

Marathon & Granicus

目次

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 ゲームの内容物
 - 2.1 ゲームマップ
 - 2.2 ゲームの図表
 - 2.3 プレイ用のコマ
 - 2.4 ユニットの数値の読み方
 - 2.5 ゲームの規模
- 3.0 ゲームのセットアップ
- 4.0 プレイの手順
- 5.0 移動
 - 5.1 禁止事項
 - 5.2 地形効果
 - 5.3 味方ユニットの影響
- 6.0 支配地域
- 7.0 白兵戦
 - 7.1 攻撃を行うユニット
 - 7.2 複数ユニット / 複数ヘクスの戦闘
 - 7.3 戦闘力の合算
 - 7.4 地形効果
 - 7.5 牽制攻撃
 - 7.6 戦闘結果の解説
 - 7.7 戦闘結果としての退却と前進
 - 7.8 連鎖後退
- 8.0 地形効果表
- 9.0 増援
- 10.0 射撃ユニット
 - 10.1 射撃による攻撃
 - 10.2 視線
 - 10.3 隣接しての射撃による攻撃
 - 10.4 防御
- 11.0 軽装部隊と散兵
- 12.0 リーダー
- 13.0 回復
- 14.0 突撃
- 15.0 戦意喪失と敗走

Game Credits

Designers:Larry Baggett & Wayland Grace

Development:Cristpher R.Cummins

Playtesters: Larry Baggett, Cristpher R.Cummins, Wayland Grace,& Mike Taber

Map:Joe Youst

Counters:Larry Hoffman & Beth Queman

Rulebook:Callie Cummins

目次

1.0 イントロダクション

「Ancient Battles」ゲームシステムは、古代戦の戦術シミュレーションである。システム内の各ゲームは古代世界の有名な戦闘の1つを表している。プレイ用のコマはその戦いに参加した実際の部隊を表す。マップはそれらの部隊が戦った地形を表している。このゲームシリーズは最大限のプレイアビリティと十分な現実性を（この順に）確保するようにデザインされており、この目的を達するため、実物の内容物やルールはゲームを理解しやすく、かつプレイしやすいようデザインされている。

このシリーズのルールは、標準ルールとバトルルールの2つの部分がある。標準ルールはシリーズ内の全ゲームに共通する。バトルルールはゲーム毎に異なっており、その戦いだけに関するシナリオ解説やルールが示されている。

2.0 ゲームの内容物

2.1 ゲームマップ

マップシートには戦いの行われたエリアと、その戦いでの重要な地形すべてが描かれている。また、マップには地形例とターン記録トラックがある。マップシートに印刷されている地形にかけられている六角形の格子は、プレイ用のコマの移動や位置の調整を行うためのものである。プレイに使用できるのは数字の振ってあるヘクスだけである。マップを平らにするため、折り目を反対向きに折ること。マップ角をきれいにしておくため、テープの小片を使ってもいいかもしれない。

2.2 ゲームの図表

ゲーム上の機能を単純化し、図示するため、これらのルールには様々な視覚的補助がある。地形効果表、戦闘結果表、射撃結果表、回復表、戦意喪失及び敗走表である。

2.3 プレイ用のコマ

厚紙のコマは、実際の戦いに加わった現実の軍事部隊を表している。コマの数字やシンボルは戦力、移動能力、ユニットの種別を表す。以後、プレイ用のコマを「ユニット」と呼ぶ。

2.4 ユニットの数値の読み方

各ユニットには、ある種の情報が印刷さ

れている。ユニットは数字や国籍で区別され、戦闘能力や移動能力についての情報を含んでいる。

「戦闘力」は攻撃時や防御時のユニットの相対的な戦力であり、戦力ポイントで表されている。「許容移動力」はユニットが1回の移動フェイズで移動できる平地ヘクスの最大数であり、移動力ポイントで表される。「射撃能力」()は、(もしあれば)そのユニットの持っている射撃武器の種類である。

2.5 ゲームの規模(シリーズ)

マップ上の六角形1つは地形上の100mから200mを表している。各戦闘ユニットは100人から1,000人の間である。各ゲームターンは30~90分の時間を表している。

3.0 ゲームのセットアップ

厚紙製のプレイ用のコマをカウンターシートから打ち抜き、プレイヤーは自分が指揮する軍勢を決定する。と同時に、シナリオ解説で指示されているとおり、マップ上の適切な位置に自分のユニットを配置する。

ユニットの配置が完了したら、プレイヤーはゲームターン1の開始準備ができたことになる。ゲームターンマーカーをゲームターントラックの最初の位置に置くこと。どちらの陣営が最初にプレイするかはバトルルールを参照して決定する。プレイの手順に従って、最終ゲームターンが自動的勝利に至るまでプレイを進めていく。

4.0 プレイの手順

ゲームは連続する、それぞれのプレイヤーターンで構成されたゲームターンでプレイされる。各プレイヤーターンには、プレイヤーは自分のユニットを移動させ、後述するルールの制限内で、下記のアウトラインに沿った順で戦闘を解決する。最終ゲームターンの終了時点で勝利条件を参照し、勝者を決定する。

第1プレイヤーターン

A. **移動フェイズ**: 各ターンで最初に移動するプレイヤーは、移動及び支配地域のルール、及びそのゲームのバトルルールの範囲内であれば、自分の望むように、自分のユニットの一部またはすべてを移動させることができるし、全く移動させなくてもよい。第1プレイヤーは増援ルールによって許可されているように、マップ上に増援を

登場させることもできる。第2プレイヤーのユニットは移動は行えない。

B. **射撃フェイズ**: 第2プレイヤーは、射撃能力を持つ自分のユニットを、敵ユニットの射撃に用いることができる。

C. **戦闘フェイズ**: プレイヤーはセクション7.0に従い、自分の白兵攻撃を実行する。

D. **回復フェイズ**: サイコロを1つ振り、そのプレイヤーの除去されたユニットが回復するかどうか決定するため、その戦いのシナリオの回復表を参照する。回復したユニットは、回復ルールに従って配置すること(13.0とバトルルールを参照)。

第2プレイヤーターン

今度は、第2プレイヤーが上述のようにプレイの手順を完了させる。各フェイズで、第2プレイヤーは第1プレイヤーと同じ行動を実行する。

A. **移動フェイズ**:

B. **射撃フェイズ**:

C. **戦闘フェイズ**:

D. **回復フェイズ**:

ゲームターン記録中間フェイズ

1 ゲームターンの経過を記録するため、ゲームターン記録トラック上でゲームターンマーカーを1スペース進め、次のターン開始の合図とする。

5.0 移動

移動フェイズには、プレイヤーは自分のユニットを多くても少なくとも、好きなだけ移動させてかまわない。ユニットは、どの方向にも、どの方向の組み合わせにも移動させてかまわない。

