

L'EMPEREUR

ランペルール

三色旗の英雄



コルシカ島の天才軍人



▲ヴェルサイユ美術館にある、「サン＝クルーの500人会議でのナポレオン」。 ©W.P.S.

ナポレオンの興亡をテーマにしたゲーム、「ランペルール」については、もうみなさんご存じだろう。プレイヤーはナポレオンになり、ヨーロッパに大帝國を築くために戦い続けるのだ。もちろん、ただ軍隊を動かしているだけでは、ヨーロッパを制覇することなどできない。占領した都市の工業や農業を盛んにしたり、民衆の感情にも気を遣ったりと、内政的にも注意を払わなければならないのだ。それにヨーロッパのほかの国との外交関係も、情勢に大きな影響を与える。自分の国(ナポレオン領)のことばかりを考えていても、いけないということだ。

このようにして、なにかと大変なナポレオンだが、その戦い方はシナリオによって微妙に違って来る。たとえばイタリア方面司令官というひとりの軍人として始まるシナリオ1と、すでにフランス皇帝として絶大の権力を持っているシナリオ4とでは、実行できるコマンドからして違う。それに、司令官時代(1796年)と皇帝時代(1806年)とではヨーロッパ諸国の情勢も違うし、とても全シナリオを一緒に解説することはできないのだ。

そこで今回は、シナリオ1から始める場合、ということに限定して解説していくとしましょう。それに、「ランペルール」はシナリオ1から始めるのが、一番おもしろいのだ！コルシカ島の貧乏貴族の子として生まれ、苦勞を重ねて陸軍司令官

◆ゲームの初めには、ナポレオンはマルセイユにいる。さあ、欧州制覇を狙え。

となり、ついにはその天才的軍事能力で全ヨーロッパ制覇まで夢見たナポレオンの気分を味わうには、シナリオ1の司令官時代からプレーするのがベストだろう。

この付録でも司令官時代から始めて、最高司令官になり、そして第一執政になるまでの過程を追って、解説をしている。そのため、各国のデータや各写真なんかも、シナリオ1から始めたものであることを、心にとめておいてもらいたい。

それでは、ときに1796年3月2日。長靴を履いた猫、と形容された風采の上がない小さな男が、フランス軍イタリア方面司令官になったところから、ゲームを始めるとしましょう。

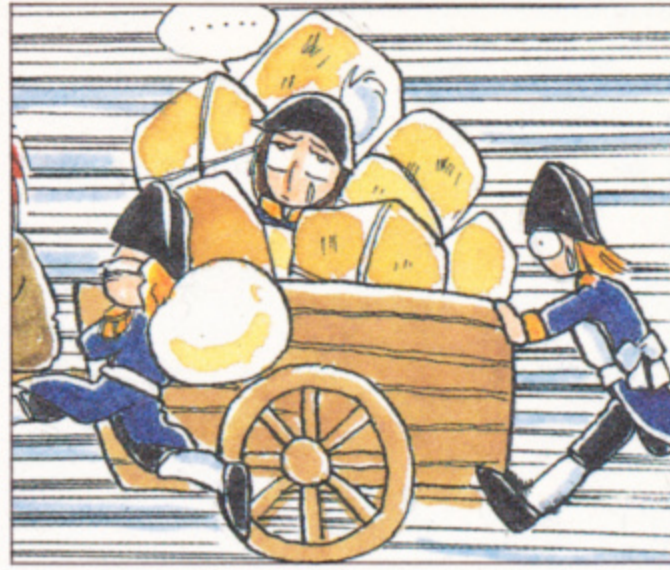


ナポレオンの足跡

コルシカ島の天才軍人	2
イタリア方面軍司令官の権限	3
1796年3月のヨーロッパ戦略図	4
第1回対仏大同盟時のヨーロッパ諸国	6
アルコレの戦い、(司令官時代)	10
第2回対仏大同盟との戦い、(最高司令官時代)	15
1799年11月9日(第一執政時代)	18
ナポレオニックグッズ	19

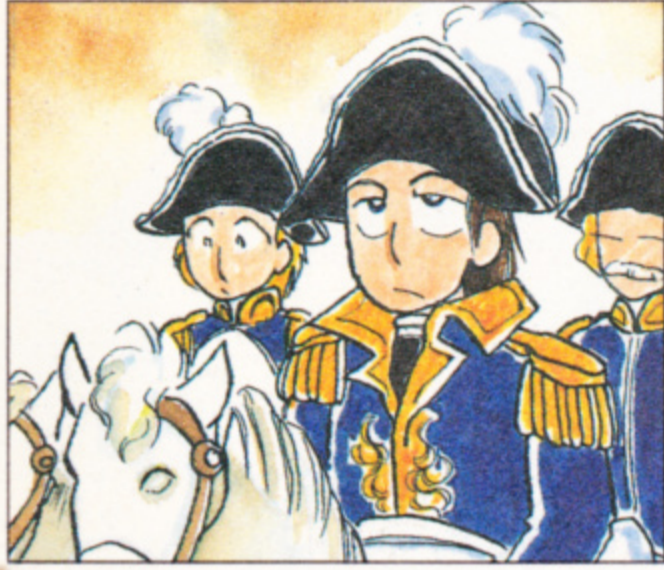
イタリア方面軍 司令官の権限

ナポレオンが使えるコマンドは全部で11種類。これらのコマンドを正確に把握することが、皇帝への第一歩だ。



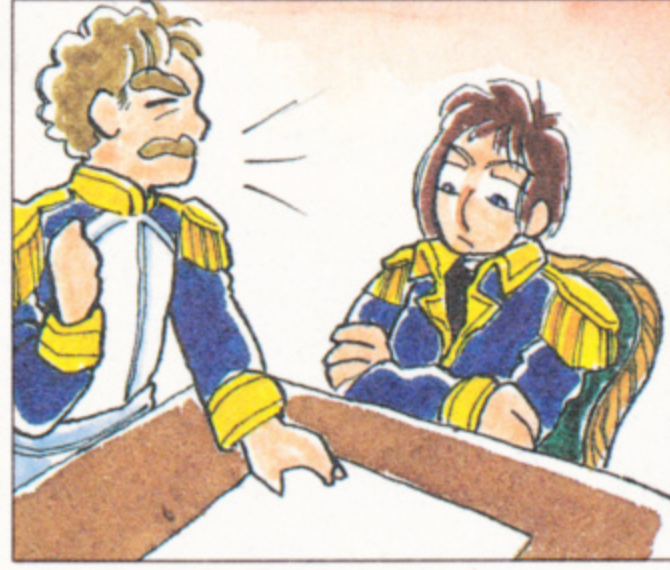
移動

ナポレオンおよび配下の将軍、食糧や金をほかの都市に移すことができる。都市が増えるごとに、重要になるコマンド。



遠征

戦争のコマンド。ラインのつながった都市か、港湾都市なら同色の港湾都市に攻め込むことができる。当然、お金が必要。



軍政

演説による士気のアップや、訓練による訓練度のアップなど、軍隊の強化を図ることができる。戦争をする前に行なうべし。



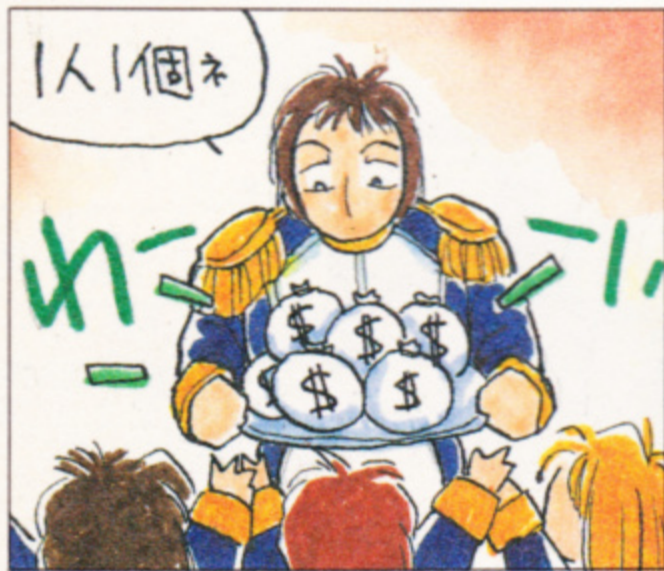
供給

住民に供給する食糧や物資の量を調節する。供給量が多いほど食糧や物資の充足度が上がり、少ないほど下がる。



投資

都市の工業および商業、農業を発展させ、税収入を増やすことができる。病院の建設に投資すれば、コレラの発生率が下がる。



分配

食糧や物資の充足度が低いと内乱が起きやすくなる。極端に低いときは、このコマンドで食糧や物資を施し充足度を上げる。



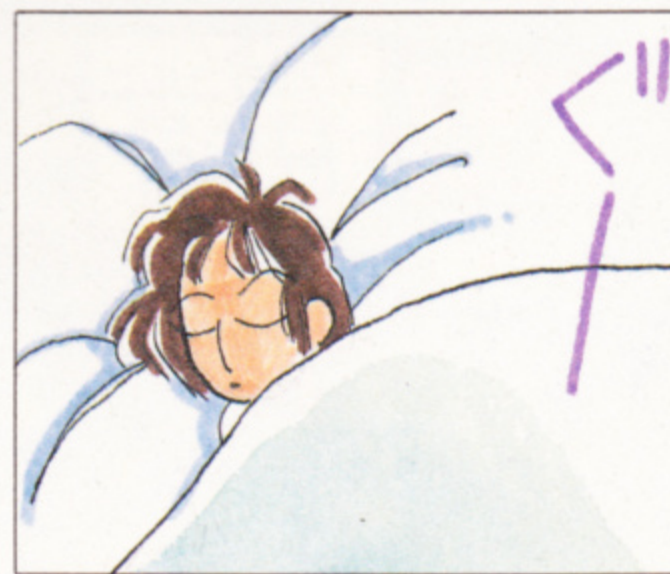
徴収

金や食糧が足りなくて困ったときに使用するコマンドだが、充足度が激減するので、使わないにこしたことはない。



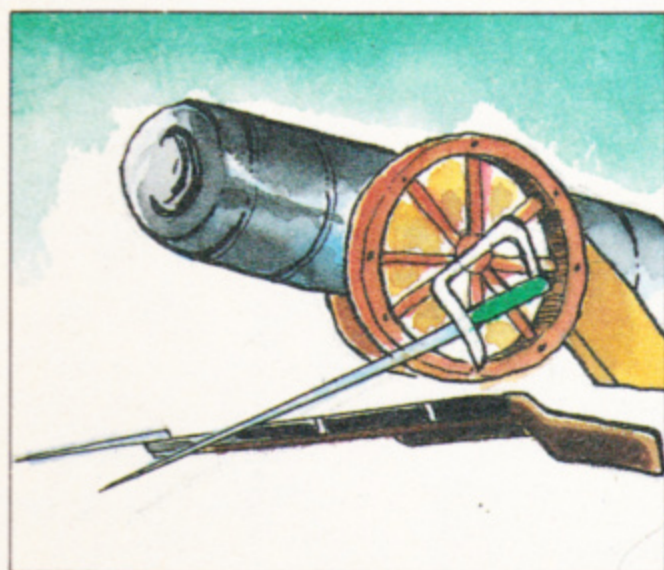
陳情

食糧や金、大砲などが不足しているときに、政府に補給を要求するコマンド。もちろん、要求が通らない場合もある。



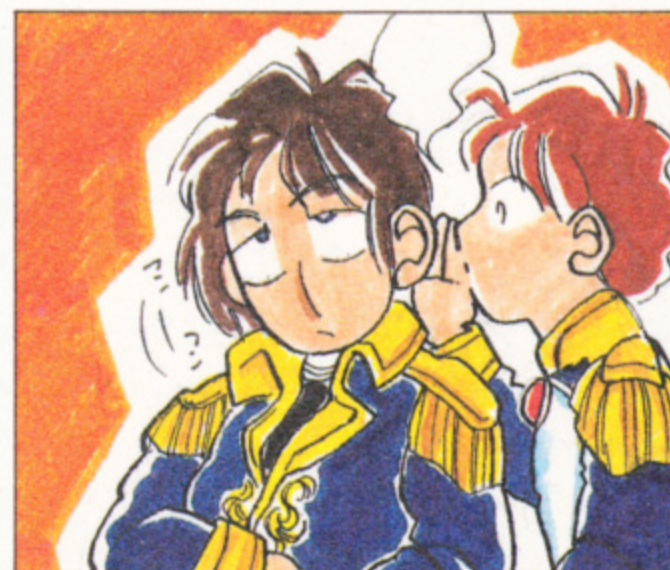
休養

なにもしない、というコマンド。つまり、パスだ。このコマンドを使うぐらいなら、なにかほかのことをしよう。



軍備

徴兵や軍馬の購入、軍隊の編成を行なうことができる。ただし、徴兵だけは、1年に1回だけしか、行なうことができない。



情報

自分の都市や配下の将軍の能力はもちろん、ほかの国の様子をも見ることができる。敵国の様子は、必ず見ること。

1796年3月の ヨーロッパ戦略図

ヨーロッパには46の都市が点在しているが、その位置関係と状態(1796年3月の時点)は、この図のとおりだ。各都市を結んでいるラインは、いわゆる戦略道で、このラインで結ばれた都市にしか遠征をすることはできない。なお、港湾都市の場合、海を使って遠隔地にも遠征できる。

表の見方

①所属の国旗

②都市名

③兵士数 現役兵士と予備兵士を合わせた数が200以下はD、350以下はC、500以下はB、501以上はA。


④人口 都市の人口が2000以下ならばD、4000以下ならC、6000以下はB、6001以上をAとして表記した。


⑤左の数値が現在の農業力、右はその都市の最大農業力。

	①	② マルセーユ	③ B	④ C	⑤ 38/63
---	---	---------	-----	-----	---------

	ラコルニャ	C	D	18/61
---	-------	---	---	-------


	ボルドー	D	C	79/100
---	------	---	---	--------

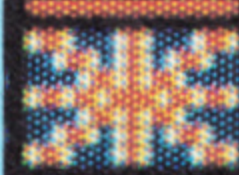
	マルセーユ	B	C	38/63
---	-------	---	---	-------

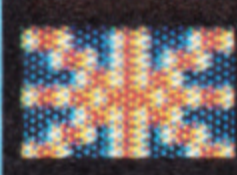
	サラゴース	D	D	13/50
---	-------	---	---	-------

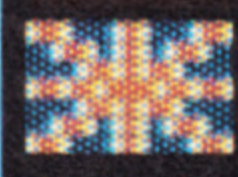
	バルセロナ	C	C	22/56
---	-------	---	---	-------

