

Scotland the Brave

Avalanche Press (1999)
和訳ルール(ver.1.0)

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 ゲームの手順
- 4.0 移動
- 5.0 スタッキング
- 6.0 徴発
- 7.0 戦闘
- 8.0 リーダー
- 9.0 動員と増援
- 10.0 戦略マーカー
- 11.0 拡張ルール
- 12.0 反乱
- 13.0 The Toom Tabard
- 14.0 上級ルール

1.0 イントロダクション

ウィリアム・ウォレスはスコットランド最大の英雄である。彼は1297年にスコットランドで反乱を起こした。イングランド人の手で妻を殺されたウォレスは、スコットランドからイングランド人を駆逐する闘争を始めた。反乱に身を投じたリーダーの多くが身勝手な振る舞いに終始したのに対して、ウォレスは祖国や戦友、そして己の信条を決して裏切ることはなかった。

Scotland the Brave(以下 StB)はスコットランド人の独立戦争の緒戦を扱っている。1297年に、ウィリアム・ウォレスという小領主が起した反乱に端を発する戦争は、1314年にバノックバーンの戦いでロバート・ブルースが勝利して決着した。StBは、この戦争でウォレスが体現した最初の2年間をシミュレートする。プレイヤーは、ウィリアム・ウォレスがイングランド王エドワードとなって、スコットランド貴族の支持を集めて、南スコットランドの支配権を争うのである。

このゲームは、もともとShadis Magazineの49号に掲載されていた。アヴァランチ・プレス社は、コンポーネントとルールを修正している。

2.0 コンポーネント

StBには、このルールと地図が1枚、140個のカウンターが用意されている。プレイヤーは6面ダイスを1つ用意すること。

このルールの各セクションには番号が割り当てられている。そして各セクションは2.2のように、細分化されている。これをさらに細分化する場合には、例えば2.24のように表される。

ルールの中で、他の箇所を参照する指示が出されている場合には、(2.2)のように表示される。ルールの比較や理解の助けとなるだろう。

2.1 定義

騎兵: 馬を主移動手段とするユニット。

戦闘力: 戦闘におけるユニットの強さで、数字が大きいほど強力である。戦闘に突入したときの敵ユニットが被る損害を解決するダイスは、手番プレイヤーが振る。

支配: スコットランド領内のヘクスの支配権は、ユニットを置いているか、最後に自軍のユニットが通過した陣営に属する。イングランド領内のヘクスの支配権は、スコットランドのユニットに占められていない限り、イングランドにある。ゲーム開始時(12.0)には、親スコットランドのユニットに占められていないヘクスは、全てイングランド支配下である。

歩兵: 歩行を主な移動手段とするユニット。ゲームにおいては、騎兵とリーダー以外のユニットがそれにあたる。

リーダー: リーダーを表すユニットは、カウンターに名が記されている。リーダーがスタックしているユニットは、戦闘で有利な修正を受ける。

移動力: 移動フェイズにおいてユニットが移動できる最大距離を数値化したもので、移動力(MP)と表記される。

2.2 カウンター

ほとんどのカウンター(ユニット)は、騎馬に搭乗した騎士から、急遽かき集められた徴募兵まで、さまざまな兵士の強さを表している。戦闘部隊のユニットには、その兵種を示す武器のシンボルと、戦闘力を表す数値が書かれている。また戦闘において指揮を執るリーダーの名も記したユニットもある。リーダーのユニットの数値はそれぞれ、イニシャティブ(左側)と指揮値(右側)を表している。

スコットランド側は、全てのスコットランド軍(赤みがかった茶色)を指揮する。イングランド側は全てのイングランド軍(黄褐色)を指揮する。

2.3 地図

地図には、北はフォース湾から、南はイングランド国境ま

でをカバーした、南スコットランド地方が描かれている。地図は番号を割り振られた六角形（ヘクスと呼ばれる）で分割されており、チェスの盤面のように、ユニットの位置を明確にしている。地形効果表(Terrain Effect Chart:TEC)には地図上の地形が、移動や戦闘に与える影響が説明されている。

点線は、南側のイングランドと、北側のスコットランドを隔てる境界線である。

2.4 スケール

1ターンは1ヶ月に相当する。ヘクスの幅は15マイルである。各戦闘ユニットは、練度や国籍によるが、500~2,000名の兵士に相当する。

2.5 チャート類

プレイに必要なチャート類は、コンポーネントに含まれる。セットアップ指示表には、各ユニットの初期配置や、ゲーム途中に登場する増援ユニットの計画などが記されている。セットアップ指示表とターン記録トラックには、増援の登場予定と、特別イベント発生の詳細が示されている。

