

## (10.16) 耐久力損害とTQ表(Cohesion Hits and TQ Chart)

自動損害		結果
原因		
1. 移動と方向変更によるもの		移動コスト表(8.61)参照
2. 移動済(Moved)ユニットの再移動		1Hit
3. 移動済のファランクス(PH)ユニットがMA5で再移動		2Hit
4. 散兵(SK)以外の徒歩ユニットと戦車(CH)の退却		1Hit
5. 背面(Rear)か(散兵(SK)以外のユニットが)側面(Frank)から接近されて退却		1Hit
6. 味方の散兵(SK)以外のユニットに通過された(6.94項を除く)		1Hit
7. 象部隊(EL)の側面(Frank)か背面(Rear)の隣接ヘクスに移動した騎兵ユニット		2Hit
8. 正面(Front)から暴走(Rampage)する象部隊(EL)の目標となったユニット		1Hit
9. 側面(Frank)/背面(Rear)から暴走(Rampage)する象部隊(EL)の目標となったユニット		2Hit
10. 投射兵器射撃(Missile Fire)の命中		1Hit
11. 象部隊(EL)と戦車(CH)に対する投射兵器射撃(Missile Fire)の命中		2Hit
12. 味方の敗走状態(Routed)ユニットに通過されたユニット; 10.24項参照		1Hit 加えてTQ判定を実施
13. ダブルサイズユニットが旋回(Pivot)を実施(マケドニア軍ファランクス(Macedonian PH)を除く)		ヘクス進入コスト +1Hit
14. 縦隊(Column)状態のユニットが打撃戦闘(Shock)を受ける		1Hit
TQ判定が必要となる状況	判定タイプ	失敗時の影響
1. ファランクス(PH)がターン最初の移動で強化移動力を使用	A	1Hit
2. ダブルサイズユニットが敵ZOC内で旋回(Pivot)を実施(マケドニア軍ファランクス(Macedonian PH)を除く)	A	Hit = ロール結果-TQ(加えて自動損害13.の1Hit)
3. 打撃戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)*	A	Hit = ロール結果-TQ
4. 損害がTQ-1の場合に実施される崩壊判定(Trope: Collapse)	A B,C	ユニットは敗走(Rout) 1Hit を除去
5. 戦車(CH)の打撃戦闘(Shock)の目標となったユニットの回避判定(Avoidance Check)	A B,C	通常通り戦闘を実施 1Hit を受けて戦闘回避成功
6. 味方の敗走状態(Routed)ユニットに通過されたユニット	A	Hit = ロール結果-TQ (加えて自動損害12.の1Hit)
7. 再編成(Rally)を試みるユニット	D	10.27項参照
8. 退却(Withdraw)の実施後	A	1Hit
9. 移動してきた象部隊(EL)に隣接された騎兵ユニットが退却できない場合	A	Hit = ロール結果-TQ(最低1Hit)
10. 散兵(SK)以外のユニットと移動終了時にスタックされたユニット(6.92項参照)	A	Hit = ロール結果-TQ(最低1Hit)
11. 対応方向変更(Reacion Facing)	A**	ユニットは敗走(Rout)
12. 騎兵追撃(Cavalry Pursuit)	A¥	騎兵ユニットは追撃を開始(10.33項参照)
13. ファランクス(PH)が位置的優勢の関係にない敵ユニットからの打撃戦闘(Shock)でTQ以上の損害を受けた(9.65項参照)	A@ B,C@	ユニットは敗走(Rout) 損害をTQ-1 に置き替える
<b>備考:</b>		
* 項目の例外	** = 接近してきたユニットと対象ユニット双方の移動力差をロールの修正に用いる	
・ファランクス(PH)と重装歩兵(HI)が(LPを除く)軽装歩兵(LI)から正面(Front)から攻撃を受けた場合は判定不要	¥ = ロール +2	
・敗走中(Routed)ユニットを攻撃する場合は判定不要	@ = ロール +「その時点の損害-TQ」,相手がPHなら+3	
・散兵(SK)の攻撃を受けた非散兵ユニットは判定不要	<b>TQ判定タイプ:</b>	
・4ヘクス以上移動して攻撃をおこなう戦車(CH)は判定不要	A: ロール結果 > TQ	
・象部隊(EL)、戦車(CH)、二重ファランクス(DD PH)の攻撃を受けたユニットは判定ロールに+1	B: ロール結果 = TQ	
・防御側の二重ファランクス(DD PH)は判定ロールに-1(9.62項参照)	C: ロール結果 < TQ	
	D: ロール結果 =< 指揮官のイニシアチブ値 +1	

