

# ワートルローの戦い 特別ルール

## 歴史的背景

ナポレオンがエルバ島から脱出し、帝位に復帰すると、すぐに第7次対仏大同盟が結成されました。イギリス軍はブリュッセルを拠点として集中し、プロイセン軍はリエージュを拠点として集中していました。ナポレオンはこれらの2つの軍を素早く打ち負かすことができれば、東に集中を始めているロシア軍とオーストリア軍を迎撃するための時間を確保することができるでしょう。彼は急速にベルギーに進軍し、イギリス軍とプロイセン軍が合流する前に、両軍の間に割って入り、分断するという作戦を立てました。作戦がうまくいけば、彼は中央の位置から、分断されたイギリス軍とプロイセン軍に対して素早く集中攻撃し、順番に破壊していくことができます。

ナポレオンはリニーでプロイセン軍を破り、ウェリントンはまずカトル・ブラに戦力を集中してネイ元帥と戦い、その後ブリュッセルに向かいました。プロイセン軍はリニーで大打撃を受けたが、敗北はしませんでした。プロイセンはリエージュに撤退するかと思われましたが、その動向をナポレオンはつかむことができませんでした。

リニーの戦いの後、ナポレオンは軍の主力をブリュッセルに向け、ウェリントンと対峙しました。彼はグルーシー元帥に2つの軍団を率いて「ジャンプローまで行軍し、プロイセンを追撃する」ように命令しました。ここで問題となったのはプロイセン軍が東方に位置するジャンプローには向かわなかったことです。プロイセン軍は北に向かい、ウェリントンと合流するよう行軍しました。グルーシーはどうすべきだったでしょうか？彼は命令に従って、東のジャンプローに進軍しました。今にして思えば、この決断が重要で、グルーシーは半日の遅れをとっ

てしまいました。この決断により、フランス軍は二手に分かれたままで、対するイギリス軍とプロイセン軍の連合軍は集中して、共に戦うことができるようになりました。

会戦の前夜、プロイセン軍がワール付近に存在していることが明らかになりました。ここでグルーシー元帥への命令はどのようなものだったのでしょうか？それはプロイセン軍をワールで捕捉し、攻撃せよというものでした。この命令に問題があったとすれば、それは、プロイセン軍の主力はワールに存在しなかったことでした。プロイセン軍の主力はイギリス軍とナポレオン率いるフランス軍主力が砲火を交えつつあるワートルローに向かっていたのです。グルーシー元帥はどうすべきだったでしょうか？ナポレオンの命令に従い、ワールへ向かい、そこで戦うべきか、それとも彼の部下の数名が促したように、「銃声」のする方へ向かうべきだったでしょうか？グルーシー元帥はまたしても命令に従うことを選択しました。その結果、ワートルローでウェリントンを撃破しようとしていたナポレオンはその側面をプロイセン軍の主力に攻撃されることになりました。まさに大惨事です。グルーシー元帥は銃声の聞こえる方向に進軍しなかったが、ブルッヒャーはそうしました。

決戦の日、前夜の豪雨でぬかるんだ地面が乾くのを待つため、ナポレオンは朝から開戦することを避けました。正午頃、ナポレオンは大砲を繰り出し、砲撃を開始しました。この砲撃は印象的でしたが、ウェリントンの軍隊のほとんどが反対斜面にいたため、弾丸が柔らかい地面に沈んでしまい、ほとんど効果がありませんでした。砲撃に続き、ナポレオンは第1軍団と第2軍団の歩兵に攻撃を命じましたが、ラ・エイ・サントやウーグモンといったシャ