3.0 ゲーム手順

StB はゲームターンを繰り返してプレイされる。各ターンは、イニシャル・セグメントから始まり、各々のプレイヤー・ターンが続く。それぞれの行動は、これから示される手順に従って実施される。

3.1 イニシャル・セグメント

全ての戦略マーカー(10.0参照)を不透明な器などに入れておく。スコットランドが先攻で、それぞれのプレイヤーが適切な数のマーカーを引く(その時のターンによる)。それからプレイヤーはダイスを1つ振ること。この目が、そのターンに受け取る March に相当する。

3.2 プレイヤー・ターン

より大きな March を得たプレイヤーが、そのターンは先攻となる(同数の場合はスコットランド)。特記されている場合を除き、プレイヤーは自分に与えられたプレイヤー・ターンの中でしか行動を起こすことはできない。

a)先攻プレイヤー・ターン：先攻プレイヤーは、移動ルールの制限内で、部隊ユニットを自由に動かすことができる。先攻プレイヤーが移動を終えたら、敵味方のユニットが同時に存在しているヘクスでは戦闘が発生する。

b)後攻プレイヤー・ターン：後攻プレイヤーは、移動ルールの制限内で、部隊ユニットを自由に動かすことができる。後攻プレイヤーが移動を終えたら、敵味方のユニットが同時に存在しているヘクスでは戦闘が発生する。

3.3 動員フェイズ

スコットランドから先に実施する。プレイヤーはユニット1つを次のレベルに進化させる(11.2)。この後で、各プレイヤー(スコットランドが先)は、新たなユニットを動員する(6.0)。

3.4 徴発フェイズ

プレイヤーは、部隊ユニットが存在するヘクスにおける徴発の度合いを決定する。もし1ヘクスに対してユニットが超過していたら、余剰分は除去されてしまう(6.0)。

3.5 ターン終了

ターンマーカーを翌月に進め、3.1に従って、新たなターンを実施する。

4.0 移動

イニシャル・セグメントで振ったダイスの目が、各々がそのターンに使用可能な March の数となる。March はスタックしたユニットが移動するたびに消費される。このスタックは、当該ターンの March 開始時にスタックしていなければならない。このスタックは、移動経路まで一緒に限定されることはない。

4.1 移動許容値

ユニットには、March で実施する移動の尺度となる数値(移動許容値と呼ぶ)が与えられているが、これはユニットには印刷されていない。この数値はユニットの兵科(歩兵・騎兵・リーダー)によって、次のとおり決められている。

歩兵 : 4
騎兵 : 5
リーダー : 6

ユニットは、一度の March において、(戦略マーカー" Forced March"が使用されない限り)その移動許容値を超えるような移動はできない。新たなヘクスに進入するたびに、移動力を消費する(地形効果表を参照)。

4.2 リーダー

リーダーを含むスタックについては、Murchの消費とは別の移動を試みることができる。これをチェックするためにまずダイスを振る。この目が、リーダーのイニシャティブ値以下であれば、スタックは移動を実施できる。リーダーによる移動は、Marchの実施に先立って実施されなければならない。

ユニットは、1ターンに最大2回の移動ができる。リーダーは、1ターンに1度しかチェックできない。

例) あるターン、スコットランドはMarchを決めるダイスで2を出した。スコットランドには、リーダーがいないスタックが2個と、Douglas / Steward / Wallaceのスタックがあった。プレイヤーは、リーダーがいるスタックを動かすためにMarchを使うこともできるが、リーダーがいないスタックを動かすためには、Marchを消費しなければならないことに注意。プレイヤーは、リーダーがいないスタック2個を動かすためにMarchを消費し、リーダーのいるスタックについてはダイス運を信じることにした。Wallaceの出目は「4」なので移動可能(イニシャティブ値「5」)。Stewardの出目は「2」なので移動可能(イニシャティブ値「2」)。Douglasは「4」だったので移動は不可能である(イニシャティブ値「2」)。

5.0 スタッキング

複数の味方ユニットが同じヘクスにいる状態を「スタッキング」と呼ぶ。このゲームでは、1ヘクスに存在できるユニット数には制限がない。

6.0 徴発

ユニットは補給を受ける必要がある。徴発フェイズで、プレイヤーは自軍ユニットが占めるヘクスについて、徴発状態を決定する。これにダイスロールは必要ない。徴発表(Foraging Table)には、各地形でいくつの戦闘ユニットが補給を受けられるのか一覧にしてある。この上限を超えてスタックしているものについては、超過したユニット数の半分(端数切り上げ)を、所有プレイヤーの選択で除去すること。この上限には、リーダーは含まれないし、超過によるユニット除去の影響も受けない。冬期になると、この上限値が減少することに注意。スコットランドにいるスコットランド軍は、徴発に関して有利になる(住民が友好的)。

