

ROMA VICTRIX

CAMPAIGNS IN THE ROMAN WORLD



SCENARIOS

Compass Games
New Directions in Gaming



日本語解説書

シナリオ [SCENARIOS]

- シナリオ 1 : 第二次ポエニ戦争 218~201 BC
シナリオ 2 : ミトリダテス戦争 88~63 BC
シナリオ 3 : 第一次三頭政治 60~53 BC
シナリオ 4 : ユリウス・カエサル vs グナエウス・ポンペイウス・マグヌス 50~44 BC
シナリオ 5 : 第二次三頭政治 40~30 BC
シナリオ 6 : 四皇帝の年 68~69 AC
シナリオ 7 : トラヤヌス最良の皇帝 101~117 AD (ソリテア可)
シナリオ 8 : 193~197 AD の内戦
シナリオ 9 : 帝国の危機 260~275 AD
シナリオ 10 : 四頭政治戦争 306~324 AD
シナリオ 11 : コンスタンティヌス一族 337~355 AD
シナリオ 12 : ゴート族の猛威 377~355 AD
シナリオ 13 : テオドシウス大帝 387~395 AD
シナリオ 14 : ゴート族のアラリック 395~410 AD
シナリオ 15 : 最後のローマ人 429~440 AD
シナリオ 16 : フン族のアッティラ 440~455 AD
シナリオ 17 : ユスティニアヌス 533~562 AD
シナリオ 18 : 我らが海 270 BC (仮想)
シナリオ 19 : 帝国の征服 117 AD (仮想)
シナリオ 20 : ローマの拡大 (ソリテア可及び仮想)
シナリオ 5、ヴァリアント・シナリオ : 第二次三頭政治 40~30 BC (信頼できる司令官としてのレピドゥス)

シナリオ番号

20 の標準シナリオと 1 つのヴァリアント・シナリオがあります。

シナリオ名称と歴史期間

シナリオ名称に、シナリオの歴史的 (又は仮想) 開始と終了期間が続きます。これらの期間は、ゲームの長さ (特定シナリオに割り当てられたゲーム・ターン) に一致する必要はないため、実際のシナリオは歴史的「終了日」の前後に終了できます。

開始日付、ゲームの長さ、プレイヤーの人数

開始日付とは、シナリオが開始される年です。ゲームの長さは、シナリオ期間のゲーム・ターンの数です。シナリオは、それぞれが一人のプレイヤーによって支配される 1~6 の活性大勢力を含みます。プレイヤーによって支配されない大勢力は (参加プレイヤーの数と選択したシナリオを基準に)、中立と見なされます。

大勢力と勝利目標

活性大勢力は各シナリオについて列記され、その大勢力の

勝利目標 (カッコ内) の数と勝利目標自体の説明が続きます。

もしあるプレイヤーが複数の大勢力を支配すると、各大勢力の勝利目標は個別に計算されます。(プレイヤーは、勝利するために各大勢力の勝利目標を満たす必要はありません。特定のシナリオに依存して、勝利目標は以下の 1 つ以上を含み得ます。:

- A. 1 つ以上の特定地方の支配 : プレイヤーは、自身のシナリオ勝利目標として指定された、特定地方を支配しなければなりません。
- B. 特定数の地方の支配 : プレイヤーは、自身のシナリオ勝利目標として指定された、特定数の地方を支配しなければなりません。
- C. 1 つ以上の全特定地域の支配 : プレイヤーは、自身のシナリオ勝利目標として指定された、特定の地域又は複数地域を支配しなければなりません。各個別地域は、1 勝利目標としてカウントします。
- D. 特定指揮官の除去 : プレイヤーは、自身のシナリオ勝利目標として指定された、特定の指揮官又は複数指揮官を除去しなければなりません。各個別指揮官は、1 勝利目標としてカウントします。
- E. 唯一生き残っている最高指揮官を持つ : プレイヤーは、自身のシナリオ勝利目標として指定されたごとく、他の全ての最高指揮官が除去された後、唯一残っている最高指揮官を残して持たなければなりません。イン・プレイに唯一残っている最高指揮官を持っていることは、1 勝利目標としてカウントします。

勝利判定

シナリオの完全最終ゲーム・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、勝者が判定されます。

・手順

各プレイヤーは、自軍が達成した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、この数を全自軍勝利目標の合計で割ります。最高の勝利パーセンテージを持つプレイヤーは、シナリオの勝者として宣言されます。

・勝利パーセンテージが同数

もし複数プレイヤーの勝利パーセンテージが同数であると、支配された全地方の最高の基準収入値を持つプレイヤーは、シナリオの勝者に宣言されます。(略奪マーカースは無視します)。もし複数プレイヤーの勝利パーセンテージと地方の基準収入値が同数であると、国庫内に最高の合

計収入ポイントを持つプレイヤーは、シナリオの勝者に宣言されます。

最高指揮官の継承

この項目は、大勢力の最高指揮官についての継承順番について述べます。最高指揮官が除去された場合、指定された継承者が大勢力の新たな最高指揮官の役割と見なされます。新たな最高指揮官は、継承が列記されている限り、除去された最高指揮官を継承できます。もし最高指揮官が除去されて継承者が列記されていなければ、彼は補充されずに大勢力は敗北します。

特別ルール

この項目は、シナリオ固有の特別な状態又は状況についての特別ルールが列記されます。

プレイのセットアップ

シナリオ・セットアップ・チャートは、各シナリオの大勢力を太赤文字で表示します。各大勢力に支配された地方は、大勢力名の下にシナリオ開始時に各地方内に位置する指揮官、陸上と海上部隊が列記されます。大勢力の首都が位置する地方は、太赤文字で表示されます。大勢力の従属国と同盟は大勢力の下に列記されます。もし小勢力又は従属国が複数地方を支配したら、首都を含んでいる地方は太赤文字で表示されます。

セットアップの手順

1. 各プレイヤーは、支配する大勢力、大勢力ディスプレイ・マット及びそれに一致する色のその大勢力の部隊をあらわす指揮官とユニットを含んでいるユニット・カウンター・シートを選択します。全6枚のディスプレイ・マットとプレイヤー・ユニット・カウンター・シートは同一なので、プレイヤー諸氏はいずれかの色のディスプレイ・マットとカウンターを選択できます。
2. 各プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・チャート内に表示されたごとく、その開始地方内にその大勢力の陸上と海上部隊と首都を配備します。陸上と海上部隊は、戦闘戦力ポイントとしてではなく、完全戦力ユニットとして展開されます。
3. 同盟、従属国、中立の小勢力と蛮族勢力は、シナリオ特別ルールが特記しない限り、各シナリオの開始時に非活性です。このような全ての非活性の指揮官と部隊は、プレイヤーの選択で、シナリオの開始時又は活性化するか侵攻されたときにのみセットアップできます。
4. 各プレイヤーは、自身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。各プレイヤーは、無作為に1枚のイヴェント・カードも引きます。
5. 各プレイヤーは、国庫記録欄の一致する横列の「0」ス

ペース上にその収入マーカを置きます (100 /10 / 0)。プレイ中、各プレイヤーは国庫記録欄の横列上で収入マーカを調整することで、その国庫内の収入ポイントの合計数を記録します。

不透明容器

プレイヤー諸氏は、シナリオの過程に主導権マーカと不明蛮族マーカの無作為引きを行うため、2つの不透明容器を用意する必要があります。

指揮官

大勢力と小勢力の最高指揮官は、赤大文字で表示されます。他の全ての指揮官は、黒字で表示されます。継承者と將軍達は、黒字で記載されます。いくつかの場合、特定指揮官の名称は不明で、「L1」、「L2」等として表示されます。ある指揮官が「無作為 x1」として列記されるときにはいつでも、その勢力のカウンター内容物からの指揮官カウンターが無作為に引かれ、その特定勢力が活性化されたときにはいつでも、及びシナリオ・セットアップ・チャートによって指定されたら置かれます。

蛮族地

蛮族地を構成する地方は、シナリオ・セットアップ・チャートの「蛮族地 [BARBARICUM]」と標記された区画内に表示されます。蛮族地チャートは各蛮族勢力を列記し、その勢力によって支配された地方 (たち) が続きます。蛮族指揮官は、名称付 (知られているとき) 又は「無作為 x1」として列記され、この場合指揮官は無作為に引かれます。ゲーム中に蛮族勢力が侵攻されるか又は活性化される場合、チャート上に表示されたごとく、使用可能蛮族戦士団の数を判定するため、1又は2の不明蛮族カウンターが引かれます。最後に、蛮族勢力戦士団の合計数を構成する蛮族歩兵と騎兵のパーセンテージを表示する2つのコラムがあります。

シナリオ・セットアップ・チャートの略号

RV : 収入 [Revenue]、**LGN** : 軍団歩兵 [Legion]、**HI** : 重装歩兵 [Heavy Infantry]、**AUX** : 補助兵 [Auxilia]、**BI** : 蛮族歩兵 [Barbarian Infantry]、**CV** : 騎兵 [Cavalry]、**FL** : 艦隊 [Fleets]、**G** : 守備隊ユニット [Garrison Units]

ローマ : 永遠の都

Rome Victrix では、Latium 内に位置する Rome は、シナリオ 1~9 と 19 のローマ共和国とローマ帝国の首都です。286 AD 以前のローマ内戦を扱っているシナリオでは (特に、シナリオ 2、3、4、5、6、8、9、19)、ローマ軍部隊は Rome の都市の攻撃、攻囲、略奪を禁じられます。ローマ軍部隊は、他のローマ軍部隊に対して防御するため、Rome の都市を使用できません。

ローマ軍が非ローマ軍部隊に対して Rome の攻撃又は防御を禁止する規定はありません。ローマ軍部隊は、それでも Rome 略奪が禁じられます。

プレイヤーの数：2～5

開始日付：218 BC

ゲームの長さ：20 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～5

2人プレイヤー：1.ローマ、2. カルタゴ

3人プレイヤー：1.ローマ、2. カルタゴ／セレウコス王朝、3. マケドニア／アイギュプトス、又は1. ローマ、2. カルタゴ、3. 残っている大勢力（未選択の大勢力は中立）

4人プレイヤー：1.ローマ、2. アイギュプトス、3. カルタゴ、4. セレウコス王朝、又は1. ローマ、2. カルタゴ、3. 残っている大勢力、4. 残っている大勢力（未選択の大勢力は中立）

5人プレイヤー：1.ローマ、2. アイギュプトス、3. カルタゴ、4. マケドニア、5. セレウコス王朝

大勢力と勝利目標

アイギュプトス (10) : Cilicia, Lycia の地方及び AEGYPTUS、ORIENS の全地方の支配

カルタゴ (17) : Baetica, Baleares, Carthaginiensis, Narbonensis, Tarraconensis の地方及び AFRICA、ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配

マケドニア (15) : Illyricum の地方及び ASIA、GRAECIA、THRACIA の全地方の支配

ローマ (17) : Baetica, Baleares, Carthaginiensis, Narbonensis, Tarraconensis の地方及び AFRICA、ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配

セレウコス王朝 (24) : AEGYPTUS、ASIA、ORIENS、PERSIA の全地方の支配

最高指揮官の継承

アイギュプトス：Ptolemy (L-2) は、アイギュプトス軍最高指揮官です。もし除去されたら、L-1 最高指揮官と置き換えます。

カルタゴ：Hannibal (L-4) は、カルタゴ軍最高指揮官です。もし Hannibal が除去されたら、Hasdrubal (L-2) と置き換えられます。もし Hasdrubal が除去されたら、Mago (L-1) と置き換えられます。新たな重装歩兵ユニットは、カルタゴの首都 (Africa) 内にのみ生産できます。

マケドニア：Philip (L-3) は、マケドニア軍最高指揮官です。もし除去されたら、L-1 最高指揮官と置き換えます。

ローマ：両執政官又は前執政官

セレウコス王朝 (24) : Antiochus (L-3) は、セレウコス軍最高指揮官です。もし除去されたら、L-1 最高指揮官と置き換えます。

特別ルール

ローマ軍執政官 [Roman Consuls]

ローマ軍プレイヤーは、ローマ共和国の二人の執政官をあらわしている、無作為に選択された二人の指揮官でシナリオを開始します。新ユニット生産と再建セグメントの開始時、ローマ軍プレイヤーはシナリオの新たな各ゲーム・ターンについて、二人の新たな執政官を無作為に選択しなければなりません。二人の現執政官はマップから取り去られ、残っている未使用のローマ軍指揮官ユニットと共に不透明容器内に入れます。ローマ軍プレイヤーは、不透明容器から見ないで2枚の指揮官ユニットを引きます。続くゲーム・ターンのオペレーション・フェイズ開始時になるまで、これらの指揮官は現行ターンのオペレーション・フェイズの新たな執政官です。新たに選択された執政官は、少なくとも1つのローマ軍軍団歩兵を含むマップ上のいずれかの地方内に置くことができます。両ローマ軍執政官は最高指揮官として機能し、これらは新たな軍団歩兵、補助兵、騎兵、艦隊を生産できます。

