードを取り出して一緒にシャッフルすることで、各プレイヤーの引きデッキを創出します。後のゲームのための第一波、第二波、第三波のカードを脇にセットします。

以下のローマ軍属州支配マーカーを置きます。: Gallia Belgica, Gallia Lugdunensis, Gallia Viennensis, Britannia Romana, Hispaniae.

以下の忠誠軍勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Britannia Romana	Luguvalium	Castra + 1 CU
	Segedunum	Castra + 1 CU
	Lindum	1 CU
	Camulondunum	1 CU
	Londinium	Magnentius + 2 CU
Gallia Belgica	Noviomagus	1 CU
	Castra Vetera	Castra
	Colonia	Colonia + 1 CU
	Augusta Treverorum	1 CU
	Durocortorum	Constantine II * + 6 CU
	Borbetomagus	1 CU
Gallia Lugdunensis	Magontiacum	1 CU
	Lugdunum	1 CU
Hispaniae	Tarraco	Silvanus + 3 CU
	Nova Carthago	1 CU
	Tingis	1 CU

以下の篡奪軍勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Italia Annonaria	Civitas Alisinensium	1 CU
	Augusta Vindelicorum	Castra
	Castra Regina	Castra + 1 CU
	Lauriacum	1 CU
	Mediolanum	Bauto + 4 CU
	Aquileia	1 CU
Italia Suburbicaria	Roma	1 CU
	Syracuse	1 CU

Africa	Carthago	Symmachus + 2 CU
	Leptis Magna	1 CU
	Caesarea	1 CU
Illyricum	Sirmium	Constans II * + 4CU
	Brigetio	1 CU
	Aquincum	Castra
	Sopianae	1 CU
	Vindobona	Castra
	Carnuntum	1 CU
	Mursa	1 CU

以下の蛮族勢力の指揮官と CUs を置きます。:

属州名	スペース名称	スペース内容
Mauretania Zone		Gildo leader + 2 CU, Mauri Tribal Marker
Caledonia	Caledonia	2 CU
	Alcluith	2 CU
	Din Eidyn	2 CU
Germania	Teutoburger Wald	1 CU
	Treva	1 CU
	Lahnau	1 CU
	Thuringia	1 CU
	Casurgis	1 CU
	Lipsia	1 CU
	Magna Germania	1 CU

シナリオの期間 [Scenario Duration] : このシナリオは、ターン A に開始します (セット・アップ中にターン・マーカーを A スペース内に置きます)。シナリオは、ターン 9 の勝利フェイズに終了します。

A	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

シナリオの特別ルール [Scenario Special Rules] (特別な勝利条件を含みます)。

- 1) 戦略フェイズ (5.2) の開始時に戦役カードを明らかにしてプレイする代わりに、ローマ軍プレイヤーはターン A の最初のイムパルスを行うことができますが、フリーの (すなわち、捨て札をしないで) **篡奪の成功アクション**を実施する場合のみです。
- 2) ターン A の増援フェイズ中、忠誠軍の皇帝がイン・プレイにあると (しかも他の皇帝がいなければ)、Constantius II 指揮官 (10 CU と共に) をその篡奪軍面で東ローマ帝国ゾーン内に加えます。
- 3) ターン A の増援フェイズ中、篡奪軍の皇帝がイン・プレイにあると (しかも他の皇帝がいなければ)、Constantius II 指揮官 (5 CU と共に) をその忠誠軍面で東ローマ帝国ゾーン内に加えます。
- 4) ターン B の勝利フェイズ中、全ての皇帝を取り去ります (篡奪の終了ルールについては、17.2.3 を参照)。
- 5) ターン B の増援フェイズ中、Valentinian I、Gratian I、Theodosius the Elder、Magnus を加えます。

- 6) Maximus 指揮官を忠誠軍勢力へ。
- 7) ターン2の増援フェイズ中、ゲームから Gratian I と Valentinian I 指揮官を取り去り、Theodosius the Younger 指揮官を同じ勢力へ加えます。
- 8) ターン4の増援フェイズ中、ゲームから Theodosius the Younger 指揮官を取り去り、Honorius 指揮官を同じ勢力へ加えます。
- 9) このシナリオについては、シナリオ専用勝利条件はありません。ターン9の勝利フェイズ終了時、ローマ軍プレイヤーは勝利フェイズ中に0VPに減少していない限り勝利します。

22. 拡大されたプレイの例 (蛮族の侵攻シナリオを使用)

22.1 セット・アップ

タムとクリスは、蛮族の侵攻シナリオ (21.6 を参照) をプレイすることに決めます。タムは蛮族でクリスはローマ軍をプレイします。

シナリオ・ルールで述べられたごとく盤をセット・アップし (このプレイ・ブックの前の方を参照)、自軍の引きデッキを創出して開始時の手札を引きます。

Tâm	Kris
Frankish Invasion (taken with SSR4)	Flavius Arbogastes (taken with SSR3)
Vandal Invasion	Rome Offers Settlement
Jute Invasion	Roman Vigor
Minor Campaign	Limes et Coloniae
Tervingi Invasion	Legionary Discipline
Burgundian Invasion	Spirit of the Republic
Pict Invasion	Allied Fervor

22.2 ターン1のカード引きフェイズ

カードを引いた後、ローマ軍プレイヤーは Gratian I をどこに置くか決めなければなりません。最初の決断は、彼の手札が Caledonia 又は Magna Germania へ侵攻することを認めるかの確認です。「コミタテンセス」又は「市民民兵」カードのどちらもないため、クリスはローマ軍がこのような侵攻を実行するには CU が少なすぎて不可能であると考えます。このため、Magnus Maximus に対する篡奪軍皇帝のプレイを回避するため、彼は Gratian I を Londinium 内に置きます。

注釈: 中核デッキからの「篡奪軍の皇帝」カードは、篡奪軍の皇帝が Britannia, Hispaniae, Africa で皇帝を含んでいないスペース内にのみ登場することを認めるカードで、これら3つの Britannia Romana は征服が最も困難です。

22.3 ターン1の戦略フェイズ

ローマ軍プレイヤーは、戦役イベントのプレイを辞退したので (持たないためですが、これを蛮族プレイヤーに知らせる必要はありません)、タムは戦略フェイズの最初のイムパルスを取るようになります。

22.3.1 蛮族のイムパルス1

タムは「ヴァンダル族の侵攻」カードを戦略イベントとしてプレイします。彼女は Thuringia スペースへ Vandal 部族マーカー、Gunderic、6蛮族 CU を加えます。

223.2 ローマ軍のイムパルス 1

クリスは自身の境界を要塞化することに決め、「**植民都市とリメス**」をその戦略イベントとしてプレイします。彼は Argentorate (Gallia Belgica 内) と Thamugadi (Africa 内) スペースへカストラと 1 忠誠軍 CU を置きます。

223.1 蛮族のイムパルス 2

彼女の二番目のイムパルスについて、タムは「**フランク族の侵攻**」カードをプレイし、第一波からの二番目に強力な部族をゲームに加ええます。彼女は Lahnau スペースへフランク族マーカー、Chlodio 指揮官、6 蛮族 CU を加えます。

223.4 ローマ軍のイムパルス 2

境界に集結した多数の蛮族で、クリスは Mediolanum スペースへ Arbogast 指揮官と 1 忠誠軍 CU を加えるために「**フラウィウス・アルボガスト**」イベントをプレイします。クリスは、Africa 内の篡奪軍（現在 Symmachus が「**篡奪者の皇帝**」イベントに脆弱な唯一の指揮官）と Gallia Belgica 又は Italia Annonaria 内の蛮族の両方と闘うことを望まなければならず、Mediolanum はどちらの方向を叩くにしても中央に位置します。

223.5 蛮族のイムパルス 3

彼女の 2 つの最強切り札がすでに盤に加えられているので、タムは「**小戦役**」イベントで Chlodio と Gunderic の両者を活性化させます。

Gunderic は 5 アクション・ポイントを受け取り、Thuringia から Augusta Vindelicorum へ（移送スペースを通過して）移動させるためにその 4 ポイントを使用し、そこの植民地要塞化マーカーを攻囲下に置きます。最後のアクション・ポイントは失われます。

Chlodio も 5 アクション・ポイントを受け取り、Lahnau から Bonna へ移動させるために 2 AP を使用し、Bonna スペースの支配を忠誠軍から蛮族へ変換させるために 1 AP を消費し（Bonna は耕作地スペースではないため、略奪は獲得しません）、次いで Mogontiacum スペースへ移動させます。

注釈：たとえタムが Bonna の支配を奪取することで略奪を獲得しなくても、彼女は Mogontiacum の戦いで敗北する場合に退却の安全地点を持つため、スペースを変換させます。

Mogontiacum 内に忠誠軍 1 CU があるため、戦闘が開始されます。両プレイヤーは、到来する戦闘の DRMs を計算します。：

- ・ **戦闘優越**のため、ローマ軍プレイヤーは + 1 DRM を受け取ります。
- ・ **優勢指揮統率**（Chlodio の 1 TR を指揮官なしの忠誠軍 CU の 0 と比較して）のため、蛮族プレイヤーは + 1 DRM を受け取ります。

クリスは 6 を振り、7 に増加して 2 命中得点の結果です。タムは 3 を振り、4 に増加して 2 命中得点の結果です。両陣営は 2 命中を**得点**し、ローマ軍 CU を含んでいる陣営が勝利します。Chlodio の部隊は 2 CU を失って元のスペースである Bonna へ退却します。防御している部隊は 1 CU を失い、完全に除去されます。蛮族プレイヤーによる二番目の命中**得点**は、無視されます。

223.6 ローマ軍のイムパルス 3

Frankish 族の脅威は一時的に止み、Gallia Belgica の運命を Theodosius Senior の信頼できる手に委ね（その Durocortorum 部隊は、Chlodio が行ける場所をどこでも迎撃できます）、クリスは Vandal 族と交渉することに決めます。単一のイムパルスに**植民地**要塞化の攻囲に成功する Gunderic の機会は多くはありませんが、小さくありません。単一の攻囲の試みさえ（2 アクション・ポイント、すなわち、Gunderic の 1 OPs 活性化）、タムに要求される 2 攻囲ポイントを集める 16 % の機会と **植民地**をカストラ・マーカーへ低下させる 33 % の更なる機会を与えることになります。Gunderic が 2 攻囲の試みを行うアイデアは、クリスを恐怖で満たします。Vandals 族がその価値を帝国に誇示していたので、その戦略イベントのために「**ローマが定住地を提供する**」がプレイされます。

クリスは、Vandal 部族の定住地として Tarraco (Hispaniae 内) を選択し、Vandal 部族マーカー（Thuringia から）、Gunderic 指揮官（Augusta Vindelicorum の自身の攻囲から、そして攻囲下マーカーは取り去られます）、それらと共にスタックした全ての CU を Tarraco へ再配置します。Tarraco 内の部族マーカーと全ての蛮族 CU は、その同盟軍面へ裏返されます。Tarraco とその隣接する 3 つのスペース、Valentia、Narbo、Caesar Augusta は、忠誠軍から同盟軍へ変換されます。最後に、以前に Tarraco にスタックしていた 2 つの忠誠軍 CU は、最寄りの忠誠軍スペースへ再配置されます。複数の等距離スペースがあるため、クリスはそれらを Nova Carthago へ移します。

注釈：3 つの隣接スペースが同盟軍支配下に転換されたので、Vandal 部族のその蛮族面での増援得点は 3 です。

22.3.7 蛮族のイムパルス 4

再定住で部族を失ったので、タムは「**ジュート族の侵攻**」をプレイすることで新たな脅威を追加し、Slavicus へ Jute 部族マーカーと統率指揮官を加えます。

22.3.8 ローマ軍のイムパルス 4

Jute 族の統率指揮官は、海上襲撃を認めます。Gallic と Iberian の沿岸全体が露出しているため、クリスは「**同盟軍の熱狂**」カードを 2 OPs の価値を持つ強行軍に使用します。OPs 毎に 2 CU が強行軍できるので、ローマ軍プレイヤーは 4 CU を移動できます。

- ・ 1 忠誠軍 CU を Nova Carthago から Cordoba (Hispaniae 内) へ移動させます。
- ・ 1 忠誠軍 CU を Nova Carthago から Augusta Emerita (Hispaniae 内) へ移動させます。
- ・ 1 忠誠軍 CU を Lugdunum (Gallia Lugdunesis 内) から Burdigala (Gallia Viennensis 内) へ移動させます。
- ・ 1 忠誠軍 CU を Roma (Italia Suburbicaria 内) から Aurelia (Gallia Lugdunensis 内) へ移動させます。

22.3.9 蛮族のイムパルス 5

彼女の 5 番目のイムパルスについて、タムはそのターンに 4 枚目となる侵攻カード「**テルヴィンギ族の侵攻**」をプレイし、Casurgis へ Fritigern と Tervingi 部族マーカーを加えます。

22.3.10 ローマ軍のイムパルス 5

クリスは、後に Gratian I で Caledonia 内を攻撃することを考えていましたが、結局そうしないことに決め (Britannia Romana の柔らかい下腹を見て)、強行軍のペアのため「**ローマ軍の活力**」カードをプレイします。

- ・ 1 忠誠軍 CU を Londinium から Isca Dumnoniorum へ移動させます。
- ・ 1 忠誠軍 CU を Sirmium から Lugdunum へ移動させます。

22.3.11 蛮族のイムパルス 6

タムは、Casurgis から 1 CU で 1 OPs の襲撃を行うため「**ピクト族の侵攻**」をプレイします。襲撃している CU は、アクション・ポイントを獲得して以下のごとく消費します。:

- ・ 4 アクション・ポイント: Casurgis から Vindobona へ移動させます (Vindobona 内のカストラ・マーカーは 1 を振り、襲撃している CU の除去に失敗します)。
- ・ 2 AP: Vindobona から Virunum へ移動させ、支配を変更します (1 略奪を獲得します)。
- ・ 2 AP: Vindobona から Claudia Celeia へ移動させ、支配を変更します (1 略奪を獲得します)。
- ・ 1 AP: Claudia Celeia から Siscia へ移動させます。Bauto は迎撃の試みを行い、修正後の 6 の目で成功します)。

Siscia で単一の蛮族 CU と Bauto 指揮官並びに 1 CU との間で戦闘が発生します。両プレイヤーは、DRMs を計算します。:

- ・ ローマ軍プレイヤーは戦闘優越を持ち、+1 DRM です。
- ・ ローマ軍プレイヤーは優勢指揮統率を持ち、良好のために +2 DRM です。
- ・ ローマ軍プレイヤーは迎撃に成功したので +1 DRM で、合計 +4 DRM です。

ローマ軍プレイヤーがサイを振って修正後の 9 で、2 命中の効果です。蛮族プレイヤーは 6 を振り、単一命中の効果です。両陣営が除去され、Bauto 指揮官は置換されます (次の増援フェイズ中に復帰するため、ターン記録欄上に置かれます)。

22.3.12 ローマ軍のイムパルス 6

クリスは未来の損失に不安に感じ、増援アクションのために「**共和国精神**」カードをプレイすることに決め、目標として Mediolanum と Sirmium 属州首都を選択します。1 忠誠軍 CU を Mediolanum に加えますが、Sirmium 内の増強のため Mursa スペース (Illyricum 内) にカストラ要塞化マーカーの配置を確立することに決めます。

22.3.13 蛮族のイムパルス 7

最終イムパルスについて、タムは Treva スペースへ Burgundian 部族マーカーを加えます。

22.3.14 ローマ軍のイムパルス7

その「**軍律**」カードの2 OPs で、クリスは更に4強行軍を行います。

- 1 忠誠軍 CU を Roma から Sopianae へ移動させます。
- 1 忠誠軍 CU を Sopianae から Vindobona へ移動させます。
- 1 忠誠軍 CU を Augusta Treverorum から Durocortorum へ移動させます (Theodosius Snier 部隊の攻撃部隊を増加させるため)。
- 1 忠誠軍 CU を Mediolanum から Augustoritum へ移動させます (帝国中枢への他の襲撃路を塞ぐため)。

22.4 ターン1の損耗フェイズ

敵のスペース内に CU がいないため、損耗のサイ振りは行われません。

22.5 ターン1の支配フェイズ

敵のスペース内に CU がなく、進行中の攻囲がなく、篡奪軍支配下のスペースがないため、何も発生しません。

22.6 ターン1の移住フェイズ

- Mauri 部族マーカー (ゾーン内にあります) は、移住しません。
- Frankish 部族マーカーを Mogontiacum へ移動させます。
- Alemanni 部族マーカーを Thuringia へ移動させます。
- Tervingi 部族マーカーを Lipsia へ移動させます。
- Burgundian 部族マーカーを Teutoburger Wald へ移動させます。
- Pict 部族マーカーを Din Eidyn へ移動させます。
- Jute 部族マーカーを Alcuith へ移動させます。

注釈: *Britanniae* 内に忠誠軍の要塞化港がいまだに存在するため、海上移住が認められる *Jute* 部族マーカーは、*Britanniae* 内で蛮族によって支配されたスペース (又は蛮族 CU によって支配されたスペース) への移住のみを行うことができ、*Caledonia* 内の港スペースに制限されます。

22.7 ターン1の得点フェイズ

開始時の全9つの属州がいまだにローマ軍支配下であるため (Tarraco が同盟軍支配下であるにもかかわらず、Hispaniae はローマ軍支配下としてカウントします)、ローマ軍プレイヤーは2 VP を獲得します。

22.8 ターン1の増援フェイズ

蛮族プレイヤーは、各部族マーカーでその部族の増援得点に相当する数の蛮族 CU を受け取ります (例えば、Frankish 部族マーカーと共に3 CU が置かれます)。

1 同盟軍 CU が、Tarraco 内の Vandal 部族マーカーに加えられます (全ての同盟部族は、その支配下にある属州首都毎に単一の増援に減少させられます)。

1 忠誠軍 CU が、忠誠軍支配下の各属州首都 (Sirmium、Roma、Mediolanum、Carthago、Tolosa、Luddunum、Durocortorum) へ加えられます。加えて、Bauto 指揮官 (ターンの初期に置換されていました) が Sirmium スペースへ加えられます)。

22.9 ターン 2 の引きフェイズ

両プレイヤーは、7 枚のカードを引きます。ローマ軍プレイヤーによって引かれる最初のカードは、手札の代わりに部族予備内に置かれます（その同盟面にある **Vandals** の単一部族マーカーのため）。

Tâm	Kris
Usurper Emperor	Major Campaign
Young Warriors	Minor Campaign
Ambush	Delay at Critical Moment
The Barbarian Migrations	Citizen Militia
Alemanni Invasion	Comitatenses
Garrison Surprised	Border Patrol
Leader Wounded	Limited Settlement (to Tribal Reserve)