7.0 戦闘

戦闘フェイズには、味方ユニットと同じヘクスにいる敵ユ

ニットに対して攻撃を実施できる。両軍のユニットは地図上から取り除かれ、別の場所に広げて配置される。本来、戦闘が実施されているヘクスには、戦闘(Battle)マーカーを配置しておけば、戦闘終了後の処理がしやすい。

7.1 手順

移動を終えたプレイヤー(攻撃側)は、望む順番で戦闘を1つずつ解決する。戦闘は次の手順に従うこと。

7.1.1 ユニット数が少ないプレイヤー(リーダーは計算しない)が、ユニットを一列に並べる。両軍のユニット数が同じだった場合、防御側プレイヤーが先に配置する。この時、まだリーダーは配置されない。

7.1.2 ユニットが多いプレイヤーが配置をする。この時、7.1.1項で配置された敵ユニットそれぞれに対峙するように配置しなければならない。こうして余ったユニットは、すでに敵と向かい合っている味方ユニットに自由に重ねてよい。まだリーダーは配置されない。

7.1.3 防御側プレイヤーは、味方ユニットの上にリーダーユニットを配置する。1つのユニットには、リーダーがいくつスタックしてもよい(しかし、戦闘に影響を与えるのは1人だけである)。

7.1.4 攻撃側プレイヤーは、味方ユニットの上にリーダーユニットを配置する。1つのユニットには、リーダーがいくつスタックしてもよい(しかし、戦闘に影響を与えるのは1人だけである)。

7.1.5 戦闘はそれぞれ向かい合ったユニットの間で行われる。そして一方が戦闘に有利な修正(特殊な地形効果や戦略マーカーを使用するなど)を持っていなければ、戦闘は同時に起こったと見なされる。有利な戦闘修正を受けているプレイヤーは、先に攻撃を実施することができる。この損害を解決した後で、後攻側は反撃をする。

7.1.6 戦闘の解決するために、ユニット毎にダイスを振る。この目が、ユニットの戦闘値以下だったときに、敵ユニットは1ヒットのダメージを受ける。戦闘値は地形の影響を受けて下がったり、あるいはリーダーの存在によって上がったりすることに注意(8.2)。ダメージを受けたユニットは戦力減少面に裏返る。すでに戦力減少しているユニットは、撃破されたと見なし、戦闘ラウンドの終わりにプレイから除去される(もし防御側が有利な戦闘修正を発揮するなどして、攻撃を実施していたなら、ただちに除去される)。もし、そのヘクスに複数のユニットがいるならば、損害を適用するユニットは所有プレイヤーが選択すること。撃破されたユニットに1人ないし複数のリーダーがスタックしていれば、彼らが同様

に損害を受けたかどうか確定すること(8.5)。

7.17 両軍のユニットが全て戦闘を終えれば、戦闘ラウンドは終了する。両プレイヤーとも(防御側が先)撤退を望むかどうか明らかにする。撤退を試みるのであれば、ダイスを1つ振る。撤退軍にリーダーがいるならば、そのイニシャティブ値以下で撤退できる。リーダーがない場合は、1の目で撤退できる。戦闘前の撤退はできないことに注意。少なくとも1度は戦闘ラウンドを実施しないと、撤退を試みることはできないのである。

7.18 両軍とも撤退しなければ、7.11~7.18の手順を繰り返す。片方が撤退するか全滅するまで、戦闘は継続するのである。

7.2 撤退

撤退する軍のユニットは全て、所有プレイヤーの手によって、隣接する移動可能なヘクスで、敵ユニットに占められていないヘクスへと配置されなければならない。

7.3 回復

戦闘が解決したら、戦力減少したユニットは全て完全戦力に回復する。

7.4 動員

戦闘が解決した後、勝者(戦闘ヘクスに残った陣営)は1ユニットを動員できる(11.2)。

7.5 複数箇所の戦闘

戦闘は1つずつ、7.11~7.18の手順に従って解決してゆく。全てのヘクスでの戦闘が解決するまで、この作業は続く。

8.0 リーダー

リーダーは、スコットランドの独立戦争を指導した、様々なカリスマ的人物のことである。リーダーは様々な方法でゲームに影響を与える。

8.1 移動

リーダーを含むスタックは、移動に際して March を消費しなくてもよい。移動手順は、まずリーダーを用いたものから始まる。ダイスを振ること。この目が、スタックしているリーダーのイニシャティブ値以下であれば、スタックは移動でき