トーにこもるイギリス軍はフランス歩兵の攻撃を挫折させました。そうしている間に、プロイセン軍が戦場に押し寄せ始めました。ナポレオンに残された時間はほとんどなくなりつつありました。このタイミングでナポレオンは予備の騎兵を全て投入し攻撃を行いました。騎兵突撃は期待したほどにはイギリス軍を打ち砕きませんでした。限界点の近くまで追い詰めました。フランス軍にとって残念なことに、ここで時間切れとなり、プロイセン軍は隊列を整え、フランス軍の右翼を攻撃してきました。ナポレオンは最後の手段として親衛隊に攻撃を命じ、ウェリントンを破滅させようとしていました。しかし、結局、フランス軍の右翼が崩壊したため、イギリス軍はかろうじて持ちこたえることができました。こうしてナポレオンの生涯最後の戦役は大失敗に終わりました。

## シャトール

戦闘について、シャトールは建物と同じように扱います。ただし、シャトールに入ったからといってユニットが消耗状態になることはなく、通常状態のままです。パペロット (Papelotte)、ウーグモン (Hougomont) とその周辺の果樹園エリア、ラ・エイ・サント (a Haye Stainte) は、Pub Battles のスケールでは無視します。大隊スケールでプレイする場合はシャトールとして扱います。

## 反対斜面

LOSの外にある砲撃は-2の修正となり、6のみ命中となる。

メモ：史実でフランス軍は反対斜面にいるイギリス軍を砲撃した。反対斜面へ射撃は、地面がぬかるんでいたこともあり、フランス軍の砲撃の効果を著しく低下させた。

## 親衛隊の砲兵

フランス軍の親衛隊の砲兵は砲撃の際に-1の修正を得ます。

## ナポレオンの指揮能力

ナポレオンは親衛隊を移動させる代わりに、指揮範囲内のすべての砲兵に移動または砲撃を命ずることができます。

## チャージ

チャージは、すべてのコマンドの移動が終了した後ではなく、そのユニットが移動した後すぐに戦闘を解決することができる特殊攻撃です。

チャージできるのは以下のユニットだけです。

- ・親衛隊歩兵・近衛歩兵（金色のステッカー）
- ・胸甲騎兵（Cuirassiers）
- ・槍騎兵（Lancers）
- ・精鋭騎兵（Elite Cavalry）

一度に1ユニットずつチャージします。支援や側面攻撃などと一緒にチャージすることはできません。

## 騎兵の重量

より軽量の騎兵がより重量のある騎兵を攻撃する場合、-1の修正を得ます。

Weight	Type
Light	Hussar
Light	Lancer
Medium	Dragoon
Heavy	Cuirassier

## 騎兵の戦闘

竜騎兵はこの戦闘でも戦闘のために3個のダイスをふります。

騎兵は丘の上で防御をおこなってもボーナスを得ることはできません。

騎兵は建物、城、森、または沼地にいる防御側を攻撃することができません。

## 騎兵の戦闘における修正

騎兵が通常状態の歩兵を攻撃する場合、-1の修正を得ます。

騎兵が消耗状態の歩兵を攻撃する場合は+1の修正を得ます。

胸甲騎兵（Cuirassiers）と槍騎兵（Lancers）はチャージの場合、その戦闘の1ラウンド目に+1の修正を得ます。

メモ：これらの修正は歩兵の方陣を考慮しています。

## 司令部のレーティング

ユニットには記されていません。

フランス軍 2

プロイセン軍 3

イギリス軍 4

## 道路移動隊形

道路移動隊形で移動している間、歩兵と補給段列の隊列はのびます。ユニットの後方に空白のユニットを配置し、道路移動隊形によって隊列がのびていることを表します。

プロイセン軍：ユニットあたり2個  
フランス軍・イギリス軍：ユニットあたり1個



これらの数値は小道路に適用されます。

主要道路は小道よりも大きな能力を持っています。フランス軍とイギリス軍のユニットが道路移動隊形になっても隊列は延びません。プロイセン軍はユニットあたり1個のびます。

道路移動隊形のユニットの後ろに続く空白のユニットを攻撃することは、その駒を攻撃することと同じです。

## 勝敗の決定

このシナリオは第2ターンから開始します。

ワーテルローは決戦です。両陣営とも、ここでの決定的な勝利が必要です。敵を潰走させるか、撃破するか、撤退させなければなりません。両陣営とも夜間に自発的に戦場を去ることはできません。

