

◆ DELUXE FOURTH EDITION ◆

The Great Battles of
ALEXANDER

THE MACEDONIAN ART OF WAR
338-326 B.C.

GAME DESIGN
MARK HERMAN, RICHARD BERG

目次(Table of Contents)

1.0 導入(Introduction)	2
2.0 ゲームの内容(Game Components)	2
3.0 プレイの手順(The Sequence of Play)	7
4.0 指揮官(Leaders)	8
5.0 指揮官の活性化と命令(Leader Activation/Orders)	11
6.0 移動(Movement)	16
7.0 戦闘移動(Combat Movement)	23
8.0 戦闘(Combat)	24
9.0 特殊なユニット(Special Units)	32
10.0 戦闘の影響(The Effects of Combat)	40

GMT GAMES

本日本語ルールは2004/09/28版のLiving Rulesを元に作成しました。英語の原文が必要な場合は下記URLより入手してください。
http://www.gmtgames.com/living_rules/Dalex.pdf

(1.0) 導入(INTRODUCTION)

"The Great Battles of Alexander the Great"は、GMT社の"Great Battles of History"シリーズの最初のゲームである。ここではマケドニア国王のフィリッポス二世(Philip II)によって創られたマケドニア軍の戦争技術の発展を描いている。これはペルシア帝国の征服後にアレクサンダー大王(Alexander the Great)と呼ばれることになる彼の息子、アレクサンダー三世(Alexander III)の時代に頂点に達した。

この特別な"Deluxe edition"は、アレクサンダーと彼の軍隊が西洋世界を征服した過程とその前の、ほとんど全ての会戦をカバーしている。これらの会戦は、数世紀にわたって用いられてきたギリシアのホプライト(Hoplite)システムや、ペルシア帝国の軽装備の軍隊をしばしば打ち破った、マケドニア軍の諸兵科連合システムーファランクス(Phalanx)の槍に裏打ちされた強力な重騎兵一の勝利を描いている。

我々はルールのあちこちに歴史的なコメントを挿入してあるが(これはシナリオや専門用語の章において顕著である)、これは我々のデザインの背景を理解してもらうためである。

プレイヤーへの注意(A NOTE FOR PLAYERS)

GBAで用いている戦術システムは理解も習得もそれほど難しいわけではない。しかし戦闘において「ちょっと様子を見ておこう」というような漫然とした対応をとるといった失敗を犯した場合、あなたは速やかに盾に載せられ家路につくことになるだろう。

我々としては、専門化した能力を持つ様々な部隊によるこの時代の戦闘を理解するために、プレイヤーは—シミュレーションゲームに慣れているプレイヤーも—最初に短時間で終わるサマルカンド(Samarkand)のシナリオをプレイしておくことをお勧めする。この会戦では、異なった種類の兵器システムをどのような組み合わせで防御や攻撃に用いたら良いかの戦術・戦略を試してみることができる。これは様々な兵科を組み合わせるというアレクサンダーの才能に他ならない;これはプレイヤーがこれに匹敵する(もしくは上回る)ような成果を見せられるかの挑戦でもある。

デラックス版に寄せて

(A WORD ON THE DELUXE EDITION)

本ルールは第四版である;これは1991年の初版と1993年の改訂(第二版)と1995年のデラックス版に取って代わるものである。これには幾つかの追加と、多くの小改訂が含ま

れている。GBAのルールは、SPQRのような他のGBHシステムのゲームのルールを修正したり取って代わったりするものではない。シリーズの各ゲームはそれぞれ自身で完結しているものである。

以前の版から変更が加えられたルールには">>"と記されている。

訳注:2008/10のエラッタによる修正箇所は赤字で記載されている。

忘れるな:側面に注意せよ!(Watch Your Flanks)

(2.0) ゲームの内容(GAME COMPONENTS)

"Deluxe Battles of Alexander"には以下の内容物が含まれている;

両面印刷された地図盤(22"*34")	3枚
カウンター	3シート合計720個
ルールブック(Rules Booklet)	1冊
シナリオブック(Scenario Booklet)	1冊
プレイ補助表(Play Aid Card)	2枚
(訳注:2003年版より二つ折りの1枚)	
10面ダイス	1個
いくつかのジップロック袋	

もしあなたがルールについての何かの疑問をお持ちならば、以下の住所まで切手と宛名(貴方がどこに住んでいようと構わない)の書かれた封筒を同封して送っていただければ、我々は喜んでそれらにお答えする;

GMT Games
 ATTN: Deluxe Alex Q's
 PO Box 1308
 Hanford CA 93232
www.GMTGames.com

またはwww.Consimworld.comの本ゲームのフォーラムも利用できる。

(2.1) 地図盤(THE MAPS)

いずれの会戦も専用の地図盤を使用するが、サマルカンド(Samarkand)とヤクサート(Jaxartes)は他の会戦の地図盤を代用する。ガウガメラ(Gaugamela)/アルベラ(Arbela)の戦場には1枚半の地図盤を使用する。各地図盤は両面印刷がなされており、二箇所戦場に対応している。

戦闘や移動は各地図盤上を覆った六角形のマス目に基づいて行われ、地図盤に印刷された様々な地形の及ぼす影響については該当するルールと表を参照すること。

(2.2) 駒(THE PLAYING PIECES)

このゲームでは三種類の駒やカウンターが使用される: **戦闘ユニット(Combat Unit)**は、様々な兵科(Type)の戦闘部隊を表している; **指揮官(Leader)**は、それら部隊に指令する指揮官個人を表している; **情報マーカー(Information Marker)**は、プレイに必要な特別な情報を表すために用いられる。

(2.21) **戦闘ユニット(Combat Unit)**には二種類の大きさがある: 正方形(シングル)と長方形(ダブルサイズ)のもので、このうち後者はマケドニアのファランクス(Phalanx)のようなより大型の横列隊形を表している。各戦闘ユニットは、その装備している武器と防具によって、(下記に述べられているような)特定の兵科(Type)とクラス(Class)に分類されている。すべての戦闘ユニットは、その**部隊規模(Size)**、**部隊練度(Troop Quality:TQ)**、そして**移動力(Movement)**が数値化されて記載されている。投射兵器を使用することができるユニットには、**投射兵器表示(Missile Indicator)**が記載されており、使用される投射兵器の種類が指示されている(J: 投げ槍(Javelin)、A: 弓矢(Arrow)、S: 投石(Stone)、B: 石弓(Bolt))。投射兵器表(Missile Table)では、これら投射兵器の射程(Range)が記されている。各戦闘ユニットは二種類の面を持っている。すべての数値は両面で同じだが、ユニットを裏返すことはそのユニットがそのターンにおいて既に一度移動しており、さらに再び移動した場合は耐久力損害を被るかもしれないことを示している; ((6.1)項参照)。

(2.22) 各戦闘ユニットは**兵科(Type)**と**クラス(Class)**によって分類されている。

- ・兵科(Type): ユニットの兵科—重装歩兵(HI: Heavy Infantry)、散兵(SK: Skirmisher)などは、他のことなる種類の兵科に対してどのような効果(優勢(Superiority))を与えるかを判定することに用いられる。
- ・クラス(Class): いくつかの兵科のユニットは、さらに複数の異なったクラスに分類されている事がある。例えば、HIの兵科は二つのクラスからなっている: ヒパस्पスト(Hypaspist)とホプリタイ(Hoplite); 散兵(Skirmisher)には弓兵(Archer)、投石兵(Slinger)、投槍兵(Javelinist)が含まれている。ユニットのクラスは兵科内での様々な部隊の種類を表している。

(2.23) いくつかのマケドニア軍のファランクス(Macedonian Phalanx)は、二つの部隊名もしくは部隊名と部隊番号持っている。このうち前者(例: Amyntas/Simmias)はある会戦から次の会戦の間における指揮官の交代を表している。部隊番号はカイロネア(Chaeronea)シナリオでの配置に使用する。

(2.24) **戦闘ユニットの例(Examples of Combat Units)**
英文ルールp.3参照。

(2.25) **指揮官(Leader)**は、指揮官や個人としての双方の立場において使用する、イニシアチブや命令など戦闘における才能を現す様々な数値を持っている。いくつかの非マケドニア軍指揮官には、彼らの使用する異なった命令システムを反映した、少々異なったカウンターが用意されている。これらについては(4.0)および(5.0)項において述べられている。

マケドニア軍指揮官の例(Sample Macedonian Leader)
英文ルールp.3参照。

プレイの注意(Play Note): アレクサンダーには二つのカウンターが用意されている。(CH)と記されている方がカイロネア(Chaeronea)で使用される; 「Ⅲ」と記されているカウンターはその他のすべての会戦で使用される。

ペルシア軍指揮官の例(Sample Persian Leader)
英文ルールp.3参照。

インド軍(Indian)指揮官には個人戦闘能力(Personal Combat Rating)は無い; (8.43)項参照。

(2.26) **情報マーカー(Informational Marker)**とは、“1”、“2”などの数値(耐久力(Cohesion)損害)の記録に用いる、敗走(Routed)、終了(Finished)などのマーカーで、これらは以下で述べられるゲーム上の記録表示するために用いられる。

(2.3) 図表とダイス(CHARTS, TABLES AND DICE)

本ゲームには二枚の図表が用意されている—各プレイヤーが一枚ずつ用いる。(訳注: 2003年版より1枚に再編集された) この図表の使い方については後のルールで説明される。

全ての図表には10面ダイスを用いる; 0の目は(10ではなく)0として扱い、これは1より小さいものとする。

(2.4) 用語(TERMINOLOGY)

この項目には二つのセクションが含まれている。最初のセクションはゲームシステム内でよく使われる用語についての一般的な定義である。二番目のセクションは歴史的な背景で、これによってどのような部隊がどう使われたかを理解することが望ましい。

ゲーム用語(GAME TERMS)

活性化指揮官(Activated Leader): 指揮下の部隊に即座に命令を与えることのできる指揮官。常に一人の指揮官のみが活性化している。

クラス(Class): 兵科(Type)の下位の分類で、兵科内での

様々な武器／防具の違いによる差異を表したもの。**例(Example)**:HO (ホプリタイ(Hoplite)はHI内のクラスである)。

耐久力(Cohesion)：ユニットが戦闘隊形を維持する能力。戦闘の結果は耐久力ヒットの形で与えられ、ユニットの耐久力レベルを減少させる(部隊練度TQを参照)。

分遣隊命令(Contingent Command)：イニシアチブ値(Initiative Rating)の欄に「C」の記号の記されたマケドニア軍指揮官は分遣隊指揮官(Contingent Commander)であり、マケドニア軍選択ルールでのみ使用される下位の指揮官である;(5.6)項参照。

終了状態指揮官(Finished Leader)：そのターンにおいて既に活性化された指揮官で、このような指揮官は終了状態(Finished)にあるものとして扱われ、(通常は)再び活性化することはできない。指揮官は、個人戦闘(Personal Combat)、トランプ(Trump)の失敗、などの結果によって終了状態になることもある。

非活性化状態指揮官(Inactive Leader)：まだ活性化しておらず、今後活性化することができる指揮官。

指揮官(Leader)：司令官(Commander)という用語と同義である。指揮官は部隊を指揮している／影響下においている王(King)、藩王(Raja)、大守(Satrap)、将軍(General)や部族長(Tribal Chieftain)などを表している。

戦列(Line)：全てのユニットが特定の兵科(Type)で占められている集団は、一つの戦列命令(Line Command)で移動を行うことができる。

戦列命令(Line Command)：非マケドニア軍の指揮官が、同じ兵科の部隊の集団を一度に移動させることができる能力。

MA：ユニットの基本的な**移動力(Movement Allowance)**の頭文字。これはゲームにおける他のユニットと比較したユニットの機動力を表している。

投射兵器射撃(Missile Volley)：味方のユニットが敵ユニットに対して投槍(Javelin)、石弾(Stone)などを投げつけたり、矢(Arrow)を射ったりすること。

モーメントム(Momentum)：指揮官があるターンにおいて複数の命令フェイズを得ようとする行動。

命令フェイズ(Orders Phase)：ターンの間で、指揮官が配下の部隊に移動や戦闘を命令することのできる期間。

打撃戦闘(Shock Combat)：(しばしば文字通り目と目をあわせるような至近距離での)白兵戦、掴み合いや殴り合い、

押し合いや乱戦など一ホプリタイ時代の標準的な戦い。

部隊規模(Size)：そのユニットの構成人数のみならず、部隊の兵員密度や隊形を考慮した値。実兵数は古代の会戦における決定的な要素ではなかった。

優勢(Superiority)：異なる武器／防具システム間の相対的な能力で、耐久力(Cohesion)ヒットの判定に用いられる。

TQ：最も重要な値である**部隊練度(Troop Quality)**値の頭文字。TQ値は戦闘ユニットの数値のうち最も重要な値であり、プレイを通して参照される一ほとんどの場合、ユニットは様々な原因でこの値に損害を被ることになる。

トランプ(Trump)：敵の指揮官が、命令フェイズを実行している味方指揮官の行動を妨げ、そのフェイズを奪い取ることを可能にする行動。これはまた、味方指揮官がより能力の低い他の味方指揮官の手番に代わって行動するためにも使用することができる。

兵科(Type)：主に戦闘ユニットの詳しい機能を示したもので、大抵は戦闘結果表への影響や戦闘結果を決定するために用いられる。**例(Example)**：HI (重装歩兵(Heavy Infantry))、SK (散兵(Skirmisher))、など。

支配地域(Zone of Control)：通常はユニットの前面ヘクスに影響を及ぼすもので、そのヘクスでの敵ユニットの自由な移動を妨げる効果がある。

軍事的背景(SOME MILITARY BACKGROUND)

重装歩兵(HI:Heavy Infantry)：ホプリタイ(Hoplite)とヒパスピスト(Hypaspist)を含む兵科(Type)。この時代の標準的な歩兵で、通常は鎧(兜、胸当て、おそらく脛当て)で身を守り、盾を持ち、短剣と7フィート(もしくはそれ以上)の長さの槍を振るうが、これらの装備は30ポンド以上にもなり非常に動きにくい。疑いもなく、彼らは「重装」歩兵である。

ホプリタイ(HO:Hoplite)：古代ギリシアの戦場における「歩兵」は、非常にシンプルな「コリント式」の兜を被っていた。ホプリタイの兵科はHI(重装歩兵)に相当する。

ファランクス(PH:Phalanx)：紀元前7世紀頃からギリシアの戦場で用いられ、マケドニアによって完成させられた、肩と肩とが触れあうような隊形をとったホプリタイで、非常に長い槍(16から18フィートの長さのマケドニアのサリッサ(Sarissa))を持ち、前進時には混乱しがちな前列をこれにより中列から支援することができた。マケドニア軍では、彼らはペゼタイロイ(Pezhetaroi：徒歩の国王の友)として知られており、彼らで12個のタクシス(Taxeis：旅団相当)を編成し、うち6個がアレクサンダーに従いアジアへと渡った。後にこれに7番目の部隊が加えられた。マケドニア軍のダブルサイズユニットのみがゲーム

上はファランクス(PH兵科)として扱われる。その他の全てのダブルサイズの重装歩兵はホプリタイ(Hoplite)である(HI兵科のHOクラス)。何故か？サリッサの装備、軽量の鎧(そしてそれによる機動力の増大)、加えてマケドニア軍のプロフェッショナル性などがその要因である。このように、マケドニア軍ファランクスは、ギリシア軍のホプリタイに対して機動力や戦闘力の点で優れている。

ヒパスピスト(Hypaspist)：マケドニア軍のヒパスピストは、優れたホプリタイ(Hoplite)の部隊で、ホプリタイより(鎧の面で)幾分軽量で機動力に勝っていた。彼らもまた(おそらく)短い槍(Spear)を装備していた。ヒパスピストはフィリップス二世(Philip II)によって編成されたもので、この名前は「楯持ち」を意味している。また彼らはアレクサンダーの優秀な歩兵部隊だった。彼らは重装歩兵(HI)兵科のクラスとして扱われる。

中装歩兵(MI:Medium Infantry)：いくつかの鎧(普通は胸当て)と重い武器(大抵は槍と剣)を装備したユニットで、白兵戦の訓練を受けているものの、この時代の本物の重装歩兵(HI)に比べるとその能力は非常に低い。

軽装歩兵(LI:Light Infantry)：薄い鎧、もしくはまったく鎧を装備していないが、おそらく軽い盾を装備しており、槍とおそらくは剣も装備していた。多くの軽装歩兵は射撃能力を持っている。軽装歩兵は、散兵(Skirmisher)とは隊形を組んで戦闘を行うことと、白兵戦の訓練を受けている点で異なっている。

ペルタスト(LP:Peltast)：当時の最も一般的な軽装歩兵で、有名なものとしてはトラキアのペルタストが伝えられている。これらの軽装歩兵は、射程は短いが大きな損害を与える投槍(Javelin)で武装している。ペルタストとはペルタ(Pelta)と呼ばれる小さな盾を装備していたことから名付けられた。LPのユニットはLIとは少々異なった部隊と見なされているが、これは槍で武装した散兵とは異なり、彼らがそれを打撃戦闘でも用いるように訓練されていた事による。ペルタストは軽装歩兵の兵科(Type)のなかのクラス(Class)である。

カルダス(CA:Cardace)：グラニコス(Granicos)の戦いのあと、ダリウス(Darius)の発案で試みられたペルシア軍の部隊だが、イツス(Issus)の戦いにおける貧弱な戦いぶりにより、この直後に廃止された。このユニットはペルタスト(Peltast)と似ているが、彼らはあくまでも「ホプリタイ(Hoplite)」としての訓練を受けていた。しかしながら、彼らはLPの中のCAというクラス(Class)に分類される。

散兵(SK:Skirmisher)：鎧を装備しておらず、投射兵器を装備した部隊を現す兵科(Type)である：投槍兵(Javelinist)、弓兵(Archer)、投石兵(Slinger)など。彼らはまとまった隊形を組まずに戦い、(アグリアニ人(Agrarian)投槍兵を除いて)打撃戦闘のための訓練も受けていなかった。

た。彼らは襲撃を繰り返すことで敵を悩まし、スクリーンを提供しつつ後方の部隊の機動を隠す役目を負っていた。彼らの機動性をもっと重装備の相手から逃れる事を可能とし(従って戦闘を回避できる)、当時の部隊の中で最も高い生存性を持っていたと考えられる。彼らはギリシア史上は(勇敢さに欠けると)軽蔑と蔑ずみの対象だったが、当時のペルシア軍では広く用いられていた部隊だった。

投槍兵(Javelinist)：これらのユニットは散兵の兵科の中の槍を用いるクラスである(これは彼らが射撃能力を持つことを意味する)。アレクサンダー配下のアグリアニ人(Agrarian)投槍兵は、これらの防御スクリーンを形成した散兵の中でも高い能力を持っているが、これは彼らが白兵戦の能力を持っていた事による。

弓兵(Archer)：散兵のうち、通常は150ヤード、最大では250ヤード(乗馬状態ではもう少し短くなる)の距離で効果のある矢(Arrow)を放つ部隊で、18~20本の矢を装備している。当時の矢は金属製の鎧はほとんど貫通できなかったが、その他の場所にはかなりの効果があった。武装のための費用は安かったが、訓練には多大な費用を要する部隊でもある。

投石兵(Slinger)：その他の鎧を装備していない散兵。彼らは通常は鉛製(大抵は「これでも喰らえ!」といった落書の書かれた)の弾丸(Pellet)を投げつける部隊で、これは120ヤード以上の距離でも効果のあったが、正確さでは矢(Arrow)や投槍(Javelin)には遥かに及ばなかった。投石兵は武装のための費用は安価だったが、技術の習得のためにはかなりの訓練を要し、また投石器を振るうためには広いスペースを要した(これを振り回すには他の散兵部隊より2~3倍の広さが必要である)。投石兵はアレクサンダーの遠征にはずっと従軍していたが(ロードス人(Rhodian)が最良の部隊だった)、これらの参戦が明記されている資料はガウガメラ(Gaugamela)の会戦におけるもののみである。

軽装騎兵(LC:Light Cavalry)：騎乗することによって高い機動性を与えられた弓兵(Archer)や投槍兵(Javelinist)。(しかし膝で馬体を挟んだ状態で武器を投げるより、立ったままで投げる方が簡単である。)彼らは滅多に防具や追加の武器を装備していることはなかった。そしてこれらの部隊は、その素早い移動能力によって戦場の一方から他方へと動き回り、騎乗していない部隊と戦うことができた。ここで取り上げられている時代の終わりには、「投矢(Dart)」と呼ばれる切り詰めた短い投槍を装備した部隊も現れた。この武器は非常に有効に用いられたが、こうした部隊はこのゲームには収録されていない。

槍騎兵(LN:Lancer)：槍による攻撃の訓練を受けていた軽騎兵。彼らは(ゲームを簡略化するために)射撃能力は持たされていない。マケドニア軍のプロドロモイ(Prodromoi)(斥候兵)は最も有名な槍騎兵である。彼らは鎧のない時

代には最も有効に槍を用いることができたと考えられている。

重装騎兵(HC:Heavy Cavalry)：鎧を装備し打撃戦闘の訓練を受けた騎兵。鎧を着用し、白兵戦においてはしばしば彼らの武器よりも戦闘隊形が有効に機能した。例えば、マケドニア軍の誇るカンパニオン騎兵(Campanian Cavalry)は、強力な鉄の穂先を備えたミズキの槍を装備し、楔形の隊形で突撃した。また同様の装備でよく訓練されたテッサリア人(Thessalian)騎兵は、菱形の隊形で突撃を行った。アレクサンダーは、大抵の場合に配下の騎兵をファランクス(Phalanx)の金床に対するハンマーの役割を果たすものとして運用した。初めのうち、ペルシア軍は僅かな重装騎兵しか用いていなかった。ペルシア軍はバクトリア人(Bactrian)やその他の地方に重装騎兵の供給を依存していたが、これらの部隊は鱗鎧を着用していたものの、あまり厳しい白兵戦の訓練を受けておらず、機動力も劣っていたと推測されている。(基本的にペルシア軍は高い機動力を持ち、射撃戦闘に適応した軍隊で、白兵戦はあまり好まず熟練もしていなかった。)

象部隊(EL:Elephant)：戦場で象が用いられた最古の記録はガウガメラ(Gaugamela)における15頭で、それらがどのような戦果をあげたのかは不明だが、それ以前から彼らが戦場で用いられていたことは確かである。(ポロス(Porus)は326BCのヒダスペス(Hydaspes)の会戦において、80~200頭の象を投入することができたし、これは決して彼の独創的なアイデアという訳ではないだろう。) ダリウスが用いた象は(アフリカ象ではなく)インド象であり、それらに櫓は載せられていなかった(これを用いたのはハンニバル(Hannibal)である)。またこのポロスの象部隊は鎧を装備していたと考えられており、また投槍兵(Javelinist)は象使いの後ろの不安定な場所に乗っていた。象は殆どの物事には動じなかったが、唯一の例外が尖った物である。彼らは何か硬く尖った物に直面すると、しばしば怒りだす傾向があった。

戦車(CH:Chariot)：ガウカメラ(Gaugamela)の会戦において、ダリウスは大鎌(Scythe)を装備した特別な戦車を投入した。見るものを驚かせ、恐ろしい傷を負わせることのできるはずだったこれらの戦車は、ダリウスの周到な準備にもかかわらず、さしたる戦果をあげることはできなかった。これらは車軸が固定されていたため、方向を変えるには馬達の向かう方向を変えるという難しい操作を行わねばならず、運動性は著しく低かった。加えて、これらにはサスペンションが装備されていなかった;戦車とは実に脊椎にこたえる乗り物であり、乗車している弓兵(Archer)や投槍兵(Javelinist)が狙いをつけるのは大変なことだった。彼らは馬車に乗った散兵にほかならず、軽装歩兵の攻撃を非常に受けやすかった。戦車は、当時でさえ時代遅れの軍事技術だった。しかしながら、広く平らな場所の多いアジアにおいては非常に好まれており、250年後のカエロネア(Chaeronea)においてミトリダテス四世(Mithridates IV)がこ

れらを用いたという記録が残されている。

砲兵(Artillery)：アレクサンダーの遠征隊は、かなりの数の古代の砲兵を含んでおり、攻城戦から渡河支援まで、様々な状況に合わせて用いられた。砲兵は「兵科(Type)」でありまた下位のクラス(Class)も存在している。例えば、ヤクサート(Jaxartes)で登場するボルト(Bolt)を発射するオキシベル(Oxybele)はAT兵科のBクラスである。またこれらは操作のための軽装歩兵が同行していると思なされる。

(2.5) ゲームスケール(GAME SCALE)

部隊規模(Size)の各ポイントは、150~200人の歩兵(隊形の密度と運用による)もしくは100騎の騎兵を表している。例えば、クラテロス(Craterus)のファランクス(Phalanx)ユニットは1500人からなっているのに対し、ペルシア軍のバクトリア人重装騎兵(Bactrian Heavy Cavalry)のユニットはおおよそ500人で構成されている。また戦車(Chariot)の各規模ポイントは、6~7台の戦車を表しており、象部隊(Elephant)の各規模ポイントは一匹の象を表している(象とは巨大なものである)。徒歩の散兵(Skirmisher)はこの例外である;これらの規模(大抵は"1")は、この兵科の分散した隊形を考慮した値であり、単純に彼らの人数による戦闘力を反映しているわけではない。

歴史的背景(Historical Note)：現代の歴史家たちは「正確な」兵数を算出することはほとんど不可能であるという点で一致しているが、ユニットの戦力についてはおおむね妥当な値となっていると思われる。残念ながら、彼らの推定はすべて一致しているわけではなく、時には大きな幅がある(そしてこれは驚くべき事ではない)。我々は各ユニットの相対的な能力を表すという観点から、様々な情報を調和させようと試みた。

カウンターは形状はユニットの展開幅を表している。マケドニア軍の完全充足状態のファランクス旅団(Phalanx Brigade)の展開幅はおおよそ130ヤードになる;従ってこれは2ヘクスを占める。マケドニア軍の重装騎兵(Heavy Cavalry)ユニットは、通常2つのイライ(Ilai)(各300騎の近衛部隊とアゲマ部隊(Agema)から構成されており、(通常の楔形隊形では)各展開幅は約50ヤード強で、ほぼ1ヘクスを占める。

各ヘクスの対辺距離は約60-70ヤードである。プレイの便宜のために、ゲーム上の河(River)は実際よりも広く表現されている。(例えば、グラニコス(Granicus)における川幅は、約20-30ヤードであると伝えられている。またこの値には川岸の幅は含まれていない)