22.10 ターン 2 の戦略フェイズ

22.10.1 ローマ軍のイムパルス 1

ローマ軍プレイヤーは、**Frankish** が複数スペース上に展開していることを見て（**Chlodio** を有す **Bonna** と部族マーカーを有す **Mogontiacum**、**小戦役**）をプレイすることで先行することを選択します。彼は **Theodosius** を活性化させ、彼の 4 CU の部隊を **Durocortorum** から **Treverorum** へ（1 AP 消費）、続いて **Bonna** へ（2 AP 消費）移動させ、**Chlodio** との戦闘を開始します。**Chlodio** は **Mogontiacum** への戦闘回避を試みますが、3 のサイの目は修正後に 4 となり（その戦術値のため）、失敗です。

戦闘 DRM は、以下のごとく計算されます。:

- ローマ軍プレイヤーは、戦闘優越を受け取ります。+ 1 DRM
- ローマ軍プレイヤーは、優勢指揮統率を受け取ります。: + 3 DRM（**Theodosius Sr** の 4 TR と **Chlodio** の 1 TR との間の差）。
- 蛮族プレイヤーは、戦闘回避の失敗のため - 1 DRM を受け取ります。

戦闘解決:

- ローマ軍プレイヤーはサイを振って修正後に 9 で、4 命中を得点します。
- 蛮族プレイヤーはサイを振って修正後に 5 で、2 命中を得点します。

1 CU を残している **Chlodio** は、**Mogontiacum** へ退却します。更に 2 命中を得点しているため、**Theodosius Senior** は 3 移動継続を受け取ります。彼は **Bonna** を忠誠軍支配に変換するため三番目の AP を消費し、次いで自軍部隊を **Mogontiacum** 内へ移動させるために最後の AP を消費し、そこで **Chlodio** は **Frankish** 部族マーカーと共にスタックした 3 CU を拾い上げます。**Chlodio** は河川連結を越えて又は**敵**の要塞化スペース内へは戦闘回避できないため、試みは行いません。加えて、防御側は河川連結を越える退却が認められないため、これは重要な戦闘です。蛮族プレイヤーがこの戦闘で敗北したら、**Frankish** 部族は**永久除去**されます！そこで、タムは「**敵指揮官の負傷**」戦闘カードをプレイします。

戦闘 DRM は、以下のごとく計算されます。:

- ローマ軍プレイヤーは、戦闘優越を受け取ります。+ 1 DRM
- 蛮族プレイヤーは、優勢指揮統率を受け取ります。: + 1 DRM（この戦闘についてのみ、**Theodosius Sr** の TR が 0 へ減少するため）。

戦闘解決:

- ローマ軍プレイヤーはサイを振って修正後に 4 で、1 命中を得点します。
- 蛮族プレイヤーはサイを振って修正後に 7 で、3 命中を得点します。

Theodosius Snior は、その部隊全体が除去された後で置換されます。蛮族プレイヤーは、3 忠誠軍 CU が除去され、戦闘に勝利したので 1 略奪を獲得します。

次いで、ローマ軍プレイヤーは、自身の「小戦役」イベントの二番目の活性で Arbogastes 指揮官を活性化させます。Arbogastes は Mediolanum から Lugdunum まで 2 CU を移動させ（1 AP を使用）、2 CU を拾い上げて Augustodunum（2 AP を使用）、Durocortorum（3 AP を使用）、Augusta Treverorum（4 AP を使用）へ移動を継続し、最後に Mogontiacum 内で戦闘を開始します（5 番目の AP を使用）。

DRM の計算：

- ローマ軍プレイヤーは、戦闘優越を受け取ります。+ 1 DRM
- ローマ軍プレイヤーは、優勢指揮統率を受け取ります。+ 2 DRM

戦闘解決：

- ローマ軍プレイヤーはサイを振って修正後に 7 で、3 命中を得点します。
- 蛮族プレイヤーはサイを振って修正後に 1 で、1 命中を得点します。

最後の Frankish CU が撃破され、Chlodio 指揮官は置換されます。部族マーカーは行く場所がないため、(Chlodio 指揮官ともども) 永久除去されます。

22.10.2 蛮族のイムパルス 1

ローマ軍はよくやっています！ タムにとって幸運なことに、Arrican の統治者 Symmachus は大いなる野心の持ち主で、*篡奪軍の皇帝* になります。Africa 属州内の全ての忠誠軍 CU とスペースが篡奪軍に変換され、ローマ軍プレイヤーの属州支配は失われます。

22.10.3 ローマ軍のイムパルス 2

クリスは、部族予備で「限定された定住地」の 1 OPs を明らかにして Gunderic 指揮官の活性化を試みます。Gunderic に 2 アクション・ポイントのみを与えることでは満たされず、彼は「致命的な瞬間の遅延」カードもプレイし、その 1 OPs を合計 2 に加えて 4 アクション・ポイントです。

Gunderic は Hippo Regius (Africa 内) へ 7 同盟軍 CU と共に海上移動するために 3 アクション・ポイントを使用し、Carthago へ移動して Symmachus に対して戦闘を開始するために最後のアクション・ポイントを使用することを計画します。ただし、Symmachus は迎撃の試みで修正後の 8 を振り、代わりに Hippo Regius 内で戦闘を開始します。

DRM の計算：

- ローマ軍プレイヤーは、- 2 海上侵攻 DRM を受け取ります。
- 蛮族プレイヤーは、+ 1 DRM 戦闘優越を受け取ります。
- 蛮族プレイヤーは、+ 1 迎撃 DRM を受け取ります。
- 両指揮官が 1 の戦術値を持つため、どちらのプレイヤーも優勢指揮統率 DRM を受け取りません。

戦闘解決：

- ローマ軍プレイヤーはサイを振って修正後に - 1 で、1 命中を得点します。
- 蛮族プレイヤーはサイを振って修正後に 3 で、1 命中を得点します。

蛮族プレイヤーは、戦闘に勝利します（タムは、戦闘の参加したローマ軍 CU を持つ唯一のプレイヤーであるため）。ローマ軍プレイヤーが攻撃側だったので、Gunderic は海上によって元の自軍港 Tarraco へ退却しなければならず、退却中に別の CU を失います。

22.10.4 蛮族のイムパルス 2

タムは「若き戦士たち」をプレイして Tarraco 内の 2 同盟軍 CU を除去し、Alcluitj（最寄りのスペースで、Tarraco から 5 AP の移動に相当します）内の Jute 部族マーカーへ 2 蛮族 CU を加えます。

