

ベリサリウス：ビザンティン帝国の 侵攻、527-566 A D

目次

スタンダードルール

- [1.0] イントロダクション
- [2.0] 内容物
- [3.0] プレイの手順
- [4.0] 支配
- [5.0] 占領
- [6.0] ランダムイベント
- [7.0] 帝国
- [8.0] 計略マーカー
- [9.0] 外交
- [10.0] 財政、徴税、ソリドゥスポイント
- [11.0] 増援
- [12.0] 親衛ユニット
- [13.0] 軍隊
- [14.0] オペレーション
- [15.0] 支配地域
- [16.0] 移動
- [17.0] 戦闘
- [18.0] 地図外エリア
- [19.0] 海上オペレーション
- [20.0] 徴発と給養
- [21.0] リーダー
- [22.0] 諜報と戦場の霧
- [23.0] 勝利条件

選択ルール

- [24.0] プレイヤー間の交渉
- [25.0] リアクション
- [26.0] 略奪
- [27.0] 植民
- [28.0] 公共事業
- [29.0] 河川移動
- [30.0] 部隊の解散
- [31.0] (追加)ユニットの配置
- [32.0] (追加)消耗
- [33.0] 一騎打ち
- [34.0] シナリオ

[1.0] イントロダクション

「ベリサリウス」はビザンティン、又は東ローマ皇帝であるユスティニアヌス(527 - 564 A D)の時代をシミュレートしたウォーゲームであり、そのころユスティニアヌスの将軍の一人であるベリサリウスは頭角をあらわした。ユスティニアヌスの治世はビザンティンが前世紀にローマ帝国の没落を促した蛮族から西ローマ帝国の大半を再征服したことで知られている。

「ベリサリウス」は2プレイヤー用ゲームである。帝国側プレイヤーはビザンティン帝国とその同盟者をコントロールし、蛮族プレイヤーは様々な蛮族、反乱分子及びペルシア帝国をコントロールする。各プレイヤーの軍隊は軍事ユニットと計略マーカーで表現されている。プレイヤーが自分の勢力を維持し、拡大するには軍事力と狡猾な戦略を組み合わせ

用いる必要がある。

「ベリサリウス」のルールは「シャルルマーニュ」(S & T # 189)及び「クセノフォン」(S & T # 203)のゲームに基づいている。重要な相違点には注がつけられているだろう。ルールはスタンダードルールと選択ルールの2つの部分に分かれている(後者はゲームの現実味と複雑さを増すため、プレイヤー同士の判断で用いることができる)。

[2.0] 内容物

2.1 マップ

ゲームのマップは紀元6世紀のローマ帝国、ペルシア帝国及び蛮族の王国を表している。コマの位置や移動を調整するため、六角形の格子がマップ上にかけられている。初期配置を行ってゲームをプレイする際は、個々の六角形の中に厚紙のコマを配置すること。

・ルールでは、この六角形のことを「ヘクス」と呼ぶ。

2.11 **州** マップは、さらに「州」と呼ばれる政治的 - 地理的エリアに区分されており、これは後期古典世界の政治的領域を表している。

2.12 **州支配チャート** 州支配チャートは各州の情報を記録/表示するために用いられる。情報には下記のものがある。

州名 これはその州の歴史上の名称である。

徴兵値 その州を支配するプレイヤーが毎ターン無料で受け取ることのできるユニットの数である。

支配 各州は下記の3つの支配状態のいずれかにある；帝国支配、蛮族支配、中立。

2.13 **地図外エリア** 4つの地図外エリア、Franks, Lombards, Scythia, Persia があり、広範囲の地図外の地域を表している(ルール[18.0]参照)。

2.2 ゲームの諸図表

図表はゲーム中の機能を実行したり記録したりするために使用される。

- ・**植民表** 植民地を建設に使用する。
- ・**戦闘結果表(CRT)** 戦闘の解決に使用される。CRTは強襲と機動戦の2つがあり、それぞれが戦いで戦術的アプローチの相違を表している。
- ・**外交表** 外交活動(これによってプレイヤーは無血で州の支配を獲得することが可能になる)の解決に使用される。
- ・**イベント表** ランダムイベントの発生に使用される(暴動を含む)。
- ・**オペレーションポイント(訳注：以下 OP)チャート** このチャートは、軍隊の消費したOPを記録する場所である。
- ・**略奪表** ヘクスを略奪し、荒廃させる際に用いられる。
- ・**暴動表** イベントで要求された際に暴動を解決するため用いられる。
- ・**ソリドゥスポイント(訳注：以下 SP)チャート** 「ソリドゥス」とはこのゲームのチャート上での「通貨」の基本単位であり、ローマ帝国の標準的な硬貨であった。ユニットの編成や維持、ゲーム上の機能の実行に必要なSPも表示されている。
- ・**計略表** この表には、各種の計略マーカーの機能が説明されている。
- ・**地形効果表** この表には、マップ上の様々な地形の種類と、そのプレイ上での効果が示されている。
- ・**ターン・フェイズチャート** 現在のターンを決定し、そのターンのどのフェイズが現在実行中であるかを記録するため

に使用される。

2.3 プレイ用のコマ

四角い厚紙のコマのシートを見ると、3つのタイプのコマが存在する。戦闘ユニット、計略マーカー、マーカーである。

2.31 **戦闘ユニット** 戦闘ユニット(または「ユニット」は、多様な種類の軍隊を表している。)

帝国：ページュ色

帝国親衛：パープル

蛮族：グリーン

反乱中の親衛：グレイ

戦闘ユニットの表面は帝国側の状態を表す。蛮族側の状態はユニットの裏面に印刷されている。

戦闘ユニットの種類：

リーダー 卓越した指導者、幕僚に精鋭の衛兵を加えたもの。ビザンティンのリーダーには、私兵の分遣隊も含まれている。

野戦軍 重騎兵を中心に歩兵、攻城兵器、兵站支援で構成される諸兵科連合部隊。

戦士団 機動力を持った蛮族の戦士。

守備隊 自警隊、民兵、官吏その他の地域住民。

遊牧民 機動力のある、騎弓兵タイプの民。

艦隊 海上勢力の集合体。

2.32 **計略** 計略マーカーは特殊な政治的、軍事的状況进行处理するために使用される。プレイヤーはゲーム中に、無作為にマーカーをひく。計略を所有していれば、プレイヤーは計略表に解説されている様々な優位が手に入る。

2.33 **ゲームマーカー** 様々なゲーム上の機能や、マップ上のヘクスの状態変更を記録するために用いられる。

・**植民地マーカー** 新たに建設された植民地の存在するヘクスを示す。

・**支配マーカー** ある州を、どのプレイヤーが支配しているかを示す(州支配表に配置)。注：プレイヤーは、ゲーム用自分の支配マーカーを作る必要がある。予備のカウンター、ビザンティン期のコインなど。

・**オペレーションポイントマーカー** ある軍隊が、現在使用できるOPがどれだけあるかを示す。

・**フェイズマーカー** プレイの手順中の現在のフェイズを示す。

・**略奪マーカー** 略奪を受けたヘクスを示す。

・**公共事業マーカー** 宮殿、水道橋、寺院、穀物貯蔵庫、その他一般民衆に利益をもたらす施設を表す。

・**ターンマーカー** 現在のターンを示す。

2.4 ゲームの用語の解説

・**交戦勢力** どちらかのプレイヤーに支配されている軍隊もしくは州のこと(「中立」の対義語)

・**植民** プレイヤーが植民地を建設するオペレーションのこと。

・**戦闘** 敵ユニットを破壊するために用いられるオペレーションのこと。

・**戦闘力** 軍隊の交戦能力を数値化したもの。これはそのユニットの訓練、装備、リーダーシップを基にしている。

・**支配** 州(及びその州の軍隊)の状態。片方のプレイヤーが、その州の軍隊と収入を使用できる状態のこと。州は帝国側、蛮族側、中立の3つの状態のいずれかにある。

・**外交** プレイヤーが、外交的手段によってその州の支配を獲得しようとする試みのこと。

・**敵** 相手プレイヤーに支配されているすべての州及び軍隊のこと。

・**軍隊** オペレーションを一緒に行う1つもしくは複数のユニットのこと。

・**味方** 自プレイヤーに支配されているすべての州及び軍隊のこと。

・**所属** 軍事ユニットにとっては、出身州(例：リディア)もしくは「親衛」(精鋭軍団)を示す。リーダーにとっては、事実上の氏名を表す。

・**徴兵** 州から受け取ったユニットで、プレイヤーがSPのコストのないもの。

・**備兵** 州から受け取ったユニットで、プレイヤーがSPを支払う必要のあるもの。

・**移動** マップ上をユニットが動くこと。

・**中立** どちらのプレイヤーにも支配されていない州のこと。

・**非フェイジングプレイヤー** フェイジングプレイヤーでないプレイヤーのこと。

・**占領** あるヘクスに味方ユニットが存在すること。

・**オペレーション** 移動、戦闘、略奪、植民のこと。

・**オペレーション値(又はOP)** 軍隊が、移動、戦闘などの様々な軍事行動を実行する能力を数値化したもの。

・**フェイズ** ゲームターン中の区分された部分

・**フェイジングプレイヤー** 自分のターンを実行中のプレイヤーのこと。

・**略奪** 戦利品を得るために、都市や植民地マーカーを破壊するのに用いられるオペレーション。

・**州** マップ上の、地理的に個別となっている地域の1つ。各州には、ユニットに名前を記されているように、自州の軍隊がある。

・**計略** 様々な軍事的、政治的行動を表すマーカー。

・**国庫** プレイヤーのSPの総計。

・**ユニット** 指導者や軍事組織をあらわすプレイ用のコマ。

・**支配地域(ZOC)** ユニットの周囲6つの六角形のこと。

2.5 **ゲームの規模** 1ゲームターンは4年、各ヘクスは対辺距離で約75キロを表している。軍事ユニットは3千~1万人の兵員に加え、官吏、荷役獣、非戦闘従軍者等を表す。リーダーは、1人の偉大な人物もしくは将軍や将校の一回と、精鋭の護衛隊を表す。

2.6 サイコロ

プレイヤーがゲームをプレイするには、6面体のサイコロが1つ必要になる。サイコロはゲーム上の機能をランダム化するために用いられる。

・**さいの目修正** ゲームの図表の中には、さいの目修正を求めるものがある。プラスのさいの目修正は、サイコロの出目に加える。例えば、「+1」のさいの目修正でサイコロを振り、出目が「3」だったなら、最終的な結果は「4」となる。

マイナスのさいの目修正は、サイコロの出目から差し引かれる。例えば、「-1」のさいの目修正は、出目を1減らすのである。複数のさいの目修正が適用されるときは、その合計を適用する。

[3.0] プレイの手順

プレイヤーは、シナリオの解説に従って自分のユニットとマーカーを配置する。各ゲームには、継続するゲームターン数が指定されている。ゲームターン中に、各勢力は自分のプレイヤーターンがあり、そこで軍隊を支配するプレイヤーが自分のユニットで様々なオペレーションを実行する。毎ター

BELISARIUS S&T #210

ン、プレイヤーはいくつかのフェイズで構成される活動の手順に従ってオペレーションを実行していく。注：マップに印刷されているプレイの手順は正しいものではない。プレイの手順はルール中のものを使用すること。

3.1 ゲームターンは下記のフェイズで構成されている。

a. 第1プレイヤーターン

[1]ランダムイベントフェイズ プレイヤーは、このプレイヤーターンにどんなイベントが発生するかを決定するため、ランダムイベント表でサイコロを振る。

[2]外交フェイズ プレイヤーは、中立州や敵州の支配状況を変更させるため、外交を実行する。

[3]徴税フェイズ プレイヤーは SP を徴収する。

[4]募兵フェイズ プレイヤーは新規のユニット募集、計略マーカーの購入、略奪マーカーの除去及び（選択ルールの）公共事業の実施のために SP を消費する。

[5]徴兵フェイズ プレイヤーは、徴兵によって動員できるユニットを決定し、それらをマップ上に配置する。

[6]作戦フェイズ プレイヤーは自分の軍隊でオペレーションを実行する。プレイヤーはそれぞれの軍隊が移動や戦闘で（選択ルールを使用する場合は、略奪と植民でも）消費する作戦ポイント数を決定する。ある 1 つの軍隊のオペレーションをすべて終了したら、別の軍隊のオペレーションを、一度に 1 つずつ実行してよい。また、プレイヤーは軍事的及び政治的な活動を達成するため、計略マーカーを使用することもできる。（選択ルール：作戦フェイズ中、敵プレイヤーは対応を実行することができる。）

[7]給養フェイズ プレイヤーは、マップ上の味方ユニットすべてが徴発を行うことができるかどうかチェックを行う。徴発の行えないユニットを維持するには SP を消費する。給養を受けることのできなかったユニットは解散する。

b. 第2プレイヤーターン 2 番目のプレイヤーが下記の手順を実行する。

[1]ランダムイベントフェイズ

[2]外交フェイズ

[3]徴税フェイズ

[4]募兵フェイズ

[5]徴兵フェイズ

[6]作戦フェイズ

c. ターンの終了 プレイヤーは年数の経過を記録する。プレイはシナリオが終了するか、片方が降伏するまで続けられる。

・注：マップ上に印刷されているプレイの手順は正しいものではない。上記の手順を使用すること。

[4.0] 支配

4.1 州は下記の 3 つの状態のうちの 1 つにある。

(1)帝国支配 その州は帝国プレイヤーに支配されている。

(2)蛮族支配 その州は蛮族プレイヤーに支配されている。

(3)中立 その州はどちらのプレイヤーにも支配されていない。

4.11 州の支配の状態は、州支配チャートの該当スペースに支配マーカーを配置することで表される。

4.12 親衛隊 帝国プレイヤーは、忠誠状態のすべての親衛ユニットを自動的に支配している。蛮族プレイヤーは、反乱した親衛ユニットを支配している。親衛ユニットが中立状態になることはない（[12.0]参照）。

4.2 支配の効果 プレイヤーが州を支配すると、下記の実効が発生する。

(1)ユニット プレイヤーは、その州の名の合ったユニット

を支配する。

帝国支配のユニットは表を上、蛮族支配のユニットは裏面を向けて配置する。

中立ユニットは、180 度回転させてユニットの上部がマップの下部を指すようにすることで表す。どちらの面が上になってもかまわない。

(2)徴兵 プレイヤーは、その州から自分の徴兵フェイズごとにユニットを獲得できる。

・例：Thracia 州を支配していれば、プレイヤーは Thracia ユニットすべてでオペレーションを実行でき、1 ターンに 2 ユニットの無料の Thracia 兵を受け取る。

4.3 中立

どちらのプレイヤーにも支配されていない州は中立状態にある。これらの州は、交戦勢力となるなんらかの事情が発生するとプレイに登場する。

4.31 中立の効果

(1)中立州のユニットはどちらのプレイヤーにも支配されていない。よって、どちらのプレイヤーも中立ユニットでオペレーションを実行することはできない。

(2)中立州が増援を受け取ることはない。

(3)中立ユニットは SP を徴収したり、消費することはできない。

(4)プレイヤーは、中立州を交戦勢力にすることなく自由に中立地域に出入することができる。交戦勢力の軍隊は中立ユニットの存在するヘクスに進入することはできない。

(5)中立ユニットには支配地域はない。また、維持や給養も必要としない。

4.4 交戦勢力

4.41 中立勢力は、下記の状況になるとプレイに参入する。

(1)イベント 「州の抵抗」及び「暴動」イベントが発生した場合。

(2)外交 外交の結果として(外交表参照)。

(3)徴税 プレイヤーが中立州で徴税を試みたら、相手プレイヤーがその州の支配を得る。

(4)戦闘 あるプレイヤーの交戦勢力ユニットが中立ユニットを攻撃したら、相手プレイヤーがその同じ州の支配を得る。

(5)略奪/植民（選択ルール） アクティブプレイヤーが中立州内で略奪や植民を行ったら、相手プレイヤーが即座にその州の支配を得る。

・中立州にユニットを移動させただけでは交戦勢力とはならないことに注意。中立州を交戦勢力にするには、プレイヤーが上記の行動の 1 つをとらなければならない。交戦勢力とすることなく中立州に進入できるのはなぜだろうか？これは当時の非常にいいかげんな政治状況を表したもので、様々な軍や集団が地域をさまよったり移動したりすることは珍しくなかったためである。だがしかし、ランダムイベントの「州の抵抗」によって中立州内の占領ヘクスが離反する可能性がある。

4.42 州の中立が侵犯された瞬間、その州は交戦勢力となる。州支配チャートの支配マーカーを、支配を得たプレイヤーに対応するスペースに動かすこと。

4.5 中立状態への復帰

州は、中立状態へ復帰することもある。これは外交もしくは「暴動」イベントの結果によるものである。

4.51 州が中立状態に戻ったら、その州の支配マーカーを中立のスペースに配置する。中立への復帰には、下記のような

影響がある。

- (1) 自州内に存在する、その州のすべてのユニットはその場にとどまる。
- (2) 自州外に出ている、その州のすべてのユニットは即座にプレイから除去される。
- (3) (2)の例外：自州の外の都市もしくは植民地を占領しているユニットは除去されない。ユニットはその都市もしくは植民地にとどまる。
- (4) 中立状態になったユニットが、上述の(1)か(3)の状態交战勢力とスタックしていたら、中立化したユニットは除去される。
- (5) 中立となった州の中に交战勢力のユニットが存在していても、それらのユニットはその州にとどまる。