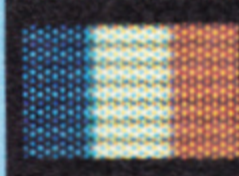
	リスボン	D	C	17/55
---	------	---	---	-------

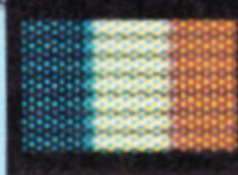
	マドリード	C	B	35/60
--	-------	---	---	-------

	ジブラルタル	C	D	17/27
---	--------	---	---	-------

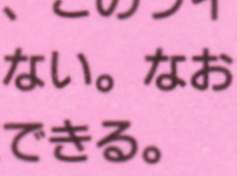
	ダブリン	B	B	15/43
---	------	---	---	-------

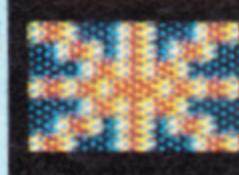
	ブリストル	C	C	10/10
--	-------	---	---	-------

	サンマロ	C	C	34/55
---	------	---	---	-------

	リール	C	C	33/67
---	-----	---	---	-------

	パリ	C	A	40/85
---	----	---	---	-------

	エジンバラ	B	C	11/15
--	-------	---	---	-------

	リバプール	C	D	9/18
---	-------	---	---	------

	アムステルダム	A	B	50/60
--	---------	---	---	-------

	ロンドン	B	A	5/19
---	------	---	---	------



クリスチャニア
D D 10/18

ストックホルム
B D 13/23

ペテルスブルク
A A 65/78

モスクワ
B A 68/75

スモレンスク
C D 42/68

コペンハーゲン
D D 11/36

ケーニヒスベルク
B B 38/60

ミンスク
B C 53/72

リューベック
D C 39/63

ベルリン
C B 40/51

キエフ
C D 54/66

フランクフルト
C C 25/58

プラハ
D B 30/52

ワルシャワ
B C 27/64

ミュンヘン
C C 31/62

ウィーン
A A 42/54

クラウゼンブルク
C D 16/60

リヨン
C 56/73

ブタペスト
D C 31/57

ブカレスト
D D 19/68

ミラノ
A D 32/55

ヴェネツィア
D C 25/45

ベオグラード
C D 12/48

フィレンツェ
D D 17/50

サラエボ
D D 22/58

ローマ
- C 30/37

イスタンブール
A A 30/47

ナポリ
C B 38/68

アテネ
D C 29/65

第1回対仏同盟時のヨーロッパ諸国

ゲームが始まる1796年3月の時点では、ヨーロッパは大小入りまじった14の国々によって構成されており、フランス、イギリスを代表とする7つの強国と、バイエルン、ヴェネツィアといった7つの弱小国に分けることができる。

そこで、ここでは強弱合わせた全14カ

国の国力を比較してみた。比較する項目には、工業、商業を総称した経済力と、すべての都市の兵士数および予備兵士数を合計した軍事力、各国の保有する都市数、現役軍人と予備軍人を合計した将軍数、そしてそれらのすべてを比較したうえで考え出される総合力、の5つがある。

経済力のランクというのは、各国の工業値と商業値をたして2で割って算出したもので、この数値が120を超えている国をAとし、119から70までの国をB、69から40までの国をC、そしてそれ以下の国をDとしている。

●国家の一覧表で、これだけの情報を見ることができる。どこが強いかが一発でわかる。

国名	全	食糧	物資	工業	商業	軍事	都市	PARA	外交	反仏	反英
フランス	1911	5806	0	94	162	280	0	79	-	0	61
オランダ	1294	1522	231	19	37	50	0	34	同盟	0	67
バイエルン	617	1015	29	38	43	56	0	0	-	60	63
デンマーク	851	943	0	42	49	60	0	40	友好	35	61
オスマントルコ	1124	1469	41	59	137	112	0	35	-	25	62
ヴェネツィア	2051	1584	233	22	76	25	0	30	交戦	80	69
ナポリ	512	801	17	31	28	38	0	22	交戦	70	63
ポルトガル	443	726	0	10	22	17	0	24	-	45	62
スウェーデン	527	513	85	19	26	13	0	21	-	30	65
スペイン	912	1456	0	43	77	88	0	40	同盟	5	59

Hit Any Key

軍事力のランクは、各国の総兵士数が1800を超える国をAとし、1799から900までの国をB、899から500までの国をC、そしてそれ以下をDとしてある。

総合力のランクは、経済力と軍事力をたして2000を超える国をAとし、1999から1000までの国をB、999から500までの国をC、それ以下の国をDとしている。

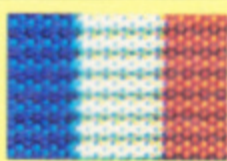
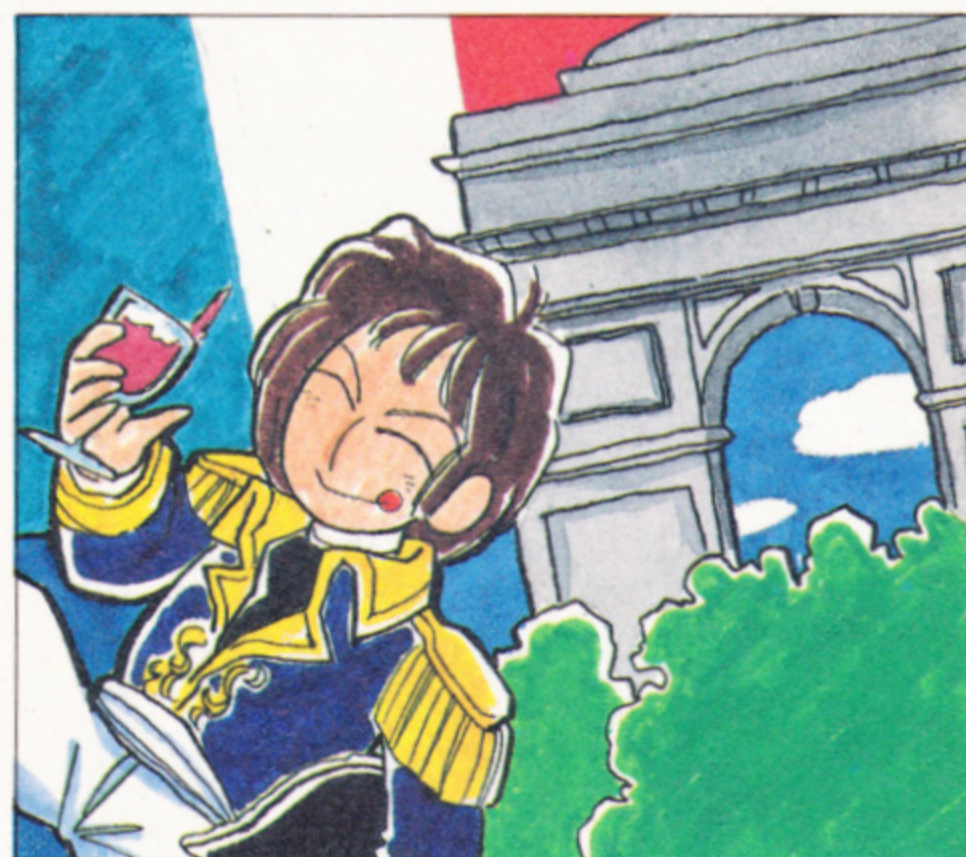
総合力には、保有する都市の数や将軍の数というような要素も考慮してあり、たとえばデンマークはDランクの国力しか持たないが、保有都市が3つある有利さから総合力をCランクにした。逆にオランダはCランクの国力を持っているが、保有都市がひとつでは防衛力に欠けるのでDランクにしてあるのだ。このことは覚えておいてもらいたい。

以上のような国力比較に加え、フランスとの外交状況やコメントなども載せているので、ゲームに勝つうえでの参考にしてもらいたい。

対仏大同盟の成立過程

1789年のフランス革命は、ヨーロッパ各国に立憲君主主義の危機を感じさせた。しかもフランス革命軍は、1792年に革命反対派のオーストリアとプロイセンをヴァルミーの戦いで破り、1793年にはルイ16世を処刑してしまったのだ。

このフランス革命軍の勢いに恐れを感じたイギリスの首相小ピットは、ルイ16世の処刑を契機に、ロシア、オーストリア、プロイセン、オランダ、スペインとフランス包囲網を組織したのだ。それが、第1回対仏大同盟なのである。



フランス

経済力	A
軍事力	A
外交状態	-
都市数	6
将軍数	41
総合力	A

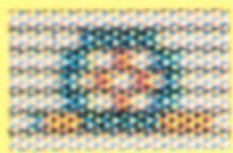
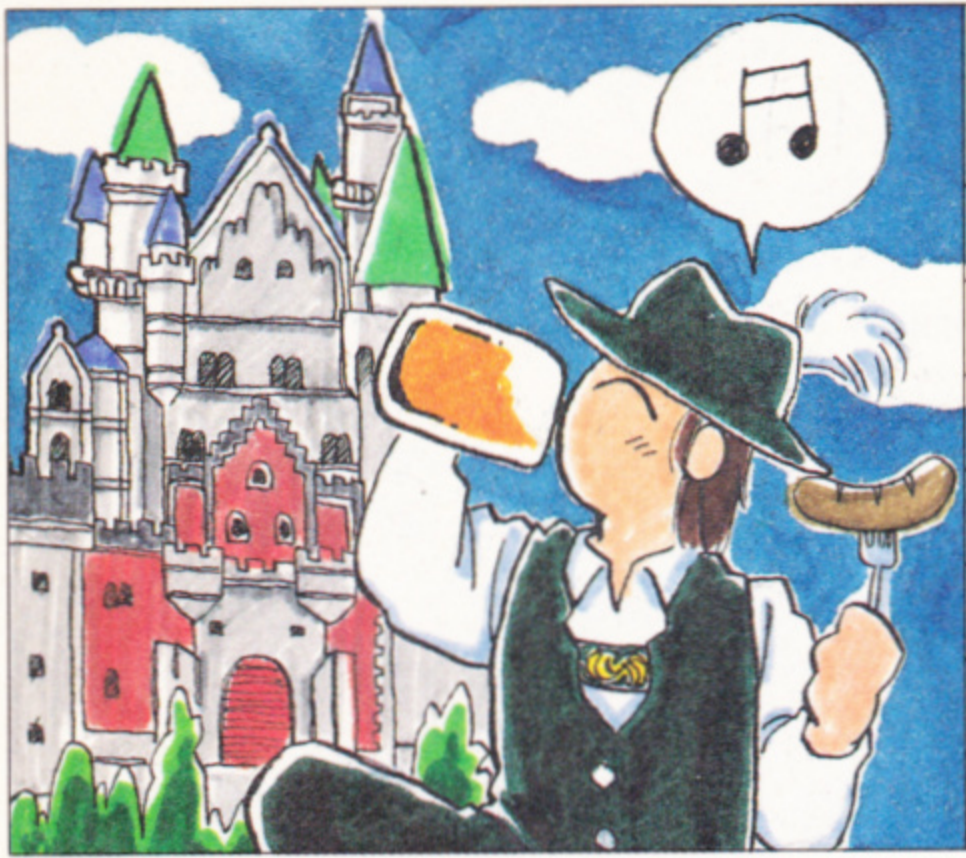
- 各国の工業および商業の総合値。
- 各国の持つ兵士数の総合値。
- フランスから見たその国との国交。
- 各国が保有している都市の数。
- 各国にいる軍人の総数。
- その国の総合国力の評価値。



オランダ

経済力	D
軍事力	C
外交状態	同盟
都市数	1
将軍数	6
総合力	D

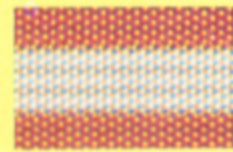
17世紀にはバルト海貿易で中継都市としての役割を果たし、当時のヨーロッパで最も富裕な商業国家といわれた。しかし、その経済的繁栄を敵視したイギリスやフランスの挑戦を受け、二度にわたる英蘭戦争とフランス軍の侵入により国力は衰退していく。そして、ヨーロッパの勢力争いから脱落してしまったのである。このゲームでも、オランダは1都市を有するだけの小勢力である。総合力がDの国の中では、唯一軍事力においてCを誇っているのだが、自国の周りを囲んでいるフランス、プロイセン、オーストリアの列強から見れば、その軍事力とて微々たるものでしかない。いずれにしても、フランスに敵対しうる国でないことは確かだ。



バイエルン

経済力	C
軍事力	D
外交状態	—
都市数	2
将軍数	7
総合力	C

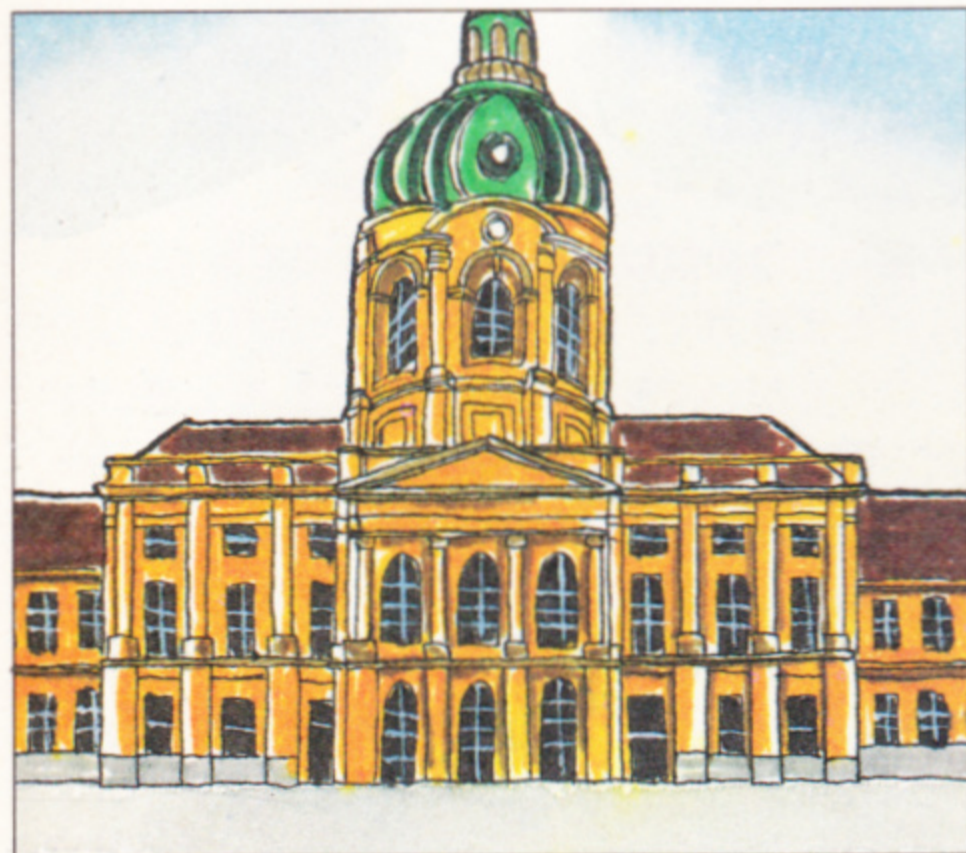
ナポレオン戦争が起こったときにフランスと結び、1806年にバイエルン王国として成立する。初代国王はこのゲームにも出てくるマクシミリアン1世である。バイエルンは、西をフランスに、東をオーストリアに、北をプロイセンに囲まれた危険な状況下にあるのだ。だが、フランスとしてはこの国が存在している限りは、東からの攻撃を心配しなくてすむのだ。その意味ではありがたい存在なのだが、しかし、ひとたびこの国がプロイセンやオーストリアに取られてしまうと、フランスは喉元に刃をつきつけられるような形になってしまうのだ。軍事力Dのこの国がプロイセン、オーストリアを相手にどこまでがんばってくれるかが、このゲームのポイントといえる。



