

# THE BATTLES OF *Waterloo*

SCENARIO BOOK



GMT  
GAMES

© Rodger B. MacGowan 1994

GAME DESIGN  
**RICHARD BERG**

## 目次

失われた機会：キャトルブラの戦い.....	PAGE 2
ナポレオン最後の勝利：リニーの戦い.....	PAGE 4
失望の日：キャトルブラとリニーの戦い.....	PAGE 7
ナポレオンはワーテルローと対峙する.....	PAGE 9

## シナリオ#1：失われた機会

## キャトルブラの戦い

1815 年 6 月 16 日

## 歴史的背景

**全てのシナリオの歴史解説：**歴史的背景が非常に簡潔に記載してある。更なる洞察を得たいなら、参考資料として記載されている書籍/ゲームの全てをお勧めする。

16 日の朝、ネイは第 2 軍団と騎兵の一部を率いて Frasné から北上しキャトルブラの交差点の確保を命じられた。これはナポレオンの東西の連絡線をブリュッセルにまで北上させる事である。ネイは当然デルロンの第 1 軍団の支援を得ていると考えていたが、後に第 1 軍団はこれと矛盾した情報を受けて前進を行い、ネイの元に辿り着く事は無かった。ネイは戦略的洞察力やキャトルブラの防御が脆弱である事を見抜いて勝機をつかむ能力を示す事無く、手遅れとなるまでデルロンを待ち続けた。午後の中頃、遂にネイが退去して襲撃を行った時には、ウエリントンはキャトルブラの確保に十分な部隊をかき集め、ネイとナポレオンの東西の連携を妨げた。

## はじめに

このシナリオはゲームの基本を学ぶのに適している。ユニットの数が少なく、プレイは順当に進行し、目標は明らかである。しかし、指揮官の能力不足(ネイとプリンスウイリアム双方とも有能ではない)によって、LIM システムのほとんどは効力を持たない。基本的に、フランス軍プレイヤーは危険な LIM 無しダイスロール(4.8.3)か、必要な LIM が引かれる事を願うかのどちらかを選択しなくてはならない。これらの全ては、システムを大きく変更する事無くネイの躊躇を再現する事を意図している。これに加えて、フランス軍に対する簡潔な特別ルールがいくつか存在している。ウエリントンが到着した時、イギリス連合軍は全開状態となる。

## ゲームの長さ：

このゲームは 3~4 時間終了する。

## プレイバランス：

ネイがどれだけ効果的であるかに左右される。ネイが移動を行う前にイギリス連合軍が配置に着く事ができた場合、フランス軍の突破は困難となる。イギリス連合軍が僅かに有利である。

## イニシアティブ

ウエリントン公が実際にマップ上に現れるまで、イニシアティブ・ダイスロールは行われない。プレイヤーはカップから LIM を取り出す事によって、活動フェイズを開始する。ウエリントンがマップの上に登場するまで、LIM 無しフェイズと非指令下フェイズにおける活性化は、常にフランス軍プレイヤーが最初に行う。

## マップと期間：

このゲームではキャトルブラマップだけを使用する。プレイは 12:00 (6 月 16 日) から始まり、22:00 の判定で終了する。  
**雨のダイスロールを忘れない事！**

## 初期配置

## イギリス連合軍の初期配置

ヘクス   ユニット

3424   Prince William of Orange

3424 の 2 ヘクス以内

3rd Bn, 2nd Nassau (2/2DB/1)、以上第 2 ナッソー連隊(2/2/DB/1)

2724 の 4 ヘクス以内

Dutch Jaeger Bn, 7th Belgian Bn, Dutch Militia Bn (1/2DB/1) 歩兵 ; Opstall(2DB/1) 砲兵 ; **Perponcher**

2220 の 2 ヘクス以内

28th Nassau Regiment (2/2DB/1) 歩兵

## 使用可能な LIM (以下の LIM に関する特別ルールを参照)：

イギリス連合軍指令 LIM、イギリス連合軍戦略移動 LIM、Dutch-Belgian 旅団 C/D LIM

**城の支配：**イギリス連合軍プレイヤーは、Gemoncourt (2724)、Piraumont (2531)、Grand Pierrepont (2220)を支配している。

## フランス軍の初期配置

ヘクス   ユニット1524   Huber's 軽騎兵(II Cav); **Pire**

1525   Wathiez's 軽騎兵(II Cav)

1425   Gronier's 騎砲兵(II Cav)

1324   Husson's 旅団(5/II)

1125   Campi's 旅団(5/II)

## 使用可能な LIM (以下の特別ルールを参照する事)：

指令 LIM、フランス軍戦略移動 LIM、第 11 軍団、ネイの LIM(特別ルール)。

**城の支配：**無し

## 増援

必要な場合、全ての登場ユニットに対して拡張縦隊マーカースを使用する事を忘れない事！。

## イギリス連合軍の増援

ターン   ヘクス   ユニット

13:30   予備軍 C/D LIM が使用可能となる

4207   Merlen's (2DB);軽騎兵

4224   **Picton**; Kempt (8/5/AR), Pack (9/5/AR)

14:00   4224   Vincke (5Hn/5/AR), Heise(5AR)砲兵

2143 及びそれ以北の全てのヘクス

**Wellington**

14:30   Brunswick の C/D LIM が使用可能となる

4224   Olferman's Light Brigade; Buttler's Line Brigade; Cramm's 騎兵旅団; Lubeck's 砲

兵；Duke Frederick

15:30 第1軍団の C/D LIM が使用可能

4207 C.Halket (5/3/1), Kielmengasse (IHN/3/1), Williamson (3/1)砲兵; Alten

17:30 4207 Maitland (1/1/1), Byng (2/1/1), Adye (1/1)砲兵; Cook

## フランス軍の増援

### ターン ヘクス ユニット

12:30 1026 Reille, Ney; Gauthier 旅団(9/II), Jamin 旅団(9/II); Valnet(II)砲兵

13:00 1026 Pelletier(II)砲兵,

13:30 1026 Baudin 旅団(6/II), Soye 旅団(6/II)

16:00 騎兵予備軍の C/D LIM が使用可能

1026 \*\* Kellerman; Picquet 重騎兵(11/IIICR), Guiton 重騎兵(11/IIICR)

18:30 1026 \*\* Blancard 重騎兵(12/IIICR), Donop 重騎兵(12/IIICR)

\*\* = 移動/使用は勝利条件に罰則をもたらす(以下を参照する事)。第3騎兵予備軍団は、フリュリュスへ撤退した Lefevre-Desnouette の帝国親衛隊軽騎兵の代わりとして送り込まれた(リニーシナリオを参照)。

## 可変的な増援：D'Erlon の第1軍団

ナポレオンは、D'Erlon の第1軍団にキャトルブラでのネイの攻撃に対する支援を行わせるつもりであった。伝説にさえなっている様々な理由によって作戦は破滅へと導かれ、D'Erlon の部隊はその日戦場に現れる事は無かった(この歴史上の偉大な“イフ”の1つに関して、もっと多くの情報を得たいなら、記載されている情報源のどれかを参照する事)。D'Erlon が到着していれば、ネイが敵陣を突破し、皇帝の目標が達成されていた事には疑いの余地はない。

この事について両プレイヤーに考察の余地を与える為、第1軍団が到着するのか？/それはいつか？に関する以下のルールを提案する。15:00 のゲームターン以降、1時間毎のターンのイニシアティブフェイズにおいて、フランス軍プレイヤーはダイスロールを行う。

このダイスロールが：

“0” D' Erlon の第1軍団は、そのターンに増援として登場する事ができる。第1軍団の C/D LIM ををプールに配置する事。

“1-7” 何も起こらない。

“8-9” D'Erlon は不明確な指示を受けて混乱する。結果？ D'Erlon が現れる事は無い。これ以降 D'Erlon の為のダイスロールを行わない事。

D'Erlon が直接北に向かった場合何が起きたのかを確かめたのなら、単に 16:00 ターンの始めに第1軍団を登場させる事になるが、これに対してイギリス連合軍プレイヤーがホイスト(トランプゲーム)を提案してきても驚かない事。