手順: ユニットは一度に1つずつ、ヘクスの格子を通った連続するヘクスの経路をたどって移動を行う。ユニットが1つのヘクスに入る度に、許容移動力から1以上の移動力ポイントを支払わなければならない。

5.1 禁止事項

5.11 移動を手順外に行ってはならない。プレイヤーのユニットは、自分の移動フェイズ中にしか移動を行えない。戦闘フェイズには、攻撃または防御を行っているユニットが、戦闘の解決後に前進や後退を求められる可能性がある。戦闘結果としての前進や後退を除けば、敵プレイヤーの移動フェイズや、両プレイヤ

ーの戦闘フェイズには、味方ユニットは移動を行えない。

5.12 ユニットの存在するヘクスには進入できない。

5.13 ユニットの移動フェイズであっても敵ユニットの支配地域（6.0参照）内のヘクスから離脱することができない。戦闘の結果としての退却や前進（7.7参照）に限り、敵支配下のヘクスを去ることができる。

5.14 移動フェイズには、戦闘は一切発生しない。プレイヤーが戦闘の解決を開始し、サイコロを振ってしまったら、そのプレイヤーは戦闘フェイズを始めてしまったことになり、戻ることはできない。

5.15 1回の移動フェイズ中にユニットが消費する移動力ポイントの数は、そのユニットの許容移動力を越えてはならない。ユニットは自分の許容移動力のどの部分を消費してもよいが、使用されなかった移動力ポイントを次の移動フェイズまで貯めておいたり、別のユニットに融通してやることはできない。

5.16 ヘクスからヘクスへの移動は、連続したものでなければならない。ユニットはヘクスを飛ばしたりはできないのだ。

5.17 ユニットの移動を終了し、プレイヤーの手がユニットを離れてしまったら、その移動フェイズには、そのユニットはそれ以上の移動は行えないし、相手プレイヤーの同意なしにはその移動を変更することもできない。

5.2 地形効果

5.21 ユニットの平地ヘクスに進入するには、1移動力ポイントを消費しなければならない。その他の種類の地形への進入には、ユニットはそれ以上の移動力ポイントを消費しなければならないことがある。移動自体を禁止されているヘクスもある（8.0の地形効果表参照）。

5.22 ある道路ヘクスから、道路ヘクスサイドを通して隣接する道路ヘクスに直接移動するユニットは、そのヘクス内の他の地形の有無に関わらず、1移動力ポイントを消費するだけでよい。

5.23 ユニットの進入時に3移動力

ポイントを支払えば、河川ヘクスを越えることができる。河川ヘクスを離脱する際には追加の移動コストはかからない。

5.24 ユニットの移動は小川ヘクスサイドを越えることができる。小川ヘクスサイドを越える移動には、追加1移動力ポイントがかかる。

例：あるユニットが小川ヘクスサイドを越えて林ヘクスに移動したとすると、コストは4移動力ポイントとなる。

5.25 斜面ヘクスサイド（斜面の地形シンボルを含むヘクスサイド）を通して移動するユニットは、（登りも下りも）追加1移動力ポイントを消費しなければならない。

5.3 味方ユニットの影響

5.31 自分のユニットは、他の味方ユニットが存在するヘクスを通過して移動できる。味方の存在するヘクスへの進入には追加コストはかからない。

5.32 自分のユニットが別の敵または味方ユニットと同じヘクスでスタックした状態でフェイズを終了してはならない。どのフェイズの終了時であっても、ヘクス内に1つを越えるユニットが存在してはならないのだ（例外：12.0リーダー及びバトルルール）。

5.33 1回の移動フェイズに1つのヘクスを通過できる味方ユニットの数には制限はない。

5.34 味方支配ヘクスは味方ユニットの移動を禁じることはない。ユニットは、味方ユニットの有無に関わらず、敵支配ヘクスの1つから別の敵支配ヘクスに直接移動することはできない（6.1参照）。

6.0 支配地域

ヘクスのすぐ周りの6つのヘクスは、そのヘクス内にいるユニットの支配地域（「ZOC」と略称）を構成している。支配地域を及ぼしているユニットが存在するヘクスは支配ヘクスと呼ばれ、敵ユニットの移動は禁止される。どんなユニットも、敵支配ヘクスに進入した時点で移動を停止しなければならない。

6.1 フェイズやプレイヤーターンに関わらず、どのユニットもゲームターンを通じて支配地域を及ぼしている。支配地域の

存在は敵や味方のユニットの存在や、そのZOCによって無効化されることはない。

6.2 ユニットは、敵支配ヘクスへの進入時に追加移動力ポイントを支払うことはない。

6.3 敵支配地域のヘクスを離脱するには2つの方法しかない。戦闘の結果として退却または前進を行うか、戦闘の結果として敵ユニットを除去するかである。

例外：散兵、軽装兵、リーダーにはユニットシンボルの隣に黒丸があり、移動フェイズ中に自分の意志で敵の支配地域から離脱することができる。手順は、軽装兵と散兵については11.0を、リーダーについては12.0を参照。

6.4 当然のことだが、あるユニットが敵支配ヘクスにいるということは、その敵ユニットも自分の支配ヘクス内にいるということである。2つのユニットは互いに等しく影響を受ける。

6.5 敵と味方の支配地域が同一ヘクスに及ぼされている場合、支配地域は併存し、そのヘクスは両プレイヤーが等しく支配する。1つのヘクスに複数ユニットが支配地域を及ぼしても、追加の効果はない。

6.6 ユニットが進入を禁止されている地形を除き、支配地域は常に支配ユニットのヘクスに隣接するすべてのヘクスに及んでいる。

7.0 白兵戦

白兵戦（以後「戦闘」と略記）は隣接する相手同士のユニット間で発生する。これは強制的なものであり、そのプレイヤーの戦闘フェイズに発生する。全体の状況に関わらず、自分のターンを現在実行中のプレイヤーは「攻撃側」と呼ばれ、もう一方のプレイヤーは「防御側」と呼ばれる。

