

# ANCIENTS

## TACTICAL BATTLES IN THE AGE BEFORE GUNPOWDER

### シナリオ一覧

Diekplus .....	Introductory .....	1
Salamis .....	480 BC .....	2
Arginusae .....	406 BC .....	2
Mylae .....	260 BC .....	2
Actium .....	31 BC .....	3
Cyzicus .....	672 AD .....	3
Svalde .....	1000 AD .....	3
Sluys .....	1340 AD .....	4

### 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: '方向 1: A1'は、マップの左上隅に設置され、マップの上方に船首を向けている船である。

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。

対戦者: 各プレイヤーがどちらの陣営を代表しているかを示す。

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。

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 20 ターン。

### DIEKPLUS Introductory

MAP D

これは、ゲームを学習するプレイヤーを支援するための入門的な海上シナリオであり、実際に使用される戦術を実証するものでもある。乗員の練度が優れていたとしても、このシナリオでプレイヤー 1 が勝利するのは難しいだろう。第 1 ターンで衝突し、第 2 と第 3 ターンを費やして走り距離を稼ぐ。そして、第 4 ターンに元いた場所に戻る。最初の攻撃で問題が生じた場合(通常は)、敵の舷側の何れかに対して戦列を 90 度回転させること。

#### Player 1

開始時ユニット:

艦船: 3x トライリウム, 1x 斬り込み隊(それぞれに)

方向 1: I10, I11, I12.

乗員練度: 4

#### Player 2

開始時ユニット:

船: 5x トライリウム, 1x 斬り込み隊(それぞれに)

方向 4: E8, G8, I8, K8, M8.

乗員練度: 3

特別ルール:

\* 各陣営の最初のターンに於ける移動のダイス目は、自動的に '3' になる。

\* 勝つためには、全ての敵船を沈め、弱体化させか、或いは捕獲して、全ての敵斬り込み隊を全滅させなければならない。

#### Historical Note

ラム攻撃の戦術の性質を考えると、長い戦列を作ることができる側は、舷側攻撃で敵の側面に廻り込める利点がある。単縦陣で展開することは 'ペリプルス' と呼ばれる戦術だった。それに対抗するために 'ディエキプルス' が開発された。小規模な艦隊は単一の列で突撃する。その後、敵の戦列を通過して、別の通過点に向き直ろうとする。この対抗に対する対抗は、2 列で展開することであった; これは突破口を防ぐことができるが 'ペリプルス' の可能性に対する戦列を短縮することを意味する。プレイヤーには、これら戦術の異なる組み合わせを試すことをお勧めする。

## ANCIENTS NAVAL BATTLE SCENARIOS

### SALAMIS 480 BC

MAP H

#### Greeks

開始時ユニット:

艦船: 10xトライリウム, 1x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 1: H12, I12, 及び M 12.

方向 2: G11.

方向 5: H3, 及び I2.

方向 6: L10, L11, K11, 及び J12.

乗員練度: 4

#### Persians

開始時ユニット:

艦船: 20xトライリウム, 1x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 2: E3, E4, F3, 及び F4.

方向 3: A6, B6, B7, C5, C6, D6, D8, E7, E8, F7, F8, G6, G7, H6, H7, 及び I6.

乗員練度: 1

特別ルール:

\* 各陣営の最初のターンに於ける移動のダイス目は自動的に'4'になる。

\* 注釈: ここでペルシャに与えられた酷い乗員練度は、ギリシャが馴染みのある海域にいたという事実を反映している。ペルシャの艦船には、実際には有能な乗員が乗船していた。

\* ペルシャは、勝利するためにマップ北端から2隻の船を出さなければならない。彼らがそうしなければギリシャが勝利する。(マップ北端はヘクス A12 からヘクス R12 まで)。

スケール: 1/30

#### Historical Note

ギリシャは3対1で劣勢だったので狭い水路に後退した。更に、彼らは策略を使用して、ペルシャ艦隊のエジプトの部隊を引き離した。これらの移動は戦力比をかなり均等にした。その後のギリシャの勝利は、彼らがダーデネル諸島を横切るペルシャの補給線を切ることができることを意味した。その結果、クセルクスはアジアに撤退し、ギリシアの同盟国を置き去りにして自らのために戦うことになった。

### ARGINUSAE 406 BC

MAP G

#### Spartans

開始時ユニット:

艦艇: 10xトライリウム, 1x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 3: C7, D7, E6, F6, G5, H5, I4, J4, K3, 及び L3.