各ゲームターンは、実際の15-20分を表している。

(2.6) ゲームの長さ(GAME LENGTH)

ゲームのターンという概念は用いるが、ゲームターン記録欄は用意されていない。(訳注: Play Aid Cardに記載されているが、PACは両面を使用するのであまり意味はない) 全ての会戦は一方が敗走するまで戦われるため、何ターン過ぎたかということ記録する必要はない(シナリオに特別な勝利条件が記載されている場合は例外である)。歴史的には、ほとんどの会戦は非常に短い時間で決着がついている。それにたとえ戦うことがなかったとしても、半日の間30ポンド以上の重さの不快な鎧を身にまとい、目と目が火花を散らすような戦闘に耐え続けるという行為は、精神的にも肉体的にも非常に負担となる行為だった。

歴史的背景(Historical Note): 実際、「一体どれほどの間立ってられるか?」という疑問に対しては、運動選手としてのスタミナと筋力の高度な訓練を受けたプロのボクサーが、武器や鎧(やその他の装備)を身につけないにもかかわらず、滅多に12-15ラウンド以上を戦うことがない、ということをおぼえ出すべきである。これはおよそ45分に渡る激闘だが、3分おきに1分の休憩が得られるにもかかわらずである。このゲームにおいて、なぜ様々な結果を算出する際に、多くのユニットが貧弱な耐久力しか持っていないのかというと、こうした問題が考慮されているためである。

(3.0) プレイの手順 (THE SEQUENCE OF PLAY)

プレイヤーは(5.1)項に述べられているように、配下の指揮官(Leader)をそのイニシアチブ値(Initiative Rate)によって決定される順番に従って活性化させる。活性化された指揮官は、その指揮範囲(Range)内に存在しているユニットに対して、移動や戦闘を行うことを許す命令(もしくは可能であれば戦列命令(Line Command))を与えることができる。全ての指揮官が活性化され終了状態(Finished)になったなら、ゲームターンが終了した後に両プレイヤーはユニットの敗走(Rout)と軍敗走(Army Withdrawal)を確認すること。

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

1. プレイヤーはまだ活性化されていない中で最もイニシアチブ値(Initiative Rate)の低い指揮官を活性化させる。その指揮官が戦列命令(Line Command)を用いる能力を所持しており、それを用いることを望むならダイスをロールせよ。
2. ここで非モーメントム・トランプ(Non-Momentum Trump)の試み((5.41)及び(5.42)項参照)を行うことができる。

B. 命令フェイズ(Order Phase)

1. 移動/射撃セグメント(Movement/Missile Segment)

- a. プレイヤーは活性化指揮官(Activated Leader)の各個別命令(Individual Order)ごとに1個のユニットを(5.22)項に列挙されている行動のうち一つに従事させることがで

きる。

- b. 戦列命令能力(4.3)を持つ指揮官は、完全な戦列(Line)を保っている戦列のユニットに移動と(もしくは)射撃を行わせることができる。
- c. プレイヤーがマケドニア軍分遣隊命令(Macedonian Contingent Command)の選択ルール(5.6)を使用している場合、ここでMCC命令を与えること。

このセグメントを通して、戦闘前退却(Orderly Withdrawal)(6.7)と(もしくは)リアクション射撃(Reaction Fire)が可能なユニットはそれを実行することができる。

2. 打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)

指揮官が命令を出し終えたあとで、打撃戦闘(Shock Combat)に従事しておりそれを行うことを望むユニット(7.24)は以下の手順で結果を解決する。

- a. **戦闘の決定(Shock Designation)**: 移動していないが打撃戦闘に従事することを望むユニットに対し、無判定突撃(SHOCK-No Check)マーカーを置く。
- b. **突撃(The Charge)**(戦闘前練度判定(Pre-Shock TQ Check)を行う)
- 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 Combat)**
- f. **突破判定(Check for possible Breakthrough)**(盾の押し合い)
- 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(Optional))

C. モーメントムフェイズもしくはAに戻る (Momentum Phase OR Return to "A")

1. 直前に指揮官を活性化させていたプレイヤーは、その指揮官に追加の命令フェイズ(フェイズB)を与えるためのダイスロールを試みるか、まだ活性化されていない指揮官のためにフェイズAに戻るかを選択する。

2. プレイヤーが1. の(モーメントムを得る)試みを選択したのなら、相手プレイヤーはモーメントムトランプ(Momentum Trump)の試みを行うことができる(5.42[2])。

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)**: 敗走中のユニットは敗走移動を実施する。
3. **再装填セグメント(Reload Segment)**: 投射兵器ユニットは可能なら弾薬を回復する(8.18)。
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)

両プレイヤーは、除去された全てのユニットと指揮官の敗走ポイント(Rout Point)を合計し、各軍の退却レベル(Withdrawal Level)に達しているかどうかを確認する。

(4.0) 指揮官(LEADERS)

戦闘ユニットは指揮官から命令(もしくは適切な戦列命令(Line Command))を受け取ることなく移動や射撃を行うことはできない。ターン中にそのような命令を受けるか、指揮官の指揮範囲(Range)内に位置しているユニットのみが打撃戦闘(Shock Combat)を行うことができる。各指揮官のカウンターは活性化(Activation)面と終了状態(Finished)面の二つの面を持っている。まだ活性化していない、もしくは現在活性化している指揮官は活性化面を使用する。活性化状態を終了した指揮官は終了状態面に裏返される。

(4.1) 指揮官カウンター(LEADER COUNTER)

各指揮官は以下のような数値を持っている。

指揮範囲(Command Range) : (活性化面のみ) 戦場において彼が持つ様々な能力を発揮することができる範囲を示す; 指揮官がイニシアチブ(Initiative)を及ぼす事ができるのはこのヘクス数までの距離である。

エリート指揮官(Elite Commander) : 通常のイニシアチブに基づいた命令フェイズ(Order Phase)に加えて、(5.5)項で述べられているような追加の命令フェイズを得る能力で、アレクサンダー(のみ)が持つ。

イニシアチブ(Initiative) : (活性化面のみ) 部隊を統制したり果敢な決断を下す基本的な能力を示す。イニシアチブ値は指揮官の活性化する順番を決定したり、モーメントムの試みを判定する事などに用いられる。またこの数値は指揮官が一つの命令フェイズ中に下すことのできる命令(Order)の数も示している。この数値が高いほど優れた指揮官である。

戦列命令能力(Line Command Capability) : 戦列命令(Line Command)を用いる能力のある指揮官にはイニシアチブ値(Initiative Rating)の隣に「L」の表示が記されている。

分遣隊命令能力(Contingent Command Capability) : [選択ルール]イニシアチブ値の代わりに「C」と表示されたマケドニア軍下級指揮官を用いる場合に使用する。彼らは(5.6)に述べられているような命令を与えられることによって活性化させられる。また彼らはシナリオにより特に割り当てられたユニットのみを指揮することができる。

戦略値(Strategy Rating) : (活性化面のみ)ギリシア軍(Greek)、ペルシア軍(Persian)及びインド軍(Indian)の各下級指揮官の一部のみが持つ; この能力は彼らのイニシアチブにおいて戦列命令を用いることができる能力を示している。

個人戦闘(Personal Combat) : (両面) 敵軍の指揮官と同じ打撃戦闘に従事する事になった場合に使用される数値で、両指揮官間の決闘の結果を判定することに用いる((8.4)参照)。インド軍(Indian)の指揮官は個人戦闘値(PC)を持たない。

カリスマ(Charisma) : (両面) 指揮官が部隊を鼓舞することにより戦闘に大きな影響を及ぼす能力を示す。この数値はスタックしているユニットの戦闘における打撃戦闘結果表(Shock Combat Results Table)でのダイスロールに対し、有利な修正を与える。

移動能力(Movement Allowance) : 指揮官があるフェイズにおいて使用することのできる移動力(Movement Point)を示す。この移動力(MA)はカウンターには記されていないが、全指揮官共に9である。これらの移動には移動表(Movement Chart)上の騎兵(Cavalry)のコストを用るが、この移動により指揮官が耐久カヒットを被ることはない。

(4.2) 指揮官の能力: 個別命令(LEADER CAPABILITIES: INDIVIDUAL ORDERS)

デザインノート(Design Note): この時代の他の軍隊に比べて、マケドニア軍の指揮システムはプロフェッショナルかつ洗練されたものだった。この能力は、各マケドニア軍指揮官の広い指揮範囲(Command Range)と優れたイニシアチブ値(Initiative Rating)によって表されており、マケドニア軍が小規模ながらよくまとまっていた事を表している。

本項の内容は、マケドニア軍分遣隊指揮官(Macedonian Contingent Commander)を除くゲームに登場する全ての指揮官に適用される。

(4.21) 指揮官は指揮範囲(Command Range)以下の妨害されていない一連のヘクスで指揮官からユニットまでを辿ることのできる各ユニットに対して、**個別命令(Individual Order)**を与えることができる。これにはユニットの占めるヘクスは数えるが、指揮官の占めるヘクスは数えない。この経路は敵ユニットの占めるヘクス、敵の支配地域(Zone of Control)のヘクス、指揮官が通過・侵入することのできない地形によって妨げられる。友軍ユニットの存在は命令を通過させる目的においては敵ZOCを打ち消す。他の障害は命令経路を妨害する事はない。指揮範囲は命令を与える時点で判定される。

(4.22) 個別命令(Individual Command)は、ユニットに(5.22)

に述べられているような移動と(もしくは)投射兵器の射撃を認めるものである。ユニットが命令なしで自発的に移動することはできない。一つの命令フェイズ(Older Phase)において指揮官が与えることのできる命令の数は、彼のイニシアチブ値(Initiative Rating)の値までである。指揮官が命令を出し尽くし、再活性化することができなかった場合、終了状態面に裏返される。

(4.23) 指揮官は以下のような状況で移動することができる:

- ・自分自身に対して、そのフェイズ中に用いることができる個別命令の中から命令を与えた場合。
- ・自身がスタックしている戦闘ユニットに対して命令を与えた場合、(追加の個別命令なしで)そのユニットと一緒に移動することができる。また該当する戦闘ユニットと共に移動することなくその場に留まっていることもできる。
- ・最高指揮官(Overall Commander)から個別命令を受けた場合。

(4.24) 最高指揮官(Overall Commander(4.4))を除く指揮官は、敵ユニットの支配地域(Zone of Control)内に居る場合、自身と戦闘ユニットのいずれに対しても命令(と戦列命令(Line Command))を出すことはできず、従って最高指揮官(4.4)の命令による以外は敵ZOCから自発的に離脱することはできない。(5.25)項も参照のこと。

(4.25) 終了状態(Finished(5.15))の指揮官は命令(と戦列命令(LC))を出すことはできない。しかしながら、最高指揮官(Overall Commander)の命令によって移動することはできる。

(4.26) 指揮官に向き(Facing)は存在しない。(7.1)参照。

(4.3) 戦列命令能力(LINE COMMAND CAPABILITY)

この章は、カウンターに「L」の表示のある指揮官にのみ適用される。従って、マケドニア軍の指揮官は戦列命令を使用することはできない。

(4.31) 戦列命令能力を持つ指揮官は、プレイヤーが望むなら個別命令を使う代わりに、あるユニットの戦列(4.33)1個に対して**戦列命令**を下すことができる(4.34)。「戦列(Line)」を構成するユニットは、各シナリオごとの**戦列命令適格部隊(Line Command Eligibility)**の項目に記されている。また(4.37)項も参照のこと。

(4.32) ((4.33)項の制限以外に)命令を与えられる戦列に所属しているユニットの数には制限はなく、また**戦列の全てのユニットが命令に参加する必要はない**。(しかし)戦列中のユニットのは、留まったりせずに一緒に移動したほうが有利である。さもなければ編成の崩壊を招くことになるからである。

(4.33) 戦列の編成(Line Composition)

歩兵／象部隊の戦列(Infantry/Elephant Line): 戦列命令を受けるためには、歩兵と象部隊のユニットは以下の条件を満たさなければならない。

- ・全てのユニットがシナリオの戦列適格表(Line Eligibility)に述べられている同一の兵科(Type)／クラス(Class)でなければならない。
- ・同じ戦列の中では全てのユニットが互いに側面と側面(Flank-to-Flank)もしくは正面と背面(Front-to-Rear)(いずれか一方の関係のみ)で接していなければならない(方向については(7.1)参照)。
- ・歩兵と象部隊の戦列の長さは任意で、指揮範囲(Command Range)を外れても良い。
- ・戦列中の全てのユニットは隣接していなければならない; ユニット間の空間はそこで戦列を終わらせる。

プレイの注意(Play Note): ギリシャ軍(Greek)とインド軍(Indian)の指揮官のみが歩兵戦列の能力を持つ。

騎兵の戦列(Cavalry Line): 戦列命令を受けるためには、騎兵ユニットは以下の条件を満たさなければならない。

- ・全てのユニットがシナリオの戦列適格表(Line Eligibility)に述べられている同一の兵科(Type)／クラス(Class)でなければならない。
- ・全ての部隊は**指揮官の指揮範囲(Command Range)の半分(端数切上げ)の範囲に存在している必要がある**。これらは側面と側面などの関係で隣接している必要はない。例えばユニットが隣接していたとしても、範囲の外のユニットは戦列には含まれない。

プレイの注意(Play Note): 騎兵戦列命令(Cavalry Line Command)の制限は緩いが、このための**指揮範囲は端数切り上げで半減されることに注意せよ**。歩兵(Infantry)の場合は半減されない。また戦列命令能力を持たない指揮官も多いことに注意せよ!

(4.34) **戦列命令の条件(Line Command Eligibility)**: 指揮官は(非モーメントム(non-Momentum)での)最初の命令フェイズ(Initial Order Phase)においては、以下のような状態ならば戦列命令を下すことができる:

下級指揮官(Subordinate Commander)

1. 彼が**命令フェイズ(Order Phase)の最初に**、該当する戦列の最低1ユニットから2ヘクス以内で間に**戦闘ユニットを挟んでいない状態**にあること(象部隊(Elephant)／歩兵(Infantry)の場合)。彼はユニットまでの視線(LOS)((8.14)項その他で解説されている)を確保しなければならない(象部隊はLOSを妨害しない); 同時に、
2. 彼が**最高指揮官(Overall Commander)もしくは方面指**

指揮官(Wing Commander)の指揮範囲内でそのフェイズを開始した; もしくは、

3. 指揮範囲外だが、ダイスロールでその指揮官の戦略値(Strategy Rating)以下を出すことができた場合。これで大きな目を出した場合は(個別)命令のみを用いることができる。

4. 各シナリオの最初のターンには、**戦列命令(LC)能力**を持つ全ての**指揮官**は、最高指揮官(OC)の指揮範囲やダイスの結果にかかわらず戦列命令を使用することができる。

5. ペルシア軍方面指揮官(Wing Commander)は(4.5)を参照。

プレイの注意(Play Note):(4.34)の(1)は(4.33)騎兵の範囲制限と合わせて用いられる。

デザインノート(Design Note):この制限は官僚的(Red Tape)な指揮系統と個人の主導権(のダイスロール)との対比を表している。

最高指揮官(Overall Commander)

最高指揮官は(戦略値(Strategy Rating)のダイスを振る事なく)自動的に戦列命令(LC)を下すことができ、これはモーメンタムによって得た追加の命令フェイズにおいても同様である。上記の1.で述べられている2ヘクスの制限は適用される。

重要なモーメンタムの制限(Important Momentum

Limitation) : 戦列命令を出すために近くの最高指揮官(Overall Commander)を用いた下級指揮官(Subordinate Leader)は、**モーメンタム(Momentum)のためのルールを試みることができない。**

プレイの注意(Play Note):これはどういう事か? 独自の判断で行動するより、指揮系統に基づいて行動するほうが、時間と手間を要するのである。

(4.35) 指揮官は**モーメンタム(Momentum)**によって得た命令フェイズにおいては、以下のような状態ならば戦列命令を下すことができる:

1. 最高指揮官(Overall Commander)は最初の命令フェイズ(Initial Order Phase)同様に自動的に戦列命令(LC)を下すことができる。
2. 最初の命令フェイズにおいてダイスロールにより戦列命令(LC)を実行した下級指揮官(Subordinate Leader)は、(4.34)項[3]で述べられているように彼らの戦略値(Strategy Rating)のルールを用いてのみ戦列命令(LC)を下すことができる。
3. 最初の命令フェイズにおいて戦列命令(LC)を実行しなかった下級指揮官(Subordinate Leader)は、例え最高指揮官(OC)の指揮範囲内に居たとしても、モーメンタムによって得たフェイズにおいては戦列命令(LC)を下すこ

とはできない。

プレイの注意(Play Note):戦列命令を発するために自軍の**最高指揮官(OC)**を用いた**下級指揮官(Subordinate Leader)**は、**モーメンタムフェイズ(Momentum Phase)**を持たないため、この章は適用されない事に注意。

(4.36) 戦列命令(LC)を発した指揮官は、戦列命令(LC)の対象となる部隊と一緒に移動することができる(任意)。また彼はその戦列に留まっている必要はない。

(4.37) **命令制限(Command Restrictions)** : 戦列命令能力を持つ指揮官は、そのシナリオもしくはカウンターに記載された兵科に対してのみそれを実行することができる。この命令制限は**個別命令(Individual Order)**に**適用されることはない。**

デザインノート(Design Note) : 戦列命令は大量のユニットを移動させる効率の点で極めて有効であるが、大抵の指揮官は実際にはプロフェッショナルではない。例えば、移動に戦列命令を用いた指揮官は、その命令フェイズ(Order Phase)においてユニットの**再編成(Rally)**を行うことができない。

(4.4) 最高指揮官(OVERALL COMMANDER)

最高指揮官(OC)は全軍を指揮する司令官であり、各シナリオにおいて指定されている。最高指揮官(OC)の能力は他の指揮官たちと同様のものだが、活性状態(Activated)の最高指揮官(OC)は次のような行動が可能である。

1. 自分自身に命令を下すことにより、敵ZOCから離れることができ、
2. 他の自軍指揮官に(各指揮官あたり各フェイズに1回まで)移動命令を下すことができる。その指揮官が敵ZOCから移動を開始する場合、この移動には2回分の命令を費やす必要がある。最高指揮官(OC)自身が敵ZOCに居る場合は他の指揮官に移動命令を下すことはできない;最初に最高指揮官がそのZOCから離れること。
3. ダイスロールなしで戦列命令(Line Command)を実行できる。

(4.5) 方面指揮官(WING COMMANDER)

(4.51) ペルシア軍とマケドニア軍の双方とも、大部隊の一部分を統制するための指揮官が指定されている。これらの方面指揮官は、彼らの担当範囲において最高指揮官(Overall Commander)に準じる役割を与えられている。

(4.52) ペルシア軍とマケドニア軍の方面指揮官は各シナリ

オに記載されている。

(4.53) ペルシア軍の方面指揮官(WC)は、ダリウス(Darius)の指揮範囲内に居なくても、最初の非モーメントムフェイズ(non-Momentum Phase)においてはダイスロールなしで戦列命令(Line Command)を下すことができる。

- ・彼らは他の戦列命令能力を持つ指揮官のようなダイスロールなしの戦列命令を下すことはできない。
- ・彼らのダイスロールなしの命令能力は最初の命令フェイズ(Initial Order Phase)においてのみ適用される。

(4.54) マケドニア軍の方面指揮官は、(5.6)項の分遣命令(Contingent Command)を使用できる。

(4.6) 指揮官と敵戦闘ユニット (LEADER AND ENEMY COMBAT UNITS)

この章では指揮官と敵ユニットの関係に関する一般的なルールが述べられている。個人戦闘(Personal Combat)などの打撃戦闘における死傷に関する特別なルールは(8.34)及び(8.4)項を参照せよ。

(4.61) 指揮官は自軍戦闘ユニットとスタックしているか既に自軍戦闘ユニットに占められている場合にのみ、敵ZOCに侵入することができる。戦闘ユニット同様に指揮官もまた移動の命令(もしくは戦列命令(Line Command))によってのみ敵ZOCに侵入することができる。指揮官が敵ZOCから離れるには、最高指揮官(Overall Commander)から移動命令を受け取らねばならない;(4.24)参照。

(4.62) 単独か、味方ユニットとスタックしているにかかわらず、移動してきた敵戦闘ユニットに隣接されたり、敵ユニットに移動や戦闘後前進で隣接へクスに侵入された指揮官は、直ちに戦闘前退却(Orderly Withdrawal)を実施することができる。彼が敵ユニットやZOCに取り囲まれていたり、侵入不可能な地形によって後退を行うことができなかった場合、その指揮官は直ちに(殺されるか捕虜になるなどにより)除去される。指揮官が戦闘ユニットとスタックしており、そのユニットが戦闘前退却を実施する場合、該当ユニットと一緒に指揮官も退却することができる。((6.71)項参照)

プレイの注意(Play Note): 既に戦闘前退却(Orderly Withdrawal)を行ったユニットにスタックしていて移動することができなかつたり、戦闘に巻き込まれた指揮官については(8.3)項を参照のこと。

(4.63) 単独で移動している指揮官が単独の敵指揮官と隣接した場合、次の命令を出す前に直ちに個人戦闘(Personal Combat)を解決する。(8.4)参照。

(4.64) 除去された指揮官に代わる代理の指揮官は存在し

ない。

(5.0) 指揮官の活性化と命令 (LEADER ACTIVATION/ORDERS)

戦闘ユニットは彼らの指揮官から命令を受けた場合にのみ移動や戦闘を行うことができる。指揮官は戦列命令(Line Command)や、分遣命令(Contingent Command)のための命令を下すこともできる。活性化状態にない指揮官は命令を下してはならない。プレイヤーは指揮官に2回までの追加の命令フェイズを与えるためにモーメントム(Momentum)のロールを試みることができる。また指揮官は通常よりも早い順番で活性化するためにトランプ(Trump)の試みを行うこともできる。

(5.1) 指揮官の活性化方法 (HOW TO ACTIVATE LEADER)

(5.11) 全ての指揮官は**非活性化状態(Inactive)**でターンを開始し、それぞれ**活性化状態(Activated)**となり命令(可能なら戦列命令(Line Command)も)を発する機会が与えられている。全ての命令を出し終わった後に、彼らは**終了状態(Finished)**となる。稀に終了状態の指揮官が**再活性化(Re-Activated)**される事もある(5.33[2])。

(5.12) 各ゲームターンは一方のプレイヤーが自軍の一人の指揮官を活性化させることにより開始する。指揮官は彼らの持つイニシアチブ値(Initiative Rate)により、より低い指揮官(最低は1)から高い指揮官(最高はアレクサンダーの7)への順番で活性化状態(Activated)にされる。双方の指揮官が同じ値だった場合、非マケドニア軍の指揮官が先に行動する。同じ陣営内に同じイニシアチブ値を持つ指揮官が複数居た場合、その陣営のプレイヤーがどちらが先に行動するかを決定する。マケドニア軍が登場せず、イニシアチブ値が双方で同じ場合はダイスにより順序が決定される。両プレイヤーはダイスをロールすること。ロールの結果が大きかった陣営のプレイヤーが、次にどちらの指揮官が活性化するかを選択できる。

(5.13) そのターンにおいてまだ活性化状態になっておらず非活性化状態(Inactive)である指揮官のみが活性化できるが、例外としてモーメントム(Momentum)(5.3)、再活性化(Reactivation)(5.33[2])とエリート指揮官(Elite Commander)(5.5)の場合がある。

例(Example): グラニコス(Granicus)の戦いにおいて、マケドニア軍ではアレクサンダー(7)とフィロタス(Philotas)(5)、ペルシア軍ではメムノン(Memnon)(5)、オマレス(Omares)(3)、アリステス(Arsites)(2)の各指揮官が非活性化状態で利用できるものとする。アリステスが活性化して命令を与え終えた

後に、通常はオマレスが活性化し、続いてフィロタスとメムノンが同じ数値だがペルシア軍であるメムノンが活性化される(もちろん彼はロードス島出身のギリシア人だが、それはまた別の話である)。

(5.14) あるゲームターンにおいて、一人の指揮官は最大3回連続で活性状態にあることができる(後の2回はモーメントム(Momentum)によるもの)。

例外(Exception) : 再活性化(Reactivation)(5.33[2])とエリート指揮官(5.5)。

(5.15) 指揮官は以下の条件にひとつでも当てはまると終了状態(Finished)となる:

1. 指揮官が命令フェイズ(Order Phase)を終了し、モーメントム(Momentum)の試みを行わなかった(もしくは実行できない)場合;または、
2. 指揮官が敵指揮官のトランプ(Trump)を受けた場合;または、
3. 指揮官がトランプかモーメントムの試みに失敗した場合。
4. プレイヤーがパスして指揮官を使用しなかった場合。(5.25)も参照のこと。
5. 計画退却(Pre-arranged Withdrawal)が発生した場合。(6.8)参照。

指揮官が終了状態になった場合、彼のカウンターを裏返してそれを示すこと。終了状態にある指揮官は、そのターンの以後の命令フェイズを実行することはできない。

例外(Exception) : (5.33[2])項参照。

(5.2) 命令フェイズ(Orders Phase)

(5.21) 一旦活性化すると、指揮官は彼の指揮範囲(Command Range)内のユニットに対して、彼のイニシアチブ値(Initiative Rating)に等しい数までの個別命令(Individual Order)を与えることができる;もしくは可能なら(4.3)項に示されているような戦列命令(Line Command)を実行することができる。

- ・活性状態のアレクサンダーは、その活性化中に7回までの命令を下すことができる。彼はそれ以下の命令しか下さなくても(もしくは全く命令を下さなくても)良い;しかしこの命令フェイズでそれより多い命令を下すことはできない。
- ・活性状態のベツソス(Bessis)は、配下の騎兵ユニットに対して戦列命令(Line Command)を下すか、4個の個別命令(Individual Order)を下すかのいずれかを行うことができる。

(5.22) 各個別命令(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)に従い2ポイントの耐久力ヒット(Cohesion Hit)を除去(Remove)する;もしくは、
4. (10.27)に従い敗走中(Routed)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)につき必要な命令ポイントを必要とする。(5.6)項参照)。
6. (6.81)に従い計画退却(Pre-Arranged Withdrawal)を実行する。

各戦列命令は(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(Note): 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。

(5.23) 戦闘ユニットはゲームターン中に1回以上の移動命令を受けることはできるが、各命令フェイズ(Order Phase)中には複数回の移動(もしくは投射兵器射撃)命令を受けることはできない。(6.11)、(6.12)項参照。