手順：攻撃側は、あるヘクスに攻撃を行う全ユニットの戦闘力を合計し、攻撃を受けているヘクスで防御を行うユニットの戦闘力の合計と比較する。比べた結果を攻撃と防御の戦力ポイント間の比として表し（攻撃側戦力ポイントを防御側戦力ポイントで割る）戦闘結果表上の比の1つになるように切り下げて単純化すること。

例：13 戦力ポイントが4ポイントを攻撃したら、戦闘比は3.25：1になるが、（常

に防御側に有利になるように）切り下げて3：1となる。戦闘比の決定が完了したら、攻撃側はサイを1つ振る。出目は戦闘結果表上の横列を示しており、これを戦闘比を表すコラムと交差させる。横列と縦列が交差したところが戦闘結果となる。その戦闘フェイズ中にすべての戦闘を解決する限り、個々の戦闘は攻撃側が希望する順に解決できる。

7.1 攻撃を行うユニット

7.11 敵ユニットの支配地域内にいるすべての味方ユニットは、攻撃を行わなければならない。味方支配地域内にいるすべての敵ユニットは、戦闘フェイズ中に攻撃を受けなければならない。プレイヤーは、7.2の条件内ですべての隣接敵ユニットが攻撃されている限り、希望する好きな形でこれらの攻撃を解決してかまわない。

7.12 戦闘フェイズを敵支配ヘクス内で開始したすべてのユニットは、次の戦闘フェイズで少なくとも1つの隣接敵ユニットを攻撃しなければならない。プレイヤーは攻撃に参加するすべての隣り合う味方ユニットである限り、防御ユニットのそれぞれを攻撃するユニットを選択することができる。

7.13 1つの敵占領ヘクスは、隣接する6つのヘクスから、集中できる限りのユニットで攻撃を受ける可能性がある。

7.14 ユニットは、1回の戦闘フェイズには、1回しか攻撃を受けることはない。1つの敵ユニットが射撃フェイズと白兵戦フェイズに攻撃を受ける可能性がある。

7.15 ユニットは、白兵戦を用いては隣接する敵ユニットしか攻撃できない。

7.2 複数ユニット/複数ヘクスの戦闘

7.21 あるプレイヤーのユニットが複数の敵ユニットの支配地域内に存在する場合、そのユニットは、他の攻撃ユニットが接敵していない隣接するすべての敵ユニットを攻撃しなければならない。防御側ユニットの戦闘力は1つの合計戦闘力にまとめられ、戦闘比決定のために攻撃ユニットと比較される。

7.22 攻撃側の全ユニットが、ある敵

占領ヘクスに隣接している場合、複数のヘクスに存在するユニットが戦闘力を合計して単一ヘクスを攻撃することができる。攻撃を行うユニットの攻撃力は1つの戦闘力にまとめられ、戦闘比を決定するために防御側ユニットの戦闘力と比較される。

7.3 戦闘力の合算

ユニットの戦闘力は、常に一体のものとして扱われる。攻撃時や防御時に別々の戦闘に分割することはできないのだ。

7.4 地形効果

7.41 ある種の地形で防御を行うユニットは、自分の戦闘力が増加したり、戦闘比のコラムが左にシフトしたりする可能性がある。この増加分は、常に本来の戦闘力の倍数となる。例：戦闘力が5のユニットが、丘の上で防御を行い、斜面ヘクスから攻撃を受けたとすると、戦闘力は2倍の10となる。全事項に関する概説は地形効果表を参照。

7.42 ある種の地形越しに攻撃を行うユニットは、自分の戦闘力を減少させられる可能性がある。例えば、小川越しに攻撃を行うユニットは攻撃力が半減する。ユニットが2方向から攻撃を行い、片方が地形表現のあるヘクスサイド越しに、もう片方は地形表現のないヘクスサイド越しに攻撃を行う場合、地形表現越しに攻撃を行うユニットだけが影響を受け、それ以外のユニットには影響は及ばない。

7.5 牽制攻撃

7.51 ユニットは、別の防御側に対する隣接する攻撃がより高い戦闘比で行えるよう、低比率で攻撃を行うこともできる。このような攻撃は「牽制」攻撃として知られている。

7.52 ユニットは、1:4を下回る比の攻撃を自発的に行ってはならない。敵の戦闘後前進によって、あるユニットが1:4を下回る比の攻撃を行わざるを得ないときは、そのユニットは自動的に除去される（ALの結果として扱う）。プレイヤーは、そのようなユニットを救うためにあらゆる手段をとる必要はない。

7.6 戦闘結果の解説

AL=攻撃側損害 所有プレイヤーが選択した攻撃側のユニット1つが除去（マップか

ら取り除かれる）される。

DL=防御側損害 所有プレイヤーが選択した防御側のユニット1つが除去される。

EX=相互損害 両プレイヤーは、選んだ自分の1ユニットを除去する。除去できるのは、この攻撃に参加したユニットだけである。

AR=攻撃側退却 攻撃側の全ユニットは1ヘクス退却する（7.7参照）。

DR=防御側退却 防御側の全ユニットは1ヘクス退却する（7.7参照）。

NE=効果なし

7.7 戦闘結果としての退却と前進

7.71 戦闘結果がプレイヤーのユニットの退却を要求したら、ユニットの所有プレイヤーは即座にそれらのユニットを敵支配ヘクスではないヘクスに移動させなければならない。所有プレイヤーは、退却を行う各ユニットが移動する方向を決定することができる。

7.72 退却を行うユニットは、進入禁止ヘクス内への退却、通過禁止ヘクスサイドを越えての退却、敵支配ヘクスへの進入を行ってはならない。退却可能なヘクスが開けていない場合、そのユニットは除去される。

7.73 退却を行うユニットは、ユニットの存在しないヘクスに進入してもよい（7.72の制限内で）。進入可能な空白ヘクスが存在しない場合、その退却ユニットは、連鎖後退（7.8参照）が行えないなら撃破される。

7.74 戦闘の結果としてあるヘクスにユニットがいなくなったら、その戦闘に参加して勝利したユニット1つがその空白ヘクスに前進することができる。この前進は敵支配地域の有無に関わらず行うことができる。前進を行うかどうかの選択は、その他の戦闘の解決を行う前に即座に行われなければならない。ユニットは前進を強制されることはない。ユニットは、戦闘の結果として2以上のヘクスを前進することはない。たとえこの前進によってユニットが未解決の戦闘に参加している敵ユニットに隣接したり、戦闘に参加していない敵ユニットに隣接したりしたとしても、前進の後、ユニットはそのフェイズに攻撃を行うことも、攻撃