オーストリア

経済力	A
軍事力	A
外交状態	交戦
都市数	6
将軍数	28
総合力	A

フランスの東に位置する超大国。それがこのオーストリアなのだ。このゲームに出てくる国々の中で、特にフランス、ロシア、イギリス、オーストリアの4国を称して、4大強国と名づけたい。海の向こうに位置するイギリスを除けば、オーストリアはヨーロッパ大陸中で最強の国といっても過言ではないのだ。そして、この大陸中最強の勢力であるオーストリアが、司令官時代のナポレオンの当面の敵となるのである。とはいえ、オーストリアは南のオスマントルコ、東のロシア、北のプロイセンを相手にしなければならないという地理的不利もあり、ナポレオンの進軍が順調に進めば、ほかの3国もオーストリアに攻め込んで、滅亡させることだってあるぞ。



プロイセン

経済力	B
軍事力	B
外交状態	友好
都市数	3
将軍数	17
総合力	B

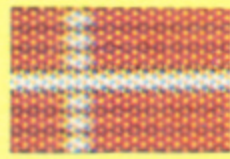
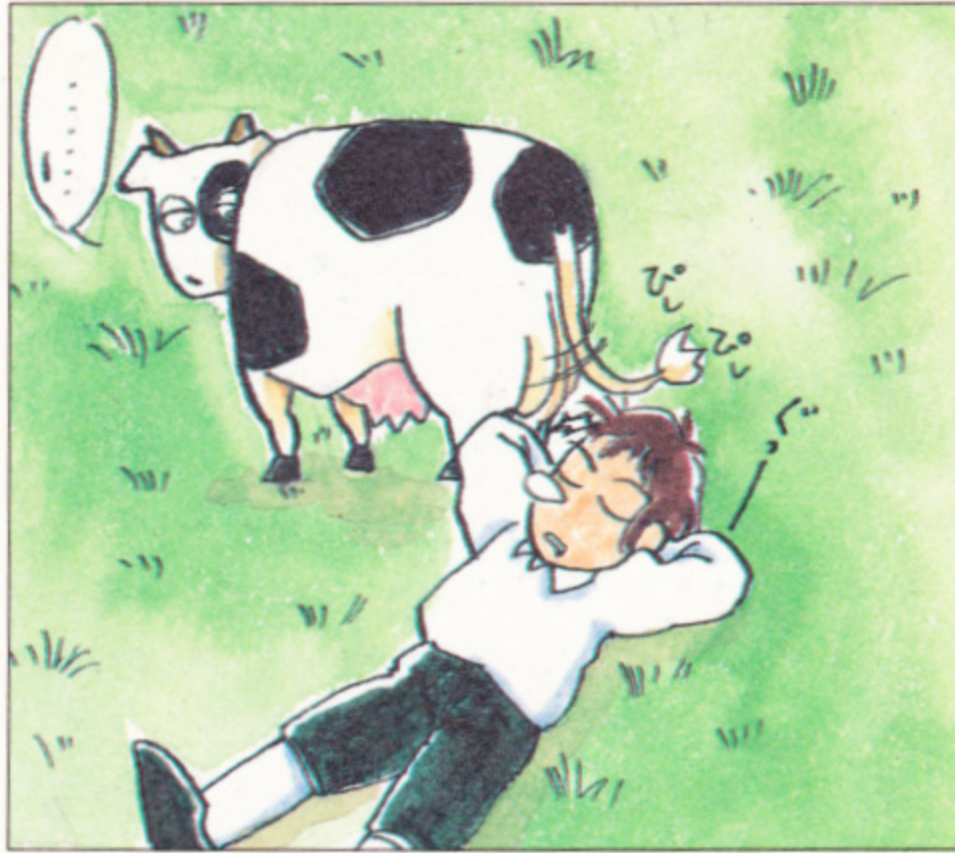
ドイツの前身ともいえるこのプロイセンは、ナポレオンが司令官から始まるこの時代、統治能力に乏しいフリードリヒ=ヴィルヘルム2世とヴィルヘルム3世が国王として続く混迷期に入ろうとしているときであった。もっとも、これはあくまでも史実での話であり、このゲームではプロイセンも4大強国に負けず劣らずの強国ぶりを見せてくれる。しかも、オランダやバイエルンのような近くの弱小勢力を占領して吸収してしまうと、さらに手ごわい存在となり、フランスの前に立ちちはだかるだろう。プロイセンは“戦争論”で有名なクラウゼヴィッツなど、優秀な人材にも恵まれているので、うかうかしているとフランスの対抗馬の一番手になることもありうるのだ。



ロシア

経済力	B
軍事力	A
外交状態	友好
都市数	5
将軍数	26
総合力	A

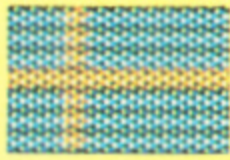
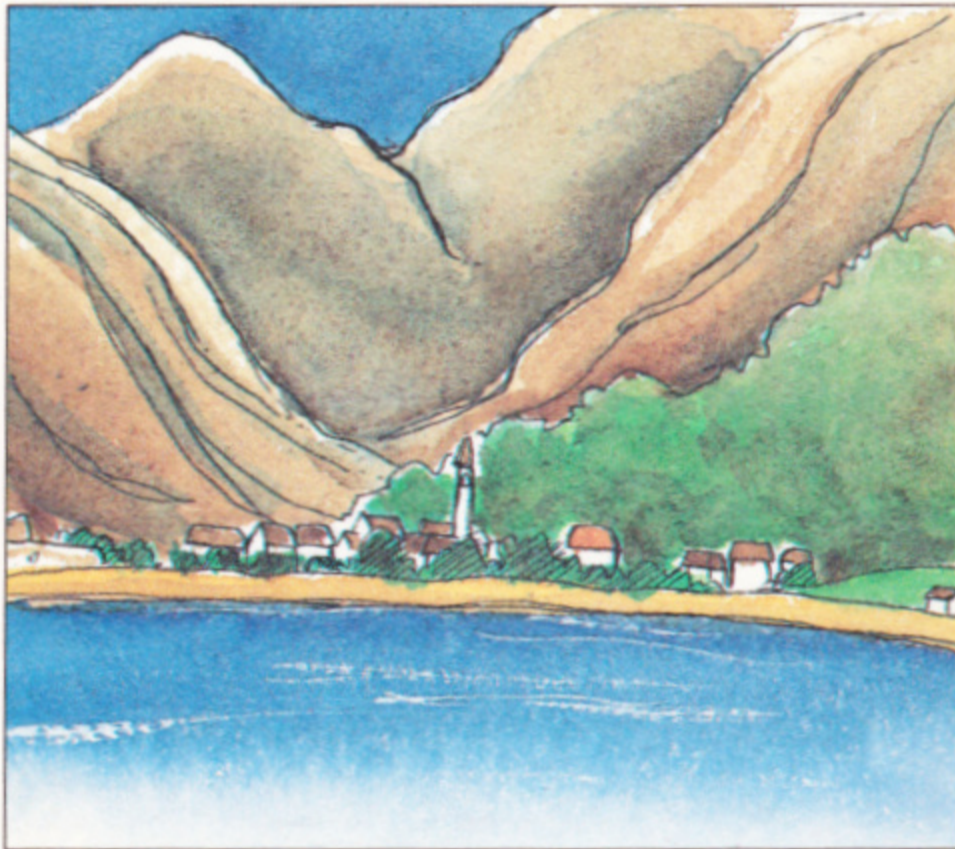
ロシア帝国とは、18世紀の初めから1917年のロシア革命までのロシアをいい、帝政ロシアとも呼ばれている。このゲームが始まる1796年3月には、ロシアは皇帝パーヴェル1世の治世下にある。この次の皇帝のアレクサンドル2世のときに、常勝のナポレオンが衰退するきっかけとなった有名なモスクワ遠征(1812年)が行なわれているのだ。押しも押されぬ4大強国の一角であるロシアは、経済力だけはほかの3強にひけをとるものの、軍事力に関しては4大強国中最高の兵力を誇る。地理的な問題もあって、ナポレオンが司令官のときにロシアと相対することはないだろうが、いずれ決着をつけるときがきたら、そのときはかなりの激戦になるに違いない。



デンマーク

経済力	C
軍事力	D
外交状態	友好
都市数	3
将軍数	7
総合力	C

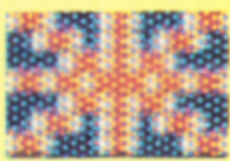
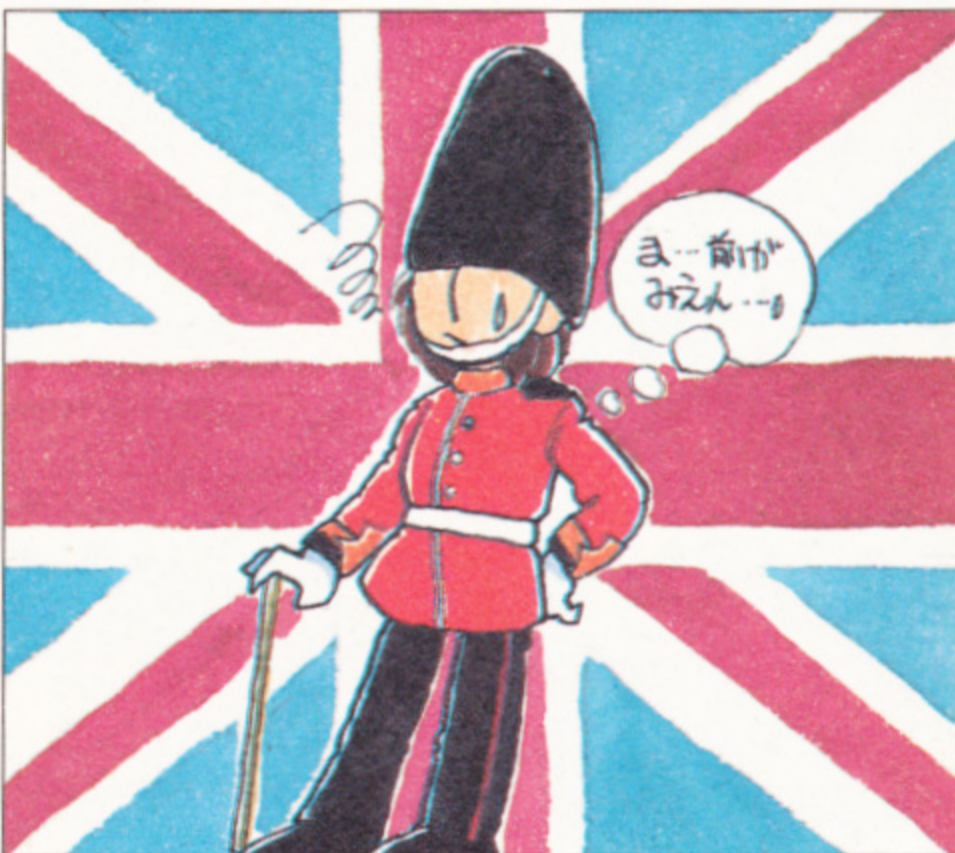
北方に3都市を有するデンマークは、背後に敵を持たないという点でやや有利であるといえるだろう。しかし、同じように3都市を持っているプロイセンに比べると、その国力の差は歴然たるものがある。この国力の違いの大きな原因というのは、デンマークの都市に住む人口の少なさなのだ。特にデンマークの1都市であるクリスチヤニアなどは、ゲーム開始時には人口がわずか996しかないのである。人口の多い都市ほど徴兵の際の兵士が多く集められることを考えると、これほど不利な状況もない。ナポレオンが司令官をしている間は直接相手になる国ではないが、皇帝となって戦うときがきたとしても、たいした抵抗はないだろう。



スウェーデン

経済力	D
軍事力	D
外交状態	—
都市数	1
将軍数	3
総合力	D

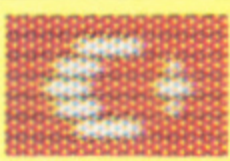
スウェーデンは16世紀の初頭にグスタブ2世アドルフと名宰相オクセンシェーナとの一致協力体制で近代的行政機関の改革に成功し、一時はバルト海に覇をとなえたほどの国なのである。しかし、次に即位したクリスティーナは国政を顧みず、その後衰退の一途を辿っていった。デンマークの隣に位置するこの国は、もはや地方の一勢力でしかなく、経済力、軍事力ともにDランクと、弱小国の中でも1、2を争う弱さといったところだ。まがりなりにも3都市を保有するデンマークのえじきとなるだろう。ここも司令官のときのナポレオンに直接かかわる国ではないが、デンマークと同様に徹底交戦となっても、さしたる抵抗もないままに滅びるだろう。



イギリス

経済力	A
軍事力	A
外交状態	交戦
都市数	6
将軍数	26
総合力	A

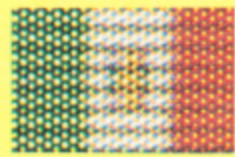
このゲーム中で最高の船舶数を誇るイギリスは、フランスにとって最大最強のライバルとなることは間違いない。フランスの経済力がAといっても、その値は128。だが、イギリスの値はそれの倍以上もある292なのである。とにかくズバ抜けた工業力で、新しい船舶をガンガン造ってくるので、こちらがいくら船舶を造ったとしても追いつかないのだ。保有する船舶数が制海権を決めるこのゲームでは、イギリスを倒すにはかなりの努力が必要だろう。ヨーロッパ大陸にもジブラルタルという都市を持っているので、地中海の港湾都市であるマルセイユに攻め込んでくる可能性もある。イギリスの制海権の強力さに泣かされることになるだろう。



オスマントルコ

経済力	B
軍事力	B
外交状態	—
都市数	5
将軍数	17
総合力	B

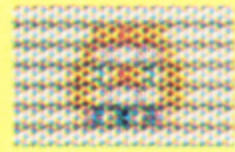
中央アジアから移住してきたトルコ族によって建国され、西アジア(イランを除く)、北アフリカ、バルカン半島、黒海北岸およびカフカス南部までの広大な領土を支配した一大帝国である。15世紀なかばごろに最盛期を迎え、それでもなお領土拡張は続いたが、スペインにレバントの海戦で敗れてから領土拡張は停滞している。このゲームでは経済力、軍事力ともに4大強国に準じるものを持っているので注意が必要だ。オスマントルコの領土には、アテネ、イスタンブールのような地中海の港湾都市もあるので、マルセイユにいるときには気をつけたほうがいいだろう。比較的、フランスとは友好関係を結びたがる国なので、むやみにちょっかいを出さないことだ。



ヴェネツィア

経済力	C
軍事力	D
外交状態	交戦
都市数	1
将軍数	6
総合力	D

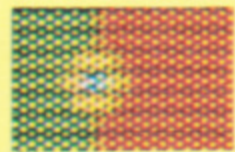
ヴェネツィアという国は、ローマ帝国による地中海支配が崩れた後の中世にあって、オリエントと西ヨーロッパとを結ぶ重要な都市として繁栄している。そのため、経済面や文化面に東方の影響を強く受け、西欧とアジアの文化の融合に大きな貢献をしているのだ。1797年にヴェネツィアはナポレオンに占領され、1000年間もの長きにわたって自由と独立を貫きとおした共和体制は、ここに幕を閉じている。このゲームでは地方勢力のひとつとして存在するヴェネツィアであるが、総合力がDランクの弱小国ではナポレオンの指揮するフランス軍の侵攻を阻止することは不可能だろう。ヴェネツィアは人口の多い都市なので、早めに占領しておくことをオススメする。



ナポリ

経済力	D
軍事力	D
外交状態	交戦
都市数	1
将軍数	4
総合力	D

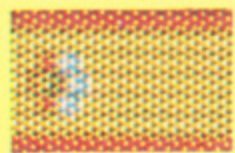
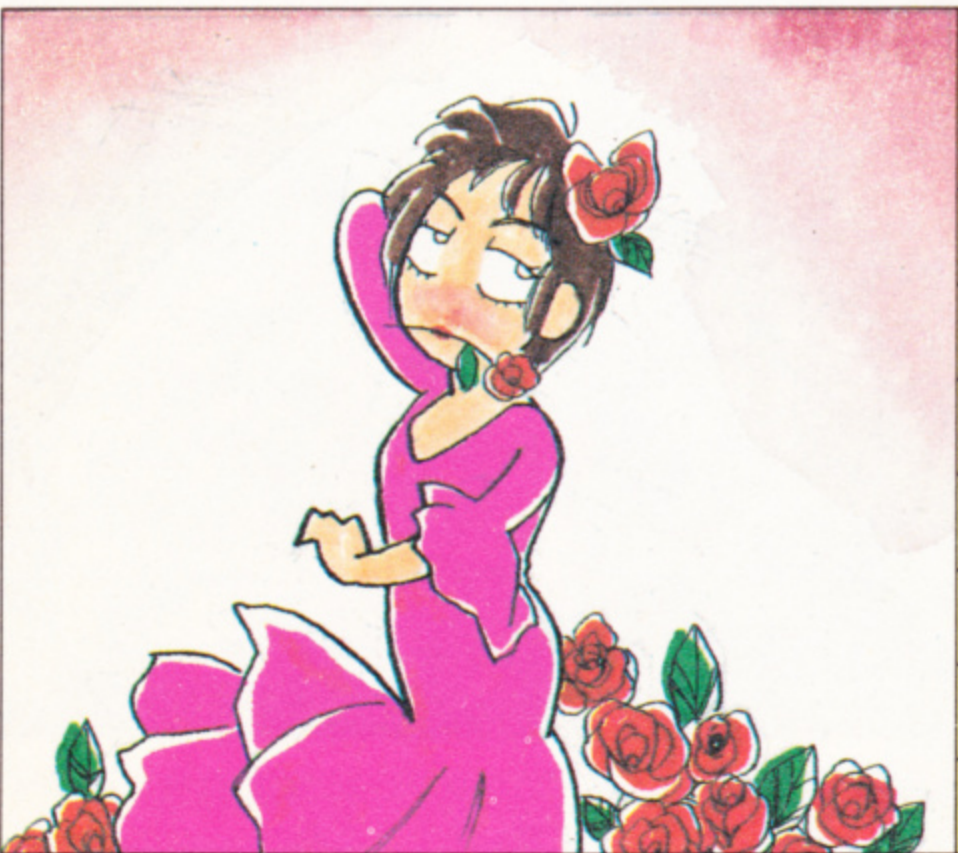
ナポリ王国は13世紀末から19世紀初頭までイタリア半島南部を支配した王国である。経済力D、軍事力D、総合力Dと、ぶっちぎりの弱小国家なのだが、唯一の救いというのが隣にあるローマなのだ。このローマは空白都市になっているので、ナポリは十中八九この都市を手に入れようとするだろう。ナポリの首都であるナポリ市はわりあい人口が多いので、この都市で徴兵した兵士とローマで徴兵する兵士を合計すれば、軍事力がCランクぐらいの国になれるだろう。こうなると弱小国であるナポリもあなどれない存在となってくる。司令官時代のナポレオンを苦しめるのは、案外このナポリ王国になるかもしれない。決して油断をしないように。



ポルトガル

経済力	D
軍事力	D
外交状態	—
都市数	1
将軍数	3
総合力	D

ポルトガルは16世紀に一大海洋帝国として繁栄をした国である。エンリケ航海王らの指揮により大西洋の諸島を植民し、西アフリカ沿岸の探検航海も推進している。さらにバスコ=ダ=ガマによるインド航路の発見により、ポルトガルはアフリカの金、アジアの香料の荷揚げ港として空前の繁栄を誇ったのだ。しかし、香料の独占による繁栄も、ヴェネツィア商人の陸路による旧香料ルートが復活すると、見る影もないほどに衰退の一途を辿るのである。このゲームに出てくるポルトガルも、オランダと同様に地方の1勢力として登場するが、国力の衰退ぶりはオランダの比ではなく、ゲーム中登場する国々の中でもっとも弱い国となっている。



スペイン

経済力	C
軍事力	B
外交状態	同盟
都市数	4
将軍数	13
総合力	B

ヨーロッパ大陸の南西に突き出したイベリア半島の約8割を国土としている王国である。かつてフェリペ2世の治世にあったころは“太陽の沈まない国”とまでいわれたスペインであるが、このナポレオンの司令官時代が始まるころには、その威勢はなくなっているのが現状である。総合力はBになっているが、これもかろうじてという感じで、4大強国以外のプロイセン、オスマントルコなどと比較してみても、かなり見劣りがする。とはいえ、この国の海軍力は侮りがたい。このゲーム独自のシステムである制海権を活かして、地中海の港湾都市に侵攻してくることもしばしばあるので、地中海沿岸の港湾都市にいるときは注意しておこう。

アルコレの戦い

《司令官時代》



いよいよナポレオンが皇帝になるための戦いが始まるわけだが、その前にもう一度時代背景を述べておこう。このころ、ヨーロッパ各国はイギリスを中心として対仏大同盟、つまり各国でフランスを攻めよう、という同盟を結んでいたのだ。フランス政府としては、各国に攻撃されてはたまらない。だから、軍事的に大きく成功することによって、各国にフランスと手を結んだほうが良い、と思わせるようにしたかったのだ。そこでナポレオン・ボナパルトの粉骨砕身の努力が必要となったわけなのだ。

ゲームが始まるのは、1796年の3月、マルセーユからだ。この3月は、徴兵を行なうのがいいだろう。マルセーユは人

口が多いので、たくさん徴兵できるぞ。

ところで、なぜ徴兵するのかというと、予備兵を増やすためだ。予備兵というのは、まだ将軍の下には配備されていない兵隊のことだ。「信長の野望」などでは、徴兵した人間をすぐに各武将に配備できたが、このランペルールでは、いったん予備兵という状態にしてからでないと配備できない。なお、予備兵は、戦争につれていくと、人数が減った部隊の補充に使うことができる。

さて、4月と5月のコマンドだが、両方とも演説を行なうのがいい。最高司令官になるための条件は、全部で3つの都市を占領することだが、4月や5月に攻め込むと、3つの都市を占領する前に6月の外交が行なわれ、そこでナポリがフランスと同盟を結んでしまうことがあるのだ。そうすると、ナポレオンはナポリを攻めることができなくなり、攻め込む都市がない、という状況になってしまうのだ。そこで、攻め込むなら6月や9月のように、政略が行なわれたあとの月にしよう。そうして3ヵ月で3つの都市を占領するのだ。

いよいよ6月になったら、隣のミラノに攻め込むとしよう。海路をつかってジブラルタルを攻めることもできるが、制海権を握っていないため海上で敵に迎撃されてしまう。これはやめておこう。また、このときマルセーユの指揮官として誰を残すかだが、それは兵数が5しかないジョゼフで十分だ。

ミラノを占領したら、フィレンツェ、そしてローマカベネチアへと攻め込む。

本拠地マルセーユ

●これがマルセーユだ。ここからナポレオンの栄光の日々が始まるのだ。この都市は中盤や終盤には、南の守りの要となる。イギリスに攻め取られたりすることのないようにしよう。

31:マルセーユ	司令官:ナポレオン						
全食糧	541	工業	14	兵士	27	兵士	63
食糧	5895	商業	35	兵士	46	兵士	55
人口	68	農業	38/63	兵士	47	兵士	47
人口	3613	国税納入					
歩兵軍団	5	予備兵	70	兵士	415		
騎兵軍団	2	予備馬	0	兵士	46		
砲兵軍団	3	予備砲	0	兵士	82		

目標戦略コース



名前	指揮官	歩兵	騎兵	砲兵	兵士	予備兵	兵士
ナポレオン	AACA	100	86	100	100	100	100
ジョゼフ	CCDD	5	52	26	87	75	87
ジョージ	BBCC	40	26	32	88	88	88
ジョー	ACDC	45	40	32	91	88	88
ジョー	BBCC	40	40	27	88	88	88
ジョー	CACC	50	82	40	42	42	38
ジョー	CCAD	30	30	40	35	38	38
ジョー	CCBD	30	30	40	35	38	38
ジョー	BBCC	25	30	35	38	38	38
ジョー	BBCC	30	30	35	38	38	38

●本拠地マルセーユには、いろいろなタイプの将軍がいる。戦闘に強い人、内政に向いた人など、それぞれの能力を活かす使い方を考えよう。

ローマもフィレンツェも重要度は同じなので、どっちを攻めようか迷うところだが、史実ではローマに攻め込んでいるから、ここではそれに従おう。このときミラノやフィレンツェに残しておくのは、それぞれ歩兵能力の低いベルティエとオジュローがいいだろう。こうして3つの都市を占領すれば目的は達成され、最高司令官になれるのだ。

さて、大きな流れを説明したから、次は個々の戦いについて解説をしよう。

まず、ミラノに攻め込むと、ヴェネツィアから援軍が来る。たいてい、砲兵と騎兵の2部隊だ。騎兵のほうは兵数が少ないから問題ないのだが、砲兵は兵数100の大部隊である。しかし、部隊の能力が低いので、ミュラやマッセナを後ろに回り込ませて攻撃すれば、簡単に混乱するぞ。戦闘が始まったら画面の右上に部隊を送り込み、ヴェネチアの援軍が出て来るのを待ち伏せしよう。

フィレンツェの敵部隊は兵数こそ多いが、訓練度、士気がともに低い。慎重に戦えば、決して負ける相手ではないぞ。

ローマについては、敵の砲兵部隊が待ちかまえている。しかし、フィレンツェから攻めると北から進入することになるので、森や山など敵の砲兵が狙いをつけるのに障害となるものがたくさんある。それらのものを利用して、画面の左から回り込むようにして敵に近づくのだ。そうすれば簡単に攻め落とせるぞ。