・中立州を占領するだけでは、その州は交战勢力とはならないことに注意。これは征服された地域の承認を表すものである。

- 4.51 再び交战勢力となる条件が満たされるまで、中立状態は継続する。

4.6 離反

プレイヤーが、外構の結果、相手プレイヤーに属する州の支配を直接獲得することがある(外交表参照)。この場合、その州の支配マーカーを適切なスペースに移動させること。プレイヤーは、その州のすべての軍隊の支配を得る。存在する場所は問わない(つまり、これらのユニットが所属州の外にいても、除去されることはない)。ただし、その州のユニットがかつて味方だった軍隊のユニットとスタックしていた場合、それらの(新しく支配された州の)ユニットは除去される。

4.7 暴動

非常に危険なイベントの1つが「暴動」である。暴動は、その州が忠誠先を劇的に再調整したことを表す。

4.71 暴動イベントが発生したら、暴動チェックを行うよう指定される州がある。プレイヤーは記されているサイの目修正を適用し、指定された州毎に暴動表でサイコロを1度振ること。その州を支配するプレイヤーがどちらであるかにかかわらず、州毎にサイコロを振る。結果は各州個別に適用すること。

4.72 結果には、「影響なし」(支配状態は変化しない)、「中立」への復帰、または中立州の「蛮族支配」への変更がある。概して、暴動の結果は州が蛮族支配へと移っていくようになっているが、これは混沌の力を表したものである。

[5.0] 占領

あるヘクスに1つ以上の味方ユニットを保持している場合、プレイヤーはそのヘクスを占領している。プレイヤーがそのヘクスを完全に放棄したら、そのヘクスの占領状態を失う。後にそのヘクスを再占領することで占領状態を回復することもできる。

5.1 都市や植民地ヘクスの占領によって、プレイヤーは歳入を得ることができる。これはそのプレイヤーがその州を支配しているかどうかにかかわらず受け取ることができる。また、特定の状況下では占領ヘクスに増援を配置することもできる([11.0]参照)。

・支配(ルール[4.0])と占領(ルール[5.0])の違いを理解することは重要である。支配はプレイヤーがその州の民衆(または支配階層)の忠誠を勝ち得ていることを意味する(それゆえにその州のユニットを使用でき、徴兵を行うこともできるのである)。占領はプレイヤーがそのヘクス内(もし都市

や植民地ヘクスなら、そこから収入を得ることもできる)にユニットを実際に配置していることを意味する。例えば、プレイヤーはある州のすべての都市を占領することができるが、その州の支配マーカーがそのプレイヤーのスペースにない限り、その州を支配しているとはいえないのである(よってその州の軍隊を支配することも、その州からの徴兵ユニットを配置することもできない)。また反対に、プレイヤーがその州を支配していても都市を占領していない場合、その都市からの徴税収入を得ることはできない。

[6.0] ランダムイベント

ランダムイベントルールは史実の戦役に影響を与えた幅広い政治的、経済的、文化的要素を考慮したものである。味方イベントフェイズに、プレイヤーはサイコロを2つ振り、ランダムイベント表を参照すること。

・プレイヤーターン毎にランダムイベントフェイズが1回あることに注意すること。プレイの手順参照。

6.1 サイコロを2つ振る。11から66までの数字を作り出すために、サイコロの1つを「10」の位とし、もう1つを「1」の位にする。表で該当する数字を見つけ、その結果を適用すること。(例：プレイヤーが「1」と「2」を振ったとしたら、イベント「11-12」(軍隊の回復)をプレイに適用する。)

6.2 イベントの中には、どちらのプレイヤーにも適用されるものがある(例：疫病)。それ以外のもはフェイジングプレイヤーにしか適用されない。特記されていない限り、1つのイベントがゲーム中に複数回発生することもある。

・イベントの中にはゲームに大きなインパクトを与えるものがあるため、プレイの前にプレイヤーがランダムイベント表を読んでおくことを勧める。

[7.0] 帝国

帝国プレイヤーには、ゲーム内での優位がある。優位をここに概説する。

7.1 外交

帝国プレイヤーは、特定の州に対して外交を行う際にプラスの修正がある。外交表を参照。

7.2 親衛ユニット

帝国プレイヤーには、「Guard」と記されている一そりのユニットがある。完全な詳細は[12.0]を参照のこと。

7.3 ユスティニアヌス

ユスティニアヌスはローマ皇帝である。完全な詳細は[21.4]を参照のこと。

[8.0] 計略マーカー

古典期の戦士は、直接の戦闘以外にも幅広い戦いの手段を用いた。ゲームでは、これらの手段は計略マーカーによって表されている。プレイヤーは、ゲームルールで指示される時期に無作為に計略マーカーを引く。

・プレイヤーが計略マーカーを得たら、便利のよい、マップの自分の場所の近くに置いておくこと。

8.1 プール

プレイ開始時に、プレイヤーはすべての計略マーカーを、ルールでは[プール]と呼ばれる不透明な入れ物の中に入れる。ルールで指示されている時期に計略マーカーを引く際には、プレイヤーは指示された数のマーカーを無作為に引く。プレイヤーは自分の引いたマーカーを見てもかまわない。別記されていない限り、プレイヤーは自分の計略マーカーを相手に見せる必要はない。

8.2 計略マーカーの獲得

プレイヤーは下記の際に計略マーカーを入手する。

(1)初期配置 それぞれのプレイヤーが計略マーカーをコストなしでいくつ持ってゲームを開始するかがシナリオで指示されていることがある。

(2)ランダムイベント ランダムイベントの中にはプレイヤーに無料で計略マーカーを与えるものがある。

(3)購入 自分の徴税フェイズに、プレイヤーは追加の計略マーカーを、SP チャートに指示されているコストで購入することができる。

(4)ユスティニアヌス 帝国側のリーダーであるユスティニアヌスが帝国の募兵フェイズにコンスタンティノープルを占領していれば、帝国プレイヤーはコストなしで計略マーカーを2つ受け取ることができる。(その上にマーカーを購入することもできる。)

(5)戦闘 戦闘結果の中には、プレイヤーにコストなしで計略マーカーを与えるものがある。

8.3 プレイヤーが蓄積できる計略マーカーは、15個までである。ゲームイベント等によって持っている計略マーカーの数が15を超える場合、新しいマーカーを引く前に(プレイせずに)プールにその数だけマーカーを戻すか、超過分を受け取らないか、どちらかを選ぶ必要がある。

8.4 計略マーカーの使用

計略チャートには、各種の計略のプレイについての詳細が記されている。

8.41 それぞれの計略マーカーは、ゲームターンの特定の時期に使用することができる。これは計略チャートで説明されている。計略マーカーの中には、計略チャートに記されていない限り、敵プレイヤーターン中にプレイできるものもある。

8.42 使用された計略マーカーは、チャートに別記されていない限りプールに戻される。

8.43 プレイヤーは、1ターンの計略マーカーをいくつ使用してもかまわない。計略マーカーのプレイはオペレーションとはみなされず、OPはかからない。

8.5 計略マーカーの喪失

ゲームの機能の中には、プレイヤーが計略マーカーを失うことを求めるものがある。これには下記のものが含まれる。

(1)ランダムイベント ランダムイベントの中には、指示された数の計略マーカーをプレイヤーが失うものがある。

(2)戦闘 戦闘結果の中には、プレイヤーが計略マーカーを失うものがある。

(3)ユスティニアヌスの死亡 リーダーであるユスティニアヌスが除去されたら、帝国プレイヤーは計略マーカーをすべて失う。

8.51 プレイヤーは、持っている計略マーカーから無作為に指示された数のマーカーを選び、それをプールに戻す。すべての計略マーカーを失うよう指示された場合は、全部をプールに戻すこと。計略マーカーを失うよう求められたものの、その時点で手持ちがない場合は、それ以上の効果はない。

[9.0] 外交

プレイヤーは、諜報や暗殺の実行と同じく、中立や敵対する州を自分の支配下におくため、外交を用いる。外交は自分の外交フェイズに実行される。プレイヤーが外交を試みるには、外交値のある計略マーカーを最低でも1つは消費しなければならぬ。外交が成功する可能性を増すため、計略マーカーを追加して使用してもかまわない。非フェイジングプレイヤーは、この試みを防ぐため、自ら選んで外交値のある計

略マーカーを追加することができる。

・外交に用いられる可能性のある計略マーカーには、そのマーカーの外交値の数が印刷されている。これらのマーカーには回し者、正教会、寛容、青党、緑党、バシレウスがある。

9.1 手順

(1)フェイジングプレイヤーは外交によって影響を及ぼそうとする州を指定する。

(2)フェイジングプレイヤーは、外交にしようとする計略マーカーを自分の前に裏返しにして置く(最低でも1つ)。

(3)非フェイジングプレイヤーは外交を防ぐためにしようとする計略マーカーを自分の前に裏返しにして置く(非フェイジングプレイヤーはマーカーを配置しなくてもよい)。

(4)両方が同時に自分の計略マーカーを公開する。

(5)非フェイジング側の外交マーカーの数値をフェイジング側のマーカーの数値から差し引く。これによって外交力差が求められる。

(6)外交表で外交力差に対応するコラムを探す。

(7)外交力差に適用するすべての修正を決定する。これらは外交力差を増減させる(さいの目ではない!)。これによって使用するコラムが決定される。

(8)サイコロを1つ振り、即座に結果を適用する。

・外交はオペレーションではないので、作戦ポイントは消費しなくてよい。

9.2 外交で使用された計略マーカーは、使用された時点で消費される(プールに戻される)。

9.3 プレイヤーは、使用できる外交マーカーがある限り、1ターンに何回でも外交を試みることができる。同じ州を複数回指定してもかまわない。外交を試みるのに、その州になんらかのユニットを配置しておく必要はない。

・その州のすべての都市と植民地を占領すると、外交力差に修正がつく - 外交チャート参照。その州に都市や植民地が存在しない場合、プレイヤーはその州に植民地を建設して占領することで修正を得ることができる。

9.4 非フェイジングプレイヤーは味方を敵の外交から防ぐと同様にして中立州も「防ぐ」ことができる。「Agent」マーカーを使用することでこれを行えるが、この場合は外交力差を減らすことができる。

9.5 外交で「正教会」計略マーカーを使用すると「リアクション」の結果の効果が2倍になる。また、外交で「寛容」計略マーカーを使用すると「リアクション」の結果の効果を無視できる。外交表を参照。プレイヤーは同一の外交的攻撃/防御において「正教会」と「寛容」のマーカーを組み合わせる必要はない。

[10.0] 財政、徴税、ソリドゥスポイント

徴税とは、それを通じてプレイヤーがSPを得ることのできる方法である。SPはユニットの編成や維持、ある種のマーカーの獲得に用いられる。

・プレイヤーは、紙上に現在のSPを記録しておくべきである。

10.1 SPの徴収(徴税)

10.11 プレイヤーは、下記のとおりSPを受け取る。

(1) 下記のヘクスの占領

コンスタンティノープル 4SP

富裕都市 2SP

その他の都市 1SP

植民地 1SP

BELISARIUS S&T #210

都市 / 植民地にある公共事業マーカー ヘクスの値に + 1

(2) 下記の地図外エリアの支配

ペルシア地図外エリア 6 SP

フランク地図外エリア 3 SP

10.12 都市や植民地から SP を得るには、プレイヤーはユニットでその場を物理的に占領していなければならない。

10.121 (選択ルール) 略奪を受けた都市は、SP を供給しない。

10.13 地図外エリアから SP を得るのに、プレイヤーはユニットでそのエリアを占領しておく必要はない。

10.14 プレイヤーは、消費しなかった SP をターンからターンへ蓄積していくことができる。紙に現在の SP を記録しておくこと。

10.2 重税

プレイヤーは、重税表を用いて徴税によって獲得する SP 数を増加させる試みを実行できる。

10.21 プレイヤーは「重税」を宣言するだけでよい。重税表でサイコロを 1 つ振り、即座に結果を適用すること。

10.22 プレイヤーは、州単位で重税をかける州を選択する。結果は、その州の味方が占領しているすべての都市と植民地に影響を与える。

・例えば、プレイヤーが Thracia で重税を選択しても効果は Aegyptus には及ばない。

10.3 SP の消費

プレイヤーは、ゲームターン中の様々な時点で SP を消費する可能性がある。下記の際にプレイヤーは SP を消費する (SP 支出表も参照)。

10.31 傭兵ユニットの編成 (自分の募兵フェイズ) SP の消費によって購入できるユニットがある (増援ルール参照)。

10.32 計略マーカーの購入 (自分の募兵フェイズ) プレイヤーは、指示された数の SP を消費して自分の募兵フェイズにプールから計略マーカーを引くことができる。

10.33 給養 (自分の給養フェイズ) プレイヤーは、SP を消費してヘクス内の徴発制限を超過したユニットの維持を行うことができる。給養のルールを参照。

10.34 植民 (自分の作戦フェイズ) 植民を試みるには SP の消費が必要となる。植民のルールを参照。

10.35 公共事業マーカーの配置 (自分の募兵フェイズ) プレイヤーが都市または植民地ヘクスにユニットを保持しているなら、支持された数の SP を消費して公共事業マーカーを設置することができる。

10.36 略奪マーカーの除去 (自分の募兵フェイズ) プレイヤーが、略奪を受けたヘクスにユニットを配置しているなら、支持された数の SP を消費して略奪マーカーを除去することができる。

10.37 譲渡 (選択) プレイヤーは、互いに自由に SP をやり取りすることができる ([24.0] プレイヤー間の交渉を参照)。

[11.0] 増援

プレイヤーは各ターンに追加ユニットを受け取る。新しいユニットがプレイに登場するにはいくつかの方法がある。

- (1) 徴兵 (州の支配に基づく)
- (2) 傭兵 (SP の消費による)
- (3) ある種の計略マーカーのプレイ
- (4) ある種のランダムイベント

11.1 徴兵

プレイヤーに支配されているそれぞれの州は、自分の徴兵フェイズ毎に徴兵ユニットを受け取る。これらのユニットは SP のコストなしで受け取ることができる。

11.11 自分の徴兵フェイズになるたびに、プレイヤーは自分の支配するそれぞれの州に徴兵したユニットを配置することができる。徴兵されたユニットは、カウンター上の名前と同じ州に配置しなければならない。各州の徴兵されてマップ上に登場できるユニットの数と種類は、州支配チャートの「Levy」のコラムに示されている。

・例: Thracia を支配するプレイヤーは、徴兵によって 1 ターンに Thracia ユニットの 2 つを受け取る。

11.12 徴兵によって動員されたユニットは、その州のどのヘクスに配置してもかまわない。1 徴兵フェイズに、1 つのヘクスに配置できる徴兵ユニットは 1 つだけである (そのヘクスに別の味方ユニットがいてもかまわない)。

11.13 制限 徴兵したユニットを敵や中立のユニットのいるヘクス、敵の支配地域内、略奪マーカーのあるヘクスには配置してはならない。プレイヤーが徴兵したユニットに配置できるのは同じ所属地域の州の中だけである (つまり、Thracia での徴兵ユニットは Thracia 内に配置しなければならないのだ)。

・ユニットは砂漠ヘクスにも配置できることに注意。

11.131 野戦軍とリーダーは徴兵によっては編成できない。その他すべてのユニットは徴兵が可能である。

・徴兵されたユニットは傭兵とは異なり、都市か植民地のあるヘクスに配置する必要はない。前記の制限内であれば、その州の中のどのヘクスにでも配置できるのである。

使用可能なヘクスがない場合、プレイヤーは徴兵ユニットを受け取ることはできない。

11.2 傭兵

プレイヤーは SP を消費して新規ユニットを動員することができるが、これを募兵と呼ぶ。募兵は自分の募兵フェイズに発生する。募兵によって編成されたユニットは、以後傭兵と呼ぶ。

11.21 プレイヤーは、募兵したいユニットの適切な SP コストを支払う。それからユニット上の名前と同じ州にある、自分が占領している都市もしくは植民地の上にユニットを配置する。

・動員可能なユニットとそのコストについては財政チャートを参照。

11.22 制限

11.221 プレイヤーは、自分の支配している州に所属するユニットしか動員できない。その州で新規に動員したユニットは同じ州にあり、自分が占領している都市または植民地ヘクスに配置することができる。

・例 帝国プレイヤーが Thracia を支配している。プレイヤーは Thracia のユニットを動員し、Thracia 内の都市か植民地にだけに配置することができる。

・例 帝国プレイヤーは蛮族の外交によって Thracia の支配を失った。帝国が Thracia 内のすべての都市を占領しているとしても、Thracia のユニットは一切動員できない (占領している Thracia の都市から徴税することはできる)。