判定を容易にするために、各軍のワーテルローの戦いに参加した歩兵のユニット総数と50%損失になるユニット数を示します。

	仏軍	普軍	英軍
総数	21	13	16
50%損失	11	7	8

戦役全体で見ると、各軍の歩兵のユニット総数と50%損失になるユニット数は以下の通りになります。

	仏軍	普軍	英軍
総数	35	20	24
50%損失	18	10	12

## 増援のオプション

ナポレオンの砲撃が始まると、スルトとジェラルドはグルーシー元帥に「砲声に向かって進軍してください」と迫りました。グルーシー元帥は拒否したが、もし彼が従っていたら、ワーテルローの戦いはどうなったでしょうか？ 増援のオプションはグルーシー元帥が砲声を聞いてすぐにワーテルローの戦場に向かったと仮定します。ワーブルでは戦闘はありません。開始時にグルーシー元帥が率いる部隊の指揮チット（III, V, cl および clI）をマップに追加します。第1ターンにこれらのチットが引かれた時点で、まだどの大砲が砲撃していない場合、移動はできず、マップへの進入は1ターン延期されます。

## デザイナーズノート

私たちはPub Battlesでこの戦いを取り上げることを躊躇していました。6月18日のワーテルローの会戦をテーマとするウォーゲームはあまり好きではなかったからです。ワーテルローのテーマのウォーゲームには、通常、選択肢があまりありません。両陣営はただ並び、どちらかの陣営が幸運に恵まれるまで殴り合うだけです。作戦もありません。戦略的な選択肢もあまりありません。そ

のほとんどが、キャンペーンスケールで行われるからです。私は、Pub Battlesシステムで初めてワートルローをプレイしたとき、喜びと驚きを感じました。戦略的なオプションを追加しなくても、ゲームは非常に緊迫したものになりました。プロイセン軍はすぐに戦場に進軍を開始しました。それはプレッシャーといえばプレッシャーで、フランス軍としては、戦いが始まると同時に時限爆弾が動き出すような感じでした。最終的には、このシナリオの仕上がりにとっても満足しています。これこそ、私が夢見たワートルローのゲームです。基礎となる部分が固まったので、私たちはさらに選択肢を増やしました。このシナリオのマップはこのテーマの他のゲームより広い範囲をマップに含んでいます。私は、戦いの端でマップが切れるようなゲームは嫌いなのです。広いマップで多様な選択肢を試したいのです。ウェリントンの軍隊の中央を攻撃したくないとしたらどうすればいいのでしょうか？ 拡大された地図はフランス軍にまさにこの選択肢を与えます。西に移動してウェリントンの脇腹を攻撃することもできます。東に移動して、ウェリントンと押し寄せるプロイセン軍の間、中央のポジションを取ることもできます。防御に徹し、2日目の戦いを計画するもよいでしょう。いろいろな可能性があります。

私たちのプレイテストグループでは、騎兵をめぐる多くの議論がありました。騎兵のタイプにはどのような違いがあるのか？ どの種類の騎兵が突撃できるのか？ 私たちが最終的に決定したのは、Pub Battles というシステムで最もうまく機能するものです。ブランディワイン、マレンゴ、そして最も重要なのはワートルローで機能することです。確かに歴史上、軽騎兵や竜騎兵が突撃したケースはあります。しかし、Pub Battles の「突撃」の定義について考えてみる必要があります。Pub Battles でユニットがチャージできないからと言って、一般的な意味での「チャージ」がで

きないわけではありません。考えてみてください。軽騎兵は素早く移動することができます。優れた指揮をもってすれば、戦闘で消耗した歩兵を攻撃し、+1または2の修正を得て、おそらく、その歩兵を撃破することができるでしょう。軽騎兵と竜騎兵を使えば、戦闘で疲弊した敵の軍隊を追跡し、追い詰めることができます。十分でしょう。他に何が必要ですか？