ここに書いたのはひとつの例だから、じっくりと兵を鍛えたいという人は、自分なりの戦い方をするのもいいぞ。

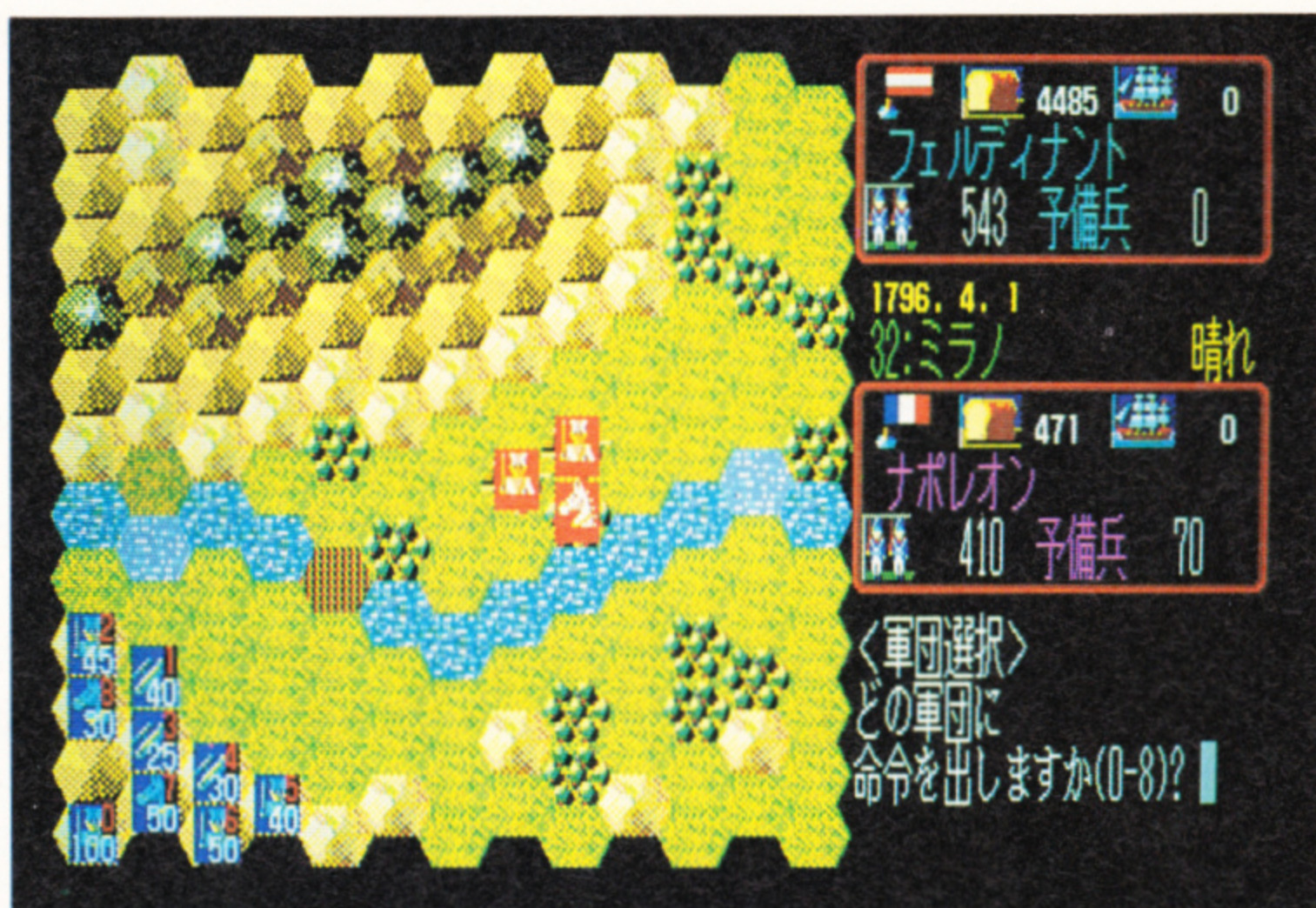
その時のナポレオン

1796年5月15日ミラノ入城

1796年11月17日アルコレの戦い

イタリア方面軍司令官時代のナポレオンは、常勝ではあったが楽勝ではなかった。ミラノ入城の前のロディの戦いでは、不利な状況を挽回するためにナポレオン自ら突撃を取行しているのだ。アルコレの戦いでも、激戦の末にナポレオンが敵陣で孤立するという目にあっている。英雄も、苦勞なくして英雄になることはできないのだ。

緒戦ミラノ



▲これがミラノの地形だ。比較的攻めやすいのだが、都市の防御力が高いから、なかなか敵を混乱させられない。こんな場合は、森にいる部隊から攻撃するか司令官の部隊を狙うのがいい。

フィレンツェに進撃



▲この地形は、画面の下からだと攻めやすいのだが、残念ながら画面の上から攻めることになる。敵の都市の西にある山に砲兵を配備し、都市のすぐ北にある山に歩兵を配備して攻めかかろう。

ローマに入城



▲ここも北から攻め込む。敵は砲兵を配備して待ちかまえているが、森や山を利用して大砲の死角にはいって接近しよう。ここは、砲兵と歩兵が1部隊ずつあれば攻め落とすことができるぞ。

ナポレオン戦法のすべて

いくらナポレオンが常勝不敗だからといっても、ただやみくもに敵に向かって突撃していたのでは、勝てる戦いも勝てなくなるというものだ。常勝であるためには、それなりの理由というものがある。それをここで詳しく解説してみよう。

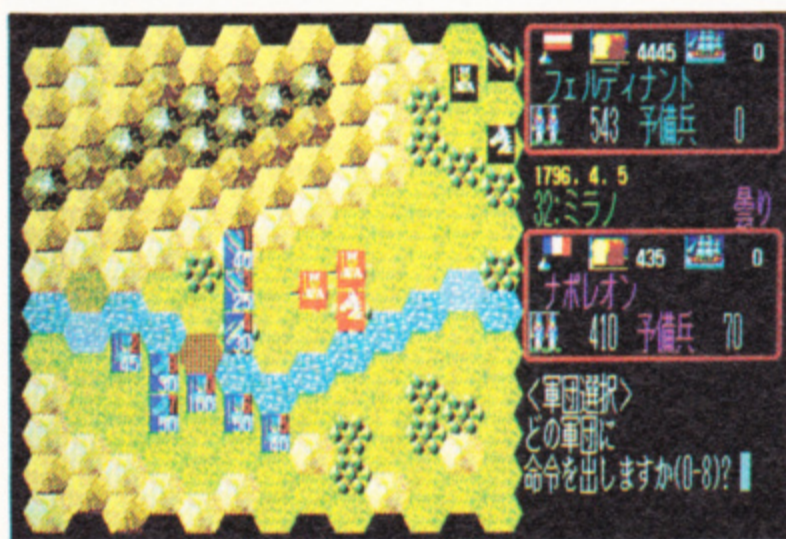
まず基本的な作戦としては、砲兵によって敵の部隊を混乱に陥れる。混乱というのは移動や戦闘の命令を下せなくなる状態のことで、混乱した部隊に攻撃を仕掛けるとかなり被害を与えることができ

るのだ。そこを騎兵で突撃を仕掛けて、敵を退却に追い込むのだ。

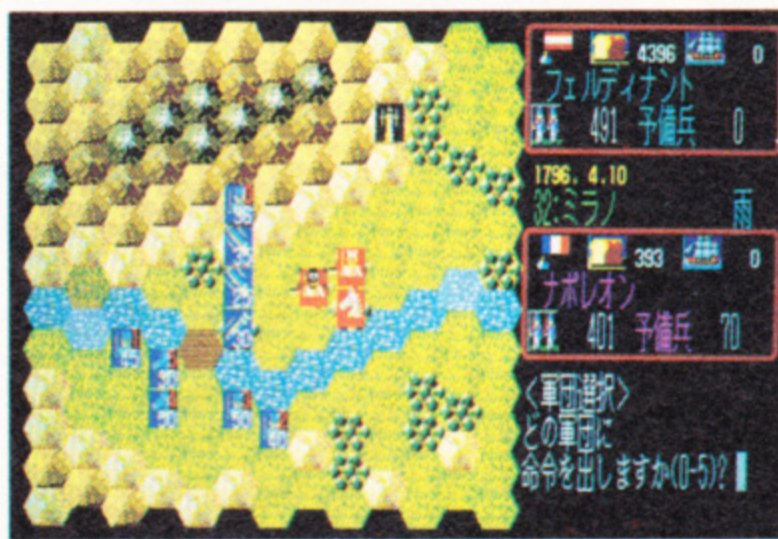
もう少し詳しく解説しよう。まず、司令官時代は砲兵の編成をしないようにしましょう。なぜなら、編成をしてしまうと訓練度が下がってしまい、戦闘時に撃てる弾の数が少なくなってしまふからだ。これとは逆に、騎兵と歩兵を編成するときには人数を最大値になるように編成する。なんでこんなことをするのかというと、訓練度の高い砲兵で、たくさん弾を撃ち

込んで敵を集中攻撃するほうが、人数が多いだけの砲兵で攻撃するより混乱させやすいのだ。もっとも、この戦法だと敵の数を減らしにくい。理想はあくまでも、大人数で十分に訓練を積んだ部隊がたくさんあることである。それは最高司令官になってからやってくれ。また、騎兵や歩兵は数を多くしないと、敵を攻撃したときにこっちが混乱する可能性が高いし、歩兵が橋を架けたりするときにも成功率が低かったりするからだ。

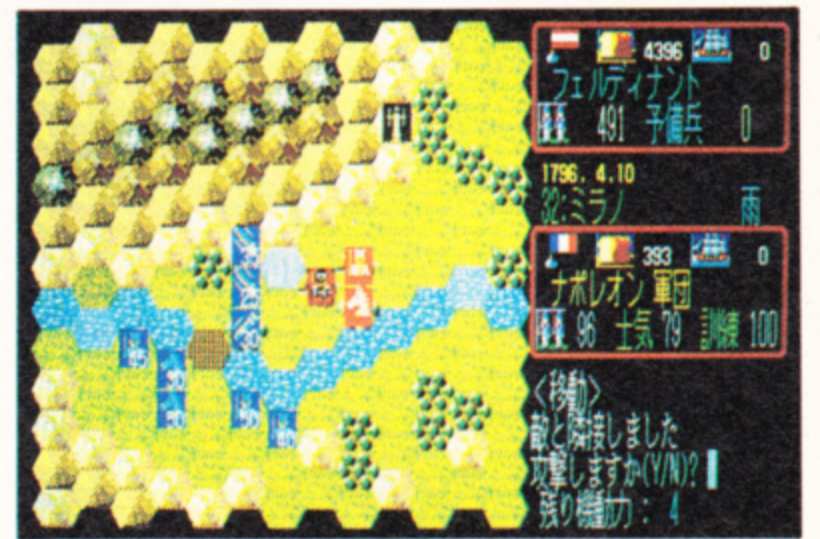
以上が、戦場で敵に確実に勝つための基本的作戦である。さらに細かいところは、それぞれの欄を見てくれたまえ。



敵の周囲にありつたけの砲兵を配備して、集中的に砲撃を仕掛けるのだ。



すると、敵の部隊の上に混乱したという意味のドクロが表示される。こうなったらしめたもの。



騎兵や歩兵を敵に接近させ、突撃などを使って敵の部隊の数を減らし、退却に追い込むのだ。

歩兵の特徴

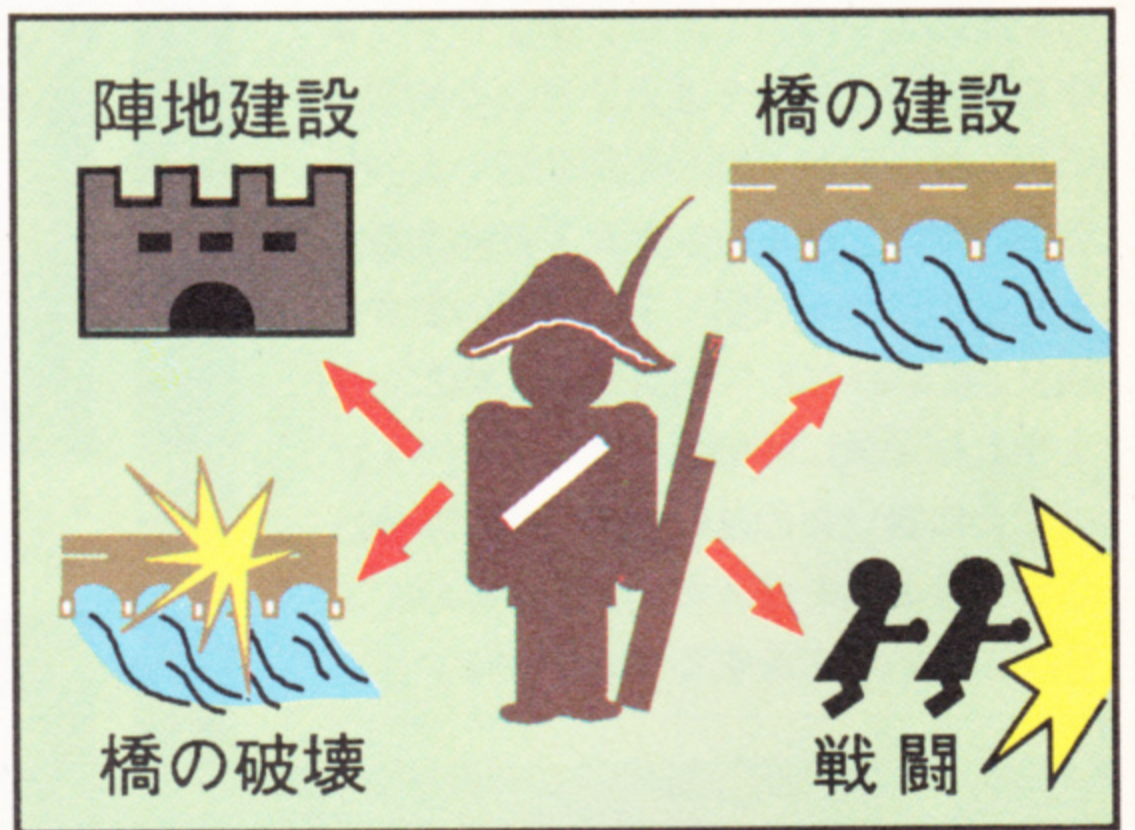
歩兵には以下の3つの特徴がある。ひとつは、戦闘中に人数が減ってしまった場合、動員コマンドを使って予備役の兵から人数を補充できること。ただし、これには条件がある。まず、自軍に予備兵がいること。予備兵がいなくては、増やそうにも増やせないのである。それから、動員ができるのは将軍指揮下の歩兵部隊か、またはその部隊に隣接している歩兵部隊であること。

次に、歩兵は工作コマンドで橋を架けたり外したりできること。橋を架ければ自分の好きなところから川を渡って敵に

近づくことができる。また、橋を外すと、敵の攻撃を遅らせることができるから、防御の面でも役に立つ。

3つめは、やはり工作コマンドで陣地を作れること。陣地の中にいれば、防御力を高めることができる。だから、防御に限らず攻撃の時も、そこに防御力の低い砲兵を入れておけば、万が一敵に攻撃されても被害を

最小限に抑えられるぞ。歩兵が作った陣地で、砲兵がガンガンと砲撃をする。これこそ、有効的な用兵というものだぞ。



橋を架けたところ。これで、いちいち橋のあるところまで回り込む必要がなくなった。



こちらは陣地を作ったところ。ここに砲兵を入れておけば、敵に逆襲されても被害が少なくなる。

マッセナ～歩兵の名将～

歩兵能力は最高値のAである。歩兵はどんな戦闘でも必要になるので、この人物は絶対に欠かすことのできないものである。



騎兵の特徴

騎兵の最大の特徴は、なんといっても突撃ができることである。突撃は、仕掛ける部隊の被害も大きいが、それだけに攻撃力も絶大な、必殺の攻撃法だ。ちょうど、『三国志』の突撃と同じようなものと思ってくれ。

さて、突撃を仕掛ける前に、いくつか注意してほしい点がある。ひとつは、敵部隊の兵数を確認してから突撃を仕掛け

るといことだ。砲撃で混乱している部隊に突撃するにしても、自分の部隊よりも兵数のはるかに強大な部隊に突撃をかければ、こっちも混乱することがある。だから、無理して人数の多い敵を攻撃しないようにしよう。それから、突撃の際には、山や丘のように高いところから仕掛けるようにしよう。高い所から低い所に向かって攻撃を仕掛けるほうが、その逆よりも攻撃力が高いのだ。