されることもない。前進は、戦闘が未解決の敵ユニットの退却路を絶つのに有効である。

7.75 空白ヘクス内に前進できるのは、勝利したユニット1つだけである。1回の戦闘で2つのヘクスからユニットがいなくなったとしても、勝利したプレイヤーは1ユニットしか前進させることはできない(例外:リーダーはスタックしているユニットと一緒に前進することができる)。

7.8 連鎖後退

7.81 連鎖後退は片方、もしくは両方が実行することができる。どちらの陣営が連鎖後退を使用できるかどうかは、バトルルールをチェックして決定すること。

7.82 **連鎖後退の手順**:退却を行うユニットが唯一利用できるヘクスに、その戦闘には参加していない別の味方ユニットが存在している場合、戦闘に参加していないそのユニットは、退却を行うユニットによって連鎖後退させられる(そのヘクスから押し出される)。連鎖後退を行うユニットは、戦闘の結果として退却を行うのと同様に所有プレイヤーによって後退し、もといた場所は退却してきたユニットに取って代わられる。

7.83 連鎖後退を行うことで連鎖後退させられたユニットが除去されてしまうような場合、代わりに退却してきたユニットが除去される。連鎖後退を行うユニットは、連鎖後退だけが許される唯一の道である場合に限り、連鎖後退の連鎖反応を行って別の味方ユニットを連鎖後退させることができる。ユニットは、それが許された唯一の場合であれば、1回の戦闘フェイズ中に複数の連鎖後退を被る可能性がある。ユニットは、別に利用可能な退却路があれば他の味方ユニットを連鎖後退させることはできず、連鎖後退させるユニットは可能な限り最小限のものでなければならない(対等な条件の場合は所有プレイヤーが選択してかまわない)。

7.84 たとえそのヘクスに味方ユニットが存在しているとしても、ユニットは敵支配地域内に退却することはできない。

8.0 地形効果表

最終ページのチャートを参照。

9.0 増援

シナリオの中には、ゲーム開始後に片方、もしくは両方に増援の登場を要求するものがある。増援の登場時の位置や登場ターンについては、バトルルールの解説に従うこと。登場後は、増援はその他のユニットと同様に扱われる。

10.0 射撃ユニット

その他の歩兵や騎兵のユニットと異なり、射撃ユニットは防御を行っているユニットを射撃によって攻撃することができる。これは味方の射撃フェイズに発生し、加えて戦闘フェイズに白兵戦も実行することが可能である。射撃ユニットには、その射撃能力を表すため、ユニットカウンターの右上に投槍か矢のどちらかが描かれている。射撃ユニットは、射撃表に従い、ユニットから1または2ヘクス先のユニットに攻撃を行える。攻撃するかどうかはプレイヤーの選択に任される。射撃による攻撃は防御側のみに影響し、攻撃側には影響がないことに注意すること。別種の射撃ユニットは、その武器の種類によって能力が異なる。ヌミディア兵、スリング兵、投槍兵、弓兵は射撃による攻撃回数に制限はない。ローマ軍のレギオンユニットは1回限りの投槍投射能力がある。これを一旦使用してしまったら(投槍を投げてしまったら)、レギオンユニットを裏返して投槍のない面(カウンターの裏面)にすること。

手順:射撃ユニットが射撃による攻撃を行う際、射程内の任意の敵の1ユニットを指定する。それからプレイヤーは射撃表でサイコロを1つ振り、もしあれば結果を適用する。

- ・投槍兵の射程は1ヘクスである。
- ・ヌミディア騎兵は投槍を持っている(射程1ヘクス)。
- ・投石兵と弓兵の射程は2ヘクスである。
- ・ローマ軍団兵の射程は1ヘクスである(ゲーム中に1回だけしか射撃できない)。
- ・その他の種類はシナリオで指定されている。

10.1 射撃による攻撃

射撃能力を持つユニット(ヌミディア

兵、軍団兵、スリング兵、投槍兵、弓兵)は、自分の射撃フェイズに、1 ターンに 1 回だけ射撃を行うことができる。射撃による攻撃は下記のやり方で解決される。射撃による攻撃を行うプレイヤーは、射撃するユニットと目標ユニットを指定する。その際、射撃ユニットの射程内に目標が存在していなければならない(後述の視線ルールを確認)。射撃プレイヤーはサイコロを振り、出目を元に結果を参照する。

射撃による攻撃で目標に「混乱」の結果を与えたら、その目標に「混乱」マーカーを置く。防御側は、直後の戦闘フェイズでは半分(1/2)の戦力で防御しなければならない。その戦闘フェイズの終了後、マーカーは取り除かれる。既に混乱マーカーが乗っているユニットに、さらに混乱の結果を与えられても、それ以上の効果はない。加えて、混乱状態のユニットは、他に退却可能なユニットがある限り、戦闘前退却は行えない。

プレイヤーズ・ノート：これは射撃が攻撃の際に防御側ユニットを弱め、騎兵や軽装兵を足止めすることにしか適さないことを意味する。射撃だけでは敵ユニットは除去できないのだ。

10.11 射撃ユニットは、その射程に従って、2ヘクスまでの距離の、隣接していない敵ユニットも攻撃することができる。敵が射程内にいるからというだけで敵ユニットへの攻撃を強制されることはない。射撃ユニットは、射撃を行った後に通常戦闘を行うこともできる。

10.12 射撃ユニットから目標ヘクスまでの射程を数えるには、目標ヘクスを含むが、射撃ユニットのヘクスは含まない。

10.13 射撃フェイズに攻撃を行う際には、射撃ユニットは戦闘結果を被ることはない。自分の攻撃の結果として撃破されたり、退却したりすることはない。

10.14 射撃表はこのルールの最後にある。

10.2 視線

10.21 射撃ユニットが、あるヘクスに射撃を行えるかどうか決定するには、

射撃ユニットのいるヘクスから目標ヘクスまでまっすぐの線を引く。この直線が視線となる。射撃を行うヘクスと目標ヘクスとの間のヘクスのいずれかが地形でブロックされていれば、その射撃ユニットでは目標ヘクスは攻撃できない。

10.22 視線がヘクスサイドと一致している場合(つまり、2つのヘクスのちょうど間にある場合)そのヘクスサイドに隣接している両方のヘクスが視線を遮蔽する地形である場合に限り視線がブロックされる。

