

<b>千年戦争</b>
2015/03/15 版

# 目次

1 1000年続く戦争.....	3
2 ゲーム概要.....	3
3 キャラクターメイキング.....	3
3.1 名前、年齢、所属、部隊規模.....	3
3.2 兵科の決定.....	3
3.3 特技の決定.....	3
3.4 アビリティの決定.....	4
3.5 アビリティ.....	4
3.5.1 工兵.....	4

# 1 千年続く戦争

かつて、大陸は一つの国と呼ばれる王国によって統治されていた。

一つの国は長く繁栄したが、あるときをもって滅びた。

一つの国の最期の王は、自身が死去する際に双子の王子に「協力しあい良く治めるように」と遺言したが、その遺言は守られることはなかった。

現在の大陸では互いに自国を「兄王国」、他方を「弟王国」と呼ぶ二つの国により覇権が争われている。

この戦はすでに千年以上続いているが、いまだおわる気配はない。いまではこの戦は「1000年戦争」と呼ばれている。

## 2 ゲーム概要

プレイヤーキャラクターは1部隊の指揮官となります。PCは基本的にすべて同一陣営に属し、様々な戦場で与えられたミッションをこなすこととなります。

### 2.1 必要なもの

ゲームを遊ぶために、以下のものが必要となります。

- 筆記用具。鉛筆と消しゴムなど書き換えられるもの。マーカー用にフリクションの蛍光ペンがあると便利です。
- サイコロ。一般的な1から6の数字が出るサイコロが必要です。一人10個あると遊びやすくなります。
- プレイヤー。ゲームのプレイヤーです。3人から6人を推奨します。以後、PLと記述します。
- ゲームマスター。ゲームの進行役をつとめる人物です。PLとは別の人物がつとめることを推奨します。以後、GMと記述します。

## 3 プレイヤーキャラクター

ゲームでプレイヤーが担当する部隊とその指揮官をあらわします。プレイヤー1人につき、1プレイヤーキャラクターを担当します。プレイヤーキャラクターのことは以後、PCと記述します。

PCの情報はキャラクターシートに記述します。以下にキャラクターシートの記述方法を説明します。

### 3.1 名前、年齢、性別、部隊名、所属、部隊規模

キャラクターシートの左上に名前、年齢、性別、部隊名、所属、部隊規模を記載する欄があります。指揮官の名前と年齢、性別を記述してください。

所属には「兄王国」と記述してください。

部隊規模は「兵卒」「十人隊」「百人隊」「千人隊」「軍団」の5レベルに分けられます。初期作成では

「百人隊」となります。「百人隊」をマークしてください。

最期に、指揮官が指揮する部隊名を記述してください。部隊名が思いつかない場合、「指揮官の名前+百人隊」と記述しておいてください。

## 3.2 兵士の決定

名前などの欄の下に、兵士の欄があります。兵士は自動的に10となります。

兵士はダメージを受けるたびに減少していきます。これは、百人隊が1点のダメージを受けると10人に兵士が倒れることを意味しています。

## 3.3 兵科の決定

兵科とは戦場で期待される役割をあらわしています。PCは「工兵」「斥候」「弓兵」「突撃兵」「重装兵」「衛生兵」のいずれかの兵科に属しています。キャラクターシート右側上部に兵科が横並びに記載されています。PCの所属する兵科を1つ選択し、マークしてください。

その後、マークした兵科の左右にあるギャップを塗りつぶしてください。

## 3.4 特技の決定

キャラクターシートの兵科の下に特技の一覧が記載されています。特技は兵科ごとに11種類存在します。

PCの属する兵科から2つの特技を選択し、マークしてください。

次に、PCが属する兵科以外を4つ選択し、選択した兵科から特技を1つずつ取得してください。

ここでマークした特技があなたの部隊が得意とする作戦行動となります。

## 3.5 アビリティの決定

アビリティとは部隊の特別な能力をあらわしています。アビリティは兵科ごとにわかれています。特技欄の下にアビリティを記載する欄があります。アビリティ欄は部隊規模ごとにわかれています。自分の部隊規模以下の欄すべてに取得したアビリティを記載してください。取得できるアビリティは以下のように制限されています。

- 兵卒、十人隊：部隊の属する兵科からアビリティを選択。
- 百人隊：隣接する兵科から1つ選択。
- 千人隊：二つ隣の兵科から1つ選択。
- 軍団：任意の兵科から1つ選択。