前執政官 [The Proconsul]

ローマ軍プレイヤーは、マップ上にある現在の執政官の一人を、資格を持つ指揮官プールへ戻す代わりに保持することを選択できます。このアクションは、ローマ元老院による前執政官の任命をシミュレートします。前執政官はマップ上の現在の位置に留まり、他方の執政官は指揮官プールへ戻されます。ここでローマ軍プレイヤーは、通常のとおり二人の新たな執政官を無作為に選択して置きます。選択された前執政官は、ローマ軍プレイヤーの裁量で、続くいずれかのゲーム・ターンにマップ上に留まるか、又はいかなるときにも指揮官プールに戻すことができます。（注釈：ローマ軍プレイヤーは、自軍の指揮統率能力を最大化するため、間違いなく最高の指揮統率値を持つイン・プレイのローマ軍指揮官を前執政官に指定することを望むでしょう。）前執政官がイン・

プレイにあるとき、彼は唯一のローマ軍最高指揮官として扱われ、新たな軍団歩兵、補助兵、騎兵、艦隊を生産できます。

前執政官の限度 [Proconsul Limitations]

ゲーム中のいかなるときにも、ローマ軍プレイヤーは、マップ上に一人を超える前執政官と二人を超える執政官を持つことができません。

スキピオ・アフリカヌス [Scipio Africanus]

ローマ軍プレイヤーが L-4 指揮官を引くとき、これはスキピオ・アフリカヌスの出現をあらわします。

指揮官の寝返りイベント・カード

[The Leader Defection Event Card]

指揮官の寝返りイベント・カードは、ローマ又はカルタゴに対して使用できません。

ピレネー山岳道 [The Pyrenees Mountain Passes]

活性化した指揮官は、Aquitania と Cantabria、Aquitania と Tarraconensis と Narbonensis と Tarraconensis 間の地方を移動するために、2 オペレーション・ポイントを消費します。

アルプス山岳道 [The Alpine Mountain Passes]

活性化した指揮官は、Cisalpinania と Narbonensis、Cisalpinania と Narbonensis、Cisalpinania と Germania Superior、Cisalpinania と Raetia と Cisalpinania と Noricum 間の地方を移動するために、2 オペレーション・ポイントを消費します。

ピレネー山岳道とアルプス山岳道の損耗チェック

[Pyrenees and Alpine Mountain Pass Attrition Check]

手番プレイヤーの活性化した指揮官と付属部隊が、ピレネー又はアルプス山岳道の通過を試みるときはいつでも、特別な損耗チェックのサイ振りが行われなければなりません。手番プレイヤーは 1d6 を振り、損耗表を調べます。損耗損失のパーセンテージ結果は半減されます。「NE」は、「影響なし」を意味します。

開始日付：88 BC

ゲームの長さ：26 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：3～5

3人プレイヤー：1.ローマ (Optimates)、2. ローマ (Populares)、3. ポントス／アルメニア

4人プレイヤー：1.ローマ (Optimates)、2. ローマ (Populares)、3. ポントス／アルメニア、4. パルティア

5人プレイヤー：1.ローマ (Optimates)、2. ローマ (Populares)、3. アルメニア、4. パルティア、5. ポントス

大勢力と勝利目標ローマ／**Optimates** (18)：Optimates と Populares の全ローマ地方の支配及び Populares の全指揮官の除去。ローマ／**Populares** (18)：Optimates と Populares の全ローマ地方の支配及び Optimates の全指揮官の除去。

アルメニア (14)：Adiabene、Atropatene、Cappadocia、Hatra、Pontusno の地方及び ARMENIA、CAUCASIA、ORIENS の全地方 (Cyprus を除くの支配)。

パルティア (14)：Osrhoene の地方及び ARMENIA、CAUCASIA、PERSIA の全地方の支配。

ポントス (14)：Colchis と Tarracia の地方及び ASIA、GRAECIA、TAURICA の地方の支配

最高指揮官の継承ローマ／**Optimates**：1. Sulla、2. Lucullus、3. Metellus、4 Crassus、5. Pompeius、6. Ciceroローマ／**Populares**：1. Marius、2. Cinna、3. Marius the Younger、4. Carbo、5. Norbanus、6. Sertorius

アルメニア：1. Tigranes、Artavasdes

パルティア：1. Gotarzes、2. Orodes

ポントス：1. Mithridates、2. Pharnaces

特別ルール**スパルタカス [Spartacus]**

ポントスは、「大規模叛乱」イベント・カード(Spartacus)を保持してゲームを開始します。ポントス軍プレイヤーは、ITALIA (Apulia、Cisalpina、Corsica、Latium、Sardinia、Sicilia) のいずれかの地方内にレベル「3」指揮官を置くことで、いかなるときにもローマに対してこのカードをプレイできます。2枚の不明蛮族マーカーは、その地方内に置かれる蛮族歩兵戦士団の数を明らかにするために裏返されます。

Spartacus と蛮族歩兵戦士団は、ポントス軍プレイヤーの支配下で、適宜に使用できます。

スパルタカス軍への増援 [Reinforcements to Spartacus' Army]

Spartacus がローマの地方を征服したときにはいつでも、ポントス軍プレイヤーは、無作為に1枚の不明蛮族マーカーを引きます。マーカーは裏返され、直ちに Spartacus 部隊に

加えられる蛮族歩兵戦士団の数を明らかにします。

スパルタカスの死 [The Death of Spartacus]

もし Spartacus が戦闘の結果として除去されたら、その軍は存在を停止してマップから取り去られます。叛乱は鎮圧されました。

シキリア海賊 [The Cilician Pirates]

シキリア海賊は、シナリオ内で地中海を越えて複数の根拠地から活動を行うことであらわします (Cilicia、Creta、Cyprus)。シナリオのセットアップには、各根拠地について1人のL-1指揮官を列記し、L-1指揮官カウンターは現実には使用されません。各シキリア海賊の根拠地と艦隊は、単に本来はL-1指揮官によって統率されていると見なします。



ティグラノセルタの戦い
ルキウス・リキニウス・ルクルスがティグラネス大王を破った

開始日付：60 BC

ゲームの長さ：10 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：3～6

3人プレイヤー：1. Caesar/Parthia、2. Grassus/Hispania、3. Pompeius/Gallia

4人プレイヤー：1. Caesar、2. Grassus、3. Pompeius、4. Gallia/Hispania Ulterior/Parthia

5人プレイヤー：1. Caesar、2. Grassus、3. Pompeius、4. Gallia/Hispania Ulterior、5. Parthia

6人プレイヤー：1. Caesar、2. Grassus、3. Pompeius、4. Gallia、5. Hispania Ulterior、6. Parthia

大勢力と勝利目標

カエサル [Caesar] (10)：Cisalpine、Illyricum の地方及び GALLIA の全地方の支配、唯一残っている Triumvir を持つ。

ポンペイウス [Pompeius] (8)：HISPANIA 及び GALLIA の全地方の支配。

ガリア (8)：Cisalpine の地方及び GALLIA の全地方の支配。

遠ヒスパニア [Hispania Ulterior] (6)：HISPANIA の全地方の支配 (Balears を除く)。

パルティア (13)：Cappadocia、Osroene、Syria の支配及び ARMENIA と PERSIA の全地方の支配。

最高指揮官の継承

カエサル：1. Caesar

クラッスス：1. Crassus

ポンペイウス：1. Pompeius

パルティア：1. Orodes、2. Pacorus

特別ルール

三執政官 [The Triumvirs]

3つのローマ勢力の最高指揮官は、三執政官 [Triumvirs]です。：ユリウス・カエサル [Julius Caesar]、マルクス・リキニウス・クラッスス [Marcus Licinius Crassus]、グナエウス・ポンペイウス・マグヌス [Gnaeus Pompeius Magnus]。三執政官は、もし除去されたら継承者によって代替されません。残っている全ての指揮官、死亡した三執政官に属している陸上と海上ユニットは、その場で凍結されます。これらのユニットは、死亡した三執政官のユニットによって占められた地方に進入した、他のいずれかのローマ大勢力によって選択され、友軍支配下の陸上と海上ユニットに変換されます。

ローマの元老院 [The Senate of Rome]

ローマの元老院は中立大勢力で、プレイヤーによって支配されません。カエサル、クラッスス、ポンペイウスの支配下のローマ軍部隊は、ローマ支配下のいずれかの地方 (Latium と Apulia を除く) へ自由に進入できます。これらの地方内に位置する元老院部隊は元老院の支配下に留まり、攻撃されない限り中立です。もしカエサル、クラッスス、ポンペイウスがローマ元老院に属している部隊を攻撃するか、或いは Latium 又は Apulia に進入すると、元老院への宣戦布告と見なされます。この場合、元老院の支配、その地方と部隊の全ては Latium に最寄りのローマ軍最高指揮官 (もちろん、侵略者は除きます) の支配に譲渡されます。

ガリア [Gallia]

シナリオの開始時に各ガリア地方内に、2 枚の不明蛮族マーカーが置かれます (戦士団の構成：85%蛮族歩兵、15%騎兵)。各ガリア地方は、非ガリア部隊によって侵攻されるまで中立で、侵攻された場合はその地方のみが活性化します。ガリア・プレイヤーは、新ユニットの生産と撃破ユニットの補充ができます。事項 9.5 を参照してください。

活性化したガリア指揮官とその付属ユニット (ウェルキングトリクス [Vercingetorix] を除く) は、非活性ガリア地方、GERMANIA 又は HISPANIA 内へ進入又は退却できません。ガリアは、最高指揮官又は最高指揮官の継承を持ちません。

ウェルキングトリクス [Vercingetorix]

ガリア・プレイヤーは、「大規模叛乱」イベント・カードを保持してゲームを開始します。このカードは、以下の条件に従って、いずれかのガリア・プレイヤーの開始時にプレイできます。：

1. ガリア・プレイヤーは、1d6 を振って「3」のみの結果を獲得しなければなりません。
2. ローマ軍部隊は、少なくともガリアの3地方 (Narbonensis を除く) を支配しなければなりません。もしこれらの条件が満たされた

ら、ガリア・プレイヤーは、1つの L-3 指揮官 (Vercingetorix) と 2 枚の不明蛮族マーカーをいずれかのガリア支配下の地方内 (Narbonensis を除く) に置きます。2 枚の不明蛮族マーカーは、Vercingetorix と共に置かれる戦士団の数を明らかにするために返されます。

3. 同盟、従属国、中立勢力、蛮族勢力は、シナリオ特別ルールに特記されない限り、各シナリオ開始時に非活性です。プレイヤーの選択で、同盟、従属国、中立勢力、蛮族勢力に属している指揮官と部隊は、シナリオ開始時又はそれらが活性化されるときにセットアップできます。

ウェルキングトリクス軍の増援 [Reinforcing Vercingetorix's Army]

もしウェルキングトリクスが、非活性ガリア地方へ進入したら、ガリア軍プレイヤーは 1d6 を振ります。もしサイの目結果がウェルキングトリクスの統率値以下であると、ガリア軍プレイヤーはガリア軍指揮官を活性化でき、その地方内の両不明蛮族マーカーが返され、ウェルキングトリクスの部隊に加えられる戦士団の数を明らかにします。もしウェルキングトリクスがローマ軍支配下のガリア地方へ進入したら、ガリア軍プレイヤーは 1 枚の不明蛮族マーカーを無作為に引き (サイ振りは不要)、直ちにウェルキングトリクスの部隊に加えられる戦士団の数を明らかにします。非活性ガリア地方又はローマ支配下地方に進入するにかかわらず、ウェルキングトリクスは各ゲーム・ターンに一つのみのこのような増援に限定されます。

ウェルキングトリクスの敗北 [The Defeat of Vercingetorix]

戦闘の結果としてウェルキングトリクスに付属した全てのガリア軍部隊が除去されたら、ウェルキングトリクスは捕獲されてマップから取り去られます。もしウェルキングトリクスが戦闘の結果として除去されたら、その軍は存在を停止し、マップから取り去られます。どちらの場合でも、叛乱は鎮圧されています。

遠ヒスパニア [Hispania Ulterior]

遠ヒスパニア [Hispania Ulterior] は、Cantabria、Gallaecia、Lusitania の地方から構成されます。シナリオの開始時に各地方内に 2 枚の不明蛮族マーカーが置かれます (戦士団の構成：85%蛮族歩兵 / 15%騎兵)。これら各地方は、非スペイン軍部隊によって侵攻されるまで中立で、この場合は侵攻された地方のみが活性化されます。遠ヒスパニアを支配しているプレイヤーは、事項 9.5 に従って新たなユニットを生産して撃破ユニットを補充できます。活性化したスペイン軍指揮官とその付属ユニットは、遠ヒスパニア、GALLIA、MAURETANIA の非活性地方内へ進入又は退却できません。