る。この試みが失敗しても、March を消費することで、移動は可能である。

8.2 戦闘

リーダーは、スタックしているユニットの戦闘値を上げることができる。この修正は、リーダーの指揮値(1ないし2)と同じである。

例) Wallace が歩兵ユニットとスタックしている場合、ダイス目4以下で敵ユニットにヒットを与えられる。

8.3 撤退

撤退に際してリーダーを使用することもできる。撤退を試みる陣営はリーダー1人を選び、ダイスを振る。この目がリーダーのイニシャティブ値以下だったら、撤退は成功する。

8.4 徴募

スコットランド軍のリーダーがスコットランドにいる場合、徴募フェイズのたびに、徴募兵を1つ受け取ることができる。

8.5 指揮官の負傷

戦闘で撃破されたユニットにスタックしていたり、戦闘の結果、敵ユニットとスタックしてしまった単独の指揮官は、戦死する可能性がある。そのようなリーダーにつき、それぞれダイスを振る。これが1か2だったら、リーダーは死んだものと見なされ、プレイから除去される。リーダーが生きていた場合は、7.2に従って、撤退させること。

8.51 Wallace か Murray 以外のスコットランドのリーダーが死亡した場合は、そのユニットを現在のターンから数えて6ターン先のターン記録トラックに配置すること。そのターンが来れば、そのリーダーは増援として登場する(一族の別の人間が頭角を現してきたという状況)。そのリーダーは自身の拠点都市(11.3)に、中立状態で登場する。

8.52 除去されたイングランド軍リーダーは復活しない。

8.53 Wallace と King Edward は1の目が出た場合のみ戦死する。このどちらかが戦死したら、ゲームはただちに終了する(12.34)。

9.0 徴募と増援

9.1 徴募

徴募フェイズにおいて、両軍は新たな兵士を自軍に加えることになる。徴募された兵士は、全て徴募兵である(11.2)。

9.11 スコットランド側から先に徴募を実施する。スコットランド本国でユニットとスタックしているリーダー毎に、徴募兵を1つ受け取る(徴募ユニットはスタックに加えるか、敵ユニットがない隣接したヘクスに置かれる)。これとは別に、さらに徴募兵が1つ登場する。これは、スコットランド軍の支配下にあるスコットランド都市に登場するが、Wallace がスコットランドにいれば、Wallace のスタックを重ねても良い。Wallace と Murray は、歩兵の徴募兵しか集められない。

9.12 イングランドの指導者は、この戦争に対してかなり鈍感だった。したがって、1297年4月までは、1ターンにつき1ユニットしか徴募できない。1297年5月からは、2ユニットまで徴募できる。加えて、同年の6月からは、ダイスを1つ振ること。例えばこの目が1だった場合は、徴募数に1を加えるのである。1298年3月以降、徴募ユニット数は1つずつ増加する。徴募ユニット数の最大値は4である。イングランド軍の徴募兵は、支配下のイングランド領内の都市に出現する。

9.13 徴募できるユニット数は、兵科毎に付属しているユニット数を上限とする。

9.2 増援

増援はゲーム中に登場する。両軍とも、ゲーム中に受け取る増援は1度である。

9.21 イングランド軍は、1298年6月に、King Edward とエリート騎兵×1、騎兵×1、エリート歩兵×1、歩兵×4を増援として受け取る。もしユニットが不足している場合は、より劣ったユニットで代用すること。これらは、地図南端のイングランド軍支配ヘクスから登場する。

9.22 スコットランド軍は、1297年7月に、Murray と歩兵×2を増援として受け取る。これらは、地図北端でイングランド軍ユニットが存在していないヘクスから登場する。

10.0 戦略マーカー

戦略フェイズになったら、プレイヤーは前のターンに使用しなかった戦略マーカーを捨てて、新しいマーカーを引く。最初に引くのはスコットランド軍である。この手順で、それぞれが5枚まで引くこと。1297年3月になったらこの数は6枚となり、1298年1月以降は8枚となる。

「動揺(Vacillate)」と「キャンセル(Cancel Strategy)」を除いて、戦略マーカーは所有プレイヤーのターン内か、敵プレイヤーの戦闘フェイズにしか使用できない。マーカーには、プレイヤー1人にしか効果を発揮しないものと、両者に効果を及ぼすものと2種類がある。

戦略マーカー説明

キャンセル(Cancel Strategy)

相手の戦略マーカーを無効にする。ダイスチェックを要するマーカーがキャンセルされた場合、キャンセルがダイスに優先する。

戦闘アドバンテージ(Combat Advantage)

戦闘の前に実施する。敵プレイヤーが戦闘アドバンテージを持っていればこれを無効とする。両者とも持っていなければ、使用プレイヤーがアドバンテージを得る。

転向(Conversion)

スコットランド軍プレイヤーは、イングランドへの忠誠状態にあり、中立の貴族が存在していない、未征服状態の都市にマーカーを置く。ダイスを振る。これが1~3だった場合は、その都市は反乱に加わるので、忠誠マーカーを親スコットランド面にしておく。

弓兵の優越(Effective Archers)

