

ANCIENTS

TACTICAL BATTLES IN THE AGE BEFORE GUNPOWDER

目次

1.0 標準戦闘	1
2.0 標準戦闘のターン手順	2
2.1 リーダーの撤去	2
2.2 パニック判定	2
2.3 増援	3
2.4 移動	3
2.5 リーダーの再配置	3
2.6 射撃戦闘	3
2.7 白兵戦	4
2.8 回復	5
3.0 リーダー	5
4.0 勝利	5
5.0 選択ルール	6
6.0 海上戦闘	9
7.0 海上戦闘のターン手順	9
7.1 船の移動	9
7.2 ラム攻撃	9
7.3 切込み隊の移動	10
7.4 切込み隊の攻撃	10
7.5 弩砲攻撃	11
7.6 修理	11
8.0 更なる提案	11
9.0 デザイナーズノート	13

1.0 標準戦闘

Ancients は火薬以前の時代に於ける戦術戦闘ゲームです。ゲームには 5 ダースを超える歴史的なシナリオが含まれており、更に多くが追加されています。このような新しいゲームを学ぶ最善の方法はルールにざっと目を通して、小さなシナリオの 1 つを試してみることです。ルールを詳細に確認する準備が整うまで、ターンの手順を 1 ステップずつ進めてみてください。

1.1 コンポーネント

シナリオをプレイするために必要な全てのコンポーネントは、少なくとも 1 つの 6 面体ダイス(別のゲームから借りたり、近所のホビーショップで購入できます)を除き、Ancients-Web サイトで入手できます。あなたが読んでいるルールのセットは、シナリオリストと同じく、参照し易い様にダウンロードし印刷する必要があります。理想的には、マップとコマは効果を最大限にするためにカラープリ

ンターを使用して印刷する必要があります。後者は厚紙に取り付けて注意深く切り取ってください。

1.2 マップ

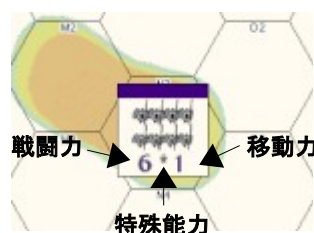
各シナリオでは含まれているマップシートの 1 つを使用する必要があります。これらには移動や戦闘を規制するための六角形(ヘクス)のグリッドが重なった地形の特徴が示されています。それぞれのマップは幾つかの異なるシナリオで使えるため、マップの縮尺はヘックスあたり約 100-200 ヤードです。マップは再利用可能であるという事実にも関わらず、表示されている地形は各戦闘に於いて正確です。エラー(アザンクールに於けるフランス戦列後方の川や、ヘイスティングに於ける村など)は常に重要ではない場所にあるので、プレイエリアを侵害することは殆どありません。

1.3 コマ

ゲームのコマは各戦闘に関与する部隊のタイプを表します。それぞれのコマの表面には完全な戦力が印刷され、裏面には戦闘又は地形により混乱(ルール 2.7 項参照)になった場合の減少した値が印刷されています。このようなゲームでは、そのようなコマを'ユニット'と呼ぶのが伝統的です。プレイヤーは、この特定のゲームで誤った呼び名であるにも関わらず、この定義に注意する必要があります。あらゆる期間のあらゆる軍勢のユニット規模に対応するユニットを提供することは非現実的です。代わりに、同タイプの部隊を表す一般的なコマが使用されます。

1.4 ユニットのタイプ

以下は、Ancients で使う様々なタイプのユニットの説明です。それぞれのタイプには、戦闘力、移動力及び統制下と混乱の面に特殊能力(ある場合)が表記されています。



特殊能力

- ; 無し
- *; 騎兵に対して 2 倍
- A; 投射能力 A
- B; 投射能力 B

1.4.1 歩兵

軽歩兵 (LI, 2-3/2-3)

武装していない殆ど訓練を受けていない兵士です。通常、それらは盾、1つの武器を持ち、鎧を身に着けていません。それらは徴集された農民か蛮族になるでしょう。

重歩兵 (HI、4-2/3-2)

重武装でよく訓練された専門の歩兵です。例としてローマ軍団やゲルマン傭兵が含まれます。

ファランクス (PX、6*1/2*1)

重武装の歩兵で密集し槍(長い槍)を持っています。盾の壁と槍袈は投射に対する防御力を高めます。

軽弓兵 (LA、1A3/0A3)

弓兵若しくは投石兵です。それらは鎧を殆ど或いは全く身に着けていません。それら目的は、敵との戦いではなく敵を混乱させることです。

重弓兵 (HA、3A2/1B2)

鎧を身に着けた弓兵(アッシリア弓兵や中世の弓兵など)です。それらは白兵戦で身を守れますが、機動性を犠牲にします。

混合投射兵 (MM、2B3/1B3)

投げ槍兵、投石兵及びギリシャ軽歩兵など格闘戦の能力が限られた弓兵です。或いは、これらには投射部隊の割合が高い通常の歩兵が含まれます。

1.4.2 騎兵

軽騎兵 (LC、2-6/1-6)

鎧を殆ど或いは全く身に着けていない騎馬部隊です。それら通常、槍や投げ槍で武装しています。斥候、側面掩護、或いは逃走する敵を馬で追い詰めるために使用されます。

重騎兵 (HC、4-5/2-5)

十分な鎧を持った主力となり衝撃を与える騎兵です。それらは突撃を実行でき、戦闘で決定的打撃を与えることができます。

騎士 (KT、8-4/4-4)

鎖や鉄の鎧を持つ非常に重厚な騎兵。

戦車 (CH、4B4/1B4)

2人又は3人の戦士を運ぶ軽量の2輪荷馬車。

1.4.3 その他

戦象 (EL、6*3/3*3)

アフリカ系又はアジア系のどちらかで、戦闘する台座(象かご)と複数の戦士がいます。

野営地 (CP、2A0/1A0)

これは戦場にある軍勢の荷駄集積所です。それは土塀又は柵によって、或いは荷馬車を円状するだけで強化されています。それは軍資金、消耗品、略奪品、時には軍勢の家族を含んで

います。言うまでもなく、兵士の士気や物的な必要性に対して非常に重要です。

リーダー (LDR、x2/n/a)

これらは実在の人物ではなく'コマンドポイント'です。これは、特に有能な将軍や優れた軍事システムの能力を反映するため、或いは単にシナリオのバランスを取るためのものです。それらは戦いにとって非常に重要です。それらを上手く使いこなして下さい。

2.0 標準戦闘のターン手順

それぞれシナリオは幾つかのゲームターンに分かれており、各ゲームターンは2つのプレイヤーターンに分かれ、各プレイヤーターンは幾つかのフェイズに分かれます。そのターンの手番になっているプレイヤーはフェイズプレイヤーと呼ばれ、もう一方は非フェイズプレイヤーと呼ばれます。各プレイヤーターンは次のように要約されます:

2.1 リーダー撤去フェイズ

2.2 パニック判定フェイズ

2.3 増援フェイズ

2.4 移動フェイズ

2.5 リーダー再配置フェイズ

2.6 射撃戦闘フェイズ

2.7 白兵戦フェイズ

2.8 回復フェイズ

二番目のプレイヤーが自身のプレイヤーターンを完了するとゲームターンが終了し、最も便利な方法を使用してターンの完了が記録されます(メモ用紙、ダイス面の変更など)。

標準戦闘ゲームに於けるシナリオの長さは6ターンです。二番目のプレイヤーの第6ターン終了後、勝利ポイント(ルール4.0項参照)を加算して勝者を決定します。

以下にプレイの順序の概要を詳しく説明します。

2.1 リーダーの撤去

フェイズプレイヤーのリーダーカウンターを全て取り除いて、脇に置きます。

2.2 パニック判定

軍勢がその全てのリーダーを失った場合、或いは特定の数の戦力ポイント(シナリオによって指定)を失った場合、それはパニックになります。全てのユニットを混乱状態の面に反します。それらはリーダーが回復するかマップから退出するまで、最も近いマップ端に向かい敵ユニットから離れなければなりません。

軍勢はゲームあたり1度よりも多くパニックに陥りません。

2.3 増援

増援が到着する予定かどうかシナリオをチェックします。もしそうなら、それらはこのターンに移動してもよいし、後のターンまで温存してもよいし、無期限に留めてもよいです。進入ヘクスが占められている場合、増援はマップ外の'架空'ヘクス上に配置できます。それらは阻止しているユニットを攻撃することができますが、マップに進入できるまで後退も移動もできません。

他の軍勢がパニックに陥っていたとしても増援は完全戦力で進入します。

2.4 移動

自身の移動フェイズでプレイヤーは以下の制限内で、自身のユニットの一部又は全部を移動させることができます。ユニットは一度に1つずつ移動され、各ユニットの移動が完了してから次のユニットが移動されます。ユニットの移動は、次のユニットの移動が開始されるか、移動する最後のユニットが移動を完了したことをプレイヤーが表明すると完了します。

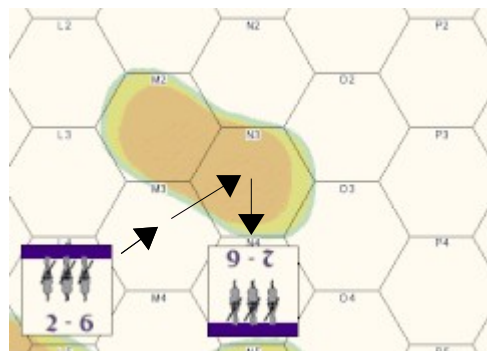
ユニットはヘクスからヘクスへ移動し、場合によってはヘクスサイドを横切ります。各ヘクスに入るために移動ポイントでコストを支払います(地形効果表を参照)。ユニットは、1ターンあたりに自分の移動可能限度まで移動することができますが、その移動力を超えることはできません。移動ポイントのあるターンから別のターンに'蓄える'ことも、別のユニットに'貸し与える'こともできません。

2.4.1 向き: マップ上のどのユニットも、隣接する6つのヘクスの1つに向く様に配置しなければなりません。その'上'の3つのヘクスはその正面です。他の3つは側面です。リーダーと野営地は360度の正面を持ちます。ユニット上部の真向かいにある側面ヘクスは、これらのルールでは'中央背面'ヘクスとも呼ばれます。

2.4.2 スタック: 一時的に1ヘクスを占めるユニットは1つだけです。リーダー、斉射マーカ及び捕獲された野営地は、この制限から免除され、これらの任意の数がヘクスに存在することができます(戦闘ユニットの有無に関わらず)。ユニットは敵ユニット(リーダーのみを除く)の上を移動することはできませんが、味方ユニットの上を移動することはできます。但し、この場合では両方のユニットが混乱状態になります。

2.4.3 移動: 移動する場合、ユニットは正面3ヘクスの1つに入ります。それから、その中央背面ヘクスが退出したヘクスになる様に向きを調整します。地形のコストを支払わなければなりません(地形効果表参照)。あるユニットが、あるヘクスに入るのに十分なポイントを持っていないければ、そのヘクスに入ることはできません。

2.4.4 向きの変更: ユニティは1移動ポイントを支払って180度まで回転できます。



上記の例では、ユニットは1MPを支払ってその正面のヘクスに入ります; 丘のヘクスに入るために2MP; 向きを変えるために1MP; その中央正面ヘクスに入るために1MPとなります。もし望むなら、残りのポイントを費やすことができます。

2.4.5 ファランクス: ファランクスは全ての地形で移動コスト1として扱います。

2.4.6 マップからの退出: マップから退出するには、マップの端にあるヘクスの1つに移動します。追加の移動ポイントを1支払ってマップを退出します。マップを退出したユニットはプレイに再び戻ることはできませんが、パニックの損失としてはカウントされません。(例外: 特定のシナリオの特別ルール参照)。

2.4.7 マップへの進入: 増援(ルール2.3項参照)は、マップの端にあるヘクスに入るためのコストを支払うことによりプレイに参加します。

2.4.8 支配地域: 多くのウォーゲームとは異なり、ユニットは周囲のヘクスを一切支配しません(但し、選択ルール5.1項参照)。

2.4.9 野営地: 野営地は移動力が無いため移動することはできません。敵の野営地を占領したユニットは残りのゲームの間、野営地ヘクスに残っていなければなりません(それらは'略奪'しています)。その様なユニットには側面ヘクスは無く、投射射撃の目標にはなりません。それらは決して攻撃はできません。

2.5 指揮官の再配置

フェイズ2.1で撤去されたリーダーは、必要な任意のヘクスに再配置されます。

2.6 射撃戦闘

非フェイズプレイヤー(移動しなかったプレイヤー)は、投射射撃能力を持つユニット(A又はB)で射撃することができます。

2.6.1 射界: ユニティは、その前面の120度の弧の中のどのユニットでも射撃することができます(例外: ルール2.6.7項参照)。

2.6.2 視線: 射撃ユニットは、その目標に対して視線を辿ること

ができなければなりません。丘、村、森、その他のユニットがこの視線を妨害します。ヘクス間で直接射撃する場合、視線を妨害するのは両方に妨害する地形が含まれていなければなりません(隣接する場合の例を参照)。

2.6.3 複数の攻撃: 各ユニットは個別に射撃します。ユニットはこのフェイズで1回だけ射撃できます。目標ユニットは、このフェイズで何度でも射撃を受けます。

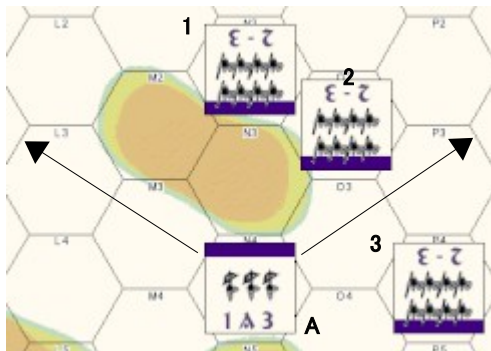
2.6.4 射撃の仕組み: ユニットの射撃効果を決定するには、射撃ユニットの特殊能力(A 又は B)によって決定される射撃ユニットのタイプの正しい表を見つけてください。射撃されるユニットのタイプと射程を相互に参照します。これにより、目標をヒットするための必要な数値が与えられます。ユニットが射撃する度に1つのダイスを振ります。次の戦闘に進む前に各戦闘の結果を適用してください。

2.6.5 結果: ユニットに投射射撃がヒットした場合、以下に説明するように'DD'の結果を受けます(ルール 2.7.7 項)。

2.6.6 射撃が移動に及ぼす影響: ユニットが射撃した後、斉射マーカーがその上に置かれます。その様なマーカーを持つユニットは、移動したり、向きを変えたり、攻撃することはできません。それは戦闘前に後退することができます。

