

オッターバーン - 1388年8月

イングランドの獅子へのスコットランドの勝利

剣にかけて！
シナリオ
フランソワ・クリスコ



シナリオ

ユニットは所属する旗章毎にリストされている。配置時に所有側プレイヤーは駒の向きを自由に決める。防御側プレイヤーから先に配置を行う。

A - 開始時配置

●ダグラス伯スコットランド軍

地図北端、(ヘクス0100-0108、0100-0500間)に潰走する。

—ジェームズ、2代目ダグラス伯、
軍司令官 1002

Ch (1 6 4) 1116

Ha (1 5 4) 1003

Ar (2 3 4) 1004

Ar (2 3 4) 1103

Pi (2 4 4) 1202

Pi (2 4 4) 1201

Pi (2 4 4) 1101

Pi (2 4 4) 1001

—ジョージ・ダンバー、

3代目マーチ伯 0902

Ch (1 6 4) 0902

Ha (1 4 4) 0901

Ha (1 4 4) 0801

—ジョン・ダンバー、

初代モーレイ伯 0903

Ar (3 3 4) 1014

Mi (1 2 4) 807

Mi (1 2 4) 806

Mi (1 2 4) 709

●ヘンリー・パーシーまたは ホットスパーのイギリス軍

地図南端、(ヘクス2413 - 24090間)に潰走する。

—ヘンリー・パーシー、ホットスパー、
ノーサンバランド伯、軍司令官 2211

Ch (1 6 4) 2211

Ha (2 4 4) 2111、疲労状態

Ar (3 3 4) 2110

Ar (3 3 4) 2109、疲労状態

—サー・ラルフ・パーシー 2210

Ar (3 3 4) 2209

Pi (3 4 4) 2309、疲労状態

Pi (3 4 4)、増援部隊

—サー・ロバート・オグル 1410

Ch (1 6 4) 1410、疲労状態

Ha (1 5 4) 1310、疲労状態

Ar (3 3 4) 1511

Pi (3 4 4) 1510、疲労状態

—イギリス軍増援：ラルフ・パーシーの旗章所属の1個疲労状態Pi、第2ターンにヘクス2411から登場。

B - ゲームの期間と勝利条件

—ヒストリカル・シナリオ

シナリオは、8月5日17時30分にイギリス軍部隊がオッターバーンに到着することから始まる。これらの部隊は直ちに攻撃に移り、弓兵による斉射を維持しながら主戦闘のために横隊に展開した。戦闘は21時の夜の到来で終了し、最終は8ターンであり、最後の2ターンは夜間ターンである。

—夜間ターン

第7および第8ターンの間、ターン開始時に接触状態の部隊のみが戦闘を実施できる。それ以外は、ターン毎に3ヘクスの距離で自軍の連絡線に沿って撤収する。弓兵は射撃不可能である。

—勝利ポイント計算/自動的勝利

プレイは8ターンが完了するか、いずれかの時点でどちらかのプレイヤーが相手側が獲得したよりも20勝利ポイントより多く得点している場合、終了する。勝利ポイント差が20未満であり、スコットランド軍がイギリス軍よりも多くポイントを得ている場合、結果は決定打に欠けるスコットランド軍戦術的勝利である(史実と同じ結果)。結果が上記にリストされている2つ以外の場合、引き分けである。

ゲーム終了時の得点

両陣営プレイヤーは以下の勝利ポイントが獲得できる：

敵ユニットのChを除去する毎に5ポイント；

敵ユニットのHaを除去する毎に4ポイント；

敵ユニットのArを除去する毎に3ポイント；

敵ユニットのPiを除去する毎に2ポイント；

Miユニットの除去でポイントは得られない；

地図外に潰走したどの種類のユニットでも1ポイント；

以下を除いて敵指揮官が死亡する毎に3ポイント；

ダグラス伯が捕獲された場合は15ポイント、死亡した場合は5；

ホットスパーが捕獲された場合は10ポイント、死亡した場合は5；

それ以外の敵指揮官を捕獲する毎に3ポイント。

イギリス軍プレイヤーは以下も受け取る：

破壊された(1個のイギリス軍ユニットに1回、そして1回のみ占領される)スコットランド軍宿営地ヘクス毎に、1ポイント(これが意味するのは、スコットランドの戦利品を取り返してもほとんど価値が無く、基盤の弱い地元経済を潤すことである)。

