

Ancient World

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

Player Aid Card #1

Version 2 (February 2008)

戦闘前行動解決表

戦闘前行動解決手順

1. 活性化したリーダー側のプレイヤーが同じヘクス内に存在する敵軍に対し攻撃開始を宣言します。
2. 防御側プレイヤーは回避（8.23項）を試みるかどうか決定し、試みるのであればその成否をチェックします。
3. 回避が失敗、または試みられなかった場合、活性化プレイヤーは攻撃を行うか、または別な任務を選択できます。
4. 攻撃が行われる場合、双方のプレイヤーは可能であれば共同作戦（8.26項）を行うことができ、行うのであればその成否をチェックします。
5. 戦闘解決手順（8.3項）に進みます。

(8.23項) 戦闘回避チェック表

| チェック | 結果 |
|------------|---|
| サイの目 ≤ 行動力 | 攻撃軍から遠ざかるように最大2ヘクスまで退却可能 損耗: 都市への退却は損耗0; 退却時に通過する平地もしくは荒地1ヘクスにつき1、山岳もしくは沼沢地1ヘクスにつき2損耗損失ポイント。損耗損失は最大でも軍の10%までです。 |
| サイの目 > 行動力 | 回避は不成功で、軍はその場にとどまります。戦闘解決サイの目に+2の修正が加わります。 |

防御側の軍勢が以下の状態の場合、戦闘回避を試みることはできません。

- ・迎撃（6.5項）を受けている
- ・そのヘクスを離れたり、同じヘクスにある味方の都市に入城したりできない。
- ・蹂躞攻撃（6.6項）を受けている。
- ・攻城戦の攻撃側であり、都市内の軍隊から攻撃を受けている。

サイの目修正:

- 2 退却先が同じもしくは隣接するヘクスにある味方の都市である。
- 1 退却先が2ヘクスの距離にある味方の都市である。
- 1 防御軍が山岳もしくは沼沢地ヘクスにいる。
- 1 防御側リーダーが戦略ポイントを1つ使用すること。
- +1 攻撃側リーダーが戦略ポイントを1つ使用すること。
- +3 唯一の退却路が河川を横断しなければならない経路である。

Rise of the Roman Republicのシナリオ中

- +4 ローマ軍リーダーが率いる軍が戦闘回避を試みる場合（ローマの矜持）。

サイの目修正は全て累積します。

(8.26) 共同作戦表

サイの目 > 共同作戦値: 共同作戦は成功です。選択した軍勢を戦闘ヘクスに移動させて損耗チェックをします。サイの目が共同作戦値以下の場合、共同作戦の試みは失敗で、選択した軍勢は現在の場所にとどまります。

共同作戦値:

- ・2人のリーダーの作戦値を合計した値を2で割ります。端数は切り捨てます。
- ・2軍間の距離ヘクス数に一致した値を引きます。
- ・移動の際、道路を使用せずに横切る河川ヘクスサイド1つにつき1を引きます。

条件:

- ・活性化した軍勢から3ヘクス以内にいる軍でなければなりません。
- ・移動するヘクスに山岳や沼沢地ヘクスが含まれてはいけません。
- ・同じヘクスの都市内にいる軍勢も共同作戦を行えます（軍勢間の距離は0です）。



(8.3) 戦闘結果表 (BRT)

| -13 ~ -2 | | | -1 ~ +10 | | | +11 ~ +22 | | |
|----------|-----|-------|----------|-----|-------|-----------|-----|-------|
| サイの目 | X | 結果 | サイの目 | X | 結果 | サイの目 | X | 結果 |
| -13 | | 50/0 | -1 | [3] | 25/15 | +11 | | 20/30 |
| -12 | | 45/* | 0 | | 20/10 | +12 | [7] | 5/20 |
| -11 | | 40/* | +1 | | 15/5 | +13 | | 10/25 |
| -10 | [0] | 30/* | +2 | | X(-1) | +14 | | X(+2) |
| -9 | | 35/10 | +3 | [4] | 15/10 | +15 | | 5/25 |
| -8 | [1] | 30/5 | +4 | | 15/15 | +16 | | 10/30 |
| -7 | | 30/10 | +5 | | 20/20 | +17 | [8] | 5/30 |
| -6 | | 25/5 | +6 | [5] | 10/15 | +18 | [9] | */30 |
| -5 | | X(-2) | +7 | | X(+1) | +19 | | */35 |
| -4 | | 25/10 | +8 | | 5/15 | +20 | | */40 |
| -3 | [2] | 20/5 | +9 | | 10/20 | +21 | | */50 |
| -2 | | 30/20 | +10 | [6] | 15/25 | +22 | | */75 |

X = 再度サイコロを振り、横の () 内の数値と使用する戦略ポイントによる修正を加え、『不測の事態』の判定をします。[]内に修正後のサイの目と同じ数値が記載されている欄の結果を適用します (8.4項参照)。

= 攻撃側損失 (%) / 防御側損失 (%) : 結果が**太字**になっている側は退却しなければなりません。

上記の損失%は以下に記された修正を受けます。

- ・戦力比サイの目修正が+3より大きい場合、+3を超える修正値+1につき攻撃側損失は5%減少します
- ・戦力比サイの目修正が-3より小さい場合、-3を下回る修正値-1につき防御側損失は5%減少します

戦闘結果が「*」であった場合、戦闘による損失は0とみなします。。修正後の損失は100%を超えたり、0%を下回ったりすることはありません。上記の2つの修正が適用されたとしても、1戦力の軍勢は戦闘が行われた場合、必ず除去されます。損失割合の修正は『不測の事態』の際は適用されません。

