

Nations in Arms

VALMY TO WATERLOO
THE WARS OF NAPOLEON BONAPARTE 1792-1815



PLAYBOOK

Copyright 2012 Compass Games

目次

20. シナリオルール	3
20.1. 総則	3
20.2. UMPの扱い	3
20.2.1 盟主担当ルール	3
20.2.2 プロシア担当ルール	3
20.3. セットアップ指示について	3
20.4. 指揮官とユニットのセットアップ	4
20.5. タイムアライバル&タイムウィズドロー	4
20.6. セットアップの略号	4
20.7. シナリオの指示について	4
21. シナリオ	5
21.1. 1800年練習用シナリオ	5
21.2. 1792年革命時代キャンペーン	6
21.3. 1805年グランドキャンペーン	7
21.4. 1809年グランドキャンペーン	9
21.5. 1813年グランドキャンペーン	11
21.6. 1798年ショートシナリオ	13
21.7. 1806年ショートシナリオ	14
21.8. 1812年ショートシナリオ	15
21.9. 1815年ショートシナリオ	16
21.10. スペイン、1808～1814年シナリオ	18
21.11. サンプルプレイ シナリオ“マレngo”	20
21.11.1 第1インパルス	20
21.11.2 第2インパルス	22
21.11.3 第3インパルス	22
21.11.4 第4インパルス	22
21.11.5 第5インパルス	23
21.11.6 第6インパルス	23
21.11.7 第7インパルス	24
21.11.8 第8インパルス	24
21.11.9 第9インパルス	25
21.11.10 第10インパルス	25

20. シナリオルール



20.1. 総則

- ① まず始めにプレイヤーは、本書にある10のシナリオの中からプレイするものを選ぶ。
 - a. 三種類のグランドキャンペーンにはショートシナリオが存在する。これを合わせると計13のシナリオがプレイできる。
- ② Nations in Armsは最大7名までプレイができる。選んだシナリオでプレイ可能な大国の中から1カ国を自分の専任大国にする。
 - a. シナリオによってはプレイできない大国もある。
 - b. プレイできない大国はゲームに一切影響を与えない。
- ③ シナリオの中に、特定の大国同士に同盟を結ばせる指示がある。これは同一ブロックに加盟しているという意味である。すべてのシナリオ開始時から、帝国と連合国は交戦状態にある。
- ④ シナリオでは各大国がどの小国をマイナーアライにしているのかが示されてある。
 - a. 小国の情報は、通常は小国経済資源チャートに記載されたものを使うこと。
 - b. シナリオによってはチャートで示された年以外でスタートするものもある。こうしたシナリオではその小国に関して特別な情報が記載されてある。

20.2. UMPの扱い

もし仮にゲームでフルメンバーが揃っているならこのルールは無視して良い。

- ① もしも登場する大国よりも参加プレイヤーが少ない場合、シナリオの指示に従い担当するプレイヤーを決定する。
- ② 専任担当プレイヤーのいない大国をUMPと呼ぶ。UMPはあたかも担当プレイヤーのいる大国であるかのようにプレイされる。
- ③ UMPは独自のマイナーアライを従えてシナリオを開始できる。

20.2.1 盟主担当ルール

- ① もし仮にUMPが、両サイドいずれかの盟主（フランス、ブリテン）と同盟を結んだ状態でシナリオを開始すると、UMPはそのサイドの盟主によってコントロールされなければならない。
- ② 盟主担当ルールが適用されるのは、あくまでシナリオ開始時からのコントロールアライとなるUMPに限定される。ルールブックの宣戦布告や同盟工作手順のルールでは、コントロールプレイヤーの選び方が全く異なる点に留意。

20.2.2 プロシア担当ルール

UMPのプロシアは、特別に指定されている場合を除き、（もしいるなら）ロシアプレイヤーが担当する。

例) 1805年グランドキャンペーンを3人プレイで開始した。3人はフランス、ブリテン、ロシアを担当することになった。オーストリアは連合国ブロックのUMPとなる。それ故ブリテン、ロシアと同盟関係にある。コントロールはブリテ

ンが受け持つことになる。スペインもまた帝国ブロックのUMPであるため、フランスプレイヤーが担当を受け持つ。

- ⑤ もし仮にUMPがシナリオ開始時、他の大国と同盟していない時、非コントロール下の扱いとなる。
 - a. 非コントロール下のUMPだとしても、セットアップ通りのユニットを自国領土内に展開する。経済活動もプレイされる。
 - b. 非コントロール下のUMPは、それ以外の活動ができなくなる。こうしたUMPは、他のブロックから宣戦布告をされるか、あるいは同盟工作を仕掛けられて成功した場合、他のプレイヤーによってすべてのプレイがされるようになる。

例) 上記の例をつづける。プロシアとトルコは1805年キャンペーンでは非コントロール下でゲームが始まる。両国はゲーム開始時には経済活動以外なにもできない。

- ⑥ UMPの操作の詳細に関しては12.1.3を参照のこと。

20.3. セットアップ指示について

- ① プレイするシナリオ、及び大国を決定したら、そのシナリオの指示に従いセットアップを行う。シナリオの指示に関しては20.7に説明がある。
- ② 季節、年のマーカーを開始ターンにセットする。
- ③ 大国は特定のイベントカードを所持してゲームを開始することがある。
 - a. シナリオによっては、イベントカードのプレイに特別ルールが設けられている。
 - b. ゲームのある時点でイベントデッキを用意する。毎年の春季ターンにデッキを使用することになる。(11.2を参照)
- ④ 20.4.にあるように指揮官、ユニットをセットアップする。その際以下の点に注意。
 - a. 非コントロール下の小国の指揮官、ユニットはゲーム開始時にはセットアップしない。彼らは大国のマイナーアライになった時にセットアップされる。
 - b. UMPのユニットは非コントロール下でも常にセットアップされる。UMPのマイナーアライも同じくセットアップすること。
- ⑤ すべてのマイナーアライの外交マーカーをその宗主国の外交トラックの同盟ボックスに配置する。12.1.10に当てはまるマイナーアライはフランスの衛星国ボックスに配置する。
 - a. 非コントロール下の小国の外交マーカーはトラックに配置しない。12.1.4③を参照。
 - b. 併合された小国の外交マーカーは除去する。
 - c. UMPは、コントロールプレイヤーの同盟ボックスにその外交マーカーを配置する。コントロールプレイヤーのいない場合、UMPの外交マーカーをトラックの外に置くこと。
 - i. UMPのマイナーアライの外交マーカーは、UMPといっしょにしておく。

例) 上記の例をつづける。ブリテンプレイヤーは自分の同盟ボックスにMalta, Naples, Portugal, Sardinia, Swedenの外交マーカーを配置した。さらにPapacy, Thuringia, Veneziaの外交マーカーをオーストリアの同盟ボックスに配置する。最後にオーストリアの外交マーカーをブリテンの同盟ボックスに配置する。

- ⑥ どの大国がどの小国をマイナーアライとしているかをはっきりさせるため、マップ上の小国領土内に大国の支配マーカーを適宜配置すると良いだろう。

- a. 支配マーカースはとりわけ併合した小国領土内に配置しておくとしてプレイの助けになる。

例) 1792 年シナリオ。オーストリアは *Baden* をマイナーアライにしている。そして *Palatinate* は *Baden* に併合されている。プレイヤーは状況を把握するため両国にオーストリアの支配マーカースを配置した。

- ⑦ 4.1 項に従い、イニシアティブプールを用意する。
a. 注意：すべてのシナリオではイニシアティブフェイズが省略され、活性フェイズから始まる。このため“海軍 2 マーカース”は第 2 ターン以降に投入可能となる。

20.4. 指揮官とユニットのセットアップ

- ① 各国のフォースプールを用意する。
② セットアップに従い、戦闘ユニット、支援ユニット、指揮官をマップ上に配置する。
③ 戦闘ユニットの配置は種類と戦闘修正値で指定されている。
a. すべてのカウンターは、指定された例外を除き、いずれかの大国に属している。
b. プレイヤーは、指定された条件と合致するユニットなら、軍団名は無視して配置できる。
c. セットアップの指示でシナリオ開始時からロスステップ面となっているユニットもある。
④ 名前の指定された指揮官をセットアップする。**太字で緑色のイタリック体**で記載されている者は軍司令官である。
⑤ 各国の指揮官プールを用意する。
⑥ 次に“指揮官 # 名”と記載された者たちを配置する。その国家の指揮官プールから指定された人数の指揮官らを選び、配置していく。
a. “指揮官 # 名”と記載されている場合、騎兵指揮官を配置しないこと。“騎兵指揮官 # 名”との記載がある場合のみ配置すること。
b. もしも名前の指定された指揮官とスタックさせる場合、彼を超える階級値の指揮官は選べない。
c. 3.1 項のスタッキング制限に留意して指揮官を配置すること。
⑦ 複数の指揮官とユニットらを配置する場合、“指定されたヘクスから # ヘクス以内”という表記がある。あるいは指定された地方内のいずれかに配置、となっていることもある。この場合彼らはスタッキング制限を守った上で、自由にスタック、あるいは分けて配置できる。
⑧ 指定した通りにスタックさせると制限を超えてしまう場合がある。こうしたヘクスには * が付記されており、ペナルティなしに隣接ヘクスにセットアップができる。
⑨ 海軍ユニットに関しても、同じように名前の指定された提督ユニットを配置する。次に“# 個海軍”と指定されていれば、その数の提督ユニット、あるいは海軍ユニットをフォースプールから自由に選び配置する。

20.5. タイムアライバル&タイムウィズドロー

- ① シナリオでタイムアライバルとして登場する指揮官とユニットがある。彼らは指定されたターンに、指定された場所に配置される。タイムアライバルによる配置は、生産ルールとは無関係である。Ⓜや徴兵レベルの消費は発生しない。
② タイムアライバルで指定された場所に敵がいたなら、最も近い増援拠点から登場させること。もしそうしたヘクスがない場合、次ターンにずらして登場させること。
③ もし仮にタイムアライバルが歩兵の補充ステップ数という形で来た場合、二通りの方法で使用できる。1 つ目は補給下の軍への補充（最大 2 ステップまで）、2 つ目は増援拠点にロスステップした軍団として配置する方法である。

- ④ シナリオでタイムウィズドローとして撤退の指示の出ている指揮官、ユニットがある。彼らは別の戦場へと転戦させられることを意味している。タイムウィズドローで撤退するユニットは必ず指示と同じ種類のユニットにすること。この時、フルステップでもロスステップでも構わない。同じユニットがマップにいない場合、代わりに類似したユニットを撤退させること。
⑤ タイムウィズドローしたユニットはマップ上から除去され、フォースプールへ戻される。
⑥ タイムウィズドローした指揮官はゲームから除去される。この場合、後任の指揮官をランダムに指揮官プールから抽出すること。

20.6. セットアップの略号

●指揮官、提督ユニット

緑色のイタリック 陸軍指揮官
青色のイタリック 海軍提督及び海軍ユニット

●ユニットタイプ

歩兵	一般戦列歩兵軍団
分遣	分遣隊
民兵	民兵軍団
予備	オーストリア予備歩兵軍団
親歩	親衛歩兵軍団
老親	老年親衛隊軍団
若親	若年親衛隊軍団
選抜	オーストリア選抜歩兵軍団
J n	イエニチェリ（トルコ親衛隊）
N C	トルコ常備軍
G r	ゲリラ
軽騎	軽騎兵軍団
重騎	重騎兵軍団
親騎	親衛騎兵軍団
C s	コサック騎兵軍団
輜重	輜重ユニット
兵站	兵站所
工兵	工兵ユニット
(#)	そのユニットの戦闘修正値
L S	ロスステップ面で配置されるユニット
【小国名、部隊名】	マイナーアライのセットアップ
	例) 【Bavaria、1 × (0) 歩兵】
	戦闘修正 0 の Bavaria 歩兵 1 個軍団の意

20.7. シナリオの指示について

- ① **開始ターン**：そのシナリオの始まる年の最初の季節ターン。常に活性フェイズから開始される。
② **終了ターン**：そのシナリオの終わる年の最後の季節ターン。常に勝利フェイズで終了する。
③ **大国割当て順位**：ゲームに参加する大国の名称が並んだ項目。先頭から順番にコントロールプレイヤーを決定していく。（このため順位の低い大国ほど UMP になりやすい）
④ **イニシアティブ**：第 1 インパルスにイニシアティブマーカースを引く権利をもつブロックが明記されてある。さらにそのシナリオで使用されないマーカースが指定されていることもある。
⑤ **セットアップオーダー**：各ブロックが自分たちの指揮官、ユニットをセットアップする順番を指している。
⑥ **イベント**：各プレイヤーがゲーム開始時から持つイベントカードを指定している。
⑦ **外交位置**：各国の外交位置および大国の領土の併合と割譲

について指定されている。

- ⑧ **対外戦争**：シナリオ開始時点で勃発している対外戦争について説明している。
- ⑨ **特別ルール**：そのシナリオ特有のルール。通常ルールの例外的な内容となっている。
- ⑩ **勝利条件**：そのシナリオで勝利するための条件の説明。グランドキャンペーンは共通の勝利条件が 16.2 から 16.3 に記載されている。全シナリオに共通するヘクス支配の定義は、特別な例外を除いて 16.1 に解説のある通りとなる。
- ⑪ **セットアップ**：シナリオに登場する指揮官、ユニットのすべてが指示されている。
- ⑫ **大国領土地方の併合と割譲**：そのシナリオ開始時点で、既に行われている大国領土地方の併合と割譲の状況について記されている。

21. シナリオ



21.1. 1800 年練習用シナリオ

“マレンゴ”

- ①&② **開始ターン&終了ターン**：1800 年の春季ターンを 1 ターンプレイ。活性フェイズと勝利フェイズのみを実施する。
- ③ **大国割当て順位**：フランス (帝国ブロック)、オーストリア、ブリテン (連合王国ブロック)
- ④ **イニシアティブ**：フランス。以下のマーカーを除去すること：中立陸軍、中立海軍、帝国海軍 2、連合海軍 2、冬営マーカー。
- ⑤ **セットアップオーダー**：連合王国ブロックが先、次に帝国ブロックがセットアップする。
- ⑥ **イベント**：フランスは“Force March”を持つ。他のイベントカードは使用しない。
- ⑦ **外交位置**：連合王国ブロックのマイナーアライは、Thuringia, Baden, Württemberg, Bavaria, Salzburg, Piedmont, Lombardy, Venezia, Romagne, Tuscany, Berg, Palatinate, Hanover。フランスのマイナーアライは、Holland, Flanders, Switzerland, Genoa, Geneva。このシナリオでは小国の外交位置は重要ではない。その他の国家はゲームに登場しない。
- ⑧ **対外戦争**：勃発していない。
- ⑨ **特別ルール**：このシナリオでは、登場時期が 1805 年のものも登場する。このシナリオに限り、登場時期を 1800 年と考えること。
- ⑩ **勝利条件**：
 - a. 連合王国は以下の方法で 10 VP を獲得すると勝利する。
 - i. 以下の都市を支配するごとに 1 VP 獲得。
 - Turin
 - Genoa
 - Munich
 - Toulon
 - ii. 以下の都市を支配するごとに 2 VP 獲得。
 - Milan
 - Hanover
 - Ulm
 - Strasbourg
 - Amsterdam

- iii. 勝利フェイズでフランスの 1 個軍が士気阻喪しているごとに 2 VP 獲得。
 - iv. 勝利フェイズでオーストリアの 1 個軍が士気阻喪しているごとに 2 VP 減損。
 - v. フランスの 1 個軍団が全滅するごとに 1 VP 獲得。(ただし栄誉の降伏による除去は全滅とはみなさない)
 - vi. 連合王国の 1 個軍団が全滅するごとに 1 VP 減損。(ただし栄誉の降伏による除去は全滅とはみなさない)
 - vii. Bonaparte が、いかなる理由にせよマップ上から除去されると 3 VP 獲得。
- b. フランスは、連合王国の 10 VP 獲得を阻止すれば勝利となる。

