

ANCIENTS

TACTICAL BATTLES IN THE AGE BEFORE GUNPOWDER

シナリオ一覧

Megiddo	1481 BC	2
Kadesh	1288 BC	2
Karkar	853 BC	2
Thymbra	546 BC	3
Marathon	490 BC	3
Platea	479 BC	4
Leuctra	371 BC	4
Mantineia	362 BC	4
Chaeronea	338 BC	5
Granicus	334 BC	5
Issus	333 BC	5
Arbella	331 BC	6
Hydaspes	326 BC	6
Heraclea	280 BC	7
Trebia	218 BC	7
Trasimene	217 BC	7
Raphia	217 BC	8
Cannae	216 BC	8
Zama	202 BC	8
Cynoscephalae	197 BC	9
Magnesia	190 BC	9
Pydna	168 BC	10
Muhlhausen	58 BC	10
Sambre	57 BC	10
Carrhae	53 BC	11
Pharsalus	48 BC	11
Philippi	42 BC	12
Idistaviso	16 AD	12
Boudicca	60 AD	12
Cibalae	315 AD	13
Argentoratum	357 AD	13
Adrianople	378 AD	14
Chalons	451 AD	14
Tricamarum	533 AD	14
Caslinum	554 AD	15
Tours	732 AD	15
Ashdown	871 AD	16
Lech	955 AD	16
Clontarf	1014 AD	16
Hastings	1066 AD	17
Manzikert	1071 AD	17
Durazzo	1081 AD	17
Dorylaeum	1097 AD	18
Legnano	1176 AD	18
Hattin	1187 AD	19
Arsouf	1191 AD	19
Bouvines	1214 AD	19

Kalka	1223 AD	20
Liegnitz	1241 AD	20
Falkirk	1298 AD	20
Indus	1221 AD	21
Bannockburn	1314 AD	21
Crecy	1346 AD	22
Poitiers	1356 AD	22
Sempach	1386 AD	22
Agincourt	1415 AD	23

前書き

各シナリオでは、使用するマップが指定される。ユニットの配置については、次のシステムを使用する:

マップは、移動を調整するために使用される六角形のグリッド(ヘクス)で覆われている。これらの各ヘクスには、文字と数字で構成されるグリッド座標が割り当てられている。ユニットがゲームを開始するヘクスは、各ユニットの後に括弧でリストされている。例: 2A0 (A1); これは野営地で、マップの左上隅に配置される。マップの片隅には方向を示すコンパスが描かれている。ユニットを最初に向ける方向は、各シナリオに記載されている(例えば、方向 4 はマップの最下部にあるマップの長辺に向かっている)。

各シナリオはそれ自体がゲームであり、何度でもプレイでき、それぞれ次の情報が提供される:

シナリオ名: シミュレートされる歴史的状況の名前と戦闘が行われた年。シナリオで用いるマップは右側に記載されている。

状況: 各陣営が何をしようとしているか、そしてその理由の概説簡単な説明。

配置: 各陣営がどのユニットを利用できるか、いつどこでプレイするかが述べられている。例えば、行が「ターン 4: 2-6, 2-6, 4-2」と表示されている場合、第 4 ターンに 2 つの軽騎兵と 1 つの重歩兵の増援があることを意味する。

特別ルール: 特別ルール又は勝利条件が有効な場合、ここに記載される。

スケール: これはプレイには直接関係無い。異なるシナリオの軍勢を比較したい人のために含まれてる。

各シナリオに記載されている最初の陣営は、最初に移動する陣営である。ゲームの長さは、特に明記しない限り 6 ターン。

MEGIDDO 1481 BC

MAP F

Thutmose III, Pharaoh of Egypt

あなたはエジプトによる支配をアナトリアとメソポタミアまで拡大した。今、あなたの北部属州の反対勢力は、あなたの帝国を侵食すると脅している。軍勢を3つに分けて、あなたは彼らの側面を迂回し、あなたが選んだ土地で戦いを強いた。

パニック値: 14

開始時ユニット:

方向 1: x2 (C11), x2 (C11), 4B4 (C8), 2A0 (C11), 1A3 (A8), 2-3 (B9), 2-3 (C9), 1A3 (E10), 2-3 (F11), 4B4 (G10), 2-3 (G11), 4B4 (U9), 2-3 (K8), 2-3 (L8), 1A3 (M7).

King of Kadesh

あなたは誇り高き王であり、国家の支配者である。エジプトのファラオはあなたを'家臣'そして'反逆者'と呼ぶ。他国に対する'反乱'をどのように導くことができるか? あなたは、あなたの様に感じる他の王の連合を集めた。この戦いに勝利することで、侵略者のくび木を脱ぎ捨てられる。

パニック値: 10

開始時ユニット:

方向 4: x2 (K5), 4B4 (K5), 2-3 (J6), 2B3 (I6), 2B3 (F8).
方向 5: 2-3 (E7), 2-3 (E6), 2B3 (D6), 4B4 (C5), x2 (C5), 2A0 (G5).

特別ルール:

- * ZOC ルールを使用する。
- * 引き分けは反対勢力の辛勝である。

スケール:

- * 1/1000, 戦車
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

'反対勢力'はエジプトの側面移動によく反応し、脅威に対応するために戦列を整えた。しかし、最終的に彼らは防備を固めた野営地に押し戻された。包囲に成功した後、エジプトは野営地を占領した。

KADESH 1288 BC

MAP A

Matawallis, King of the Hittites

あなたの密偵は彼らの仕事をうまくこなした。エジプトはあなたの罠に入り込んだ。これで、敵の軍団全体を滅ぼし、軍勢を2つに分断し、エジプトのファラオを孤立させる準備ができた。

パニック値: 18

開始時ユニット:

方向 1: 2-3 (I11), 2-3 (J11), 2-3 (J12), 2B3 (K12), 4B4 (K11), 4B4 (K10), 4B4 (L12), 4B4 (L11), x2 (L11), 2B3 (M12), 4B4 (M11), 2A0 (M10), 2-3 (N12), 2-3 (N11), 2-3 (O11).

Ramses II, Pharaoh of Egypt

ヒッタイトが退却していると言った脱走者は密偵だった! Re 軍団の生存者があなたの野営地に流れ込んだとき、あなたは敵の本当の居場所を探った。持ち応えることができれば、年代史家は引き分けを勝利に、敗北を引き分けに変えることができる。

パニック値: 16

開始時ユニット:

方向 2: 2-3 (I9), 2B3 (J9), 4B4 (K8), 2A0 (P9), 2-3 (P8), 2B3 (Q8), 4B4 (Q9), x2 (Q9).

増援:

第 4 ターン: Ptah (A9-A11 ヘクスの何れか): 4B4, 2-3, 2B3.
第 6 ターン: Sutekh (A9-A11 ヘクスの何れか): 4B4, 2-3, 2B3.
募兵 (R9-R11 ヘクスの何れか): 2-3.

特別ルール:

- * エジプトは'年代史家'(宣伝者)の勝利ポイントから始める。

スケール:

- * 1/500, 戦車
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

ヒッタイトの待ち伏せにより Re 師団が蹂躪された後、ラムセスは護衛兵を集めて勇敢に死ぬ準備をした。彼は援軍の時を得た到着によってのみ救われた。それにも関わらず、ヒッタイトが待ち伏せを利用できなかったことは、しばしばエジプトの勝利と見なされる。

KARKAR 853 BC

MAP B

Shalmaneser III, Emperor of Assyria

あなたはメソポタミアから北と西にアッシリアの支配を広め、地中海までの征服を完了する準備ができた。オロンテス川を下って、あなたに敵対する愚かな人々の都市を破壊すると、あなたに対して敵対する多くの国の軍勢に遭遇した。この暴徒を打ち砕けばシリアはあなたのものになる。

パニック値: 38

開始時ユニット:

方向 1: 2A0 (O9).
任意の方向: x2, x2, 4B4,4B4,4B4,4B4, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6, 4-2, 4-2, 4-2, 4-2, 2-3, 2-3, 2-3, 2-3, 2-3, 3A2, 3A2, 3A2, 3A2, 2B3, 2B3, 2B3, 2B3, 2B3, 2B3.

Benhadad, King of Damascus

アッシリアは、彼らの威力ある歩兵、俊足な騎兵、及び包囲の優れた技術で知られている! 最も重要なのは彼らが残虐行為で知られていることである! 彼らの名前を聞いただけで、国全体の士気を挫くことができた。今まさに、シリアは彼らの次の犠牲者になるかもしれない。全ての従属する国を糾合し、小アジアからエジプトまでの同盟国によって強化された、巨大な軍が集まった。

パニック値: 33

開始時ユニット:

方向 4: 2A0 (N1).

任意の方向: (Damascus) x2, x2, 4B4, 2-6, 4-2, 4-2, 2-3, 2-3, 2-3, 2-3, 2-3, 2B3, 2B3.

(Hamath) 4B4, 2-6, 4-2, 2-3, 2-3, 2-3, 2B3.

(Israel) 1A3. (Arabs) 2-6.

特別ルール:

* アッシリアが勝利を主張するためには、少なくとも2ポイント勝利しなければならない。

* アラブ 2-6 は実際にはラクダ隊である。プレイヤーが同意すれば、騎兵に対して2倍になると見なすことができる。

* 両陣営は野営地の4ヘクス以内に配置する。

スケール:

* 1/1000, 騎兵

* 1/1000, 戦車

* 1/2000, 歩兵

Historical Note

この期間の多くの戦いと同様に、この戦いの情報は殆ど得られていない。従って、ほぼ全てのシナリオを安全に構成できる。様々なヒントから、関与する兵力のかなり良い推測値を考えることができる。恐らく戦車が使用できる様に平野で戦われた。様々な情報源がそれぞれの陣営に勝利を与える。彼らはシリアを支配したが、僅かな年数だったので、まさにアッシリアのピュロスの勝利だった。

THYMBRA 546 BC

MAP D

Croesus, King of Lydia

あなたの義理の兄弟、メディアの王を助けようとしたため、強大な征服者の怒りを買った。彼はカルデア帝国、そしてメディアを征服した。次はリュディア帝国の番となるのであろうか？

パニック値: 35

開始時ユニット:

方向 4: 2-6 (A3), 2-6 (B3), 2-6 (B4), 2-6 (C3), 2-6 (C4), 2-3 (E4), 4-2 (E5), 2-3 (F5), 4-2 (F6), 2-3 (G4), 4-2 (G5), 2-3 (H5), 2B3 (H6), 2-3 (I4), 2B3 (IS), 2A0 (J3), 2-3 (J5), 2B3 (J6), x2 (J6), x2 (J6), 2-3 (K4), 2B3 (K5), 2-3 (L5), 2B3 (L6), 2-3 (M4), 4-2 (M5), 2-3 (N5), 4-2 (N6), 2-6 (P4), 2-6 (P5), 2-6 (Q3), 2-6 (Q4), 2-6 (R4).

Cyrus, King of Persia

あなたはペルシャをカルデアの家臣の身分から、後期アッシリアのそれに匹敵する帝国に引き上げた。あなたは征服するだけでなく、あなたの寛容な法の下で、あなたは解放者としても歓迎されている。あなたは歴史の最初の偉大な指導者として、そしてペルシャ帝国の建国者として知られるようになるだろう。

パニック値: 28

開始時ユニット:

方向 1: 2-6 (C11), x2 (D11), 2-6 (D11), 2-6 (D12), 4-5 (E10), 2-6 (E11), 3A2 (I9), 3A2 (J9), x2 (J9), 3A2 (K9), 4-5 (O10), 2-6 (O11), 2-6 (P11), x2 (P11), 2-6 (P12), 2-6 (Q11), 4-2 (J11), 2A0 (J12).

方向 2: 4-2 (L10), 4-2 (L11), 1A3 (L12).

方向 6: 4-2 (H10), 4-2 (H11), 1A3 (H12).

特別ルール:

* ZOC ルールは使用しない。

スケール:

* 1/2000, 騎兵及び投射兵

* 1/4000, 重歩兵

* 1/5000, 軽歩兵

Historical Note

キュロスは劣勢な両方の側面を分断した。リュディアの一翼が交戦するために旋回しようとする戦列に隙間ができた。これらはペルシャによって戦いに勝つために利用された。皮肉なことに、これは200年後にアルベラで彼らを倒すために使用されるのと同じ戦術であった。

MARATHON 490 BC

MAP B

Callimachus, war Archon of Athens

世界で最も強力な帝国はギリシャの全ての都市国家を脅かしていたが、ギリシャは争い続けていた。スパルタは宗教儀式のため遅参すると彼らは言った。ペルシャが橋頭堡を強化する前に粉砕するのはあなた次第である。

パニック値: 12

開始時ユニット:

方向 2: x2 (L4), x2 (L9), 2A0 (I6), 4-2 (L3), 4-2 (L4), 42 (L5), 4-2 (L8), 4-2 (L9), 4-2 (L10).

Datis, general of Persia

あなたは、アテネと、その後ギリシャの残りを奪取するため遠征の陣頭指揮を執る。スキタイでの彼の災厄の後でもあり、大王はそれ以上失敗する気持ちは無かった。アテネの歩兵は丘に集まっているが、弓兵や騎兵はいない。彼らは今まさに、攻撃する愚か者であろう。

パニック値: 15

開始時ユニット:

方向 5: x2 (R4), x2 (R4), 2A0 (R4), 2-6 (O2), 2B3 (O3), 2B3 (O4), 2B3 (O5), 2B3 (O6), 2B3 (O7), 2-6 (O8), 2-6 (P2), 2-3 (P3), 2-3 (P4), 2-3 (P5), 2-3 (P6), 2-3 (P7), 2-6 (P8), 2-6 (Q4).

