



PLAY BOOK

Game Design by Hermann Luttmann

At Any Cost

 Metz 1870 



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

日本語解説書

20.0 シナリオ [SCENARIOS]

ゲームには、使用可能な6つのシナリオがあります。：2つの小規模戦闘、2つの全体戦闘、2つの戦役シナリオです。新たなプレイヤー諸氏は、ゲームのメカニクスをつかむため、最初に2つの小規模戦闘シナリオを試みることを薦めます。各シナリオは、その項目内で詳述される、専用の特別ルールと勝利条件を持ちます。全てのシナリオは、マップ上に配置して開始するセットアップ・ヘクス番号付ユニットと、シナリオの過程に到着するユニット（増援）が列記されます。増援ユニットは、ゲーム・ターン記録欄上で登場のターン（統率イベントのために変更され得ます）をあらわしているスペース内に直接置かなければなりません。



20.1 午後の危機 [THE AFTERNOON CRISIS]

(小規模戦闘シナリオ)

1870年8月16日、フォン・ドゥ・キューヴ川を越えるフランス軍の前進 [The French advance across the Fond de la Cuve, August 16th, 1870]

このシナリオは、長く遅延した午後遅くのフランス軍右翼による、マルス・ラ・トゥールとヴィオンヴィルとの間の、酷く消耗したプロイセン軍左翼への前進を描写します。シナリオは5ターンの長さで、4:00 pm ゲーム・ターンに開始して 8:00 pm ゲーム・ターンの完了時に終了します。

セットアップ [SETUP]

a. 「ゲーム・ターン」マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上の 4:00 pm スペース上に置きます。

b. 限定された枚数のイベント・チットのみが使用可能です。各陣営は、以下のごとく5枚のイベント・チットのみを得ます。

・プロイセン軍イベント・チット：2 × 「クルップ砲」 [KRUPP'S GUNS]、 「恐慌テスト」 [PANIC TEST]、 「統率主導権」 [COMMAND INITIATIVE]、 「戦場状況」 [BATTLEFIELD CONDITIONS]

・フランス軍イベント・チット：2 × 「痛撃ゾーン」 [BEATEN ZONE]、 「プロイセン軍の攻撃的戦術」 [PRUSSIAN AGGRESSIVE TACTICS]、 「コーヒー挽き器」 [MOULIN A CAFÉ]、 「戦場状況」 [BATTLEFIELD CONDITIONS]

c. 以下の組織のみが、その一致する活性化チットを引きカップ内に持って開始します。

- ・プロイセン軍：第X軍団、第5騎兵師団、第6騎兵師団
- ・フランス軍：第III軍団、第IV軍団、第1予備騎兵師団

d. 両陣営は、その一致する CIC チットを「戦運」チットと共に引きカップ内に入れます。

e. ユニットは、下記で指定されたごとくマップ上に配置されます。その名称の後に (BW) を持つ、列記されたユニットは、戦闘疲労面で配置されます。その名称の後に (LA) を持つ、列記されたユニットは、「弾薬不足」 [Low Ammo] マーカーを持って配置されます。

フランス軍

第III軍団

1Cav/Cler + 騎砲兵	1415
2Cav/Cler	2016
1/Nayral + Nayral 砲兵 + Nayr-Mitr	1918
2/Nayral + 軍団砲兵	1817
Lebeouf HQ	1717
1/Aymrd + Aymrd 砲兵 + Aym-Mitr	1718
2/Aymrd	1617

第IV軍団

1/Cissey + Cis 砲兵 + Cis-Mitr + Ladmirault HQ	1317
2/Cissey	1416
1/Grenier + Grenier 砲兵 + Grenier-Mitr	1518
2/Grenier + 軍団砲兵	1418
1C/Leg	1917
2C/Leg + 騎砲兵	1017

第1予備騎兵師団

2Cav + 騎砲兵 + Du Barail HQ	1216
---------------------------	------

帝国親衛軍団

*2Cav/Des	1117
-----------	------

*このユニットは、このシナリオでは第1予備騎兵師団の一部として活性化します。

プロイセン軍

第III軍団

**A/分遣隊 "2SP" (LA)	1923
**B/分遣隊 "2SP" (LA)	2013
**C/分遣隊 "3SP" (LA)	1819

**これらのユニットは、活性化チット又は HQ ユニットを持たず、従って通常に活性化できません。これらは、イベント、戦運、CIC チットと組み合わせてのみ使用できます。

第X軍団

Schw 砲兵 (BW)	1822
C/分遣隊 "3SP" (LA)	1620
軍団砲兵	1425

第5騎兵師団

11	0723
12 (BW)	1824
13	1925
騎砲兵 (a) (LA) + Rheinbaben HQ	1625

第6騎兵師団

14 0927

15 + 騎砲兵 + Wilhelm HQ 1026

増援

プロイセン軍

4:00 pm ゲーム・ターンに到着します。

第X軍団

39/KrKo + 40/KrKo + KrKo 砲兵 + