

Rather Dead Than Persia! は紀元前 490 年及び 480 年の二度のペルシア戦争を再現できる。ゲームには 6 面ダイス 2 個を使う必要がある。サイコロ 1 個だけを振る要のある場合は 1d6 として表され、サイコロ 2 個を振る要のある場合は 2d6 として表され、出目の合計を使用する。片方のプレイヤーが自由ギリシア諸都市群を支配し、もう一方はペルシアの侵攻軍を支配する。

作 Frédéric Bey 及び Nicolas Stratigos、
英訳 Charles Vasey

0.- 概則

0.1 - ゲームの規模

1 ゲームターンは 3 ヶ月に相当し、マップ上の 1 センチは約 12km を表す。各戦力ポイントは 200 から 1000 人を表している。各海上ポイントは 20-40 隻の軍船もしくは輸送船を表す。

0.2 - マップ

マップは、各々が 1 つの「州」または州の一部を表す陸上ゾーン、海上ゾーン及び特殊ゾーン (参照 54) に分かれている。これらのゾーンは移動の調整機能を果たす。ゲームの際には、史実上の州の境界(実線)と点線のゾーンの境界には何ら違いはない。諸都市はこのようなゾーンの中に存在する。

支配状態については(13 も参照)、ゾーンの初期支配状態は下記のようになっている:

- ペルシア: ペルシアプレイヤーに支配される
- ペルシア臣下勢力: ペルシアプレイヤーに支配される
- ギリシア: ギリシアプレイヤーに支配される
- ギリシア中立勢力: 開始時にはどちらのプレイヤーにも支配されていない

ゾーンの色分けはマップ上に示されている

注: マップはシナリオ 14.3 の開始時の史実上の状況に対応している

0.3 - スタック

同一のゾーンまたは都市内でのユニットのスタック(リーダー、戦闘ユニット、海上ユニット及びマーカー)には制限はない。

0.4 - 損害

大半の戦闘結果には、除去(所有プレイヤーが選択)される最小限のポイント数が示されている。

1. - ゲームカウンター

1.1 - リーダー (イラスト参照)

これらは史実上のリーダーを表したもので、陸上迎撃や行動ポイント獲得時に用いる戦略値や、海上迎撃や陸上、海上の戦闘の解決に用いる戦術値を持っている。[(黄色い四角の中の) 戦術値は海上戦闘にしか使用できない]

1.2 - 戦闘ユニット (イラスト参照)

戦闘や損耗による損害を記録するため、プレイヤー

は少なくとも、「戦闘結果表」や「損耗表」で示された損害の値のカウンターを除去する。

1.3 - 行動ポイント (PA)

行動ポイントカウンター (PA) は各陣営の活動水準を表す。これらは入れ物にする不透明な容器の中に入れられ、各作戦フェイズの前にランダムに引かれる。カウンターを引いた陣営によって、PA の値は変動する(ギリシアは黄色、ペルシアは緑)。

PA の使用

PA はマップ上のリーダーや艦隊の移動、同盟を覆す政治的な動きの試みに用いられる(シナリオ特別ルール 14.3 参照)。

2. - ゲームの手順

Rather Dead Than Persia! は一連のゲームターンでプレイされ、各ターンはいくつかのフェイズで構成されている。どのフェイズも同時にプレイされるが、ただし、プレイヤーが行動セグメントを交互に行う作戦フェイズを除く。

1 補給フェイズ: 各プレイヤーは、自分のユニットの補給をチェックする。

2. 作戦フェイズ:

PA プール(行動ポイント): ギリシアプレイヤー、次にペルシアプレイヤーが、プールから PA カウンターを無作為に 1 つ引く。計略マーカーを引いたら、プレイヤーは公開しないでそれを取っておき、(相手の前に) 即座にもう一度引く。さらに計略を引いたら、それも取っておくが、相手プレイヤーがまだ引いていないなら、相手が自動的に第 1 プレイヤーになる。そうでない場合、両プレイヤーは 1d6 し、自分の総司令官の数値を加える。出目の高いほうが第 1 プレイヤーとなる。同じ出目の場合は振りなおすこと。

各プレイヤーは引いたカウンターの値に自分の総司令官の戦略値を加え、その作戦フェイズに使用できる PA 数を決定する。合計は、どちらのプレイヤーも秘密にしておく。

第 1 プレイヤー (= プレイヤーA)は、希望するなら第 1 セグメントの自分のターンをパスすることができ、その場合、次に第 2 プレイヤー (= プレイヤーB)がターンを開始する。後者も自分のターンをパスしたら、作戦フェイズは終了する。

- プレイヤーA セグメント: プレイヤーA は自分のリーダーの 1 人を活性化させ、PA を消費して自分の選択した行動数を遂行する。リーダーはそのターンに使用可能な PA のすべてもしくは一部を使用できる。あるリーダーが希望する行動を完了したら、プレイヤーA は次に自分の別のリーダーを活性化させるか、パスすることができる。最初の活性化時には、中立勢力を自陣営へと説得するために PA を消費することも可能である(シナリオ 14.3 のみ)。PA が残っていなかったり、パスしたい場合は、プレイヤーB が自分のセグメントを始めることができる。

- プレイヤーB セグメント: プレイヤーA のセグメントと同様

プレイヤーは、下記の状態になるまではセグメントを

交互に実行する:

- 両プレイヤー共に PA が残っていない
- 両プレイヤーがセグメントを連続してパスする
ここで、作戦フェイズが終了する

3. ターンの終了 プレイヤーは自分の PA カウンターを公開し、それをプール内に戻す。ターンマーカー (Année and Saison)を1季節進めること。

3. - 行動

自分の PA カウンターを引き、自分の総司令官の戦略値と合算したら、両プレイヤーは、相手に見えないように自分の行動ポイントマーカーを部隊編成表(カウンターシートの裏からコピーすること)上の、そのターンに使用可能な PA 数に対応するボックスに配置すること。

各リーダーが行動を一度行う度に、プレイヤーは必要な PA 数 (PA のコストは"行動コスト表"に示されている) を消費し、残りの PA 数を示すためにトラック上のマーカーを修正する。

4. - リーダーと活性化

リーダーは、両陣営の将軍や王を表している。リーダーカウンターは、「シンボル」サイドの上にあるターンにマップ上に登場し、戦闘時に一時的に公開されるだけである。

各リーダーには、部隊編成表上に、隷下のユニットが配置されるボックスがある。

4.1 - リーダーの活性化

行動を実行できるのはリーダーだけであるが、これも活性化時に限られる(迎撃を除く ルール 6)。戦闘ユニットは単独では移動は行えない。

リーダーは1作戦フェイズに1回しか活性化できず、リーダーの活性化は別のリーダーの活性化を開始する前に完了していなければならない(リーダーの活性化の終了を示すため、カウンターを下向きにすること)。このリーダーおよびそのリーダーとスタックしているすべてのユニットは、そのターンには再度の活性化は行えない(迎撃を除く ルール 6)。