10.23 森、野営地、塁壁、市街だけが視線を遮蔽する地形ヘクスである(斜面や頂上ヘクスは視線をブロックしない)。

10.24 目標ヘクス内の地形と射撃ユニットの存在するヘクスの地形は視線をブロックすることはない。

10.25 射撃ユニットは、敵味方問わず、他のユニットの頭越しには射撃することはできない。

10.3 隣接しての射撃による攻撃

10.31 敵ユニットの支配地域内にいる射撃ユニットは、射撃フェイズに射撃を行うことは可能だが、目標は隣接しているユニットに限られる。また、その射撃ユニットは同じゲームターン中に白兵戦に参加することもできる(自分の白兵戦戦力を使用する)。

10.32 通常の戦闘フェイズ中に敵ユニットの支配地域内にいる場合、射撃ユニットは隣接する敵ユニットへの攻撃に参加しなければならない。このような場合、その射撃ユニットは自分の戦闘力を用いて攻撃を行う。

10.33 射撃フェイズが通常戦闘フェイズかを問わず、地形によって隣接ヘクスへの射撃が禁止されることはない。

10.4 防御

10.41 射撃ユニットは敵の射撃フェイズ中には射撃を行うことはできない。射撃を行えるのは、自分の射撃フェイズ中だけである(つまり、「防御射撃」を行うことはできないのだ)。

10.42 射撃ユニットが攻撃を受けたら、他のユニットと同じようにすべての戦闘結果を被る。

11.0 軽装部隊と散兵

軽装部隊や散兵(これらのユニットには、ユニットシボルの隣に黒丸がついている)は、自分の移動フェイズ中に敵支配地域を離脱したり、自分を攻撃してくる敵ユニットの兵種によっては、戦闘を回避したりすることができる。

11.1 離隔の手順

左上隅に黒丸のあるユニットは、自分の許容移動力がすべての隣接する敵ユニットの許容移動力より大きければ、自分の移動フェイズ中に敵支配地域を離脱することができる。ただし、進入する最初のヘクスが敵支配であってはならない。そのようなユニットは、最初のヘクスに進入後は別の支配地域に進入し、交戦してかまわない。離隔を用いた騎兵ユニットは、同一ターン中には突撃は行えない。

例外：Volume2 のシナリオでは、許容移動力が相手以上ではなく、相手を上回る場合にのみ離隔が可能である。

11.2 戦闘前退却

11.21 軽装兵と散兵は、自分を攻撃してくるユニットのすべての許容移動力以上に自分の許容移動力があれば、戦闘前退却を行うことができる。この条件を満たす軽装兵や散兵は、戦闘の解決前に宣言を行って戦闘を拒否し、2 ヘクス退却することができる。軽装兵や散兵が退却を行ったら、攻撃側ユニットの1つは退却ユニットが空けた最初の空白ヘクスに前進してかまわない。例えば、許容移動力8のヌミディア騎兵は、他のすべてのユニットとの戦闘を回避することが可能である。

11.22 混乱状態のユニットは戦闘前退却は行えない。

12.0 リーダー

各ゲームには、様々なリーダーが登場する。これらは戦闘ユニットとはみなされず(リーダー個人と側近を表しているため)支配地域も持たないが、移動フェイズ中に敵支配地域から離脱することができる(これはルール6.3の例外である)。

12.1 リーダーがヘクス内に単独でいる際に、移動フェイズで敵ユニットがそのリーダーのいるヘクスに移動してきた場合、各陣営はそれぞれサイを1つ振って

自分のユニットの許容移動力を加える。リーダー側が相手の出目以上であれば、プレイヤーは通常の移動ルールに従って(つまり、進入禁止ヘクスや敵支配ヘクスには進入できない)最寄りの見方ユニットのほうへ、そのリーダーの許容移動力分までそのリーダーを即座に移動させることができる。リーダーの出目のほうが低いか、敵支配地域や進入禁止地形に囲まれているために味方ユニットへの移動ができなければ、そのリーダーは永久にそのゲームから除去される(回復対象にはならない)。どちらの場合でも、敵ユニットのほうは通常の移動を継続することができる。

12.2 リーダーは味方ユニットとスタックすることができる。通常の戦闘フェイズに味方ユニットとスタックしている場合、リーダーは、自分に印刷されている数値をユニットの攻撃時や防御時の戦力に加えることができる。スタックしている味方ユニットが除去されても、リーダーはそのヘクスに留まる。敵ユニットが戦闘後前進を行ったら、リーダーが脱出できたかどうか12.1の手順を使用すること。リーダーはセクション11.0に従って戦闘前退却や離隔を行うことができる。

12.3 敵ユニットは、他の味方ユニットとスタックしていないリーダーを「攻撃」することができる。この場合、そのリーダーは自動的に戦闘前退却を行い、攻撃側は戦闘後前進を行うことができる。リーダーユニットは単独では攻撃は行えない。敵ユニットに隣接していても、リーダーは敵ユニットへの攻撃を行う必要はない。

12.4 リーダーは射撃からの影響を受けることはないが、リーダーとスタックしているユニットは影響を被る。

13.0 回復

各バトルシナリオには、両陣営の回復能力が示されている。回復フェイズ中に、プレイヤーにユニットを回復させる能力があれば、1ユニットを回復させる試みを行える。プレイヤーはプレイ中に除去された(リーダーと象は回復できない)ユニットを1つ指定し、サイコロを1つ振る。そのユニットがプレイに復帰するかどうか、回復表で出目を参照して決定すること。回復が成

功すれば、ユニットはプレイに復帰し、味方リーダーの支配地域内に配置される。盤上に味方リーダーが存在しなかったり、回復ユニットの配置される味方リーダーの支配地域内が敵支配地域内でもある場合、そのユニットはプレイには復帰せず、回復は失敗したとみなされる。1 回限りの射撃能力を持つユニット（例えば、ローマの軍団兵）は、回復時にその射撃能力までは回復しない。裏面でプレイに復帰することとなる（たとえそのユニットが除去される前に射撃をまだ行っていなかったとしてもである）。