また、騎兵は編成するときに馬を買う

必要がある。つまり、お金がかかるから、騎兵を使用するのは重要な場面や時間がないときなどに限定しよう。なにしろ、歩兵はタダで集められるが、騎兵は戦闘で減っても動員で回復できないからだ。もっとも、損害を恐れすぎてもいけない。必要ならば、全力で敵に立ち向かっていこう。



▲山の上から突撃を仕掛けている。突撃は、敵の人数が多いときはこちらが混乱することもある。ここの一番の場面で使うようにしよう。

砲兵の特徴

砲術の神髄は、敵を混乱させることにある。まず、敵部隊にギリギリまで近づいて砲兵を配置する。ただし、敵に隣合わせにならないようにだ。そこで、集中的に砲撃を仕掛けるのだ。

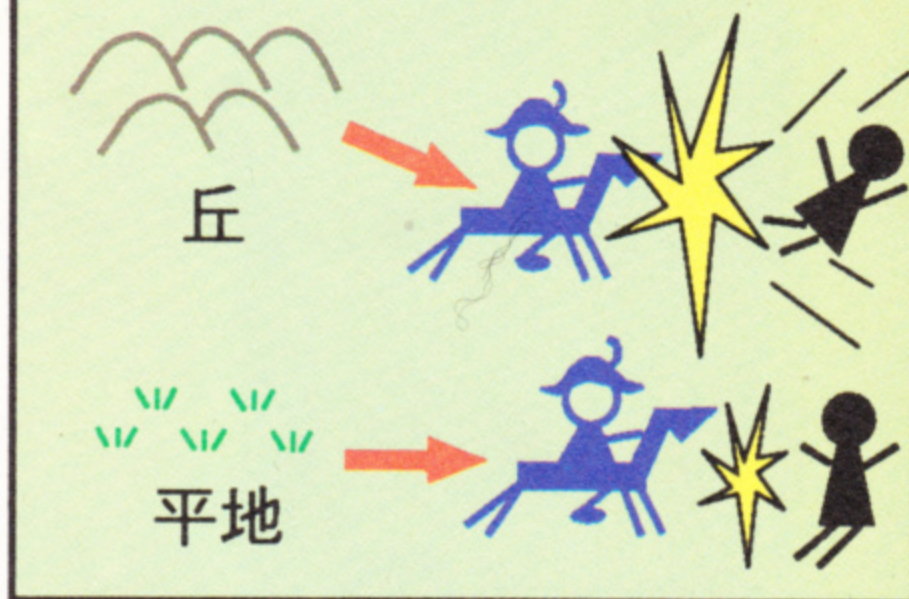
注意することは、砲撃目標の敵部隊の

隣には味方の部隊を配置しない、ということだ。なにしろ訓練度が最高の部隊でも、しょっちゅう狙いを外すのだ。流れ弾で味方の部隊を攻撃しないように砲撃中はほかの部隊をチョロチョロさせないこと。ちなみに、砲兵は側面からの攻撃に弱いので、常に味方の部隊で守るようにすることだ。



▲砲兵で敵を集中攻撃する。このように、敵に近すぎず遠すぎずの位置に部隊を布陣するのが理想的だ。

高い所から攻める



ミュラ～騎乗の覇者～

少しかの騎兵隊とは比較にならない。彼の騎兵隊の突撃は、ほんの少しの能力も高ければ、言うことのないのに、



司令官時代



最高司令官時代以降



ナポレオン～砲で欧州制覇～

な能力を示してくれるのだ。どの能力も平均以上だが、当然砲兵能力に優れている。もちろん、歩兵を扱わせても天才的



第2回対仏大同盟 との戦い



最高司令官になったあとの目標は、ウィーンかヴェネツィア、ナポリの3つの都市のうち2つの都市を占領して、第一執政官になることである。ところが、ナポレオンが最高司令官になると、今まで交戦していた国が、続々と講和を結びにやってくるのだ。これが、軍備を建て直すための時間稼ぎ、だということはおわっているのだが、政府はあっさりと講和を結んでしまうのである。その結果、ナポリにもヴェネツィアにもウィーンにも

攻め込めなくなってしまうのだ。最高司令官には外交の権限はないので、こうなると敵国が再び宣戦布告をしてくるまで待つしかない。とはいえ、ただ待っているだけでは、あまりにも芸がない。講和などいつ破棄されるか、わかったものではない。そのための準備を、怠らないようにしよう。それが最高司令官として最初にやる仕事だ。



▲あつと言う間に、北イタリアを制圧してしまったナポレオン。この勢いに、ヨーロッパ各国もビビって講和を結んできたぜ。

講和中になにをすべきか

上の文章で説明したとおり、ナポレオンが最高司令官になるとヨーロッパの各国は積極的な外交を行ない、フランスはそれらの国と同盟や講和を結ぶことになる。とりあえず、戦争は終結したわけだ。ところが、この平和も長くは続かず、1796年の終わりには同盟や講和は解消されてしまう(1796年に、ナポレオンが順調に最高司令官になっていればだが)。生意

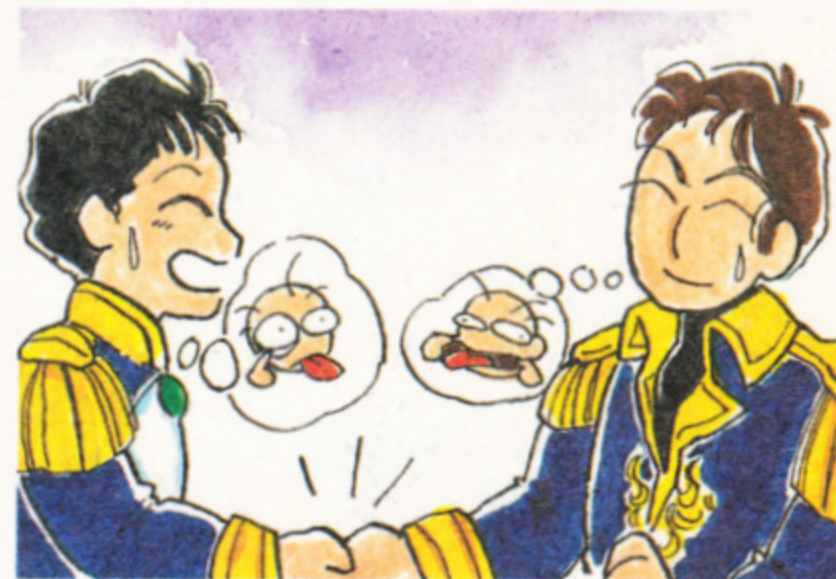
気にもひと息ついて、また勝負を挑んでくる気なのだ。まさに、第2回対仏大同盟をほうふつとさせる展開なのだ。そして1797年3月、今度は一斉に貿易の停止をフランスに勧告してくるに違いない。この貿易停止というのが戦争の前兆で、これを勧告してきた国は次の外交で宣戦布告をしてくると思って間違いない。だからこそ、ナポレオンはボンヤリ

とはしてられない。この後で説明するが、軍備を整え侵攻作戦を練っておかなければならないのだ。

講和締結から新たな宣戦布告までのこの時期に、しっかりと戦争準備を整えておかないと、とてもじゃないが今後の戦いに勝ち続けることはできないだろう。みんなの中には、1回くらい負けたってたいしたことはない、と思う人もいるかもしれないが、それは大きな間違いだ。1回でも敗北すると、ヨーロッパ各国の、フランスに対する感情が、ガタッと下がってしまう。つまり、なめられてしまうわけだ。そうなってしまうと、今まで同盟を結んでいた国さえも、フランスに宣戦を布告しかねない。外交は、なめられたらおしまいだ。だからこそ、ナポレオンは勝ち続けなければならないのだ。

国名	金	食糧	物資	工業	商業	農業	大砲	船舶	外交	反仏	反仏	反仏
フランス	3574	4801	0	142	292	355	16	126	-	0	65	39
オランダ	1349	957	0	21	37	50	8	34	同盟	0	58	49
バイエルン	217	1015	0	38	43	56	8	0	友好	28	66	45
デンマーク	491	943	0	42	49	61	8	55	友好	11	61	47
オスマントルコ	1394	1469	0	60	137	112	8	43	友好	5	63	41
ヴェネツィア	1151	1584	294	22	76	26	8	38	同盟	86	72	60
ナポリ	56	801	0	31	28	38	8	22	同盟	30	60	46
ポルトガル	158	726	0	11	22	17	8	24	同盟	0	65	48
スウェーデン	317	513	138	19	26	13	8	29	同盟	0	74	72
スペイン	17	0	0	45	77	88	6	44	同盟	0	65	38

Hit Any Key



◆一見平和に見える外交状態だけど、これがいつまでも続くわけではないんだな。

兵力の集中



再編成や訓練を行なって、部隊を強化する。本当の戦いは、これからなのだ。連戦にも耐えられる、鋼鉄の軍団を作りあげろ！

それでは同盟が締結されている間に、軍備を整えよう。さて、軍備といってもいろいろとやることはあるが、まずは部隊の再編成を行なってもらいたい。

なんといっても司令官時代の連戦で、各部隊の兵数は著しく損耗している。これは予備兵を使って補充しないと、とてもじゃないが戦えない。それから補充と一緒に、兵力の集中も行なおう。司令官のときとは違い、訓練の時間もあるし、大部隊ほど攻撃力は高くなるしね。

次に、有能な軍人を集めよう。フランスには、予備役にはなっているが、ネイやランヌという指揮能力が高く使える軍人が

いるので、ぜひ配下に加えたい。彼らの集め方としては、陳情コマンドで政府から派遣してもらうか、ナポレオンが各都市を探してまわる、という2つの方法がある。どちらにしても、積極的に採りに

三色旗に集う勇者たち



予備役の中にも、有能な人材は数多くいる。たとえば、上の写真にあるネイやランヌなどがそうだ。こいつらをうまく指揮下に置ければ、無敵の軍隊を作ることも夢ではないのだ。

行くのだ。

なお、陳情は何回もやっていると、政府が聞き入れなくなってしまうことがある。そうなったときは、お金を国庫に納めると、また陳情を聞いてくれるぞ。

その時のナポレオン

1798年12月23日

第2回対仏大同盟結成さる

アルコレの戦いでナポレオンに大敗したオーストリア軍だが、今度は7万5000人の兵力でリヴォリ平野に陣を張った。これに対してナポレオンは、4万5000人という劣勢で戦いを挑み、見事にオーストリア軍を蹴散らしてしまうのである。

その後多少の抵抗はあったものの、すでにオーストリア軍に余力はなく、1797年10月18日にカンポ・フォルミオ和平条約が結ばれた。つまり、オーストリアはフランスに屈服し戦争は終わった、ということである。これによって第1回対仏大同盟は解体、ナポレオンは英雄として、国民から熱狂的に支持されることになるのだ。ナポレオンはこの人気を背景に、権力への階段を上ぼっていくのである。

1798年になるとナポレオンは、あの有名なエジプト遠征を開始する。このときにナポレオンは、遠征に200人もの科学者を同行させ、ロゼッタストーンを発見するなどの学術活動も行なっている。また、ナポレオンはエジプトでも快進撃を続けるのだが、海軍がアブキール湾の戦いでイギリス海軍に敗れて制海権を失い、ナポレオンはエジプトに孤立してしまう。

そんなフランスの様子を見て、チャンス到来と判断したイギリスの首相の小ピットは、ロシアやオーストリアと計り、またもやフランス包囲網を結成するのである。イギリスが、ここまで対フランスにこだわったのは、金融

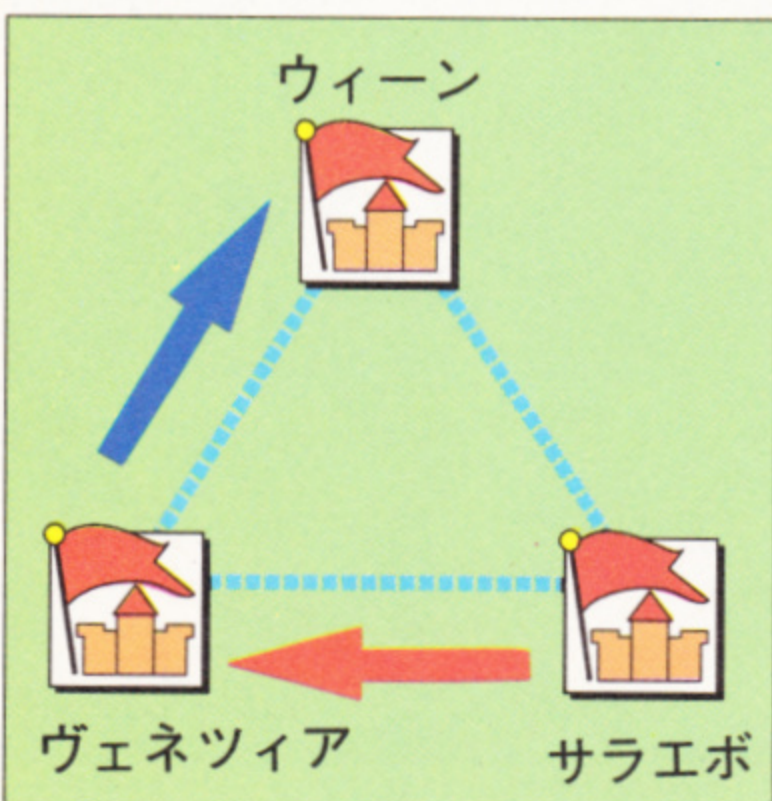
市場の中心地であったオランダを占領されることを恐れた、と言われているが、なにはともあれナポレオンとヨーロッパ諸国の戦いがまた始まるのである。このときの包囲網を、第2回対仏大同盟と呼んでいる。ちなみに、この対仏大同盟は全部で5回も結成されることになるのだ。





ナポレオンが最高司令官から第一執政官になるためには、ナポリ、ヴェネツィア、ウィーンの3つの勝利条件都市のうち、いずれか2つを占領する必要がある。さて、それではそのうちのどの都市から攻めていくかだが、それは成り行きしかない。これは冗談ではなく、外交による同盟関係によって、攻められる国と攻められない国が出てくるからだ。つまり、宣戦布告してきた国から攻めるしかないのである。たとえば、ヴェネツィアが先に宣戦布告をしてきたら、ヴェネツィアから攻める。また、ナポリのほうが先に宣戦を布告してきたら、ナポリから攻めるのである。宣戦布告をしてくる国は、その前に外交で貿易を停止してくるので、それでどちらが先か見当をつけるといいだろう。

具体的な侵攻ルートの流れは、上の図のとおりである。第1ルートは、ヴェネツィアよりも先にナポリが参戦したときにとるルートだ。このルートだとウィーンは攻めずに、ナポリからヴェネツィア