陸上戦闘で敗北した活性化中のリーダー(つまり戦闘から離脱し、隣接ゾーンへの退却を強制されるか、それを選択したものは) PA を使用することができない。アクティブプレイヤーは別のリーダーの活性化を選択するか、パスして相手にプレイを渡すかを選択しなければならない。

4.2 - 複数リーダーの活性化

数人のリーダーが同一ゾーンに存在する場合、リーダーは上級のリーダーと一緒に活性化させることができる。このリーダー及びその隷下部隊は最上級リーダーに従属し、行動に要する PA の消費は最上級リーダーだけでよくなるが、下級リーダーは個別に活性化する能力を失う。どの解決(迎撃、戦闘、etc)についても、最上級のリーダーの戦略値と戦術値を用いること。同一階級のリーダー2人が同一ゾーン内にいる場合、自分の軍勢を用いるには個別に活性化を行う必要が

ある。

4.3 - 軍勢の再編成

プレイヤーの作戦フェイズ開始時に同一ゾーン(都市を含む)内に存在するリーダーは、自分の軍勢を自由に再編成してユニットを移管したり、交換したりしてかまわない。再編成には活性化も PA も要しないが、作戦フェイズの開始後に実行することはできない。

4.4 - リーダーの死亡

リーダーは下記の状況になると除去される

- 自分の率いる全ユニットが戦闘で除去される
- 戦闘フェイズ中に特定の目を出す (参照 7.5)
- 単独で存在するリーダーが迎撃される
シナリオ内で示されている指揮継承順位は総司令官の交替時に適用される。

5. - 陸上移動

5.1 - 概則

陸上移動を行えるのはリーダーだけである。戦闘ユニットはリーダーとスタックしている場合のみ移動を行える。これを表すため、戦闘ユニットは部隊編成表上のそれぞれのボックス内に配置される。

移動とは、あるゾーンから隣接ゾーンへ動くことで、プレイヤーの選択またはリーダーが6番目のゾーンに進入した際に終了する。

軍勢は、最大でも1ターンに6ゾーンまでしか移動できない(戦闘後の退却は含まない)。移動は迎撃を受けた際に一時的に中断するが、戦闘のすべてに勝利したら、リーダーは移動を自由に再開することができる。敗北したらリーダーは自分の活性化を終了させなければならない。

5.2 - ユニットの移動

リーダーは、1つ以上のユニットもしくは自分とスタックしている下級リーダーを、通過したゾーン(またはそのゾーンの都市内)に置き去りにしていくことができる。同様に、リーダーは自分が通過したゾーン内にいたユニットや下級リーダーを拾っていくことも可能だが、それらの新規部隊がその作戦フェイズにまだ活性化していない場合にしか移動や戦闘を共に行うことはできない。

5.3 - 移動後の損耗

移動が終了するか一時的に中断する度に、軍勢ごとに、及び、あらゆる戦闘の終了後、プレイヤーは移動セクションを使って"損耗表"でサイコロを振り、自分のリーダーが進入したゾーンに基づく結果を使用する。結果は除去される戦闘ユニット数で示される。損害は活性化中にそのリーダーによって移動を行ったすべてのユニットに適用される。[損耗判定に数えられる移動エリア数は、移動中に勝利した戦いの場所で、戦闘後に決定される。]

5.4 - 特殊なゾーン

- テルモピュライ(Thermopyle): テルモピュライゾーンは進入に +3 PA がかかり、テルモピュライゾーン

内では迎撃は自動的に成功する。ギリシアプレイヤーは、各戦闘フェイズで +2 コラムの戦闘ボーナスを受ける。(《Trahison》がプレイされた場合を除く、参照 11.2 - 計略)

- ピンドス山脈(The mountain chain of Pinde): この山岳ゾーン(マップ上では黒色の点線で表されている)の離脱または進入には、プレイヤーは +4 PA を消費しなければならない。

マップ上には4つの特殊な陸海兼用ゾーンがあり、境界は赤線で記されている。これらのゾーンは海上または陸上ゾーンとして通常どおり機能するが、下記の追加特殊効果がある:

同一国籍の陸上及び海上ユニットがそのゾーン内に同時に存在する場合、陸上または海上の戦闘を +1 コラムのボーナスで相互に支援できる。

これらの海峡ゾーン内では、海上戦闘では、ギリシア側は攻撃を受けた場合にボーナスをえる。これはその沿岸を熟知しているためであり、各ゾーンには独自のボーナスがある。

Eubée: 海上戦闘比が 1:1 に下がる、ただし実際の比が 4:1 を越えない場合に限られ、越えた場合には 2:1 に下がる。ギリシア沿岸に1つでも Chalcis または Erétrie の PN が存在していれば、出目に +1 のボーナスも得られる。ただし、どちら側も 10 戦闘ポイント(修正前)毎の出目への +1 ボーナスは +3 までに限定される。リーダーボーナスは変更なし。

Attique: 海上戦闘比が 1:1 に下がる、ただし実際の比が 4:1 を越えない場合に限られ、越えた場合には 2:1 に下がる。ギリシア沿岸に1つでも Athenian の PN が存在していれば、出目に +1 のボーナスも得られる。ただし、どちら側も 10 戦闘ポイント(修正前)毎の出目への +1 ボーナスは +2 までに限定される。リーダーボーナスは変更なし。

Hellespont: 海上戦闘比が 1:1 に下がる、ただし実際の比が 3:1 を越えない場合に限られ、越えた場合には 2:1 に下がる。ただし、どちら側も 10 戦闘ポイント(修正前)毎の出目への +1 ボーナスは +3 までに限定される。リーダーボーナスは変更なし。

Chalcidique: 海上戦闘比が 1:1 に下がる、ただし実際の比が 3:1 を越えない場合に限られ、越えた場合には 2:1 に下がる。ただし、どちら側も 10 戦闘ポイント(修正前)毎の出目への +1 ボーナスは +4 までに限定される。リーダーボーナスは変更なし。

6. - 迎撃

迎撃は、作戦フェイズ中の自分の相手のセグメント中にプレイヤーが実行できる唯一の行動である。また、同一ゾーン内の敵軍と交戦する唯一の手段でもある。発生する度に、迎撃は 1 PA を消費する。既に活性化させて終わったリーダーでも、迎撃は可能である。

6.1 - 手順

活性化を行っていない側のプレイヤーのリーダーは、同一ゾーンに進入して来た敵リーダーに迎撃を試みることができる。プレイヤーが迎撃を行わなかったり、迎撃に失敗したりした場合、活性化状態の敵リーダーは、自分の移動を再開する前に、自分が迎撃を試みてもよい。迎撃が成功したら、即座に野戦が発生する。軍勢は 1 ターン中に何度か迎撃を試みることができるが、同一の敵部隊に対しては 1 度しか試みることができない。

2人のプレイヤー共に戦闘を求めたものの、どちらも迎撃の試みに失敗した場合、その結果に関わらず、プレイヤーは隊伍をなした戦いを行うための相互の合意を行うことができる。

6.2 - 解決

迎撃を試みるリーダーの戦略値と敵リーダーの戦略値の差を求め、迎撃側プレイヤーは p 30 の“迎撃表”上でサイコロを振る。成功したら、戦闘の種類が示される。(正攻法または奇襲)。

山岳ゾーンでは、出目に +1 すること。

[リーダーは、リーダーなしで退却を行うユニットを戦術値 0 として扱って迎撃を行うことができる。]

6.3 - 複数迎撃

同一ゾーン内で、複数回の迎撃が可能な場合(同時に複数の軍勢が存在する場合)、迎撃を行うプレイヤーは、サイコロを振る前に、下記の事項を希望するかどうか決定しなければならない:

- 最上級リーダー1人の指揮下に軍勢をまとめる;
- 軍勢それぞれで迎撃を行う(迎撃1を行って 戦闘1、次に迎撃2を行って 戦闘2、というように);
- 上記の2つの可能性の複合

プレイヤーは、サイコロを振る前に迎撃対象として敵部隊を1つ指定しなければならない。

7. - 戦闘

戦闘は、迎撃が行われた後にしか発生できない(合意による場合を除く、6.1)。各プレイヤーは、マップ上の戦術モジュール上にリーダーが指揮するユニットを配置する。

戦闘は戦闘ラウンドを単位に戦われ、各ラウンドは射撃フェイズと白兵戦フェイズで構成されている。下記の状態になった戦闘ラウンド終了時に戦闘は終了する:

- プレイヤーの1人が戦闘からの離脱を決定した際(追撃を受けることになるだろう);
- 片方の軍勢が全滅した際;
- プレイヤー双方が合意した場合

7.1 - 戦闘手順

戦闘の種類は“迎撃表”(参照 6.2)で、正攻法か奇襲に決定される: 奇襲の詳細は 7.7 で解説されている。戦闘の各ラウンド毎に、プレイヤーは下記のフェイズをすべて実行する:

1. 射撃: 射撃実行可能な両プレイヤーのユニットが

射撃を行い、結果を同時に適用する。

2. 白兵戦: 白兵戦実行可能な両プレイヤーのユニットが射撃を行い、結果を同時に適用する。どちらかの陣営が戦闘に敗北すると、勝者は1フェイズだけに限って、追撃を行う権利を得る(参照 7.6)。それをもって戦闘は完了する。

7.2 - 戦闘の解決

- 射撃: 陣営毎に射撃可能な全ユニットのポイントを合計し、各プレイヤーが1d6して、用いたポイント数に対応する結果をチェックし、即座かつ同時に結果を適用する。

- 白兵戦: 手順は同様だが、(射撃を受けた後)白兵戦で戦う全ユニットとなる。ユニットの中には、戦闘値が倍化されるものがある:

- 重装歩兵及びペルシア重騎兵 (“loured”) x 2
- ペルシア及びギリシアの弓兵: x 1/2

射撃及び白兵戦の修正は下記のとおり:

- + その場にいるリーダーの戦術値;
- + 1 モラル A のユニットが存在していれば (存在するモラル A のユニットの数に関わらず);
- 1 戦闘が山岳ゾーンで発生した場合

7.3 - 戦闘結果

n: 除去される戦闘ポイント数 (端数切り上げ) 除去されるユニットの選択は所有プレイヤーに任されるが、10の結果が出たら、損害から最低1つは重装歩兵、不死部隊、または騎兵ユニットが被らなければならない。

T: 士気チェック プレイヤーは自分のユニット1つづつに(または各士気クラス毎に)ついて2d6する。士気チェックは損害適用後に実行される。

7.4 - 士気チェック及び回復チェック

士気チェックをパスするには、ユニットは2d6して自分の指揮クラスに対応する数(A=5、B=6、C=7、D=8)以上の目を出さなければならない。チェックに失敗したユニットは混乱状態となる。このようなユニットは戦闘を行えず、即座に“混乱ユニット (Units désorganisées)” ボックスに配置される。混乱状態のユニットは、その戦闘の間そのボックス内に留まる。このようなユニットは戦闘には参加できず、損害算出時の戦闘ポイントの合計にも含まれないが、戦闘結果によって戦意喪失チェックを要求された場合には、それにパスしなければならない。

この場合、2回目のチェックに失敗した混乱状態のユニットは除去される。

生き残った混乱状態ユニットは追撃の終了時に通常状態に回復する。退却先のゾーン内で攻撃を受けた場合は、通常どおりの戦闘が可能である。戦闘中に2陣営の内の1つのユニットがすべて混乱状態になったら、混乱した側は戦闘を離脱し、追撃を受けなければならない。

両陣営共に全部隊が混乱状態になったら、どちらも戦闘から離脱する。追撃フェイズは発生しない。

7.5 - リーダーと戦闘

リーダーは自分の戦術値を、下記の場合のサイの目のプラス修正として使用する:

- 戦闘中 ;
 - ユニットが自分の士気チェックを行う場合 ;
- 複数のリーダーが存在する場合、常に最上級リーダーの修正を使用する。

リーダーが戦闘による影響を受けるのは、スタックしている全ユニットが除去される(この場合、そこにいたリーダーも除去される)か、または戦闘フェイズ中に相手が2か12の目を出した時に限られる。この場合、軍勢を指揮するリーダー(つまり、最上級リーダー)は1d6(所有者がサイを振る)で偶数が出たら戦死する。指揮は、そこに存在し、次に階級の高いリーダーによって、戦場で即座に引き継がれる。他にリーダーが1人も存在しない場合、軍勢は戦闘から離脱し、1追撃フェイズを被る。

7.6 - 追撃と退却

追撃フェイズは、プレイヤーの片方が戦闘からの離脱を決めた場合にのみ発生する。追撃戦を行う騎兵に限り、下記の修正を伴う(例外: 計略の «Pas de quartier» を参照):

- ギリシア騎兵、ペルシア重騎兵及び軽騎兵: x 3
- ギリシアプレイヤーが計略の «Pas de quartier» をプレイした場合: 重装歩兵: x 2
- チェックの結果はすべて無視される。戦闘を離脱した軍勢に与えられた損害のみを用いること。
- 追撃フェイズ後、離脱を行った軍勢は隣接ゾーンに退却しなければならない。