2.6.7 野营地: 射撃戦闘に使用される場合、野营地は射界を持ちません。それらは位置に関係なく、射程と視線があるユニットを射撃することができます。又、野营地は到達する射撃攻撃の影響を受けません。

2.6.8 地形の効果: 森と村のユニットが投射兵器によって射撃された場合、ファランクスとして扱われます(地形効果表参照)。



上記の例で、矢印はユニット A の射界を示しています。ユニット A はユニット 1 に射撃できません(その視線は丘で妨害されています)。ユニット A はユニット 2 を射撃することができます(丘は妨害していません)。ユニット A はユニット 3 を射撃できません(ユニット 3 は射界の外にあります)。

2.7 白兵戦

フェイズプレイヤーは、これを行なう資格のあるユニットで攻撃

することができます。各攻撃は宣言され、解決されてから次の攻撃に移ります。

2.7.1 複数の攻撃: 各ユニットは例えば目標が後退したとしても、フェイズ毎に1回だけ攻撃を行うことができます。各ユニットは他のユニットとの組合せでは無く単独で攻撃します。敵ユニットは何回でも攻撃を受けます。

2.7.2 攻撃の方位: ユニットは3つの正面ヘクスのうち1つの敵ユニットのみを攻撃することができます。

2.7.3 戦闘前後退の資格: 攻撃を受けているユニットは、移動力が攻撃側の移動力より大きく、混乱状態で無く、そして攻撃ユニットに隣接していない空の隣接ヘクスがある場合、望むなら1ヘクス後退できます。

2.7.4 戦闘前後退の方法: 後退するユニットは、攻撃側ユニットに隣接していない空の隣接ヘクスに進入し、中央背面ヘクス側を退出したヘクスに隣接する様に向きを調整します。後退するユニットは、その混乱状態の面に反されます。

2.7.5 戦闘力の計算: 攻撃するユニットの戦闘力に何らかの修正を掛けます。修正は以下の通りです:

リーダー:

リーダーとスタックしているユニットは、各リーダーのために攻撃又は防御が2倍になります。

側面:

敵の側面から攻撃するユニットは2倍になります。野营地に側面ヘクスはありませんので、ユニットはこの様な方法で攻撃されることはありません。

地形:

追加の修正については地形効果表を参照してください。

特殊能力:

アスタリスク(*)の特殊能力を持つユニットは、騎兵ユニットに対して攻撃や防御を行う際に、戦闘力が2倍になります。

ゼロ戦闘力(0):

自身の戦闘力が0であるユニットは白兵戦で攻撃できませんが、戦闘力があたたかも1であったかの様に防御します。それらはリーダーや地形からの有益な修正の対象にはなりません。

2.7.6 戦闘比の計算: 修正された攻撃側の戦力を、防御側の戦力に修正値を掛け合わせたものと比較します。これを比率に換算します。つまり、攻撃側の戦力を防御側の戦力で割り、端数を切下げます。例: $20/10=2-1$ 、 $1/10=1-1$ など。これにより戦闘結果表で使用される比の列を決定します。

2.7.7 戦闘の解決: ダイスを振り、ステップ2で見つけた列と交差参照します。結果は、次の様に定義された記号になります:

M: 白兵戦

両軍のユニットが混乱状態になります(未だそうでなければ)。既に混乱しているユニットは、それ以上影響を受けません。

AD: 攻撃側混乱

攻撃側ユニットは混乱状態に反されます。ユニットが既に混乱していた場合、それは除去されます。

DD: 防御側混乱

防御側ユニットは、混乱状態に反されます。ユニットが既に混乱していた場合、それは除去されます。

DE: 防御側除去

防御ユニットはプレイから除去されます。

2.7.8 戦闘後の前進: 防御側のヘクスが空になった場合、戦闘前後退か戦闘での排除かに関わらず、攻撃側は勝利したユニットを空のヘクスに移動させなければなりません(例外: ファランクスと重歩兵はこの義務がありません。それらは望むなら前進することができますが、そうする必要はありません)。向きは通常の移動と同様に実施されます。即ち、空けたヘクスに中央背面を向けます。

例: 防御側ユニットは、リーダーを伴って丘の上にいるファランクスです。2人のリーダーを伴った騎士によって側面に攻撃を受けます。

ステップ 1:

防御側は移動力が低く、従って戦闘前後退できません。

ステップ 2:

攻撃側:

8 ユニット戦力

x2 側面攻撃

x2 リーダー

x2 リーダー

64 戦力

防御側:

6 ユニット戦力

x2 ファランクス vs 騎兵

x2 丘

x2 リーダー

48 戦力

64/48 1-1 に丸められます。

ステップ 3:

ダイスの目は4です。両軍のユニットが混乱状態に反されます。戦闘に関与した各リーダーに対して、リーダー損失判定(ルール 3.4 項)を行わなければなりません。

ステップ 4:

ヘクスはまだ占領されているので、前進はできません。

2.8 回復

全ての斉射マーカーがユニットから取り除かれます。自軍リーダーとスタックしている、何れかのフェイズで混乱状態になったユニットは、完全な戦力に戻されます。

3.0 リーダー

リーダーは大規模な部隊ではないため、行動が異なります。

3.1 移動

リーダーに移動力はありません。それらは、フェイズプレイヤーの移動フェイズ終了時に必要な場所に配置されます。

3.2 後退

リーダーは戦闘前にいつでも後退することができます。次の移動フェイズまで、マップからカウンターを撤去します。後退するリーダーとスタックしていたユニットは、自身を後退させるか、或いはそれが不可能か不本意な場合、攻撃が始まる前に'DD'という結果になります。

3.3 戦闘

リーダーは、スタックしているユニットの戦力を攻撃と防御の両方で2倍にします。

3.4 戦死

リーダーがスタックしているユニットが混乱したり、戦闘で除去された場合はダイスを振ります。1の結果はリーダーが戦死したことを意味し、2-6の結果は効果が無いことを意味します。リーダーが'白兵戦'の結果を被った混乱状態のユニット上にいる場合、ダイスは振りません。

3.5 捕獲

敵ユニットが、移動中又は戦闘後に前進する際に、リーダーのヘクスに入ると、リーダーは捕獲されます(マップの片側に配置されます)。

4.0 勝利

プレイヤーの成績は勝利ポイントをカウントすることによって評価されます。より多くのポイントを持つプレイヤーが勝者です。両軍が同じ数のポイントを持つ場合、その戦いは引き分けです。次のそれぞれについて1つの勝利ポイントが与えられます:

→ 敵野営地を捕獲する(例え後で再捕獲されたとしても)。

→ 敵軍にパニックを引き起こす。

→ シナリオ終了時に、マップ上にいる対戦相手の2倍の合計戦力ポイントを持つ。混乱したものを含む、全てのユニットの完全な戦力値をカウントする(混乱したユニットを混乱していない側に反してから、戦力ポイントをカウントする)。野営地とパニック状態のユニットはカウントされない。

5.0 選択ルール

プレイヤーが基本ゲームをマスターしたら、次のルールの幾つかを追加することができます。双方に合意されている限り、何でもできます。

5.1 支配地域

ユニットの3つの正面ヘクスは、支配地域(ZOC)を形成します。ユニットは自由に敵ZOCに入ることができます。しかし離脱の制限があります: 移動中の任意の時点で敵ZOCを離れたユニットは、次の戦闘フェイズでは攻撃できません。このルールの目的は、ユニットが離脱して敵の側面に回り込み、相手側が対応する前に攻撃することを防ぐことです。このルールは強く推奨されます。