**(8.63) 槍激突表(Initial Clash of Spear Chart)**

防御側クラス			防御方向	攻撃側兵科(Attacker Type)												
				VetCo RecCo ConCo			PH	LG	HI	MI	BI	LI**	SK	HC*	LN	LC
Alex.	SPQR	J.Caesar														
ファランクス	ファランクス		正面	7	5	6	5	5	4	1	5	4	3	6	8	
Pharanx	Pharanx	NA	側面	12	12	11	10	10	9	6	10	9	8	13	13	
PH	PH		背面	13	13	12	12	12	10	7	11	11	9	13	13	
NA	軍団歩兵	ベテラン大隊	正面	7	7	6	7	6	5	2	7	4	4	7	7	
	Legion Inf	Vet Co	側面	12	9	11	9	8	9	5	9	8	7	13	11	
	LG		背面	13	11	12	11	10	11	7	10	10	9	13	13	
重装歩兵	重装歩兵	新兵大隊	正面	8	6	7	6	7	5	2	6	5	4	7	9	
Hvy Inf	Hvy Inf	Rec Co	側面	11	11	10	10	9	8	5	9	8	7	13	13	
HI	HI		背面	13	12	12	12	11	10	7	11	11	9	13	13	
中装歩兵	中装歩兵	徴募大隊	正面	9	8	8	7	8	6	3	7	6	5	9	10	
Med Inf	Med Inf	Con Co	側面	11	11	10	10	10	9	5	8	7	6	13	13	
MI	MI		背面	12	12	12	12	13	11	7	10	9	7	13	13	
NA	NA	蛮族歩兵	正面	9	6	7	6	7	7	1	5	4	3	6	10	
		Barb Inf	側面	11	12	11	10	10	9	6	10	9	8	13	13	
		BI	背面	12	13	12	12	13	10	7	11	11	9	13	13	
軽装歩兵	軽装歩兵	軽装歩兵	正面	10	8	9	8	10	7	5	8	7	6	11	11	
Light Inf	Light Inf	Light Inf	側面	10	9	9	8	10	7	5	8	7	6	13	12	
LI**	LI**	LI**	背面	12	12	11	10	12	9	6	10	8	6	13	13	
散兵	散兵	散兵	正面	13	11	12	11	12	10	7	11	10	9	13	13	
Skirmisher	Skirmisher	Skirmisher	側面	13	12	12	11	13	10	7	11	10	9	13	13	
SK	SK	SK	背面	13	12	12	11	13	10	7	11	11	9	13	13	
重装騎兵	重装騎兵	蛮族騎兵	正面	9	7	8	7	7	6	3	7	6	5	11	11	
Hvy Cav	ローマ騎兵	ローマ騎兵	側面	10	9	9	8	9	7	4	8	7	6	13	12	
HC	HC & RC	BC & RC	背面	11	11	10	9	11	8	5	9	8	7	13	13	
槍騎兵	槍騎兵	槍騎兵	正面	11	9	10	9	9	8	5	9	8	7	11	13	
Lancer	Lancer	Lancer	側面	11	10	10	9	10	8	5	9	8	7	13	13	
LN	LN	LN	背面	12	11	11	10	11	9	6	10	9	8	13	13	
軽装騎兵	軽装騎兵	軽装騎兵	正面	11	10	10	9	10	8	5	9	8	7	13	13	
Light Cav	Light Cav	Light Cav	側面	11	11	10	10	11	8	5	9	8	7	13	13	
LC	LC	LC	背面	12	12	11	11	12	9	6	10	9	8	13	13	
象部隊	象部隊	象部隊	正面	4	3	3	3	1	1	1	NA	NA	NA	7	8	
Elephant	Elephant	Elephant	側面	9	8	8	7	5	6	3	7	6	5	7	11	
EL	EL	EL	背面	12	11	11	11	7	9	6	10	10	8	7	13	
戦車	戦車	戦車	正面	5	6	4	3	3	2	1	3	2	1	8	7	
Chariot	Chariot	Chariot	側面	13	13	12	11	11	10	7	3	9	9	13	13	
CH	CH	CH	背面	13	13	12	13	13	10	7	3	9	9	13	13	
NA	NA	混成騎兵	正面	9	7	8	7	8	6	3	7	6	5	11	11	
		Antesig Cav	側面	10	8	9	8	9	7	4	8	7	6	13	12	
		w/Cav	背面	11	11	10	9	10	8	5	9	8	7	13	13	