歴史的に、デルロンはキャトルブラへと向かっていたが、ベドワイエール(ナポレオンの側近)から破滅的運命の指令(誰からの指令下は不明)を受け取り、リニー(ナポレオンはそこにイギリス連合の増援が到着すると考えていた!!!)へと進軍する事になるが、さらに Gosellies へと戻る様に向きを変え、結局一

日中何も行う事ができなかった。彼の存在は、どちらの戦場に於いても決定的な事となったはずである。

## 司令部と LIM の特別ルール

### 総司令官：

**イギリス連合軍：**ウェリントンが到着するまで、イギリス連合軍には総司令官が存在しない。従って、ターン開始時に Perponcher、Picton、Duke Frederick のいずれかがウェリントンの指令範囲に存在する事になるまで、指令 LIM をプールに投入する事ができない。

**フランス軍：**ナポレオンの不在によって、フランス軍には総司令官が存在しない。ネイは名目上の総司令官であり、このシナリオでフランス軍は特別な LIM ルールを使用する。

### ネイ

この戦闘に於けるフランス軍司令部の混乱を表す為に、全面攻撃とためらいの間で揺れるネイに焦点を当て、LIM の選択と活性化の手順を以下の様に修正する：

1. ネイがマップ上に登場するまで、フランス軍プレイヤーは LIM をプールに投入する事ができない。その時までは、全てのフランス軍のコマンド (第 II 軍団) は LIM 無しフェイズに活性化化する。
2. ネイがマップ上で開始する事になったターンの始めに、フランス軍プレイヤーは使用可能な LIM の全てをプールに投入する。しかしフランス軍プレイヤーが使用する事ができるのは、プレイヤーが最初に引いた (又はイニシアティブが有効となった場合のイニシアティブによって選択された) LIM だけである。残ったフランス軍の LIM は全て無効とされる。最初の引かれた LIM によって活性化されなかった全てのコマンドは、LIM 無しフェイズに活性化されなくてはならない。
3. ネイ LIM は、このシナリオと 6 月 16 日のシナリオだけで使用される。これは使用可能な LIM の1つである。ネイ LIM が最初に引かれた (又は選択された) 場合、フランス軍プレイヤーは以下の1つを選択する事ができる：
  - a. **躊躇：**何も起こらない。フランス軍プレイヤーは、全ての行動を LIM 無しフェイズで行わなくてはならない (非指令下の場合は非指令下フェイズに行く)。
  - b. **突撃！：**敵ユニットと隣接しているか、減少移動力の範囲内に敵ユニットが存在している全てのフランス軍ユニットは直ちに活性化し、最も近くに存在する敵ユニットに対して襲撃を行わなくてはならない (必要な場合減少移動を使用する)。射程内に敵ユニットが存在しているフランス砲兵は、他のユニットが移動と襲撃を行う前に活性化し、砲撃 (だけ) を行う事ができる。上記以外のフランス軍ユニットは活性化する事ができない。それらのユニットは LIM 無しフェイズ、又は非指令下フェイズにおいて活性化する。
4. 第1軍団が到着 (可変的な増援を参照) た以降のターンで、ネイが D'Erlon 個人か第1軍団の歩兵ユニットに対して LOS を設定する事のできるターンの開始時に、ネイ LIM をプレイから除去し、これ以降のゲームにおいてフランス軍プレイヤーは 1 CP (指令ポイント/コマンドポイント) を得る。これ以降、フランス軍プレイヤーは、標準の LIM ルールを使用する。

## フランス軍司令官の不在：

12:30 ターンまで、フランス軍には軍団戦闘指揮官が存在しない。しかし、道路及び小道上でゲームを開始する第 II 軍団

の歩兵ユニットが道路と小道上にあり続けるなら、最初の2ターンに関しては指令下であると見なされる。それらのユニットが道路から外れたなら、それらのユニットは Reille が実際に到着するまで非指令下となる。

**プレイノート：**基本的に第1ターンと第2ターンには、どちらのプレイヤーも LIM をプールに投入する事ができず、全ての指令下のユニットは LIM 無しフェイズに活性化される。第3ターンの開始時（ネイがマップ上に登場した後）に、フランス軍プレイヤーは使用可能な LIM の全てをプールに投入するが、使用する事ができるのは最初に引かれた LIM（又はイニシアティブによって選択された LIM）だけである。イギリス連合軍コマンドの戦闘指揮官のどれかがウェリントンの指令範囲内に存在するターンの開始時に、イギリス連合軍プレイヤーは通常の LIM ルールの使用を開始する。（すなわち、イギリス連合軍プレイヤーはターン毎に最大2つの LIM を選択し、プールに投入する事ができる）

## 退却ヘクス/端

イギリス連合軍：全てのユニットは、4224 からブリュッセルへと退却する。

フランス軍：フランス軍は、ヘクス 1026 からシャルルロアへと退却する。

## 勝利条件

### フランス軍の自動的勝利：

14:00 ターン以降の判定において、ブリュッセル-シャルルロア街道(4224-1026)上、及びその東側にイギリス連合軍ユニットが存在しない場合、フランス軍プレイヤーが勝利を獲得する。

### フランス軍の自動的勝利が達成されなかった場合：

フランス軍の自動的勝利が達成されなかった場合、フランス軍プレイヤーは勝利ポイントを蓄える事によって勝利を獲得し、イギリス連合軍プレイヤーは、フランス軍プレイヤーによる勝利ポイントの獲得を妨げる事によって勝利を得る。

### フランス軍プレイヤーは、以下の VP を獲得する：

#### VP ：理由

1 VP：ヘクス 2143(のみ)からマップ外に退出したユニット毎に。

#VP：兵力の減少、除去によって損失したイギリス連合軍の戦闘力ポイント数。

30VP：フランス軍プレイヤーがヘクス 3424 を支配(占領か、最後に占領していた)していて、イギリス連合軍の ZOC ではない。

### フランス軍プレイヤーは、以下の VP を失う(マイナスする)：

#### VP ：理由

5VP：16:00-18:00 ターンにおいて：Petit Pierrepont (1800 列) 以北に移動を行った Kellerman の第 III 予備騎兵ユニット毎に。これらの VP はユニット毎に1度だけ、さらに自発的に移動を行った場合だけマイナスされる。

2VP：18:30-22:00 ターンにおいて：Petit Pierrepont

(1800 列)以北に移動を行った Kellerman の第 III 予備騎兵のユニット毎に。これらの VP はユニット毎に1度だけ(上記の 5VP を受けていない場合だけ)、さらに自発的に移動を行った場合だけマイナスされる。

#VP：フランス軍ユニットが、戦力の減少や除去によって損失した戦闘力ポイント数。

シナリオ終了時に VP の合計が30ポイント以上である場合、フランス軍プレイヤーが勝利する。30ポイントから離れる程、より大きな勝利(又は敗北)となる。

## シナリオ#2 ナポレオン最後の勝利

### リニーの戦闘：

1815年6月16日

## 歴史的背景

キャトルブラのネイに対する計画と連係して考えたリニーに於けるナポレオンの目的は、プロシア軍の半分以上であると考えた戦力を連絡線に沿ってリエージュへと追いやり、ウェリントンと引き離す事であった。しかし、ナポレオンはプロシア軍の戦力（それは後衛ではなく、完全な3個軍団であった）、及びウェリントンの支援の約束によるブリュッハーの強固な意欲の両方を過小評価していた。結果は容赦のない物であった。プロシア軍は一連のフランス軍の襲撃に勇敢に立ち向かったが、ナミュール-ニーヴェル街道南のプロシア軍防御線は脆く、伸びきっていた。プロシア軍は手強い相手であったが、ナポレオンはほぼ完全な勝利を収め、プロシア軍の2個軍団を打ち壊し、ブリュッハーを東へと追いやり、このゲームから除外した、とナポレオンは考えた。リニーにおけるフランス軍の死傷は僅かであり、ナポレオンはブリュッハーの殲滅をグルーシーに託したが、この破滅への進軍はその意図とは正反対の結果をもたらした。

## はじめに

我々は、このシナリオがこのゲームの中で最良であると考えている。これは大きなゲームであるが大きすぎるほどではなく、多くの再考の余地を持っている。そして戦術を楽しむ事ができる。また、両プレイヤーに対して興味深い課題を提示してくれる。

## ゲームの長さ：

ゲームサイズの関係上、リニーを完全にプレイするには最低でも8時間が必要となる。十分な時間のない時にはプレイしないこと。

## プレイバランス：

プロシア軍にとって、フランス軍を追い返す事も、伸びきった防御線を維持する事も困難であり、ナポレオン有利である。

## マップ：

両方のリニーマップが使用される。配置で言及されるヘクスは“W”がリニー西側マップ、“E”がリニー東側マップである。

# Waterloo

## ゲーム期間：

このゲームは、6 月 16 日の 13:00 ゲームターンに始まり、22:00 ゲームターンの判定で終了する。**雨の為のダイスロールを行う事を忘れない事！**

## イニシアティブ：

最初のターン、フランス軍プレイヤーが自動的にイニシアティブを得る。

## 初期配置

### プロシア軍の初期配置

第 IV 軍団を除く全ての LIM が使用可能である。

第 1 軍団の 2 つのユニットが死傷を受けている (前日のシャルルロアから退却) 事に注意する事。

これらのユニットを“拡張隊形”で配置する事ができる。

プロシア軍プレイヤーが道路上のユニットに道路を使用した移動を行わせたい場合、それら道路上のユニットを拡張縦隊にしなくてはならない。

<u>ヘクス</u>	<u>ユニット</u>
W3221	Blucher, Prince August
W3221 の 1 ヘクス以内	Zieten, R6der; 1/I 騎兵 (a と b)
3619 の 1 ヘクス以内	2/I 騎兵(a)
W2124	2/I 騎兵(b)
W2919 の 2 ヘクス以内	第 I 軍団の全ての砲兵
St.Amand le Chateau ヘクスのどれか	1/I 歩兵(12th、24th、1WstLW)
W2911 の 3 ヘクス以内	2/I 歩兵(6thLine、28thLine[1 ステップロス]、2WstLW[1 ステップロス])
全てのリニー村ヘクスか、 村ヘクスの 3 ヘクス以内の 小川の北西	4/I 歩兵(19th、4WstLW)
W2725 から W2317 の間 のリニー小川の 北西 2 ヘクス以内	3/歩兵(7th、29th、3WstLW、 SilesianRifles)
W4317～E3804 の間の 道路ヘクスと隣接ヘクス	<b>Pirch I、Jurgass</b> ; 5/II、6/II、 第 II 軍団の騎兵の全て
E3519～E3706 の間の 道路上	7/II 歩兵(14、22、2ElbLW) ; 8/II 歩兵(21、23、3ElbLW) ; 第 II 軍 団砲兵(a、b、c)
Tongrinne 村ヘクス(2817、2818、2917) の 1 ヘクス以内	9/III 歩兵(8、30、1KrmLW) ; 3 KrmLW 騎兵

E3119 **Thielman、Hobe** ; 1/III 騎兵

E3227-8 2/III 騎兵(a、b)

**城の支配：**プロシア軍がリニー村 Ancien 城(W2523)を支配。

### フランス軍の初期配置

以下の LIM が使用可能：指令 LIM、戦略移動 LIM、砲兵 LIM、第 III 軍団 LIM、第 IV 軍団 LIM、帝国親衛隊 LIM、予備騎兵 LIM。

小道/道路上でゲームを開始する 6 SP 以上のユニットは、拡張縦隊(7.5)でゲームを開始しなくてはならない。

<u>ヘクス</u>	<u>ユニット</u>
W1120	<b>Napoleon*</b> 、 <b>Grouchy、Ruty</b> ; Elite Gendarmes 重騎兵

W1205 から 1107 までの 小道ヘクス	Villiers、Piat 歩兵(III 軍団に分遣)
----------------------------	-----------------------------

W2703 の 1 ヘクス以内	III 軍団の騎兵(Domonget、Vinot、 dumont 砲兵 ; <b>Domon</b> )
-----------------	---

\* = ナポレオンの健康ルールを参照する事。

**城の支配：**プロシア軍が Chessart 城(W2900)を支配。

## 増援

### プロシア軍の増援

<u>ターン</u>	<u>ヘクス</u>	<u>ユニット</u>
13:00	E3228	11/III 歩兵(3KrmLW、4KrmLW) ; 6KrmLW 騎兵
13:30	E3228	12/III 歩兵(31、5KrmLW、6KrmLW) ; 第 III 軍団の全ての砲兵
14:00	E3228	10/III 歩兵(27、2KrmLW)

### フランス軍の増援

<u>ターン</u>	<u>ヘクス</u>	<u>ユニット</u>
13:00	W1006- 1020	<b>Vandamme</b> ; III 軍団全て(騎兵以外)
	W1019- 1020	<b>Drouot、Guyot、St.Maurice</b> ; 帝国親衛隊歩兵と砲兵の全て、Guard Dragoons、Old Guard Grenadier 騎 兵** <b>Milhaud</b> ; 4th 騎兵予備の全て
	W1024- 1026	<b>Gerard、Maurin</b> ; IV 軍団の全て
13:30	E1002 の 1 ヘクス以内	<b>Exelmans</b> ; 第 2 騎兵予備
	E1008 の 1 ヘクス以内	<b>Pajol</b> ; 第 1 騎兵予備

\*\* 帝国親衛隊

帝国親衛隊のユニットは、13:00 のターンに増援として登場する。帝国親衛隊 C/D LIM によって活性化するまで、これらのユニットは Fleurus 村か耕作地ヘクス、及びその隣接ヘクスに移動する事しかできない。

帝国親衛隊の歩兵ユニットが襲撃(射撃/近接戦闘)によって攻撃を受けた場合、これは勝利条件に対するペナルティとなる可能性がある。勝利条件を参照する事。

## 増援

### Lefebvre-Desnouettes 帝国親衛隊騎兵：

17:00 ゲームターン以降、フランス軍プレイヤーは帝国親衛隊軽騎兵が到着するかどうかを調べるダイスロールを行う。ダイスロールの結果が9以上であった場合、西マップの1500-1600の間のいずれかのヘクスから進入する。17:00以降のターン毎に、このダイスロールに1をプラスする。したがって18:00 ターンにフランス軍プレイヤーはダイスロールに2をプラスする。

**ヒストリカルノート：**この部隊はキャトルブラで戦いを終え、Kellerman の騎兵部隊と交代しナポレオンの元に出頭していた。リニーの戦いに於いて、この部隊は何の行動も行いう事は無かった。

### VI 軍団：

17:00 ゲームターン以降、フランス軍プレイヤーは VI 軍団 (Lobau のゆっくりと移動を行っている“予備軍”)が増援として登場するかどうかのチェックを行う。これを行う為に、フランス軍プレイヤーはイニシアティブフェイズにダイスロールを行う。このダイスロール結果が以下の範囲内となった場合、VI 軍団は下記の様に登場する事ができる。

ターン	必要なダイス	ターン	必要なダイス
17:00	0	19:30	0-5
17:30	0-1	20:00	0-7
18:00	0-2	20:30	0-8
18:30	0-3	21:00	自動的
19:00	0-4		

ダイスロールに成功したターンに VI 軍団は“使用可能”となり、その C/D LIM が使用可能となる。VI 軍団の全てのユニットは W1024~E1002 の間のいずれかのヘクスからマップに登場する。

### 第 I 軍団：

彷徨えるデルロン・・・。17:00 ゲームターンから 19:30 ゲームターンまで、プレイヤーは第 I 軍団の LIM をプールに配置する。この配置には CP の消費を必要とせず、LIM は登場の可能性のある増援(第 I 軍団)の活性化に使用される。第 I 軍団が実際に登場するまで、第 I 軍団 LIM は“フリー”LIM のとして他の LIM と同様に選択され、プールに投入されなくてはならない。この“フリー”の第 I 軍団 LIM が引かれた場合、ダイスロールを行う。ダイスロール結果が 1-8 の場合は何も起こらない。次のターンに再びダイスロールを行う事。ダイスロール結果が“0”か“9”の場合、第 I 軍団が登場する可能性がある。もう一度ダイスロールを行う：

#### ダイスロール 効果

0,1,2 W1500 に接近する第 I 軍団が観測された。偵察兵は、それが第 I 軍団かイギリスオランダ連合軍のどちらであるか自信が無い。W1500 の 10 ヘクス以内にユニットが存在している全て

のコマンドは、このターンの残りの間、移動を行う事ができない。既に移動を行っている場合、追加の効果は無い。第 I 軍団は、実際にはゲームに登場しない。第 I 軍団の為のダイスロールを終了する。