注: 退却先のゾーンに敵の軍勢が存在する場合、そこでも敵プレイヤーから迎撃を受ける可能性がある。

7.7 - 奇襲の解決

奇襲は正攻法と同一の形態で解決されるが、戦闘ラウンド数は2に制限され、奇襲を行った軍勢の優位として自動的に追撃フェイズが行われる。

また、下記の修正が適用される:

戦闘表上で

- + 2 コラム右が奇襲を行った軍勢に;
- 1 コラム左が奇襲された軍勢に

士気チェックの目目に

- + 1 が奇襲を行った軍勢に;
- 1 が奇襲された軍勢に

8. - 諸都市

シリーズ内の先の2つのゲームとは異なり、**Rather Dead Than Persia!** では、城塞(存在する場合は)が数ヶ月に及ぶ攻城戦には耐えられないように期間が設定されている。その結果として、従前のゲームの攻城戦ルールはこのゲームでは適用されない。

8.1 - 手順

都市の存在するゾーンにいる際に迎撃を行って「正攻法」の結果が出た場合、そのゾーンを支配するプレイ

ヤーは市外で戦うか(この場合、通常のすべての戦闘ルールが適用される)、籠城するかを選択することができる。[その都市を支配しているプレイヤーは、市外で戦うか、籠城するかを選択することができる。敵軍の構成を確認した後で決定を行うこと。]この場合、下記の修正が適用される:

- 都市の外側にいるプレイヤーは、戦闘のすべてのフェイズで -2 コラムの不利な修正を被る;
- 都市内の軍勢は、戦闘から離脱した場合除去される;追撃フェイズは存在しない;
- 攻撃側は戦闘に敗北したら隣接ゾーンの1つに退却する。追撃フェイズは存在しない。

8.2 - 都市の破壊

攻囲されていた側が撃破されたところでは、勝者は都市を破壊してしまったかどうか 1d6して判定しなければならない。結果によっては相手プレイヤーが計略マーカーを1枚引ける可能性もある。破壊された都市の上には”*citie détruite*” マーカーを配置すること。

- ペルシア: 都市は 1d6 の 1 から 5 の目で破壊され、全住民は奴隷として売られる。ギリシアプレイヤーは «*Pas de quartier*» の計略マーカーを受け取る(シナリオ 14.2 及び 14.3)。

- ギリシア: 都市は 1d6 の 1 か 2 の目で破壊される。ペルシアプレイヤーには «*Political manoeuvre*» の計略マーカーが戻ってくる(シナリオ 14.3 のみ)。[どちらの計略マーカーもギリシアの手中にある場合、両方も保持しておいてかまわない。どちらの計略もプレイされてしまっている場合、再使用はできない。ルールの“一旦プレイされてしまったら、計略カウンターはプレイから取り除かれる”は厳密に適用される]

9.-海上作戦

陸上ユニットと同様に、海上ユニットも、活性化させて対応する PA を消費することでいくつかの行動を実行することができる。陸上ユニットとの違いは、海上ユニットの活性化にはリーダーを要せず、1 ターンの間複数回の移動が可能で、自番中の移動完結を要しないことにある。

よって、海上作戦は、味方リーダーの活性化中に発生する。

例: リーダーを活性化させて1ゾーン移動させ、隣接ゾーン内の艦隊を使用することが可能である。

各艦船カウンターは1から5までの特定の数の海上ポイント (PN)を表しており、海上ユニットは制限なしで艦隊にまとめることができる。

各艦隊は、部隊編成表上で、艦隊を構成する海上ユニットとリーダーを入れるボックスに対応している。

9.1 - 海上ユニットの移動と損耗

ユニット及び艦隊は海上ゾーンから海上ゾーンへと、最大6ゾーン先まで移動できる。

単独の海上ユニットまたは艦隊1つ(艦隊内のユニット数に関わらず)を移動させるには、1 PA を要する。艦隊として移動を行うには、海上ユニットはマーカーで表示された艦隊としてまとめられていなければならない

(ユニットは対応するボックス内に配置される)。

艦隊は自身を構成する1つ以上の海上ユニットをゾーン内に残して通過することができるし、移動中のゾーンから1つ以上の海上ユニットを、例えそれらが既に活性化を終了していても、「拾い上げる」ことができる。

海上移動の終了時、戦闘発生前に、プレイヤーは移動を行った艦隊またはユニットそれぞれに“損耗表”で 1d6 しなければならない。結果は即座に適用される。除去された海上ユニットに輸送されていた陸上ユニットは、すべて一緒に除去される。プレイヤーは艦隊やユニットの移動を一時的に停止し、ターン中に再開することが可能である。ただし、損耗判定の計算時には、ターン全体の間で艦隊やユニットが通過したすべてのゾーンを合計しなければならない[勝利した海上部隊は、陸上部隊と同様、勝利の後にしかエリアに進入したとは見なされない]。

9.2 -海上迎撃

艦隊が敵海上部隊の存在する海上ゾーンに進入したら、迎撃を受ける可能性がある。陸上迎撃と同様、敵プレイヤーが迎撃を試みるのが可能なのだ。敵の迎撃が失敗したら、自分のターン実行中の艦隊は迎撃を試みるか、移動を継続することができる。迎撃は 2d6 で 6 以上が出れば成功する。「海上」リーダーが海上ユニットと一緒にいるなら、その戦術値を出目に加えることができる。

9.3 - 海上戦闘

海上戦闘は常に、迎撃が成功した後に行われる。

手順: 両プレイヤーは自分のユニットの海上ポイント (PN) と敵ユニットのポイントとの比を算出する。次に 1d6 して比に対応するコラムを用いて“海上戦闘表”上で結果を確認する。敵軍の失う PN という形で与えられるこれらの損害は、即座に適用される。

どちらかの艦隊が全滅するか、隣接ゾーンに退却するまでプレイヤーは戦闘を継続する。海上戦闘では、常に最低でも1ラウンドが存在する。

サイの目修正:

+ 乗船している最上級 «海上» リーダーの戦術値
+ 1 乗船している修正前の戦闘ポイント 10 ポイントにつき、出目に

コラム修正:

- 参照 特殊なゾーンについてのルール(5.4)
- そこに存在する最上級リーダーの戦略値の差

9.4 - 部隊の輸送

海上部隊は沿岸ゾーンで軍勢をつみ下ろしできる。プレイヤーが十分な数の PA を消費するなら、乗船、輸送、下船は同一作戦フェイズ内に発生してもかまわない。

上下船するには、ユニットはリーダーに統率される必要がある。1 海上ポイントで歩兵なら 3 戦闘ポイント、騎兵なら 2 ポイントを乗船させることができる。陸上、海上のリーダーは乗船制限には含まれない。PN で輸送されているリーダーは、海上戦闘に参加し