22.105 ローマ軍のイムパルス3

クリスは「**コミタテンセス**」をプレイし、Mediolanum 内に2忠誠軍 CU を加えます。

22.106 蛮族のイムパルス3

タムは、「**待ち伏せ**」を OPs のために使用し、2 蛮族移 CU を襲撃移動のために活性化させます。

- Jute 司令官に随伴された1 蛮族 CU を Alcluith から Gades へ移動させて支配を蛮族へ変換させ（4AP）、1 略奪を獲得します。続いて、タムは移動している CU を Mons Calpe へ移動させてそこを襲撃し（6AP を使用）、別の略奪を獲得します。次いで、彼女は Cordoba へ移動し、そこで蛮族 CU が撃破されて忠誠軍 CU は戦闘で生き残ります。
- Gundahar に随伴した1 蛮族 CU は、Teutoburger Wald から Noviomagus へ移動させます。戦闘では、蛮族（0 の DRM を有す）とローマ軍（+1 の DRM を有す）は各1 命中を得点し、参加した全ての CU を除去します。

22.107 ローマ軍のイムパルス4

クリスは「**市民兵**」をプレイし、Mediolanum と Mediolanum と Durocortorum へ1 忠誠軍 CU を加えます。

22.108 蛮族のイムパルス4

タムは「**蛮族の移住**」を1 OPs のためにプレイし、襲撃移動のために1 蛮族 CU を活性化させます。彼は Noviomagus 内につくられた隙間を通して分割し、最初に Atuatuca Tungrum へ移動させ（略奪を1 だけ増加させます）、次いで Durocortorum へ移動させて両プレイヤーが修正後の5 を振って再び両 CU が除去されます。

22.109 ローマ軍のイムパルス5

クリスは「**大戦役**」を3 OPs のためにプレイして Valentinian I を活性化させ、5 アクション・ポイントを与えます。Valentinian I は Genua へ移動し、次いで Hadrumetum へ海上移動を行い、最後のアクション・ポイントで Carthago へ行軍し（Symmachus が迎撃のサイ振りですべて1 を振って修正後に3 となって失敗した後）、それを攻囲下に置きます。

注釈：クリスは、Symmachus の扱いについて慎重です。なぜならば、彼は盤上で唯一の篡奪軍指揮官であるため、彼が死ぬと篡奪軍勢力が忠誠軍へ再転換されるからです。

22.10.10 蛮族のイムパルス5

タムは、「**アレマン族の侵攻**」をプレイします。部族マーカーがすでに盤上にあるため、彼女は単に Chnodomar 指揮官といくつかの CU を加えます。

22.10.11 ローマ軍のイムパルス6

クリスは「**国境警備**」を1 OP のためにプレイし、Valentinian I を活性化させて彼に2 AP を与えます。単一の攻囲の試みのみのために十分なので、修正後の2 のサイの目は0 / 0 の結果で惨めな失敗です。：攻囲している CU は失われませんが、攻囲ポイントも獲得できません。

22.10.12 蛮族のイムパルス6

両プレイヤーは、通常のプレイのシークエンス以外で1 枚のカードを消費しているため、この六番目の蛮族イムパルスはこの戦略フェイズの最後のカード・プレイです。タムは「**守備隊が奇襲を受ける**」を3 OPs のためにプレイし、襲撃のために使用します。

- 1 蛮族 CU が、Durocortorum、Augustodunum、Lugdunum を経由して Genua を襲撃し（AP が不足しているためまだ略奪していません）合計3 略奪です。
- 1 蛮族 CU が、Durocortorum（このイムパルスにすでに略奪していたので略奪を獲得しません）、Divodurum を介して Vesontio を襲撃します（2 略奪を獲得します）。いまや略奪が9 に到達したため、ローマ軍の VP は1 だけ減少します。
- 最後の蛮族 CU の襲撃は、2 略奪のために Augusta Vindelicorum、Mediolanum、Placentia を経由します。

22.11 ターン 2 の損耗フェイズ

Valentinian I は、篡奪軍支配下の Carthago にあって 2 を振り、損失はありません。
 Arbogast は、蛮族支配下の Mogontiacum にあって 3 を振り、1 忠誠軍 CU が失われます。
 1 蛮族 CU が Geneva にありますが、1 を振って損失はありません。

22.12 ターン 2 の支配フェイズ

Arbogast は、Mogontiacum の支配を忠誠軍に変更します。蛮族 CU は Geneva の支配を蛮族へ変更し、略奪を 1 だけ増加させます。

Valentinian I は単一のサイ振りを行い、Cartago の支配を獲得するために修正後の 5 を振り、彼が必要とした単一の攻囲ポイントを獲得しました。

篡奪者の孤立中、Thamugadi と Leptis Magna は忠誠軍の支配に復帰します。

22.13 ターン 2 の移住フェイズ

- ・ Pict 部族マーカーは、Caledonia スペースへ復帰します。
- ・ Jute 部族マーカーは、Din Eidyn へ移動させます。
- ・ Burgundian 部族マーカーは、Noviomagus へ移動させます。
- ・ Alemanni 部族マーカーは、Lahnau へ移動させます。
- ・ Tervingi 部族マーカーは、Thuringia へ移動させます。

22.14 ターン 2 の勝利フェイズ

ローマ軍プレイヤーは、8 つの属州を支配し (Africa の支配のみを失っています)、1 VP を獲得します。

22.15 ターン 2 の増援フェイズ

忠誠軍勢力は、Sirmium、Carthago、Rome、Mediolanum、Lugdunum、Durocortorum、Tolosa、Londinium に 1 CU を受け取ります。

同盟軍勢力は、Tarraco に 1 CU を受け取ります。

篡奪軍勢力は、Hippo Regius に 2 CU を受け取ります。

蛮族勢力は、その部族マーカーの増援得点を受け取ります。

Theodosius Snior は、復帰します (そして Mediolaunum に置かれます)。

Valentinian I と Gratian I は、盤から取り去られます。Theodosius Junior が加えられて Carthago に置かれ、Symmachus に対する戦役を続けます。ターン・マーカーが次のターンへ進み、両プレイヤーがその現行デッキに第二波カードを加えることを指定します。

ここでゲームの残りについて、タムとクリスのプレイから去ることにします。クリスは境界を強力に保持していますが、内紛に揺れています。タムは最初の第一波カードの大部分が取り去られるまで、その部族の大部分を投入することに注力しています。

