

ROMA VICTRIX

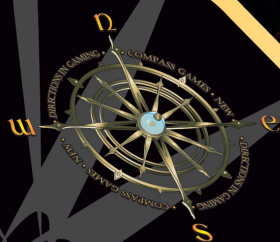
CAMPAIGNS IN THE ROMAN WORLD



RULES OF PLAY

Compass Games

New Directions in Gaming



日本語解説書



[1.0] はじめに	[9.0] 新ユニットのそう出と再建セグメント	[13.0] 蛮族地
[1.1] ゲーム・スケール	[9.1] 新ユニットの生産と再建の手順	[13.1] 匿名蛮族マーカー
[2.0] 一般的なプレイの過程	[9.2] 新ユニットの生産、再建、維持表	[13.2] 蛮族戦士団ユニットの構成
[3.0] ゲーム内容物	[9.3] 艦隊の変換	[13.3] カラの蛮族地地方／匿名蛮族マーカー
[3.1] ゲーム内容物の目録	[9.4] 活性小勢力新ユニット生産と再建の手順	[14.0] イベント・カード
[3.2] ゲーム・マップ	[9.5] 活性蛮族大勢力新ユニット生産と再建の手順	[14.1] イベント・カードの獲得と使用
[3.3] 指揮官	[9.6] パルティアとペルシャ活性大勢力の新ユニット生産と再建の手順	[14.2] イベント・カードの説明
[3.4] 陸上と海上ユニット		[15.0] 選択ルール
[3.5] マーカー		[15.1] プレイのシークエンス：主導権の判定と指揮官の引き
[3.6] カード		[15.2] 全大勢力のための収入の徴収、補給、維持
[3.7] プレイヤー補助		[15.3] 指揮官：全指揮官の新ユニット生産許可
[3.8] 大勢力と小勢力		[15.4] 指揮官：無名 L-1 指揮官の撤去
[3.9] 基本用語の定義		[15.5] 指揮官ディスプレイ・カード
[4.0] プレイのシークエンス	[10.0] 地域、地方、首都	[15.6] 陸上ユニット：少数ユニット・タイプの使用
[4.1] ゲーム・ターン	[10.1] 地域と地方の支配	[15.7] 小勢力：首都
[4.2] プレイのシークエンスのアウトライン	[10.2] 地方の征服	[15.8] イベント・カード：イベント・カード獲得の変更方法
[4.3] ゲームの長さ	[10.3] 首都	[16.0] ソリテア・ルール
[4.4] 勝利目的	[10.4] 攻囲戦闘	[16.1] ソリテア・セットアップ
[4.5] 勝利判定	[10.5] 守備隊マーカー	[16.2] イベント・カード
[5.0] オペレーション・フェイズ	[10.6] リメス・マーカー	[16.3] 略奪
[5.1] 指揮官活性化	[10.7] 略奪マーカー	[16.4] ソリテアのプレイのシークエンス
[5.2] 陸上移動	[11.0] 蛮族同盟と従属国	[17.0] 追加／ヴァリエント・カウンター
[5.3] 陸上戦闘	[11.1] 蛮族同盟	[17.1] 重装騎兵
[5.4] 陸上移動の迎撃	[11.2] 従属国	[17.2] 首都
[5.5] 戦闘前撤退	[12.0] ペルシャの地域	[17.3] 小勢力としてのトラキア
[5.6] 海上移動	[12.1] ペルシャ地域の地方	[17.4] ローマ街道
[5.7] 海上戦闘	[12.2] パルティア／ペルシャの叛乱と内戦	
[5.8] 海上移動の迎撃		
[5.9] 海上輸送		
[6.0] スタッキング		
[7.0] 収入の徴収セグメント		
[8.0] 補給と維持セグメント		
[8.1] 維持の手順		
[8.2] 非補給下のローマ軍ユニット		
[8.3] 非補給下の非ローマ軍ユニット		
[8.4] 孤立状態のユニット		

解明

[3.62]

合計 89 枚の地方カードがあります。デッキには 7 枚の訂正カードが含まれるので、オリジナルのカードと差し替えてください。

[3.9]

マーカーの定義「野戦軍 [“Field Army”]」に関して無視します。これらは Roma Victrix では使用されません。

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

Roma Victrix は、シナリオ基準のグランド戦略ボード・ゲームで、紀元前 218 年から紀元後 562 年までのローマ史時代中の歴史的、仮想の闘争を再現します。

[1.1] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

各ゲーム・ターンは、ある年全体の軍事的、政治的出来事をシミュレートし、各シナリオは（潜在的な）複数年期間の戦争を描写します。歩兵ユニットは、軍団歩兵 [Legions] (LGN)、重装歩兵 [Heavy Infantry] (HI)、補助兵 [Auxilia] (AUX)、蛮族歩兵 [Barbarian Infantry] (BI) から構成され、それぞれほぼ 5,000 人の兵士をあらわします、騎兵 [Cavalry] (CAV) ユニットの、ほぼ 2,500 騎の兵士と馬をあらわします。各艦隊ユニットは、ほぼ 50 隻の艦船をあらわします。

[2.0] 一般的なプレイの過程
[GENERAL COURSE OF PLAY]

Roma Victrix は、2～6 人のプレイヤーによってプレイできます（2つのシナリオは、ソリティア・プレイに適しています）。各プレイヤーは活性大勢力（ローマと非ローマ）をあらわし、ローマ帝国とその近隣の闘争を行っている地域 [Regions] と地方 [Provinces] を支配します。シナリオは連続したゲーム・ターンでプレイされ、各活性大勢力のための個別プレイヤー・ターンを含みます。自軍プレイヤー・ターンのオペレーション・フェイズ中、手番プレイヤーは自軍の陸上と海上ユニットを移動させ、地理的目標を獲得し、収入基盤を増加、維持し、敵対する軍事戦力と収入基盤を減少させる目的のため、戦闘で敵部隊と交戦します。

[3.0] ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

[3.1] ゲーム内容物の目録

[GAME COMPONENT INVENTORY]

Roma Victrix の一式は、以下を含みます。:

- ・ 1 冊のルールブック
- ・ 1 冊のシナリオ小冊子
- ・ 1 枚の 22"×34"厚紙マップ
- ・ 10 シートの 9/16"カウンターとマーカー
- ・ 2 つのカード・デッキ（1 つのイベント、1 つの地方）
- ・ 6 枚の大勢力ディスプレイ
- ・ 2 個の六面体サイコロ

もし、いずれかの部品が欠損していたら、以下に接触してください。:

Compass Games, LLC
PO Box 278
Cromwell, CT 06416
Phone : (860) 301-0477
E-mail : Support@compassgames.com

オンライン・ゲーム・サポートが使用可能です。Web 上で訪問してください。: <https://www.compassgames.com>。
Compass Games online に到達するため、URL 又は QR も使用できます。:

<https://linktr.ee/compassgames>



[3.2] ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

ゲーム・マップは地中海世界をあらわし、陸上と海上ユニットが機動する競技エリアです。

[3.21] 地方と地域 [Provinces and Regions]

ゲーム・マップ上の陸上エリアは、ローマ世界と近隣エリアを構成する様々な領域をあらわしている地方と地域に分割されます。地方の名称は、小さな黒文字で記載されます。各地方は、地域と呼ばれる広大なエリアの一部です。地域の名称は、大きな赤文字で記載されます。地域の境界は、地域の収入値を表示する 1～3 つのコインを持ちます。金のコインは、「1」～「3」範囲の収入値を持ちます。単一の銀のコインは、「0」の収入値を持ちます。

[3.22] 通過不能の地域と地方 [Impossible Regions and Provinces]

アラビア [Arabia]、ガエトゥリア [Gaetulia]、ガラマンティア [Garamantia]、ノバディア [Nobadia]、サルマティア [Sarmatia]、スキシア [Scythia] は、通過不能エリアです。これらの地域は、蛮族襲撃と侵攻の集結地として機能できますが、地上ユニットはこれらの地域に進入又は通過ができません。この禁止は、退却にも適用します。もし陸上ユニットが陸上戦闘の結果として通過不能エリア内へ退却せざるを得なければ、そのユニットは代わりに除去されます。

例: *Arabia Petraea* 地方内の陸上戦闘ユニットは、*Babylonia* の地方に到着するために *Arabia Magna* 地方内に移動又は通過ができません。ただし、*Arabi* 騎兵戦隊ユニットは、*Arabia Magna* 内から開始して、*Arabia Magna* に隣接するいずれかの地方に移動して攻撃できます。

[3.23] 海峡 [Straits]

海峡は、小さな水面によって分断された2つの地方間の狭い横断地点で、マップ上の円によってあらわされます。海峡は、陸上と海上エリアとして同時に機能します。以下が海峡です。:

1. バエティカ [Baetica]ーティンギタナ [Tingitana] (ヘラクレスの柱)
2. アプリア [Aplia]ーシキリア [Sicilia] (メッシナ海峡)
3. トラキア [Thracia]ービテュニア [Bithynia] (ボスフォラス)
4. トラキア [Thracia]ーアジア [Asia] (ダーダネルス)



海峡の例

海峡越えの陸上移動 [Land Movement across Straits]

付属陸上部隊を持つ活性化指揮官は、海上輸送を使用することなしで海峡に進入して越えることができます。活性化指揮官は、海峡に進入するために1オペレーション・ポイントを消費しなければなりません。これに関して、海峡は個別陸上移動エリアとして事実上機能します。もし敵の陸上ユニットが海峡を占めると、活性化指揮官が海峡越えの移動を継続する前に陸上戦闘が発生しなければなりません。もし敵の海上ユニットが海峡内に位置すると、陸上部隊は海峡を越えることができません。

海峡を通過する海上移動 [Sea Movement through Straits]

海峡によって分割された海上エリア間の通過を試みている付属海上ユニットを持つ活性化指揮官は、最初に海峡内に進入してその移動のために1オペレーション・ポイントを消費しなければなりません。これに関して、海峡は個別海上エリアとして効果的に機能します。もし敵の海上ユニットが海峡を占めると、活性化指揮官とその海上ユニットが海峡越えの移動を継続できる前に海上戦闘が発生しなければなりません。もし敵の陸上ユニットが海峡を占めると、海峡を越える海上移動は影響を受けません。

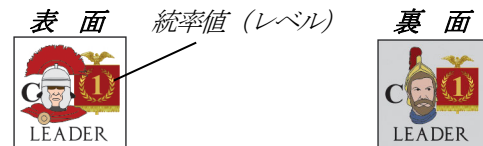
ボスフォラスとダーダネルスの両海峡を通過する海上移動 [Sea Movement through both the Bosphorus and Dardanelles]

マレ・アイガイウム (エーゲ海) [Mare Aegaeun] とポントゥス・ユークサイナス (黒海) [Pontus Euxinus] (W) 間 (逆もまた同様) の移動を試みている、付属海上ユニットを持つ活性化指揮官は、ボスフォラス [Bosporus] とダーダネルス [Dardanelles] の両方内を移動通過しなければなりません。活性化指揮官は、これらの各海峡について1オペレーション・ポイントを消費しなければなりません。ボスフォラスとダーダネルス (マルマラ海) 間に位置する海上エリアについて、進入するために海上ユニット又はオペレーション・ポイントの消費を要求されません。換言すると、海上ユニットはボスフォラス海峡からダーダネルス海峡へ直接移動し、逆も又同様です。海峡通過を司る他の全てのルールは、ボスフォラスとダーダネルスに適用されます。

[3.3] 指揮官 [LEADERS]

指揮官カウンターは、*Roma Victrix* 内での貴族、政治家、軍事司令官及び蛮族首長をあらわします。各指揮官カウンターは、表面にローマ軍指揮官及び裏面に蛮族指揮官のイメージを示します。各カウンターは、識別のための文字と指揮官の統率値についての数字も持ちます。陸上と海上のユニットは、もし付属したら、オペレーション・セグメント中に活性化指揮官の統率下でのみ移動できます。

[3.31] 指揮官統率値 (レベル) [Leader Command Rating]



各指揮官は、「1」から「4」の範囲の統率値 (「レベル」とも呼ばれる) を持ち、これはその指揮統率能力、カリスマ性、戦術的、戦略的技能をあらわします。指揮統率値は、現行オペレーション・フェイズについて使用可能なオペレーション・ポイント並びに陸上と海上戦闘についてのサイの目修正を判定するためにも使用されます。

[3.32] 最高指揮官 [The Supreme Leader]

最高指揮官は、ある勢力の最上級指揮官で、シナリオ・セットアップ・チャート上に赤字で強調されて表示されます。

- ・ローマ軍大勢力については、最高指揮官は執政官 [Consul]、前執政官 [Proconsul]、独裁官 [Dictator]、将軍 [General]、皇帝 [Emperor] をあらわし得ます。
- ・非ローマ軍勢力については、最高指揮官は王 [King]、女王 [Queen]、将軍 [General] をあらわし得ます。
- ・パルティア軍とペルシャ軍については、最高指揮官は大王 [Great King] 又はシャーハンシャ [Shahanshah] をあらわします。
- ・蛮族勢力については、最高指揮官は王 [King]、首長 [Chieftain]、その他の軍閥 [warlord] をあらわし得ます。

最高指揮官は統率値を持ち、他の指揮官と同様に機能します。最高指揮官は活性化、移動と戦闘のために陸上及び海上ユニットの付属、戦闘の不利な結果を被り得ます。

大勢力の最高指揮官は、その活性化大勢力が使用可能な、**いずれかの**新たな陸上又は海上ユニットを生産できます。大勢力の最高指揮官は、やはり以前に除去された陸上と海上ユニットを補充し、戦闘によって以前に減少した陸上と海上ユニットを再建できます。

各シナリオで、いずれかの勢力の最高司令官は赤字で列記されます。プレイされるシナリオに依存して、最高司令官の損失は勢力の崩壊結果になり得ます。いくつかのシナリオは、他の指揮官が最高指揮官として後を継ぐことを認め、この場合に影響下勢力は崩壊しません。

ROMA VICTRIX

[3.33] その他の指揮官 [Other Leaders]

活性化大勢力に属している他の全ての指揮官は、新たな補助兵と艦隊ユニットのみを生産し、以前に除去された陸上と海上ユニットを補充し、以前に戦闘によって減少した陸上と海上ユニットを再建できます。

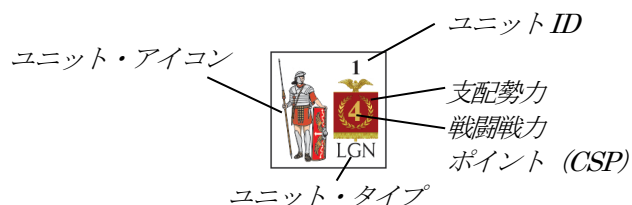
[3.34] 指揮官の死傷 [Leader Casualties]

指揮官は、以下の状況の結果としてのみ除去（プレイから取り去る）されます。:

- 友軍の陸上又は海上ユニットを伴わない指揮官を含む地方に敵部隊が進入するとき；
- ある指揮官に付属する全ての友軍の陸上と／又は海上ユニットが、陸上又は海上戦闘の結果として除去されたとき。
- 指揮官が陸上又は海上戦闘の結果として敗北し、その戦闘の後で所有しているプレイヤーが1d6の「1」を振るとき。

[3.4] 陸上と海上ユニット [LAND AND NAVAL UNITS]

Roma Victrix には、異なる6色の同一のプレイヤー・ユニット・カウンター・シートが6枚あります。各プレイヤーは、各シナリオで自身の部隊又は勢力をあらわすため1枚のカウンター・セットを選択します。各プレイヤーのユニット・カウンター・シートは、以下で述べるごとくいくつかのタイプの陸上と海上ユニットを含みます。



	表面	裏面
軍団歩兵 (LGN)		
重装歩兵 (HI)		
補助兵 (AUX)		
蛮族歩兵 (BI)		
騎兵 (CAV)		

艦隊 (Fleet)



[3.5] マーカー [MARKERS]



[3.51] ゲーム・ターン・マーカー

[Game-Turn Marker]

ゲーム・ターン・マーカーは、プレイしているシナリオの現行ゲーム・ターンを記録するために使用されます。



[3.52] 主導権マーカー [Initiative Markers]

各プレイヤーは、自身の色の主導権マーカーを1枚持ちます。各ゲーム・ターンの開始時、各プレイヤーは自身の主導権マーカーを不透明容器内に入れます。自軍プレイヤー・ターンを実施する最初のプレイヤーを判定するため、1枚のマーカーを見ないで引きま



[3.53] 首都マーカー [Capital City Markers]

大部分の大小勢力は、プレイしているシナリオによって指定された特定地方内に位置する首都マーカーを持ちます。首都は、[4] CSPs の完全戦力と[2]の減少戦力を持ちます。首都の CSPs は、防御目的のみです。首都は、攻囲戦闘によってのみ攻撃されて奪取され得ます（事項 10.4 を参照）。

大勢力の国庫は、常にその首都とともに位置します。各プレイヤーは、プレイヤーのユニット・カウンター・シート内に用意された様々な首都マーカーで代用すべきです（事項 17.2 を参照）。もし大勢力が列記された首都を持たなければ、大勢力の最高指揮官は首都の役割として機能します。



[3.54] 守備隊マーカー [Garrison Markers]

守備隊マーカーは、各大勢力プレイヤーの色について使用可能で、それぞれの大勢力プレイヤーの支配下地方を識別するために使用されます。守備隊マーカーは、1 CSP の防御戦力（のみ）を持ちます。ある地方は、1枚のみの守備隊マーカーを含むことができます。



[3.55] 従属／同盟マーカー

[Client / Ally Markers]

従属／同盟マーカーは、各大勢力プレイヤーの色で可能で、プレイしているシナリオに従い、従属又は大勢力の同盟である小勢力を識別するために使用されます。

ROMA VICTRIX



[3.56] 不明蛮族マーカー

[Barbari Incognita Makers]

不明蛮族マーカーは、プレイしているシナリオによって指定される各蛮族地方内に表面を伏せて置かれます。蛮族の地方が活性化されるととき（カード・プレイ又は敵対勢力による侵攻の結果として）、その地方内のいかなる不明蛮族マーカーも裏返され、そこに置かれる戦士団（蛮族歩兵／騎兵ユニット）の数をあらわす「1」から「10」までの範囲の数字を明らかにします（事項 13.1 を参照）。



[3.57] 略奪マーカー [Pillage Markers]

略奪マーカーは、敵部隊によって略奪されている地方を識別するために使用されます。略奪マーカーを含んでいる地方は収入を生み出させず、陸上と海上ユニットを生産又は補充するためにも使用できません。略奪マーカーは、新たな各ゲーム・ターンの開始時に「5」又は「6」のサイの目を取り去られます。



[3.58] リメス・マーカー [Limes Markers]

リメス・マーカーは、ローマ軍の国境障地（道路、壁、防塁、監視塔等）をあらわします。150 AD 後に開始する全てのシナリオにおいて、リメス・マーカーは完全戦力で「2」及び半減戦力で「1」の数値を持ち、いずれかの非ローマ帝国地方の境界上に置かれます。リメス・マーカーは、以下の2つの目的に機能します。:

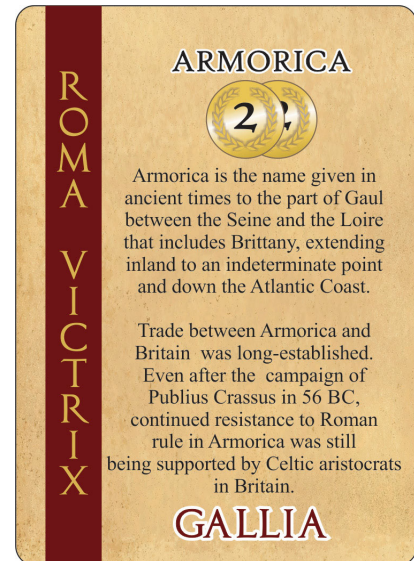
1. リメス・マーカーは、その現行戦力に一致する数のオペレーション・ポイントを、それらが位置する地方に進入する移動コストに加えることで、非ローマ軍陸上戦闘ユニットの移動を妨げ、しかも
2. リメス・マーカーは、非ローマ軍陸上戦闘ユニットによって攻撃されるときに、その現在の戦力に一致する戦闘戦力ポイントの数を地方の防御に加えます。

[3.6] カード [CARDS]

[3.61] 地方カード [Province Cards]

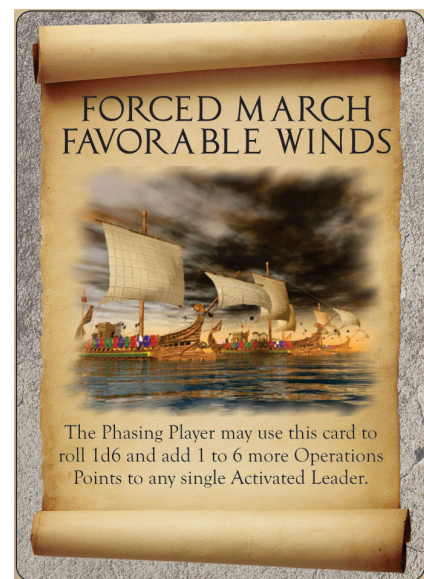
89 枚の異なる地方カードがあり、地方の所有や様々な大勢力による支配を管理することを補助し、収入徴収の計算の迅速化と簡易化のためプレイヤー諸氏によって使用されます。各地方カードは地方の名称を表示し、その収入値と地方が位置する地域を伴います。各シナリオの開始時、大勢力が所有する各地方に従って各プレイヤーに割り当てられます。ある地方が征服されるか又は持ち主を変更したら、一致する

地方カードはその地方を獲得した、大勢力を支配しているプレイヤーに与えられます。



[3.62] イベント・カード [Event Cards]

21 枚の異なるイベント・カードがあり、プレイヤー諸氏がゲームの過程（及び成果）に影響を与え得る特別なアクションを実行するために使用できます。イベント・カードは、事項 14.0 に列記されて述べられます。



[3.7] プレイヤー補助 [PLAYERAIDS]

[3.71] 大勢力ディスプレイ・マット [Major Power Display Mat]

大勢力ディスプレイ・マットは、以下の特徴を含みます。:

- a. 国庫記録欄は、1、10、100 の単位で収入を記録するために使用されます。

- b. ゲームで使用される様々なユニットの生産、再建、維持のコストを列記する「新ユニットの生産、再建、維持表」(事項 9.2)。
- c. 指揮官ディスプレイは、特定の指揮官に付属する陸上ユニットについてマップ外保持ボックスを提供することで、マップ上のユニット密度、スタッキング、潜在的な混雑を減少させるために使用されます。:
- d. 現在イン・プレイでない大勢力に属している様々なユニット・タイプについての保持ボックス。**訂正**: 完全戦力の騎兵ユニットは、大勢力ディスプレイ・マット上で 3 CSPs を持つと表示されていますが、完全戦力の騎兵ユニット・カウンターは 2 CSPs のみを持ち、半減戦力で 1 CSP に減少します。

[3.72] パーセンテージ表 [Percentage Table]

パーセンテージ表は、このルール小冊子の最終頁上に含まれ、損耗と戦闘損失計算の早見表です。

[3.73] 指揮官ディスプレイ [Leader Display]

指揮官ディスプレイは、特定の指揮官に付属する陸上ユニットについてマップ外保持ボックスを提供することで、マップ上のユニット密度と混雑を減少させるために使用されます。

[3.8] 大勢力と小勢力 [MAJOR AND MINOR POWERS]

[3.81] 大勢力 [MAJOR POWERS]

大勢力は、ゲーム・マップ上に領土（地方又は地域）を有し、陸上と／又は海上ユニットを持つ国家です。更に、大勢力は以下のごとく定義されます。:

[3.82] 活性大勢力 [Active Major Powers]

活性大勢力は、プレイヤーによって支配される大勢力です。あるプレイヤーは、通常は 1 つの活性大勢力を支配します。活性大勢力のみが収入を徴収し、新たな陸上と海上ユニットの生産、減少状態又は除去ユニットの再建（補充）、存在しているユニットの維持のために消費します。

活性大勢力とは、以下のいずれかです。:

1. ローマ（共和国 [the Republic]、帝国 [Empire]、東ローマ帝国 [Eastern Roman Empire]、西ローマ帝国 [Western Roman Empire] 等）又はいずれかのローマ派閥（カエサル [Caesar]、クラッスス [Crassus]、ポンペイウス [Pompeius] 等）
2. 非ローマの共和国、王朝 [Kingdom]、帝国（アイギュプトス [Aegyptus]、アルメニア [Armenia]、カルタゴ [Carthage]、マケドニア [Macedonia]、パルミラ [Palmyra]、パルティア [Parthia]、ペルシャ [Persia]、ポントス [Pontus]、セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]）
3. 蛮族 [Barbarian Tribe] 又は王朝（ダキア [Dacia]、フランク [Franci]、ガリア [Gallia]、フン [Hunni]、西ゴート [Visigothi] 等）

[3.82] 活性パルティア、ペルシャ、蛮族大勢力

[Active Parthian, Persian, and Barbarian Major Powers]

活性パルティア、ペルシャ、蛮族大勢力は、収入の徴収或

いは新たなユニットの生産又は存在しているユニットの維持に支払うための収入ポイントを消費しません。

[3.84] 中立大勢力 [Neutral Major Powers]

いくつかのシナリオは、中立の大勢力を列記します。これらは、シナリオの開始時にプレイヤーによって支配されない大勢力です。中立大勢力は、収入の徴収或いは新たなユニットの生産又は存在しているユニットの維持に支払うための収入ポイントを消費しません。中立大勢力は、その中立性が破られるまで又はプレイのために活性化されない限り、プレイのためにセットアップされません。

中立大勢力は、もし他の活性大勢力、同盟小勢力、イベント・カードのプレイを通してその中立性が破られたら、他の大勢力の支配下で活性大勢力になり得ます。この場合、他のいずれかの活性大勢力として機能し始め、破られた中立大勢力の首都から最も離れた首都のプレイヤーによって支配されます。もし首都が等距離の複数プレイヤーに属していたら、各プレイヤーは 1d6 を振り、より高いサイの目を出したプレイヤーが破られた中立勢力の支配を獲得します。

活性大勢力の陸上又は海上ユニットが中立大勢力の領土に進入するか、又はその中立大勢力に属している陸上又は海上ユニットを攻撃するとき、その大勢力の中立性は破られたと見なされます。

[3.85] 小勢力 [Minor Powers]

小勢力には、蛮族同盟、従属国、中立小国家を含みます。小勢力は、収入の徴収或いは新たなユニットの生産又は存在しているユニットの維持に支払うための収入ポイントを消費しません。

[3.86] 蛮族同盟 [Barbarian Allies]

蛮族同盟は、活性大勢力の友軍並びにときにはそれらによって支配される小勢力です。（注釈：蛮族小勢力の詳細については、事項 11.1 を参照）。

[3.87] 従属国 [Client States]

従属国は、活性大勢力の友軍並びにときにはそれらによって支配される小勢力です。（注釈：従属国の詳細については、事項 11.1 を参照）。

[3.88] 中立小勢力 [Neutral Minor Powers]

いくつかのシナリオは、シナリオの開始時に活性大勢力によって支配されない中立の小勢力を列記します。中立小勢力は、もしその中立性が破られるか又はイベント・カードのプレイを通して、活性化して活性大勢力の支配下になり得ます。小勢力の中立性は、活性大勢力の陸上又は海上ユニット（又はその活性大勢力によって支配された同盟又は従属国

ROMA VICTRIX

のそれ) がその中立小勢力の地方に進入するか又は属している陸上又は海上ユニットを攻撃したときに破られたと見なされます。中立小勢力は、収入の徴収或いは新たなユニットの生産、撃破ユニットの補充、存在しているユニットの維持に支払うための収入ポイントを消費しません。中立大勢力の支配は、破られた中立大勢力と同じ方法で判定されます。

[3.9] 基本用語の定義 [DEFINITIONS OF BASIC TERMS]

1d6 : 1 つの標準六面体サイ。

活性化指揮官 [Activated Leader] : プレイヤーの活性化指揮官は、現行オペレーション・フェイズ中に移動と戦闘に従事できます。

活性大勢力 [Active Major Power] : 活性大勢力とは、プレイヤーによって支配された大勢力です。中立大勢力は、活性化するまでいかなるプレイヤーによっても支配されません。

活性小勢力 [Active Minor Power] : 活性小勢力とは、活性大勢力を支配するプレイヤーによって支配された小勢力です。中立小勢力は、いかなるプレイヤーによっても支配されません。同盟と従属国は、常に小勢力です。