例(Example) : (カイロネア(Chaeronea)において)デモストネス(Demosthenes)より移動命令を受けた戦闘ユニットは、この命令フェイズ(Order Phase)中に再びデモストネスから移動命令を受けることはできない。しかしながら、テアゲネス(Theagenes)の命令フェイズや、(モーメントム(Momentum)によって)再び活性状態となったデモストネスの命令フェイズにおいては命令を受けることができる。

プレイの注意(Play Note) : 上の例は戦列命令(Line Command)には適用されない。なぜなら(戦列命令の指揮制限により)デモストネスはアテネ軍(Athenian)にのみ、テアゲネスはテーベ軍(Theban)にのみ命令を下すことができるからである。

(5.24) 個別命令や戦列命令は、直接打撃戦闘を引き起こ

すわけではなく、これらは別のセグメントにおいて発生する。しかしながら、これらは投射兵器射撃(Missile Fire)のために用いることはできる。(8.1)項を参照せよ。リアクション射撃(Reaction Fire)(8.2)には命令は必要ない;これは敵の移動に対する反応として発生する。

(5.25) (最高指揮官(Overall Commander)を除く)敵のZOC内で命令フェイズ(Order Phase)を開始した指揮官は、命令を下すことはできない(4.25)。しかしながら、彼の指揮範囲(Command Range)はこの命令フェイズの打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)(7.25)においてユニットが戦闘を行うことができるかの判定には用いることができるため、全く役に立たないというわけではない。加えて、依然として彼はカリスマ(Charisma)と個人戦闘値(Personal Combat Rating)を使用することができる。彼は単に敵ZOC内に居るというだけでは「終了状態」(Finished)にされることはない;しかしながら、彼は以下のような場合には「終了状態」となり活性状態となることはできない。

- ・(5.15)項に示されているような状態に陥った;もしくは、
- ・彼がその指揮範囲(Command Range)を打撃戦闘のために用いた。

上記のいずれにも該当しない場合、プレイヤーは彼を他の(イニシアチブの)高い指揮官より先に活性化させ、命令を下すことができる。しかしながら、これにより活性化した指揮官がモーメンタム(Momentum)を用いることはできない。

プレイの注意(Play Note) : このZOCによる禁止事項は、自分の命令フェイズ(Order Phase)中に敵ZOCに侵入した指揮官にも適用される。例えば、自分の手番を敵ZOC内で開始したパルメニオン(Parmenion)は活性状態となることはできないが、マケドニア軍プレイヤーはパルメニオンの指揮範囲を続戦で配下のユニットを戦闘させることに用いることはできる。しかしパルメニオンは後にアレクサンダーからZOCから離脱する命令を受けたとしても、活性状態となることはできない。

(5.26) 全ての望む命令を使用した(もしくは使い切った)後で、(8.3)項で述べるように打撃戦闘セグメント(Shock Segment)において自軍ユニットを戦闘に従事させることができる。

(5.27) 命令フェイズ(Order Phase)は打撃戦闘(Shock Combat)が終了した時点で終了する。ここでは以下のいずれかの手順が発生する:

1. プレイヤーはいままで活性状態にあった指揮官に対しモーメンタム(Momentum)を試みさせる;もしくは、
2. フェイズAに戻り、新たな指揮官を活性化させる。

全ての指揮官が終了状態(Finished)となると、両プレイヤーは敗走・回復フェイズ(Rout and Recovery Phase)の手順を

開始すること。

(5.3) モーメンタム(Momentum)

プレイヤーへの注意(Player's Note) : モーメンタム(とトランプ(Trump))は、非常に効果的かつ強烈的な賭けであり、特にマケドニア軍のプレイヤーの**重要な武器となるものである**。しかしながら、これには逆効果となる危険も孕んでいる;そうなった場合、相手プレイヤーに突け入る可能性を与えるものである。

(5.31) 命令フェイズ(Order Phase)が終了した時点で、プレイヤーはこの命令フェイズを実行した指揮官に対し、追加の命令フェイズを与える試みを行わせる事ができる。これを行わせる場合、その指揮官はモーメンタムのダイスロールに成功する必要があり、また以下のいずれかひとつに該当する場合にはこれを行うことができない。

- ・敵ZOC内に居る、もしくは以前に敵ZOC内に居た場合。(5.25)参照。
- ・直前の命令フェイズに個人戦闘(Personal Combat)を行った場合。
- ・トランプ(Trump)を受けたかトランプにより順番を飛び越された場合(5.44)。
- ・自身の戦列命令(LC)のために最高指揮官(OC)を利用した場合。
- ・終了状態(Finished)にされた場合。

(5.32) プレイヤーはダイスをロールし、該当指揮官のイニシアチブ値(Initiative Rating)と比較すること。結果がその数値以下だった場合、該当指揮官は追加の命令フェイズ(フェイズB)を実施することができる;結果が数値より大きかった場合、その指揮官はそのターンにおいて終了状態となる。従って、アレクサンダーはモーメンタムを得るためにはダイスロールで0-7の目を出す必要がある;8,9だった場合は彼は終了状態となる。

(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[1],[3])項の手順に従うこと。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の手順に戻る。

(5.34) モーメンタムのダイスロールの結果は直前に命令フェイズ(Order Phase)を終了した指揮官にのみ適用される。モーメンタムの結果を既に別のフェイズで終了状態(Finished)となっている指揮官や、再活性化(Reactivated)した指揮官に適用することはできない。(5.33)[2]項参照。

例外(Exception)：そのターンにエリート指揮官の活性化(Elite Leader Activated)を使用した指揮官は、モーメンタムのロールを一度だけ試みることができる。

(5.4) トランプ・オプション(THE TRIMP OPTION)

デザインノート(Design Note)：これはマケドニア軍が指揮統制の分野において、しばしば圧倒的で著しい優越を示していたことを再現するゲームシステムである。このルールは、相手よりもマケドニア軍プレイヤーの助けとなり、もっぱら彼によって使用される事になるだろう。非マケドニア軍プレイヤーは、これに対する最も効果的な反撃のタイミングは、マケドニア軍プレイヤーが(トランプの)失敗を犯したその時であるということに気づくだろう。従って、プレイヤーはこのオプションを無闇に使用するべきではない、ということはお覚えておくべきである。

(5.41) 手番プレイヤーのトランプ(Active Player Trump Option)

通常の手続きに従って最も能力の低い指揮官を活性化させようとしているプレイヤーは、より大きなイニシアチブ値(Initiative Rating)を持つ別の任意の非活性化状態の指揮官を活性化させる事を試みることができる。これを実行するためには、プレイヤーはダイスをロールし該当指揮官のイニシアチブ値以下を出さなくてはならない。これに成功した場合、該当指揮官が活性化される；失敗した場合、本来指定されていた指揮官が活性化状態となり、トランプを試みた指揮官は終了状態(Finished)にされる。

例(Example)：グラニコス(Granicus)の戦いにおいて、ペルシア軍プレイヤーは、オマレス(Omares)の活性化に際して、メムノン(Memnon)をトランプにより活性化させようと試みた。彼のロールが0-5であればこれは成功する；6-9であればトランプの試みは失敗し、オマレスが活性化状態となりメムノンは終了状態となる。

(5.42) 非手番プレイヤーのトランプ(Inactive Player Trump Option)

非手番プレイヤーが利用できるトランプは二種類あり、それぞれ事なる状況で使用できる。

1. **トランプに対するトランプ(Trumping the Trump)**：手番プレイヤーが(5.41)項の自軍に対するトランプに成功した場合(にのみ)、相手プレイヤーはイニシアチブ値(Initiative Rate)がその指揮官以上の非活性化状態の自軍指揮官によるトランプを試みることができる。これに成功した場合、該当指揮官は直ちに活性化状態となる；失敗した場合、先のトランプで活性化した指揮官がそのまま活性化状態となり、それに対するトランプを試みた指揮官は**終了状態(Finished)**にされる。

例(Example)：(5.41)項の例において、ペルシア軍プレイヤーはオマレス(Omares)に代えてメムノン(Memnon)の活性化に成功した。これに対しマケドニア軍プレイヤーはフィロタス(5)(Philotas)によるトランプに対するトランプのロールを試みた。しかしながら、彼のロールの結果は7であり、メムノンはそのまま活性化状態指揮官として留まり、フィロタスはこのターンの間は終了状態(Finished)とされる。

2. **モーメンタムに対するトランプ(Momentum Trump)**：手番プレイヤーがモーメンタムのダイスロールに成功した場合、相手プレイヤーは1. に述べられているのと同様の方法でのトランプを試みることができる。

例(Example)：上記の例に続いて、ペルシア軍プレイヤーはメムノンを(モーメンタムによって)再び命令フェイズ(Order Phase)に従事させることに成功した。マケドニア軍プレイヤーはアレクサンダーによってメムノンのモーメンタム・フェイズに対してトランプを試みる。彼のロールの結果は6であり、メムノンの手番に代わり、アレクサンダーの命令フェイズが開始され、メムノンは終了状態(Finished)とされる。

トランプを成功させた指揮官が全ての命令を使用(もしくは戦列命令(LC))し終えた後に、(5.44)項の例外を除いて、プレイは能力の低い指揮官から順に行動する通常の手順に復帰する。

(5.43) 両軍とも各活性化手順の間には一度しかトランプを行うことができない。

(5.44) トランプを試みて失敗したり、モーメンタム(Momentum)に対するトランプを受けた指揮官は終了状態(Finished)となる。まだ活性化状態になっていないが成功したトランプによって飛び越された指揮官は、(能力の低い指揮官から順番に活性化する手順の中で)活性化することはできないが、このターンにモーメンタムを使用することはできなくなる(被トランプ/モーメンタム不可(Trumped/No Momentum)マーカーを用いてそのことを示す)。これらをまとめると以下ようになる；

- ・トランプを受けた指揮官は終了状態(Finished)となる。
- ・(トランプに成功した指揮官以下のイニシアチブ値(Initiative Rating)を持つ)飛び越された指揮官は依然と

して使用することができるが、モーメンタムを使用することはできなくなる。

プレイの注意(Play Note) : モーメンタム不可の制限の例。
イツソス(Issus)において、アリストメデス(Aristomedes)がモーメンタムの試みを実施し、それに成功したが、アレクサンダーによるトランプが行われた場合、アリストメデスのみが終了状態となるが、他のまだ行動していないペルシア軍(とマケドニア軍)の指揮官は、(アレクサンダーの行動が終了した後のこのターン中は)1フェイズしか実行することはできない。彼らはモーメンタムを試みることができない！これはゲームの戦術上重要なテクニックの一つである。

(5.45) 指揮官は1ゲームターン中に1回のみ活性状態となることができ、その活性期間はモーメンタムによって延長されることができる(例外:(5.44),(5.5)項)。終了状態となった指揮官は、再活性化(5.33[2])を除いてそのターン中に再び活性化することはできない。

(5.46) トランプに成功した指揮官はパスすることはできない。彼はユニットに移動や戦闘の命令を与えるか、ユニットの戦闘のために彼の指揮範囲(Range)を用いなければならない。移動によりこのルールを満たす場合は、フェイズの開始時のヘクスとは異なるヘクスに移るような移動を行わなければならない。

(5.47) 敵ZOC内にいる指揮官もトランプを試みることができる。しかしながら、これに成功した場合、彼は(5.46)項に従わなければならない、他の方法でのトランプを行うことはできない。

(5.5) エリート指揮官:アレクサンダー[選択ルール] (ELITE COMMANDER:ALEXANDER[OPTIONAL RULE])

アレクサンダーの偉大さは、機動と戦闘により敵を翻弄する優れた能力にあった。

プレイの注意(Play Note):我々はこのルールを一人プレイや歴史的考察のためのプレイのために用いることを推奨する。これはアレクサンダーの優れた戦術的洞察力を反映しているが、プレイはややアンバランスなものとなる。本ルールは専らアレクサンダーのみがエリート指揮官であるものとして書かれている。

エリート最高指揮官(Elite Overall Commander)を持つプレイヤーは、各ターンを1フェイズのエリート個別命令フェイズ(Elite Initiative Order Phase)から開始することができる。このエリート個別命令フェイズは、以下のいずれかの形で実行することができる。

- ・最高指揮官(Overall Commander)が実行する、もしくは、
- ・イニシアチブ値(Initiative Rating)にかかわらず、プレイ

ヤーの指定するいずれか一人の下位指揮官によって:このエリート個別(EI)フェイズを使用する下位指揮官は、最高指揮官(OC)の指揮範囲(Command Range)内でそのターンを開始しなければならない。

例外(Exception) :最初のゲームターンにおいては、エリート指揮官を持つプレイヤーは彼のエリート個別(EI)フェイズを任意の一人の指揮官に、その位置にかかわらず与えることができる。

エリート指揮官はモーメンタム(Momentum)を用いてエリート個別フェイズを繰り返すことはできない。このフェイズが終了した後に、(このフェイズを実行するために)選ばれた指揮官もしくは最高指揮官(OC)は非活性状態(ただし終了状態(Finished)ではない)に戻される。彼は(5.14)項に関しては1命令フェイズのみ従事したものとみなすが、通常の活性化ルールに従って再び活性化することができる。「エリートイニシアチブ/1フェイズ」(Elite Initiative/1 Phase)マーカーを置いてそのことを示すこと。

>>**ゲームバランスの調整(Game Balancing Addition) :**
ターンの開始時においてダイスをロールする。これが8もしくは9だった場合、アレクサンダーはエリートターンを使用できない。このルールはゲームの最初のターンには使用しない。

(5.6) マケドニア軍分遣隊指揮官[選択ルール] (MACEDONIAN CONTINGENT COMMANDERS[OPTIONAL RULE])

このルールは、アレクサンダーと彼により戦術上の大きな権限を持って派遣された方面指揮官(Wing Commander)による、マケドニア軍の命令システムの優越をシミュレートするものである。とはいえマケドニア軍は厳密な階級組織を用いていたわけではなく、大抵の場合にアレクサンダーは右翼を、パルメニオン(Parmenion)が左翼を指揮していた。

我々は以下の二つの理由でこのオプションを用意した:

- ・ゲームに(適度な)複雑さを加えるため;
- ・マケドニア軍の助けとするため。

(5.61) マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)にはイニシアチブ値(Initiative Rating)が記されているはずの場所に「C」の表示がされているものである。その他の数値はほかの指揮官同様に使用される。

(5.62) マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)は(5.12)項に従った活性化は行わない(なぜなら彼らはイニシアチブ値(Initiative Rating)を持たないので)。その代わりに、彼らはシナリオで指定されたマケドニア軍方面指揮官(Macedonian Wing Commander)の一人によって活性化させられ、こうした指揮官にはイニシアチブ値の隣に分遣隊

指揮値(Contingent Command Rating)が記されている。

(5.63) マケドニア軍方面指揮官(Macedonian Wing Commander)は、マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)を自身の命令フェイズ(Order Phase)において以下の条件で活性化させることができる。

- ・マケドニア軍分遣隊司令官が方面指揮官の指揮範囲(Range)の半分(端数切上げ)以内に存在している。
- >>・最大3(最小1)の範囲で、マケドニア軍分遣隊指揮官が指揮するユニットの数より1少ない数の命令を消費する。従って、2個のアグリニア人投槍兵(Agrarian Javelinist)を指揮するマケドニア軍分遣隊指揮官であるアッタルス(Attalus)を方面指揮官が活性化させるには1ポイントを必要とする。

>>(5.64) 各方面指揮官が命令フェイズ(Order Phase)ごとに活性化させることができるMCCの人数の上限は、分遣隊命令能力(Contingent Command Capability Rating)としてカウンターに記載されている。アレクサンダーは2人まで、パルメニオン(Parmenion)は1人までのMCCを活性化させることができる。

>>(5.65) 活性化されたMCCは、(5.22)項の戦列命令(Line Command)に相当する命令を、彼の戦列指揮制限(4.37)に該当する兵科(Type)で、指揮範囲内に存在するユニットに対して下すことができる。これには(4.33)項の制限は適用されない。またMCCは(4.36)項に従って移動することもできる。

明確化(Clarification)：本項による命令は戦列命令同様に扱われる。**例外(Exception)**：横隊(Flank-to Flank)と縦隊(Front-to-Rear)の制限はマケドニア軍ユニットには適用されない。(訳注：(4.33)項の適用されない制限の明示として、第3版のClarificationを残した)

(5.66) マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)はモーメンタム(Momentum)を試みることはできない；それらの実施はアレクサンダーか方面指揮官(Wing Commander)に従うこと。

例(Example)：[イツス(Issus)の戦い]マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)のフィロタス(Philotas)(彼はカンパニオン(Companion)の名目上の指揮官である)が4614に居るとする(イツスのシナリオを参照)。全てのカンパニオン騎兵は初期配置ヘクスに存在している。アレクサンダーは4214にあり、フィロタスはこの指揮範囲の半分以上に存在している。アレクサンダーの命令フェイズ(Order Phase)となり、彼は自身イニシアチブのうち、3ポイントをフィロタスのために用いた。フィロタスは4ヘクス以内に存在しているカンパニオン重騎兵に隊して戦列命令(Line Command)を下した。カンパニオン部隊が終了状態となると、アレクサンダーは4ポイントを残した状態となる。

プレイの注意(Play Note)：マケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)がプレイに登場し地図盤上に配置されているからといって、それは彼らを常に用いる必要があるというわけではない。彼らはイニシアチブによる活性順序には含まれていない。

(5.88) スタックしている戦闘ユニットが命令や戦闘前退却(OW)などにより移動するマケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)は、該当するユニットと共に移動したり、打撃戦闘(Shock Combat)に影響を及ぼすことができる。

(6.0) 移動(MOVEMENT)

(6.1) 移動力(MOVEMENT ALLOWANCE)

(6.11) 戦闘ユニットに記載されている移動力は、基本的に一回の命令での許容能力である。命令を受けているユニットは、記載されている移動力(MA)まで移動することができる。ほとんどのユニットは記載されている移動力(MA)を下回るような移動を行うことが可能である(しかし(6.14)項は重要な例外である)。

(6.12) ある戦闘ユニットが1ターンの間に移動する回数に制限はない；しかし、ある命令フェイズ(Order Phase)においては1度しか移動することはできない。従って、アレクサンダーの最初の命令フェイズにアレクサンダーから移動命令を受けたファランクス(Phalanx)は、(そのフェイズには)再び移動することはできない；しかし、異なる指揮官からの命令や、アレクサンダーのモーメンタムフェイズ(Momentum Phase)まで待つて再び移動を行うことはできる。

(6.13) そのターンの最初の移動の後に、ユニットは「移動済み」(Moved)の面に裏返される。すでに「移動済み」となっているユニットも、自身の移動力(MA)を一杯まで使用することはできる。しかしながら、「移動済み」ユニットが移動した場合、耐久力ヒット((10.1)項参照)を被ることになる。これは戦闘後前進(8.5)や戦闘前退却(Orderly Withdraw)には適用されない。(訳注：第4版よりユニット裏面のMoved表示が省かれたので注意)

プレイの注意(Play Note)：投射兵器射撃(Missile Fire)は移動ではない(これは大抵の場合は移動セグメント(Movement Segment)に行われるものであるが)；方向変更(Changing Facing)は移動である。

(6.14) 古代ギリシア軍の硬直性[選択ルール](The Hellenic Law of Inertia[OPTIONAL])：通常の場合、プレイヤーはユニットをどの位置まで移動させるかを決定することができる。しかし、ほとんどの(非職業軍人で構成された)重装歩兵は、移動の命令を受けると、敵にぶつかるまで停止することができなかつた。従って、移動命令を受けたホブリタイ/重装歩兵(HO/HI)ユニットは、移動のルー

ル上それ以上移動できなくなるまで移動しなければならない。これはマケドニア軍のファランクス(Phalanx)とヒパスピスト(Hypaspist)、ギリシア傭兵(Greek Mercenary)、スパルタ軍(Spartan)には適用されない。

歴史的背景(Historical Note)：打撃力に重点を置いていた当時の重装歩兵(HI)(大抵はホプリタイ(Hoplite))の隊形は、動きが鈍かった。加えて、大部分(全てではない)のギリシア人(Greek)のホプリタイはアマチュアの民兵で、大抵の場合は一旦動きはじめたら止まることはできなかった。

(6.15) 指揮官は各ターンや命令フェイズ(Order Phase)中に何回移動しても良いが、各フェイズ中に9移動力(MA)を越えて使用することはできない;(4.23)項参照。全ての他の移動に関する制限に加えて、指揮官は敵ユニットの接近に対して計画退却(Orderly Withdraw)を行う能力を持っている。ある指揮官がフェイズ中に自身の9移動力を使い切った場合でも、終了状態(Finished)となる訳ではない;彼は単にそのフェイズに再び移動することができなくなるだけであり、また依然として退却(Withdraw)を行うことができる。(4.62)項参照。この指揮官が別の機会に移動を行う場合には、再度の命令を必要とする。

(6.2) 地形(TERRAIN)

歴史的背景(Historical Note)：古代の指揮官の最も重要な課題は、自軍の戦闘に最も有利な地形に陣取るという事だった。マケドニア軍の強さは彼らのファランクスと騎兵に依存しており、またペルシア軍の戦術と兵器体系は機動力に依存していたため、彼らはできるだけ平坦な戦場を探し回った。同様に考慮されたことは、できるだけ自軍の側面を自然の障壁を用いて守ることである;例えばイッソス(Issus)とカエロネア(Chaeronea)を参照のこと。しかし、バルカン半島やインダス西岸の部族では状況は異なり、これらは戦場の地図盤を参照してほしい。

(6.21) ユニットの各ヘクスに侵入するたびに移動力表(Movement Cost Chart)に記載されたのと同じ移動力(Movement Point)を消費する。例えば、平地(Clear)ヘクスに侵入するには1移動力(MP)が必要だが、森林(Woods)ヘクスに侵入するには2移動力(MP)が必要である。ほとんどのユニットは異なる高度のヘクスに侵入するために追加の移動力を費やす必要がある。従って、イッソス(Issus)の地図盤のヘクス5015に存在するホプリタイ(Hoplite)ユニットが5115に侵入するためには3移動力(森林へ侵入するための2と高度を上げるための1)を消費する必要がある。ユニットは方向を変えるためにも移動力(場合によっては耐久力(Cohesion)も)を費やす必要がある;(7.1)項参照。

(6.22) いくつかの地形は、見通しは悪いが隊形が混乱するほど通過は困難ではない。またいくつかのユニット(兵科(Type))によって決定される;(6.29)参照)は、ある種の地形

(大抵は平地以外)に侵入したり、方向を変えたり、高度を変えた場合、耐久力(Cohesion)に損害を被る。全ての移動(戦闘後前進によるものも含む)と方向変更による耐久力損害は、直ちに適用される。指揮官はこのような耐久力損害を被ることはない。

(6.23) 一度に変更することのできる高度レベルには、以下のような制限がある。

1. (重装と軽装の)騎兵(Cavalry)は一度に1レベルを越えて高度を変更することはできない;例えば、レベル1からレベル3のヘクスへと直接移動することはできない、その逆もまた不可能である(段差があるとみなされる)。
2. 散兵(Skirmisher)のみが1ヘクスの移動で3高度レベルの変更を行うことができる(これには3点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を伴う)。

プレイの注意(Play Note): 大河(Major River) (グラニコス(Granicus)とピナルス(Pinarus))は高度レベル1であるものと見なされる。

(6.24) あるヘクスが二つの異なる地形を含んでいる場合、「主要な」地形を用いること。従って、イッソス(Issus)のヘクス2115は、小川(River)を含んでいるがレベル1の平地(Open)である。しかし、ヘクスがいくらかでも森林(Woods)、沼地(Marsh)、岩場(Rocky)などを含んでいる場合、そのヘクスは該当する地形であると見なされる。

(6.25) 移動しようとするユニットがヘクスに侵入するために十分な移動力(MP)を持っていない場合、その移動を実行することはできず、該当ヘクスに侵入する事はできない。

(6.26) 全てのユニットが通過できない「地形」は一つだけである;カエロネア(Chaeronea)とペリウム(Pelium)の街壁(City Wall)。カエロネアの門(Gate)も同様の制限を受ける。該当ヘクスに敵ユニットが存在していない場合、ユニットはペリウムの門ヘクスサイドを(道路(Road)として)通過することができる。

プレイの注意(Play Note)：これらの単純化は、本ゲームが攻城戦などに対応していないためである。アレクサンダーのティレ(Tyre)攻城戦などを含む今後のモジュールを待つように。(訳注:2007年現在、そのようなモジュールは出版されていないので念のため)

(6.27) 地形は打撃戦闘結果表(Shock Combat Results Table)でプレイヤーが打撃戦闘の損害を決定するダイスロールのコラム修正にも使用される。森林(Woods)内部に存在するユニットには敵の投射兵器射撃(Missile Fire)に対する防御も与えられる;(8.1)項参照。

(6.28) 障害地形(Rough Terrain): 平地(Clear)以外のすべてのヘクスは障害地形ヘクスである。急斜面(Steep

Slope)、崖(Sheer Slope)、段丘(Steep Bank)、溪流(Steep-Banked Stream)、河川(Minor River)の各ヘクスサイドは障害地形ヘクスサイドである。

(6.29) 移動力表(The Movement Costs Chart)

本表は、各兵科(Type)のユニットが、各地形に侵入したり横切ったりする移動(と方向変更)に必要な移動力と耐久力損害(Cohesion Penalty)が記されている。

(6.3) 移動の手順(MOVEMENT PROCEDURES)

(6.31) ユニットの連続したヘクスの升目を、それらの侵入コストを消費しながら移動する。一つのユニットの移動は、次のユニットの移動を始める前に完全に終了させなければならず、これは同じヘクスから移動を開始するユニットについても同様である。

(6.32) ユニットの任意の向きや方向への移動を組み合わせる移動することができる((6.5)項参照)。しかしながら、ユニットは前面(Front)ヘクスにのみ侵入することができる。ユニットが向を変えるには、まず自身の占めるヘクスを中心に方向変更(7.1)を行わなければならない。

(6.33) ダブルサイズ(Double-Sized)ユニットはヘクス内で方向変更を行うことはできない;彼らはそれを(6.43)項のピボット(Pivot)のような移動によって実行する。ダブルサイズユニットは、ピボットによって追加のコストを消費する。

(6.4) ダブルサイズユニット (DOUBLE-SIZED UNITS)

歴史的背景とデザインノート(Historical and Design

Note) : ダブルサイズユニットはファランクス(Phalanx)の様な部隊の隊形と戦術的な運用法を反映したものであるが、(ゲーム上は)全てのダブルサイズユニットがファランクスである訳ではない。彼らマケドニア・ファランクスは優れた数値と付加された能力は、マケドニア軍の高度な訓練と職業意識を反映したものである。