⑪ セットアップ：

凡例：5 × (0) 歩兵とは？ 戦闘修正値が 0 の歩兵軍団を 5 個配置することを意味する。

1 × (+1) 重騎 L S とは？ 戦闘修正値 +1 の重騎兵軍団 1 個をロスステップ面で配置することを意味する。

Cornwallis 提督を含む 2 個海軍とは？ **Cornwallis 提督**のユニット 1 個と他に提督ユニットあるいは地域名の表記された海軍ユニットを配置することを意味する。ちなみにブリテンやフランスを始めほとんどの海軍ユニットは提督ユニットである。撃沈されたら 2 D 6 の提督戦死チェックを忘れずに実施すること。

オーストリア：

Ulm(3626)かもしくは隣接ヘクスに：**ライン方面軍、Kray、**

Ferdinand、Charles、指揮官 2 名、5 × (0) 歩兵、1 × (+1) 予備、1 × (+1) 軽騎、**1 × (+1) 重騎 L S**、1 × 輜重

Turin(3432)の南か南東ヘクスに：**イタリー方面軍、Melas、**

指揮官 2 名、1 × (0) 歩兵、1 × (+1) 予備、1 × (0) 軽騎、1 × 輜重

Genoa(3633)包囲 1 マーカー：**Ott**、1 × (0) 歩兵、1 × 分遣、1 × 工兵

Livorno(3834)：1 × 分遣

Florence(4135)：1 × 分遣

Milan(3732)：1 × 分遣

(3535)：**Kollowrat**、1 × (0) 歩兵、**1 × (+1) 軽騎 L S**、1 × 輜重

Munich(3826)の隣接ヘクスに：**【Bavaria、(de)Wrede、1 × (0) 歩兵 L S】**

Baden(3467)：**Johann**、1 × (0) 歩兵

ブリテン：

London(2123)：**指揮官 1 名**、1 × (+1) 歩兵

Gibraltar(1751)：**指揮官 1 名**、1 × (+1) 分遣

Hanover(3219)：**指揮官 1 名**、【Hanover、1 × (0) 歩兵】

Channel：**2 個海軍**

Amsterdam(2821)を封鎖中：**Elphinstone 提督**

Brest(1730)を封鎖中：**Cornwallis 提督を含む 2 個海軍**

Bay of Biscay：**Stirling 提督、Calder 提督**

Gulf of Lion：**Nelson 提督を含む 2 個海軍**

Central Mediterranean：**1 個海軍**

Cape St-Vincent：**Cochrane 提督**

South Atlantic：**Collingwood 提督**

上記以外の任意の海域に：**3 個海軍**

Naples(0538)：**【Naples、Ferdinand、1 × (0) 歩兵、Caraciolo 提督】**

フランス：

Genoa(3633)：**Masséna**、**1 × (+2) 歩兵 L S (被包囲下 +1)**

Nice(3435) : **Mortier**、1 × (+1) 歩兵 L S
Holland 領内に : 【Holland、**Daendels**、1 × 分遣】
Holland 領内に : **Augereau**、1 × (+1) 歩兵
Brest(1730) : **Ganteaume** 提督を含む 2 個海軍
Rocheffort(2233) : **Missiessy** 提督を含む 2 個海軍
Toulon(3337) : **L-Treville** 提督、**Villeneuve** 提督
Geneva(3230) : **Moncey**、1 × (+1) 歩兵 L S
Dijon(3030) の 1 ヘクス以内 : **イタリー方面軍**、**Bonaparte**、**Desaix**、**Lannens**、**Victor**、3 × (+2) 歩兵、1 × (+2) 軽騎、2 × 輜重、1 × 工兵
Strasbourg(3327) : **ドイツ方面軍**、**Moreau**、**Davout**、**Ney**、**Soult**、**騎兵指揮官 1 名**、2 × (+2) 歩兵、3 × (+1) 歩兵、1 × (+1) 軽騎、1 × (+2) 重騎 L S、1 × 輜重、1 × 工兵



21.2. 1792 革命時代キャンペーン

第 1 次対仏大同盟 “祖国は危機にあり”

- ① **開始ターン** : 1792 年夏季ターンの活性フェイズより開始。
- ② **終了ターン** : 1797 年冬季ターン
- ③ **大国割当て順位** : フランス (帝国ブロック)、オーストリア、ブリテン、プロシア、スペイン (連合ブロック)。トルコとロシアはゲームに登場しない。
- ④ **イニシアティブ** : 連合
- ⑤ **セットアップオーダー** : フランス、次に連合
- ⑥ **イベント** : フランスは“ヴァルミー”(R-5)、“公安委員会”(R-10)を持つ。プロシアは“ブラウンシュヴァイク・マンフェスト”(R-15)を持つ。オーストリアは“白色円形章”(R-8)を持つ。

このシナリオでは以下の特定のイベントカードの使い方に関してルールが設けられている。

- a. **フランス国王処刑(R-25)**
ブリテンは、フランスプレイヤーが以下のカードをプレイすると、その次のターンのイベントフェイズ開始時に**フランス国王処刑**を自動的に受けとることができる。
 - i. **ヴァルミー(R-5)**
もしくは、
 - ii. **公安委員会(R-10)**
 - b. **白色円形章(R-8)**
このカードは以下のカードが両方ともプレイされた後のターンでプレイできる。
 - i. **公安委員会(R-10)**
及び、
 - ii. **フランス国王処刑(R-25)**
 - c. **カルノー(R-23) ※ 1793 年登場カード**
このカードは**公安委員会(R-10)**がプレイされた後のターンでプレイできる。
 - d. **国民皆兵(R-11) ※ 1793 年カード**
このカードは以下のカードのいずれかがプレイされた後のターンでプレイできる。
 - i. **公安委員会(R-10)**
もしくは、
 - ii. **フランス国王処刑(R-25)**
- ⑦ **外交位置** : 1792 年の小国の外交位置については、小国経済

資源チャートを参照のこと。

- a. シナリオ開始時の連合はオーストリア、プロシア、スペインである。フランスとは交戦状態で始まる。連合は、ブリテンが加盟するまでは、オーストリアが盟主の座を努める。
 - b. Hanover、Holland、Portugal はブリテンのマイナーアライである。しかしシナリオ開始時からすでにフランスと交戦状態にある。これは通常ルールの例外として扱われる。
 - c. ブリテンとそのマイナーアライの Naples は以下の二通りの方法で即座に連合に加盟する。
 - i. **フランス国王処刑(R-25)**がプレイされた時もしくは、
 - ii. フランスが Antwerp のヘクスで野戦を行うか、あるいは包囲を行った時。
ブリテンは上記以外の方法では連合ブロックに加盟、参戦できない。
 - d. フランスはシナリオ開始時、同盟国はいない。
- ⑧ **対外戦争** : 勃発していない。
- ⑨ **特別ルール** :
- a. シナリオの開始ターン中は強行軍ができない。
 - b. シナリオ開始時には、フランスのすべてのユニットの戦闘修正値は“0”となっている。これは特定のイベントがプレイされるまでつづく。このためフランスプレイヤーは同じタイプのユニットなら自由にユニットを選んでセットアップしてよい。
 - c. 1794 年開始時、スペインとプロシアは春季ターンの外交フェイズでチェックを受けねばならない。これはフランスとの戦争をつづけるかどうかのチェックである。フランスプレイヤーは各国につき 1 D 6 を行う。修正後、結果が 6 となったならその大国はシナリオ終了まで中立化する。
 - i. DRM は各国につき個別に施される。
 - ii. その大国のユニットがフランス本国領内に存在しない : +1
 - iii. フランスがその大国領土内の要塞を支配している : +1
 - iv. イベント : + / - #
- ⑩ **勝利条件** : フランスは、あるターンの勝利フェイズにおいて、オーストリア、プロシア、ブリテンを征服していると自動勝利する。連合は、あるターンの勝利フェイズにおいて、フランスを征服していれば自動勝利する。
- a. 判定勝利について。
フランスは、最終ターンの勝利フェイズで以下の条件をすべて満たしていると判定勝利する。
 - i. 1792 年のフランス本国領内にある要塞をすべて支配している。ただし Corsica を除く。
 - ii. 以下の地方を併合、またはマイナーアライにしているか、あるいは軍政を敷いている。
 - Flanders (訳者註 : Flanders はオーストリア本国領扱いですが、14.1.6 ⑥項、大帝国内ルールにより冬季ターンの征服フェイズでフランスに征服されていれば必ず併合されます)
 - Holland
 - Switzerland 及び Geneva
 - Piedmont
 - Genoa
 - Lombardy
 - Romagne
 - b. 連合は以下の条件を満たすと判定勝利する。
 - フランスの判定勝利を阻止している
 - 連合が Flanders に軍政を敷いている。あるいはオーストリアが Flanders を本国領として保持している。

⑪ セットアップ:

フランス:

Lille (2624): *Dumouriez*, 1 × 歩兵、1 × 歩兵 L S、1 × 軽騎
Hex (2926): *Beurnonville*, 1 × 歩兵、1 × 歩兵 L S
Cherbourg (2127): 1 × 歩兵
Boulogne (2424): 1 × 分遣
Strasbourg (3327): *Biron*, 1 × 歩兵、1 × 軽騎
Hex (3226): *Custines*, 1 × 歩兵
Metz (3127): *Kellermann*, 1 × 歩兵、1 × 軽騎
Paris (2627): *Luckner*, 1 × 分遣、1 × 民兵
Saumur (2331): 1 × 歩兵
Orleans (2629): 1 × 分遣
Perpignan (2838): *Dagobert*, 1 × 歩兵 L S
Bayonne (2237): *Servan*, 1 × 歩兵 L S
Toulouse (2637): *Anselme*, 1 × 歩兵 L S
Montpellier (3036): 1 × 歩兵
Bordeaux (2336): 1 × 民兵
Marseille (3236): 1 × 民兵
Brest (1730): 1 × 歩兵、2 個海軍
Rochefort (2233): 1 × 分遣、2 個海軍
Toulon (3337): *Montesquiou*, 1 × 歩兵、2 個海軍
Dijon (3029): 指揮官 1 名、1 × 歩兵、1 × 分遣(*)
Lyon (3032): 指揮官 1 名、1 × 民兵、1 × 軽騎(*)
私掠船ボックス: 2 個私掠船をランダムに抽出配置

剰余金: £ 0

オーストリア:

Flanders 地方内に*: *Esterházy*, *Teschen*, *Clerfayt*,
2 × (0) 歩兵、1 × (+1) 軽騎、1 × (+1) 重騎 L S、
1 × 輜重、1 × 工兵
Piedmont 地方内に: *Piedmont*, *Colli*, 1 × 歩兵、1 × 分遣)
オーストリア領内に: *Latour*, *(Prince) Württemberg*,
2 × (0) 歩兵、1 × 輜重
Vienna (0425): 指揮官 1 名、1 × (0) 歩兵、1 × (+1) 軽騎、
1 × 輜重
Munich (3826): *Bavaria*, 1 × 歩兵)
Stuttgart (3625): *Württemberg*, 1 × 分遣)
Milan (3732): 1 × 分遣
Innsbruck (3828): 1 × (0) 歩兵
Prague (4122): 指揮官 1 名、1 × (0) 歩兵

剰余金: £ 8

スペイン:

St Sebastian (2139): *Caro*, 1 × (0) 歩兵、1 × 分遣
Gerona (2839): *Ricardos*, 1 × (0) 歩兵
Madrid (1943): *Infantado*, 1 × (0) 歩兵、1 × (0) 軽騎、
1 × 輜重
Saragossa (2342): 1 × 分遣

スペインの 5 個海軍を領内の港湾ヘクスに配置する。1 港湾につき 1 個のみ配置可能。

剰余金: £ 0

プロシア:

Kassel (3322): *エルベ軍*, *Brunswick*, 指揮官 1 名、
騎兵指揮官 1 名、3 × (0) 歩兵、2 × (0) 軽騎、
【Hesse、1 × (0) 歩兵 L S】、1 × 輜重
Berlin (3817): 指揮官 1 名、1 × (0) 歩兵
Dresden (3821): *Saxony*, 1 × 分遣)

剰余金: £ 7

ブリテン:

London (2123)*: *Abercromby*, *Duke of York*, 1 × (+1) 歩兵、
1 × (-1) 民兵
Naples (0538): *Naples*, *Ferdinand*, 1 × (0) 歩兵、1 × 分遣、
Caraciolo 提督)
ブリテンの任意の港湾ヘクスに: 4 個海軍
Gibraltar (1751): 1 × (+1) 分遣、3 個海軍
Channel: 3 個海軍
Lisbon (1046): *Portugal*, *Silveira*, 1 × 歩兵、*Braganza* 提督)
Almeida (1344): *Portugal*, 1 × 分遣)
Hanover (3219): *Hanover*, 1 × 歩兵)
Holland 領内に: *Holland*, *Orange*, 1 × 歩兵、1 × 分遣
de Winter 提督、*Atlantic* 海軍)

⑫ 大国領土地方の併合と割譲

● オーストリア

- Flanders を併合している。この地方は補給ルールおよび損耗の D R M に関してはオーストリア本国と見なす。
- East Galicia を併合している。この地方は既にマップに印刷された国境線の領土内にある。

剰余金: £ 7



21.3. 1805 年グランドキャンペーン

第 3 次対仏大同盟 “アウステルリッツに太陽は輝く”

グランドキャンペーンは、そのセットアップを使用して、短期間で終わるショートシナリオと、長期にわたるフルシナリオをプレイできる。

- 開始ターン: 1805 年夏季ターンの活性フェイズより開始。
- 終了ターン: 1814 年冬期ターン。
※ショートシナリオは 1805 年冬期ターンで終了。
- 大国割当て順位: フランス(帝国)、ブリテン(連合国)、ロシア(連合国)、オーストリア(連合国)、プロシア(中立)、スペイン(帝国)、トルコ(中立)
- イニシアティブ: フランス
- セットアップオーダー: 中立国、連合国、帝国の順番
- イベント: フランスは“ブローニュキャンペーン”(I-7)、“側面行軍”(C-21)を持つ。
ブリテンは“ネルソン”(R-19)を持つ。(特別に革命時代のカードを持てる。11.1 ① a を参照)
- 外交位置: 小国経済資源チャートで 1805 年の情報を元に小国の外交位置をセットする。
 - スペインはフランスと同盟を結び、帝国ブロックとなっている。Portugal にはすでに宣戦布告を済ませてある。
 - ブリテン、ロシア、オーストリアは連合国ブロックである。
 - プロシアとトルコは、もし PMP なら中立国であり、UMP なら非コントロール下となる。
- 対外戦争: 勃発していない。
- 特別ルール:
 - オーストリアの移動制限その 1: オーストリアのライン方面軍は(1 回目の活性化で)最初に Ratisbonne に移動

して包囲すること。奪取するまで包囲を解けない。
次に Munich を素通りして Ulm を包囲すること。Ulm を奪取したら移動制限はなくなる。

b. **オーストリアの移動制限その2**：オーストリアのイタリア方面軍は(1回目の活性化で)Mantua を包囲すること。もし Mantua を奪取したら移動制限はなくなる。

c. **プロシアの不確実性**：プロシアがPMPでもUMPでも、いずれかのサイドに加盟したとする。しかし加盟してもプロシアユニットは領外に移動できない。

i. プロシアがいずれかのサイドに加盟している各ターンの外交フェイズで、1D6を行う。ダイスロールで6が出ると、領外へ自由に移動できるようになる。それ以外の結果だと制限はつづく。

ii. この移動制限は、1806 年春季ターンの外交フェイズで解除される。

⑩ **グランドキャンペーン勝利条件**：16.2 または 16.3 に従う。
ショートシナリオ勝利条件：フランスはオーストリアを征服すること。さらに Kingdom of Italy が地方を1つも失っていないこと。

連合国はフランスの勝利を阻めば勝利する。

⑪ **セットアップ**：

プロシア：

Magdeburg (3519)：エルベ軍、**Brunswick**、**Rüchel**、指揮官3名、1×親歩L S、3×(0)歩兵、1×(+1)軽騎L S、1×輜重