特別ルール:

* ZOC ルールを使用する。

* 引き分けはペルシャの勝利と見なされる。

スケール:

* 1/1000, 騎兵

* 1/2000, 歩兵

Historical Note

ギリシャは両方の側面を強化するために中心を弱めた。丘から駆け下りて、彼らはペルシャ人に奇襲を仕掛け、両方の側面を包み込んだ。これは、優れたギリシャ重装歩兵の最初のデモンストレーションとなった。

PLATEA 479 BC

MAP B

Mardonius, general of Persia

サラミスでの海軍の災厄の後、ギリシャへの補給線が危険にさらされた。大王と多くの軍勢がペルシャに戻った。但し、まだかなりの兵力があり、強力な連合を打ち負かす可能性がある。

パニック値: 23

開始時ユニット:

方向 5: 2-6 (P1), 2-6 (P2), 6*1 (P3), 6*1 (P4), 6*1 (P5), 2B3 (Q3).

方向 6: x2 (K9), 2-6 (K9), 2-6 (L9), 2B3 (M8), 2B3 (N8), 2B3 (O7), 2B3 (P7), 2-6 (M9), 2-3 (N9), 2-3 (O8), 2-3 (P8), 2-3 (Q7), 2A0 (N10).

Pausanias, commander of Greek allied Armies

侵略軍は逃げ失せ、彼らに従属していたギリシャの裏切り者を後方に残した。彼らは強力な陣地にあり、あなたの水源と補給船団に対し、幾つかの成功した襲撃を行なった。しかし、敵にも補給の問題がある。戦いは直ぐに開始する必要がある。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 3: x2 (H4), x2 (H4), 2A0 (H4), 2B3 (G5), 2B3 (I4), 2B3 (I6), 2B3 (J6), 6*1 (K5), 6*1 (L5), 6*1 (L3), 6*1 (L2), 2B3 (M1), 6*1 (N3).

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/5000, 軽歩兵
- * 1/6000, ファランクス

Historical Note

ペルシャの攻撃はギリシャ軍の左翼にいたアテネを脅かした。一方、マルドニウスは自分の騎兵を率いて、他の側面でスパルタを拘束した。しかし、最終的にはホプリテス(ファランクス型の歩兵)の数が多きギリシャに勝利がもたらされた。

LEUCTRA 371 BC

MAP D

Epaminodas (Thebes)

ペロポネソス戦争はアテネの覇権に終止符を打った。それはスパルタの覇権に置き換わっただけだった。あなたの都市国家が窒息するのを防ぐため、伝説のスパルタ軍を倒さなければならない。

パニック値: 14

開始時ユニット:

方向 5: 2B3 (H5), 2B3 (I5), 6*1 (J6), 2A0 (K4), 6*1 (K5), 6*1 (K6), x2 (K6), x2 (K6), 2-6 (L7), 2-6 (M7), 2-6 (N8).

Cleambrotus (Sparta)

テーバイは最後の戦争でその教訓を学んだ筈である。今、あなたはスパルタをボイオティアに反転させ、彼らの権力基盤を取り除かなければならない。あなたはより大きな軍勢を持ち、そして彼らはスパルタ人である。

パニック値: 19

開始時ユニット:

方向 2: 2A0 (E7), 2B3 (D5), 6*1 (E5), 6*1 (176), 6*1 (G6), x2 (G6), x2 (G6), 6*1 (H7), 6*1 (I7), 2B3 (J8), 2-6 (K8), 2-6 (L9).

スケール:

- * 1/500, 騎兵
- * 1/2000, ファランクス
- * 1/2000, 投射兵

Historical Note

一般的な慣例に反して、テーバイは左側面に主力を置いた。これは完璧な効果があり、彼らに驚くべき優位性を与えた。暫くの間、テーバイはギリシャで支配的な勢力となった。

MANTINEA 362 BC

MAP E

Epaminodes, King of Thebes

あなたは以前に有名なスパルタを破ったことがある。今まさに、彼らと別の戦争が勃発した。今回、彼らはアテネの支援を受けている。あなたの將軍とテーバイの'神聖な紐帯'は、再びその価値を証明しなければならない。

パニック値: 19

開始時ユニット:

方向 3: x2 (N7), 6*1 (N7), 2-6 (N6), 2B3 (O5), x2 (M7), 6*1 (M7), 6*1 (M6), 6*1 (L7), 6*1 (K7), 2-6 (J8), 2A0 (J6), 2B3 (I8).

Agesiaus, King of Sparta

最初に敵の將軍がマンティネイアを脅かし、次にスパルタがマンティネイアを再び脅かした。彼は、あなたをギリシャの中ほどまで追撃してきた。今まさに、彼はここであなたの裏をかくことを試みようとした。彼は次に何をしてくるだろうか？

パニック値: 16

開始時ユニット:

方向 1: 2B3 (J10), 2-6 (K10).

方向 6: 6*1 (L10), 6*1 (M9), 6*1 (N9), 2A0 (N10), 6*1 (O8), x2 (O8), x2 (O8), 2-6 (P8), 2B3 (P7).

スケール:

- * 1/1500, 騎兵及び投射兵
- * 1/5000, ファランクス

Historical Note

エパミノンドスは、斜線陣の奇襲によって攻撃した(右後尾を伴う左側面攻撃)。これは、レウクトラでの彼の有名な勝利に非常に似ており、再び彼が勝利した。しかし、彼は戦いで戦死した。

CHAERONEA 338 BC

MAP A

Philip, King of Macedonia

あなたは世界で最高の軍勢を築き上げたが、南のギリシャ人にとって、あなたは蛮族である。あなたは支配者であるこれら傲慢なギリシャ人を見て、衰えつつあるペルシャ帝国に対して団結したギリシャの虚をついた。

パニック値: 18

開始時ユニット:

方向 5: 2B3 (G2), 2B3 (G3), 6*1 (G4), x2 (G4), 6*1 (G5), 6*1 (G6), 6*1 (H7), 4-5 (I8), x2 (I8), x2 (I8), 2-6 (I9), 2B3 (I10), 2A0 (J7).

Theagenes, King of Thebes

ギリシャの都市国家を脅かす文明の北の外れからの新興の王。テーバイ、アテネ、及び幾つかの小さな都市は、ギリシャの軍事的伝統に基づき、これらのマケドニア人に知らしめるために軍勢を糾合した。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 3: 2A0 (E1), 2B3 (E2), 6*1 (E3), 6*1 (E4), 2B3 (E5), 6*1 (E6), 2B3 (E7), 6*1 (E8), 6*1 (E9), 26 (E10), 2-6 (E11), 2-6 (E8), 2-6 (E6).

特別ルール:

* ZOC ルールは使用しない。

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/2000, 投射兵
- * 1/6000, ファランクス

Historical Note

ピリッポスは右側面を歩兵で攻撃した。彼は撃退されるか、或いは退却を装った。彼の息子アレクサンドロスは、反対側の側面に隙間を見つけ、それを介して騎兵を導き、その日の勝利を勝ち取った。この戦術は、彼の残りの戦歴でのトレードマークになった。マップの'森'は実際には沼地を表していることに注意。形はどうであれ、それらを森として扱うこと。

GRANICUS 334 BC

MAP A

Alexander of Macedonia

あなたの父ピリッポスはギリシャを征服した。あなたは彼の影に隠れたままでいるか、それとも地球上で最も強力な帝国を征服できるか？ あなたは小アジアに上陸し、艦隊を解散した。あなたは今まさに、初めてのペルシャ軍に対峙している。

パニック値: 28

開始時ユニット:

方向 2: 4-5 (B3), 2-6 (B4), 2B3 (C4), 6*1 (D5), 6*1 (E5), 6*1 (F6), 2A0 (F7), 6*1 (G6), 6*1 (H7), 6*1 (I7), 2-6 (J8), 4-5 (J9), 4-5 (K8), x2 (K8), x2 (K8), x2 (K8), 1A3 (L9), 1A3 (M9).

Memnon

ペルシャのために雇われているギリシャの将軍として、あなたはペルシャの領土を守り、撤退しないように命じられた。彼らはアレクサンドロスはただの少年だと言う。しかし、彼は見事なベテランの軍勢と、イオニアン海岸沿いの幾つかの'ペルシャ'の都市の支援を受ける少年だった。

パニック値: 32

開始時ユニット:

方向 5: 2-6 (E1), 2-6 (F2), 2-6 (G2), 4-5 (H3), 4-5 (I3), 4-5 (J4), 4-5 (K4), 4-5 (K5), 4-5 (L5), 4-5 (L6), 4-5 (M5), 4-5 (M6), x2 (M6), 2-6 (N6), 2-6 (O5), 2-6 (O6), 2B3 (L1), 6*1 (M1), 6*1 (N2), 2A0 (O1), 2B3 (O2).

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/4000, ファランクス
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

傭兵将軍のメムノン、焦土作戦を使用してマケドニアを粉碎することを提案した。この考えは、土地を焼き払うことになったペルシャの貴族たちとは相性がよくなかったため、彼は留まって戦うように命じられた。彼に与えられた部隊は弱体なので、計略としてはアレクサンドロスのみを亡き者にすることだった。ペルシャ左翼の騎兵戦闘で、彼らは殆ど成功した。代わりに、優れたマケドニアが丘を掃討し、敵のギリシャ傭兵を包囲した。

ISSUS 333 BC

MAP F

Alexander, King of Macedonia

あなたは西方のペルシャ軍を破った。そして今あなたはシリアに遠征している。ペルシャ王は軍勢と共に到着し、北への補給線を切断した。彼の軍勢は強大だが、あなたはとにかく決戦を望んだ。

パニック値: 22

開始時ユニット:

方向 4: 2B3 (F6), 2B3 (G6), 2-6 (I6), x2 (I6), x2 (I6), 45 (J7), 2B3 (K6), 1A3 (L6), 6*1 (M5), 2A0 (M3), 6*1 (N5), 6*1 (O4), x2 (O4), 6*1 (P4), 2B3 (Q4), 4-5 (R4).

Darius, Emperor of Persia

世間知らずの少年があなたの帝国に侵入し、あなたの軍勢を迂回した。ギリシャ人は立派な戦士だが、あなたは権力によりアジアに対する覇権を持っている。勝利は、あなたのものではないが用心すること。

パニック値: 34

開始時ユニット:

方向 1: 2B3 (E7), 2B3 (F8), 4-5 (I8), 2-6 (J9), 2B3 (K8), 2B3 (L5), 6*1 (M7), 6*1 (N7), 6*1 (O6), 4-5 (O7), x2 (O7), 6*1 (P6), 2B3 (Q6), 4-5 (R6), 2-6 (R7), 2-3 (M10), 2-3 (M11), 2-3 (N10), 2-3 (N11), 2-3 (O9), 2-3 (O10), 2A0 (O11), 2-3 (P9), 2-3 (P10), 2-3 (Q8), 2-3 (Q9).

特別ルール:

* ZOC ルールは使用しない。

スケール:

* 1/2000, 騎兵及び投射兵
* 1/5000, 軽歩兵
* 1/6000, ファランクス

Historical Note

アレクサンドロスの軽部隊は丘を一掃し右翼を脅かした。彼の騎兵と投射兵部隊は、左翼のペルシャ騎兵の攻撃に耐えた。アレクサンドロスはペルシャの左翼に回り込ませるために騎兵を送り、彼のファランクスを前進させた。ダリウスは逃亡した。彼の軍勢は悪魔に絡み取られ、彼の家族は捕らえられた。

ARBELLA (GAUGAMELA) 331 BC

MAP D

Alexander (Macedonia)

敵の帝国は前代未聞の勢力を集結させた。あなたの小さな軍勢はよく訓練され経験を積んでいるが、相手側は圧倒的に数が多い。これには、あなたが彼らの帝国の奥深くにいるという事実に加えると、結果はせいぜい引き分け程度になることは明らかである。

パニック値: 25

開始時ユニット:

方向 4: 4-5 (N9), 2-6 (O9).

方向 5: 2B3 (M4), 6*1 (M5), 6*1 (M6), 6*1 (M7), 2B3 (M8), 2B3 (O4), 6*1 (O5), 6*1 (O6), 2B3 (O7), 2A0 (P6).

方向 6: x2 (M3), x2 (M3), x2 (M3), 4-5 (M3), 1A3 (N3), 2-6 (O2).

Darius (Persia)

野蛮な少年王は何年もあなたの軍勢を打ち負かしている。彼はあなたの帝国の半分と、あなたの娘との婚姻の申し出を拒否した。彼は容赦が無く止められない。あなたはアジアの勢力を糾合した。優れた騎兵部隊と、それを用いる平原がある。これが最後のチャンスかもしれないので、あなたの利点を最大限に活用すること。

パニック値: 45

開始時ユニット:

方向 2: 2A0 (F3), 2-3 (G2), 2-3 (G3), 2-3 (G4), 2-3 (G5), 2-3 (G6), 2-3 (G7), 2-3 (G8), 2-3 (G9), 23 (G10), 2-3 (G11), 2-6 (H1), 4-5 (H5), 4-5 (H6), 4-2 (H 7), x2 (H 7), 4-5 (H8), 4-5 (H9), 26 (I1), 2-6 (I2), 2-6 (I3), 4-5 (I4), 4-5 (I5), 2B3 (I6), 4-5 (I7), 4-5 (I8), 2-6 (I9), 4-S (I10), 2-6 (I11), 2-6 (I12), 4B4 (J6),

6*3 (J7), 2-6 (J10), 2-6 (J11).

特別ルール:

* ZOC の選択ルールは使用しない。

スケール:

* 1/15, 戦象
* 1/200, 戦車
* 1/2000, 騎兵
* 1/6000, ファランクス
* 1/4000, 重歩兵
* 1/5000, 軽歩兵
* 1/2000, 投射兵

Historical Note

アレクサンドロスは右側面を攻撃し左は無視した。この機動に順応しようとして、ペルシャ人は戦列を乱し間隙を開けた。そして、アレクサンドロスは騎兵の突進でそれを利用した。ダリウスは恐慌を起し戦場から逃げ去った。

HYDASPES 326 BC

MAP D

Alexander (Macedonia)

ヒマラヤ山脈を越えたが世界は終わらない。敗北させなければならぬ別の王国があった。あなたはどれだけ遠くに行かなければならないのか疑問に思い始める。

パニック値: 19

開始時ユニット:

方向 5: 4-5 (F4), 2-6 (F5), 4-5 (G4), x2 (H4), x2 (H4), x2 (H4), 1A3 (H5), 2B3 (I5), 6*1 (J6), 6*1 (K6), 2A0 (L6), 6*1 (L6), 6*1 (M7), 2B3 (N8).