5.2 自由配置

プレイヤーは史実の配置を強いられるのではなく、自身で軍勢を展開したいと思うかもしれません。ダイスを振るか、又は双方の合意によって、1人のプレイヤーが第1プレイヤーに選ばれます。配置は次のとおりです:

→ 野営地マーカーをマップシートの任意のヘクスに置く。

→ 全てのユニット(及び全ての増援)を野営地から3ヘクス以内に配置する。

→ 相手側の野営地を望む場所に置く。

→ 第2プレイヤーは、自身の野営地の位置を3ヘクスまで調整することができる。

→ 第2プレイヤーは、全てのユニットを自身の野営地から3ヘクス以内に置く。

→ 第1プレイヤーの移動からゲームが開始される。

5.3 延長プレイ

第6ターンは日没とみなされます。しかし、プレイヤーが同意すれば、戦闘はその日の早いうちに始まり日没は後のターンまで発生しません。又、双方の合意により、日没後もプレイが続く場合があります。何れの場合でも、プレイは12ターンを超えてはなりません(疲労します)。日没後は、自軍野営地又は盤外に向かっている場合を除きユニットは移動できません。1を超える射程では射撃は発生しません - その後、射程が2であるかの様に解決されます。パニックは日没後には起こりません。

5.4 高度

丘のヘクスに障害物があるか、或いは障害物が低地のユニットに隣接している場合を除き、丘の上のユニットは障害物を越

えて低地にあるユニットを射撃できます。丘の上のユニットは、障害物が丘の上になく限り障害物を挟んで互いに射撃することができます。

5.5 弓矢の補充

弓矢の不足は余り重要ではありませんでした。第一に、弓そのものは中世期後半まで決定的なものではありませんでした。第二に、敵の弓矢は再利用可能でした。プレイバランスの目的で、又はキャンペーンゲームでこれを絶えず注視したいプレイヤーは、そうすることができます(メモ用紙で)。

各ターンに於いてユニットが射撃する度に1 斉射を消費します。イングランドの長弓兵は1 ターンに2-3 回射撃し、2 斉射を消費します。新しい斉射は、1 増強ポイントで100 斉射の戦闘の間に購入できます(8.2 項参照)。ユニットは最大6 回の斉射を行うことができます(例外: 野営地)。

古い斉射は、それらのヘクスを占領しているユニットによって、射撃フェイズ中に目標ヘクスから回収されます。矢を集めているユニットは、移動したり、射撃したり、或いは攻撃したりすることはできません。言い換えれば、それらは射撃したかの様に扱われます。目標ヘクスに発射された矢の半分が回収されます。勿論、このルールを実行するには、各ヘクスに発射される斉射の数を記録する必要があります。

5.6 一騎討ち

多くのハリウッド映画や古代の伝説での戦いは、何れかの側の闘士が戦い、背景にいる軍勢は高価な舞台小道具として決着しました(しかし、実際には滅多に起こりません)。これを追加する場合、各リーダーに1-5 の値を割り当てます(1 はダリウス、5 はリチャード獅子心王)。2 人の敵リーダーが隣接するヘクスにいる場合、フェイズプレイヤーは戦闘中に対戦相手に一騎討ちを挑むことができます。防御側が拒否した場合、戦闘前後退を行わなければなりません。相手側が受け入れるならば、各プレイヤーは秘密裏に戦術を選びます。プレイヤーは自身が選択した戦術を同時に明らかにし、下の表でそれらを交差参照します。

		攻撃側		
		攻勢	慎重	守勢
防御側	攻勢	0	-1	+1
	慎重	+1	0	-
	守勢	-1	-	-

'-' = 自動的に無効

結果の数値は攻撃側リーダーの値に加えられます。そして防御側リーダーの値は、これから差し引かれます。結果の数値はダイス目の修正になります。攻撃側はダイスを振ります(修正が適用されます)。結果が1 又は少ない場合、攻撃側リー

ダーは戦死し、6 又は多い場合は防御側が戦死します。それ以外の結果は無効です。

例: 値4 のリーダーが値2 のリーダーを攻撃します。攻撃側は'攻勢'戦術を選択し、防御側は'慎重'を選択します。交差参照し'+1'が読み取られます。これは攻撃側の戦力に加えられ、5(4+1)という数値がもたらされます。これから防御側リーダーの戦力(2)が差し引かれ、+3 のダイスの目修正がもたらされます。攻撃側プレイヤーはダイスを1 振り、修正が加えられます。ダイス目が例えば2 の場合(修正され5: 2+3=5)、リーダーは戦死しないでしょう。

5.7 蛮族と騎士

凶暴で、熱狂的な戦士達はコントロールすることが困難でした。それらは、地形や戦術を考慮せず、敵を迎え撃つために突進しました。従って、騎士や蛮族は、指示された際に'コマンドコントロール'のためにダイスを振るべきでしょう。

それぞれの移動フェイズ開始時に、利用可能な全てのリーダーカウンターを合計し2 を掛けます。ダイスを振ります。結果が計算された数より大きい場合、騎士と蛮族はコマンドコントロールを失います。

それらは敵に近づき、交戦を試みなければなりません。進入した各ヘクスは、現在占めているヘクスよりも近く、又は少なくとも敵から遠く離れてはなりません。それらは他のコマがそうする前に移動しなければなりません。それらが自軍ユニットの上を移動すると両方が混乱します(移動で説明した様に)。スタックはまだ禁止されています。

これらユニットの攻撃は、少なくとも1-2 の比で解決されます。もし蛮族の突進'ルール'(5.8 項)が使われているなら、既に使用されていない限り、コマンドコントロールが失われたターンで使用しなければなりません。

5.8 蛮族の突進

ケルト、ゲルマン、バイキングなどの民族は、自身が燃え尽きる前に、最初の突進の猛烈さに頼り敵を素早く打ち砕きました。それらは、相手を圧倒するために大きさと、'心理的に脅かす'ために残忍さを重視しました。これはそれらの'ドクトリン'でした。

これを反映し、蛮族のLII ユニットに大きなユニットに対するチャンスを与えるため、蛮族プレイヤーは1 ターンの間、自身の全てのLII ユニットの戦力を3 倍にすることができます。'コマンドコントロール'ルール(5.7 項)が使用されていない限り、このボーナスを温存し適切と判断したときに使用することを選択できます。

5.9 戦象

象は戦闘に於いて非常に奇妙な獣でした。それらは恐慌を引き起こすために(しばしば自身の軍勢に対し)、幾つもの独創的

なテクニックが使用されました。これを反映するために、プレイヤーは自身のコマンドポイント(リーダー)の1つを使用して敵の象に影響を与えることができます。プレイヤーの移動開始時、1ターンあたり1人のリーダーカウンターを自主的に取り除くことができます。その後、それぞれの敵の象に対し1つのダイスを振ります。

- 1 無効
- 2 無効
- 3 無効
- 4 立往生; このターンに移動したり、攻撃したりできない
- 5 立往生; このターンに移動したり、攻撃したりできない
- 6 恐慌; フェイズプレイヤーはユニットを完全な1ターンの間、コントロールする

5.10 下馬

戦闘の開始時に、以下に概説する様に所有プレイヤーは騎兵ユニットを歩兵ユニットに置き換えることができます。

- 1 軽騎兵→1 混合投射兵
- 2 重騎兵→1 重歩兵
- 1 騎士→1 重歩兵
- 1 騎馬弓兵→1 軽弓兵
- 1 カタフラクト→1 重弓兵
- 2 カタフラクト→1 重歩兵