11.222 プレイヤーは、動員したその州の傭兵ユニットを味方の占領していない都市や植民地、または略奪を受けた都市には配置してはならない。

・例 帝国プレイヤーは Thracia を支配してはいるが、蛮族

BELISARIUS S&T #210

プレイヤーのユニットがすべての Thracia の都市を占領している。よって、動員した Thracia の傭兵ユニットを配置する場所がない。しかし、徴兵ユニットは Thracia 内で条件を満たす都市以外のヘクスに配置することができる。

・敵の支配地域は自分の占領している都市や植民地には及ばないため、プレイヤーは敵ユニットに隣接する自分が占領中の都市にもユニットを配置できることに注意。

11.223 プレイヤーは略奪を受けたヘクスには配置を行えない。

11.3 計略マーカー

計略マーカーの中には、追加ユニットの配置を可能にするものがある。内容説明については計略マーカーチャートを参照すること。

11.4 ランダムイベント

追加ユニットの配置が発生するランダムイベントがある。内容説明についてはランダムイベントチャートを参照すること。

11.5 中立

中立ユニットを増援として選択することはできない。

11.6 制限

カウンターミックスのユニット数が制限となっている。プレイヤーは、当該州で利用できる数以上のユニットを徴兵/募兵することはできない。

11.61 どのような理由であれ、除去されたユニットは増援としてプレイに再登場することができる。これにはリーダーも含まれる。

11.62 プレイヤーは、同一ターン中に募兵したユニットを配置した同じヘクスに徴兵したユニットを配置することもできる。計略マーカーやランダムイベントで登場したユニットも、そのターンに徴兵したり募兵したりしたユニットを配置したヘクスに配置することができるし、その逆も可能である。・つまり、1 ヘクスに1 ユニットという増援の制限は、そのフェイズ内では適用されないのだ。

11.63 艦隊の建設 傭兵艦隊は、港湾ヘクスか港湾の存在する地図外エリアにしか配置できない。その他のゲーム上の行動(例:徴兵)で受け取った艦隊は、適切な地域の、略奪を受けていない任意の沿岸ヘクスに配置することができる。

11.7 親衛ユニット

帝国プレイヤーには、「Guard」と記された一連のユニットがある。これらのユニットは傭兵として帝国が支配している地域の、少なくとも帝国ユニット1ユニットが占領している任意の都市もしくは植民地に配置される(そのヘクスは略奪されてはならない)。親衛ユニットを徴兵することはできないが、ランダムイベントや計略マーカーのプレイによって受け取る可能性もある。

11.8 地図外エリア

プレイヤーは、自分の支配する地図外エリアに増援を配置することができる。プレイヤーは自分のプレイヤーターン1回につき最大10ユニットまでの配置が可能である。プレイヤーは、配置を行うためにユニットで地図外エリアを占領している必要はない。

11.9 リーダー

リーダーは計略マーカーかランダムイベントによってのみ受け取るものである。リーダーのルールを参照すること。リーダーは徴兵や傭兵として受け取ることはできない。

[12.0] 親衛ユニット

帝国ユニットの中には「Guard」と記されているものがある。これらのユニットはその他の帝国ユニットと同様に機能するが、以下の例外を伴う。

・親衛ユニットは、様々な国々から徴募された精鋭部隊を表している。プレイヤーは、親衛ユニットには所属州がないことを覚えておくべきである。本質的に、これらのユニットは帝国全体の出身であるため、暴動イベントの影響を受けることはない。

12.1 徴兵

[11.7]参照。

12.2 親衛ユニットの反乱

親衛ユニットの反乱が発生したら、忠誠状態の親衛ユニットを反対側(反乱状態)に裏返す。反乱した親衛ユニットが忠誠を回復したら、表に戻す。帝国プレイヤーは忠誠状態の親衛ユニットを、蛮族プレイヤーは反乱状態の親衛ユニットを支配する。

12.21 ランダムイベント 親衛ユニットは、ランダムイベントの「親衛ユニットの反乱」が発生すると反乱する可能性がある。

12.22 外交 蛮族プレイヤーは、外交で忠誠状態の親衛ユニットを(そのユニットの支配を獲得するために)指定することができる。蛮族プレイヤーは1回の外交的攻撃につき1つの親衛スタック(つまり、そのヘクスのすべてのユニット)を反乱するよう指定する。外交の結果によっては(リーダーを含めて)スタック内のすべての忠誠状態の親衛ユニットが反乱するかもしれない。

・1回の外交的攻撃には1つのスタックが対象となる。帝国親衛ユニットは、州単位で反乱するその他のユニットと異なり、一斉には反乱しないことに注意。

12.23 リーダーのユスティニアヌスを含むスタックは反乱することはない。

12.3 忠誠の回復

12.31 ランダムイベント 反乱した親衛ユニットは、ランダムイベント「回復」が発生すると、忠誠を回復する可能性がある。

12.32 外交 帝国プレイヤーは、外交で反乱状態の親衛ユニットを(そのユニットの支配を奪回するために)指定することができる。帝国プレイヤーは1回の外交的攻撃につき1つの反乱親衛スタック(つまり、そのヘクスのすべてのユニット)を指定する。外交の結果によっては(リーダーを含めて)スタック内のすべての反乱状態の親衛ユニットが忠誠を回復するかもしれない。

・外交表では、忠誠状態の親衛ユニットを反乱させるよりも、反乱状態の親衛ユニットの忠誠を回復させるチャンスの方が大きいことに注意。

12.4 親衛ユニットが反乱し、同じヘクスに非親衛ユニットが存在していた場合、非親衛ユニットも反乱することはない。親衛ユニットの戦力が非親衛ユニットの戦力以上であった場合、非親衛ユニットは除去される。親衛ユニットの戦力が非親衛ユニットの戦力未満であった場合、親衛ユニットが除去される。その際、地形、計略マーカー、リーダーによる戦力倍加は行わないこと。

・反乱状態の親衛ユニットは、その他の種類の蛮族側ユニットとはスタックできないことを覚えておくこと([13.13]参照)。

[13.0] 軍隊

軍隊とは、一緒にスタックしてオペレーションを実行する一まとまりのユニットのことである。

13.1 スタック

プレイヤーは、1 ヘクスに最大 10 ユニットの持つことができる。スタック制限は、ゲームターン中のいかなる時点であっても超過してはならない。スタック制限を越えるヘクスにユニットを配置、移動、退却させてはならないのである。スタック制限を超過してしまった場合、プレイヤーは超過分のユニットを除去しなければならない。

13.11 リーダーもスタック制限に数える。

13.12 味方ユニット、中立ユニット、敵ユニットと一緒にスタックすることはできない。

13.13 ユニットの混合

13.131 帝国 帝国プレイヤーは、同一ヘクスに異なる州の出身のユニットをスタックさせることができる。ゲーム上の行動によってスタック内の一部のユニットが蛮族側になったり中立に戻ったりしても、同一ヘクスに忠誠状態のユニットが残っていれば、新たに蛮族 / 中立ユニットに鞍替えしたユニットはすべて除去される。

13.132 蛮族 蛮族プレイヤーは、同一ヘクスには異なる州の出身のユニットをスタックさせることができない。反乱状態の親衛ユニットは別個の州として数える。

13.2 オペレーション

プレイヤーは、1 つのヘクスに複数の軍隊を持ってまかまわれない。

13.21 軍隊は、オペレーション中に味方ユニットを追加して拾い上げることはできない。ユニットを落としていくことはできるが、置いていかれたユニットは、そのプレイヤーターンにはそれ以上のオペレーションは一切行えない。

13.22 軍隊内のすべてのユニットは、オペレーションと一緒に行う。攻撃の際には、その味方軍隊内のすべてのユニットが攻撃に参加しなければならない。

13.23 プレイヤーは、ターンの開始時に自分の軍隊を再編成することができる。

・例えば、プレイヤーがあるヘクスに 3 ユニットの持っていたとする。これを 3 ユニットの軍隊 1 つに編成することも、2 ユニットの軍隊 1 つと 1 ユニットの軍隊 1 つにすることも、1 ユニットの軍隊 3 つにすることもできる。

[14.0] オペレーション

各プレイヤーターン中、プレイヤーは自分の軍隊でオペレーションを実行する。オペレーションによって部隊は移動や攻撃、加えて植民、略奪、正教会の教化（訳注：正教会のオペレーションについてのルールはない）という特別なオペレーションのルールを用いるかどうかが可能になる。プレイヤーは、一度の味方オペレーションフェイズに自分の軍隊の一部やすべてでオペレーションを実行してもよいし、1 つも行わなくてもかまわない。プレイヤーは一度に 1 つの軍隊づつオペレーションを実行していく。オペレーションには下記のものも含まれる（各個に自分のルールセクションで説明されている）：移動、戦闘、植民（選択ルール）、略奪（選択ルール）。

14.1 プレイヤーはオペレーションを実行する軍隊を指定する。次にそのオペレーションフェイズに受け取る OP 数を決定する（[14.2]参照）。それから軍隊はオペレーションを実行し、OP を減らしていく。その軍隊が OP を使い果たしてしまうか、プレイヤーがその軍隊ではそれ以上のオペレーションを実行しないと決定したら、プレイヤーは次の自分の軍隊

を指定し、その軍隊でオペレーションを実行する。プレイヤーは、すべての軍隊を使用するか、そのターンにはそれ以上のオペレーションを実行しないと決定するまで、この手順を続ける。

14.11 十分な OP を持つ軍隊は、1 ターン中に任意の順番で複数の行動を実行することができる。例えば、移動した後戦闘し、再び移動してから植民を実行することができる。

14.2 OP の決定

それぞれのオペレーションを実行する軍隊は、オペレーションフェイズに持つ OP 数を決定しなければならない。

14.21 軍隊が受け取る OP 数を決定するには、下記のものを含算する。

(1) 軍隊中で最も低い OP 値のユニットの OP

(2) サイコロを 1 つ振る。その軍隊内に味方リーダーがいれば、出目を 2 倍にする（軍隊に 2 つ星リーダーがいれば、3 倍にする）。軍隊内にリーダーがいなければ、素の出目を用いる。
・例 リーダー（OP=24）1 つ、守備隊ユニット（OP=8）1 つ、野戦軍ユニット（OP=20）1 つの軍隊がある。プレイヤーはサイコロを 1 つ振り、3 が出た。リーダーが存在するため、出目は 2 倍の 6 となる。これを守備隊ユニットの OP 値に加え、最終合計は 14 となる。

14.22 軍隊の利用できる OP 数は、OP インデックスに記録し、軍隊が消費するにつれて調整を行う。

14.23 海上オペレーション 海上オペレーションを実行する際は、軍隊内で最も OP 値の低い艦隊ユニットのオペレーション値を使用する（輸送されているユニットのオペレーション値は使用しない）。

14.3 それぞれのオペレーションには特定の OP 数がかかる（OP チャートを参照）。プレイヤーは実行するオペレーションを指定し、適切な数のポイントを消費する。軍隊の OP が 0 に達したら、そのターンにはそれ以上のオペレーションは実行できない。

14.31 軍隊がオペレーションを実行するには、十分な数の使用できる OP を持っていなければならない。そうでない場合、その軍隊はそのオペレーションを実行できない。

14.4 プレイヤーは、軍隊のすべての OP を使い切る必要はない。使用しなかった OP は、蓄えておくことも、別の部隊に移してやることもできない。

[15.0] 支配地域

支配地域（ZOC）とは、ユニットが対応能力を通じて影響を及ぼすことのできる地域をあらわしたものである。支配地域はユニットを囲む 6 つのヘクスで構成されている。

15.1 支配地域の範囲

15.111 すべてのユニットが支配地域を持つ。

15.112 陸上ユニットの支配地域は全海ヘクスには及ばないし、全海ヘクスサイドを越えることもない。

15.113 海上ユニットの支配地域は全陸ヘクスには及ばないし、全陸ヘクスサイドを越えることもない。

15.114 海上ユニットに輸送されている陸上ユニットは、支配地域を持たない。

15.115 支配地域は、敵ユニットの存在するヘクス内には及ばない。支配地域は敵ユニットの存在によって無効化される。

15.12 都市 / 植民地の例外 味方支配地域は、敵や中立のユニットに占領されている都市や植民地に及ぶことはない。都市や植民地内にいる交戦勢力ユニットは都心外に及ぶ支配

地域は持たない。

15.13 **中立** 中立ユニットは支配地域を持たない。その州が交戦勢力になった瞬間、その州のすべてのユニットは支配地域を得る。

15.2 移動時の影響

軍隊は、敵支配地域に進入した時点で移動を止めなければならない。自分のいるヘクスに支配地域を及ぼしているすべての敵ユニットが除去されるか退却した場合にのみ移動を継続することができる。

・軍隊が、消費できる十分な OP を持っている限り、移動して敵軍隊を撃滅し、新たな敵支配地域に進入し、ZOC を及ぼす敵ユニットを除去し、移動を継続する等が、同一のオペレーションセグメントに発生する可能性のあることに注意。

15.21 軍隊は、敵の支配地域から敵の別の支配地域へ直接移動してはならない。

15.22 敵支配地域内でオペレーションを開始した軍隊は、隣接する支配地域に進入しない限りその支配地域から離脱することができる。

15.3 戦闘時の影響

15.31 ユニットの、敵支配地域内にいるだけでは交戦を強要されることはない。

15.32 軍隊は、敵支配地域内に退却することはできない。敵支配地域内にしか退却の余地がない場合、その軍隊は除去される。

・味方ユニットが都市か植民地を占領しているのでない限り、ヘクス内の味方ユニットは敵支配地域を無効化しないことに注意。

15.4 略奪と植民（選択ルール）

敵支配地域内では、軍隊は略奪や植民を実行できない。

[16.0] 移動

移動はオペレーションの1つである。軍隊はヘクスからヘクスへ、適切な OP コストを支払って移動する。

16.1 軍隊は、つながっているヘクスからヘクスへと移動する。ヘクスに進入するには、地形効果チャートに指定された OP 数がかかる。

16.2 特殊地形

16.21 **道路** 道路に沿って直接移動するユニットは、各ヘクスの進入に 1 / 2 OP を支払う（通常の地形コストの代わりに）。道路を移動する際には、河川ヘクスサイドを追加コストなしで越えることができる。

16.22 **間道** 間道に沿って直接移動するユニットは、各ヘクスの進入に 1 OP を支払う（通常の地形コストの代わりに）。

16.23 **河川** 河川ヘクスサイドを越えるには、追加の OP コストがかかる。OP コストは、川の対岸からそのヘクスに進入するすべてのコストに上積みされる。

16.24 **海峡** 陸上ユニットは、海峡ヘクスサイドを越えて移動し、追加 OP を支払えば、全海ヘクスサイドを越えることができる。OP コストは、海峡の対岸からそのヘクスに進入するすべてのコストに上積みされる。

・マップ上で指定された海峡（例：Hellespont）での移動は陸上移動とみなされ、海上移動ではないことに注意。

16.3 進入禁止地形

16.31 ユニットの、敵もしくは中立ユニットの存在するヘクスには進入することはできない。

16.32 陸上ユニットは、海上移動もしくは海峡の移動でない限り、全海ヘクスに進入することも、全海ヘクスサイド

を越えることもできない。

16.33 海上ユニットは、全陸ヘクスに進入することも、全陸ヘクスサイドを越えることもできない。海上ユニットが沿岸ヘクスに進入することは可能である。

16.34 ユニットの、マーカー（例：略奪、植民地）の存在するヘクスに進入してもかまわない。

16.4 軍隊は行軍中に追加のユニットを拾っていくことはできないが、移動中にユニットを落としていくことはできる。置き去りにされたユニットは、そのプレイヤーターンには一切のオペレーションが実行できない。

16.5 支配地域

ユニットは、敵支配地域に進入したら停止しなければならない。ユニットは、敵の支配地域から敵の別の支配地域へ直接移動してはならない。

・支配地域のルールに、移動時の影響の詳細が記されている。

16.6 海上移動

艦隊ユニットの移動や、陸上ユニットの海上輸送についての規則は海上オペレーションのルールでカバーされている。

16.7 強行軍

プレイヤーは「強行軍」計略マーカーをプレイすることで、そのプレイヤーターンのオペレーションを終了した軍隊に、追加のオペレーションを実行させることができる。

16.71 「強行軍」マーカーを消費する。このマーカーのプレイ後、オペレーションを実行し始める前に、プレイヤーはサイコロを 1 つ振る。1 から 3 なら、その軍隊からユニット 1 つを除去しなければならない（プレイヤーが選択）。4 から 6 なら、損失は発生しない（損耗を表したものである）。

16.72 軍隊は、最初のオペレーションを終えた後の任意の時点で強行軍を実行することができる。

・例えば、ある軍隊が自分の通常のオペレーションを行った後強行軍を行い、別の軍隊がオペレーションを実行した後、最初の軍隊がもう一度強行軍を行うことも可能である。

16.73 プレイヤーは、強行軍を実行する前にヘクス内のユニットを新しい軍隊に再編成することができる。

・例えば、プレイヤーが、他の味方ユニットが既に存在しているヘクスに軍隊を行軍させたとする。次に、「強行軍」マーカーをプレイした。プレイヤーは、新たに移動してきたユニットも、既に存在していたユニットも含め、ヘクス内に存在するユニットを任意に組み合わせる新しい軍隊を編成し、強行軍を実行することができる。

16.74 1 つの軍隊が 1 ターン中に実行できる強行軍の数の制限はない（プレイヤーが消費できる強行軍マーカーの数の強いられる以外は）。

・理論上は、強行軍によって 1 ゲームターン中に軍隊をマップの端から端まで移動させることができる。

[17.0] 戦闘

戦闘とは、オペレーションの 1 種で、敵ユニットの破壊に用いられる。戦闘はオペレーションフェイズ中に発生する。戦闘は、自分のターンが進行中のプレイヤーの判断で、隣接する敵対ユニットとの間に発生する。フェイジングプレイヤーが「攻撃側」であり、もう一方のプレイヤーが「防御側」である。プレイヤーは、戦闘がオペレーションフェイズ中のどの時点で発生したかを記憶しておく必要がある - 個別の戦闘フェイズはないのだ。戦闘の解決には戦闘結果表（CRT）を用いる。

・プレイの簡便さのために、「戦闘」マーカーを使って戦闘

BELISARIUS S&T #210

が実際に発生したヘクスサイドを表し、マップから戦闘に参加するユニットを一時的に取り除いてもよい。戦闘の解決後、生き残ったユニットをマップに戻すこと。

17.1 戦闘の手順

17.11 個々の戦闘について、プレイヤーは下記の手順に厳密に従わなければならない。

- (1) 攻撃側は、どの攻撃側軍隊が防御側軍隊を攻撃するかを宣言する。攻撃側は必要な数の OP を消費する。
- (2) 攻撃側及び防御側のすべてのユニットを公開する。
- (3) 防御側は、撤退するか交戦するかを選択する。
- (4) 攻撃側は、「強襲」と「機動戦」の2つの CRT のうち、戦闘解決に用いたいほうを選択する。
- (5) 戦闘比を決定する。これにはリーダー、地形、計略マーカーの効果も含まれる。
- (6) サイコロを1つ振り、出目と該当する戦闘比のコラムに交差させて求める。これによって戦闘結果が求められる。結果は即座に適用される。

17.12 いったん攻撃が宣言されてしまったら、その結果を求めなければならない。防御側に思ったより多くの戦力があっても、攻撃側が攻撃をキャンセルすることはできない。防御側は、撤退を通じてのみ戦闘を回避することができる(後述)。

17.2 攻撃

17.21 攻撃側ユニットは、自分のオペレーションフェイズ中にしか攻撃を行えない。

・例外：選択ルールの「反動」を参照。

17.22 攻撃を行うユニットは、攻撃を仕掛けるユニットに隣接していなければならない。

17.23 攻撃は、完全に自由意志によるものである。

17.24 攻撃側は、オペレーションを実行中の軍隊のユニットでしか攻撃を行えない。たまたま同じヘクスにいたものの、その軍隊の一部ではない別の味方ユニットを含めることはできないのである。ある1つの軍隊の中にあるすべてのユニットは攻撃に参加しなくてはならない。

・攻撃側は、戦闘に先立って攻撃を行う軍隊からユニットを「落とす」ことができる。当然のことながら、いったん落とされたユニットは、戦闘に参加することもできないし、そのフェイズにそれ以上のオペレーションを行うこともできない。

17.25 軍隊は、消費できる十分な OP がある限り、1度のオペレーションフェイズ中に複数の戦闘を行うことができる。十分な OP がある限り、ある1つの軍隊が移動し、攻撃を行い、さらに移動して別のオペレーションを行うなどといったことも回数を問わず完全に可能である。

17.26 攻撃側軍隊は、隣接する敵ヘクスのうちの1つしか攻撃することができない。同時に複数の敵占領ヘクスを攻撃することはできない。

17.27 ある戦闘に参加できる軍隊は1つだけである。プレイヤーが、ある1つの敵ヘクスに隣接して複数の軍隊を持っていたとしても、一度に1つの軍隊しか攻撃を行えない。

17.28 ユニットは、通常なら進入ができないヘクスに対しては攻撃を行うことはできない(例：陸上ユニットは全ヘクスサイド越しに攻撃を行うことはできない)。

17.3 防御

ヘクス内のすべての防御側ユニットは、1つのまとまった防御力として攻撃を受けなければならない。防御側は戦闘に自分のユニットを参加させないことは一切できないのである

(例外：後述の「撤退」)。1つのヘクスが、1度のオペレーションセグメント中に複数の攻撃を受ける可能性がある。

17.4 ユニットの公開

戦闘が宣言された時点で、攻撃側、防御側それぞれが別個に自分の軍隊内のユニットを公開する。攻撃側は、たとえその攻撃が低戦闘比だと判明したとしても、攻撃をキャンセルすることはできない。

17.5 撤退

戦闘手順で指示されている時点で、防御側は撤退するか、抗戦するかを選択することができる。防御側が抗戦を宣言したら、戦闘は戦闘比の決定へと進む。防御側が撤退を選択したら(撤退するには必要条件を満たさなければならないが)、下記の条件に従って、即座に自分の軍隊を移動させることができる。

17.51 **撤退の必要条件** 撤退するには、それぞれのプレイヤーが軍隊内の任意の1ユニットを選び出す。次にサイコロを1つ振り、選んだユニットの作戦ポイント値を加える。攻撃側の合計が防御側以上であれば、防御側は抗戦しなければならない。防御側の合計が攻撃側を上回っていれば、その軍隊は撤退することができる。

17.52 ヘクス内のすべての防御ユニットは、撤退も抗戦も一緒に行わなければならない。艦隊に乗船している陸上ユニットは、艦隊と一緒に退却する。

17.53 例外：下船した陸上ユニットと海上ユニット(または海上ユニットと乗船中の陸上ユニット)の両方を含む軍隊では、プレイヤーはすべての海上ユニット(及び海上ユニットに乗船中の陸上ユニット)とすべての陸上ユニットを陸海で別々に退却させることができる(最大2スタック)。防御側は、サイコロを1回だけ振って両方のスタックに適用する。下船しているユニットは、撤退のために乗船することはできない。

17.54 **撤退の手順** 防御側プレイヤーは即座にサイコロを1つ振り、その数のヘクスだけ自分の軍隊を移動させなければならない。この移動には OP はかからない。撤退は、通常の状態での移動によって軍隊が進入することのできるヘクスに行わなければならない。撤退によって戦闘は回避されるが、攻撃側は戦闘のための OP を消費する。

・撤退を行う軍隊は、指示されたヘクスの合計数を必ず退却しなければならない。これできない場合、その軍隊は除去される。本質的にこの撤退は移動ではないが、進入禁止ヘクス内や敵支配地域内への退却を行うことはできない。

17.55 例外：防御ユニットが都市や植民地に退却する場合、所有プレイヤーが選択すれば撤退条件の残りを無視することができる。ただし、ユニットは、撤退を中止する前にも最低でも1ヘクスは退却していなければならない。

・つまり、都市や植民地から撤退を始めたユニットは最低でも1ヘクスは移動しなければならないということだ。

17.56 撤退が完了したら、攻撃側プレイヤーは、OP をさらに消費することで攻撃を行った軍隊のオペレーションの実行を継続することができる。フェイジング側の軍隊は撤退を行った軍隊の隣に移動し、再度攻撃を行うこともできる(そして敵軍隊も再び撤退の試みを行うことができる)。

17.57 非フェイジングプレイヤーには、撤退によってかかる OP コストはない。撤退を行った軍隊でも、次の自分のオペレーションフェイズには通常どおりオペレーションを実行することができる。

BELISARIUS S&T #210

17.58 **制限** 軍隊は、下記のいずれかが存在するヘクス内には撤退することができない。

- (1) 敵もしくは中立の軍隊
- (2) 敵支配地域
- (3) 川越えまたは荒地 (rough) ヘクスへの退却
- (4) その他、撤退を行うユニットが進入を禁止されている地形

17.6 戦闘結果表の選択

ゲームには、「強襲」と「機動戦」の2つの戦闘結果表 (CRT) が存在する。使用する戦闘結果表は、攻撃側が常に選択する。

17.61 **必要条件** プレイヤーは、各CRTで使用する、指定された数のOPを消費しなければならない。OPチャートを参照。

・「強襲」CRTには4OPがかかり、と「機動戦」CRTには8OPがかかる。

17.62 プレイヤーは、使用の条件を満たしていれば、どの表であっても使用することができる。

17.7 戦闘比の決定

17.71 戦闘比は下記のとおり決定される。

(1) すべての攻撃側ユニットの戦闘力を合計する。これにはリーダーや軍事的な計略マーカの効果も含まれる。

(2) すべての防御側ユニットの戦闘力を合計する。

(3) 双方の戦闘力に、リーダー、地形、「軍事的優位」計略マーカの効果を掛け合わせる。

(4) 攻撃側の総戦闘力を防御側の総戦闘力で割る。

(a) 攻撃側の戦力が防御側を上回っていれば端数は切り捨て、それを用いて比のコラムを決定する割合とする。

・例えば、攻撃側が14戦力ポイント、防御側が5だとすると、戦闘比は14を5で割った2.8:1だが、端数の0.8を切り捨て、最終の比は2:1となる。

(b) 防御側の戦力が攻撃側を上回っていれば、端数は切り上げる。

・例えば、防御側が10戦力ポイント、攻撃側が6だとすると、戦闘比は1:1.67だが、1:2に切り上げられる。

17.72 1:3以下の比は1:3として扱い、4:1以上の比は4:1として扱う。

17.73 1.5:1のコラムは攻撃側が防御側より少なくとも50%は多いが、2倍よりは少ない戦力を持っている際に使用する。

(例: 攻撃側が7戦力ポイントで防御側が4の場合。)

17.74 **戦力倍数** 攻撃側防御側双方が、下記に従って自分の軍隊の戦力を倍加することができる。

(1) **リーダー** 軍隊に1つ星の味方リーダーが含まれていれば、その軍隊の戦力を2倍にする。軍隊に2つ星の味方リーダーが含まれていれば、その軍隊の戦力を3倍にする。軍隊がリーダーによって戦力を倍化されるのは1度だけである(つまり、軍隊内に複数のリーダーがいても、追加効果はないということだ)。

(2) **地形** 防御側は、ヘクス内の地形によっては自分の軍隊の戦力を倍加する。都市、荒地、間道、沼沢で防御を行う、または川を挟んで防御を行う場合は、防御側の戦力を2倍にする。コンスタンティノブルで防御を行う場合は、戦力を3倍にする。

(3) **軍事的優位** どちらのプレイヤーも、1回の戦闘に1つまで「軍事的優位」計略マーカをプレイすることができる(攻撃側が最初に、次に防御側が宣言を行う)。「軍事的優位」

は攻撃側、防御側どちらの場合も軍隊の戦力を2倍にする。

(4) プレイヤーは、ある1つの軍隊の戦力をリーダー、地形(防御時)「軍事的優位」のそれぞれで1度ずつ倍化させることができる。上記のうち1つを用いる場合、軍隊の戦力は2倍となる。2つを用いれば3倍、3つを用いれば4倍になるのだ。その軍隊がリーダーやコンスタンティノブルでの防御により3倍化される場合、その軍隊は倍数をもう1つしか受けることができない(4倍まで)。

・軍隊は1度の戦闘で4倍化を超えて倍加されることはない。

17.8 戦闘結果の適用

戦闘結果は、発生した時点で即座に適用される。戦闘結果は特定の結果の順に適用される。

17.9 戦闘後の退却

戦闘結果の中には、一方に退却を要求するものがある。これはOPを消費することなく発生する移動の特殊な形態の1つである。指示されたプレイヤーは、結果によって示されたヘクスの数だけ自分の軍隊を移動させる。戦闘結果表には退却の条件が示されている。

17.91 **都市と植民地** 都市や植民地内で防御したり、都市や植民地から攻撃を行ったりしているユニットは、所有プレイヤーが選択すれば退却の結果を無視することができる。城砦(訳注:ここでは都市や植民地)内へ退却する軍隊は、都市/植民地ヘクスで退却を止めてもよい。

17.92 退却を行った攻撃側軍隊は、退却を完了したらオペレーションの実行を継続することができる。

17.93 **戦闘後前進** 他の多くのウォーゲームと異なり、「ベリサリウス」には本質的に「戦闘後前進」が存在しない。攻撃側は、OPの消費によってのみ戦闘後に自分の軍隊を移動させ続けることができるのだ。

[18.0] 地図外エリア

4つの地図外エリア(Franks, Lombards, Scythia, Persia)が存在し、広範囲の地図外地域を表している。

18.1 各地図外エリアは、マップ上のボックスで表されている。

(1) **Franks** Franksを支配しているプレイヤーが、Franks地図外エリアを支配する。

(2) **Lombards** Lombardsを支配しているプレイヤーが、Lombards地図外エリアを支配する。

(3) **Scythia** Scythiaを支配しているプレイヤーが、Scythia地図外エリアを支配する。

(4) **Persia** Persiaを支配しているプレイヤーが、Persia地図外エリアを支配する。

18.11 プレイヤーは、地図外エリアの支配の維持し、徴税収入の受け取り(もしあれば)増援の配置のために地図外エリア内にユニットを置いておく必要はない。

・地図外エリアには、自動的に「守備隊が駐留している」とみなされる。

18.2 ユニットの、特定の地図端から地図外エリアに出入することができる。

(1) **Franks** Franks領の国境内のマップ北端陸上ヘクス。FranksユニットだけがFranks地図外エリアに進入できる。

(2) **Lombards** Lombards領の国境内のマップ北端陸上ヘクス。LombardsユニットだけがLombards地図外エリアに進入できる。

(3) **Scythia** Scythia領の国境内のマップ東端及び北端陸上ヘクス。ScythiaユニットだけがScythia地図外エリアに進入で

BELISARIUS S&T #210

きる。

(4)Persia Persia領の国境内のマップ東端陸上ヘクス及び(もし海上移動を用いていれば) Pontus Caspium及びSinus Persicusの海ヘクス。PersiaユニットだけがPersia地図外エリアに進入できる。

18.21 地図外エリアに進入するには5 OPがかかる。地図外エリアからマップに進入するには、通常のOPコストがかかる。

18.211 **支配地域** ユニットの、敵支配地域の及んでいるマップ上のヘクスからでも地図外エリアに出入できる。支配地域は地図外エリア内に及ぶことはないし、地図外エリアから外に及ぶこともない。

18.22 ユニットの、地図外エリアに港湾シンボルがあれば、地図外エリアに隣接する海ヘクスを通過する海上移動によって地図外エリアに出入することができる。

・地図外エリアに港湾シンボルがあれば、そこには港湾を含んでいるとみなす。

18.3 増援

プレイヤーは、味方地図外エリアに増援を配置することができる。増援はその地図外エリアと同じ出身州でなければならない。

18.4 スタック

プレイヤーが地図外エリアにスタックできるユニット数には制限はない。

18.5 徴発

地図外エリアの徴発値は10である。

[19.0] 海上オペレーション

プレイヤーは自分の艦隊で海上オペレーションを実行できるが、これには移動と戦闘が含まれる。陸上ユニットは海上輸送によって海ヘクスを通る移動が可能となる。艦隊は、下記の条件付きでその他の戦闘ユニットと同様に扱われる。

19.1 艦隊は港湾、沿岸、全海ヘクスにしか配置できない。全陸ヘクスに進入したり、全陸ヘクスサイドを越えたりすることはできないのだ。

19.2 艦隊のオペレーション

艦隊は、陸上ユニットと同じ手法でオペレーションを実行する。沿岸及び港湾ヘクスにいる艦隊は植民や略奪を行うこともできる。また、敵海上ユニット(隣接する海または沿岸ヘクス)や敵陸上ユニット(隣接沿岸ヘクス)を攻撃することも可能である。

19.3 沿岸もしくは港湾ヘクスにいる艦隊は、通常のユニットと同様、敵の移動をブロックする。沿岸もしくは港湾ヘクスにいる敵陸上ユニットは、艦隊ユニットによるそのヘクスへの移動をブロックする。

19.4 艦隊の支配地域は陸上ユニットの移動をブロックしない。また、陸上ユニットの支配地域は艦隊の移動をブロックしない。

19.5 海上輸送

艦隊は陸上ユニットを輸送することができる。その場合、艦隊と陸上部隊の双方が同一の港湾もしくは沿岸ヘクスで移動を開始しなければならない。艦隊は陸上ユニットを拾い上げ、それから移動を行う。艦隊ユニットの下に陸上ユニットを置くことでこれを表すこと。

19.51 輸送可能量

各艦隊は陸上ユニット 3 ユニットのまでを輸送することができる。リーダーも輸送可能量にカウントされる。

19.52 OP コスト

海上輸送を用いる軍隊は、オペレーション値の合計の決定に輸送を行う艦隊のオペレーション値を使用する。艦隊からユニットが上下船するには、OP コストはかからない。

(1)味方港湾から海上移動を開始した軍隊は、進入する海ヘクス1つにつき1 OPを支払う。

(2)港湾のない沿岸ヘクスから海上移動を開始した軍隊は、進入する海ヘクス1つにつき2 OPを支払う。

19.53 乗船中の陸上ユニットも、徴発やスタック制限にカウントされる。

19.54 **下船** 海上オペレーションの任意の時点で、沿岸ヘクスもしくは港湾ヘクスにいれば、海上輸送を使用している軍隊は下船する(艦隊から離れる)ことができる。これを表すにはその陸上ユニットを艦隊ユニットの上に置くこと。下船したユニットは、そのフェイズにはそれ以上のオペレーションは一切行えない。艦隊はオペレーションの実行を継続してかまわない。

19.55 軍隊は、オペレーションの終了時に艦隊に乗船したままでいることも可能である。

19.6 海上戦闘

19.61 艦隊は全海、沿岸および港湾ヘクスにいる隣接した敵ユニットを攻撃することができる。戦闘は陸上戦闘とまったく同様に行われる。

19.62 艦隊は隣接する港湾もしくは沿岸ヘクスにいる敵陸上ユニットを攻撃してもよい。艦隊は全海ヘクスサイドもしくは連続する沿岸ヘクスサイド越しに攻撃を行うことができる。さらに、港湾もしくは沿岸ヘクスにいる艦隊は敵陸上ユニットに攻撃される可能性もある。全海ヘクスにいる艦隊は、沿岸もしくは港湾ヘクスにいる敵陸上ユニットによって攻撃を受けることはない。

19.63 艦隊に乗船している陸上ユニットも(その艦隊の軍隊の一部として)戦闘を行うことができる。これは攻撃、防御の両方が可能である。その陸上ユニットは敵陸上ユニット及び敵艦隊のどちらでも戦闘を行ってよい。陸上ユニットが戦闘を行うには、下船している必要はない。

19.64 艦隊に乗船している陸上ユニットには支配地域はない。

19.7 給養

艦隊も陸上ユニットと同様に給養を受けなければならない。艦隊はそのヘクスの給養値にカウントされる。艦隊に輸送されている陸上ユニットもまた給養を受けなければならない。

・全海ヘクスは給養値が0であるため、海上の艦隊が生き残るには給養を受ける必要がある。沿岸および港湾ヘクスでは、たとえ海上ユニットであってもその陸上部分の徴発値で計算する。

19.8 リーダー

リーダーは、艦隊にも通常通り自らの修正を適用する。

19.9 ペルシア

ペルシア地図外エリアの港湾の効果は、Sinus Persicusにしか適用されない。Mare Caspiumには隣接しているとは見なさない。

[20.0] 徴発と給養

自分の給養フェイズに、プレイヤーは自分のユニットのそれぞれについて徴発を行うか、給養コストを支払うか、どちらかを行わなければならない。ユニットは、その動員形態にかかわらず、徴発もしくは給養を行わなければならない。

20.1 徴発

マップ上のそれぞれのヘクスは、徴発によって、指定された数のユニットを支援することができる（地形効果表を参照）。この数を超えたユニットは給養を受けるか、解散しなければならない。

20.2 給養

各ユニットには SP での特定の給養コストがある（チャート参照）。給養コストの支払いは所有プレイヤーの自由意志である。プレイヤーが、あるユニットの適切な給養コストを支払えなければ、プレイヤーはそのユニットを解散しなければならない。

・ユニットは、最初にどのように動員されたか（傭兵、徴兵等）にかかわらず給養を受けなければならない。

20.3 解散

プレイヤーにユニットの給養に支払う十分な SP がなかったとしたら（またはそのユニットに給養を行わないことを希望したとしたら）プレイヤーはマップからそのユニットを取り除かなければならない。

20.4 略奪を受けたヘクスは徴発値が 0 に減少する。

20.5 リーダーも給養条件の影響を受ける。

20.6 艦隊は給養を受けなければならない、そのヘクスの徴発値にもカウントされる。

20.7 中立ユニットは給養を受ける必要はなく、徴発にも影響しない。

[21.0] リーダー

リーダーはユニットの 1 つである。リーダーはオペレーションやその他の指定されたゲーム上の行動を強化する。

・リーダーのルールは「クセノフォン」のものから修正されている。

21.1 配置

リーダーは初期配置の一部として受け取ることがある。初期配置の一部になっていない（及びシナリオで別に使用できない旨が述べられていない）すべてのリーダーは、増援として使用できる。

21.2 プレイヤーが該当のランダムイベントを振るか、「リーダー」の計略マーカーを引くと、プレイヤーは即座に任意の使用可能リーダーを選択し（選択可能、ランダムに引くのではない）マップ上の任意の味方ユニットの上に配置する。

21.201 帝国リーダーは任意の帝国支配ユニットの上に配置できる。

21.202 蛮族リーダーは同じ出身州のユニットの上にしか配置できない。

21.2 リーダーは他の戦闘ユニットとまったく同様に扱われるが、下記の追加の特殊能力を伴う。

21.21 オペレーション

(1) 1 つ星のリーダーは 1 つの軍隊のオペレーションのさいの目を 2 倍にする。（例：プレイヤーが 2 を振ったら、追加の OP の最終結果は 4 となる。）

(2) 2 つ星のリーダーは 1 つの軍隊のオペレーションのさいの目を 3 倍にする。（例：プレイヤーが 2 を振ったら、追加の OP の最終結果は 6 となる。）

21.22 戦闘

(1) 1 つ星のリーダーは、戦闘時に同じ軍隊のすべてのユニット戦闘力を 2 倍にする。これには自分自身及び（訳注：スタックしている）他のリーダーの戦闘力も含まれる。

(2) 2 つ星のリーダーは、戦闘時に同じ軍隊のすべてのユニ

ット戦闘力を 3 倍にする。これには自分自身及び（訳注：スタックしている）他のリーダーの戦闘力も含まれる。

21.23 リーダーの出身州

21.231 リーダーの中には出身州を持ち、自分の州に対する外交の結果に影響を受けるものがある。

・例 Vitiges は Ostrogoth のリーダーの 1 人である。Ostrogoth が蛮族から帝国支配に鞍替えすれば、帝国プレイヤーは Vitiges の支配も獲得する。

21.232 帝国の親衛リーダーは、反乱や外交の際には他の親衛ユニットと同様に扱われる。

・例 Belisarius は親衛リーダーの 1 人である。もし彼のいるヘクスで「親衛部隊の反乱」が発生したら、彼もまた反乱する。

21.3 リーダーの除去

リーダーは、その他のユニットを除去するゲーム上の機能によって除去されることがある。除去されたリーダーは適切なランダムイベントを振るか、適切な計略マーカーのプレイによってプレイに復帰することがある。

・これは後継者や王朝内の別のメンバーの台頭を表すものである。

21.4 ユスティニアヌス

ユスティニアヌス (Justinian) は特殊な帝国リーダーである。

(1) 帝国リーダーの Justinian が帝国募兵フェイズに Constantinopolis を占領していたら、帝国プレイヤーは（購入したものに加え）無料で計略マーカー 2 つを受け取る。

(2) Justinian がなんらかの戦闘に参加している場合、帝国プレイヤーがその戦闘の結果獲得したり失ったりする計略マーカーの数は 2 倍になる。

(3) （いかなるゲーム上の行動によるものであっても、）Justinian が除去された瞬間、帝国プレイヤーは即座に自分の所有するすべての計略マーカーをプールに戻さなければならない。その後は通常どおり新しい計略マーカーを引くことができる。

(4) Justinian、及び Justinian とスタックしている親衛ユニットは決して反乱することはない。

(5) Justinian は除去されると、補充することができない。

[22.0] 諜報と戦場の霧

プレイヤーはゲーム中の任意の時点で敵や中立のユニットを自由に調べることができる。プレイヤーは特定の条件が適用されるときにしか敵の計略マーカーや SP を調べることはできない。

22.1 プレイヤーは、ある種的外交の結果や計略マーカーのプレイの結果として相手の計略マーカーや SP を調べることができる。それ以外は、敵の計略マーカーや SP を調べることはできない。

22.2 プレイヤーは、どの時点であれ自分の計略マーカーや国庫の内容を自発的に公開してかまわない。

[23.0] 勝利条件

勝利はゲーム終了時に決定される。各プレイヤーは自分が獲得している勝利ポイント数を合計すること。

23.1 勝利ポイント

勝利ポイントはシナリオの説明中に述べられている。

23.2 勝利の段階

80 以上：帝国の勝利（あなたの帝国は永久に続くだろう）

60-79：大勝利（あなたの征服は一世の間続くだろう）

40-59：手詰まり（円形競馬場で自らを慰めるといい）

20-39：衰退（あなたは今や下り坂にある）

0-19：崩壊（もう一つの帝国崩壊が世界に訪れた）

23.3 双方のプレイヤーが同一の勝利レベルを得ることは十分にありうることである。この場合、合計が多いほうのプレイヤーがすべての栄光を得る。

・史実では、ビザンティンは大勝利を得た。彼らは偉大な征服を成し遂げたものの、地中海世界にもたらした破壊（ゲーム用語での略奪）の量は、次の世紀でのロンバルドやムスリムの侵攻に抗う帝国の能力の土台を掘り崩したのであった。

選択ルール

プレイヤーはプレイバランスや現実味を増すため、選択ルールを使用してもよい。

[24.0] プレイヤー間の交渉

ゲーム中のどの時点であっても、プレイヤーは互いに交渉を行い、下記の制約の範囲内で決定されたものであればなんでも合意を行うことができる。

24.1 プレイヤーは下記のすべてについて交渉が可能である。

- (1) 支配している州を中立に戻す。
- (2) SP や計略マーカーをやり取りする。
- (3) そのゲームターン中に都市、植民地、州からユニットを出すことに合意する。
- (4) そのターンに一切の戦闘を行わない。
- (5) ゲームを終了させる（プレイヤーが合意すれば、即座に勝利ポイントを集計する）。
- (6) その他、プレイヤーが受容可能な合意。ただし、ゲームルールを侵犯しない場合に限る。

24.2 合意の侵犯

合意は文書化しておくべきである。文書化された合意が破棄されたら、相手プレイヤーはサイコロを 2 つ振ってその数の計略マーカーをプールからランダムに引く。

[25.0] リアクション

非フェイジングプレイヤーはリアクションによってオペレーションを実行する可能性がある。リアクションには、「強行軍」マーカーの消費が必要である。

25.1 フェイジングプレイヤーがその軍隊の 1 つのオペレーションを完了した後に、非フェイジングプレイヤーは「リアクション」を宣言することができる。リアクションを実行するには、非フェイジングプレイヤーは「強行軍」計略マーカーを 1 つ消費することで、1 つの非フェイジング側の軍隊が 1 回のオペレーションを実行可能になる。これは標準のオペレーションとして実行される。非フェイジングプレイヤーがリアクションのオペレーションを完了したら、フェイジングプレイヤーが次の軍隊を移動させることができる（そして、その後非フェイジングプレイヤーが次のリアクションを実行できるというように続く）。

25.2 非フェイジング側の軍隊 1 つにつき、1 ターンに 1 つのリアクションしか実行することはできない。リアクションを行った軍隊でも、同じゲームターンの自分のプレイヤーターンを通常どおり実行する。

[26.0] 略奪

プレイヤーは都市や植民地マーカーの破壊、ヘクスの徴発値の 0 への減少、及び追加の SP の獲得のため、ヘクスを略

奪することができる。略奪の試みを解決するには、略奪表を使用すること。

・略奪を受けたヘクスを表示するには、そのヘクスに略奪マーカーを配置すること。

26.1 略奪はオペレーションの 1 つである。適切な数の OP を支払い、その軍隊内のユニット数（陸上ユニット、海上ユニット、リーダーを含める）を合計して該当するコラムを使用する。各ユニットは、略奪時には 1 ポイントとしてカウントする。

26.11 地形、リーダー及び「軍事的優位」の計略マーカーは、略奪の力を倍加することはない。

26.2 制限

下記の状況の場合、軍隊は略奪を実行できない。

- (1) 敵支配地域内にいる。
- (2) 既に略奪マーカーのあるヘクスにいる。
- (3) 全海ヘクスにいる。

26.3 略奪マーカーの効果 チャートを参照。

26.4 略奪の持続期間

プレイヤーは、任意の自分の徴税フェイズの終了時（すべての SP を徴収した後）に略奪マーカーを取り除くことができる。その際、プレイヤーはそのヘクスには少なくとも 1 つの味方ユニットがいなければならない。プレイヤーは SP チャートに示されている数の SP を消費して、略奪マーカーを取り除く。

26.5 略奪マーカーを取り除くと、ヘクスに印刷されている都市や港湾の通常の機能が回復し、そのヘクスの徴発値も旧に復する。破壊された植民地マーカーは復帰しない。

[27.0] 植民

軍隊は、ヘクス内に植民地マーカーを建設するため、植民のオペレーションを実行することができる。植民の試みを解決するには、植民表を使用すること。

・植民を表すには、そのヘクスに植民マーカーを配置すること。

27.1 植民はオペレーションの 1 つである。適切な数の OP を支払い、（リーダーを含む）その軍隊内の植民ポイント数を合計して、該当するコラムを使用すること。植民ポイント数の決定には植民表を参照すること。

27.12 プレイヤーが植民の試みを行うには、指定されたコストの SP を支払わなければならない。これらのポイントは、植民が成功したかどうかにかかわらず失われる。

・植民地の存在を表すには、そのヘクス内に植民マーカーを 1 つ配置すること。

27.2 植民の制限

軍隊は、もし下記の状態にあれば植民を実行できない。

- (1) 敵支配地域内にいる
- (2) 都市ヘクス内にいる
- (3) すでに植民地マーカーが存在するヘクスにいる
- (4) 都市または植民地マーカーに隣接するヘクスにいる
- (5) 略奪マーカーのあるヘクスにいる
- (6) 砂漠ヘクスにいる

27.3 植民の効果

27.31 植民地マーカーは、印刷されている都市としてすべての意味と目的で機能する。植民地は、その時点でその植民地を占領しているならばどちらのプレイヤーに対しても友好的であるとみなす。

27.32 例外：植民地マーカーは、プレイヤーがそのヘク

スで略奪のオペレーションを実行すると除去される可能性がある。

27.33 沿岸ヘクスに存在する植民地は港湾でもあるとみなす。

27.4 植民には本質として出身州はない。万一敵プレイヤーがそのヘクスの支配を得たら、その敵が植民の恩恵をこうむる。

27.5 植民地の破壊

いったんマップ上に配置されたら、植民地マーカーはそのヘクスで略奪のオペレーションが成功しない限り除去されない。

27.6 プレイヤーはカウンター数で与えられているより多くの植民地マーカーを作成してかまわない。

・ヘクスで植民のオペレーションに成功すると、プレイヤーは植民を実行した軍隊から 1 ユニットの除去しなければならない。これはその土地に兵士・植民者が定住したことを表すものである。

[28.0] 公共事業

プレイヤーは、ある状況の下でマップ上に公共事業マーカーを配置することができる。公共事業とは、公的建築物、聖堂、手工業の中心地、兵器廠等を表している。

・公共事業の造営はオペレーションではなく、募兵フェイズ中に実行される。

28.1 公共事業マーカーは自分の徴兵フェイズに造営される。プレイヤーは、公共事業マーカーを造営したいなら、その都市または植民地ヘクスに少なくとも 1 ユニットの配置していなければならない。指示された数の SP を消費し、その都市または植民地ヘクスに公共事業マーカーを配置すること。

28.2 1 ヘクスに最大 1 つの公共事業マーカーしか存在できない。公共事業マーカーは、既に存在する公共事業マーカーの上に配置することはできない。

28.3 公共事業マーカーの効果

(1) 公共事業マーカーは都市もしくは植民地の印刷されている徴税値を 1 増す。

(2) ある州のすべての都市及び植民地に公共事業マーカーを配置していれば、離反の際にさいの目修正がつく（離反表を参照）。

(3) 味方が公共事業マーカーを占領していれば、ゲーム終了時に勝利ポイントがもたらされる。

28.4 公共事業マーカーには、本質として出身州はない。敵プレイヤーがそのヘクスの支配を得ることがあったら、敵プレイヤーが公共事業マーカーの恩恵を被る。

28.5 公共事業マーカーの破壊

ひとたびマップ上に配置されたら、公共事業マーカーはそのヘクスで略奪のオペレーションが成功するまで取り除かれることはない。略奪が成功したら、マーカーはマップから取り除かれる。

28.6 プレイヤーは、いつであれ、カウンターとして供給されているより多くの公共事業マーカーを造営してかまわない。

[29.0] 河川移動

艦隊（及び艦隊が輸送しているユニット）は、河川移動を用いて河川に隣接する全陸ヘクスを移動することができる。

29.1 河川移動を利用する艦隊は河川ヘクスサイド（及び/または沿岸河川ヘクス）に隣接する連続したヘクスに沿って移動する。艦隊は、地形にかかわらず進入するヘクス 1 ヘ