開始日付：50 BC

ゲームの長さ：10 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～3

2人プレイヤー：1. カエサル、2. ポンペイウス

3人プレイヤー：1. カエサル、2. ポンペイウス 3. ボスポロス王朝

大勢力と勝利目標

カエサル (32)：全ローマ地方の支配及び唯一の最高指揮官を持つ。

ポンペイウス (32)：全ローマ地方の支配及び唯一の最高指揮官を持つ。

ボスポロス王朝 (13)：ARMENIA、ASIA (Rhodus を除く)、CAUCASIA、TAURICA の全地方の支配。

最高指揮官の継承

カエサル：1. Caesar、2. Antonius、3. Lepidus

ポンペイウス：1. Pompeius Magnus、2. Pompeius the Younger、Sextus Pompeius

ボスポロス王朝：1. Pharnaces

特別ルール

内戦の始まり [The Start of the Civil War]

シナリオは、カエサルとポンペイウスが「和平状態」で開始します。いったん内戦が勃発したら、カエサルはいずれかの陸上と海上の戦闘ユニットと共に Latium 又は Apulia に進入するか、又はいずれかのカエサル軍部隊が、いずれかのポンペイウス軍部隊を攻撃します。これらの出来事の1つが発生するまで、ポンペイウス軍プレイヤーはカエサル軍部隊を攻撃できません。

ラティウム内のドミニティウス・アヘノバルブスとポンペイウス軍部隊

[Domitius Ahenobarbus and the Pompeian Forces in Latium]

ドミニティウス・アヘノバルブスは、新たに徴兵された忠誠を疑われる3つの軍団歩兵と共に、Latium 内でシナリオを開始します。もしドミニティウスが存在する間にカエサルが Latium に進入したら、カエサルはドミニティウスの軍団歩兵の寝返りを試みることができます。カエサルを支配しているプレイヤーは、ドミニティウスの各軍団歩兵について1d6を振ります。1～4のサイの目結果で、軍団歩兵は直ちにカエサルへ寝返ります。この特別ルールは、ポンペイウス・プレイヤーがドミニティウスを Italia の地域外部へ移動させるか、又はカエサル軍とポンペイウス軍との間で戦闘が発生するまで有効に留まります。

ユリウス・カエサルとその継承者たち

もし除去されたら、ユリウス・カエサルは最高指揮官としてのマルクス・アントニウスによって継承されます。もしアントニウスが除去されたら、継承はマルクス・アエミリウス・レピドゥスに渡ります。もし全てのカエサル軍指揮官が除去されたら、ポンペイウスが勝利します。

ポンペイウス・マグヌスとその継承者たち

[Pompeius Magnus and his Successors]

もしポンペイウス・マグヌスが除去されたら、彼の長男若ポンペイウス [Pompeius the Younger] (L-1) がマップ上に置かれ、新たな最高指揮官になります。ポンペイウス軍プレイヤーは、L-1 指揮官をマップ上に位置するいずれかのポンペイウス軍部隊と共に置きます。もし若ポンペイウスが除去されたら、弟のセクストス・ポンペイウス (L-1) がマップ上に置かれ、新たな最高指揮官になります。ポンペイウス軍プレイヤーは、L-1 指揮官をマップ上に位置するいずれかのポンペイウス軍部隊と共に置きます。

ファルナケスとボスポロス王朝

[Pharnace and Bosporan kingdom]

2人プレイヤー・シナリオでは、ボスポロス王朝は中立小勢力としてゲームを開始します。ポンペイウスは、Pontus の地方をファルナケスへ「割譲」することで、ポンペイウス軍の従属国としてボスポロス王朝を活性化できます。次いでポンペイウス軍プレイヤーは、カエサル軍プレイヤーの部隊、地方、従属国を攻撃するために、ボスポロス王朝の部隊を使用できます。

3人プレイヤー・シナリオでは、ボスポロス王朝を支配しているプレイヤーは、望むように独立して外交と戦争を実施できます。

ローマの地方 [Roman Provinces]：カエサルとポンペイウスによって支配された全ての地方です。



ファルサルスの戦い

ユリウス・カエサルによって敗北したポンペイウスは、アイギュプトスへ逃れ、後にプトレマイオス XIII 世の命令で暗殺された。

開始日付：40 BC

ゲームの長さ：11 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～5

2人プレイヤー：1. Antonius、2. Octavianus (Lepidus、S Pompeius、Parthia は中立)

3人プレイヤー：1. Antonius/S Pompeius、2. Octavianus/Lepidus、3. Parthia

4人プレイヤー：1. Antonius、2. Lepidus、3. Octavianus、4. S Pompeius/Parthia

5人プレイヤー：1. Antonius、2. Lepidus、3. Octavianus、4. S Pompeius、5. Parthia

大勢力と勝利目標

アントニウス [Antonius] (21)：ARMENIA、AEGYPTUS、ASIA、GRAECIA、ORIENS の全地方の支配、
オクタヴィアヌスの除去。レピドゥス [Lepidus] (19)：Balears、Creta、Cyprus、Rhodus の地方及び AEGYPTUS、AFRICA、ITALIA、MAURETANIA
の全地方の支配。オクタヴィアヌス [Octavianus] (41)：Illyricum の地方及び AEGYPTUS、ASIA、GALLIA、GRAECIA、HISPANIA、ITALIA、
ORIENS の全地方の支配、アントニウスの除去。セクストゥス・ポンペイウス [Sextus Pompeius] (19)：Balears、Creta、Cyprus、Rhodus の地方及び AEGYPTUS、AFRICA、
ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配。

パルティア (24)：ARMENIA、ASIA (Rhodus を除く)、CAUCASIA、ORIENS (Cyprus を除く) の全地方の支配。

最高指揮官の継承

アントニウス：1. M Antonius

レピドゥス：1. M Lepidus

オクタヴィアヌス：1. Octavianus

セクストゥス・ポンペイウス：1. Sextus Pompeius

パルティア：1. Orodes、2. Pacorus、3. Phraates

特別ルール

三執政官 [The Triumvirs]

マルクス・アントニウス [Marcus Antonius]、ガイウス・オクタヴィアヌス [Gaius Octavianus]、マルクス・レピドゥス [Marcus Lepidus] は、三執政官 [Triumvirs] です。三執政官は、もし除去されたら継承者によって代替されません。

マルクス・アントニウス [Marcus Antonius]

もしマルクス・アントニウスが除去されたら、ゲームが終了して勝者を判定するために勝利パーセンテージが計算されます。

マルクス・レピドゥス [Marcus Lepidus]

もしマルクス・レピドゥスが除去されたら、マルクス・レピドゥスに属している残りの全指揮官、陸上、海上ユニットは、その場に凍結されます。これらのユニットは、レピドゥスによって以前に支配されていたユニットによって占められた地方に進入する他のいずれかのローマ大勢力の部隊によって、選択されて友軍支配下の指揮官、陸上、海上ユニット

トに転換できます。

ガイウス・オクタヴィアヌス [Gaius Octavianus]

もしガイウス・オクタヴィアヌスが除去されたら、ゲームが終了して勝者を判定するために勝利パーセンテージが計算されます。

セクストゥス・ポンペイウス [Sextus Pompeius]

セクストゥス・ポンペイウスは、三執政官 [Triumvirs] ではありません。彼は継承者ではありません。もしセクストゥス・ポンペイウスが除去されたら、セクストゥス・ポンペイウスに属している残りの全指揮官、陸上、海上ユニットは、その場に凍結されます。これらのユニットは、ポンペイウスによって以前に支配されていたユニットによって占められた地方に進入する他のいずれかのローマ大勢力の部隊によって、選択されて友軍支配下の指揮官、陸上、海上ユニットに転換できます。

アクティウムの海戦

マルクス・アントニウスの終わり、その死、後のクレオパトラの自死、オクタヴィアヌスの継承の始まりを示す。



開始日付：68 AD

ゲームの長さ：5 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～5

2人プレイヤー：1. Galba/Vitellius、2. Otho/Vespasianus 又は いずれか二人に帝国対抗者
(非選択の帝国対抗者は中立)

3人プレイヤー：1. Galba/Vitellius、2. Otho、3. Vespasianus 又は いずれかの帝国対抗者
(非選択の帝国対抗者は中立)

4人プレイヤー：1. Galba/Vitellius、2. Otho、3. Vespasianus、4. Vitellius

5人プレイヤー：1. Galba/Vitellius、2. Otho、3. Vespasianus、4. Vitellius、5. Primus

大勢力と勝利目標

ガルバ [Galba] (53)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

オト [Otho] (53)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

プリムス [Primus] (53)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ウェスパシアヌス [Vespasianus] (53)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ウィテッリウス [Vitellius] (53)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

最高指揮官の継承

ガルバ：1. Galba

オト：1. Otho

プリムス：1. Primus

ウェスパシアヌス：1. Vespasianus

ウィテッリウス：1. Vitellius

特別ルール

帝国対抗者 [The Imperial Contenders]

セルウィウス・スルピキウス・ガルバ [Servius Sulpicius Galba]、マルクス・セルウィウス・オト [Marcus Salvius Otho]、アウルス・ウィテッリウス [Aulus Vitellius]、ティトウス・フラウィウス・ウェスパシアヌス [Titus Flavius Vespasianus] は、帝国対抗者です。もし除去されたら、帝国対抗者は継承者によって代替されません。

もし帝国対抗者が除去されたら、全ての指揮官、死亡した帝国対抗者に属している陸上と海上ユニットはその場に凍結されます。これらのユニットは、死亡した対抗者によって以前に支配されていたユニットによって占められた地方に進入する他のいずれかのローマ大勢力の部隊によって、選択されて友軍支配下の指揮官、陸上、海上ユニットに転換できます。

中立大勢力としてのプリムスとダナウ流域軍団歩兵

[Primus and the Danube Legions as a Neutral Major Power]

中立大勢力としてのドナウ流域軍団歩兵の統率は、上記のごとく「最高指揮官継承者」の下でプリムス [Primus] からバッスス [Bassus] からループス [Lupus] に移ります。もし5人プレイヤー・ゲームで活性ローマ大勢力をプレイしていると、プリムスは継承者を持たず、もし彼が除去された他の帝国対抗者と同様に扱われます。

中立大勢力としてのプリムス攻撃

[Attacking Primus as a Neutral Major Power]

もしいずれかの帝国対抗者によって攻撃されたら、プリムスの支配は Latium に最寄りの帝国対抗者（もちろん、攻撃側を除く）に移ります。もし非ローマ勢力によって攻撃され

たら、プリムスは攻撃に対して通常に防御しますが、他の活性ローマ大勢力に関して中立に留まります。

中立大勢力としてのプリムスの活性化

[Activation of Primus as a Neutral Major Power]

戦闘の結果又はイベント・カードのプレイの結果として帝国対抗者が除去されたときにはいつでも、プリムスが残っている帝国対抗者の一人に宣言するか判定するため、1d6 が振られます。

プリムスとドナウ流域活性化表

DR	結果
1～2	プリムスと帝国対抗者は中立に留まる。
3	プリムスと帝国対抗者はガルバを宣言する。
4	プリムスと帝国対抗者はオトを宣言する。
5	プリムスと帝国対抗者はウィテッリウスを宣言する。
6	プリムスと帝国対抗者はウェスパシアヌスを宣言する。

もしプリムスがいまだ健在の活性ローマ大勢力の対抗者を宣言したら、プリムスとドナウ流域軍団歩兵はその対抗者の支配下になります。

もしサイ振りが、プリムスがすでに死亡した対抗者を宣言する結果であると、プリムスとドナウ流域軍団歩兵は中立に留まります。

注釈：ローマ地方とは、ガルバ、オト、ウィテッリウス、ウェスパシアヌス、プリムスによって支配された地方として定義されます。



第二次ベドリアクムの戦い

ウィテッリウスの敗北、クレモナの陥落

その後、ウィテッリウスは

ローマで処刑される

ソリテア可能

開始日付：101 AC

ゲームの長さ：17 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：1~3

1人プレイヤー：1. トラヤヌス

2人プレイヤー：1. トラヤヌス、2. ダキア／パルティア

3人プレイヤー：1. トラヤヌス、2. ダキア、3. パルティア

大勢力と勝利目標

ローマ (62)：開始時の全ローマ地方の支配、Adiabene、Arabia Petraea、Assyria、Babylonia、Characene、Dacia、Hatra、Osrhoene の地方の征服と占領、Decebalus 又は Dacia、Getarum、Iazygia 内の全ダキア部隊の除去。

ダキア (10)：Illyricum、Pannonia の地方と DACIA と THRACIA の全地方の支配 (DACIA の同盟地方は、ローマ軍プレイヤーによって支配されていない限り、ダキア軍プレイヤーによる支配下と見なされます。