BARBARIANS AT THE GATES

属州	歴史的名称	実際の名称
Caledonia	Caledonia	Scotland
	Alcluith	Dumbarton
	Din Eidyn	Edinburgh
Britannia Romana	Luguvalium	Carlisle
	Segedunum	Wallsend / Newcastle-upon-Tyne
	Deva Victrix	Chester
	Eborocum	York
	Viroconium	Wroxeter
	Lindum	Lincoln
	Isca Silurum	Caerleon / Newport
	Camulodunum	Colchester
	Isca Dumnoniorum	Exeter
	Portus Adurni	Portsmouth
	Londinium	London
Gallia Belgica	Gesoriacum	Boulogne – sur - mer
	Durocortorum	Reims
	Noviomagus	Nijmegen
	Castra Vetera	Xanten
	Atuatuca Tungrorum	Tongeren
	Augusta Treverorum	Trier
	Colonia	Cologne
	Bonna	Bonn
	Mogontiacum	Mainz
	Argentorate	Strasbourg
	Borbetomagus	Worms
	Divodurum	Metz
Gallia Lugdunensis	Condate Riedonum	Rennes
	Aureliana	Orleans
	Augustodunum	Autun
	Portus Namnetum	Nantes
	Geneva	Geneva
	Vesontio	Besançon
	Lugdunum	Lyons

Gallia Viennensis	Burdigala	Bordeaux
	Tolosa	Toulouse
	Narbo	Narbonne
	Massilia	Marseille
	Augustoritum	Limoges
	Cemenelum	Nice
Italia Annonaria	Basilea	Basel
	Civitas Alisinensium	Bad Wimpfen
	Augusta Vindelicorum	Augsburg
	Turicum	Zurich
	Veldidena	Innsbruck
	Mediolanum	Milan
	Castra Regina	Regensburg
	Lauriacum	Enns
	Juvavum	Salzburg
	Aquileia	Aquileia
	Genua	Genua
	Placentia	Piacenza
	Pisae	Pisa
	Ravenna	Ravenna
Italia Suburbicaria	Florentia	Florence
	Roma	Rome
	Aleria	Aleria
	Caralis	Cagliari
	Messana	Messina
	Panormus	Palermo
	Syracuse	Syracuse
	Aternum	Pescara
	Neapolis	Naples
	Brundisium	Brindisi
	Rhegium	Reggio di Calabria
Illyricum	Brigetio	Szony
	Aquincum	Budapest
	Gorsium Herculia	Tác
	Sopianae	Pécs

BARBARIANS AT THE GATES

	Siscia	Sisak
	Mursa	Osijek
	Salona	Solin
	Sirmium	Sremska Mitrovica
	Virunum	Zollfeld
	Carnuntum	Abandoned, between Bratislava and Vienna
	Vindobona	Vienna
	Flavia Solva	Wagna near Graz, Austria
	Claudia Celeia	Celje
Germania	Roskilde	Roskilde
	Slavicus	Slavicus
	Treva	Hamburg
	Teutoburger Wald	Teutoburg Forest
	Lahnau	Lahnau
	Magna Germania	Germany
	Thuringia	Thuringia
	Lipsia	Leipzig
	Casurgis	Prague
Hispaniae	Brigantium	A Coruna
	Caesar Augusta	Zaragoza
	Tarraco	Tarragona
	Felicitas Iulia	Lisbon
	Augusta Emerita	Merida
	Toletum	Toledo
	Valentia	Valencia
	Palma	Palma
	Gades	Cadiz
	Cordoba	Córdoba
	Nova Carthago	Cartagena
	Mons Calpe	Gibraltar
	Tingis	Tangier
Africa	Caesarea	Cherchell
	Saldæ	Bejaïa
	Thamugadi	Timgad
	Hippo Regius	Annaba
	Thevestis	Tébessa
	Carthago	Carthago
	Hadrumentum	Susa
	Leptis Magna	Abandoned, near Al Khums

24. カードの解明 [Card Clarifications]

「蛮族同盟 [Barbarian Allies] (#2)」、「蛮族補助兵 [Barbarian Auxiliaries] (#53 と #82) : 全ての CU は、同じ指揮官と共に置かれなければなりません。除去された CU が異なるスペースから来たら、カード・プレイヤーはこれらのスペースの 1 つを元のスペースとして選択します（距離をカウントして最寄りの指揮官を判定するため）。等距離に複数の指揮官がいたら、カード・プレイヤーが選択します。距離は、AP でカウントされます（常に海上移動を認めます）。

例：3 同盟軍 CU が Durocororum スペース内で除去されます。以下の 2 人の忠誠軍指揮官は、イン・プレイです。: Londinium の Maximus と Cemenelum の Symmachus。Maximus は Gesoriacum から海上移動を使用して Durocororum から 4 AP の移動距離に相当し、Symmachus はやはり Massilia を介して陸上移動を使用して 4 AP の距離です。ローマ軍プレイヤーは、Maximus 又は Symmachus のどちらかと共に 3 忠誠軍 CU を置くことを選択できます。

例：加えて、1 同盟軍 CU が、Londinium から 1 AP 移動相当離れた Porta Adumi スペースから除去されます。ローマ軍プレイヤーは、再びどちらかの指揮官と共に 4 忠誠軍 CU を置くことを選択できます。

「市民民兵 [Citizen Militia] (#16) : 属州首都は、攻囲下にできません。

「敵指揮官の負傷 [Enemy Leader Wounded] (#23) : たとえ相手側が戦闘で追加の指揮官を持っていたとしても、優勢指揮統率 DRM は相手側プレイヤーについて 0 を基準に計算されることになります。

「若き戦士たち [Young Warriors] (#25) : 両蛮族 CU は、同じスペース内に置かれなければなりません。部族マーカーの最寄りの指揮官は、AP で最短経路（海上移動は認められます）を見つけることで判定されます。

「篡奪軍の皇帝 [Usurper Emperor] (#28) : Hispaniae, Britannia, Afrika 内の全ての忠誠軍指揮官が皇帝と共にスタックしていたら、これは「使用可能ではない他の目標」としてカウントし、皇帝と共にスタックしていないいかなる忠誠軍指揮官もカードによって目標となり得ます。