* = サイコロを振り、出た目と同じ数の戦力を取り除きますが、全戦力の5% (端数切り捨て) を超えることはありません。

サイの目修正

- ・**リーダーの戦術能力修正**: 8.32項とリーダー戦術能力表を参照して下さい。修正は+9から-9の範囲です
- ・**部下の戦闘補助値**: 5.44項にあるように、各プレイヤーとも最大で2です
- ・**戦力比修正**: 戦力比表を参照してください
- ・**騎兵戦力優勢**: 騎兵戦力優勢表を参照してください
- ・**エリート**: 5戦力以上のエリート扱いの戦闘団1つにつき、攻撃で+1、防御で-1の修正が加わります
- ・**戦闘後状態**: 戦闘後状態表を参照し、最も悪い状態を適用してください
- ・**地形**: 攻撃軍が1つでも (共同作戦軍でも) 戦闘ヘクスに入る直前に河川を横切った場合-3の修正です
- ・**戦闘回避または迎撃の失敗**: +2の修正です (8.23、6.55項参照)
- ・**二重包囲**: +4の修正です (6.57項参照)
- ・**待ち伏せ**: +5の修正です (6.58項参照)
- ・**戦象**: 戦象表に記載されています
- ・**海上輸送**: 上陸した軍が同じターンに攻撃する場合の攻撃サイの目修正は-3、同じターン中に上陸したヘクスから移動する前に攻撃を受けた場合、攻撃側に+3のサイの目修正が加わります

Rise of the Roman Republicのシナリオ

- ・**ローマの軍紀**: 戦闘に参加している、歩兵6戦力以上を有するベテランローマ市民部隊1つにつき、攻撃時+1、防御時-1 の修正が加わります (RRR 8.31項参照)
- ・**ローマ軍リーダーの統率力**: ローマ軍プレイヤーは、指揮官の統率力を超えている軍団1つにつき、攻撃時は-1、防御時は+1の修正を受けます。補助兵は軍団数に含めませんが、軍団は完全戦力でなくても1個軍団と数えます
- ・**献身**: ローマ軍リーダーの作戦値の半分 (端数切り捨て) に等しいサイの目修正を、自軍に有利なように適用できます (RRR 8.31項参照)

サイの目修正は全て累積します。

(RRR 5.57) ローマ軍統率力表

| 戦闘力 | 指揮軍団制限数 |
|-----|---------|
| A | 6 |
| B | 5 |
| C | 4 |
| D | 3 |
| E | 2 |

リーダーの指揮制限数を超える軍団1個につき、攻撃時-1、防御時+1のサイの目修正を受けます。

(8.31) 戦力比表

| 戦力比* | サイの目修正 |
|-------|--------|
| 1-3** | -3 |
| 1-2 | -2 |
| 1-1.5 | -1 |
| 1-1 | 0 |
| 1.5-1 | +1 |
| 2-1 | +2 |
| 3-1** | +3 |

* = 攻撃側戦力対防御側戦力。表に当てはまるように切り捨てます。

** = これを超える戦力比の場合、サイの目修正は、単に大きい方の数字が適用されます。すなわち1-10なら-10、7-1なら+7といった具合です。

(8.32) リーダーの戦術能力表

| サイの目 | 戦闘力 | | | | |
|------|-----|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |
| 0 | 4 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 1 | 5 | 4 | 3 | 1 | 0 |
| 2 | 6 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| 3 | 6 | 5 | 4 | 2 | 2 |
| 4 | 7 | 6 | 4 | 2 | 2 |
| 5 | 7 | 6 | 5 | 3 | 2 |
| 6 | 7 | 6 | 6 | 3 | 3 |
| 7 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 |
| 8 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 |
| 9 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 |

各プレイヤーはサイコロを振り、その戦闘における自軍リーダーの戦術能力を決定します。高い値を得たリーダーは、自分の戦術能力値から相手リーダーの戦術能力値を引いた値を、戦術能力のサイの目修正とすることができます。

戦闘解決手順

1. すべてのサイの目修正 (8.31項) を求めます。
2. 象の投入 (8.36項) を実施します。
3. サイコロを1個振り、修正を適用してその結果を記録します。
4. 損失を振り分け (8.34項)、リーダーの死傷チェックをします。
5. 可能なら追撃と殺戮 (8.38項) を実施します。
6. 強制された場合、退却 (8.37項) を実施します。
7. 戦闘後状態の効果 (8.5項) を適用します。

(8.6) リーダー死傷表

最初のサイの目：

サイの目<生命力；影響なし

サイの目≥生命力；再チェック

2回目のサイの目：

サイの目<生命力；負傷します

サイの目≥生命力；死亡します

サイの目修正： リーダーが敗北した軍にいた場合 +1
(最初のサイの目のみ 冥界よりの訪問セグメント中 +1
；修正は累積します)

(8.36) 戦象表

| サイの目 | 結果 |
|------|----------------------------|
| 0 | 味方の騎兵1戦力と参加した象を除去します |
| 1 | 味方の歩兵1戦力と参加した象を除去します |
| 2,3 | 参加した象は除去しますが、他の影響はなしです |
| 4 | 影響なし |
| 5 | 敵の歩兵1戦力を除去します |
| 6,7 | 敵の騎兵1戦力を除去します |
| 8,9 | 攻撃時+1、防御時-1の戦闘サイの目修正が加わります |

(8.54) 戦闘後状態決定表

| 戦闘結果 | 状態 |
|------------|----------------------------|
| 勝利、または大勝利 | 疲弊 |
| 敗北 (大敗北以外) | 混乱 |
| 大敗北 | 崩壊 |
| 引き分け | 戦力損失≤15% 疲弊 戦力損失>15% 混乱 |

上記の状態は、片方が少なくとも20戦力以上を有する陸上戦闘のみに適用されます。戦力損失がなかった部隊や、攻城戦には適用されません。対象の部隊がすでに戦闘後状態だった場合は、さらに悪い状態にならない限り、今の戦闘後状態が維持されます (戦闘後状態は、疲弊⇒混乱⇒崩壊の順で悪化します)。

