

Armored Battle Advancement (version May 1, 2017)

レベル/ランク	ラタンコンバットチャレンジポイント	スチールコンバットチャレンジポイント	リーダーシップランク必要数	トーナメントポイント	マーシャルランク	Other Required Achievements
1 / Footsoldier フットソルジャー (歩兵)	0	0	ソルジャー	0		騎士道クラスの導入フェーズを通過していること
2 / Guardman ガーズマン (衛兵)	5 (1 パーフェクトチャレンジデーで達成可能)		ソルジャー	5		ベーシック/ビギナーレベル以上のファイターライセンスを所持していること
3 / Man-at-Arms マン・アット・アームズ (傭兵)	100 (5パーフェクトチャレンジデーで達成可能)		ソルジャー (必須ではないがコーポラル推奨)	25		3から5個の練習ウェポンを所持していること デバイスを所持していること
4 / Knight Bachelor ナイト・バチュラー (下級騎士)	400 (アドバンスルールでの10 パーフェクトチャレンジデーで達成可能)	32 (武器3種 統計)	コーポラル (必須ではないがサージェント推奨)	50	マーシャルランク 1	自身のアーマーを所持していること。 モットーを持っていること 正式なアコレードを受けていること (儀式的な“ダビング”)
5 / Knight Banneret ナイト・バ	1000 (アドバンスルールでの12 パーフェクトチャレンジデーで達成可能)	80 (武器3種 統計) (ナイト・バチュラーのチャレンジも含む)	ルテナント	100	マーシャルランク2	

ナレット (有旗騎士)						
----------------	--	--	--	--	--	--

追加必要事項の詳細説明

Footman フットマン	<ul style="list-style-type: none"> ノービスレベル騎士道クラスの導入フェーズを完了していること。:この認定にはノービスレベル騎士道クラス二時間に4回参加している(もしくは土曜日クラスに6回) ことと、下記のスキルの習得を開始している必要がある。 <ul style="list-style-type: none"> 受け身 フットワーク 基本的なロングソード攻撃 基本的なソードアンドシールド攻撃 基本的なペル型 ノービスはビギナーレベルルールでの試合のみ許可されている。
Guardsman ガーズマン	<p>ファイターがこのランクに認定されるためには</p> <ul style="list-style-type: none"> ティンタジェルファイタービギナーコンバット認証(ファイターライセンス)に合格していること。アドバンスレベル認証が推奨されているが、必須ではない。
Man at Arms	<p>ファイターがこのランクに認定されるためには</p> <ul style="list-style-type: none"> 5つの内、3つの練習ウェポンを所持していること。

<p>マン・アット・アームズ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 自身の盾章かシンボルを所持しており、盾か鎧/服にエムブレムとして搭載されていること。 ● 10人以上の参加者がいるトーナメントに参加したことがあること ● 10人以上の参加者がいるメーレーに参加したことがあること ● コーポラル以上のフランチャイズランクを表彰されたことがあること
<p>Knight Bachelor ナイト・バチュラー</p>	<p>ファイターがこのランクに認定されるためには</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自分専用の歴史的に忠実な鎧を所持していること。 ● スチールルールで32チャレンジポイントを獲得していること：それぞれロングソード、ポールアクス、そしてウェポンアンドシールドの統計である。これらはラタンルールの必須項目と別計算である。 ● コーポラル以上のリーダーシップランクを獲得していること ● アドバンススカラーランクを達成していること ● モットーを持っていること ● マーシャルランク1を持っていること ● 正式なアコレード(儀式的な“ダビング”)を受けていること。：詳細は将来的に決定するが、儀式は可能な限り歴史に忠実な儀式とする。
<p>Knight Banneret ナイト・バナレット</p>	<p>ファイターがこのランクに認定されるためには</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自分専用の歴史的に忠実な鎧を所持していること。

- スチールルールで50チャレンジポイントを獲得していること：それぞれロングソード、ポールアックス、そしてウェポンアンドシールドの統計である。これらはラタンルールの必須項目と別計算である。
- ルテナント以上のフランチャイズランクを表彰されていること
- フリースカラーランクを達成していること
- マーシャルランク 2であること

チャレンジマッチとチャレンジポイント

- 1) どのランクのファイターも互いに挑戦することができる。勝者は相手のレベルに相当するポイントを獲得することができる：
 - a) Squire スクアア- 1 pt.
 - b) Guardsman ガーズマン- 2pts.
 - c) Man-at-Arms マン・アット・アームズ- 3 pts.
 - d) Knight ナイト- 4 pts.
 - e) Knight Banneret ナイト・バナレット - 5 pts.