アビリティ取得時は兵科が「工兵」「衛生兵」の場合、兵科の左右はつながっているものとして扱います。その他の兵科では左右の兵科はつながっていません。

例：百人隊の突撃兵の場合、「突撃兵」のアビリティを2つ、「弓兵」もしくは「重装兵」のアビリティを1つ取得することができます。

### 3.5.1 工兵

<p><b>防衛陣地</b></p> <p>タイミング：作戦行動</p> <p>指定特技：突撃兵分野</p> <p>判定に成功すると、部隊が存在するエリアに防衛陣地を建造できる。</p>	<p><b>整地</b></p> <p>タイミング：作戦行動</p> <p>指定特技：</p> <p>部隊が存在するエリアに行軍施設を建造できる。</p>	<p><b>破壊</b></p> <p>タイミング：作戦行動</p> <p>指定特技：</p> <p>部隊が存在するエリアにある施設を1つ破壊することができる。</p>
---	---	--

### 3.5.2 斥候

<p><b>すり抜け</b></p> <p>タイミング：進軍</p> <p>指定特技：突撃兵分野</p> <p>判定に成功すると、敵部隊を無視して進軍することができる。</p>	<p><b>朝駆け</b></p> <p>タイミング：作戦行動</p> <p>指定特技：</p> <p>朝のみ使用可能。自部隊と同じかより大きい部隊規模の部隊1つに合戦をしかけることができる。</p> <p>この合戦では部隊規模による修正を無視することができる。また、合戦に参加する部隊を任意に選択できる。</p>	<p><b>夜討ち</b></p> <p>タイミング：作戦行動</p> <p>指定特技：</p> <p>夜のみ使用可能。夜に合戦をしかけることができる。この合戦では全部隊が1段階不利な状態になる。</p>
--	---	--

### 3.5.3 弓兵

<p><b>射撃</b></p> <p>タイミング：合戦</p> <p>指定特技：突撃兵分野</p> <p>戦闘ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると1エリア先に合戦を行うことができる。また、1エリア先で発生している合戦に参加することができる。</p>	<p><b>釘付け</b></p> <p>タイミング：進軍(対抗)</p> <p>指定特技：</p> <p>隣接エリアに対し、移動妨害を行うことができる。</p>	<p><b>先制射撃</b></p> <p>タイミング：合戦</p> <p>指定特技：</p> <p>戦闘ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると他部隊より先に戦闘ダイスをふり、効果を適用することができる。</p> <p>このアビリティを使用した場合、戦闘ダイスを防御に使用することはできない。</p>
---	---	---

### 3.5.4 突撃兵

#### 攻巧者

タイミング：合戦

指定特技：突撃兵分野

戦闘ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると、戦闘ダイスのランクを1上昇させることができる。

このアビリティを使用した場合、戦闘ダイスを防御に使用できない。

#### 一騎当千

タイミング：合戦

指定特技：

戦闘ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると、この合戦で部隊規模による修正を受けなくなる。

このアビリティを使用した場合、戦闘ダイスを防御に使用できない。

#### 突撃

タイミング：進軍

指定特技：

指定特技の判定に成功すると、進軍直後に合戦を開始することができる。

### 3.5.5 重装兵

#### 防御陣形

タイミング：合戦

指定特技：突撃兵分野

戦闘ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると、戦闘ダイスのうち5の目も防御に使用できる。

このアビリティを使用した場合、戦闘ダイスの6の目はすべて防御に使用しなくてはならない。

#### 密集陣

タイミング：合戦

指定特技：

戦闘ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると、この合戦中、部隊規模を1ランク高いものとして扱う。