同盟 [Ally] : 同盟とは、同盟して大勢力によって支配された小勢力です (通常は蛮族)。同盟は、大勢力プレイヤーが同盟ユニットで移動と戦闘を実施するため、その大勢力によって各ターンに活性化に成功しなければなりません。同盟は、もし大勢力プレイヤーが 1d6 を振り、サイの目が大勢力プレイヤーに属している最高指揮官の統率値以下であると、活性化に成功します。

補助兵 [Auxilia] : 補助兵とは、ほとんど武装していない軽歩兵 (散兵、弓兵、投石兵等) です。

蛮族地 [Barbaricum] : 蛮族地とは、これらの地域と地方から構成され、特定シナリオの開始時に大勢力 (ローマ又は非ローマ) 又は他の文明化勢力又は従属国の支配外に位置します。

不明蛮族マーカー [Barbari Incognita Markers] : 不明蛮族マーカーは、蛮族地の地方内に置かれ、プレイしているシナリオに従って、その地方内の防御部隊の戦力を判定するために使用されます。

首都 [Capital City] : 首都は、大勢力プレイヤーの政治的、経済的な中枢センターをあらわします。首都マーカーは、プレイしているシナリオに従って、大勢力プレイヤーの地方内に置かれます。各シナリオで、大勢力プレイヤーの首都が位置する地方は、赤文字で列記されます。

騎兵 [Cavalry] : 騎兵とは、馬の背に跨がった戦士です。

従属国 [Client State] : 従属国とは、活性大勢力の同盟並びにときにはそれらによって支配される小勢力 (通常は王朝) です。従属国は、大勢力プレイヤーがそのユニットで移動と戦闘を実施するため、活性大勢力プレイヤーによって活性化に成功しなければなりません。従属国は、もし活性大勢力プレイヤーが 1d6 を振り、サイの目が活性大勢力プレイヤーに属している最高指揮官の統率値以下であると、活性化に成功します。

戦闘サイの目修正 (DRM) [Combat Die-Roll Modifier] : 戦闘サイの目修正とは、参加した指揮官の統率値の比較、相手側部隊の合計 CSPs、これらの部隊の 1 つが騎兵優越を持つか否かを基準とした数字です。全ての戦闘サイの目修正は、蓄積します。

高い戦闘サイの目修正自体から、相手側の低い戦闘サイの目修正を差し引きします。結果は、自身のサイの目に加える (敵部隊に与える損害のパーセンテージを増加させる) 又は相手側のサイの目から差し引く (自軍部隊が受ける損害のパーセンテージを減少させる)、又はいずれかの組み合わせを行うことができる合計数です。各サイの目修正は、損害の数を 10% ずつ増減させます。

戦闘戦力ポイント (CSP) [Combat Strength Point] : 戦闘戦力ポイントとは、陸上ユニット、艦隊ユニット、首都の攻勢と防御の能力を定量化したものです。

支配 (地方) [Control (Province)] : 地方の支配とは、地方の単独所有を持つものとして定義されます (すなわち、地方内に他の勢力に属している陸上ユニットがない)。

支配 (地域) [Control (Region)] : 地域の支配とは、その地域内の合計地方数の過半数の所有を持つものとして定義されます。

艦隊 [Fleet] : 艦隊とは、ほぼ 50 隻の艦船をあらわしている海上ユニットです。艦隊は、海上移動の機能として陸上ユニットを運ぶ (海上輸送) ために使用されます。「海上」ユニットと「艦隊」ユニットの用語は、交換可能です。

重装歩兵 [Heavy Infantry] : 重装歩兵は、槍と／又は剣を装備した武装徒歩兵です。ホプリテス [Hoplite] 又はファランクス [Phalanx] タイプの歩兵は、重装歩兵の二例です。

島嶼地方 [Island Provinces] : バレアレス諸島 [Balears]、コルシカ [Corsica]、クレタ [Creta]、キプロス [Cyprus]、ロードス [Rhodus]、サルディニア [Sardinia]、シキリア [Sicilia] は、島嶼地方です。

孤立状態 [Isolated] : 陸上又は海上ユニットは、もし補給と維持セグメント中に、友軍首都まで敵の陸上と海上ユニットに

ROMA VICTRIX

よって占められていない地方や海上エリアを通して補給路をたどれなければ孤立状態です。孤立状態の陸上と海上ユニットは、損耗について 1d6 を振らなければなりません（事項 4.2 と 8.4 を参照）。

陸上ユニット [Land Units]：陸上ユニットには、軍団歩兵 [Legions]、重装歩兵 [Heavy Infantry]、蛮族歩兵 [Barbarian Infantry]、補助兵 [Auxilia]、騎兵 [Cavalry] ユニットの含まれます。

指揮官 [Leaders]：指揮官は、大又は小勢力の君主、政治家、軍事司令官をあらわし得ます。指揮官は活性化させることができ、陸上と海上ユニットを移動させるために使用されます。

指揮官統率値 [Leader Command Rating]：指揮官統率値は、特定指揮官の軍事的技能や能力の定量化です。指揮官統率値は、オペレーション・フェイズ中に使用可能なオペレーション・ポイントの合計数を判定し、陸上と海上戦闘の結果を修正するために使用されます。

軍団歩兵 [Legion]：軍団歩兵とは、優秀なローマ軍重装歩兵ユニットです。軍団歩兵は、A.D.3 世紀後半になるまでローマ軍の屋台骨を形成しました。

大勢力 [Major Power]：大勢力は、ゲーム・マップ上で領土（地域と地方）を有し、陸上と／又は海上ユニットを持ちます。大勢力は、ローマ（又はローマ派閥）、非ローマ王朝、蛮族、王朝です。ある活性大勢力は、あるプレイヤーによって支配されます。中立大勢力は、活性化するまでいかなるプレイヤーによっても支配されません。

マーカー [Markers]：マーカーは、指揮官、陸上ユニット、海上ユニット、首都ではない競技用駒です。不明蛮族、従属、ゲーム・ターン、守備隊、リメス、略奪は、マーカーの例です。

小勢力 [Minor Power]：小勢力は、大勢力よりも戦力と影響力が少ない勢力です。小勢力は、ローマ（又はローマ派閥）、非ローマ王朝、蛮族、王朝です。小勢力は、活性化又は中立になり得ます。活性小勢力は、活性大勢力を支配するプレイヤーによって支配される小勢力です。中立小勢力は、プレイヤーによって支配されません。同盟と従属国は、常に小勢力です。

海上ユニット [Naval Units]：海上ユニットは、艦隊ユニットです。艦隊は、海上移動の機能として陸上ユニットを運ぶ（海上輸送）ために使用されます。「海上」ユニットと「艦隊」ユニットの用語は、交換可能です。

オペレーション・ポイント (Ops) [Operations Points]：オペレーション・ポイントは、指揮官の統率値と 1d6 結果の合計に相当します。オペレーション・ポイントは、移動ポイントと同義です。オペレーション・ポイントは、それらを生産し

たプレイヤー・ターンのオペレーション・フェイズ中にのみ存在します。これらは現行オペレーション・フェイズ中に消費されなければならず、1つのプレイヤー・ターンから次のそれへと留保又は蓄積できません。

手番プレイヤー [Phasing Player]：手番プレイヤーとは、オペレーション・フェイズを実施しているプレイヤーです。手番プレイヤーは、活性プレイヤーとも呼ばれます。

勢力 [Power]：勢力とは、マップ上でそれに付属する指揮官、陸上又は海上ユニットを伴う 1 つ以上の地方を支配する、政治的、領土的な存在です。3 タイプの勢力があります。：ローマ勢力（又はローマ派閥）、非ローマの王朝、蛮族或いは王朝。ある勢力は、活性又は中立大勢力、活性又は中立小勢力、大勢力の同盟又は従属国となり得ます。

地方 [Province]：地方は、明灰色の境界によって区分される陸上エリアです。地方は、一般的には地域の分割です。シナリオ・チャートでは、地方名の最初の文字は大文字で、その後小文字が続きます。地方の支配は、地方の単独支配を持つこととして定義され、その地方内に他のいずれかの勢力に属している陸上ユニットがないことを意味します。

地域 [Region]：地域は、黒い太線によって区分される連結地方の集まりです。シナリオ・チャートには、地域名が全て大文字で列記されます。地域の支配は、その地域内にある過半数の地方の単独所有を持つこととして定義されます。

収入 [Revenue]：活性大勢力は、統合経済フェイズの収入徴収セグメント中に収入ポイントを集めます。徴収量は、活性大勢力によって支配と占領された地方の収入値が基準です。徴収されて蓄積した収入は、活性大勢力の国庫記録欄上に記録され、新たな陸上と海上ユニットの生産と再建のため、並びにすでにマップ上にあるこれらユニットの維持のために使用されます。パルティア、ペルシャ、蛮族の大勢力は、収入の徴収、蓄積、備蓄を行いません。

収入ポイント [Revenue Point]：1 収入ポイントは、収入の単一単位です。収入ポイントはゲームの通貨で、新たな陸上と海上ユニットの生産と再建のため、並びにすでにマップ上にあるこれらユニットの維持のために使用されます。

収入値 [Revenue Value]：収入値は、地域又は首都の経済値です。地方の収入値は、マップ上の地方内部の名称下に「1」から「3」収入ポイントの範囲で 1～3 金貨が記載されます。単一の銀貨は、「0」の収入値を持ちます。首都の収入値は、常に「5」収入ポイントです。

ROMA VICTRIX

海上エリア [Sea Area]：海上エリアは、ゲーム・マップ上に位置する「全水面」エリアで、海上移動を標準化するために使用されます。

海峡 [Strait]：海峡は、小さな水面によって分断された2つの地方間の狭い横断点で、マップ上の円によってあらわされます。海峡は、陸上と海上エリアとして同時に機能します。

補給路 [Supply Path]：補給路は、大勢力、同盟又は従属国の陸上ユニットと大勢力の首都との間に位置する、いずれかの数の非敵対又は友軍支配下の地方から構成されます。補給路は、無制限の長さになることができます。陸上ユニットは、少なくとも1つの友軍艦隊ユニットがマップ上に存在するという条件で、海上エリアを通過して補給路をたどることができます。補給路は、蛮族地を通過してたどることができます。

最高指揮官 [Supreme Leader]：最高指揮官は、ある勢力の最高階級指揮官で、シナリオ・セットアップ・チャート上に赤字で識別されます。

国庫 [Treasury]：国庫は、活性大勢力の収入のための貯蔵庫です。活性大勢力の国庫は、常にその首都内に位置します。国庫記録欄は、各大勢力ディスプレイ・カード上に含まれ、活性大勢力によって現在保持された収入ポイントの数を記録するために使用されます。

非補給下ユニット [Unsupplied Units]：陸上又は海上ユニットは、もし補給と維持セグメント中に十分な収入の不足のために維持できなければ、非補給下です。非補給下の陸上と海上ユニットは、損耗について1d6を振らなければなりません（事項4.2と8.4を参照）。

戦士団 [Warband]：各不明蛮族マーカースの裏面上は、その地方に居住する戦士団（蛮族歩兵ユニットと／又は騎兵ユニット）の数をあらわしている「1」から「10」の範囲の数です。

[4.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

[4.1] ゲーム・ターン [THE GAME-TURN]

Roma Victrix は、連続するゲーム・ターンでプレイされます。各ゲーム・ターンは、特定シナリオをプレイしているプレイヤーの数に一致する下記のプレイヤー・ターンから構成されます。各ゲーム・ターンは、略奪マーカ撤去フェイズ、損耗チェック・フェイズ、統合経済フェイズ、主導権判定フェイズから構成され、一連のプレイヤー・ターンが続きます。プレイヤー・ターンの活性プレイヤーは、手番プレイヤーと呼ばれます。全ての活動は、下記で述べるプレイのシーケンスに従って発生します。最初のゲーム・ターンを除く全てのゲーム・ターンは同一で、シナリオが終了するまで継続します。（最初のゲーム・ターンは特異で、略奪マーカ撤去フェイズと損耗フェイズは発生しません）。

[4.2] プレイのシーケンスのアウトライン [SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

A. 略奪マーカ撤去フェイズ [Pillage Maker Removal Phase]

略奪マーカを含んでいる地方について1d6を振ります。「5」又は「6」のサイの目で、略奪マーカはゲーム・マップから取り去られます。

B. 損耗チェック・フェイズ [Attrition Check Phase]

損耗チェックは、非補給下（事項8.2）又は孤立状態（事項8.4）又は地方が複数の敵対勢力（すなわち、互いに同盟ではない）によって占められるとき、陸上と海上ユニットについて行われなければなりません。損耗チェックを行っているプレイヤーは、損耗表（下記）を調べ、自軍陸上と海上ユニットについて、それらが付属する指揮官の統率値を基準に1d6を振ります。指揮官を持たない陸上と海上ユニットは、サイの目を基準に10%～60%の損耗を被ります。指揮官たちは、損耗サイ振りの結果によって影響を受けません。「NE」の結果は「効果なし」を意味し、この場合は損耗を被りません。

損 耗 表				
指揮官値				
DR	1	2	3	4
1	10%	10%	10%	10%
2	20%	20%	20%	20%
3	30%	30%	30%	NE
4	40%	40%	NE	NE
5	50%	NE	NE	NE
6	NE	NE	NE	NE

C. 統合経済フェイズ [Joint Economic Phase]

1. 収入徴収セグメント [Revenue Collection Segment]

各活性大勢力は、その首都と現在その支配下の全ての地方の収入値の合計を徴収します。この合計は、活性大勢力の国庫に加えられます。収入は、略奪マーカを含んでいる地方から徴収できません。

2. 補給と維持セグメント [Supply and Maintenance Segment]

各活性大勢力は、それが所有してゲーム・マップ上に展開する、各完全戦力の軍団歩兵、重装歩兵、予備兵、騎兵、艦隊ユニットを維持するために1/2収入ポイントを消費します。同じタイプの2つの減少戦力ユニットは、1つの完全戦力ユニットに相当します。

3. 新ユニット生産と再建セグメント

[New Unit Creation and Rebuild Segment]

各活性大勢力は、新たな陸上と海上ユニットを生産するため、以前に除去された陸上と海上ユニットを補充するため、戦闘を通じて減少している陸上と海上ユニットを再建するため、収入ポイントを消費できます。（事項3.32、3.33、9.0）

ROMA VICTRIX

- a. 活性大勢力の最高指揮官と首都は、その活性大勢力に使用可能な新たな陸上と海上ユニットを生産できます。首都内に指揮官は要求されません。
- b. 活性大勢力に属している他の全ての指揮官は、その活性大勢力が使用可能な新たな補助兵と艦隊ユニットのみを生産できます。
- c. 活性大勢力に属している他の全ての指揮官は、以前に除去された陸上と海上ユニットを補充し、戦闘によって以前に減少した陸上と海上ユニットを再建できます。
- d. 同じタイプの 2 つの減少戦力ユニットは、それらが同じ地方内に位置する限り、いかなるときにもそのタイプの完全戦力ユニットを形成するために統合できます。
- e. 蛮族、パルティア、ペルシャ、中立の大勢力と小勢力は、収入を徴収せず、新たなユニットの再建又は存在しているユニットの維持のために収入ポイントを消費しません。

4. イベント・カード補填セグメント

[Event Card Replenishment Segment]

以前のターン中にイベント・カードをプレイしたプレイヤーは、それを補充するために 1 枚の新たなイベント・カードを引くことができます。プレイヤーは、現在保持しているイベント・カードを捨て札し、代替カードを引くこともできます。プレイしているシナリオによって認められていない限り、複数のイベント・カードを保持できるプレイヤーはいません。

D. 主導権判定フェイズ [Initiative Determination Phase]

各活性大勢力の主導権マーカーは、不透明容器内に入れられます。次いで、容器から 1 枚の主導権マーカーを見ないで引きます。主導権マーカーが引かれた活性大勢力を支配しているプレイヤーは、手番プレイヤーとして指定され、下記のシークエンスに従ってプレイヤー・ターンを実施します。

E. 活性プレイヤー・ターン [The Active Player Turn]

1. オペレーション・フェイズ [Operations Phase]

- a. 指揮官活性化セグメント [Leader Activation Segment]
- b. 移動セグメント [Movement Segment]
- c. 戦闘セグメント [Combat Segment]

オペレーション・フェイズの各セグメントは、手番 (活性) プレイヤーによって、活性化のために選択された資格を持つ各指揮官について繰り返されます。

いったん手番プレイヤーが、資格を持つ全ての指揮官についてオペレーションの実施を完了させたら、その大勢力のターンが終了し、次の活性大勢力を判定するため無作為に 1 枚の主導権マーカーが引かれます。この過程は、全ての大勢力の主導権マーカーが引かれ、各大勢力がプレイヤー・ターン

を完了させてしまうまで継続します。

全ての大勢力がプレイヤー・ターンを実施した後、ゲーム・ターンは終了します。ゲーム・ターン記録欄が進められ、次のゲーム・ターンについてプレイのシークエンスが繰り返されます [事項 4.2 を参照]。

[4.3] ゲームの長さ [GAME LENGTH]

各シナリオは、特定の歴史的出来事が開始された年と (通常だがいつでもではありません) 歴史的に終了した年を表示します。ゲームの長さは、特定シナリオの完全なゲーム・ターン数を示します。(注釈: 開始時期と終了時期によって示された期間は、シナリオについて与えられたゲームの長さに一致する必要がありません)。勝利目的は、各大勢力について表示され、ゲームの終了時にシナリオに勝利した大勢力を判定するために使用されます。

[4.31] シナリオの開始前、プレイヤー諸氏はシナリオが表示したごとく完全なゲーム・ターン数の期間を続けるか、又はシナリオが「サドン・デス」勝利で終了するかを決定できます。

[4.32] もしプレイヤー諸氏が「サドン・デス」勝利シナリオのプレイを選択したら、ゲームはいずれかの大勢力プレイヤーが自身の勝利目的を達成、維持した完全なゲーム・ターンに続いて終了します。これは、他の全てのプレイヤーが「サドン・デス」勝利が発生することを回避する、少なくとも 1 つの最終機会を持つことを意味します。

[4.33] もしプレイヤー諸氏がシナリオ終了時期になるまでシナリオをプレイすることに同意したら、勝利は最終ゲーム・ターンの完了後に判定されます。

[4.34] プレイヤー諸氏は、歴史的なシナリオ終了時期を越えてシナリオを延長することも同意できます。

[4.35] 同様に、プレイヤー諸氏は歴史的なシナリオ終了時期の前にシナリオを終了することを同意できます。

[4.4] 勝利目的 [VICTORY OBJECTIVES]

特定のシナリオに依存して、勝利目的には以下の 1 つ以上を含むことができます。:

[4.41] 1 つ以上の特定地方の支配

[Control One or More Specific Provinces]

プレイヤーは、その勢力についてシナリオ勝利目的によって指定された特定地方を支配しなければなりません。各個別地方は、1 勝利目的としてカウントします。

[4.42] 特定数の地方の支配

[Control a Specific Number of Provinces]

プレイヤーは、その勢力についてシナリオ勝利目的によって指定された特定数の地方を支配しなければなりません。各個別地方は、1 勝利目的としてカウントします。

[4.43] 1 つ以上の特定地域の全地方の支配**[Control All Provinces of One or More Specific Regions]**

プレイヤーは、その勢力についてシナリオ勝利目的によって指定された地域（複数地域）内の全地方を支配しなければなりません。各個別地方は、1 勝利目的としてカウントします。

[4.44] 特定指揮官の除去 [Eliminate Specific Leaders]

プレイヤーは、その勢力についてシナリオ勝利目的によって指定された特定指揮官を除去しなければなりません。各個別指揮官は、1 勝利目的としてカウントします。

[4.45] 残っている唯一の最高指揮官を持つ**[Have the Solo Remaining Supreme Leader]**

プレイヤーは、その勢力についてシナリオ勝利目的によって指定された他の全ての最高指揮官が除去された後、イン・プレイに残っている唯一の最高指揮官を持たなければなりません。イン・プレイに残っている単一の最高指揮官を持つことは、1 勝利目的としてカウントします。

[4.5] 勝利判定 [VICTORY DETERMINATION]

シナリオの最終完全ゲーム・ターンの完了に続き、各プレイヤーによって達成された勝利目標が合計されて勝者が判定されます。

[4.51] 各プレイヤーは、達成した自身の勝利目標の数を合計します。次いで、プレイヤーは、勝利パーセンテージを獲得するため、自身の全勝利目標の合計をこの数で割ります。最高の勝利パーセンテージを持つプレイヤーは、シナリオの勝者に宣言されます。

[4.52] もし勝利パーセンテージが複数プレイヤーの同数であると、全ての支配下地方で最高の基準収入値を持つプレイヤーがシナリオの勝者に宣言されます（略奪マークは無視します）。

[4.53] もし勝利パーセンテージと地方の基準収入値が複数プレイヤーの同数であると、国庫内に最高の収入ポイント合計を持つプレイヤーがシナリオの勝者に宣言されます。

[5.0] オペレーション・フェイズ [THE OPERATIONS PHASE]

Roma Victrix には、以下の 3 タイプのユニットがあります。: 指揮官ユニット、陸上ユニット、海上ユニット。陸上と海上ユニットは固有の許容移動ポイントを持たず、活性化指揮官に付属された（及びその指揮下）ときにのみ移動できます。したがって、活性化指揮官は、付属、移動、統率し、さなければ陸上と海上ユニットは不動です。

オペレーション・フェイズ中、手番プレイヤーは望むだけ多い又は少ない数の指揮官（付属した陸上と海上ユニットと共に）の活性化と移動ができます。陸上と海上の移動及び戦闘は、活性化指揮官のオペレーション・ポイントの消費によ

って実施されます。活性化指揮官の使用可能なオペレーション・ポイントは、その統率値と 1d6 サイ振り結果の合計に一致します。

陸上と海上移動と戦闘の手順は、以下で詳述されます。陸上移動（事項 5.2）、陸上戦闘（事項 5.3）、海上移動（事項 5.6）、海上戦闘（事項 5.7）、攻囲戦闘（事項 10.4）。

[5.1] 指揮官活性化 [LEADER ACTIVATION]

[5.11] 指揮官を活性化させるため、手番プレイヤーは活性化させる指揮官を宣言して 1d6 を振り、サイの目に指揮官の統率値を加えます。結果は、現在のオペレーション・フェイズにその指揮官が使用可能なオペレーション・ポイントの合計数です。

[5.12] 活性化指揮官は、オペレーション・フェイズ中に独立して又は付属した陸上と海上ユニットと共に移動できます。指揮官とその部隊は、陸上と海上の両移動を実施するため、及び同様に陸上と海上の両戦闘に従事するため、そのオペレーション・ポイントのいくつか又は全てを使用できます。陸上又は海上戦闘に従事した後、指揮官とその部隊は指揮官の使用可能なオペレーション・ポイントの限度まで移動を再開できます。

[5.13] 各活性化指揮官は個別に移動させられ、ゲーム・マップ上の連続した地方と海上エリアを通過して移動の道筋をたどります。指揮官たちは、いずれかの順番で移動させることができますが、個別指揮官の移動（及び陸上又は海上戦闘の結果）は、他の指揮官が活性化する前に完了及び解決させなければなりません。

[5.14] 移動は、オペレーション・ポイントを消費することで実施されます。ある指揮官は、進入する各地方又は海上エリアについて 1 オペレーション・ポイントを消費します。

[5.15] 活性化指揮官は、手番プレイヤーのオペレーション・フェイズの過程中、指揮官が占めるいずれかの地方内で陸上と海上ユニットを付属／分離できます。陸上と海上ユニットを付属、輸送、分離するための追加オペレーション・ポイント・コストはありません。

[5.16] 各活性化指揮官は、単一オペレーション・フェイズに個別指揮官の合計オペレーション・ポイント許容量を超過しない限り、望むだけ多い又は少ない地方と／又は海上エリア内に移動と通過ができます。

[5.17] 活性化指揮官の未使用オペレーション・ポイントは、ゲーム・ターンからゲーム・ターンへと保留又は蓄積できず、一人の活性化指揮官から他のそれへ譲渡もできません。

[5.18] 活性化指揮官がその移動と戦闘を完了したとき、手番プレイヤーはそれを宣言しなければなりません。活性化指揮

ROMA VICTRIX

官とそれと共に移動したいかなるユニットも、現行オペレーション・フェイズ中に再び移動できません。

[5.19] オペレーション・フェイズ中、手番プレイヤーの全て又はいくつかのユニットが移動できます。全く移動しなくても構いません。陸上と海上戦闘は、手番プレイヤーの選択で発生できます。非手番プレイヤーは、手番プレイヤーの移動の迎撃実行を試みているときを除き、移動することが認められません。

[5.2] 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

[5.21] 陸上ユニットを移動させるため、手番プレイヤーは活性化指揮官のオペレーション・ポイント（OPs）を消費します。活性化指揮官の合計オペレーション・ポイント許容力は、その統率値プラス 1d6 サイ振り結果に相当します。

[5.22] 活性化指揮官は、以下のごとくオペレーション・ポイントを消費します。：

- 1 OP 地方に進入するため。
- 2 OP 減少戦力リメス・マーカーによって占められた地方に進入するため。（事項 10.6 を参照）
- 3 OP 完全戦力リメス・マーカーによって占められた地方に進入するため。（事項 10.6 を参照）
- 1 OP 海峡に進入するため。
- 1 OP 陸上ユニットが海上輸送のために乗船するため。
- 1 OP 陸上ユニットが海上輸送から到着するため。
- 1 OP 陸上戦闘を開始するため。
- 1 OP 攻囲戦闘のラウンドを開始するため。
- 1 OP 地方を略奪するため。

[5.23] 単一オペレーション・フェイズに複数回活性化できる指揮官はいません。したがって、単一オペレーション・フェイズに複数回移動できる指揮官又は陸上ユニットはありません。

[5.24] ある陸上ユニットは、単一オペレーション・フェイズの過程に一人の活性化指揮官にのみ付属できます。ある陸上ユニットは、単一オペレーション・フェイズ中に異なる指揮官の指揮下で移動や戦闘に参加できません。一人の指揮官によって移動させられる陸上ユニットは、同じオペレーション・フェイズ中に異なる指揮官の指揮下で移動又は戦闘に参加できません。

[5.25] 活性化指揮官と付属陸上ユニットは、1つの地方から隣接する地方へ、地方や地域の境界を越えて、又は海峡内へ移動できます。陸上ユニットは、海上輸送を実行している艦隊ユニット上で乗船したときを除き、海上エリアへ進入できません。

[5.26] 活性化指揮官と付属陸上ユニットは、他の友軍ユニットによって占められた地方を通過して自由に進入又は通過

ができます。指揮官は、友軍占有下の地方に進入又は離れるため、追加のオペレーション・ポイントを消費しません。

[5.27] 活性化指揮官と付属陸上ユニットは、他の勢力に属している陸上ユニットによって占められたいずれかの地方に追加オペレーション・ポイント・コストなしで進入できますが、移動通過はできません。活性化指揮官は、もしもそうすることが認められたら、その地方を占めているユニットを指揮しているプレイヤーによって、そのような地方を移動通過することのみができます。もし認められなければ、手番プレイヤーは1オペレーション・ポイントを消費することで陸上戦闘を開始できます。もし手番プレイヤーが陸上戦闘の開始を選択しなければ、非手番プレイヤーは迎撃によって陸上戦闘を開始できます。同じ地方内の迎撃は自動的で、オペレーション・ポイントの消費を要求されません。

[5.28] 敵対する部隊は、オペレーション・フェイズの終了時に同じ地方を占めることができますが、もし次のターンの開始時に両部隊がまだ地方を占めると損耗チェックを受けます。（**注釈：**プレイのシークエンス・アウトライン、事項 4.2 アイテム B「損耗チェック・フェイズ」を参照してください）。

[5.29] 自軍ターンを他の陣営に属している陸上ユニットを含む地方内で開始する活性化指揮官と付属陸上ユニットは、追加のオペレーション・ポイント・コストなしでその地方を離れることができます。



手番プレイヤーは、自軍指揮官を活性化させ、陸上移動を実施しています。1 を振り、指揮官の統率値を加え（1+1=2）2 の結果です。手番プレイヤーは、Lycia 内へ移動するために 1 OP を使用できます。手番プレイヤーは、Cilicia 内へ移動できません。なぜならば、完全戦力のリメスは、進入するために 3 Ops がかかるからです。

[5.3] 陸上戦闘 [Land Combat]

活性化指揮官と付属陸上ユニットが敵陸上ユニットによって占められた地方に進入したら、陸上戦闘が発生し得ます。手番プレイヤーは攻撃側で、非手番プレイヤーが防御側です。陸上移動迎撃が成功した場合（事項 5.4）、この役割は逆になります。

[5.31] 陸上戦闘手順 [Land Combat Procedure]

ステップ 1、攻撃 [Attack] : 手番プレイヤーは、攻撃するために自軍活性化指揮官のオペレーション・ポイント許容力の 1 OP を消費します。

ステップ 2、戦闘前撤退 [Withdrawal Before Combat] : 非手番プレイヤーは、陸上戦闘前撤退の試みを望むか否かを決めます（事項 5.5）。もし撤退が成功したら、陸上戦闘は発生しませんが、手番プレイヤーの活性化指揮官は移動と攻撃を再び継続できます。

ステップ 3、CSPs の合計 [Total CSPs] : 各プレイヤーは、戦闘に参加する自軍陸上ユニットの戦闘戦力ポイント (CSPs) を合計します (LG=4 CSPs, HI=3 CSPs, BI=2 CSPs, AUX=2 CSPs, CAV=2 CSPs)。

ステップ 4、CSPs 比の計算 [Calculate CSP Ratios] : 各プレイヤーの CSP 合計は、大規模部隊と小規模部隊の比として比較されます。比は、常に小規模部隊に有利に丸められます。

例 1: 9 CSPs vs 3 CSPs は、3 対 1 の比です。例 2: 9 CSPs vs 5 CSPs は、1 対 1 の比です。

ステップ 5、DRMs の計算 [Calculate DRMs] : 各プレイヤーは、自軍の適用可能陸上戦闘サイの目修正 (DRM) を計算します。陸上戦闘 DRM は、以下の定義に従って判定されます。:

指揮官の統制差 [Leader Command Differential]

より高い統率値を持つ指揮官を持つプレイヤーは、自軍指揮官の統率値と敵指揮官の統率値との間の差に一致する DRM を受け取ります。

(注釈: もし同じ勢力に属している複数の指揮官が、陸上戦闘中に同じ地方を占めると、一人の指揮官の統率値のみを DRM として使用できます。)

数的優位性 [Numerical Advantage]

大規模部隊 (CSP に関して) を持つプレイヤーは、CSP 比の差に一致する陸上戦闘サイの目修正を受け取ります。

例: 2 対 1 の CSP 比は 1 DRM を提供し、3 対 1 CSP 比は 2 DRM を提供し、4 対 1 CSP 比は 3 DRM を提供する等です。

騎兵優越 [Cavalry Advantage]

自軍部隊が相手に対して騎兵 CSP で 2 対 1 以上を持つプレイヤーは、2 DRM を受け取ります。

陸上戦闘サイの目修正適用手順**[Land Combat Die-Roll Modifier Application Procedure]**

より高い陸上戦闘サイの目修正を持つプレイヤーは、自軍の合計 DRM から相手側の陸上戦闘サイの目修正の合計を差し引きます。したがって、一人のプレイヤーは、陸上戦闘解決サイの目に適用できる実質陸上戦闘サイの目修正を残すことになります。

例: Caesar は、5 の合計 DRM を持ちます。Pompeius は、3 の合計 DRM を持ちます。Pompeius の DRM は Caesar の DRM から差し引かれ、Caesar は 2 の実質戦闘サイの目修正を残して持ちます。

全ての陸上戦闘サイの目修正は、蓄積されます。

ステップ 6、1d6 のサイ振り [Roll 1d6] : 各プレイヤーは、1d6 を振ります。これは、陸上戦闘解決の振りです。各プレイヤーのサイの目結果は 10 倍にされ、その結果は相手側が失う CSPs のパーセンテージになります。

例: 「4」の未修正サイの目は、相手側が自軍部隊の 40% を失うことを意味します。

ステップ 7、DRMs の適用 [Apply DRMs] : 実質陸上戦闘サイの目修正を持つプレイヤーは、望むように 1 つ又は両方の陸上戦闘解決のサイの目結果を上又は下に修正できます。プレイヤーは、相手側損失のパーセンテージを上げる各 DRM について 1 だけ自身のサイの目を増加させることができ、又は相手側損失のパーセンテージを下げる各 DRM について 1 だけ自身のサイの目を減少させることができ、又は自身の合計実質 DRM までの 2 つのいずれかの組み合わせで自軍実質陸上戦闘サイの目修正を使用できます。

陸上戦闘解決サイの目は、10 (100%) よりも高く又は 1 (10%) 未満に修正できません。

ステップ 8、DR のパーセンテージへの変換 [Convert DR to Percentage] : 各プレイヤーの修正後のサイの目結果は、ここで、陸上戦闘で除去された CSP のパーセンテージとして相手側部隊に適用されます。より高い CSPs のパーセンテージを失ったプレイヤーが敗者です。両プレイヤーの CSP 損失パーセンテージが同一の場合、陸上戦闘は「引き分け」と宣言されます。

ステップ 9、パーセンテージ表を調べる [Consult Percentage Table] : 両プレイヤーはパーセンテージ表を調べ、自身の各 CSP 損失を望むように割り当てます。陸上ユニットは、合計 CSP 損失を満たすために必要に応じて減少又は除去できます。指揮官は、CSP 損失を満たすために除去できません。

(注釈: パーセンテージ表を使用するため、戦闘戦力ポイントの合計数を適用可能パーセンテージと交差照合し、表示された数だけ影響下部隊を減少させます。)

例：15 戦闘戦力ポイントから構成される部隊は、その合計の40%を失わなければなりません。15 CSPsの横列と40%縦列を交差照合し、「6」CSPsの結果をもたらします。影響下部隊は、15 CSPsから9 CSPsへ減少させられます。

ステップ10、指揮官除去チェック [Leader Elimination Check]：陸上戦闘の結果として敗北した指揮官を指揮しているプレイヤーは、1d6を振ることで指揮官死傷についてチェックしなければなりません。「1」のサイの目で、敗北した指揮官は除去されてプレイから取り去られます。ある指揮官に付属した全ての友軍陸上ユニットが除去された場合、その指揮官は同様に除去されます。

ステップ11、退却の手順 [Retreat Procedure]：敗北した勢力は、ここで敗北した部隊が隣接地方へ退却するか、又は地方内に留まることを試みるかを決めなければなりません。

ステップ11a、任意の退却 [Voluntary Retreat]：もし敗北したプレイヤーが退却を選択したら、敗北した部隊は首都内に退却でき（もし同じ地方内に位置すると）、又は戦闘位置から2地方まで退却できます。

ステップ11b、その場に留まる [Remain in Place]：もし敗北したプレイヤーが、部隊を地方内に留めて持つことを望むと、敗北したプレイヤーは1d6を振ります。もしサイの目が敗北した指揮官の統率値以下であると、敗北した部隊は同じ地方内に留まることができます。もし敗北した部隊が指揮官を持たなければ、1d6の「1」の目で敗北した部隊が地方内に留まることを認めます。

ステップ11c、強制的な退却 [Mandatory Retreat]：もしサイの目結果が敗北した指揮官の統率値よりも高ければ（又は指揮官なしの部隊については「1」よりも高ければ）、敗北したプレイヤーは失敗したサイの目の差に一致する距離だけ敗北した部隊を退却させなければなりません。

ステップ11d、退却の制限 [Retreat Restrictions]：敗北した部

隊は、どれだけ遠回りでも、開かれた道筋によって以下の制限で退却を実施できます。：

1. 退却している部隊は、攻撃部隊が戦闘エリアへ進入した地方へ進入できません。
2. 退却している部隊は、敵の陸上部隊によって占められたいかなる地方にも進入できません。
3. 退却している部隊は、退却の過程に一度のみ当該地方内に移動又は通過でき、現行退却の一部としてすでに退却しているいずれかの地方内を通過して退却できません。換言すると、退却している部隊は、退却の要件を満たすために「引き返す」ことはできません。
4. 退却している部隊は、いかなる通過不能エリア（アラビア [Arabia]、ガエトゥリア [Gaetulia]、ガラマンティア [Garamantia]、ノバディア [Nobadia]、サルマティア [Sarmatia]、スキシア [Scythia]）にも進入できません。
5. 敗北した部隊は、友軍艦隊ユニット上で乗船し海上移動を使用することにより、海上移動を介して退却できません。敗北した部隊は、海峡内へ又は通過して移動することで退却できます。

ステップ11e、退却不能 [Inability to Retreat]：もし敗北した部隊が、上記で引用されたいずれかの理由のため、退却結果によって要求された合計距離を満たすことが不可能であると、敗北した部隊は代わりに除去されます。

ステップ11f、守備隊マーカー [Garrison Markers]：守備隊マーカーは、守備隊マーカーと同じ地方内に位置する友軍都市内へ退却することが認められます。もし守備隊マーカーが位置する地方の外部へ退却することを要求されたら、代わりに除去されます。

ステップ12、戦闘継続 [Combat Continuation]：もし勝利した活性化指揮官がオペレーション・ポイントを残していると、手番プレイヤーは活性化指揮官が移動の継続と／又は再び攻撃を望むかを決めることができます。

戦闘の例、イメージ1と2



ステップ1：Cisalpinia内の赤指揮官1は、Pannoniaに進入するため1 OPを消費し、陸上戦闘を開始するため別の1 OPを消費する。

ステップ2：Pannonia内の青指揮官は、陸上戦闘前に撤退を選択できるが、選択しない。

ROMA VICTRIX

ステップ3: 赤勢力は合計8 CSPs (4+2+2=8) を持ち、青勢力は5 (3+2=5) を持つ。

ステップ4: CSPs が比較され、8 対 5 で 1 対 1 の比になる。

ステップ5: ここで指揮官差が比較され、赤指揮官は3を青指揮官は4を持ち、1の DRM をもたらす。数的優位性はない。赤勢力は、2 DRM の騎兵優越 (2 騎兵 CSPs 対 0) を持つ。赤勢力は2 DRM を持ち、青勢力は1 DRM を持つため、赤勢力は戦闘に適用できる1 DRM を持つことになる。

ステップ6: 次に各プレイヤーは1d6を振り、10倍にする。赤勢力は5を振って青勢力に50%損失 (5x10) をもたらす、青勢力は2を振って赤勢力に20%損失 (2x10) をもたらす。

ステップ7: パーセンテージ表に従って、赤勢力は2 CSP (8の20%) を失い、青勢力は3 CSP (5の50%) を失う。赤勢力は、青勢力のDRを1だけ落とし (ステップ5からの陸上戦闘DR修正)、10%損失 (1x10) 1CSP損失の結果を被る。

ステップ8: 青勢力は、より高いパーセンテージを持つため戦闘に敗北した。

ステップ9: 赤勢力は自軍の1CSP戦闘損失を満たすためAUXユニットを裏返し、青勢力は3CSPsの損失を満たすためにBIユニットを除去してHIユニットを裏面に返す。

ステップ10: 青指揮官は指揮官死傷のためにサイを振り、5を振る。1又は6で、指揮官は死傷していたことになる。

ステップ11: 青勢力は地方内に留まることを望めるが (ステップ11aとステップ11b)、そうしないことを選択する。もし青勢力がPannoniaに首都を持ったら、ユニットはそこに退却できていた。青勢力は、要求された2地方へ退却することを選択する (ステップ11cとステップ11d)。

ステップ12: 赤勢力は1OPを残して持ち、移動を継続できるがそうしないことを選択する。



[5.32] もし敗北した部隊が、陸上戦闘の結果として除去又は退却を強制されず、勝利した活性化指揮官がさらなる陸上戦闘を開始するために十分なオペレーション・ポイントが不足したら、両部隊はオペレーション・フェイズを終了して相互に地方を占めます。このような場合、収入徴収又は新たなユニットの生産や再建の目的において、どちらの勢力も地方を支配しません。

[5.33] 敗北した部隊は、以下のときに決して退却することを要求されません。: **1.** いずれかの「本国」地方 (たち) を防御している従属国、蛮族同盟、小勢力、**2.** 蛮族地内のいずれかの「本国」地方 (たち) で防御している蛮族小勢力、**3.** 「待ち伏せ」[“Ambush”]、「小規模叛乱」[“Minor Rebellion”]、「大規模叛乱」[“Major Rebellion”] イベント・カードのプレイによって生産された攻撃部隊。(注釈: 本国地方とは、シナリオ開始時に従属国、蛮族同盟、小勢力の部隊が支配するいずれかの地方。)

[5.4] 陸上移動の迎撃 [LAND MOVEMENT INTERCEPTION]

[5.41] 非手番プレイヤーの指揮官と付属陸上ユニットは、隣接地方に進入する、活性化した敵指揮官と付属陸上ユニットの迎撃を試みることができます。

[5.42] これらの迎撃の試みが異なる敵部隊に対して行われるという条件で、ある指揮官が陸上移動迎撃を試みることができる回数に限度はありません。

[5.43] 陸上移動迎撃は、陸上移動又は戦闘からの退却を実施しているいずれかの敵部隊に対して試みることができます。陸上移動迎撃は、それ自体が成功した陸上移動迎撃を実行した敵部隊に対して試みることができません。

[5.44] 陸上移動迎撃の試みは、解決される各陸上戦闘で一度に1つ、資格を持つ複数部隊によって行われること (実施) ができます。

ROMA VICTRIX

[5.45] 陸上移動迎撃を試みているとき、非手番プレイヤーは1d6を振ります。陸上移動迎撃は、もしサイの目結果が試みを行っている指揮官の統率値以下であると成功です。非手番プレイヤーは、ここで手番プレイヤーの迎撃部隊を攻撃できます。

[5.46] 成功した陸上移動迎撃の結果として敵部隊を攻撃している非手番指揮官は、陸上戦闘を開始するためにいかなるオペレーション・ポイントも消費しません。

[5.47] 成功した陸上移動迎撃の結果として発生する陸上戦闘は、同じ陸上戦闘手順（事項 5.31）に従います。ただし、迎撃している部隊は攻撃側で、迎撃された部隊は防御側です。

[5.48] 迎撃された指揮官は、陸上戦闘前撤退の実施を試みることはできません。

[5.49] 迎撃された指揮官は、陸上戦闘の解決後に活性で留まり、十分なオペレーション・ポイントを持つ限り移動を継続できます。もし迎撃された指揮官が陸上戦闘で敗北したら、迎撃された指揮官の残っているオペレーション・ポイント許容力から追加1 オペレーション・ポイントが差し引かれます。

[5.5] 戦闘前撤退 [WITHDRAWAL BEFORE COMBAT]

活性化指揮官と付属陸上ユニットが敵占有下地方に進出したとき、非手番プレイヤーは戦闘前撤退を試みることはできます。

[5.51] 非手番プレイヤーは、1d6を振ります。サイの目結果がその指揮官の統率値以下であると、サイの目と指揮官の統率値の差に一致する地方の最大数まで自軍部隊を撤退できます。たとえサイの目が指揮官の統率値と同一であっても、非手番プレイヤーは隣接する友軍地方内への撤退が認められます。

[5.52] 非手番プレイヤーの首都が自軍陸上ユニットと同じ地方内に位置すると、これらの陸上ユニットは常に攻囲戦闘が発生し得る首都内への撤退を選択できます（事項 10.4 を参照）。

[5.53] もしある地方内の防御部隊が指揮官を持たなければ、それでもその部隊は撤退を試みることはできます。非手番プレイヤーは、1d6を振ります。「1」のサイの目結果で、防御部隊は隣接する友軍地方内へ撤退できます。

[5.54] 陸上戦闘前撤退を実施している非手番プレイヤーの部隊は、友軍地方内へ又は通過してのみ撤退できます。

[5.55] 迎撃された手番プレイヤーの部隊は、陸上戦闘前撤退を試みることはできません。

[5.56] 非手番プレイヤーの部隊は、友軍艦隊ユニット上で海上移動を使用する退却（乗船）によって陸上戦闘前撤退ができません。

[5.6] 海上移動 [NAVAL MOVEMENT]

海上移動（と海上輸送）は、沿岸地方又は海峡に基地を置き、活性化指揮官の統率下にある艦隊ユニットによって実行できます。沿岸地方内に基地を置く艦隊ユニットは、その地方の沿岸上で海上エリアの隣接に置かれます。海峡内に基地を置く艦隊ユニットは、その海峡をあらわしている円の内部に置かれます。いくつかの地方は、複数の海上エリアに隣接する沿岸、キサルピナ [Cisalpinia]（オシアナス・アトランティクス [Oceanus Atlanticus] / マレ・バレアリカム [Mare Balearicum]）を持ちます。

[5.61] 活性化指揮官は、沿岸地方又は海峡から連結する海上エリア又は隣接沿岸地方へ艦隊ユニットを移動できます。艦隊ユニットを移動させるため、活性化指揮官はオペレーション・ポイント（OPs）を消費します。陸上移動と同様、活性化指揮官の合計オペレーション・ポイント許容力は、指揮官の統率値にプラスして 1d6 サイ振りの結果に一致します。

[5.62] 海上移動を実施している活性化指揮官は、以下のごとく自身の許容力の限度までオペレーション・ポイントを消費します。:

1 OP 海上輸送のため陸上ユニット又は複数ユニットの乗船又は下船のため*。

1 OP 沿岸地方から隣接する沿岸地方又は連結した海上エリアへ、或いは1つの海上エリアから連結した海上エリア又は隣接する沿岸地方へ移動するため。

1 OP 海上戦闘を開始するため。

* 現行ゲーム・ターン中、他の指揮官の統率下で以前に移動していなかった沿岸地方内のいずれかの陸上ユニットに適用する。

[5.63] 艦隊ユニットは、単一オペレーション・フェイズの過程に一人の指揮官にのみ付属できます。単一オペレーション・フェイズ中、艦隊ユニットは異なる指揮官の統率下で移動又は戦闘に参加できません。一人の指揮官によって移動させられる艦隊ユニットは、同じオペレーション・フェイズ中に異なる指揮官に統率下に移動又は戦闘に参加できません。

[5.64] 活性化指揮官と付属艦隊ユニットは、沿岸地方から隣接する海上エリア、次いで追加の連結海上エリア又は他の沿岸地方のどちらかへ移動します。

[5.65] 艦隊ユニットは、決して海上エリア内でオペレーション・フェイズを終了できません。海上移動は、沿岸地方（港）内で開始して終了しなければなりません。

[5.66] 上記ルールの例外として、艦隊ユニットは海峡に位置して留まることができます。艦隊ユニットが海峡に位置するとき、その海峡を越える陸上移動は禁じられます。艦隊ユニットは、所有しているプレイヤーによって任意に移動するか、又は移動を強制されるか、又は海上戦闘の結果として除去されるまで留まることができます。

[5.67] 艦隊ユニットは、決して沿岸地方の陸上部分を越えて移動又は通過ができません。

[5.68] もし手番プレイヤーの活性化指揮官と陸上ユニットが非手番プレイヤーの艦隊ユニット（たち）によって唯一占められた沿岸地方内へ移動、占める、留まると（移動又は戦闘の後）、その艦隊ユニット（たち）の捕獲を試みることができます。手番プレイヤーは、各艦隊ユニットについて 1d6 を振ります。もしサイの目結果が活性化指揮官の統率値以下であると、艦隊ユニットは捕獲されて自軍のそれと置き換えられます。もしサイの目が失敗であると、非手番プレイヤーの艦隊ユニットは、単にいずれかの友軍支配下の沿岸地方へ移転します。

[5.69] 海上移動を実施しているとき、手番プレイヤーは海上エリアを通過移動して 3 オペレーション・ポイントを消費した後、各艦隊ユニットについて 1d6 を振らなければなりません。「1」のサイの目結果で、その艦隊ユニットは減少させます（裏返す）。もし艦隊ユニットが陸上ユニットを運んでいる（海上輸送を実行している）と、陸上ユニットも減少させます（裏返す）。もし試みを行っている艦隊ユニットがすでに減少戦力であると、代わりに除去されます。除去された艦隊ユニットによって輸送されている陸上ユニットは、同様に除去されます。

[5.7] 海上戦闘 [NAVAL COMBAT]

海上戦闘は、手番プレイヤーの艦隊ユニットが敵艦隊ユニットを含んでいる沿岸地方又は海峡に進入したときにいつでも発生し得ます。

[5.71] 海上戦闘前撤退 [Withdrawal Before Naval Combat]

非手番プレイヤーは、海上戦闘前撤退を試みることができます。海上戦闘前撤退のため、非手番プレイヤーは 1d6 を振ります。1～3 のサイの目結果で、非手番プレイヤーは自軍艦隊（たち）をいずれかの友軍沿岸地方へ移転できます。もし非手番プレイヤーが 4～6 を振るか、又は海上戦闘前撤退を望まなければ、海上戦闘が実施されます。

[5.72] 海上戦闘の手順 [Naval Combat Procedure]

ステップ 1、CSPs の合計 [Total CSPs]：各プレイヤーは、海上戦闘に参加する自軍艦隊ユニットの戦闘戦力ポイント（CSPs）を合計します。完全戦力の艦隊ユニットは、2 CSPs の価値を持ちます。減少戦力の艦隊は、1 CSP の価値を持ちます。

ステップ 2、CSP 比の計算 [Calculate CSP Ratios]：各プレイヤーの CSP 合計は、大規模部隊対小規模部隊の比として比較されます。比は、通常は小規模部隊に有利に丸められます。

ステップ 3、DRMs の計算 [Calculate DRMs]：各プレイヤーは、自軍の適用可能な海上戦闘サイの目修正（DRM）を計算します。海上戦闘 DRM は、以下の定義に従って判定されます。：

A. 指揮官の統制差 [Leader Command Differential]

より高い統率値を持つ指揮官を持つプレイヤーは、自軍指揮官の統率値と敵指揮官の統率値との間の差に一致する DRM を受け取ります。（**注釈**：もし同じ勢力に属している複数の指揮官が、海上戦闘が発生しようとしている同じ沿岸地方を占めると、一人の指揮官の統率値のみを DRM として使用できます。）

B. 数的優位性 [Numerical Advantage]

大規模部隊（CSP に関して）を持つプレイヤーは、CSP 比の差に一致する海上戦闘サイの目修正を受け取ります。

C. 海上戦闘サイの目修正適用手順

[Naval Combat Die-Roll Modifier Application Procedure]

より高い海上戦闘サイの目修正を持つプレイヤーは、自軍の合計 DRM から相手側の海上戦闘サイの目修正の合計を差し引きます。したがって、一人のプレイヤーは、海上戦闘解決サイの目に適用できる実質海上戦闘サイの目修正を残すこととなります。全ての海上戦闘サイの目修正は、蓄積します。

例：Agrippa は、5 の合計 DRM を持ちます。Antonius は 3 の合計 DRM を持ちます。Antonius の DRM は Agrippa の DRM から差し引かれ、Agrippa は 2 の実質戦闘サイの目修正を残します。

ステップ 4、1d6 のサイ振り [Roll 1d6]：各プレイヤーは、1d6 を振ります。これは、海上戦闘解決の振りです。各プレイヤーのサイの目結果は 10 倍にされ、その結果は相手側が失う CSPs のパーセンテージになります。

例：「4」の未修正サイの目は、相手側が自軍部隊の 40% を失うことを意味します。

ステップ 5、DRMs の適用 [Apply DRMs]：実質海上戦闘サイの目修正を持つプレイヤーは、望むように1つ又は両方の海上戦闘解決のサイの目結果を上又は下に修正できます。プレイヤーは、相手側損失のパーセンテージを上げる各 DRM について1だけ自身のサイの目を増加させることができ、又は相手側損失のパーセンテージを下げる各 DRM について1だけ自身のサイの目を減少させることができ、又は自身の合計実質 DRM までの2つのいずれかの組み合わせで自軍実質海上戦闘サイの目修正を使用できます。

サイの目修正と海上戦闘解決サイの目の制限と限度

[Restrictions and Limitations on Die-Roll Modifiers and the Naval Combat Resolution Die-Roll]

海上戦闘解決サイの目は、10（100%）よりも高く又は1（10%）未満に修正できません。（注釈：陸上戦闘の場合では、一方の陣営が10%の損害を被り、他方が完全に除去される結果をもたらすことが完全に可能です）。

ステップ 6、DR のパーセンテージへの変換 [Convert DR to Percentage]：各プレイヤーの修正後のサイの目結果は、ここで、海上戦闘で除去された CSP のパーセンテージとして相手側部隊に適用されます。より高い CSPs のパーセンテージを失ったプレイヤーが敗者です。両プレイヤーの CSP 損失パーセンテージが同一の場合、海上戦闘は「引き分け」と宣言されます。

ステップ 7、パーセンテージ表を調べる [Consult Percentage Table]：両プレイヤーはパーセンテージ表を調べ、自身の各 CSP 損失を望むように割り当てます。艦隊ユニットは、合計 CSP 損失を満たすために必要に応じて減少又は除去できます。（注釈：パーセンテージ表を使用するため、戦闘戦点ポイントの合計数を適用可能パーセンテージと交差照合し、表示された数だけ影響下部隊を減少させます。例：15 戦闘戦点ポイントから構成される部隊は、その合計の40%を失わなければなりません。15 CSPs の横列と40%縦列を交差照合し、「6」CSPs の結果をもたらします。影響下部隊は、15 CSPs から9 CSPs へ減少させられます。）

海上輸送として運ばれている陸上ユニットは海上戦闘に参加しませんが、もしそれらを運んでいる艦隊ユニットが海上戦闘のために減少又は撃破されたら、これらも減少又は撃破され得ます。指揮官は、その全ての艦隊ユニットが海上戦闘の結果として除去された場合にのみ失われます。

ステップ 8、退却の手順 [Retreat Procedure]：いったん海上戦闘が解決されたら、敗北した海上部隊は最寄りの友軍隣接地方へ退却しなければなりません。

ステップ 9、指揮官の除去 [Leader Elimination]：海上戦闘の結果として、ある指揮官に付属した全ての友軍海上ユニットが除去された場合、その指揮官は同様に除去されます。

[5.8] 海上移動の迎撃 [NAVAL MOVEMENT INTERCEPTION]

[5.81] 非手番プレイヤーの指揮官と艦隊ユニットは、隣接沿岸地方に進入する、敵艦隊ユニットの迎撃を試みることができます。

[5.82] ある指揮官が海上移動迎撃を試みることができる回数に限度はありません。

[5.83] 海上移動迎撃は、海上移動又は海上戦闘前撤退を実施しているいずれかの敵艦隊ユニットに対して試みることができます。

[5.84] 海上移動迎撃の試みは、解決される各海上戦闘で一度に1つ、資格を持つ複数部隊によって行われること（実施）ができます。

[5.85] 海上移動迎撃の試みを実施するため、非手番プレイヤーは1d6 を振って指揮官の統率値を加えることでサイの目を修正します。結果が「7」以上であると、海上移動迎撃の試みは成功で、非手番プレイヤーが攻撃側になります。

[5.86] 成功した海上移動迎撃の結果として敵部隊を攻撃している非手番指揮官は、戦闘を開始するためにいかなるオペレーション・ポイントも消費しません。

[5.87] 成功した海上移動迎撃の結果として発生する海上戦闘は、同じ海上戦闘手順に従います。ただし、迎撃している部隊は攻撃側で、迎撃された部隊は防御側です。

[5.88] 迎撃された指揮官は、海上戦闘前撤退の実施を試みることができません。

[5.89] 迎撃された指揮官は、海上戦闘の解決後に活性で留まり、十分なオペレーション・ポイントを持つ限り移動を継続できます。

[5.9] 海上輸送 [NAVAL TRANSPORT]

[5.91] 活性化指揮官と付属陸上ユニットは、沿岸地方内に位置する艦隊ユニット上で、海上輸送のために乗船しなければなりません。

[5.92] 乗船は、活性化指揮官と付属陸上ユニットが1つ以上の友軍艦隊ユニットが位置する沿岸地方へ移動するときに発生します。活性化指揮官は1 OP を消費し、指揮官とその付属部隊は友軍艦隊ユニット上に乗船します。

[5.93] 活性化指揮官は、意図した海上移動を完了するため、十分なオペレーション・ポイントを持たなければなりません。これは、目的地の沿岸地方内で下船するための1 OP を含みます。陸上ユニットは、艦隊ユニット上に乗船した状態でオペレーション・フェイズを終了できず、艦隊ユニットは乗船

させた状態でオペレーション・フェイズを終了できず、艦隊ユニットは「海上」でオペレーション・フェイズを終了できません。

[5.94] 完全戦力の艦隊ユニットは、いずれかのタイプの 1 つの完全戦力陸上ユニット又は 2 つの減少戦力陸上ユニットを運ぶことができます。減少戦力の艦隊ユニットは、1 つのみの減少戦力陸上ユニットを運ぶことができます。指揮官は、艦隊ユニットの輸送許容量に対してカウントされません。