13.1 回復させることのできる除去ユニットがない場合、プレイヤーは回復を行えない。

13.2 敵ユニットに隣接しているリーダーは回復を行えない。

13.3 ユニットが一旦回復したら、もはや除去されたものとはみなされない（例えば、勝利条件、戦意喪失のポイントなど）。

13.4 回復表

（ルール末尾の表を参照）

14.0 突撃

騎兵、象、戦車は、その突進力を用いて優位を得ることができる。

手順：移動を敵ユニットに隣接していない状態で開始した騎兵、象及び戦車ユニットは突撃を行うことができ、戦闘で有利になる可能性がある。突撃を行っていることを表すため、移動完了後にユニット上に突撃マーカーを配置すること。次の戦闘フェイズにはユニットの戦闘力は2倍となる。しかし、ARの戦闘結果はALとなり、突撃を行ったユニット1つが除去される。突撃ユニットに随伴している場合、リーダーはその修正を2倍にすることはできない。突撃ユニットは平地以外のいかなる地形に対しても、また平地以外のいかなる地形からも突撃を行うことはできない。突撃ユニットは河川ヘクスや小川ヘクスサイドを通過することはできないが、その他の地形を通過することは可能である。

15.0 戦意喪失と敗走

それぞれの戦いでの両陣営の戦意喪失と敗走のレベルはルールの冊子の裏表紙に印刷されている。これらのレベルは疲労と消耗が交戦中の部隊の全体の士気（戦い続け

る意思）に影響する時点をポイントで表したものである。

15.1 戦意喪失

片方の陣営の除去された勝利ポイント数が戦意喪失レベル以上になったら、その陣営は戦意喪失状態となる。戦意喪失した側は、すべての攻撃において左に1コラムシフトされる。例えば、戦意喪失した側が2:1で攻撃を行った場合、その攻撃は1コラム左にシフトされて1:1となる。戦意喪失はそのレベルに達した瞬間に発生し、戦闘フェイズの途中に発生した場合、戦意喪失の効果は次の戦闘の解決から適用される。

ユニットが回復して損害の合計が戦意喪失レベル未満になることで、戦意喪失から回復する可能性がある。これによって、再び追加の損害を被って戦意喪失レベルの合計を上回るまで（少なくとも一時的には）戦意喪失の効果は無効となる。（例えば、あるプレイヤーが合計で60戦力ポイント分のユニットを除去されていたとする。8戦力のユニットを回復させると、そのプレイヤーの戦意喪失までのポイントは60から52に低下する。）

15.2 敗走

勝利ポイント数がその陣営の敗走レベル以上になれば、その陣営の戦意は崩壊し、相手側は自動的勝利を達成する。敗走は、そのレベルに達した瞬間に発生し、ゲームは終了する。両陣営が（相互損害の結果によって）同時に敗走した場合は、その時点で戦闘を実行中だったプレイヤーが勝利する。

15.3 戦意喪失と敗走の表は後述。

16.0 勝利条件

ゲーム終了時までどちらの陣営も敗走しなかった場合、勝利ポイントをより多く得たプレイヤーに勝利がもたらされる。プレイヤーは除去した敵のユニットやリーダーから（敗走と同様に）勝利ポイントを受け取り、さらに、各シナリオにはゲーム終了時に様々な条件を満たしていれば与えられる追加のポイントがある可能性もある。ゲームの終了時にポイント数の多い側が勝利する。

16.1 勝利ポイントの算定

16.11 各プレイヤーはプレイから除去した敵戦闘力ポイント1つごとに1勝利ポイントを得る（回復したユニットは算入しない）。減少戦力面のユニットは、完全に除去された場合にのみ算入される。

16.12 各プレイヤーは、敵リーダーを除去すると、1リーダーシップ戦力ポイント毎に5勝利ポイントを得る。

16.13 各シナリオには、ゲーム終了時に勝利ポイントに影響を与える可能性のある独自の条件があるかも知れない。このような条件については個々のシナリオを参照すること。

16.14 勝利レベル

勝者の合計を敗者の合計で割る。最終的な勝利は下記ようになる。

- 1 : 1以上 限定的勝利
- 3 : 2以上 戦術的勝利
- 2 : 1以上 戦略的勝利

バトルルール

Marathon

1.0 イントロダクション

Marathon は紀元前 300 年 4 月 1 日に発生した、侵攻してきたペルシア軍とギリシア軍との間の著名な戦いのシミュレーションである。

2.0 初期配置

2.1 各プレイヤーはマップ上に指示されているヘクスに自分のユニットを配置する。

2.2 ペルシアプレイヤーは 10 ゲームターンのそれぞれで最初に移動するが、ゲームターン 1 には移動することはできない（ペルシアが自分の野营地から戦いのために急ごしらえで陣立てしたことを表す）。

2.3 Marathon では各ヘクスは対辺距離 150m、各ゲームターンはおよそ 30 分を表している。プレイのコマはその当時の標準的な軍事編成を表しているのだが、ギリシア軍ユニットは通常の両面のファランクスではない。これはプロの兵士というよりむしろ都市の民兵から編成されたものであったため、片面しかないのである。

3.0 増援

ゲーム中にはどちらの陣営も受け取る増援はない。

4.0 特別ルール

4.1 ギリシア軍の急襲

最初のターン、ギリシア軍の全ユニットは 9 の許容移動力を持つ。このため、ペルシア軍の弓兵は攻撃を受けると戦闘前退却を行うことはできない。

4.2 ペルシア軍騎兵

ギリシア軍が攻撃をかけた際、ペルシア軍騎兵は未だ陣立ての途中であった。よって、ゲームターン 4 までは移動することができない。ゲームターン 1 - 3 の間に攻撃を受けたら、半分の戦力で防御を行い、退却を行うことはできない。

4.3 連鎖後退

Marathon では、どのユニットも連鎖後退を用いることはできない。

5.0 勝利条件

5.1 勝利ポイント

各プレイヤーは除去した敵戦闘力 1 につき 1 勝利ポイントを得る。各プレイヤ

ーは除去した敵リーダーの戦闘力 1 につき 5 勝利ポイントを得る。

5.2 勝利レベル

ゲーム終了時に、どちらのプレイヤーも相手のリーダーを除去していなければ、両方のプレイヤーがゲーム中に失った勝利ポイントを合計する。その 2 つの合計で割り算を行い、2 つの数字の比で勝利の度合いを決定する。