騎士や蛮族は、下馬したとしても'コマンドコントロール'(5.7 項)の対象となります。注: 'カタフラクト'は重装騎兵を指し、特にビザンチン帝国によって使用されていました。

5.11 リーダーの生存

戦闘に於いて、あるプレイヤーが他のプレイヤーよりも多くのリーダーを持っている場合、そのプレイヤーは白兵戦でのダイス目に追加+1 のボーナスを受け取る権利があります。これは、倍増効果に追加されます。その結果、リーダーはそれほど頻繁に戦死しなくなります。

5.12 投射兵器ユニット

プレイヤーが同意する場合は、斉射マーカースを無視します。射撃後、ユニットは自由に移動したり攻撃したりできます。これは、その様なユニットが実際に使用された方法をより厳密に反映しています。しかし、それは投射兵器ユニットを遥かに価値あるものにします。これは幾つかのシナリオを歪めますが、殆どの場合で被害は最小限です。

5.13 運に縛られない戦闘

チェスの様なゲームを望む人、或いは新しい戦略を素早くテストしたい人のために、代替の戦闘解決が提供されています。

白兵戦では、以前と同じように比を計算します。ダイスの振り無しで次の結果を適用します:

比	=	結果
1-2	=	AD
1-1	=	M
2-1	=	DD
3-1	=	DE

投射射撃では、全ての射撃ユニットとその目標を宣言します。次に、全てのダイス振りのレンジを合計します。これを6で割り、端数が4 又は多い場合は切り上げます。これは、目標を正常にヒットしたユニットの数になります。

例: 2つのユニットはダイス振りのレンジ1-3を持っています。そしてもう1つは1-4です。3+3+4=10。10/6=1.666...[端数4以上]。これは2に丸められます。2つのユニットがそれらの目標にヒットします(1つのユニットが2回ではありません); 所有プレイヤーはヒットするユニットを選択します。

6.0 海上戦闘

標準戦闘ルールに加えて、*Ancients* は手軽にプレイできる海上戦闘ルールをセットを提供します。それぞれの海上シナリオは、各戦闘ユニットが1隻又は多くの船を表す単一の海上戦闘を描きます。

7.0 海上戦闘のターン手順

プレイヤーは、ここで与えられた手順で以下のアクションを実行します。ターンを完了すると、相手も同様に行ないます。各シナリオでは、リストの最初のプレイヤーが先に移動します。

- 7.1 船の移動
- 7.2 ラム攻撃
- 7.3 斬り込み隊の移動
- 7.4 斬り込み隊の攻撃
- 7.5 弩弓砲攻撃
- 7.6 修理

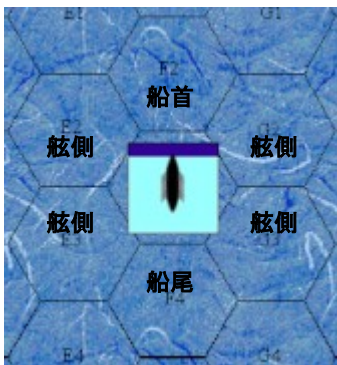
各ゲームターン終了時にターンの完了が記録されます。各海上シナリオは20ターンに制限されています。20ターン目の終了時に、勝利ポイントを数え勝者を決定する必要があります。

7.1 船の移動

7.1.1 移動力: 各ターンの初めにプレイヤーはダイスを振り、その結果を自身の船の乗員練度に加えることによって、自身の艦隊の移動力を決定します。これは、風、潮流、乗員の疲労などのランダムな要因を反映するためです。

7.1.2 弱体化: 弱体化な船は練度が0です。従って、その移動力はダイスを振った数値だけです。

7.1.3 沈没中: '沈没中'の船は全く移動することができません。



7.1.3 船の移動: 船は、直接前のヘクスへ前進するか、直接後方のヘクスへ後進させるか、或いは現在占めているヘクス内での向き(中心)を変更できます。各アクションに於ける移動ポイントのコストは次のとおりです:

→ 前進、2ポイント。

→ 後進、3ポイント。

→ 中心を1ヘクスサイド変更、5ポイント。

例: 乗員の練度が4の艦隊がダイスを振り3を出します(合計7移動ポイント)。それぞれの船は、前方に3ヘクス、又は後方に2ヘクス移動することができます。或いは1ヘクスサイド向きを変えて、1ヘクス前進することができます。弱体化な船は、それぞれ前方に1又は後方に1移動することができます。

7.1.5 移動の制限: 陸地ヘクスに入る船は、勝利条件のために失われたものとしてカウントされます。

7.1.6 スタック: プレイヤーは、他の船と同じヘクスでターンを終了しない限り、自軍の船が占めるヘクスを自由に移動することができます。移動フェイズ終了時には、1ヘクスにつき1つの船しか存在することができません。

7.1.7 船の大きさ: 船は、'大型'又は'小型'の何れかとして定義されます。各シナリオでは、どの船の大きさが有効であるかを決定します。

7.2 ラム攻撃

敵の船がいるヘクスへの移動は、ここで取り上げる3種類のラム攻撃の何れかを実行しているときにのみ行なえます。ラム攻撃を実行するには、船が前進していなければなりません。

7.2.1 櫂の切断: 移動している船は、敵の船首ヘクスサイドを経由して敵が占めるヘクスに入ります。移動する船が十分な移動ポイントを持っている場合、ヘクスを通過して進むことができますが、反対側で停止しなければなりません(それ以外の場合、敵船の前で移動を終了します)。その後、両船を時計回りに1ヘクスサイド旋回させます。そして、両軍のプレイヤーはダイスを振り、それに乗員練度を加えます。それぞれの攻撃について櫂切断攻撃表[ラム攻撃表??]の櫂切断の欄を参照してください。攻撃は同時に起こっているとみなされます。

7.2.2 舵への攻撃: 移動している船は、敵の船尾ヘクスサイドを経由して敵が占めるヘクスに入ります。移動している船が十分なポイントを持っている場合、ヘクスを通過して進むことができますが、反対側で停止しなければなりません。移動しているプレイヤーはダイスを振り、自身の乗員練度を加えます。この攻撃については、舵攻撃表[ラム攻撃表??]を参照してください。

7.2.3 舷側へのラム攻撃: 移動している船は、4つの舷側ヘクスの1つを経由して敵が占めているヘクスに入ります。ラム攻撃をする船は、実際に敵船の上に移動する前に、ヘクスでの移動を終了しなければなりません。それは通過して移動することはできません。移動しているプレイヤーはダイスを振り、自身の乗員練度を加えます。この攻撃については、ラム攻撃表の舷側ラム攻撃欄を参照してください。

7.2.4 ラム攻撃の解決: 適切なラム攻撃表でダイスを振った後、

次の何れかの結果が発生します:

- 失敗。無効。

C 弱体化。目標ユニットを、その'弱体化'の面に反します。既に弱体化であるなら、代わりに'沈没中'となります。

S 沈没中。目標の船に'沈没中'マーカーを置きます。

7.2.5 移動の継続: ラム攻撃を解決したら、移動したい次の船に進みます。何れか又は全ての船が各ターンに移動でき、ラム攻撃は移動の一部とみなされます。

7.3 斬り込み隊の移動

7.3.1 ユニットの戦力: 斬り込み隊の戦力ポイントは別個のユニットとなります。それらはいつでも分割又は結合できます。

7.3.2 移動: それぞれの斬り込み隊は、このフェイズで1ヘクス移動することができます。斬り込み隊ユニットは、自軍の船に乗ったり陸地に移動したりすることができます。敵船を捕獲する場合を除き、その船に斬り込み隊がいない場合でも、敵船に移動することはできません(ルール 7.4.4 項参照)。