(8.77) 戦闘後状態効果表

| 行動 | 状態 | | |
|-------|----------|--------|--------|
| | 疲弊 | 混乱 | 崩壊 |
| 攻撃 | サイの目-3 | サイの目-5 | 実行不可 |
| 防御 | サイの目+1 | サイの目+3 | サイの目+5 |
| 移動損耗 | サイの目修正なし | 1列下を使用 | 3列下を使用 |
| 攻城戦損耗 | サイの目修正なし | サイの目+1 | サイの目+3 |
| 攻城戦強襲 | サイの目-2 | サイの目-4 | 実行不可 |
| 迎撃 | サイの目修正なし | 実行不可 | 実行不可 |

軍に異なる戦闘後状態のユニットがいる場合、最も悪い状態を適用します。

(8.34) 損失割合表

| | | | | | | | | | | 戦力 | | | | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 損失割合 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 15 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 8 | 9 | 11 | 12 | 14 | 15 |
| 20 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 |
| 25 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 5 | 8 | 10 | 13 | 15 | 18 | 20 | 23 | 25 |
| 30 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 |
| 35 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 7 | 11 | 14 | 18 | 21 | 25 | 28 | 32 | 35 |
| 40 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 |
| 45 | 0 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 9 | 14 | 18 | 23 | 27 | 32 | 36 | 41 | 45 |
| 50 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |
| 55 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 11 | 15 | 22 | 25 | 33 | 39 | 44 | 50 | 55 |
| 60 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
| 65 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 13 | 20 | 26 | 33 | 39 | 46 | 52 | 59 | 65 |
| 70 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 49 | 56 | 63 | 70 |
| 75 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 15 | 23 | 30 | 38 | 45 | 53 | 60 | 68 | 75 |
| 80 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 16 | 24 | 32 | 40 | 48 | 56 | 64 | 72 | 80 |
| 85 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 17 | 26 | 34 | 43 | 51 | 60 | 68 | 77 | 85 |
| 90 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 | 90 |
| 95 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 19 | 29 | 38 | 48 | 57 | 67 | 76 | 86 | 95 |

表の、損失割合と戦力数が交差する欄から損失戦力数を判定します。軍勢が10戦力以下の場合、表から得られる結果をそのまま適用します。つまり、4戦力の20%損失は1戦力です。10戦力以上の軍勢の場合、戦力数の10の位に一致する列から求めた数と1の位に一致する列から求めた数を合計して適用します。すなわち、25戦力の20%損失は4+1で5戦力です。

(8.31) 騎兵戦力優勢表

地形／陣営

騎兵戦力差

| | | | | | | | | | |
|----------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|
| 平地／非ローマ軍 | 0-2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 12-14 | 15-17 | 18-20 | 21-23 | 24+ |
| 荒地／非ローマ軍 | | | | | | | | | |
| 平地／ローマ軍 | 0-4 | 5-9 | 10-14 | 15-19 | 20-24 | 25-29 | 30-34 | 35-29 | 40+ |
| サイの目修正値 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

荒地にいるローマ軍と、山岳および沼沢地にいるすべての軍のサイの目修正は0です。

騎兵戦力優勢を得ている陣営は、攻撃側なら上記のサイの目修正を加え、防御側ならサイの目修正値を引いてください。



(12.34) 外交官表

| サイの目 | 外交力 | | | |
|------|-------|----|----|----|
| | A | B | C | D |
| 0 | +3 | +2 | +2 | +2 |
| 1 | +2 | +2 | +2 | +1 |
| 2 | +2 | +2 | +1 | +1 |
| 3 | +2 | +2 | +1 | +1 |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +1 |
| 5 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 6 | +1 | +1 | 0 | 0 |
| 7 | +1 | 0 | 0 | -1 |
| 8 | 0 | -1 | -1 | -1 |
| 9以上 | -1/D? | D | D | D |

表の見方：

+の数字=数字と同じ数だけ同盟ボックスを自陣営側に移動。

-の数字=数字と同じ数だけ同盟ボックスを相手陣営側に移動。

D =災難が起きます。サイコロを振り内容を決定します。

-1/D? =サイコロを振り、偶数なら-1、奇数ならDとみなします。

外交上の災難：

サイの目 発生する災難

0,1 外交官が、交渉相手の有力者たちを憤慨させたため、友好度を3ボックス分失い、外交官は直ちに殺害されます。その首は上等な壺に塩漬けにされ、最高司令官のもとに返されます。

2,3 任務は交渉相手に何の効果も及ぼさなかっただけでなく、手っ取り早く金を稼ぐ手段を与えてしまいました。彼らは外交官の身代金を要求します。サイコロを1個振って、その値を半分にします（端数切り捨てですが、最小値は1です）。その数が、外交官の身代金としてゲーム中に支払わないといけない戦略ポイント数です。支払わない場合、以降のゲーム中は戦闘に参加させることはできません。

4,5 外交官は、長旅の疲れが祟ったのか疫病に罹って死亡しました。しかし、その振舞いが感動的で崇高だったため、彼の死によって1ボックス分の友好度を得ることができます。

6,7 外交官は盛大にもてなされ、その土地の美女に引き合わされました。拒否し難い数々のもてなしに惑わされ、外交官はそこに住み着きます。彼は君主との謁見をすっぽかしたため、プレイヤーはその代償として友好度を1ボックス失います。また、もうへとへとになってしまった外交官を呼び戻す価値があると思うなら、戦略ポイントを1つ消費しなければなりません。

8,9 地域の混乱のため謁見は中止されました。外交官は無為に過ごすはめになり、謁見を再設定するには、プレイヤーは再度戦略ポイントを使用し、外交表を参照してサイコロを振るという、外交任務を行う必要があります。