Porus (India)

あなたの隣人であるペルシャ帝国は倒された。侵略者は次にあなたに手をかけようとしている。以前、あなたの息子は戦いで殺された。今こそ対決の時である。

パニック値: 18

開始時ユニット:

方向 2: 2-6 (B7), 4B4 (C6), 1A3 (C7), 2-3 (D8), 1A3 (E8), 2-3 (F9), 2A0 (F10), 6*3 (G8), 1A3 (G9), 2-3 (H10), x2 (I9), x2 (I9), 6*3 (I9), 1A3 (I10), 2-3 (J11), 1A3 (K11), 2-6 (L12), 4B4 (M11).

スケール:

* 1/40, 戦象
* 1/100, 戦車
* 1/2000, 騎兵
* 1/6000, ファランクス
* 1/5000, 軽歩兵
* 1/2000, 投射兵

Historical Note

アレクサンドロスは右翼を攻撃した(何度も!)。ポロスは騎兵で増強するが、ギリシャの奔流を止めることはできない。アレクサ

ンドロスは、インド勢の側面を包み込み戦いに勝利した。

HERACLEA 280 BC

MAP D

Pyrrhus, King of Epirus

イタリアのギリシャ植民地は、新たに出現した勢力であるローマによって脅かされていた。彼らはあなたに助けを求め、あなたはそれを受け容れた。

パニック値: 19

開始時ユニット:

方向 1: 6*3 (B11), 2-6 (C9), 6*1 (D9), 6*1 (E8), x2 (E8), 6*1 (F8), x2 (F8), 6*1 (G7), 1A3 (I17), 2A0 (G10), 4-5 (J9).

P. Laverius Laevinus, Consul of Rome

ギリシャ人はイタリアでのローマの関心を妨害している。あなたはシリス川を渡り、初めてギリシャ軍と対戦する。

パニック値: 16

開始時ユニット:

方向 4: 2-6 (B7), 2B3 (D7), 2A0 (E3), 4-2 (E5), 4-2 (E6), x2 (E6), 4-2 (F5), 4-2 (F6), 4-2 (G4), 4-2 (G5), x2 (GS), 2B3 (H5), 2-6 (J4).

特別ルール:

* ZOC ルールを使用する。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/4000, 重歩兵
- * 1/6000, ファランクス

Historical Note

ギリシャのファランクスとローマの重装歩兵は相性が良く、勝敗は疑わしい。ピュロスはローマ軍の右翼に戦象を送った。ローマ騎兵はパニックになり、ローマの右側面が包み込まれた。ピュロスはアスキュラムで再び勝利するが、両方の戦いでの損害が非常に多いため、”もう一度勝利しても我々は壊滅するだろう”と述べた。これにより、我々はピュロスの勝利という言葉を得ることとなった。彼は後にベネウエントウムで敗北し、”カルタゴとローマのために戦場を去る”と述べている。彼は再び正しかった。

TREBIA 218 BC

MAP D

Sepronius, Consul of Rome

ハンニバルはヒスパニアの軍勢を隠すことから戦争を始めた。今まさに、それはイタリアで再び現れた。あなたは彼がそれをどの様にしたか気にする必要は無い; このオリエンタルな魔法使いを倒すのはあなたの義務であり、職務である。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 3: 2-6 (D9), 4-2 (F7), 2B3 (F8), 2A0 (G5), 4-2 (G6), 4-2

(G7), 4-2 (H6), 4-2 (H7), x2 (H7), 4-2 (I5), 4-2 (I6), 4-2 (J6), 2B3 (K5), 2-6 (L4).

Hannibal, General of Carthage

ローマの歩兵は蛮族の傭兵よりも遥かに優れている。更に堅実なカルタゴ兵よりも。加えて、ローマ艦隊は、カルタゴ海軍の航行を阻止できる。あなたはアルプスを越えてローマに戦争をもたらしたが、あなたの軍勢に多大な犠牲を払い、全ての戦象を失った。

パニック値: 19

開始時ユニット:

方向 6: 4-5 (I11), x2 (I11), 2B3 (J10), 2-6 (J12), 4-2 (K9), 4-2 (L9), 4-2 (M8), 4-2 (N8), 2-3 (N10), 2B3 (O7), 2-3 (O9), 2A0 (O10), 4-5 (Q6), 2-6 (R6), x2 (R6).

増援:

第 1 ターン: 何れかのマップ端から進入: 2-6

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/4000, 歩兵

Historical Note

ローマの騎兵は恐らく史上最悪だった。彼らはハンニバルに簡単に敗れた。更に、隠されていた騎兵の分遣隊がローマの右後方に打撃を与えた。その結果、ローマ軍のもう一つの軍勢は消え去った様に見えた。生存者が長く悲しい物語を経て、散り散りで家に辿り着くには多くの日数が必要だった。

TRASIMENE 217 BC

MAP B

Hannibal, General of Carthage

イタリア本土での 1 つの勝利の後、ローマに従属していた人々はあなたを救世主として見始めていた。もう一つのそのような勝利があれば、イタリアの人々はあなたの陣営に参加し始めるであろう。

パニック値: 14

開始時ユニット:

方向 2: 4-5 (O5), 2-6 (O6), 2-6 (O7), 2-3 (O8), 4-5 (O9), 2-3 (P10), 2A0 (M2).
方向 3: 4-2 (O2), x2 (O2), 4-2 (P2).
方向 4: 2B3 (Q1), 2B3 (R1).

Flaminius, Consul of Rome

センプロニウスが失敗したため栄光を獲得する機会を持つことになった。あなたは完全な執政官の軍勢を保持している。ローマの強さは、フェニキアの策略以上のものである。

パニック値: 14

開始時ユニット:

方向 1: 2-6, (Q3), x2 (Q3), 2-6 (Q4), 2B3 (Q5), 2B3 (Q6), 4-2 (Q7), 4-2 (Q8), 4-2 (R9), 4-2 (R10), 4-2 (R11), 2A0 (R12).

CANNAE 216 BC

MAP D

特別ルール:

* ハンニバルが勝利するには少なくとも2勝利ポイントが必要。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵
- * 1/1000, 投射兵
- * 1/4000, 歩兵

Historical Note

史実ではハンニバルが勝利した。史実を反映するために、ハンニバル側に2番目のリーダーカウンターが必要であるが、そのような余力で勝っても意味は無い。シナリオは、プレイバランスを提供するために”修正”されている。

RAPHIA 217 BC

MAP D

Antiochus III

あなたの偉大な祖父はアレクサンドロスの将軍の一人であり、帝国の一部を継承した。あなたの野望はそれを再興することである。その後、北方、東方を奪回し、西方に移動する。まず、南方の弱体化エジプト王国を倒す計画を立てる。一度の勝利により、この戦争は終わる筈である。

パニック値: 30

開始時ユニット:

方向 6: 2-6 (E11), 1A3 (F10), 2B3 (F11), 6*3 (G9), 2-3 (G10), 2-3 (H10), 4-2 (I9), 4-2 (J9), 6*1 (K8), 6*1 (L8), 2A0 (L9), 6*1 (M7), 2-3 (N7), 6*3 (O5), 4-2 (O6), 2B3 (P5), 2-6 (P6), 2-6 (Q5), x2 (Q6), x2 (Q6).

Ptolemy IV

まるで帝国を支配するだけでは不十分であるかの様に、外敵の軍勢が侵入し、シリアとパレスチナであなたの父親が得たものを奪った。何と悩ましいことか!

パニック値: 31

開始時ユニット:

方向 3: 2-6 (B9), x2 (C7), x2 (C7), 2-3 (C8), 4-2 (D8), 4-2 (E7), 2B3 (E8), 6*1 (F7), 2A0 (G5), 6*1 (G6), 6*1 (H6), 6*1 (I5), 6*1 (J5), 6*1 (K4), 2-3 (L4), 4-2 (M3), 6*3 (M4), 2-3 (N3), 2B3 (N4).

スケール:

- * 1/4000, 歩兵
- * 1/7000, ファランクス
- * 1/50, 戦象
- * 1/2000, 騎兵

Historical Note

両陣営ともそれぞれの右側面で優勢となった。これにより中央のファランクスの重要性が増した。ここで、プトレマイオスのエジプト勢は敵より上手く立ち回った。アンティオコスはシリアの征服を遅らせることを余儀なくされた。

Hannibal (Carthage)

防衛戦争を行なうよりも、あなたはアルプスを越えて敵の本土に向かうことを選んだ。残念ながら、あなたは多くの善良な人々と、それをしている全ての戦象を失った。あなたの前面には少なくともあなたの規模の2倍の軍勢がいる。あなたは優れた騎兵を持ち、ローマには機知が欠けている。

パニック値: 15

開始時ユニット:

方向 3: 4-5 (H2), x2 (H2), 4-5 (H3), 4-2 (H4), x2 (H4), 2B3 (H5), 2-3 (H6), 2-3 (H7), 2-3 (G6), 2-3 (G7), 2B3 (F8), 4-2 (E8), x2 (E8), 2-6 (D9), 2-6 (C9), 2A0 (E5).

Varro (Rome)

このハンニバルはヒスパニアにいる筈だった。彼はイタリアに現れた。彼はローマ軍を打ち負かしている。別の軍勢が彼に対して派遣されたが姿を消した。さて、あなたは2つのローマ軍を一時的に支配している。魔法使いが両方の軍勢を消滅させるのを目の当たりにする。

開始時ユニット:

方向 6: 2-6 (G12), 4-2 (I10), 4-2 (J9), 4-2 (J10), 2B3 (J11), 4-2 (K10), 4-2 (K9), 4-2 (K8), x2 (K8), 4-2 (K7), 4-2 (L6), 4-2 (L7), 4-2 (L8), 4-2 (L9), 2-6 (M3), 2B3 (M6), 4-2 (M7), 2A0 (N10).

スケール:

- * 1/3000, 騎兵
- * 1/5000, 歩兵

Historical Note

優れたローマ歩兵は堅固な集団で前進し、ハンニバルの貧弱な部隊を中央に押し戻した。戦列は後方に屈曲するが分断されなかった。ローマ軍を三方で囲む形となった。カルタゴ騎兵は容易に両翼で勝ち、後方を攻撃して罠を完成させた。ハンニバルはローマに行くことができないか、或いは行こうとしなかった。代わりに、彼はローマをイタリアの動員基盤から分離することを選んだ。

ZAMA 202 BC

MAP D

Hannibal, General of Carthage

イタリアでの数年間の希望の無い戦役は、様々なイタリアの人々をローマの支配から解放することに失敗した。共闘した人もいれば、共闘しなかった人もいる。他国の勢力があなたの助けになるが、結局役に立たなかった。どんなに多くの軍勢に敗北しても、ローマは簡単に別の軍勢を動員してくる!

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 6: 2-6 (I9), 2B3 (J9), 6*3 (K8), 6*3 (L8), x2 (L8), 6*3 (M7), 4-2 (M9), 2B3 (N7), 4-2 (N9), 4-5 (O6), 4-2 (O8), 2A0 (P10).

Scipio Africanus, Consul of Rome

ローマは、軍勢を伴って敵の本土へ侵攻した名誉によりあなたを信頼している。これまでのところ報われている。カルタゴのかつての同盟者と従属者の多くがローマに参加している。しかし、高名なハンニバルはイタリアから戻ってきた。あなたは、今まさに彼に対峙しなければならない。

パニック値: 18

開始時ユニット:

方向 3: 2-6 (C7), 2-6 (D7), 2A0 (E4), 4-2 (E6), 4-2 (F6), 4-2 (G5), 2B3 (G6), x2 (G6), 4-2 (H5), 42 (I4), 2B3 (I5), x2 (L5), 4-2 (J4), 4-5 (K3).

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/4000, 歩兵
- * 1/25, 戦象
- * 1/5000, 軽歩兵

Historical Note

スキピオは全てのカードを保持した。ハンニバルは通常の騎兵の優位性を奪われた。彼の古強者の軍勢は、長年の戦役によって大幅に損耗していた。彼が持っていたのは、自身の前線を踏み躪った酷い戦象の群れだけだった。

CYNOSCEPHALAE 197 BC

MAP B

Philip V, King of Macedonia

カルタゴを破って以来、ローマは東地中海で益々干渉を強めている。彼らはギリシャの同盟を得て、あなたに対して軍勢を送り込んだ。今朝、霧が上がり、彼らの軍勢がまさにあなたの玄関口にいることが分かった。戦う以外に選択肢はあり得ない。

パニック値: 21

開始時ユニット:

方向 5: 4-5 (J5), 2-6 (J6), 2B3 (J7), 2-3 (J8), 2B3 (J9), 2-6 (J10), 4-5 (J11), 6*1 (K6), 6*1 (K7), 2A0 (M6), x2 (M7), 6*1 (M8), 6*1 (N8).

Flaminius, Consul of Rome

2つのローマ軍団、数千のギリシャ同盟軍、更には幾らかの戦象の軍勢を指揮する。あなたはマケドニアの抑圧から地方の都市国家を解放し、ローマの影響力を広げるために送られた(必ずしもその命令は必要無い)。ローマは最終的に戦争に勝つが、あなたはそれを成すための将軍になれるのか? 今朝、敵があなたの鼻先で実際に野営していることが分かった。準備無しでこの戦いに勝たなければならない。

パニック値: 22

開始時ユニット:

方向 2: 2A0 (C8), 4-2 (C10), 4-2 (C11), x2 (D8), x2 (D8), 6*3 (D10), 6*1 (D11), 2-3 (D12), 4-2 (E7), 4-2 (E8), 2-6 (F6), 2-3 (F7), 2-3 (F8), 2B3 (F9), 2-3 (F10), 2-3 (F11), 2-6 (F12).