3,4	ヘクスが W2500 である事を除いて 0-2 の場合と同じ。
5	ヘクスが W300 である事を除いて 0-2 の場合と同じ。
6	ヘクスが W34000 である事を除いて 0-2 の場合と同じ。
7,8	第 I 軍団がゲームに登場する事は無い。第 I 軍団の為のダイスロールを終了する。
9	0-2 の場合と同様であるが、次のターンに第 I 軍団が増援として W1500 からゲームに登場する。

## ナポレオンの健康 (4.43 を参照)

ナポレオンの健康ルールを使用する場合、ナポレオンはコマンドポイント“2”でゲームを開始する。14:00 ゲームターン、及びそれ以降の各々の1時間毎のターンにおいて、フランス軍プレイヤーは、ナポレオンのコマンドポイントが増加/減少するかどうかを決めるダイスロールを行う。14:00~17:00 のゲームターンにおいて、ナポレオンの CP は増加する可能性がある(増加の手順を使用する)。18:00 ゲームターン以降、もしくはナポレオンの CP が5で開始するターンから、ナポレオンの CP は減少する可能性がある(減少手順を使用する事)。

#### コマンドポイントの増加：

ダイスロール結果が偶数の場合、ナポレオンの CP 値が1増加する。奇数であった場合、そのターンにナポレオンの CP は増加しない。

#### コマンドポイントの減少：

ダイスロールが	0-2	効果無し
	3-8	1CP 減少
	9-10	2CP 減少

## 退却方向

フランス軍：Fleurus

プロシア軍：リニー E3228 又は E5921

## プロシア軍の撤退

2 つのプロシア軍の軍団が動揺か粉碎となっているゲームターンの開始時に、プロシア軍プレイヤーは、自身のユニットを撤退させる事ができる。撤退は自発的にゲームマップから出る事を意味している。この撤退が認められる以前に自発的マップを出たユニットは、戦闘によって除去されたと見なされる。さらに、撤退が認められる以前に自発的にマップを出たユニットの所属する軍団は、撤退による勝利ポイントを獲得する資格を失う。

**ブレイノート：**言い換えると、ベルの前に停止しない事。

プロシア軍のユニットは、E3527~E2628 の間、又は E5921 から撤退する事あできる。プロシアのプレイヤーが与えられた軍団の全ての利用できるユニットを撤退することができる

ならば、彼は勝利ポイントを増す — そうするために...[彼が彼らを撤退した] ところに左右されること。

## 勝利条件

リニーにおいて地理的支配は問題とされず、軍の破壊を目的とする。ナポレオンはプロシア軍の撃破をめざし、彼らが二度と戦うことができないような方法を用いていた。ブリュッハーはこれを避け、イギリス連合軍の援護を受ける事を期待していた。(ブリュッハーや彼の幕僚が、イギリス軍の支援を受けずにナポレオンを打ち破る事ができると本当に考えていたとは思えない)

したがって、リニーの勝利は降伏よりも、より大きく敵を打ち砕く事を条件とする。

勝利は、勝利ポイント (VP) の蓄積によって獲得される。フランス軍プレイヤーは、プロシア軍の軍団を破壊、粉碎することによって VP を獲得する。プロシア軍プレイヤーは、フランス軍の軍団を破壊、粉碎する事、及び自身の軍団の退却(可能なら)によって VP を獲得する。ゲーム終了時に VP の計算を行う。

**例外：**ゲームターン終了時に、どちらかのプレイヤーの全てのコマンドが動揺か粉碎のどちらかであった場合、ゲームは終了し、相手プレイヤーが勝利を収める... 大勝利を。

## 勝利ポイント

**フランス軍プレイヤー**は、粉碎されたプロシア軍の軍団毎に 15VP を獲得する。フランス軍プレイヤーは、動揺となったプロシア軍の軍団毎に 10VP を獲得する。

**プロシア軍プレイヤー**は、以下の VP を獲得する：

VP	理由
25	帝国親衛隊を粉碎する。
15	帝国親衛隊を動揺させる。
5	帝国親衛隊以外のコマンドを粉碎する。
2	帝国親衛隊以外のコマンドを動揺させる。
8	粉碎されず、E5921 から撤退したプロシアの軍団毎に。そのコマンドの除去されていない全てのユニットは、このヘクスから撤退しなくてはならない。
4	粉碎されず、E3527 から撤退したプロシアの軍団毎に。そのコマンドの除去されていない全てのユニットは、このヘクスから撤退しなくてはならない。
3	粉碎され、E5921 から撤退したプロシアの軍団毎に。そのコマンドの除去されていない全てのユニットは、このヘクスから撤退しなくてはならない。
2	粉碎され、E3527 から撤退したプロシアの軍団毎に。そのコマンドの除去されていない全てのユニットは、このヘクスから撤退しなくてはならない。
1	フランス軍プレイヤーが、近接戦闘か射撃による攻撃に帝国親衛隊の歩兵を使用した場合。(VP が与えられるのは1度だけである) 2つの退却ヘクスに分けて軍団を退却させた場合、

プロシア軍プレイヤーは VP を獲得する事ができない。

## 勝利レベル

勝利は、フランス軍プレイヤーがプロシア軍プレイヤーより

もどれだけ多くの VP を獲得したかによって決定する。フランス軍の VP からプロシア軍の VP をマイナスして、以下を調べる：

仏軍 VP	結果
26+	フランスの大勝利
20-25	フランス軍の決定的勝利
15-19	フランス軍の限定的勝利 (歴史の結果)
10-14	プロシア軍の限定的勝利
5-9	プロシア軍の決定的勝利
4 以下	プロシアの大勝利

## シナリオ#3 失望の日

6月16日

### キャトルブラとリニーの戦闘

## 歴史的背景

キャトルブラ及びリニーに関する歴史的背景を参照。

## はじめに

このシナリオはキャトルブラとリニーのシナリオを結合させて1つの大きな戦闘にし、各々の戦闘に新たな展開を与える。このシナリオでは、ナポレオンがイギリス連合軍とプロシア軍を決定的に打ち破る可能性がある。やや油断し、間違った配置を行っている2つの敵軍を捕らえ、ナポレオンは可能な限り最高の世界へすなわち全てが上手くいっている〜にあった。このシナリオは、キャトルブラの指令の問題を、リニーにおける荒っぽい戦術的決定によって組み合わせている。

## プレイヤーの数：

このゲームは2人、3人、4人でのプレイに適している

**2人のプレイヤー：**1人がフランス軍を担当し、もう1人がプロシア軍とイギリス連合軍を担当する

**3人のプレイヤー：**1人がフランス軍を担当し、他の2人が各々プロシア軍とイギリス連合軍を担当する。各々のプレイヤーが、個々にイニシアティブダイスロールを行う。

**4人のプレイヤー：**2人がフランス軍を担当する。1人がリニーマップ (ナポレオン) の指揮を行い、もう1人がキャトルブラマップ (ネイ) の指揮を行う。他の2人は、各々プロシア軍とイギリス連合軍を担当する。各々のプレイヤーが個々にイニシアティブのダイスロールを行う。

## 競技時間：

少なくとも 10~12 時間、おそらくそれ以上の時間が必要となるので、その間セットアップしたままでいられる事を確認する事。それ以上に重要な事は、プレイに非常に広いテーブルが必要となる事である。2枚のリニーマップとキャトルブラマップを配置するには 7 フィート×4 フィート場所が必要である。このシナリオを試す場合、この事を確認する事。

**プレイバランス：**

フランス軍プレイヤーに有利な状況である。何故なら連合軍が個々の戦闘に直面している事に加え、個々の戦闘よりも“中央”に注意を払う必要があるから。

**マップ：**

2つのリニーマップとキャトルブラマップが使用される。QBマップはリニーの戦場のやや北側に位置している。道路網、特に主要な東西道を使って正しく配置する事。

**ゲーム期間：**

このゲームは 12:00 ゲームターンに始まり、22:00 ゲームターンの判定まで行われる。第 1 ターンに於いて、フランス軍は自動的にイニシアティブを持つ。(以下の移動制限を参照する事) 雨のダイスロールを忘れない事。