[5.95] 活性化指揮官と付属陸上ユニットは、1 OP のコストでいずれかの沿岸地方内に下船できます。沿岸地方は、友軍又はそうでなくても構いません。

[5.96] もし活性化指揮官と付属陸上ユニットが、他の勢力に属している陸上ユニットによって占められた地方内に下船したら、陸上戦闘が発生します。(事項 5.3 の手順を参照)。

[6.0] スタッキング [STACKING]

スタッキングとは、1 つ以上の陸上又は艦隊ユニットが単一の地方又は海上エリアを占めていることと定義されます。

[6.1] プレイヤーは、同じ地方内にいかなる数の陸上ユニットも、同じ海上エリア内にいかなる数の艦隊ユニットも持つことができます。いずれかの地方を占めることができるユニット数に限度はなく、陸上ユニットは他の友軍陸上ユニットによって唯一占められた地方を障害なしで移動通過できます。

[6.2] プレイヤーは、他のプレイヤーに属している陸上と／又は艦隊ユニットのスタックを調べることはできません。陸上と／又は艦隊ユニットにスタック構成は、スタックが属すプレイヤーによってのみ調べることができます。

[6.3] 手番プレイヤーのゲーム・ターン中のいずれかのとき、同じ地方内にある同じタイプの 2 つの減少戦力の陸上又は海上ユニットは、1 つの完全戦力ユニットとして再編できます。

[7.0] 収入徴収セグメント [THE REVENUE COLLECTION SEGMENT]

各活性大勢力は、統合経済フェイズの収入徴収セグメント中、収入ポイントの形態で収入を生み出す首都や地方の支配について所得を受け取ります。

[7.1] 収入徴収セグメントに、各活性大勢力プレイヤーは自身の首都及びその活性大勢力によって支配された各地方について、収入ポイントを徴収します。徴収された収入ポイントは、大勢力ディスプレイ・カードの国庫記録欄上に記録され、活性大勢力の首都に位置する国庫内に備蓄されます。

[7.2] 収入ポイントは、消費のために使用可能で、新たな陸上ユニットと海上ユニットの生産、存在している陸上と海上ユニットの維持、以前に戦闘で陸上と海上ユニットの補充、戦闘を通して減少戦力になっている陸上と海上ユニットを完全戦力に戻すために必要です。

[7.3] 各地方は、「0」から「3」収入ポイントの範囲の収入値を持ち、両マップと一致する地方カード上に表示されています。各シナリオは、様々な勢力によって支配された地方と地域を列記します。「0」の収入値を持つ地方と地域は、収入を生み出しません。

[7.4] 首都は、「5」収入ポイントの値を持ちます。首都を含んでいる地方は、シナリオ・セットアップ・カード上に赤字で強調されています。

[7.5] 収入を国庫に加えるため、支配下地方から支配している活性大勢力の首都まで、クリアな道筋の行程がなければなりません。この道筋は、陸上と水面を越える無制限な距離であることができますが、以下を越えるか又は通過してたどることはできません。:

1. 敵が占める地方、
2. 他の大勢力の同盟又は従属国に属している地方、
3. 蛮族地のいずれかの地方、又は蛮族ユニットによって占められた地方。

[7.6] もしクリアな道筋の行程が、支配下地方から支配している活性大勢力の首都へたどることができなければ、その地方からの収入は活性大勢力の国庫へ加えることができません。

[7.7] 大勢力は、支配下地方からその首都へ道筋の行程のたどることを試みるため、いずれかの海上エリア上に境界を持つ沿岸地方内に、少なくとも使用可能な 1 つの艦隊ユニットを持たなければなりません。

[7.8] もし活性大勢力の首都が、攻囲戦闘の結果として他の勢力によって占領されたら、国庫の半分（端数切り上げ）が占領勢力に失われます。残っている半分は、元の大勢力によって保持されます。

[7.9] 以下の統一体は収入を徴収せず、又は陸上と海上ユニットの生産、補充、維持のために消費しません。:

1. 蛮族大勢力
2. パルティアとペルシャの大勢力
3. 中立大勢力
4. 小勢力、同盟、従属国

[8.0] 補給と維持セグメント [THE SUPPLY AND MAINTENANCE SEGMENT]

各活性大勢力は、所有して現在マップ上に位置する各軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊ユニットを維持するため、収入ポイントを消費しなければなりません。各ユニットの維持コストは、**新ユニット生産、再建、維持表**上に表示されたごとく 0.5 収入ポイントです（下記の事項 9.2）。

[8.1] 維持の手順 [MAINTENANCE PROCEDURE]

各活性大勢力は、所有して現在マップ上に位置する軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊ユニットの合計数を判定します。次いで、所有する陸上と海上ユニットの合計数が半分に割られます（端数切り上げ）。その結果は、現行ゲーム・ターンについての活性大勢力の全陸上と海上ユニット維持のための収入ポイントの合計コストです。

[8.2] 非補給下のローマ軍ユニット

[UNSUPPLIED ROMAN UNITS]

[8.21] 補給と維持セグメント中、十分な収入ポイントの不足のために維持できないローマ軍の陸上と海上ユニットは、非補給下状態と見なされます。

[8.22] 非補給下の陸上と海上ユニットは、損耗について 1d6 を振らなければなりません（事項 4.2 を参照）。

[8.23] (選択ルール) 除去される代わり、非補給下の結果として損耗を被るローマ軍の陸上と海上ユニットは、ローマ内戦シナリオで敵対する最寄りのローマ軍指揮官に寝返ります。ローマ軍の陸上と海上ユニットは、決して非ローマ勢力へ寝返りません。

[8.3] 非補給下の非ローマ軍ユニット

[UNSUPPLIED NON-ROMAN UNITS]

[8.31] 補給と維持セグメント中、十分な収入ポイントの不足のために維持できない非ローマ軍の陸上と海上ユニットは、非補給下状態と見なされます。

[8.32] 非補給下の陸上と海上ユニットは、損耗について 1d6 を振らなければなりません（事項 4.2 を参照）。蛮族の歩兵と騎兵ユニットは、決して非補給下と見なされません。

[8.4] 孤立状態のユニット [ISOLATED UNITS]

敵の陸上と海上ユニットによって占められた地方と海上エリアを通過して、友軍の首都まで補給路（3.9 を参照）をたどることができない陸上と海上ユニットは、孤立状態と見なされ、損耗について 1d6 を振らなければなりません（事項 4.2 を参照）。蛮族の歩兵と騎兵ユニットは、決して孤立状態と見なされません。（プレイヤー諸氏は、孤立状態のローマ軍陸上と海上ユニットについて、選択ルール [8.23] を使用できます）。

[9.0] 新ユニットの生産と再建セグメント [THE NEW UNIT CREATION AND REBUILD SEGMENT]

シナリオには、増援はありません。代わりに、自軍プレイヤー・ターンの新ユニット生産と再建セグメント中、各大勢力は新たな陸上と海上ユニットの生産、減少状態又は撃破状態の陸上と海上ユニットの再建によって、その陸上と海上ユニットを増加させることができます。生産及び再建できる新たな陸上と海上ユニットの数は、大勢力の国庫内と活性化が発生する地方内で使用可能な収入ポイントの数に依存します。いかなる場合においても、主要勢力はカウンター内容物によって課せられた限度を超過できません。

[9.1] 新ユニットの生産と再建の手順

[THE NEW UNIT CREATION AND REBUILD PROCEDURE]

[9.11] 各活性大勢力は、新たな陸上と海上ユニットを生産（徴兵）及び戦闘を通じて以前に減少又は除去された陸上と海上ユニットを再建（補充）するため、収入ポイントを消費できます。

[9.12] 新たな陸上と海上ユニットは、活性大勢力の首都を含む地方又はその活性大勢力に属している指揮官によって占められたいずれかの支配下地方でのみ、下記の制限に従って生産又は補充できます。：

- 活性大勢力の最高指揮官と首都は、その大勢力が使用可能ないずれかの新たな陸上と海上ユニット（軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊）を生産できます。首都内に指揮官は必要ありません。
- 活性大勢力に属している他の全ての指揮官は、その活性大勢力が使用可能な新たな補助兵と艦隊ユニットのみを生産できます。
- 活性大勢力に属している全ての指揮官は、以前に除去された陸上と海上ユニットの補充及び戦闘によって以前に減少した陸上と海上ユニットを再建できます。
- 同じタイプの 2 つの減少戦力ユニットは、それらが同じ地方内に位置する限り、いずれかのときにそのタイプの完全戦力ユニットを形成するために統合できます。
- 蛮族、パルティア、ペルシャ、中立の大勢力と小勢力は、収入の徴収又は新たなユニットの生産と再建又は存在しているユニットの維持のために収入ポイントを消費しません。

[9.13] 支配下地方内で陸上と海上ユニットの生産又は補充を試みている指揮官は、1d6 を振ることで徴兵のサイ振りを行います。もし 1d6 のサイの目結果がその統率値以下であ

ROMA VICTRIX

ると、**新ユニット生産、再建&維持表**上に表示されたごとく、指揮官は収入ポイントで適切なコストを単に消費することで、罰則なしに陸上と海上ユニットを生産又は補充できます。

[9.14] 徴兵のサイ振りに失敗した指揮官は、それでも陸上と海上ユニットの生産又は補充ができます。影響下指揮官を指揮しているプレイヤーは、上記で述べたコストを消費しますが、指揮官はそのプレイヤーの到来するオペレーション・フェイズに、いかなるオペレーション・ポイントも生み出す又は消費できません。(すなわち、移動や戦闘に従事できません)。影響下指揮官は、部隊の補充と訓練においてより積極的な手法を採用せざるを得なかったと仮定します。

[9.15] 資格を持つ各地方内で生産又は補充できるユニットの合計数とタイプは、以下のごとく限定されます。:

- ・2つの軍団歩兵(ローマ大勢力のみ)又は重装歩兵ユニット、プラス
- ・2つの補助兵ユニット、プラス
- ・1つの騎兵ユニット、プラス
- ・1つの艦隊ユニット

[9.16] 活性大勢力は、資格を持つ支配下地方内でユニット(上に表示)のいくつか又は全てを生産又は再建できます。活性大勢力は、列記されたこれらのユニットの全てを生産することを要求されません。代替は認められません。

[9.17] 新たなユニットの生産と再建の制限 [Restriction on New Unit Creation and Rebuild] :

- 赤字消費は、決して認められません。もし活性大勢力の国庫が「0」であると、その活性大勢力はユニットの生産、補充、再建、維持ができません。
- 新たなユニットの生産と再建は、支配が紛争状態にある地方内で認められません。新ユニット生産と再建セグメント中、もし2つ(以上)の敵対勢力が同じ地方を占めると、新たなユニットの生産、撃破ユニットの補充ができません。
- バレアレス [Balears]、コルシカ [Corsica]、クレタ [Crete]、キプロス [Cyprus]、ロードス [Rhodus]、サルデーニャ [Sardinia] の島嶼地方は、補助兵と艦隊ユニットのみの生産と再建ができます。軍団歩兵、重装歩兵、騎兵ユニットは、これら島嶼地方内で生産又は補充できません。シキリア [Sicilia] は、たとえ島嶼地方であってもこの制限を受けません。軍団歩兵、重装歩兵、騎兵ユニットは、シキリア内の首都又は活性大勢力の指揮官のどちらかであるとの条件で、常にシキリア内で生産と補充ができます。
- 艦隊ユニットは、支配下の島嶼又は沿岸地方内にのみ生産又は補充できます。

5. 陸上と海上ユニットは、略奪マーカーを含んでいる地方内に生産又は補充できません。

[9.2] 新ユニット生産、再建、維持表

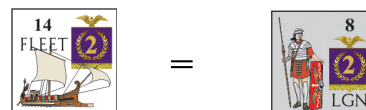
[NEW UNIT CREATION, REBUILD AND MAINTENANCE TABLE]

New Unit Creation, Rebuild & Maintenance Table				
	CSPs	Create	Rebuild	Maintain
LEGION	4	4	2	1/2
HEAVY INFANTRY	3	4	2	1/2
AUXILIA	2	2	1	1/2
CAVALRY	3	4	2	1/2
FLEETS	2	4	2	1/2

注釈 : 以前に除去されたユニットの再建は、上記の「生産[“create”]」コストに従います。

[9.3] 艦隊の変換 [FLEET CONVERSION]

沿岸地方内の完全戦力艦隊ユニットは、解散して減少戦力の軍団歩兵(ローマ軍プレイヤーのみ)、減少戦力重装歩兵、完全戦力補助兵ユニットに変換できます。変換された艦隊ユニットは、艦隊ユニットに戻ることができません。



[9.4] 活性小勢力/従属国新ユニット生産と再建の手順 [ACTIVE MINOR POWER / CLIENT STATE NEW UNIT CREATION AND REBUILD PROCEDURE]

[9.41] 活性小勢力/従属国は、陸上と海上ユニットを生産又は補充できます。活性小勢力/従属国は、常に活性大勢力によって支配されます。

[9.42] 活性小勢力/従属国は、収入の徴収又は新たなユニットの生産と再建又は存在しているユニットの維持のために収入ポイントを消費しません。

[9.43] 新たな陸上と海上ユニットは、事項 9.45 (下記) 内で述べられた制限に従い、活性小勢力/従属国の首都を含む地方内でのみ生産又は補充できます。

[9.44] 活性小勢力又は従属国によって生産又は補充できる陸上と海上ユニットの数は、その従属国によって元々支配されたいずれかの地方の収入値に一致します。**例 :** 従属国の Armenia は、Artaxata の地方の支配下でシナリオを開始します。Armenia を支配している活性大勢力プレイヤーは、Artaxata の地方内でいずれかの組み合わせで3ユニットまで生産できます。

[9.45] 活性小勢力／従属国の新ユニット生産と再建の制限：

1. 新ユニットの生産と再建は、支配が紛争状態である地方内では認められません。新ユニット生産と再建セグメント中、もし2つ（以上）の敵対勢力が同じ地方を占めると、その地方内で新たなユニットの生産、撃破ユニットの補充、減少状態ユニットの再建ができる勢力はありません。
2. その首都がバレアレス [Balears]、コルシカ [Corsica]、クレタ [Crete]、キプロス [Cyprus]、ロードス [Rhodus]、サルデーニャ [Sardinia] のような島嶼地方上に位置する小勢力／従属国は、補助兵と艦隊ユニットのみを生産と再建ができます。シキリア [Sicilia] は、たとえ島嶼地方であってもこの制限を受けません。
3. 小勢力／従属国は、各ゲーム・ターンに最大1つのみの艦隊ユニットを生産又は再建できます。
4. 艦隊ユニットは、島嶼又は沿岸地方内でのみ生産と補充ができます。
5. 陸上と海上ユニットは、略奪マーカールを含んでいる地方内に生産又は補充できません。

[9.5] 活性蛮族大と小勢力の新ユニット生産と再建の手順

[ACTIVE BARBARIAN MAJOR AND MINOR POWER NEW UNIT CREATION AND REBUILD PROCEDURE]

[9.51] 新ユニット生産と再建セグメント中、活性蛮族大又は小勢力は陸上と海上ユニットの生産と補充ができます。活性蛮族小勢力（同盟）は、常に活性大勢力によって支配されます。

[9.52] 活性蛮族大と小勢力は、収入の徴収又は新ユニットの生産と再建及び存在しているユニットの維持のために収入ポイントを消費しません。

[9.53] 活性蛮族大勢力は、「蛮族地内部」又は「蛮族地外部」で新ユニットの補充と生産ができますが、両方は不可です。

[9.54] 新ユニット生産と再建セグメント中、活性蛮族大又は小勢力は、その活性蛮族大又は小勢力によって現在支配下のいずれかの単一地方について、1枚の未知の蛮族 [Barbari Incognita] マーカールを引きします。次いで、プレイヤーはその特定大又は小勢力について戦士団構成を判定するため、シナリオ・セットアップ・チャート調べます。蛮族歩兵戦士団又は騎兵ユニットに一致する数は、その地方内に置かれます。

例：Germani は、Franci が Germania Magna の支配でシナリオ 9 を開始します。プレイヤーは、Germania Magna について1枚の未知の蛮族マーカールを引きします。

マーカールの裏側は、「戦士団 7」[Warbands 7] として明らかにされます。シナリオ・セットアップ・チャートに従い、Franci の戦士団の構成は BI 90% / Cv 10% です。Franci を支配しているプレイヤーは、Germania Magna 内に6蛮族歩兵ユニットと1騎兵ユニットを置くことができます。

[9.55] 蛮族大勢力と小勢力の新ユニット生産と再建の制限
[Restrictions on Barbarian Major and Minor Power New Unit Creation and Rebuild]：

1. 蛮族の大又は小勢力は、一定ユニット・タイプのみの生産又は再建ができます。これらのユニット・タイプは、蛮族歩兵、騎兵、艦隊です。
2. 新ユニット生産と再建セグメント中、活性蛮族の大又は小勢力は、1つの地方内でのみユニットを生産又は補充できます。
3. 蛮族の陸上と海上ユニットは、略奪マーカールを含んでいる地方内で生産又は補充できません。

[9.56] 艦隊の建造 [Building Fleets]

蛮族の大と小勢力は、艦隊毎に1つの蛮族歩兵又は騎兵ユニットを代替することで、艦隊を生産できます。艦隊ユニットは、支配下の島嶼又は沿岸地方内でのみ生産又は補充できます。

[9.6] パルティアとペルシャ活性大勢力の新ユニット生産と再建の手順

[PARTHIAN AND PERSIAN ACTIVE MAJOR POWER NEW UNIT CREATION AND REBUILD PROCEDURE]

[9.61] 新ユニット生産と再建セグメント中、パルティアとペルシャ活性大勢力は陸上と海上ユニットの生産と補充ができます。

[9.62] パルティアとペルシャ活性大勢力は、収入の徴収又は新ユニットの生産と再建及び存在しているユニットの維持のために収入ポイントを消費しません。

[9.63] パルティアとペルシャの陸上と海上ユニットは、パルティア又はペルシャの首都によって占められたペルシャの地域のいずれかの支配下地方内に生産又は補充できます。

[9.64] 生産できるパルティア又はペルシャの陸上と海上戦闘戦力ポイントの数は、占有下地方の収入値に指揮官の統率値を加えることで判定されます。

例：ペルシャは、「3」の収入値を持つ Media の地方を支配します。ペルシャ・プレイヤーは、Media 内に「3」の収入値を有する指揮官を持ちます。指揮官の統率値と Media の収入値の合計は「6」です。ペルシャ・プレイヤーは、Media 内に6陸上戦闘戦力ポイント（補助兵又は騎兵）まで生産できます。

[9.65] もしパルティア又はペルシャの指揮官が、パルティア又はペルシャの首都を含んでいる地方を含むと、首都の収入

ROMA VICTRIX

値は、指揮官の統率値と占有下地方の収入値の合計に加えられます。

例：パルティアは、「3」の収入値を持つ *Babylonia* の地方を支配します。*Babylonia* は、「5」の収入値を持つパルティアの首都の位置でもあります。パルティア・プレイヤーは、*Babylonia* 内に「3」の統率値を有す指揮官を持ちます。指揮官の統率値 (3)、*Babylonia* の収入値 (3)、首都の収入値 (5) の合計は「11」です。パルティア・プレイヤーは、*Babylonia* 内で 11 陸上戦闘戦力ポイント（補助兵又は騎兵）まで生産できます。

[9.66] パルティアとペルシャの新ユニット生産と再建の制限

[Restrictions on Parthian and Persian New Unit Creation and Rebuild] :

1. パルティアとペルシャは、一定のユニット・タイプのみを生産又は再建ができます。これらのユニット・タイプは、補助兵、騎兵、艦隊です。
2. パルティアとペルシャの陸上と海上ユニットは、略奪マーカーを含んでいる地方内で生産又は補充ができません。

[10.0] 地域、地方、首都 [REGIONS, PROVINCES AND CAPITAL CITIES]

ゲーム・マップ上の陸上エリアは、地域 [Regions] と地方 [Provinces] に分割されます。

地域 [Region] : 地域は、太い黒色境界によって分割された連結した複数地方の集合体です (*Britannia* を除く)。地域の名称は、マップ上に赤い大文字で表示されます。アラビア [Arabia]、ガエトウリア [Gaetulia]、ガラマンティア [Garamantia]、ノバディア [Nobadia]、タウリカ [Taurica]、サルマティア [Sarmatia]、スキシア [Scythia] は、単一の地方のみから構成される地域です。シナリオ・チャートでは、地域名称は全て大文字で列記されます。

地方 [Province] : 地方は、細い灰色境界によって分割された陸上エリアで、通常は地域の細分化です。シナリオ・チャートでは、地方名称の頭文字は大文字で小文字が続きます。

[10.1] 地域と地方の支配

[CONTROL OF REGIONS AND PROVINCES]

各シナリオは、シナリオ開始時に様々な各陣営によって支配された勢力（大と小）と地方と／又は地域を列記します。

[10.11] シナリオがある地方を特定勢力の支配下にあるとして識別するとき、その地方を支配しているプレイヤーは、その勢力の支配下にあるとしてマークするため、その地方内に自軍守備隊の 1 つを置かなければなりません。

[10.12] シナリオがある地域を特定勢力の支配下にあるとして識別するとき、その地域の全ての地方はその勢力の支配下

にあります。支配しているプレイヤーは、シナリオの開始時にその地域の各地方内に自軍守備隊の 1 つを置かなければなりません。

[10.13] いくつかのシナリオ勝利条件は、目標として地域の支配を指定します。この場合、地域の支配は、その地域内の過半数地方の単独所有を持つこととして定義されます。

例：*Hispania* の地域は、7 つの地方から構成されます。これら地方の 4 つを支配する勢力は、*Hispania* を支配します。

[10.14] ある勢力は、その勢力に属している守備隊ユニット又は（いずれかのタイプの）陸上戦闘ユニットによって占められた地方を支配します。

[10.15] 海上戦闘ユニット自体は、地方を支配するために使用できません。

[10.16] ある地方を支配する勢力は、そこから収入の徴収、新たな陸上と海上ユニットをその地方内で生産と補充ができます。

[10.2] 地方の征服 [CONQUEST OF PROVINCES]

[10.21] 活性大又は小勢力は、他の大又は小勢力に属している地方を征服できます。ある地方は、支配しているプレイヤーに属している全ての陸上戦闘ユニットが、陸上戦闘結果の結果として除去又はその地方から退却を強制されたときに征服されます。

[10.22] 海上戦闘ユニットは、地方を征服するために使用できません。

[10.23] 複数の陸上戦闘ユニットが同じ地方を占めるとき、その地方はいかなる勢力によっても支配されません。したがって、収入の徴収、その地方内で陸上と海上ユニットの生産又は補充ができる勢力はありません。

[10.24] ある地方が他の勢力によって奪取されたとき、征服した勢力の守備隊マーカーはマップから取り去られ、征服している勢力に属している守備隊マーカーによって、コストなしで置き換えられます。

[10.3] 首都 [CAPITAL CITIES]

大勢力首都マーカーは、シナリオ・セットアップ・チャート上に指定されたごとく、特定の地方内に置かれます。名称付の首都を含んでいる地方は太い赤文字で記載され、太い赤文字の首都名が続きます。首都が名称付でない場合、地方のみが列記されます。小勢力の首都は、常にシナリオ・セットアップ・チャート上に表示されるわけではありません (特に、小勢力が 1 つのみの地方から構成されるとき)。これらの例で、非名称付首都マーカーは、プレイヤー諸氏の裁量でこれ

らの単一地方内に置くことができます。

[10.31] 大勢力の首都は、完全戦力の 4 CSP から段階的に 1 CSP まで減少させることができる範囲の 2 枚のマーカー (4 ステップ) から構成されます。小勢力の首都は、完全戦力の 2 CSP から半減戦力の 1 CSP までの範囲の 2 枚のマーカー (2 ステップ) から構成されます。

[10.32] 首都は、攻囲戦闘によってのみ攻撃されて奪取され得ます (事項 10.4 を参照)。首都 CSPs は、防御についてのみ使用されます。1 CSP 未満に減少している首都は、略奪されて破壊されたと見なされます。略奪マーカーは、1 CSP の上部に置かれます。

[10.33] 首都は 5 収入の収入値を持ち、半減戦力以下で 3 収入ポイント及び、もし攻囲戦闘の結果として相手側プレイヤーによって奪取されて占領されたら 1 収入ポイントです。略奪マーカーを持つ首都は、収入を生み出しません。

[10.34] 大勢力の国庫は、常にその首都内に位置します。もし大勢力の首都が、攻囲戦闘の結果として奪取されて略奪されたら、勝利した攻囲部隊を指揮しているプレイヤーは 10 収入ポイントにプラスして敗北した大勢力の国庫の半分 (端数切り上げ) を獲得します。残っている国庫は、敗北した大勢力によって維持されます。

[10.35] 減少と略奪に成功した小勢力の首都は、勝者に 5 収入ポイントを生み出します。

[10.36] その首都を失った大勢力は、新たな首都が確立されるまで収入を徴収できません。その首都を失った大勢力を指揮しているプレイヤーは、その大勢力の最高指揮官によって現在占められる地方内に、新たな首都を直ちに確立できます。

A. 名称付の大勢力首都の置き換え

[Replacing Named Major Power Capital Cities]

名称付の大勢力首都が相手側プレイヤーによって奪取されたとき、元の所有プレイヤーによって汎用大首都マーカーに置き換えられ、新たに指定した地方内に 4 CSPs で置かれます。

B. 名称なしの大勢力首都の置き換え

[Replacing Named Major Power Capital Cities]

プレイヤー又は汎用大勢力都市マーカーは、常に他のプレイヤー又は汎用大勢力首都マーカーによって置き換えられ、新たに指定した地方内に 4 CSPs で置かれます。

C. 略奪された (破壊された) 首都の再建

[Rebuilding a Pillaged (Destroyed) Capital City]

以前のゲーム・ターンのオペレーション・フェイズ中に略奪 (破壊) された首都を所有しているプレイヤーは、略奪マーカー撤去フェイズに 1d6 を振ります。「5」又

は「6」のサイの目で略奪マーカーは取り去られ、下部の 1 CSP 都市マーカーが明らかにされます。

D. 減少状態首都の再建 [Rebuilding a Reduced Capital City]

以前のゲーム・ターンのオペレーション・フェイズ中に減少状態になった首都を所有しているプレイヤーは、略奪マーカー撤去フェイズに 1d6 を振ります。「5」又は「6」のサイの目で減少状態都市の CSP レベルが「1」だけ増加します。減少状態の小首都は、その元の 2 CSPs を超えて増加できません。

[10.4] 攻囲戦闘 [SIEGE COMBAT]

攻囲戦闘は、敵の首都に対する攻撃を解決するために使用される陸上戦闘の特別なヴァリエーションです。活性化指揮官と付属した陸上ユニットが敵首都によって占められた地方に進入するときにはいつでも、攻囲戦闘が発生し得ます。手番プレイヤーは攻撃側で、首都を所有している非手番プレイヤーは防御側です。攻囲戦闘は「ラウンド」で闘われ、防御 (被攻囲下) している部隊が除去されるか又は攻撃 (攻囲) している部隊が攻囲を放棄するまで行われます。

[10.41] 攻囲戦闘の手順 [Siege Combat Procedure]

ステップ 1、防御側の決定 [Defender Decision] : 手番プレイヤーは、自軍の活性化指揮官と付属陸上ユニットを、相手側プレイヤーの首都を含んでいる地方内に移動させます。もし非手番プレイヤーがその地方内に陸上ユニットを持つと、これらの陸上ユニットが首都内に撤退 (自動的) するか、又は通常の陸上戦闘に対して防御するか (事項 5.3)、又は陸上戦闘前撤退を試みるのか (事項 5.5) を決定しなければなりません。

ステップ 2、首都の防御 [Capital City Defense] : もし首都が非手番プレイヤーの陸上ユニットによって占められるか、又は非手番プレイヤーの地方内で単独 (非占有下) であると、攻囲戦闘が発生し得ます。

大勢力の首都 (名称付と名称なし) は完全戦力で 4 戦闘戦力ポイント (CSPs) を持ち、攻囲戦闘の結果として段階的に 3 CSPs から 2 CSPs、最後に 1 SP に減少し得ます。小勢力の首都は完全戦力で 2 戦闘戦力ポイント (CSPs) を持ち、指定されない限り減少戦力で 1 CSP です。