戦略ポイント参照表

最高司令官のみ：

- ・死亡した部下の補充 (8.64項)
- ・同盟レベル改善のための外交官派遣 (12.32項)

*Rise of the Roman Republic*のシナリオ中(ローマ軍プレイヤーのみ)

- ・元老院許可および軍団編成のサイの目修正 (RRR 10.13項)

全てのリーダー：

- ・戦闘回避のサイの目修正 (8.23項)
- ・戦闘における予想外の結果のサイの目修正 (8.4項)
- ・攻城戦の際の寝返りの試み (9.62項)

*Rise of the Roman Republic*のシナリオ中(ローマ軍プレイヤーのみ)

- ・元老院への凱旋式要求のサイの目修正 (RRR 5.48項)
- ・元老院許可のサイの目修正 (RRR 5.66項)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

Ancient World

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

Player Aid Card #2 Version 2 (February 2008)

(5.3) 任務表

| 任務 | 任務終了後に継続可能となる条件 |
|--------------------------|--|
| リーダーの移動 | 味方ユニットとスタックしていない場合は完了 リーダーの最初の任務の場合は自動継続、そうでなければ： サイの目 ≤ 作戦値 |
| 軍隊の移動 ^[f] | サイの目 ≤ 作戦値 艦隊指揮官がさらに移動任務を行う場合はサイの目-1（上級海軍ルール使用時のみ） |
| 同盟軍移動 ^{[a],[f]} | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 攻撃 | 勝利時：サイの目 ≤ 作戦値 引き分けもしくは敗北時：完了 |
| 沿岸襲撃 | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 強制降伏 | サイの目 ≤ 作戦値 降伏成功ならサイの目+2 降伏失敗ならサイの目-2 |

攻城戦任務

| | |
|------------------------|------------|
| 包囲 | 完了 |
| 強襲 ^{[b],[d]} | 完了 |
| 寝返り ^{[b],[d]} | 完了 |
| 破壊 ^{[b],[d]} | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 修復 ^{[b],[c]} | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 反撃 ^{[b],[c]} | 完了 |
| 動員 ^[a] | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 外交 ^[a] | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 離散軍再建 | サイの目 ≤ 作戦値 |

Rise of the Roman Republicのシナリオ中

| | |
|----------------------|--------------------------|
| 元老院許可 ^[e] | 承認：自動継続 拒否：サイの目 ≤ 作戦値 |
|----------------------|--------------------------|

a = 最高司令官のみ

b = 都市が包囲下にあることが必要

c = 包囲されているリーダーのみ

d = 包囲しているリーダーのみ

e = ローマ軍リーダーのみ

f = 移動停止後：

軍移動または同盟軍移動任務は以下の場合に終了します：

- ・都市内に入る
- ・大河川を渡河する
- ・迎撃を受ける
- ・自発的に停止する

軍は即座に損耗チェック(6.4項)を行います。

(6.4) 移動損耗値表

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

Rise of the Roman Republicのシナリオ中：

| | |
|--------------------------------|-----------|
| ローマ軍が、ローマイタリア内のローマが支配する州を移動する； | 州の損耗値の半分 |
| サムニウム軍が、サムニウム族が支配する州を移動する | (端数はそのまま) |

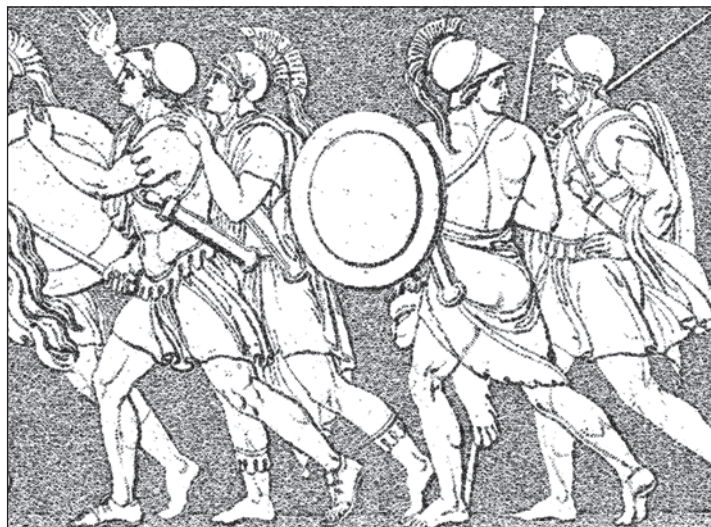
駐留損耗

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

a = 本国州内を移動する場合、損耗ポイントは半分(端数はそのまま)です

b = 州が荒廃している場合、損耗ポイントは2倍(*[a]*と累積します)です

c = 道路を通して渡河した場合、損耗ポイント加算はありません



損耗結果表

| 蓄積損耗ポイント | | 攻城戦 都市内 サイの目 | 攻城戦 都市外 サイの目 | 合計修正戦力 | | | | | | | | | |
|----------|-------|--------------------|--------------------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|---------|---------|---------|-------|
| | | | | 1-10 | 11-25 | 26-40 | 41-60 | 61-80 | 81-100 | 101-130 | 131-160 | 161-200 | 201以上 |
| | 1 | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | 2 | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| | 3 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 |
| | 4 | | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| | 5-6 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 |
| | 7-9 | | 3 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 10 |
| | 10-12 | 1 | 4 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 14 |
| | 13-16 | 2 | 5 | 0 | 1 | 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 8 | 10 | 18 |
| | 17-21 | 3 | 6 | 1* | 1 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 10 | 12 | 23 |
| | 22-27 | 4 | 7 | 1* | 2 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 12 | 15 | 30 |
| | 28-34 | 5 | 8 | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 17 | 22 | 40 |
| | 35-42 | 6 | 9 | 1 | 4 | 6 | 9 | 12 | 15 | 20 | 25 | 30 | 55 |
| | 43以上 | 7 | 10 | 2 | 5 | 8 | 13 | 18 | 24 | 32 | 44 | 56 | 70 |
| | A | 8 | | 3 | 7 | 10 | 16 | 23 | 31 | 42 | 57 | 71 | 90 |
| | B | | 11 | 4 | 9 | 14 | 23 | 33 | 43 | 58 | 77 | 99 | 125 |
| C | 9 | | 5 | 11 | 17 | 28 | 41 | 55 | 75 | 100 | 127 | 160 | |
| D | 10以上 | 12以上 | 7 | 15 | 21 | 35 | 50 | 70 | 95 | 125 | 156 | 195 | |