2 : 1 以上 戦略的勝利

1.5 : 1 決定的勝利

1 : 1 限定的勝利

1 : 1 未満 引き分け

ヒストリカルノート

マラソンの戦い

マラソンの戦いはペルシア戦争（449 - 448 BC）の最初の戦いである。ペルシアはアテナイから 26 マイル（約 41.6 キロ）ほど離れたマラソンに軍勢の半分を上陸させ、アテナイ軍を市外に誘引しようとした。ペルシアの計画は、アテナイ軍をマラソンに拘束する一方、ペルシア軍のもう半分の軍勢はアテナイが防御されていないうちに、町を取るためにアテナイ付近に上陸するというものであった。ギリシア川の将軍ミルティアデースはペルシアの計画を看破し、マラソンの地でその軍勢をすみやかに打ち負かすべく急襲した。軍勢を薄い中央でつながった 2 つの強力な翼側に編成し、ギリシア人は戦いに突入した。ギリシア軍中央が押されている間に翼側が前進して内側へ押し込み、二重包囲を形成してペルシア軍を敗走させた。ペルシアが艦隊と地上軍の半数あまりを脱出させることができたのは、時宜を得た後衛の行動にのみよったものであった。ギリシア軍は急いでアテナイへと取って返し、先触れとして有名な走者フェイディッペデースを送り、彼はアテナイに勝報をもたらした。残余のペルシア軍部隊は上陸できず、ペルシアへと帰還したのだった。

Granicus

1.0 イントロダクション

Granicus の戦いは、アレクサンドロスがアジアを征服しようとした最初の戦いである。彼は3万5千の軍勢を編成し、ヘレスポイントスを渡ってペルシアに入った。マケドニア軍はグラニコス川沿いに防御の陣を張ったペルシア軍と遭遇したのだった。

2.0 初期配置

2.1 各プレイヤーはマップ上に指示されているヘクスに自分のユニットを配置する。

2.2 マケドニアプレイヤーは10ゲームターンのそれぞれで最初に移動する。

2.3 Granicus では各ヘクスは対辺距離200m、各ゲームターンはおおよそ1時間を表している。プレイのコマはその当時の戦車部隊と軍事編成を表している。歩兵の各戦力ポイントは250人を表している。

3.0 増援

ゲーム中にはどちらの陣営も受け取る増援はない。

4.0 特別ルール

4.1 第1ターンの特別ルール

ペルシア軍は、その軍勢にグラニコス川の対岸で強固な防御体制を取らせていたが、この移動はマケドニア軍に主導権を渡してしまうものでもあり、アレクサンドロスはそれを最大限に利用した。アレクサンドロスの積極的な攻撃性をシミュレートするため、マケドニア軍はゲームターン1の攻撃の際は右に1コラムシフトを得る。

4.2 連鎖後退

Granicus では、どのユニットも連鎖後退を用いることはできない。

5.0 勝利条件

5.1 勝利ポイント

各プレイヤーは除去した敵戦闘力1につき1勝利ポイントを得る。

どちらかのリーダーが殺されるか、盤外離脱を強制された場合、その相手陣営は自動的勝利を得る。

5.2 勝利レベル

ゲーム終了時に、どちらのプレイヤーも相手のリーダーを除去していなければ、両方のプレイヤーがゲーム中に失った勝利ポイントを合計する。その2つの合計

で割り算を行い、2つの数字の比で勝利の度合いを決定する。

2 : 1以上 戦略的勝利

1.5 : 1 決定的勝利

1 : 1 限定的勝利

1 : 1未満 引き分け

アレクサンドロスが決定的勝利以上を勝ち得なかった場合、負けたものとみなされる。

6.0 選択ルール

6.1 ペルシア軍自由配置

この戦いでのペルシア軍の配置は低劣なものであった。彼らは騎兵をあまりに前方に、歩兵を騎兵の支援が出来ないほど後方に配置したのである。その意図は騎兵によってマケドニア歩兵を渡河させないようにすることにあっただが、この戦術は失敗だった。プレイヤーがより攻撃的な戦いをシミュレートできるようにするため、グラニコス川の南の任意の場所に、ペルシア軍が最初に配置する。

6.2 選択奇襲ルール

アレクサンドロスの騎兵は、マケドニア軍の本隊が戦場に着く前にペルシア軍の位置を偵察済みであったが、偵察は成果が一様でないのが常である。両陣営の戦いの実感を出すため、プレイヤーは紙に初期配置（ペルシア軍は川の南のヘクスに限定され、マケドニアは川の北でなければならない）を記録し、それに従って配置を行う。

ヒストリカルノート

グラニコスの戦い 334BC 3月

アレクサンドロス大王は、336BC に父フィリッポスが暗殺されたことによってマケドニア王位に就いた。アレクサンドロスは既に335年のイリュリアでの戦役において軍事的指導者として評価を確立しており、王位の継承時に、ギリシア軍の総司令官を宣言してもいた。

マケドニア内での地位を固めると、アレクサンドロスは小アジア征服を始めるために軍勢を編成した。この選択は全く無理のないものであった。というのも、父フィリッポスが没したのは、その同じ地域を征服

する試みの最中であつたためである。アレクサンドロスは3万の歩兵と5千の騎兵の軍勢を編成し、334BCに船でヘレスポントスを渡つたのだつた。

アレクサンドロスの軍勢は十分に訓練された熟練兵で構成されており、内容としては縦深のファランクスに編成された重歩兵、ヒアスピストと呼ばれる軽歩兵、精鋭の騎兵部隊からなつてゐた。軍はギリシア人、イリュリア人、テッサリア人、マケドニア人の混成であり、各文化独特の戦闘能力が融合して効果的な軍勢が形成されたのである。大半が傭兵であつたギリシア人は重歩兵を形成し、テッサリア人やマケドニア人は精鋭騎兵を構成した。

アレクサンドロスとその軍勢がペルシアに入ると、軽騎兵部隊が敵軍発見のために分派され、マケドニア軍本隊は小アジアを南へと行軍していった。ペルシアへのアレクサンドロス軍の到着は地方の州支配者をパニックに陥れた。彼らは皆マケドニア軍の力を分かつており、アレクサンドロスの名声はそれを上回るものだつたからだ。ペルシア軍も、概ねアレクサンドロスの軍勢に匹敵する、十分な規模の軍勢を保持してゐたが、トップの將軍連は野戦で敵ファランクスを打ち負かせるかどうか確信できずにいた。このような心理状態の下、ペルシアの指導層はいかにしてマケドニアの侵攻に反撃するのが最善かを議論し始めた。始めの内は、支配者たちはマケドニア軍が来る前に退却し、その際に価値のあるものはすべて焼き捨ててしまう「焦土作戦」を取りたいと考えていたが、激しやすいフリュギアの太守が「背を向けて逃げるより、戦つて死ぬ」と宣言したことで、この問題にけりがついた。サイは投げられ、ペルシア軍は戦いに備える。