ステップ 3、攻囲の前提条件 [Siege Prerequisites] : 各プレイヤーは、攻囲戦闘に参加する自軍陸上ユニットの戦闘戦力ポイント (CSPs) を合計します (LGN=4 CSPs、HI=3 CSPs、BI=2 CSPs、AUX=2 CSPs)。自軍陸上ユニットに追加して、防御プレイヤーは自身の首都の CSPs も加えます。攻囲戦闘を開始するための前提条件は、以下のとおりです。:

ROMA VICTRIX

- A. 手番プレイヤーが、防御プレイヤーの陸上ユニットと首都 CSPs の合計数以上の陸上ユニットと CSP s の合計数を地方内に持つ。
- B. 非手番プレイヤーが、同じ地方内の首都外部に位置する非手番プレイヤーの友軍陸上ユニットを持たない。もしこれらの条件が満たされたら、手番プレイヤーは攻囲戦闘のラウンドを開始するため、自軍活性化指揮官の残っているオペレーション・ポイント許容力の 1 OP を消費できます。

ステップ 4、CSP 比の計算 [Calculate CSP Ratios] : 各プレイヤーの CSP 合計は、大規模部隊対小規模部隊の比として比較されます。比は、常に小部隊の有利に丸められます。

ステップ 5、DRMs の計算 [Calculate DRMs] : 各プレイヤーは、自軍の適用可能な攻囲戦闘サイの目修正 (DRM) を計算します。攻囲戦闘 DRM は、以下の規定に従って判定されます。:

指揮官統率差 [Leader Command Differential]

その指揮官が高い統率値を持つプレイヤーは、自軍指揮官の統率値と敵指揮官の統率値の差に一致する DRM を受け取ります。(注釈: もし同じ勢力に属している複数の指揮官が、攻囲戦闘が発生しようとしている攻囲戦闘がある同じ地方を占めると、一人の統率値のみが戦闘サイ振りの DRM として適用できます)。

数的優位性 [Numerical Advantage]

大規模部隊 (CSPs に関して) を持つプレイヤーは、CSP 比に関する差にイベント位置する攻囲戦闘サイの目修正を受け取ります。

例: 2 対 1 の CSP 比は 1 DRM を提供し、3 対 1 CSP 比は 2 DRM を提供し、4 対 1 CSP 比は 3 DRM を提供する等です。

騎兵優越 [Cavalry Advantage]

騎兵優越は、攻囲戦闘に適用不能です。

攻囲戦闘サイの目修正適用の手順

[Siege Combat Die-Roll Modifier Application Procedure]

より大きな数の攻囲戦闘修正を持つプレイヤーは、自身の合計 DRM から相手側の攻囲戦闘サイの目修正を差し引きします。したがって、一人のプレイヤーは、攻囲戦闘の解決サイ振りのために適用できる、実質攻囲戦闘サイの目修正を残すことになります。全ての攻囲戦闘サイの目修正は、蓄積されます。

例: Caesar は、5 の DRM を持ちます。Pompeius は、3 の DRM を持ちます。Pompeius の DRM は Caesar のそれから差し引かれ、Caesar は 2 の戦闘サイの目修正を残します。

ステップ 6、1d6 のサイ振り [Roll 1d6] : 各プレイヤーは、1d6 を振ります。これは、攻囲戦闘解決のサイ振りです。各プレイヤーのサイ振り結果は 10 倍にされ、結果は相手側によって失われる CSPs のパーセンテージです。

ステップ 7、DRMs の適用 [Apply DRMs] : 実質攻囲戦闘サイの目修正を持つプレイヤーは、1 つ又は両方の攻囲戦闘解決サイの目結果を望むだけ上下に修正できます。プレイヤーは、相手側損失のパーセンテージを上昇させる各 DRM について、自身のサイの目を 1 だけ増加させることができ、又は自軍損失のパーセンテージを下降させる各 DRM について、自身のサイの目を 1 だけ減少させることができ、又は自身の実質 DRM まで 2 つのいずれかの組み合わせで自身の実質戦闘サイの目修正を使用できます。

サイの目修正と攻囲戦闘解決サイ振りの制限と限度

[Restrictions and Limitations on Die-Roll Modifiers and the Siege Combat Restriction Die-Roll]

攻囲戦闘解決のサイ振りは、決して 10 (100%) を超えて又は 1 (10%) 未満に修正できません。(注釈: 一方の陣営が 10% の損害を被り、他方が完全に除去されることは完全に可能です)。

ステップ 8、DR のパーセンテージ変換 [Convert DR to Percentage] : 各プレイヤーの修正後のサイ振り結果は、ここで、攻囲戦闘で除去された CSPs のパーセンテージとして相手側部隊へ適用されます。

ステップ 9、パーセンテージ表の参照 [Consult Percentage Table] : 両プレイヤーはパーセンテージ表を調べ、それぞれの CSP 損失を要求されたごとく割り当てます。

戦闘ユニットの CSP 損失 [Combat Unit CSP Losses]

攻撃と防御の両部隊は、陸上戦闘戦力ポイントのいずれかの組み合わせで減少又は除去させることで、それぞれその損失を満たすことができます。指揮官は、CSP 損失を満たすために除去され得ません。

首都 CSP の損失 [Capital City CSP Losses]

防御プレイヤーの裁量で、攻囲戦闘 CSP 損失は、攻囲下首都の防御戦力を減少させることで満たせます。

(注釈: パーセンテージ表を使用するため、戦闘戦力ポイントの合計数と適用可能なパーセンテージを交差照合し、表示された数だけ影響下部隊を減少させます。**例:** 15 戦闘戦力ポイントから構成される部隊は、その合計の 40% を失わなければなりません。15 CSPs の横列と 40% の縦列を交差照合し、「6」CSPs の結果を生み出す。影響下部隊は、15 から 9 CSPs に減少させます)。

ステップ 10a、攻囲の延長 [Extending a Siege] : もし被攻囲下部隊がいまだ首都内に陸上戦闘ユニットを持つと、手番プレイヤーは 1 OP を消費することで別の攻囲戦闘ラウンドを開始できます。もしステップ 3 で述べた条件を満たすことがで

ROMA VICTRIX

きなければ、手番プレイヤーは攻囲を放棄しなければなりません。（**注釈**：攻撃と防御の部隊は、攻囲戦闘の結果として退却することを決して要求されません）。

ステップ 10b、指揮官の除去 [Leader Elimination]：もし攻囲戦闘が成功したら（すなわち、全ての防御陸上ユニットが除去されたら）、防御部隊の一部であるいかなる指揮官も除去されてプレイから取り去られます。

ステップ 11、継続オペレーション [Continued Operations]：もし活性化指揮官がオペレーション・ポイントを残して持つと、手番プレイヤーは活性化指揮官で移動と／又は攻撃を継続できます。

[10.42] 攻囲戦闘後の手順 [Post Siege Combat Procedure]

ステップ 1：首都が 1 CSP 未満に減少し、防御（被攻囲下）部隊が除去されてしまったとき、敗北した首都マーカーはマップ上にその 1 CSP 面を上にしてマップ上に留まります。次いで、奪取されて略奪されていることを表示するため、敗北した首都の上部に略奪マーカーが置かれます。ここで、敗北した首都は 0 の CSPs の防御戦力を持ちます。

ステップ 2：勝利した攻囲部隊を指揮しているプレイヤーは、事項 10.34 と 10.35 に従って、敗北した首都の略奪によって収入ポイントを獲得します。

[10.5] 守備隊マーカー [GARRISON MARKERS]

[10.51] 守備隊マーカーは、各大勢力プレイヤーの色で使用可能で、それぞれの大勢力プレイヤーの支配下にある地方を識別するために使用されます。これらは、事実上の「支配」マーカーです。

[10.52] 1 枚の守備隊マーカーは、その地方を支配しているプレイヤーによって、いずれかの支配下地方内のプレイヤーが置くことができます。ある地方は、決して複数の守備隊マーカーを含むことができません。

[10.53] 守備隊マーカーは、移動又は陸上戦闘を開始できず、1 CSP のみの防御戦力を持ちます。

[10.54] 守備隊マーカーの CSPs は、それらが位置する地方内で防御しているいずれかの友軍陸上ユニット（たち）の CSP に加えられます。守備隊マーカーは、陸上戦闘損失を満たす手助けとして除去され得ます。

[10.55] ローマ大勢力プレイヤーに属している守備隊マーカーは、守備隊マーカーが地方を占めている唯一のユニットであるとき、他のローマ大勢力プレイヤーによる攻撃に防御（敵対）しません。このような場合、非ローマ・プレイヤーの守備隊マーカーは、ローマ大勢力プレイヤーに属している守備隊マーカーによって単に置き換えられます。換言すると、陸上戦闘は発生しません。

[10.56] 守備隊マーカーは、戦闘セグメントに続いてコストなしで置くことができます。これは防御に成功して陸上戦闘

後に地方の支配を維持する勢力に適用し、その陸上戦闘の結果として除去された守備隊マーカーを置き換える必要があります。加えて、ある地方が別の勢力によって奪取されたときにはいつでも、征服された勢力の守備隊マーカーがマップから取り去られ、征服している勢力に所属する守備隊マーカーによって、コストなしで置き換えられます。

[10.57] もし陸上戦闘の結果として、守備隊マーカーが退却を要求されたら、代わりに除去されます。

[10.6] リメス・マーカー [LIMES MARKERS]

リメス・マーカーは、ローマの国境陣地線（道路、壁、長城、監視塔等）及びそれらに詰めている部隊をあらわします。リメス・マーカーは、それらが所属する地方の名称を持つ 1 つの共通色で記載されます。150 A.D.後に開始する全てのシナリオで、いずれかの非ローマ地方と境界を接するローマ帝国の各地方内に、1 枚のリメス・マーカーが置かれます。

[10.61] リメス・マーカーは、防御ユニットのみです。これらは、移動又は陸上戦闘を開始できません。

[10.62] リメス・マーカーは、非ローマ軍陸上戦闘ユニットの移動を妨げるか、又はそれらに対する防御のみに奉仕します。したがって、他のローマ軍ユニットに対する防御特典を提供しません。

[10.63] リメス・マーカーは、敵対するローマ軍陸上戦闘ユニットの移動を妨害せず、それらに対して防御しません。

[10.64] 完全戦力のリメス・マーカーは、[2]の数値を持ちます。減少戦力のリメス・マーカーは、[1]の数値を持ちます。数値は、リメス・マーカーが位置する地方に加えられる追加オペレーション・ポイント・コスト及び陸上戦闘を解決しているときに加えられるリメス・マーカーの CSP 値の両方をあらわします。

[10.65] 完全戦力のリメス・マーカーを含んでいる地方へ進入している、活性化した非ローマ軍指揮官と付属陸上ユニットは、その地方へ進入するため追加 2 オペレーション・ポイントを消費します（合計コスト＝3 オペレーション・ポイント）。

[10.66] 減少戦力のリメス・マーカーを含んでいる地方へ進入している、活性化した非ローマ軍指揮官と付属陸上ユニットは、その地方へ進入するため追加 1 オペレーション・ポイントを消費します（合計コスト＝2 オペレーション・ポイント）。

[10.67] 陸上戦闘で非ローマ軍部隊によって攻撃されたとき、リメス・マーカーの CSPs はそれらが位置する地方内で防御している、いずれかのローマ軍ユニット（たち）の CSPs に加えられます。リメス・マーカーは、陸上戦闘の損失を満たすために減少又は除去することができます。

ROMA VICTRIX

[10.68] 陸上戦闘の結果として除去又は減少したリメス・マーカーは、以前にリメス・マーカーが位置した地方を支配するか、又は後にその地方の支配を確立するいずれかのローマ大勢力プレイヤーによって補充又は再建ができます。リメス・マーカーの補充又は再建は、収入ポイントの消費又は陸上ユニットを要求されず、**新ユニット生産と再建セグメント**中に発生します。

[10.7] 略奪マーカー [PILLAGE MARKERS]

略奪マーカーは、敵部隊によって略奪された（強奪された）地方を識別するために使用されます。

[10.71] 活性化した指揮官と付属陸上ユニットが、相手側プレイヤーに属している地方を征服又は唯一占めるときはいつでも、その地方は略奪され得ます。略奪を企てている活性化指揮官を指揮しているプレイヤーは、1 OP を消費して1d6 を振ります。サイの目は指揮官の統率値に加えられ、自身の国庫に加えられる収入ポイント数の結果になります。その地方内に略奪マーカーを置きます。

[10.72] 略奪マーカーを含んでいる地方は、収入を生み出すことができず、新たな陸上と海上ユニットを生産するために使用できません。

[10.73] プレイヤーは、自身の地方の1つ又はその同盟或いは従属国の1つに属している地方を、決して略奪できません。

[10.74] カード・プレイによって活性化され、他のプレイヤーによって支配された従属国のユニット、蛮族ユニット、小勢力のユニットは、自動的に非占有下の敵地方を略奪します。サイ振りはなく、支配しているプレイヤーは、このようなユニットによって実施された略奪についての収入を受け取りません。

[10.75] 略奪マーカーは、略奪マーカー撤去セグメント中に「5」又は「6」のサイの目で取り去られます。

[11.0] 蛮族同盟と従属国 [BARBARIAN ALLIES AND CLIENT STATES]

[11.1] 蛮族同盟 [BARBARIAN ALLIES]

蛮族同盟は、活性大勢力に友軍の小勢力です。

[11.11] 蛮族同盟の支配 [Control of Barbarian Allies]

蛮族同盟は、活性化できます。活性化されたとき、蛮族同盟の陸上と海上ユニットは、その活性大勢力によって支配されます。

[11.12] 蛮族同盟の活性化 [Activation of Barbarian Allies]

自軍現行オペレーション・フェイズ中、蛮族同盟はその陸上と海上ユニットで移動と戦闘を実施するため、各指揮官活性化セグメント中に友軍活性大勢力によって活性化に成功

しなければなりません。

[11.13] 活性化の手順 [Activation Procedure]

自軍指揮官活性化セグメント中、活性大勢力プレイヤーは活性化のために特定の蛮族同盟を選択し、1d6 を振って以下を調べます。:

- 1 又は 2 の統率値の最高指揮官: 蛮族同盟は、1 のサイの目で活性化されます。
- 3 又は 4 の統率値の最高指揮官: 蛮族同盟は、1 又は 2 のサイの目で活性化されます。

成功のサイの目で、選択された蛮族同盟は現行オペレーション・フェイズ（のみ）について活性化されます。

[11.14] 蛮族同盟の侵攻 [Invading a Barbarian Ally]

敵対する活性大勢力（又はその活性大勢力によって支配された蛮族又は従属国）が、その蛮族同盟に属している地方に進入するか又は陸上又は海上ユニットを攻撃するときいつでも、蛮族同盟は自動的に活性化されます。

[11.15] 蛮族同盟と収入徴収

[Barbarian Allies and Revenue Collection]

蛮族同盟は、収入を徴収しません。

[11.16] 蛮族同盟の補充と新ユニット生産の手順

[Barbarian Ally Replacement and New Unit Creation Procedure]

蛮族同盟は、補充と新ユニットの生産又は存在しているユニットの維持のために消費しません。活性化に成功した蛮族同盟は、続く新ユニットと補充セグメント中、陸上と海上ユニットの生産や補充ができます。蛮族同盟によって生産又は補充できる陸上と海上ユニットの数は、その蛮族同盟によって元々支配されたいずれかの地方の収入値に一致します。

例: Iberi は、Cantabria 地方の支配で開始します。Iberi を支配している活性大勢力は、Cantabria 内の蛮族歩兵又は騎兵をいずれかの組み合わせで 2 ユニットまで生産できます。

[11.2] 従属国 [CLIENT STATES]

従属国とは、活性大勢力に友軍の小勢力です。

[11.21] 従属国の支配 [Control of Client States]

従属国は、活性化できます。活性化したとき、従属国の陸上と海上ユニットは、その活性大勢力によって支配されます。

[11.22] 従属国の活性化 [Activation of Client States]

従属国はその陸上と海上ユニットで自軍現行オペレーション・フェイズ中に移動と戦闘を実施するため、各指揮官活性化セグメント中、友軍活性大勢力によって活性化に成功しなければなりません。

[11.23] 活性化の手順 [Activation Procedure]

自軍指揮官活性化セグメント中、活性大勢力プレイヤーは活性化のために特定の従属国を選択し、1d6 を振って以下に従います。:

- 1 又は 2 の統率値の最高指揮官: 従属国は、1 のサイの目で活性化されます。
- 3 又は 4 の統率値の最高指揮官: 従属国は、1 又は 2 のサイの目で活性化されます。

成功したサイ振りで、選択された従属国は現行オペレーション・フェイズ (のみ) について活性化されます。

[11.24] 従属国の侵攻 [Invading a Client State]

敵対する活性大勢力 (又はその活性大勢力によって支配された蛮族又は従属国) が、地方に進入するか又はその従属国に属している陸上又は海上ユニットを攻撃するときいつでも、従属国は自動的に活性化されます。

[11.25] 従属国と収入徴収

[Client States and Revenue Collection]

従属国は、収入を徴収しません。

[11.26] 従属国の補充と新ユニット生産の手順

[Client State Replacement and New Unit Creation Procedure]

従属国は、補充と新ユニットの生産又は存在しているユニットの維持のために消費しません。活性化に成功した従属国は、続く新ユニットと補充セグメント中、陸上と海上ユニットの生産や補充ができます。従属国によって生産又は補充できる陸上と海上ユニットの数は、その従属国によって元々支配されたいずれかの地方の収入値に一致します。

例: 従属国の *Armenia* は、*Artaxata* 地方の支配で開始します。*Armenia* を支配している活性大勢力は、*Artaxata* 内の重装歩兵、補助兵、騎兵をいずれかの組み合わせで 3 ユニットまで生産できます。

[12.0] ペルシャの地域 [THE REGION OF PERSIA]

ペルシャの地域は、大部分が地方の集合体で少数の例外を持ち、ローマ帝国の外部に留まります。*Roma Victrix* では様々な時期に描写され、これらの地方のいくつか又は全てがセレウコス [Seleucid] 王朝 (c.323 BC–247 BC)、パルティア [Parthian] 帝国 (247 BC–224 AD)、ササン朝 [Sassanid] ペルシャ帝国 (225 AD–651 AD) によって支配されていました。

[12.1] ペルシャ地域の地方

[PROVINCES OF THE REGION OF PERSIA]

[12.11] ペルシャ地域内に位置する地方の 1 つ以上を支配する大と小勢力は、各シナリオ内で述べられます。

[12.12] シナリオに依存して、セレウコス王朝、パルティア帝国、ササン朝ペルシャは、大勢力プレイヤー、小勢力プレイヤー、非活性中立勢力になり得ます。

[12.13] ペルシャ地域内に位置する地方は、征服して別の地方として大勢力プレイヤーの領土に加えることができます。

[12.14] ペルシャ地域の首都 (クテシフォン [Ctesiphon]) は、バビロニア [Babylonia] 内に位置します。

[12.2] パルティア／ペルシャの叛乱と内戦

[PARTHIAN / PERSIAN REBELLION AND CIVIL WAR]

[12.21] パルティア又はペルシャの指揮官が、パルティア王又はペルシャのシャー (王) よりも自身に付属した多くの陸上ユニットを持つと (すなわち、同じ地方を占めている)、直ちに叛乱のチェックを行わなければなりません。

[12.22] パルティア又はペルシャのプレイヤーは、当該指揮官について 1d6 を振ります。サイ振りの結果が指揮官の統率値未満であると、それらに付属する指揮官、陸上ユニットとそれらが占める地方は叛乱状態です。叛乱状態の地方は、その首都が叛乱地方から最遠方に位置した大勢力を支配しているプレイヤーによって支配されます。叛乱地方の地方は、その地方が再征服されてパルティア又はペルシャ支配下から奪回するまで有効に留まります。

[13.0] 蛮族地 [BARBARICUM]

蛮族地とは、ローマ及び非ローマ文明化の大と小勢力の外部にある地域と地方を呼称するために使用される用語です。各シナリオのセットアップ・チャート内で蛮族地と標記した区画は、以下の情報を列記します。:

1. その特定シナリオについての蛮族勢力。
2. 各蛮族勢力によって支配された地方 (たち)。
3. 指揮官名称 (もし知られていたら) と指揮官の統率値。
4. 各蛮族地内に置かれる不明蛮族カウンターの数。
5. 各蛮族勢力に属している軍事部隊の戦士団構成。

蛮族勢力は、ゲーム・プレイの結果として大勢力の同盟になることができます。

[13.1] 不明蛮族マーカー [BARBARI INCOGNITA MARKERS]

不明蛮族マーカーは、蛮族地の様々な地方内に生じる蛮族部隊の戦力を判定するために使用されます。不明蛮族マーカーの表面は「不明蛮族 [“Barbari Incognita”]」の文字と蛮族戦闘

標準のイメージを冠します。裏面は、その蛮族地の地方の軍事部隊を構成する蛮族戦士団（歩兵と騎兵ユニット）の数をあらわしている 1～10 の範囲の数字です。

[13.11] 全ての不明蛮族マーカーは、無作為引きのために不透明容器内に入れます。1 枚又は 2 枚の不明蛮族マーカーは、シナリオ・セットアップ・チャートによって示されるごとく、蛮族地の各地方内に入れます。

[13.12] もし蛮族地の地方が敵対勢力の部隊によって進入（侵攻）されたら、その地方を防御するため戦士団（蛮族の歩兵と騎兵ユニット）の数を明らかにするため、シナリオ・セットアップ上に標記されたごとく一定数の不明蛮族マーカーが選択されます。蛮族地の地方は、蛮族同盟又は中立として活性化されたかにかかわらず、常にこの要領で自身を防御します。

[13.13] 明らかにされて活性化した蛮族戦士団は、シナリオに特記されていない限り、その首都が蛮族地の侵攻された地方から最遠地に位置する大勢力プレイヤーによって指揮されます。活性化蛮族戦士団の支配は、シナリオの残りについて有効です。

[13.2] 蛮族戦士団ユニットの構成

[BARBARIAN WARBAND UNIT COMPOSITION]

[13.21] シナリオ・セットアップ・チャートの蛮族地セクション内の戦士団コラムは、各シナリオの蛮族勢力の戦士団を構成する蛮族歩兵と騎兵のパーセンテージを表示します。

[13.22] 侵攻された又は活性化した蛮族勢力を支配しているプレイヤーは、侵攻された又は活性化した蛮族勢力の地方内に置かれた蛮族の歩兵と騎兵ユニットの数を判定するため、その勢力とパーセンテージ表のための戦士団構成コラムを調べます。

例：シナリオ 1 で、大勢力を支配しているプレイヤーによって、*Arabi* が使用のために活性化されます。支配しているプレイヤーは、「6」戦士団を明らかにするため、*Arabia Magna* 内に位置する匿名蛮族マーカーを裏返します。*Arabi* 戦士団の構成は、40%の蛮族歩兵と 60%の蛮族騎兵です。プレイヤーはパーセンテージ表を調べ、チャート左側の「6」と「40%」コラムを交差照合し、*Aeabi* が 2 蛮族歩兵ユニットを受け取ることを意味します。次にプレイヤーは「6」横列で「60」コラムを照合して「4」の数値を示し、*Arabi* が 4 騎兵ユニットを受け取ることを意味します。したがって、*Arabi* の軍事部隊は 2 蛮族ユニットと

4 騎兵ユニットから構成されて *Arabia Magna* に位置し、支配している大勢力によって使用可能です。

[13.3] カラの蛮族地地方／不明蛮族マーカー

[VACATED BARBARICUM PROVINCES / MARBARI INCOGNITAMARKERS]

もし蛮族地の地方が、陸上戦闘の結果として未占有の状態に残されたらカラとなり、次のプレイヤーのオペレーション・フェイズの前に、地方内に不明蛮族マーカーが表を伏せて置かれます。

[14.0] イベント・カード [EVENT CARDS]

ゲームの過程（及び成果）に影響し得る特殊な行動を実行するため、プレイヤーによって使用できる 21 枚の異なるイベント・カードがあります。

[14.1] イベント・カードの獲得と使用

[ACQUISITION AND USE EVENT CARDS]

[14.11] 各シナリオの開始時、活性大勢力を支配している各プレイヤーは、無作為に 1 枚のイベント・カードを引きま

[14.12] イベント・カードは、それが捨て札された後、シナリオ内で一度のみ使用できます。

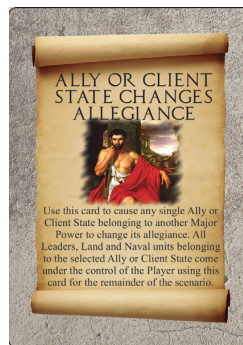
[14.13] 自身のイベント・カードを使用するプレイヤーは、続くゲーム・ターンのイベント・カード補填セグメント中に新たな（補充）イベント・カードを 1 枚引くことができます。

[14.14] プレイヤーは、同時に複数のイベント・カードを保持できません。

[14.15] いくつかのシナリオで、活性大勢力は 1 枚の特定イベント・カードを持ってゲームを開始します。イベント・カードは、シナリオの特殊ルールで説明された特殊な影響を持ち得ます。

[14.2] イベント・カードの説明

[DESCRIPTION OF EVENT CARDS]

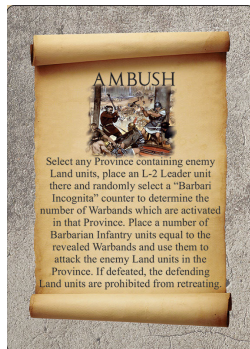


同盟又は従属国の同盟変更

[Ally or Client State Changes Allegiance]

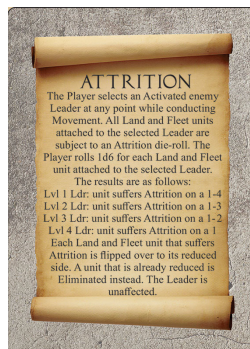
他の大勢力に属しているいずれか単一の同盟又は従属国に、その同盟の変更をもたらすために使用します。選択した同名又は従属国に属している全ての指揮官、陸上と海上ユニットは、シナリオの残りについてこのカードを使用しているプレイヤーの支配下になります。

ROMA VICTRIX



待ち伏せ [Ambush]

敵の陸上ユニットを含んでいるいずれかの地方を選択してそこに L-2 指揮官ユニットを置き、その地方内で活性化される戦士団の数を判定するために「不明蛮族」カウンターを無作為に選択します。明らかにされた戦士団に一致する数の蛮族歩兵ユニットを置き、地方内の敵陸上ユニットを攻撃するためにこれらを使用します。もし敗北したら、防御している陸上ユニットは退却を禁じられます。



損耗 [Attrition]

プレイヤーは、移動を実施している間のいずれかの時点で、活性化した敵指揮官を選択します。選択された指揮官に付属した全ての陸上と艦隊ユニットは、損耗のサイ振りを行います。プレイヤーは、選択された指揮官に付属する各陸上と艦隊ユニットについて 1d6 を振ります。損耗を被る結果は以下のようになります。:

レベル1 指揮官 : ユニットは **1~4** で損耗を被る

レベル2 指揮官 : ユニットは **1~3** で損耗を被る

レベル3 指揮官 : ユニットは **1~2** で損耗を被る

レベル4 指揮官 : ユニットは **1** で損耗を被る

損耗を被る陸上と艦隊の各ユニットは、その減少面へ裏返されます。すでに減少状態のユニットは、代わりに除去されます。指揮官は影響を受けません。



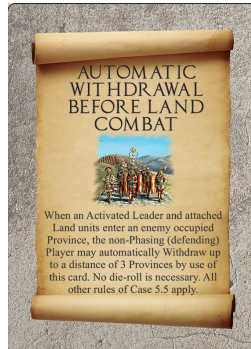
陸上又は海上の自動的迎撃 [Automatic Land or Naval Interception]

このカードは、1 つの陸上又は海上迎撃を達成するために使用できます。サイ振りは要求されません。

陸上迎撃 [Land Interception] : 非手番プレイヤーの指揮官&付属陸上ユニットは、隣接地方に進入する敵の指揮官&付属した陸上ユニットを自動的に迎撃できます。事項 5.4 を適用

します。

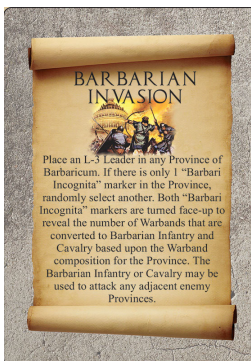
海上迎撃 [Naval Interception] : 非手番プレイヤーの指揮官&付属艦隊ユニットは、隣接沿岸地方に進入する敵の指揮官&付属した艦隊ユニットを自動的に迎撃できます。事項 5.8 を適用します。