数字 = 損耗損失ポイント；損失の配分は6.47項参照
 * = 移動が1戦力の場合「0」の結果とみなします。
 A - D = 移動損耗用のこれらの列は、6.43項に従ってサイの目修正に用います。
 攻城戦損耗の修正後サイの目が0の場合0とみなします。

戦力数修正：
 歩兵および象 = 修正なし；騎兵 = 2倍にします。

移動損耗の列修正：
 1行下方修正...混乱状態のユニットが存在する場合
 1行下方修正...2ヘクス以上連続して山岳ヘクスに進入した場合
 1行下方修正...250を超える50戦力ごとに
 1行下方修正...蹂躪攻撃（6.6項）を行っていた場合
 2行下方修正...崩壊状態のユニットが存在する場合

駐留損耗に関する行修正
 1行下方修正...混乱状態のユニットが存在する場合
 1行下方修正...250を超える50戦力ごとに
 2行下方修正...崩壊状態のユニットが存在する場合

行の下方修正は最大4行まで

攻城戦損耗のサイの目修正
攻城戦の防御側のみに適用：
 ? 都市が港を有している場合、その港の面している海域における防御側プレイヤーの制海権レベルに応じて（制海権ルール使用時のみ）

攻城戦の攻撃側のみに適用：

- 1 平地ヘクスにいる
- 2 食糧徴発（9.53項）を行っている
- 3 陸路で補給（9.54項）を受けている場合
- +1 山岳ヘクスにいる

攻城戦の攻撃側・防御側双方に適用：

- +1 疲弊状態のユニットが存在する場合
- +3 崩壊状態のユニットが存在する場合

Rise of the Roman Republicのシナリオ中：

- +1 ローマ軍リーダーの統率力（RRR 5.56項）を2個軍団超えるごとに（1個軍団の場合は含まれません）

サイの目修正は全て累積します

(6.6) 蹂躪攻撃条件表

攻撃側：

- ・戦力比で9:1以上が必要
- ・防御側に騎兵が存在する場合、騎兵戦力数で上回っていることが必要
- ・渡河しながらの蹂躪攻撃は不可
- ・上陸したヘクスでの蹂躪攻撃は不可

防御側：

- ・都市内にいない
- ・山岳または沼沢地ヘクスにいない

上記条件がすべて満たされている場合、リーダーを含めた防御側のすべてのユニットが除去されます。

(6.7) 荒廃表

荒廃企图使用戦力数^[a]

荒廃値^[b]

| | |
|---------|------|
| <25 | 実行不可 |
| 25-50 | 1 |
| 51-100 | 2 |
| 101-200 | 3 |
| >200 | 4 |

a = 最低でも25戦力以上を有し、そのターン中継続して該当州にいた軍のみが試みることができます。

b = 対象州の都市外に最低25戦力以上を有する軍がいる場合、荒廃の試みを阻止することができます。

サイの目が荒廃値以下だった場合、対象州は荒廃します。

荒廃回復にはサイの目チェックを行います。対象州の都市外にいる両軍の全戦力合計から荒廃値を求め、それを引いた修正後のサイの目が州の損耗値より大きかった場合、州は荒廃から回復します。

道路存在表

レベルA

紀元前310年以降、常に存在する道路です。

レベルB

Rise of the Roman Republicでは、**Thunderbolt**シナリオでのみ存在する道路です。

レベルC

Rise of the Roman Republicのシナリオ時期には存在しない道路です。

(7.2) 海上輸送表 (制海権ルール使用時のみ)

修正後の
サイの目

結果

| | |
|-----|---|
| ≤0 | 未曾有の大惨事：全ての艦隊が嵐または敵の活動で沈没し、軍はすべて失われます (NS3) |
| 1-2 | 大嵐 (または大規模な敵の活動)：戦力の50%を失い、軍は離散します (NS2) |
| 3 | 戦力の25%を失い、軍は離散します (NS1) |
| 4 | 戦力の10%を失い、軍は離散します |
| 5 | 軍は目的地に上陸しますが、戦力の15%を失います* (NS1) |
| 6 | 軍は目的地に上陸しますが、戦力の10%を失います* |
| 7 | 軍は目的地に上陸しますが、戦力の5%を失います* |
| 8以上 | 全てのユニットが無事に上陸できます |

* = 最も生命力の低いリーダーの死傷チェックを行います。

NS1 = 輸送を行ったプレイヤーの、その海域における制海権レベルが1減少し、相手プレイヤーの制海権レベルが1増加します。

NS2 = 輸送を行ったプレイヤーの、その海域における制海権レベルが2減少し、相手プレイヤーの制海権レベルが2増加します。

NS3 = 輸送を行ったプレイヤーの、その海域における制海権レベルが2減少し、相手プレイヤーの制海権レベルが2増加します。加えて、輸送を行ったプレイヤーの、他の全海域における制海権レベルが1減少、相手プレイヤーの、他の全海域における制海権レベルが1増加します。

サイの目修正：

+/-? 進入または通過しようとする海域の最低制海権値

-1 沿岸ヘクスの移動20ヘクスごとに。20ヘクス未満は修正なしです

-1 外洋ヘクスの移動5ヘクスごとに。5ヘクス未満は修正なしです

サイの目修正は全て累積します。

損失は8.34項に従って振り分けて下さい。

(7.3) 海峡横断表 (制海権ルール使用時のみ)