(6.41) ダブルサイズユニットには以下の三種類の部隊がある。

- ・マケドニア軍のファランクス(Phalanx)
- ・重装歩兵(Heavy Infantry)のホプリタイ(Hoplite)(大抵はギリシア人(Greek))
- ・ペルタスト軽装歩兵(Light Infantry Peltast)のカルダス(Cardace)

これらの形態のカウンターのユニットは、いくつかの特殊なルールを持っている。またこれらのルールの中の幾つかは、ファランクスにのみ適用される。

歴史的背景(Historical Note):カルダス(Cardace)の実情がこの項目に当てはまっていたかについては検討の余地がある。しかしながら、アレクサンダー時代の軍隊に対する現代の研究によると、彼らは中途半端な存在で、我々が与えたよりも機動性の点で劣っていたと考えられている。このようにカルダスについては様々な意見があるが、彼らはイッソス(Issus)の戦いにしか登場しておらず、また戦闘に殆ど関与していないのである。

(6.42) 移動の基本事項(Basic movement premises) :

- ・ダブルサイズユニットが移動して各ヘクスが互いに異なる地形や高度となる地点に移動する場合、双方のヘクスのうち、移動力と耐久力損害(Cohesion Penalty)それぞれについて、各々大きな方の値を費やすこと。
- ・地形への侵入などによって、ユニットの片側が耐久力損害を被る場合、ユニットの全体がその影響を被る(これは戦闘による損害も同様)。

(6.43) **横向き機動(Front-to-Frank Maneuver)** : ダブルサイズのユニットは、ユニットのどちらか片方のみが新たなヘクスに侵入し、残る半分が自身の占めるヘクスを中心に回転する事ができる(この結果ユニットの方向は変化する)。このような行動を**ピボット(Pivot)**と呼ぶ。この横向き機動によって、ユニットは**進入した各ヘクスの地形によるコストに加えて、1ポイントの耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。**

例外(Exception) : マケドニア軍ファランクス(Phalanx)には、この耐久力損害は適用されない。

(6.44) **反転機動(The Reverse Face Maneuver)** : 3移動力を支払ったダブルサイズユニットは、現在占めている2ヘクスの中で後ろ向き(180°)に方向を変更することができる。この機動では耐久力損害(Cohesion Penalty)は生じないが、ユニットの一方でも敵ZOCや障害地形(Rough)地形に配置されている場合にはこれを実行することはできない。

(6.45) **旋回機動(The Wheeling Maneuver)** : 一方の側のみが敵ZOCに占められているダブルサイズユニットは、もう一方の側のみで前進を行うことができる((6.43)項の横向き機動(Front-to-Frank)同様に実行する)。しかしながら、旋回機動の実行は困難なため、実施する(前述のマケドニア軍ファランクス(Phalanx)を除く)ユニットは横向き機動(F-t-F)による1点の耐久力損害を被った後に、ピボットが終了した時点で(戦闘後前進の場合も同様に)、部隊練度(TQ)判定を行うこと。このダイスの結果がユニットの練度(TQ)より大きかった場合、ユニットは前述の1点に加えて、その差に等しい耐久力損害(Cohesion Hit)を被る。

例外(Exception) : ZOCを及ぼしている敵ユニットが散兵(Skirmisher)だった場合、この**部隊練度(TQ)判定は必要ない。**

例(Example) : [ガウガメラ(Gaugamela)の戦い]ペルシア軍のユニットが3118に存在している。マケドニア軍ファランクス(Phalanx)が3218/3217にあり、3218の側にはペルシア軍のZOCが及んでいる。このファランクスは3217から3117へとピボットを行う(3218の側はそこに留まる)ことができ、これに必要な移動力を支払う。このファランクス(部隊練度(TQ)は7)は部隊練度(TQ)判定を実行する。このロールの結果が9であれば、損害は2点である。結果が8であれば、ファランクスは1点の損害を受ける。ロールの結果が7であれば損害は無い。

(6.46): **拡張移動能力(Augmented Movement)** : 比較的軽量の鎧と優れた訓練により、アレクサンダーのファランクス(Phalanx)は、(ダブルサイズの)ギリシア(Greek)の同様の部隊よりも素早い移動を行うことができるが、このために耐久力に影響を受けるという問題もある(何人かの歴史家達は、マケドニア軍のファランクスは軽装歩兵と同じくらいの速度で移動できたと主張している!)。これを反映するため、マケドニア軍プレイヤーは、ファランクスを5移動力(MA)で移動させる移動命令(Movement Order)を与えることができる。ユニットがそのターンで初めてこのような移動を行った場合、該当ユニットはその移動終了時に部隊練度(TQ)判定を実行しなければならない。ロール結果がユニットのTQ値を上回ったならば、**該当ユニットは1点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を受ける**。「移動済み」のマケドニア軍のファランクスが、その後の再移動で5移動力(MA)を使用した場合、ユニットは2点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を受けることになる(4移動力で移動した場合は通常通りの1点の損害となる)。

(6.5) 右方向へのドリフト[選択ルール] (DRIFT TO THE RIGHT[OPTIONAL RULE])

歴史的背景(Historical Note) : ホプリタイ(Hoplite)は普通密集した隊形で行進を行い、各自は楯を左手で保持している。この隊形ではホプリタイの右側の防御が薄くなるため、彼らが前進するときには、無意識のうちに隣の兵士の楯で身を守ろうとして、右側に隊列がずれていってしまう傾向がある。我々がこの点を指摘するのは、古代のいくつかの文献で触れられているためであり、こうした右方向へのドリフトは確認された事実ではないが、専門的な訓練を受けたマケドニア軍ファランクス(Phalanx)よりも、アマチュアであるアテネ/スパルタ(Athens-Sparta)時代のギリシア(Greek)のホプリタイにその傾向があったという事だろう。従って、本ルールはオプションであり、カエロネア(Chaeronea)の戦いにおけるギリシア軍や、ペルシア軍の(傭兵の)ホプリタイ部隊やカルダス(Cardace)のユニットにのみ用いることを推奨する。

ホプリタイ重装歩兵(Hoplite HI)のダブルサイズユニットが((6.13)項の様な)2度目の移動を行う場合、1、2、4回目に

移動力を消費する(方向転換ではない)移動は、他のユニットに占められていたり通行不可能な地形である場合を除いて、右前方への移動を行わなければならない。加えて、敵ユニットに隣接している場合は「右方向へのドリフト」は発生しない。ドリフトは2ヘクスユニットの両側が移動する場合にのみ適用する;ユニットの半分だけが移動するピボット(Pivot)には適用しない。

例(Example) : 「移動済」(Moved)状態のアテネ軍ホプリタイ(Athenian Hoplite)ユニットが2217/2218ヘクスに存在する。ギリシア軍プレイヤーはこのユニットを再び移動させることにした。最初の移動力(MP)を消費しての移動は2317/2318に入らなければならない。次は2418/2419に移動しなければならない。次の移動は2517/2518に移動することができるが、最後は2618/2619に入らなければならない。

(6.6) 縦列隊形移動(COLUMN MOVEMENT)

デザインノート(Design Note) : 戦場において、(ファランクス(PH)から軽装歩兵(LI)までの)歩兵部隊(Infantry)は、後の時代では戦列(Line)と呼ばれるような戦闘隊形を組んで移動した。また彼らは素早い移動(とはいえそれ程速いわけではない)が可能な、移動隊形(現代の用語では「縦列」)をとることもできた。しかし部隊は、移動において部隊の耐久力にあまり影響を与えない整列した長い列を常時とすることはできなかった。

(6.61) 移動命令を与えられた時、敵ZOC内におらず敗走状態(Routed)にないファランクス(PH)、重装歩兵(HI)、中装歩兵(MI)、軽装歩兵(LI)、ペルタスト(LP)のユニットは、その移動の終了時に「縦列隊形」(Column)になる(もしくは戻る)ことができる。この隊形変更には移動力(Movement Point)の消費は必要ない。縦列隊形移動をおこなうユニットは、その命令フェイズ(Order Phase)の初めの時点で縦列隊形をとっていなければならない。「縦列隊形」(In Column)のマーカーを置いてその事を示すこと。

(6.62) 縦列隊形移動を行っているユニットは、移動力が1増加する(通常が4なら5に、5なら6に)。加えて、縦列隊形にあるユニットに対する地形による耐久力損害(Cohesion Hit)は1ずつ減少する(最低は0である)。

例(Example) : 通常は小川(Minor River)越しに森林(Woods)ヘクスに進入すると2点の耐久力損害(Cohesion Hit)を被るユニットが縦列隊形をとっている場合、被る損害は1点となる。

プレイの注意(Play Note) : ファランクスが二つの移動力(MA)のうち速い方を用いた場合、その縦列隊形の移動力は6とする事ができる。

(6.63) 縦列隊形をとっているユニットは、(ヘクスの頂点で

はなく)ヘクスの辺(Hexside)を向かねばならず、またヘクスのその方向が前面となる。この方向変更は、縦列隊形への変更(もしくは戻る)を宣言した時点で実行する。

通常状態から縦列隊形への隊形変更を行ったダブルサイズユニット(Double-Sized Unit)は、通常のユニットのような方向変更を行うことはない。この代わりに、縦列隊形をとったファランクス(Phalanx)の方向は、通常の状態からカウンターの短辺の方向に変更される。こうしたユニットは以後の命令フェイズ(Order Phase)に移動もしくは隊形変更を行うことができる。

通常状態から縦列隊形への隊形変更を行ったシングルサイズ(Single-Sized Unit)は、その時点で向いている頂点から(実行者の選ぶ方向に)右もしくは左に30°づらして配置される。

(6.64) 縦列隊形のユニットは、前面(Front)もしくは前面に隣接した斜め前方(Frontal-F flank)ヘクスに進入するように移動する。斜め前方ヘクスに進入する移動を行った場合でも、方向は変更されない。縦列隊形のユニットが背面に隣接した側面(Rear-F flank)ヘクスに移動したい場合、方向を変更しなければならない。ダブルサイズユニットは方向を変更することができない;それらは移動のみ行える。全ての側面/背面(Flank/Rear)に関する戦闘の罰則は適用される。

(6.65) 縦列隊形のユニットは自身の練度(TQ)が2点減じられたものと見なされる。縦列隊形のユニットは攻撃や射撃を行うことができない。それらは移動のみ行うことができる。(散兵(Skirmisher)以外の)敵ユニットから攻撃を受けた場合、攻撃を行ったユニットは方向や武器体系に関わらず、自動的に攻撃優勢(Attacker Superior)を得る。

(6.66) 縦列隊形のユニットが打撃攻撃(Shock)を受けた場合、その命令フェイズの終わりに該当ユニットは自動的に非縦列隊形に復帰し(縦列隊形マーカーを取り除く)、(それによって敗走状態(Routed)になる事になろうとも)1点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。

(6.67) 縦列隊形のユニットはスタック(Stack)する事ができず、戦闘前退却(Orderly Withdraw)を行うこともできない。

(6.7) 戦闘前退却(ORDERLY WITHDRAW)

デザインノートとプレイの注意(Design and Play Note): 戦闘前退却(OW)は非常に効果のある機動である(ペルシア軍プレイヤーは、大王に軽快かつ迅速にこれを実行させねばならず、またそうする羽目に陥るだろう)。このため、我々はこのルールを解説するために長い文章を用意してある;最後には予期せぬ問題の解決になるように例を用意した。指揮官に関する戦闘前退却(OW)は(4.62)項を参照

せよ。

(6.71) 相手側の移動セグメント(Movement Segment)の間に、移動してきた敵ユニット(暴走した象部隊(Rampaging Elephant)や、味方象部隊に蹂躪される自軍騎兵(Cavalry)の場合も同様)より高い移動力を持っている(敗走状態にない)自軍戦闘ユニットは、敵ユニットがその自軍ユニットから2ヘクス以内に移動してきた(もしくは敵ユニットが2ヘクスの距離で移動を開始した)時点で、敵ユニットに接触されるのを回避することができる。(例外(Exception): 散兵(Skirmisher)は(9.3)項を参照) これを行う自軍防御側ユニットは、前進してきたユニットと自身の移動力(Movement Point)との差の移動力分(ヘクスではない)まで退却を行う。退却は敵ユニットが2ヘクスの距離に移動してきた時点で実行しなければならない(このために一時移動を中断する)、さもなくば実行の機会は失われる。実際に何ヘクスを移動するかにかかわらず、戦闘前退却の判定のためにはダブルサイズユニットの移動力(MA)は4であると見なされる。(6.77)項も参照のこと。

例1(Example#1): 散兵(SK) (移動力(MA)は6)がファランクス(Phalanx) (移動力4)に接近された場合、平地(Clear)なら1もしくは2ヘクス退却することができる(6-4=2MP)。

例2(Example#2): 移動力(MA)が5の軽装歩兵(LI)がダブルサイズの重装歩兵(HI) (移動力4)に接近されても、1移動力分の退却しか行えないため、2移動力を要する高度を上げるような退却を行うことはできない。

プレイの注意(Play Note): ここで述べられている2ヘクス以内とは、敵ユニットの2ヘクス以内での移動に対して、それが実際には自身の方向に向かってこなかったとしても、条件に見合うすべての自軍ユニットが退却を実施できるという事である。また退却を実施するプレイヤーは、敵ユニットがその移動の結果を示す前に退却を解決しなければならない!

(6.72) 退却したユニットは、方向変更による移動力(MA)と耐久力(Cohesion)の消費なしで、撤退の間その本来の方向を維持する。しかしながら、この移動に伴うその他の耐久力損害は被る。退却が修了した時点で、通常の耐久力損害を消費して方向を変更することは可能である。加えて、以下の三つの損害の発生する状況が存在する。

1. 退却する徒歩(Foot)と戦車(Chariot)のユニットは移動修了時に自動的に1点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を被る。退却する散兵(Skirmisher)、騎兵(Cavalry)と象部隊(Elephant)はこの自動損害を被らない。
2. 退却するユニットが背面(Rear)もしくは側面(Flank)から接近を受けた場合、退却の実施前に1点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を被る。例外(Exception): 散兵(Skirmisher)は背面から接近を受けた場合にのみ損害を受ける(彼らには側面は存在しない)。この項目は1. に

加えて適用される。

3. 退却が終了した時点で、(1. で例外とされたユニットも含む) 退却したユニットは直ちに部隊練度(TQ)判定を行わなければならない。このロールの結果が該当ユニットの部隊練度を上回っていれば、ユニットは1点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を被る。

歴史的背景／プレイの注意(Historical/Play Note) : 戦闘前退却とは、敵と接触するはるか以前に敵の前面で後退する事である。このため撤退するユニットは、本来の向きを維持しつつ(最小限の混乱で)敵と接触する前に退却することができる。ゲームの上では、単にカウンターを後方に移動させるだけで表されている。このような事は実際には起こらないが、あなたがこれを実際に試してみたいなら、30lbもの青銅の鎧を着込み、馬毛の飾りの付いた兜を被り、ファランクス(Phalanx)の一員として行動してみれば良い。

プレイの注意(Play Note) : SPQRとJulius Caesarのファンは、ここに記されている戦闘前退却(OW)に関する(耐久力を消費させる機会に関する)制限が過剰に多く思われるかもしれない;これは多くのユニットが十分な訓練を受けていないことを反映したものである。

(6.73) 退却したユニットの耐久力損害(Cohesion Penalty)が自身の部隊練度(TQ)に達した場合は敗走(Rout)する;(10.21)項参照。

(6.74) ユニットのターン間に何度でも退却を行うことができる。しかし、(6.72)項の損害は毎回適用される。またこれにより戦闘ユニット(と指揮官)は(6.1)項の移動力を消費することはなく、命令も必要としない。

(6.75) ユニットの退却で敵ZOCや障害地形(Rough)ヘクスに侵入したり、障害地形ヘクスサイドを通過することはできず、また投射兵器(Missile)装備ユニットが退却時に射撃を行うことはできない。スタックの制限(6.9)は退却中も適用される。

例外(Example) : 乗馬弓兵(Mounted Archer)は退却時に射撃することができる。この場合の射程(Range)は2ヘクスで、(急いで射撃するために)射撃ユニットが移動していることによる+1のダイス修正を受ける。(本ゲームにモンゴル軍は含まれていない)

(6.76) 戦闘前退却は相手プレイヤーの移動・射撃セグメント(Movement/Missile Segment)中に実行され、打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)では退却する事はできない。攻撃側／移動側のユニットは相手の退却の終了後に自身の移動を再開することができる(重装歩兵(HI)は必ず移動を再開しなければならない。(6.15)項参照)。

例外(Exception) : 暴走した象部隊(Rampaging Elephant)に対する騎兵(Cavalry)の戦闘前退却(OW)はいつでも実行

することができる。

(6.77) **騎兵戦列の後退(Cavalry Line Withdrawal) :** いくつかの状況においては、騎兵の「戦列」((4.33)項で定義されている)の全体が同時に全ユニットを退却させる事ができる。通常の戦闘前退却(OW)のルールが適用されるが、敵が接近してきており、該当する戦列を構成するユニットのうち最低一つから2ヘクス以内に適格の指揮官(それらの部隊を率いることができる指揮官)が存在している場合に、戦列全体が退却することができる。その戦列に含まれている全てのユニットが退却しなければならない;プレイヤーは一部のみを選んで서는ならない。加えて、戦列に含まれているあるユニットに対して単独で戦闘前退却を実行させたなら、その戦列は退却することはできなくなる。

プレイの注意とデザインノート(Play and Design Note) : これは戦列命令(Line Command)とは異なる;本ルールはしばしば発生する多数の騎兵(Cavalry)の一斉退却を反映したものである。しかし、この実行は騎兵「戦列」に対するものに限られている。戦列命令を受けたユニットがこれを実行することはできない。

(6.78) **退却の例(An Example of Withdraw) :** [アルベラ(Arbela)の地図盤]ブパレス(Bupares)とスタックしたペルシア軍の弓兵(Archer)(移動力(MA)6)が3215に居るとする。クラテロス(Craterus)のファランクス(Phalanx)が2814/2815に存在している。マケドニア軍のプレイヤーはファランクスを5移動力で弓兵の方向へ移動させることにした。ファランクスが(5移動力中2を消費して)3014/3015に侵入した時点で、ペルシア軍プレイヤーは、ブパレスと配下の弓兵を退却させることを宣言した。ブパレス(ペルシア帝国の総督である)は最寄りの戦車(Chariot)まで4ヘクス退却した。弓兵は2ヘクス(6-4=2)退却することができるので、3416まで移動する(3215に居た時と同じ方向を維持させる)。しかしながら、ファランクスは依然として3移動力を残しており、これにより再び弓兵から「2ヘクス以内」に位置することになる3215/3216ヘクスまで移動することができる。ペルシア軍プレイヤーは再び退却を選択し、弓兵は今回1ヘクスのみ(3516まで)移動した。これにより接近してくるファランクスを回避することに成功した。

(6.8) 計画退却(PRE-ARRANGED WITHDRAW)

プレイヤーは相手の作戦を予想して、計画退却を試みることができる。計画退却(PW)は敵ユニットに対して、該当ユニットの移動力が劣っている場合でも退却することを可能とする。

(6.81) 計画退却(PW)を行うことができるユニットは、ファランクス(Phalanx)と部隊練度(TQ)が6以上の重装歩兵(HI)のみである。加えて、それらのユニットは計画退却を実行する最高指揮官(OC)もしくは歩兵戦列(Infantry Line)指揮

能力を持つ指揮官が、マケドニア軍分遣隊指揮官(Macedonian Contingent Commander)の指揮下になければならない。

プレイの注意(Play Note) : このルールのため、実際にこの恩恵を受けることのできるユニットはマケドニア軍とギリシア軍のみに制限されることになる。我々にはこの戦術をアレクサンダーが使用したかどうかを確信できなかったが、これは当時の多くのホプリタイ(Hoplite)部隊の伝統的な戦術で、必要とされる状況でアレクサンダーがこれを用いなかったとは思われないのである。ペルシア軍はどうだろうか？彼らの歩兵戦術は依然としてアッシリア(Assyrian)時代のものだった。

(6.82) 計画退却(PW)の「計画」とは以下のような意味である:この移動は、そのターンの開始前で、他の全てのユニットが移動される前に計画されなければならない。プレイヤーが計画退却の実行を望む戦列(Line)ごとに、指揮官ユニットの下に計画退却(PW)マーカーを配置すること。これにより、敵ユニットが接近してきた時に(計画退却を)実行可能となる。またプレイヤーはいつでもマーカーを「計画退却なし」(No PW)の面に裏返すことができる。(訳注:指揮官ユニットで準備状態を隠しておけるということ)

(6.83) ユニットの計画退却(PW)で障害地形(Rough)ヘクスに侵入したり、**障害地形ヘクスサイド**を通過することはできない。

(6.84) 計画退却(PW)は以下の状況で実行できる。

- ・計画退却の「命令」(Order)を受けている戦列(Line)は、いずれかの敵歩兵(Infantry)ユニットが通常の戦闘前退却(OW)と同様の条件で(計画退却を行うことのできる戦列のユニットに対して)接近してきた場合、1ヘクス退却することができる。計画退却はその戦列の指揮官が計画退却命令(PW Order)を保持している限り、ターン中何度でも実行されることができる。計画退却が実行された場合、**該当戦列に所属する全てのユニットは一緒に退却しなくてはならず**((6.75)項も参照)、またそれらは全て同じ距離だけ退却しなくてはならない。秩序退却の全ての効果は適用される。
- ・もし指揮官が活性化する手番になり(もしくはマケドニア軍分遣隊指揮官(MCC)が方面指揮官(Wing Commander)によって活性化された)、その指揮官配下のグループが計画退却命令を受けている場合、その戦列(Line)は移動することができない。その他の行動は可能である。計画退却マーカーが残されていれば、ターンの間を通じてその効果は残っている。

(6.85) 戦列(Line)に対して計画退却が使用された場合、その指揮官は終了状態(Finished)となり、これはその指揮官がまだ活性化していなかった場合も同様である！しかしユニットはそのターンにおいて必要となれば依然として計

画退却を実行することができる。

プレイの注意(Play Note) : 計画退却は騎兵(Cavalry)や象部隊(Elephant)に対しては**実行できない**という事を忘れないように;これは完全に対歩兵部隊(Infantry)用の機動である。

(6.9) スタッキング(STACKING)

スタッキングとは、同時に複数のユニットがあるヘクスの中に存在していることである。基本的には、ルールはヘクス毎に一個の戦闘ユニットが存在することを許している。徒歩の散兵(Skirmisher)ユニットは、回避と散開の戦術を訓練されており、移動中に他のユニットに進入/通過できるなど、この点においては他のユニットに対して優位に立っている。

(6.91) 一度に一つのヘクスに存在できるのは、1個のシングルサイズの戦闘ユニットのみである。ダブルサイズの戦闘ユニットの半分は、この1ユニットと同価であると見なす。指揮官と情報マーカーはスタッキングの問題においては計算しない;1ヘクスには何個でも指揮官やマーカーが存在できる。この制限は常に適用される;この例外はユニットが他の自軍ユニットを通過する場合のみで、この行為は耐久力損害(Cohesion Hit)を引き起こすものである。

(6.92) 戦闘ユニットは他の自軍戦闘ユニットが占めているヘクスを**通過**することができるが、耐久力損害(Cohesion Penalty)を伴う;(6.94)参照。ユニットが自軍ユニットとスタックした状態で移動を終了することを強いられた場合:

- ・移動してきたユニットは直ちに敗走状態(Rout)となる。
- 通過されたユニットは部隊練度(TQ)判定を行い、最低1点の耐久力損害を受ける。

例外(Exception) : 散兵(Skirmisher)ユニットは、他の兵科(Type)のユニットとスタックした状態で移動や退却を終了することを強制された場合でも、移動力(MP)が残っていない状態でも該当ユニットを通過するまで移動を続けることができるが、1点の耐久力損害を受ける(これには練度(TQ)判定は不要)。

(6.93) ユニットの敵戦闘ユニットの占めているヘクスに**進入**したり**通過**したりすることはできない。

例外(Exception) : 戦車(Chariot)と象部隊(Elephant)の**通過攻撃**(Pass-Through);(9.1)と(9.2)項参照。

(6.94) **自軍戦闘ユニットが他の自軍戦闘ユニットが占めているヘクスを通過した場合、両ユニットが共に1点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。**

>>**例外1(Exception#1)**：重装歩兵(Heavy Infantry)とファランクス(Phalanx)のユニットは、他の自軍ユニットの占めているヘクスには、どちらかのユニットが敗走(Routing)状態である場合を除いて、自発的に進入することはできず、そのような場合には敗走状態にない方のユニットが1点の耐久力損害を受ける。これは逆の場合も適用される—散兵(SK)を除くユニットは、重装歩兵(HI)やファランクス(PH)の存在するヘクスに自発的に進入することはできない。

例外2(Exception#2)：散兵(Skirmisher)は、耐久力損害を受けずに他の兵科(Type)のユニットの占めているヘクスを通過して移動することができる(しかし**逆の場合は不可能**)。(6.92)項の場合を除く。

敗走状態(Routing)ユニットが自軍ユニットに進入した場合(10.24)も参照のこと。

(6.95) 戦闘ユニットは、指揮官のみが存在しているヘクスに追加の移動力や耐久力の消費なしで進入でき、また逆も可能である。

(7.0) 戦闘移動(COMBAT MOVEMENT)

(7.1) 方向(FACING)

(7.11) 全てのユニット(縦列隊形(Column)を除く;(6.6)項参照)は、その存在するヘクスの頂点(二つのヘクスサイドの交点)にユニットの正面の辺(名前の書いてある側)を向けなければならない。正面の二つ(ダブルサイズユニットは三つ)のヘクスを前面(Frontal)ヘクスと呼ぶ;それらの横は側面(Flank)で、後方が背面(Rear)である。ユニットはその**前面のヘクスへのみ移動**することができる。

(7.12) 方向を変えるよう命令を受けたシングルヘクスユニットは、そのヘクス内で回転しなければならない。これには向きを変えるヘクスの**頂点毎に1移動力(Movement Point)**を消費する。(7.25)項参照。

>>**例外(Exception)**：散兵(Skirmisher)は1移動力(MP)の消費で自由な方向に方向転換できる。

例外(Exception)：象部隊(Elephant)、戦車(Chariot)、鎧を装備した重装騎兵(HC)は、**方向を変更する頂点毎に2移動力(MP)**を消費する。これはこれらのユニットが機動に関して問題点を抱えていたことを反映している。また、(7.15)項、(9.74)項も参照のこと。