このアビリティを使用した場合、戦闘ダイスの6の目はすべて防御に使用しなくてはならない。

#### 殿

タイミング：進軍

指定特技：

同一エリアの他部隊と同時に使用する。進軍妨害にあった場合、あなたの部隊だけが停止し、他の部隊は進軍することができる。

### 3.5.6 衛生兵

#### 治療

タイミング：作戦行動

指定特技：

同一エリアの他部隊を対象とする。自部隊の兵士と同じ数だけサイコロを振り、6の目の数だけ対象部隊の兵士を回復する。

その結果、兵士が12を超えた場合、対象部隊の部隊規模を1段階あげ、兵士を-10する。

#### 看護

タイミング：作戦行動

指定特技：

兵士と同じ数だけサイコロを振り、6と5の目の数だけ自部隊の兵士を回復する。

その結果、兵士が12を超えた場合、対象部隊の部隊規模を1段階あげ、兵士を-10する。

#### 野戦病院

タイミング：合戦

指定特技：

合戦ダイスを振る前に使用する。指定特技の判定に成功すると、この合戦で合戦ダイスを振ることができない。

ダメージの適用後、対象部隊を選択し、対象部隊との部隊規模により有利不利を決定する。その後、合戦ダイスをふり有効打ダイスの数だけ対象部隊の兵士を回復する。

この回復により、部隊規模が回復することはない。

## 4 ゲームの流れ

1セッションはゲーム内の日付で2日（かそれ以上）で構成されます。

1日は「朝」「昼」「夜」の3つの時間帯に分けられます。PCは1日のうち1度だけ行動を行うことができます。

PCがとれる行動は以下のいずれかとなります。

- 進軍（朝、昼のみ）
- 再編成
- 作戦行動
- 合戦（昼のみ）

### 4.1 進軍

PCは最初、戦場マップの「自国」に配置されます。

PCはエリアを好きなだけ移動することができますが、経由するエリアの地形効果の影響をすべて受けま  
す。敵対する部隊のエリアを通過することもできません。必ず敵対する部隊のエリアで停止します。

同一エリアに存在する他部隊が進軍を行う場合、進軍妨害を行うことができます。斥候分野から特技をラ  
ンダムで選択し、その特技の判定に成功すれば対象部隊の進軍を妨害することができます。進軍妨害を行っ  
ても行動済みにはなりません。

### 4.2 再編成

戦場マップの同一エリアに存在するPCに兵士を分け与えることができます。部隊規模が自分よりも大き  
いPCを再編成の対象とすることはできません。

自分よりも部隊規模が少ないPCを対象に再編成を行った場合、対象の部隊規模がただちに同じレベルに  
回復し、再編成で分け与えた兵士と同じになります。再編成の結果、兵士が1となった場合、部隊の縮小が  
発生します。

このとき、タイミングが「再編成」となっているアビリティを使用することができます。

### 4.3 作戦行動

タイミングが作戦行動となっているアビリティを使用することができます。

### 4.4 合戦

戦場マップの同一エリアに存在する部隊に対し、合戦を仕掛けることができます。誰かが合戦を行うと、  
同一エリアに存在する部隊はすべて合戦に巻き込まれます。未行動の部隊が合戦に巻き込まれても行動済み  
になることはありません。

合戦は二つの陣営で行います。合戦に参加する部隊がどちらの陣営に参加するかを決めてください。

合戦は以下の手順で行います。

#### 4.4.1 合戦アビリティの使用

タイミングが合戦となっているアビリティを使用します。PCは合戦アビリティを1部隊につき1つしか使用することができません。NPCは最大で「PC人数-1」個のアビリティを使用できます。

#### 4.4.2 部隊規模の確認

合戦に参加する全部隊の中で、もっとも大きい部隊の部隊規模を確認してください。

もっとも大きい部隊よりも小さい部隊は、部隊規模の差が1につき1段階の不利を受けます。

例として、千人隊、百人隊、十人隊が合戦に参加した場合、百人隊は1段階の不利、十人隊は2段階の不利を受けます。

#### 4.4.3 有利不利の確認

地形効果の有利不利を確認します。有利不利はすべて累積します。

#### 4.4.4 合戦ダイスの使用

各部隊は兵士と同じ数のサイコロを振ります。有利不利に応じて、以下のダイスの数を数えてください。数えた結果が有効打ダイスとなります。有効打ダイスのうち6の出目は防御ダイスとして使用することができます。防御ダイスの数だけ、相手の有効打ダイスを打ち消すことができます。

2段階以上有利	2以上の出目
1段階有利	3以上の出目
有利不利なし	4以上の出目
1段階不利	5以上の出目
2段階以上不利	6の出目

#### 4.4.5 ダメージの適用

各陣営ごとで有効打ダイスを合計します。合計値が敵陣営に与えるダメージとなります。受けたダメージは陣営ごとに均等に割り振ります。端数が発生した場合、部隊規模の大きい部隊から端数を適用していきま

す。ダメージを適用した結果、兵士が1以下になった場合、部隊の縮小が発生します。



## 5 特別な処理

### 5.1 部隊の縮小

部隊規模が十人隊以上の状態で兵士が1以下となった場合、部隊の縮小が発生します。ただちに部隊規模を1減少し、兵士を10に回復させます。

部隊規模が兵卒の場合、部隊の縮小は発生しません。この状態で兵士が0となった場合、指揮官は死亡します。