(メモ：旧システムでは、ファイターは自分より下のランクのファイターに敗北した場合ペナルティが課せられていたが、今ルールからは獲得ポイントの減点に変更するものとする。)

- 2) チャレンジデーにおいて、チャレンジの各ラウンドが始まる前に、ファイターは対戦相手を探す様に指示される。この行程はファイターのランク準に行われる：高ランクのファイターが先に対戦相手を指名する。自身と同じランクのファイターがいない場合、ファイターは自分のランクより1つ上か下のファイター指名できる。高ランクの相手を優先して参加している選手を指名する。(例として他にレベル3のファイターがいなかった場合、レベル3のファイターはレベル4か2の選手を指名できる。) チャレンジフェーズで最後のファイターの対戦相手が見つからない場合、マーシャルの判断で1ランクのファイターとのエキストラチャレンジを組むことができる。

*例：チャレンジデーに9人のファイターが参加しており、レベル1のファイターが余ったとする。マーシャルはレベル2のファイターに追加チャレンジとして試合をする許可を与えることができる。

- 3) ファイターは自分と同ランクの選手を優先的に指名しなければならない。自分と同ランクの対戦相手が見つからない場合、ファイターは自分と1レベル差の対戦相手を指名することができる。1レベル差の選手が見つからない場合、ファイターは2レベル差の対戦相手を指名することができる。
- 4) ファイターは1日に1回以上のチャレンジを行うことができない。この制限はマーシャルの特例許可を例外として、全てのカテゴリ(種目)を含めて適用される。
- 5) 修正：アドバンスアーマードバトルルールで行われたチャレンジについては獲得ポイントを2倍とする。
- 6) 毎月のチャレンジデーにおいて、ファイターは5回までチャレンジ戦を行うことができる。マーシャルによる特例がない限り、ファイターは毎回違う武器を使って戦わなければならない。

(メモ：旧ルールにおいては、各武器において正確なポイントが必要とされていたが、今後のルールでは必須ではないものとする。ただし、ファイターは1つの武器でのチャレンジ挑戦が1回しかできないため、1つの武器に特化している場合昇級するのにかなりの時間がかかってしまうため、昇級は総合ポイントのみ適用されるものとする。こうする事によりファイターのスコア/レコード管理が大幅に簡略されるため、全員が進捗を確認しやすくする狙いがある。)

- 7) チャレンジデーは毎月行われるものとする。アンマッチドチャレンジデーはマッチドチャレンジデーと交互に行われる。ノービスはベーシックルールチャレンジに最大5回まで挑戦することができる。ガーズマンもチャレンジデーで戦うことが可能で、2試合をベーシックルールで、そして3試合をカウンテッド・ブロウズで戦う。マン・アット・アームズ以上のレベルにおいて、ファイターはベーシックルールとアドバンスルールでそれぞれ2試合に加え、1試合をプレート・アズ・プルーフで戦う。現在は、ベーシックとカウンテッド・ブロウズのみ存在するが、マン・アット・アームズレベルにファイターが昇級した際にプレート・アズ・プルーフもチャレンジに解禁される。
- 8) チャレンジに勝利するには、ファイターは3ラウンド中2ラウンドを勝利しなければならない。その際、ダブルキルにより決着はノーカウントとする。例として1勝2ダブルキルの戦績のファイターはチャレンジに失敗したものとされる。

9) Challenge victories will not count toward challenges: only challenges count toward challenges. チャレンジ試合の勝利はチャレンジ自体の達成要項としてカウントされない。チャレンジ自体の達成はチャレンジ要項の達成でのみ人手される(* need check on this one)