パルティア (17)：ARMENIA、CAUCASIA、ORIENS (Cyprus を除く)、PERSIA の全地方の支配。

最高指揮官の継承

ダキア：1. Decebalus、2. Diegis

パルティア：1. Pacorus、2. Vologases、3. Osroes、4. Sanatruces

特別ルール

イヴェント・カード [Event Cards]

イヴェント・カードは、ソリテア・プレイのために使用されません。

トラヤヌスの死 [Death of Trajanus]

もしトラヤヌスが除去されたら、ハドリアヌス [Hadrianus] が彼を継承し、ゲームは直ちに終了します。ダドリアヌスは、指揮官カウンターによってあらわされません。

ダキア [Dacia] (Regnum Daciae)

ダキア王朝は、デケバルス [Decebalus] によって直接統治された領土のみでなく、近隣の蛮族領土及びダキア覇権下の部族です。

ダキアのゲルマン同盟 [Germanic Allies of Dacia] 一活性化の手順

ローマ軍部隊が DACIA の地域内に位置する、いずれかのダキア軍プレイヤー・ターンの開始時、ダキア軍プレイヤーはゲルマン同盟の活性化を試みることができます。ダキア軍プレイヤーは、1d6 を振ります。「1」のサイ振り結果で、ダキア軍プレイヤーはゲルマン同盟を活性化させるため、下表で二番目の 1d6 を振ることができます。

ダキアのゲルマン同盟活性化表

DR	勢力	地方
1~2	Chatti	Germania Magna
3~4	Marcomanni	Marcomannia
5~6	Suebi	Suebia

ゲルマン同盟が活性化されたとき、ダキア軍プレイヤーは使用可能な蛮族戦士団の数を判定するため、無作為に 1 枚の無名蛮族マーカーを引きます。次いでダキア軍プレイヤーは、無作為に引いた L-1 又は L-2 指揮官を明らかにされた戦士団と共に置きます。活性化したゲルマン同盟の指揮官と戦士団は、現行ゲーム・ターンについてのみダキア軍プレイヤーによって支配されます。もしローマ軍プレイヤーが Germania

Magna、Marcomannia、Suebia、に侵攻したら、その地方を防御するために 2 枚の不明蛮族マーカーが裏返されます。

ユダヤ人の叛乱 [The Jewish Rebellions]

ローマ軍部隊が PERSIA の地域内に位置するいずれかのパルティア軍ゲーム・ターンの開始時、パルティア軍プレイヤーはユダヤ人の叛乱煽動を試みることができます。パルティア軍プレイヤーは 1d6 を振ります。「1」又は「6」のサイ振り結果で、ユダヤ人の叛乱が発生します。パルティア軍プレイヤーは、ユダヤ人の叛乱の位置を判定するため、下表で二番目の 1d6 を振ります。パルティア軍プレイヤーは、影響下地域内の蛮族戦士団の数を判定するため、1 枚の不明蛮族マーカーを無作為に引きます。次いでパルティア軍プレイヤーは、無作為に引いた L-1 又は L-2 指揮官を明らかにされた戦士団と共に置きます。指揮官と蛮族戦士団は、ローマ軍ユニット (守備隊以外) によって占められているか否かにかかわらず、指定された地域のいずれかの単一ローマ軍支配下地方に置かれます。

ユダヤ人叛乱表

DR	地域
1~2	AEGYPTUS
3~4	ORIENS
5~6	PERSIA

勝利目標 [Victory Objectives]

ローマ軍の勝利目標のみがカウントされます。ローマ軍プレイヤーは、勝利するために全ての勝利目標を達成しなければなりません。二人又は三人プレイヤー・シナリオでは、ダキアとパルティアは単にローマ軍プレイヤーの勝利を妨げることによって勝利します。その場合、勝利目標の合計には、もしプレイヤー諸氏が望むと、ダキアとパルティについて一位と二位の判定を含みます。

クテシフォンの戦い

パルティアの敗北とその首都クテシフォンの陥落で、ローマ帝国は東方へ拡大された。



開始日付：193 AD

ゲームの長さ：10 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～4

2人プレイヤー：1. Clodius Albinus/Pescennius Niger、2. Septimius Severus/Didius Julianus 又は いずれか二人に帝国対抗者（非選択の帝国対抗者は中立）

3人プレイヤー：1. Clodius Albinus、2. Pescennius Niger、3. Septimius Severus/Didius Julianus 又は いずれかの帝国対抗者（非選択の帝国対抗者は中立）

4人プレイヤー：1. Clodius Albinus、2. Pescennius Niger、3. Septimius Severus、4. Didius Julianus

大勢力と勝利目標

クロディウス・アルビヌス [Claudius Albinus] (56)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ディディウス・ユリアヌス [Didius Julianus] (56)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ペスケンニウス・ニゲル [Pescennius Niger] (56)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

セプティミウス・セウェルス [Septimius Severus] (56)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

最高指揮官の継承

なし

特別ルール

帝国対抗者 [The Imperial Contenders]

クロディウス・アルビヌス [Claudius Albinus]、ディディウス・ユリアヌス [Didius Julianus]、ペスケンニウス・ニゲル [Pescennius Niger]、セプティミウス・セウェルス [Septimius Severus] は、帝国対抗者です。もし除去されたら、帝国対抗者は継承者によって代替されません。もし帝国対抗者が除去されたら、全ての指揮官、死亡した帝国対抗者に属している陸上と海上ユニットはその場に凍結されます。これらのユニットは、死亡した対抗者によって以前に支配されていたユニットによって占められた地方に進入する他のいずれかのローマ大勢力の部隊によって、選択されて友軍支配下の指揮官、陸上、海上ユニットに転換できます。

ディディウス・ユリアヌス [Didius Julianus]

相対的に、ディディウス・ユリアヌスは最弱の帝国対抗者です。たとえ彼にわずかな部隊が認められても、このシナリオの開始時に彼に与えられるのは寛大です。二人と三人プレイヤー・シナリオでは、プレイヤー諸氏はディディウス・ユリアヌスを、非活性ローマ軍非プレイヤー勢力に選択できます。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー（2 CSP）が置かれます。：

AEGYPTUS : Aegyptus, Cyrenaica, Libia

AFRICA : Africa, Numidia, Syrtica, Tripolitania

ASIA : Cappadocia, Pontus

BRITANNIA : Britannia Inferior

DACIA : Dacia

GALLIA : Germania Inferior, Germania Superior

ILLYRIA : Noricum, Pannonia, Raetia

MAURETANIA : Mauritania, Tingitana

ORIENS : Arabia Petraea, Osrhoene, Syria

THRACIA : Moesia Inferior, Moesia Superior

注釈：ローマ地方は、初期にいずれかの帝国対抗者によって支配された地方として定義されます。

ルグドゥノムの戦い

197年、セプティミウス・セウェルスは、ローマ帝国指導者の最後の挑戦者クロディウス・アルビヌスを破った。



開始日付：260 AD

ゲームの長さ：16 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：3～6

3人プレイヤー：1. Rome、2. Gallic Empire/Persia、3. Germani/Palmyra/The Thirty Tyrants

4人プレイヤー：1. Rome、2. Gallic Empire、3. Palmyra、4. Persia/Germani/The Thirty Tyrants

5人プレイヤー：1. Rome、2. Gallic Empire、3. Palmyra、4. Germani、5. Persia/The Thirty Tyrants

6人プレイヤー：1. Rome、2. Gallic Empire、3. Palmyra、4. Germani、5. Persia、6. The Thirty Tyrants

大勢力と勝利目標

ガリア帝国 [Gallic Empire] (16)：Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び GALLIA と HISPANIA の全地方の支配。

パルミラ [Palmyra] (16)：AEGYPTUS、ASIA、ORIENS の全地方の支配。

ローマ [Rome] (55)：Britannia Inferior、Britannia Superior、Dacia の地方及び AEGYPTUS、AFRICA、ASIA、GALLIA、GRAECIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURITANIA、ORIENS の全地方の支配

三十人政権 [The Thirty Tyrants] (18)：AEGYPTUS、ASIA、ILLYRIA、THRACIA の全地方の支配。

ペルシャ [Persia] (14)：ARMENIA、ORIENS (Cyprusを除く)、PERSIA の全地方の支配。

ゲルマン人 [Germani] (15)：ASIA、GALLIA、ILLYRIA、ITALIA、THRACIA 内に位置するいずれかの組み合わせの 15 地方の支配。

最高指揮官の継承

ガリア帝国：1. Postumus、2. Victorinus、3. Tetricus

パルミラ：1. Odenathus、2. Zenobia、3. Zabdas

ローマ：1. Gallienus、2. Claudius、3. Aurelianus、4. Probus

ペルシャ：1. Shapur、2. Hormizd、3. Baharam

特別ルール

ガリア帝国 [The Gallic Empire]

ガリア帝国は、Postumus、Victorius、Tetricus が除去されたら敗北します。

ゲルマン人 (Barbari Germanicum)

ゲルマン人は、あるプレイヤーによって支配されるゲルマン族の連合をあらわしている活性大勢力です。ゲルマン人の全部族は、単独又は互いに協力して使用可能です。シナリオの開始時、ゲルマン人プレイヤーは、開始ゲルマン人各地方内で無作為に L-1 又は L-2 指揮官を引き (すでに指定された名称付指揮官がある場所を除く)、単一の不明蛮族マーカーと共に置きます。ゲルマン人プレイヤーは、通常指揮官を活性化させて不明蛮族マーカーを明らかにするために 1d6 を振ります。ゲルマン人プレイヤーは、シナリオの期間中について、指揮官と戦士団で移動と攻撃ができます。もしローマ軍プレイヤーが、シナリオ中のいずれかのときにゲルマン人の開始地方に侵攻したら、その地方を防御するために 2 枚の不明蛮族マーカーが表に返されます。

パルミラ [Palmyra]

パルミラは、その国庫内に 30 収入ポイントでシナリオを開始します。オデナトゥス [Odenaethus] が死亡した場合、その妻のゼノビア [Zenobia] (息子ヴァバラトゥスの摂政) によって継承されます。オデナトゥスの除去に続く直後、パルミラ軍プレイヤーは L-1 指揮官 (ゼノビアとヴァバラトゥスの両者をあらわしている) をいずれかのパルミラ軍部隊と共に置きます。もしゼノビアが除去されたら、ザブダス [Zabdas] が新たな最高指揮官になります。



三十人政権 [The Thirty Tyrants] (このシナリオには、実際に 30 人の君主はいません)

アエミリアヌス [Aemilianus]、インゲヌウス [Ingenuus]、マクリアヌス [Macrianus]、レガリアヌス [Regalianus] は、いわゆる三十人政権の 4 人で、正統ローマに対して叛乱を起こした一連の篡奪者です。現実には、ポストゥムス [Postumus] やゼノビア [Zenobia] を含む約 9 人の君主しかいませんでした。ここに列記された 4 人の指揮官は、AD 258 年と 262 年との間で個別に活性化しましたが、歴史的には不正確な記録です。三十人政権は、その全ての指揮官が除去されたら敗北します。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。：

AEGYPTUS：Aegyptus、Cyrenaica、Libia

AFRICA：Africa、Numidia、Syrtica、Tripolitania

ASIA：Cappadocia、Pontus

BRITANNIA：Britannia Inferior

DACIA：Dacia

GALLIA：Germania Inferior、Germania Superior

ILLYRIA：Noricum、Pannonia、Raetia

MAURETANIA：Mauritania、Tingitana

ORIENS：Arabia Petraea、Syria

THRACIA：Moesia Inferior、Moesia Superior

シャロンの戦い

アウレリアヌスの軍は、良く訓練されて優れた指揮を受けており、テトリクスが闘いの半ばで捕獲されたとき、ライン流域軍は崩壊してアウレリアヌスの部隊によって引き裂かれた。この戦いは、死者数の多さで後世に知られた。

開始日付：306 AD

ゲームの長さ：20 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～4

2人プレイヤー：1.Constantinus、2. Galerius (Severus と Maximinus Daza は中立)

3人プレイヤー：1.Constantinus、2. Galerius、3. Severus (Maximinus Daza は中立)

4人プレイヤー：1.Constantinus、2. Galerius、3. Maximinus Daza、4. Severus

—又は—

2人又は3人プレイヤー：

各プレイヤーは、以下の順番で1つのローマ派閥を選択します。：Constantinus、Galerius、Severus。

選択されないローマ派閥は、攻撃されるまで Maximinus Daza と共に中立に留まります。

大勢力と勝利目標

コンスタンティヌス [Constantinus] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ガッリエヌス [Galerius] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

マクシニムス・ダザ [Maximinus Daza] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

セウェルス [Severus] (8)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

最高指揮官の継承

コンスタンティヌス：1. Constantinus、2. Crispus (下記を参照)