戦闘前自動的撤退

[Automatic Withdrawal Before Combat]

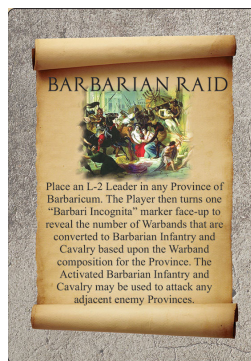
活性化した指揮官と付属陸上ユニットが敵占有下地方へ進入するとき、非手番（防御）プレイヤーはこのカードの使用により、3 地方の距離まで自動的に撤退できます。サイ振りはありません。事項 5.5 の他の全てのルールを適用します。



蛮族の侵攻 [Barbarian Invasion]

蛮族地のいずれかの地方内に、L-3 指揮官を置きます。もしその地方内に 1 枚のみの「不明蛮族」マーカーがあると、無作為に他のそれを選択します。両「不明蛮族」マーカーは、その地方の戦士団の構成を基準に蛮族歩兵と騎兵に変換される戦士団の数を明らかにするため、表に返されます。蛮族の歩兵と騎兵は、いずれかの隣接敵地方を攻撃するた

めに使用できます。



蛮族の襲撃 [Barbarian Raid]

蛮族地のいずれかの地方内に、L-2 指揮官を置きます。次いでプレイヤーは、1 枚の「不明蛮族」マーカーは、その地方の戦士団の構成を基準に蛮族歩兵と騎兵に変換される戦士団の数を明らかにするため、表に返されます。活性化した蛮族の歩兵と騎兵は、いずれかの隣接的地方を攻撃するために使用できます。

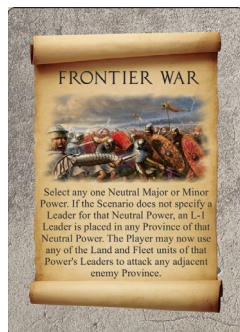


強行軍/順風

[Forced March / Favorable Winds]

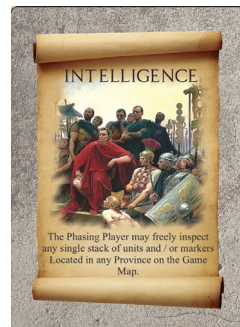
手番プレイヤーは、1d6 を振るためにこのカードを使用でき、いずれかの単一の活性化指揮官に 1~6 オペレーション・ポイントを加えます。

ROMA VICTRIX



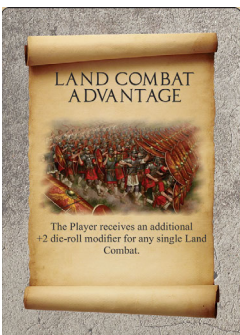
辺境の戦争 [Frontier War]

いずれか1つの中立の大又は小勢力を選択します。もしシナリオがその中立勢力の指揮官を指定しなければ、その中立勢力のいずれかの地域内に L-1 指揮官が置かれます。ここでプレイヤーは、いずれかの隣接敵地方を攻撃するためその勢力の指揮官のいずれかの陸上と艦隊ユニットを使用できます。



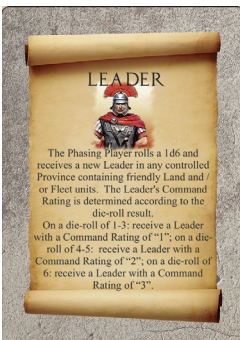
情報 [Intelligence]

手番プレイヤーは、ゲーム・マップ上のいずれかの地方内に位置する単一スタックのユニットとマーカーを、自由に調べることができます。



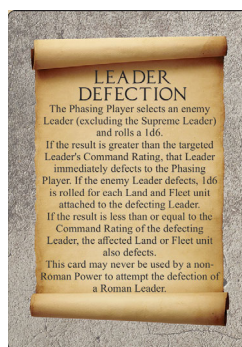
陸上戦闘の優位性 [Land Combat Advantage]

プレイヤーは、いずれかの単一陸上戦闘に追加の+2 サイの目修正を受け取ります。



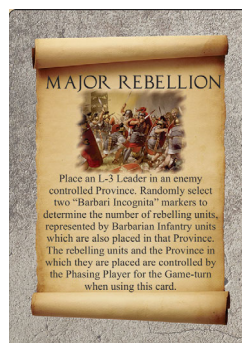
指揮官 [Leader]

手番プレイヤーは 1d6 を振り、友軍の陸上と／又は艦隊ユニットを含んでいるいずれかの支配下地方内に、一人の新たな指揮官を受け取ります。指揮官の統率値は、サイ振りの結果に従って判定されます。1～3 のサイの目：「1」の統率値を持つ指揮官を受け取り、4～5 のサイの目：「2」の統率値を持つ指揮官を受け取り、6 のサイの目：「3」の統率値を持つ指揮官を受け取ります。



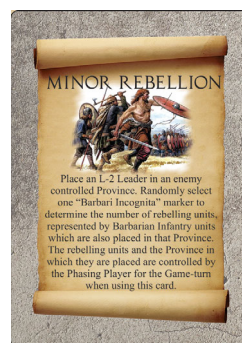
指揮官の寝返り [Leader Defection]

手番プレイヤーは、一人の敵指揮官を選択し（最高指揮官を除く）、1d6 を振ります。もし結果が目標となった指揮官の統率値を超えたら、その指揮官は直ちに手番プレイヤーへ寝返ります。もし敵の指揮官が寝返ったら、寝返っている指揮官の統率値以下の結果であると、影響下の陸上又は艦隊ユニットも寝返ります。このカードは、ローマ軍指揮官の寝返りを試みるために非ローマ勢力によって使用できません。



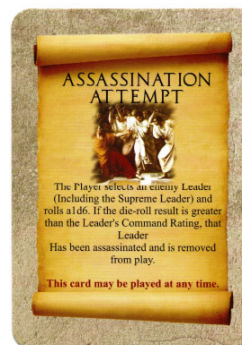
大規模叛乱 [Major Rebellion]

敵支配下の地方内に、一人の L-3 指揮官を置きます。やはりその地方内に置かれる蛮族歩兵ユニットによってあらわされる叛乱ユニットの数を判定するため、2 枚の「不明蛮族」を無作為に選択します。叛乱ユニットとそれらが置かれる地方は、このカードを使用しているゲーム・ターンに手番プレイヤーによって支配されます。



小規模叛乱 [Minor Rebellion]

敵支配下の地方内に、一人の L-2 指揮官を置きます。やはりその地方内に置かれる蛮族歩兵ユニットによってあらわされる叛乱ユニットの数を判定するため、1 枚の「不明蛮族」を無作為に選択します。叛乱ユニットとそれらが置かれる地方は、このカードを使用しているゲーム・ターンに手番プレイヤーによって支配されます。

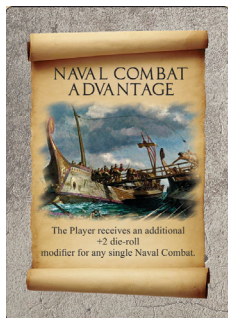


暗殺の試み [ASSASSINATION ATTEMPT]

プレイヤーは、一人の敵指揮官（最高指揮官を含む）を選択し、1d6 を振ります。もしサイ振り結果が、指揮官の統率値よりも大きければ、その指揮官は暗殺されてプレイから取り去られます。

このカードは、いかなるときにもプレイできます。

ROMA VICTRIX



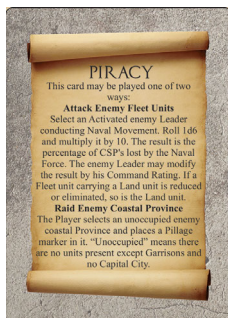
海上戦闘の優位性 [Naval Combat Advantage]

プレイヤーは、いずれかの単一海上戦闘に追加の+2 サイの目修正を受け取ります。



攻囲戦闘の優位性 [Siege Combat Advantage]

プレイヤーは、いずれかの単一攻囲戦闘の期間に追加の+2 サイの目修正を受け取ります。



海賊 [Piracy]

このカードは、2つの方法の1つでプレイできます。:

敵艦隊ユニットの攻撃 [Attack Enemy Fleet Units]

海上移動を実施している一人の活性化敵指揮官を選択します。1d6を振り、10倍にします。結果は、その海上部隊が失う CSP のパーセンテージです。敵の指揮官は、自身の統率値によって結果を修正できます。もし陸上ユニットを運んでいる艦隊ユニットが減少又は除去されたら、陸上ユニットにも適用します。

敵沿岸地方の襲撃 [Raid Enemy Coastal Province]

プレイヤーは非占有下の敵沿岸地方を1つ選択し、そこに略奪マーカを置きます。「非占有下」とは、守備隊以外のユニットが存在せず、首都がないことです。



新ユニットの徴兵 [Recruit New Units]

指揮官を含んでいるいずれかの地方を選択します。その地方（及びもし適用可能であれば首都）の収入値に指揮官の統率値を加えます。結果は、選択した地方内に収入ポイントのコストなしで陸上と海上ユニット CSP を生産するために使用できる合計数です。

このカードは、いかなるときにもプレイできます。



裏切り [Treachery]

以下の成果（損害パーセンテージ）を逆にします。:

- A) いずれか1つの陸上戦闘結果又は
- B) いずれか1つの攻囲戦闘結果又は
- C) いずれか1つの海上戦闘結果又は
- D) 他にプレイされたいずれかのイベント・カードを無効化する。

このカードは、いかなるときにもプレイできます。

[15.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下は、全プレイヤーの相互同意によって、いずれかのシナリオで使用できます。プレイヤー諸氏は、いかなる数の組み合わせでも選択ルールを使用するために選択できます。

[15.1] プレイのシークエンス：主導権の判定と指揮官の引き [SEQUENCE OF PLAY : INITIATIVE DETERMINATION AND LEADER DRAW]

このヴァリエーションでは、主導権が使用されません。代わりに、以下の手順が使用されます。:

1. 各プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・チャートに従って、マップ上に自軍最高司令官を置きます。
2. 各プレイヤーは、自軍主導権マーカと他の全ての指揮官を1つの不透明容器内に入れます。
3. 容器から1枚のカウンターが無作為に引かれます。
4. カウンターが属すプレイヤーが手番プレイヤーで、通常のプレイヤー・オペレーション・フェイズに従ってプレイヤー・ターンを実施します。
5. もし引かれたカウンターが指揮官カウンターであると、マップ上に位置する陸上と／又は海上ユニットのいずれかの友軍部隊と共に置かれ、所有しているプレイヤーはその指揮官を活性化させ、通常のプレイヤー・オペレーション・フェイズを実施できます。
6. もしあるプレイヤーの主導権マーカが引かれたら、その主導権マーカを所有しているプレイヤーは、自軍

ROMA VICTRIX

の最高指揮官を活性化させ、通常のプレイヤー・オペレーション・フェイズを実施できます。

7. いったん手番プレイヤーが自軍オペレーション・フェイズを完了させたら、容器から無作為に他のカウンターが引かれ、そのカウンターを所有するプレイヤーは、ここで通常のプレイヤー・オペレーション・フェイズに従ってプレイヤー・ターンを実施します。
8. いったん全ての主導権マーカーと指揮官カウンターが引かれ、プレイヤー・オペレーション・フェイズが実施されたら、ゲーム・ターンは終了します。各プレイヤーの最高司令官は、マップ上でその場に残され、次のゲーム・ターンの準備で、各プレイヤーの主導権マーカーと他の全ての指揮官は再び容器内に入れられます。

このヴァリエーションは、プレイヤー・シーケンスを多様で予測不能にする効果があります。

[15.2] 全大勢力のための収入の徴収、補給、維持

[REVENUE COLLECTION, SUPPLY AND MAINTANCE FOR ALL MAJOR POWERS]

この選択ルールを使用しているとき、蛮族、パルティア、ペルシャの大勢力を含む全ての活性大勢力は、収入を徴収して新ユニットの補充と生産、また存在しているユニットの維持のために消費します。このルールを使用しているとき、蛮族歩兵ユニットを生産、補充、維持のためのコストは、補助兵ユニットのそれと同じです。

[15.3] 指揮官：全指揮官の新ユニット生産許可

[LEADERS : PERMIT ALL LEADERS TO CREATIVE NEW UNITS]

活性大勢力に属している全ての指揮官は、新ユニット生産と統合経済フェイズの再建セグメント中、その活性大勢力が使用可能ないずれかの新たな陸上と海上ユニット（軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊）を生産できます。

[15.4] 指揮官：無名 L-1 指揮官の撤去

[LEADERS : REMOVE UN-NAMED L-1 LEADERS]

プレイヤー諸氏は、シナリオから全ての無名 L-1 指揮官を取り去ることを選択できます。これは、オペレーションを実施できる有資格指揮官の数を減少させることで、スピーディなプレイの効果をもちます。このルールの例外は、シナリオ 1、18、20 でゲームを開始するローマの執政官についてです。

[15.5] 指揮官ディスプレイ・カード

[LEADER DISPLAY CARDS]

大勢力ディスプレイ・マット上の指揮官ディスプレイ区画は、マップ上に展開されるユニット・カウンターの数を減少させるために提供されます。保持ボックスは、各数字付指揮官のために提供されます。特定指揮官に付属する陸上戦闘ユ

ニットは、保持ボックス内に置かれます。指揮官カウンター自体はマップ上に留まり、通常に移動させます。指揮官保持ボックス内の全ての陸上戦闘ユニットは、その指揮官と共にあると見なされます。

[15.51] 陸上戦闘ユニットは、所有しているプレイヤーのゲーム・ターン中のいかなるときにも、指揮官保持ボックスと一致する指揮官カウンターの物理的位置との間で、自由に移管できます。

[15.52] プレイヤーは、指揮官保持ボックス内にいかなる数の陸上戦闘ユニットも持つことができます。

[15.53] 指揮官保持ボックスの構成は、他のプレイヤーによって調べることができません。

[15.6] 陸上ユニット：少数ユニット・タイプの使用

[LAND UNITS : USING FEWER UNIT TYPES]

プレイヤー諸氏は、軍団歩兵、重装歩兵、蛮族の歩兵と騎兵ユニットの使用を選択できます。補助兵ユニットは、使用しません。もしこの選択ルールを使用していると、軍団歩兵、重装歩兵、騎兵の維持コストが各 1 収入ポイントに増加します。

[15.7] 小勢力：首都 [MINOR POWERS : CAPITAL CITIES]

全ての小勢力は、首都を持ちます。小勢力が複数の地方を支配する場合、首都はその小勢力に属しているアルファベットの順番で、最初に列記された地方内に置かれます。

[15.8] イベント・カード：イベント・カード獲得の変更方法

[EVENT CARDS : ALTERNATIVE METHODS OF ACQUIRING EVENT CARDS]

より不安定で競技的なゲームのプレイに興味を持つプレイヤー諸氏は、以下の方法の 1 つ以上を使用してイベント・カードを獲得するために選択できます。:

[15.81] 最高指揮官の活性化 [Supreme Leader Activation]

あるプレイヤーが自軍最高指揮官の活性化サイ振りを行ってサイの目が「1」であるとき、そのプレイヤーは 1 枚のイベント・カードを受け取ります。

[15.82] 征服 [Conquest]

活性大勢力がその全ての地方を支配することによってある地域の征服を完了したときにはいつでも、支配しているプレイヤーは 1 枚のイベント・カードを獲得します。

[15.83] イベント・カードの購入 [Event Card Purchase]

活性大勢力は、各 20 収入ポイントのコストで、イベント・カードを購入できます。

[15.84] イベント・カードの手札限度

[Event Card Hand Limits]

上記のイベント・カード獲得方法のいずれかを使用して、あるプレイヤーが保持できるイベント・カードの数の限度はありません。

[16.0] ソリテア・ルール [SOLITAIRE RULES]

Roma Victrix Solitaire は、2～6 人プレイヤー用の **RomeVictrix** とほぼ同じメカニクスを採用しています。

相違と例外は、以下のルール内で述べられます。ソリテア・プレイのために特にデザインされた、2つのシナリオがあります。これらは、シナリオ 7:「最高指導者トラヤヌス [“Trajanus Optimus Princeps”]」とシナリオ 20:「ローマの拡大 [“The Expansion of Rome”]」です。

[16.1] ソリテア・シナリオのセットアップ [SOLITAIRE SCENARIO SET UP]

[16.11] ソリテア・プレイは、各シナリオでローマ軍部隊を支配し、シナリオ・ブック内に表示されたごとく、マップ上にローマ軍部隊を配備します。

[16.12] 次いで、ソリテア・プレイヤーは、シナリオ・ブックに表示されたごとく、マップ上の全ての非ローマ大勢力、同盟、従属国の部隊を配備します。

[16.13] 次いで、ソリテア・プレイヤーは、シナリオ・ブックに表示されたごとく、蛮族地の各地方内に 1 又は 2 枚の不明蛮族マーカーを配備します。残っている全ての不明蛮族マーカーを、不透明容器内へ入れます。これらは、非ローマ大勢力の新ユニット生産を判定するために使用されます。

[16.14] シナリオ 7 では、非ローマ大勢力はダキア [Dacia] とパルティア [Parthia] です。

[16.15] シナリオ 20 では、非ローマ勢力はアイギュプトス [Aegyptus]、カルタゴ [Carthage]、マケドニア [Macedonia]、ポントス [Pontus]、セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom] です。

[16.16] 全ての非ローマ大勢力、小勢力、蛮族地は、ローマ軍プレイヤーによって侵攻されて攻撃されるまで中立 (非活性) です。

[16.2] イベント・カード [EVENT CARDS]

イベント・カードは、**Roma Victrix Solitaire** で使用されません。

[16.3] 略奪 [PILLAGE]

ローマ軍は、結果として略奪と収入の徴収ができます。蛮族は常に略奪しますが、収入は徴収しません。文明化非ローマ (アイギュプトス [Aegyptus]、カルタゴ [Carthage]、マケドニア [Macedonia]、パルティア [Parthia]、ポントス [Pontus]、セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]) は、決して略奪しません

[16.4] ソリテアのプレイのシーケンス [SOLITAIRE SEQUENCE OF PLAY]**[16.41] ゲーム・ターン [The Game Turn]**

Roma Victrix Solitaire では、連続したゲーム・ターンでプレイされます。各ゲーム・ターンは、特定シナリオ内に含

まれた勢力の数に一致するプレイヤー・ターン数から構成されます。各プレイヤー・ターンは、4 フェイズから構成されるローマ軍プレイヤー・ターンと一連の非ローマ大勢力ターンです。ソリテア・プレイヤーは、ローマ [Rome] を支配します。

全てのアクションは、下記で述べるごとく、プレイのシーケンスに従って発生しなければなりません。全てのゲーム・ターンは同一で、シナリオが終了するまで連続して進行します。

[16.42] プレイのシーケンス・アウトライン [Sequence of Play Outline]**A. 略奪マーカー撤去フェイズ [Pillage Marker Removal Phase]**

プレイヤーは、以前のゲーム・ターンのオペレーション・フェイズ中に略奪された地方について 1d6 を振ります。「5」又は「6」のサイ振り結果として、略奪マーカーはゲーム・マップから取り去られます。

B. 損耗チェック・フェイズ [Attrition Check Phase]

損耗チェックは、非補給下 (事項 8.2)、孤立状態 (事項 8.4)、ある地方が複数の敵対勢力に属している (すなわち互いに同盟していない) 陸上ユニットによって占められたときにはいつでも、いかなる陸上と海上ユニットについても行われなければなりません。損耗チェックを行っているプレイヤーは**損耗表** (下記) を調べ、付属する指揮官の統率値を基準に陸上と海上ユニットについて 1d6 を振ります。指揮官を持たない陸上と海上ユニットは、サイの目結果を基準に 10%～60%の損耗損失を被ります。指揮官は、決して損耗チェックによって影響を受けません。「NE」の結果は「影響なし」を意味し、この場合は損耗を被りません。

損 耗 表

DR	指揮官の評価			
	1	2	3	4
1	10%	10%	10%	10%
2	20%	20%	20%	20%
3	30%	30%	30%	NE
4	40%	40%	NE	NE
5	50%	NE	NE	NE
6	NE	NE	NE	NE

ローマ軍プレイヤーは、サイの目に従って損耗を被る各ローマ軍部隊の CSP の指定されたパーセンテージを、減少又は除去しなければなりません。指揮官は影響を受けません。指揮官の存在を持たないローマ軍部隊は、サイの目結果を基準で 10%～60%の損耗損失を被ります。いったん全てのローマ軍ユニットが損耗についてチェックしていたら、ローマ軍プレイヤーは資格を持つ各非ローマ勢力の陸上ユニットについて、CSP 損失を判定するために 1d6 を振ります。

C. ローマ軍経済フェイズ [Roman Economic Phase]

1. ローマ軍収入徴収セグメント

[Roman Revenue Collection Segment]

ローマ軍プレイヤーは、自身の首都の収入値と現在ローマ軍支配下下の全地方の統合された合計を徴収します。この合計は、ローマ軍プレイヤーの国庫に加えられます。収入は、略奪マーカーを含んでいる地方から徴収できません。

2. ローマ軍の補給と維持セグメント

[Roman Supply and Maintenance Segment]

ローマ軍プレイヤーは、現在ゲーム・マップ上に配備された各ローマ軍軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊ユニットを維持するために 1/2 収入ポイントを消費します。非補給下（事項 8.2 を参照）又は孤立状態（事項 8.4 を参照）にあるローマ軍の陸上又は艦隊ユニットは、損耗について 1d6 を振らなければなりません。

3. 新ユニット生産と再建セグメント

[New Unit Creation and Rebuild Segment]

ローマ軍プレイヤーは、新たな陸上と海上ユニットの生産、以前に除去された陸上と海上ユニットの補充、戦闘を通して減少している陸上と海上ユニットの再建のために収入ポイントを消費できます。重装歩兵と騎兵ユニットは、決してバレアレス [Balears]、コルシカ [Corsica]、クレタ [Creta]、キプロス [Cyprus]、ロードス [Rhodus]、サルデーニャ [Sardinia] の島嶼地方内に生産できません。

D. 非ローマ勢力新ユニット生産フェイズ

[Non-Roman Power New Unit Creation Phase]

非ローマ軍プレイヤーは、新たな陸上と海上ユニットの生産、又は存在しているユニットの維持のために収入ポイントを徴収しません。重装歩兵と騎兵ユニットは、決してバレアレス [Balears]、コルシカ [Corsica]、クレタ [Creta]、キプロス [Cyprus]、ロードス [Rhodus]、サルデーニャ [Sardinia] の島嶼地方内に生産できません。

シナリオ 7：パルティア／ペルシャ [Parthia / Persia]：非ローマ軍大勢力新ユニット生産セグメント中、パルティア又はペルシャによって支配された各地方について、1 枚の不明蛮族マーカーが引かれます。選択された不明蛮族マーカーの値に従って**新ユニット生産表**（下記）が調べられ、その地方内に特定の部隊が配備されます。

シナリオ 7：ダキア [Dacia]：ダキアは、新ユニット生産の目的において蛮族勢力と見なされます。選択された不明蛮族マーカーの値に従って**新ユニット生産表**（下記）が調べられ、その地方内に特定の部隊が配備されます。

シナリオ 20：アイギュプトス [Aegyptus]、カルタゴ [Carthage]、マケドニア [Macedonia]、ポントス [Pontus]、セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]：非ローマ軍大勢力新ユニット生産セグメント中、非ローマ大勢力によって支配された各地方について、1 枚の不明蛮族マーカーが引かれます。選択された不明蛮族マーカーの値に従って**新ユニット創**

出表（下記）が調べられ、その地方内に特定の部隊が配備されます。

戦士団#	新ユニット生産表				
	非ローマ勢力			パルティア／ペルシャ	
	HI	AUX	CAV	AUX	CAV
1	1	1	1	2	3
2	1	1	—	—	1
3	1	—	1	1	2
4	—	1	1	—	1
5	1	1	—	1	2
6	—	1	1	1	2
7	1	1	—	—	1
8	—	1	1	1	2
9	1	—	1	—	1
10	1	1	1	2	3

シナリオ 7 と 20：蛮族勢力／蛮族地 [Barbarian Powers / Barbaricum]：蛮族値内に位置する蛮族勢力は、シナリオ 9.5 内で述べた手順に従ってアインユニットを生産します。

E. ローマ軍プレイヤー・ターン [The Roman Player Turn]

ローマ軍プレイヤーは常に主導権を有し、各ゲーム・ターンに先行します。

1. ローマ軍オペレーション・フェイズ

a. 指揮官活性化セグメント [Leader Activation Segment]

b. 移動セグメント [Movement Segment]

c. 戦闘セグメント [Combat Segment]

資格を持つ各ローマ軍指揮官は、ローマ軍オペレーション・フェイズ中に一度活性化できます。いったん資格を持つ各ローマ軍指揮官について全てのセグメントが完了したら、ローマ軍オペレーション・フェイズが終了し、次のオペレーション・フェイズを完了させる非ローマ軍大勢力を判定するため、1 枚の非ローマ大勢力主導権マーカーが選択されます。この手順は、各非ローマ大勢力がその主導権マーカーが引かれ、オペレーション・フェイズが代理として完了するまで進めます。

F. 主導権判定フェイズ [Initiative Determination Phase]

全ての非ローマ大勢力主導権マーカーは、無作為引きのため不透明容器内に入れられます。

その主導権マーカーが引かれた非ローマ大勢力は活性プレイヤーで、プレイヤー・ターンは下記のシークエンスに従って実施されます。

G. 非ローマ大勢力ターン [The Non-Roman Major Power Turn]

1. 非ローマ大勢力オペレーション・フェイズ

[The Non-Roman Major Power Operations Phase]

a. 指揮官活性化セグメント [Leader Activation Segment] 資格を持つ各非ローマ軍指揮官は、アルファベット順に活性化されます。

b. 移動セグメント [Movement Segment] 活性化した非ローマ軍部隊は、最高の収入値を持つ隣接したローマ軍支配下の地方内へ移動しなければなりません。もし同一の収入値を持つ複数のローマ軍支配下地方がある場合、活性化した非ローマ軍部隊は、弱い防御を持つローマ支配下地方に移動します。もし防御が同一である場合、1d6 を振ります。1～3 のサイの目結果で、活性化した非ローマ軍部隊はアルファベット順で最初にあらわれる地方へ移動しなければなりません。4～6 のサイの目結果で、活性化した非ローマ軍部隊はアルファベット順で最後にあらわれる地方へ移動しなければなりません。

c. 戦闘セグメント [Combat Segment] 戦闘解決の手順に変更はありません。

いったんオペレーション・フェイズが完了したら、どの非ローマ大勢力が次のオペレーション・フェイズ（もし適用可能であると）を完了するのかを判定するため、別の非ローマ大勢力主導権マーカーが無作為に引かれます。

[17.0] 追加／ヴァリエント・カウンター [ADDITIONAL/VARIANT COUNTERS]

[17.1] 重装騎兵 [HEAVY CAVALRY]

Roma Victrix は、4 つの異なる歩兵ユニット（軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、蛮族歩兵）を持ちますが、1 つのみの汎用騎兵ユニットがあります。このオプションは、カウンター内容物内に重装騎兵（HC）を導入します。重装騎兵ユニットは、通常は剣、投げ槍、弓を装備した中と軽武装騎兵をあらわす騎兵（CAV）の存在に対して、剣と重槍を装備した重装騎兵をあらわします。

重装騎兵ユニットは、完全戦力で 4 戦闘戦力ポイント（CSPs）、減少戦力で 2 戦闘戦力ポイントを持ちます。完全戦力の重装騎兵ユニットを生産するコストは、5 収入ポイントです。減少戦力の重装騎兵ユニットの再建コストは、3 収入ポイントです。

プレイヤー諸氏は、各シナリオの開始時に選択した大勢力について、重装騎兵（HC）と騎兵（CAV）ユニットの比率を判定するために以下のリストを使用します。重装騎兵ユニットは、ルール [5.31] ステップ 5 で述べたごとく、騎兵優越のサイの目修正の計算に対してカウントしますが、受け取られる騎兵優越のサイの目修正は変更なしで留まります。

シナリオ開始時の比率

ローマ	重装騎兵 (HC) %	騎兵 (CAV) %
シナリオ 1～6	0	100
シナリオ 7～8	50	50
シナリオ 9～11	75	25
シナリオ 18 & 20	0	100
シナリオ 19	50	50
東帝国	70	30
西帝国	40	60
勢力	重装騎兵 (HC) %	騎兵 (CAV) %
Aegyptus	50	50
Armenia	60	40
Carthage	50	50
Hunni	30	70
Macedonia	70	30
Ostrogothi	100	0
Palmyra	50	50
Parthia	40	60
Persia	80	20
Pontus	60	40
Sarmatia	90	10
Seleucid 王朝	50	50
Vandali	80	20
Visigothi	60	40