「軍律 [Legionary Discipline] (#32) : は、たとえ相手側が戦闘優越を持っていたとしてもプレイできます。

「篡奪者が部下に殺される [Usurper Killed by his Own Men] (#54) : 戦場スペースの支配は、たとえ要塞化でも変更されます。

「残族への貢物 [Tribute to Barbarians] (#55) : 部族マーカー上又は一致する指揮官に随伴している CU は、それでも襲撃移動のために活性化でき、一致している指揮官は襲撃している CU に随伴できます。

「壁に突入 [Storming the Walls] (#62) : 攻囲のサイ振りの前にプレイしなければなりません。

「蛮族の熱狂 [Barbarian Fervor] (#66) : このカードの戦闘イベントによって受けた追加の損失は、戦闘勝者の判定目的において蛮族プレイヤーに対してカウントしません。

「ローマ軍の最期 [Last of the Romans] (#86) : このイベントのプレイ後、あたかもあなたの指揮官の戦術値が 2 高いものとして指揮統率 DRM を計算します（たとえ指揮官がいなくて 0 であっても）。

「失われた征服 [Lost Conquests] (#91) : 実際に統合された Britanniae と Gallia 内の 1 属州首都が忠誠軍である場合にのみ、5 略奪を獲得します。各属州内の 1 つの属州首都がいまだに忠誠軍の支配下であると、このイベントは効果なしです。

「薄弱無価値 [Weak and worthless] (#95) : 同盟軍 CU は、蛮族軍プレイヤーが使用可能な +2 DRM のために、どちらの陣営にも参加できます。

「ゴート族の永住性 [Gothic Persistence] (#109) : は、永久除去されたマーカーをカウンター内容物へ復帰することを認めます。

25.0 デザイナー・ノート [DesignerNotes]

Barbarians at the Gates は、私のお気に入りゲームの 1 つである *Hannibal : Rome vs Carthage* から多くを借りています。Hannibal（並びにその姉妹ゲーム Sword of Rome）はローマ帝国の勃興を扱い、*Barbarians at the Gates* は西ローマ帝国の衰退を扱います。

ベルギーでは、西ローマ帝国の没落が歴史の授業で大いに議論されました。この出来事は、西ヨーロッパにおけるローマ帝国の没落に焦点が当てられ、もう一方のビザンティン帝国の生存（1453 年まで）は無視されました。したがって、この CDG システムの対象は、西ローマ帝国の没落です。

当初、私はヴァレンティニアヌス I 世（ライン河を越えて攻勢を実施した最後の皇帝）の即位からオドアケルによるロムルス・アウグストゥルス（一般的観点から西ローマ帝国の終焉と見なされます）までゲームを続けようとして計画しました。しかし、ゲームをディベロップしている間に、コンスタンティヌスの継承者たちの間の内戦を扱うため、篡奪者の存在を体系的に使用することに決め、導入ターン A と B を加えました。

皇帝と継承者に関し、この時期に西ローマ帝国を統治した全ての皇帝を使用することは（望むことすら）不可能でした。私は「妥当と思われる」皇帝（すなわち、数年間以上統治し／又は何らかの逸話を残した皇帝たち）を登場させようと試みました。たった 1 年間しか統治しなかった背教者ユニアヌスやヨウィアヌスのような何人かの皇帝は割愛されました。大部分の皇帝は複数の人物で、更には血統の代表者をあらわします。：ヴァレンティニアヌス I 世はヴァレンティニアヌス II 世もあらわし、若きテオドシウスは少数派のホノリウスの下で相対的に安定したことをあらわし、ホノリウスはスティリコ殺害後の西側の政権をあらわすのみならず、甥のヴァレンティニアヌス III 世と彼が 455 年に死んだ後の非力な全ての皇帝たちもあらわします。

同様のことは、非皇帝指揮官にも当てはまります。類似した指揮官たちは、単一のカウンターによってあらわされます。例えば、Theodosius the Elder のカウンターは、この歴史的人物（並びに若きテオドシウス皇帝の父親）のみをあらわすのではなく、帝国後期において才能に恵まれながら資金や支援がなかった軍事指導者たち（高い戦術値と高い主導権値であらわされます）も意味します。ローマ軍の戦略カード・デッキは、当時の多数の重要なローマ軍の将軍や統治者を含み、その大部分は最後には自らの皇帝を篡奪しました。これらのカードは、歴史的に重要な時期よりも前に出現しないことを保証するため正しい波デッキに用意されている一方、その他の無名な歴史対応者たちがゲームの残りについて存在することも意味します（永久除去されない限り）。蛮族指揮官は常に部族の指揮統率をあらわし、ゲームでは最も有名な指導者（たち）によって代表され（もしも殺されたら）類似した個人によって代替されます。大規模な蛮族部族（ゲームでは 3 の増援得点であらわされます）は、全てより知られた王によって代替されます。

Hannibal や Sword of Rome のような一般的な CDG システムでは、活性化した指揮官が要塞化スペースへ移動して続くイムパルスにのみそこを攻囲できるか、又は活性化した指揮官が最初に敵支配下のスペース上に CU を落として続くイムパルスにのみ政治支配を変更できるか、又は変更されていなければなりません。ゲームでは、単一のイムパルスの過程で数か月間が経過し、単一のターンは 10 年間続きます。私は単一のイムパルスで数か月、1 ターンで 10 年という長丁場のゲームでは、このようなイムパルスで達成できる結果を以前の作品よりも大きくしたいと思いました。それ故、アクション・ポイント・システムは、1 ターンに複数の攻囲の試み、カード毎に複数の CU を創出する増援アクション、帝国の縦横にわたって部族全体を再配備できる「ローマが定住地を提供する」のような、非常に影響力が大きいテキストを持ついくつかのイヴェン



トを認めます。アクション・ポイント・システムは、指揮官がいるのに十分な高さの OPs カードがなく、それらを活性化できないという古くからある問題を回避することができ（その主導権値よりも低い OPs 値を持つカードによって、指揮官の活性化を認めることにより）、一定のゲームに提供された OPs 列「解決」の提供も回避できました。

私は *We The People* 又は *Hannibal* で使用された属州と属州支配のシステムに、少し捻りを加えて保持しました。移住している部族に明確な終着点を持たせるため、属州首都を一種の「超」スペースとしました。加えて、プレイヤー毎に複数勢力を持たせることで、プレイヤーの全ての勢力が各属州の支配に貢献する必要性を与えました。