へ攻めて、第一執政官になれるのだ。大国であるオーストリアと戦わずにすむ、という比較的 안전한ルートだが、時間

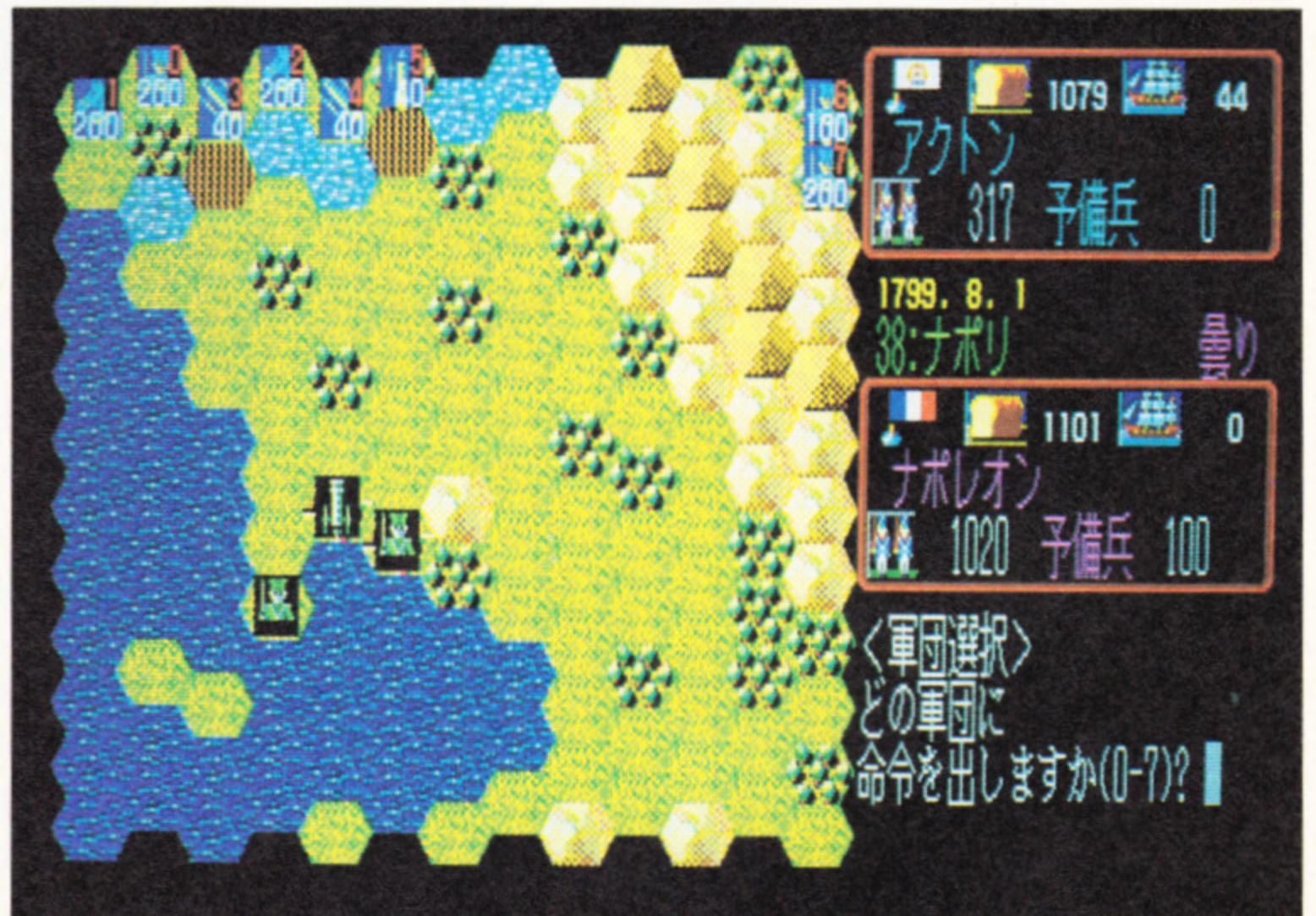
がかかる、という欠点がある。ナポリからヴェネツィアまでの移動だけで3ヵ月もかかるため、またもや外交でヴェネツィアと講和が結ばれる危険性があるのだ。

第2ルートは、ヴェネツィアがナポリよりも先に宣戦布告したときのルートである。これはヴェネツィアからウィーンへと攻めるルートで、両都市が隣接していることから、うまくいけば2ヵ月で2つの都市を占領することができる。そのため、外交で講和が結ばれるという状況を心配しなくてすむが、強力なオーストリア軍と戦わなければならない。

また、第2ルートをとった場合、オスマントルコの動向に注意してもらいたい。もし、この国が宣戦布告をしてきていたら、ヴェネツィアの横から攻められる可能性があることを忘れてはならない。ヴ

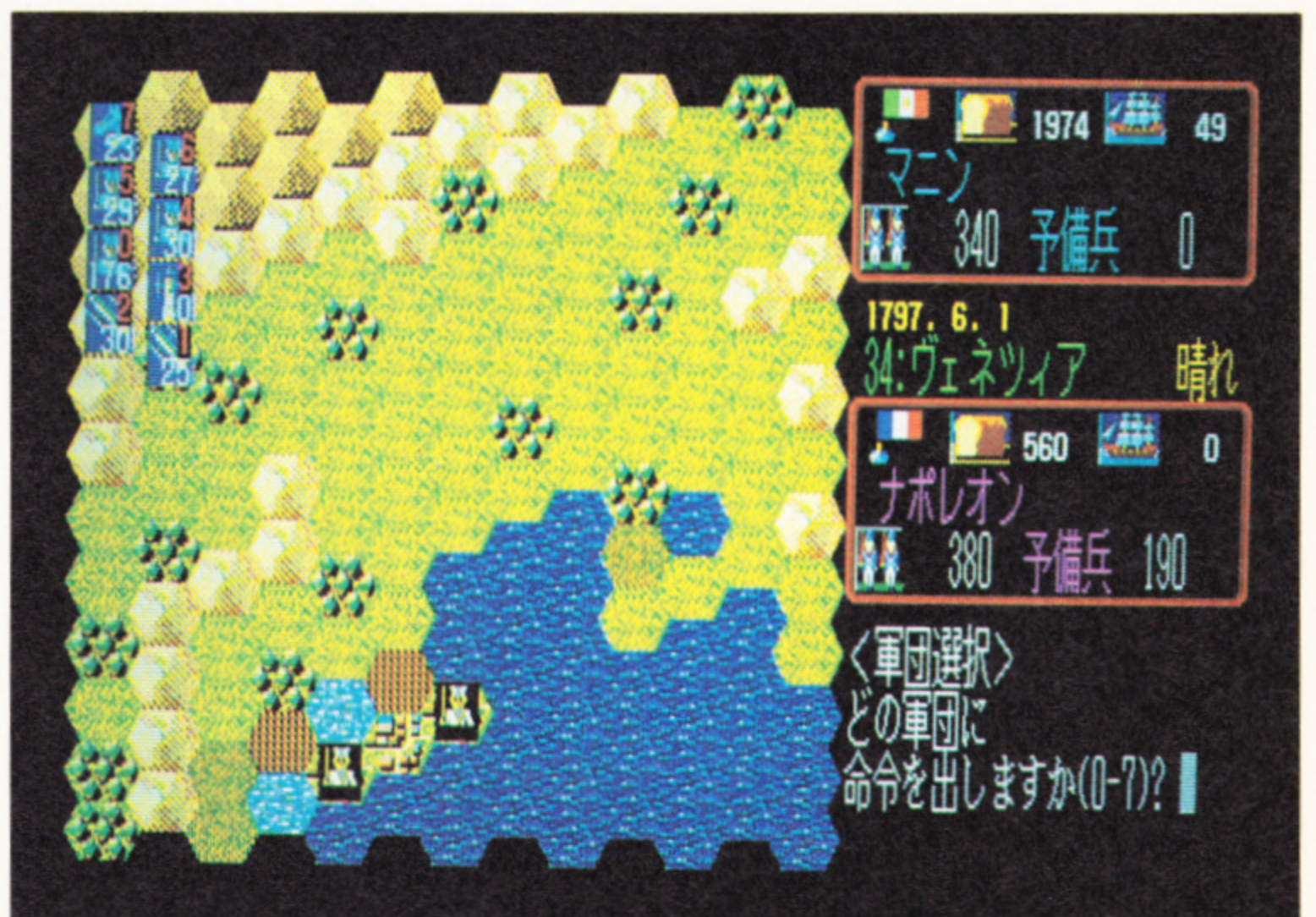
ナポリ

配置し、攻撃をかけるのが効果的である。この丘に騎馬隊を



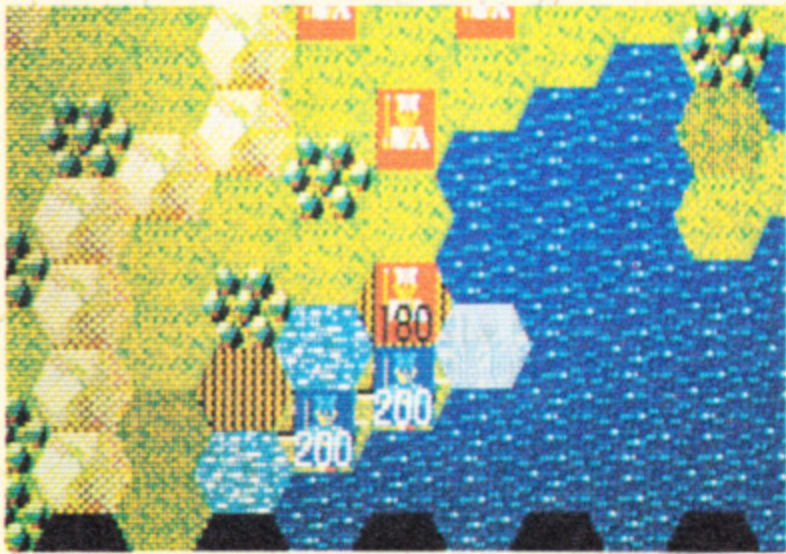
ヴェネツィア

河に架かっている橋、この橋がヴェネツィアでの最大のポイントである。



ヴェネツィア防衛戦

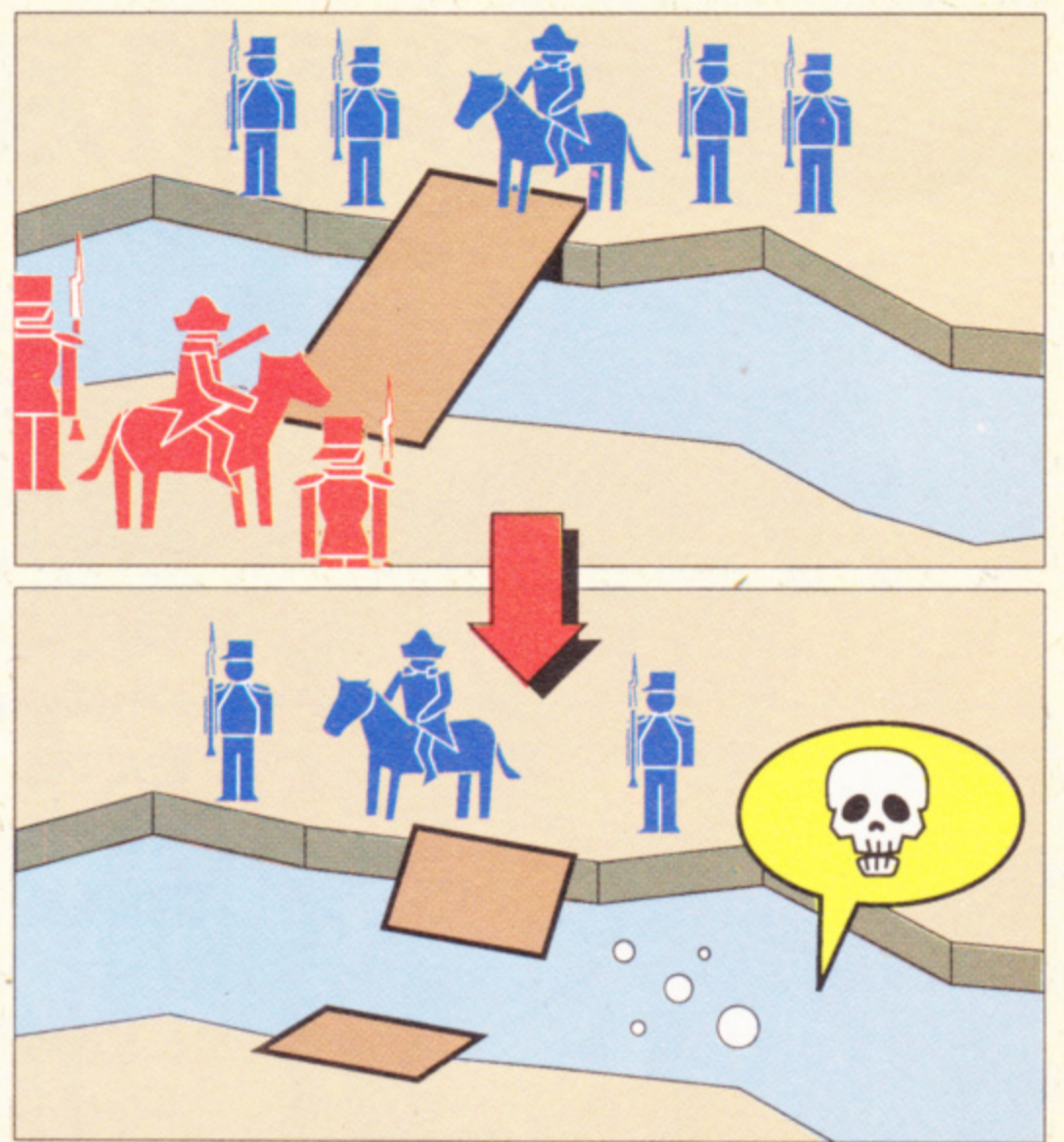
ヴェネツィアを占領すると、ウィーンにいるオーストリア軍が町を奪回しにくる。これを迎撃し大きな被害を与えられれば、カウンターでウィーンを占領することができるのだ。



この河がポイント。ヴェネツィアの町の中で守り、チャンスを見て橋を落としてしまうのだ。

とはいえ、オーストリア軍の兵数の充実ぶりはハンパではなく、おそらくはこちらの倍近くの兵数で攻め込んでくるだろう。この軍勢とまともにぶつかったら、さすがに勝ち目はない。そこで、ヴェネツィアの地形を利用した計略が必要になってくるのだ。