注記: \* = HC,RC,BC を含む NA = 騎兵部隊は象部隊を正面から攻撃することはできない  
 \*\* = LI と LP # = 打撃戦闘結果表(Shock Combat Results Table)の該当するコラムを使用する

**(10.39) 再編成表(Rally Table)**

Die Roll	対象ユニットのTQ			# = 再編成ユニットに数値の損害マーカーを配置する
	3	4-5	6-9	
0,1	1	1	1	R = 再編成は失敗し、ユニットは敗走を続ける。ユニットは直ちに2ヘクスの敗走移動を実施する
2,3	2	2	2	手順: 再編成に成功したら、プレイヤーはダイスをロールし再編成表の該当ユニットのTQ値のコラムを参照する。結果の数値が再編成されたユニットに置かれる損害値となる
4,5	2	2	2	
6,7	R	3	3	
8,9	R	4	4	再編成された投射兵器能力を持つ徒歩ユニットは、自動的に「弾切れ」(Missile No)となる

### (8.62) 打撃戦闘優越表(Shock Superiority Chart)

防御側兵科(Defender Type)			攻撃側兵科(Attacker Type)															
Alexander	SPQR	J.Caesar	PH+	LG+	HI+	MI+	BI+	LP	LI	SK*	HC+	RC+	BC+	LN+	LC	EL+	CH+	
Phar anx	Phar anx	Phar anx	-	-	-	-	DS	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	-	
NA	Legion Inf	VetCo	-	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS##	DS*	DS*		DS*	-	-	
Hvy Inf	Hvy Inf	RecCo	-	AS	-	-	-	-	-	DS	DS##	DS*	DS*	hDS	DS*	-	-	
Med Inf	Med Inf	ConCo	AS	AS	-	-	-	-	-	DS	-	DS*	-	-	DS*	-	-	
NA	NA	Barb Inf	AS	AS	-	-	-	DS	DS	DS	-	-	-	-	DS	-	-	
Peltast	Peltast	NA	AS	AS	AS	-	AS	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS*	-	-	
Lt Inf	Lt Inf	Lt Inf	AS	AS	AS	-	AS	-	-	-	-	-	-	-	DS*	-	-	
Skirmisher	Skirmisher	Skirmisher	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	-	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	
Hvy Cav	Hvy Cav	NA	-	-	-	-	-	-	-	DS	-	DS	-	-	-	AS	AS	
NA	Rom Cav	Rom Cav	-	-	-	-	-	-	-	DS	-	-	AS	-	-	AS	AS	
NA	NA	Barb Cav	-	-	-	-	-	-	-	DS	-	DS	-	-	-	AS	AS	
Lancer	Lancer	Lancer	-	-	-	-	-	-	-	DS	AS	-	-	-	-	AS	AS	
Lt Cav	Lt Cav	Lt Cav	-	-	-	-	-	-	-	-	AS	AS	AS	AS	-	AS	AS	
Elephant	Elephant	Elephant	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	**	-	
Chariot	Chariot	NA	-	-	-	-	-	-	-	AS	-	-	-	-	-	AS	-	
NA	NA	Ant+Cav	-	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	AS	DS	