(7.13) ダブルサイズユニットは、その指向する**方向を変更**できない;これらはカウンター**の一方を前進させる移動**を行い(その移動に伴うコストを消費して)、ピボット(Pivot)を行うことによるのみ、その指向する方向を変更することができる。

きる((6.4)項参照)。

(7.14) 方向を変更する行為は「移動」であり、荒地(Rough)ヘクス内での方向変更は1点の損害を伴う。(6.21)項参照。

(7.15) 戦車(Chariot)は車軸が固定されていたため、運動性が乏しかった。従って、これらは地形に関わらずヘクス毎に頂点一個を上回る方向変更を実行することができない。

例外(Exception)：そのヘクスが戦車(CH)が移動を開始するか終了するヘクスである場合に限り、ヘクス毎に頂点1個を上回る方向変更を(そのコストを消費して)実行することができる。

>>(7.16) **対応方向変更(Reaction Facing Change)**：シングル**サイズ**ユニット(ダブル**サイズ**ユニットは不可)は、敵ユニットが隣接する様な移動を行った場合に、(フェイズ毎に)頂点1個分の方向変更を実行することができる。これは既に敵ZOC内に存在している場合には実行することができない。ユニットは方向を変更した後にダイスをロールする;移動してきたユニットとそこに居たユニットとの移動力(MA)の差をダイス修正として加えること(例:移動力8の重装騎兵(HC)が移動力5の重装歩兵に突撃してきた場合のダイス修正(DRM)は+3となる)。修正後のロールの結果が防御側ユニットの**部隊練度(TQ)**より大きかった場合、そのユニットは直ちに敗走状態(Rout)となる。この防御側ユニットがロールに成功した場合、突撃してきたユニットをそのZOCに捕らえるような方向に向きを変えたのであれば、侵入対応射撃(Entry Reaction Fire)を実施することができる((8.21)項参照)。

例外(Exception)：騎兵(Cavalry)が歩兵(Infantry)の移動に対して対応方向変更を行う場合、ロールは不要である。

(7.2) 支配地域(ZOC:ZONE OF CONTROL)

支配地域(ZOC)とは、ユニットが自身占めているヘクス以外に影響を及ぼすことのできるヘクスで、敵ユニットの移動を停止させたり、戦闘への参加を強制させる効果がある。

(7.21) 戦闘ユニットがどのようなZOCを展開するかは、その兵科(Type)に依存している。

- 投射兵器を装備している徒歩の散兵(Skirmisher)は、それらの**前面(Front)**と**側面(Flank)**ヘクスへZOCを及ぼしている。しかし投射兵器が尽きている場合(弾薬なし(Missile No))、ZOCはそれらの**前面**ヘクスにのみ展開される。
- 他の全ての戦闘ユニットは、それらの**前面(Front)**ヘクスにのみZOCを展開する。
- 敗走状態(Routed)のユニットと指揮官(Leader)はZOCを展開することはない。

(7.22) ユニットが移動することのできないヘクスに対してはZOCが展開される事はない。

(7.23) **移動妨害(Stops Movement)** : ユニットは敵ZOCに進入したら直ちに停止しなければならない。敵ZOCから移動を開始するユニットが、その敵ZOCから移動により出られるのは以下の場合のみである:

1. ユニットの少なくとも一方の前面(Frontal)ヘクスに(敵もしくは自軍)戦闘ユニットが存在していない; 且つ、
2. ユニットの移動力(MA)がそのZOCを及ぼしている敵ユニットの移動力より大きい。(この目的のためには、マケドニア軍ファランクス(Phalanx)は拡張移動力の5を用いることができる;(6.16項参照))
3. 最高指揮官(Overall Commander)のユニットが、自身のために個別命令(Individual Order)を用いる。
4. 指揮官のユニットが、最高指揮官(OC)から2回分の個別命令(Individual Order)もしくは戦列(Line)／分遣隊命令(Contingent)命令などを受けた場合。

(7.24) 敵ZOCから離脱したユニットは、その直後に別の敵ZOCに進入することはできるが、そこから再び移動することは不可能である。投射兵器(Missile)装備ユニットのZOCから離脱するユニットは、退却対応射撃(Retire Reaction Fire)を受ける(8.21)。

(7.25) **ZOCと方向(ZOC and Facing)** : 敵ユニットのZOC内で移動セグメント(Move Segment)を開始したユニットは、移動力の半分(端数切り上げ)を消費して以下の場合に方向を変更することができる;

- ・一つの敵ユニットのZOC内だけに存在しており、加えて、
- ・そのフェイズに該当ヘクスから離脱しない。

ユニットは(7.23)#1のZOCからの離脱を目的としてこの方向変更を実施することはできない。(8.52)項も参照のこと。

(7.26) 両軍のユニットが互いに同一ヘクスにZOCを及ぼしている場合、双方が該当ヘクスを「支配」(Control)しているものとする。

(7.3) 打撃戦闘の条件(SHOCK REQUIREMENTS)

戦闘ユニットが敵ユニットを必ず攻撃しなければならないかどうかは、通常はユニットの兵科(Type)と移動を行ったかどうかによって決まり、戦闘が起こるかどうかには武器よりも移動状況が重要な問題となる。

(7.31) **強制打撃戦闘(Must Shock)** : 打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)において、優勢表(Superiority

Chart)上でプラス記号(+の)記されている全ての戦闘ユニット(打撃能力をその大質量を叩き付けることに頼っているユニット)で、その命令フェイズ(Order Phase)に移動を行ったユニットは、それらのZOC内に位置する全ての敵ユニットに対して打撃戦闘を実施しなければならない。

(7.32) 任意打撃戦闘(May Choose to Shock)

1. 移動を行った全ての「軽装」(Light)ユニット(アスタリスク無し)は、打撃戦闘を実施するかを選択することができる。
2. 射撃命令(Fire Order) (のみ)を与えられたか、(7.25)の方向変更を実施する目的で、もしくは単に活性化状態(Activated)の指揮官の指揮範囲(Command Range)内に存在しているだけのユニットは、その(自軍の)ZOC内に存在している全ての敵ユニットに対して打撃戦闘を実施するかを選択することができる。(8.3)項の導入を参照せよ。

(7.33) 移動を行ったプレイヤーは、(7.31)項に従って打撃戦闘セグメントに戦闘を行わなければならないユニットと、(7.32[1])項の様に移動して打撃戦闘を行うことを選択したユニットに、「練度判定突撃」(SHOCK-Must Check TQ)のマーカーを配置する。「練度判定突撃」マーカーは、(敵ユニットに)隣接した移動ユニットに置かれ、(8.33)項の様に、そのユニットが打撃戦闘前練度判定(Pre-Shock TQ Check)を実行しなければならないことを示す。

(7.34) (7.32[2])項の様に移動を行っていないユニットが打撃戦闘を選択した場合には、「無判定突撃」(SHOCK-No TQ Check)マーカーを配置し、それらが打撃戦闘を行うが打撃戦闘前練度判定(Pre-Shock TQ Check)を実行する必要がない事を示す。このマーカーは、打撃戦闘のための判定を必要としないユニットにも使用する;(9.31)項ほかを参照。

(7.35) 「突撃」(Shock)マーカーを置かれたユニットのみが、打撃戦闘で攻撃を行うことができ、突撃決定(Shock Designation)セグメントに従事することができる。

例(Example) : 移動してペルシア軍カルダス(Cardace)に隣接したマケドニア軍ファランクス(Phalanx)には、(7.31)項に従って攻撃を実施するため、「練度判定突撃」(SHOCK-Must Check TQ) マーカーが置かれる。移動してテーベ軍ホプリタイ(Theban Hoplite)に隣接したトラキア人ペルタスト(Thracian Peltast)ユニットは打撃戦闘で攻撃を行う必要はない(7.32[1]);しかしながら、移動してきたプレイヤーは、その移動を終えた時点で攻撃を行うかどうかを決定しておかねばならない。彼が戦闘を望んだ場合、「練度判定突撃」マーカーを置かねばならない。

(8.0) 戦闘(COMBAT)

このゲームでは2種類の戦闘が用意されている：**投射兵器(Missile)戦闘**と**打撃(Shock)戦闘**である。投射兵器戦闘は、命令フェイズの移動／投射(Movement/Missile)セグメントにおける**移動中の任意の時点**で、移動の一部もしくはその代わりに発生する。**打撃戦闘(Shock)**は、移動／投射セグメントの全ての命令と移動が終了した後の、打撃戦闘のセグメントにおいて発生する。投射兵器ユニットは、同じ命令フェイズ中の両方のタイプの戦闘に参加することができる。打撃戦闘においては、ユニットの規模(Size)と練度(Troop Quality)の双方が考慮され、戦闘の結果はユニットを敗走状態(Routed)に陥らせる耐久力損害(Cohesion Hit)の形で与えられる。

(8.1) 投射兵器斉射(Missile Volley)

(8.11) 投射兵器能力(Missile Capability)を持つユニット(ユニットの例を参照)は、投射兵器射撃(Missile Fire)を実行できる。このゲームには3種類の投射兵器を持つユニットが登場する：弓兵(A:Archer)、投石兵(S:Slinger)と投槍兵(J:Javelinist); また砲兵(Artillery)も参照のこと(9.5)。命令(もしくは戦列(Line)／分遣隊(Contingent)命令)が与えられた場合、各投射兵器ユニットは**前方への移動前、移動中、移動後の任意の時点**(もしくは移動の代わりに)射撃(Fire)を実行することができる(乗馬弓兵(Mounted Archer)に関する例外は(8.12[3])を参照)。しかし、各ユニットは命令ごとに一回しか射撃を実行することはできず、また投射兵器の射撃には移動力(Movement Point)消費は必要ない。

例(Example)：乗馬弓兵(Mounted Archer)は、前方に4ヘクス移動し、2ヘクス離れた敵ユニットに対して射撃を実行し、その後に残された移動力(MP)で逃げる事ができる。

(8.12) 投射兵器射撃(Missile Fire)を実行できるのは：

1. 命令(Order)もしくは戦列(Line)／分遣隊(Contingent)命令を受けた、もしくは、
2. 対応射撃(Reaction Fire)、もしくは、
3. 退却(Withdraw)中(乗馬弓兵(Mounted Archer)のみ；(6.75)項参照)

プレイの注意(Play Note)：乗馬弓兵(Mounted Archer)のみが後退中に射撃を実行することができる。これを疑問に思うなら、後ろに下がりながら投槍を投げてみると良い。

(8.13) 投射兵器ユニットは、(ユニット前面(Frontal)(散兵(Skirmisher)ユニットはこれに加えて側面)の)投射兵器射程(Missile Range)内で、視線(Line of Sight)を通すことのできる(8.14)、どれか一つのユニットを目標に射撃を実行できる。投射兵器ユニットは個別に射撃を実行せねばならない；これらは共同して射撃を行うことはできない。

(8.14) 投射兵器ユニットは、視線(LOS:Line of Sight)を妨害されない敵ユニットのみを目標として、射撃を実行することができる。LOSは、該当する投射兵器ユニットと目標ユニットの存在するヘクスの中心同士を結び、射撃ユニットの正面(Frontal)か側面(Flank)ヘクスサイドを通る線によって判定される。LOSは、射撃ユニットと目標ユニットより低い高度にあるものを除く、森林(Woods)、街(Town)と戦闘ユニットによって遮断される。LOSは、射撃ユニットと目標ユニット双方より高い高度のヘクスによっても遮断され、射撃を実行することができなくなる。LOSが妨害されていない場合、その投射兵器戦闘は実行することができる。

例外1(Exception#1)：投射兵器ユニットは、常に隣接ヘクスに対して射撃を実行することができる。

例外2(Exception#2)：戦闘ユニットが視線を妨害している場合でも、そのユニットが目標よりも射撃を実行するユニットに近ければ、視線を妨害することにはならない(中点は近いとは見なさない)。

プレイの注意(Play Note)：投射兵器のLOSは厳しく適用される。他のLOSの基準は緩く適用される。LOSが妨害／非妨害ヘクスサイドの間を通過している場合、妨害していると見なされる。

(8.15) **投射兵器射程・結果表(Missile Range and Results Chart)**は、投射兵器斉射の効果を決定するために用いられる。各射撃において、ダイスがロールされる。ロールの結果が射撃ユニットの該当射程における射撃力(Missile Strength)以下の場合、目標ユニットは1点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。ロールの結果が射撃値より大きかった場合、効果なしとなる(注意：ロールの結果の0はゼロであり、1より小さい)。

ダイスの修正は以下の場合に発生する：

1. 目標ユニットが**森林(Woods)**ヘクス内に存在している場合、ロールの結果に+1される；
2. 目標が**重装歩兵(Heavy Infantry)**か**ファランクス(Phalanx)**の場合、ロールの結果に+1される(この修正は、これらのユニットの分厚い鎧の防御によるものである)。
3. 目標が**重装歩兵(Heavy Infantry)**か**ファランクス(Phalanx)**で、投石兵(Slinger)か弓兵(Archer)が射程1ヘクス(隣接状態)で、目標の歩兵の正面(Frontal)ヘクスサイドを通して射撃を行う場合、ロールの結果に+3される。これは**投槍兵(Javelinist)**には適用されない(これは、ホプリタイの堅固な盾の壁と鎧に対して、投射兵器が最も効果的なのは、部隊の上方からの射撃である、という事実に基づくものである；近すぎる射程ではそのような射撃を行うことはできない)。
4. **徒歩の投槍兵以外のクラス**のユニットが、**移動後／移動前に**射撃を行う場合、ロールの結果に+1される。

2. と3. の組み合わせを除いて、全ての修正は累積する。

命中結果の修正(The following Hit Adjustments apply);

・目標ユニットが戦車(*Chariot*)か象部隊(*Elephant*)だった場合、それらのユニットは成功した投射兵器射撃ごとに2点の耐久力損害(*Cohesion Hit*)を受ける。

投射兵器戦闘による全ての戦闘結果は、他のユニットが移動する前に直ちに適用される。

例(Example) : クレタ人弓兵(*Cretan Archer*)がメディア人騎兵(*Median Cavalry*)から2ヘクスの距離に位置している。射程(*Range*)2における弓兵の射撃力は3である。マケドニア軍プレイヤーはメディア軍に対して斉射を実行し、ロールの結果は2だった。このメディア人騎兵は1点の耐久力損害を受ける。ロールの結果が6だった場合、この射撃の結果は効果なしとなる。ロールの結果が9だった場合、射撃の結果は効果なしで、クレタ人弓兵に「残弾少」(*Missile LOW*) マーカーを置かねばならない。

(8.16) 投射兵器ユニットが低い位置に存在する目標ユニットに対して射撃を実行する場合、そのユニットの射程(*Range*)は1ヘクス伸ばされる。この拡張射程(*Extended Range*)で射撃を実行する場合は、ロール結果0で命中となる。

例(Example) : 通常の最大射程が3である乗馬騎兵(*Mounted Archer*)のユニットがイツス(*Issus*)のヘクス3508に位置している場合、4ヘクス離れた3512に存在する敵ユニットに射撃を実行することができる。しかし、この場合に耐久力損害(*Cohesion Hit*)を与えるためには、修正前のロール結果で0を出さなくてはならない。

(8.17) **投射兵器の補給(Missile Supply) :** 投射兵器ユニットは、それらが弾薬切れになるまで射撃を続ける事ができる:「残弾無し」(*Missile No*)マーカーを置いてそのユニットが弾薬切れであることを示すこと。投射兵器の種類により、それらが適用されるまでの段階は異なっている:

1. 弓兵(*Archer*)と投石兵(*Slinger*)は、射撃時のロールで9を出した場合に残弾少(*Missile LOW*)となり「残弾少」マーカーが置かれ、あと一回の斉射しか行えないことを示す。これには残弾少マーカーの置かれた戦象スクリーン(*Elephant Screen Archer*)も含まれている。
2. 投槍兵(*Javelinist*) (ペルタスト(*Peltast*)も含む)は、投射兵器戦闘におけるロールで7-9を出した場合に「残弾少」(*Missile LOW*)マーカーが置かれ、あと一回の斉射しか行えないことを示す。
3. 残弾少(*Missile LOW*)マーカーが置かれたユニットが射撃を実行した場合、マーカーを残弾無し(*Missile No*)の面に裏返し、それらが射撃することができないことを示す。

す。

4. 砲兵(*Artillery*)[*Oxybele*]は弾薬切れにはならない。
5. 打撃戦闘(*Shock Combat*)に従事した徒歩の投槍装備ユニットは、戦闘が終了した時点で自動的に「残弾無し」(*Missile No*)となる。

(8.18) 投射兵器ユニットは、敗走・再編成(*R&R*)フェイズの再装填(*Reload*)セグメント中に再装填を実行し、完全な投射兵器能力を取り戻すことができる。自軍の「残弾少」(*Missile LOW*)か「残弾無し」(*Missile No*)のユニットは、

1. 敵ZOC内におらず、
2. (残弾無しではない)敵ユニットの(LOSの通る)投射兵器の射程(*Range*)内に位置していない場合、

敗走・再編成フェイズの再装填セグメントに再装填を実行し、残弾少/無しのマーカーを取り除く事ができる。

(8.19) 指揮官の存在するヘクスが射撃を受け、投射兵器射撃のロール結果が0だった場合、指揮官に命中する可能性がある。(8.34)項を参照して解決せよ。

(8.2) 対応射撃(Reaction Fire)

投射兵器ユニットは、それらのZOCに敵が侵入してくる場合(侵入対応(*Entry Reaction*))と、離脱する場合(退却反応(*Retire Reaction*))に、対応射撃を実行することができる。

(8.21) **侵入対応(Entry Reaction) :** 戦闘後前進の場合を含み、自軍ユニットが投射兵器能力を持つ敵ユニットのZOCに侵入した場合、続く移動(もしくは移動してきたユニットの射撃)が発生する前に、その投射兵器ユニットは侵入してきたユニットに対して(射程1で)射撃を行うことができる。この投射兵器戦闘による全ての結果は直ちに適用される、戦列命令(*Line Command*)を使用している場合、侵入射撃(*Entry Fire*)を実行する前に、全ての移動を終了しておくこと。

例外(Exception) : 暴走中の象部隊(*Rampaging Elephant*)は、対応射撃を引き起こすことはない。

(8.22) 退却対応(*Retire Reaction*) : 戦闘前退却(*Orderly Withdraw*)の場合を含み、敗走状態ではないユニットが(射程2ヘクス以上の)敵投射兵器ユニットのZOCから離脱する場合、その投射兵器ユニットは移動してZOCを離れてゆくユニットに対して射撃を実行することができる。この結果は該当ユニットが移動する前に適用される。退却対応射撃の射程は常に2である。

(8.23) 対応射撃は命令を必要としない;これには投射兵器ユニットに十分な投射兵器斉射能力が必要とされるだけである。各ユニットは、敵の移動を通じて弾薬切れ(*Missile*

No)とならない限り何度でも対応射撃を実行することができる。

>>(8.24) **反撃射撃(Return Fire)**: 敵ユニットから射撃された非手番側のユニットも、該当ユニットに対して「撃ち返す」ことができる。手番側ユニットの射撃が反撃射撃の前に解決される;これは同時解決ではない。**非手番側は同じユニットに対して侵入対応(Entry Reaction)と反応射撃の両方を使用することはできない。**

(8.3) 打撃戦闘(SHOCK COMBAT)

デザインノート(A Design Note): 本章はこのゲームの中核をなすものであり、それ故に我々はこれがどのように機能するかについて、以下に長い解説を用意しようと思う。これは他の章に比べて長く詳細だが、一見しただけで怯まないように。多くのメカニズムは自明のものであり、何度かプレイしてみれば、打撃戦闘の解決は自然に行えるようになるだろう。

プレイの注意(A Play Note): 打撃戦闘システムは、ユニット相互の武器の種類、鎧の防御、部隊規模、攻撃の方向、部隊練度(TQ)に基づいて一つの結果を導き出すものである。これらの中で重要でない要素というものは存在しないが、プレイにおいてはユニットが古代の戦場の厳しい環境に耐える能力を表している部隊練度には特に注意を払うべきである。

手順(PROCEDURE):

打撃戦闘は打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)に実施される。打撃戦闘は指揮官の命令フェイズの一部であり、その指揮官による全ての打撃戦闘は、次の手番の指揮官が活性化される前(もしくはモーメンタム(Momentum)を試みる前)に実行される。

「突撃」(Shock)マーカー((7.33)と(7.34)項参照)の置かれた全てのユニットは、打撃戦闘を実行しなければならない。

重要(Important): 各打撃戦闘は、次の打撃戦闘の手順が実行される前に、打撃戦闘に関与している全てのユニットについて、一連の手順として実行される。従って、(8.34)の手順が終了した後に、その結果を受けて(8.35)の手順に関与する全てのユニットに対して実行する。その後(8.36)を全てのユニットに対して適用する、という具合である。

我々としては、各手順を地図盤の左翼から右翼へと横切るように実施してゆくことを提案しておく。プレイヤーは戦列の攻撃をどのような順序で発生させるのか、彼らが望む方法を用いることができる。

デザインノート(Design Note): 個々の戦闘ごとに結果を判定してゆく手法の方が容易ではある。しかしながら、このよ

うな方式は攻撃側が「突撃」を成し遂げるために、望む場所を選択して最初に攻撃を仕掛ける事を可能とし、電撃戦の効果を生み出してしまふ。このようなシステムは簡単ではあるが、ゲームとそのシステムに現実とは離れた間違った結果を生み出してしまふだろう。しかしながら、その結果が他の戦闘に影響を及ぼさないような孤立した戦闘に関しては、単独で結果を判定して良いだろう。貴方が選んだやり方を心に留めておくように。

(8.31) 戦闘決定セグメント(Shock Designation Segment)

: これは(7.34)項のような移動を行っていないが打撃戦闘の実行を選択したユニットに「無判定突撃」(SHOCK-No Check)マーカーを置くために使用する。防御側のユニットは、命令フェイズ(Order Phase)毎に一度のみ攻撃を受ける可能性がある

(8.32) 基本的な打撃戦闘前の手順(The Basic Pre-Shock Procedure)

: 打撃戦闘によって攻撃を実行するユニットは、その打撃戦闘セグメントにおいて他の自軍ユニットによって攻撃を受ける予定の防御側ユニットを除いて、自己のZOC内に存在している全てのユニットに対して攻撃を実行しなければならない。攻撃側は戦闘に参加するユニットを、個々の戦闘について以下の制限内で決定して結果を求めねばならない。

- ・各ユニットは、全ての防御側が攻撃側ユニットのZOC内に存在している限り、複数のユニットに対して攻撃を実行することができる。
- ・各の(ダブルサイズを含む)攻撃側ユニットは、その攻撃能力を分割して使用することはできないが、2個(以上)のユニットが共同して一個の防御ユニットを攻撃することは可能である。
- ・複数のユニットが防御もしくは攻撃を行っている場合、それらの部隊規模(Size)を合計する。
- ・各ユニットは、打撃戦闘セグメント(Shock Combat Segment)毎に一回のみ攻撃を実行することができる。
- ・各防御側ユニットは、命令フェイズ(Order Phase)毎に一回のみ打撃戦闘により攻撃を受ける可能性がある。

上記の制限を除けば、攻撃側プレイヤーは彼の望む組み合わせで攻撃を実行することができる。

例1(Example#1): ダブルサイズのマケドニア軍ファランクス(Phalanx)ユニットが3722/3822にあり、3622/3721のダブルサイズのギリシア人傭兵ホプリタイ(Greek Mercenary Hoplite)ユニットと、3821のペルシア軍投石兵(Slinger)と対峙している。このユニットは、1ユニットで両方の防御側ユニット(の合計の部隊規模(Size))に対して攻撃を実行しなければならない;ペルシア軍プレイヤーは優越(Superiority)判定のためにホプリタイを使用することができるが、ここでは省略する。

例2(Example#2): 上記に加えて、マケドニア軍のヒパスピ

スト(Hypaspist)が3920に存在しており、上のペルシア軍の散兵(Skirmisher)を攻撃可能な状態にあるものとする。この場合、マケドニア軍ファランクスは、ヒパスピストが不幸な投石兵の相手をしているので、ギリシア人ホプリタイのみを攻撃できる状態にある。もしくは、ヒパスピストに突撃(Must Shock) マーカーを置かれている場合を除いて、彼らには何もさせずに、ファランクスが全ての相手をすることもできる。前者の方が良い結果を得られるだろうが、後者の場合はヒパスピストが自身の部隊練度(TQ)判定に成功する必要がある。

例3(Example#3) : バクトリア人重装騎兵(Bactrian Heavy Cavalry)ユニットが2914におり、2518のトラキア人ペルタスト(Thracian Peltast)に突撃を実行する。弱体なトラキア人にとっては不幸な事に、ペルシア軍軽装歩兵(LI)が2618にも配置されているものとする。ペルシア軍プレイヤーは、騎兵と軽装歩兵で共同してこの攻撃を実行するか、重装騎兵(HC)に攻撃させて軽装歩兵は何もさせずに傍観させるかのいずれかを実行することができる。いずれの場合でも、攻撃側の2個ユニットの存在は、敵の敗走(Rout)による退却を阻止するのに十分なものである。このケースでは敗走したユニットは自動的に除去される(これが成功すれば上出来である)。

打撃戦闘の解決(SHOCK RESOLUTION)

戦闘解決手順の概略

(An Overview of the Combat Resolution Procedure) :

(8.33)項から(8.38)項までは、打撃戦闘の結果を求めるために使用される手順と手続きの記述である。これらは物語風に書かれているが、プレイヤーたちは、すぐにこれらの手順を利用できるようになるだろう。

1. 「突撃」(Charge): 突撃するユニットとそれらの防御側は、部隊が突撃に耐えられるかを見るために部隊練度(TQ)判定を実行する。
2. 指揮官個人戦闘(Leader Personal Combat)を解決し、指揮官の負傷を判定する。
3. 打撃戦闘結果表(Shock CRT)のどの列を用いるのか、槍激突表(Clash of Spears Chart)を用いて決定する。
4. 地形、指揮官、相対的な戦力や能力などにより与えられる影響を決定する。
5. 打撃戦闘結果表を用いて結果を判定する[8.36];
6. 敗走(Rout)の判定[8.37],[8.38]。
7. [選択ルール]騎兵追撃(Cavalry Pursuit)の判定[10.3]。

(8.33) **突撃(基本部隊練度判定)(The Charge[Ephodos]-Your Basic TQ Check) :** 「練度判定突撃」(Shock-Must Check TQ)マーカーを置かれた全てのユニットと、それらの目標にされたユニットは、各ユニット毎に部隊練度判定(Troop Quality Check)のためのダイスをロールし、これらの