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/4000, ファランクス
- * 1/2000, 歩兵
- * 1/20, 戦象

Historical Note

双方が突進し、予想外の戦いに彼らの部隊を投入した。第一線のマケドニアファランクスはローマ軍を押し戻した。第二線は完全に隊形を整える前に敗北した。その後、ローマ軍は第一線のファランクスの後方を攻撃し、ローマ軍は勝利を得た。

MAGNESIA 190 BC

MAP E

Antiochus III, King of Syria

幾つかの逆転にも関わらず、あなたは自身の在位をあなたに残されたセレウコス帝国の再興に費やした。現在、ローマはアジアの政策を決定することを前提としている。あなたが、それをあなたの動揺に導こうとしたとき、彼らはギリシャであなたを破った。今まさに、戦闘は小アジアで始まる。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 2: 2-6 (A10), 2-6 (A11), 2-6 (A12), 2-6 (B10), 4-5 (B11), x2 (B11), 2-6 (B12).

方向 4: 2A0 (E1), 2B3 (D6), 2B3 (E5), 6*1 (F5), 6*1 (G4), 2-3 (G3), 2-3 (H3), 6*1 (H4), 2-3 (I2), 6*1 (I3), 2-3 (J2), 6*1 (J3), 6*1 (K2), 6*3 (L2).

Caes. Domitius, Consul of Rome

ローマは全ての敵を除去するために進むべきである。プトレマイオス朝は、エジプトの富を支配している。好戦的なギリシャは何百年もの間、互いに戦ってきた。しかし、今のところローマはあなたに頼って巨大なセレウコス帝国を阻止させ様としている。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 1: 2-6 (E7), 2-6 (F7), 2-6 (G6), 4-2 (H6), 4-2 (H7), 2A0 (H9), 4-2 (I5), 4-2 (I6), 4-2 (J5), 4-2 (J6), 2B3 (K4), x2 (K4), 2B3 (L4), x2 (L4).

方向 5: 2-6 (E10), 2-6 (E9).

方向 6: 1A3 (O3).

特別ルール:

- * ZOC ルールを使用する。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/6000, ファランクス
- * 1/5000, 軽歩兵
- * 1/4000, 重歩兵

Historical Note

アンティオコス直卒の騎兵をローマの右翼に導き、ローマの

野営地をほぼ占領した。しかし、彼のもう一方の側面では、彼の戦象はパニックを起こし、彼のファランクスを混乱させた。ローマに対するラフィアでの敗北にも関わらず、彼は分裂した帝国の大部分を再興することに成功した。彼はアンティオコス大王として知られるようになった。

PYDNA 168 BC

MAP F

Perseus (Macedonia)

ローマはギリシャの内政に介入する強権的な態度を帯び始めた。彼らはあなたに最後通告さえ与える。彼らは言葉を裏付ける力を持っている。しかし、あなたはマケドニアのファランクス、アレクサンドロスの軍の子孫を持っている。

パニック値: 28

開始時ユニット:

方向 6: 2-6 (G12), 4-5 (H12), 2B3 (I11), 2B3 (J11), 6*1 (K10), 6*1 (L10), x2 (L10), x2 (L11), 6*1 (M9), 6*1 (M10), 2B3 (N9), 6*1 (N10), 2A0 (N11), 2B3 (O8), 4-5 (P8), 2-6 (Q7).

Paulus (Rome)

あなたはギリシャで軍勢の指揮を執ることになった。あなたは家族の名誉、自身の経歴、そして恐らくあなたの人生のためにマケドニアの王を倒さなければならない。敵の槍兵は非常に手強い様に見える。又、敵の王は経験豊富な将軍である。

パニック値: 25

開始時ユニット:

方向 3: 2-6 (D11), x2 (D11), 2-6 (E10), 4-2 (F9), 2A0 (G6), 2B3 (G10), 4-2 (H10), 2B3 (I9), 4-2 (J9), 2B3 (K8), 4-2 (L8), 2B3 (M7), 4-2 (N7), 2B3 (O6), 2-6 (O4), 2-6 (P4), x2 (P4), 4-2 (H8), 4-2 (J7), 4-2 (L6).

特別ルール:

- * 地形の修正: 小川は実際には'荒地'を表す。進入には 1MP 掛かり、ユニットは混乱する。'小川'の効果は無視する。
- * ZOC の選択ルールは使用しない。

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/1000, 投射兵
- * 1/3000, ファランクス
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

マケドニアのファランクスはローマ軍を押し戻した。しかし、それが荒地に進むにつれて、間隙が現れ始めた。より柔軟な軍団がこれらの間隙に浸透し、ファランクスをばらばらにした。

MUHLHAUSEN 58 BC

MAP D

Gaeus Julius Caesar, Consul of Rome

南ガリアをヘルウェティイ族による侵略から救った後、今度は東ガリアをアリオウィストゥスに率いられたゲルマン人から救わなければならない。これらゲルマン人は、彼らが決して戦いに

負けたことが無いと主張している。そして、あなたの軍団はパニック寸前になっている。それでも尚、ゲルマン人は今まさに、彼らの誇りを必ず証明しようとするであろう。

パニック値: 17

開始時ユニット:

方向 3: 2A0 (D6), 4-2 (E5), 4-2 (E6), 4-2 (E7), 2-6 (E8), x2 (E8), 2B3 (F5), x2 (F5), 4-2 (F6), 4-2 (F7), 4-2 (F8).

方向 4: 2B3 (I2), 4-2 (J3), 4-2 (K3), 4-2 (L4), x2 (L4), 4-2 (M4), 2-6 (N5).

Ariovistus, Chief of the Sequani

あなたは住処が必要なので、まさにあなたは弱者からそれを取らなければならない。これらローマ人が邪魔をしたいのなら、彼らも敗北する。彼らは強力な戦士だが、あなたは彼らを翻弄し、彼らの補給を断った。これにより、彼らは部隊を分割することを余儀なくされた。

パニック値: 24

開始時ユニット:

方向 1: 2-3 (I5), 2-3 (J6), 4-2 (K6), 4-2 (L7), 4-2 (M7), 2-6 (N8), 2A0 (L9), x2 (L9), x2 (L9).

方向 6: 2-3 (I7), 2-3 (I8), 2-3 (I9), 2-6 (I10), 2-3 (J8), 2-3 (J9), 2-3 (J10), 2-6 (J11).

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/1000, 投射兵
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

彼の補給線を再び繋げるために、カエサルはかなりの部隊を割いて、ゲルマン人の側面に位置を確保した。ゲルマンはこの軍勢を攻撃したが、それを弱めるためにより大きな部隊が到着するまで、それは保持された。ゲルマン人に対するガリア人を助けることにより、カエサルはガリア北部で足場を得た。それにより彼の全ガリア制覇への道を開いた。

SAMBRE 57 BC

MAP D

Bodougnatus, Chief of the Nervii

数十万の巨大な軍勢がベルガエの王ガルバに約束された。しかし、それは溶け去ってしまった。ウィロマンドウイ族、アトレバテス族、及びネルウィ族のみがローマ人を攻撃できた。これらのローマ人が近隣の部族をどの様に征服し、屈辱を与えたのか聞いたことがあるだろう。今まさに、あなたの部族、あなたの家族、そしてあなたの生き方を守る時である。

パニック値: 30

開始時ユニット:

方向 3: 2-3 (G5), 2-3 (H5), 2-3 (H6), 2-3 (I2), 2-3 (I3), 2-3 (I4), 2-3 (I5), 2-3 (J3), 2-3 (J4), 2-3 (J5), 2A0 (J6), 2-3 (F12), 2-3 (G11), 2-3 (G12), 2-3 (H9), 2-3 (H10), 2-3 (H11), 2-3 (H12), 2-3 (I9), 2-3 (I10), 2-3 (I11).

方向 4: 2-3 (M1), 2-3 (M2), 2-3 (N2), 2-3 (N3), 2-3 (O2), 2-3 (O3), x2 (O3), 2-3 (P2), 2-3 (P3), 2-3 (Q1), 2-3 (Q2).

Julius Caesar

ガリアの大部分を制覇した。ベルガエを倒すには、あなたの手段によるしかない。これらガリア人の最後で最も激しいものである。野営地を設営している間に、蛮族はあなたの物見を待ち伏せし、川を渡り、準備ができていない軍団に向かって上り坂を突進してきた。敗北はあなたの政治的な経歴への大きな痛手になるかもしれない。あなたは立ち直って、この戦いに勝たなければならない。

パニック値: 42

開始時ユニット:

方向 6: 2-6 (L4), 2B3 (L5), 2B3 (L6), 3-2 (R5), 3-2 (Q5), 2B3 (Q6), 3-2 (P6), 2A0 (P8), 2B3 (P9), x2 (Q8), x2 (Q8), x2 (Q8), 3-2 (O6), 3-2 (O7), 3-2 (O8), 3-2 (O9), 2B3 (O10), 3-2 (N10), 3-2 (N11), 2B3 (N12), 3-2 (M10), 3-2 (M11), 3-2 (M12).

増援:

第 6 ターン: R6-R9 ヘクスの何れかから進入: 4-2, 4-2, 4-2, 4-2, 2B3, 2B3, 2-6.

特別ルール:

- * 蛮族の歩兵は森に進入しても混乱しない。
- * 何れかの攻撃フェイズで、蛮族は全てのユニットの攻撃力を 3 倍にすることができる。
- * 全てのローマ重歩兵が開始時から混乱していることに注意。但し、第 6 ターンの増援は完全な戦力でゲームに参加する。
- * このシナリオで引き分けは、蛮族の辛勝と見なされる。

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/2000, 歩兵
- * 1/2500, 蛮族

Historical Note

カエサルは蛮族の攻撃に意表をつかれた。彼の部下は野営地を設営しているところだった。彼の右側面は殆ど崩壊した。彼にとって幸いなことに、兵士の訓練と経験が、この日を救うこととなった。彼の全ての軍勢が立ち直ると、彼は攻撃に転じ敵の野営地を奪った。

CARRHAE 53 BC

MAP D

Sillaces, Commander of the Parthian Host

ローマの将軍は、あなたの国を自国での権力強化への簡単な道筋だと考えている。彼は遠く離れた土地の見知らぬ人であり、パルティアの戦士の勇気を知らない。

パニック値: 11

増援:

第 1 ターン: x2, x2, 4-5, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6.

Crassius, Triumvir of Rome

あなたとあなたの軍団は実績のある古参の軍人である。スパルタクスを倒したのはあなただった。しかし、これらパルティア人は立ち上がって戦わない。彼らはあなたを更に荒野へと導いた。その間、彼らはあなたの行軍している縦列を苦しめた。勝つためには、戦闘を強制する必要がある。

パニック値: 18

開始時ユニット:

方向(何れか): x2, 2-6, 2-6, 2-6, 2-6, 4-2, 4-2, 4-2, 4-2, 4-2, 2B3, 2B3, 2A0.

特別ルール:

- * ローマは、開始時に D の何処にでもユニットを配置できる。
- * パルティアは、第 1 ターンに何れかのマップ端から進入。パルティアのユニットは、後のターンまで留めておくことができる。

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/2000, 投射兵
- * 1/4000, 歩兵

Historical Note

ローマ軍は、数百年後に十字軍が抱えるのと同じ問題に直面していた。十字軍の様に、彼らは四方八方に行軍し、あらゆる方向からの攻撃から防御した。又、後の十字軍の軍勢の様に、彼らは捉えどころの無い軽騎兵を追いかけながら敗北した。

PHARSALUS 48 BC

MAP B

Julius Caesar

ポンペイウスの裏切りと野心により、ローマへの行軍が必要になった。それは個人的な栄光のためでは無い。神は知っている。運命はあなたにローマ唯一の支配者になることを強いている。

パニック値: 13

開始時ユニット:

方向 5: 2B3 (M2), x2 (M2).

方向 4: 2-6 (L3), 2B3 (M3), 4-2 (N3), 4-2 (O3), 2A0 (P1), 4-2 (P3), x2 (P3), 4-2 (Q3), 4-2 (R3).

Pompey

カエサルは自分自身をローマの敵と宣言した。あなたが東方で防衛のための軍勢を集めている間に、カエサルはガリア、ヒスパニア、イタリアを占領した。しかし、ギリシャであなたは彼を押し止めた。これで最終決戦の準備ができあがった。

パニック値: 26

開始時ユニット:

方向 1: 1-6 (K6), 1-6 (K7), 1-6 (L7), 1-6 (L8), x2 (L8), 1B3 (M7), 1B3 (M8), 3-2 (N8), 3-2 (N9), 3-2 (O8), 3-2 (O9), 3-2 (P8), 3-2 (P9), x2 (P9), 2A0 (P10), 3-2 (Q8), 3-2 (Q9), 3-2 (R8), 3-2 (R9).

特別ルール:

* カエサルは、戦いで鍛えられた古参の軍勢と共にイタリアに渡った。ポンペイウスは急いで集めた軍団しか持っていない。これを反映するために、ポンペイウスの全ての部隊は開始時から混乱している。

スケール:

- * 1/4000, 重歩兵
- * 1/1000, 投射兵
- * 1/2000, 騎兵

Historical Note

歩兵と彼の騎兵を混合して、カエサルはポンペイウスのより大きな騎兵部隊に送り込んだ。中央部では、ポンペイウスはカエサルの歩兵と戦場の半ばで対戦するのではなく、守備を堅持して相手を疲れさせることを望んでいた。カエサルの軍は、途中で止まって彼らの戦列を改めたため、この戦術は失敗した。ポンペイウスの新兵はベテラン歩兵による前線と、勝ち誇る騎兵と軽歩兵による側面への突撃に耐えることができなかった。

PHILIPPI 42 BC

MAP E

Republicans

カエサルを亡き者にすることは、彼が王になるのを防ぐために必要だった。ローマの王の考えは何百年もの間、想像もできないものだった。今まさに、あなたは彼の死の復讐のためにここにいる、彼の猶子と彼の最強の支持者に対処する必要がある。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 4: 2A0 (E3), x2 (E3), x2 (E3), 4-2 (E6), 4-2 (F6), 4-2 (G5), 4-2 (H5), 2-3 (I4), 2-3 (I3), 4-2 (J4), 4-2 (K3), 4-2 (L3), 4-2 (M2), 2-6 (N2), 2-6 (O1).