7.3.3 スタック: 各ターンの終わりに、小型船は最大1ポイントの斬り込み隊を収容できます。大型船には最大2ポイントの斬り込み隊が存在することができます。陸地ヘクスには、任意の数の斬り込み隊が存在することができます。これらのスタック制限は、ターン終了時にのみ適用されます。

例: 大型船には2ポイントの斬り込み隊がいます。それは2つの1ポイントユニットに分割されます。1つは乗ったままで、もう1つは既に1ポイントの斬り込み隊がいる捕獲された小型船に乗り移ります。元々捕獲された船にいた斬り込み隊は、隣接する陸地ヘクスに移動します。この様にして、捕獲された船は放棄されずスタック制限はターン終了時に満たされます。

7.3.4 自沈: そのターンの任意の時点で、斬り込み隊は自分が乗っている船を自沈させることを宣言できます。これを行うのに移動ポイントは掛かりません。単に'沈没中'マーカーを船に置きます。勿論、移動する前にこれを行うことをお勧めします。

7.4 斬り込み隊の攻撃

このフェイズでは、斬り込み隊各ポイントが個別に攻撃します。攻撃はフェイズプレイヤーが望む順番で実行できますが、1つのユニットに対する全ての攻撃を宣言して解決してから、次の目標に進む必要があります。攻撃毎に、ダイスを振り、海上戦闘結果表を参照してください。

7.4.1 弓による攻撃: 2ヘクス離れた斬り込み隊は弓を介して攻撃できます。斬り込み隊ユニットが陸地にいる場合、斬り込み隊は弓を介してのみ船を攻撃できます。

7.4.2 視線: 弓を使用しているユニットは、目標に向かって'視線'を持たなければなりません。射撃ユニットの中心から目標ヘクスの中心までの想像の線を描きます。それが何れかの船か陸地ヘクスを通過すると、視線は妨害されます。線がその様なヘクスのヘクスサイドのみを通る場合、隣接ヘクスに両方とも妨害機能がない限り妨害されません。

7.4.3 移乗攻撃: 斬り込み隊は、隣接するヘクスの船を移乗によって攻撃することができます。'渡し板'を装備した船(シナリオによって決定される)は移乗攻撃に1を加えます。

7.4.4 船の捕獲: 斬り込み隊がいない敵船に対して'B'(移乗成功)の結果が得られた場合、攻撃ユニットはそこに前進し(敵が支配している船を捕獲する唯一の方法です)、まだ弱体化が発生していない場合は'弱体化'状態に反することができます。或いは、移動ルールで説明されている様に、それを沈められます。

7.4.5 船の支配: 船の支配権は、斬り込み隊がいる側に与えられます。どちらの側にも斬り込み隊がいない場合、支配はカウンターの色によって決まります。従って、捕獲された船を離れる場合は、それを沈めることをお勧めします。

7.4.6 攻撃の制限: 単一のユニットは、そのターンに弓又は移乗の何れかで攻撃できます。しかし、両方で攻撃することはできません。

7.4.7 攻撃の結果: 適切な戦闘結果表でダイスを振ると、次の何れかの効果が生じます:

A: 弓の命中

目標の船から斬り込み隊を1ポイント除去します。斬り込み隊がいない場合、目標の船を弱体化面に反します。目標の船が既に弱体化になっていて、斬り込み隊がいない場合、それ以上の効果はありません。

B: 移乗の成功

目標の船から斬り込み隊を1ポイント除去します。この除去後(又は除去前)に斬り込み隊が目標の船に残っていない場合、攻撃側は斬り込み隊を前進させて船を捕獲するか、それを沈めることができます。

例: 1つの斬り込み隊が乗る弱体化した敵船があります。移動しているプレイヤーは1回目は移乗攻撃、そして2回目は弓攻撃で攻撃します。最初の攻撃は移乗攻撃で、ダイスを振った結果はBとなり、相手側の斬り込み隊は除去されます。二番目の攻撃は弓攻撃であり、これは最終的にCの結果となります。多くの漕ぎ手が打撃を受け、既に弱体化にある船は'沈没中'になります(注: 移乗の試みが二番目だった場合、代わりに保護されていない船が捕獲された可能性があります)。最後の弓攻撃は、それ以上の損害を引き起こすことができなかったため、今では無駄になっています。

7.5 弩弓砲の攻撃

一部の船には、シナリオによって'弩弓砲'が割り当てられている場合があります。これらは槍又は火矢を発射する巨大な石弓です。弱体化した船は弩弓砲を失ったとみなされます。

7.5.1 射程: 弩弓砲の射程は3ヘクスです。目標は視線内に無ければなりません(ルール 7.4.2 項参照)。

7.5.2 攻撃: ダイスを振り海上戦闘結果表を参照してください。'A'の結果は、敵斬り込み隊の1ポイントが失われたことを示します。船上に斬り込み隊がいない場合は、敵船を弱体化の面に反します。既に弱体化が発生している場合(及び斬り込み隊がいない場合)、それ以上の効果はありません。

7.6 修理

沈没中の船は、プレイ中に修理される場合があります。このセグメントの間に、フェイズプレイヤーは自身が支配している'沈没中の'船毎に1つのダイスを振って海上修理表を調べます。船が大型船の場合は、ダイスの目に1を加えます。船が'沈没中'の結果を得ると、船に乗っている斬り込み隊とともにゲームから除去されます。

8.0 更に進んだ提案

ここでは、*Ancients* ゲームシステムの全体的な楽しみを高める追加のアイデアを紹介します。

8.1 シナリオデザイン

歴史愛好家にとって、シナリオデザインの最も満足できる方法は、自分で研究することです。これも推奨される方法です。次のデータは、プレイヤーが着手してゲームシステムに結び付けるためのガイドラインを提供するためのものです。

8.1.1 国籍: これは問題の軍事システムを使用している国(又は国々)です。リストは決して完全ではなく、幾つかの国と一緒にグループ化されています。例えば、エジプト-メソポタミアには、ヒッタイト、イスラエル、シリアなども含まれます。

8.1.2 期間: システムは指定された年代の間に使用されます(そして少し先まで)。このシステムは絶えず進化しており、国の幸運は次第に衰えつつあることに留意してください。

8.1.3 編成: これは、その使用頻度の高さに於ける軍勢の'古典的な'ケースの構成です。実際には、示されている通りに表されることは殆どありません。戦闘時に分遣隊は無くなります; 同盟国と傭兵が追加されます。幾つもの要因により、利用可能なものを変える可能性があります。又、規模は非常に可変的であることに注意してください。軍勢は、ここにリストされているものの2倍になります。次のページで一般的な軍勢の編成表を提供します。

8.1.4 リーダー: 全ての軍勢に少なくとも1つのリーダーカウンターが与えられます。特に、よく訓練され教育された軍勢は、以下に述べるように、追加のリーダーを受け取ります。例外的に一般的な提供がある場合、追加のリーダーが追加されます。

8.1.5 野营地: 全ての軍勢には1つの野营地カウンターがあります。馬に乗った軍勢、即ちモンゴルや恐らくパルチア、サラセン、マジャールなどの軍勢は持つ必要はありません。

8.1.6 パニック: 合計戦力ポイントの半分が無くなると、軍勢がパニックになることを提案します; 但し、プレイヤーが望むなら、これを変更することができます。

8.1.7 目標: これは、シナリオをデザインする上で最も重要な部分です。なぜ軍勢は戦っているのでしょうか? 勝利や敗北の影響は何でしょうか? 誰が攻撃の責任を負いますか?