ロールは同時に実行されたものと見なされる。「無判定突撃」(Shock-No Check)マーカーを置かれた攻撃側ユニット(とその防御側ユニット)は、このTQ判定は実行しない。防御側ユニットが双方のタイプの攻撃を受けている場合も、防御側はこの判定を実行しなければならない。

1. このロールの結果がユニットの部隊練度(TQ)を上回った場合、そのロールの結果とTQとの差に等しい耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。
2. 防御側が被った耐久力損害(Cohesion Hit)がTQ値以上に達した場合、そのユニットは直ちに敗走(Rout)し(10.2)、攻撃側のユニットが他の敵ユニットのZOCにおらず、物理的に可能な場合は(ダブルサイズユニットはこれが不可能な場合がある)、その空いたヘクスに前進することができる(望むなら、ここで頂点1個分の方向変更を実行する事ができる)。この前進で攻撃側が敗走(Rout)するような耐久力損害(TQ値以上)を受けた場合、通常通り敗走する。(10.26)項参照。
3. 攻撃側がこのTQ判定で敗走状態(Routed)となった場合、(敗走していない)防御側はそのまま留まる。
4. 双方のユニットがこのTQ判定で敗走(Rout)した場合、(10.26)項を参照せよ。

例外1(Exception#1) : (9.33)項のような場合、ユニットは**戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)**を実行する必要はない。

例外2(Exception#2) : 敗走状態(Routed)のユニットに打撃戦闘を実行しているユニットは、**戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)**を実行する必要はない。

このTQ判定を実施した後も、攻撃側と防御側のユニット共に敗走しなかった場合、次の手順に進むこと。

(8.34) **指揮官の負傷[カリスマ](Leader Casualties [Charismos]) :** 指揮官の負傷は以下の三つの状況で発生する。

1. **個人戦闘(Personal Combat)**(このルールは(8.4)項で扱われている)は、このセグメントの最初に解決される。個人戦闘(PC)は、同じ突撃戦闘の双方の側に指揮官が存在していた場合に発生する。
2. **投射兵器(Missile)**による負傷の発生は、(8.19)項でも述べられている。しかし、この解決方法は以後の項目で解説されている。
3. **打撃戦闘(Shock)**による負傷は個人戦闘(Personal Combat)の後に判定されるが、打撃戦闘の結果を求める前に解決される。打撃戦闘による負傷は、一方のプレイヤーのみが指揮官を参加させている(従ってそこでは個人戦闘(PC)が起きなかった)場合にのみ発生する。

投射兵器(Missile)か打撃戦闘(Shock)による指揮官負傷の可能性を見るには、プレイヤーはダイスをロールする

((8.19)項参照)。このロールの結果が1-9だった場合は何も起こらない。ロールの結果が0だった場合:

- ・負傷が発生し、
- ・この指揮官は、この戦闘でロールの結果を修正するために自身のカリスマ(Charisma)値を使用することはできず、
- ・プレイヤーは負傷の程度を判定するために再度ロールを実施する:

0-6 該当する指揮官は**終了状態(Finished)**となり、中断されていた打撃戦闘(Shock)は通常の手順で解決される。その指揮官は、このターンに行動を行うことはできない。

7 該当する指揮官は**負傷状態(Wounded)**となる。彼は上記のように終了状態となり、加えてそのゲームの残りの期間、全ての能力値に-1の修正を受ける(戦列命令(Line Command)を除く。エリート(Elite)の能力も同様に影響を受けない)。(8.45)項参照。

8 「7」の場合と同様だが、能力値の現象は-2となる。

9 ケルベロス(Cerberus)が叫び、小舟はスティクス河(Styx)を渡る。今や我々の英雄は倒れた。打撃戦闘に従事していた指揮官が殺された場合、その戦闘には悪影響が残される;(8.36)項を参照の事。

個人戦闘(Personal Combat)値は、投射兵器(Missile)と打撃戦闘(Shock)による**負傷の判定には使用されない**。指揮官の除去については(8.4)項も参照の事。

(8.35) 槍の激突(The Clash of Spears[Doratismos]) :

>>ここでは槍激突表(The Clash of Spears Chart)を参照する。攻撃側の兵科(Type)と防御側の兵科及び攻撃を受けている方向(側面攻撃など)を互いに参照し、戦闘結果の判定に使用される(各種修正前の)コラム(Column)を決定する。その戦闘において(各種修正前に)使用される打撃戦闘結果表(Shock CRT)上の列を決定する。防御側のユニットに複数の兵科(Type)が存在している場合、防御側が判定に使用される兵科を選択する。しかしながら、攻撃側が複数のユニットで攻撃を実施しており、それらの攻撃が複数の方向から行われている場合、その攻撃側は彼にとって最も有利な攻撃方向を選択する。ユニットが、あるダブルサイズのユニットにより異なる方向(Facing)の間の頂点方向から攻撃を受けている場合、**防御側が最も有利な方向を適用する**。

例1(Example#1) : ホプリタイ(Hoplite)がペルタスト(Peltast)の**前面(Frontal)**から攻撃を実施する場合には、(修正前の状態では)打撃戦闘結果表(Shock CRT)の9の列を使用する(重装歩兵(HI)がペルタスト(LP)を攻撃)。

例2(Example#2) : ファランクス(PH)が、重装歩兵ホプリタイ(HI Hoplite)の**側面(Flank)**からと徒歩の散兵(SK)の**前面**

(Front)から)の2個のユニットに対して同時に攻撃を実施している。防御側は使用するユニットの兵科(Type)を選択する;ここで彼は側面からの攻撃を受けているにもかかわらず重装歩兵(HI)を選択した。何故か? 第一に、槍激突表(Clash of Spears Chart)を用いると、重装歩兵を使用した場合のCRTの列は「11」なのに対して、散兵の場合には攻撃側は「13」の列を使用する事になる。加えて、防御側がどちらの兵科を選択したとしても、攻撃側は攻撃優勢(Attack Superiority)を持つのである(ファランクス対散兵と側面攻撃のいずれの場合でも、ホプリタイは側面攻撃と同様の効果を受けるのである)。

例3(Example#3) : マケドニア軍ファランクス(Phalanx)が、**前面(Front)**の重装歩兵(HI)と**背面(Rear)**の槍騎兵(Lancer)の2個のペルシア軍ユニットから攻撃を受けている。ペルシア軍プレイヤーは、より有効な11の列と優勢(Superiority)を使用することができる槍騎兵(LN)によるファランクス(PH)の**背面攻撃**を実施する(これは騎兵(Cavalry)がファランクスに対して有効な打撃を与えられる唯一の方法である)。

(8.36) **拳と拳の戦い(The Hand-to-hand Struggle[En Chersi])**:ここで両プレイヤーは、打撃戦闘の結果を求める際に、どちらの側が有利な効果を得られるかを判定する:

ステップ1:優勢の決定(DETERMINE SUPERIORITY):優勢には二つの種類が存在している:攻撃の一つが側面(Flank)または背面(Rear)方向から実施されている事による**位置的優勢(Position Superiority)**と、一方の側が相手より優れた武器体系や鎧の防御を持つ事により相手の損害を増加させる**兵器優勢(System Superiority)**である。どちらの側も、(通常使用される)**攻撃優勢(AS:Attacker Superiority)**と**防御優勢(DS:Defender Superiority)**として優勢を得ることができる(しかし必ずという訳ではない)。両プレイヤーは、打撃優勢表(Shock Superiority Chart)を使用して**優勢を決定せよ**。優勢は以下のように決定される:

(A)位置的優勢(Position Superiority):敵ユニットの側面(Flank)か背面(Rear)から攻撃を実施している自軍ユニットは、防御側に対して**攻撃優勢(Attack Superior)**にあるものと見なされる。しかしながら、**位置的優勢**を得るために使用したユニットは、槍激突表(Clash of Spears Chart)上で使用する打撃戦闘列(Shock Column)を決定するときにも使用されなければならない。(8.35)項参照。

例外1(Exception#1) : 散兵(Skirmisher)が側面(Frank)を通して攻撃を実施している場合、**優勢は得られない**。

例外2(Exception#2) : 騎兵(Cavalry)対象部隊(Elephant)の場合;(9.15)項を参照。

例外3(Exception#3) : 散兵(Skirmisher)が他の兵科(Type)

のユニットと共同して攻撃を実施する場合、**位置的(Position)・兵器(System)優勢**共に使用することはできない；(9.31)2項参照。

例外4(Exception#4)：攻撃を実施しているユニットが、目標としているユニット以外の(散兵(SK)以外の)敵ユニットのZOC内におり、その敵ユニットが他の自軍ユニットからの攻撃を受ける事になっていない場合、**位置的(Position)優勢**を使用することができない。

プレイの注意とデザインノート(Play and Design Note)：上記の4は、アレクサンダーが配下のファランクス(Phalanx)に梯形(Echelon)隊形をとらせた場合に非常に重要となる—これはGBAを100回以上プレイした(!)という“Alexander of Belgrade/Yugoslavia”のSal Vastaより指摘された。

(B)兵器優勢(System Superiority)：位置的優勢が適用されなかった場合、双方のユニットはどちらの兵器体系が優勢(**攻撃優勢(Attack Superior)**もしくは**防御優勢(Defense Superior)**)を得ることができるのかを決定するため、互いの兵科の関係を調査する(打撃戦闘優勢表(Shock Superiority Chart)を参照(8.62))。一方の側に複数の兵科(Type)のユニットが含まれている場合、その陣営のプレイヤーは、槍激突表(Clash of Spears Chart)上で使用する打撃戦闘列(Shock Column)を決定するために用いるユニットを選択する。((8.35)項の例2を参照)

>>**例外(Exception)**：投槍(Javelin)を装備した軽装歩兵(LI)とペルタスト(LP)が「弾薬切れ」(Missile No)状態である場合、軽装騎兵(LC)の攻撃に対して**防御優勢(Defender Superior)**を受けることはできない。

プレイヤーへの注意(Player's Note)：ユニットの兵科や攻撃方向の組み合わせには、様々な種類が存在する。上記の2種類の概念は、これらの可能性のほとんどをカバーしている筈である。これらがうまく働かない場合には、最も一致すると思われる結果を出すように試みる。それうまく機能しない場合は、ひとまず戦闘を始めてみるように。

ステップ2: 部隊規模比の決定(DETERMINE SIZE DIFFERENCE RATIO)：攻撃を実施しているユニットと、防御側のユニットそれぞれの**部隊規模(Size)**の合計を比較する。ユニットは、**部隊規模比(SRD)**が1対1を上回る各レベル毎に、打撃戦闘結果表(Shock Results Table)の使用列を有利な様に1列修正することができる(攻撃側であれば右方向へ、防御側であれば左方向へ修正する)。プレイヤーはこの修正を求める計算を省くために、SRD表を使用することもできる。

部隊規模比の値は、#対1(もしくは1対#)といった値に、以下の条件に従って丸められる；

・いくつかの攻撃側ユニットが移動後に打撃戦闘を実行

している場合、**攻撃側に有利なように丸められる**！従って部隊規模5のユニットが部隊規模4のユニットに対して攻撃を実施すると2-1となる；4-5なら1-1、2-5なら1-2である。

・どの攻撃側ユニットも移動していない場合、**防御側に有利なように丸められる**。従って部隊規模5のユニットが部隊規模4のユニットに対して攻撃を実施すると1-1となる；しかし4-5は1-2である。

例外(Exception)：象部隊(Elephant)対非象部隊や、戦車(Chariot)対非戦車の組み合わせを含む打撃戦闘においては、**部隊規模(Size)**は考慮されない；**部隊規模比(SRD)**は用いない。しかし、象部隊対象部隊や、戦車対戦車の場合は、**部隊規模**は考慮される。

例(Example)：10-5(もしくは2-1の比率)での攻撃では、打撃戦闘結果表(Shock Table)は右に1列修正される。同様に、**部隊規模比表(SRD Chart)**を用いれば、規模10の5に対する攻撃では1Rの修正が得られることが判る。

ステップ3: コラム修正と解決(ADJUST COLUMNS AND RESOLVE)：打撃戦闘の解決のために、攻撃側は打撃戦闘結果表(Shock Combat Results Table)を上で、基本となる列と、**部隊規模比(Size Ratio Difference)**と**地形効果(Terrain Effect)**による列の修正を決定する。ここでダイスをロールし、これに双方のスタックしている**指揮官のカリスマ(Charisma)**値の修正を適用する。例えば、アレクサンダーが攻撃側を率い、**メムノン(Memnon)**が防御側の場合、このロールの結果は+1(アレクサンダーの4とメムノンの3の差)の修正を受ける。(8.34)項によって指揮官が殺されている場合、その陣営は該当指揮官のカリスマ値に等しい不利なダイス修正を受ける。

例(Example)：**ナバルザニス(Nabarzanes)**は攻撃指揮中に戦死した。この攻撃側はロールの結果に「2」の不利な修正を受ける(ナバルザニスのカリスマは2)。

「カリスマ」(Charisma)値は個人戦闘(Personal Combat)値としては**使用しない**ことを忘れずに。

ステップ4: 結果の適用(APPLY RESULTS)：打撃戦闘結果表(Shock CRT)の結果は、攻撃側と防御側の双方に対して、**耐久力損害(Cohesion Hit)**の形で与えられる(()で括られた数値が防御側の結果である)。**攻撃側が優勢を持っている場合(AS)**、防御側に対する結果は**2倍**となる。**防御側が優勢を持っている場合(DS)**、攻撃側に対する結果は**3倍**となる。(一方のプレイヤーが)複数のユニットをその戦闘に参加させている場合、耐久力損害の割り振りは(10.12)項に従うこと。

(8.37) **楯の押し込み／突破(The Push of Shields/Breakthrough[Othismos Aspídon])**：その打撃戦闘の結果が出た後に、その戦闘に参加したユニットのう

ち、この戦闘に参加した各敵ユニットが受けている耐久力損害(Cohesion Hit)のいずれか3倍以上の損害を被っているユニットは、2点の追加耐久力損害を受ける。一方の陣営に複数のユニットが参加していた場合、ユニット毎にこれを判定し、また損害が0点であるユニットは、1点であると見なして判定せよ。

例(Example)：攻撃側のマケドニア軍ファランクス

(Phalanx)は1点の、防御側の2個のペルシア軍傭兵ペルタスト(Mercenary Peltast)ユニットはそれぞれ2点と4点の損害を受けているとする。4点の損害を受けているペルタストは、突破による2点の追加損害を被り、これにより敗走(Rout)する(6点はこの部隊のTQ「5」を上回っている)。もう一方のペルシア軍ユニットには影響はない。

(8.38) **崩壊(The Collapse[Trope])：**ここでは両プレイヤーは、ユニットが以下に該当するような敗走状態(Routed)に達していないかを判定する：

- ・自己の部隊練度(TQ)値以上の耐久力損害(Cohesion Hit)を受けている全てのユニットは、自動的に敗走状態(Routed)となる((10.2)項参照)；さらに、
- ・あと1点の耐久力損害(Cohesion Hit)で敗走状態に達するユニットが敵ZOCに存在している場合、ダイスをロールしなければならない。このロールの結果がその部隊練度(TQ)より大きかった場合、その部隊は敗走状態に陥る。TQ以下だった場合、その部隊はTQ判定に成功し、1点の耐久力損害を取り除く。**ダブルサイズユニットの持久(Stand)判定(9.65)成功時にはこのチェックは実施しない。**
- ・上記の例外として、戦車(Chariot)は部隊練度(TQ)判定に失敗した場合でも敗走状態とはならない。これらの部隊は直ちに除去される。

デザインノート(Design Note)：このギリシア語の用語(訳注：□内の語)は、Victor D. Hansenのホプリタイ(Hoplite)による古典的な戦闘に関する描写の記述から取ったものである；書誌情報参照。

(8.39) **騎兵追撃[選択ルール](Cavalry Pursuit[Optional Rule])：**騎兵による攻撃で敵ユニットが敗走状態(Routed)となったか除去された場合、(10.3)項に従って騎兵追撃の判定を実行する。その他のすべての攻撃側ユニットは、可能であれば(8.5)に従って前進(Advance)を実施すること。

(8.4) 個人戦闘(Personal Combat)

両軍の指揮官が同じ打撃戦闘(Shock Combat)に従事している場合、白兵戦の結果を判定する前に(8.34)、彼らの個人戦闘を実施する。

(8.41) 各プレイヤーはダイスを1個ロールし、この結果に

自軍指揮官の個人戦闘値を加える。

(8.42) この合計値(ロール結果(DR)+個人戦闘値(PC))が大きかったプレイヤーは、相手の合計値との差を求めて指揮官負傷表(Leader Casualty Chart)を参照し、相手指揮官の負傷状態を調べる。この差が「0」の場合、何も発生しなかったものとする。

プレイの注意(Play Note)：この結果は(8.34)項の指揮官負傷(Leader Casualties)と同様である。

デザインノート(Design Note)：もちろん、これによってアレクサンダーが戦死する可能性もある。ペルシア軍などの個人戦闘値(PC)が5の指揮官達は、歴史を変える僅かな可能性を持っている。

(8.43) インド軍(Indian)の指揮官は個人戦闘に従事する事はない；従って、彼らには個人戦闘値(PC)は記載されていない。

デザインノート(Design Note)：何故か？これは彼らが象(Elephant)に乗っており、個人戦闘のような戦闘の影響を被らず、また一騎打ちの間合いまで接敵する事は無かったためである。これはまた面倒な指揮官用戦象のルールを省くためでもある。

(8.44) **戦死(Killed)**した指揮官は、直ちにプレイから取り除かれる。彼らが補充される事はない。

(8.45) 指揮官が**負傷状態(Wounded)**となった場合、彼はプレイに残るが、全ての能力は個人戦闘表(PC Table)に示されている通りに減少される(最低値は0)。既に負傷状態にある指揮官が再び負傷した場合、負傷せずに戦死となる。

例(Example)：アレクサンダー(PC7)がスタックしているユニットが、スピトリダテス(Spithridates)(PC4)がスタックしているペルシア軍ユニットを攻撃している。個人戦闘を解決するため、両プレイヤーはダイスを1個ロールし、これに自軍指揮官の個人戦闘値(PC)を加える。アレクサンダーのロール結果は5で、この合計は12である。スピトリダテスのロール結果は4で、この合計は8である。アレクサンダーが個人戦闘に勝利する。ここで勝者の合計値(12)と敗者の合計値(8)との差による結果をスピトリダテスに適用する。この差(4)を指揮官負傷表(Leader Casualty Chart)の個人戦闘差(Personal Combat Differential)の列で参照する。「3-4」の欄によると、スピトリダテスは負傷状態(Wounded)となる。彼が既に負傷状態だった場合、今度は戦死する事になる。

(8.46) **狙いはダリウス(Darius the Target)**

デザインノート(Design Note)：このルールは、最初の二つ

の版からかなり短くされている。ダリウスを盤上全域で追い回すために半ページを費やすのはやりすぎだった。しかしながら、我々は各会戦においてダリウスがアレクサンダーに出会う事の重要性は残してある。

アケメネス朝(Achamenid)の「王の中の王」であるダリウス三世が死亡した場合、マケドニア軍プレイヤーが直ちに勝利する。

>>アケメネス朝の逃避行(ACHAEMENID FLIGHT): (4.62)項の例外として、単独もしくは自軍ユニットとスタックした状態のダリウスは、接近してくるユニットが敵指揮官単独の場合でも、退却(Withdraw)を実行することができる。これを選択した場合、ダリウスは4ヘクスの退却を実施することができる。しかしながら、この移動はペルシア軍敗走方向(Persian Retreat Edge)に向かって実行しなければならない。彼が盤上から脱出した場合、再び戻ってくる事はできないが、VP上は戦死していないものとして扱われる。

歴史的背景(Historical Note):ダリウスが卑怯者かどうかを決定するのは貴方である。

(8.5) 戦闘後前進(ADVANCE AFTER COMBAT)

(8.51) 攻撃側のユニットは、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)による敗走(Rout)を含む打撃戦闘の結果により空いたヘクスに対しては、**前進を実行しなければならない**。これには命令は必要ないが、前進したユニットは、この移動によって生ずる全ての耐久力損害(Cohesion Penalty)を受けなければならない((8.21)項も参照のこと)。この前進により移動したユニットが敗走するような場合、その前進は実行されず敗走も発生しない; TQより1低い値の耐久力損害は残される。

- ・類似の状況として(10.26)項を参照せよ。
- ・敵の退却に対して移動を続ける場合は(6.76)項を参照。
- ・(6.13)項も参照のこと。

例外(Exception): 敵ユニットが**戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)**によって敗走(Rout)しヘクスを空けたが、その時点では敵ZOC内に居るユニットは、**前進を実行することができない**。

デザインノート(Design Note): このルール(と類似の(10.26)項のルール)は、しばしばデザイナー間で議論された問題である: 勝利したユニットは、大抵の場合はその戦列の端にあるユニットである。内部での多くの議論の末に、我々は実体のない勝利ではユニットは崩壊しないものと決定した。しかし、このユニットは以後のセグメントでの敵ZOC内における崩壊チェックから生き残ることは難しいだろう。その位置を確保しておける見込みは実に薄いものであ

る。

(8.52) 前進を実施するシングルヘクスのユニットは、その前進の終了時に**頂点1個分の方向変更**を実施することができる。

プレイの注意(Play Note): 本項は(7.25)項に優先して(例外として)用いられる。

(8.53) 前進を実施するファランクス(Phalanx)は、(6.43)項に従って前進を実行した場合にのみ、自身の方向を変更することができる(また(7.14)項も忘れない様に)。前進を実施するファランクスは、可能であれば**前進と旋回機動を兼ねた戦闘後前進**を実行することができ、この場合この前進に伴う全ての損害を受ける。

(8.54) 複数のユニットが攻撃を実施していた場合、優勢(Superiority)を持つユニットが前進を実行しなければならない。そのようなユニットが存在しない場合、部隊練度(TQ)の最も高いユニットが前進を実行しなければならない。同値の場合は担当プレイヤーが選択する。また騎兵追撃(Cavalry Pursuit)の項(10.3)も参照の事。

(8.55) 投射兵器戦闘(Missile Fire)の後には、目標ユニットの状態に関わらず、**戦闘後前進は発生しない**。

(8.6) 戦闘結果表(THE COMBAT TABLE)

全ての図表は、プレイ補助カード(Play Aid Card)に印刷されている。

(8.61) 投射兵器射程・結果表(The Missile Range and Results Chart)

この表は、投射兵器ユニットの該当射程における火力を判定するために用いられる。

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

この表は、攻撃側と防御側のユニットが、互いにその兵科(Type)のユニットが他の兵科のユニットに対して優勢を得ているかを判定するために用いられる。常に攻撃側の視点から、**縦列(Column)**を下へと読むこと(横行から読むと間違った結果を得てしまう)。優勢は、耐久力損害(Cohesion Hit)を増大させるために使用される。

(8.63) 槍激突表(Initial Clash of Spears Chart)

この表は、打撃戦闘結果表(Shock Combat Results Table)上で使用される**縦列(Column)**を決定するために使用される(これは修正される場合がある)。

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

この表は、攻撃側と防御側双方の耐久力損害(Cohesion Hit)の形で打撃戦闘を解決するために用いられる。(10.11)と(10.12)項参照。

(8.65) 指揮官負傷表(Leader Casualty Chart)

これは個人戦闘(Personal Combat)、投射兵器射撃(Missile Fire)、打撃戦闘(Shock)による被害から、指揮官が生き残ることができるかを判定するために用いられる。

(9.0) 特殊なユニット(SPECIAL UNITS)

特殊な種類のユニットは、以下で述べられているルールを除いて、他のユニットと同様に扱われる。

(9.1) 戦象(WAR ELEPHANTS)

歴史的背景(Historical Note) : 西方で初めて戦争用の象が用いられた記録は、ガウガメラ(Gaugamela)の戦いに見られる;ダリウスは、彼のインドの属州から15頭程度の象を借り受けてきた。それらはこの会戦には何の影響も及ぼさなかった。しかしながら、ヒダस्पス(Hydaspes)の会戦において、アレクサンダーは象の行動に間近で直面する事となった:ポロス(Porus)の戦象部隊は、100頭以上のインド象で構成されていた。この会戦に勝利したにも関わらず、アレクサンダーは大きな感銘を受け、自軍に象部隊を編成するよう命令した。彼自身は他の会戦で戦うことは無かったが、彼の後継者達は、後継者戦争(Diadochi)においてそれらを利用し、運良く勝利を収めることもあった。

(9.11) **戦象スクリーン(Elephant Screens)** : 象は非常に投射兵器(Missile)の攻撃を受けやすく、これらから身を守るために、それぞれの象は散兵(Skirmisher)のスクリーンにより周囲を取り巻かれており、大抵の場合これを弓兵(Archer)が務めた(カウンター上の小文字の「a」によりこれを示している)。戦象スクリーンは(進入対応射撃(Entry Reaction Fire)にのみ使用できる)矢を放つ能力を持っており、投射兵器表(Missile Chart)上では戦象スクリーン用の特別な欄を使用する(これのみの残弾状態を表すマーカーも用意されている)。これを命令(Order)による射撃に使用することはできない。この火力は、スクリーン部隊の規模と戦術的な用法から、普通の弓兵ユニットよりも劣っている。しかし象部隊は散兵だとは見なされない;このスクリーン部隊は象部隊カウンターの一部である。加えて、自身に加えてスクリーン部隊の火力を持つため、象部隊は投槍(Javelin)と矢(Arrow)双方もしくは一方のために残弾少(Low)／無し(No)の状態を使用することができる。このためのマーカーを置いてその事を示せ。

(9.12) **乗り手(Tower Rider)** : 象上の乗り手は投槍(Javelin)を装備している。これは投射兵器の射程(Missile

Range)の点では、騎兵用投槍(Horse Javelin)と同様に見なされる。進入対応射撃(Entry Reaction Fire)においては、象部隊ユニットは投槍とスクリーン部隊の放つ矢(Arrow)の両方を使用することができる。この場合、プレイヤーはそれぞれの投射兵器射撃について、別々のルールを実施する必要がある。

(9.13) **通過攻撃(Pass-Through Attack)** : 自身の打撃戦闘(Shock)が終了した後に、彼らが敗走状態に無ければ、象部隊は**攻撃時の向きを維持したままで**、彼らの攻撃を受けたユニットの反対側で、攻撃を実施したヘクスサイドの対面のヘクスに配置される。従って、3022に居る象部隊が2921に突撃を実施した場合、2821か2822に配置される。背面ヘクスの双方が敵ユニットに占められていた場合、象部隊はただちにどちらか一方のヘクスに対して打撃戦闘を実施する。