**初期配置と増援**

ウエリントンが W3221 に配置される事を除いて、キャトルブラ/リニーと同じ。

ナポレオン健康ルールを使用する場合、ナポレオンはコマンドポイント値“2”でゲームを開始する。健康ルールの使用不使用に関わらず、ナポレオンは 13:00 ゲームターンまでコマンドポイントを使用する事ができない。(以下の移動制限を参照する事) 14:00 ターンまで、ナポレオンの健康のダイスロールは行われぬ。ナポレオンの健康の手順は、リニーのそれと同じである。

**デルロンの第 I 軍団**

ああ・・・この放浪者をどうしよう。プレイを開始する前、プレイヤーは以下に記載されている 2つの選択肢のどちらを使用するかをに決めなければならない。プレイバランスの視点から、我々は #1 を提案する。#2 を採用して、デルロンの使用が可能となった場合、ナポレオンが大いに有利となる。

1. 史実プレイ：D'Erlon を完全に無視する。第 I 軍団が到着する事は無い。
2. 仮想プレイ：これは、QB とリニーの D'Erlon ルールを組み合わせたものである。15:00 ゲームターン以降、1 時間毎の正時ターンのイニシアティブフェイズに、フランス軍プレイヤーはダイスロールを行う。

**ダイス  
ロール 結果**

- |     |  |
|-----|--|
| 0   | D'Erlon の第 I 軍団はそのターンに QB1026 から増援として登場する事ができる。第 I 軍団の C/D LIM が使用可能である。 |
| 1-6 | 何も起こらない；次の正時ターンに再びダイスロールを行う。   |
| 7-9 | リニーの D'Erlon ダイスロールへと進む。   |

**制限****リニーでの移動：**

ウエリントンを含むリニーマップ上の全てのユニットは、13:00 ゲームターンまで活性化させる事ができない。そのターンまで、キャトルブラマップ上のユニットはリニーマップ上に移動する事ができない。(かなり“いかがわしい”ルールによって、リニーの為に別のセットアップを作成しないで済

ませる事ができた) 13:00 ゲームターン開始時に、イギリス連合軍の指令 LIM が使用可能となる。

**イニシアティブ：**

12:30 のターンのイニシアティブ・ダイスロールに対して、コマンドポイントによる修正を行う事はできない。ウエリントンは、キャトルブラマップ上に進入するまで CP をイニシアティブダイスロールの修正に使用する事ができない。

**フランス軍 LIM の使用**

6 月 16 日のシナリオは、実際には個別に行われた 2つの戦闘を 1 つのゲームとしてプレイする。したがって、フランス軍プレイヤーはリニーに関する通常の LIM の使用と、キャトルブラに関する特殊な LIM の使用ルールを組み合わせなくてはならない。本来、両方のシナリオに記載されている LIM は使用可能である。しかし、フランス軍プレイヤーがどれかの LIM で QB マップ上のユニットに対して影響を与えた場合、キャトルブラの LIM ルール(3 ページ目)が効力を生じ、それ以外の LIM をキャトルブラでのフランス軍の活性化に使用する事ができない。これは、リニーマップ上のフランス軍ユニットに対しては影響を及ぼさない。

**クロスオーバーヘクス**

フランス軍プレイヤー(だけ!)が、リニー西マップ南下部の一部からキャトルブラマップへとユニットを移送する事ができる。リニー西マップ上の 2 桁の数字が印刷されている道路ヘクスとキャトルブラの 1026 ヘクスから進入と退出を行う。

リニー西マップの道路ヘクス上に印刷されてる 2 桁の数字は、キャトルブラとリニーの間を移動する為に消費しなくてはならない移動ポイント数を表している。フランス軍の地図外移動トラックを使用して、この移動を行うユニットの配置と移動経過を記録する事。退却先

退却先はキャトルブラ/リニーと同じである。フランス軍の場合は退却を行うユニットがどちらのマップで退却を開始するかによってどちらの退却先を使用するかが決まり、プロシア軍はリニーの退却先を使用し、イギリス連合軍はキャトルブラの退却先を使用する。

**プロシア軍の撤退**

このルールはここでも適用される。リニーシナリオを参照する事。

**勝利条件**

6 月 16 日のシナリオは、2 つの戦闘の目標を(おおまかに)組み合わせている。

勝利は勝利ポイント(VP)の蓄積によって獲得される。フランス軍プレイヤーは、プロシア軍軍団の破壊と粉砕、キャトルブラマップ上の地理的目標の確保によって VP を獲得する。イギリス-プロシア軍プレイヤーは、フランス軍軍団の破壊と粉砕、フランス軍によるキャトルブラの目標地点確保の妨害、プロシア軍軍団の撤退(認められる場合に)によって VP を獲得する。ゲーム終了後、VP の計算を行う。

**例外：**ゲームターン終了時に、一方のプレイヤーの全てのコマンドが動揺か粉砕のどちらかとなっていた場合、ゲームは自動的に終了し、相手プレイヤーの勝利・・・大勝利となる。

**勝利ポイント**

フランス軍プレイヤーは、以下の VP を獲得する



## VP 理由

- 5 ゲーム終了時にキャトルブラを占領している。
- 5 キャトルブラから QB4224 までの道路上とその隣接ヘクスにイギリス/プロシア軍ユニットが存在していない。
- 5 キャトルブラから Les Trois Burettes (リニー西マップ) までの道路上と隣接ヘクスにイギリス/プロシア軍ユニットが存在していない。
- 15 粉碎されたプロシア軍の軍団毎に。
- 10 動揺となったプロシア軍の軍団毎に。

イギリス/プロシア軍プレイヤーは以下の VP を獲得する

## VP 理由

- 25 帝国親衛隊を粉碎する。
- 15 帝国親衛隊を動揺させる。
- 5 キャトルブラマップ上で、フランス軍が帝国親衛隊ユニットのどれかを使用して近接戦闘か射撃を行った場合 (VP が与えられるのは一度だけである)。
- 5 帝国親衛隊以外のフランス軍コマンドの粉碎。
- 2 帝国親衛隊以外のフランス軍コマンドの動揺。
- 8 E5921 から撤退した、粉碎されていないプロシア軍の軍団毎に。そのコマンドに所属する全てのユニットが (除去されたユニットは除く)、そのヘクスを通して撤退しなくてはならない。
- 4 E3527 から撤退した、粉碎されていないプロシア軍の軍団毎に。そのコマンドに所属する全てのユニットが (除去されたユニットは除く)、そのヘクスを通して撤退しなくてはならない。
- 3 E5921 から撤退した、粉碎されたプロシア軍の軍団毎に。そのコマンドに所属する全てのユニットが (除去されたユニットは除く)、そのヘクスを通して撤退しなくてはならない。
- 2 E3527 から撤退した、粉碎されたプロシア軍の軍団毎に。そのコマンドに所属する全てのユニットが (除去されたユニットは除く)、そのヘクスを通して撤退しなくてはならない。
- 1 フランス軍プレイヤーが帝国親衛隊歩兵隊を使用して近接戦闘か射撃による攻撃を行った場合 (VP が与えられるのは1度だけである)。

プロシア軍プレイヤーが1つの軍団を2つの撤退ヘクスに分けて撤退させた場合、VP を獲得する事ができない。

## 勝利レベル

勝利は、フランス軍プレイヤーがイギリス/プロシア軍プレイヤーよりどれだけ多くの VP を獲得したかによって判定される。フランス軍の VP からイギリス/プロシア軍の VP をマイナスして、以下を参照する：

## 仏軍の VP 結果

- 30+ フランスの大勝利 25-29：フランスの決定的勝利 20-24：フランスの限定的勝利 (史実の結果)
- 14-19 連合軍の限定的勝利
- 9-13 連合軍の決定的勝利
- 8 以下 連合軍の大勝利