Pub Battlesにおける突撃は、敵に与える物理的・心理的な衝撃と、迅速に移動し、その場で作戦を調整するイニシアチブを持つ高度に訓練された精鋭部隊の指標となっています。「チャージ」という言葉は紛らわしいですが、これ以上の言葉は思いつきませんでした。

「歴史上最も偉大な将軍の一人のレーティングが、どうして2なんだ？ 神への冒瀆だ！」。確かにナポレオンはすばらしいリーダーでしたが、この戦役、この会戦ではそうではありませんでした。多くの問題が彼を悩ませていました。彼は彼のキャリアの絶頂期にある最高の人材ではありませんでした。ナポレオンだけではなく、ワートルローではフランス軍も油の乗り切った熟練のマシーンではありませんでした。彼らは、急遽編成された即成の軍隊でした。能力も忠誠心も疑問符がつくものでした。しばしば発生した決定や実行の遅延と災難がこの戦役のフランス軍を苦しめました。ナポレオン自身も、ベストな状態ではありませんでした。彼は深刻な健康上のトラブルに苦しめられていました。ヒ素の毒を盛られたとする説すらあり、指揮官の中に連合国のスパイが多数いたとも言われています。しかし、原因はともかく、結果は同じでした。マレンゴやアウステルリッツのナポレオンとフランス軍ではなかったのです。

オプションとして、以下を試してみてください。

指揮官のレーティングのオプション。

フランス軍司令部：4

ナポレオン：5

2日目のオプションも示します。グルーシー元帥がプロイセン第3軍団をワートルローで破り、ナポレオンがワートルローで防御の戦闘を行い、2日目まで生き残ることができたと仮定します。プロイセン軍第3軍団は壊滅し、リエージュに後退しています。2日目、ナポレオンを助けるためにグルーシーが増援として登場します。

もうひとつ。開戦の銃声を聞いたグルーシー元帥はワートルローへ直行します。ワートルローでは戦闘は行われません。ワートルローにいたプロイセン第3軍団は、プロイセン全軍の補給線が確保されたことを確認するとこちらからワートルローに進軍します。

