

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

기원전 7세기, 사르디스.
최초의 주화가 막 주조되었다—
그리고 제국들이 그것을 두고 충돌한다.



대



를 북



지도

91개 헥스의 대칭 육각 보드. 강이 보드를 둘로 가르며, 건널 수 있는 곳은 두 개의 여울뿐. 각 진영은 자신의 수도에서 출발하고 행군 거리 안에 광산 두 개가 있다. 모든 것은 결정론적: 주사위 없음, 무작위 없음 — 오직 당신의 결정뿐.



	지형	이동	효과
	평원	1	—
	언덕	2	방어+1·원거리 유닛 사거리+1·돌격 차단
	강 / 여울	2	방어-1·카라반은 여울 밖 통행 불가·돌격 차단
	광산	1	턴 종료 시 점령 중이면 +2 EL/턴·최종 점수에서 5점
	수도 리디아·그리스	1	방어+1·모병과 진급의 거점·적이 없는 동안 +1 EL/턴

턴

턴은 체스처럼 **엄격한 교대제**다. 경쟁전은 **시계**로 진행 : 5분 + 턴당 5초 — 시간이 다하면 패배한다. 자신의 턴에는 :

- **행동 포인트 2(AP)** — 유닛 활성화에 1AP; 활성화된 유닛은 *이동하고 공격*할 수 있다. 이미 활성화된 유닛에게는 이동력이 남아 있는 한 무료로 되돌아갈 수 있다.
- **모병 1회** — 수도나 인접 헥스에 새 유닛. 이번 턴은 비활성.
- **진급 1회** — 4 EL로 수도에서 1헥스 이내의 유닛을 **베테랑**으로 만든다 : 공격+1, 최대 HP+2. 장군은 진급할 수 없다.
- **보급** — 각 카라반은 턴당 1회, 1 EL로 인접 유닛의 HP를 2 회복시킬 수 있다. 유닛은 턴당 한 번만 회복받는다.

왜 2AP인가? 활성화가 한 번뿐이면 경제를 지킬 수 없고; 전부 활성화할 수 있으면 선공이 압도적이 된다. 2AP가 영원한 딜레마를 만든다 — *경제냐, 군대냐, 장군이냐?* 그것이 이 게임의 심장이다.

전투

피해 = 공격 - 방어 (최소 1).

공격에는 보너스가 더해진다 — 베테랑, 장군의 오라, 돌격, 대기병 창. 방어에는 지형과 진형이 더해진다.

- **반격** : 표적이 살아남고 공격자가 사거리 안에 있으면 즉시 반격한다. 2헥스 거리에서 창병을 쏘는 궁수는 아무 위험도 지지 않는다.
- 유닛의 공격은 **턴당 1회**; 공격 후에는 이동이 끝난다 — 단 **궁기병**만은 여전히 말을 몰아 빠져나갈 수 있다.
- 아군은 자유롭게 통과하지만 적군은 통과할 수 없다; 점유된 헥스에는 멈출 수 없다.
- **강행군** : 첫걸음으로 비용 초과 지형에 들어가는 것은 허용되지만, 모든 이동력을 소모하며 공격이 금지된다.
- 갓 모병된 유닛은 공격할 수 없다 — 리디아 용병도 마찬가지. 행군만은 즉시 가능하다.

유닛

	유닛	비용	HP	공	방	사거리	이동	특성
	창병	3	10	3	1	1	2	기병과 궁기병에게 공+2. 아군 창병 옆에서 방+1
	궁수	4	8	3	0	2	2	근접 반격 없이 원거리에서 사격
	카라반	5	6	—	0	—	2	+1 EL/턴 · 회복 · 근접전에서 노획 가능 (HP 3에서 편을 바꾼다)
	기병	6	12	4	1	1	4	돌격 : 직선 2헥스 이상 이동 후 공+2 (언덕이나 강 위의 표적에게는 무효)
	궁기병	6	8	2	0	2	4	쏘고 달아날 수 있는 유일한 유닛
	중장보병	8	16	5	2	1	1	팔랑크스 : 인접한 아군 중장보병당 방+1 (최대 +2)
	장군	—	12	2	2	1	2	오라: 인접 아군에게 공+1. 그의 죽음은 곧 패배다

무기 삼각관계: 창은 말을 이기고, 말은 궁수를 우회하고, 궁수는 창을 잡아먹는다. 홀로 이기는 유닛은 없다 — 전투는 조합으로 이긴다.