修正後の
サイの目

結果

| | |
|-----|---|
| 0-3 | 横断は妨害され、海戦が発生します。移動を行ったプレイヤーは、制海権レベルに応じて戦力を失います。 制海権レベル0~+4: サイコロを振り、目が自軍の現在の制海権レベルより大きかった場合、目と制海権レベルの差の2倍の数の戦力を失います。 制海権レベル<0: 以下に示す記号と移動を行った軍の規模から損耗表を参照し、その結果から失う戦力数を決定します。 制海権レベル; -1:A, -2:B -3:C -4:D 軍に騎兵もしくは象が存在するのなら、損失の1/3(端数切り捨て)は騎兵および象に割り振らなければなりません。 ≥4 妨害を受けなかったため、軍は損失なく横断できます。 |
|-----|---|

サイの目修正:

+/-? プレイヤーの制海権レベルに応じて

(7.25) 海上輸送制限表

| 地形 | 乗船 | 下船 ^[a] |
|------------|------|-------------------|
| 主要港 | 無制限 | 無制限 |
| 地方港 | 50戦力 | 50戦力 |
| 小港湾 | 25戦力 | 25戦力 |
| 平地 | 不可 | 無制限 |
| 都市の存在する荒地 | 不可 | 5戦力 |
| 都市の存在しない荒地 | 不可 | 離散の場合のみ可 |
| その他の地形 | 不可 | 不可 ^[b] |

a = 離散により下船しなければならない場合は戦力の制限はありません。

b = これらのヘクスで離散状態となった軍の戦力と攻城兵器はすべて除去されます。軍に存在する全リーダーは死傷チェック(8.6項)が必要です。

(6.5) 迎撃表

| 迎撃形態 | 成功条件 | 制限事項およびサイの目修正 |
|---|----------------------|---|
| 移動迎撃： 迎撃距離； 都市外からは3ヘクスまで 都市内からは4ヘクスまで | サイの目 ≤ 作戦値 | +1: 迎撃箇所までの距離1ヘクスごとに (例外: 川岸支配、6.35項参照) +1: 道路を使用に関わらず、渡河して迎撃を行った場合 +2: 道路を使用せずに進入または通過する沼沢地1ヘクスごとに +2: 迎撃軍に疲弊状態のユニットがいる場合 +3: 道路を使用せずに進入または通過する山岳1ヘクスごとに |
| 0ヘクス迎撃： 迎撃軍が都市内にいる場合 迎撃軍が都市外にいる場合 | 自動的に成功 サイの目 ≤ 作戦値 | 敵が同じヘクスから離れようとしたときのみ実行可能 (サイの目修正なし) +2: 迎撃軍に疲弊状態のユニットがいる場合 |
| 待ち伏せ： (<i>Rise of the Roman Republic</i> のシナリオではローマ軍リーダーは待ち伏せを行うことができません: RRR 6.58項参照) | サイの目 ≤ 作戦値 | 敵が自分と同じか隣接するヘクスにいる 敵が都市内や山岳、沼沢地ヘクスにいる場合は不可 迎撃軍が都市外の、荒地、沼沢地もしくは山岳ヘクスにいる 迎撃の際に渡河する必要がない +1: 敵が隣接ヘクスにいる +2: 迎撃軍に疲弊状態のユニットがいる +3: 待ち伏せ成功の判定すべてで +/-?: A=1, B=2, C=3, D=4, E=5とした、リーダー間の戦闘力の差 |

サイの目修正は全て累積します

混乱または崩壊状態のユニットは迎撃を行えません

(9.3) 都市強襲表

強襲比(攻撃側:防御側)

| 1:2 | 1:1.5 | 1:1 | 1.5:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 |
|-----|-------|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

サイの目が上記数値以上だった場合、強襲は成功です。
強襲比が1:2未満の場合、強襲は自動的に失敗します。
強襲比が6:1より大きい場合は6:1の列を使用します。

サイの目修正

- 2: 強襲を受けた都市が港があり、防御側だけが都市または港に艦隊を保有している(上級海軍ルール使用時のみ)
- 2: 強襲側に疲弊状態のユニットがいる
- 4: 強襲側に混乱状態のユニットがいる(上記疲弊状態の修正とは累積しません)
- +/-?: 強襲を受けた都市に港がある場合、双方の制海権レベルに応じて(上級海軍ルール使用時のみ)
- +1: 攻城戦に参加している攻城兵器一つにつき
- +1: 強襲側のリーダーが、籠城側のどのリーダーよりも戦闘力が上回っているか、守備隊にリーダーがいない
- +2: 強襲を受けた都市が港があり、防御側だけが都市または港に艦隊を保有している(上級海軍ルール使用時のみ)

Rise of the Roman Republicのシナリオ中

- 1: リーダーの統率力(RRR 5.57項)を超える軍団1つにつき
 - +1: ローマ軍が、敵の支配する都市ローマを攻撃する時
- サイの目修正はすべて累積します。

強襲による損失の判定: サイコロを振って下記を参照

| | 強襲成功 | 強襲失敗 |
|-----|------------------------|------------------------|
| 攻撃側 | 目が奇数: 25% 目が偶数: 10% | [目の半分(端数切上げ)の10倍] % |
| 防御側 | [目の10倍] % | 目が奇数: 25% 目が偶数: 10% |

(9.4) 攻城戦破壊・修復表

| 破壊サイの目 | 結果 | 修復サイの目 |
|--------|----|--------|
| 5以下 | 0* | 3以下 |
| 6,7 | 1 | 4,5,6 |
| 8,9 | 2 | 7,8 |
| 10以上 | 3 | 9以上 |

* = 破壊が試みられた場合、リーダーのいない守備隊でも反撃を行うことができます。

サイの目修正:

- +/-?: 攻城戦遂行能力に応じて
- +1: 攻撃側の攻城兵器1つにつき(破壊のみ)

サイの目修正はすべて累積します。

(9.6) 寝返り表

| 固有防御力 | 作戦値 | | | | |
|-------|-----|----|----|----|----|
| | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | 7 | 6 | 5 | 5 | 3 |
| 2 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 |
| 3 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 |
| 4 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 |
| 5 | 不可 | 10 | 9 | 8 | 7 |
| 6 | 不可 | 不可 | 10 | 9 | 8 |
| 7 | 不可 | 不可 | 不可 | 10 | 9 |
| 8 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 10 |
| 9以上 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 |

都市の固有防御力には破壊の効果を除いた値を用います。
修整後のサイの目が数値より大きければ都市は寝返りにより陥落します。数値未満であれば寝返り失敗です。サイの目が数値と等しければ再度サイコロを振り、目が寝返りを試みたリーダーの作戦値より大きい場合、そのリーダーは暗殺されます。

サイの目修正

- +1: 寝返りを試みるプレイヤーが戦略ポイントを1つ使用すること(以下の例外にある制限事項参照)
- ?: 都市内にいる全てのリーダーが使用可能な戦略ポイントの合計。このポイントは消費されません。

サイの目修正は全て累積します。

Rise of the Roman Republicのシナリオ中

- ローマ軍は執政官、独裁官と騎兵長官だけが寝返りを試みることができます。
- ローマ軍プレイヤーは、戦略ポイントを必ず1つは消費しなければなりませんが、この1ポイントはサイの目修正には加えることができません。
- ローマが寝返りで占領されることはありません。

(9.27) 反撃効果表

を 囲軍リーダーの戦闘力(8.32項)

| サイの目 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0,1 | 4/0 | 3/0 | 2/0 | 2/1 | 2/1 | 2/2 | 1/1 | 1/1 | 0/0 | 0/1 |
| 2,3 | 3/0 | 2/0 | 2/1 | 2/1 | 2/2 | 1/1 | 1/1 | 0/0 | 0/1 | 0/1 |
| 4,5 | 2/0 | 2/1 | 2/1 | 2/2 | 1/1 | 2/2 | 0/0 | 0/1 | 0/1 | 1/2 |
| 6,7 | 2/1 | 2/1 | 2/2 | 1/1 | 1/1 | 2/2 | 0/1 | 0/1 | 1/2 | 1/3 |
| 8,9 | 2/1 | 2/1 | 1/1 | 1/1 | 0/0 | 2/2 | 0/1 | 1/2 | 1/3 | 0/3 |

斜線の左側: 反撃を行った軍の損失戦力数

斜線の右側: 包囲軍の損失戦力数

(9.72) 強制降伏表

サイの目>固有防御力: 都市は降伏し、防御軍は9.74項に従って退去します。略奪を受けることはありません。サイの目が固有防御力以下の時は強制降伏の試みは失敗です。

条件:

- 攻撃側に、都市の強襲防御力(9.32項)の10倍を超える歩兵戦力がいなければなりません。
- 攻城戦中の都市に試みることはできません。
- 都市の固有防御力には破壊の効果を除いた値を用います。

Rise of the Roman Republicのシナリオ中

- ローマを強制降伏の対象とすることはできません。



ローマ軍政治図表

(RRR 5.69) 元老院許可表

| 要求内容 | 許可条件 |
|-----------------------------|------------|
| 担当州からの移動 | サイの目 ≤ 作戦値 |
| ローマへの入城 ^[a] | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 執政官軍の編成 ^[b] | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 凱旋式の挙行 | サイの目 ≤ 作戦値 |
| 8個軍団を超える軍の指揮 ^[c] | サイの目 ≤ 作戦値 |

サイの目修正:

- ? : 独裁官がローマにとどまる場合、その行動力(RRR 5.26項)
- 1 : 使用する策略ポイント1つにつき

担当州から移動する場合のみ:

- 1 : リーダーが地方執政官である
- +1 : リーダーが前執政官である
- +2 : ローマ守備隊の首都軍団がローマを離れる
- +2 : その州で統帥権を延長した政務官である

以下の中で当てはまるものを1つ適用:

- 4 : ローマから5ヘクス以内に20戦力以上を有する敵軍がいる
- 2 : ローマから6~10ヘクスに20戦力以上を有する敵軍がいる
- +1 : ローマイタリア内に敵の戦闘ユニットがない
- +5 : イタリア、シチリアおよびガリア州内に敵の戦闘ユニットがない

ローマへの入城のみ:

- 4 : ローマから5ヘクス以内に20戦力以上を有する敵軍がいる
 - 2 : ローマから10ヘクス以内に20戦力以上を有する敵軍がいる
- サイの目修正はすべて累積します

備考:

- a = ローマ守備隊の首都軍団は自由にローマに入れます
- b = 選出セグメントのみ; RRR 5.21, 5.22項参照
- c = 独裁官のみ

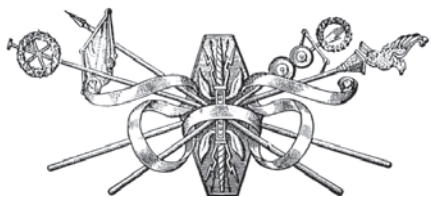
(RRR 5.69) 政務官の訴追

サイの目 > 作戦値の場合、その政務官は訴追されます

サイの目修正:

- 3 無許可移動の結果、攻城戦以外で凱旋勝利した
- 1 使用する策略ポイント1つにつき
- 1 無許可移動の結果、どんな種類であれローマ軍が勝利した
- +1 無許可移動の結果、何の戦闘も発生しなかった
- +3 無許可移動の結果、敵軍が大勝利でない勝利を収めた
- +6 無許可移動の結果、敵軍が大勝利を収めた