イングランド軍プレイヤーが戦闘に先立って使用する。これにより、毎ラウンド3攻撃力の追加攻撃ができるようになる。損害適用はスコットランド軍の選択である。

強行軍(Forced March)

1スタックに対して効果を発揮する。適用を受けたスタック内のユニットの移動力は、50%増加する(端数は切り捨て)。

幸運(Fortunes of War)

プレイヤーはダイスの振り直しを要求できる。

凶暴化したハイランダー(Highland Ferocity)

スコットランド軍プレイヤーが戦闘に先立って使用する。これにより最初の戦闘ラウンドで、すべてのスコットランド軍歩兵の攻撃力は1増加する。

ハイランダーの規律の乱れを突くという目的で、イングランド軍がプレイすることもできる。これにより最初の戦闘ラウンドでスコットランド軍歩兵ユニット「1つ」が、戦闘力「0」となる。

貴族への影響 (Influence Noble)

Wallace と Murray を除く、スコットランド軍リーダーに対して用いられる。スコットランドプレイヤーは、彼らを反乱軍に引き込むために、一方、イングランドはそれを阻止するために使用する。ダイスを1つ振る。スコットランドが振った場合、1～3の目で反乱軍に引き込むことができる。イングランドが振った場合、1～2で反乱から切り離して、中立状態に変えることができる。その時、目標の貴族の本拠都市がイングランドに忠誠を誓っている場合、ダイスから1が引かれる。Bruce は1～4の目で中立化する。

中立化したリーダーは本拠都市に帰ってしまう。ダイスを振る。この目の半分(端数切り上げ)が、そのリーダーと一緒に本拠都市に帰ってしまうユニット数である。これは他のリーダーと同じヘクスにスタックしていても発生する。これらのユニットの内1つはリーダーと一緒に置かれ、残りは除去される。これはスコットランド軍プレイヤーの判断による。そのリーダーの本拠都市の忠誠マーカーを、親イングランドに切り替える。

リーダーが反乱軍についた場合は、ただちにスタックしているユニットともども、スコットランド軍プレイヤーが扱うことができる。もしもイングランド軍の攻撃下において、移動制限(12.21)が課せられていたら、スコットランド軍プレイヤーはこの貴族と兵士ユニットを、その拠点都市の隣接ヘクスに配置すること。

イニシャティブ (Initiative)

プレイヤーに追加の March を与える

騎士の突撃 (Knights Charge)

イングランド軍が、戦闘(1カ所)開始直前に使用できる。最初の戦闘ラウンドだけ、イングランド軍の騎兵ユニットによる攻撃力が「1」増加する。

また、スコットランド軍がこのマーカーを使用してもよい。これはスコットランド軍の「槍ぶすま戦術」ということになる。最初の戦闘ラウンドには、イングランド軍の騎兵ユニット「1つ」の戦闘力が「0」となる。

徴募兵 (Levy)

ただちに徴募兵ユニットを1つ立ち上げる(この場合、移動も可能)か、徴募フェイズに立ち上げることができる。

戦意喪失 (Lost Cause)

戦闘(1カ所)の直前に使用する。兵士ユニット数で2倍以上の差がついている場合、数が少ない方の軍は降伏する。ただし、スタックに Wallace か King Edward がいるならば、

このマーカーは無効である。Murray を除くリーダーは、中立となって、1ユニットだけ(スコットランド軍プレイヤーの選択)を従えて本拠都市に帰ってしまう。ダイス目が1～4だった場合、イングランド軍リーダーは除去される。戦死を免れたイングランド軍リーダーは、現在のターンから数えて2ターン先のターン記録トラックに配置される。このターンになったら、Carlisle か Cockermouth に配置される。戦闘ユニットはすべて除去される。

王党派スコットランド人 (Loyal Scots)

イングランド軍は、中立状態のスコットランド軍リーダー1人につき、1ユニットのイングランド徴募兵を入手できる。これらは親イングランド状態にあるスコットランド領の都市に登場する。

包囲 (Siege Train)

イングランド軍が戦闘(1カ所)の直前に使用する。スコットランドの都市にこもるスコットランド軍を攻撃する場合に課せられた「-1」の修正を無効とし、大都市での「-2」修正も「-1」にする。

寝返り (Subversion)

イングランド軍が使用する。親スコットランドの都市にマーカーを置き、ダイスを振る。これが1～2だった場合は、この都市はイングランドに寝返るので、忠誠マーカーをイングランド面にすること。

内通 (Treachery)

戦闘(1カ所)の直前に使用する。最初の戦闘ラウンドに限り、都市を攻撃する際の不利な修正が緩和(「-1」は「0」に、「-2」は「-1」に)される。

動揺 (Vacillate)