ガッリエヌス：1. Galerius、2. Licinius

マクシニムス・ダザ：1. Maximinus Daza、2. Hierocles

セウェルス：1. Severus、2. Maxentius

ペルシャ：1. Hormizd、2. Shapur

特別ルール**帝国対抗者 [The Imperial Contenders]**

コンスタンティヌス [Constantinus]、ガッリエヌス [Galerius]、マクシニムス・ダザ [Maximinus Daza]、フラヴィウス・セウェルス [Flavius Severus] は、帝国対抗者です。もし除去されたら、帝国対抗者は指定された各一人の継承者(上記に表示されたごとく)を持ちます。コンスタンティヌスの場合、その継承者(クリスプス [Crispus])は317 AD ゲーム・ターンになるまで使用不能です。あるローマ大勢力がその元々の帝国対抗者と継承者の両方を失ったら、残っている全ての指揮官、もし帝国対抗者が除去されたら、その対抗者に属している全ての指揮官、陸上と海上ユニットはその場に凍結されます。これらのユニットは、いまや指揮官を持たないローマ大勢力によって占められた地方に進入する他のいずれかのローマ大勢力の部隊によって、選択されて友軍支配下の指揮官、陸上、海上ユニットに転換できます。

クリスプス [Crispus]

フラヴィウス・ユリウス・クリプス [Flavius Julius Crispus] は、コンスタンティヌスの長男で295 AD に生まれました。クリプスは、317 AD にコンスタンティヌスの正統な後継者として指名され、その地位に就いたと見なされました。323 AD、クリスプスは突然逮捕され、裁かれてその父親の命令で処刑されました。彼の迅速な殺害は、謎に留まっています。このシナリオの開始時、クリスプスはまだ子供です。彼は317 AD ゲーム・ターン中に L-2 指揮官として使用可能となり、コン

スタンティヌスによって指揮されたいずれかの陸上又は海上部隊と共に置かれます。その歴史的な同名者と異なり、このシナリオではクリスプスは323 AD にプレイから除去(処刑)されません。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。：

AEGYPTUS : Aegyptus, Cyrenaica, Libia**AFRICA** : Africa, Numidia, Syrtica, Tripolitania**ASIA** : Cappadocia, Pontus**BRITANNIA** : Britannia Inferior**DACIA** : Dacia**GALLIA** : Germania Inferior, Germania Superior**ILLYRIA** : Noricum, Pannonia, Raetia**MAURETANIA** : Mauritania, Tingitana**ORIENS** : Arabia Petraea, Syria**THRACIA** : Moesia Inferior, Moesia Superior

注釈：ローマ地方は、コンスタンティヌス、マクシニムス／リキニウス、ダザ、セウェルス／マクセンティウスによって支配された地方として定義されます。

**クルソボリスの戦い**

この戦いは、コンスタンティヌスとリキニウスの最後の会戦だった。コンスタンティヌスが戦いに勝利した。コンスタンティヌスは唯一の皇帝となり、四頭政治の時代は終わった。

開始日付：337 AD

ゲームの長さ：20 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～5

2人プレイヤー：1. Constans/Constantius II、2. Constantinus II/Dalmatius 又は いずれか二人の帝国対抗者（非選択の帝国対抗者とペルシャは中立）

3人プレイヤー：1. Constans/Constantius II、2. Constantinus II/Dalmatius 又は いずれか三人の帝国対抗者（非選択の帝国対抗者とペルシャは中立）

4人プレイヤー：1. Constans、2. Constantius II、3. Constantinus II、4. Dalmatius（ペルシャは中立）

5人プレイヤー：1. Constans、2. Constantius II、3. Constantinus II、4. Dalmatius、5. ペルシャ

大勢力と勝利目標

コンスタンス [Constans] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

コンスタンティヌス II [Constantinus II] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

コンスタンティウス II [Constantinus II] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ダルマティウス [Dalmatius] (55)：全ローマ地方の支配と唯一残っている皇帝を持つ。

ペルシャ [Persia] (17)：ARMENIA、CAUCASIA、ORIENS（Cyprusを除く）、PERSIAの全地方の支配。

最高指揮官の継承

コンスタンス：1. Constans、2. Magnentius

コンスタンティヌス II：1. Constantinus II、2. Silvanus

コンスタンティウス II：1. Constantius II、2. Constantinus Gallus（下記を参照）

ダルマティウス：1. Dalmatius、2. Hannibalianus

ペルシャ：1. Shapur、2. Ardashir

特別ルール

帝国対抗者 [The Imperial Contenders]

コンスタンス [Constans]、コンスタンティヌス II [Constantinus II]、コンスタンティウス II [Constantinus II]、ダルマティウス [Dalmatius] は、帝国対抗者です。あるローマ大勢力がその元々の帝国対抗者と継承者の両方を失ったとき、その対抗者に属している全ての指揮官、陸上と海上ユニットはその場に凍結されます。これらのユニットは、いまや指揮官を持たないローマ大勢力によって占められた地方に進入する他のいずれかのローマ大勢力の部隊によって、選択されて友軍支配下の指揮官、陸上、海上ユニットに転換できます。

コンスタンティウス・ガッルス [Constantinus Gallus]

コンスタンティウス・ガッルス [Constantinus Gallus]（コンスタンティウス II の従兄弟）は、351 AD に若き同僚兼予定後継者に任命されました。354 AD、彼は反逆罪で起訴され、死刑を宣告されました。コンスタンティウスは懸念を抱き、ガッスを処刑から免れるよう命じましたが、宦官のエウセビウスがその命令の執行を阻止し、ガッルスは処刑されました。このシナリオを開始するとき、ガッルスはまだ子供でした。彼は346 AD（ゲーム・ターン10）にL-1 指揮官として使用可能となり、コンスタンティウスによって指揮されたいずれかの陸上又は海上部隊と共に置かれます。その歴史的な同名

者と異なり、このシナリオではガッルスは354 AD にプレイから除去（処刑）されません。

マグネンティウスとウェトラニオ [Magnentius and Vetrano]

もしコンスタンス [Constans] が除去されたら、マグネンティウスは最高指揮官になります。（歴史的には、マグネンティウスはコンスタンスを暗殺しました）。マグネンティウスが後を継いだ瞬間、コンスタンティウス II [Constantinus II] を支配しているプレイヤーは1d6を振ります。1～4のサイの目結果で、ウェトラニオ（及び彼と共にあるいずれかの陸上と海上ユニット）は、直ちにコンスタンティウス II に寝返ります。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー（2 CSP）が置かれます。：

AEgyptus：Aegyptus、Cyrenaica、Libia

AFRICA：Africa、Numidia、Syrtica、Tripolitania

ASIA：Cappadocia、Pontus

BRITANNIA：Britannia Inferior

GALLIA：Germania Inferior、Germania Superior

ILLYRIA：Noricum、Pannonia、Raetia

MAURETANIA：Mauritania、Tingitana

ORIENS：Arabia Petraea、Osroene、Syria

THRACIA：Moesia Inferior、Moesia Superior

モンズ・セレウコスの戦い

ムルサでの敗北後、マグネンティウスはアクイレイアへ逃れた。両軍は、現在の南東フランスにあるモンズ・セレウコスで会戦した。

コンスタンティウスは再び勝利し、マグネンティウスは353年8月10日に自らの命を絶った。いまやコンスタンティウスは、誰もが認めるローマ帝国の皇帝だった。



開始日付：377 AD

ゲームの長さ：11 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2~4

2人プレイヤー：1. 東方帝国／ゴート族、2. 西方帝国／ペルシャ
—又は—

2人プレイヤー：1. 東方帝国／西方帝国、2. ゴート族／ペルシャ

3人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. ゴート族／ペルシャ

4人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. ゴート族、4. ペルシャ

大勢力と勝利目標

東方帝国 [Eastern Empire] (22)：AEGYPYUS、ASIA、GRAECIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配。

西方帝国 [Western Empire] (32)：Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び AFRICA、GALLIA、HISPANIA、ILLYRIA、MAURETANIA の全地方の支配。

ゴート族 [Gothi] (9)：GRAECIA (Creta を除く)、ILLYRIA、THRACIA の全地方の支配。

ペルシャ [Severus] (8)：ARMENIA、CAUCASIA、ORIENS (Cyprus を除く)、PERSIA の全地方の支配。

最高指揮官の継承

東方帝国：1. Valens、2. Theodosius (東方帝国から)、3. いずれかの指揮官

西方帝国：1. Gratianus、2. Magnus Maximus、3. いずれかの指揮官

ペルシャ：1. Shapur、2. Ardashir

特別ルール

ゴート族 [The Gothi]

ゴート族は、単一として敵対する大まかな戦士団の集合体で、ドナウ渓谷からクリミアまで伸びるエリアを占める人々を一体化したものです。ゴート族間の指揮統率は中央集権を持たず、個人に分裂していました。したがって、ゴート族は「最高指揮官」を持ちません。当時、ゴート族の4大勢力が出現していました。：フリチゲルン [Fritigern] 指揮統率下のテルヴィング [Terving]、アタナリック [Athanaric] によって率いられた、テルヴィングからの「分離」集団、アラテウス [Alatheus] とサフラックス [Saphrax] 下のグレウトウンギ [Greuthungi]、タウリカ [Taurica] に居住するクリミア・ゴート族 [Crimean Goths] です。

このシナリオでは、ゴート族によって占められた領域は、Bastarnia、Dacia、Getarum、Taurica から構成されます。シナリオの開始時に各ゴート族地方内に 2 枚の不明蛮族マーカーが置かれます (戦士団の構成：70%蛮族歩兵／30%騎兵)。

ゴート族の蛮族同盟 [Barbarian Allies of the Gothi]

ゴート族の各蛮族同盟は、ゴート族プレイヤーによって活性化されるまで、個別の中立小勢力として扱われます。蛮族同盟は、単独又は互いに協力して使用可能です。

ゴート族の蛮族同盟—活性化の手順

[Barbarian Allies of the Gothi—Activation Procedure]

いずれかのゴート族ゲーム・ターンの開始時、ゴート族プレイヤーは蛮族同盟の活性化を試みることができます。ゴート族プレイヤーは、1d6 を振ります。「1」のサイの結果で、ゴート族プレイヤーは下表で二番目の 1d6 を振ることができます。：

蛮族同盟活性化表

DR	勢力	地方	指揮官
1~2	Alemanni	Suebia	Priarius (L-2)
3~4	Iazyges	Iazygia	無作為 L-1 又は L-2
5~6	Quadi	Marcomannia	無作為 L-1 又は L-2

蛮族同盟が活性化するとき、ゴート族プレイヤーは使用可能な戦士団の数を判定するため、1 枚の不明蛮族マーカーを無作為に引きます。次いでゴート族プレイヤーは、無作為に引かれた L-1 又は L-2 指揮官を、明らかにされた戦士団と共に置きます (L-2 指揮官 Priarius によって率いられた

Alemanni を除く)。活性化した蛮族同盟の指揮官と戦士団は、現行ゲーム・ターンについてのみゴート族プレイヤーによって支配されます。もしローマ軍プレイヤーが Iazygia、Marcomannia、Suebia に侵攻したら、その地方を防御するために 2 枚の不明蛮族マーカーが返されます。

テオドシウス [Theodosius]

もしウァレンス [Valens] (東方皇帝) が除去されたら、東方皇帝になるため西方帝国からテオドシウスが送られます。

歴史的注釈：帝国の継承 (西方と東方帝国)

379 AD、東方皇帝ウァレンスがアドリアノーブルで滅びた後、西方皇帝グラティアヌスはウァレンスの継承者としてテオドシウス将軍を指名しました。このシナリオの当時、テオドシウスの二人の息子はどちらも幼少だったので、「いずれかの指揮官」による継承は、これら息子達の一人又は両方の摂政をあらわします。

383 AD、マグヌス・マクスムスは、自身が皇帝であるとガリアとヒスパニアに宣言しました。グラティアヌスは、篡奪者で彼の異母兄弟であるウァンティニアヌスによって殺され、西方の共同皇帝として認識されたマクスムスと合意に達しました。このシナリオでは、マグヌス・マクスムスと彼を継承する「いずれかの指揮官」は、ウァンティニアヌスに代わって活動している摂政をあらわします。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。：

AEGYPTUS：Aegyptus、Cyrenaica、Libia

AFRICA：Africa、Numidia、Syrtica、Tripolitania

ASIA：Cappadocia、Pontus

BRITANNIA：Britannia Inferior

GALLIA：Germania Inferior、Germania Superior

ILLYRIA：Noricum、Pannonia、Raetia

MAURETANIA：Mauritania、Tingitana

ORIENS：Arabia Petraea、Osrhoene、Syria

THRACIA：Moesia Inferior、Moesia Superior

開始日付：387 AD

ゲームの長さ：10 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～3

2人プレイヤー：1. 東方帝国／マグヌス・マクシムス、2. 西方帝国

3人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. マグヌス・マクシムス

大勢力と勝利目標

東方帝国 [Eastern Empire] (24) : AEGYPYUS、ASIA、GRAECIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配、Arbogastes と Magnus Maximus の除去。

