

ネヴィルズ・クロスの戦い 1346年



Ha (1 5 4) 1010

→右翼

サー・トーマス・ロカビー 1810

Ar (6 3 4) 1710

Ar (6 3 4) 1910

Ar (6 3 4) 2110

Ar (6 3 4) 1609

Ar (6 3 4) 1510

Ha (4 4 4) 1810

Ha (1 5 4) 2010

→背信スコットランド騎兵隊

エドワード・ベイリヤル、

前スコットランド王（あるいはイギリス
にとって“正統”スコットランド王）1312

Ar (3 3 7) 1312

Ar (3 4 7) イギリス兵1213

Cl (3 4 7) 1212

Cl (3 4 7) 1113

Cl (3 4 7) ネヴィル 1013

2 - 期間と勝利条件

シナリオは10月17日14時に開始
され、その時2つの軍は朝から互いに
相対するように展開していた。

メンシース伯は中央で突撃を敢行したが、
彼の王はイギリス軍弓兵の妨害に対抗
することは無理であることを認識した；

左翼ではスコットランド軍が前進を
試みたが地形によって遅らされ、状況に
応じた素早さで接触することは不可能で
あった。しかしながら、勝利への執念は

白い十字の青い旗の陣営にあった。
彼らは不気味な静寂に覆われたイギリス
軍戦列を打ち破ることができたか？

戦闘は18時の夜の到来とともに、
8ターンで終了する。

→勝利ポイントの計算

自動的勝利

プレイは8ターンが完了するか、
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

得点している時に、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、歴史的に重要ではない
スコットランド軍戦術的勝利である。
その他の場合は引き分けである。

ゲーム終了時の勝利

両陣営プレイヤーは以下の勝利ポイント
を獲得できる：

— 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またはCl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；

— Miを除く地図外に潰走した各
敵ユニット毎に1ポイント；

1 - 配置位置

ユニットは旗章毎にリストされている。
ユニットはリストされているヘクス内に
配置され、所有側プレイヤーが向きを
選べる。防御側プレイヤー、この場合は
イギリス軍が先に配置する。どちらの
陣営も、再騎乗または下馬マーカーは
使用できない。

●デイヴィッド二世王の

スコットランド軍 — 攻撃側

地図北端（ヘクス0100-0108、0100-
0500間）に潰走する。

→中央

デイヴィッド二世、スコットランド王、
軍司令官 1403

Ch (2 6 4) 1603 疲労状態

Ha (3 5 4) 1304

Ha (3 5 4) 1504

Ha (3 4 4) 1403

Ha (4 4 4) 1303

Pi (2 4 4) 1404

Pi (4 4 4) 1204

Pi (4 4 4) 1104

Ha (2 5 4) 高地人兵 1503

→左翼

モーレイ伯/ダグラス 2007

Ch (1 5 4) 1908 疲労状態

Ha (2 5 4) 2007

Ha (3 5 4) 1087 疲労状態

Pi (5 3 4) 1607

Pi (5 3 4) 1708 疲労状態

Pi (5 3 4) 1808 疲労状態

Ha (3 5 4) 高地人兵 2006

→右翼

ロバート・スチュアート 0902

Pi (5 3 4) 0902

Pi (5 3 4) 0903

Pi (5 3 4) 1002

Pi (5 3 4) 1001

Mi (10 2 4) 1102

Mi (10 2 4) 1103

Mi (10 2 4) 1201

Mi (10 2 4) 1101

●ラルフ・ネヴィルのイギリス軍

— 防御側

地図南端（ヘクス0615-2415間）に
潰走する。

→中央

ラルフ・ネヴィル、軍司令官 1411

Ch (1 6 4) 1411

Ar (5 3 4) 1408 疲労状態

Ar (6 3 4) 1509 疲労状態

Ha (2 4 4) 1511

Ha (2 4 4) 1310 (アンガス)

Ha (2 4 4) 1711 (アンガス)

Ha (4 5 4) 1610 (アンガス)

Cl (5 4 7) 1311

→左翼

ヘンリー・パーシー、3代目パーシー

男爵 - 1111

Ar (5 3 4) 1210

Ar (5 3 4) 1110

Ar (5 3 4) 0910

Ar (5 3 4) 1109

Ha (2 4 4) 1209

Ha (2 4 4) 1111

— 以下を除いて敵指揮官が死亡する
毎に3ポイント；

イギリス軍のみ得点：

— デイヴィッド王が捕獲された場合は15ポイント、死亡した場合は10；

スコットランド軍のみ：

— ラルフ・ネイヴィルが捕獲または死亡した場合は5ポイント；

— エドワード・ベイリヤルが捕獲または死亡した場合は10ポイント。

3 - 特別ルール

低石堀(Muret)： 壁があるヘクスサイドは、移動に対して塹壕と同じ効果そして、弓による射撃と白兵戦に対して茂み/生垣/葡萄園と同じ効果がある。

ヒース(Landes)： スコットランドのヒースの茂みは平地地形として扱われる。

尾根： 尾根は通行可能であるが、それを行ったユニットはその後に疲労状態になる。