Triumvirs

あなたはカエサルの死を復讐するだけでなく、あなたを確実に脅かす強力な野心的な男達をも止めなければならない。彼らが厳正に処分されれば、それはあなたの味方になるだろう。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 1: 4-2 (F9), 4-2 (G8), 4-2 (H8), 4-2 (I7), 2-3 (J7), 2-3 (J8), 4-2 (K6), 4-2 (L6), 4-2 (M5), 4-2 (N5), 2-6 (O4), 2-6 (P5), 2A0 (M9), x2 (M9), x2 (M9).

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/8000, 歩兵

Historical Note

両陣営は右側面で勝っていた。ブルトゥス(リベラトレス側)はオクタウィアヌス(三頭政治側)を破り、アントニウス(三頭政治側)はカッシウス(リベラトレス側)を破った。後に、勝利した軍勢が集結し、最終的に三頭政治側 が勝利した。

IDISTAVISO 16 AD

MAP D

Germanicus, General of Rome

ライン川を渡ってくるゲルマンの蛮族による攻撃は、カエサルの時代からの問題であった。あなたは、蛮族の大群がローマの訓練と規律に対抗することができないことを再び証明しなければならない。

パニック値: 23

開始時ユニット:

方向 2: 4-5 (I8), 2-6 (I9), 2A0 (I11), 4-5 (J9), 4-2 (J10), 2-3 (K9), 4-2 (K10), 2-3 (L10), 4-2 (L11), 2B3 (M10), 4-2 (M11), 2B3 (N11), 4-2 (N12), 2-3 (O11), 4-2 (O12), 2-3 (P12), x2 (L11), x2 (M 11).

Arminius, chief of the Germans

あなたの民はローマを滅ぼしたくなかった。あなたはそれについて大いに賞賛され、殆どは喜んでそれに参加するだろう。問題は、ローマ人があなたを望んでいないことであり、恐らくあなたはとにかく公平に扱われないだろう。しかし、他の部族からの圧力と人口増加により、西方の土地を探す必要がある。

パニック値: 13

開始時ユニット:

方向 5: 2-3 (L8), 2-6 (M8), 2-3 (N8), 2-3 (N9), 2-3 (O8), 2-3 (O9), 2A0 (P8), 2-3 (P9), 2B3 (P10), x2 (Q10), 2B3 (Q10), x2 (R11), 2B3 (R11), 2-3 (I6), 2-3 (J7), 2-3 (K7).

スケール:

- * 1/2000, 騎兵
- * 1/4000, 歩兵

Historical Note

ゲルマン軍は中央部で中程度の成功を収めたが、ローマ軍は両方の側面を非常に効率的に包み込んだ。このシナリオは、ローマ軍が何度も不運な蛮族を鞭打ちする方法を示している。紀元2世紀までに、襲撃の焦点はライン川では無くドナウ川を越えることになる。

BOUDICCEA 60 AD

MAP C

Boudiccea (Iceni)

ローマ人はあなたの民に厳しい税金を課し、あなたの女性達を略奪した。あなたの部族であるイケニ族の先駆けに続き、ブリタンニア全土が1つになった。この島にはローマ軍はもう1つしか無い。

パニック値: 18

開始時ユニット:

方向 4: 2-3 (G2), 2-3 (D2), 2-3 (D3), 2-3 (D4), 2-3 (E1), 2-3 (F2), 2-3 (E3), 2A0 (F1), 2-3 (F2), 2-3 (F3), x2 (F4), 4B4 (F4), 2-3 (G1), 2-3 (G2), 2-3 (G3), 2-3 (H2), 2-3 (H3), 2-3 (H4), 2-3 (I2).

Paulinus (Rome)

ウェールズでの戦役中に、町を焼き払い、ローマ市民を虐殺するプリンタンニアの反逆者の話を聞き付けた。あなたはこの群集に対処するために急いで戻ることとした。

パニック値: 10

開始時ユニット:

方向 1: 4-2 (D9), 4-2 (E9), 2B3 (F9), x2 (F9), x2 (F9), 4-2 (G9), 4-2 (H9), 2-6 (F11), 2A0 (F11).

特別ルール:

* イケニ族はコマンドコントロールを使用しなければならない。
* 軽歩兵 (2-3) は、何れか 1 ターンで 3 倍の強さになる場合がある。これらはどのターンかを選択できるが、まだ使用されていない場合、この 3 倍の能力はターンのコマンドコントロールが失われているときに使用しなければならない。

スケール:

* 1/300, 戦車
* 1/2000, 重歩兵
* 1/3000, 軽歩兵
* 1/1000, 混合投射兵

Historical Note

蛮族は自信を持って突撃した。彼らはローマ人を大きく上回っていた。後者は、しかし彼らの立場をうまく選択した。側面は森によって防御されており、ブーディカのより大きな部隊は敵を囲むことができなかった。ローマ人は混乱した軽度な武装のプリンタンニア人を突破した。

CIBALIS 315 AD

MAP B

Lucinius, Augustus of Byzantium

厳密に言うならば、ローマの皇帝との共同経営者である。しかし、これはすべきではない。あなたは自分の地位のために一生懸命に戦って、奪取者であるコンスタンティヌスの代わりにローマを支配すべきである。今、彼はあなたの待ち伏せを受けることになる。

パニック値: 28

開始時ユニット:

方向 5: 1A3 (B2), 2-3 (C2), 2-3 (D3), 2-3 (E3) 2-3 (F4), 2-3 (G4), 2-3 (H5).
方向 6: 1A3 (G7), 1A3 (H7), 2-6 (K2), 4-5 (K3), 4-5 (K4), 4-5 (K5), x2 (K5), 4-5 (K6), 2-6 (K7), 1A3 (M2), 4-2 (M3), 4-2 (M4), 4-2 (M5), 4-2 (M6), 4-2 (M7), 4-2 (M8), 1A3 (M9), 2A0 (N7).

増援:

第 5 ターン: x2, x2 (望む場所に)

Constantine, Caesar of Rome

あなたは武力によって皇位への道を戦った。今、あなたの東の共同皇帝は西で面倒を引き起こそうとしている。あなたは軍勢を東に導き、彼に立ち向かう。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 3: 2A0 (A3), x2 (A3), 4-2 (B4), 4-2 (C4), 4-2 (D5), 4-2 (E5), 4-S (F6), x2 (F6).

増援:

第 1 ターン: x2, 4-5, 2-6, 2-6, 4-2, 4-2, 1A3, 1A3, 1A3, 1A3
ローマの野営地から 2 ヘクス以内のマップ端から進入

スケール:

* 1/1000, 騎兵及び投射兵
* 1/2000, 歩兵

Historical Note

コンスタンティヌスは峠で待ち伏せされたが、何とか確信できる状態で戦うことができた。その後、リシニウスは部隊を集結させ勢いが戻ってきた。最後にコンスタンティヌスは、適切なタイミングでの騎兵突撃で勝利した。リシニウスを完全に倒すには、更に幾つかの戦いが必要であった。

ARGENTORATUM 357 AD

MAP E

Chnodomar, Chief of the Allemani

ローマ帝国は弱体化していた。他の集団よりも先に、貴重な土地を手に入れるチャンスがあるかもしれない。

パニック値: 16

開始時ユニット:

方向 4: 2-3 (D1), 2-3 (E1), 2-3 (F1), 2-3 (F2), 2-3 (G1), 2-3 (G2), 2-3 (H2), 2-3 (H3), 2A0 (I1), 2-3 (I2), 2-3 (I3), 2-3 (J3), 2-3 (J4), x2 (J4), x2 (J4), 4-5 (K2), 4-5 (L3).

Julian the Apostate, Emperor of Rome

ローマの活力が失われたことは公然の秘密である。伝統的なローマの価値を回復することに専念する。侵入する蛮族の大群を倒すことで、ローマの偉大さを取り戻すことができる。

パニック値: 13

開始時ユニット:

方向 1: 4-2 (E5), 4-2 (F6), 4-2 (G6), x2 (G6), 4-2 (H7), 4-5 (I7), 2-6 (J8), 2A0 (E5).
方向 2: x2 (D4), 4-2 (D4).

特別ルール:

* ZOC ルールを使用する。

スケール:

* 1/1000, 騎兵
* 1/2000, 重歩兵
* 1/3000, 軽歩兵

Historical Note

蛮族はローマの右側面の騎兵を打ち負かすが、軍団は中央を

突破して敵を敗走させた。

ADRIANOPOLE 378 AD

MAP D

Valens, Emperor of Rome

あなたはローマの東部国境を守る顕著な軍歴を持っている。今まさに、あなたはトラキアで反抗的な蛮族に対峙している。共同皇帝のグラティアヌスが騎兵とともに到着して、あなたを出し抜く前に、彼らを素早く倒す必要がある。

パニック値: 29

開始時ユニット:

方向 6: 1A3 (H4), 2B3 (H5), 2B3 (H6), 2B3 (H7), x2 (H7), x2 (H7), 2B3 (H8), 2B3 (H9), 1A3 (H10), 2-6 (H11), 2-6 (I3), 1A3 (I4), 4-2 (I5), 4-2 (I6), 4-2 (I7), 4-2 (I8), 4-2 (I9), 1A3 (I10), 4-2 (J6), 42 (J7), 4-2 (J8), 4-2 (J9), 4-2 (J10), 2A0 (K6).

Fritigern, King of the Visigoths

ローマ人はあなたに彼らの保護を約束したので、あなたは彼らを貴族の子供たちに送って人質として努めさせ、教育を受けさせた。実際には、あなたが穀物の購入で騙されて、人質が奴隷に売られたということである。この状況は耐えられない。あなたは今まさに戦わなければならない。しかし、あなたの騎兵は糧秣を探していた。

パニック値: 47

開始時ユニット:

方向 1: 2-3 (C3), 2-3 (D4).
方向 2: 2-3 (E4), 2-3 (E5).
方向 3: 2A0 (C5), 2-3 (D7), 2-3 (E6), x2 (C5).
方向 4: 2-3 (B7), 2-3 (C7).
方向 5: 2-3 (A5), 2-3 (A6).
方向 6: 2-3 (A4), 2-3 (B4).

増援:

第?ターン:

4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 2-6, 2-6, 2-6, 26, 2-6 enter at any of hexes A1, A2, A9, A11, B1-H1.

特別ルール:

- * 全ての蛮族の歩兵が野営地から 2 ヘクス以内にいる場合、防御力が 2 倍になる。
- * それぞれの西ゴート移動フェイズ開始時にダイスを振る。1 又は 2 で彼の増援が到着する。注釈: 史実に於いて、これは第 1 ターンであった。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵
- * 1/3000, 歩兵

Historical Note

ローマは蛮族の野営地を攻撃し、糧秣の挑発から戻ったゴートの騎兵がそれを奪還しようとした。西に残る言い伝えでは、騎兵は円陣となっている荷車を救うために際どい時に到着した。

この戦いは、次の 1,000 年間に於いて歩兵に対する騎兵の支配を象徴するものだった。

CHALONS (CATALAUNIAN PLAIN) 451 AD

MAP F

Aetius (Rome)

異教の王は、あなたの姉を妻に要求した。あなたの拒否の後、彼は帝国に侵入した。あなたはヒスパニアとガリアのローマに従属する部族を集めて彼に向かいます。しかし、相手もゲルマンの同盟者を持っている。又、これらフン族は帝国が今まで見た他のどの民族とも異なっている。

パニック値: 25

開始時ユニット:

方向 6: 4-2 (F9), 4-2 (G8), x2 (G8), 4-2 (H8), 2-3 (H9), 2-3 (G9), 2-3 (K8), 2-3 (L8), 2-3 (M7), 4-2 (M8), x2 (M8), 4-2 (L9), 2A0 (L10), 4-5 (O6), 4-5 (P6), 4-5 (P7), 4-5 (Q5), 4-5 (Q6).

Attila (Huns)

ローマ皇帝の姉があなたに求婚を申し入れてきた。これは非常に魅力的な申し出であった。帝国の持参金は別として、これは王位に並ぶかもしれない。チャンスがありすぎて、指をすり抜けさせたくは無い。この戦いの後、皇帝はより協力的になるかもしれない。

パニック値: 25

開始時ユニット:

方向 3: 2-3 (D7), 2-3 (E6), 2-3 (E7), 2-3 (F6), 2-3 (F7), 2-3 (G6), 2A0 (I13), 2-6 (H5), 2-6 (I4), 4-5 (I5), 2-6 (J4), 4-5 (J5), x2 (J5), 2-6 (K3), 4-5 (K4), x2 (K4), 4-5 (L4), 2-3 (M2), 2-3 (N2), 4-5 (N3), 2-3 (O1), 4-5 (O2), 4-5 (P2).

特別ルール:

- * ZOC の選択ルールを使用する。

スケール:

- * 1/5000, 全てのユニット

Historical Note

アッティラの右翼で、ローマ人が高地を占領し掌握した。中央で、彼の攻撃は前進できなかった。彼の左翼では、アエティウスの西ゴート族が東ゴート族を敗走させている。どちらの側も翌日に攻撃を仕掛けることが出来なかったため、この戦いは引き分けとみなされた。この戦いの後、フン族はイタリアを襲撃したが、もはや本格的な侵略を行うことはできなかった。

TRICAMARUM 533 AD

MAP D

Belisarius

ユスティニアヌス帝は、帝国の西半分を回復するためにあなたを派遣した。最初の任務は、北アフリカのバンダル王国を征服することである。カルタゴの近くに僅か 15,000 人の兵士が上陸すると、大規模な蛮族の軍勢に直面した。あなたの技能とあなたの素晴らしいカタフラクト騎兵だけがあなたに優位性を与える。

パニック値: 17

開始時ユニット:

方向 5: 4-5 (K1), 3A2 (K3), 4-5 (L2), 4-2 (L4), 2A0 (M3), 4-2 (M4), 4-2 (N5), 3A2 (O5), 4-5 (Q5), 4-5 (R6), x2 (M4), x2 (N5).

Gelimer, King of the Vandals

コンスタンティノープルからの侵攻に直面して、敵を包囲して閉じ込めたいと望んで3つの軍勢集めた。しかし、あなたの無秩序な部隊にとって、この作戦は複雑すぎる事が証明される。各個に撃破される危険があった。

パニック値: 36

開始時ユニット:

方向 2: 4-5 (G4), 4-5 (H5), 4-5 (I5), 2-3 (J6), 2-3 (K6), 2-3 (L7), 2-6 (M7), 2-6 (N8), 2-6 (O8).