10) 10人以下のファイターしかいない場合、マーシャルは試合の数を制限する(8名の場合4試合、6名の場合3試合、4名の場合2試合)。4人以下のファイターしかいない場合、マーシャルはチャレンジデーの中止を宣言することができる。

マッチドウェポンズチャレンジデーにおいて、各チャレンジフェーズはランダムで選択された武器(両ファイターとも同じ物を使用する)で競われる。例：マッチドチャレンジデーで5つのチャレンジフェーズがある場合、各フェーズのはじめにマーシャルがランダムで武器を選択する。：フェーズ1 ダガー；フェーズ2 ウェポンアンドシールド；フェーズ3 スピア；フェーズ4 ポールアーム；フェーズ5 ロングソード

トーナメントポイントシステム

トーナメント参加	1 ポイント
トーナメントのカテゴリ(種目)に参加(各カテゴリ毎)	1 ポイント
カテゴリ(種目)優勝	カテゴリ(種目)出場者1人につき0.5ポイント(小数点捨)
Tournament Champion トーナメント優勝	1ポイント+ 優勝候補者毎に2ポイント追加

- 1) ガーズマンレベル以上のみトーナメントに参加可能
- 2) 全ての参加者は有効な認証書を所持していなければならない(アーマードバトルファイターズライセンス： ビギナー、またはアドバンス)。
- 3) ノービスも参加可能(更に参加によるポイントも獲得できるが、フリースパーリングにのみ参戦可能。)
- 4) “正式な”大会として認定されるには、各公式トーナメントカテゴリ(種目)に最低5人以上の参加者がいなければならない。
- 5) 公式トーナメントはオプションとして下記のカテゴリ(種目)を含めることができる
 - a) マッチド/アンマッチド
 - i) ベーシックビギナー/アドバンス
 - ii) カウンテッド・ブrouズ ビギナー/アドバンス

- iii) プレート・アズ・プルーフ ビギナー/アドバンス
 - iv) スチールルールズ
- 6) 各カテゴリ(種目)はマッチドウェポンで競われる。
- 7) ファン・ファイト：ポイントのためではなく学習のために行われる。
- a)
- 8) トーナメント優勝者は各カテゴリ(種目の)優勝者間で競われる。ファイター達はシングルエリミネーショントーナメントを3ラウンド分行う：ラウンド1 ソードアンドシールド/バックラー(コイントスで決定)、ラウンド2 スピア、 ラウンド3 スピア。最も勝利ポイントを獲得したファイターが優勝、次点が準優勝となる。

リーダーシップ進級

ランク/タイトル	昇級に必要なリーダーシップポイント	指令範囲
1 / Soldier ソルジャー(一般兵)	0	無し
2 / Corporal コーポラル(伍長)	20	正式にチーム(3-5名のファイター)の指揮、またはサージェントの補佐を行う
3 / Sargeant サージェント(部隊長)	70	正式にスクアッド(3-5ユニット)の指揮、またはルテナントの補佐を行う*
4 / Lieutenant ルテナント(副隊長)	150	正式にプラトーン(2から4のスクアッドから形成される)の指揮、またはキャプテンの補佐を行う*
5 / Captain キャプテン(隊長)	250	正式なカンパニー(2から5のプラトーンから形成される)の指揮*

補足としてこれらの組織名称(チーム、スクアッド、プラトーン)は、カンパニー以外は史実的な呼称でなく、現在の情報範囲で該当する歴史的な呼称が存在しない組織規模を指す際の利便性のために使われていることを留意しておくこと。

リーダーシップポイント

メーレーにおいてユニットを指揮する	メンバー毎に0~3ポイント(トーナメント後、グループのメンバーで秘密に行われる個人アンケートの内容による)
メーレートーナメントでユニットを優勝させる	倒したチームのメンバー一人につき0.5ポイント