いずれの場合も、ウェリントンが敗北していなければ、ハルトブリュッセルから所在のイギリス軍を増援として呼び寄せることも想定しています。

## Credits

Design: Marshall Barrington

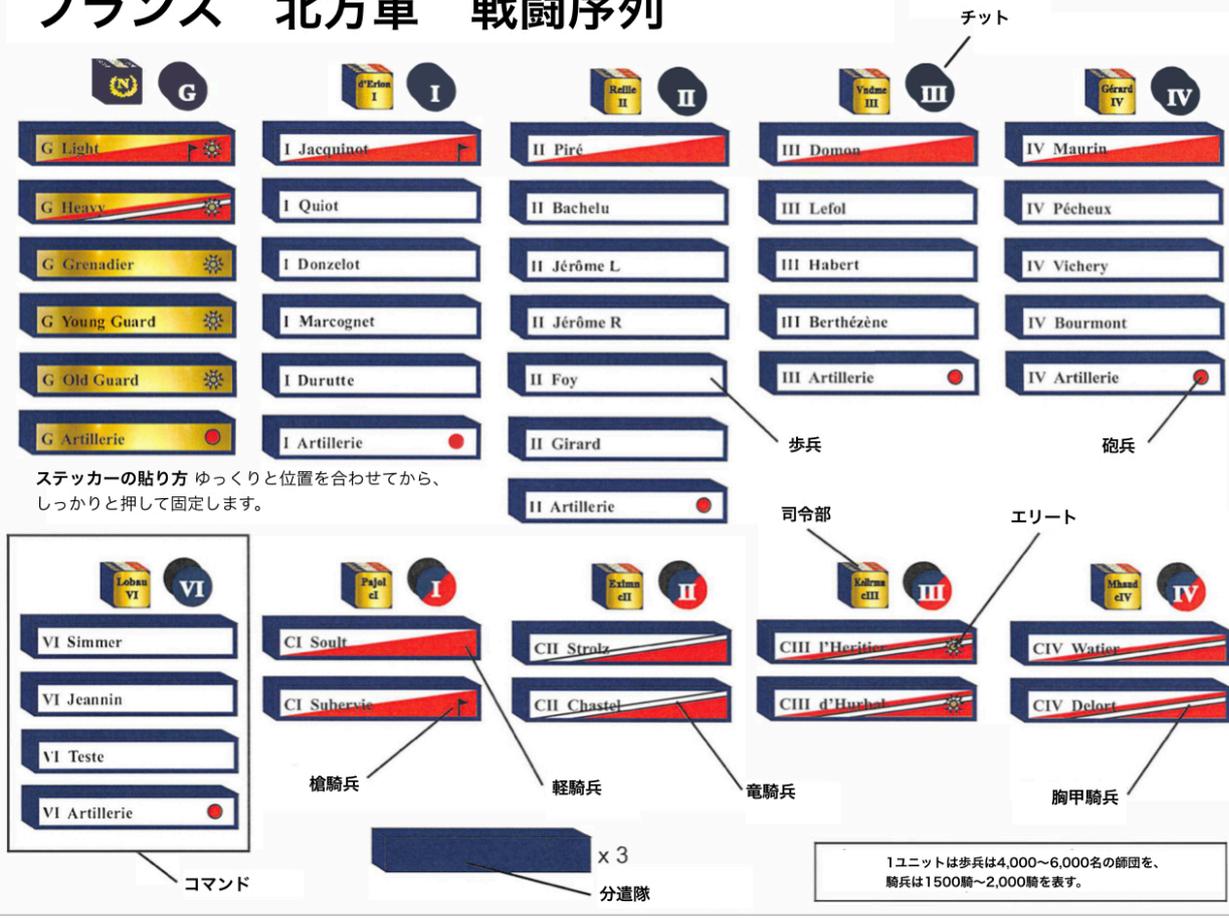
Development: Yvonne Sparrowsmith aka "god"