方向 3: 2A0 (A1).

増援:

第2ターン: 4-5, 4-5, 4-5, 2-6, 2-6, 2-6, 2-3, 2-3, 2-3, x2 野営地から2ヘクス以内の何れかの端に

第5ターン: 4-5, 4-5, 4-5, 2-6, 2-6, 2-6, 2-3, 2-3, 2-3 A1 又は B1 から1ヘクス内の何れかの端に

特別ルール:

- * バンドルの増援は留めておくことができない。それらは予定通り進入しなければならない。
- * ビザンチン HC が混乱していない場合、'B'の投射能力を持つ。
- * ZOC ルールを使用する。

スケール:

- * 1/2000, 歩兵
- * 1/1000, 騎兵

Historical Note

攻撃の最初の突出を倒した後、ベリサリウスは自身の騎兵を歩兵から分離し、それを使用して他の2つの突出のそれぞれを順番に撃破した。彼は自身の軍勢を分割することについて、かなりの批判を受けたが、彼が指摘した様にそれは成功した。

CASLINUM 554 AD

MAP D

Buccelin, Chief of the Franks

イタリアの支配をめぐる多くの大国が争っている。東ゴート、ヴァンダル、ランゴバルド、更にビザンチン帝国まで加わっている。何故それはフランクに属さないのか？ これら東方人は傲慢には程遠い。

パニック値: 27

開始時ユニット:

方向 3: 4-5 (I8), 2A0 (J5), 4-2 (K6), 4-2 (K7), 2-3 (K8), 4-2 (L5), 4-2 (L6), 4-2 (L7), 2-3 (L8), 4-5 (M2), 4-2 (M4), 4-2 (M5), 4-2 (M6), 2-3 (M7), 2-3 (N4), 2-3 (N5), 2-3 (N6), 2-3 (N7), x2 (N7), x2 (N7).

Narses, General of Byzantium

皇帝は帝国西方の属州を回復するためベリサリウスを送った。彼は直後に死去するが、あなたは彼の伝統を引き継ぐことができる。あなたの軍勢は小さいが、非常に効率的で経験豊富である。それらの蛮族は戦術を何も知らない。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 6: 4-5 (L11), 4-5 (M10), 4-5 (M11), x2 (M11), 3A2 (N10), 4-5 (N11), 3A2 (O9), 4-2 (P9), 4-5 (Q3), 4-5 (Q4), 3A2 (Q5), 3A2 (Q6), 4-2 (Q7), 4-2 (Q8), 4-5 (R4), x2 (R4), 4-5 (R5), 2A0 (R9).

特別ルール:

- * ビザンチン HC が混乱していない場合、'B'の投射能力を持つ。
- * 全てのフランク軍ユニットは'コマンドコントロール'を使用する。

スケール:

- * 1/1000, 騎兵及び投射兵
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

ナルセスはV字形の陣形で展開した。フランク軍はくさび形の陣形で、中央に突進した。言うまでもなく、彼らは四方八方から打たれ、同時に包囲された。史実に於いて正しくは、フランク軍にはリーダーが1人しかいなかった。しかし、それでも彼らに勝利の希望を与えられない。

TOURS 732 AD

MAP D

Abd Al Rahman

真の信仰は、シリアからスペインまで三日月形に広がった。今、あなたはアラーの言葉をフランク人の土地にもたらすことができる。神はあなたと共にいる。

パニック値: 15

開始時ユニット:

方向 4: 2-6 (I2), 2-6 (J3), 4-5 (K1), 2-6 (K3), 4-5 (L2), x2 (L2), 2-6 (L4), 4-5 (M2), 2-6 (M4), 2-6 (N5), x2 (N5), 2-6 (O5), 2A0 (P1), 4-5 (P4), 2-6 (P6), 4-5 (Q4), 2-6 (Q6), 2-6 (R7).

Charles Martel

真の信仰は、異教徒であるサラセン人によって包囲されている。彼らは次にピレネー山脈を越えて王国を支配すると脅している。あなたは主の防波堤である。神はあなたと共にいる。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 1: 3A2 (J6), 4-2 (K6), 4-2 (L7), 4-2 (M7), x2 (M7), 2-3 (N8), 4-5 (N10), 2A0 (L9), 2-3 (O8), 4-5 (P9), 4-5 (Q9), x2 (Q9), 3A2 (I5).

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵

* 1/4000, 歩兵

Historical Note

ここでの部隊はかなり正確である。しかし、戦場に関する情報は殆ど無い。ここで与えられた地形は、幾つかの良い多様性を持っている。フランク人は恐らくその様な地形の特徴を利用したであろう。さもなければ、アラブ人は彼らの優れた騎兵部隊で簡単に勝つことができたであろう。

ASHDOWN 871 AD

MAP D

Aetheired of Wessex

ほぼ 80 年の間、デーン人はサクソンの土地を、最初は襲撃者として、次に征服者として脅かしてきた。今まさに、彼らはあなたの王国に相対している。あなたは祈りを捧げている、弟のアルフレッドが参戦するまで、彼らに対処しなければならない。

パニック値: 11

開始時ユニット:

方向 3: 1A3 (M4), 4-2 (M5), 4-2 (M6), x2 (M6), 4-2 (M7), 2-3 (M8), 2A0 (K4).

増援:

第 1 ターン: x2, 2-3, 2-3, 2-3 サクソンの野営地から 4 ヘクス内の端に

Vikings

デーンローは広がっている。あなたが成功するにつれて、より多くのデーン人がイングランドにやって来た。そして、あなたは定住するためにより多くの土地と、分け与えるための貢物が必要だった。残った最大のサクソンはウェセックス王国である...

パニック値: 11

開始時ユニット:

方向 6: 2-3 (O7), 2-3 (O8), 2-3 (O9), 4-2 (P6), x2 (P6), 4-2 (P7), 4-2 (Q5), 1A3 (Q7), 4-2 (R5), 2A0 (R9).

スケール:

* 1/250, 歩兵

Historical Note

最初のサクソンの攻撃は、バイキングの守備隊を追い払うことができなかった。バイキングの反撃でサクソン人が潰走する寸前のその時アルフレッドがその日を救うため援軍と共に現れた。

LECH (LECHFELD) 955 AD

MAP F

Bulcsu, King of the Hungarians

パニック値: 12

開始時ユニット:

方向 6: 4-5 (G10), 4-5 (G11), x2 (G11) 4-5 (H9), x2 (H9), 2-6 (H11), 2-6 (H12), 4-5 (I8), 2-6 (I9), 2-6 (J9), 2A0 (L8).

Otto, Holy Roman Emperor

パニック値: 16

開始時ユニット

方向 3: 2A0 (B11), 4-5 (D9), 4-5 (D10), 4-5 (D11), x2 (D11), 4-5 (D12), 4-5 (E7), 4-5 (F7), 4-5 (F8), 4-5 (G7), x2 (G7).

特別ルール:

* ZOC ルールを使用する必要がある。

* ハンガリー LC が混乱していない場合、'B'の投射能力を持つ。

スケール:

* 1/1000, 騎兵

Historical Note

東がイスラム教徒に、北がバイキングに襲われている間、中欧はマジャル人(ハンガリー人)に襲われていた。この時代の軍勢は豊富だったが、せいぜい数千人しかいなかった。又、彼らは武器と戦術を組み合わせた方法を殆ど使用しなかった。ここでは、包囲を解くためドイツ軍が到着する。ハンガリー人は2つのグループでこの部隊を攻撃した。結局、両方とも撃退された。

CLONTARF 1014 AD

MAP D

Vikings

オークニー諸島とマン島の部隊が、ダブリンにあるバイキングの拠点に集結した。彼らは、レンスターからアイルランドの軍勢が参加している。この主人役を務めれば、アイルランドの定住を妨げる軍勢を一掃することができる。又、敵からのアイルランド貴族に対する個人的な遺恨を巧みに解決する機会となる。

パニック値: 19

開始時ユニット:

方向 4: 4-2 (I2), 4-5 (I3), 4-2 (J3), 1A3 (J4), 4-2 (L4), 2-3 (L5), 4-2 (M4), 2-3 (M5), 2A0 (N2), 4-2 (O5), 1A3 (O6), 4-2 (P6), 4-5 (P7), 2A0 (N2), x2 (L4), x2 (M4).

Brian Boru (Irish)

長い間、あなたの統治はアイルランドに平和と安定をもたらしていた。さて、あなたの古くからの敵であるデーン人(実際にはノース人)とレンスターが王国を脅かしてる。更に口惜しいのは、あなたが軍勢を率いるには年齢が高すぎるということであった。あなたの息子が指揮しなければならない。

パニック値: 17

開始時ユニット:

方向 1: 4-5 (I7), 2-3 (I8), 1A3 (J8), 2-3 (J9), 4-2 (L9), 4-2 (L10), 2A0 (L12), 4-2 (M9), 4-2 (M10), 1A3 (O10), 2-3 (O11), 4-5 (P11), 2-3 (P12), x2 (L10), x2 (M10).

特別ルール:

* 両陣営の弓兵でないものは全て'コマンドコントロール'のためにダイスを振る必要がある。

スケール:

* 1/1000, 歩兵

* 1/500, 騎兵

Historical Note

バイキングは敗北し、7000 人の兵士を失い、ダブリンに追い返された。残念なことに、アイルランド人にとって、彼らの伝説の王、ブライアン・ボルは、戦闘後に逃げるバイキングに一人で見つかり殺された。

HASTINGS 1066 AD

MAP B

William, Duke of Normandy

エドワード懺悔王の死により、あなたは正当なイングランド王になった。最高とまでは言えないが良質な軍勢があり、サクソン人が混乱している限り、あなたはチャンスがある。しかし、ハロルドの勢力は増大している。彼が彼の地位を強化する前に、彼を倒さなければならない。

パニック値: 11

開始時ユニット:

方向 1: 1A3 (A4), 4-5 (A5), 2-3 (C5), 4-5 (C6), x2 (C6), 2-3 (D6), 4-S (D7), 2A0 (C8), 1A3 (F7), 4-5 (F8).

Harold, King of Wessex

あなたが継承した玉座は平穏なものではない。内部の敵だけでなく、北のバイキングの侵略と南のノルマンのそれもある。一度目はスタンフォード橋で手合わせした。今まさに、二度目である。別の強行軍で、あなたはノルマン人に対峙した。二度目の勝利はあなたに必要な支持を与える。

パニック値: 10

開始時ユニット:

方向 4: 2-3 (B2), 2-3 (C2), 4-2 (D3), 2A0 (E2), 4-2 (E3), x2 (E3), 4-2 (F4), 2-3 (G4), 2-3 (H5).

特別ルール:

* ウィリアムは敵国にいるために 1 勝利ポイントから始まる。

スケール:

* 1/500, 騎兵

* 1/1000, 歩兵

Historical Note

複数回のノルマンの攻撃は、アングロ・サクソン人を丘から追い出せなかった。その最中、ノルマン人はウィリアムが殺されたという噂を耳にした。彼らがパニックに陥り始めたとき、アングロ・サクソンの両側面にいた徴集兵は開けた平原で追撃を掛けた。ウィリアムは騎兵を糾合し、剥き出しの追撃部隊を追い詰めた。幸運の矢がハロルドを射抜き、丘は遂に奪われた。

MANZIKERT 1071 AD

MAP D

Romanus IV (Byzantium)

トルコの蛮族が東アナトリアに侵入した。そして、重要な町や砦

を占領した。帝国はこれまでもこのような脅威に直面していた。今まさに、あなたはあなたの軍勢を集め、帝国を守らなければならない皇帝達の長い列に続く。

パニック値: 34

開始時ユニット:

方向 6: 8-4 (J10), 8-4 (K9), 3A2 (K10), 8-4 (L9), x2 (L9), 3A2 (L10), 8-4 (M8), x2 (M8), 4-2 (M9), 8-4 (N8), 4-2 (N9), 2A0 (N10), 8-4 (O7), 3A2 (O8), 3A2 (P8).

Alp Arslan (Turks)

イスラム教(及びトルコの支配地)を広げるため、あなたは西方のキリスト教帝国に侵入する。これまでのところは成功しているが、注意しなければならない。この帝国は張子の虎ではない。そして、軍勢はあなたに対抗しようとしている。

パニック値: 33

開始時ユニット:

方向 3: 2-6 (B6), 2-6 (B7), 4-5 (C5), 2-6 (C6), x2 (C6), 4-5 (D5), 4-5 (D6), 2A0 (E3), 4-5 (E4), 4-5 (E5), 4-5 (F4), 4-5 (F5), 4-5 (G3), 4-5 (G4), 4-S (H3), 4-5 (H4), 4-5 (I2), 4-5 (I3), 2-6 (J2), 4-5 (J3), 2-6 (K1), 2-6 (K2), x2 (K2).

特別ルール:

* ビザンチン KT が混乱していない場合、'B' の投射能力を持つ。
* ビザンチン KT は、'コマンドコントロールルール'を使用する。これは戦闘の開始時に於けるローマ人によって作られた戦術的な誤りをシミュレートする。それはこの時代のカタフラクトを反映したものではなく、シナリオのバランスを取る必要からである。

スケール:

* 1/5000, 全てのユニット

Historical Note

ローマの騎兵隊は時期尚早に攻撃し、歩兵を使い果たしてしまった。トルコ人はこうして騎兵隊を包囲し、正確に打ち負かすことができた。ビザンチン帝国は更に 400 年間続いたが、それが再び重要な軍事力になることはなかった。

DURAZZO 1081 AD

MAP D

Robert Guiscard of Normandy

教皇は、もしあなたが不信心者からそれらを得ることができれば、あなたに南イタリアとシチリア島を与えると約束した。これはあなたがしたことであり、今ではビザンチンとの戦いを北ギリシャで続けている。ここでの成功がどこにつながるか誰が知るであろう?