上のチャート内に列記されていない勢力は、50% HC と 50% CAV でシナリオを開始します。ルール [5.31] ステップ 5 で述べたごとく、受け取られる騎兵優越サイの目修正は変更なしで留まります。

[17.2] 首都 [CAPITAL CITIES]

この選択は、首都マーカーの使用について拡大したオプションをプレイヤー諸氏に提供します。各シナリオは、そのシナリオの大と小勢力及び各勢力によって支配された地方を列記します。大と小勢力の首都が位置する地方は、赤字で記されます。全ての首都は、5 の収入値を持ちます。特記されていない限り、首都マーカーは事項 [3.53] で述べたごとく機能します。

[17.21] プレイヤー大首都マーカー [Player Major Capital City Markers]

6 枚のプレイヤー・ユニット・カウンター・シートには、6 枚の大勢力首都マーカーを含みます。このオプションは、これらの首都マーカーについて 12 枚の代替マーカー（6 枚の各プレイヤー・ユニット・カウンター・シート色について色帯を持つ）が用意されているため、プレイヤーの首

ROMA VICTRIX

都は各 2 ステップを持ち、1~4 の防御戦力が両面に記載された 2 枚のマーカーから構成されます。



[17.22] 汎用大首都マーカー [Generic Major Capital City Markers] 追加 8 枚の汎用大勢力首都マーカーが明茶／タン色で提供されます。汎用大勢力首都マーカーは、一致する名称付首都を持たない、いずれかの勢力の指定された地方内に置かれます。汎用大勢力首都マーカーは、上記で述べた名称付大勢力首都マーカーとして正確に機能します。



[17.23] 名称付首都マーカー [Named Capital City Markers] 12 枚の名称付首都マーカーがあります。名称付首都は、4 ステップ（1~4 戦闘戦力ポイントをあわしている）を持ち、両面を持つ 2 枚の各マーカーから構成されます。名称付都市は完全戦力（4 CSPs）でシナリオを開始し、攻囲戦闘の結果として減少し得ます（4 CSPs~3 CSPs~2 CSPs~1 CSP）。以下の名称付首都マーカーは、一致する地方が首都を含んでいるとして識別されたいかなるシナリオでも、マップ上に置かれます。:

地方／都市	地方／都市
Aegyptus / Alexandria	Latium / Roma
Africa / Carthage	Macedonia / Pella
Armenia / Artaxata	Pontus / Amaseia
Asia / Pergamum	Sicilia / Syracusae
Babylonia / Ctesiphon	Syria / Antiochia
Cisalpinia / Ravenna	Thracia / Byzantium

[17.24] 汎用小首都マーカー [Generic Minor Capital City Markers] このオプションには、明茶／タン色の 16 枚の汎用小勢力首都マーカーが含まれます。汎用小勢力首都は、両面を持つ 1 枚の各マーカーから構成されます。汎用小勢力首都は、完全戦力で 2 戦闘戦力ポイントと減少戦力で 1 CSP を持ちます。

単一地方で構成される小勢力 [Minor Powers consisting of a Single Province] 各シナリオで、大部分の小勢力は 1 地方のみを含みます。これらの例では、汎用小勢力首都はその単一地方内に置かれます。

複数の地方で構成される小勢力 [Minor Powers consisting of more than one Province] 複数の地方を持つ小勢力は、下記にその首都位置と共に表示されます。:

地方／都市	地方／都市
Bosporan 王朝 / Taurica	Numidia / Mumidia
Mauretania / Mauretania	

常に名称付首都マーカーを使用する小勢力 [Minor Powers which always use Named Capital City Markers] 一定の小勢力は、常に名称付首都マーカーを使用します。それらは、以下のとおりです。:

地方／都市	地方／都市
Aegyptus / Alexandria	Pontus / Amaseia
Armenia / Artaxata	Sicilia / Syracusae
Asia / Pergamum	

[17.3] 小勢力としてのトラキア

[THRACIA AS A MINOR POWER]

トラキアが小勢力として列記されたときにはいつでも、トラキアは Thracia 内に小首都マーカーを受け取ります。トラキアが小勢力の首都であるとき、名称付首都マーカー (Thracia / Byzantium) が使用されます。

[17.4] ローマ街道 [ROMAN ROADS]

この修正された陸上移動オペレーション・ポイント・コストのオプションは、ローマ街道とその他の地形特徴の存在から構成されます。活性化した指揮官は、以下のごとくオペレーション・ポイントを消費します。:

- 1 OP ローマ帝国内の地方へ進入するため。（すなわち、ローマ勢力によって支配された地方）。
- 2 OPs 非ローマ帝国内の地方へ進入するため。（すなわち、非ローマ勢力によって支配された地方）。
- 3 OPs 蛮族の地方に進入するため。
- 4 OPs 完全戦力のリメス・マーカーによって占められた地方に非ローマ軍ユニットが進入するため。
- 2 OPs 減少戦力のリメス・マーカーによって占められた地方に非ローマ軍ユニットが進入するため。
- 1 OP 海峡へ進入するため。
- 1 OP 海上輸送のために乗船又は下船するため。
- 1 OP 陸上又は攻囲のラウンドを開始するため。



プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

シナリオ 1：第二次ポエニ戦争 [The Second Punic War]

4 人のプレイヤーがプレイしており、活性勢力は：アイギュプトス [Aegyptus]、カルタゴ [Carthage]、ローマ [Rome]、セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]。マケドニア [Macedonia] とその従属国は中立なので、五番目のプレイヤーはいません。

4 つの大勢力の陸上と海上部隊は、シナリオ・セットアップ・チャートに従ってマップ上に配備されます。各プレイヤーは、シナリオ開始時にその大勢力によって支配された地方に一致する地方カードを受け取ります。加えて、各プレイヤーは 1 枚のイヴェント・カードを無作為に引きます。これらのカードは、各プレイヤーによって「秘密に」保持されます。大勢力は、以下のごとくイヴェント・カードを受け取ります。：

アイギュプトス [Aegyptus]：辺境の戦争

カルタゴ [Carthage]：攻囲戦闘の優位性

ローマ [Rome]：陸上戦闘の優位性

セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]：待ち伏せ

全ての大勢力主導権マーカーが不透明容器内に入れられ、最初のゲーム・ターンを開始する準備をします。これは最初のゲーム・ターンであるため、**略奪マーカー撤去と損耗チェック・フェイズ**は飛ばされます。全てのプレイヤーは、**統合経済フェイズ**へ進みます。

ここで各プレイヤーは、収入徴収セグメント中に大勢力の首都と支配下地方の統合された収入値に一致する収入を徴収します。この合計は、自身の大勢力ディスプレイ上に位置する大勢力の国庫記録欄に記録します。各プレイヤーは、この収入を以下に列記されたごとく徴収します。：

アイギュプトス [Aegyptus]：18 収入ポイント (Aegyptus, Arabia Petraea, Cyprus, Cyrenaica, Iudaea, Libia, Lycia + 首都)。

カルタゴ [Carthage]：18 収入ポイント (Africa, Baetica, Carthaginiensis, Mauretania, Syrtica, Tingitana, Tripolitania, + 首都)。

ローマ [Rome]：16 収入ポイント (Apulia, Baleares, Cisalpina, Corsica, Latium, Sardinia + 首都)。

セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]：25 収入ポイント (Adiabene, Assyria, Atropatene, Babylonia, Characene, Cilicia, Hatra, Osroene, Syria + 首都)。

従属国又は同盟について徴収される収入はありません。プレイは次のフェイズ、**補給と維持セグメント**に移行します。各プレイヤーは、自身の大勢力に属している陸上と海上ユニット (軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊) の補給と維持に収入ポイントを消費します。収入は、以下のごとく消費されます。：

アイギュプトス [Aegyptus]：25 ユニットー13 収入ポイント消費、5 収入ポイント残。

カルタゴ [Carthage]：29 ユニットー15 収入ポイント消費、3 収入ポイント残。

ローマ [Rome]：31 ユニットー15 収入ポイント消費、0 収入ポイント残。

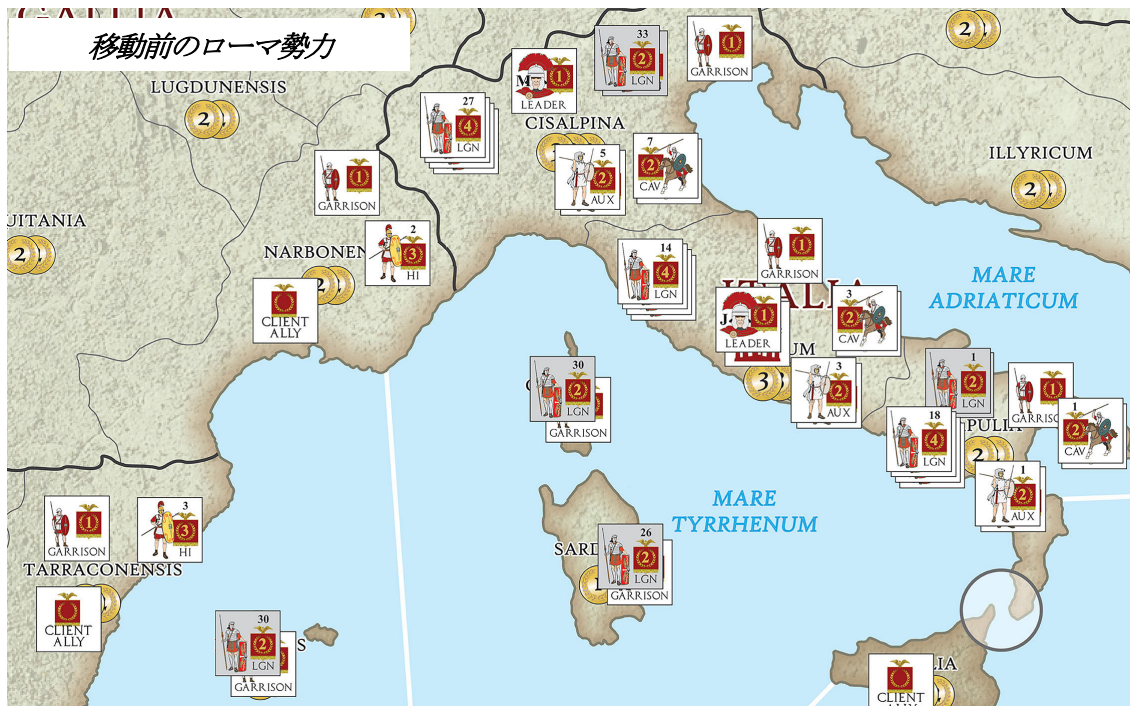
セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom]：37 ユニットー19 収入ポイント消費、6 収入ポイント残。

各プレイヤーは、プレイが**新ユニット生産と再建セグメント**に移行したら、新たな陸上と海上ユニットを生産するため、残っている収入ポイントを消費できます。最初のゲーム・ターンで再建するためのユニットを持たないため、新ユニットの生産のみができます。各プレイヤーは、自身の必要性を調べ、ユニットの生産を開始します。

- エジプト・プレイヤーは、Aegyptus 内に 1 重装歩兵ユニットを徴兵します (首都は、Ptolemy L-2 のために 1d6 を振る必要がありません)。コスト：4 収入ポイント、1 収入ポイント残。
- カルタゴ・プレイヤーは、使用可能な 3 収入ポイントを持ち、新ユニットを生産しないことを選択します。
- ローマ・プレイヤーは、シナリオの特別ルール項目内に詳述されたごとく、2 人の執政官を無作為に選択します。2 人の執政官は、両者が L-1 指揮官です。ローマは使用可能な収入ポイントを持ちませんが、艦隊ユニットを持ちます。ローマ・プレイヤーは、以下のごとく艦隊ユニットを減少状態の軍団歩兵に変換することを選択します (事項 9.3)。：
- Apulia**：2 つの艦隊ユニットは、2 つの減少状態軍団歩兵に変換されます。
- Baleares**：1 つの艦隊ユニットは、1 つの減少状態軍団歩兵に変換されます。
- Cisalpine**：2 つの艦隊ユニットは、2 つの減少状態軍団歩兵に変換されます。
- Sardinia**：1 つの艦隊ユニットは、1 つの減少状態軍団歩兵に変換されます。

セレウコス・プレイヤーは、Syria 内に 1 つの重装騎兵ユニットを生産します (首都は、Antiochus L-3 のために 1d6 を振る必要がありません)。コスト：4 収入ポイント、2 収入ポイント残。

最初のゲーム・ターンで、最初の**イヴェント・カード補填セグメント**は以前にプレイされたイヴェント・カードがないため、プレイヤーはそれを引く必要がありません。全プレイヤーは現在 1 枚のイヴェント・カードを保持し、捨て札して新たなイヴェント・カードを引くことを選択する者はいません。



プレイは、**主導権判定フェイズ**に移行します。プレイヤーの一人は、1枚の主導権マーカーを見ないで不透明容器から引きます。ローマの主導権マーカーが引かれ、ローマ・プレイヤーは最初の手番プレイヤーになります。

ローマ・プレイヤーは、Cisalpinia 内の L-1 指揮官（執政官）を活性化させるために 1d6 を振ります。サイ振りの結果は「5」で、指揮官の「1」統率値に加えられ、その指揮官に 6 オペレーション・ポイントを与えます。

ローマ・プレイヤーは、Cisalpinia 内の活性化 L-1 指揮官とその付属陸上ユニットを、Latium（1 OP）を通して南の Apulia（2 OP）へ移動させ、そこで指揮官なしのローマ軍陸上ユニットを付属させ、再び北の Latium へ移動させ（3 OPs）、4 つの減少状態軍団歩兵を落とします。L-1 指揮官は、北の Cisalpina（4 OP）へ移動を継続し、次いで西のローマの従属国 Massilia に支配された Narbonensis に進みます。Narbonensis に進入するため、活性化した指揮官とその付属部隊は、Cisalpinia と Narbonensis との間に位置するアルプス山岳道を、2 OPs のコストで越えなければなりません（シナリオ特別ルール）。加えて、特別損耗チェックのサイ振りを行わなければなりません。ローマ・プレイヤーの部隊は、48 CSPs の合計戦力で構成されます。1d6 を振って「1」の結果を獲得し、通常は 10% の損耗損失を意味しますが、この場合は 5% に減少します。

ローマ・プレイヤーは、パーセンテージ表を調べて 5% の縦列と 40 戦闘戦力ポイントの横列とを交差照合し、「2」の結果をもたらします。次に、ローマ・プレイヤーは、5% 縦列と戦闘戦力ポイントの横列とを交差照合し、「0」の結果を

もたらします。したがって、ローマ・プレイヤーは合計で 2 CSPs を失い、この損失を満たすために 1 つの補助兵ユニットを除去し、46 CSPs を残して持ちます。

ローマ・プレイヤーは、Narbonensis 内で自軍移動セグメントを終了し、そこに位置する Massilian 重装歩兵ユニットと共にスタックします。（図 1 を参照）

ローマ・プレイヤーは、Latium 内の他の L-1 指揮官（執政官）を活性化させるため 1d6 を振ります。サイ振り結果は「4」で、指揮官の「1」の統率値に加えられ、その指揮官に 5 統率ポイントを与えます。ローマ・プレイヤーは、活性化した L-1 指揮官とその全付属ユニット（Latium 内に置き去りにされた 4 つの減少状態軍団歩兵を除く）を北の Cisalpina（1 OP）へ、次いで西の Narbonensis（3 OP）へ移動させます。ローマ・プレイヤーは、特別な損耗チェックのサイ振りを行わなければなりません。ローマ・プレイヤーの部隊は、合計 24 CSPs から構成されます。1d6 を振って「6」の結果を獲得し、「影響なし」を意味します。ローマ・プレイヤーは、自身の活性化した指揮官を、別のローマ従属国 Saguntum によって支配された、南の Tarraconensis（5 OPs）内へ移動させます。再び、ローマ・プレイヤーは Pyrenees 山岳道について、特別な損耗チェックのサイ振りを行わなければなりません。ローマ・プレイヤーの部隊は、それでも 24 CSPs を残しています。1d6 を振り、「影響なし」の「6」の結果を獲得します。

ローマ・プレイヤーは、活性化した指揮官の移動セグメントを、そこに位置する Saguntine 重装歩兵ユニットと共にスタックして終了します。

ROMA VICTRIX



ローマ・プレイヤー・ターンの終了前、ローマ・プレイヤーは Latium 内の 4 つの減少状態軍団歩兵を、2 つの完全戦

力軍団歩兵に変換します（事項 4.2、セクション C.2 補給と維持セグメント及び事項 6.3 を参照）。(図 2 を参照)



ローマ・プレイヤーのターンは終了したので、別の主導権マーカーが見ないで不透明容器から引かれます。アイギュプ

トスに属している主導権マーカーが引かれ、したがってアイギュプトス・プレイヤーが二番目のプレイヤーになります。

ROMA VICTRIX

アイギュプトス・プレイヤーは、このシナリオで中立小勢力の Cappadocia を活性化させるために**辺境の戦争イベント・カード**をプレイすることで自軍ターンを開始します。アイギュプトス・プレイヤーは、Cappadocia 内の Cappadocian L-1 指揮官を活性化させるため 1d6 を振ります。「6」のサイ振り結果は、「1」の指揮官統率値に加えられ、指揮官に 7 オペレーション・ポイントを与えます。アイギュプトス・プレイヤーは、活性化した Cappadocian L-1 指揮官をセレウコス・プレイヤーによって支配された南の Cilicia 内へ移動させます (1 OP)。アイギュプトス・プレイヤーは、Cilicia 内のセレウコス部隊に Cappadocian 部隊で攻撃を宣言します (2 OP)。



攻撃している Cappadocian 部隊は、1 L-1 指揮官、3 重装歩兵 (3x3=9)、2 補助兵 (2x2=4)、4 騎兵 (2x4=8) の合計 21 戦闘戦力ポイント (9+4+8=21 CSP) から構成されます。

防御しているセレウコス部隊は、指揮官 Seleucus (L-1)、3 重装歩兵 (3x3=9)、3 補助兵 (3x2=6)、1 騎兵 (2x1=2)、守備隊マーカー (1 CSP) の合計 18 戦闘戦力ポイント (9+6+2+1=18) から構成されます。

指揮官統率値は両部隊について同じ (L-1) なので、どちらの陣営も指揮官統率差のサイの目修正を受け取りません。

21 CSP が 18 CSP を 1 対 1 の比で攻撃し、どちらの陣営も数的優位性を持たないため、どちらの陣営もサイの目修正を受け取りません。

Cappadocian 部隊は 8 騎兵 CSP を持ち、セレウコス部隊の 2 騎兵 CSP と対峙しています。Cappadocian 部隊が騎兵 CSP で 4 対 1 の比を持つため (要求される 2 対 1 の比を超える)、Cappadocian 部隊はその騎兵優越について「2」のサイの目修正を受け取ります。ここで各プレイヤーは、陸

上戦闘を解決するために 1d6 を振ります。

アイギュプトス・プレイヤーは「5」を振り、セレウコス・プレイヤーは「2」を振ります。Cappadocian 部隊はセレウコス部隊に 50% 損失 (5x10%=50%) を与え、セレウコス部隊は Cappadocian 部隊に 20% 損失 (2x10%=20%) を与えます。アイギュプトス・プレイヤーは、騎兵優越について「2」のサイの目修正を、セレウコスの損失を 60% に増加させ、Cappadocian の損失を 10% へ減少させるために割り当てます。両プレイヤーは、戦闘から被る自軍の損失をチェックするためにパーセンテージ表を調べます。セレウコス部隊は 11 CSP (18 の 60%) を失わなければならない、Cappadocian 部隊は 2 CSP (21 の 10%) を失わなければならない。Cappadocian 部隊が勝利します。

セレウコス・プレイヤーは、3 完全戦力補助兵ユニットと守備隊マーカーの 7 CSP を除去し、残っている自軍 3 重装歩兵ユニットと 1 騎兵ユニットを裏面に返すことで減少させます。アイギュプトス・プレイヤーは、1 完全戦力 Cappadocian 補助兵ユニットを除去し、部隊が要求された損失を満たします。

ここでセレウコス・プレイヤーは、敗北した Seleucus (L-1) が陸上戦闘に生き残るかを判定するため、1d6 を振らなければならない。「5」のサイの目結果は、Seleucus が除去されないことを意味します。

ここでセレウコス・プレイヤーは、自軍部隊が Cilicia 内に留まることを試みるか又は退却するかを決めます。セレウコス・プレイヤーは、別の陸上戦闘ラウンドではなく Syria 内への退却実施を選択します (2 地方まで退却することを選択できます)。

アイギュプトス・プレイヤーは、Cilicia 内のセレウコス艦隊が Cappadocian 部隊によって捕獲されるかを調べるために 1d6 を振ります (事項 5.68 を参照)。サイの目は「5」で、「1」の Cappadocian 指揮官の統率値よりも大きいため、セレウコス艦隊ユニットは Syria に置き換えられます。

アイギュプトス・プレイヤーは、5 OP を残して持ちます。アイギュプトス・プレイヤーは、Cilicia を略奪するために Cappadocian 指揮官が 1 OP を消費することを選択し (10.7)、略奪マーカーが地方内に置かれます。

Cappadocian 指揮官は、自軍部隊を Cappadocia に戻す移動のために別の OP を消費し、Cilicia 内に守備隊マーカーを残して辺境の戦争を終了します。最後に、セレウコス・プレイヤーは、もはや Cilicia を支配していないので、自身の手札から Cilicia の地方カードを失います。

ROMA VICTRIX



アイギュプトス・プレイヤーは、従属国パルティアの活性化を試みます。アイギュプトスの最高指揮官 Ptolemy は「2」の統率値を持ち、アイギュプトス・プレイヤーは、パルティアを活性化させるために 1d6 で「1」を振らなければなりません。「6」が振られ、試みは失敗です。

アイギュプトス・プレイヤーは、Iudaea 内のアイギュプトス L-1 指揮官の活性化を試みることに決めます。アイギュプトス・プレイヤーは 1d6 で「2」を振り、その指揮官に 3 オペレーション・ポイントを与えます。アイギュプトス・プレイヤーは、L-1 指揮官と共に 2 重装歩兵ユニットと 1 騎兵ユニットを東の Arabia Petraea に移動させ (1 OP)、Iudaea に戻る前にそれらをそこに残します (2 OP)。



ここでアイギュプトス・プレイヤーは、Aegyptus 内の Ptolemy (L-2) を活性化させ、1d6 を振って「1」を獲得し、Ptolemy に 3 オペレーション・ポイントを与えます。Ptolemy は、自軍の 6 重装歩兵ユニット、1 補助兵ユニット、2 騎兵ユニットの全部隊で東の Iudaea 内に移動します (1 OP)。Ptolemy は Iudaea 内に 1 騎兵ユニットを置き去りにし、南の Arabia Petraea 内に移動し (2 OP)、1 補助兵ユニットと 1 騎兵ユニットをすでにそこにある部隊と共に置き去り

にします。次いで Ptolemy は西へ旋回し、Aegyptus とその首都に戻ります (3 OP)。



次いで、アイギュプトス・プレイヤーは、Lycia 内の L-1 指揮官を活性化させて 1d6 を振ります。結果は「6」で、その指揮官に 7 OP を与えます。活性化した指揮官は、Lycia 内に位置するアイギュプトス艦隊ユニットに乗船し (1 OP)、次いで Mare Aegyptum 内へ海上移動を実施します (2 OP)。指揮官は、Cyprus に基地を置くアイギュプトス艦隊ユニットを指揮するためにそこへ上陸します (3 OP)。再び海によって返し (4 OP)、南の Aegyptus 沿岸へ移動します (5 OP)。指揮官は Aegyptus 内に下船し (6 OP)、Arabia Petraea 内の陸上部隊と統合するために移動します (7 OP)。ここで、アイギュプトスのゲーム・ターンは完了します。



ROMA VICTRIX

不透明容器から見ないで別の主導権マーカーが引かれ、それはセレウコス王朝に属します。セレウコス・プレイヤーは、次に手番プレイヤーになります。

セレウコス・プレイヤーは、アイギュプトスに対する**待ち伏せイベント・カード**をプレイすることでターンを開始し、**Lycia** の地方を待ち伏せ位置として指定します。セレウコス・プレイヤーは、無作為に「不明蛮族」カウンターを引き、4 戦力の蛮族歩兵戦士団を明らかにするために裏返します。



セレウコス・プレイヤーは、L-2 指揮官と共に **Lycia** 内へ行くため、戦士団カウンターを 4 蛮族歩兵に置き換え、その指揮官を活性化するために 1d6 を振ります。サイの目結果は「4」で、L-2 指揮官に 6 オペレーション・ポイントを与えます。セレウコス・プレイヤーは、蛮族歩兵が **Lycia** 内のアイギュプトス部隊を攻撃するため 1 オペレーション・ポイントを消費します。

攻撃している部隊は、1 L-2 指揮官と 4 蛮族歩兵ユニットの合計 8 戦闘戦力ポイント (2x4=8 CSP) から構成されます。防御しているアイギュプトス部隊は、2 重装歩兵 (2x3=6)、1 補助兵 (1x2=2)、1 騎兵 (1x2=2)、1 守備隊マーカー (1) の合計 11 戦闘戦力ポイントから構成されます。

攻撃している指揮官の統率値は「2」で、アイギュプトス部隊は指揮官を持たないため、攻撃している部隊は「2」の指揮官統率差サイの目修正を受け取ります。

8 CSP が 11 CSP を攻撃して 1 対 2 の比で、アイギュプトス部隊に「1」のサイの目修正を与えます。アイギュプトス部隊は 2 騎兵 CSP も持ち、対して攻撃している蛮族部隊内に騎兵 CSP を持ちません。したがって、アイギュプトス部隊は、その騎兵優越について「2」のサイの目修正を受け取ります。

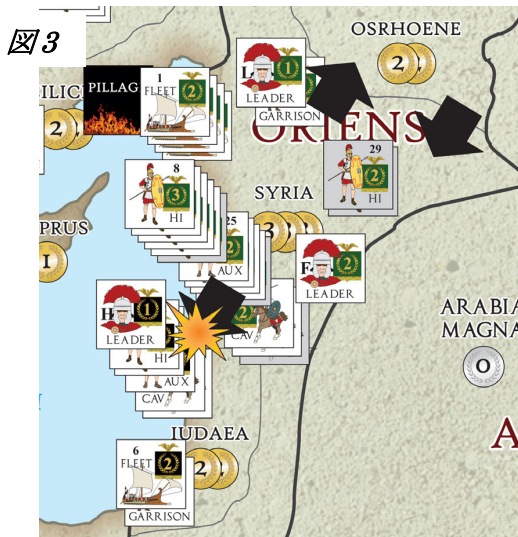
攻撃部隊の蓄積合計サイの目修正は「2」、アイギュプトス部隊の蓄積サイの目修正は「3」で、アイギュプトス部隊に「1」のサイの目修正を与えます。

各プレイヤーは、陸上戦闘を解決するために 1d6 を振ります。セレウコス・プレイヤーは攻撃部隊について「5」を振り、アイギュプトス・プレイヤーは「3」を振ります。アイギュプトス部隊は、自軍の損失を 50%から 40%に減少させるため「1」サイの目修正を使用し、4 戦闘戦力ポイント損失の結果となります。アイギュプトス部隊は、陸上戦闘結果を満たすため 1 重装歩兵ユニットを減少させ、補助兵ユニットと守備隊マーカーを取り去ります。攻撃している部隊は 30%損害を被るため、セレウコス・プレイヤーは 1 蛮族歩兵ユニットを除去します。



アイギュプトス部隊は陸上戦闘に敗北し、「待ち伏せ」イベント・カードは敗北したアイギュプトス部隊が退却することを禁じます。それ故、残っているアイギュプトス部隊は除去されます。アイギュプトス・プレイヤーは **Lycia** の支配を失い、同様に一致する地方カードを失わなければなりません。

セレウコス・プレイヤーは、**Syria** 内の **Antiochus** (L-3) を活性化させるためことに決め、1d6 を振ります。サイの目は「3」で、**Antiochus** に 6 オペレーション・ポイントを与えます。**Antiochus** は、北東の **Osrhoene** 内へ自軍部隊と共に移動し (1 OP)、セレウコス (L-1 指揮官) と 3 減少重装歩兵、1 騎兵ユニットを背後に残します。**Antiochus** は **Syria** に戻り (2 OP)、アイギュプトス L-1 指揮官と陸上部隊によって占められた南の **Iudaea** 内へ続きます。セレウコス・プレイヤーは、**Iudaea** 内のアイギュプトス部隊を攻撃します (4 OP)。(図 3 を参照)。