8.1.8 タイムワープ: 異なる期間の軍勢を使用したゲームは許可され、奨励されています。但し、ある時代のユニットタイプは、別の時代のユニットタイプとは異なる場合があることに注意してください。アレクサンダーの騎兵はノルマンの騎士には匹敵しないでしょう。蛮族の歩兵は、農民の徴集兵よりもずっと高い士気を持つなど。プレイバランスやリアリズムのために、リー

ダーの追加、部隊タイプの変更、又は追加のルールを加えることができます。

8.2 軍勢のデザイン

各プレイヤーは、軍勢を作成するための一定量の増強ポイントを受け取ります。これにより、完全にバランスの取れたゲームが生み出され、キャンペーンゲームの基礎として機能し、何時間もの「ゲーム」時間を提供する、最適な軍勢を簡単に作れます。その様なシナリオは、「自由配置」(選択ルール 5.2 項参照)を使用して配置する必要があります。

8.2.1 増強ポイント: 各ユニットタイプ毎に増強ポイントが割り当てられています。各プレイヤーは、例えば 100 ポイントを受け取って自身の軍勢を生み出してください。

KT: 10 PX: 12 MM: 2 EL: 15
CH: 6 HI: 7 LA: 4 HC: 6
LI: 3 HA: 5 LC: 5

8.2.2 リーダーと野营地: 軍勢は、同数のリーダーカウンターと、それぞれ 1 つのキャンプを受け取ります。

8.2.3 軍勢のパニック: パニックは軍勢の戦力の 50%を失うと発生します。

標準的なスケール

騎兵 1/2,000 人と馬
歩兵 1/4,000 人
投射 1/2,000 人
ファランクス 1/6,000 人
戦車 1/500 台(1,000 人の兵と馬)
戦象 1/25 頭(加えて 5,000 人の軽歩兵)

8.3 キャンペーンゲーム

この期間の戦略的レベルのゲームをプレイしたいプレイヤーは、可能であれば *King of Kings* 又は *Imperator* のコピーを入手する必要があります(www.grognard.com で中古ゲームの販売元を確認してください)。これらのゲームは *Ancients* のキャンペーンシステムとして当初デザインされたものです。

代わりにプレイヤーは、火薬以前の時代に他の戦略的ゲームを少し適応させて使用したり、独自のキャンペーンルールをデザインしたりできます(独自の戦略マップを作成し、移動、海軍、税金のルールを考案してください)。史実の期間がプレイされている場合、プレイヤーは購入できるユニットタイプを決定し、上記のコストリストから軍勢をデザインする必要があります。戦闘が発生すると、通常の 6 ターンのゲームをプレイし解決します。戦闘の勝者は、戦力ポイントで評価して、戦闘の損失の半分を回復させます。両軍は、意図的であろうとパニックであろうと、ボードから退出したユニットを回復させます。

追加のスパイスについて全てのプレイヤーが同意した場合、それぞれがダイスを振って国の特徴を決定する必要があります:

1 戦象: この国は象を通常の半分の割合で購入することができます。それらを購入したい他の国は、この兵力の蓄えから、自身が設定した価格でそれらを購入しなければなりません。注: ある国の軍勢に象がいるときはいつでも、その騎馬はそれらに慣れ、象に対する恐怖を失っていると思われる; 従って、敵の象は騎兵を攻撃するときに倍になりません。

2 海軍: キャンペーンが行われている場合、この兵力は艦隊を半額で購入することができます。単一の戦闘で、このプレイヤーは他国の領土を襲撃していると見なされます。勝利ポイントを 1 追加します。

3 蛮族: 軽歩兵は地形のために混乱しません。又、何れかの戦闘フェイズで攻撃力を 3 倍にすることができます。

4 騎馬弓兵: 全ての軽騎兵の投射値は'B'です。

5 長弓: 軽弓兵はこの兵力を通常の 2 倍のコストにします。但し、1 ターンにつき 3 斉射を獲得します。

6 リーダーの養成: 全ての戦闘にリーダーを 1 つ追加します。

9.0 デザイナーズノート

ヒストリカルリサーチを行ったことのある人なら誰でも、ある点について異なる情報源が完全に一致することは殆ど無いこと、そしてある分野では記録がよくても曖昧であることを知っています。これらの事実は、このゲームには関係ありません! 私の目的は、プレイ可能なゲームをデザインすることでした; 歴史的なシミュレーションは二次的な関心事でした。この背後にある哲学は次のとおりです。

第一に、短時間でプレイできるゲーム、マスターできる(又は長期間使用されなかった後にリマスターできる)ゲーム、及び複雑なメカニズムでプレイヤーに負担をかけないゲームが最もプレイされるゲームです。これらのゲームは、より重い料理に取り組むの間の軽いコースになります。要するに、それらはゲームをする金額あたりのゲーム時間を増やし、それ故より多くの楽しさを提供します。

第二に、これはよりシリアスなゲームになります。必要に応じて、より深いシミュレーションに拡張するための基本があります。

第三に、プレイのシンプルさとスピードは、これがより大きなゲームのサブセットになる可能性があることを意味します。このシステムを使用して戦いを解決し、戦争全体をカバーするゲームにまとめることができます。同様に、プレイヤーは仮想の王国を手に入れ、自由な手綱(又は統治)で最も効率的な組み合わせを探して自身の軍勢をデザインすることができます。

このゲームは、あなたが選んだものです。あなたが必要としない機能に躓くこと無く、あなたは魅力的なパーツを何でも使うことができます。これは、それを念頭においてデザインされました。

CREDITS

Game Design	William L. Banks
Web Edition Production	Michael P. Nagel
Original Unit Icon Design	Beth Queman
Map Design and Unit Adaptation ...	Michael P. Nagel
Image Source	Corel Gallery

ANCIENTS RULES OF PLAY






















一般的な軍勢編成表(8.1.3 項)