ている場合を除き、「活性化している」とは見なされない。同一ターン内であっても、上船前に移動を行っていないなら、下船後に移動することが可能である。

10.- 補給

補給フェイズが来る度に、プレイヤーは自分の陸上ユニットが補給下にあるかどうかチェックしなければならない。軍勢が補給下でない場合、その地理的分類をチェックしてプレイヤーは“非補給下での損耗表”で1d6する。損害は即座に被るものとする。

ペルシアユニットは、下記の状況下では自動的に補給下にある:

- 陸上ゾーン部分(“Terre brûlée” マーカーのあるエリアを含む)には敵ユニットが存在せず、海上ゾーン部分には味方艦船のみが存在する沿岸ゾーンにいる場合

- 敵ユニットのいない非沿岸ゾーン(“Terre brûlée” マーカーのあるエリアを含む)において、そこが上記の条件を満たす沿岸ゾーンに隣接し、ゾーン内には修正前で30 戦闘ポイントを超えない戦力がある場合

- 上記2つの条件をどちらも満足しないゾーン(海上または陸上に敵軍勢が存在する)で、そのゾーンに“Terre brûlée” マーカーがあるかどうかにかかわらず、ゾーン内の修正前の戦闘ポイントが15を超えない場合

Eolide まで支配下のゾーンでつながっているペルシア部隊は、常に補給下にある。

ダミーカウンターでも補給は妨害される。

これ以外のすべての場合、ペルシア部隊は非補給下となる。

ギリシアユニットは常に補給下にあるが、反ペルシア同盟の一部であるゾーン内に敵軍勢と一緒にいる場合及び“Terre brûlée” マーカーのあるエリアにいる場合を除く。

[中立ゾーンは補給の妨害にはならない]

11.- 特殊カウンター

11.1- ダミーカウンター

ダミーカウンターとは、存在していないリーダーもしくは艦隊のことであり、戦略的な不確実性を作り出すために用いられる。

ダミーカウンターは必要な PA を支払い、ダミー面を隠したままで、実在のカウンターと同様に移動する。移動時には、ダミーカウンターは移動以外の行動を行うことはできない。

ダミーへの迎撃が成功したら、ダミーはプレイから取り除かれる。ゲームから取り除かれたダミーは次の作戦フェイズの開始時に復帰し、マップ上のリーダーカウンターまたは艦隊とスタックされる。

リーダーダミーカウンター(灰色の半身像)の戦略値は3であり、その値は迎撃時にのみ用いられる。ダミー艦隊カウンター(海面のみ)には数値はない。

11.2- 計略カウンター

計略カウンターは PA カウンターと混ぜて、シナリオのルールに従ってプール内に入れられる。加えて、計

略カウンターの中にはシナリオ開始時もしくはゲーム中にプレイヤーに与えられるものがある。引いた計略カウンターはプレイヤーが持っておき、作戦フェイズ中の任意の時点で使用することができる。一旦プレイされたら、例外でない限り、計略カウンターはプレイから取り除かれる。

計略カウンターには下記のものがある:

1 - *Trahison* (反逆) [x 2] (引く): このカウンターは、(陸上海上とも)戦闘開始時にプレイされ、その戦闘の間、すべてのフェイズにわたって右に+2コラムの修正をもたらす。さらに、Thermopyles エリアではボーナスを無効にする。

2 - *Reconnaissance* (偵察) [x 2] (引く): このカウンターで、マップ上の陸上または海上の軍勢1つの構成が自動的に判明する(ダミーは迎撃されたものとして扱われる)。もしくは、迎撃時に(“迎撃表”上で)右に+2コラムを得ることができる。

3 - *Tempête* (時化) (引く): 1つのエリアに対してのみプレイされ、プレイヤーに即座に[6エリア]のコラムでの損耗を強要する。この計略は、プレイされた後にプールに戻される。

4 - *Political manoeuvre* (政治的策動) [x 2] (取り置きまたは引く): 同盟の転覆を試みる際に +4 の修正がつく。(シナリオ特別ルール参照)

5 - *Pas de quartier* (助命なし) (取り置き): ギリシアは、追撃フェイズに重装歩兵も使用可能になる。この計略の効果は、プレイされた時点からゲーム終了まで続く。

6 - *Oracle* (神託) [x 2] (引く):

- 陸上または海上戦闘の1つの出目が±2される、または

- 陸上または海上迎撃の1つの出目が±2される、または

- 政治的策動の1つの出目が±4される

プレイ時にマーカーの所有者は1d6し、結果が偶数なら神託は有利なもの、奇数なら不利なものとなる。

7 - *Ostracisme* (陶片追放) (引く): ペルシアプレイヤーは自分が選んだ Athenian リーダー1人をプレイから取り除くことができる。これはアテナイ民会のそのリーダーへの反対投票をシミュレートしたものである。

8 - *Intrigues au palais* (宮廷陰謀) (引く): ギリシアプレイヤーはペルシア[陸上]ユニットを5つ選択し、それを Xerxes カウンターと一緒にプレイから取り除くことができる。これは首都(マップ外)での反乱鎮圧のための、「王の王」とその親衛隊のアジアへの帰還をシミュレートするものである。

9 - *Isolationnisme spartiate* (スパルタの孤立): ペルシアプレイヤーはギリシアプレイヤーに、すべての Spartiate ユニット(陸海共に)及びリーダーを Péloponnèse 内の任意のゾーンに再配置させることができる。この事態は、ギリシアプレイヤーが“*Panhellénisme*”の計略をプレイすることで回避できる。ギリシアは Corinthe と Argolide を除く1つ以上の Péloponnèse 内ゾーンを選択し、そこに対象ユニットを配置する。

10 - *Panhellénisme* (汎ギリシア主義) [x 2] (引く):

Isolationnisme spartiate を参照、もしくは、この戦闘フェイズ中のすべての戦いにおいてギリシアプレイヤーに +1 コラムの戦闘ボーナスがもたらされる。

11 - *Génie de Thémistocle* (テミストクレスの才知) (引く): テミストクレスが参加している戦闘中にギリシアプレイヤーがこの計略をプレイしたら、Thémistocle の戦闘ボーナスが 2 倍になる。

12 - *Sacrifice de Léonidas* (レオニダスの自己犠牲) (引く): レオニダスが統率する戦闘中にこの計略をギリシアプレイヤーがプレイしたら、Léonidas は自動的に死亡するが、ペルシアの損害も 2 倍になる。

12.- *Terre brulee* (焦土戦術)

プレイヤーは自分のユニットとリーダーの存在するゾーンを略奪することができる。必要な PA [つまり 2 PA] を消費した後、ゾーン内に「*Terre brulee*」マーカー (“*Terre brulee*” 状態を示すには、どのマーカーを使ってもよい) を配置すること。効果は下記のとおり:

- 焦土化されたゾーン内に 1 つでもユニットが存在し、ルール 10 に基づく補給を受けていない場合、そのゾーンに進入した時点で、ユニットは、自分の数に従って“*損耗表*”上でサイコロを振らなければならない(例え通過しただけであったとしても)。修正は累積される。

13.- 支配

ゾーンは、そのゾーン内に自分のユニットだけが存在するプレイヤー、または自分のユニットがまる 1 ターンにわたってそのゾーン内に留まりつづけていたプレイヤーに支配される。このような場合には、プレイヤーはゾーン支配マーカーを使用できるが、その他の場合はすべて、そのゾーンは支配されない。

敵ユニットがゾーン支配マーカーのあるゾーンへ入ってきたら、マーカーは自動的に取り除かれる。

“*Terre brulee*” ゾーンは勝利条件の判定時にのみ支配状態が決定される。

14.- シナリオ

すべてのシナリオで、総司令官は太字で表記されている。死亡した場合の継承順は、シナリオ用ルールがある場合を除き、一番星の多い者から少ない者に移っていく。

14.1 - イオニア反乱の敗北

ペルシアは Ionian (Asian) のギリシア諸都市を占領し、Doricus を確保しなければならない。

長さ: 最大 5 ターン

開始: 夏 - 495

終了: 夏 - 494

支配

ペルシア: Eolide のみ

ペルシア臣下勢力: なし

ギリシア: 小アジアのペルシア属州 (Antandros、Phocée、Erythrées、Ephèse、Milet、Halicarnasse の諸都市)、Athènes、Erétie

ギリシア中立勢力: その他すべてのゾーン

配置

- ギリシア

ギリシアにはダミー 1、艦隊 1 及びダミー艦隊 1 がある。

- カウンター (4C) 1 つをそれぞれ、下記のアジアの 6 つのギリシア諸都市に: Antandros、Phocée、

Erythrées、Ephèse、Milet、Halicarnasse

- Stratégos 3 を Ephèse に

- **Stratégos 2** + Stratégos 1 + 2 x Athenian 重装歩兵カ

ウンター (4A) + Erétie カウンター (4B) + 2 x (4C)

+ 3 Athenian PN + 1 Eretrian PN を Milet に

- Thracians (ギリシア中立勢力として扱う)

- 3 x (4C) Thrace に

- ペルシア

ペルシアにはダミー 1、艦隊 1 及びダミー艦隊 1 がある。

Eolide に: **Mardonios**、Anabase、Artabase、x (3B)

(原表記ママ)、6 x (5C)、8 x (6*D)、1 重騎兵(3B)、

2 軽騎兵(3C)、10 PN

特別ルール:

計略の *Political Manoeuvre*、*Pas de quartier*、

Ostracisme、*Intrigue au palais*、*Isolationnisme*

spartiate、*Panhellénisme*、*Génie de Thémistocle* 及び

Sacrifice de Léonidas はプレイには使用されない。

属州の Milet または Ephèse がペルシアプレイヤーの

手に落ちたら(つまり、支配下となったら)、1d6 すること。

出目が偶数なら、全 Athenian カウンターを即座に

ゲームから取り除き、奇数なら、すべての“*éritréien*”

カウンターの即座にゲームから取り除く。

勝利条件

ペルシアが勝利するには、ゲーム終了時に小アジア

のギリシア都市 6 つを占領し、Doricus を確保してい

なければならない。

ゲームは Milet と Ephèse がペルシアの手に落ちた

時点で自動的にストップする。勝者はシナリオ目標と

して列記されている 7 つの都市を多く支配している側

となる。ゲーム終了時に、Milet と Ephèse がギリシ

ア支配であれば、ギリシアプレイヤーが勝利する。

14.2 - マラソンと第一次ペルシア戦争

長さ: 4 ターン

開始: Spring - 490

終了: Winter - 490

支配

ペルシア: マップ上の初期支配ペルシア属州 (Thrace

を含む)

ペルシア臣下勢力: なし

ギリシア: ゲーム開始時に 1 つでも戦闘ユニットのある、

マップ上の初期支配ギリシア属州

中立ギリシア: その他の属州すべて (Macédoine を含

む)

配置

- ギリシア

ギリシアにはダミー 1、艦隊 1 及びダミー艦隊 1 がある。

- **Miltiade**、Callimaque and 4 x Athenian 重装歩兵

カウンター (4A) + 2 x (4C) at Athènes
- Aishines and Erétrie カウンター (4B) in Erétrie
- Platée カウンター (4B) in Béotie
- Stratégos 1 + 4 x PN athéniens in Attique ゾーン+
1 PN Eritréen in Erétrie ゾーン
- Cléomène + 4 x 重装歩兵 spartiates (4A) + 2 x
(4*D) + 2 x (4C) at Sparte
- ペルシア

ペルシアにはダミー1、艦隊2及びダミー艦隊1がある。

Datis、Arthaphèrnes、Anabase + 2 x (3B)、4 x (5C)、
5 x (6*D)、1 重騎兵 (3B)、1 軽騎兵 (3C)、20
PN を Halicarnasse に

特別ルール

下記の計略はゲーム中には使用されない: *Political manoeuvre*、*Intrigue au palais*、*Génie de Thémistocle* 及び *Sacrifice de Léonidas*
ゲームは *Isolationisme Spartiate* の計略が強制的に適用された状態で開始される。
Macédoine 及びギリシアの属州は、ゲームの間中立のままである。

勝利条件:ペルシアは、ゲーム終了時に Erétrie の都市を破壊してそのゾーンを略奪(“terre brulée”)し、さらに Athènes を支配していなければならない。これが達成できなければギリシアプレイヤーが勝利する。

14.3 – ペルシア人よりは死を! : 第2次ペルシア戦争

長さ: 8 ターン

開始: 春 - 480

終了: 冬 - 479

支配

ペルシア、ペルシア臣下勢力、ギリシア及び中立ギリシア: マップ上に初期状態として決められているとおり。

配置

- ギリシア

ギリシアにはダミー2、艦隊2及びダミー艦隊2がある。

- Sparte: **Léonidas**、5 x (4A) + 4 x (4C) + 4 x (4*D)
- Athènes: Stratégos 3、4 x (4A) + 1 x (4B) Egine + 2 x (4 C)

- Mégare: + 2 x Mégare (4A)

- Corinthe: Stratégos 2 + 3 x (4A)

- Erétrie: 1 x Chalcis (4B)

- Béotie: 2 x Platée and spies (4B) in Béotie (親ギリシア)、

- Attique: **Thémistocle**、Eurybiades、Léotycides、Stratégos 1、12 Athenian PN + 3 Corinthian PN、+ 2 Egine PN + 2 Spartan PN Sparte + 1 Megarean PN + 1 Chalcis PN

- 中立:

Thèbes: 3 x (4C) + 2 x (2C) Thèbes

Larissa (Thessalie): 2 x (4C) + 3 x (2C)