Breslau (0120)：Hohenlohe、指揮官1名、2×(0)歩兵、1×(0)軽騎L S、1×輜重

Berlin (3817)：指揮官1名、1×分遣、1×工兵

Posen (0117)：1×分遣

Königsberg (0312)：1×分遣

Warsaw (0417)：1×分遣

剰余金：£ 1 5

トルコ：

Constantinople (2529)：指揮官1名、1×(+1)J n、1×(+1)NC、2個海軍

Adrianople (2229)：指揮官1名、1×(+1)J n、1×(+1)軽騎

剰余金：£ 3

オーストリア：

Salzburg (4026)：ライン方面軍、**Mack**、**Ferdinand**、**Jellacic**、**Riesch**、**Kienmayer**、3×(0)歩兵、1×(0)歩兵L S、1×(+1)軽騎、1×(+2)重騎L S、1×輜重

Venice (4230)：イタリア方面軍、**(Archduke) Charles**、**Hiller**、指揮官3名、4×(0)歩兵、1×(+1)予備L S、1×(+1)軽騎、1×(0)軽騎、1×工兵、1×輜重

Innsbruck (3828)：Johann、1×(+1)予備、

Vienna (0425)：Louis、1×分遣

Prague (4122)：1×分遣

Budapest (0726)：1×分遣、1×輜重

剰余金：£ 8

オーストリアは同盟忠誠値を10ポイント持つ。

ブリテン：

London (2123)：指揮官2名、1×(+2)歩兵、1×(-1)民兵
Gibraltar (1751)：1×(+1)分遣

Amsterdam (2821)を封鎖中：Elphinstone 提督

Brest (1730)を封鎖中：Cornwallis 提督を含む3個海軍

Bay of Biscay：Stirling 提督、Calder 提督

Cadiz (1650)を封鎖中：Nelson 提督を含む3個海軍

La Corunna (1139)を封鎖中：Cochrane 提督、Collingwood 提督

Gulf of Lion：1個海軍

Naples (0538)：【Naples、Ferdinand、1×(0)歩兵、Caraciolo 提督】

Lisbon (1046)：【Portugal、Silveira、1×(0)歩兵、Braganza 提督】

Stralsund (3716)：【Sweden、1×分遣】

Stockholm (3707)：【Sweden、Stedingk、1×(0)歩兵、Baltic 海軍、Finland 海軍】

剰余金：£ 2 2

ロシア：

Brest-Litovsk (0814)：Buxhoevden、1×(0)歩兵

1×(0)歩兵L S、1×輜重

Brest-Litovsk (0814)の隣接ヘクス：Constantine、指揮官1名、1×親歩L S、1×親騎L S、1×(+1)軽騎L S

Kovno (0610)から2ヘクス以内：Benningesen、1×(0)歩兵、1×(+1)軽騎L S、1×輜重

Lublin (0816)：第1軍、Alexander、Kutuzov、Bagration、2×(+1)歩兵、1×(0)歩兵L S、1×輜重

Moscow (2002)：B(arclay) de Tolly、騎兵指揮官1名、1×(0)歩兵、1×(+1)軽騎L S

St. Petersburg (0702)：指揮官1名、1×(0)歩兵、Black Sea 海軍以外の2個海軍

Kiev (1813)：Tormasov、1×(0)歩兵

Sebastopol (2821)：指揮官1名、1×(-1)民兵L S、Baltic 海軍以外の2個海軍

Odessa (2219)：指揮官1名、1×(-1)民兵

Taganrog (3013)：1×C s

Memel (0311)：指揮官1名、1×分遣

Corfu (1338)：1×分遣

剰余金：£ 9

ロシアは同盟忠誠値を9ポイント持つ。

フランス：

Boulogne (2424)：大陸軍(Grande Armée)、Napoléon、Davout、Soult、Lannes、Murat、4×(+2)歩兵、1×(+1)歩兵、1×老親L S、1×親騎、1×(+2)重騎、1×(+2)軽騎、1×(+1)軽騎、1×輜重

Hanover 領内に：Bernadotte、1×(+2)歩兵

Holland 領内に：Marmont、1×(+2)歩兵

Milan(3732)から1ヘクス以内：イタリア方面軍、Masséna、指揮官2名、騎兵指揮官1名、2×(+1)歩兵、【Italy、Casanova、1×(0)歩兵L S】、1×(0)軽騎、1×(+2)重騎L S、1×輜重

Florence (4034)から1ヘクス以内：Gouvion-St-C(yr)、1×(+1)歩兵L S、【Italy、1×歩兵】、1×工兵、1×輜重

Lille (2624)から1ヘクス以内：Brune、1×(0)歩兵、1×(-1)民兵

Brest (1730)：Augereau、1×(+1)歩兵、Ganteaume 提督を含む3個海軍

Rochefort (2233)：指揮官1名、1×(0)歩兵、Missiessy 提督を含む2個海軍

Toulon (3337)：指揮官1名、1×(+1)歩兵、1個海軍

Cadiz (1650)：Villeneuve 提督を含む2個海軍

Amsterdam (2821)：【Holland、Daendels、1×歩兵、de Winter 提督】

Geneva (3230)：【Switzerland、1×分遣】

Württemberg または Baden 領内に：【Baden、1×歩兵】、【Württemberg、1×分遣】

Strasbourg (3327)：1×輜重

Bavaria 領内に：【Bavaria、Wrede、1×歩兵】

私掠船ボックス：2個私掠船をランダムに抽出配置

剰余金：£ 2 3

スペイン：

Madrid (1943)から1ヘクス以内、ただし(1842)(1843)を除く：

Castaños、指揮官1名、1×(0)歩兵、1×(+1)軽騎

La Corunna (1139)から1ヘクス以内：Blake、1×(0)歩兵、1×輜重、2個海軍

Cadiz (1650)：1×分遣、Gravina 提督

Cartagena (2447)から1ヘクス以内に：La Romana、1×(0)歩兵、1個海軍

剰余金：£ 3

スペインは同盟忠誠値を7ポイント持つ。

⑫ 大国領土地方の併合と割譲

●フランス

- a. マップに (French 1805 & GE) と表記された5地方、(French 1805) と表記された Hanover の計6地方

Flanders
Geneva
Piedmont
Tuscany
Genoa
Hanover

●オーストリア

- a. Flanders をフランスに割譲。
b. East Galicia を併合。この地方は既にマップに印刷された国境線の領土内にある。
c. West Galicia を併合。
d. Venezia を併合。

●プロシア

- a. Masovia を併合。
b. Posen を併合。
c. Neufchatel を併合。(併合ルールの特例)

●ロシア

- a. Polesia を併合。
b. Podolia を併合。
c. Lithuania を併合。
※上記3地方は既にマップ上に印刷された国境線の領土内にある。
d. Corfu を併合。



21.4. 1809 年グランドキャンペーン

第5次対仏大同盟 “ワグラム、最後の凱旋”

- ① **開始ターン**：1809 年春季ターンの活性フェイズより開始。
② **終了ターン**：1814 年冬期ターン。
※ショートシナリオは1810 年冬期ターンで終了。
③ **大国割当て順位**：フランス(帝国)、ブリテン、オーストリア、スペイン(すべて連合国)、ロシア、プロシア、トルコ(すべて中立国)
④ **イニシアティブ**：連合国
⑤ **セットアップオーダー**：中立国、連合国、帝国の順番。

- ⑥ **イベント**：フランスは“エルベの橋”(I-4)を持つ。オーストリアは“戦争の美学”(C-20)を持つ。

- a. 以下のイベントカードをゲームから除去すること。
I-1、I-5、I-7、I-8、I-12、I-16、I-18、I-20、I-23、I-24、I-27。
b. “後備兵”(I-27)はゲーム終了まで効果が適用されるため、テーブル上の分かりやすいところに置いておくこと。

- ⑦ **外交位置**：小国経済資源チャートで 1809 年の情報を元に小国の外交位置をセットする。

- a. ブリテン、オーストリア、スペインは連合国となる。
b. プロシア、ロシア、トルコは中立国となる。
c. ロシアはフランスと 1809 年秋季ターンまで強制的和平下(14.3.6.5)にある。
プロシアはフランスと 1810 年春季ターンまで強制的和平下にある。次の夏季ターンから強制的同盟下(14.4.7)に外交位置が変化する。
d. プロシア、ロシアは和平条件の1つとして大陸封鎖令に参加させられている。

- ⑧ **対外戦争**：勃発していない。

⑨ 特別ルール：

- a. フランスのセットアップ一覧には、“予備兵力”と記された3個部隊が存在する。この予備兵力は、任意の数だけセットアップ通りに配置しても良いし、Bayonne または隣接ヘクスに配置しても良い。
b. フランスはすでに徴兵令を1回宣言している。13.5 を参照。
c. 以下のスペインの領土地方のすべての都市、要塞はフランスにより占領、再建要塞化されている。
Galicia、New Castille、Old Castille、Aragon、Catalonia、Leon(ただし Ciudad Rodrigo は除く)。以上の地方は依然としてスペイン領である。
d. スペイン解放戦争は勃発している。
e. このシナリオではタイムアライバルを使用する。

- ⑩ **グランドキャンペーン勝利条件**：16.2 または 16.3 に従う。

⑪ ショートシナリオ勝利条件：

- a. フランスは以下の条件をすべて満たすと勝利する。
i. オーストリアを征服すること。
ii. Tyrol 叛乱軍が全滅していること。
iii. Tyrol の叛乱が終息していること。
iv. Italy が1地方も奪われていないこと。
v. 最低でもスペインの New Castille を含む4地方に軍政を敷いていること。もし Poland が征服されていたら、スペインの5地方に軍政を敷く必要がある。
b. 連合国は、フランスの勝利を阻めば勝利する。

⑫ セットアップ：

プロシア：

プロシア領内のいずれかの都市、要塞*：Blücher、指揮官2名、

1×(0)歩兵、1×(0)歩兵LS、1×(+1)軽騎

Berlin (3817)：1×分遣

剰余金：£ 0

ロシア：

Riga (0507)：1×分遣

Moscow (2002)：B(arclay) de Tolly、1×(+1)歩兵、

1×(+2)重騎

St. Petersburg (0702)：Benningesen、Constantine、

1×親歩LS、1×(0)歩兵、Black Sea 以外の2個海軍

Kiev (1813)：指揮官1名、1×(0)歩兵

Odessa (2219)：1×(-1)民兵、Baltic 以外の2個海軍

Georgia 内に(オフマップボックス)：指揮官1名、1Cs、

1×(0)歩兵

Podolia 地方内に：第2軍、Bagration、指揮官2名、

騎兵指揮官1名、1Cs、1×(+1)歩兵、1×(0)歩兵、
2×(+1)軽騎、2×輜重、1×工兵

剰余金：£15

トルコ：

Constantinople (2529)：指揮官1名、1×(+1)Jn、
1×(+1)NC、2個海軍

Adrianople (2229)：指揮官1名、1×(+1)Jn、1×(+1)軽騎

剰余金：£6

オーストリア：

Salzburg (4026)から1ヘクス以内：ライン方面軍、
(Archduke) Charles、Hiller、Liechtenstein、Rosenberg、
Hohenzollern、4×(0)歩兵、2×(+1)予備、
1×(+2)重騎、1×(+1)軽騎、2×輜重、1×工兵

Graz (0328)から1ヘクス以内：イタリア方面軍、
(Archduke)Johann、I.Gyulay、A.Gyulay、2×(0)歩兵、
1×(0)軽騎、1×輜重

Innsbruck (3828)：【Tyrol 叛乱軍、Hofer、1×Tyrolean 歩兵】

Vienna (0425)：指揮官1名、1×分遣

Budapest (0726)：指揮官1名、2×分遣

Prague (4122)から2ヘクス以内*：Bellegarde、Kollowrat、
2×(0)歩兵、1×(0)軽騎LS

Karlstadt (0429)：指揮官1名、1×分遣

Olmütz (0421)：1×分遣

Krakow (0520)：ボヘミア軍、Ferdinand、指揮官2名、
2×(0)歩兵、1×(+1)軽騎、1×輜重

剰余金：£11

オーストリアは同盟忠誠値12ポイントを持つ。

ブリテン：

London (2123)：指揮官1名、1×(-1)民兵

Channel に面したブリテン側の任意の港湾都市：指揮官1名、
1×分遣

Lisbon (1046)：ペニンシュラ軍、Wellington、Beresford、Uxbridge、
1×(+2)歩兵、1×(+1)軽騎、1×輜重、
【Portugal、1×歩兵、Braganza 提督】

Gibraltar (1751)：1×(+1)分遣

ブリテンの任意の港湾都市：2×分遣

Channel：1個海軍

Amsterdam (2821)を封鎖中：Elphinstone 提督

Brest (1730)を封鎖中：Cornwallis 提督を含む3個海軍

Rocheport (2233)を封鎖中：Stirling 提督、Calder 提督

Toulon (3337)を封鎖中：1個海軍

Adriatic：1個海軍

North Sea：1個海軍

South Atlantic：Collingwood 提督

その他の海域：2個海軍

剰余金：£9

スペイン：

Valencia (2545)：von Reding、1×分遣、1×(0)軽騎LS

Almeida (1344)から2ヘクス以内のスペイン領：La Romana、
1×(0)歩兵

Cadiz (1650)：1×(-1)民兵

Andalusia 地方の都市または要塞*：del Palacio、指揮官1名、
1×(0)歩兵LS、1×分遣

フランス軍政下にあるスペイン地方内：4×Gr(1地方につき
2ユニットまで)

剰余金：£4

タイムアライバル：

1809 年夏季ターン(連合国が占領中かスペイン支配下の港湾都
市)：指揮官2名、1×(0)歩兵、1×(-1)民兵

フランス：

Ratisbonne (4025)から2ヘクス以内：ドイツ方面軍、Berthier、
Lefebvre、騎兵指揮官2名、1×(+1)歩兵、2×(+2)重騎、
【Bavaria、Wrede、1×歩兵】

予備兵力 Ulm (3626)：Masséna、1×(+2)歩兵、

予備兵力 Ulm (3626)から1ヘクス以内：Oudinot、1×(+2)歩兵

Würzburg (3623)から2ヘクス以内：Davout、騎兵指揮官1名、
1×(+2)歩兵、1×(+2)軽騎

Venice (4230)：イタリア方面軍、Eugène、Macdonald、
1×(+1)歩兵、1×(0)軽騎LS、【Italy、Casanova、Baraguey、
1×歩兵、1×歩兵LS】、1×輜重

Florence (4034)：Murat、【Naples、1×歩兵】

Trieste (0130)：Marmont、1×(+1)歩兵LS、

【Dalmatia、1×歩兵】、1×輜重

Porto (1143)：Soult、1×(+2)歩兵

Saragossa (2342)：Mortier、1×(+1)歩兵、1×(+2)歩兵LS、
1×工兵

Hex (2242)：Suchet、1×分遣

Barcelona (2742)：指揮官1名、1×(+2)歩兵

Madrid (1943)：スペイン方面軍、Joseph、Victor、Milhaud、Ney、
1×(+1)歩兵、1×(0)歩兵LS、1×(+1)軽騎

Old Castille 地方内：1×兵站所

Leon (1540)：1×兵站所

Hanover (3219)：1×分遣

Bremen (3118)：1×分遣

Antwerp (2723)：1×分遣

Stettin (3816)：1×分遣

Posen (0117)：1×分遣

Warsaw (0417)から2ヘクス以内*：【Poland、Poniatowski、
Dombrowski、1×歩兵、1×軽騎LS】

Dresden (3821)：Bernadotte、【Saxony、1×歩兵】

Kassel (3322)：Jérôme Bonaparte、【Westphalia、1×歩兵】

Stuttgart (3625)：Vandamme、【Württemberg、1×歩兵】

Frankfurt (3324)：指揮官1名、【Rhine、1×歩兵】

Mainz (3325)：騎兵指揮官1名、1×(0)軽騎LS

予備兵力 Strasburg (3327)から1ヘクス以内：大陸軍(Grande
Armée)、Napoléon、Bessières、Lannes、Lasalle、1×老親、
1×親騎、1×(0)歩兵、1×輜重