パニック値: 27

開始時ユニット:

方向 6: 8-4 (K5), 8-4 (K6), x2 (K6), 1A3 (K7), 4-2 (K8), 1A3 (K9), x2 (K10), 8-4 (K10), 8-4 (K11), 8-4 (L6), 8-4 (L11), 2A0 (M9).

Alexius Comnenus, Emperor of Byzantium

ノルマン人の冒険家が異教徒のアラブ人からシチリア島を得たのは良いことだった。しかし、彼は南イタリアの帝国の土地を奪い始めた。彼はコルフ島の近くに上陸した。直ちに負かさなければならぬ。

パニック値: 24

開始時ユニット:

方向 3: 2A0 (B5), 4-5 (D5), 4-5 (D6), x2 (D6), 4-5 (F3), 3A2 (F4), 2-3 (F5), 2-3 (F6), 2-3 (F7), 3A2 (F8), 4-5 (F9), 4-5 (G3), 3A2 (G4), 2-3 (G5), 2-3 (G6), 2-3 (G7), 3A2 (G8), 4-5 (G9).

特別ルール

* ZOC ルールを使用する。

* ビザンチン軽歩兵は'コマンドコントロール'を使用する。

スケール:

* 1/2000, 騎兵及び投射兵

* 1/5000, 歩兵

Historical Note

ノルマン人は、アレクシオスのヴァリヤーグ親衛隊に対しタイミングの悪い突撃を行なった。彼らは剥き出しとなり、敗北寸前となった。皮肉なことに、ヴァリヤーグ親衛隊は主にアングロ・サクソンで構成されていた。結局、これらアングロ・サクソン人はヘイスティングスと同じ様にノルマン人に敗れた。彼は戦いに勝ったが、数年後にロバート・グイスカルドはペストで死んだ。

DORYLAEUM 1097 AD

MAP D

Soliman, Sultan of the Saracens

真の信仰は着実に広がり、ビザンチン帝国の勢力さえも押し潰した。しかし、新しいキリスト教の軍勢が現れた。最初は簡単に破られる暴徒であった。今まさに、よく訓練された軍勢が来た。彼らはあなたの待ち伏せに陥るが、これは未知の戦闘手法を備えた新しい敵である。

パニック値: 23

開始時ユニット:

方向 3: 1A3 (A5), 1A3 (B5), 1A3 (C4), 4-5 (C6), 1A3 (D4), 4-5 (D6), 1A3 (E3), 4-5 (E5), 2-6 (E7), 4-5 (F5), 2-6 (F7), 2-6 (F8), 4-5 (G4), 2-6 (G6), x2 (G6), 2-6 (G7), 2-6 (H6), 2-6 (H7), x2 (H7), 2-6 (I5), 2-6 (I6), 2-6 (J6).

Bohemund

ノルマンで相続権を主張するのは困難なので、十字軍に参加することにした。これにより、教会とビザンチン皇帝の祝福を受けて、自分で王国を切り開くことができる。あなたは聖地に向かう十字軍隊列の先頭にいる指導者になっていることに気づく。

パニック値: 23

開始時ユニット:

方向 6: 2A0 (N10), x2 (N10), 3A2 (N11), 3A2 (O9), 8-4 (O10).

増援:

第2ターン: x2, 8-4, 8-4, 8-4, 8-4 A1 又は B1 から5ヘクス以内の任意の端

特別ルール:

* ZOC の選択ルールを使用する。

* サラセンが勝利を主張するには2ポイントで勝たなければならない。

スケール:

* 1/10000 (可能性が高い1/2000), 全てのユニット

Historical Note

マラズギルトでの災厄の後、助けを求める声が西ヨーロッパに届いた。この戦いは、サラセン人に対峙した最初の本格的な軍勢であった。それは、2つの十字軍隊列の先頭に対する待伏せから始まった。彼らの野営地は占領されたが、ポエモンはトゥールーズのレーモン指揮下の主力がこの一日を救うために到着するまで、巧みな防御を采配した。

LEGNANO 1176 AD

MAP D

Fredrich Barbarosa, Holy Roman Emperor

アレクサンデル3世は何者なのであろうか? あなたは神聖ローマ皇帝であり、従って北イタリアの領主である。彼の王国は人間の魂の王国であり、地上の所有物では無い。これはイタリアへの5度目の遠征である。これが最後である。

パニック値: 24

開始時ユニット:

方向 2: 8-4 (I8), 8-4 (J9), 8-4 (J11), 8-4 (I10), 8-4 (G9), 8-4 (H10), 2A0 (H11).

増援:

第2ターン: x2 (望む場所へ)

Alexander III, Pope (in exile)

フリードリヒは何者であらうか? あなたは教会の父であり、地上に於ける神の代表である。フリードリヒは地上の王である。ロンバルディアの軍勢を背後に置いて、フリードリヒのイタリアへの5度目の侵攻を最後にすることができる。

パニック値: 31

開始時ユニット:

方向 2: 8-4 (M6), 3A2 (M3), 4-2 (N4), 4-2 (O4), 2A0 (P3), x2 (P3), 3A2 (P5).

増援:

第2ターン: 8-4, 8-4 野営地から2ヘクス以内のマップ端から進入する

第3ターン: x2, 8-4, 8-4, 8-4 野営地から2ヘクス以内のマップ端から進入

スケール:

* 1/500, 騎兵

* 1/1000, 歩兵

Historical Note

フリードリヒの騎兵は、先鋒のイタリア騎兵を打ち負かしたが、イタリアのパイク兵によって亡き者にされ押しとどめられた。その後、イタリア騎兵の残りが現れ、教皇に有利な均衡を与えた。この戦いは後に歩兵台頭の予兆として認識される様になった。但し、このシナリオでは騎兵が来援するまで、イタリア歩兵が瀬戸際の状態だったことが分かる。これはより劇的である。

HATTIN 1187 AD

MAP D

Guy of Lusignan

異教徒は十字軍国家を攻撃し、聖地を脅かした。これらの侵略者を打ち負かすため、全ての召集が可能な十字軍を集めた。

パニック値: 21

開始時ユニット:

方向 3: 3A2 (E6), 4-2 (F7), 4-2 (G7), 2A0 (H8), 8-4 (I8), 8-4 (J9), 8-4 (K9), 8-4 (L10), x2 (L10).

Saladin

異教徒を聖地から追放する時である。彼らは彼らの休戦を破ったので、今まさにあなたはエルサレムを取り戻すであろう。

パニック値: 16

開始時ユニット:

方向 5. 2-6 (N6), 2-6 (O6), 2-6 (P7), 2-6 (Q7), x2 (Q7), x2 (Q7).

増援:

第 1 ターン: 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5, 4-5 マップ端から進入する。

特別ルール:

- * 騎士は'コマンドコントロール'ルールを使用する。
- * トルコの 4-5 は、後のターンで進入することができない。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/4000, 歩兵

Historical Note

トルコ人は十字軍の鎧の堅牢さにイライラしていた。十字軍は敵の軽騎兵が遠くから狙撃するのに不満を感じていたが、あえて戦うことはしなかった。この戦いで、トルコ人は敵の騎兵を歩兵から分離することに成功し、それぞれを各個に破ることができた。彼らがこれを防ぐことができれば、十字軍は勝つであろう。

ARSOUF 1191 AD

MAP A

Saladin

異教徒は土地を奪い、無力な捕虜を虐殺した。彼の軍勢は地中海沿岸を行軍し、帝国を半分に分断した。より多くの都市が降伏する前に、何処かで反攻しなければならない。

パニック値: 35

開始時ユニット:

方向 5: 2-3 (E6), 2-3 (E7), 2-3 (F7), 2-3 (F8), 2-3 (G7), 2-3 (G8), 2-3 (H8), 2-3 (H9), 2-3 (I8), 2-3 (I9), 2-3 (J9), 2-3 (J10), 2-3 (K9).

方向 4: 2-6 (A5), 2-3 (A7), 2-3 (A8), 2A0 (B3), 2-6 (B5), 2-3 (B7), 2-3 (B8), 2-6 (C4), 2-3 (C6), 2-3 (C7), 4-5 (D4), 2-3 (D6), 2-3 (D7), 4-S (E4), 4-5 (F5), x2 (F5), x2 (F5), 4-5 (G5), 4-5 (H6), 2-6 (I6), 2-6 (J7).

Richard the Lionheart

4 年前、異教徒のサラディンはヒッティーンでキリスト教軍を撃破し、エルサレムを占領した。あなたは街を取り戻すために十字軍に参加した。現在、あなたは南に行軍し、沿岸都市を固めているが、敵の弓兵に嫌がらせを受けている。アルスフの前の森の近くで、あなたは攻撃を受けた。

パニック値: 28

開始時ユニット:

方向 1: 2A0 (E11), x2 (E11), x2 (E11), 3A2 (D9).

方向 2: 8-4 (C11), 8-4 (D11), 8-4 (E10), 3A2 (F10), 3A2 (E9), 8-4 (F 11), 3A2 (G10), 3A2 (H11).

方向 6: 3A2 (B11), 3A2 (B10), 3A2 (C9).

特別ルール:

- * このシナリオでは、選択の ZOC ルールは使用しない。
- * 川は実際には海岸線を表す。橋と浅瀬ヘクスを無視する。

スケール:

- * 1/1000, 全てのユニット

Historical Note

サラディンはその行軍で十字軍に嫌がらせをし、最終的に攻撃した。リチャードは騎士を抑えて攻撃を制御した。もし彼がこれを行うことができなければ、マズギルトで起こった様に、彼の騎兵は引き離されて敗北したであろう。

BOUVINES 1214 AD

MAP D

Phillip 11, King of France

あなたがインブランドで多忙と判断したので、ドイツのオットーはフランスに侵攻した。彼に対するためにあなたは軍勢を動かした。あなたはブーヴィーヌの村の近くで戦いを強いられた。

パニック値: 35

開始時ユニット:

方向 2: 8-4 (C4), x2 (C5), 8-4 (C5), 8-4 (D5), 3A2 (F6), 4-2 (G6), 4-2 (H 7), 2A0 (G8), 4-2 (I7), 4-2 (J8), 3A2 (K8), 8-4 (M9), 8-4 (M10), x2 (M10), 8-4 (N10).

Otto IV, Emperor of the Holy Roman Empire

ドイツ軍、フランドル軍、そして幾らかのイングランド軍を指揮する。長槍を下げる時が来た。神の恵みによって勝利する。

パニック値: 42

開始時ユニット:

方向 5: 8-4 (F3), 8-4 (G2), x2 (G2), 8-4 (G3), 3A2 (I4), 4-2 (J5), 3A2 (K3), 4-2 (K5), 2-3 (L4), 4-2 (L6), 2-3 (M3), 2-3 (M4), 4-2 (M6), 2-3 (N4), 2-3 (N5), 3A2 (N7), 2-3 (O4), 2-3 (O5), 2A0 (P3), 2-3 (P5), 3A2 (P6), 8-4 (P8), x2 (P8), 8-4 (Q8).

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/4000, 歩兵

Historical Note

フランスの騎士は、優れた訓練と実践により、両方の側面で勝利した。ドイツ軍歩兵はその後、支えられない位置に置かれた。これは中世に於ける戦いが決定づけられる戦法となった。

KALKA 1223

MAP F

Subadai of the Mongols

チングス・カンが中国やホラズムなどの帝国を征服するのに忙しいが、自由に兵士を連れて朝鮮やルーシなどの小さな王国を征服することができる。

パニック値: 15

開始時ユニット:

方向 6: 2-6 (M11), 2-6 (N11), 4-5 (N12), x2 (O10), 2-6 (O10), 4-5 (O11), 2-6 (P10), x2 (P11), 4-5 (P11), 2-6 (Q9), 4-5 (Q10), 4-5 (R10).

Mstislav, Prince of Kiev

東方の蛮族はあなたの国に侵入したが、王国の連合による巨大な軍勢をまとめた。歩兵は丘の上で強固な陣地を占め、敵に向かって前進し川を渡る際に騎兵を掩護する。

パニック値: 24

開始時ユニット:

方向 2: 4-2 (E4), 3A2 (E5), 4-2 (F6), 4-2 (G6).
方向 3: 4-2 (G7), 2-3 (J7), 2-3 (K6), 2-6 (K8), 2-3 (L6), 4-5 (L8), 2-3 (M5), 4-5 (M7), x2 (M7), 4-5 (N7), 2-6 (O6).
方向 4: 2A0 (F7), 4-2 (F8).
方向 5: 3A2 (D6), 3A2 (E6), 3A2 (E7).
方向 6: 3A2 (D5).

特別ルール:

- * ZOC ルールは使用しない。
- * 引き分けはルーシの辛勝と見なされる。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵及び投射兵
- * 1/4000, 重歩兵
- * 1/5000, 軽歩兵

Historical Note

モンゴル人はルーシの騎兵を前進させるために後退を装った。

その後、反撃し、それを追跡しながら展開し、それを各個に撃破した。しかし、丘の上の歩兵は3日間持ちこたえた。その陣地は、策略によって取らなければならなかった。

LIEGNITZ 1241 AD

MAP D

Henry of Silesia

新しい異教徒の脅威がヨーロッパに迫っていた。バルト海からカルパチア山脈までの町が突然攻撃された。その様な前線を持つ軍勢は確かに巨大でなければならない。敵の騎兵を発見すると、あなたの 30,000 人の部隊は、ヴァーツラフ王と彼の 50,000 人と合流しようとした。この異教の大群に、キリスト教の騎士道ができることを示すのだ。

パニック値: 58

開始時ユニット:

方向 5: 8-4 (N2), 8-4 (N3), 3A2 (N4), 4-2 (N5), 4-2 (N6), 4-2 (N7), 3A2 (N8), 8-4 (N9), 8-4 (N10), x2 (N10), 8-4 (N11), 8-4 (O1), 8-4 (O2), 3A2 (O3), 4-2 (O4), 4-2 (O5), 4-2 (O6), 3A2 (O7), 8-4 (O8), 8-4 (O9), 8-4 (O10), 2A0 (Q5).