クスにつき 1 OP を支払う。

29.2 河川移動を利用する艦隊は完全に陸上ユニットとして扱われる（例 敵ユニットの存在するヘクスには進入できない）。艦隊は河川（または沿岸）ヘクスに隣接するヘクスを決して離れることができないため、それを強制される退却の結果をこうむった場合は除去される。

29.3 支配地域

河川移動を使用する艦隊は支配地域を持たない（輸送されているユニットも同じ）。陸上ユニットの支配地域は、河川を移動する艦隊をブロックする。

29.4 河川を含む沿岸ヘクスにいる艦隊ユニットは、河川移動ではなく、通常の海上移動を使用しているとみなされる。

・つまり、河川移動ルールを有効にするには、艦隊は最低でも 1 ヘクス内陸に移動しなければならないのだ。

29.5 このルールを使用する際は、河川ヘクスサイドに隣接しているすべての都市や植民地を港湾とみなす（河川移動と艦隊建造のためである）。

[30.0] 部隊の解散

維持コストの支払は所有プレイヤーの任意である。だが、万一プレイヤーがユニットの維持コストをうまく支払えなければ、ユニットがそのヘクスで暴徒化するかどうか、プレイヤーはそのユニットの解散チェックを行わなければならない。さらに、プレイヤーは、たとえ徴兵の条件を満たしていても、自分の給養フェイズに任意の味方ユニットの解散チェックを選択することができる（プレイヤーがユニットを厄介払いしたいとき）。

30.1 解散表を参照する。そのヘクス内で解散されるユニット数を合計し（リーダーを含む）解散するユニットのいるヘクス 1 ヘクスごとにサイコロを振り、すべての修正をあてはめる。結果は即座に適用する。

30.11 すべての解散は味方給養フェイズに発生する。

30.2 プレイヤーはヘクス内の一部またはすべてのユニットを解散することもできるし、まったく解散を行わないこともできる。解散を行うヘクス内のすべてのユニットは、解散表で 1 つの軍隊として全体で 1 回のチェックを行う。

30.3 たとえ給養コストがかからなくても、プレイヤーはユニットの解散を選択することができる。

30.4 艦隊に輸送されているユニット

もしある艦隊が解散するか反乱を起こしたら、その他の結果の適用と同じく、その艦隊に輸送されているすべてのユニットは除去される。

30.5 解散を行うユニットの存在するヘクスにその他の、解散を行わないユニットが存在していても、解散の試みには影響を及ぼすことはない。例外としてさいの目修正のあるリーダーがある。解散表を参照。

・解散時にユニットが反乱する可能性は、大人数の部隊が消散する際の歴史上の問題を反映したものである。

[31.0] （追加）ユニットの配置

31.1 リーダーと増援

プレイヤーは、リーダーの位置にかかわらず、味方リーダーと同じヘクスに傭兵の増援を配置することができる。この方法で配置できるのは、1 ヘクスにつき最大 1 ユニットのまでである（そのヘクスにいるリーダーの数は問題としない）。ただし、そのヘクスが砂漠であるか、略奪マーカーが置かれている場合はユニットの配置は行えない。

・ヒストリカルノート：この時代の一般的な慣習では、偉大

BELISARIUS S&T #210

なりリーダーこそ *Comitati* - 国家の代わりにそのリーダーに忠誠の宣誓を行った兵士の傭兵軍 - を徴募することができたのだ。

31.2 蛮族の戦士団

蛮族プレイヤーは、その場所にかかわらず、徴兵した戦士団を同じ出身州の戦士団ユニットの上に配置することができる。この方法で配置できるのは、1ヘクスにつき最大1戦士団までである。配置ヘクスは略奪を受けていたり、砂漠であったりしてはならない。

・蛮族支配の戦士団は部族単位の移民を含んでいるため、徴兵の能力も持っているのだ。

[32.0] (追加)消費

自分の出身州の外に出ている遊牧民と戦士団のユニットは、解散(ルール[30.0])の際のペナルティーが増加する。

32.1 解散の判定の際、遊牧民や蛮族の戦士団ユニットの軍隊で、これらのユニットすべてが自分の出身州の外にいる場合、さいの目からさらに2を差し引く。

32.2 [32.1]を満たすユニットと[32.1]を満たさないユニットの両方が、解散を行う同一の軍隊内にいる場合は、さいの目を-1する。同一ヘクス内であっても、解散されないユニットの出身州は、この修正の決定には影響しないことに注意。

・これは、不正規兵は戦役の期間の後には帰郷したがる傾向にあることを表すものである。

[33.0] 一騎打ち

リーダーユニットは一騎打ちで互いに戦うことができる。

33.1 一騎打ちは戦闘のステップ3(撤退の決定)の完了後、ステップ4(CRTの選択)の前に発生する。一騎打ちを行うためには、両陣営が最低でも1つのリーダーを戦闘に参加させていなければならない。一騎打ちはどちらのプレイヤーからでも宣言可能である。もう一方のプレイヤーは挑戦を拒んでも、一切ペナルティーはない(戦闘にもリーダーを通常通り使用できる)。各プレイヤーは「闘士」として自分の軍隊からリーダーを1人指定する。各プレイヤーはサイコロを1つ振り、出目にリーダーの星の数に等しい数を加える。

(修正後の

)目の大きい側が勝利し、その相手のリーダーは除去される。引き分けの場合、どちらも除去されることはない。

[34.0] 「ベリサリウス」シナリオ

プレイヤーはどちらの陣営をプレイするかを決定し、シナリオで指示されている順に軍隊を配置する。指定されたターンからプレイを開始し、ゲーム終了まで継続すること。

1. ユニットの配置

ユニットは、同じ名前の州内ならどこにでも配置できる(別記されていない限りは)。プレイヤーは、最初に最低1ユニットを各都市に配置しなければならない。また、そのヘクスの徴発値を越えてユニットを配置してはならない。

[34.1]シナリオ1:ベリサリウス 進め!

このシナリオはユスティニアヌスのペルシアとの最初の戦争、ベリサリウスのアフリカ戦役、そして東ゴート戦争の幕開けをカバーしている。

1.シナリオの長さ 527-530ADから539-542ADまで(4ターン)

2.プレイヤー順 蛮族が第1プレイヤー、帝国が第2プレイヤーである。蛮族プレイヤーが最初に配置することに注意。

3.計略マーカープール すべての計略マーカーを不透明な入

れ物に入れること。

4.蛮族の配置(最初に配置)

a.**初期支配州** Armenia Persia

b.**国庫** 10SPで開始。

c.**計略マーカー** 蛮族プレイヤーはプールから計略マーカーを3枚引く。

d.**ユニット**(州内に配置。すべてのユニットには名前の州の出身)

Armenia 1野戦軍 1守備隊

Persia(マップ上) 1野戦軍 1遊牧民 9守備隊
リーダー「Mihir-Mihroe」

Persia(地図外エリア) 1野戦軍 リーダー「Kavadh」

5.中立勢力の配置(2番目に配置:中立ユニットは蛮族プレイヤーが配置すること)

a.**初期中立州** Visigoths,Suevii,Basques,Ostrogoths,Vandals,Franks,Burgundy,Lombards,Gepidae,Slavs,Scythia,Lazica,Arabia,Nubia,Mauretania,Garamantes

b.**ユニット**(州内に配置。すべてのユニットには名前の州の出身)

Visigoths 2戦士団 1艦隊 5守備隊

Suevii 1戦士団 1守備隊

Basques 1戦士団 1守備隊

Ostrogoths 3戦士団 1艦隊 10守備隊

Vandals 2戦士団 1艦隊 3守備隊

Franks 3戦士団 2守備隊

Burgundy 1戦士団 2守備隊

Lombards 2戦士団

Gepidae 2戦士団

Slavs 1戦士団 1遊牧民

Scythia 3遊牧民(Bosporusの市内もしくは隣接ヘクスに配置してはならない)

Lazica 1戦士団 1守備隊

Arabia 1遊牧民 2守備隊

Nubia 1遊牧民

Mauretania 2遊牧民 1守備隊

Garamantes 1遊牧民 1守備隊

6.帝国の配置(3番目に配置)

a.**初期支配州** Thracia,Dacia,Macedonia,Pontica,Asiana,Oriens,Aegyptus

b.**国庫** 20SPで開始。

c.**計略マーカー** 帝国プレイヤーはプールから計略マーカーを6枚引く。

b.**ユニット**(州内に配置)

Constantinopolis(Thracia州内) リーダー「Justinian」

その他の任意の帝国占領下の都市に リーダー「Belisarius」「Mundas」

Thracia 3親衛野戦軍 1親衛艦隊 4Thracia守備隊

Dacia 1親衛野戦軍 3Dacia守備隊

Macedonia 1Macedonia艦隊 3Macedonia守備隊

Pontica 1親衛野戦軍 1Pontica戦士団 5Pontica守備隊

Asiana 3Asiana守備隊

Oriens 1親衛野戦軍 1Oriens遊牧民 7Oriens守備隊

Aegyptus 1Aegyptus艦隊 6Aegyptus守備隊

Bosporus市内(Scythia州内)に 1親衛守備隊

BELISARIUS S&T #210

7.勝利ポイント

a.帝国

- + 5 : Constantinopolisが帝国軍隊に占領されている (*)
- + 5 : Romaが帝国軍隊に占領されている (*)
- + 2 : 帝国軍隊に占領されている富裕都市1つにつき (*)
- + 1 : 帝国軍隊に占領されているその他の都市1つにつき (*)
- + 1 : (選択ルール) 帝国軍隊に占領されている植民地マーカー1つにつき
- + 1 : (選択ルール) 帝国軍隊に占領されている公共事業マーカー1つにつき
- + 徴兵値の2倍 : 帝国プレイヤーに支配されている州ごとに

b.蛮族

- + 10 : Constantinopolisが蛮族軍隊に占領されている (*)
- + 2 : Romaが蛮族軍隊に占領されている (*)
- + 2 : 蛮族軍隊に占領されている富裕都市1つにつき (*)
- + 1 : 蛮族軍隊に占領されているその他の都市1つにつき (*)
- + 1 : (選択ルール) 蛮族軍隊に占領されている植民地マーカー1つにつき
- + 1 : (選択ルール) 蛮族軍隊に占領されている公共事業マーカー1つにつき
- + 徴兵値 : 蛮族プレイヤーに支配されている州ごとに
- + 徴兵値の50% : 中立州ごとに

注

- (1) (*) 略奪を受けた状態の都市からは勝利ポイントを得ることはできない。
- (2) 都市の占領をカウントするには、軍隊がプレイヤーに支配されていないなければならない。勝利ポイントはゲーム終了時のみカウントされる。
- (3) 徴兵値については州支配チャートを参照すること。

8.特別ルール

- a. プレイを開始する前に、Vindobona と Aquileia の都市に略奪マーカーを配置すること。
- b. ゲームターン 1 の第1プレイヤーターンには、ランダムイベントフェイズはない。ゲームターン 1 の第2プレイヤーターンは、通常どおりランダムイベントのサイコロを振って開始すること。
- c. 帝国プレイヤーはBosporusにユニットを配置しているが、Scythia州は中立である ([4.3]と[4.4]を参照) 。

[34.2]シナリオ2 : ゴート戦争

このシナリオはイタリアでの戦争の時期をカバーしている。

1. **シナリオの長さ** 535-538 A D から 551-554 A D まで (5 ターン)
2. **プレイヤー順** 蛮族が第1プレイヤー、帝国が第2プレイヤーである。蛮族プレイヤーが最初に配置することに注意。
3. **計略マーカープール** すべての計略マーカーを不透明な入れ物に入れること。
4. **蛮族の配置** (最初に配置)
 - a. **初期支配州** Ostrogoth, Mauretania
 - b. **国庫** 18SP で開始。
 - c. **計略マーカー** 蛮族プレイヤーはプールから計略マーカーを6枚引く。
 - d. **ユニット** (州内に配置。すべてのユニットには名前の州の出身)

Ostrogoth 3 戦士団 1 艦隊 10 守備隊

Mauretania 2 遊牧民 (Tingis の市内もしくは隣接ヘクスに配置してはならない)

5. **中立勢力の配置** (2 番目に配置 : 中立ユニットは蛮族プレイヤーが配置すること)

a. **初期中立州** Visigoths, Suevii, Basques, Vandals, Franks, Burgundy, Lombards, Gepidae, Slavs, Scythia, Armenia, Persia, Arabia, Nubia, Garamantes

b. **ユニット** (州内に配置。すべてのユニットには名前の州の出身)

Visigoths 2 戦士団 1 艦隊 5 守備隊

Suevii 1 戦士団 1 守備隊

Basques 1 戦士団 1 守備隊

Franks 3 戦士団 2 守備隊

Burgundy 1 戦士団 2 守備隊

Lombards 2 戦士団

Gepidae 2 戦士団

Slavs 1 戦士団 1 遊牧民

Scythia 3 遊牧民 (Bosporus の市内もしくは隣接ヘクスに配置してはならない)

Armenia 1 野戦軍 1 守備隊

Persia (マップ上) 2 野戦軍 1 遊牧民 9 守備隊 リーダー「Mihir-Mihroe」(少なくとも 2 Persia ユニットは Persia-Scythia 間の国境に配置しなければならない)

Persia (地図外エリア) 1 野戦軍 リーダー「Khusro」

Arabia 1 遊牧民 2 守備隊

Nubia 1 遊牧民

Garamantes 1 遊牧民 1 守備隊

6. **帝国の配置** (3 番目に配置)

a. **初期支配州** Thracia, Dacia, Macedonia, Pontica, Asiana, Oriens, Aegyptus, Lazica, Vandals

b. **国庫** 12SP で開始。

c. **計略マーカー** 帝国プレイヤーはプールから計略マーカーを3枚引く。

b. **ユニット** (州内に配置)

Constantinopolis (Thracia 州内) リーダー「Justinian」
「Narses」

Vandal 州以外の任意の帝国占領下の都市に リーダー「Germanus」「Mundas」

Thracia 2 親衛野戦軍 2 親衛艦隊 1 Thracia 野戦軍
4 Thracia 守備隊 リーダー「Belisarius」

Dacia 1 親衛野戦軍 3 Dacia 守備隊

Macedonia 1 Macedonia 艦隊 3 Macedonia 守備隊

Pontica 1 親衛野戦軍 1 Pontica 戦士団 5 Pontica 守備隊

Asiana 3 Asiana 守備隊

Oriens 1 親衛野戦軍 1 Oriens 遊牧民 7 Oriens 守備隊

Aegyptus 1 Aegyptus 艦隊 6 Aegyptus 守備隊

Bosporus 市内 (Scythia 州内) に 1 親衛守備隊

Lazica 1 Lazica 戦士団 1 Lazica 守備隊

Vandal 1 親衛野戦軍 1 親衛守備隊 2 Vandal 守備隊
リーダー「Solomon」

Tingis 市内 (Mauretania 州内) に 1 親衛守備隊

7. **勝利ポイント** シナリオ1と同じ

8. **特別ルール**

BELISARIUS S&T #210

- a. プレイを開始する前に、Vindobona と Aquileia の都市に略奪マーカーを配置すること。
- b. ゲームターン 1 の第 1 プレイヤーターンには、ランダムイベントフェイズはない。ゲームターン 1 の第 2 プレイヤーターンは、通常どおりランダムイベントのサイコロを振って開始すること。
- c. 帝国ユニットは徴発制限を超過したスタックでゲームを開始してもかまわない。蛮族プレイヤーは不可。
- d. 帝国プレイヤーは Bosphorus にユニットを配置しているが、Scythia 州は中立である（[4.3]と[4.4]を参照）。（訳注：Tingis と Mauretania 州も同じ）

[34.3]シナリオ 3：ユスティニアヌス大帝

このシナリオはユスティニアヌスの治世全体をカバーしている。

1. **シナリオの長さ** 527-530 A D から 563-566 A D まで（10 ターン）
2. **プレイヤー順** 蛮族が第 1 プレイヤー、帝国が第 2 プレイヤーである。蛮族プレイヤーが最初に配置することに注意。
3. **計略マーカープール** すべての計略マーカーを不透明な入れ物に入れること。
4. **蛮族の配置** シナリオ 1 と同じ
5. **中立勢力の配置** シナリオ 1 と同じ
6. **帝国の配置** シナリオ 1 と同じ
7. **勝利ポイント** シナリオ 1 と同じ
8. **特別ルール** シナリオ 1 と同じ