Brest (1730)：Ganteaume 提督を含む3個海軍

Hamburg (3216)：【Denmark、Bernstorff、1×歩兵】

Rocheport (2233)：Missiessy 提督を含む2個海軍

Toulon (3337)：1個海軍

Lille (2624)：1×(-1)民兵

Marseille (3236)：1×(-1)民兵

Amsterdam (2821)：【Holland、Daendels、1×歩兵、
deWinter 提督】

Danzig (0113)：1×分遣

私掠船ボックス：4個私掠船をランダムに抽出配置

剰余金：£14

⑫ 大国領土地方の併合と割譲

●フランス

a. マップに (French 1805 & GE) と表記された5地方。

Flanders

Geneva

Piedmont

Tuscany

Genoa

b. マップに (French GE) と表記されているうちの3地方。

Hanse
Neufchatel
Papacy

●オーストリア

- Flanders をフランスに割譲。
- East Galicia を併合。この地方は既にマップに印刷された国境線の領土内にある。
- West Galicia を併合。
- Venezia をフランスに割譲。現在新国家 Italy が併合。
- Tyrol 地方を Bavaria に割譲。Bavaria から現在新国家 Kingdom of Bavaria が建国されている。
- Illyria 地方をフランスに割譲。現在新国家 Dalmatia となっている。

●プロシア

- Masovia をフランスに割譲。
 - Posen をフランスに割譲。
- 上記2地方は現在新国家ワルシャワ公国の領土地方である。
- Magdeburg 地方をフランスに割譲。現在新国家 Westphalia が併合している。

●ロシア

- Polesia を併合。
 - Podolia を併合。
 - Lithuania を併合。
- ※上記3地方は既にマップ上に印刷された国境線の領土内にある。
- Corfu をフランスに割譲。



21.5. 1813 年グランドキャンペーン

第6次対仏大同盟 “荒鷲、墜ちるべし”

- 開始ターン**：1813 年春季ターンの活性フェイズより開始。
 - 終了ターン**：1814 年冬季ターン。
- ※ショートシナリオは1814 年春季ターンで終了。
- 大国割当て順位**：フランス(帝国)、ブリテン、ロシア、プロシア(すべて連合)、オーストリア(中立)、スペイン(連合)、トルコ(中立)
 - イニシアティブ**：連合
 - セットアップオーダー**：中立国、フランス、連合の順番。
 - イベント**：フランスは“強行軍”(C-23)、“側面行軍”(C-21)を持つ。プロシアは“砲声下の行軍の失敗”(C-18)を持つ。ブリテンは“裏切り”(I-3)を持つ。ロシアは“戦争会議”(C-14)を持つ。
- 以下のイベントカードをゲームから除去すること。
I -2、I -4、I -6、I -13、I -15、I -17 から I -30 まで。
 - “後備兵”(I -27)はゲーム終了まで効果が適用されるため、テーブル上の分かりやすいところに置いておくこと。
- 外交位置**：小国経済資源チャートで 1813 年の情報を元に小国の外交位置をセットする。
Poland(ワルシャワ大公国)は Posen、Masovia、Western Galicia を領土地方としている。

- プロシア、ロシア、スペイン、ブリテンは連合軍ブロックである。
- トルコは中立国である。
- オーストリアはフランスと強制的同盟を結ばされている。(14.4.7)

- ⑧ 対外戦争**：“英米戦争”(I -17)は 1812 年にプレイされている。ブリテンプレイヤーはセットアップのあと、フォースプールに残されたユニットから指示どおりの遠征軍(15.1.2)を取り出す。ユニットと当該カードを対外戦争ボックスに配置しておくこと。

⑨ **特別ルール**：

- オーストリア領内の Poland 軍：Poland ユニットは Krakow に初期配置されている。このユニットは、オーストリアとフランスが戦争状態にならない限り、オーストリア領内に存在しつづけることができる。このユニットは最初の活性化の期間中、自動的に補給下にあるとみなされる。もしこのユニットがオーストリア領内から退去したら、フランス、オーストリア間で戦争の勃発しない限り、再侵入はできなくなる。もしもこのユニットが存在している時、オーストリア、フランス間で戦争が勃発したら、敵軍として存在することになる。以後通常のルールに従うこと。
- フランスは2回目の徴兵令を宣言している。ルール通りのペナルティに従うこと。最も重要な点は、戦闘修正値+2の歩兵軍団が+1しか持っていないことである。(13.5を参照)
- フランスは、スペイン領内の以下の地方のすべての要塞を支配している。
Catalonia、Aragon、Old Castille、New Castille、Valencia (ただし Talavera を除く)
- スペイン解放戦争は継続している。15.4.4 を参照。
- スペイン指揮官の Blake はセットアップ時に初期配置できない。フォースプールに置くこと。通常ルールに則り登場させることができる。

- ⑩ グランドキャンペーン勝利条件**：16.2 または 16.3 に従う。

⑪ **ショートシナリオ勝利条件**：

- 通常のプレイ手順の冬季ではなく、1814 年の春季ターンの勝利フェイズに勝利判定を行う。
- 連合軍はフランスを征服するか、あるいは Napoléon を戦死させれば勝利する。
 - フランスは領土内の要塞を敵に占領されていなければ勝利する。
 - それ以外は引き分けとなる。

⑫ **セットアップ**：

オーストリア：

Bavaria 国境に隣接するオーストリア領内ヘクスに：

ライン方面軍、Archduke Johann、指揮官3名、

1 ×(+1)予備、1 ×(0)歩兵、1 ×(+1)軽騎、1 ×輜重

Graz (0328)：Hiller、1 ×(0)歩兵、1 ×(0)軽騎 L S、1 ×輜重

Vienna (0425)：指揮官1名、1 ×(0)歩兵、1 ×工兵

Karlstadt (0429)：指揮官1名、1 ×(+1)予備

Budapest (0726)：指揮官1名、1 ×(0)軽騎

Prague (4122)：**ボヘミア方面軍、Schwarzenberg、Kleanau**

指揮官2名、騎兵指揮官1名、5 ×(0)歩兵、

1 ×(+2)選抜、1 ×(+1)軽騎、1 ×(+1)重騎、1 ×輜重

Galicia 地方内：指揮官1名、1 ×(0)歩兵

剰余金：£ 1 2

トルコ：

Constantinople (2529)：指揮官1名、1 ×(+1) J n、

1 ×(+1) NC、2 個海軍

Adrianople (2229)：指揮官1名、1 ×(+1) J n、1 ×(+1) 軽騎

剰余金：£ 9

フランス：

Mainz (3325)から2ヘクス以内：大陸軍(Grande Armée)、

Napoléon、*Ney*、*Bertrand*、*Oudinot*、*Bessières*、

1 × 老親、1 × 若親、1 × 親騎、2 × (+2) 歩兵、

1 × (+1) 歩兵、2 × (+2) 重騎、1 × 輜重

Munich (3826)：【Bavaria、*(de)Wrede*、1 × 歩兵】

Ulm (3626)：*Augereau*、1 × (+1) 歩兵 L S

Hanover (3219)から1ヘクス以内：*Davout*、騎兵指揮官1名、

1 × (+2) 歩兵、1 × (+1) 軽騎、1 × 輜重

Magdeburg (3519)：ドイツ方面軍、*Eugène*、*Victor*、*Lauriston*、

Gouvion-St-Cyr、*Macdonald*、2 × (+2) 歩兵、

1 × (+1) 歩兵、1 × (+2) 重騎 L S

Danzig (0113)に籠城中：*Rapp*、1 × (0) 歩兵

Brunswick (3319)：指揮官1名、【Westphalia、1 × 歩兵】

Milan (3732)：【Italy、*Casanova*、1 × (0) 歩兵】

Florence (4034)：*Murat*、【Naples、1 × 歩兵】

Rome (0236)：【Italy、1 × 歩兵】

Valencia (2545)：*Suchet*、1 × (+1) 歩兵

Madrid (1943)：スペイン方面軍、*Joseph B(onaparte)*、

指揮官2名、騎兵指揮官1名、1 × (+1) 歩兵、

1 × (0) 歩兵、1 × (0) 軽騎、1 × 輜重

Burgos (2040)から2ヘクス以内：指揮官1名、

1 × (+1) 歩兵 L S

Madrid (1943)よりも北方のスペイン領内いずれかの地方に：

2 × 分遣、1 × 兵站

Stettin (3816)に籠城中：1 × 分遣

Krakow (0520)から1ヘクス以内：【Poland、*Poniatowski*、

Dombrowski、1 × 歩兵、1 × 軽騎兵】

Wittenberg (3720)：【Saxony、*Thielmann*、1 × 歩兵 L S】

Geneva (3230)：指揮官1名、【Switzerland、1 × 歩兵】

Stuttgart (3625)：指揮官1名、【Württemberg、1 × 歩兵】

Frankfurt (3324)：【Rhine、1 × 分遣】

Bremen (3118)：【Denmark、*Bernstorff*、1 × 歩兵】

Paris (2627)から1ヘクス以内：*Gérard*、騎兵指揮官1名、

1 × (-1) 民兵、1 × (0) 軽騎

Lyon (3032)から1ヘクス以内：*Souham*、騎兵指揮官1名、

1 × (0) 歩兵、1 × (+2) 軽騎

Brest (1730)：*Ganteaume* 提督を含む3個海軍

Rochefort (2233)：2個海軍

Toulon (3337)：1個海軍

Lille (2624)：指揮官1名、1 × (-1) 民兵

Marseille (3236)：1 × (-1) 民兵

Strasbourg (3327)：*Soult*

Amsterdam (2821)：【Holland、*Daendels*】、1 × (0) 歩兵、

1個海軍

Antwerp (2723)：1個海軍

私掠船ボックス：3個私掠船をランダムに抽出配置

剰余金：£ 10

ブリテン：

London (2123)：指揮官1名、1 × (-1) 民兵

Channel に面したブリテン側の任意の港湾都市：指揮官1名、

1 × 分遣

Ciudad Rodrigo (1443)：ペニンシュラ軍、*Wellington*、*Beresford*、

Uxbridge、指揮官2名、1 × (+2) 歩兵、1 × (+1) 歩兵、

1 × (+1) 軽騎、【Portugal、1 × 歩兵】、1 × 輜重

Gibraltar (1751)：第1分遣隊

Malta (0845)：第2分遣隊

Birmingham (2021)：指揮官1名、1 × (+1) 歩兵

Channel：2個海軍

Amsterdam (2821)を封鎖中：*Elphinstone* 提督

Brest (1730)を封鎖中：*Cornwallis* 提督を含む3個海軍

Rochefort (2233)を封鎖中：*Stirling* 提督、*Calder* 提督

Toulon (3337)を封鎖中：1個海軍

Adriatic：1個海軍

North Sea：1個海軍

South Atlantic：*Collingwood* 提督

その他の海域：2個海軍

剰余金：£ 15

プロシア：

Berlin (3817)の隣接ヘクス：*Yorck*、*Bülow*、2 × (0) 歩兵、

1 × (0) 軽騎 L S、

Berlin (3817)：指揮官1名、1 × (0) 歩兵、1 × 輜重

Danzig (0113)を包囲中(S+1)：指揮官1名、1 × (0) 歩兵、

1 × 工兵

Dresden (3821)：シレジア軍、*Blücher*、*Kleist*、指揮官1名、

1 × (0) 歩兵、1 × (+1) 軽騎、1 × 輜重

Stettin (3816)を包囲中(S+1)：指揮官1名、1 × (0) 歩兵

Kustrin (4017)を包囲中(S+1)：指揮官1名、1 × (0) 歩兵

East Prussia 地方内：指揮官3名、1 × 親歩 L S、1 × (0) 軽騎、

1 × (0) 歩兵

剰余金：£ 8

プロシアは同盟忠誠値12ポイントを持つ。

ロシア：

Riga (0507)：1 × 分遣

Moscow (2002)：指揮官1名、1 × (0) 歩兵

St. Petersburg (0702)：第2軍、*Benningsen*、*Dokhturov*、

指揮官2名、2 × (0) 歩兵、1 × (+1) 軽騎、1 × 親騎、

2個海軍

Pskov (0803)：指揮官1名、1 × (-1) 民兵

Kiev (1813)：指揮官1名、1 × (0) 歩兵、1 × C s

Odessa (2219)：指揮官1名、1 × (-1) 民兵、2個海軍

Georgia(オブマップボックス内)：指揮官1名、1 × C s

1 × (0) 歩兵

Posen (0117)を包囲中(S+1)：第1軍、*B(arclay) deTolly*、

Constantine、指揮官1名、騎兵指揮官1名、1 × 工兵、

1 × (+1) 歩兵、1 × 親歩、1 × (+1) 重騎

Poland と Prussia 領内：3 × 輜重

ヘクス 3920：*Miloradovich*、1 × (0) 歩兵

Berlin (3817)から1ヘクス以内：*Wittgenstein*、1 × (+1) 歩兵、

1 × (+1) 軽騎 L S、1 × C s

Leipzig (3721)：*Wintzengerode*、1 × (0) 歩兵

Brest-Litovsk (0814)：*Langéron*、1 × (0) 歩兵、1 × 輜重

Glogau (4120)を包囲中(S+0)：*Tormasov*、1 × (0) 歩兵

Warsaw (0417)を包囲中(S+2)：*Sacken*、1 × (0) 歩兵

Stralsund (3716)：【Sweden、*Bernadotte*、1 × 歩兵、1 × 分遣、

Baltic 海軍】

Stockholm (3707)：【Sweden、*Stedingk*、1 × 歩兵、*Finland* 海軍】

剰余金：£ 5

ロシアは同盟忠誠値12ポイントを持つ。

スペイン：

Murcia 地方内：指揮官1名、1 × (-1) 民兵

Galicia 地方内：*La Romana*、指揮官1名、1 × (0) 歩兵、

1 × (+1) 軽騎、1個海軍

Badajoz (1446)：指揮官1名、1 × (-1) 民兵

Andalusia 地方内の都市または要塞：*Castaños*、指揮官1名、

1 × (0) 歩兵 L S、2 × (-1) 民兵

フランス軍政下にあるスペイン地方内：4 × G r (1地方につき

2ユニットまで)

剰余金：£ 3

⑫ 大国領土地方の併合と割譲

●フランス

- a. マップに (French 1805 & GE) と表記された 5 地方。

Flanders
Geneva
Piedmont
Tuscany
Genoa

- b. マップに (French GE) と表記された 4 地方。

Hanse
Neufchatel
Papacy
Holland

●オーストリア

- a. Flanders をフランスに割譲。
b. East Galicia を併合。この地方は既にマップに印刷された国境線の領土内にある。
c. West Galicia をワルシャワ公国に割譲。
d. Venezia をフランスに割譲。現在新国家 Italy が併合。
e. Tyrol 地方を Bavaria に割譲。Bavaria から現在新国家 Kingdom of Bavaria が建国されている。
f. Illyria 地方をフランスに割譲。現在新国家 Dalmatia となっている。
g. Salzburg 地方を Kingdom of Bavaria に割譲。

●プロシア

- a. Masovia をフランスに割譲。
b. Posen をフランスに割譲。
上記 2 地方は現在新国家ワルシャワ公国の領土地方である。
c. Magdeburg 地方をフランスに割譲。現在新国家 Westphalia が併合している。

●ロシア

- a. Polesia を併合。
b. Podolia を併合。
c. Lithuania を併合。
※上記 3 地方は既にマップ上に印刷された国境線の領土内にある。
d. Corfu をフランスに割譲。



21.6. 1798 年ショートシナリオ

第 2 次対仏大同盟 “Suvorov 最期の戦い”