備考: 散兵(SK)以外のユニットが打撃戦闘(Shock)で縦列隊形(Column)のユニットを攻撃した場合、自動的に攻撃優勢(AS)を得る

#### 攻撃側のコラムから下にたどり、両者がどのような優勢を得ることができるか確認すること

+ = 移動後であれば攻撃が強制される(Must Attack)

\*\* = インド象の部隊がアフリカ象の部隊を攻撃している場合のみ攻撃優勢(AS)となる; その他の場合は影響なし

# = 装甲騎兵(Cataphracted HC)が軍団歩兵(LG)か各種大隊(Vet, Rec, Cohort)を攻撃する場合は防御優勢(DS)を得られない

DS\* = 投射兵器能力(Missile Capability)を持つユニットが「残弾なし(No Missile)」の場合は防御優勢(DS)を得られない

hDS = 防御側が重装歩兵(HI)の場合のみ防御優勢(DS)を得られる。徴募大隊兵(ConCo)は不可

AS = 攻撃側優勢(Attacker Superiority): 防御側は打撃戦闘結果表(Shock CRT)の結果の2倍の損害を受ける

DS = 防御側優勢(Defender Superiority): 攻撃側は打撃戦闘結果表(Shock CRT)の結果の3倍の損害を受ける

- = 優勢なし: 双方とも結果通りの損害を受ける

注意: SK\* である散兵のみ打撃戦闘で攻撃をおこなうことができる。SK は不可

兵科に関わりなく、敵ユニットの側面(Frank)か背面(Rear)から攻撃をおこなうユニットは、自動的に攻撃優勢(AS)を得る

例外: 騎兵による象部隊(EL)への攻撃と、散兵(SK)の側面への攻撃

### (8.61) 投射兵器射程&射撃結果表(The Missile Range and Result Chart)

兵器種類(Missile Type)	射程ヘクス[a]						
	1	2	3	4	5	6	7
[A] 弓歩兵 Foot Archer	5	3	3	1	-	-	-
[A] インド軽装弓歩兵[b] Indian LI Archers	9	6	5	2	0	-	-
[S] 投石散兵 Slinger SK	3	2	-	-	-	-	-
[J] 投槍歩兵 Foot Javelin	5	-	-	-	-	-	-
[A] 象部隊スクリーン弓兵[c] EL Screen Archer	3	-	-	-	-	-	-
[A] 弓騎兵[d] Mounted Archer	5	3	1	-	-	-	-
[J] 投槍騎兵/象部隊 Mounted/EL Javelin	3	-	-	-	-	-	-
[B] オキシベル Bolt Oxybeles	7	5	5	3	2	1	0

#### ルール修正(#2,#3以外のすべての効果は累積)

1. 防御側が林(Woods)ヘクスに存在する場合 +1
2. 防御側が重装歩兵(HI)かファランクス(PH)の場合 +1  
インド弓兵(Indian Archer)には適用しない
3. 防御側の重装歩兵(HI)かファランクス(PH)の正面隣接ヘクスから、弓兵(Archer)か投石兵(Slinger)が射撃する場合 +3  
投槍(Javelin)と砲兵には適用しない
4. 投槍歩兵(Foot Javelin)以外の部隊が、移動を含む命令中に射撃をおこなう場合(弓騎兵の退却時の射撃を含む) +1
5. 防御側が突撃隊形(Charge Formation) -1
6. 防御側が散兵(SK) +2
7. 装甲騎兵(CAT HC)に弓兵(Archer)が射撃 +2
8. 装甲騎兵(CAT HC)に投石兵(Slinger)か投槍(Javelin)が射撃 +1

#### ルール結果と残弾

- ▲ 弓兵(Archer) (インド弓兵を除く)と投石兵(Slinger)、象部隊スクリーン弓兵(EL Screen Archer)の修正前のルール結果が'9'ならば「残弾少」(Missile Low)となる
- ▲ ペルトスト(LP)を含む投槍兵(Javelinist)とインド弓兵(Indian Archer)の修正前のルール結果が'7-9'ならば「残弾少」(Missile Low)となる
- ▲ 砲兵ユニット(Oxybel)は弾切れとならない
- ▲ インド軽装騎兵(Indian LC)は最初の射撃で自動的に「弾切れ」(Missile No)となる