乗員練度: 3

#### Athenians

開始時ユニット:

艦船: 12xトライリウム, 1x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 6: I8, J8, K7, L7, M6, N6, K9, L9, M8, N8, O7, 及び P7.

乗員練度: 4

特別ルール:

\* 各陣営の最初のターンに於ける移動のダイス目は'2'である。

\* 勝利のために、アテネは全ての敵艦船を破壊又は捕獲し、少なくとも自軍の6隻は沈まないか沈没中でなければならない。その他の結果は、スパルタの勝利である。

スケール: 1/12

#### Historical Note

アテネは戦いに勝利したが、失われた船の乗員を救うことに失敗し大きな損失を被った。ペロポネソス戦争は何年も続いた。スパルタは陸地では優勢だったが、アテネは城壁の向こう側で安全であり、海の支配を利用して自由に陸海共同の侵攻を行うことができた。最後に、アルゴスポタモイでのスパルタ海軍の勝利はこの膠着状態を打ち破った。陸と海を封鎖されたアテネは飢餓により服従することとなった。

### MYLAE 260 BC

MAP D

#### Carthage

開始時ユニット:

艦船: 10x キンクレーム, '弩弓砲'を装備 及び 2x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 3: A4, B4, C3, D3, E2, F2, G1, H1, J8, 及び K8.

乗員練度: 3

#### Rome

開始時ユニット:

艦船: 10x キンクレーム, '渡し板', '弩弓砲'を装備 及び 2x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 6: I12, J12, K11, L11, M10, N10, O9, P9, Q8, R8.

乗員練度: 2

特別ルール:

\* 最初のターンに於いて移動のダイス目は'5'である。

\* 勝利のためにローマ人は敵の船を全て破壊又は捕獲しなければならない、沈没していない6隻の船を保持している必要がある; その他の結果は、カルタゴの勝利である。

スケール: 1/14

## ANCIENTS NAVAL BATTLE SCENARIOS

### Historical Note

この戦いは'渡し板'と呼ばれるローマの発明をもたらした。これは、末端にスパイクが付いた大きな搭乗板である。敵船に接近すると、'渡し板'がデッキに落とされた。これはデッキに食い込み、同時にローマの斬り込み隊が敵船に突入するのを助けた。カルタゴ軍が小艦隊で'ディークプラス'を試みたとき、彼らは直ぐに移乗して捕獲した。残りの艦隊は交戦したが、更に数隻の船が失われたため撃退された。

ACTIUM 31 BC

MAP G

### Anthony and Cleopatra

開始時ユニット:

艦船: 10x キンクレーム, '渡し板', '弩弓砲'を装備 及び 2x 斬り込み隊 (それぞれに)

方向 1: D10, E10, F10, F12, G10, G12, H10, H12, I10, and J10.

乗員練度: 3

### Octavian and Agrippa

開始時ユニット:

艦船: 20x リブルニア, 1x 斬り込み隊がそれぞれと共に

方向 4: ヘクスに配置 C3, C5, D3, D5, E3, E5, F3, F5, G3, G5, H3, H5, I3, I5, J3, J5, K3, K5, L3, L5.

乗員練度: 3

特別ルール:

\* 各艦隊の最初のターンに於ける移動のダイス目は自動的に'2'になる。

\* アントニウスは、西のマップ端(A1 から R1)から 4 隻の船を出せば勝利する。これを防ぐことができればオクタウィアヌスが勝利する。

スケール: 1/20

### Historical Note

アントニウスとクレオパトラは、ギリシャに於いて大軍と大艦隊によって外部との連絡を断たれた。敵の海軍は 2 倍の規模だったが、小型船で構成されていたため、海軍による交戦が脱出の最善策であった。このシナリオは、オクタウィアヌスの艦隊を壊滅することはアントニウスの意図ではなく、クレオパトラの撤退を掩護することを想定してる。それは上手いだったが、その後で恋人たちは軍勢も艦隊も無くエジプトにいることに気付く。

CYZICUS (GREEK FIRE) 672 AD

MAP D

### Byzantines

開始時ユニット:

艦船: 10x パンフィロス, 1x 斬り込み隊がそれぞれと共に 及び 'ギリシャの火'チューブを装備

方向 6: I12, J12, K11, L11, M10, N10, O9, P9, Q8, R8.