- 1) リーダーシップポイントは認定されたメーレートーナメントでのみ授与される
- 2) トーナメント後、各メーレグループメンバーにリーダーシップアセスメントフォームが配られる。署名されたフォームは匿名で集計される。ファイターは自身にリーダーシップポイントを授与することはできない。
- 3) 毎年ティンタジェルではリーダーシップポイントの加点にされるメーレートーナメントを最低1回開催する。付け加えると、スチールリーグマッチもトーナメントポイントの加点対象となる。
- 4) **メーレートーナメント** -公式のメーレートーナメントはリーダーシップポイントの加点対象となる。これらのトーナメントは可能な限りチームのバランス調整を行う。公式のメーレートーナメントにはいくつかの種類が存在する。
 - a) ブラッドオブヒーローズ
 - b) ナイトウォーズ
 - c) “X-サイズグループ”トーナメント。 例として、ユニットトーナメントは事前にアレンジされたユニットとストレート試合を行う、スクワッドトーナメント

チャレンジターゲット改訂版:

メモ1：チャレンジとはアーマードバトルチャレンジのことを指す；ライトバトルチャレンジは別途管理するものとする。

メモ2：新システムではチャレンジポイントが存在する。ファイターは倒した対戦相手のレベルに応じてポイントを加点される。

1) ノービスがガーズマンに昇級するための必須チャレンジ:

旧システム -- 4: マッチド(試合形式)で武器2つ、アンマッチド(試合形式)で武器2つ。

新システム -- 4: マッチド(試合形式)で武器2つ、アンマッチド(試合形式)で武器2つ。

パーフェクト達成した場合、2日のチャレンジデーで昇級可能。

2) ガーズマンがマン・アット・アームズに昇級するための必須チャレンジ:

旧システム - 40:

5つの武器によるマッチドコンバットに分散された20チャレンジと、5つの武器によるアンマッチドコンバットに分散された20チャレンジ。

新システム(ノービスレベルのポイントを含める): 100 チャレンジポイント

(前提とはされており必須ではないが、5個以上の武器を使用したベーシックルールとカウンテッド・ブロウズコンバットで均等に分散された40チャレンジポイントに加え、5個以上の武器を使用したアンマッチドベーシックルールとカウンテッド・ブロウズコンバットで均等に分散された40チャレンジポイントがノービスレベルから持越しされる。)

パーフェクト達成した場合、10日のチャレンジデーで昇級可能。

3) マン・アット・アームズがナイト・バチュラーに昇級するための必須チャレンジ:

旧システム - 60 チャレンジ:

15つの武器によるマッチドベーシックルール、カウンテッド・ブロウズ、そしてプレート・アズ・プルーフコンバットに分散された30チャレンジと、5つの武器によるアンマッチドベーシックルール、カウンテッド・ブロウズ、そしてプレート・アズ・プルーフに分散された30チャレンジ。

新システム(ノービスレベルのポイントを含める): 300 チャレンジポイント

(前提とはされており必須ではないが、5個以上の武器を使用したベーシックルールとカウンテッド・ブロウズコンバット、プレート・アズ・プルーフで均等に分散された90チャレンジポイントに加え、5個以上の武器を使用したアンマッチドベーシックルールとカウンテッド・ブロウズコンバット、プレート・アズ・プルーフで均等に分散された90チャレンジポイント、更に前野レベルで獲得した100ポイントが持越しされる。)

(メモ : スチールウェポンで実施されたチャレンジがカウントされない)

パーフェクト達成した場合、14日のチャレンジデーで昇級可能。

4) ナイト・バチュラーがナイト・バナレットに昇級するための必須チャレンジ

旧システム -- 無し

新システム: 500 チャレンジポイント

(前提とはされており必須ではないが、5個以上の武器を使用したベーシックルールとカウンテッド・ブロウズコンバット、プレート・アズ・プルーフで均等に分散された200チャレンジポイントに加え、5個以上の武器を使用したアンマッチドベーシックルールとカウンテッド・ブロウズコンバット、プレート・アズ・プルーフで均等に分散された118チャレンジポイント、更に前のレベルで獲得した300ポイントが持越しされる。)

(メモ : スチールウェポンで実施されたチャレンジがカウントされない)

パーフェクト達成した場合、8日のチャレンジデーで昇級可能

ベーシックルールのみを適用してパーフェクト達成した場合のナイト・バナレット達成までの予測期間 : 34チャレンジデー(3.5年)

ベーシックルールのみを適用してパーフェクト達成した場合のナイト・バナレット達成までの予測期間：17チャレンジデー(2年以下)