Argos: 1 x (4B) Argos

- ペルシア

ペルシアにはダミー2、艦隊2及びダミー艦隊2がある。

- Antandros: **Xerxes**、Mardonios、Artémise、Ariabigue、Préxaspe、Mégabaze、Anabase、Artabase、3 x (3A)、3 x (3B) 不死部隊、6 x (5C) Sparabara、10 x (6*D)、3 x (3B)重騎兵、3 x (3C) 軽騎兵、39 PN

- 小アジア内の各都市に: 1 x (4C) ギリシア

- Méthoné (macédoine): 1 x (4C) + 1 x (3C)

増援

Pausanias が春 - 479 のターンに Sparte でゲームに登場する。

特別ルール:

すべての計略をプレイに使用する。

Xerxes: 冬 - 480 のターン、Artémise カウンターと同様に、Xerxes は不死部隊 カウンターの半数と一緒にゲームから取り除かれる。Mardonios がペルシア司令官となる。

リーダー: ギリシアリーダーは、非中立ギリシア勢力のどのユニットでも統率できる。

指揮継承順: ギリシアプレイヤーは、Léonidas か Thémistocle のどちらかを総司令官として使用できる。両名が死亡したら、次席の継承者は Eurybiades、次が Pausanias となる。Xerxes の継承者は Mardonios である。

ギリシア中立諸都市:

ギリシア中立諸都市のユニットは、中立状態の間は自分のゾーンを離れることができない。親ペルシアとなった場合は、ペルシアリーダーと一緒に移動し、ペルシアユニットと一緒に戦うことができる。親ギリシアとなった場合も、ギリシアユニットと一緒に同行動が行える。

両プレイヤーは、自分の最初の活性化の際に、1都市について1ターンに1度、その都市を自陣営に引き込む試みを行うことができる。

プレイヤーは自陣営に取り込みたい属州を指定して、2d6し、消費する PA 数を加える。(注: プレイヤーは軍事的なオプションと政治的オプションの間で選択を行わなければならない。); プレイヤーは下記の結果に従わなければならない:

ペルシア側なら:

- Thessalie = 10

- Béotie = 13

- Argolide = 15

ギリシア側なら:

- 小アジア内の都市 = 17

- Thessalie = 15

- Béotie = 13

- Argolide = 10

修正:

- 計略 *Political manoeuvre*: 出目に+ 4

- 計略 *Oracle*: 出目に+ または - 4

- 州内にギリシア側が存在していたら: + 1

- 州内にペルシア側が存在していたら: + 3

チェックに成功し、その州が中立状態であれば、その州のユニットは即座にプレイヤーの陣営に加わる。ユニットは未移動状態だが、味方リーダーに拾ってもらうことは可能である。

チェックに成功したが、その州が既に片方の陣営に属

することを宣言している場合、その州は中立化し、ユニットは即座に出身州に配置される。

1つの属州がゲーム中に数度ところを変えることもありうるが、陣営変更の度に中立状態を経由する。

勝利条件: ペルシアプレイヤーは Attique、Mégaride、Corinthe、Erétrie を支配していれば限定的勝利となり、Laconie をも支配しているなら、決定的勝利となる。

ギリシアはペルシアの限定的勝利を妨げれば限定的勝利となり、アジア内のギリシア都市を1つでも解放していれば、決定的勝利となる。

Xerxes が死亡したら、ギリシアは自動的に勝利する。

ERRATA

I ルール :

解説 1.1 - リーダーの戦術値 戦術値(黄色い四角の中の数字のもの)は、海上戦闘でのみ使用できる。

解説及び訂正 5.3-移動後の損耗 損耗判定時に算入される移動エリア数とは、移動中に発生して勝利した場所で、戦闘後に数えたものである。

解説 6.2 - 陸上迎撃 リーダーは、リーダーなしで退却中のユニットを、相手の戦術値を0と見なして迎撃することができる。

解説 8.1 - 手順 都市を支配しているプレイヤーは、箆城か打って出るかを選択できるが、選択は敵軍勢の構成を確認した後に行われる。

解説 8.2 - 都市の破壊 計略"Manœuvres politiques" どちらの計略もギリシアが持っていれば、そのまま保持していかまわらない。2つの計略が既にプレイされていれば、その計略はゲームでの再使用はできない。ルール“一旦プレイされてしまったら、計略カウンターはプレイから取り除かれる”は厳密に適用されるのだ。

解説 9.1 - 海上損耗 戦闘の影響であれ、移動中であれ、陸上損耗の場合と同様である。

解説 10 - 補給 中立ゾーンが補給を妨害することはない。

解説 11.2 - 計略カウンター 計略“Tempête” « 最も不利なコラム » は、表上の6海上エリアのコラムで判定する。計略“Isolationnisme spartiate”すべてのユニット - リーダー、重装歩兵及び海上ユニット - ギリシアはCorinthe及びArgolideを除く、Péloponnèse内の1つ以上のエリアを選択し、そこに対象ユニットを再配置する。

解説 12 - Terre brulee “必要なPAを消費した後、Terre brulee マーカーをそのゾーン内に配置する。”この文はPAの必要数が2であることへの言及が漏れている。

II シナリオ :

解説 14.1 - 小アジアギリシア人の反乱鎮圧 Thracian ユニットについては、Thèbesの青/ライトブルーのカウンターを使用し、ギリシアに指揮される。配置される不死部隊の数は3ユニットである。

訂正及び解説 14.3 - ペルシア人よりは死を! : 第2次ペルシア戦争 Thessalieの2つの4Cカウンターは3Cと表示されている。

4B Erétrie カウンターはシナリオ3では使用されない。同一数値のChalcisカウンターと交換すること。

1PN Chalcisは、VV 49号のカウンターシートにはない。新しいカウンターが来るまで、1PN Erétrie カウンターを使用すること。シナリオ3中の2PN Sparte カウンターは、誤ってカウンターシート上では2PN Péloponnèseと表されている。代替カウンターが供給されるまでは、そのカウンターを使用すること。

小アジア : ペルシアプレイヤー濃い青のギリシアカウンターも使用するが、退却時には、すべてにわたって緑のペルシアカウンターとして扱うこと。

Xerxesの退却 : カウンター除去で最優先されるのは、Xerxesと同行している士気Aの不死部隊である。

III 表:

訂正“移動による損耗表”の...及び非補給下の場合では、結果の適用時の注に誤りがある。これは“通常”ゾーンであり、“山岳”ゾーンではない。これは、15戦闘ポイントを越える軍勢にのみ関係する。

IV カウンター :

2つのダミー「ギリシア艦隊」のうちの1つは、不幸にも、雄牛の頭のイラストが記されている。騎兵カウンター1つ(2C Thessalienneの青/緑)及び騎兵カウンター1つ(Thebaine 2C 深い青/ライトブルー)がもれている。