その計略とは、河に架かっている橋の周りに歩兵を配置し、オーストリア軍が橋を渡ろうとするのを待つ。そして、オーストリア軍が橋の上に乗ったら、工作で橋を落としてしまうのだ。どんな大部隊も河に流されて終わりだ。



ヴェネツィアは、後タイタリア半島を守る要となるので、ここには最低でも100は守備兵を置いて置きたいものだ。なお、隣接するトルコ領のサラエポには、通常200前後の兵数しかいないが、油断せず

に、ときおりチェックしておこう。

それでは具体的に、3つの都市の特徴について解説していこう。まずは、ナポリだ。ナポリという都市は人口が多いので、兵士を徴集するにはもってこいの場所である。第2ルートで侵攻しても、あとから必ず占領しておきたい都市だ。それでいて兵数は200前後と少ないので、砲兵で集中砲撃を浴びせれば、簡単に勝つことができるだろう。

次にヴェネツィアだが、この都市も人口が多く、兵

■オスマントルコの動向には、常に注意しよう。ヴェネツィアを、横から突かれないように。

士の徴集に適している。しかも商業力が極めて高いので、占領することによってナポレオンの資金力はグッと上昇するだろう。うれしいことに、これほど重要な都市でありながら、ヴェネツィアの兵数は400前後とさほど多くはない。しかも、士気、訓練度ともに低い状態にあるので、油断をしない限り負けることはないだろう。砲兵の集中砲撃で、一気に敵兵を蹴散らしてしまえ！

最後にウィーンだが、さすがにオーストリアの首都だけあって、都市そのものの規模が違う。人口、農業値、商業値、工業値のすべてが、今まで占領してきたどの都市よりも大きいのだ。それだけに、守りも堅い。なんと、兵数1000という大兵力でウィーンを守護しているのだ。しかも、司令官であるカール大公は、指揮値がAという正真正銘の強者だ。これでは、まともに戦っても勝ち目はない。

そこで、必要になるのが上のコラムで解説している、ヴェネツィア防衛戦の戦法だ。この戦法は、ヴェネツィアを占領するとウィーンのオーストリア軍が奪回しにくる、という行動を逆手にとったものだ。つまり、オーストリアの大軍を防御側に有利なヴェネツィアで迎え撃ち、全滅させることでウィーンの兵数を減らそうということだ。成功すれば、ウィーンの占領はグンと楽になる。

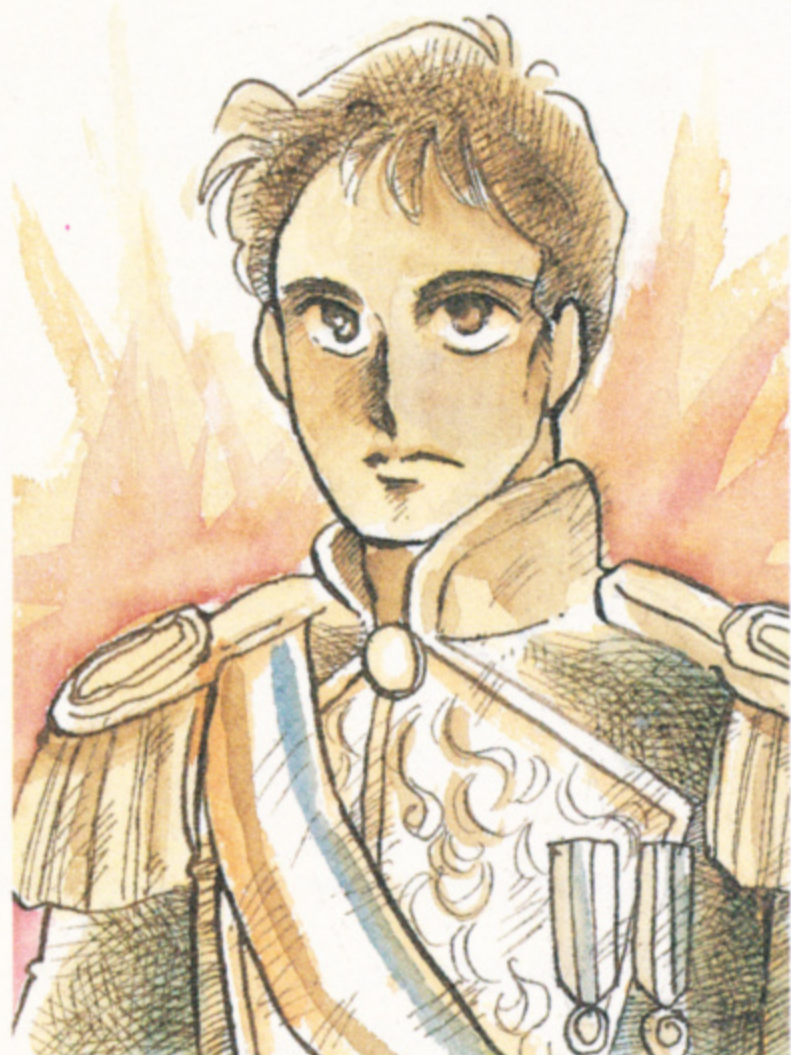
こうして都市をうまく占領できれば、ナポレオンは第一執政官になれるぞ。



ウィーン

■ウィーンを占領してしまえば、オーストリアはヨーロッパの勢力争いから脱落だ。

1798年11月9日



つけてプレーしていこう。

ひとつは、他国との外交関係。最高司令官までは、政府が勝手に外交を行っていたが、第一執政官になると自分の意思で外交交渉を行なうことができるのだ。それでは、どの国と結んで、どの国を攻めればいいのか。基本的には、強い国と結んで弱い国とは戦う、ということだ。つまり、ロシアやスペイン（イギリスは講和を受け付けてくれない）とは講和し、オーストリアやプロイセン、オランダなどを攻めるのである。こちらの戦力が不十分なうちは、強い国と戦うのは極力避けるべきだ。弱い国を吸収して地力をつけてから、強い国と決着をつけるのだ。外交はそのつもりで行なおう。

を受けて上陸作戦失敗、という勝敗すらも左右する最重要要素なのだ。ゲーム中盤以降、港湾都市間の戦争は増えてくるし、敵の上陸作戦を防ぐためにも、艦船はできるだけ量産する必要がある。ちなみに、世界一の海軍国であるイギリスは、各港湾都市に100隻ずつ艦船を配備しているぞ。イギリスに上陸戦を仕掛ける際は、この大艦隊を相手にしなければならないことを覚えておこう。

ところで、現実にはナポレオンが第一執政官になったのは、1799年11月9日のことである。この日、ナポレオンは政府の首脳をすべて退任させ、次の日の11月10日には新しい政府首脳を決めるために（自分が執政官になるため）、500人会議を招集したのだ。ところが、この会議に出席した議員の大半はナポレオンの陰謀に気づき、反ナポレオンで大変な騒ぎになってしまったのだ。結局、騒ぎは軍隊によって鎮圧され、ナポレオンは第一執政官に就任となるが、そのときの様子を描いたのが表紙の絵画である。

ゲームでは簡単に第一執政官になれるが、現実にはかなり苦労したようだ。

ついに第一執政官になることができたが、まだまだ先は長い。皇帝になり全ヨーロッパを制覇するときまで、気を抜かず戦っていこう。とりあえず第一執政官から以降は、次のふたつのことに気を

もうひとつは、艦船をできるだけ多く建造すること。艦船は港湾都市から港湾都市に攻め込む際に、必要不可欠なものである。それどころか、敵港湾都市の艦船隻数がこちらを大きく上回れば、迎撃



シナリオ3でプレーすると、いきなり第一執政官から始めることができる。

シナリオ4だと皇帝から始められるが、成り上がる楽しみはない。

ナポレオン年表(第一執政官になるまで)

- | | | | |
|-------------|-------------------------|--------------|-------------------------|
| 1769年 8月15日 | ナポレオン・ボナパルト、コルシカ島で生まれる。 | 1796年 3月2日 | イタリア方面軍司令官に任命される。 |
| 1784年 10月 | パリ陸軍士官学校に入学。 | 1796年 3月9日 | 6歳年上のジョゼフィーヌと結婚する。 |
| 1785年 9月 | 砲兵少尉に任官、ラ・フェールの砲兵連隊に配属。 | 1796年 5月10日 | ロディの戦いで勝利し、同月15日、ミラノ入城。 |
| 1789年 | フランス革命が起きる。 | 1796年 11月17日 | アルコレの戦いで、オーストリア軍を撃破。 |
| 1792年 | ナポレオン、砲兵大尉に昇進する。 | 1797年 10月17日 | オーストリアとの講和条約が結ばれる。 |
| 1793年 1月21日 | ルイ16世、ギロチンで処刑される。 | 1797年 12月25日 | フランス学士院、アカデミー会員に選出される。 |
| 1793年 12月 | トゥーロン市奪還作戦の戦功で、少将に昇進する。 | 1798年 5月19日 | ナポレオン、エジプト遠征に向かう。 |
| 1794年 3月 | 砲兵司令官として、イタリア方面軍に配属される。 | 1798年 8月12日 | アブキールの海戦で、フランス海軍惨敗。 |
| 1794年 7月27日 | 政争に巻き込まれ、投獄されるが、すぐに復職。 | 1799年 10月16日 | ナポレオン、密かにパリに帰還する。 |
| 1795年 10月5日 | 王党派の叛乱鎮圧中に、ミュラと出会う。 | 1799年 11月9日 | 旧政府を潰し、ナポレオンが権力を握る。 |

ナポレオニックグッズ

それでは最後に、ナポレオンへの理解を深めるためのグッズを、いくつか紹介しよう。このほかに、世界史の教科書の近代の項を読むと、「ランペルール」の時代背景がよくわかって、ゲームがさらに楽しくなるぞ。

GAME

WATERLOO

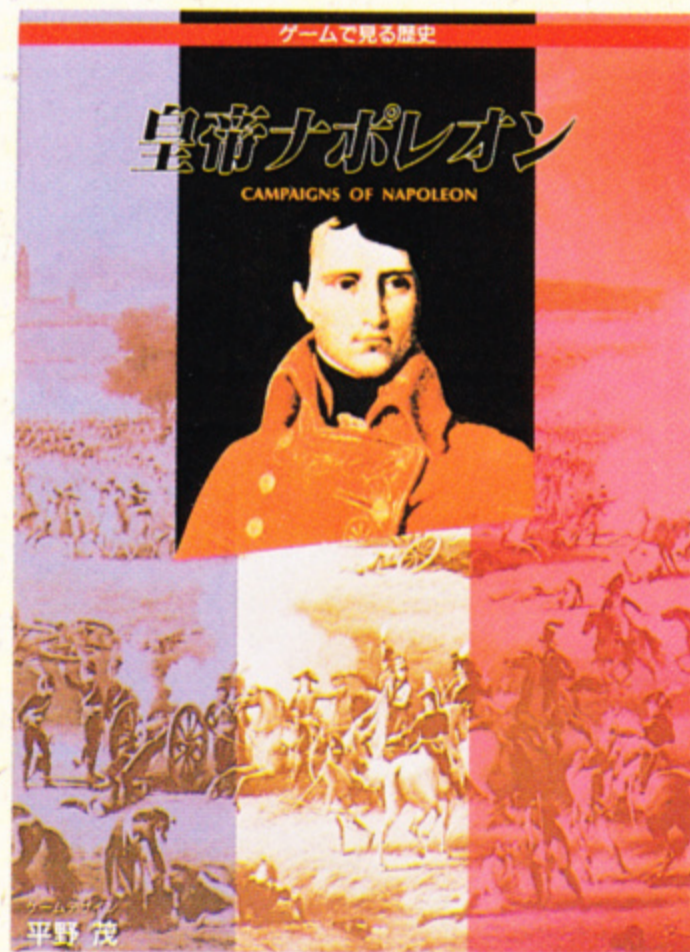


◆システムやユニットの表記もわかりやすく、簡単にワーテルローの戦いが楽しめる。初心者用で、アバロンヒル社より。4000円[税別]。

NAPOLÉON



◆ユニットが木のコマというのが珍しいが、ワーテルローの戦いをかなり精密に再現している。アバロンヒル社から。4000円[税別]。



◆フランスと対仏大同盟の戦いをテーマにした、ナポレオンキャンペーンゲーム。ナポレオンの気分になれるぞ。翔企画。1500円[税込]

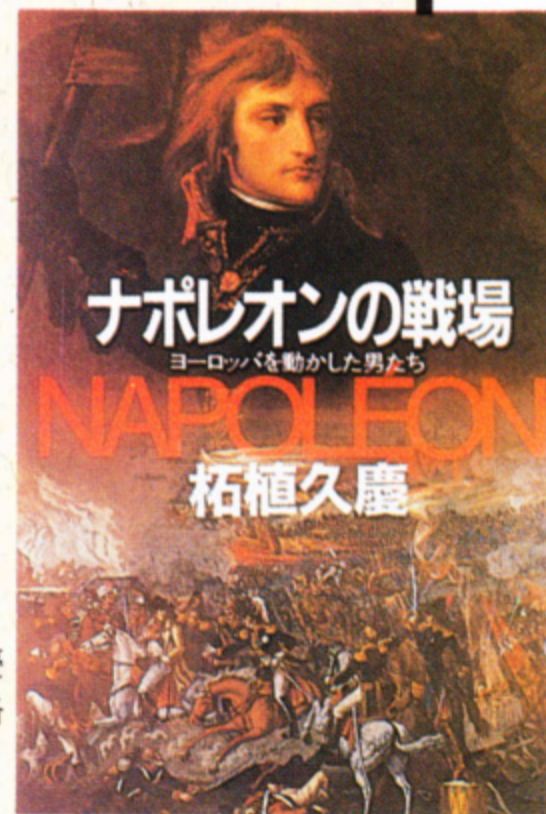
Waterloo



◆戦闘がなかなか進展しないところが、実にワーテルローの戦いらしくてよい。初心者の人にお勧め。翔企画より。1500円[税込]。

——ナポレオン最後の戦い——
1815年6月18日正午……

BOOKS



◆元グリーンベレーの拓植久慶氏が、ナポレオンの生涯を戦略的観点から解説する。原書房より。1600円[税込]



◆歴史読本ワールドの1989年7月増刊号。今年の8月にも、ナポレオン特集号を刊行するそうだ。新人物往来社。900円[税込]

MUSIC

◆ベートーベンがナポレオンを称えるために作曲した、交響曲第3番「英雄」、2627円[税込]で東芝EMIから。



L'EMPEREUR

ランペルール

三色旗の英雄

LOGiN 16、17合併号特別付録

平成2年8月17日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行） 第9巻 第16号 通巻112号

Printed in Japan