西方帝国 [Western Empire] (33) : Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び AFRICA、GALLIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配、Magnus Maximus の除去。

マグヌス・マクシムス [Magnus Maximus] (33) : Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び AFRICA、GALLIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配、Arbogastes の除去。

最高指揮官の継承

東方帝国：1. Theodosius、2. いずれかの指揮官

西方帝国：1. Arbogastes

マグヌス・マクシムス：1. Magnus Maximus

ペルシャ：1. Shapur、2. Baharam

特別ルール

歴史的注釈：テオドシウス [Theodosius]

テオドシウス I 世「大帝」は、379 AD から 395 AD までローマ皇帝で、ローマ帝国が永久に東西分裂する前にローマ帝国全体を統治した最後の皇帝でした。

395 年 1 月にテオドシウスが死んだとき、彼の息子アルカディウスとホノリウスが帝国を分割し、アルカディウス (18 歳) は東ローマ皇帝となり、ホノリウス (10 歳) は西ローマ皇帝になりました。テオドシウスの除去 (死) に続く「いずれかの指揮官」の継承は、このシナリオによってあらわされた期間中における摂政の任命と統治をあらわします。

歴史的注釈：アルボガスト [Arbogastes]

アルボガストは、グラティアヌスとその弟で継承者のヴァレンティニアヌス II 世の統治下で、西ローマ帝国軍の士官でした。383 AD、グラティアヌスは、ブリタニア、ガリア、ヒスパニアを統治していたと見なされるマグヌス・マクシムスによって退位させられて殺されました。387 AD、マクシムスはイタリアに侵攻し、西方帝国全体の支配獲得を意図しました。テオドシウスは、篡奪者を止めるためにアルボガストとリコメル将軍を送りました。翌年、マクシムスは敗北して処刑のためテオドシウスに引き渡されました。西方帝国の玉座はヴァレンティニアヌス II 世に継がれましたが、彼は自身で統治するには若すぎました。テオドシウスは、民事と政治を行うため 391 AD までローマに留まり、アルボガストが若き皇帝を監督するために残されました。翌年、ヴァレンティニアヌス II 世は自身の正統性を主張し、アルボガストを公職から更迭した。392 AD 5 月 15 日、ヴァレンティニアヌスは

寝所で首を吊っているのが発見されました。自殺したことが宣言され、アルボガストは葬儀のため遺体をミラノへ送り、三ヶ月後、次の西方皇帝としてエウゲニウス (修辞学のローマ人教師) が推薦されました。エウゲニウスはキリスト教徒でしたが異教徒に共感し、グラティアヌスとヴァレンティニアヌス II 世の統治下に閉鎖された寺院の再開を認めました。394 AD、テオドシウスは聖戦正当化の下、エウゲニウスの排除を決めました。394 AD 9 月 5 日、フリギドゥスの戦いで、東方と西方の部隊が決戦を行いました。東方部隊は西方の宿営地を蹂躪し、エウゲニウスを捕らえて斬首しました。アルボガストはアルプスへ逃れ、数日間彷徨った挙げ句に絶望して自死しました。このシナリオでは、アルボガストは本人のみではなく、無力な操り人形の統治者ヴァレンティニアヌス II 世とエウゲニウスもあらわします。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。:

AEGYPTUS : Aegyptus、Cyrenaica、Libia

AFRICA : Africa、Numidia、Syrtica、Tripolitania

ASIA : Cappadocia、Pontus

BRITANNIA : Britannia Inferior

GALLIA : Germania Inferior、Germania Superior

ILLYRIA : Noricum、Pannonia、Raetia

MAURETANIA : Mauritania、Tingitana

ORIENS : Arabia Petraea、Osrhoene、Syria

THRACIA : Moesia Inferior、Moesia Superior

フリギドゥスの戦い

テオドシウスは、初日に西ゴート族同盟で攻撃して壊滅的損害を被った。エウゲニウスは自軍の防衛を夜通し祝い、テオドシウスの敗北を期待した。エウゲニウスの指揮官アルボガストは離脱し、テオドシウスとその軍は翌日攻撃した。強風、ポーラ、塵の雲が西方部隊の正面に巻き上った。風に吹き曝された西方部隊の隊列が乱れ、テオドシウスは決定的勝利を獲得した。



開始日付：395 AD

ゲームの長さ：16 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～5

2人プレイヤー：1. 西方帝国、2. ギルド／ゴート族／ラダガイス、(東方帝国は中立)

3人プレイヤー：1. 西方帝国、2. ギルド／ラダガイス、3. ゴート族、(東方帝国は中立)

4人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. ギルド／ラダガイス、4. ゴート族

5人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. ギルド、4. ゴート族、5. ラダガイス

大勢力と勝利目標

東方帝国 [Eastern Empire] (22)：AEGYPYUS、ASIA、GRAECIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配。

西方帝国 [Western Empire] (32)：Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び AFRICA、GALLIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配。

ギルド [Gildo] (6)：AFRICA と MAURETANIA の全地方の支配。

ゴート族 [Goth] (12)：Moesia Inferior、Moesia Superior の地方及び GRAECIA の全地方 (Creta のを除く) の支配。

ラダガイスとその蛮族同盟 [Radagaisus and his Barbarian Allies] (6)：HISPANIA の全地方 (Balears を除く) の支配。

最高指揮官の継承

東方帝国：1. Arcadius、2. Honorius (Honorius は、東方と西方の両帝国を統治する)

西方帝国：1. Honorius、2. Arcadius (Arcadius は、東方と西方の両帝国を統治する)

ギルド：1. Gildo

ゴート族：1. Alaric、2. Ataulf

ペルシャ：1. Baharam、2. Yazdegerd

ラダガイス：1. Radagaisus、2. Godigesel、3. Gunderic

特別ルール

ラダガイス [Radagaisus]

ラダガイスは、ゴート族、アラニ族、スエビ族、ヴァンダル族の補助蛮族のゴート族指揮官です。ラダガイスと彼の指揮下でシナリオを開始する部隊は、常に「活性化状態」と見なされます。ラダガイスは、蛮族同盟部隊と共にスタックできません。

ラダガイスの蛮族同盟 [Barbarian Allies of Radagaisus]

活性化の手順 [Activation Procedure]

ラダガイスのプレイヤー・ターンの開始時、ラダガイスは 1 つ以上の蛮族同盟の活性化を試みることができます。プレイヤーは、蛮族同盟によって占められた各地方について 1d6 を振ります。「1」又は「2」のサイ振り結果で、その特定地方を占めている蛮族同盟は、現行ゲーム・ターンについて活性化されます。もしラダガイスが除去されていたら、現在の最高指揮官 (ゴディギゼル [Godigesel] 又はグンデリク [Gunderic]) は、この手順を実行できます。

初期活性化 [Initial Activation]

蛮族同盟が最初に活性化されたとき、使用可能な蛮族戦士団の数を判定するため、その同盟に属している不明蛮族マーカーを明らかにします。次いで、プレイヤーは同盟指揮官を、明らかにされた戦士団ユニット構成と共に置きます。

支配期間 [Control Duration]

蛮族同盟が活性化に成功したときにはいつでも、その活

性化蛮族同盟の指揮官と戦士団は、現行ゲーム・ターンについてのみプレイヤーによって支配されます。

移動 [Movement]

ラダガイスと各蛮族同盟は、個別に移動させなければなりません。複数の蛮族同盟が同じ地方を占めることができますが、これらは一緒にスタックできません。

陸上戦闘 [Land Combat]

ラダガイスと各蛮族同盟は、陸上戦闘の目的においてその部隊を統合できますが、陸上戦闘のサイの目を修正するため、単一指揮官の統率値のみを使用できます。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。:

AEGYPTUS : Aegyptus、Cyrenaica、Libia

AFRICA : Africa、Numidia、Syrtica、Tripolitania

ASIA : Cappadocia、Pontus

BRITANNIA : Britannia Inferior

GALLIA : Germania Inferior、Germania Superior

ILLYRIA : Noricum、Pannonia、Raetia

MAURETANIA : Mauritania、Tingitana

ORIENS : Arabia Petraea、Osrhoene、Syria

THRACIA : Moesia Inferior、Moesia Superior

ローマの略奪

ゴート族の首長、ホノリウス皇帝の将軍、アラリックの世襲の敵であるサルスは、アラリックの兵士達を攻撃した。アラリックは、悪意を持ったホノリウスによって指揮されたこの攻撃を迎撃した。アラリックとその部隊はローマの略奪を開始し、三日間が費やされた。アラリックのゴート族は、三日間にわたって数世紀に及ぶ富の象徴である都市を略奪した。蛮族侵入者の財産に対する扱いは情け容赦なく、その損害の痕跡は6世紀まで残っていた。



開始日付：429 AD

ゲームの長さ：12 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：3～6

3人プレイヤー：1. アエティウス、2. ヴァンダル族、3. 西方帝国／西ゴート族

4人プレイヤー：1. アエティウス、2. 東方帝国／西方帝国／西ゴート族、3. ペルシャ、4. ヴァンダル族

5人プレイヤー：1. アエティウス、2. 東方帝国、3. ペルシャ、4. ヴァンダル族、5. 西方帝国／西ゴート族

6人プレイヤー：1. アエティウス、2. 東方帝国、3. ペルシャ、4. ヴァンダル族、5. 西方帝国／西ゴート族

大勢力と勝利目標

東方帝国 [Eastern Empire] (22) : AEGYPYUS, ASIA, GRAECIA, ORIENS, THRACIA の全地方の支配。

西方帝国 [Western Empire] (30) : AFRICA, GALLIA, HISPANIA, ILLYRIA, ITALIA, MAURETANIA の全地方の支配。

アエティウス [Aetius] (31) : AFRICA, GALLIA, HISPANIA, ILLYRIA, ITALIA, MAURETANIA の全地方の支配。Bonifacius の除去。

ペルシャ [Persia] (17) : ARMENIA, CAUCASIA, ORIENS, PERSIA の全地方の支配。

ヴァンダル族 [Vandali] (6) : AFRICA, MAURETANIA の全地方の支配。

西ゴート族 [Visigothi] (6) : HISPANIA の全地方 (Balears を除く) の支配。

最高指揮官の継承

東方帝国：1. Theodosius、2. Marcianus

西方帝国：1. Fl Felix、2. Bonifacius、Valentinianus III (437 AD)

ヴァンダル族：1. Genseric

フン族：1. Pugnula、2. Attila

ペルシャ：1. Baharam、2. Yazdegerd

特別ルール

東方帝国 [Eastern Empire]

3人プレイヤー・シナリオでは、東方帝国は中立大勢力です。4人プレイヤー・シナリオでは、東方と西方の両帝国が同じプレイヤーによって支配され、この場合は勝利判定のために勝利目標のセットが統合されます。

西方帝国 [Western Empire]

3～4人プレイヤー・シナリオでは、西方帝国プレイヤーは蛮族小同盟として西ゴート族 [Visigothi] を支配します。

西方帝国の継承 [Western Empire Succession]

ウァレンティニアヌスIII世 [Valentinianus III] (419 AD～455 AD) は、425 AD から 455 AD まで西方のローマ帝国でした。彼の統治はローマ帝国の歴史で最長の一つで、子供として母親のガッラ・ブラキディアの摂政及び強力なライバル将軍アエティウス、フラウィウス・フェリックス、ボニファティウスによって支配されました。したがって、彼の治世は、内戦やフン族のアッティラを含む民族移動に悩まされました。このシナリオでは、437 AD (ゲーム・ターン 9) になって L-1 指揮官が西方ローマ首都に置かれるまで、ウァレンティニアヌスIII世はマップ上に出現しません。

アエティウスとボニファティウス [Aëtius and Bonifacius]

アエティウスは、ガリアにおける西ローマ軍総司令官でした。アエティウスとボニファティウスは、ライバルで不倶戴天の敵でした。アエティウスは、ボニファティウス統率下の西ローマ軍部隊のみを攻撃できます。ボニファティウスは、アエティウスによって占められた、いずれかの地方内に位置する部隊を攻撃できます。もしアエティウスが除去されたら、その全部隊は西方帝国の支配に移行します。アエティウスは継承者を持ちません。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。:

AEGYPTUS : Aegyptus, Cyrenaica, Libia

AFRICA : Africa, Numidia, Syrtica, Tripolitania

ASIA : Cappadocia, Pontus

GALLIA : Germania Inferior, Germania Superior

ILLYRIA : Noricum, Pannonia, Raetia

MAURETANIA : Mauritania, Tingitana

ORIENS : Arabia Petraea, Osrhoene, Syria

THRACIA : Moesia Inferior, Moesia Superior

ラヴェンナの戦い

ラヴェンナ (又はリミニ) の戦いは、432 年に西ローマ帝国の二人の男、総司令官 (マギステル・ミリトゥム) フラウィウス・アエティウスと最高司令官ボニファティウスとの間で闘われた。アエティウスは、432 年に執政官に任命されたことで、ボニファティウスと対峙するはめになった。ボニファティウスは勝利したが、戦いの間に致命的な傷を負い、数ヶ月後に死亡した。



開始日付：440 AD

ゲームの長さ：16 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～5

2人プレイヤー：1. 東方帝国／西方帝国、2. フン族／ペルシャ／ヴァンダル族

3人プレイヤー：1. 東方帝国／西方帝国、2. フン族、3. ペルシャ／ヴァンダル族

4人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. フン族、4. ペルシャ／ヴァンダル族

5人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 西方帝国、3. フン族、4. ペルシャ、5. ヴァンダル族

大勢力と勝利目標

東方帝国 [Eastern Empire] (22)：AEGYPYUS、ASIA、GRAECIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配。

西方帝国 [Western Empire] (30)：AFRICA、GALLIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURETANIA の全地方の支配。

フン族 [Hunni] (18)：GALLIA、ILLYRIA、ITALIA (Corsica と Sardinia を除く)、THRACIA の全地方の支配。

ペルシャ [Persia] (17)：ARMENIA、CAUCASIA、ORIENS (Cyprus を除く)、PERSIA の全地方の支配。

ヴァンダル族 [Vandali] (11)：Balears、Corsica、Sardinia、Sicilia の地方及び AFRICA の全地方の支配。

最高指揮官の継承

東方帝国：1. Theodosius、2. Marcianus

西方帝国：1. Valentinianus III、2. Aëtius 又は Petronius Maximus

フン族：1. Attila、2. Ellac、3. Dengzich、4. Ernak

ペルシャ：1. Yazdegerd、2. Hormizd

ヴァンダル族：1. Genseric、2. Huneric

特別ルール

フン族のアッティラ [Attila The Hun]

アッティラ指揮下のフン族部隊が、蛮族地の地方に進入するときにはいつでも、アッティラは同盟を獲得するために外交（又は脅迫）を使用できます。フン族プレイヤーは、1 オペレーション・ポイントを消費し、地方内の戦士団の数を明らかにするため、1 枚の不明蛮族マーカーを裏返します。次いで、フン族プレイヤーは 1d6 を振ります。もしサイ振り結果が、アッティラの指揮官統率値未満であると、目標地方及びそこに含まれた戦士団はフン族プレイヤーの支配下になります。もしサイの目がアッティラの指揮官統率値以上であると脅迫は失敗し、アッティラは撤退するか又は別のオペレーション・ポイントを消費し、明らかにされた戦士団を攻撃しなければなりません。

ウァレンティニアヌス三世、アエティウス、ペトロニウス・マクシムス

[Valentinianus III, Aetius and Petronius Maximus]

もしアエティウスの存命中にウァレンティニアヌス三世が除去されたら、アエティウスが継承します。もしアエティウスがすでに除去されていたら、ペトロニウス・マクシムスが継承します。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー（2 CSP）が置かれます。：

AEGYPTUS：Aegyptus、Cyrenaica、Libia

ASIA：Cappadocia、Pontus

BRITANNIA：Britannia Inferior

GALLIA：Germania Inferior、Germania Superior

ILLYRIA：Noricum、Pannonia、Raetia

ORIENS：Arabia Petraea、Osrhoene、Syria

THRACIA：Moesia Inferior、Moesia Superior



カタラウヌム平原の戦い

カタラウヌム平原は、戦いの中心となった尾根へ、急峻な斜面によって一方の側が隆起していた。フン族は尾根の右側に伸張し、一方ローマ軍は左を占め、それらの間には無人の稜線があった。フン族部隊は尾根の奪取を試みたが、アエティウス指揮下のローマ軍とトリスムンド指揮下のゴート族によって妨げられた。西ゴート族はフン族の王室部隊を襲撃し、アッティラは荷車で逃走を余儀なくされた。翌日、ゴート族はアッティラの露営地を包囲した。トリスムンドは強襲を主張したが、アエティウスは彼を説得し、アッティラは撤退できた。彼は二年後に死亡した。

開始日付：533 AD

ゲームの長さ：30 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～6

2人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 東ゴート族／ペルシャ／ヴァンダル族

3人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 東ゴート族／ヴァンダル族、3. ペルシャ

4人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 東ゴート族、3. ペルシャ／フランク族／東ゴート族、4. ヴァンダル族

5人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 東ゴート族、3. フランク族、4. ペルシャ／東ゴート族、5. ヴァンダル族

6人プレイヤー：1. 東方帝国、2. 東ゴート族、3. フランク族、4. ペルシャ、5. ヴァンダル族、6. 東ゴート族、

大勢力と勝利目標

東方帝国 [Eastern Empire] (35)：AEGYPYUS、ASIA、GRAECIA、ITALIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配。

フランク族 [Franci] (8)：Cisalpinia と GALLIA の全地方の支配。

東ゴート族 [Ostrogothi] (8)：Apulia、Cisalpinia、Latium、Sicily の地方及び ILLYRIA の全地方の支配。

ペルシャ [Persia] (17)：ARMENIA、CAUCASIA、ORIENS (Cyprus を除く)、PERSIA の全地方の支配。

ヴァンダル族 [Vandali] (8)：Balears、Corsica、Mauretania、Sardinia の地方及び AFRICA の全地方の支配。

西ゴート族 [Visigothi] (8)：Aquitania、Narbonensis の地方及び HISPANIA (Baelares を除く) の全地方の支配。

最高指揮官の継承

東ローマ皇帝：1. Justinianus、2. Justin

フランク族：1. Theudebert、2. Childebert、3. Clotaire

東ゴート族：1. Theodahad、2. Vitiges、3. Totila

ペルシャ：1. Kavadh、2. Khosrau

西ゴート族：1. Theudis、2. Agila

特別ルール

フランク族 [Franci]

2人又は3人プレイヤー・シナリオでは、フランク族は中立第勢力です。

西ゴート族 [Visigothi]

2人又は3人プレイヤー・シナリオでは、西ゴート族は中立第勢力です。

ベリサリウスの誘惑 [The Temptation of Belisarius]

540 AD、ベリサリウスは、イタリアの東ゴート族の首都ラヴェンナを攻囲しました。破れかぶれになった東ゴート族は、ベリサリウスに西ローマ皇帝の称号を申し出ました。ベリサリウスは、申し出を受ける振りをしてラヴェンナへ入りました。いったん内部に入ると、東ゴート族は東ローマ皇帝の権威に従うよう強制されました。このルールは、ベリサリウスが東ゴート族の申し出を受け入れ、西ローマ帝国の皇帝となる可能性を考察しています。ゲームの開始時、東ゴート族は、「指揮官の亡命 [Leader Defection]」イベント・カードが与えられます。東ゴート族プレイヤーは、ベリサリウス

が東ゴート王朝の地方を占め、彼が東ゴート族に軍事的勝利を達成下後のいかなるときにも、ベリサリウスを変更させることを試みてこのカードを使用できます。東ゴート族プレイヤーは、1d6 を振ります。「6」の結果で、ベリサリウスとその付属陸上及び海上ユニットの全ては、直ちに東ゴート族プレイヤーの支配下となり、ベリサリウスは東ゴート族大勢力の最高指揮官になります。

ローマ軍のリメス [Roman Limes]

以下のローマ地方内にリメス・マーカー (2 CSP) が置かれます。：

AEGYPTUS：Aegyptus、Cyrenaica、Libia

ASIA：Cappadocia、Pontus

ORIENS：Arabia Petraea、Osrhoene、Syria

THRACIA：Moesia Inferior、Moesia Superior

ダラの戦い

初日に将軍の交戦はなかったが、代わりに両陣営の闘士間で一連の戦闘が行われた。二日目には、10,000 人を越えるペルシャ軍部隊が到着した。サーサーン朝とビザンティン軍の軽歩兵が小競り合いをして、小規模な死傷者を出した。ペルシャ軍は両側面を攻撃したが、ベリサリウスは予備のブケッラリィで反撃し、5,000 人のペルシャ軍を包囲してその他を潰走させた。



開始日付 : 270 BC

ゲームの長さ : 30 ゲーム・ターン

プレイヤーの数 : 2~6

2人プレイヤー : いずれか2つの大勢力

3人プレイヤー : いずれか3つの大勢力

4人プレイヤー : いずれか4つの大勢力

5人プレイヤー : いずれか5つの大勢力

6人プレイヤー : いずれか6つの大勢力

—未選択の全大勢力は、中立大勢力としてシナリオを開始します。—

大勢力と勝利目標

アエギュプトス [Aegyptus] (20) : AEGYPTUS、AFRICA、ASIA、ORIENS の全地区の支配。

アルメニア [Aemenia] (21) : Cappadocia、Cilicia、Galatia、Pontus の地方及び ARMENIA、CAUCASIA、PERSIA、ORIENS (Cyprus を除く) の全地方を支配。

カルタゴ [Carthage] (20) : Narbonensis の地方と AFRICA、HISPANIA、ITALIA、MAURITANIA の全地方の支配。

キリキア海賊 [Cilician Pirates] (20) : Apulia、Africa、Asia、Baetica、Balears、Bithynia、Cilicia、Corsica、Creta、Cyprus、Rhodus、Sardinia、Sicilia、Taurica、Thracia、Tingitana の地方及び全4つの海峡の支配。

マケドニア [Macedonia] (20) : Colchis、Taurica の地方及び ASIA、GRAECIA、ILLYRIA、THRACIA の全地方の支配。

ローマ [Rome] (21) : Narbonensis の地方と GRAECIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA の全地方の支配。

パルティア [Parthia] : Cappadocia、Cilicia、Galatia、Pontus の地方及び ARMENIA、CAUCASIA、PERSIA、ORIENS (Cyprus を除く) の全地方の支配。

ペルガモン [Pergamum] (21) : Cyprus、Taurica の地方及び ARMENIA、ASIA、CAUCASIA、GRAECIA、THRACIA の全地方の支配。

ポントス [Pontus] (21) : Achaea、Cyprus、Macedonia、Moesia Inferior、Osroene、Syria、Taurica、Thracia の地方及び ARMENIA、ASIA、CAUCASIA の全地方の支配。

セレウコス王朝 [Seleucid Kingdom] (20) : Adiabene、Assyria、Babylonia、Hatra の地方及び AEGYPTUS、ASIA、ORIENS の全地方の支配。

使用可能大勢力／首都

アイギュプトス : Aegyptus

アルメニア : Artaxata

カルタゴ : Africa

キリキア海賊 : Cilicia

マケドニア : Macedonia

パルティア : Media

ペルガモン : Asia

ポントス : Pontus

ローマ : Latium

セレウコス王朝 : Syria

特別ルール

ローマ軍執政官 [Roman Consuls]

ローマ軍プレイヤーは、ローマ共和国の二人の執政官をあらわしている、無作為に選択された二人の指揮官でシナリオを開始します。新ユニット生産と再建セグメントの開始時、ローマ軍プレイヤーはシナリオの新たな各ゲーム・ターンについて、二人の新たな執政官を無作為に選択しなければなりません。二人の現執政官はマップから取り去られ、残っている未使用のローマ軍指揮官ユニットと共に不透明容器内に入れます。ローマ軍プレイヤーは、不透明容器から見ないで2枚の指揮官ユニットを引きます。続くゲーム・ターンのオペレーション・フェイズ開始時になるまで、これらの指揮官は現行ターンのオペレーション・フェイズの新たな執政官です。新たに選択された執政官は、少なくとも1つのローマ軍軍団歩兵を含むマップ上のいずれかの地方内に置くことができます。両ローマ軍執政官は最高指揮官として機能し、これらは新たな軍団歩兵、補助兵、騎兵、艦隊を生産できます。

前執政官 [The Proconsul]

ローマ軍プレイヤーは、マップ上にある現在の執政官の一人を、資格を持つ指揮官プールへ戻す代わりに保持することを選択できます。このアクションは、ローマ元老院による前執政官の任命をシミュレートします。前執政官はマップ上の現在の位置に留まり、他方の執政官は指揮官プールへ戻され

ます。ここでローマ軍プレイヤーは、通常のとおり二人の新たな執政官を無作為に選択して置きます。選択された前執政官は、ローマ軍プレイヤーの裁量で、続くいずれかのゲーム・ターンにマップ上に留まるか、又はいかなるときにも指揮官プールに戻すことができます。(注釈：ローマ軍プレイヤーは、自軍の指揮統率能力を最大化するため、間違いなく最高の指揮統率値を持つイン・プレイのローマ軍指揮官を前執政官に指定することを望むでしょう。) 前執政官がイン・プレイにあるとき、彼は唯一のローマ軍最高指揮官として扱われ、新たな軍団歩兵、補助兵、騎兵、艦隊を生産できます。