# = ロール結果が該当する射程と武器の欄の値であれば、目標ヘクスの一番上のユニットは1点の損害を受ける(目標が象部隊(EL)か戦車(CH)の場合は2点)。ロールの値が'0'で目標ヘクスに指揮官が存在している場合は、(8.19)項の指揮官負傷(Leader Casualty)の判定を実施する

#### 備考:

- a. 目標ユニットより高い位置から射撃する場合、射程は1ヘクス伸びる。この延長射程ヘクスでは'0'でのみ命中する
- b. 「滑り」(Slippage)のルールを忘れずに適用すること
- c. 対応射撃(Reaction Fire)にのみ使用できる
- d. 弓騎兵は退却中に射撃できる唯一の部隊である。この場合、射程は2ヘクスで移動中による+1のルール修正を受ける。6.75項と8.11-8.12項を参照のこと

## (8.64) 打撃戦闘結果表(Shock Combat Results Table)

Die Rolles	CRT Columns												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)

#(#) = 攻撃側損害(防御側損害)

### 結果修正(Results Adjustments)

- 攻撃側優勢(Attcker Superior)の場合、防御側の損害は2倍
- 防御側優勢(Defender Superior)の場合、攻撃側の損害は3倍
- 防御側の二重ファランクス(DD PH)が側面か背面から攻撃を受けている場合、損害は3倍
- 攻撃側か防御側のいずれかが散兵(SK)の場合、相手ユニットの損害は1/2(切り捨て)

### コラム修正(Column Adjustments)

**部隊規模比(Size Ratio Defference):** 双方の比率により使用コラムを修正する(8.36項も参照)

象部隊(EL)と戦車(CH)には、それらが互いに対戦する場合を除いて部隊規模比を使用しない

### 部隊修正(Units Adjustments):

2L = 重装歩兵(HI)以外の非ファランクス部隊が移動して正面からファランクス(PH)を攻撃(9.61項参照)

1L = 重装歩兵(HI)が移動して正面からファランクス(PH)を攻撃(9.61項参照)

2L = 防御側が装甲騎兵(CAT HC)(例外:9.7項)

2L = 攻撃側が装甲騎兵(CAT HC)(例外:9.7項)

**地形修正(Terrain Adjustments):** 攻撃側の位置については防御側が最も有利な地点を選択する

すべての地形修正は累積する

1L = すべての防御側が大河(Major River)、河川(Minor River)、湿地(Mash)に存在

1L = すべての防御側が林(Woods)に存在

1L = いくつかの防御側が攻撃側より高い高度に存在しているか、いくつかの攻撃側が溪流(Steep-Banked Stream)越しに攻撃

2L = すべての防御側が攻撃側より高い高度に存在しているか、すべての攻撃側が溪流(Steep-Banked Stream)越しに攻撃

1R = すべての防御側が(河(-River)や湿地(Mash)ではない) 攻撃側より低い高度に存在

### ロール修正(Die Roll Modifiers)

### 指揮官修正(Leader Adjustments):

1. 攻撃側ユニットとスタックしている指揮官のカリスマ値(Charisma)をダイスに足す
2. 防御側ユニットとスタックしている指揮官のカリスマ値(Charisma)をダイスから引く
3. 攻撃側とスタックしていた指揮官が戦死している場合、カリスマ値(Charisma)をダイスから引く
4. 防御側とスタックしていた指揮官が戦死している場合、カリスマ値(Charisma)をダイスに足す

