

アントンの戦い

剣にかけて！シナリオ

このシナリオは、ゴークールの奇襲攻撃の場面という史実上の状況を再現し、ゲームは5ターン行われる。

●勝利ポイント計算/自動的勝利

両陣営プレイヤーの特典：
敵ユニットの**C h**を除去する毎に4ポイント；
敵ユニットの**H a**を除去する毎に3ポイント；
敵ユニットの**A r**を除去する毎に2ポイント；
地図外に潰走している各敵ユニット毎に1ポイント；
敵指揮官が死亡する毎に3ポイント；
敵指揮官を捕獲する毎に5ポイント。
各陣営が得点したポイントをそれぞれ合計し、比較する。

ー自動的勝利

戦闘中に、一方の陣営のプレイヤーが相手側よりも10勝利ポイントより多く得点している場合、ゲームは直ちに得点している方の勝利で終了する。

ーゲーム終了時の勝利判定

相手よりも最低限5ポイントより多く得点した方のプレイヤーが勝利する。
どちらの陣営も他方よりも最低限5ポイントより多く得点できなかった場合、ゲームは引き分けである。

●特別ルール

ー潰走移動

オランジュ勢は地図の北端に向けて潰走する。
ドーフィーネ勢は地図の南端に向けて潰走する。

ー下馬と再騎乗

このシナリオでは、下馬("demonte")または再騎乗("remonte")マーカーをどちらの陣営も使用できない。

ー奇襲効果

最初のターンのみ、オランジュ勢の弓兵はフェイスBにおいて射撃することができない。続くフェイスCにおいてイニシアティブ判定は行われず、差が8以上の場合(ルールの事例4)で自動的にラウル・ド・ゴークールの手番が行われる。第2ターンから通常のプレイ手順に進行が戻る。

●選択ルール

スタック制限に関するルールは、移動中は正式ルールに従うなら適用されない。このシナリオに関しては、奇襲効果とオランジュ勢のパニックの果した決定的な場面を再現する為に、(移動中にも)適用することを強く奨めるものである。

配置

●オランジュ軍

ユニットは指定されたヘクスに配置する。全て南に向いていなければならない。

0608： ルイ・ド・シャロン+騎乗騎兵
0509： 騎乗装甲兵
0607： 弓兵 (4-3-4)
0606： 弓兵 (4-2-4)
0706： 弩弓兵
0705： ジャン・ド・モンタギュー+騎乗騎兵
0904： 装甲兵
0804： 弓兵
0411： フランソワ・ドラ・パリュ+騎乗騎兵
0510： 騎乗装甲兵
0511： 弓兵 (4-3-4)

●ドーフィーネ軍

向きは自由。
0301： ラウル・ド・ゴークール+騎乗騎兵
0309： 騎乗装甲兵
0211： 弓兵
0710： ユベール・ド・グロレ+騎乗騎兵
0809： 騎乗装甲兵
0612： 弓兵
0314： ロドリーグ・ド・ヴィラン
ダンド+騎乗装甲兵 (3-5-6)
0414： 騎乗装甲兵 (3-4-6)