C - 特別ルール

—サー・ロバート・オグル：サー・ロバートの旗章に属するイギリス軍ユニットは直ちにスコットランド軍要塞化宿営地の占領を試みなければならない。全てこれらのヘクスの占領に成功した時点で、主戦闘におけるイギリス軍の残りのユニットと合流できる前に、混乱状態であるかのように

サー・ロバートによって回復されなければならない。この回復の試みが成功するまで、ユニットはその場に留まらなければならない。この必要条件は、これらのユニットがスコットランド軍によって攻撃された場合は解除される。

－スコットランド軍：

スコットランド軍ユニットは、モーレイ伯の旗章に属するユニットに攻撃されたものと指揮官とスタックしているものを除いて、最初のターンは指揮圏外状態である。

D - 仮想戦シナリオ

ホットスパーがスコットランド軍を攻撃することを翌朝まで待っていた場合、何が起こり得たであろうか？

このシナリオは8月6日6時に開始され、12ターンで終了するか、一方のプレイヤーが相手側よりも20勝利ポイントより多く得点して大勝利を得た時点で終了する。本来ならば、ほぼ間違いなく自軍陣営に均衡を傾けられるダーラム司教がイギリス軍増援部隊とともに12時に登場する。しかしながら、一方では戦闘がホットスパーに不利に推移していたならば、司教は単に法衣を反したであろう。部隊の全ては、意気軒昂であり指揮下状態である。

シナリオは12ターンで終了する。

－開始時の配置

●スコットランド軍

－軍司令官： ダグラス伯 0706

－ダグラス伯の旗章：

C h (1 6 4) 0706

H a (1 5 4) 0806

A r (2 3 4) 0707

A r (2 3 4) 1103

P i (2 4 4) 0805

P i (2 4 4) 0807

P i (2 4 4) 0705

P i (2 4 4) 0808

－マーチ伯 0708

C h (1 6 4) 0708

H a (1 4 4) 0709

H a (1 4 4) 0608

3個全て疲労状態である。

－モーレイ伯 0607

A r (3 3 4) 0607

M i (1 2 4) 0506

M i (1 2 4) 0507

M i (1 2 4) 0406

●イギリス軍：

－軍司令官： ヘンリー・パーシー、
ホットスパー 1209

－ヘンリー・パーシーの旗章：

C h (1 6 4) 1209

H a (2 4 4) 1309

A r (3 3 4) 1109

A r (3 3 4) 1108

－サー・ラルフ・パーシー 1107

A r (3 3 4) 1107

P i (3 4 4) 1207

P i (3 4 4) 1206

－サー・ロバート・オグル 1009

C h (1 6 4) 1009

H a (1 5 4) 0910

A r (3 3 4) 1008

P i (3 4 4) 0909

－イギリス軍増援： サー・ラルフ・

パーシーの旗章所属、A r (3 3 4) およびP i (3 4 4)は12時にヘクス2411から登場する。これらの増援は、潰走によってイギリス軍ユニットが先に地図から退出している場合、キャンセルされる。その場合、スコットランド軍民兵の除去は勝利ポイント価値が無くなる。

－勝利ポイント計算

4つの宿营地ヘクス0709、0808、0807そして0806が最後にそこを占領した陣営に対して2ポイントの価値があること以外は、ヒストリカルシナリオと同じである。ヘクス0104から意気軒昂状態で退出した全てのスコットランド軍ユニット、あるいはイギリス軍によって除去されたスコットランド軍民兵ユニットは1ポイントの価値がある（上記で説明した制限を除いて）。