- ① **開始ターン**：1798 年冬季ターンの活性フェイズより開始。
② **終了ターン**：1799 年冬季ターン。
③ **大国割当て順位**：フランス(帝国)、ブリテン、オーストリア、ロシア、トルコ(すべて連合国)、プロシアとスペインはゲームに登場しない。
④ **イニシアティブ**：フランス。以下のマーカーを除去すること：中立陸軍、中立海軍、帝国海軍 2、連合海軍 2。
⑤ **セットアップオーダー**：連合国、帝国の順番。
⑥ **イベント**：ロシアは“スヴォーロフ”(R-17)を持つ。オーストリアは“第 2 次対仏大同盟”(R-16)を持つ。

フランスは“戦争の美学”(C-20)と“砲声下の行軍の失敗”(C-18)を持つ。

- a. 1799 年春季ターンのイベントフェイズは通常どおり行う。ただし 11.3.②項の例外に従い、オーストリアは第 2 次対仏大同盟カードを持ち越すことができる。
b. 以下のイベントカードをゲームから除去すること。
R-2、R-4、R-13。

- ⑦ **外交位置**：小国経済資源チャートで 1798 年の情報を元に小国の外交位置をセットする。

- ⑧ **対外戦争**：勃発していない。

⑨ 特別ルール：

- a. 本シナリオでは経済フェイズと外交フェイズは省略される。したがってユニットの生産も宣戦布告も同盟工作も実施できない。
b. トルコは、ゲーム開始時にフューダル軍団を召集できない。しかし後の任意のターン開始時に召集できる。15.5.2 項、フューダル軍団の登場時期に従うと、本来は外交フェイズに配置することになる。このシナリオでは外交フェイズが割愛されているため、ターン開始時に配置すること。
c. 連合国が Milan、Mantua、Rome を奪取したら、Bonaparte は即座に指揮官プールに戻される。
d. フランスの軍司令官を解任する場合、後任は星 3 つの指揮官を充てること。星 3 つがいなければ解任できない。

⑩ 勝利条件：

- a. 連合国が以下の**いずれか**の地方の要塞を占領していないとフランスが勝利する。
i. 1792 年当時のフランス領土地方内の要塞。
ii. Flanders 地方内の要塞。
iii. Holland 地方内の要塞。
iv. Switzerland 地方内の要塞。
v. Piedmont 地方内の要塞。
vi. Genoa 地方内の要塞。
vii. Egypt の Cairo 要塞。
b. 連合国は以下の条件をすべて満たしていると勝利する。
i. Paris、Antwerp、Lyon のいずれかを奪取している。
加えて、
ii. フランスによる Syria または Palestine の要塞占領をすべて阻止している。
c. 上記以外の場合引き分けとなる。

⑪ セットアップ：

オーストリア：

Ulm (3626)：ライン方面軍、**Charles**、2 leaders、騎兵指揮官 1 名、2 × (0) 歩兵、1 × (+1) 予備、2 × (+1) 軽騎、1 × (+1) 重騎、1 × 輜重

Munich (3826)：【Bavaria、1 × 歩兵 L S】

ヘクス (3727)：von Hotze、1 × (0) 歩兵

Vienna (0425)：指揮官 1 名、1 × 分遣、1 × 輜重

Innsbruck (3828)：Bellegarde、2 × (0) 歩兵

Venice (4230)：イタリー方面軍、**Melas**、**Rosenberg**、**Ott**、**Hohenzollern**、3 × (0) 歩兵、1 × (+1) 予備、1 × (0) 軽騎、1 × 工兵、1 × 輜重

Trieste (0130)：指揮官 1 名、2 × 分遣

Graz (0328)：Kray、2 × (0) 歩兵、1 × 分遣

ブリテン：

London (2123)：Duke of York、1 × (+1) 歩兵

Gibraltar (1751)：Proctor、1 × (+1) 分遣

Portsmouth (2024)：Abercromby、1 × (+1) 歩兵 L S

Channel：2 個海軍

Amsterdam (2821)を封鎖中：Elphinstone 提督

Brest (1730)を封鎖中：Cornwallis 提督を含む 2 個海軍

Bay of Biscay：2 個海軍

Gulf of the Lion：2 個海軍

Central Mediterranean : *Nelson* 提督を含む 3 個海軍
その他の海域 : 2 個海軍
Naples (0538) : 【Naples、*Ferdinand*、1 ×(0)歩兵、1 × 分遣、*Caraciolo* 提督】

ロシア :

Brann (0323) : *Suvorov*、1 ×(+1)歩兵、1 ×(+1)軽騎、1 × 輜重
St. Petersburg (0702) : 指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵、2 個海軍
Brest-Litovsk (0814) から 1 ヘクス以内 : *Korsakov*、指揮官 1 名、1 ×(+1)歩兵、2 ×(0)歩兵、1 × 輜重

トルコ :

Constantinople (2529) : (*Ahmet*) *Cezzar*、*Mehmet Ali*、1 ×(0)歩兵、1 ×(+1)軽騎 L S、2 個海軍
Adrianople (2229) : *Pasha*、1 ×(+1)歩兵
※フューダル軍団のセットアップは⑨ b. 項を参照

フランス :

Rome (0236) : *Championnet*、2 ×(+1)歩兵、1 × 輜重
Florence (4034) : *Macdonald*、1 ×(0)歩兵、1 × 分遣
Bologna (4032) : 1 × 分遣
Genoa (3633) : *Victor*、1 ×(0)歩兵
Marseille (3236) : 1 ×(-1)民兵
Milan (3732) : イタリア方面軍、*Sch é rer*、*Gouvion-St-C(yr)*、*Duhesme*、*Moreau*、*Joubert*、1 ×(+2)歩兵、2 ×(0)歩兵、1 ×(+1)歩兵 L S、1 ×(0)軽騎
Holland 地方内 : *Brune*、1 ×(+1)歩兵、【Holland、1 × 分遣、*de Winter* 提督】
Boulogne (2424) : 指揮官 1 名、1 ×(-1)民兵、1 × 分遣
Paris (2627) : 指揮官 1 名、2 × 分遣
Reims (2826) : 1 × 分遣
Lyon (3032) : 1 × 分遣
Strasbourg (3327) : ドイツ方面軍、*Jourdan*、*Souham*、*Vandamme*、騎兵指揮官 1 名、2 ×(+2)歩兵、1 ×(+1)歩兵、1 ×(+2)軽騎 (訳者註 : +2 の軽騎兵軍団は 1805 年登場とユニットに明記されています。ですがユニットのほうの記載を間違いということにしないと明らかにユニット不足になります。)、1 × 輜重
Metz (3127) : *Bernadotte*、1 ×(+1)歩兵
Geneva (3230) : *Masséna*、*Lecourbe*、1 ×(+2)歩兵、【Switzerland、1 × 歩兵】、1 ×(0)軽騎 L S
Cairo (3148) : *Bonaparte*、*Lannes*、1 ×(+2)歩兵、1 ×(+1)軽騎 L S、2 × 輜重
ヘクス (3049) : *Desaix*、1 ×(+2)歩兵 L S
Alexandria (2847) : *Kléber*、1 × 分遣
Brest (1730) : *Ganteaume* 提督を含む 2 個海軍
Rocheport (2233) : *Missiessy* 提督を含む 2 個海軍
Toulon (3337) : 2 個海軍



21.7. 1806 年ショートシナリオ

第 4 次対仏大同盟 “ロスバッハの復讐”

- ① 開始ターン : 1806 年秋季ターンの活性フェイズより開始。
- ② 終了ターン : 1806 年冬季ターン。
- ③ 大国割当て順位 : フランス(帝国)、プロシア、ロシア(すべて連合)、ブリテン、オーストリア、スペイン、トルコはゲームに登場しない。
- ④ イニシアティブ : 帝国。以下のマーカーを除去すること。中立マーカーを 2 枚とも、及び連合海軍 1 マーカーを除くすべての海軍マーカー。
- ⑤ セットアップオーダー : 連合、フランスの順番。
- ⑥ イベント : フランスは“砲声下の行軍の失敗”(C-18)、“工作隊”(C-23)、“強行軍”(C-23)を持つ。プロシアは“冬の作戦”(C-11)を持つ。その他のカードは使わない。
- ⑦ 小国経済資源チャートは使わない。代わりに以下の指示に従うこと。
 - a. プロシアは Saxony、Ansbach、Hesse、Brunswick、Hanse をマイナーアライとして持つ。また Hanover を併合している。
 - b. ロシアは Sweden をマイナーアライとして持つ。
 - c. フランスは Holland、Bavaria(Tyrol をすでに併合している)、Baden、Wurttemberg、Thuringia、Denmark、Berg、Cleves、Switzerland、Neufchatel、Palatinate をマイナーアライとして持つ。
 - d. プロシアとロシアは連合国ブロックに加盟している。
- ⑧ 対外戦争 : 勃発していない。
- ⑨ 特別ルール : 本シナリオはマップ 2 枚のうち、横列 XX29 (この列を含む) から北側のみを使用する。それ以外のヘクスは進入不可能とする。
 - a. イベントフェイズを省略する。
 - b. タイムアライバルを使用する。
 - c. 外交フェイズを省略するため、宣戦布告や同盟工作は実施できない。
 - d. もし仮に秋季ターンの段階で、プロシアの 1 個軍が野戦に敗北して、士気阻喪もしくは全滅した場合、ロシアの部隊は Vistula 河を渡渉して西岸に侵入することはできなくなる。
 - i. ロシアのユニットがすでに西岸に渡渉してきている場合、秋季ターンの終了までに可能な限り東岸へ退却しよう心がけること。それが不可能ならば、西岸に残ってもペナルティはない。
 - e. Saxony は、もしも Dresden がフランス側の補給下の部隊に占領されたら、そのターンの征服フェイズに降伏する。Saxony 領土地方内の要塞で、連合国部隊に占領されていないものは、即座にフランスに奪取され再建要塞化されたものとみなすこと。
 - f. 連合海軍の活性化されたとき、1 ターンにつき 2 ステップの上限範囲内で、ロシアと Sweden、またはいずれかの組み合わせて Baltic 海域に面した港湾の間を移動できる。
 - g. Denmark ユニットは、Sweden、Norway に侵入できない。
 - h. フランスの指揮官プールから Masséna を除去する。

ロシアの指揮官プールからは Alexander と Kutuzov を除去する。彼らは本シナリオでは登場しない。

- i. まは本シナリオでは使用しない。しかしフランスは北部方面軍を 13.3.4 に従い創設できる。これはすべての活性化に先立ち実施できる。

⑩ **勝利条件**：フランスは、プロシア、Saxony、Hanover を征服すると自動勝利する。14.3.1.②項、敵の軍崩壊時の征服条件の緩和は本シナリオでは適用しないこと。

- a. もしもフランスの自動勝利の成らなかったとき、フランスは、以下の条件を最終ターンの勝利フェイズに満たしていれば判定勝利を得る。

- i. フランスが Saxony、Hanover を征服している。

加えて、

- ii. フランスが以下の征服条件都市を占領している。

● Berlin は必須である。

上記に加えて、

● Warsaw

または、

● Königsberg

の2つのうちいずれか1つ。

- b. 連合国は、プロシアが征服されておらず、Hanover の首都である Hanover 要塞を支配下においていれば勝利する。

- c. 両サイドとも条件を満たせなかったとき、引き分けとなる。

⑪ **セットアップ**：

プロシア：

Magdeburg (3519)：(Prince) *Württemberg*、1 ×(0)歩兵、1 ×工兵、1 ×輜重

Erfurt (3522)：エルベ軍、*Brunswick*、*Rüchel*、*Kalkreuth*、1 ×親歩、4 ×(0)歩兵、1 ×(0)軽騎、1 ×(+1)重騎

【Hesse、1 ×歩兵 L S】、1 ×輜重

ヘクス(3722)：シレジア軍、*Hohenlohe*、指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵、1 ×(+1)軽騎 L S、1 ×輜重

【Saxony、*Thielmann*、1 ×歩兵】

Posen (0117)：L'Estocq、1 ×(0)歩兵、1 ×(0)軽騎 L S

Danzig (0113)：1 ×分遣

Königsberg (0312)：指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵

Warsaw (0414)：1 ×分遣

Stettin (3816)：1 ×分遣

タイムアライバル：1806 年冬季ターンに 2 戦列歩兵ステップを受けとる。

ロシア：

Lithuania 地方内の Niemen 河より北方：第 1 軍、*Benningsen*、指揮官 3 名、騎兵指揮官 1 名、2 ×(+1)歩兵、1 ×(0)歩兵、1 ×(+1)軽騎、1 × C s、1 ×輜重

White Russia 地方内：第 2 軍、*Buxhoeveden*、指揮官 2 名、3 ×(0)歩兵、1 ×(+2)重騎 L S、1 ×輜重

Moscow (2002)から 1 ヘクス以内*：*Bagration*、*Constantine*、1 ×親歩、1 ×親騎 L S

Kiev (1813)：指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵

Lübeck (3317)：【Sweden、1 ×歩兵】

Stralsund (3716)：【Sweden、*Stedingk*、1 ×(0)歩兵】

フランス：

Holland 地方内：【Holland、*Daendels*、1 ×歩兵】

Wesel (3021)：*Bernadotte*、1 ×(+2)歩兵

Mainz (3325)：*Mortier*、1 ×(+1)歩兵

Bavaria 領内の Würzburg (3623)から 1 ヘクス以内*：大陸軍、(Grande Armée)*Napoléon*、*Lannes*、*Davout*、*Ney*、*Soult*、*Murat*、*Lasalle*、*d'Hautpoul*、5 ×(+2)歩兵、1 ×親騎、1 ×老親 L S、1 ×(+2)軽騎、1 ×(+2)重騎、2 ×輜重、1 ×工兵

Frankfurt (3324)：*Augereau*、1 ×(+1)歩兵、1 ×(0)軽騎、1 ×輜重

Strasbourg (3327)：*Milhaud*、1 ×(+2)重騎

Munich (3826)：【Bavaria、*Wrede*、1 ×歩兵】

Baden (3426)：指揮官 1 名、【Baden、1 ×歩兵】

Stuttgart (3625)：指揮官 1 名、【Württemberg、1 ×歩兵】

Denmark 領内：【Denmark、*Bernstorff*、1 ×歩兵】

タイムアライバル：1806 年冬季ターン

Cologne (3124)：指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵

Wesel (3021)：指揮官 1 名、1 ×(+1)歩兵



21.8. 1812 年ショートシナリオ

ロシア遠征 “あの、クレムリンの尖塔をめざして”

- ① **開始ターン**：1812 年夏季ターンの活性フェイズより開始。
- ② **終了ターン**：1812 年冬季ターン。
- ③ **大国割当て順位**：フランス(帝国)、ロシア(連合国)その他のすべての大国はゲームに登場しない。
- ④ **イニシアティブ**：フランス(必ず第 1 インパルスに“帝国陸軍 4 マーカー”を選ぶこと)。以下のマーカーを除去すること。帝国海軍マーカーを 2 枚とも、中立マーカーを 2 枚とも、及び連合海軍 2 マーカーを除去。
- ⑤ **セットアップオーダー**：フランス、ロシアの順番。
- ⑥ **イベント**：フランスは“強行軍”(C-23)を持つ。ロシアは“冬の作戦”(C-11)、“母なるロシア”(I-28)、“焦土戦術”(C-13)を持つ。その他のカードは使わない。
- ⑦ **外交位置**：外交フェイズを省略する。他の大国、小国の外交位置を考える必要はない。セットアップで指示された他国のユニットは、フランス、ロシアいずれかのユニットとして扱われる。
- ⑧ **対外戦争**：勃発していない。
- ⑨ **特別ルール**：
 - a. フランス指揮官の Jerome が軍に所属している間、その軍の軍司令官は率先能力値がー1 だけ低下する。(シナリオ開始時、ドイツ方面軍の軍司令官は Junot となっている。しかしロシア遠征作戦の当初はこの軍の指揮を Jerome Bonaparte が執っていた。彼は 7 月中に軍司令官の任から降りることになった)
 - b. 指揮官が戦傷死した場合、後任指揮官は星 1 つの指揮官たちからランダムに抽出すること。星 1 つが指揮官プールにいなかったら、星 2 つからランダムに抽出する。
 - c. 両サイドは、シナリオを通して軍司令官の解任を 2 回までなら実行できる。ただしこの解任は 3.2.5.3 項、野戦の敗北による解任に限られる。
 - d. フランスの指揮官プールから以下の指揮官を除去すること。Suchet、Soult、Massena、Marmont、Mortier、Joseph。彼らはスペイン方面の軍務に就いているため、このゲームには登場しない。
 - e. 経済フェイズは省略される。タイムアライバルは存在する。
 - f. フランスは 2 回目の徴兵令を宣言している。ルール通りのペナルティに従うこと。最も重要な点は、戦闘修