Graphics: Marshall Barrington with contributions from Greg Horton

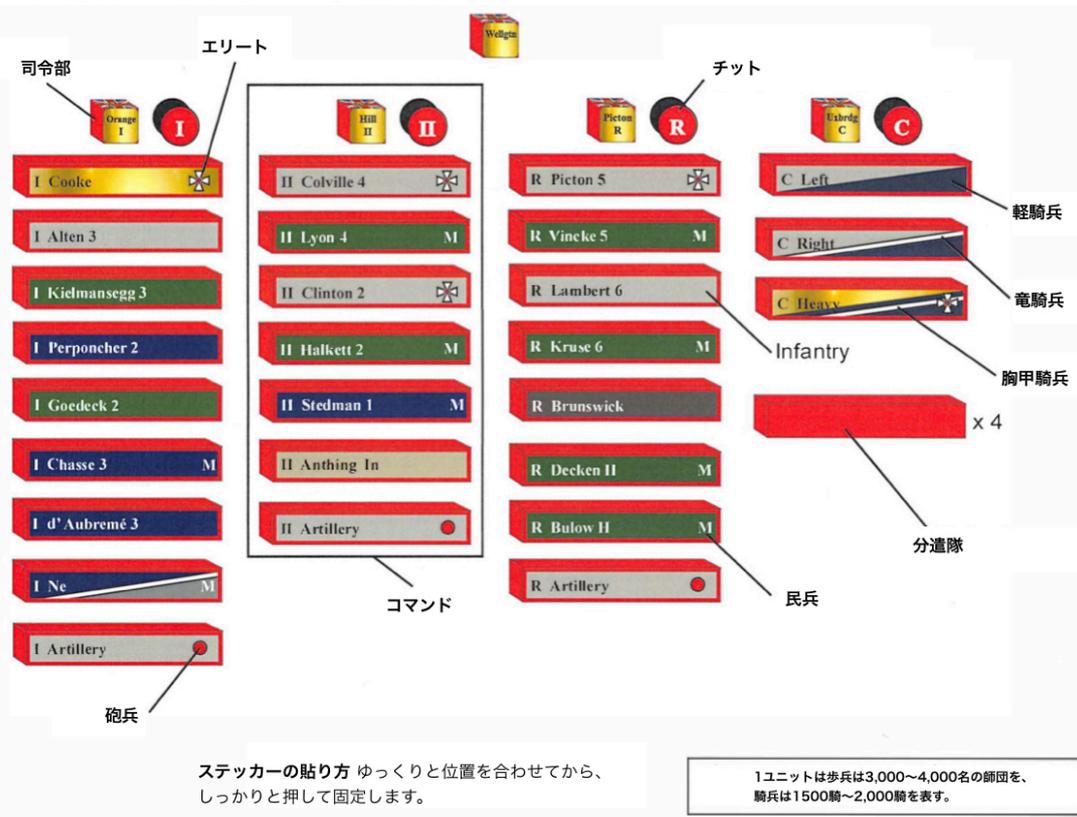
Play Testing and consulting: Brian Berg Asklev, Tom Dempsey, Jim Riley, Doug Miller, Barry Kendall, Mark Kwasny, Mike Strand, Andrew Campbell.