ベリサリウス プレイヤーズノート

by Joseph Miranda

- ・**外交** これはあなたの「秘密兵器」である。州を離反させることで、その軍隊をも手に入れることができる。これはゲーム中の勢力の均衡を完全に覆す確実な方法である。
- ・**ランダムイベント** OK。前述したように、イベントの中には強い側のプレイヤーの位置を掘り崩すことで劇的に状況を変化させる可能性があるため、ランダムイベント表を読んでおく必要があるだろう。
- ・**暴動表** 結果は蛮族側に有利になっている。これは州を帝国の中央集権化の力に対して戦わせた反中央集権化の歴史上の力を表したものである。ゲームでは、この蛮族の優位は帝国の大きな資源によって釣り合いを取られている。
- ・**計略マーカー** プレイヤーは、ゲームイベントの中には計略マーカーの損失を引き起こすものがあることを覚えておくといい。あまりに多くをあまりに長く持つておくことは賢明ではない。
- ・**強行軍** 強行軍は、1つのターンに軍隊を集中する一方法である。通常のオペレーションを、いくつかのばらばらの軍隊が1つのヘクスに移動することに使用し、強行軍を使用して新たに集結した軍隊の移動に用いる。
- ・**戦闘結果表** 各戦闘は戦役全体の結果を表す。攻撃側が無血の勝利を保証される戦闘比はない。史実でも、これを可能にするあまりに多くの振幅があった。
- ・**支配地域** 都市にいるユニットに支配地域があるのは、警戒などを通じて周囲の田園地帯に幾分かの支配を及ぼすことができるからであるが、逆を言えば外にいるユニットについては正しいものではない。略奪や植民に適用される支配地域の制限は、敵戦力の近くに直面してこれらのオペレーション

を行うことの困難さを表している。

- ・**艦隊** 艦隊ユニットは、ゲーム中では本質的には修正付きの陸上ユニットとして扱われている。史実では、艦隊は沿岸に近接したままの傾向にあり、大半の戦闘は近接戦と上陸部隊という手段であった。
- ・**戦場の霧** プレイヤーがマップ上のどこであってもユニットを自由に調べることができるのは、ゲームの時間スケールが更なる偵察を可能にするからである。ただし、計略マーカーのプレイはゲームに強力な「戦場の霧」を持ち込む要因であることに注意。
- ・**勝利条件** 非常に前向きなものである。中立州からポイントを得ようとする蛮族は、帝国に1つの州を征服されるか、殲滅されてしまうだろう。

エラッタ

マップ

Nigaea（ヘクス 3511）の町は Tolosa が正しい。
Raenna（ヘクス 3720）の町は Ravenna が正しい。
Massiena（ヘクス 2927）の町は Massena が正しい。
Phillippous（ヘクス 3324）の町は Nicaea が正しい。
Herallea（ヘクス 3535）の町は Heraclea が正しい。
ヘクス 3025 の鷲のシンボルは無視すること。

地域支配チャート

Visigoth はシナリオ 1,2 とともに中立である。
Vandals はシナリオ 2 では帝国支配である。

カウンター

親衛リーダーの Soomon は Solomon が正しい。
フランク族リーダーの Buccelin は、星 1 つが正しい。

略奪表[26.0]

フェイジングプレイヤーは 4 OP を消費。

出目	略奪力		
	1	2-3	4+
1			R
2		R	P+R
3	R	P+R	P+R
4	P+R	P+R	P+R
5	P+R	P+R	P+R
6	P+R	P+R	P+R

略奪力：

- ・軍隊内の各ユニット：+ 1

結果：

P：略奪

- （1）そのヘクスに略奪マーカーを置く。
- （2）ヘクス内の植民地マーカーを取り除く。
- （3）そのヘクスに都市もしくは植民地マーカーがあれば、フェイジングプレイヤーは即座に下記の数の SP を獲得する。

BELISARIUS S&T #210

Constantinopolis または富裕都市：さいころを1つ振り、出目に等しいSPを受け取る。
 その他の都市および植民地：1

R：リアクション

非フェイジングプレイヤーはプールからランダムに計略マーカーを1枚引く。

：効果なし

略奪マーカーの効果

(1) ヘクス内の都市は、略奪マーカーがヘクスに存在する間は無視される(ゲーム上では、そのヘクスは平地として扱う)

(2) 都市ヘクスでは、ヘクスの徴発値が0に減少する。

(3) 非都市ヘクスでは、そのヘクスおよび隣接する(全ヘクスサイドを越える場合を除く)すべての非都市ヘクスの徴発値が0に減少する。

(4) そのヘクスの港湾は無視される(沿岸として扱う)

(5) プレイヤーは、略奪マーカーが除去されるまでそのヘクスに植民地マーカーを配置することができない。

オペレーションポイントチャート

・オペレーションポイント数を求めるには、下記のもの合計する。

+ さいころ1個の出目(軍隊内に1つ星のリーダーがいれば出目を2倍、2つ星のリーダーがいれば出目を3倍する)

+ 最も低いオペレーション値のユニットのオペレーション値

・オペレーションポイントの消費：
 ヘクスへの進入：地形効果表を参照。

強襲の実行：4

機動戦の実行：8

略奪：4*

植民：8*

注

* 敵支配地域内では実行できない。

増税表

さいころは州ごと、地図外エリアごとに振ること。

出目	結果
1(-)	離反
2	離反
3	離反
4	税×1
5	税×2
6	税×2
7	税×2
8	税×2
9	税×3

さいの目修正(累積):

+ 1: 帝国プレイヤーが増税を行い、Justinian が Constantinopolis を占領していれば

+ 1: プレイヤーがその州に1つ星のリーダーを持っていれば

+ 2: プレイヤーがその州に2つ星のリーダーを持っていれば

- 1: その州に1つでも略奪マーカーがあれば(略奪マーカーの数は問わない)

- 1: プレイヤーがその州を支配していなければ

* 1 ターンの間は1つの州で修正値を適用できるのは、リーダー1人だけである。

結果:

離反:(1) その州からの税収は受け取れない。さらに、(2)

その州がプレイヤーに支配されているなら、支配が敵プレイヤーにシフトする。その州がすでに敵プレイヤーに支配されているなら、敵プレイヤーは即座に徴兵ルールに従い、その州の徴兵値に等しい数のユニットを配置できる。

税×1: プレイヤーは、その州から通常の税収を受け取る。

税×2: プレイヤーは、その州から通常の2倍の税収を受け取る。

税×3: プレイヤーは、その州から通常の3倍の税収を受け取る。

財政表

収入

味方が占領している個所ごとに、下記のソリドゥスポイントを得る。

・ Constantinopolis; 4

・ 富裕都市; 2

・ その他の都市; 1

・ 植民地; 1

・ 都市または植民地上の公共事業マーカー; ヘクスの値に+1

・ Persia 地図外エリア; 6

・ Frank 地図外エリア; 3

ソリドゥスポイントコスト

ユニット	募兵	給養
野戦軍	6****	2
戦士団	4	1
遊牧民	4	1
守備隊	2	1
艦隊	9	3
リーダー	**	0

マーカー

計略マーカー 2

植民地 5***

公共事業 5

印刷されている都市ヘクスからの略奪マーカーの除去 5

その他ヘクスからの略奪マーカーの除去

3

* 徴兵されたユニットのソリドゥスポイントコスト = 0

** 適切な計略マーカーの引きもしくはランダムイベントによる

*** 植民によってのみ配置できるが、結果にかかわらずコストは支払わなければならない。

**** 野戦軍は徴兵できない。募兵によるものに限られる。

植民表[27.0]

フェイジングプレイヤーは8OPと5SPを消費する。

出目	植民力の合計			
	1	2	3 4	5 +
1	R	R	R	R
2	-	-	-	C + R
3	-	-	C	C
4	-	C	C	C
5	C	C	C	C

6	C	C	C	C
---	---	---	---	---

植民力は下記を合算したもの

- ・軍隊内の2つ星リーダー1人につき：+3
- ・軍隊内の1つ星リーダー1人につき：+2
- ・軍隊内のその他のユニット1ユニットにつき：+1

結果：

C:植民成功

- (1)そのヘクスに植民地マーカーを配置する。
- (2)植民を行った軍隊から任意の1ユニットを取り除く。

R:反動

非フェイジングプレイヤーは、プールからランダムに計略マーカーを1枚引く。

-:効果なし

植民地マーカーの効果

- (1)植民地は印刷されている都市と同様に扱う。
- (2)沿岸の植民地には港湾が付随する。
- (3)ヘクスが略奪を受けたら、植民地は除去される。

暴動表

イベントで示されている州に対し、さいころを1つ振る。

出目	結果
1(-)	暴動成功
2	暴動成功
3	暴動成功
4	効果なし
5	効果なし
6	効果なし

さいの目修正(累積)

-1: その州に1つでも略奪マーカーがある(略奪マーカーの数にかかわらず、-1を越えることはない)。
 +1: その州のすべての都市および植民地ヘクスに公共事業マーカーがある。

結果

効果なし: 何も起こらない

暴動成功: (1) その州が中立なら、蛮族支配となる または
 (2) その州が帝国もしくは蛮族プレイヤーに支配されれば、その州は中立となる。

イベント表

11 - 12 : 軍隊の回復 フェイジングプレイヤーは任意のユニットもしくはリーダー（除コスティニアヌス）1つを徴兵する。ただし、そのユニット/リーダーは、このイベント発生時点で味方の交戦勢力に属する州の出身でなくてはならない。帝国プレイヤーは、親衛ユニットでもかまわない。プレイヤーは徴兵したユニットを、（州所属ユニット/リーダーの場合は）その所属州のうちで最低1つの味方ユニットが存在する任意のヘクスに配置するか、（親衛ユニット/リーダーの場合）味方親衛ユニットの存在するヘクスに配置する。さらに、フェイジングプレイヤーが帝国プレイヤーの場合、任意の反乱中の親衛ユニットのスタック1つの忠誠を回復させることができる。

13 - 14 : コンスタンティノープルの小麦供給 イベント発生時点でコンスタンティノープルを占領している軍隊を持つプレイヤー（フェイジング、非フェイジングを問わず）は、アレクサンドリアかカルタゴに最低でも艦隊を1つ保有していなければならない。これを満たせない場合、そのプレイヤーはサイを1つ振って出た数の計略マーカーをプールに戻さなければならない（ランダムに選択）。どちらのプレイヤーもコンスタンティノープルを占領していない場合、このイベントは無効となる。

15 - 16 : 消耗 / 山賊 / 海賊 フェイジングプレイヤーはサイコロを1つ振り、マップからその数の味方ユニットを除去しなければならない（所有者が選択）。出目が偶数なら、除去されるユニットの1つは味方リーダーでなければならない。

21 : 蛮族の移住 蛮族プレイヤーはサイコロを1つ振り、下記の州の1つから出目の数だけユニットを受け取る：Lombards, Slavs, Scythia, Arabia（プレイヤーの選択）。ユニットは出身州内のヘクス（略奪を受けていたり、敵ユニットに占領されていたり、敵支配地域であったりしてはならない）もしくは地図外エリアに配置されなければならない。もしその州がその時点で中立もしくは帝国支配であった場合、その州は蛮族支配となる。

22 : 北方での戦争 フェイジングプレイヤーは、このターンは下記の州では徴税、徴兵および募兵を行うことができない：Franks, Burgunds, Lombards, Slavs, Scythia。

23 : アフリカでの戦争 フェイジングプレイヤーは、このターンは下記の州では徴税、徴兵および募兵を行うことができない：Mauretania, Nubia, Garamantes。

24 : 東方での戦争 フェイジングプレイヤーは、このターンは下記の州では徴税、徴兵および募兵を行うことができない：Persia, Arabia。

25 : 宗教危機 どちらのプレイヤーも、ランダムに選択した自分の計略マーカーの半数（端数切り上げ）をプールに戻す。

26 : 繁栄 各プレイヤーは、味方の占領している都市1つにつき1ソリドゥスポイントを即座に受け取る（略奪されている都市はカウントされない）。

31 - 32 : 疫病（1）州（地図外エリアを含む）ごとにサイコロを1つ振る：1 - 4なら何も起こらない；5 - 6なら、その州で疫病が発生する。（2）味方、敵、中立を問わず、疫病が発生した州にいるスタック1つずつについてサイコロを1つ振る。出目が1 - 2なら、そのスタックのすべてのユニットを除去する。3 - 6なら、そのスタックは影響を受けない。（3）疫病発生州内の、略奪を受けていない都市およ

び植民地1つずつについてサイコロを1つ振る。出目が1 - 2なら、その都市に略奪マーカーを置か、植民地もしくは公共事業マーカーを除去する。3 - 6なら、そのヘクスは影響を受けない（これによっては、どちらのプレイヤーもソリドゥスポイントは一切得られない）。（4）どちらのプレイヤーもサイコロを1つ振り、それぞれが出目の数の計略マーカーを失わなければならない（8.5参照）。

33 : 兵士の支払要求 フェイジングプレイヤーは、3以上の味方ユニットが存在するマップ上のヘクス1つにつき2ソリドゥスポイントを即座に消費しなければならない（1スタックにつき2ポイントであって、1ユニットについてではない）。プレイヤーがソリドゥスポイントを支払えなかった（または支払いを拒否した）スタックは、そのスタック内の味方ユニットをすべて除去される（選択ルール：そのスタックは即座に解散チェック[30.0]を行わなければならない）。

34 : 腐敗 フェイジングプレイヤーはサイコロを1つ振り、結果をチェックする。フェイジングプレイヤーは即座に出目の数のソリドゥスポイントを自分の国庫から差し引かなければならない（最低0ポイントまで）。

35 : ?

(訳注 : 35 - 36 ?) 36 : 州の抵抗 フェイジングプレイヤーがどこであれ中立州のヘクスを軍隊で占領しているなら（沿岸ヘクス内の艦隊も含まれる）、敵はそれらの州のうちの1つを選んで即座に自分の支配下に置くことができる（これはたとえ敵プレイヤーがその州にユニットを配置していたとしても発動する）。

41 : 同盟関係の好転 フェイジングプレイヤーは任意の1つの州の支配マーカーを1マス、自分に有利なほうに動かすことができる（つまり、敵支配は中立に、中立は味方支配になる）。この変化による一切の効果は即座に実行すること。

42 - 43 : バランス・オブ・パワー どちらかのプレイヤーがもう一方より3つ以上多い州を支配していれば、支配州の少ない側のプレイヤーはサイコロを1つ振って即座にコストなしで出目の数の計略マーカーを引く。このイベントはどのプレイヤーにも影響を与える可能性があることに注意。

44 - 46 : 反乱(親衛兵) 蛮族プレイヤーは1つ以上の親衛ユニットを含むマップ上の任意の1つのスタックを指定し、サイコロを1つ振る。出目が親衛ユニットの数より小さければ、そのスタック内のすべての親衛ユニットは反乱する（ユニットを裏面に裏返すこと）。出目がスタック内のユニット数以上なら、効果はない。スタックの戦力を決定する際、親衛リーダーは2ユニットとしてカウントすること。リーダーJustinianが存在するヘクスは決して反乱することはなく、指定することもできない（[12.2]参照）。

51 - 52 : 暴動(帝国) Thracia, Dacia, Macedonia, Asia, Pontica, Oriens, Aegyptus で離反チェックを行う。

53 - 54 : 暴動(西方) Hispania, Suevoii, Basques, Ostrogoths で離反チェックを行う。

55 - 56 : 暴動(アフリカ) Vandals, Mauretania, Nubia, Garamantes で離反チェックを行う。

61 - 63 : 暴動(蛮族) Franks, Burgunds, Lombards, Slavs, Scythia で離反チェック

BELISARIUS S&T #210

を行う。

64 - 66 : 暴動 (東方) Lazica, Armenia, Persia, Arabia で
離反チェックを行う。

解散表 (選択ルール[30.0])

解散される各ユニットにつき、さいころを1つ振る。

1(-)	反乱
2	反乱
3	解散
4	解散
5	解散
6	忠誠を維持

さいの目修正 (累積)

- ・ヘクス内の1つ星味方リーダー : +1 *
- ・ヘクス内の2つ星味方リーダー : +2 *

* 修正を適用できるのは、1

つの軍隊につき最大でもリーダー1人まで

結果 :

解散 : マップからそのユニットを除去する。

反乱 : (1) マップからそのユニットを除去し、占領していたヘクスは自動的に略奪される(どちらのプレイヤーも SP を得ることはできない)。もしそのヘクスがすでに略奪を受けていれば、敵プレイヤーは即座に無料で計略マーカーを1枚引くことができる。