## シナリオ#4

## ナポレオンはワータールローと対峙する

## モンサンジャンの戦闘

1815 年 6 月 18 日

## 歴史的背景

おそらく近代ヨーロッパの歴史上最も有名な戦闘であるモンサンジャン(ワータールロー)は、両プレイヤーに膨大な戦略と戦術の選択を持つ綿密な状況を提供している。

## はじめに

### プレイヤーの数：

このゲームは2人か3人のプレイヤーのプレイに適している。

**2人のプレイヤー：**1人がフランス軍を担当し、もう1人がプロシア/イギリス連合軍を担当する。

**3人のプレイヤー：**1人がフランス軍を担当し、他の2人が各々プロシア軍かイギリス連合軍を担当する。各々のプレイヤーが、個々にイニシアティブのダイスロールを行い、イギリス連合軍プレイヤーはプロシア軍プレイヤーと“張り合う”。

### プレイバランス：

開始時にはそのように思われませんが、僅かにイギリス連合軍が有利である。プロシアの到着によってイギリス連合軍が優位となるので、プレイを面白くする為に2、3の「もしも」を提供した。どちらの陣営でプレイする場合でも、限定的勝利以上を獲得する為には特別なプレイ技能が必要である。

### 競技時間：

これは本当に時間のかかるゲームである・・・プレイテストにおいて、我々はプレイヤーが次に何を行うべきかを考える事に多くの時間を費やす事に気付いた。各々の LIM に対して5分の時間制限を設定した場合、このゲームを6時間程度で終える事ができる。この戦いに本当に真剣に取り組もうとするなら、この制限を使用する事ができず、プレイを終えるまで10時間以上が必要となる。

### セットアップ：

Mt.St.Jean マップを使用する。多くの戦闘ユニット (主にプロシア軍) はステップロス状態でゲームを開始し、これらは全て初期配置/増援セクションに記載されている。セットアップを行う際、この事に注意を払う事。ゲーム開始時点では、支援を受けていない Fischemont を含む全ての城ヘクスをイギリス連合軍が支配している。

### 期間：

このゲームは11:30 ゲームターンに始まり、22:00 ゲームターン終了まで行われ、どちらかのプレイヤーが自動的勝利を獲得するか、対戦者が投了した場合も終了となる。11:30 ゲームターンに、フランス軍プレイヤーが自動的にイニシアティブを持つ。

## 初期配置

## イギリス連合軍の初期配置

全ての LIM が使用可能である。

ヘクス   ユニット**3116 The Duke of Wellington, Prince William of Orange**

3121 Vincke(5Hn/5/AR) 歩兵  
3222 Vandeleur(4Lt Cav) 騎兵  
3322 Vivian(6Lt Cav) 騎兵

2924 **Prince Bernard[b];** 2nd Nassau(2/2DB/I) 歩兵  
2926 28 Nassau(2/2BD) 歩兵

2818 Dutch Militia(1/2DB/I)歩兵; Opstall's(2DB/I)砲兵  
[減少]  
2819 **Perponcher**, 7Belgian(1/2DB/I)  
2718 Dutch Jaegers [**1 ステップロス**] (1/2DB/I)

\*\*>> 以下の Bijlandt's 大隊の選択ルールを参照する事。

2311 3rd Bn/2nd Nassau(2/2/DB/I) 歩兵

3020 Best(4Hn/6/AR)歩兵; Rettberg(hn/II) 砲兵  
3019 Pack(9/5/AR) 歩兵 [減少]  
2917 **Picton**, Kempt(8/5/AR) 歩兵; Heise(5AR) 砲兵  
3415 Lambert(10/6/AR) 歩兵(3514 に拡張縦隊)

3117 Ponsonby(2Hv Cav) 騎兵; Bruckman(6AR) 砲兵  
3115 **Uxbridge**, Somerset(1 Hv Cav)騎兵  
2913 Dornberg(3 LtCav) 騎兵  
2813 Grant(5 LtCav) 騎兵  
3013 Arenschildt(7 LT Cav) 騎兵(3113 に拡張縦隊)  
3112 Estorff[The Duke of Cumberland's](HnvLtCav) 騎兵

2912 McDonald 騎砲兵(両方)

3215-17 Collaert, Trip(DB Hvy), Ghigny(1 DB Lt), Merlen  
(2 DVLt) [**1 ステップロス**] 騎兵;  
Petter's(DBCav)騎砲兵

2916 Ompteda(2KG/3/I) 歩兵  
2915 Kielmengasse(1Hn/3/I) 歩兵 [**1 ステップロス**];  
British Reserve(AR) 砲兵  
2914 **Alten**, C.Halkett(5/3/I) 歩兵  
2814 Williamson(3/I) 砲兵

2712 **Cook**, Adye(1/I) 砲兵  
2713 Maitland(1/1/I) [**1 ステップロス**]  
2612 Byng(2/1/I) 歩兵

3309-  
3313 **Olfermans[a]**, Brunswicker の全てのユニット  
[Cramm 及び Butler の横隊歩兵は [**1 ステップロス**]

3109-

3111 **Hill, Clinton**, Adam(3/2/II), dePlatt(1KG/2II)歩兵;  
Gold(2/II) 砲兵

2509 Mitchell(4/4/II) 歩兵

3207 W.Halkett(3Hn/2/II) 歩兵(3206 に拡張横隊)

3014 Kruse(Nassau Reserve) 歩兵(II)

3103 の Chasse, Detmers(1/3DB/I), d'Aubreme(2/3DB/I)  
2 ヘクス 歩兵; Smissen(3DB/I)砲兵。Detmers と d'Aubreme  
以内 は拡張横隊。

{a} = Olfemans はキャトルブラで死亡した Duke Frederick  
の置き換えである。

[b] = サクソニーブルーワイマールのバーナード皇太子  
(Prince Bernard)は、第 2DB 師団の旅団指揮官であつた。  
史実では彼はこの戦場に存在していなかったが、彼を  
除いてしまうと2つのユニットが非指令下となつてしま  
う為、彼をこのシナリオに含めた。バーナード皇太子  
(Prince Bernard)が指揮する事ができるのは、第 2 オ  
ランダ-ベルギー旅団(2DB/I)のユニットだけである。彼  
が死亡した場合、彼に対する置き換え指揮官は存在しない。

## フランス軍の初期配置

特別の記載の無い限り、プレイヤーはユニットを望む向きで  
配置する事ができる。プレイヤーは、自身が望むなら歩兵を  
拡張横隊で配置する事ができるが、実際の戦闘ユニット(マー  
カーでは無い)は指定されたヘクスに配置しなくてはならない。

第 III 及び第 IV 軍団以外の全ての LIM が利用可能である。

ヘクス   ユニット

2117[a] **Napoleon, Ney, Ruty;** Elite Gerdarmes(IG Hv)  
騎兵

2116 Duchand Imperial Guard 騎砲兵(a 及び b)

1716-18 **Druot, St.Maurice;**  
1stGrenadiers, 2ndGrenadiers [**1 ステップロス**] (IG)  
歩兵; L'Allemand(IG a)砲兵

1617-19 1st Chasseurs, 2nd Chasseurs(IG)歩兵;  
L'Allemand(IG b)砲兵

1516-18 1st Young Guard, 2nd Young Guard [**1 ステップロ  
ス**] (IG)歩兵; St.Maurice(IG Res)砲兵

1613-14 **Guyot**, Old Guard Grenadiers(IG Hv Cv)、  
Guard Dragoons(IG Hv Cv)騎兵

1923-24 **Lefebvre-Desnoyettes**; Old Guard Chasseurs、  
Guard Lancers(IG Lt Cv)騎兵

2016-17 **Lobau[b]**; Bellair、Thevenant(19/VI)歩兵;  
Noury (VI)砲兵

1915-16 Bony, Tromlin(20/VI)歩兵; Noury(VI Res)砲兵

2018

1917 **Domon**; Domonget(III Lt Cv) [減少], Vinot(III LT  
Cv) [**1 ステップロス**], Dumont(III Cv)騎砲兵[c]

# Waterloo

1817-18 Colvert(ICr Lt)[1 ステップロス], Merlin(5/I CR Lt) 騎兵[c]

2010-11 Baudoin, Soye[1 ステップロス] (6/II)歩兵

2012-13 Gauthier, Jamin[1 ステップロス] (9/II)歩兵

2014-15 Husson[1 ステップロス], Campi[1 ステップロス] (5/II)歩兵

II 軍団の  
ユニット  
と共に **Reille [d]**

1911-12 Pelletier 及び Valnet(II 軍団)砲兵

1906-08 **Pire** ; Huber(II Lt Cv), Watthiez[減少](II Lt Cv)騎兵 ; Gronier(II Cv)砲兵

1711-14 **Kellerman** ; Picquet, Guiton[減少](11/III CR Hv), Blancard, Donop(12/III CR Hv) ; Marcillac(III/CR) 砲兵