敵プレイヤーが March を宣言したら、それが実施される前に使用する。そのスタックは移動不可能となり、March は消費されてしまう。「動揺」は、リーダーのイニシャティブ・チェックで可能となったスタックの移動まで妨げることはできない。

11.0 拡張ルール

11.1 忠誠

スコットランドの都市には、各々の都市名が書かれた忠誠マーカーが置かれる。忠誠マーカーは、その都市がどちらの陣営の影響下にあるか、そして市民はどちらの旗色になびいているのかなどの状況を表している。ゲーム開始時には、全ての忠誠マーカーは、親イングランド状態である。忠誠状態は、都市に敵陣営のユニット(リーダーのみは不

可)が侵入すると切り替わる。都市に守備隊を置く必要はないが、最後にユニットが侵入した陣営に忠誠を誓うことになる。戦略マーカの使用によっても、忠誠状態は切り替わる。

11.12 イングランドの都市(国境線の南側で、忠誠マーカを持たない5都市)は、スコットランド軍に占領されていない限り、常に親イングランドである。

11.2 ユニットのレベルと進化

11.21 **ユニットレベル:** ユニットには、経験や訓練の度合いに応じて、3段階のレベルが与えられている。最初に登場するのは徴募兵である。これが経験を積むと、正規兵、エリート兵とレベルが上がる。これは進化の手順を通じて発生する。

11.22 **進化:** ユニットは、動員フェイス(各陣営に1つずつ)か、戦闘に勝利することで(勝利した陣営スタックの1ユニット)進化する。進化したユニットは、同じタイプのユニットで、レベルが上のものと入れ替えること。使用可能なユニットがない場合は、進化はできない。ここで交換されたユニットは、徴募兵であれば動員に使えるし、正規兵であれば、別のユニットの進化に流用することもできる。

11.3 スコットランド貴族

WallaceとMurray(常に親スコットランド)を除くスコットランド貴族は、中立か親スコットランドの状態にある。中立の貴族は、その本拠都市に配置される。WallaceとMurrayを除く(彼らは本拠を持たない)スコットランド貴族の本拠都市は、地図上の都市/町記号の横に書かれたシールドのシンボルで区別が付けられるようになっている。

中立のリーダーおよび一緒にスタックしているユニットは、移動することも、スコットランド軍プレイヤーの指揮下に置かれることもない。中立状態のユニットが存在しているヘクスには、イングランド・スコットランド両軍とも侵入することはできない。もしも両軍のどちらかが占めている都市に中立となった貴族が帰還してきた場合は、両軍ユニットともただちにそのヘクスの脇に置かれる(所有プレイヤーの選択)。

戦略マーカによって、親スコットランドになった貴族は、その戦闘ユニットとともに、ただちにスコットランド軍プレイヤーの指揮下に置かれる。スコットランド軍プレイヤーが望むなら、そのリーダーの本拠都市にある忠誠マーカは、親イングランド状態のままにしておくこともできる(この場合、リーダーユニットは本拠都市に隣接するヘクスに置かれる)。

12.0 反乱(基本シナリオ)

12.1 セットアップ

以下に従いセットアップをする

12.11 忠誠マーカを(名前が)一致するスコットランドの都市に、親イングランド面を上にして配置する

12.12 スコットランド貴族を本拠都市に配置する。それぞれに徴募兵以外のユニットを1つ置く(ランダムで引く)。

12.13 イングランド軍は、占領されていないスコットランド都市に、5つの正規兵ユニットを配置する。1都市につき、1枚までしか配置できないことに注意。その歩兵ユニットと一緒に、イングランド軍リーダーの Cressingham と Warrene を配置する(1ヘクスに1人まで)。Cockermouth には Percy と Clifford エリート歩兵×1、正規騎兵×2が配置される。

12.14 Wallace とエリート歩兵×1を、スコットランド領内で、都市以外のヘクスに配置する。

12.2 制限

史実を考慮して、以下の制限が加えられる

12.21 反乱の進展は緩やかで、イングランド軍も、守備隊が攻撃されるまでは対策を打っていなかった。したがって、「王党派スコットランド人」戦略マーカは使用しない。また、スコットランド軍が、イングランド軍を攻撃するか、スコットランドの都市を占領するか、イングランドに侵入してくるまで、イングランド本国のユニットは移動できず、スコットランドにいるイングランド軍も攻撃を実施することができない。この制限は、1297年を通じて効果を発揮する。

12.22 スコットランド軍のユニットは1297年3月のターンまで、イングランドに侵入できない(Wallaceの妻が殺害された月)。

12.3 勝利条件

このゲームは、WallaceかKing Edwardが死亡すると終了する。そうでなければ、1298年12月のターンに終了する。勝敗は、ゲーム終了時に支配している都市の数によって決まる。