正値+2の歩兵軍団が+1しか持っていないことである。(13.5を参照)

- g. このシナリオで使用されるマップ領域は、ロシア領内、Poland(ワルシャワ大公国)の3地方、そしてプロシアとオーストリアの地方のうち、ロシアと国境を接している地方に限られる。その他のヘクスは侵入禁止である。
- h. 以下の3大国は決められた補給源を使用すること。ただし7.1.6③項、軍に収容された多国籍の軍団の補給ルールは通常どおり適用できる。
- フランスの補給源はWarsaw(0416)である。
 - プロシアの補給源はKonigsberg(0312)である。
 - オーストリアの補給源はLemberg(1118)である。

⑩ 勝利条件:

- a. 帝国は以下の要塞都市、非要塞都市を占領、または所有していれば勝利する。
- Warsaw
 - Vilna
 - Riga
- 上記3つに加えて、
- St. Petersburg
- または、
- Moscow
- の2つのうちいずれか1つ。
- b. ロシアは以下の条件を満たせば勝利する。
- 帝国の勝利条件を阻止する。
- 上記に加えて、
- 以下の5ヘクスに補給下の帝国ブロックのユニットがいてはならない。
- Moscow
 - St. Petersburg
 - Smolensk
 - Kiev
 - Riga
- c. その他の結果は引き分けである。

⑪ セットアップ:

フランス:

Konigsberg(0312)から1ヘクス以内: **Macdonald**, 1×(+1)歩兵、

【プロシア、**Yorck**, 1×(0)歩兵、**1×(0)軽騎LS**】

Lemberg(1118): 【オーストリア、**Schwarzenberg**, **Simbschen**, 1×(0)歩兵、1×(0)軽騎、1×輜重】

Hex(0611): **大陸軍(Grande Armée)**、**Napoléon**, **Murat**, **Davout**, **Oudinot**, **Nansouty**, 1×老親、1×若親、2×(+2)歩兵、1×(0)歩兵、2×(+2)重騎、1×(+2)軽騎、1×工兵、1×輜重

engineer

Hex(0512): **Ney**, 1×(+2)歩兵、【Württemberg, 1×歩兵】

Hex(0612): **イタリー方面軍**, **Eugène**, **Grouchy**, **Gouvion-St-Cyr**, 1×(+1)歩兵、1×(+2)重騎、

【Italy, **Baraguey**, 2×(0)歩兵】、【Bavaria, 1×(0)歩兵】

Hex(0613): 【Poland, **Poniatowski**, 1×歩兵、1×軽騎】

Hex(0714): **ドイツ方面軍**, **Junot**, **Jérôme**, **Reynier**, **Latour-Maubourg**, 1×(+1)軽騎、

【Saxony, **Thielmann**, 1×歩兵】、【Westphalia, 1×歩兵】、

Stettin(3816): **Victor**, 1×(+1)歩兵、【Rhine, 1×歩兵】

Warsaw(0417): **Vandamme**, 【Poland, 1×分遣】

【Rhine, 1×歩兵】

帝国または同盟国領内: 3×輜重

タイムアライバル: 1812年秋季ターン

Danzig(0113): **Augereau**, **騎兵指揮官1名**, 1×(0)歩兵、

1×(0)軽騎

Warsaw(0417): **指揮官1名**, 1×分遣、【Poland, 1×分遣】

ロシア:

Vilna(0811)から1ヘクス以内: **第1軍**, **B(arclay)de Tolly**, **Uvarov**, **Shuvalov**, **Dokhturov**, **Baggovut**, 4×(0)歩兵、

1×(+1)軽騎、1×輜重

Hex(0910): **Constantine**, 1×親歩、**1×親騎LS**

Minsk(1009)の隣接ヘクス: **Korf**, 1×(+2)重騎

Brest-Litovsk(0814)から1ヘクス以内: **第2軍**, **Bagration**, **von Sievers**, **Borozdin**, **Raevsky**, 1×(+1)歩兵、

2×(0)歩兵、1×(+1)軽騎、1×輜重

Polesia 地方内: **ポーランド軍**, **Tormasov**, **指揮官2名**, 2×(0)歩兵、1×輜重

Hex(0509): **Wittgenstein**, 1×(+1)歩兵

Hex(0812): **Platov**, 2×Cs

Moscow(2002): **Miloradovich**, 1×(-1)民兵、

1×(+1)軽騎LS

Kiev(1813): 1×(-1)民兵

Odessa(2219): **Tchichagov**, **2個海軍**, 1×(0)歩兵

St. Petersburg(0702): **Essen**, 1×(0)歩兵、1×(-1)民兵、

2個海軍、【ブリテン、**Saumarez 提督**】

Riga(0507): 1×分遣

Vitebsk(1307): 1×分遣

Smolensk(1606): 1×分遣、1×輜重

タイムアライバル:

1812年秋季ターン

Moscow(2002): **Kutuzov**, 1×輜重、1×工兵

Voronezh(2606): **指揮官1名**, 1×(+1)軽騎

Odessa(2219): 1×分遣、1×(-1)民兵

St. Petersburg(0702): **指揮官1名**, 2×分遣

軍へ補充、Moscow(2002)、St. Petersburg(0702)に配置(任意の

組み合わせ): 4個戦列歩兵ステップ(20.5.③を参照)

1812年冬季ターン

Kiev(1813): 1×分遣

Moscow 地方の都市または要塞: 2×Cs

軍へ補充、Moscow(2002)、St. Petersburg(0702)に配置(任意の

組み合わせ): 4個戦列歩兵ステップ

組み合わせ): 4個戦列歩兵ステップ



21.9. 1815年ショートシナリオ

第7次対仏大同盟 “永遠の百日”

- ① **開始ターン**: 1815年夏季ターンの活性フェイズより開始。
- ② **終了ターン**: 1815年冬季ターン。
- ③ **大国割当て順位**: フランス(帝国)、ブリテン、オーストリア、プロシア、ロシア、スペイン(すべて連合国)、トルコはゲームに登場しない。
- ④ **イニシアティブ**: 帝国。以下のマーカーを除去すること。帝国海軍マーカーを2枚とも、中立マーカーを2枚とも、及び連合海軍2マーカーを除去。
- ⑤ **セットアップオーダー**: 連合国、帝国の順番。
- ⑥ **イベント**: フランスは“側面行軍”(C-21)、“砲声下の行軍の失敗”(C-18)を持つ。ブリテンは“戦争会議”(C-14)を持つ。その他のカードは使わない。

⑦ **外交位置**：小国経済資源チャートは使わない。代わりに以下の指示に従うこと。

- オーストリアは Switzerland、Venezia、Lombardy、Romagne を併合している。さらに Ansbach、Genoa、Piedmont、Sardinia、Naples、Tuscany、Papacy、Bavaria、Baden、Palatinate、Wurttemberg をマイナーアライにしている。
- プロシアは Berg、Hanse、Mecklenburg を併合している。さらに Hesse、Brunswick、Saxony をマイナーアライにしている。
- ブリテンは Flanders を含む Holland をマイナーアライとしている。(訳者註：すでにブリテンは Orange Republic を建国しているものと思われます)。加えて Hanover をマイナーアライとし、セットアップにある通り Hanover ユニットを配下としている。
- ブリテン、ロシア、プロシア、オーストリア、スペインは連合国ブロックである。
- フランスの本国領土地方は、1792 年の国境線まで後退している。ただし Corsica、Geneva、Neufchatel は併合している。

⑧ **対外戦争**：勃発していない。

⑨ **特別ルール**：

- 西側マップのみを使う。
- 連合海軍マーカーの引かれたとき、連合国は、6 個戦闘ステップ、任意の数の指揮官、任意の数の支援ユニットまでを海軍輸送できる。友軍の港湾同士の間で望むように輸送してよい。
- フランスは二回目の徴兵令を宣言している。ルール通りのペナルティに従うこと。最も重要な点は、戦闘修正値 + 2 の歩兵軍団が + 1 しか持っていないことである。(13.5 を参照)
- 軍司令官は敗北した場合のみ解任できる。
- 以下の指揮官をフランスの指揮官プールから除去する。
Soult、Massena、Gouvion St-C、Marmont、MacDonald、Victor、Dupont、Murat。彼らは本シナリオに登場しない。
- 本シナリオはタイムアライバルを使う。
- 各大国は以下の補給源を使う。
 - ロシア：Erfurt、Würzburg。
 - ブリテン：Antwerp、Amsterdam、Hanover。
 - 本シナリオには王党派が登場する。王党派ユニットは、Vendée と Brittany 両地方にいる時自動的に補給下となる。それ以外の地方では友軍支配下の港湾から海上補給線を引くことになる。
 - プロシア：Cologne、Wesel、Frankfurt、Kassel、Brunswick、及びプロシア領内の補給源。
 - フランス、スペイン、オーストリア：通常の補給ルールに従う。

⑩ **勝利条件**：

- 連合国は以下の条件を満たすと勝利する。
 - Napoléon を戦死させる。
または、
 - フランスを征服する。
加えて、
 - 連合国は Metz と Orléans の 2 都市も占領すること。
ただしフランスのすべての軍が士気阻喪するか全滅している場合、1 都市の占領のみで良い。
- フランスは、連合国の勝利条件を阻めば勝利する。

⑪ **セットアップ**：

フランス：

Burgundy 地方内：Lecourbe、1 ×(0)歩兵
Gascony 地方内：Clauzel、1 ×(0)歩兵 L S
Languedoc 地方内：指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵 L S

Provence 地方内：イタリー方面軍、Suchet、指揮官 2 名、

1 ×(+1)歩兵、1 ×(+1)軽騎

Marseille (3236)：Brune、1 ×分遣

Champagne または Picardy 地方内のいずれか：北部方面軍、

Napoléon、Ney、Grouchy、騎兵指揮官 2 名、3 ×(+2)歩兵、

1 ×老親、1 ×若親、1 ×(+2)軽騎、2 ×(+2)重騎、

1 ×親騎、1 ×輜重

Metz (3127)：Gérard、1 ×(+2)歩兵、1 ×(0)軽騎

Lille (2624)：d'Erlon、1 ×(+2)歩兵

Paris (2627)：Davout、指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵、1 ×(-1)民兵

Orleans (2629)：Lamarque、1 ×(+2)歩兵

Strasbourg (3327)：ドイツ方面軍、Rapp、指揮官 2 名、

1 ×(+1)歩兵、1 ×(+1)歩兵 L S

タイムアライバル：

秋季ターン

補充(20.5.3)：8 戦列歩兵ステップ

いずれかの増援拠点：騎兵指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵

Paris (2627)：指揮官 1 名、1 ×(-1)民兵

Marseille (3236)：指揮官 1 名、1 ×(-1)民兵

Lyon (3032)：指揮官 1 名、1 ×(-1)民兵

冬季ターン

補充(20.5.3)：6 戦列歩兵ステップ

スペイン方面軍マーカー：13.3.4.に従い配置する。

Lyon (3032)：指揮官 1 名、1 ×(+1)歩兵

スペイン：

スペイン領内：指揮官 3 名、2 ×(0)歩兵、1 ×(0)軽騎、

1 ×輜重

タイムアライバル：

秋季ターン

いずれかの増援拠点：指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵

冬季ターン

いずれかの増援拠点：指揮官 1 名、1 ×(0)歩兵

ロシア：

※シナリオ開始時には配置するユニットはいない

タイムアライバル：

秋季ターン

Würzburg (3623)から 1 ヘクス以内：第 2 軍、軍司令官 1 名 (最低でも階級値が 2 の指揮官を自由に選択できる)、

指揮官 3 名、騎兵指揮官 1 名、1 ×親歩、1 ×親騎、

2 ×(0)歩兵、1 ×(+1)歩兵、1 ×C s、1 ×輜重

Erfurt (3522)から 1 ヘクス以内：第 1 軍、B(arclay)de Tolly、

指揮官 3 名、騎兵指揮官 1 名、3 ×(0)歩兵、

1 ×(+1)軽騎、1 ×(+2)重騎、1 ×C s、1 ×輜重

ブリテン：

Antwerp (2723)：指揮官 1 名、1 ×(+1)歩兵 L S、1 ×輜重

Brussels (2823)：アングロ-ダッチ軍、Wellington、Uxbridge、

Pictou、Hill、1 ×(+2)歩兵、1 ×(+1)歩兵、1 ×(+1)軽騎、

1 ×(+2)重騎、【Orange、Orange、1 ×歩兵】、

【Hanover、1 ×歩兵】

Vendee 地方内の都市や要塞ではないヘクス：

(La)Rochejacquelein、Vendee 叛乱軍団

タイムアライバル：

秋季ターン

ブリテン領内の増援拠点：指揮官 2 名、1 ×(+1)歩兵、

1 ×(0)軽騎

冬季ターン

ブリテン領内の増援拠点：指揮官1名、2×分遣、1×輜重

プロシア：

ヘクス(3125)：Kleist、1×(0)歩兵、1×(0)歩兵LS、
1×輜重

ヘクス(2924)：エルベ軍、Blücher、Zieten、Pirch、Sohr、
2×(0)歩兵、1×(0)軽騎、1×(+1)重騎、1×輜重、
1×工兵

ヘクス(3024)：【Saxony、Thielmann】、1×(0)歩兵、
1×(0)軽騎

Liege (2923)：Bülow、1×(0)歩兵、1×(+1)軽騎

Mainz (3325)：指揮官1名、【Hesse、1×歩兵】

タイムアライバル：

秋季ターン

Magdeburg (3519)：シレジア軍、軍司令官1名（最低でも階級
値が2の指揮官を自由に選択できる）、指揮官2名、
2×(0)歩兵、1×輜重

冬季ターン

補充(20.5.3)：3個戦列歩兵ステップ

オーストリア：

Munich (3826)：ライン方面軍、Schwarzenberg、Ferdinand、
Colloredo、Hohenzollern、騎兵指揮官1名、1×選抜、
4×(0)歩兵、2×(+1)軽騎、1×(+2)重騎、1×輜重、
1×工兵

Ulm (3626)：【Bavaria、Wrede、1×歩兵】

Ulm (3626)の隣接ヘクス：指揮官1名、1×(+1)予備

Zurich (3529)：最低でも階級値2の指揮官1名、1×(+1)予備、
1×(0)歩兵、1×輜重

ヘクス(3429)：指揮官1名、1×(0)軽騎

Turin (3432)：【Piedmont、Colli、1×歩兵】

Milan (3732)：イタリア方面軍、Bellegarde、指揮官2名、
1×(0)歩兵、1×(0)軽騎、1×輜重

Florence (4034)：Bianchi、2×(0)歩兵

タイムアライバル：

秋季ターン

Salzburg (4026)：星2つの指揮官1名、2×(0)歩兵

補充(20.5.3)：4戦列歩兵ステップ



21.10. スペイン、1808～1814年シナリオ

“スペインの悪夢”