国籍	期間	編成
エジプト-メソポタミア(Egypt-Mesopotamia)	1300-650 BC	3 CH, 4 LI, 2 MM
アッシリア(Assyria)	1100-650 BC	2 CH, 2 LC, 3 HI, 2 LI, 3 HA, 2 LA
ペルシャ(Persia)	550-300 BC	10 LC, 5 HI, 10 MM, 2 PX (そして多くの LI)
ギリシャ(Greece)	500-300 BC	1 LC, 3 PX, 2 MM
マケドニア(Macedonia)	350-150 BC	1 HC, 1 LC, 4 PX, 2 MM, +1 LDR
カルタゴ(Carthage)	300-200 BC	2 HC, 4 LC, 2 PX, 6 LI, 2 MM
ケルト-ゲルマン(Celts-Germans)	250 BC-100 AD	5 LC, 30 LI (ブリトン は LC を CH に置き換え)
パルティア(Parthians)	200 BC-600 AD	5 HC, 10 LC
ローマ(Rome)	200 BC-200 AD	2 LC, 8 HI, 4 MM, +1 LDR
ゴート-ヴァンダル(Goths-Vandals)	300-500 AD	10 HC, 5 LC, 2 HI, 8 LI
フン-マジャール(Huns-Magyars)	350-450 AD	20 LC (そしてゲルマンの'同盟軍')
ビザンチン(Byzantium)	500-1200 AD	10 HC, 5 HI, 2 HA, +1 LDR
トルコ(Turks)	600-1450 AD	10 LC, 2 HC, 5 LI
フランク(Franks)	700-900 AD	6HC, 2 LI, 1LA
バイキング(Viking)	800-1000 AD	5 HI (そして、略奪できる限りの多くの馬)
ノルマン(Normans)	1000-1100 AD	4 HC, 2 HI, 2 LA
騎士(Chivalry)	1200-1400 AD	6 KT, 3 HA
モンゴル(Mongols)	1200-1250 AD	5 HC, 5 LC, +1 LDR
イングランド(English)	1300-1400 AD	2 KT, 3 LA (イングランドの長弓)
スイス(Swiss)	1300-1450 AD	3 PX, +1 LDR

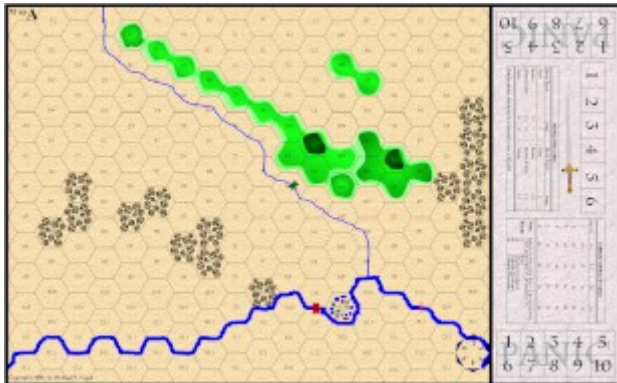
地形の例



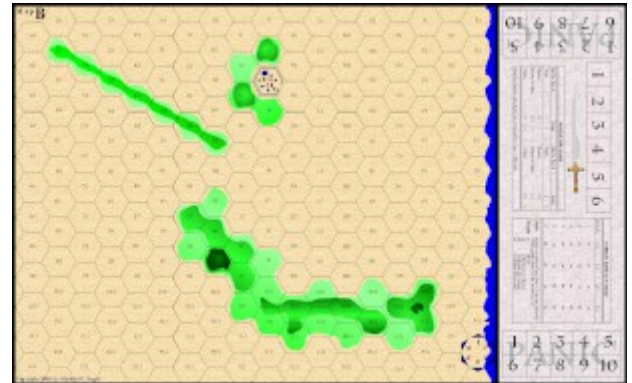
カウンター例

	
軽歩兵(LI)	重歩兵(HI)
	
ファランクス(PX)	軽弓兵(LA)
	
重弓兵(HA)	混合投射兵(MM)
	
軽騎兵(LC)	重騎兵(HC)
	
騎士(KT)	戦車(CH)
	
戦象(EL)	野営地(CP)
	
リーダー(LDR)	
	
船(Ship)	斬り込み隊(Marine)
	
戦象マーカー	斉射マーカー
	
パニック x1 マーカー	パニック x10 マーカー
	
沈没中マーカー	ターンマーカー

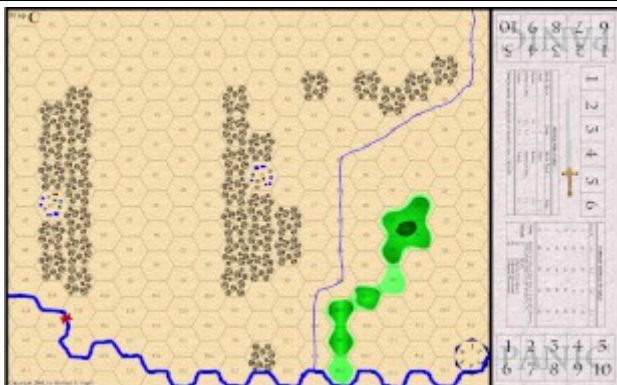
マップの例



マップ A



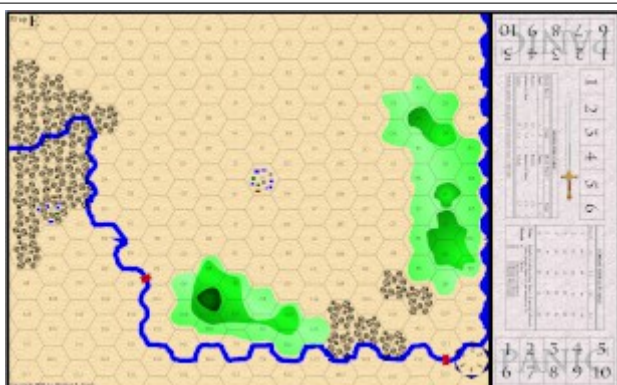
マップ B



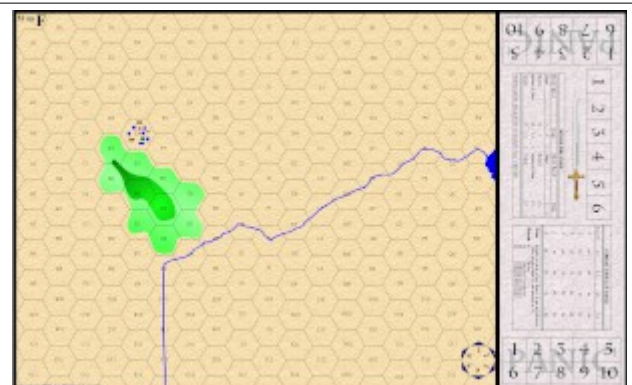
マップ C



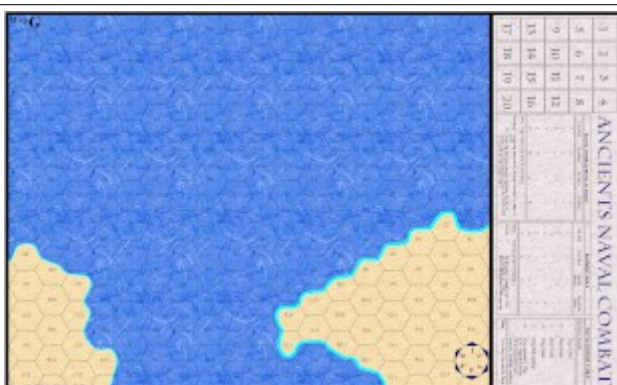
マップ D



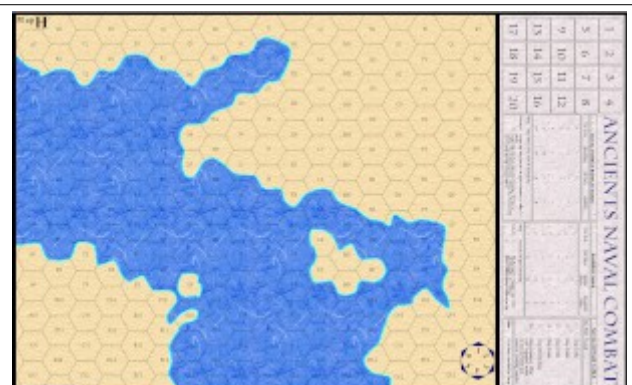
マップ E



マップ F



マップ G



マップ H