12.31 **決定的勝利:** スコットランドが勝利すれば、それは独立の達成であり、イングランドが勝利すれば、抑圧の歴

史が続くという状況である。相手の2倍以上の都市を支配しているプレイヤーは、決定的勝利を得る。地図に描かれている30都市全てがこの対象になることに注意。イングランドが決定的勝利を達成するためには、イングランド本国の都市を全て支配した上で、この条件を満たしていなければならない。

12.32 限定的勝利: 相手よりも多くの都市を占領していれば、限定的勝利となる。この場合、イングランド軍は本国の都市を全て支配していなければならない。

12.33 引き分け: ゲーム終了時に、イングランド軍が上記の勝利条件を満たしながらも、本国の都市を押さえきれていなかった場合は、引き分けとなる。

12.34 Wallace か King Edward が死亡すると、即座にゲームは終了する。Edward が戦死した場合、スコットランドは限定的勝利を獲得する。Wallace が死に、その瞬間に Robert the Bruce が中立状態だった場合はイングランドの限定的勝利となり、親スコットランドだった場合は引き分けとなる。同じターンに、Wallace と Edward が死んだ場合はスコットランド軍の限定的勝利となる。

13.0 The Toom Tabard

このシナリオは、1296年に起こったイングランド軍のスコットランド侵攻を扱っている。John Balliol は、イングランド王 Edward に対して、スコットランドの独立と支配権を主張していたが、これを不快に思っていた Edward は、電撃的な侵攻作戦で「スクーンの石(スコットランド王位の象徴)」を奪って、スコットランド王の権威を「空っぽの外套(the Toom Tabard)」にまでおとしめてしまったのである。基本ルールは全て用いるが、以下の変更に注意すること。

13.1 ユニットの流用

Wallace のユニットは Balliol として扱う。能力値は「2 - 2」である。Murray のユニットは Comyn として扱う。能力値は「3 - 2」である。2人とも親スコットランドの貴族であり、「貴族への影響」マーカーの影響を受けない。しかし「戦意喪失」マーカーの影響を受けたら、彼らは捕獲されたと見なして、ゲームから除去される。

13.2 セットアップ

13.21 スコットランド: 基本シナリオ同様、5人のスコットランド貴族が配置される。Bruce のみ中立で、他は親スコットランドである。Berwick とともに正規歩兵 × 2 を配置する。Balliol、Comyn、正規歩兵 × 4、正規騎兵 × 1 を、スコット

ランド国内の任意のヘクスに配置する。

13.22 イングランド: Edward、Warren、徴募兵 × 1、正規歩兵 × 4、徴募騎兵 × 1、正規騎兵 × 2 を Rothbury に配置する。Percy と徴募兵 × 1、正規歩兵 × 1、正規騎兵 × 1 を Carlisle に配置する。

13.3 戦略マーカー

イングランドは5枚、スコットランドは2枚の戦略マーカーで開始する。ターン毎に、イングランドは3枚のマーカーに加えて、中立のスコットランド貴族1人につき1枚を引く。スコットランドは、ターン毎に1枚のマーカーに加えて、親スコットランドの貴族(Balliol と Comyn を除く)1人につき1枚を引く。

13.4 ゲームの長さ

1296年3月に始まり、同年10月のターンに終了する。

13.5 動員と増援

スコットランドの動員は通常ルールと同じである。イングランドの徴募兵動員は「2」で固定である。一切の増援はない。

13.6 移動制限

このシナリオでは、スコットランド軍はイングランド本土に侵入してはいけない。

13.7 聖なる石

もしも Scone が奪われたら、Edward はその聖なる石(スコットランド王の戴冠式に必要な)をウエストミンスター寺院に送ってしまうだろう。このような不名誉な事件は、「貴族への影響」と同等の効果を発揮する。これを全ての親スコットランド貴族に対して適用する。ただちにダイスを振ること。

13.8 勝利条件

ゲーム終了時、スコットランド軍プレイヤーは、親スコットランド貴族1人につき1ポイント、より多くのスコットランド都市を支配していた場合さらに1ポイントを得る。イングランド軍プレイヤーは、中立状態のスコットランド貴族1人につき1ポイント。スコットランドの都市をより多く支配していれば1ポイント、スクーンの石を奪っていれば1ポイント、Balliol、Comyn が殺害されているか(「戦意喪失」の結果として)捕虜になっていれば、各々1ポイントの勝利ポイントを得る。Edward が死んだ場合は、ただちにスコットランドの勝利と