非ローマ軍大勢力の指揮官 [Non-Roman Major Power Leaders]

各非ローマ軍大勢力プレイヤーは、2人の指揮官を無作為に引き、それらを支配下のいずれかの陸上ユニットと共に置きます。非ローマ軍大勢力の指揮官が除去されたときにはいつでも、支配しているプレイヤーの次の新ユニット生産と再建セグメント中、その大勢力の指揮官内容物から無作為に代替指揮官が引かれます。代替指揮官は、そのプレイヤーの陸上ユニットと共に置かれます。

開始日付：117 AD

ゲームの長さ：10 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：2～6

2～5 人プレイヤー・シナリオ：各プレイヤーは、ローマ帝国が支配する 1 つの地方を選択します。未選択の地方は中立です。

2～5 人プレイヤー、ヴァリエント 1：各プレイヤーは、ローマ帝国が支配する 2 つの地方を選択します。未選択の地方は中立です。各プレイヤーは、各地方内に 1 人の指揮官に限定されます。

2～5 人プレイヤー、ヴァリエント 2：各プレイヤーは、ローマ帝国が支配する 2 つの地方を選択します。未選択の地方は中立です。各プレイヤーは、各地域（各地方ではない）について、無作為に 2 人の指揮官を引くことができます。

大勢力と勝利目標

全活性大ローマ勢力：敵対している全最高指揮官を除去し、唯一残っている皇帝になる。

使用可能大勢力／首都

アイギュプトス：Aegyptus

アフリカ：Aerica

アジア：Asia

ブリタニア：Britannia Superor

ガリア：Germania Superior

グラシア：Macedonia

ヒスパニア：Gallaecia

イリリア：Pannonia

イタリア：Latium

モーリタニア：Mauretania

オリエンズ：Syria

トラキア：Moesia Superior

特別ルール

中立ローマ勢力 [Neutral Roman Powers]

全ての非プレイヤー地域は、中立に留まります（中立ローマ勢力について、単一色カウンター内容物を使用します）。指定されたごとく、中立の大と小勢力について無作為に指揮官が引かれます。活性ローマ大勢力プレイヤーの指揮官が、中立の陸上と海上ユニットによって占められた中立ローマ地方に進入するときはいつでも、プレイヤーは 1d6 を振ります。もしサイ振り結果が自軍指揮官の統率値以下であると、その地方内に位置する中立の陸上と海上ユニットは、その支配下になります。失敗したサイ振りは、その地方内に位置する中立の陸上と海上ユニットは、中立に留まります。

最高指揮官 [Super Leaders]

各プレイヤーは、自軍指揮官の一人を最高指揮官に指定します。継承指揮官はいません。もしあるプレイヤーの最高指揮官が除去されたら、そのプレイヤーに属す、残っている指揮官、陸上、海上ユニットは、その場に留まって中立になります。

歴史的背景 [Histirical Background]

117 AD 8 月 8 日、アディアベネ、アッシリア、バビロニア、カラケネ、ハトラ、オスロエネのバルティア地方の征服を完了した直後に死亡しました。後継者である従兄弟のハドリアヌスは、トラヤヌスによって正式に養子に迎えられたことも、公に後継者として指定されたこともなかったため、法的な正当性に疑問符が付く状況に置かれていました。事実、最終的に養子縁組の文書が作成された際、それは皇后プロティナによって署名され、トラヤヌスの死の翌日に日付が記されていました。

ハドリアヌスの即位は、その熱心な行動により特徴付けられ、議論を呼ぶものでした。最初の行動は、新たに征服した領土を即座に放棄し、バルティアに返還したことでした。ハドリアヌスはまた、アルメニアをバルティアの支配下に置きました。この急激な方針転換は、軍からハドリアヌスの支持を失わせました。

第二の事件は、プラエトリアニの長官アッティアヌスが新皇帝に対するとされる陰謀を発見したことでした。影響力のある 4 人の元老院議員（全員がトラヤヌスの忠実な友人であ

り信頼できる同僚でした）は、不在裁判で秘密裏に裁かれ、逮捕され、処刑されました。

司法による暗殺の理由として、4 人の元老院議員がトラヤヌスの軍事征服を熱心に支持し、ハドリアヌスの撤退に反対したことが原因である可能性が指摘されています。さらに、これらの男たちは、ハドリアヌスによって政治的ライバルと見なされ、皇帝としての正当性に対する潜在的な脅威とみなされていた可能性があります。ハドリアヌスは自身の処刑への関与を否定し、その責任をプラエトリアニの長官アッティアヌスの熱狂的な行動に帰属させましたが、アッティアヌスは手厚い報酬を受けました。当然ながら、これらの事件が発生した後、元老院はハドリアヌスに対して好意的ではありませんでした。

このシナリオでは、その後、ハドリアヌスが元老院と軍に対する不敬な態度への報復として、新たな陰謀が勃発し、彼を王位から追放することに成功を収めたと仮定しています。その後の権力真空状態を背景に、2 人から 5 人の帝国統治者が紫の衣（皇帝の称号）を掌握しようと試みます。

開始日付：仮想

ゲームの長さ：30 ゲーム・ターン

プレイヤーの数：1～6

ソリテア・シナリオ：1. ローマ

1人プレイヤー：1. ローマ

2人プレイヤー：1. ローマ、2. 他の全ての大勢力又は1. ローマ、2. 他のいずれかの単一大勢力 又は、

複数プレイヤー：1. ローマ、2. いずれかの大勢力、3. いずれかの大勢力、4. いずれかの大勢力、5. いずれかの大勢力、6. いずれかの大勢力。

ソリテア・ゲームの勝利目標

ローマ：ゲームの終了までに、Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び AEGYPTUS、AFRICA、ASIA、GALLIA、GRAECIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURETANIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配。

二人プレイヤー・シナリオの勝利目標

ローマ：ゲームの終了までに、Britannia Inferior、Britannia Superior の地方及び AEGYPTUS、AFRICA、ASIA、GALLIA、GRAECIA、HISPANIA、ILLYRIA、ITALIA、MAURETANIA、ORIENS、THRACIA の全地方の支配。

二番目のプレイヤー：ローマ・プレイヤーの勝利目標を妨げる。

複数プレイヤー・シナリオの勝利目標

全プレイヤー：ゲームの終了時に、最高の収入基準を支配する。

特別ルール

ローマ軍執政官 [Roman Consuls]

ローマ軍プレイヤーは、ローマ共和国の二人の執政官をあらわしている、無作為に選択された二人の指揮官でシナリオを開始します。新ユニット生産と再建セグメントの開始時、ローマ軍プレイヤーはシナリオの新たな各ゲーム・ターンについて、二人の新たな執政官を無作為に選択しなければなりません。二人の現執政官はマップから取り去られ、残っている未使用のローマ軍指揮官ユニットと共に不透明容器内に入れます。ローマ軍プレイヤーは、不透明容器から見ないで2枚の指揮官ユニットを引きます。続くゲーム・ターンのオペレーション・フェイズ開始時になるまで、これらの指揮官は現行ターンのオペレーション・フェイズの新たな執政官です。新たに選択された執政官は、少なくとも1つのローマ軍軍団歩兵を含むマップ上のいずれかの地方内に置くことができます。両ローマ軍執政官は最高指揮官として機能し、これらは新たな軍団歩兵、補助兵、騎兵、艦隊を生産できます。

前執政官 [The Proconsul]

ローマ軍プレイヤーは、マップ上にある現在の執政官の一人を、資格を持つ指揮官プールへ戻す代わりに保持することを選択できます。このアクションは、ローマ元老院による前執政官の任命をシミュレートします。前執政官はマップ上の現在の位置に留まり、他方の執政官は指揮官プールへ戻されます。ここでローマ軍プレイヤーは、通常のとおり二人の新たな執政官を無作為に選択して置きます。選択された前執政官は、ローマ軍プレイヤーの裁量で、続くいずれかのゲーム・ターンにマップ上に留まるか、又はいかなるときにも指揮官プールに戻すことができます。（注釈：ローマ軍プレイヤーは、自軍の指揮統率能力を最大化するため、間違いなく最高の指揮統率値を持つイン・プレイのローマ軍指揮官を前執政官に指定することを望むでしょう。）前執政官がイン・プレイにあるとき、彼は唯一のローマ軍最高指揮官として扱われ、新たな軍団歩兵、補助兵、騎兵、艦隊を生産できます。



二人プレイヤー・シナリオ [2 Player Scenario]

このシナリオは、ソリテア又は二人プレイヤー・シナリオとしてプレイするためにデザインされました。二人プレイヤー・シナリオでは、最初のプレイヤーはローマを支配し、二番目のプレイヤーはそれ以外を支配します。二番目のプレイヤーは、現在ローマと戦争状態にある大又は小勢力の部隊のみを支配することに注意してください。全ての中立の大と小勢力は、ローマ・プレイヤーによって攻撃されるまで中立に留まります。イベント・カードの使用は、選択です。

複数プレイヤー・シナリオ [Multi-Player Scenarios]

ソリテア又は二人プレイヤー・シナリオとしてデザインされましたが、このゲームは2～6人プレイヤーによってもプレイできます。いずれかの複数プレイヤー・ゲームで、未選択の全ての大勢力は、中立大勢力としてシナリオを開始します。ローマが6つ以上の地方を支配するまで、ローマを攻撃できる活性大勢力はありません。イベント・カードは、通常に使用されます。

非ローマ・プレイヤー [Non-Roman Powers]

各非ローマ勢力は、単一の地域及びそれらが含む全地方の支配でシナリオを開始します。各非ローマ勢力は、2人の指揮官を無作為に引き、自軍支配下の陸上ユニットと共に置く。無作為指揮官は、指定されたごとく中立の大又は小勢力について引かれます。

ソリテア・プレイ／イベント・カード

[Solitaire Play / Event Cards]

イベント・カードは、ソリテア・プレイについて使用されません。

中立ローマ・プレイヤー [Neutral Roman Powers]

失敗したサイ振りは、その地方内に位置する中立の陸上と海上ユニットが中立に留まることを意味します。

過去の眺望

古代ローマの模型。ローマ文明博物館に展示されている。1933年に着工され、考古学者のイタロ・ジズモンディによって38年かけて建造された。

シナリオ5（ヴァリエント）

第二次三頭政治 40～30 BC（信頼できる司令官としてのレピドゥス） [The Second Triumvirate 40 – 30 BC]

このシナリオは、マルクス・アエミリウス・レピドゥスが、43 BC に元々位置していたヒスパニアとルグドゥネンシス内の地方の位置を維持できた可能性を考察します。ガイウス・オクタヴィアヌスとマルクス・レピドゥスについてのシナリオ・セットアップは、以下のとおり調整されます。:

ガイウス・オクタヴィアヌス

地方	指揮官	LGN	HI	AUX	CAV	艦隊	守備隊
Apulia	Arruntius (L-1)	2	—	2	1	5	1
Aquitania	—	—	—	—	—	—	1
Armorica	—	—	—	—	—	—	1
Belgica	—	2	—	2	1	—	1
Cisalpinia	Salvidienus (L-3)	2	—	2	1	5	1
Germania Inferior	Lurius (L-1)	—	—	—	—	—	1
Germania Superior	Gallus (L-1)	—	—	—	—	—	1
Illyricum	Taurus (L-1)	2	—	2	1	—	1
<i>Latium / Roma</i>	<i>Octavianus (L-2)</i>	2	—	2	1	—	1
Lugdunensis	Agrippa (L-3)	2	—	2	1	—	1

マルクス・アエミリウス・レピドゥス

地方	指揮官	LGN	HI	AUX	CAV	艦隊	守備隊
<i>Africa / Carthage</i>	<i>Lepidus (L-1)</i>	4	—	4	2	4	1
Baetica	—	—	—	—	—	—	1
Carthaginensis	Silanus (L-1)	4	—	4	2	—	1
Lusitania	—	—	—	—	—	—	1
Narbonensis	—	—	—	2	2	—	1
Numidia	Lepidus Minor (L-1)	2	—	—	—	—	1
Syrtica	—	—	—	—	—	—	1
Tarraconensis	—	—	—	—	—	—	1
Tripolitania	—	—	—	—	—	—	1



紀元前 49 年、ユリウス・カエサルがルビコン川を渡ったことで始まった時代は、紀元前 29 年のアクティウムの戦いの後、オクタヴィアヌスがローマに戻ったことで終焉を迎えた。この時代は、前世紀の合法上の進化が急速なペースで加速した時期だった。

紀元前 29 年までに、ローマは都市国家から世界帝国の中枢都市への移行を完了した。