2219-20 Schmitz(2/I), Autard(2/I)歩兵

2320 **D'Erlon** ; Quiot(1/I)歩兵 ; Chalet(I Res)砲兵

2321 Bourgeois(1/I)歩兵

2422 Nogues(3/I)歩兵

2522 Grenier(3/I)歩兵 ; DeSales(I)砲兵

2623 Pegot(4/I)歩兵

2723 Brue(4/I)歩兵

2525 の

1 ヘクス **Jacquinot** ; Bruno, Gebrecht(I Cav)騎兵 ;  
以内 **Burgois**(I Cav)騎砲兵

2223 の

1 ヘクス **Milhand**, Dubois, Travers(13/IVCR), Creux,  
以内 **Vial**(14/IVCR)騎兵 ; Duchet[e](IV CR)騎砲兵

[a] = いくつかの情報源は、皇帝とその幕僚がもっと後方、ロ  
ッソンム(Rosomme)の近くに布陣していたとしている。

[b] = Teste の 21/VI 師団は、現在ワープルに在る。

[c] = III 軍団の騎兵と 5/I 騎兵予備のユニットは Lobau(VI 軍  
団)か Domon(III 軍団の騎兵戦闘指揮官)に配属、指揮さ  
れている。

[d] = リニーにおいて第 III 軍団に配属された Villiers と Piat  
の旅団は、損害が大きかったため後方に残された。

[e] = Duchet のカウンター表記が III CR である点に注意す  
る事。これはミスプリントである。正しくは IV CR で  
あり、IV CR に該当する色帯でなくてはならない。この  
問題を今後発売される C3i で修正する予定である。

## ナポレオンの健康(4.43 を参照)

ナポレオンの健康ルールを使用する場合、ナポレオンは指令  
ポイント 1 でゲームを開始する。

**12:00** のゲームターンのイニシアティブフェイズにおいて、  
ナポレオンは自動的に追加の指令ポイントを得る。

**13:00** のゲームターン及びこれ以降の各々の正時ターンの  
イニシアティブフェイズの開始時に、フランス軍プレイヤー

は 1 つのダイスでダイスロールを行って、ナポレオンの指令  
ポイントが増加するか減少するかの判定を行う。

**13:00~17:00** のゲーム-ターンに、ナポレオンの指令ポイ  
ントは増加する可能性がある(“増加”手順を使用する事)。

18:00 以降のゲーム-ターン及びナポレオンの指令ポイント  
が“5”で開始するターンの全てにおいて、ナポレオンの指  
令ポイントは“減少”する可能性がある(“減少”手順を使用  
する事)。

### 増加手順 ;

ダイスロールが偶数の場合、ナポレオンの指令ポイント値が  
1 増加する。ダイスロール結果が奇数の場合、そのターンに  
おいてナポレオンの指令ポイントは増加しない。

### 減少手順 ;

#### ダイスロール 効果

0-2	効果無し
3-8	1 指令ポイント減少
9-10	2 指令ポイント減少

## 増援

プロシア軍のユニットは、全て増援として到着する。以下の  
増援予定には、特定の LIM が使用可能となる時期に関しても  
記載されている。プロシア軍の侵入に関する特別ルールにつ  
いて以下を参照する事。

**ヒストリカルノート** : プロシア軍の軍団に所属するユニット  
のいくつかは、存在していない。1 つか 2 つのユニ  
ットはリニーにおいて壊滅し、いくつかのユニット  
はリニーに残された。

#### ターン ヘクス ユニット

13:00		IV LIM が使用可能となる。
13:00	3244	1/IV 騎兵 ; Pfeil 騎砲兵
13:30	3244	<b>Pr.Wilhelm</b> ; 2/IV 騎兵
14:00	3244	18Line, 3 Sil LW, 4Sil LW(15/IV)歩兵 ; 3 Sil LW 騎兵(IV) ; Braum(IV c)砲兵
14:30	3244	<b>Blucher, Pr.August, Bulow[a]</b> ; 15 Lime, 1 Sil LW, 2 Sil LW(16/IV)歩兵
15:00		ORDERS LIM が使用可能
15:00	3244	3/IV 騎兵, Braum(IV a)砲兵...続いて 11Line, 1 及び 2 Pom LW(14/IV)歩兵
15:30		STRATEGIC MOVEMENT LIM が使用 可能
13:30	3244	10 Line, 2 及び 3 Nm LW(13IV)歩兵 ; 2 Sil LW 騎兵(IV Cav) ; <u>II Corp LIM が使用可能</u>
15:30	3244	<b>Thumen[b]</b> ; 2/II 騎兵[1 ステップロス]
16:00	3244	<b>Pirch I</b> , 2Line[1 ステップロス], 25 Line

		[1ステップロス], 5 West LW[減少] (5/II)歩兵
16:30	3244	9Line[1ステップロス], 26Line[1ステップロス], 1Elbe LW[減少] (6/II)歩兵; Elbe LW 騎兵(II Cav)[減少]; Rohl II b(II)砲兵
17:00		Icorps LIM 使用可能
17:00	4439	Zieten, Roder; 1/Ia[1ステップロス], 1/Ib[1ステップロス]騎兵
17:30	4439	12Line[1ステップロス], 24Line[1ステップロス](1/I)歩兵; Richter(I Cav)騎砲兵[減少]
18:00	3244	14Line[1ステップロス], 22Line, 2Elb LW[減少](7/II)歩兵
18:30	3244	21Line, 23Line[1ステップロス], 3Elb LW[減少+1ステップロス](8/II)歩兵
19:00	4439	Holzdorf Ic(I)砲兵[減少]
19:30	4439	6Line, 28Line[減少], 2WstLW[減少+1ステップロス](2/I)歩兵
20:30	4439	7Line, 29Line, 3WestLW[減少], Silesian Rifles(3/I)歩兵

[a] = これら全ての指揮官は、IV 軍団 LIM によって到着する事ができる。

[b] = Thumen は、リニーにおいて無力化された Wahlen-Jurgass の置き換え指揮官である。

I 及び II 軍団は、動揺しかけ、I 軍団は粉砕寸前である。

## フランス軍の移動制限

フランス軍がプロシア軍を“見る”事ができる、又はイギリス連合軍ユニットが 1727-3840-4437 の道路ヘクス及びその道路より東側のヘクスを占めるまで、フランス軍は上記の道路より東側で移動を終える事ができない。“見る”とは、距離に関係なく視認線を設定する事を意味している。

1) ナポレオンからプロシア軍ユニットまで視認線を辿る事ができる場合、ダイスロールを行う。

- ・ダイスロールの結果が奇数の場合、ナポレオンはプロシア軍であると識別し、この制限は解除される。
- ・ダイスロールの結果が偶数の場合、ナポレオンはグルーシーの兵であると考え、この制限は次のターンに解除されるまで持続する。

2) ナポレオン以外のフランス軍ユニットから LOS を辿る事ができる場合、上記の“奴らは誰だ”ダイスロールは次のターンの開始時に行われる。

**デザインノート：**我々は“これをしてはいけない”といった代物が好きでは無い。しかし、プロシア軍の到着に対してナポレオンが何をしなかったかをフランス軍プレイヤーが知っているのなら、この制約は不可欠である。この制限が無かったなら、フランス軍プレイヤーはプロシア軍の侵入ヘクスを妨害してしまう。

## 戦略移動の制限

主要道路(小道では無い)を使用しているユニットを除いて、15:30 ゲームターンまで戦略移動を使用する事ができない。両軍の戦略移動 LIM は、そのターンにおいて使用可能となる。

**デザイン/ヒストリカルノート：**これは、雨でぬかるんだ小道に沿って移動を行う事の困難さ、特にワーブルからモン・サン・ジャンへと向かうプロシア軍の行軍が非常に困難であった事を表している

## フランス軍の増援[選択ルール]

このルールは、戦闘の音を聞いたグルーシー(戦場はグルーシーの 15 マイル西方であった)がこれに反応し、ブリュッハーを追撃せずに(史実では追撃を行った)、部隊をワートルローの戦場へと進める事ができたと仮定している。少し多様性を加えたいプレイヤー、少し緊張感を加えたいプレイヤー、“もしも”を試したいプレイヤーに対して、以下のルールを提供する。