なる。

14.0 上級ルール

以下のルールは、リアルさを追求するとともに、片方にハンディキャップを与えるものである。

14.1 親スコットランド

14.11 ゲーム中、任意のタイミングでスコットランド軍は北方から徴募兵を動員できる。徴募兵×2(1つは騎兵でもよい)を地図北端の任意のヘクスに配置する。

14.12 Wallace は死亡しない。死んだ場合は、ノーマルなリーダーとして(6ヶ月後に)復活する。このルールは、極めてスコットランド寄りである。Balliol は通常通り死亡する。

14.2 親イングランド

14.21 毎年5月から9月までの期間、イングランド海軍を使用できる。この期間、海岸ヘクス(海岸線と陸地が同居しているヘクス)での戦闘では、戦闘力1の追加攻撃を実施できる。この攻撃は都市の影響を受けない。

14.22 イングランドの徴募兵動員数を1増加させる。これは極めてイングランド寄りのルールである。

14.3 中立

都市には敵対する軍は入れない。占領されていない都市/町には、戦力「1」の守備隊(戦闘ユニットと同等)がいると見なされる。守備隊は撤退できないが、それ以外は通常の戦闘ユニットと同様に扱われる(2段階の戦力段階を持つ)。守備隊は、その都市/町を支配しているプレイヤーに対して忠誠状態にある。

クレジット

デザイン: William Sariego

ディベロップメント: Brian L.Knipple

ルール編集: Mike Bennighof

ルールレイアウト: Peggy Coleman

カウンター&マップアート: Brien Miller

プレイテスト: Ernie Chambers, John Herrington, John Morris, Tim Owens, Lori Tolson, Joe Wilkie, Ron Wuerth

スペシャル・サンクス: Marcelo Figueroa, John Zinser.

デザイナーズ・ノート

アイルランドの歴史と同様、スコットランドの歴史もまた、強大な隣国だったイングランドとの闘争に彩られている。この歴史のほとんどは、派閥争いなどの介入を招くなどして、解決までの道のりが困難であることを際立たせるだけだった。少年の頃、祖母(Betty Cameron)は、神々に愛されたハイランダーと、墮落した南のイングランド人の物語をしてくれたものだった。アイルランド人の従兄弟は、あまり喜びはしなかったのだが。

私は、ブリテン島での争いを描いたゲームを愛好してきた。それは先祖の物語であり、親近感もひとしおだったからである。ウォーゲーム衰退期に、ゲームをデザインすることに見切りを付けていたこともあり、またディベロップにもうんざりしていたこともあって、1997年の7月に、アヴァランチ・プレス社から Shadis Magazine 付属のゲームの話が持ちかけられたときには本当に驚いた。

いくつかのトピックについて検討した後で、この時代の題材がふさわしからうという結論に我々は達した。そこでスコットランドの独立戦争を調べるうちに、いくつかの疑問点も浮かんできたのである。まずは、良く知られた映画「プレイハート」の史実性である。メル・ギブソンは役者としても監督としても、優れた手腕を発揮している。歴史家の視点からも、それは認める部分である。しかし、現実のウィリアム・ウォレスは、その宿敵だったエドワード王と何ら変わるところなく無慈悲な虐殺者だったのである。テーマとしている戦争は、荒々しく残酷な時代のものであり、人道的な理想の実現には、ジュネーブ協定が成立する(はるか)後代まで待たねばならなかったのだ。善人と悪人の区別が曖昧な時代だったとも言える。

ウィリアム・ウォレスは、ファルカークの戦いで実質的な役割を終える。従って、ウォレスを中心に据えれば、ゲームの焦点は戦争開始から2年間にしぼることができる。

このゲームのデザインには、フランク・チャドウィックの名作である「A House Divided」を参考にした。まず地図にヘクスを使用することは決めていた。「前線」という概念は問題とせず、スコットランド南部を中心に据えた。戦闘は、町の支配とともに、勝敗の鍵を握る。戦略マーカーによる不確実性は、ちょっとした隠し味となるだろう。バランスを考慮する上でもっとも困難なのが、リーダーの扱いであった。この戦争は、英雄的な人物と、大勢に左右される流動的な人々のからみで推移したからである。

William Sariego
Lexington, Kentucky 1999

翻訳: 宮永忠将 (grenadier@cs.puon.net)

<http://members.tripod.co.jp/nomans/index.htm>

地形効果表(Terrain Effect Chart)

地形タイプ	移動コスト	戦闘への影響
平地 (Clear)	1	なし
森 (Wooded)	2	なし
山岳 (Mountain)	2	防御側アドバンテージ
河川 (River)	渡河する場合に1追加	防御側アドバンテージ (最初の戦闘ラウンドだけ)
海 (All Sea)	なし	ユニットは侵入できない
都市 (City)	1	防御側アドバンテージ 攻撃側ユニットの攻撃力 - 1
大都市 (Major City) 註	1	防御側アドバンテージ 攻撃側ユニットの攻撃力 - 2

註: このゲームでは Edinburgh / Glasgow / Berwick だけが大都市である。