プレイの注意(Play Note): 象部隊がこの2列目の防御側を「追い出す」事に失敗した場合は、2列目のユニットの背後に置き直される。更にその背後の列も敵ユニットにより占められていた場合、敵の居ない背面ヘクスに達するまで通過する。

プレイの注意と歴史的背景(Play and Historical Note) : ここには姉妹ゲームの"SPQR"に見られるような通過攻撃の回避(Pass-through Avoidance)は用意されていない。これはマケドニア軍は以前に象部隊と対戦したことがなく、またこれに対抗する戦術を生み出してはいなかった事が原因である。

(9.14) **象部隊の暴走(Rampaging Elephants)**: 敗走(Rout)した象部隊は、**暴走状態(Rampage)**となり、目についた適当な相手への突撃を実施する。象部隊ユニットが敗走状態となる毎に、そのプレイヤーはダイスをロールし以下の指示に従うこと:

1. 7-9の場合、その象の象使いは象の脳に楔を打ち込み、この暴走を食い止めることに成功する;該当ユニットは除去される。
2. 1-6の場合、その象部隊は以下の例に示されているような地図盤上の方位の示す方向に暴走する。地理的な方位は頂点方向に示されている;しかし象部隊が暴走する方向はヘクスサイドの方向である。
3. 0の場合、象部隊は最も近い自軍ユニットに向けて突入する。

象部隊の暴走は、暴走中の象部隊に対する戦闘前退却(Orderly Withdraw)を除いて(6.71)、常に他の手順が実行される前に解決される。

上記の方向例は(訳注: 英文ルール参照)、暴走のルールで「1」を出した象部隊が、(本来の北(N)向きから)北東(N/NE)方向に置き直された例である。これは一例である;各

会戦毎に盤上に用意された方角を用いること。

暴走中の象部隊は、ロールによって方向を指定される毎に、地図盤外に出るか除去されるまで、その方向に対して常に3ヘクス移動する((10.21)項の敗走移動(Rout Movement)同様)。暴走中の象部隊ユニットが、(敵味方に関わらず)ユニットが占めているヘクスに進入する場合、その象部隊は隣接するヘクスで停止し、「目標」となったユニットは、

- ・象部隊に前面(Frontal)から進入される毎に、1点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。
- ・象部隊に側面(Frank)か背面(Rear)から進入される毎に、2点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。
- ・騎兵(Cavalry)と戦車(Chariot)は、暴走を受ける方向に関わらず、攻撃を受ける毎に常に2点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。

指揮官が(単独かユニットとスタックしているかに関わらず)そのヘクスに存在しており、*退却(Withdraw)*することもできない場合、彼は悲惨にも象の牙で刺し貫かれ、空高く跳ね上げられ、脚の下で踏み潰されて死亡する。これらはダイスロール無しで適用される！

ここでプレイヤーは再びダイスをロールし、以下の状態になるまで上記の手順を繰り返す。

1. 暴走した象部隊が地図盤外に出る；
2. その象部隊が除去される(象使いのロールで7-9を出す)；
3. その象部隊が最も近いユニットから最低8ヘクス離れている場合、除去される；もしくは、
4. 上記に当てはまらない場合で、4回目の暴走ロールが終了した時点で、その象部隊は除去される。

暴走中の象部隊はZOCを持たず、また再編成(Rally)を実行することもできない。各「暴走」はそれが完了するまで続けられ、1度に複数の象部隊が暴走状態にある事はない。また(6.76)項にも留意すること。

プレイの注意(Play Note) : 象部隊が暴走(Rampage)した場合、その暴走が解決されるまで、プレイの他の手順は中断される。

デザインノート(Design Note) : 歴史的には、象使い(Mahout)たちは狂暴化した象に対して「楔」を使用するように訓練を受けていた。各カウンターは5頭の象を表しており、このルールは1・2頭の象を素早く処分できなかった場合の出来事を表している。

(9.15) **象と騎兵部隊(1)(Elephants & Cavalry(1)):** 騎兵ユニットは、自発的に敵象部隊ユニットのZOCに侵入することはできない。それらは象部隊の側面(Flank)や背面(Rear)へ

クスに侵入や通過することはできるが、それらのヘクスに侵入する毎に2点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を受ける。騎兵は敵象部隊の正面ヘクスから攻撃を実施することはできない；それらは象部隊の側面や背面ヘクスから攻撃を実施する事は可能だが、この場合は通常得られるはずの攻撃位置による攻撃優勢(Attack Superiority)を得ることはできない。

歴史的背景(Historical Note) : 馬達は象をとっても嫌っている；馬を象の近くに進めるには、十分な技量と訓練を必用とする。

(9.16) **象と騎兵部隊(2)(Elephants & Cavalry(2)):** 象部隊が敵騎兵の隣に移動してきた場合、該当する騎兵は可能であれば戦闘前退却(Orderly Withdraw)を試みなければならない。彼らが退却を実施できない場合、直ちに部隊練度判定(TQ)を実行しなければならない。**ロール結果が該当部隊のTQ値を上回った場合、上回った分だけ耐久力損害(Cohesion Hit)を蒙らねばならず、またこれに成功した場合でも最低1点の耐久力損害を受ける。**その騎兵が既に敗走状態(Routed)にあった場合、その部隊は象部隊に(移動による他の損害を除き)何ら耐久力損害を与えること無く自動的に除去される。

(9.17) **部隊練度判定と修正(TQ Check & Modifier):** 象部隊が打撃戦闘(Shock Combat)を実行しており、TQ判定を要求されている場合、各防御側ユニットはTQ判定のロールに+1の修正を受ける。暴走中(Rampaging)の象部隊の攻撃には、TQ判定のロールは必要ない。

(9.18) ルールに明記されている場合を除いて、象部隊は任意の指揮官から命令を受ける事ができる。

>>(9.19) **象部隊の命令と突撃(選択ルール)(Elephant Command/Charge (Optional)):** その会戦で、象部隊に対して最初に命令(Order)や戦列命令(Line Command)を与えた場合は、通常のルールに従って処理される。しかし、二回目以降の命令やLCは、以下の二つの方法によって命令や戦列命令が与えられる。

- ・そのフェイズの間、象部隊(EL)の一つとスタックして移動している指揮官からの命令か戦列命令により；または
- ・各ターン終わりの敗走・回復フェイズ(R&R Phase)において、各プレイヤーは象部隊指揮官(Elephant Leader)マーカー(ゲームに含まれていないので適当なマーカーを流用すること)を象部隊の戦列に含まれている任意の戦象(EL)ユニットに配置する。この戦象部隊指揮官は1のイニシアチブ値(Initiative)を持っており、各ターンの最初に行動する。象部隊指揮官の順番が回ってきたら、戦列に含まれているすべての象部隊を移動させることができる。しかし、これらの部隊は(可能な限り)最大の移動力(MA)で移動せねばならず、移動

を開始したヘクス以外で方向を変更することもできない。

象部隊指揮官はモーメンタム(Momentum)を使用することができず、個別命令も使用できず、戦象部隊を(戦列命令で)突撃させることしかできない。

各プレイヤーは、各ターンの開始時に二人以上の象部隊指揮官を配置することはできない。

(9.2) 戦車(CHARIOTS)

戦車は、広大で平坦な土地で活動する東方の軍隊(ペルシア軍とインド軍)では非常に好まれた部隊である。しかし、それらは固定された車軸を備えていたため(またサスペンションは無かった)、運動性は著しく低かった。実際、これらはマケドニア軍の用いていた軍事技術からすると、時代遅れの産物だった。

(9.21) 戦車に対する移動と地形の影響は、以下のように入られる:

- ・移動中には、それらはヘクス毎に頂点1個分しか方向変更を実施することができず、それを実施する毎に、方向変更による2点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。(7.15)項を参照の事。
- ・そのフェイズに移動を実施しなかった場合、それらは1ヘクス内で複数の頂点に渡る方向転換を実行することができる。このような方向変更は耐久力損害(Cohesion Hit)を発生させない。
- ・戦車は戦闘前退却(Orderly Withdraw)を使用することができるが、その移動の実施後に自動的に1点の耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける。
- ・彼らは以下の行動を事を実行することはできない:

1. 障害地形(Rough)ヘクスに侵入する。
2. 各命令フェイズ中に1レベルを越える上下の高度変更を伴う移動を実施する。

(9.22) 戦車(CH)が打撃戦闘(Shock)で攻撃する場合:

- ・戦車ユニットの攻撃を受けた各ユニットは、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)において+1の修正を受ける。
- ・戦車が4ヘクス以上の移動を伴う打撃戦闘(Shock)で攻撃を実行する場合、自身の戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)を無視することができる。
- ・敗走状態(Routed)となった戦車は、直ちにゲームから除去される。
- ・これらは馬によって牽引されているが、選択ルールの騎兵追撃(Cavalry Pursuit)は(その状態に関わらず)戦車には適用されない。

(9.23) 通過攻撃(Pass-Through Attack): 自身の打撃戦

闘(Shock)が終了した後に((9.24)項も参照)、彼らが敗走状態に無ければ、戦車はその方向を維持したまま、彼らの攻撃を受けたユニットの反対側で、攻撃を実施したヘクスサイドの対面のヘクスに配置される。従って、3022に居る戦車が2921に突撃を実施した場合、2821か2822に配置される。背面ヘクスの双方が敵ユニットに占められていた場合、戦車はそれらの一方のヘクスに対して打撃戦闘(Shock Combat)を実施する。(9.13)のプレイの注意も参照のこと。

戦車がこの2列目の防御側を「追い出す」事に失敗した場合は、2列目のユニットの背後に置き直される。更にその背後の列も敵ユニットにより占められていた場合、敵の居ない背面ヘクスに達するまで通過する。

(9.24) 通過攻撃の回避(Pass-Through Avoidance)

歴史的背景(Historical Note): アレクサンダーは、ダリウス(Darius)が戦車隊を強化しているのを知り、それらの正面突撃を単に縦列に隙間を空けて通過させることにより回避する訓練を施した。(Richard Burton主演の古い映画「アレクサンダー大王」(Alexander the Great)では、この効果を巧みに再現している; 出典参照)

戦車により前面(Frontal)ヘクスサイドから攻撃を受けているマケドニア軍ユニットは、その打撃戦闘(Shock)を解決する前に、マケドニア軍プレイヤーはダイスをロールし該当ユニットの部隊練度(TQ)と比較すること。ロールの結果が大きかった場合、打撃戦闘は通常通り実施される。ロールの結果がTQ値以下だった場合、防御側ユニットは隊列に隙間を空け、戦車の通過攻撃(9.23)は自動的に防御側ユニットに1点の耐久力損害(Cohesion Hit)を与える他は何の被害も与えずに終わる(この損害は隊形が乱れた事によるものである)。

背面(Rear)ヘクスの両方に敵が存在している場合、マケドニア軍プレイヤーはその両方に対して上記のロールを実施する。両方もこれに成功した場合、戦車はこれを通過する。一方が失敗した場合、(9.23)項に従って戦車の攻撃が行われる。

デザインノート(Design Note): プレイヤーは戦車(Chariot)と散兵(Skirmisher)が対立する関係にあることを知っておくべきである: 彼らが相手を攻撃する場合、互いに攻撃優勢(Attack Superior)の関係にある。これは間違いではない。これは次の事実を反映している:(a)戦車は攻撃システムであって防御システムではない; また(b)これらは散兵の積極的な攻撃戦術に対して非常に脆く、彼ら散兵は乗り手を戦車から(文字通り)引き摺り降ろす訓練を受けていた。

(9.3) 散兵(SKIRMISHER)と軽装歩兵(LIGHT INFANTRY)

デザインノート(Design Note) : 散兵(SK)ユニットは全く打撃戦闘(Shock Combat)に向いていない; 実際、彼らはそれを回避するように訓練を受けていた。前述にある様に、散兵の鎧による防御力は(あったとしても)僅かで、その携行する唯一の武器は弓(Bow)、投石器(Sling)、投槍(Javelin)などだった。彼らは広く「散開」して戦い、その任務は遅滞、牽制、遮断などだった(これらは象部隊(Elephant)や戦車(Chariot)に対しては非常に有効だった)。彼らは打撃戦闘に関しては事実上何の訓練も受けておらず、また関与もしなかった。

(9.31) 以下は散兵にのみ適用される:

・散兵ユニットは打撃戦闘(Shock Combat)で攻撃を実行する事ができない。

例外1(Exception#1) : 散兵は戦車(Chariot)と敗走状態(Routed)ユニットに対しては打撃戦闘(Shock)を実行することができる。

例外2(Exception#2) : アスタリスク付の散兵(SK*)ユニットは、以下の制限内で打撃戦闘で攻撃を実施する事ができる。

1. SK*ユニットが敵の側面(Flank)や背面(Rear)から攻撃を実施している場合、これにより位置的優勢(Position Superiority)を得ることができ、与える損害は2倍となるが、それでも敵の受ける損害は半減される。従って、双方の効果は打ち消し合い、記載されている通りの結果が適用される。
2. SK*ユニットが他の兵科(Type)の自軍ユニット(重装歩兵(HI)など)と共同して攻撃を実施している場合、SK*が側面などから攻撃している場合でも、散兵ではなく非散兵ユニットが優勢を判定するために用いられる。加えて、他の兵科のユニット共に、SK*が攻撃を行っているか、散兵が防御している状況でも、散兵の部隊規模(Size)は加算されず、また散兵の存在は敵の退却判定では考慮されない。

・散兵のみが防御している打撃戦闘(Shock Combat)による全ての耐久力損害(Cohesion Hit)は半減(端数切捨て)されるが、最低値は1である。従って、軽装歩兵(LI)が散兵に攻撃を実施し、打撃戦闘結果表(Shock Results Table)における修正前の結果が1(4)だった場合、この実際の結果は0(4)となる。ただし最低損害の1点は、打撃戦闘結果表の結果に修正結果に関わらず適用される。

・非散兵ユニットのみで散兵ユニットに対して攻撃を実施した場合、それらのユニットは打撃戦闘を強制されていたとしても、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)を実行する必要はない。

・散兵ユニットを目標に投射兵器射撃を実施した場合、ロールの結果に+2の修正を受ける。(この修正はダイスに対するものであり、投射兵器能力に対するものではない)

い)

・散兵は自身以下の移動力(MA)を持つユニット(すなわち全ての徒歩ユニット)に対して、その移動力差に関わらず2ヘクスの戦闘前退却(Orderly Withdraw)を実行することができる。

・散兵は背面(Rear)から接近を受けた場合を除いて、退却後の耐久力損害(Cohesion Hit)を被ることはない;(6.72[2])項参照。

(9.32) **散兵/軽装歩兵の襲撃戦術(SK/LI Harassment & Dispersal Tactics)**:

投石や投槍を装備したSK/LI/LP(弓兵(Archer)を除く)は、自身より移動力の劣る敵ユニットに対して襲撃戦術(H&D Tactics)を仕掛けることができる。襲撃は該当ユニットの移動・射撃セグメント(Movement/Missile Segment)における全行動を使用する。襲撃を実施するユニットは、目標ユニットから2ヘクス以内(かつ隣接していない状態)で行動を開始しなければならない。また敵ZOCで行動を開始してはならず、目標ユニットに襲撃ユニットのZOCが隣接する位置までの進路が空いている必要がある。この進路の途中で味方ユニットや障害地形(Rough)ヘクス及びヘクスサイドを通過してはならない。

以上の条件を満たしていれば、該当ユニットは(見かけ上は盤上で)移動することなしに目標ユニットに対して射撃(Fire)を実施することができる。この手順は以下の通り;

- ・襲撃を実施するユニットを選択する
- ・目標ユニットを選択する
- ・射程が1ヘクスであるものとして射撃を実施する(これは移動攻撃(Moving Attack)として扱う)
- ・可能なら目標ユニットは侵入対抗射撃(Entry Reaction Fire)を実施する。両者の射撃結果は同時に適用する。

以上の手順を射撃側のユニットを移動させずに実施する。

デザインノート(DESIGN NOTE): もちろん、この間に移動が実施されている(目標まで進み、元の位置まで戻っている)。我々はこの間の細かい処理を省略することにした。

(9.33) 以下のルールは軽装歩兵(LI)にのみ適用される:

ファランクス(Phalanx)と重装歩兵(Heavy Infantry)は、前面(Frontal)から軽装歩兵による攻撃を受けている場合、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)を実行する必要はない。しかし軽装歩兵の側は実施する必要がある。この逆の場合は成り立たない; ファランクス(PH)と重装歩兵(HI)は、軽装歩兵を攻撃する場合でも戦闘前TQ判定を実施する。このルールはペルトast(Peltast)には適用されない。

>> (9.34) 散兵(SK)は敗走(Rout)しない; これらは単に除去される。このルールはSK*ユニットには適用されず、このようなユニットは通常のルールに従って敗走や再編成

(Rally)の手順を実施する。

(9.4) 騎兵の特殊能力(SPECIAL CAVALRY CAPABILITIES)

>> (9.41) **軽装騎兵の襲撃戦術(Light Cavalry Harassment & Dispersal Tactics)**: 乗馬弓兵と投槍兵(Mounted Archers and Javelinist)は、自身より移動力の劣る敵ユニットに対して襲撃戦術(H&D Tactics)を仕掛けることができる(9.42項も参照)。**襲撃は該当ユニットの移動・射撃セグメント(Movement/Missile Segment)における全行動を使用する。**襲撃を実施する軽装騎兵(LC)は、目標ユニットから4ヘクス以内(かつ隣接していない状態)で行動を開始しなければならない。また敵ZOCで行動を開始してはならず、目標ユニットに襲撃ユニットのZOCが隣接する位置までの進路が空いている必要がある。この経路の途中で味方ユニットや障害地形(Rough)のヘクスや**ヘクスサイド**を通過してはならない。

以上の条件を満たしていれば、該当ユニットは(見かけ上は盤上で)移動することなしに目標ユニットに対して射撃(Fire)を実施することができる。この手順は以下の通り;

- ・襲撃を実施するユニットを選択する
- ・目標ユニットを選択する
- ・射程が1ヘクスであるものとして射撃を実施する(これは移動攻撃(Moving Attack)として扱う)
- ・可能なら目標ユニットは侵入対抗射撃(Entry Reaction Fire)を実施する。両者の射撃結果は同時に適用する。

以上の手順を射撃側のユニットを移動させることなしに実施する。

(9.42) **装甲騎兵(Cataphracted Cavalry)**: 「装甲」重装騎兵(CAT HC)ユニットは以下の特殊な能力と制限を持つ:

- ・彼らは頂点1個分の方向変更を実施する毎に2移動力(MP)を消費する。*
- ・弓兵(Archer)から射撃を受けた場合、ダイスの結果に+2の修正を受ける。
- ・投石兵(Slinger)と投槍兵(Javelinist)から射撃を受けた場合、ダイスの結果に+1の修正を受ける。
- ・重装騎兵が攻撃を実施した打撃戦闘(Shock)において、右に2列(2R)のコラム修正を受ける。*
- ・重装騎兵が防御を実施した打撃戦闘(Shock)において、左に2列(2L)のコラム修正を受ける。*
- ・軽装騎兵(Light Cavalry)は、**移動力が目標ユニット以下である場合でも**、装甲重装騎兵に対しては襲撃戦術(H&D Tactics)を用いることができる。

* **例外(*Exception)**: このルールは、(9.7)項の隊形ルー

ルを使用しており、その装甲騎兵(CAT)が隊形(Formation)を組んでいない場合には適用されない。

プレイの注意(Play Note): 彼らは見かけほど強力なわけではない。(9.7)項も参照のこと。

(9.5) 砲兵(ARTILLERY)

デザインノート(DESIGN NOTE): アレクサンダーの遠征には、攻城戦に備えた多数の投石機(Catapult)やボルト発射機(Bolt Thrower)も同行していた。彼はこれらを野戦においても使用した。しかしながら、これらの部隊には様々な運用上の問題があり、ペリウム(Pelium)とヤクサート(Jaxartes)のシナリオでこれらを確認することができる。

(9.51) オキシベル(Oxybele)は「ボルト」(Bolt)発射機とその操作員の組で、これらは操作のための余分な人員を必要としない。これらは投射兵器表(Missile Chart)のボルトの行を用いる。この操作員は、攻撃を受けた場合は軽装歩兵(LI)であると見なされる。操作員は打撃戦闘(Shock)で「攻撃」を実施する事はできず、射撃によってのみ攻撃を実施する事ができる。

(9.52) オキシベル(Oxybele)は1フェイズ(Phase)中(ターンではない)に2回まで射撃を実施する事ができる。このユニットはフェイズ中に何時でも射撃を実行する事ができる; 例え敵の移動の最中でも射撃を実施する事ができる! これらの行動には命令(Order)や戦列命令(LC)は必要なく、また彼らはそれを実行するための命令を受けているものと見なされる。射撃を実施するプレイヤーは、単に「オキシベルで射撃します」と宣言すれば良い。オキシベルが最初に射撃を実行した時は、「オキシベル射撃済み」(Ox Fired)マーカーを配置する。二回目に射撃を実行した時は、カウンターを「射撃済」(Fired)面に裏返す。

(9.53) オキシベル(Oxybele)は向きを持たない; これらは実際にカウンターが置かれている向きに関わらず、任意の方向に対して射撃を実施する事ができる。彼らは自身が塔(Tower)内に配置されている場合を除いて、街壁(Wall)や城壁(Rampart)を通して射撃を実施する事はできない。

デザインノート(DESIGN NOTE): オキシベル(Oxybele)は低い弾道をとる砲兵で、曲射能力は低い。ここで触れられている塔(Tower)は(後の)ティレ(Tyre)モジュールで登場する。

(9.54) オキシベル(Oxybele)は移動か射撃のいずれかを実行する事ができる。彼らは同じフェイズに両方を実行する事はできない。彼らが移動するためには、いずれかの指揮官から個別命令(Individual Order)を受ける必要がある。「移動済/射撃不可」(Moved/No Fire)と「射撃済/移動不可」(Fired/No Move)のマーカーを用いてその事を示せ。

(9.55) 1ヘクスには1個のオキシベル(Oxybele)カウンターのみが存在することができる。全てのスタックに関するルールは適用される。

(9.56) 敗走状態(Routed)に陥ったオキシベル(Oxybele)は、自動的に除去される。

(9.6) ファランクス(Phalanx)の防御(Phalanx Defense)

>>(9.61) 非ファランクスユニットが移動してファランクス(PH)の前面(Frontal)から打撃戦闘攻撃(Shock Attack)を実施した場合、目標ファランクスユニットの各側面(Flank)ヘクスが他のファランクスユニットに隣接しているか、他のファランクスのZOCでカバーされている毎に(梯隊隊形の効果である)、打撃戦闘のコラム(Column)を左に2列(2L)修正する。

例外(Exception) : 攻撃側のユニットが重装歩兵(HI)だった場合、この修正は1Lとなる。

デザインノート(Design Note) : これは、敵の最初の突撃に対して特に有効な、サリッサの壁による驚くべき防御能力を反映したものである。一旦サリッサの内側に入り込めば、攻撃側はファランクスを打ち破る機会を得られる。この重装歩兵(HI)に対する低い効果は、彼らもまた槍を装備していた事実を反映している。

(9.62) 二重ファランクス(Double-Depth Phalanxes)

歴史的背景(Historical Note) : ファランクスによる打撃力を増す努力が、フィリッポス(Philip)とアレクサンダーの双方によって試みられた。それらの成果が完全に用いられたのは、後継者戦争(Diadochi)の時代になってからであるが、フィリッポスがカエロネア(Chaeronea)においてこれを試していたという幾つかの形跡がある。

マケドニア軍のファランクス(PH)のみが、2ユニットがスタックする二重(DD)隊形を用いる事ができる。二重隊形を組むためには、最高指揮官(Overall)から直接の命令(Order)、戦列命令(Line Command)、分遣隊命令(Contingent Command)などが求められる。二重隊形にスタックするには、「後ろの」ファランクスが「前の」ファランクスの背後のヘクスから直接移動を開始しなければならない。ここで「後ろの」ファランクスは前のファランクスと同じヘクスに進入し、通常の移動のコストに加えてスタックするための1移動力(MP)を消費する(これに耐久力損害(Cohesion Hit)は伴わない)。ここで「後ろの」ファランクスは「前の」ファランクスの下に置かれる。

移動/スタッキングの制限(Move/Stacking Restriction)

- ・二重ファランクス(DD PH)は最高指揮官(OC)(と最高指揮官の指示による分遣隊指揮官(CC))からの命令のみ受ける事ができる。

- ・二重ファランクス(DD PH)は常に4の移動力(MA)を使用する;それらはどんな場合でも5の移動力を使用する事はできない。

- ・移動によって耐久力損害(Cohesion Hit)が発生する場合、両ユニットともその損害を受ける。

>>・二重ファランクスは(DD PH)は反転(Reverse)、旋回(Wheel)や縦列移動(Column)などを実行する事はできない。それらは1ユニットとして移動するが、両ユニットの移動のために(命令(Order)で移動する場合は)2回分の個別命令(Individual Order)を必要とする。彼らは計画退却(Pre-Arranged Withdraw)を実行する事はできる。

- ・スタックを解消する場合も、上記のように最高指揮官(OC)か分遣隊指揮官(CC)からの命令を必要とし、上のユニットが通常のコストで移動する事で実行される。

- ・二重ファランクス(DD PH)に通過や進入したりする事のできる兵科(Type)のユニットは存在しない。これらは移動不可能な地形であると見なす。

戦闘の解決(Combat Resolution)

- ・両ユニットの部隊規模(Size)は合計して使用する。

- ・二重ファランクス(DD PH)の打撃(Shock)攻撃に対する防御側ユニットは、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)のロールに+1の修正を受ける。

- ・防御側の二重ファランクス(DD PH)は、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)のロールに-1の修正を受ける。

- ・防御側の二重ファランクス(DD PH)ユニットが側面(Flank)や背面(Rear)からの打撃(Shock)攻撃を受けている場合、被る損害は2倍ではなく3倍となる。

- ・上のユニットのみが部隊練度(TQ)判定を実施する(背面(Rear)からの攻撃を受けている場合は下のユニットが実施する)。しかしながら、そのユニットが判定に失敗した(損害を受けた)場合、もう一方のユニットも判定を実施する。

- ・打撃戦闘(Shock)により耐久力損害(Cohesion Hit)を受けた場合、2個のファランクスに均等に配分し、端数は上のユニットに割り当てる。

- ・射撃による損害は上のファランクスにのみ適用される。しかし背面(Rear)からの射撃を受けた場合は、下のユニットに損害を適用する。

- ・スタック中の一方のファランクスが敗走(Rout)した場合、それらは共に敗走する。敗走した二重ファランクスの各ユニットは、別々のヘクスに退却しなければならない。これが不可能な場合、ユニットは直ちに除去される。