日本語訳：窪田好男

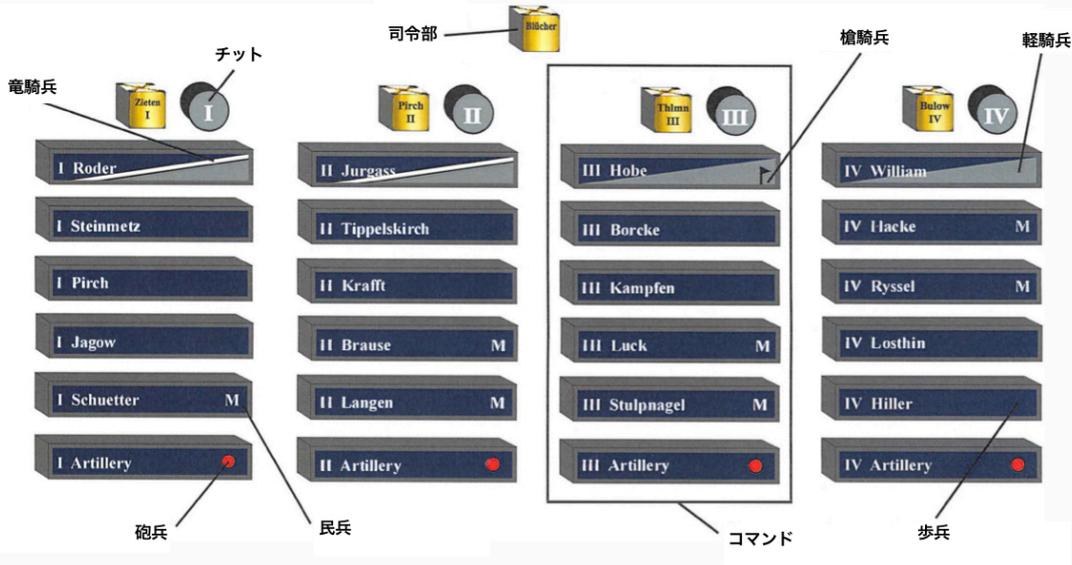
# フランス 北方軍 戦闘序列



# 英蘭連合軍 戦闘序列



# プロイセン ライン方面軍 戦闘序列



1ユニットは歩兵は6,000~7,000名の師団を、騎兵は1500騎表す。

# ワータルロー 戦闘序列

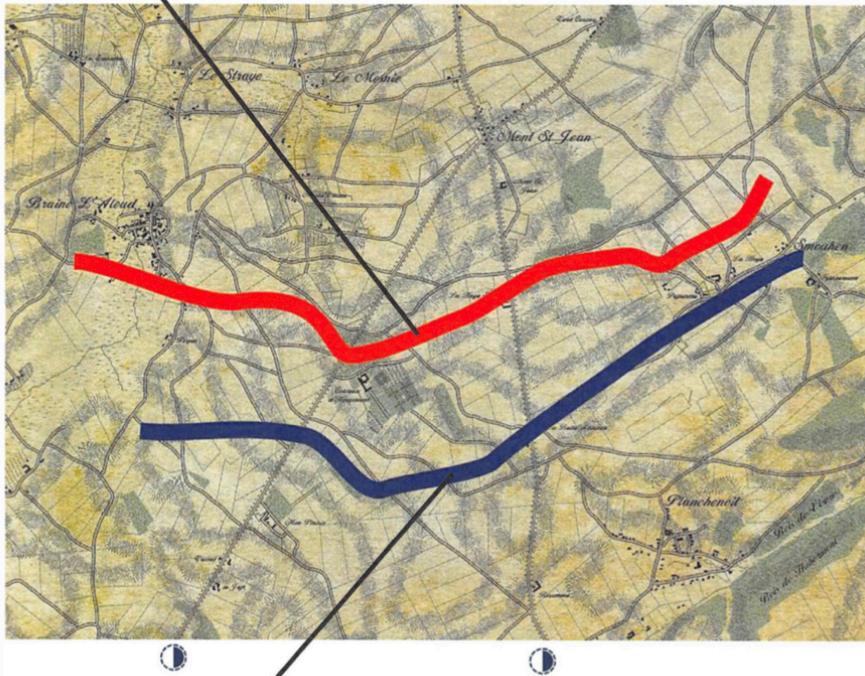


これらは史実のワータルローの戦いに参加したユニットです。

# セットアップ

イギリス軍が先にセットアップする。下記の増援ユニット以外の全てのユニットを、この線上かそれより北に1移動の範囲に配置する。

初期配置するのは、ワートルロー・セットアップに示されたユニットのみです。



フランス軍が2番目にセットアップする。下記の増援ユニット以外の全てのユニットを、この線上かそれより南に1移動の範囲に配置する。

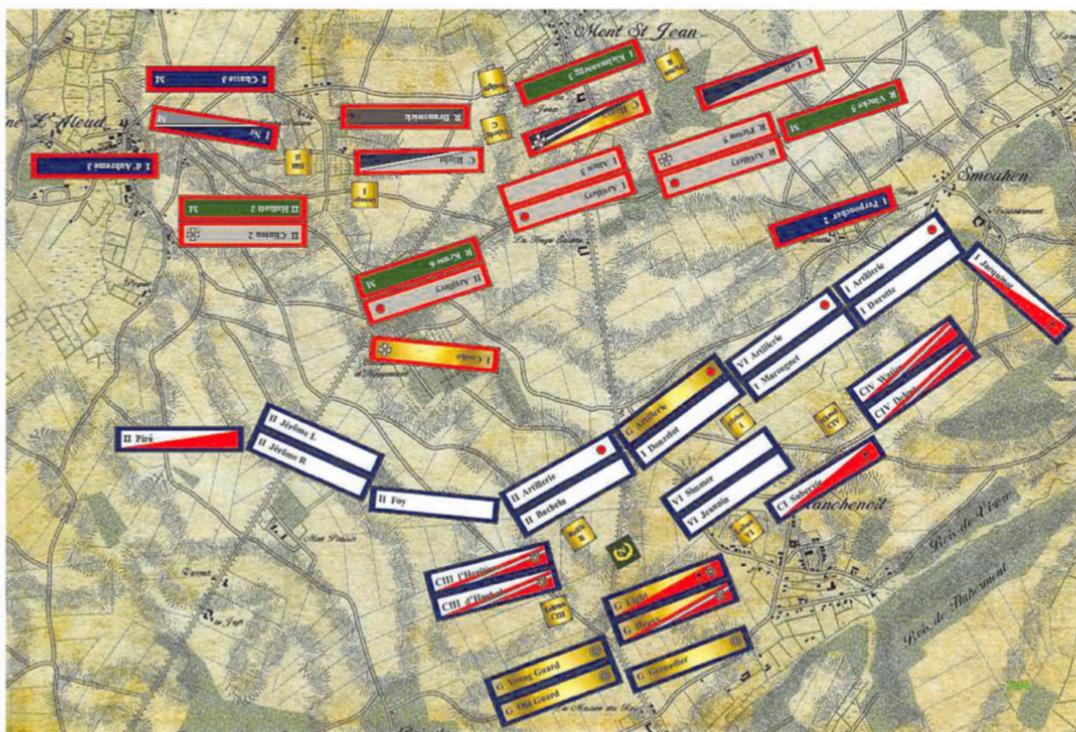
これらのチットは開始時にカップに入れます。



これらのチットはフランス軍の増援のオプションの時のみ使用します。



# ヒストリカル・セットアップ



# 英軍 増援

第2日目第1ターン  
これら3つの道路の1つ  
から全移動力を使用可能  
で進入します。



増援は道路移動隊形で進入します。  
ノート：増援はマップに進入する前は移動力を  
一切消費していません。

第2日目第1ターン  
これら3つの道路の1つ  
から全移動力を使用可能  
で進入します。