- ① 開始ターン：1808 年夏季ターンの活性フェイズより開始。
- ② 終了ターン：1814 年春季ターン。
- ③ 大国割当て順位：フランス(帝国)、ブリテン、スペイン(以上連合国)
- ④ イニシアティブ：連合国。以下のマーカーを除去すること。帝国海軍マーカーを2枚とも、中立マーカーを2枚とも、及び連合海軍2マーカーを除去。
- ⑤ セットアップオーダー：帝国、連合国の順番。
- ⑥ イベント：本シナリオ開始時にはどの大国もカードを所持していない。
 - a. イベントデッキを組むとき、以下のカードのみを使うこと。
C-3、C-7、C-11、C-13～C-18、C-20～C-23、
加えて、“サラゴサ”(I-29)、“総司令部発令”(I-30)、“
エルベの橋”(I-4)。
 - b. ブリテンは春季ターンのイベントフェイズに1枚だけカードを引ける。フランスは 1814 年以外の春季ターンにブリテン同様1枚だけカードを引ける。
- ⑦ 外交位置：ブリテンとスペインは連合国である。ブリテンは Portugal をマイナーアライに持つ。ただしシナリオ開始時、Portugal はフランスの軍政下に置かれている。
- ⑧ 対外戦争：勃発していない。
- ⑨ 特別ルール：
 - a. 西側マップのみを使う。そのなかでもスペイン、Portugal、スペインと国境を接するフランスの地方、ブリテンのみを使用する。その他のヘクスは侵入禁止である。
 - b. スペイン解放戦争は勃発している。
 - c. 外交フェイズは省略される。
 - d. 経済フェイズはシナリオ独自にアレンジされたものを使う。タイムアライバルとタイムウィズドローを使う。20.5 を参照。
 - e. 以下の指揮官をフランスの指揮官プールから除去する。
Augereau、Bernadotte、Berthier、Davout、Eugene、Macdonald。
スペインから Gravina 提督を、ブリテンから Nelson 提督を除去する。
 - f. フランスは Portugal 領内のすべての要塞を再建要塞化している。さらにスペイン領内の首都 Madrid、St Sebastien、Gerona、Barcelona、Ciudad Rodrigo、Talavera の各地方の要塞をすべて再建要塞化している。
- ⑩ シナリオ独自の経済フェイズと生産ルール
 - a. ブリテンとフランスは、毎年の春季ターンにシナリオ独自の収入を得る。以下のチャートの指示に従うこと。これ以外に別の収入はない。チャートには 1808 年のシナリオ開始時の剰余金も指定されている。
 - b. スペインは通常のルール通りに基本収入を得る。すでに大陸封鎖令を破っているので貿易収入も得る。ただしフランスの軍政下による地方収入の減収を忘れずに計算すること。
 - c. スペインとブリテンは通常のルールに則りユニットを生産してよい。軍マーカーも生産できる。生産したユ

- ユニットはタイムアライバルに追加される形で登場する。
- d. フランスは生産の選択に制限がある。生産するとき、以下の3種類の選択を常に優先すること。
- シナリオ開始時にセットアップされていたユニットがロスステップしているなら、その補充を優先する。
 - タイムアライバルですでに登場しているユニットがロスステップしているなら、その補充を優先する。
 - 上記2種類のユニットが全滅している場合、フォースプールからの再生産を優先する。
- フランスはさらに以下の制約に従う。
- 生産は通常のプロダクションルール(13.3.1)に従うこと。
 - フランスが上記の優先する生産をすべて行った上で、さらに生産に余力があったとする。この場合新規のユニットを生産しても良い。ただし戦闘修正値が+2かそれ以上のユニットの生産はできない。
 - セットアップで登場する軍以外の軍マーカーを生産できない。

年	フランス	スペイン	ブリテン
1808年(剰余金)	£15	£6	£12
1809年	£55	通常	£36
1810年	£60	通常	£36
1811年	£60	通常	£60
1812年	£55	通常	£36
1813年	£30	通常	£30
1814年	£25	通常	£30

⑪ 勝利条件：

- 帝国は、解放戦争のルールにあるように、スペインを征服し、さらに Lisbon を占領するか保持していれば自動勝利する。
- 連合国は以下の3つの条件を満たすと自動勝利する。
 - 連合国の補給下のユニットが Bordeaux と Toulouse の両方を占領している。
 - 帝国ブロックのユニットが、スペイン、Portugal の領内に存在しない。
 - イベリア半島において、帝国ブロックの守備隊の配置された要塞が、連合軍の包囲下のままであってはならない。連合国が必ず奪取していること。
- 両サイドとも自動勝利の成りなかったとき、フランスは以下の条件を両方とも満たしていると判定勝利する。
 - フランス領内の都市、要塞が連合国によって占領されていない。
 - フランスと国境を接するスペイン地方内の要塞を最低一カ所、帝国ブロックが占領していること。
- その他の場合、シナリオは引き分けで終了する。

⑫ セットアップ：

フランス：

Lisbon (1046)から1ヘクス以内：*Junot*、*Kellermann*、
1×(0)軽騎LS、1×(0)歩兵、1×分遣
ヘクス(1847)：*Dupont*、1×(0)歩兵
Madrid (1943)から1ヘクス以内：*Murat*、*Moncey*、
2×(+1)歩兵
Barcelona (2742)：*Duhesme*、1×(0)歩兵
Burgos (2040)：*Bessières*、1×(+1)歩兵
ヘクス(2241)：*Latour-Maubourg*、1×(0)軽騎

Bayonne (2237)：*Victor*、1×(+2)歩兵
Perpignan (2838)：*Gouvion-St-Cyr*、1×(+1)歩兵
敵に隣接していないいずれかのヘクス：2×輜重

タイムアライバル&【タイムウィズドロー】：

注意：指揮官がタイムウィズドローした場合、20.5.⑥に従い、後任の指揮官をランダムに配置すること。

1808年秋季ターン

Bayonne (2237)：スペイン方面軍、*Napoléon*、*Lannes*、*Ney*、
Lefebvre、*Lasalle*、1×老親LS、3×(+2)歩兵、
1×親騎、1×(+2)軽騎、1×輜重
ヘクス(2238)：*Soult*、1×(+2)歩兵

【タイムウィズドロー：*Murat*】

1808年冬季ターン

Bordeaux (2336)：*Mortier*、1×(+2)歩兵、1×工兵
Bayonne (2237)：*Milhaud*、1×(+1)軽騎
Toulouse (2637)：*Suchet*、【Italy、1×分遣】

【タイムウィズドロー(ターン終了時に撤収)：*Napoléon*、
Bessières、*Lannes*、*Lasalle*、1×老親、1×親騎、
2×(+2)歩兵、1×(+1)歩兵】

1810年春季ターン

Bayonne (2237)またはToulouse (2637)またはPerpignan (2838)：
北部方面軍、*Masséna*、*Bessières*、*Marmont*、
2×(+1)歩兵

1810年夏季ターン

Bayonne (2237)及びToulouse (2637)*：指揮官2名、
1×(0)歩兵、1×(+1)歩兵

1811年春季ターン

Perpignan (2838)：【Naples、1×分遣】

1811年夏季ターン

Bayonne (2237)：指揮官1名、1×分遣、
【Switzerland、1×分遣】

【タイムウィズドロー：*Masséna*】

1811年秋季ターン

Bayonne (2237)：指揮官1名、1×分遣、【Rhine、1×分遣】

1812年春季ターン

【タイムウィズドロー：*Bessières*、*Ney*、*Victor*、1×(+1)歩兵】

1812年秋季ターン

【タイムウィズドロー：補給下の2歩兵ステップと1騎乗兵ステップ】

1813年春季ターン

【タイムウィズドロー：補給下の2歩兵ステップと1騎乗兵ステップ】

1813年秋季ターン

*Joseph Bonaparte*が1個軍の軍司令官として登場する。その際軍に1戦列歩兵ステップが追加される。もしマップ上に軍が存在しない場合、*Joseph*は、帝国ブロックの占領する中で、最もMadridに近い都市または要塞に配置される。そして軍マーカーを創設する場合、必ず軍司令官に就任させる

こと。

1814 年春季ターン

【タイムウィズドロー：フランスの 2 個歩兵ステップ、マップ上のすべてのマイナーアライのユニット】

ブリテン：

Dublin (1420)：Wellington、1 ×(+1)歩兵 L S、1 個海軍

Gibraltar (1751)：第 1 分遣隊、2 個海軍

ブリテンのいずれかの港湾ヘクス：3 個海軍

スペイン：

Seville (1749)：Castaños、1 ×(0)歩兵、1 ×(0)軽騎

Cadiz (1650)：1 × 分遣

ヘクス(2049)：von Reding、1 × 分遣

ヘクス(1440)：de la Cuesta、1 × 分遣

La Corunna (1139)：Blake、2 ×(0)歩兵

ヘクス(2445)：Cervellón、1 ×(-1)民兵

Saragossa (2342)：Palafox、指揮官 1 名、1 ×(-1)民兵、1 ×(0)歩兵

Palma de Majorca (3043)：del Palacio、1 × 分遣、1 個海軍

Portugal の 1 × G r、スペインの 4 × G r を各国領内へ配置する。15.4.4 ④ c 項に従い、敵ユニットや敵の再建要塞に隣接していない空のヘクスへ配置できる。

タイムアライバル&【タイムウィズドロー】：

1808 年秋季ターン

Britain のいずれかの港湾ヘクス：ペニンシュラ軍、Moore、Hope、2 ×(+1)歩兵、1 × 輜重

Aragon 及び Catalonia 地方内の支配下の都市または要塞：

Vives、1 ×(0)歩兵

Extremadura 及び New Castille 地方内の支配下の都市または要塞：
Belveder、1 ×(-1)民兵

Murcia 地方内の支配下の都市または要塞：Infantado、1 ×(-1)民兵

Galicia 及び Leon 地方内の支配下の都市または要塞：
La Romana、1 ×(0)歩兵

1808 年冬季ターン

Britain のいずれかの港湾ヘクス：1 × 分遣

1809 年春季ターン

Britain のいずれかの港湾ヘクス：Beresford、Uxbridge、1 × 分遣、1 ×(+1)軽騎 L S

【タイムウィズドロー：Moore】

Wellington は自動的に軍司令官に就任する。もしも Wellington が他の部隊を指揮していた場合、その部隊司令官には Moore の代わりに指揮官プールから引かれた指揮官を充てること。

1810 年春季ターン

Britain のいずれかの港湾ヘクス：1 × 分遣

1813 春季ターン

Britain のいずれか二カ所の港湾ヘクス：Picton、指揮官 1 名、1 × 分遣、1 ×(0)軽騎

21.11. サンプルプレイ シナリオ“マレンゴ”

本章ではイラストの付されたサンプルゲームでアフターアクションレポートを紹介する。シナリオは 21.1. の“マレンゴ”である。セットアップを行い、テキストの指示に従いユニットを動かしてみたい。ゲームの基礎を理解する上で最良の方法となるだろう。

- 歴史的な背景について。1800 年のヨーロッパ。フランスは、第 2 次対仏大同盟を締結したブリテン、オーストリアと戦火を交えていた。Bonaparte は、軍事的に見事な成功を収めることにより、己自身の権力基盤を強固にすることを迫られてもいた。彼は、自分は Dijon を基盤とする予備軍を統率し、政敵である Moreau 将軍にはライン方面軍の指揮権を与えていた。



- イラスト、いちばん左側がオーストリアのイタリー方面軍総司令官のメラス将軍である。この方面では、Piedmont がオーストリアのマイナーアライとして同盟関係にある。一方 Genoa はフランス側についており、イラスト中央の Masséna の指揮下にあったが、オーストリア軍に包囲された形でシナリオは始まる。
- ドイツ方面では、イラスト右側、Kray 将軍の麾下に大規模な軍が集結していた。その中に Bavaria 軍やドイツ地方の小部隊も合流している。
- Hanover 方面では、ブリテンが貧弱な戦力で、フランスの Augereau 麾下のフランス-オランダ連合軍と対峙していた。
- 海洋はこの時、ブリテン海軍の覇権が確立されている。

活性フェイズの開始

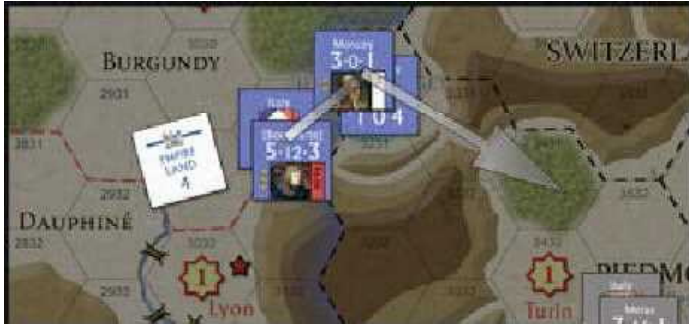
21.11.1 第 1 インパルス

引かれたマーカー：帝国陸軍 4 マーカー

- 1, フランスは、ランダムに抽出することなく、このイニシアティブマーカーを選択した。このシナリオではフランスがイニシアティブを握っているためである。
- 2, Bonaparte が最初に活性する指揮官に選ばれた。彼は活性化すると、麾下の全軍を Geneva へと移動させる。(1 MP 目)
- 3, そこで Moncey と彼の軍団を統合する。(2 MP 目)
- 4, 山道を通る。(4 MP 目)
- 5, 兵站所を残置する。それからヘクス 3431 へ移動した。(6 MP 目)。Bonaparte の軍は 6 MF を使い切った。彼の活性化は終了である。



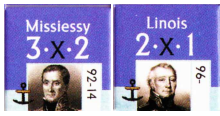
- ※ 次ページにドイツ、イタリー方面のマップイラストが掲載されている。



6, Bonaparte のイタリー方面軍には“第1 活性マーカー”が置かれる。フランス軍には彼以外に活性化できる指揮官がないため、このインパルスは終了となる。シナリオの第1 インパルス以降は、ランダムにイニシアティブマーカーが引かれることになる。

21.11.2 第2 インパルス

引かれたマーカー：帝国海軍1 マーカー



1, 帝国陸軍につづいて帝国海軍マーカーがランダムに引かれてきた。同じサイドの陸軍マーカーがつづくのは禁止だが、この場合はなにも問題はない。



2, フランスは、Rochefort に入港していた2 個海軍を出撃させる。Bay of Biscay にいるブリテンの2 個海軍に海上戦闘を挑むためである。(1 MP 目)

3, ブリテン側は交戦回避を試みることも可能だったが、海上戦闘を受けて立つことに決定した。

4, フランス活性スタックの戦力は、
Missiessy 提督：1 D 6 + 海戦能力値が2
Linois 提督：1 D 6 + 1
ブリテン側の戦力は、
Calder 提督：1 D 6 + 1
Stirling 提督：1 D 6 + 0
結果は同時解決となる。

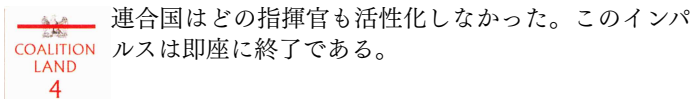
5, フランスのダイスロールは“9”となった。(4 + 2 + 2 + 1)
ブリテンのダイスロールは“8”となった。(5 + 2 + 1 + 0)
フランスが勝利するが、撃沈の結果は得られない。ダイス差が4 未満のためである。

6, ブリテンが敗走する。隣接海域の South Atlantic へと敗走して、同海域にいた自軍の海軍1 ユニットとスタックする。海上のスタックリミットは3 個までである。

7, フランスは慎重さを心がけ、Rochefort へと引き返す。(2 MP 目)。その他にフランス海軍は活性化しなかった。このインパルスはこれで終了である。

21.11.3 第3 インパルス

引かれたマーカー：連合陸軍4 マーカー



連合軍はどの指揮官も活性化しなかった。このインパルスは即座に終了である。

21.11.4 第4 インパルス

引かれたマーカー：帝国陸軍3 マーカー



1, 活性化1 部隊目

Augereau と彼の軍団はヘクス 2921 で活性化した。3 ヘクス移動して Hanover への攻撃を企図する。

2, ブリテンのマイナーアライ、Hanover 軍団を率いる Brock 將軍はヘクス 3120 に向かって迎撃を試みた。迎撃のD RMは、Brock の率先能力“2”- Augereau の率先能力“3”= -1
ブリテンプレイヤーのダイスロールは7 - 1 = 6 となった。迎撃はD RM後に1 0 以上が必要なため失敗となった。

3, Augereau は Hanover への侵入を果たす。(3 MP 目)

4, Brock は、要塞への籠城は選択しなかった。(自動成功できる)。代わりに果敢にも野戦を選択した。

5, この野戦の規模は小競り合いとなる。(両軍合わせて9 ステップ未満のため)