## (6.29) 移動コスト表(MOVEMENT COST CHART)

地形の種類(Terrain Type)		侵入 通過時の 消費MP	侵入/通過時の耐久力損害(CH)				
			歩兵[a] Infantry	散兵 SK	指揮官と 騎兵[b] Leader&Cav.	象部隊 Elephant	戦車 Cariot
へクスの地形	平地(Clear)	1	0	0	0	0	0
	林(Woods)	2	1	0	1	1	P
	岩場(Rocky)	1	1	0	2	1	P
	湿地(Marsh)	2	1	1	1	P	P
	大河(Major River) [c]	1[c]	1	1	1	0	P
	浅瀬(Rocky River Bed)	2	1	1	2	P	P
	逆茂木(Abatis)	2	1	1	1	P	P
へクスサイドの地形	河川(Minor River)	+1	1	1	1	0	P
	小川(Stream)	0	1	0	0	0	1
	溪流(Steep-Banked Stream)	+1	2	1	2	1	P
	段丘(Steep Bank)	+1	1	0	1	0	P
	市壁(City Walls)	P	通過不可(ペリウム(Pelium)シナリオ参照)				
	高度レベル1上昇	+1	1	1	1	0	1
	高度レベル1下降	+1	1[d]	0	0	0	1
	高度レベル2上昇(急斜面(Steep Slope))	+2	2	2	P	P	P
	高度レベル2下降(急斜面(Steep Slope))	+1	2	1	P	P	P
	高度レベル3上昇/下降(崖(Sheer Slope))	+2	P	3	P	P	P
方向変更[f](頂点毎に)	1	0	0	0	0	2[e]	
障害地形(Rough)へクスでの方向変更(頂点毎に) 6.28項参照	0	1	1	1	1	1	

### 特殊なMP消費(SPECIAL MP COST):

反転機動(Reverse Face Maneuver).....3MP  
 二重(DD)ファランクス隊形を組む.....+1 MP  
 方陣(Square)を組む.....全 MP  
 突撃隊形(Charge Formation)を組む.....4 MP  
 突撃隊形(Charge Formation)を解消する...2 MP

### 備考(Notes):

a = 縦隊(Colimn)を組んでいるPH, HI, MI, LI は、各へクス侵入時に受ける耐久力損害(CH)からそれぞれ-1する  
 b = 指揮官(Leader)は騎兵の欄を使用するが、耐久力損害(CH)は受けない  
 c = 全ての大河(Major River)へクスは高度レベル1とみなす  
 d = LP と(カルダス(CA)を除く) LI は上記損害を受けない  
 e = 戦車(CH)が移動せずに方向変更を行う場合は損害を受けない  
 f = 象部隊(EL)、戦車(CH)、装甲騎兵(Cataphracted Cavalry)と突撃隊形(Charge Formation)を組んでいるユニットは、頂点毎に 2MP を消費する  
 P = 侵入/通過不可

## (9.14) 象部隊暴走表(Elephant Rampage Table)

Die Roll	結果
0	最も近い味方ユニットの方へ3へクス移動する
1-6	盤上に記載されたロール結果と同じ数値の方位に3へクス移動する
7-9	象部隊を除去する



### (8.67) 指揮官負傷表(Leader Casualty Chart)

指揮官の死傷は以下の三つの場合に発生する:

1. 個人戦闘(Personal Combat) 8.4 項
2. 投射兵器(Missile) 8.19 項
3. 打撃戦闘(Shock Combat) 8.34[3]項

打撃戦闘で双方に指揮官が存在する場合に発生する個人戦闘による負傷チェックでは、両プレイヤーがダイスをロールし、各指揮官の個人戦闘値(PC Rating)に加えたものを比較する。この合計値が大きな側が個人戦闘に勝利する。敗北した指揮官は、この合計値の差を以下の表のコラムに当てはめて、どのような傷を負ったかを判定する。

指揮官負傷 ロール	個人戦闘 ロール差	結果
0-6	1-2	該当指揮官は直ちに終了状態(Finished)となる。打撃戦闘(Shock Combat)中であれば、その戦闘は通常通り解決される。ただしこの指揮官の能力を今ターン中は使用できない
7	3-4	該当指揮官は負傷状態(Wounded)となる。直ちに終了状態となり、ゲーム終了まで戦列命令能力を除くすべての能力値が-1される(エリート能力は影響を受けない)。既に負傷していた指揮官が再び負傷した場合、その指揮官は死亡する。
8	5	上記の負傷状態と同様だが、能力値の減少は-2となる。
9	6+	ケルベロスの呼び声に従い、彼はハデスのもとへと船出する。今や我らの英雄は打ち倒された!