베테랑

공격+1, 최대 HP+2. 수도에서 4 EL로 진급 — 게임 내 유닛을 따라다니며 최종 점수에서 +2의 가치를 지니는 투자.

용병 (리디아)

아무 아군 유닛 옆에나 모병 가능, 즉시 활동 (첫 턴에는 공격 불가). 수도에서 멀수록 비싸진다.

경제

자신의 매 턴 시작 시, 보고는 다음만큼 늘어난다: 기본 **2 EL**. 수도에 적이 없으면 **+1**. 지배 광산당 **+2**. 카라반당 **+1**. 후공은 **+2 EL**을 갖고 시작한다. *광산이야말로 진짜 엔진: 지키면 수입이 두 배가 되고 — 잃으면 그것을 적에게 선물하는 셈이다.*

여섯 문명

리디아

엘렉트럼과 용병

- **팍스로스**: **+2 EL**/턴
- **용병**을 전선에 바로 투입 (**+1 EL**, 거리 4헥스당 +1)
- 유지비: 5번째 유닛부터 유닛당 **1 EL**/턴
- 허약한 장군 (HP 10)

그리스 폴리스

은과 중장보병

- **정에 중장보병**: HP 18, 팔랑크스 최대 +3
- **은광**: 광산당 **3 EL**
- 모든 유닛 비용 **+2 EL**
- 제한된 기병 (이동 3)

페르시아

기병과 공물

- 공물: 유닛이 적 수도를 위협할 때마다 **+1 EL**
- 약화된 창병 (HP 8). 중장보병 없음

바빌론

계량된 은과 신용

- **-12 EL**까지 이자 딸린 부채 — 5턴 연속 빚지면 반란 발발
- 장갑 카라반 (HP 10). 수도에서만 모병

이집트

곡물과 고용된 창

- 5턴부터 곡창: 카라반이나 수도 근처의 유닛 3기를 회복
- 5턴부터 중장보병 할인. 기병 없음

스키타이

궁기병과 약탈

- 약탈: 처치당 **+5 EL** — 그러나 5턴간 피를 못 보면 동요 발생
- 우월한 궁기병 (4 EL, HP 11, 이동 5). 중장보병 없음, 카라반 없음

현재 데모에는 리디아와 그리스 폴리스가 수록; 나머지 넷은 스프라이트와 함께 온다.

승리로 가는 세 갈래 길

시해

적 장군을 처치하라. 게임은 그 자리에서 끝난다.

경제

보고에 120 EL을 쌓아라. 부는 무기다.

최종 점수

40턴에 : 보고 + 군대 가치 + 베테랑당 2 + 광산당 5.

기권과 시간패도 게임을 끝낸다 — 점수가 완전히 같으면 무승부다.

세 개의 시계가 동시에 돌아간다 : 장군을 지키는 것, 광산을 향한 경주, 그리고 점수를 위한 군대 유지. 셋 중 하나라도 소홀히 하면 게임을 내주게 된다.

첫 조언

- **여울만이 유일한 건널목** — 여울에 박아둔 중장보병 하나가 지도의 절반을 봉쇄한다.
- **언덕 위의 궁수**는 3hex스를 쏜다 : 몸을 드러내지 않고 여울을 장악한다.
- **무기 삼각관계**를 활용하라 — 홀로 이기는 유닛은 없다.
- **호위받는 카라반**은 제 호위비를 스스로 번다 ; 외로운 카라반은 노획당해 — 적을 섬기게 된다.
- **장군의 오라**는 공짜 베테랑이다 — 그러나 전선을 향한 한 걸음 한 걸음이 시해를 향한 걸음이기도 하다.



눈을 크게 떠라 : 모든 지도 어딘가에, 결코 중앙은 아니지만 반드시, 올빼미 석상이 지켜 보고 있다. 그것이 감시자다. 무엇을 보고 있는지는 아무도 모른다.