6, フランスの総合モラル：4

Hanover の総合モラル：3

防御側である Hanover 軍団の補給を判定する。結果は補給下である。

7, 両サイドは互いのD RMを算出する。
戦闘比は両サイドとも戦闘ポイントが2 なので、1 : 1 となるため± 0 である。

砲兵優勢と騎兵優勢は両サイドとも互角であるため0 となる。

司令官修正は、Augereau が+ 1、Brock は0 である。

突撃主導修正はフランス軍が+ 1、Hanover は0 となる。

合計で、フランス軍は+ 2 を得る。連合側は0 となった。

8, 両サイドは2 D 6 を行う。結果を小競り合いのコラムで求める

フランスは1 1 を出した。+ 2 で1 3 となる。

戦闘結果は“1 +”である。

連合国も1 1 を出した。D RMは0 だから1 1 の欄を見る。

戦闘結果は“1”である。

両軍共に1 ステップロスであるが、フランス側が“+”付きの結果を出しているため、野戦に勝利する。

9, 両軍共に1 ステップのロスを出し合う。

1 0, Hanover の部隊は敗走する。小競り合いなのでモラルチェックは無しである。彼らは要塞への籠城を決定した。

1 1, Augereau はステップロスした軍団で Hanover (レベル1 要塞) の包囲ができる。彼は野戦に勝利したので、活性化を続行できるためである。

1 2, Augereau はMPを1 消費して(4 MP 目) 包囲作戦を1 回実施する。

1 3, D RMはAugereau の司令官修正+ 1 である。

1 4, フランスのダイスロールは“1 0”と出た。+ 1 で1 1 となる。“H”(栄誉の降伏)の結果となる。要塞は降伏し、Brock と Hanover の軍団は来年春季ターンの生産及び増援ステップでふたたびマップ上に配置されることになる。

1 5, Augereau は要塞を再建要塞化しないことに決めた。要塞に“破壊要塞マーカー”を配置する。

1 6, Augereau のふたいはこれで活性化を終了する。第1 活性マーカーを彼の部隊に置くこと。





1 7, 活性化2部隊目

ドイツ方面軍の副指揮官の1人、Davout を活性化させる。軍自体の活性化はしない。

Davout は1個軍団と1工兵ユニットを率いて、Baden に攻撃をかけた。(1MP目)

- 1 8, Baden にはオーストリアの Johann の部隊がいる。彼は交戦回避を試みる。DRMは累計で+4となった。ルールの規定で±3までしか適用されないため、+3となる。ダイスロールは10と出た。10+3=13である。10以上で成功のため交戦回避ができる。

Johann はヘクス 3526 へと退却する。

- 1 9, Davout は1MPを消費して Baden に対して包囲作戦を1回試みた。(2MP目)。

“H”(栄誉の降伏)の結果となった。要塞は降伏である。

- 2 0, Davout は要塞の再建をあきらめた。破壊要塞マーカーを配置する。これで Davout は活性化を終了した。彼の上に第1活性マーカーを置く。

フランスのインパルスはこれで終了となった。

21.11.5 第5インパルス

引かれたマーカー：連合陸軍1マーカー



1, 活性化1部隊目

オーストリアの指揮官 Ott はすでに Genoa を包囲中である。2MPを消費して包囲作戦を1回試みることにした。

2, DRMは、すでに Genoa に置かれている包囲+1マーカーで+1。

Ott の作戦能力が+1。

Masséna の作戦能力で-2。

オーストリア工兵ユニット×1で+1。

合計+1となる。

- 3, 包囲作戦のダイスロールは2D6の結果、9と出た。+1で10となる。要塞レベル2のコラムで10の結果を照合する。結果は“A”である。包囲戦の1種、強襲である。

- 4, Ott の戦闘ポイントは3。

Masséna の戦闘ポイントは要塞ポイントが2と籠城部隊がロスステップした1個軍団であるため同じく3となる。

総合モラルは、オーストリアが3である。

フランスはマップ上のすべての要塞ポイントが共通して3であり、Masséna の軍団は4を持っている。しかし戦闘ポイントが多いのは要塞側であるため、総合モラルは3となる。

- 5, DRMを集計する。

攻撃側、オーストリアは Ott の司令官修正が+1。

防御側、フランスは Masséna の司令官修正が+2。

砲兵隊火力は要塞の2ポイントを発揮するのに対して、オーストリアの火力は1のみである。フランス側が2倍となるため、+2。

フランスは1ユニットしかいないため、突撃主導修正を強制的に使わなければならない。+2が加算される。

合計。オーストリアのDRMは+1。

フランスのDRMは+6となる。

- 6, オーストリアの2D6は8。+1で9となる。

結果は“0+”

フランスの2D6は6となった。+6で12となる。

結果は“1*”となる。

Genoa がもしもレベル1要塞だったら、オーストリアの損害はゼロだった。しかし、レベル2であるためこの結果となる。オーストリアは分遣隊が全滅、フォースプールへと戻される。

包囲戦はオーストリアの敗北となった。ただし、包囲戦では籠城側が敗北した場合のみモラルチェックを行うため、オーストリアはチェックが免除される。

- 7, 包囲期間レベルを+2に上昇させる。

- 8, Ott は包囲作戦の続行を決意する。Bonaparte の軍が Piedmont に侵攻してきており、時間に余裕のないためである。+2MPを消費して二回目の包囲作戦を行う。(4MP目)

- 9, 2回目の包囲作戦のDRMは、包囲期間レベルが+2に上昇しているため、1回目の+1DRMが+2DRMに変更される。

- 1 0, ダイスロールは6。+2で8となる。結果は“NE”。影響無しである。ただし包囲期間レベルは+3に上がる。

- 1 1, Ott は最後の2MPを消費して3回目の包囲作戦を敢行する。DRMは+3である。

結果は“H”をもたらしした。栄誉の降伏である。疲弊しきった Genoa 要塞は降伏した。

- 1 2, Ott は再建要塞化を決定する。残された軍団をステップロスして再建した。MPを使い果たしたため、第1活性マーカーを置く。

1 3, 活性化2、3部隊目

オーストリアプレイヤーは、Livorno と Florence にいる分遣隊の活性化を決意した。イニシアティブマーカーが“陸軍1”であるため単独移動が可能である。ただし敵戦闘ユニットへの隣接と、包囲下でない敵要塞ヘクスへの侵入は禁止である。

- 1 4, まず1個分遣隊が Genoa に移動する。Ott の軍団に編入されてフォースプールへ戻る。軍団はフルステップに回復する。2個目の分遣隊も Genoa に移動して統合された。ちなみに Ott の活性レベルは1のままである。

1 5, 活性化4部隊目

次にステップロスしている Bavaria 軍団を移動させる。Milan に急派させるため、長駆移動を開始する。(6MF×1.5倍)これは移動終了時に損耗チェックを引き起こすことになる。ただし1ステップであるため、

損耗の影響は被らない。

Milan に入った Bavaria 軍団は、同地にいたオーストリアの分遣隊を編入する。これによりフルステップになった。

1 6, 活性化5部隊目

Kollowrat の部隊が活性化した。彼の3ステップの部隊は、Milan を守るべくヘクス 3632 へと進軍する。

移動をそこで終了させる。第1活性マーカーを配置する。

連合国のインパルスはこれで終了である。

21.11.6 第6インパルス

引かれたマーカー：帝国陸軍1マーカー



1, 活性化1部隊目

Bonaparte が2度目の活性化を軍に対して行った。(強行軍となるため損耗チェックが課せられる)。

彼は軍を Turin に進め、(1MP目)同要塞に対して包囲作戦を実施した。(2MP目)。結果は“A”で包囲戦となる。

- 2, Bonaparte は、籠城部隊がおらず1レベルの要塞に対して一方的な打撃を与えた。要塞は陥落し、彼は損害無しで入城する。さらに要塞を再建するために、彼の最後の輜重ユニットを除去した。

- 3, Bonaparte は次に Melas の軍を攻撃すべく、ヘクス 3533 に軍を進める。(3 MP 目)
- 4, Melas は交戦回避せずに野戦に応じた。
- 5, Bonaparte のイタリー方面軍はすぐに損耗チェックを行う。強行軍では野戦をする都度、その直前に実施する必要がある。(包囲作戦の場合は必要ない)。Bonaparte の軍は9ステップを持っている。7～9の列を使用する。DRMは、フランス軍の国籍修正で-2。消費移動力が4 MP以下のため-1。合計-3である。
- 6, ダイスロールは10となった。-3で7の列を参照する。結果は“1”。1個軍団をステップロスさせる。
- 7, Melas は、Kollowrat と Ott の部隊に対して砲声下の行軍を指示する。両者とも野戦ヘクスに隣接しているためチェック可能である。
- 8, 最初に Kollowrat のチェックである。DRMは、Kollowrat の作戦能力で+1、同じく Melas の能力で+1、合計+2となる。ダイスロールは9となる。+2で11。10以上なので成功である。Kollowrat は麾下の全部隊で野戦ヘクスに進軍する。
- 9, Ott も同じく+2のDRMとなる。ダイスロールは7だった。7+2で9。砲声下の行軍、失敗である。
- 10, Kollowrat の部隊が Melas の軍に統合される。彼の軍は合計8ステップを持つにいたる。
- 11, 重要：Kollowrat の部隊はすでに活性レベルが1に悪化していた。Melas の軍はレベルが0のままであったが、この砲声下の行軍により軍全体のレベルが1に悪化する。レベル0部隊がレベル1部隊を統合したケースに当てはまるためである。
- 12, 野戦規模を決定する。両サイド合わせて17ステップあるため、前哨戦となる。次に総合モラルを決定する。フランスは4。オーストリアは3。防御側の野戦直前の補給チェックである。オーストリア軍は補給下にある。
- 13, DRMの決定。両サイドの戦闘ポイントは9：8であるため、1：1となる。戦闘比の修正は±0。砲兵隊火力。フランスは6ポイントに対して、オーストリアは5ポイント。砲兵優勢はフランスに+1。騎兵優勢。フランスは2であるのに対して、オーストリアは3であった。このため騎兵優勢はオーストリアに+1。司令官修正。Bonaparte は+3。Bonaparte は副指揮官修正の選択に踏み切った。Desaix の修正値+2が追加される。さらに突撃主導修正も選択した。ステップロスしている+2の歩兵軍団を任じた。Melas の場合、彼の司令官修正が+1。副指揮官修正は選択しない。代わりに予備歩兵軍団に突撃主導を命じる。+1。合計。Bonaparte が+8。Melas が+3。
- 14, 両サイドの2D6である。フランスは8を出して+8で16となる。結果は“4CL”。オーストリアは4ステップロスを出す。最初のロスは突撃主導に任じた予備歩兵軍団が被る。次に“C”の結果が出たため、騎乗兵ユニットから1ステップロスである。(0)の軽騎兵軍団からロスした。残りの2ステップロスは自由に振り分けられる。オーストリアプレイヤーは1個歩兵軍団を全滅させた。
- 15, オーストリアの2D6。11を出した。+3で14である。結果は“3L”。フランスプレイヤーは、ロスステップ面の歩兵軍団1個とフルステップ面の歩兵軍団1個を全滅

させる。

- 16, 指揮官死傷チェックである。フランス側。Desaix は必ず死傷チェックを被る。さらにフランスが“L”の戦闘結果を出しているため、最も階級値の低い指揮官がさらに1名チェックを被ることになる。選ばれたのは、Victor だった。Desaix の結果は6。戦死である。Victor は3。無傷となった。オーストリア側。こちらも“L”の結果を出しているため、最も階級値の低い指揮官に死傷チェックを行う。矢面に立たされたのは、Weyrother だった。結果は4を出して負傷となった。これがキャンペーンならば、来年の春季ターン、指揮官配置ステップで復帰する。しかしこれはショートシナリオであるため、このままゲームから除去となる。
- 17, フランスが勝利した。フランスの被害が3ステップロス、オーストリアの被害は4ステップロスに及ぶからである。
- 18, オーストリアはモラルチェックをする。DRMは、Melas の作戦能力で+1、ステップロスの差分で-1、総合モラルは3である。3以下が出ればモラルチェック成功となる。
- 19, ダイスロールは無情にも4と出た。オーストリア軍は士気阻喪する。
- 20, オーストリア軍はさらに騎兵追撃を被る。フランスは軽騎兵2ステップを持っているため、2ステップロスを被ることになった。オーストリアはロスステップ面の歩兵軍団と輜重ユニットを全滅させることになる。
- 21, Melas の軍は Milan に敗走する。敗走途中で Bavaria 軍団を統合した。軍の現在のステータスは、活性レベル1、加えて士気阻喪マーカーを配置することになる。
- 22, Bonaparte は活性化を終了する。活性終了マーカーを配置する。

21.11.7 第7インパルス

引かれたマーカー：連合海軍1マーカー

連合国は活性化させずにインパルスを終了させた。

21.11.8 第8インパルス

引かれたマーカー：連合陸軍2マーカー



1, 活性化1部隊目

Melas は2度目の活性化を行う。3 MPを消費して士気阻喪からの回復を試みる。

DRMは彼の作戦能力の-1である。

軍の総合モラルは基本値が3だが、士気阻喪しているため、-1されて2となっている。3以下のダイスロールで回復成功となる。

結果は4で失敗。

Melas はあきらめずに2度目の回復チェックを実行した。結果は6でふたたび失敗してしまった。

- 2, Melas の軍は強行軍を行ったため、損耗チェックも実施する。6 MFを使い切っているため、即座にチェックを行う。DRMは、士気阻喪により+3。軍のステップは6である。4～6の列を使用する。2D6のダイスロールは4。+3で7になる。結果は“*”。1D6を行い、4以上で1ステップロスである。ただし軍は都市にいるため、-1の特典がつく。結果は2。ロスは生じなかった。

- 3, Melas の軍に活性終了マーカーを配置する。連合国はこれでこのインパルスを終了した。

21.11.9 第9インパルス

引かれたマーカー：帝国陸軍2 マーカー



1, 活性化1部隊目

フランスは、Nice にいる Mortier の軍団を活性化させた。Turin の南方に移動させて、フランスの補給線を守ることにした。彼の上に第1 活性マーカーを置く。

2, 活性化2部隊目

通常ならば Bonaparte の軍はもうこれ以上は活性化できない。しかしフランスには“強行軍”のイベントカードが配られている。カードをプレイして、Bonaparte は3 度目の活性化を行う。Genoa にいる Ott を攻撃した。

3, Ott は籠城を決意した。籠城は自動的に成功する。

4, Bonaparte は2 MPを消費して、包囲作戦を行う。そして見事に“B”城壁破壊の結果を得た。包囲戦が始まる。

Ott の軍団は2 ステップロス。Bonaparte は損害無し。

5, 城壁破壊であるため、包囲戦の後、要塞は自動的に降伏する。Ott は要塞で捕虜となる。来年の春季ターンに復帰できるが、ショートシナリオのためこのまま除去である。

6, Bonaparte は Genoa を再建要塞化することなく、次に Milan に移動した。

7, Melas は士気阻喪状態のため迎撃は行えなかった。

8, Bonaparte は活性化を終了する。損耗チェックを行う。結果は損害無し。



21.11.10 第10インパルス

引かれたマーカー：連合陸軍3 マーカー



連合国は指揮官を活性化させず、このインパルスを終了させた。

●最終損耗フェイズは省略される

イニシアティブルールにはマーカーが残っていないため、活性フェイズはこれで終了する。この練習用シナリオでは、活性フェイズ終了後、勝利フェイズを実施する。

●勝利フェイズ

連合国は勝利ポイントを計算する。

Munich の支配により 1 VP

Milan の支配により 2 VP

Ulm の支配により 2 VP

フランスの2 個軍団を全滅させた：2 VP

自軍の2 個軍団を失った：- 2 VP

自軍に士気阻喪している軍がいる：- 2 VP

合計：3 VP

※ 連合国の勝利ポイントが3 VPのため、シナリオ規定によりゲームはフランスの勝利に終わった。

February 25,2020
08:12:38