**デザインノート：**このルールに関して、この状況を非常に良く練り上げたゲームモジュール“Mt.St.Jean”にした Ed Wimble 氏と Clash of Arms 社に感謝する。

18:00 ゲーム-ターンに、フランス軍プレイヤーは“IV 軍団”LIM をプールに配置する。この LIM が取り出された際、フランス軍プレイヤーは使用可能な増援グループの為のダイスロールを、グループ#1 から行う。

ダイスロール結果が“7-9”の場合、そのグループを投入する事ができる。この最初のグループのダイスロールに成功した場合、フランス軍プレイヤーはグループ#2 の為のダイスロールを行う事ができる・・・等。このダイスロールに失敗した場合、フランス軍プレイヤーは次のターンに再度試みるまで待たなくてはならない。1つのターンに投入する事ができるのは2つのグループまでである。22:00 ターンにダイスロールを行う事はできない。

このルールによって登場する全ての増援は、ヘクス 1244 からマップに進入する。このヘクスが妨害されている場合、1ターン後にマップ南東端のヘクス 1041 から 1244 の間のヘクス(これらのヘクスを含む)から登場する。

**デザインノート：**Lasme 道と Sauvagement 道がドイル川の渡河地点(Mousty 橋)から等距離であったので、理論上これらの部隊は Lasme 道を使用する事で Sauvagement 道を使用する場合と同様に容易に到達する事ができた。しかし、Lasme 道を使用しての到着を許容する事は、多くの予備知識とマップ端の心理的問題を引き起こす。この可能性について試してみたいなら、先に進む事。我々は、無分別なルールが本当に厄介事と成る事が分かった。

**グループ1** Gerard, Vallin(IV Cav), Brryer(IV Cav)騎兵; Tortel(IV Cav Horse)砲兵

**グループ2** Rome[減少], Schaeffer[1ステップロス](12/IV)歩兵; Le Capitain, Desprez[1ステップロス](13/IV)歩兵; Hulot[1ステップロス], Toussaint(14/IV)歩兵; de Pailly(IV;両方)砲兵

**グループ3** Pajol; StLaurent[1ステップロス], Ameil[1ステップロス](4/ICR)騎兵; Dchmn(I CR)騎砲兵

**グループ4** Lafitte, Pemme(21/IV)歩兵

## ウーグモン城

連合軍右翼の要(少なくともフランス軍はそう考えていた)はそれ自体が戦場であった。

この城の“敷地”は3つの城ヘクスで構成されている。IDSに関して、各々の城ヘクスは個別に、通常通りに扱われる。したがって、2411のユニットは2411だけでなく、2310に対しても支援を行う。しかし、ウーグモン(Hougomont)ヘクス(2211,2310,2411)のどれか1つに隣接したユニットは、そのユニットの位置に関わらず、実際の城ヘクス(2310)を支援していると見なされる〜その支援が敵ユニットの存在によって妨げられない限りは。これは、他の2つの森ヘクスには適用されない。

**例外：**ZOC/襲撃(Assault)の必要条件に関して、攻撃ユニットは自身のZOC内にある全ての城ヘクスを攻撃する必要がある、1つのヘクスだけを攻撃する事ができる。

**例：**イギリス軍がHougomontの全てを支配している。イギリス軍の歩兵ユニットがヘクス2510に存在している。ヘクス2411とヘクス2310はともに支援を受けているが、ヘクス2211は支援を受けていない。フランス軍のユニットがヘクス2411に存在している場合、ヘクス2310は支援を受ける事ができない。

## 泥濘

このゲームの最初の2ターン(11:30 及び 12:00)は泥濘ターンである(11.3を参照)。

## BIJLANDT 旅団[選択ルール]

ユニットをセットアップした際、3つのオランダ-ベルギー軍ユニット((Bijlandt の第1オランダ/ベルギー旅団)が、ウェリントンが通常好んで布陣する斜面の背後では無く、斜面の前面に布陣しているのに気づくであろう。その場所で、彼らは午後1時に行われたナポレオンのグランバタリーの目標となり、移動を行わないまま跡形も無く粉砕された。

歴史家の問題はこの点にある。彼らはそこで何をしようとしていたのか、そしてなぜ？分厚い本では大きな章を割いてこれについての検討を行っている。オレンジ公の無能さや、キャトルプラでの逃走劇に対しておこなわれたウェリントンによる懲罰であるという仮説が有力である。

誰もその時に状況についての特別な批評を行っていないので、あなたの推測は他の人のそれと同様に優れた物となるかもしれない。それは、我々が行う為に残されているのだ。

ラ=エイ=サントの援護を行うだけなら、連合軍プレイヤーの考える事はさほど多く無い。いかに早く、どこへ移動させるのか。これは理に適った行動ではあるが、我々はあなたが史実とかけ離れた行動を行う事を望まないの、これに対して制限を加えたいと考えている。史実の色あいを加えたいと考えるなら、我々は以下のルールを提案する。

Bijlandt の旅団が移動を行う事ができるのは以下の場合だけである：

- ・Bijlandt の旅団が砲兵による射撃を受けた場合。
- ・フランス軍の戦闘ユニットが2ヘクス以内で移動を終えた場合。
- ・13:30 ゲームターン以降である。

## 潰走ヘクス

- ・フランス軍はMSJ 1019 から退却する。
- ・イギリス連合軍はMSJ 4213 からブリュッセルへ向けて退却する。
- ・プロシア軍は3244 か 4238 に向かって退却する。

## 勝利条件

ゲームデザイナーは、プロシア軍が増援として登場するまで待つ事を勧める。両陣営にとって大勝利を納める事はまれであり、歴史やゲーム用語で言う最低限の勝利を生じる事に成る。我々がこれを打ち破る番だ。

**フランス軍の偉大なる勝利：**ゲーム終了時に、フランス軍プレイヤーが以下の全ての条件を満たしている場合；

- ・フランス軍プレイヤーがブリュッセル街道の全てのヘクス(ヘクス1218 から 4413 まで)を支配している(占めているか最後に占めていた)。
- ・最低1つのプロシア軍の軍団が粉砕であり1つが動揺、
- ・最低1つのイギリス連合軍師団が粉砕であり、他の2つの師団が動揺である。
- ・3つ以上のフランス軍のコマンドが粉砕や動揺となっていない。

**フランス軍の決定的勝利：**フランス軍プレイヤーが以下の全てを満たしている場合；

- ・フランス軍プレイヤーがLa Haye Sainte と全てのHougomont 城ヘクス、更にMt. St. Jean(3415)を支配している。
- ・5つ以上のフランス軍のコマンドが動揺や粉砕となっていない。
- ・最低でも1つのプロシア軍の軍団が粉砕となっている。
- ・最低でも3つのイギリス連合軍のコマンドが動揺となっている。

**フランス軍の辛勝：**フランス軍プレイヤーの動揺や粉砕となっていないコマンドの数が、プロシア軍とイギリス連合軍の動揺や粉砕となっていないコマンドの合計数以上である。

**連合軍の辛勝：**フランス軍プレイヤーの動揺や粉砕となっているコマンドの数が、プロシア軍とイギリス連合軍の動揺や粉砕となっているコマンドの合計数より少なくとも2つ上回っている。

**連合軍の決定的勝利：**連合軍プレイヤーが以下の全てを満たしている場合；

- ・連合軍プレイヤーがLa Haye Sainte と全てのHougomont 城ヘクスを支配している。
- ・少なくとも4つのフランス軍のコマンドが動揺となっている。
- ・粉砕となったプロシア軍のコマンドが1つだけである。
- ・動揺となったイギリス連合軍のコマンドが2つだけであり、更に粉砕となったイギリス連合軍コマンドが存在しない。

**連合軍の偉大なる勝利：**

- ・最低5つのフランス軍コマンドが動揺であり、その中の2

つが粉碎である。

- ・連合軍がヘクス 2117-4213 の道路ヘクスの全て、加えてヘクス 2924-6、更にヘクス 4222-4225、更に全てのHougomont 城ヘクスを支配している。
- ・動揺や粉碎となっているプロシア軍/イギリス連合のコマンドが3つ以下である。

**連合軍の自動的勝利：**ナポレオンが死亡した場合。

上記の全てに該当しない場合、この戦いは引き分けである。