# プロイセン軍・フランス軍 増援

第3ターンに全移動力で  
進入する。



第4ターンに1/2移動力  
で進入する。



第2ターンに1/3移動力  
で進入する。



第2日目第1ターンに全移動力  
で進入する。



第2日目第2ターンに全移動力  
で進入する。



第2日目第3ターンに全移動力  
で進入する。

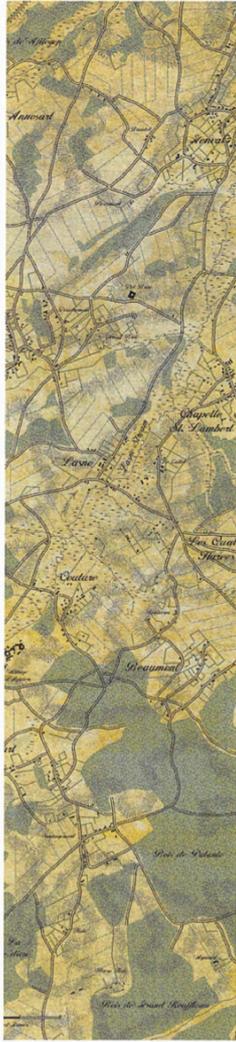


増援は道路移動隊形で進入します。  
フランス軍の砲兵が一度でも砲撃を行う前に増援のコマンドのチットが引かれたら、  
そのコマンドは移動できません（マップへの進入はできません）。

ノート：増援はマップに進入する前は移動力を一切消費していません。



## 増援のオプション



第3ターンに全移動力で  
進入する。



第4ターンに1/2移動力  
で進入する。



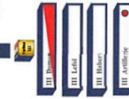
第2ターンに1/3移動力  
で進入する。



第2日目第1ターンに  
グレーの矢印の道路  
のいずれかから全移  
動力で進入する。



第3ターンに1/2移動力  
で進入する。



第4ターンに全移動力で  
進入する。



第4ターンに全移動力で  
進入する。



第6ターンに全移動力で  
進入する。

増援は道路移動隊形で進入します。

フランス軍の砲兵が一度でも砲撃を行う前に増援のコマンドのチップが引かれたら、そのコマンドは移動できません（マップへの進入はできません）。

ノート：増援はマップに進入する前は移動力を一切消費していません。