Platée カウンターはカウンターシート上では4A、シナリオ内では4Bになっている。数値は4Bに訂正すること。また、Chalcis 海上カウンター1つがもれている。

シナリオ3の2PN Sparte カウンターは、正しくは2PN Péloponnèseと記されるべきものである。

訂正用の6つの代替カウンターはVae Victis 50号のカウンターシートにある。

Thanks to Claude Vergy

ペルシア Version (by Robert Graves)

(略)

図表

[このゲームの図表はイラストレーターが準備しているため、この約には含まれていない。下記に表についての注釈をいくつか示す。]

海上戦闘表

軸は、比(攻撃側対防御側)と出目となっている。

結果は、失われる海上ポイントを表す。

海上迎撃: ルール9.2を参照。

コラム修正: 5.4の特殊エリアの参照及び戦略値の差サイの目修正: 乗船している10陸上ポイントにつき+1、及びリーダーの戦術値を+する。[黄色の数値だけがこれに適用される]

迎撃表

軸は、差(迎撃実行側から被迎撃側を差し引く)と出目となっている。

結果は下記のとおり:

“e” = 迎撃を行った側が奇襲される

“E” = 迎撃された側が奇襲される

“b” = 正攻法による戦闘となる

海上迎撃: ルール 9.2 を参照

サイの目修正: 山岳で迎撃が行われた場合+1、神託が使用された場合 +/- 2

コラム修正:

+1 コラム右に Panhellisme がプレイされたら

+2 コラム右に Reconnaissance がプレイされたら

移動時の損耗

軸: 進入したゾーン数(陸海共)及びサイの目

...及び非補給下の場合

軸: 占領しているゾーンの種別(山岳、平地、焦土化)

及びサイの目

損害は海上ポイントまたはユニットを表す。

焦土化: ユニット数には無関係

通常: 数値が 15 戦闘ポイントを超える場合のみ

陸上戦闘表

軸: 戦闘ポイント数及びサイの目

結果は失われる戦闘ポイントの数で表される。

サイの目修正:

+ リーダーの戦術値

+1 士気 A のユニットが戦闘に参加している場合

-1 山岳ゾーンでの戦闘の場合

+/- 2 神託(Oracle)が使用された場合

奇襲 (ルール 7.7 参照)

+2 コラム右に 奇襲を行った側に有利に

-2 コラム左に 奇襲された側に有利に

コラム修正:

Thermopylae、Trahison +2 コラム

都市 -2 コラム

特殊ゾーン: +1 コラム

プレイの手順

詳細はルール2を参照のこと。

1 補給フェイズ

(補給チェック)

2 作戦フェイズ:

- a - 両プレイヤーが、偶然に任せて行動ポイントを引く
- b - 第1プレイヤーの決定
- c - プレイヤーAのセグメント(各リーダーが活性化を行い、下記のどちらかになるまで様々な行動をとる
 - 消費可能な行動ポイント数を使い切った);
 - もしくは、プレイヤーBに手番を渡す
- d - プレイヤーBのセグメント(同上)

3 ターン終了

移動時の損耗表

加えて、非補給下の場合

	進入したゾーン数					軍勢の位置する場所			
	(陸海共)					出目	山岳	その他	焦土化
出目	2	3	4	5	6	1	-	-	-
1	-	-	-	-	-	2	-	-	-
2	-	-	-	-	-	3	-	-	1
3	-	-	-	-	1	4	1	-	2
4	-	-	-	1	2	5	2	1	2
5	-	-	1	2	2	6	2	2	3
6	-	1	2	2	3				

PN または結果を適用されるコマ数を表す。

焦土化 戦闘ポイント数に関わらず

その他 15 戦闘ポイント以上の場合

行動コスト表

		コスト
陸上行動	移動(1ゾーンにつき)	1
	移動(山岳1ゾーンにつき)	2
	Thermopyles	+3
	Chaîne montagneuse du Pinde(ピンドス山脈)	+4
	迎撃の試み(6参照)	1
	戦闘	0
海上行動	乗下船	1
	海上移動(1ゾーンにつき) 1個艦隊	1
	海上移動(1ゾーンにつき) 1ユニット	1
	海上迎撃	1
	海上戦闘	0

迎撃表

出目	戦力差(迎撃実行側-被迎撃側)									
	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1	e	e	e	-	-	-	-	b	b	b
2	e	e	-	-	-	-	b	b	b	b
3	e	-	-	-	-	b	b	b	b	b
4	-	-	-	-	b	b	b	b	b	E
5	-	-	-	b	b	b	b	b	E	E
6	-	-	b	b	b	b	b	E	E	E

結果 (海上迎撃はルール9.2を参照)

e=迎撃側が奇襲される E=迎撃側が奇襲する b=本格的な会戦となる

修正 山岳で迎撃を試みる場合+1 計略の「神託」をプレイする場合±2

「汎ギリシア主義」をプレイすると+1コラム 「偵察」をプレイすると+2コラム

陸上戦闘表

出目	戦闘ポイント数										
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-40	41-50	51-60	61-80	81以上
1	-	-	-	-	-	-	-	2	2	3	3T
2	-	-	-	-	-	-	2	2	3	3T	3T
3	-	-	-	-	-	2	2	3	3T	3T	4T
4	-	-	-	-	2	2	3	3T	3T	4T	5T
5	-	-	-	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T
6	-	-	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T
7	-	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	8T	10T
8	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T	10T	15T
9	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T	8T	12T	18T
10	2	3T	3T	4T	5T	5T	7T	8T	10T	15T	20T

結果は失われる戦闘ポイントを表す。

サイの目修正:

- + リーダーの戦術値
- +1 士気値 A のユニットが存在していれば
- 1 山岳ゾーン内での戦闘
- ±2 「神託」が使用されたら

奇襲(ルール 7.7 を参照)

- +2 コラム 奇襲実行側に
- 2 コラム 奇襲された側に

コラム修正; Thermopyles, Trahison; +2 コラム 都市; -2 コラム 特殊ゾーン; +1 コラム

海上戦闘表

出目	戦闘比(攻撃側/防御側)								
	1/3	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1
1	-	-	-	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	-	-	1	1	1	1
3	-	-	-	-	1	1	1	1	2
4	-	-	-	1	1	1	1	2	2
5	-	-	1	1	1	1	2	2	3
6	-	1	1	1	1	2	2	3	3
7	1	1	1	1	2	2	3	3	4
8+	1	1	1	2	2	3	3	4	5

結果は失われる海上ポイントを表す。

海上迎撃:ルール 9.2 を参照。

サイの目修正:

- + リーダーの戦術値
- +1 乗船している部隊 10 ポイントにつき

コラム修正:

- 特殊ゾーン:ルール 5.4 を参照。
- 戦闘に参加しているリーダーの戦略値の差