乗員練度: 4

### Arabs

開始時ユニット:

艦船: 20x パンフィロス, 1x 斬り込み隊がそれぞれと共に

方向 3: B9, C8, D8, E7, F7, G6, H6, I5, J5, K4, D10, E9, F9, G8, H8, I7, J7, K6, L6, M5.

乗員練度: 1

特別ルール:

\* 最初のターンに於ける移動のダイス目は'1'である。

\* ギリシャの火は、ビザンチン船の船首にあるチューブから発射された。'弩弓砲'フェイスで、弱体化していないビザンチン船は、船首のすぐ前のヘクスにいる敵を攻撃できる。'舷側ラム攻撃'表でダイスを振り、ダイス目に+2を加える。

\* ビザンチンは勝利のために、全ての敵船を破壊又は捕獲し、少なくとも 5 隻は沈まないか沈没中でなければならない。その他の結果はアラブの勝利である。

### Historical Note

この戦いでは、ギリシャの火が最初に使用された。これは敵の船に接触すると発火する液体である。ビザンチンの装備と練度は、当時の世界で最高のものであった。そうする必要があった: 帝国は限られた資源で運営されていた。彼らは確かに戦いに勝つが、最小限の犠牲で勝たなければならなかった。

SVALDE 1000 AD

MAP D

### Norwegians

開始時ユニット:

艦船: 7x ロングシップ, 2x 斬り込み隊がそれぞれと共に

方向 1: L8.

方向 2 M8.

方向 3 L9 及び M9.

方向 4: L10.

方向 5: K9.

方向 6: K8.

乗員練度: 4

### Danes

開始時ユニット:

艦船: 7x ロングシップ, 2x 斬り込み隊がそれぞれと共に

方向 6: L12, M11, N11, O10, P10, Q9, 及び R9.

## ANCIENTS NAVAL BATTLE SCENARIOS

乗員練度: 4

特別ルール:

- \* ノルウェーの船は一緒に繋ぎ合わせてある。移動することはできない。
- \* 漕ぎ手は斬り込み隊を兼ねている。この様に、2つの斬り込み隊がこれらの小型船にスタックすることがある。しかし、少なくとも1つの斬り込み隊がいなければ、船は移動できない。又、斬り込み隊は、斬り込み隊が乗っていない敵船に移動することができる。
- \* これらの船にはラムは装備されていない。どちらの側もラム攻撃をすることはできない。
- \* 最後まで斬り込み隊が生存している側が勝利する。

### Historical Note

バイキングは互いに戦った。スヴェン双叉髭王はデンマークの王であった。この戦いで、彼とスウェーデンの同盟国はノルウェーのバイキングを破った。暗黒時代の殆どの戦いと同様に、戦力や配置に関する情報はない。ここでは、ノルウェー軍が互いに繋ぎ合わされて人工島が形成されている。これは一般的なバイキングの戦術であった。

SLUYS 1340 AD

MAP G

### English

開始時ユニット:

艦船: 10x ガレー, '檣頭'を装備 及び 2x 斬り込み隊をそれぞれに  
方向 1: D10, D11, F10, F11, G10, G11, H10, H11, J10, 及び J11.

乗員練度: 2

### French

開始時ユニット:

艦船: 15x ガレー, '檣頭'を装備 及び 2x 斬り込み隊をそれぞれに  
方向 4: E4, E5, E6, F4, F5, F6, G4, G5, G6, H4, H5, H6, I4, I5, I6.

乗員練度: 2

特別ルール:

- \* フランスの船は錨を下ろして、一緒に繋ぎ合わせている。何れにしろ、フランス船は最初のターンに移動できない。
- \* イングランドには長弓がある。3ヘクスの範囲で弓攻撃を行い、全ての弓攻撃に+1を加えることができる。
- \* これらの船にはラムが装備されていない。どちらの側もラム攻撃をすることはできない。
- \* これらの船には弓と胸壁があった。又、マストの上部にプラットフォームがあった(檣頭)。これは戦闘で有利になった。'移乗攻撃'で+1 ボーナスを受け取る。
- \* 最後まで斬り込み隊が生存している側が勝利する。

スケール: 1/20

### Historical Note

百年戦争の早い段階での、この海戦の勝利によりイングランドの港はフランスの襲撃から解放され、イングランド軍は海峡を越えて輸送できるようになった。

### CREDITS

Scenario Design ..... William L. Banks  
Editing and Layout ..... Michael P. Nagel  
Image Source ..... Corel Gallery