

ANCIENTS

TACTICAL BATTLES IN THE AGE BEFORE GUNPOWDER

地形効果表			
地形	移動	戦闘	投射射撃
平地	1	－	－
村	1	歩兵は防御のみで倍増	目標をファランクスとして扱う
森	1*	－	目標をファランクスとして扱う
丘	2†	歩兵は攻撃と防御で倍増	－
小川	2	全てのユニットは攻撃と防御で半減	－
浅瀬	+1	全てユニットは攻撃で半減	－
橋	1	歩兵は防御のみで倍増	－
川	P	禁止	－
注釈:	*ユニットは進入したターンの間停止し、混乱させなければならない。 †茶色が濃いほど、標高は高くなる(マップ参照)。		

投射射撃表				
投射タイプ	A			B
射程	1	2	3	1 2
ファランクス	1-2	1	－	1 －
歩兵及びその他	1-3	1-2	1	1-2 1
騎兵	1-4	1-2	1	1-3 1
注釈:	数字は'DD'の結果を引き起こすために必要なダイス目を示す。			

戦闘結果表				
DR	1-2	1-1	2-1	3-1
1	AD	AD	M	M
2	AD	M	M	DD
3	AD	M	DD	DD
4	AD	M	DD	DE
5	M	M	DD	DE
6	DD	DD	DE	DE
注釈:	1-2 未満の攻撃は不可。3-1 を超える攻撃は3-1 として扱う。			
結果:	M 白兵戦, AD 攻撃側混乱, DD 防御側混乱, DE 防御側除去			

海上ターンの手順	
1.	移動ボーナス判定
2.	移動及びラム攻撃
3.	斬り込み隊移動
4.	斬り込み隊戦闘
5.	弩弓砲攻撃
6.	修理

海上修理表	
DR	結果
1	船は沈没
2	船は沈没
3	船は沈没
4	船は沈没
5	船はまだ沈没中。'沈没中'マーカーを残す。
6+	船は修理。'弱体化'面に反し(まだで無ければ)、'沈没中'マーカーを除去。
注釈:	'大型'に分類される船は+1。

海上戦闘結果表			
ダイス目	移乗攻撃	弓	弩弓砲
1	－	－	－
2	－	－	－
3	－	－	－
4	－	－	－
5	B	－	－
6+	B	A	A
	(距離 1)	(射程 2)	(射程 3)
注釈:	'渡し板'のある船の移乗は+1。		
A: 弓命中; 目標船は斬り込み隊 1 ポイントを除去するか、'C'の結果を被る。			
B: 移乗成功; 目標船は斬り込み隊 1 ポイント失う。斬り込み隊がいない場合、攻撃側は攻撃ユニットを前進させ船を捕獲するか、それを沈める。			

海上乗員練度	
0	弱体化
1	奴隷
2	貧弱
3	平均的
4	優秀

Copyright 2000, by Michael P. Nagel
www.relative-range.com/ancients/

ラム攻撃表			
ダイス目	櫂切断	舵攻撃	舷側ラム攻撃
1	－	－	－
2	－	－	－
3	－	－	－
4	－	－	C
5	－	－	C
6	－	C	S
7	C	C	S
注釈:	櫂切断で船を旋回させることを忘れないこと。		
手順:	ダイスを振り乗員練度を加える。		
C: 弱体化; 目標は弱体化に反す。既に弱体化している場合は'沈没中'。			
S: 沈没中; 目標船に'沈没中'マーカーを置く。			