サイの目修正はすべて累積します



(RRR 10.13) 軍団要求表

現存軍団数または[各シナリオの制海権レベル変更用]

| 修正後 サイの目 | 増援 ^[a] | 0-6 | 7-11 | 12-16 | 17-20 | [Eagle] 21+ |
|-------------|-------------------|-----|------|-------|-------|----------------|
| 0以下 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 |
| 1 | 1 [4] | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 |
| 2 | 1 [4] | 1 | 不可 | 不可 | 不可 | 不可 |
| 3 | 1 [4] | 1 | 1 | 不可 | 不可 | 不可 |
| 4 | 2 [8] | 1 | 1 | 1 | 不可 | 不可 |
| 5[S] | 2 [8] | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | 2 [8] | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 2 [8] | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 8[E] | 3 [12] | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 9[b] | 4 [16] | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 10[b] | 5 [20] | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 11以上 | 5 [20] | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 |

不可: 財政難のため、現有戦力での対処を求められています
 数値: 新たに編成できる、新兵のローマ市民と同盟市民部隊から成る完全戦力の軍団数。Samnite WarsとAlexanderシナリオでは、ローマ市民部隊のみの構成です

[数値]: 増援として受け取れる戦力数です

[a]: この列は増援戦力数の決定に用います。RRR 10.14項参照

[b]: 新軍団の編成に加えて、ローマ軍プレイヤーは今回編成した軍団の1つに補助兵団を1つ加えることができます。RRR 10.15項参照

[S]: Samnite WarsとAlexanderシナリオにおいて、修正後のサイの目が5より大きい時は5として扱います

[E]: Eagleシナリオにおいては、修正後のサイの目が8より大きい時は8として扱います

サイの目修正:

- +1: 独裁官による要求
- +1: 実際にローマ市内にいる独裁官、またはローマ執政官による要求
- +1: 使用する策略ポイント1つにつき (最高司令官のみ可)
- +2: その年に敵が収めた大勝利1つにつき
- +2: *40戦力以上を有する敵がローマから陸路で5ヘクス以内にいる、またはローマから陸路で5ヘクス以内の都市を敵が占領している
- +/-?: そのターン中に有効な神託イベントの結果に応じて
- +2: 現存する軍団への増援要求
- 1: 地方執政官による要求
- 1: その年にローマが収めた大勝利1つにつき
- 1: 敵に支配されているローマイタリアの州1つにつき; 最大でも-3までです
- 1: 20戦力以上を有する敵がローマから陸路で20ヘクス以内にはいない
- 3: イタリア内にいる敵の総戦力数が20戦力未満
- 4: ローマが敵に占領されている; この場合は上記「*」の修正は適用されません

ローマ軍政治図表

ローマ政務官詳細早見表

| 官職名 | 選出方法 | 統帥権 | 配置場所および ともに配置する軍 | 元老院許可を 必要とする任務 | 備考 |
|------------|---------------------|--------|--|--|---|
| ローマ 執政官 | 選挙 | 1個執政官軍 | ・ローマ ・配属された執政官軍 | ・ローマイタリアを離れる ・ターン開始時にいる州を離れる （ローマイタリアへ戻る場合を除く） ・解散した執政官軍の補充 | ・可能なら前任のローマ執政官に配属されていた執政官軍を配属しなければなりません ・担当する州はありません |
| 地方 執政官 | 選挙 | 1個執政官軍 | ・担当する州 ・配属された執政官軍 | ・担当州を離れる ・ターン開始時にいる州を離れる （担当州へ向かう場合を除く） ・解散した執政官軍の補充 | ・可能なら前任の地方執政官に配属されていた執政官軍を配属しなければなりません ・担当州は配置された州かローマイタリア外の州でなければなりません |
| 前執政官 | 選挙 もしくは 統帥権延長 | 1個執政官軍 | ・配属された執政官軍 | ・担当州を離れる ・ターン開始時にいる州を離れる （担当州へ向かう場合を除く） | ・選挙で選ばれた場合、担当州は配置された州です ・統帥権延長の場合、担当州は配置された州か、前のターンの担当州、もしくはローマイタリア外の新たな州のいずれかです |
| 法務官 | 選挙 もしくは 統帥権延長 | 1個軍団 | ・配属された軍団 | ・担当州を離れる ・ターン開始時にいる州を離れる （担当州へ向かう場合を除く） | ・使用できるLAMは1個のみです |
| 独裁官 | 選挙 | 2個執政官軍 | ・ローマ、もしくは軍が配属されていなければ、いずれかの軍とともに配置 ・配属された執政官軍 | | ・非常事態のみの選出です ・ローマにとどまる場合、統帥権を持たないので、騎兵長官を選出します ・軍の配属は必須ではありません |
| 騎兵長官 | 選挙 | 2個執政官軍 | ・ローマ、もしくは軍が配属されていなければ、いずれかの軍とともに配置 ・配属された執政官軍 | | ・非常事態のみの選出です ・独裁官がローマにとどまる場合のみ選出します ・軍の配属は必須ではありません |
| 首都 法務官 | 選挙 | 首都軍団 | ・ローマ | ・ローマを離れる | ・非常事態にのみローマを離れることができます |

統帥権延長の条件

| 元の官職 | 延長可能な条件 | 元の官職 | 延長可能な条件 |
|------|--|-------|----------|
| 執政官 | ・執政官時の軍を率いる前執政官として。籠城中（RRR 5.34項）は強制延長 ・上記以外でも、いずれかの場所にいる軍を率いる前執政官として ・いずれかの軍団を率いる法務官として | 独裁官 | 延長はできません |
| 法務官 | ・前ターンに配属されていた軍団をそのまま率いる法務官として | 騎兵長官 | |
| | | 前執政官 | |
| | | 首都法務官 | |