アイギュプトス・プレイヤーは戦闘前撤退の実施を試み、アイギュプトス L-1 指揮官の統率値に対して 1d6 を振ります。サイの目は「2」で、そのアイギュプトス指揮官が戦闘前撤退不可能で、Judaean 内に留まって闘わなければならないことを意味します。

セレウコス部隊は、Antiochus (L-3)、6 完全戦力重装歩兵 (6x3=18)、4 完全戦力補助兵 (4x2=8)、2 完全戦力騎兵 (2x2=4) の合計 30 CSP です。

アイギュプトス部隊は、L-1 指揮官、2 重装歩兵 (2x3=6)、1 補助兵 (1x2=2)、2 騎兵 (2x2=4)、1 守備隊マーカー (1) から構成されます。陸上戦闘で防御の資格を持たない艦隊ユニットもあります。アイギュプトス部隊は、合計 13 CSP です。

セレウコスは L-3 指揮官を持ち、アイギュプトスの L-1 指揮官と比較され (「2」の DRM)、アイギュプトスへ CSP の 2 対 1 の比 (「1」の DRM)、4 騎兵 CSP と 4 アイギュプトス騎兵 CSP は騎兵優越の DRM を与えるには不十分です。セレウコス・プレイヤーの蓄積 DRM は「3」です。

各プレイヤーは、1d6 を振ります。セレウコス・プレイヤーは「6」を振り、アイギュプトス・プレイヤーは「2」を振ります。セレウコス・プレイヤーは、アイギュプトスの損害パーセンテージを 60% から 80% へ増加させるために自身の「2」DRM ポイントを使用し、10 CSP の損失結果になります。

アイギュプトス・プレイヤーは、2 重装歩兵ユニット、1 補助兵ユニット、1 騎兵ユニットを除去します。セレウコス・プレイヤーは、残っている自身の「1」DRM を使用し、自軍の損害を 20% から 10% へ減少させて 3 CSP の損失を被り、1 完全戦力補助兵ユニットを取り去って別の補助兵ユニットを減少させます。

ここでアイギュプトス・プレイヤーは、敗北した L-1 指揮官が陸上戦闘で生き残るかを判定するため、1d6 を振らなければなりません。サイの目は「2」で、アイギュプトス L-1 指揮官が除去されないことを意味します。

ここでアイギュプトス・プレイヤーは、自軍の敗北した部隊が Judaean 内に留まるか又は退却するかを判定しなければなりません。アイギュプトス・プレイヤーは、いまや自軍部隊の 3 CSP (1 騎兵ユニット+1 守備隊ユニット) に対して 27 CSP のセレウコス部隊の 9 対 1 比での陸上戦闘ラウンドのリスクを冒す代わりに、自軍の L-1 指揮官を退却させ、1 騎兵ユニットを Aegyptus 内に留めることを選択します (2 地方まで退却させることも選択できます)。

セレウコス・プレイヤーは、Judaean 内のアイギュプトス艦隊がセレウコス部隊によって捕獲されるかを調べるために 1d6 を振ります (事項 5.68 を参照)。サイの目結果は「2」で、Antiochus の「3」の統率値未満なので、アイギュプトス艦隊ユニットは捕獲されます。セレウコス・プレイヤーは、Judaean 内の守備隊マーカーを取り去り、自軍のそれと置き換えます。最後に、アイギュプトス・プレイヤーは、Judaean の地方カードをセレウコス・プレイヤーに譲り渡します。

Antiochus は、それでも 2 OP を残して持ち、セレウコス・プレイヤーは Antiochus とその部隊全体を Arabia Petraea 内へ移動させ (5 OP)、そこに位置するアイギュプトス部隊を攻撃することに決めます (6 OP)。

アイギュプトス・プレイヤーは戦闘前撤退を試み、アイギュプトス L-1 指揮官の統率値に対して 1d6 を振ります。サイの目結果は「1」で、アイギュプトス L-1 指揮官が戦闘前撤退して Aegyptus 内に退却できることを意味します (赤い矢印で表示)。

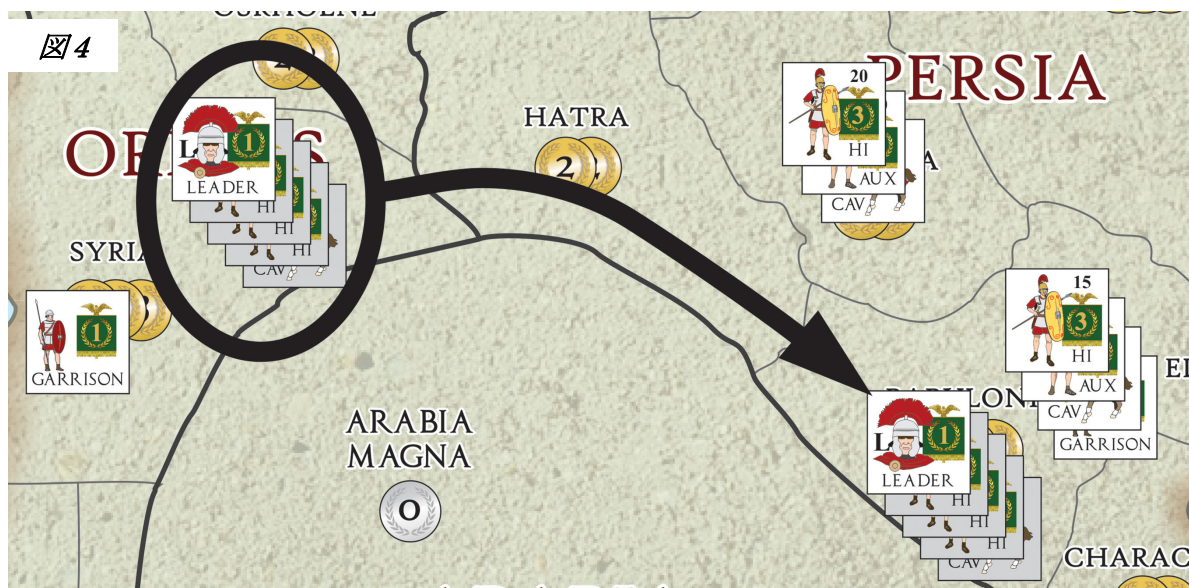


ROMA VICTRIX

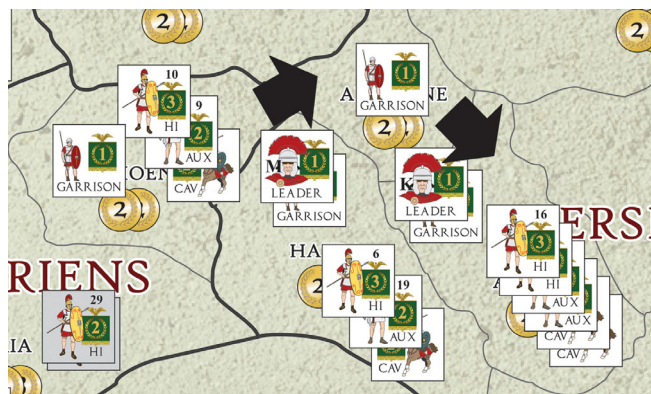
セレウコス・プレイヤーは、アイギュプトス守備隊マーカーをセレウコス守備隊マーカーに置き換えます。

ここでセレウコス・プレイヤーは、以前に敗北した Syria 内のセレウコス (L-1) を活性化することに決め、1d6 を振ります。サイの結果は「1」で、セレウコスに 2 OP を与えます。セレウコスは東の Hatra 内 (1 OP) と南東の

Babylonia 内 (2 OP) へ移動させ、ここでそのセレウコス部隊を統率します。いまや Babylonia 内のセレウコスの合計部隊は、1 完全戦力重装歩兵ユニット、3 減少戦力重装歩兵ユニット、1 完全戦力補助兵ユニット、1 完全戦力騎兵ユニット、1 減少戦力騎兵ユニット、1 守備隊ユニットから構成されます (15 CSPs)。(図 4 を参照)。



次いでセレウコス・プレイヤーは、Osrhoene 内の Theodotus (L-1) を活性化させて 1d6 を振ります。サイの結果は「2」で、3 オペレーション・ポイントを生み出します。Theodotus は東の Adiabene 内へ移動し、1 重装歩兵、1 補助兵、1 騎兵の支配をとってその部隊を Assyria へ再配備します (2 OP)。



最後に残っているセレウコス指揮官は、Hatra 内の Diogenes (L-1) とその部隊である 1 重装歩兵、1 補助兵、1 騎兵です。セレウコス・プレイヤーは 1d6 を振って「6」を獲得し、Diogenes に 7 オペレーション・ポイントを与えます。Diogenes は、西の Syria (1 OP)、Cilicia (2 OP)

へ移動し、そこに位置する Cappadocian 守備隊マーカーを攻撃します (3 OP)。



Diogenes は 7 CSP を持ち、Cappadocian へ 1 CSP を与えます。セレウコスの DRM は、Diogenes について 1、7 対 1 の数的優位性について 6、騎兵優越の 2 で合計 9 の DRM を与えます。

セレウコスとアイギュプトスのプレイヤーは、それぞれ 1d6 を振ります。セレウコス・プレイヤーは「1」を振り、アイギュプトス・プレイヤーは「4」を振ります。セレウコス・プレイヤーは、自身の 3 ポイントの DRM を使用し、自軍の損害を 40% から 10% へ減少させ、残っている 6 ポイントは Cappadocian の損害を 10% から 70% へ増加させます。Cappadocian の守備隊マーカーは除去され、セレウコス・プレイヤーは要求された 1 CSP 損失を持たすために補助兵ユニットを減少させます。Cilicia とその一致する地方カード

ROMA VICTRIX

がセレウコスの支配に戻され、セレウコス守備隊マーカーがそこに置かれます。Diogenes は 4 OP を残して持ち、セレウコス・プレイヤーは彼とその残っている部隊を移動させて Syria に戻します (4 OP)。セレウコス・プレイヤーのターンは終了です。

残っている唯一の主導権マーカーはカルタゴ軍プレイヤーに属し、したがってここでカルタゴ軍プレイヤーがターンをとります。

カルタゴ軍プレイヤーは、Baetica 内の Hasdrubal (L-2) を活性化させるために 1d6 を振ります。サイの目結果は「5」で、Hasdrubal に 7 オペレーション・ポイントを与えます。Hasdrubal は、2 重装歩兵ユニットと 1 騎兵ユニットの部隊で北東の Carthaginiensis 内に移動します (1 OP)。Hasdrubal は、Carthaginiensis 内の 3 つの艦隊ユニット上に自軍部隊を乗船させるために 1 OP を、Mare Balearicum 海上エリアに進入するために消費します (3 OP)。Hasdrubal は、東の Mare Tyrrhenum 海上エリアへ (4 OP)、次いで北の Cisalpina の沿岸へ継続します (5 OP)。ここで、Hasdrubal は、その部隊を Cisalpina 内に下船させ (6 OP)、そこに位置するローマ軍守備隊マーカーを攻撃するための意図を宣言します。

ローマ・プレイヤーは、Narbonensis 内に位置する L-1 ローマ軍執政官とローマ軍部隊で Hasdrubal の陸上部隊の迎撃を試みる意図を宣言します。ローマ軍プレイヤーは 1d6 で「2」を振り、迎撃の試みは失敗です。

Hasdrubal は、Cisalpina 内のローマ軍守備隊マーカーを攻撃するために残っている 1 オペレーション・ポイントを使用します。



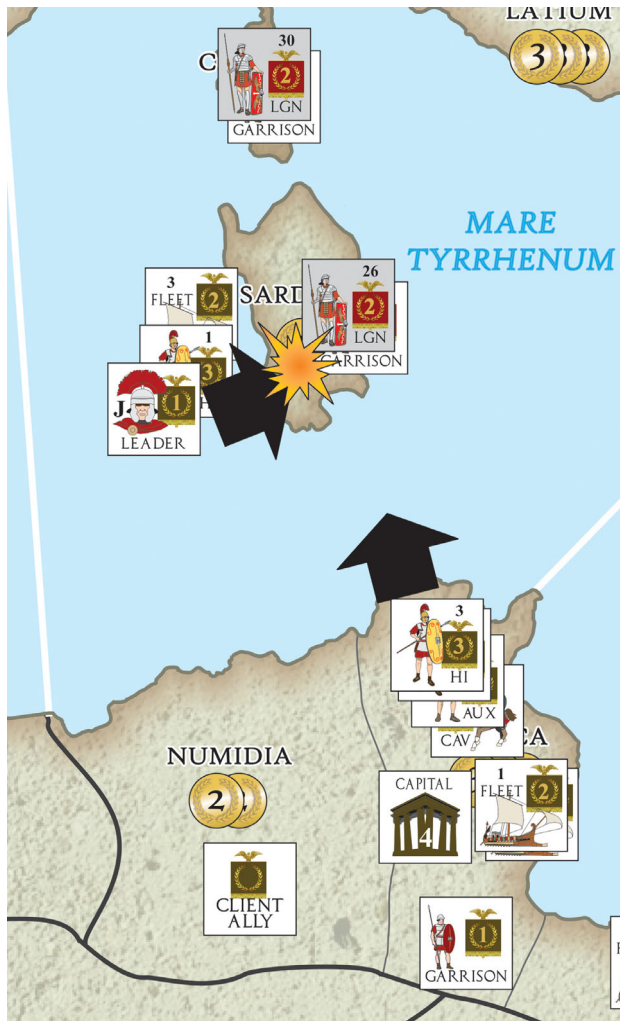
Hasdrubal は、2 重装歩兵ユニット (2x2=6) と 1 騎兵ユニット (1x2=2) の合計 8 CSPs で攻撃します。防御しているローマ軍守備隊は、1 CSP を持ちます。Hasdrubal は、L-2 指揮官として「2」修正を受け取ります。戦闘比は 8 対 1 で、Hasdrubal に追加の「7」DRM を与え、彼は騎兵ユニットを持つため、Hasdrubal は騎兵優越について別の「2」DRM も受け取ります。蓄積したサイの目修正は「11」です。両プレイヤーは 1d6 を振り、互いに「5」を振ります。Hasdrubal は、ローマ軍プレイヤーのサイ振りを「1」又は 10%に減少させ、自身のサイの目を「10」又は 100%に増加させます。ローマ軍守備隊マーカーは、除去されます。カルタゴ軍プレイヤーは、自軍の 10%損失を満たすために 1 つの重装歩兵ユニットを減少させることを選択します。カルタゴ軍プレイヤーは、Cisalpina の地方カードを受け取り、そこにカルタゴ軍守備隊マーカーを置きます。



Mago が行う唯一の選択肢は、自身の現在の損害 60%又は自軍の 3 重装歩兵戦闘戦力ポイントの 2 を減少させることです。Mago は、重装歩兵ユニットを減少させて 1 CSP 損失が要求される自軍の損害を 60%から 50%に減少させるために「1」の DRM を適用します。

カルタゴ軍プレイヤーは、Africa 内の Mago (L-1) を活性化させるために 1d6 を振り、「6」を獲得して 7 オペレーション・ポイントを生み出します。Mago は、1 重装歩兵ユニットを Africa 内の艦隊上に乗船させます (1 OP)。彼は残っている部隊を背後の Africa 内に残すことを選択します。Mago は海上に置き、Mare Tyrrhenum に (2 OP)、次いで Sardinian 沿岸に進出し (3 OP)、ローマ軍を攻撃します。

ROMA VICTRIX



Mago は重装歩兵ユニットを Sardinia 内に下船させ (4 OP)、そこのローマ軍減少状態軍団歩兵と守備隊を攻撃します (5 OP)。Mago は1 重装歩兵ユニット (3 CSPs) を持ち、彼は L-1 指揮官なので「1」のサイの目修正を受け取ります。ローマ軍部隊は、1 減少状態戦力軍団歩兵 (2 CSPs) と 1 守備隊マーカー (1 CSP) から構成されます。戦闘比は1 対 1 で、どちらのプレイヤーにも DRM を与えません。両プレイヤーは、1d6 を振ります。カルタゴ軍プレイヤーは「1」を振り、ローマ・プレイヤーは「4」を振ります。

カルタゴ軍プレイヤーはローマ軍部隊に 10%損害を与えますが、これは CSPs の損失結果ではありません。もしカルタゴ軍プレイヤーが、損害パーセンテージを 20%に上昇させるために1 の DRM を使用したら、ローマ軍部隊は1 CSP を失わなければなりません。ローマ軍のサイの目を「4」か

ら「3」へ減少させることは、3 CSPs の 30%と 40%の両方が1 カルタゴ軍 CSP の損失結果となり、効果なしになります。したがって、カルタゴ軍プレイヤーは、自身のサイの目を「1」から「2」へ増加させることを選択します。ローマ軍プレイヤーは、1 CSP の損失を満たすため自軍守備隊マーカーを除去します。カルタゴ軍プレイヤーは、自軍重装歩兵ユニットを 3 CSPs から 2 CSPs へ減少させなければなりません。

カルタゴ軍部隊が 40%に対してローマ軍 20%の損害を被ったため Mago が戦いに敗北したので、ここでカルタゴ軍プレイヤーは Mago が敗北で生き残るか調べるため、1d6 を振らなければなりません。サイの目結果は「5」で、Mago は生き残ります。それにもかかわらず、Mago は任意に退却できないという別のジレンマに直面しています。Mago の唯一の希望は、1d6 で「1」を振ってその場に留まるのを可能にすることです。Mago にとって不幸なことに、サイの目結果は「6」です。カルタゴ軍部隊は、海上移動による退却を禁じられたので、減少戦力のカルタゴ軍重装歩兵ユニットは完全に除去されます。Mago も、事項 5.31、ステップ 10 に従って除去され、ローマ軍プレイヤーは Sardinia の支配を保持します。この状況における唯一の明るい点は、ここで指揮官を失ったカルタゴ軍艦隊ユニットが影響を受けておらず、Sardinian 沿岸に留まれることです。



カルタゴ軍プレイヤーは、Carthaginiansis 内に残っている指揮官 Hannibal (L-4) の活性化を選択し、1d6 を振ります。カルタゴ軍プレイヤーは「2」を振り、Hannibal に 6 オペレーション・ポイントを与えます。

Hannibal の部隊全体は、8 重装歩兵 (8x3=24)、3 補助兵 (3x2=6)、5 騎兵 (5x2=10) で合計 40 CSPs です。Hannibal は、北東の Tarraconensis 内へ移動し (1 OP)、そこで統合されたローマ軍に出会います。そこには、ローマ軍執政官 (L-1) 指揮下の Saguntine 軍が待っています。Hannibal

ROMA VICTRIX

は、そこで待っているローマ軍執政官指揮下のローマ軍への攻撃意図を宣言します。**Hannibal** は攻撃する意図を宣言し、ローマ軍プレイヤーは他のローマ軍執政官 (L-1) の下で **Narbonensis** 内に位置するローマ軍部隊でカルタゴ軍部隊迎撃の試みの自身の意図を宣言します。ローマ軍プレイヤーは 1d6 を振り、「1」を獲得します。ローマ軍執政官 (L-1) は、8 軍団歩兵、3 補助兵ユニット、4 騎兵ユニットの合計 46 CSPs から構成される自軍部隊で **Hannibal** 部隊の迎撃に成功します。**Massilian** 重装歩兵ユニットは、**Narbonensis** 内に留まります。ローマ軍プレイヤーは、迎撃成功の結果として攻撃側になります。

すでに **Tarraconensis** 内にあったローマ軍部隊は、陸上移動迎撃の結果で戦闘に参加しないことになります。



Hannibal は指揮統率値でローマの 1 に対して 4 の優位性を持ち、**Hannibal** に「3」のサイの目修正を与えます。攻撃側対防御側の全体比率が 1 対 1 で、カルタゴ軍はローマ軍の 4 騎兵に対して 5 を持つため、どちらの陣営も数値的優位性又は騎兵優越から特典を受けません。迎撃しているローマ軍部隊は、攻撃部隊です (長い赤矢印)。

両プレイヤーは、戦闘結果を判定するために 1d6 を振ります。ローマ軍プレイヤーは「5」を振り、カルタゴ軍プレイヤーは「4」を振ります。カルタゴ軍プレイヤーは、カルタゴ軍の損害を 50% から 20% に減少させるために全 3 ポイントの **Hannibal** のサイの目修正を使用します。ローマ軍の損害は、40% に留まります。カルタゴ軍部隊は 40 戦闘戦力ポイントの 8 を失い、**Hannibal** と共に 32 CSP が残されます。ローマ軍は 46 戦闘戦力ポイントの 18 を失い、28 CSP が残されます。

カルタゴ軍プレイヤーは、**Hannibal** の損失を満たすため、3 完全戦力補助兵ユニットを失い 2 重装歩兵ユニットを減少させます。ローマ軍プレイヤーは、18 CSP の損失について 3 完全戦力軍団歩兵と 3 完全戦力補助兵ユニットを失います。ここでローマ軍プレイヤーは、敗北した執政官の運命をチェックするため 1d6 を振ります。サイの目結果は「5」なので、執政官は戦闘に生き残ります。ローマ軍プレイヤーは、敗北したローマ軍部隊を **Narbonensis** 内へ任意に退却させて戻すことを選択し、そこで自軍同盟の **Massilian** と統合します。

ここで **Hannibal** の軍は、**Tarraconensis** 内に最初に置いて攻撃することを意図したローマ軍 **Saguntine** 部隊に対峙しています。



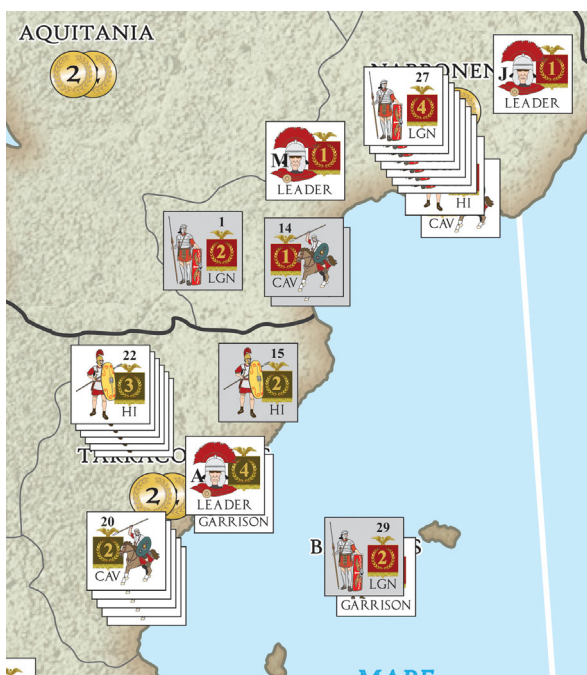
ROMA VICTRIX

Hannibal は 6 重装歩兵ユニット (6x3=18)、2 減少状態重装歩兵ユニット (2x2=4)、5 つの騎兵 (5x2=10) で 32CSP を持ちます。彼の軍は 4 軍団歩兵 (4x4=16)、1 重装歩兵ユニット (1x3=3)、2 補助兵ユニット (2x2=4)、2 騎兵ユニット (2x2=4)、1 守備隊マーカー (1) の合計 28 CSP のローマ軍 Saguntine 部隊に対峙しています。Hannibal は攻撃します (2 OP)。カルタゴ軍プレイヤーは、ローマ軍プレイヤーと同様に「6」を振ります。Hannibal は、自軍の損失を 60%から 10%に減少させるため全 DRM を適用し、ローマ軍の損害は 60%に留まります。

Hannibal は 3 CSP 相当分を失い、1 完全戦力重装歩兵ユニットを除去します。ローマ軍の損失は、28 CSP の 17 を破壊します。ローマ軍プレイヤーは 2 完全戦力軍団歩兵 (8 CSPs)、2 完全戦力補助兵ユニット (4 CSPs) を除去し、1 騎兵ユニット (1 CSP) を減少させます。ローマ軍プレイヤーは、17 戦闘戦力ポイントの合計損失を満たすため、Saguntine 重装歩兵ユニット (3 CSPs) と Saguntine 守備隊ユニットも除去します。

ローマ軍プレイヤーは、自軍の執政官についてチェックし、「5」を振ります。ローマ軍プレイヤーは、退却したローマ軍部隊を Narbonensis 内へ退却させ、そこで他のローマ軍と統合します。

Hannibal は Tarraconensis を奪取したので地方カードを獲得し、カルタゴ軍守備隊マーカーはそこに置かれます。



カルタゴ軍プレイヤーは、困難な決断を持ちます。: Hannibal は 29 戦闘戦力ポイントを持ち、その内 10 が騎兵です。彼はローマ軍部隊が自軍より巨大で、おそらく騎兵優越を持たないことを知っています。彼が持つ Hannibal (L-4) に対してどちらのローマ軍執政官も (L-1) なので、「3」の DRM、又はローマ軍部隊が数的優越のみを持つと「2」のみを与えます。

カルタゴ軍プレイヤーは、ここで自軍ターンを終了することに決めます。ここでプレイヤー諸氏は、次のゲーム・ターンに備えます。

主導権マーカー: 全ての大勢力主導権マーカーが、不透明容器へ戻されます。

略奪マーカー撤去フェイズ: セレウコス・プレイヤーは、略奪マーカーが Cilicia から取り去られるかを調べるために 1d6 を振ります。結果は「1」で、そこに留まります。

損耗チェック・フェイズ: 相手側勢力に属している陸上ユニットを含む地方がないため、損耗チェック・フェイズは飛ばされます。

収入徴収セグメント: 全てのプレイヤーは、ここで大勢力の首都及び支配下地方の統合収入値に一致する収入を徴収し、その合計を大勢力ディスプレイ・マット上に位置する大勢力の国庫記録欄に記録します。

補給と維持セグメント: 各プレイヤーは、自身の大勢力に属している陸上と海上ユニット (軍団歩兵、重装歩兵、補助兵、騎兵、艦隊) に補給して維持するために収入ポイントを消費します。

新ユニットの生産と再建セグメント: 全てのプレイヤーは、新たな陸上と海上ユニットの生産又は減少状態ユニットの再建のため、残っている収入ポイントを消費できます。

イベント・カード補填セグメント: 前のゲーム・ターンに、アイギュプトスとセレウコスのプレイヤーは、それぞれ 1 枚のイベント・カードをプレイし、ここで新たな補充カードを引くことになります。

プレイは**主導権判定フェイズ**に移行し、別のゲーム・ターンが開始されます！

Game Credits

Game Design, Research and Development: Paul Kallio

Project Manager: Billy Thomas

Pre-Production Coordinator: Brittani-Pearl Eaton-Koch

Game Art: Bruce Yearian

Research and Development Assistance: David Chatham, Marc Grad, Mitzi Majors Kallio and Greg Lowery

Playtesters: Tom Adams, Matthew Asnip, David Chatham, Tom Harrison, Kaedan Kallio, Greg Lowery, Michael Masnari and Rick Milligan

ROMA VICTRIX



地方カードにも記載されているが、以下の島嶼地方はカッコン内の地方に属す： Cyprus (Orirns)、 Rhodus (Asia)、 Creta (Graecia)、 Corsica (Italia)、 Sardinia (Italia)、 baleares (Hispania)、 Hibernia (Britannia)。

パーセンテージ表

		5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%
戦 闘 戦 力 ポ イ ン ト	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
	4	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
	5	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
	6	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6
	7	0	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
	8	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8
	9	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
	10	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
	11	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
	12	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
	13	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13
	14	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14
	15	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15
	16	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
	17	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
	18	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18
	19	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20	21	22
	23	1	2	3	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	20	21	22	23
	24	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
	25	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25
	26	1	3	4	5	7	8	9	10	12	13	14	16	17	18	20	21	22	23	25	26
	27	1	3	4	5	7	8	9	11	12	14	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27
	28	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28
	29	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	17	19	20	22	23	25	26	28	29
	30	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
	31	2	3	5	6	8	9	11	12	14	16	17	19	20	22	23	25	26	28	29	31
	32	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32
	33	2	3	5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	21	23	25	26	28	30	31	33
	34	2	3	5	7	9	10	12	14	15	17	19	20	22	24	26	27	29	31	32	34
	35	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23	25	26	28	30	32	33	35
	36	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
	37	2	4	6	7	9	11	13	15	17	19	20	22	24	26	28	30	31	33	35	37
	38	2	4	6	8	10	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	30	32	34	36	38
	39	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39
	40	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
		5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%