戦闘のバランスをとるため、蛮族部隊が数で勝る一方で、比較的少数のローマ軍部隊が高い戦術値と戦闘優越を介して戦闘に勝利します（CRT の D6 サイ振りでは 10+ がある理由は、大量の DRM のためです）。CRT 上で高いコラムを通して勝利するか、又は損失を「受けて」他日闘うために戻ってくるかのどちらかです。単独のローマ軍 CU（要塞化マーカーを持たない典型的な辺境守備隊）は一特に第一波では十分に戦闘で勝利できますが、通常はそのような戦闘で除去され、ローマ軍プレイヤーの次のイムパルス中に補充しなければなりません。

ただし、蛮族指揮官の高い主導権値により（したがって、1 ターンに複数回活性化させることが困難）、これは蛮族のプレイスタイルを極めて鈍重で扱いにくいものにします。襲撃の機能が加えられた理由はこれです。蛮族の小部隊が境界に穴を穿つのを試みることは（又は存在している穴を常に利用できます）、真に必要とされます。

BARBARIANS AT THE GATES

これは陸上でのことですが、あるとき一人のプレイテスターが自身の部族をヴァイキングに変換し、ガリア、イベリア、イタリアの沿岸全域に移住させました。この機能上の穴を埋めるべく、海上襲撃移動を行うために襲撃している CU に随伴する海上指揮官（すなわち、サクソン、アングレ、ジュート族の指揮官とヴァンダル族の代替指揮官）というコンセプトが生まれました。

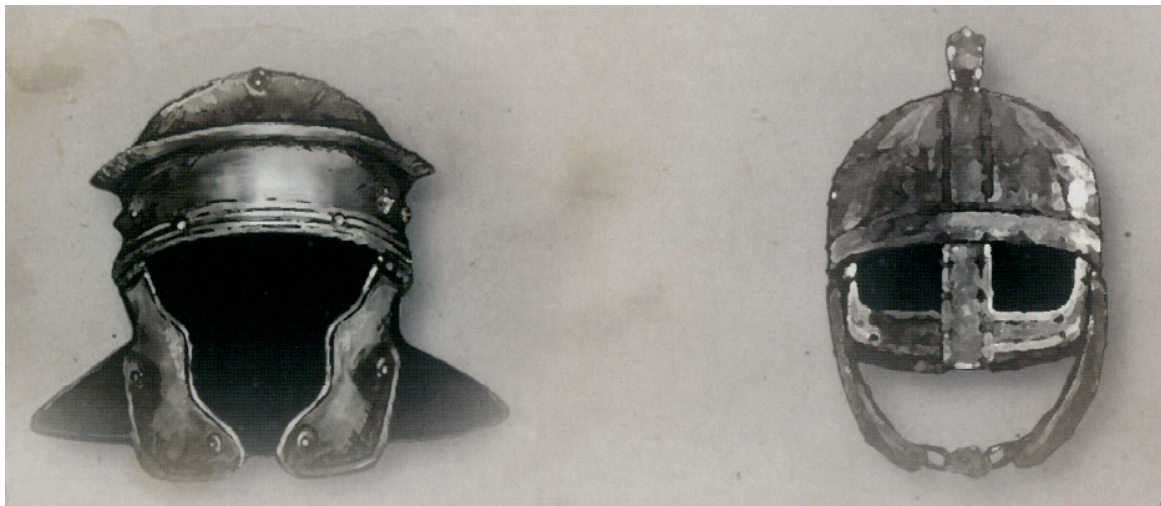
二人プレイヤー用ゲームの制作を望む一方、単に蛮族対ローマ軍の争いにしないことが非常に重要でした。紀元5世紀までに、ローマ軍はほぼゲルマン民族で構成され、しばしば篡奪しているローマ軍将軍と同盟する他の蛮族と闘いました。デザインの主要な目的は、ローマ軍プレイヤーが内部抗争に注視を強いられ、蛮族部族が境界に穴を穿つことを認める機能の追加でした。

ゲームには、蛮族とローマ軍の内部抗争を強制する2つの機能一定住と篡奪（又は、戦略カードのデッキ）が存在します。その特徴のため、これらの両方が揺れ動く潜在性を持ちます。定住は、部族予備の概念によって幾分バランスされます。より多くの領土が蛮族部族によって占められ、「真正な」ローマの活動のために残される選択肢は僅かです。多数の蛮族部族が定住し、最後にはあなたの境界を防衛することになります。篡奪は成功した篡奪アクションによってバランスされます。篡奪勢力があまりにも成功したら（そして多くの領土を奪取していたら）、ローマ軍プレイヤーは単にこの篡奪軍をローマ帝国の新たな指揮官と定め、以前の忠誠軍が叛乱軍に圧倒されて「忠誠軍」の標記を篡奪軍勢力へ移すことを決断できます。それと引き換えに、篡奪軍を破ると（盤上で最後の篡奪軍指揮官が永久除去されることであらわされます）蜂起全体も打ち負かすことも重要でした。

裏を返すと、二人用プレイヤー・ゲームとして、ゲームを迅速にプレイできるようルールの整備を試み、いくつかの些末な点はカットしなければなりません。複数の篡奪者たちは常に互いに支援し、単一のプレイヤーが篡奪軍と蛮族勢力の両者を支配するためにいくつかの機能を絞ることができました。**Barbarian at the Gates** は、最初から楽しく、迅速プレイできるゲームで、その時代の合理的なシミュレーションであることが重要でした。それは成功したと考えます。

Barbarian at the Gates を楽しんでください！

2020 年、Atuatuca Tungrorum（近郊で）、Kris



THE DECLINE AND FALL OF THE WESTERN ROMAN EMPIRE 337 – 476



BARBARIANS AT THE GATES



CREDITS

GAME DESIGN

Kris Van Beurden

GRAPHIC DESIGN

Shayne Logan

BOOK LAYOUTS

Bill Morgal

COMPASS LOGO BANNER

Brien Miller

COMPONENT PROOFING

Stan van der Velden

CORE PLAYTESTING

Tâm Dang Vu, Severijn De Wilde,
Eddy Sterckx, Bart Van Beurden

PRODUCTION

Ken Dingley and Bill Thomas for
Compass Games, LCC

参考文献

History of the Decline and Fall of the Roman Empire, by Edward Gibbon

How Rome fell, by Adrian Goldsworthy

The Fall of the Roman Empire: A New History of Rome and the Barbarians, by Peter Heather

The Fall of the Roman Empire by Michael Grant