(2) その州が帝国もしくは蛮族プレイヤーに支配されていれば、その州は中立となる。

忠誠を維持 : そのユニットは、コストなしでプレイにとどまる(部隊は革製品を煮て食べたのだ)。

計略マーカチャート

- ・ **Agent (回し者)** 外交フェイズ中にプレイ。1回の外交の試みについて、(攻撃側であれ防御側であれ)各「Agent」マーカにつきプレイヤーの外交力差に1を加える。外交ルールを参照。
- ・ **Basileus (バシレウス)** 外交フェイズ中にプレイ。1回の外交の試みについて、(攻撃側であれ防御側であれ)「Basileus」マーカはプレイヤーの外交力差に3を加える。外交ルールを参照。
- ・ **Blue Faction (青党)** 外交フェイズ中にプレイ。任意の帝国支配州もしくは親衛ユニットの軍隊に対する1回の外交の試みについて、(攻撃側であれ防御側であれ)「Blue Faction」マーカはプレイヤーの外交力差に2を加える。外交ルールを参照。
- ・ **Currency Reform (貨幣改鑄)** 自分の徴税フェイズにプレイ。このマーカはプレイヤーに、自分が占領している都市または植民地1つにつき追加1ソリドゥスポイントを与える。
- ・ **Forced March (強行軍)** このマーカは2つの方法のうちの1つで使用される。(1)「強行軍」は、そのターンのオペレーションを既に完了しているフェイジング側軍隊の1つに、もう一度オペレーションの実行を可能にする。このマーカのプレイ後、「強行軍」によるオペレーションが開始される前にプレイヤーはさいころを1つ振る。1-3ならプレイヤーはその軍隊から1ユニットを除去しなければならない(消耗、落伍者等を表す)。4-6ならそのような損害は発生しない[ルール16.8参照]。(2)リアクション 非フェイジング側の軍隊の1つがフェイジング側のオペレーションフェイズ中にオペレーションを1回実行できる(選択のリアクションルール[24.0]参照)。
- ・ **Green Faction (緑党)** 外交フェイズ中にプレイ。任意の帝国支配州への1回の外交の試みについて、(攻撃側であれ防御側であれ)「Green Faction」マーカはプレイヤーの外交力差に2を加える。外交ルールを参照。
- ・ **Imperial Regalia (皇帝大権)** 自分の募兵フェイズ終了時にプレイ。このマーカをプレイするには、プレイヤーはConstantinopolis及び/またはRomaを占領していなければならない。プレイヤーはさいころを1つ振り、その数の計略マーカを引くことができる(「Imperial Regalia」マーカは、新しいマーカを引いた後でプールに戻すこと)。
- ・ **Leader (リーダー)** 自分の徴兵フェイズにプレイ。このマーカは2つの方法のうちの1つで使用される。(1)プレイヤーは、任意の使用可能なリーダー1つを入手する。そのリーダーは、少なくとも味方ユニット1つが存在するヘクスに配置すること。帝国プレイヤーがJustinianをプレイに復帰させるためにこのマーカを使用した場合([21.4 (5)]の例外規定)さいころを1つ振る。1-3ならJustinianは復活する。4-6なら試みは失敗する。(2)マップ上の任意の敵リーダー1つを指定し、さいころを1つ振る。1-3ならそのリーダーはプレイから除去される(交替、死亡等)。4-6なら何ら影響はない。蛮族プレイヤーはこのマーカをJustinianに対して使用してはならない。
- ・ **Legal Reform (法典の再編)** ランダムイベントフェイズで「暴動」が発生した際にプレイ。このマーカは1つの州の「暴動」を無効化する(「暴動」が発生し、暴動表でさいころを振る前にプレイ)親衛兵の反乱は無効化できない。
- ・ **Market (市場)** 自分の給養フェイズ中にプレイ。このマーカは1つのヘクスにいるすべてのユニットを補給下にする。
- ・ **Military Advantage (軍事的優位)** 戦闘時にプレイ(攻撃側、防御側どちらでも)。このマーカは、その戦いで1つの味方軍隊の全ユニットの戦闘力を2倍にする。

BELISARIUS S&T #210

・ **Orthodoxy (正教会)** 外交フェイズ中にプレイ。1 回の外交の試みについて、(攻撃側であれ防御側であれ)「Orthodoxy」マーカーはプレイヤーの外交力差に 2 を加える。さらに、攻撃時にプレイヤーが「R 1」や「R 2」の結果を出したら、非フェイズングプレイヤーの受け取る計略マーカーの数が 2 倍になる。外交ルールを参照。プレイヤーは「Orthodoxy」と「Tolerance」を同一の外交的攻撃または防御と一緒に用いることはできない。

・ **Pope or Patriarch Intervenes (教皇/大司教の介入)** 任意の時点でプレイ。このマーカーで敵味方問わず任意の出目を 1 つ振りなおしできる(ただし、イベントのさいの目には使用できない)。さいころを振った後にプレイされ、もう一度さいころを振る。もとの出目は無視し、2 回目の結果を使用すること。

・ **Procopius Writes Secret History (プロコピオス「秘史」を著す)** 自分の募兵フェイズにプレイ。プレイヤーは自分の持っている任意の計略マーカー 1 つを敵の持っている計略マーカー 1 つと交換することができる。プレイヤーはランダムに敵のマーカーを 1 つ引き、「Procopius」マーカーをプールに戻す。プレイヤーは、プレイ中にマーカーを交換することはできない。

・ **Rally (国力回復)** このマーカーがプレイされる時点で、マーカーの所有プレイヤーより敵プレイヤーが 3 つ以上多くの州を支配している場合に限りプレイできる。味方徴税フェイズ中にプレイ。プレイヤーはさいころを 2 つ振って出目を合計し、その数の SP を受け取る(注: このマーカーは劣勢な側に負担するものである)。

・ **Roman Alliance (ローマ帝国の同盟者)** このマーカーは帝国プレイヤーのみプレイできる。蛮族プレイヤーがこのマーカーを引いたら、プールに戻すこと。代替のマーカーを引くことはできない。自分の徴兵フェイズにプレイ。帝国プレイヤーは下記の州のうちの 1 つの任意の 1 ヘクスに親衛守備隊ユニット 1 つを配置することができる: Ostrogoths, Africa (訳注: Vandals, Mauretania?), Hispania (Visigoths, Mauretania?)。ヘクスには蛮族側もしくは中立のユニットが存在したり、敵の支配地域であったり、略奪を受けているヘクスであったりしてはならない。

・ **Theodora Intervenes (テオドラの介入)** 自分の募兵フェイズにプレイ。プレイヤーはプールから任意の計略マーカー 1 つを選ぶ(ランダムではなく選択)。選び終わったら、このマーカーをプールに戻すこと。

・ **Tolerance (寛容)** 外交フェイズ中にプレイ。1 回の外交の試みについて、(攻撃側であれ防御側であれ)各「Tolerance」マーカーはプレイヤーの外交力差に 2 を加える。さらに、攻撃時には「R 1」や「R 2」の結果を無効化する。プレイヤーは「Tolerance」と「Orthodoxy」を同一の外交的攻撃または防御と一緒に用いることはできない。

・ **Treachery (詭計)** 任意の時点でプレイ。任意の敵計略マーカー 1 つのプレイを無効化する。これは、敵が計略を公開した後、効果を発揮する前にプレイされる。敵の計略は効果を発揮することなくプールに戻される。「Treachery」マーカーは、(最初の計略マーカーがプレイされている場合には)別の「Treachery」マーカーのプレイによって無効化される。各「Treachery」マーカーは外交の際の計略マーカー 1 つを無効化することもできる。このマーカーは敵の計略マーカーのプレイを無効化するためにのみ使用できるのであって、フェイズングプレイヤーが引いた、プレイしなければならないマーカーの無効化には使用できない。

・ **Troops Demand Donative (軍隊が賜金を要求)** このマーカーが有利な戦闘結果によって無料で引かれた場合、即座にプレイしなければならない。その他の場合、プレイすることなくプールに戻される(代替のマーカーは引けない)。戦闘に勝利したプレイヤーは即座に、戦闘に生き残った味方ユニット 1 ユニットにつき 2 SP を支払わなければならない(リーダーを含む)。

BELISARIUS S&T #210

2SPを支払えない(または支払わない)ユニットは除去されなければならない(選択の解散ルール:プレイヤーは1ユニットにつき2SPを完全に支払えない軍隊に対して解散チェックを行う)。[これはプレイバランスの機構を意図したもののだが、史実上の先例でもある。]

・**Disease Breaks Out (疫病の流行)** 最低でも味方ユニット1つが隣接している、敵が占領中の任意の都市に対してプレイ。さいころを1つ振り、結果が1-3なら効果なし。4-5なら、その都市を占領しているプレイヤーは、都市内の1ユニットを除去しなければならない。6なら、その都市を占領しているプレイヤーは、都市内の2ユニットを除去しなければならない。

・**End of Campaign (戦役終了)** (1)攻撃側軍隊が戦闘の勝利(DDまたはDZ)の結果として引いた場合、下記の状況を生させなければならない。攻撃側軍隊は(勝敗にかかわらず)残っているOPを即座にすべて失う。その攻撃側軍隊は「強行軍」マーカーのプレイによってのみ同一ターンにさらなるオペレーションを行うことができる。(2)戦闘での勝利以外の手段で引かれた場合、マーカーは保持され、敵のオペレーションフェイズにプレイされる。敵軍隊を1つ指定し、さいころを1つ振る。その軍隊は出目の数のOPを失う(最低0まで)。

戦闘結果表

強襲

実行のコストは4OP

出目	戦 闘 比						
	1/3(-)	1/2	1/1	1.5/1	2/1	3/1	4/1+
1	A Z	A Z	A Z	A A	B B	B B	B B
2	A Z	A Z	A A	B B	B B	D D	D D
3	A Z	A A	B B	B B	D D	D D	D D
4	A A	A A	D D	D D	D D	D D	D D
5	A A	B B	D D	D D	D D	D D	D Z
6	B B	D D	D Z	D D	D Z	D Z	D Z

機動戦

実行のコストは8OP

出目	戦 闘 比						
	1/3(-)	1/2	1/1	1.5/1	2/1	3/1	4/1+
1	A Z	A Z	A A	A R	A R	A R	A R
2	A Z	A A	A R	D R	D R	D D	D D
3	A A	A A	D R	D R	D D	D D	D D
4	A A	A R	D D	D D	D D	D D	D Z
5	A R	D R	D D	D D	D Z	D Z	D Z
6	D R	D D	D Z	D Z	D Z	D Z	D Z

戦闘力修正：

軍隊内のリーダー

地形（防御側のみ）

「軍事的優位」計略マーカー

・修正1つ＝戦力×2：修正2つ＝戦力×3：修正3つ＝戦力×4。2つ星のリーダーは修正2つとカウントする。最大でも修正は3つ（訳者修正）まで。

結果：

A A：攻撃側敗北

- (1) 攻撃側戦力ポイントのうちの半分を除去する。
- (2) 攻撃側はさいころを1つ振り、その数のヘクスだけ退却する。
- (3) 防御側はプールから計略マーカーを1枚引く。

A R：攻撃側退却

- (1) 攻撃側軍隊は1ヘクス退却する。

A Z：攻撃側壊滅

- (1) 攻撃側ユニットすべてを除去する。

BELISARIUS S&T #210

- (2) 防御側はプールから計略マーカーを2枚引く。
- (3) 攻撃側は計略マーカーを1枚失う。

BB：血戦

- (1) 印刷されている戦闘力の少ない側は完全に除去される。
- (2) もう一方は、少なくとも敵の印刷されている戦力ポイントに等しい数の戦力ポイントを除去しなければならない。
- (3) 両陣営の印刷されている戦力ポイントが等しければ、両陣営ともに完全に除去される。
- (4) どちらの側にも退却や計略マーカーの引きは発生しない。

DD：防御側敗北

- (1) 防御側戦力ポイントのうちの半分を除去する。
- (2) 防御側はさいころを1つ振り、その数のヘクスだけ退却する。
- (3) 攻撃側はプールから計略マーカーを1枚引く。

DR：防御側退却

- (1) 防御側軍隊は1ヘクス退却する。

DZ：防御側壊滅

- (1) 防御側ユニットすべてを除去する。
- (2) 攻撃側はプールから計略マーカーを2枚引く。
- (3) 防御側は計略マーカーを1枚失う。

注

1.結果は書かれている順に適用される。

2.**ユニットの除去** 選択を行える場合、所有プレイヤーはどのユニットを失うかを選択する。損失を選び出す際は、常にユニットに印刷されている戦力を用いること(2倍、3倍、4倍にしてはならない)。プレイヤーが、別のユニットの代わりに、要求されているより多くの戦力ポイントのユニットを除去することは常に可能である。

3.**退却** 退却を行う軍隊は、指示された数のヘクスを退却しなければならない。滝沢を行うユニットは、その所有者によって動かされる。

(1) 軍隊内のすべてのユニットは、一緒に退却しなければならない。プレイヤーは、退却を行う軍隊を分割してはならない(例外：海上ユニットと、海上輸送されていない陸上ユニットが退却を行う同じ軍隊内に存在する場合、海上ユニットは海へ、その陸上ユニットは陸地へ退却することができる)。

(2) ユニットの、下記のヘクス内には退却できない。(a)敵もしくは中立ユニットに占領されているヘクス (b)敵支配地域 (c)スタック制限を超過するヘクス (d)河川もしくは海峡越え(橋梁がない限り) 荒地ヘクス(道路沿いでない限り) または通常は進入できない地形。

(3) 禁止されているヘクスへの退却しか選択肢が存在しない場合、その軍隊は除去される。ユニットは、中立を侵犯することなく中立州内へ退却することができる。

BELISARIUS S&T #210

- (4) 都市 / 植民地内のユニットは、所有プレイヤーが選択すれば退却の結果を無視することができる（攻撃時、防御時共に）。
都市 / 植民地内に退却するユニットは、所有プレイヤーが選択すればそのヘクスで退却を停止することができる。
- (5) 退却には OP の消費は必要ない。

外交表

フェイジングプレイヤーは、外交値が「1」以上の計略マーカーを最低でも1枚プレイしなければならない。

目標は州1つもしくは敵の支配している親衛ユニット1スタックである。

出目	外 交 差					
	0(-)	1	2	3	4	5+
1	R 1	R 1	R 1	R 1	R 2	R 2
2	-	-	-	R 1	D 1 + R 1	D 1 + R 1
3	-	-	D 1	D 1	D 1	D 2 + R 1
4	-	D 1	D 1	D 2	D 2	D 2
5	D 1	D 1	D 2	D 2	D 2	D 3
6	D 1	D 2	D 2	D 3	D 3	D 3

外交力差（累積）

- + フェイジング側の外交値の合計
- 非フェイジング側の外交値の合計
- + 1 目標が州であって、フェイジングプレイヤーのユニットがその州のすべての都市及び植民地を占領している
- 1 目標が、リーダー（星が1つであれ、2つであれ）を含む親衛兵の軍隊である
- + 1 帝国プレイヤーが、Thracia,Dacia,Macedonia,Pontica,Asiana,Oriens,Aegyptus に対して外交を行う場合
- 1 蛮族プレイヤーが、Thracia,Dacia,Macedonia,Pontica,Asiana,Oriens,Aegyptus に対して外交を行う場合
- + 1 蛮族プレイヤーが、Persia に対して外交を行う場合
- 1 帝国プレイヤーが、Persia に対して外交を行う場合

結果

- : 効果なし

D 1 : フェイジングプレイヤーは即座に、非フェイジング側のすべての計略マーカーまたは、現在の非フェイジング側の国庫の合計を調べることができる。

D 2 : フェイジングプレイヤーは 下記のうちの1つを即座に実行することができる。

(1)フェイジングプレイヤーは即座に、非フェイジング側のすべての計略マーカーまたは、現在の非フェイジング側の国庫の合計を調べることができる。

(2)目標の州がその時点で中立であるなら、フェイジングプレイヤーはその州の支配を獲得する。

(3)目標の州がその時点で非フェイジングプレイヤーに支配されていれば、その州は中立となる。

(4)反乱中の親衛ユニット1スタックが忠誠状態を回復する（それらのユニットを表サイドに戻す）

D 3 : フェイジングプレイヤーは 下記のうちの1つを即座に実行することができる。

(1)フェイジングプレイヤーは即座に、非フェイジング側のすべての計略マーカーまたは、現在の非フェイジング側の国庫の合計を調べることができる。

BELISARIUS S&T #210

(2)フェイジングプレイヤーは敵リーダーの暗殺を試みることができる。プレイヤーは敵リーダーまたは敵上級リーダー（訳注：このゲームでは上級リーダーはいない）の存在する州の任意の1スタックを示し、さいころを1つ振る。1-2なら、そのリーダーは除去される。それ以外の出目なら、そのリーダーには何も影響はなく、敵プレイヤーは即座にコストなしで計略マーカートを1枚引く。

(3)現在の支配状態にかかわらず、フェイジングプレイヤーがその州の支配を獲得する。州支配チャートの支配マーカートをフェイジングプレイヤーの欄に動かすこと。

(4)反乱中の親衛ユニット1スタックが忠誠状態を回復する（それらのユニットを表サイドに戻す）。

(5) 忠誠状態の親衛ユニット1スタックが反乱する（それらのユニットを裏面にする）。

R 1：非フェイジングプレイヤーは、即座にコストなしでプールから計略マーカートを1枚引く。フェイジングプレイヤーがその試みに「Orthodoxy」マーカートを_using_していれば、非フェイジングプレイヤーは計略マーカートを2枚引く。フェイジングプレイヤーがその試みに「Tolerance」マーカートを_using_していれば、非フェイジングプレイヤーは計略マーカートを引けない。

R 2：非フェイジングプレイヤーは、即座にコストなしでプールから計略マーカートを2枚引く。フェイジングプレイヤーがその試みに「Orthodoxy」マーカートを_using_していれば、非フェイジングプレイヤーは計略マーカートを4枚引く。フェイジングプレイヤーがその試みに「Tolerance」マーカートを_using_していれば、非フェイジングプレイヤーは計略マーカートを引けない。