ペルシア軍は騎兵を主体としていた。小アジアの開けた平原は、騎馬のもたらす機動性を必要としていたのだ。まだ鎧は導入されていなかつたけれども、騎兵は弓や投槍といった射撃兵器を用いたり、投槍をランスとして用いた突撃によって破壊的な攻撃を行う能力があつた。さらに自軍に厚みを持たせる為、ペルシアは重装歩兵編成用にギリシア人傭兵を雇い入れる。その他の同盟者は軽歩兵、軽装兵と弓兵を提供した。

ペルシアはグラニコス川の堤に沿つて17,500の歩兵と17,000の騎兵からなる軍勢を編成した。川はほとんどの地点でも渡渉可能だつたが、南岸は急勾配で滑りやすく、人が堤を登ろうとする際には重装歩兵が隊形を乱すことが予想された。ペルシア軍は重装歩兵が坂を登る際に捕捉しようとして川沿いに騎兵を配置した。歩兵、軽装兵、弓兵は、川から約半マイル奥の低い丘に配置された。この陣形は、騎兵がマケドニア兵を食い止めることができない場合に退却を可能にし、ペルシア歩兵がアレクサンドロスのファランクスに対して地形上の優位を得るためのものであつた。

アレクサンドロスの騎兵はペルシアの計画の裏をかいた。彼らは敵の位置を効果的に偵察し、アレクサンドロスは戦場に入る前に自軍を配備することができたのである。ペルシア人にカウンターを放つため、アレクサンドロスは自軍の右翼の厚みを増し、重騎兵に先導支援された軽騎兵と軽歩兵をつけた。これは、せいぜいのところ投機的な陣形であり、当時の大半の軍事的指導者がなじんできた中央に歩兵、両翼に騎兵という伝統的なものとは似ても似つかないものだつた。この陣形は効果があることを実証し、アレクサンドロスの騎兵はペルシア左翼を圧迫することができた。ペルシア騎兵は精鋭騎兵に追撃を受けながら退却し、マケドニア重装歩兵が渡河することを可能にしたのだつた。

ギリシア人傭兵は自分の持ち場に踏みとどまつたが、その立場は絶望的なものであつた。ペルシア騎兵は持ちこたえることができず、ギリシア人傭兵の部署の両翼をがら空きにしたままであつた。両翼に騎兵、前面に敵重装歩兵を迎え、傭兵たちには選択の余地がなかつた。踏みとどまつて戦うか、逃げ出して騎兵に切り倒されるかしかないのだ。彼らは戦うことを選んだが、戦いの帰趨は疑う余地もなかつた。その日の終わりまでにはペルシア軍は敗走し、小アジア全域がアレクサンドロスとその軍勢に開かれたのだつた。

プレイヤーズノート

Granicus は再々戦つても飽きない戦い

である。ペルシア軍の史実上の配置は、アレクサンドロスと対峙した際には非常に不利なものとなる。ペルシアプレイヤーは、アレクサンドロスの重装部隊と戦う危険を冒すことなく足止めするよう試みなければならない。勝利の鍵は、マケドニアの軽騎兵と軽歩兵を撃破することにある。これには巧妙な技術と機動を要するが、不可能なものではない。

選択シナリオをプレイすれば、十分な多様性を得ることができる。どちらか、または両方の軍の初期配置を変更すれば、マケドニアはより保守的な、ペルシアはより攻撃的な姿勢をとらざるを得なくなる。双方ともより良いゲームバランスを作り出し、古来からの軍事上の公理を証明するだろう。「勝利は大胆な者に」。

戦闘結果表

確率の割合(比)									
攻撃側の戦力対防御側戦力									
出目	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	出目
1	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	DL	DL	DL	1
2	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	DL	DL	2
3	Ar	Ne	Ne	Ne	Ne	Ne	Dr	Dr	3
4	Ar	Ar	Ar	Ne	Dr	Dr	Dr	Dr	4
5	AL	Ar	Ar	Ex	Ex	Dr	Dr	Dr	5
6	AL	AL	AL	Ar	Ar	Ar	Dr	Dr	6

6:1 以上で実行される攻撃は自動的に DL となる。1:4 未満で実行される攻撃は自動的に AL となる。

戦闘結果の解説

AL = 攻撃側損害 攻撃を行ったユニットが 1 つ除去される(マップから取り除かれる)。所有プレイヤーが選択すること。

DL = 防御側損害 防御側ユニットが 1 つ除去される。所有プレイヤーが選択すること。

Ex = 相互損害 両プレイヤーは自分の選択するユニットを 1 つ除去する。ただし、その戦いに参加したユニットしか除去することはできない。

Ar = 攻撃側退却 その攻撃を行った全ユニットは 1 ヘクス退却しなければならない(7.7 参照)。

Dr = 防御側退却 防御を行った全ユニットは 1 ヘクス退却しなければならない(7.7 参照)。

Ne = 効果なし

地形効果表

種類名	移動コスト	戦闘への影響
平地	1	効果なし
森林	3	効果なし
(Qadesh)	2	効果なし
(Boudicca)	進入禁止	進入禁止
斜面ヘクスサイド (登りまたは下り)	+ 1	攻撃側全ユニットが坂を登って攻撃する場合、 防御側戦力 2 倍
(Munda)	-	攻撃側全ユニットが坂を登って攻撃する場合、 左に 1 シフト
小川ヘクスサイド	+ 1	小川ヘクスサイド越しに攻撃を行う場合、攻撃 側の戦力半減
河川	3	河川ヘクスから攻撃を行う場合、攻撃側の戦力 半減
浅瀬	2	浅瀬ヘクスから攻撃を行う場合、攻撃側の戦力 半減
海ヘクス	進入禁止	このヘクス内に退却したユニットは除去される
塁壁 (Megiddo)	進入禁止	このヘクス内に退却したユニットは除去される
夜営地ヘクス (Megiddo)	1	効果なし
エジプト軍夜営地 (Qadesh)	2	防御側戦力 2 倍

各種地形の下に、シナリオでの地形解説が記されている。

射撃表

出目	結果
1	混乱
2	混乱
3	N E
4	N E
5	N E
6	N E

ユニットタイプ	武装	射程
レギオン（射撃は 1 回のみ 射撃後は裏返す）	投槍	1
ヌミディア兵	投槍	1
スリング兵	スリング	2
弓兵	弓	2