### (3.0) プレイの手順(Abbreviated Sequence of Play)

#### A. 指揮官活性化フェイズ(Leader Activation Phase)

#### B. 命令フェイズ(Order Phase)

1. 移動/射撃セグメント(Movement/Missile Segment)
2. 打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)
  - a. 戦闘の決定(Shock Designation)
  - b. 突撃(The Charge): 戦闘前TQ判定の実施
  - c. 指揮官戦闘の解決(Resolution of Leader Combat)
  - d. 槍の激突(Clash of Spears): 優越(Superiority)と打撃表(Shock Column)で判定
  - e. 打撃戦闘解決(Resolve Shock)
  - f. 突破判定(Check for possible Breakthrough)
  - g. 壊走・敗走判定(Check for possible Collapse and Rout)
  - h. 騎兵追撃判定(Cavalry Pursuit Check): 選択ルール

#### C. モーメンタムフェイズ(Momentum Phase): B.を繰り返すかA.へ

#### D. 敗走・回復フェイズ(Rout and Recovery Phase)

1. 再編成済(Rallied)マーカーの除去
2. 敗走移動(Rout Movement)
3. 再装填(Reload)
4. 移動済(Moved)ユニットと終了状態(Finished)指揮官を表に戻す。

#### E. 退却フェイズ(Withdrawal Phase)

### (5.22) 個別命令と戦列命令(Summary of Order and Line Command)

個別命令(Individual Order)は以下のように用いることができる;

1. 1個のユニットを**移動(Move)**させる。投射兵器装備ユニットはこの移動の間に射撃を行うことができる(8.1);もしくは、
2. 投射兵器装備ユニットに**個別射撃(Individual Missile Fire)**を行わせる;もしくは、
3. (10.14)より2点の損害を**除去(Remove)**する;もしくは、
4. (10.27)より敗走中ユニットの**再編成(Rally)**を試みる。
5. **分遣命令(Contingent Command)**の実行(マケドニア軍のみ;選択ルール。各マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)につき1-3点の必要な命令ポイントを消費する。(5.6)項参照)。
6. (6.81)より**計画退却(Pre-Arranged Withdrawal)**を実行する。

各**戦列命令(Line Command)**は、1つの戦列(Line)に所属する全てのユニットに対して以下のように用いることができる。

1. その戦列の幾つかもしくは全てのユニットを**移動(Move)**させる。移動したユニットのうち射撃能力を持つものは、それを**用いる**ことができる;もしくは、
2. その戦列の幾つかもしくは全てのユニットに移動を行わずに**投射兵器射撃(Missile Fire)**を実行させる。  
注意: 指揮官は戦列命令においては前述の(個別命令における)3.~5.の様な命令を下すことはできない。
3. **計画退却(Pre-Arranged Withdraw)**; (6.81)項参照。

### (5.33) ダイスロールの大失敗(The Dieroll of Doom):

モーメンタムのダイスの結果が「9」だった場合、直ちに以下のロールを行うこと。

1. 二回目のロールの結果が9だった場合、その指揮官は面目を失う(臆病風に吹かれる)。彼の指揮範囲の半分以内(端数切上げ)に居る全ての味方ユニットは、敵のZOC内に居る場合でも、2ヘクス退却しなければならない。退却を求められるユニットは、(6.72)項の順番に従うこと。該当指揮官も同様に退却を行い、終了状態となる。
2. 二回目のロールの結果が0か1だった場合、**再活性化(Re-Activation)**が発生する。プレイは直ちに相手プレイヤーの任意の指揮官の手番に移行するが、この指揮官は既に終了状態にあるものでも良い。しかしながら、再活性化した指揮官は自身のためにモーメンタムを使用することはできない。
3. 二回目のロールの結果が2-8だった場合、モーメンタムを試みたプレイヤーは終了状態となる。フェイズAの順番に戻る。