- ・各ファランクスの損害は別々に管理される。

(9.63) **方陣(Square) :** 規模(Size)が10である、ファランクス(Phalanx)とマケドニア軍のダブルサイズのホプリタイ重装歩兵(HO/HI)の各ユニットは、全周防御のための「方陣」

をとる事ができる。このためには移動力(MA)の半分(端数切捨て)を消費し、打撃戦闘(Shock)に適した能力を得る代わりに投射兵器(Missile)による攻撃を受け易くなる。

方陣を組むためには、ユニットは以下の状態になければならない:

- ・これに必要な全ての移動力(MP)を消費し、
- ・敵のZOCに居てはならない。

方陣マーカーを置いて、この新たな「隊形」をとっている事を示せ。

(9.64) 方陣の効果(Effects of Square) :

- ・方陣状態のユニットの移動力(MA)は1である。
- ・周囲の全てのヘクスは前面(Frontal)である;側面(Frank)と背面(Rear)は存在しない。
- ・方陣状態のユニットは、敵ユニットの隣から移動を開始する場合を除いて、打撃戦闘(Shock)を仕掛ける事はできない。
- ・方陣状態のユニットは、打撃戦闘(Shock)に関する全ての制限に従う。しかし、その部隊規模(Size)は端数切上げで1/4にされる(多くのユニットでは3となる)。
- ・方陣の受ける、投射兵器(Missile)による全ての耐久力損害(Cohesion Hit)は2倍となる。

歴史的背景(Historical Note): アレクサンダーの重装歩兵(HI)は、このような戦術を訓練されており、ヤクサート(Jaxartes)の戦いにおいてこれを実行した。おそらくギリシア人(Greek)のホプリタイ(Hoplite)はこの機動を使用しておらず、騎兵(Cavalry)への対抗策を持っていなかった。

>>(9.65) ファランクス(Phalanx Rout) : ダブルサイズのファランクスとホプリタイ(Hoplite)/重装歩兵(Heavy Infantry)は、他のユニットとは異なる敗走(Rout)をおこなう。これらのユニットが受けている損害が自身の部隊練度(TQ)以上に達するたびに、プレイヤーはダイスをロールすること(例外(EXCEPTION): これらの損害が位置的優勢(Position Superiority)の状態にある敵ユニットから与えられた場合は、自動的に敗走する)。このルールには以下の修正を適用すること:

- ・自身のTQを上回った分の損害点(従って、TQが7であるPHが9点の損害を受けた場合は、敗走ロールに+2する);また
- ・ファランクスもしくはホプリタイ重装歩兵(HO/HI)ユニットからの攻撃である場合は+3。

持久(STANDS): 修正後のロール結果が該当ユニットのTQ値以下である場合、そのユニットはその場に踏みとどまり、損害はTQより1点低い値まで減らされる。

敗走(ROUTS): 修正後のロール結果が該当ユニットのTQ

値を上回った場合、そのユニットは敗走し(通常の敗走と同様に)2ヘクス退却する。

これらのユニットを再編成(Rally)することはできない。敗走フェイズ(Rout Phase)において、敗走中のすべてのファランクス(及び重装歩兵)のユニットは除去される。

(9.7) 騎兵の突撃隊形[選択ルール](CAVALRY CHARGE FORMATION[OPTIONAL RULE])

歴史的背景(Historical Note) : この時代における騎兵「突撃」は、ナポレオン時代のそれとは同じではない。なぜなら、鎧が使われていなかったのである。そのような騎兵はどうすれば打撃効果を得ることができるのか? 彼らは、騎兵の移動による衝撃力を高めるための鋭い隊形を用い、突撃を行った。このような隊形で戦闘を行うには、多くの訓練と規律を必要としたため、広く普及する事はなかった。

プレイの注意(Play Note) : このルールはゲームシステムに複雑さを加えてしまっているため、我々はこれを選択ルールとする事にした。しかしながら、このルールを使用する場合、同時に追撃ルール(10.3)もまた使用しなければならない。

(9.71) 打撃戦闘(Shock)で攻撃を実施する各種の騎兵は、表の記述に関わらず、突撃隊形をとっていない限り、それぞれの兵器優勢(System Superiority)(8.36)を得ることはできない。

例外(Exception) : 上記のルールは防御側ユニットが散兵(SK)(とSK*)である場合には適用されない。

(9.72) 以下の騎兵ユニットのみが突撃隊形を使用する事ができる:

- ・全ての重装騎兵(HC)
- ・槍騎兵(LN)
- ・トラキア人軽装騎兵(Thracian LC)

歴史的背景(Historical Note) : 多くの隊形は楔形だった; テッサリア人は大抵の場合は菱形(ダイヤモンド型)隊形を使用した。

(9.73) ユニットが突撃隊形をとるための命令は、個別命令(Individual Order)かマケドニア軍分遣隊命令(Macedonian Contingent Command)によって与えられ、戦列命令(Line Command)は使用できない。突撃隊形をとるためには4移動力(MA)を消費する。そのユニットは敵ZOC内に存在してはならない。突撃隊形をとっている事は、マーカーを置いて示す。

(9.74) 以下の制限は突撃隊形をとっているユニットに適用

される:

- ・それらは投射兵器射撃(Missile Fire)を実行する事はできない。
- ・それらは軽装騎兵の襲撃戦術(LC H&D Tactics)を使用する事はできない。
- ・それらはそのフェイズ(Phase)に移動を実行しない場合を除いて、1ヘクスにつき頂点1個分を越える方向変更を実施する事はできない。
- ・方向変更のコストは、頂点1個につき2移動力(MP)である。
- ・これらは障害地形(Rough)ヘクスに侵入したり、障害地形ヘクスサイドを通過することはできない。
- ・それらはフェイズ(Phase)毎に1レベルを超える高度変更を実施する事はできない。
- ・各地形から被る耐久力損害(Cohesion Hit)は2倍となる。
- ・それらは戦闘前退却(Orderly Withdraw)を実施する事はできない。
- ・突撃隊形をとっているユニットに対する投射兵器射撃(Missile Fire)は、ダイスに-1の修正を受ける。

(9.75) 戦闘への効果(Combat Benefits)

- ・表の記述通りに全ての兵器優勢(System Superiority)を適用する事ができる。
- ・突撃隊形をとっている重装騎兵(Heavy Cavalry)ユニットは、突撃隊形をとっていない全ての騎兵に対して、自動的に攻撃優勢(Attack Superiority)を得る事ができる。
- ・突撃隊形をとっている重装騎兵(HC)は、突撃隊形をとっているトラキア人軽装騎兵(Thracian LC)に対しても攻撃優勢(AS)を得る事ができる。
- ・突撃隊形をとっているトラキア人軽装騎兵(Thracian LC)は、重装騎兵(HC)以外の全ての騎兵に対して攻撃優勢(AS)を得る事ができる。

>>(9.76) 突撃隊形の解除(Leaving Charge Formation) : 騎兵が突撃隊形を解くには、

- ・自発的; 2移動力(MP)を消費する
- ・打撃戦闘(Shock)の後に、ユニットは自動的に突撃隊形を解かれる。

(10.0) 戦闘の影響(THE EFFECTS OF COMBAT)

ユニットは無理な移動や戦闘によって、耐久力損害(Cohesion Hit)を被る。多量の耐久力損害は敗走(Rout)を引き起こす。敗走中のユニットは、地図盤の自軍の撤退盤端(Retreat Edge)に向けて移動される。敗走状態のユニットは、一定の条件に従って再編成(Rally)を実施する事ができるが、こうしたユニットは敗走中の装備の損失により耐久

力損害を受けた状態で再編成される。

(10.1) 耐久力(COHESION)

耐久力は、ユニットが会戦のある時点において、有効に機能しているかどうかを計るための値である。

(10.11) ユニットが耐久力損害(Cohesion Hit)を受ける毎に、(被っている損害の合計値の)耐久力マーカーがそのユニットに置かれる。

(10.12) 一つの戦闘に複数のユニットが参加している場合、損害はそれらのユニットに均等に配分され、余った損害は以下の順序でユニットに配分される。

- 1: 優勢(Superiority)の決定に使用された
- 2: 打撃戦闘結果表(Shock CRT)上の使用列(Column)の決定に使用された。
- 3: プレイヤーの選択

例外(Exception) : ダブルサイズのユニットがシングルヘクスのユニット2個以上に対して攻撃を実施している場合、耐久力損害(Cohesion Hit)をどのように防御側に分配するか、攻撃側が選択する。この場合、望むなら偏った配分を行う事もできる。これはファランクス(Phalanx)などが防御を行って場合には適用されない。

(10.13) ユニットが自身の部隊練度(TQ)値以上の耐久力損害(Cohesion Hit)を受けた場合、そのユニットは自動的に敗走(Rout)する(10.2)。加えて、打撃戦闘(Shock)の崩壊(Collapse)フェイズにおいて、(8.38)項に従って、敵ZOC内に存在しているあと1点で限界に達するユニットが敗走するかを判定するためにロールせよ。敗走状態のユニットには「敗走状態/TQ-1」(Routed/TQ-1)のマーカーを置く事。

>> (10.14) **回復(Recovery)** : 命令フェイズ(Order Phase)中に、耐久力損害(Cohesion Hit)を受けている敗走状態にないユニットで「平地地形」(Clear Terrain)に存在しているユニットは、敵ZOC内に存在していたり、敵ユニットに隣接していたり、「弾薬切れ(Missile No)」ではない敵投射兵器(Missile)ユニットの射程(Range)内に存在していたりしなければ、そのための個別命令(Individual Order)を受ける毎に2点の耐久力損害を除去することができる。各ユニットは命令フェイズ毎に2点を超える耐久力損害を取り除く事はできず、また戦列命令(Line Command)や分遣隊命令(Contingent Command)をこのために使用する事はできない。「回復済み」のユニットは他の行動を実施する事はできず、また逆も不可能である。

(10.15) 耐久力損害(Cohesion Hit)は、そのユニットの限界までの状態を示している他は、ユニットの戦闘力やその他

の能力には影響を与えない。従って、部隊練度(TQ)6のユニットが4点の損害を受けている場合でも、1点の損害を受けている場合と同じ戦闘力を発揮する。単に敗走(Rout)に陥りやすいというだけである。

(10.16) **耐久力損害と部隊練度判定表(Cohesion Hit and TQ Check Chart)**には、ゲーム中にユニットが実行しなければならない**部隊練度(TQ)判定**が列挙されている。TQ判定は、ロールの結果とユニットに記載されているTQ値とを比較するものである(敗走状態(Routed)の場合の値は「1」である)。ロールの結果がユニットのTQ値以下の場合、そのユニットは判定に成功する。他の場合は失敗である。耐久力損害と部隊練度判定表にはそれらの結果が列挙されており、判定の失敗時には通常1点もしくはそれ以上の耐久力損害が与えられる。

(10.2) ユニットの敗走と再編成(UNIT ROUT AND RALLY)

歴史的背景(Historical Note)：敗走中(Routing)のユニットは通常逃げ出そうとしており、歩兵(infantry)はしばしば逃げ足を速めるために自身の装備を投げ捨てるが、これらの装備はその会戦において再び回収して使用される事もある。

(10.21) 敗走したユニット(10.13)は、直ちに自軍の**撤退盤端(Retreat Edge)**(シナリオルールに記載されているが、通常は初期配置の後方)に向かって2ヘクス移動される。

例外(Exception)：象部隊の暴走(Elephant Rampage)；(9.14)項参照。これに移動力(MP)は消費されないが、そのユニットは**敵ユニットや(味方ユニットが存在しない)敵ZOCヘクスで塞がれていない経路**で自軍の撤退盤端に向けて**最短距離で移動しなければならず**、これは自軍ユニットに進入したり通過したりする事も意味する。しかしながら、これには**最も抵抗の少ない経路(Pass of Least Resistance)**を選択しなければならない(下記参照)。そのユニットの向きは、敗走開始時の方向に(移動力の消費無しで)変更される。それらが指定された距離を撤退することができない場合、代わりに除去される((10.22)参照)。この退却が終了した時点で、ユニットには「敗走中」(Routed)マーカーを配置する。

抵抗の少ない経路(Pass of Least Resistance)とは、以下の順序である：

1. 敵ZOCではない空きヘクス(地形の陰しさは問わない)；でなければ、
2. 敵ZOCではない自軍の占めているヘクス；でなければ、
3. 敵ZOC内の自軍の占めているヘクス。

敗走中のユニットは、常に撤退盤端を向いた状態で、上記の優先順位でヘクスに進入すること。

指定された距離を撤退できないユニットは、代わりに除去される。

プレイの注意とデザインノート(Play and Design Note)：敗走中のユニットは一つの事しか考えていない：可能な限り早く、その地域から逃げ出す事である。彼らの行く手を遮る者が居た場合、この問題は**両者**のものとなる。このため、古代の戦争における敗走は、後列の部隊の練度が低い場合は特に、しばしば他の部隊をも巻き込んだものとなった。敗走中／撤退中のユニットは、通常その戦列の後方に向かって最短距離で進むが、その様な移動が可能か不可能かの**考えなし**に移動する。この様な事態が発生した場合、それらのユニットが敵から逃げようとしているという事を考慮の上、(多くのゲームにはあまり存在していないと見られる)常識に従って、貴方が移動を決める様に。

(10.22) 敗走移動フェイズ(Rout Movement Phase)において、全ての敗走中ユニットは、そのターンにおいて以前に移動した場合でも、記載されている移動力(MA)一杯に、(10.21)項に述べられている方向と方法で移動される。敗走状態のユニットは、自軍ユニットの占めていない敵ZOCに進入することができないという例外を除いて、通常の移動ルールを使用する。それらは敗走／撤退移動によって耐久力損害(Cohesion Hit)を被る事はない。

(10.23) (何らかの理由により)地図盤外に出たか、敵ユニット／ZOCの存在や通行不可能な地形により、ユニットが敗走移動を完了することができなかった場合、プレイから永久に除去され、軍退却(Army Withdraw)を判定する目的では除去されたものとして扱う。

(10.24) 敗走中のユニットは自軍ユニットを**通過**することができるが、スタックした状態で敗走移動を終了する事はできず、これらの状態に陥った自軍ユニットは以下のような影響を受ける。

- ・敗走状態のユニットに**通過**されたユニットは、直ちに1点の耐久力損害(Cohesion Penalty)を被り、更に((8.33)項同様の)部隊練度(TQ)判定を実施する。**該当ユニットも敗走中である場合、そのユニットはただちに除去される。**
- ・敗走中のユニットがその敗走移動を自軍ユニットが存在するヘクスで終了した場合、さらに1ヘクス分の移動を継続する。移動を続けた先のヘクスにもユニットが存在していた場合、この敗走中のユニットは自動的に除去され、また侵入された2ヘクスのユニットは共に前項の罰則を受ける。

加えて、敗走状態の散兵(Skirmisher)は、彼らの特殊な能力(9.3)を失い、本項の内容に関しては他のユニット同様に

扱われる。(訳註:SKはRoutしたら除去されるため、本項はSK*にのみ適用される)

(10.25) 敗走状態ユニットの制限(Restrictions on Routed Units)

- ・敗走状態のユニットには、それらの部隊規模(Size)と移動力(MA)は残される。
- ・それらの部隊練度(TQ)は自動的に「1」となる。
- ・敗走状態の徒歩の投射兵器(Foot Missile)ユニットは自動的に「残弾無し」(Missile No)となる。
- ・敗走移動中のユニットには移動/地形による耐久力損害(Cohesion Hit)は発生しない。
- ・敗走状態のユニットは、再編成(Rally)を除いて命令(Order/Command)を受けたり使用したりする事はできない;いかなる理由でも投射兵器射撃を実施する事もできない。
- ・敗走状態のユニットが(投射兵器(Missile)か打撃戦闘(Shock)により)攻撃を受け、何らかの追加の耐久力損害(Cohesion Hit)を受けた場合、そのユニットは直ちに除去されプレイから取り除かれる。

(10.26) 打撃戦闘(Shock)の結果の耐久力損害(Cohesion Hit)で、攻撃側と防御側の全てのユニットが敗走する場合、以下の事態が発生する:

1. 攻撃側は、戦闘後前進の後の時点で発生しているはずの全ての損害を合計する。
2. 損害と部隊練度(TQ)値との差が最も大きなユニットを持つ側が敗走する。その相手側は敗走状態とならない;攻撃側が前進できる場合でも、彼はその位置に留まる。彼の耐久力損害はTQ値より1低い値となる。
3. 損害と部隊練度(TQ)値との差が双方同じだった場合、防御側が敗走し、攻撃側は(可能なら)戦闘後前進を実施し、その耐久力損害はTQ値より1低い値となる。
4. 一方(もしくは双方)の側が複数のユニットを参加させており、また最低1ユニットの損害が部隊練度(TQ)に達したり越えたりしていない場合、全ての敗走する(はずの)ユニット(のみ)が敗走する。上記の項目は全てのユニットが敗走しなければならない場合にのみ適用される。

例1(Example#1): マケドニア軍ファランクス(Phalanx)(TQ7で損害5)がギリシア傭兵ホプリタイ(Greek Mercenary Hoplite)ユニット(TQ6で損害4)を攻撃する。この打撃戦闘(Shock)の結果は3(2)で、これは両ユニットのTQ値に達するか上回っている。ファランクスはTQを1上回る8点を受けており、ホプリタイはTQと同じ6点を受けている。従って、ファランクスが敗走しホプリタイは5点の耐久力損害を受けた状態でその場に留まる(攻撃側ではないので前進することができない)。

例2(Example#2): 上記と同じ攻撃だが、結果は2(2)であ

る。この場合、両ユニット共にTQ値と同じ耐久力損害(Cohesion Hit)を受けているので、防御側のホプリタイ(Hoplite)が敗走し、ファランクス(Phalanx)は6点の耐久力損害を受けた状態で戦闘後前進を実施する。

例3(Example#3): 1と同じ攻撃だが、ファランクスに加えて、攻撃側にヒパスピスト(Hypaspist)(TQ8で損害6)が存在している。攻撃側がどのように損害を配分するかに関わらず、一方の損害みがTQ値に達する。従って、防御側と損害がTQ値に達した攻撃側の1ユニットが敗走する;もう一方の敗走しなかった攻撃側は、可能なら前進を実施できる。

(10.27) 命令フェイズ(Order Phase)中に、プレイヤーは以下に当てはまる敗走状態のユニットに対して再編成(Rally)を試みることができる。

- ・平地(Clear)、岩場(Rocky)、大河ヘクス(Major River)に存在しており、
- ・敵ユニットの隣か、弾薬無し(Missile No)ではない敵投射兵器(Missile)ユニットの射程内(かつLOSの通る)位置に存在していない。

例外(EXCEPTION): 二重ファランクス(Double-Depth Phalanx)とホプリタイ(Hoplite)/重装歩兵(Heavy Infantry)、及び象部隊(Elephant)は再編成を行うことができない。

手順(PROCEDURE): 各指揮官は、各ユニットに対してターン毎に1回のみ再編成(Rally)を試みる事ができる。この制限はユニットではなく指揮官に適用されるものであり、そのターンに他の指揮官により再編成を試みる事ができる。敗走状態のユニットを再編成するために、プレイヤーはダイスをロールせよ。

- ・ロールの結果がその指揮官のイニシアチブ(Initiative)値+1(これは敗走状態のユニットのTQ値である)以下だった場合、ユニットは再編成される。
- ・ロールの結果が「イニシアチブ(Initiative)値+1」を上回った場合、そのユニットは(10.21)項に従い敗走移動を実施する。

*再編成による除去(ELIMINATION DURING RALLY):

- ・再編成に失敗した場合で、そのロールの結果が該当ユニットに記載されている部隊練度(TQ)値も上回った場合、そのユニットは直ちに除去される。
- ・再編成に失敗した重装歩兵(HI)は除去される。

再編成表(Rally Table): ユニットが再編成された場合、そのプレイヤーはダイスをロールし、再編成表(Rally Table)を参照して、ロールの結果とユニットに記載された部隊練度

(TQ)値に従って、そのユニットに与えられる損害を決定せよ。「R」の結果は、再編成の試みに関わらず、そのユニットが敗走を繰り返さねばならない事を意味し、2ヘクスの敗走移動を実施する。

例(Example)：イニシアチブ(Initiative)4の指揮官が、敗走状態の部隊練度(TQ)7のユニットに対して再編成を試みる。

- ・プレイヤーのロールが2の場合、ユニットは再編成される。次のロールは5で、この時点でユニットの損害は2点である。
- ・プレイヤーのロールが6の場合、ユニットは敗走移動を実施する。
- ・プレイヤーのロールが8の場合、ユニットは除去される(DR>TQ)。

再編成されたユニットは、次のターンまで命令(Order)を受けたり使用したりする事はできない;しかしながら、それらの再編成には移動力(MP)や耐久力損害(Cohesion Hit)の消費は必要ない。投射兵器(Missile)ユニットは「弾薬無し」(Missile No)となっている。

(10.28) 指揮官が敗走中/撤退中のユニットとスタックしている場合、その指揮官は該当ユニットと共に敗走移動を実施する事ができる。彼がその敗走から影響を受ける事はない。

(10.3) 騎兵追撃[選択ルール](CAVALRY PURSUIT[OPTIONAL RULE])

プレイの注意(Play Note)：本ルールは騎兵隊形(Cavalry Formation)のルールを使用している場合のみ使用される。またこれを使用する場合、本ルールも必ず使用する事。

(10.31) 以下の騎兵ユニットは：

- ・打撃戦闘(Shock)で攻撃を実施しており、
- ・打撃戦闘(Shock)の攻撃に移動の影響を受けており(従って部隊練度(TQ)判定が必要(Must Check TQ))、
- ・突撃隊形をとっており、
- ・防御側が敗走(Rout)の結果を受けている

逃走しているユニットを追跡する可能性がある。

(10.32) **追撃判定ロール(Pursuit Die Roll)：**騎兵ユニットの追跡を判定するために、そのプレイヤーはダイスをロールし結果に+2せよ。この修正後のロール結果がユニットの部隊練度(TQ)値を上回った場合、そのユニットは追跡を実施する。他の場合、通常通りに戦闘後前進が実施される。防御側ユニットが(戦闘でも敗走によってでも)除去された場合、追跡は発生しない。

プレイの注意(Play Note)：指揮官の存在は追跡のロールには影響を与えず、また指揮官はこの追跡に同行する必要はない。

(10.33) **追撃の手順(Pursuit Procedure)：**追跡中の騎兵は、逃走中のユニットを追跡する。敗走状態(Routed)のユニットが移動した後に、追跡中の騎兵が逃走するユニットの移動経路を辿って移動する。これは敵ZOCに進入するか、自身のZOCに敵ユニットが現れた場合にのみ停止される。盤外に出る逃走ユニットを追跡する事はできない;追跡ユニットは盤端で停止し、追跡は終了する。

(10.34) 追跡中のユニットは、自身のZOC内の敵ユニットに攻撃できる場合、停止しなければならない。攻撃が不可能になるまで、(10.32)~(10.34)の手順が繰り返される。また追跡中の打撃戦闘(Shock)には、戦闘前TQ判定(Pre-Shock TQ Check)は必要ない。

(10.35) 騎兵追撃は、敗走の結果が出た後に、他の戦闘の結果を判定する前に、直ちに解決される。

(10.36) 追跡中の騎兵は全ての地形による損害を被る;それらは自身の移動力(MA)を消費する事はない。

(10.4) 軍撤退(ARMY WITHDRAWAL)

デザインノート(Design Note)：シナリオに示された軍撤退レベルは、各軍の実際の能力を反映したものである。これらがマケドニア軍に有利なのは、彼らの軍隊が良く訓練された職業軍人で構成されていたためである。これらの数値を変更する事により、プレイバランスを修正する事ができるが、貴方と相手がこのゲームに慣れるまで、これらを変更する必要は無いだろう。

(10.41) プレイヤーは相手の軍隊が撤退することにより勝利する。軍隊は各ターンの終了時において、その(各シナリオに記載された)撤退レベルを越えた場合に撤退する。この値を決定するために、両プレイヤーは自軍に生じた敗走ポイント(自軍の除去されたユニットと盤外まで敗走したユニットによる)の合計を求めること。

(10.42) 一般に、ユニットの敗走ポイント(RP:Rout Point)における価値は部隊練度(TQ)値と同じだが、以下の例外がある：

- ・全ての打撃戦闘不可能な散兵(SK)は1敗走ポイント。
- ・打撃戦闘可能な散兵(SK*)、象部隊(Elephant)、戦車(Chariot)は2敗走ポイント。
- ・ダブルサイズユニット(**ファランクス(Phalanx)など**)は自身の部隊練度(TQ)値の2倍の値となる。従って、TQ値7のファランクス(PH)は14敗走ポイントである。

- ・砲兵(Artillery)ユニットは0。
- ・指揮官はそのイニシアチブ(Initiative)の5倍。

例外1(Exception#1) : アレクサンダーの価値はそのイニシアチブ(Initiative)の10倍、もしくは70敗走ポイントである。これはカエロネア(Chaeronea)の戦いには適用されない。

例外2(Exception#2) : ダリウス(Darius)が戦死した場合、マケドニア軍は自動的に勝利する。

(10.43) 軍の敗走ポイント(RP)の合計が、その会戦における撤退レベル以上に達した場合、その軍は敗走状態となり、プレイヤーは会戦に敗北する。

(10.44) 両軍が同じターンの終了時に撤退レベルに達した場合、敗走ポイントの少ない側のプレイヤーが勝利する(しかし辛勝というところである)。

両軍とも完全に同じポイント場合、この会戦は引き分けとなる。

CREDITS:

Original system designed by: **Mark Herman**

Deluxe edition designed by: **Mark Herman and Richard Berg**

Cover art/counter art/Art Director: **Rodger B. MacGowan**

Original game developed by: **Richard H. Berg**

Rules and commentary by: **Richard H. Berg**

4th edition project coordinator and editor: **Alan Ray**

4th edition map graphics and rules layout: **Mark Simonitch**

Playtesters: **Stephen Chin-quee, Michael Lemick, Jim Lurvey, Rod Thayer, Keith Schlesinger, David Fox, Ralph Edwards, David Hall, Bill Thoet and Sal Vasta**

Proofing: **Kevin Duke and Peter Rich**

Producers: **Andy Lewis, Rodger MacGowan and Tony Curtis**

翻訳	Masahiro Nakamura
第三版翻訳	1999/12/24
第四版改訂	2007/09/21
エラッタ適用	2008/11/29