Kaidu

モンゴル人は、たった2代で国を蹂躪し帝国を超越した。今は、これら見知らぬ西洋人と彼らの面倒な重騎兵の時間である。この遠征に 20,000 人の兵士を連れて、2 方向からの攻撃でヨーロッパに侵入し、伝統的なモンゴルの戦法で鈍重な敵を各個撃破する準備をする。

パニック値: 30

開始時ユニット:

方向 2: 4-5 (G2), 4-5 (G3), 4-5 (G4), 4-5 (G5), 4-5 (G6), 4-5 (G7), 4-5 (G8), 4-5 (G9), 4-5 (G10), 4-5 (G11), 2-6 (I2), 2-6 (I3), 2-6 (I4), 2-6 (I5), 2-6 (I6), x2 (I6), 2-6 (I7), x2 (I7), 2-6 (I8), 2-6 (I9), 2-6 (I10), 2-6 (I11).

特別ルール:

- * モンゴル軽騎兵の投射能力は'B'である。
- * モンゴル軍ユニットはマップから退出し、次のターンに同じマップ端に再び進入することができる。2 ターンだと隣接する端に、或いは3 ターンだと反対側の端に。

スケール:

- * 1/1000, 騎兵
- * 1/2000, 歩兵

Historical Note

騎士たちは突進し、モンゴル人を逃亡させた。戦いが終わったかには見えなかったが、勝利者の部隊の一部は追跡中に拡散し、一部は帰国の途中だった。モンゴル人は余暇を楽しむ様に落伍者を狙い撃つことができた。

FALKIRK 1298 AD

MAP D

Edward I of England

スコットランドは敵であるフランスと条約を結んだ。更に、国境

襲撃の脅威が常に存在している。あなたの北の国境に、支配下にはないスコットランドを残すことは余りにも危険である。

パニック値: 25

開始時ユニット:

方向 3: 1A3 (H8), 8-4 (H9), 2A0 (I5), 4-2 (I6), 8-4 (I8), 4-2 (J6), 1A3 (J7), 8-4 (K7), x2 (K7), 1A3 (M5), 8-4 (M6), 8-4 (N6).

Wallace of Scotland

イングランド人はスコットランドの内政に干渉し、条約を反故にする。ウェールズの征服後、スコットランドが彼らの次の標的であることは明らかである。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 6: 8-4 (M11), 6*1 (N11), 6*1 (O10), x2 (O10), 6*1 (P10), 6*1 (Q9), 2A0 (Q11), 8-4 (R9).

特別ルール:

* ZOC ルールを使用する。

スケール:

* 1/2000, 騎兵
* 1/1000, 投射兵
* 1/6000, 歩兵

Historical Note

イングランドの騎兵はスコットランドの騎兵を簡単に敗走させるが、スコットランドの'シルトロン'(パイク兵の円陣)に対して前進することができなかった。イングランドは彼らの新しい武器、長弓を持ち出し、それはシルトロンを混乱させ、騎兵によってそれを打ち負かすことができた。参加した軍勢のスケールに関して多くの意見の相違がある。これに同意しない場合、それに応じてスケールを調整すること。

INDUS 1221 AD

MAP E

Shahjabil Ad-Din (Kwarazim)

蛮族の異教徒はあなたが築いた帝国を襲撃してきた。砂漠を横切る彼らの稲妻のような襲撃は、あなたの軍勢を消耗させている。しかし今、あなたは彼らに戦いを仕掛け、彼らを完全に打ち負かすことができる。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 4: 2-6 (E1), 2-6 (F1), 2-6 (F2), 2-6 (G1), 2-6 (G2), 2-3 (I2), 4-5 (I3), 2A0 (J1), 2-3 (J3), 4-5 (J4), 2-3 (K3), 4-S (K4), 4-S (L2), 4-5 (M2), 1A3 (M5), 1A3 (N5), 1A3 (N6), 1A3 (O5), x2 (G1), x2 (K3).

Ghengis Khan (Mongols)

あなたは、北アジアと中国の半分の民族を併合し統治している。しかし、ホラズム王国はあなたに臣従することを拒否した。彼らは平和的な関係を築こうとしているあなたの使節さえ殺した。

パニック値: 30

開始時ユニット:

方向 1: 2-6 (E3), 2-6 (E4), 4-5 (F4), 4-5 (F5), x2 (F5), 2-6 (G4), 2-6 (I5), 2-6 (I6), 4-5 (J6), 4-5 (J7), x2 (J7), 4-5 (J9), 4-5 (I8), 4-5 (H8), 4-5 (K9), 2-6 (K6), 2-6 (K7), 2-6 (M7), 2-6 (M8), 4-5 (N8), 4-5 (N9), x2 (N9), 2-6 (O8), 2A0 (O10).

特別ルール:

* 歩兵は実際に騎兵が下馬したものである。プレイヤーは必要に応じて歩兵を 10LC に置き換えることができる。
* モンゴル 2-6 (LC) が混乱でない場合、投射能力は'B'である。

スケール:

* 1/2500, 騎兵
* 1/5000, 軽歩兵
* 1/2500, 弓兵

Historical Note

シャーは密かに彼の左翼を弱め、反対側の側面への主な攻撃を強化するためにそれを送った。今日、これは'ヘイルメリー'プレイと呼ばれ、湾岸戦争で成功した。しかし、チンギス・칸の護衛兵を含むモンゴルの予備隊は、脅威に晒された側面を強化し、保持した。

BANNOCKBURN 1314 AD

MAP A

Edward of England

スコットランドは反乱を起こしている。あなたはそれらを鎮めるための 20,000 の軍勢を持っている。敵の暴徒は、イングランドの騎士道と屈強なヨーマン弓兵に匹敵しない。劣悪な地形であっても、あなたを落胆させることはない。

パニック値: 43

開始時ユニット:

方向 1: 8-4 (K11), 8-4 (L11), 8-4 (M11), 8-4 (O8), 8-4 (O9), 1A3 (O10), 1A3 (O11), 8-4 (P9), x2 (P9), 8-4 (P10), 1A3 (P11), 1A3 (P12), 8-4 (Q9), 8-4 (Q10), 1A3 (Q11), 8-4 (R10), 2A0 (R11).

Robert the Bruce

スコットランドは長い間イギリスのくび木の下にあった。あなたは何年も逃亡者として追われてきたが、今は軍勢を持っている。これが独立のためのあなたのチャンスである。

パニック値: 20

開始時ユニット:

方向 4: 6*1 (L6), 6*1 (M6), 8-4 (NS), 6*1 (N6), 6*1 (O6), 2A0 (P4), 6*1 (P6).

増援:

第 4 ターン: x2, 2-3 下記参照

特別ルール:

* イングランド弓兵は1ターンにつき3つのショットを受け取る。
* スコットランドの増援が野営地ヘクスに到着する。それが離れるためには1移動ポイント掛かる。それらが野営地を離れることができない場合、それらは後で持ち込まなければならない。

スケール:

- * 1/1000, イングランド騎兵
- * 1/2000, イングランド歩兵
- * 1/500, スコットランド騎兵
- * 1/1000, スコットランド歩兵
- * 1/2000, スコットランドファランクス

Historical Note

イングランドの側面攻撃は予見され、撃退された。主な攻撃は、有利な地形と屈強なスコットランドパイク兵部隊にも関わらず、限られた成功しか収められなかった。重大な局面で、スコットランドの野営地から非戦闘員が自発的な攻撃をした。イングランド軍は森の中に追い戻され、沼地で切り伏せられた。有名なイングランドの長弓は存在していたが、戦闘には関与しなかったと思われる。

CRECY 1346 AD

MAP C

Phillip VI of France

イングランドの王は、あなたの家臣でありながらフランスの半分を保持している。しかし、彼は自分の国の王でもあるので、あなたは彼に対して権力を持っていない。この状況は容認できない。あなたの王国を回復するために行動しなければならない。

パニック値: 44

開始時ユニット:

方向 1: 2A0 (J10), 8-4 (L9), 8-4 (L10), 1A3 (M7), 8-4 (M8), 8-4 (M9), 1A3 (N7), 8-4 (N8), x2 (N8), 84 (N9), 1A3 (O6), 8-4 (O7), 8-4 (O8), 8-4 (P7), 8-4 (P8).

Edward III of England

あなたは、フランスが一人の王の下に団結することに同意する! あなたは既に王国の大半を支配しており、スロイスの海戦に勝利している。あなたが陸戦で勝利できれば、この戦争は直ぐに終わらせることができる。

パニック値: 8

開始時ユニット:

方向 3: 1A3 (N5).
方向 4: 1A3 (K5), 4-2 (L4), x2 (U), 1A3 (M5), 4-2 (M3), 2A0 (M2), 4-2 (O4), 1A3 (P4).

特別ルール:

- * マップ上の小川を無視する: それは存在しない。
- * ZOC ルールを使用する必要がある。
- * フランスの騎士は'コマンドコントロール'を使用する。
- * イギリスの弓兵は1ターンに3回射撃できる。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵

* 1/1000, 歩兵

Historical Note

フランス人は道路の曲がり角を折れて、目の前に戦闘のために配置されたイングランド軍を見つけた。彼らは素早く衝撃を乗り越え、敵に到達するために自軍の弓兵射手を踏み潰して反撃した。イングランドの長弓の威力は突撃を打ち破り、戦いに勝利した。百年戦争はまだ続いている。

POITIERS 1356 AD

MAP C

John II of France

パニック値: 35

開始時ユニット:

方向 6: 3A2 (N6), 3A2 (N7), 8-4 (N8), 8-4 (O5), 8-4 (P7), x2 (P8), 8-4 (P8), 8-4 (P9), 8-4 (Q7), 8-4 (Q8), x2 (Q8), 8-4 (Q9), 2A0 (R9).

Black Prince

パニック値: 12

開始時ユニット:

方向 3 2A0 (J7), 4-2 (K4), x2 (K4), 8-4 (KS), 1A3 (K6), 1A3 (L5), 4-2 (L6), 4-2 (M4), 1A3 (N4).

特別ルール:

- * フランスの騎士は'コマンドコントロール'を使用する。
- * イングランドの弓兵は1ターンに3回射撃することができる。

スケール:

- * 1/2000, 騎兵
- * 1/1000, 歩兵

Historical Note

これは、本質的にクレシーの再現となった。イングランドの長弓は、再びクロスボウよりも優位性を発揮し、騎兵の突撃を破ることができた。

SEMPACH 1386 AD

MAP B

Austrians

パニック値: 32

開始時ユニット:

方向 3: 2A0 (C5), 4-2 (C6), 4-2 (D6), x2 (D6), 4-2 (F5).

増援:

第2ターン: 8-4, 8-4, 8-4, 8-4, 8-4, 8-4 野営地から4ヘクス以内の何れかのマップ端から進入

Swiss

パニック値: 16

開始時ユニット:

方向 1: 4-2 (H7).

方向 6: 6*1 (E11), x2 (F11), 6*1 (F11), 4-2 (G7), 6*1 (G10), 2A0 (H8), 6*1 (H10).

特別ルール:

* ZOC ルールを使用する。

* 第 3 ターン開始時から、オーストリアの騎士は'コマンドコントロール'を使用する。

スケール:

* 1/500, 騎兵

* 1/1000, 歩兵

Historical Note

最初のオーストリアの前進は、スイスのパイク兵の本隊に達するまで、ある程度成功を収めた。援軍が到着しても、彼らは押し戻され、最終的には崩壊した。この戦いでパイクは支配的な武器として騎兵に取って代わり始めた。火薬はこの時期で既に利用可能であり、より頻繁に使用される様になった。従って'マスケット銃とパイクの時代'に入り、古代の戦争は終焉を迎えた。

AGINGCOURT 1415 AD

MAP E

Henry V, King of England

あなたの軍勢は栄養不足で、衣服を着ず、病気がちである。急速に士気を失っている。崩壊を回避する唯一の希望は、あなたを追いつけてきているフランス軍を打ち負かすことである。

パニック値: 7

開始時ユニット:

方向 4: 1A3 (C2), 1A3 (D2), 4-2 (E1), 1A3 (F1), 4-2 (G1), x2 (G1), 1A3 (H2), 1A3 (I2), 2A0 (J1).

Charles VI, King of France

何世紀もの間、イングランドはあなたの王国の半分を主張してきた。今まさに、あなたはそれらを寄せ付けない。20,000 人の騎士がいる。イングランドの王は僅か 1,000 人であり、農民の

弓兵も幾らかいる。20 対 1 の確率で勝利が保証されている。しかし、注意しなければならない。イングランドの騎士道は、数年前にクレシーでフランス軍を下馬戦闘で敗北させたことを。

パニック値: 65

開始時ユニット:

方向 1: 4-2 (D6), 3A2 (D7), 4-2 (D8), 4-2 (E5), 3A2 (E6), 4-2 (E7), 4-2 (F6), 3A2 (F7), 4-2 (F8), 42 (G5), 3A2 (G6), 4-2 (G7), 4-2 (H6), 3A2 (H7), 4-2 (H8), 8-4 (C10), 8-4 (C11), 8-4 (E10), 8-4 (E11), 8-4 (F10), x2 (F10), 8-4 (F11), 2A0 (F12), 8-4 (G10), 8-4 (G11), 8-4 (I10), 8-4 (I11).

特別ルール:

* イングランドの弓兵は 1 ターンにつき 3 つの斉射を射撃する。

* フランスの騎士に'コマンドコントロール'を使用するか、或いは森の間のエリアでのみプレイを制限する。

* フランスの重歩兵は騎士が下馬したものであり、コマンドコントロールの目的では、同様に動かなければならない。

スケール:

* 1/500, イングランド重歩兵

* 1/1000, その他

Historical Note

フランス人は長弓を知っており、それを強力な武器として尊敬していた。彼らは、それをこれまでの敗北の決定的な要因としてまだ認識していなかった。彼らは、下馬戦闘でイングランドが勝っていると思っていた。そのため、彼らは自軍の騎士の幾らかを反応して下馬させた。彼らは又、森の間の狭い野原に押し込むことを言い放った。本隊が個々に撃たれている間、フランス軍の小部隊は、単に別の方向から入ることにより、イングランドの野営地を簡単に占領した。

CREDITS

Scenario Design William L. Banks

Editing and Layout Michael P. Nagel

Image Source Corel Gallery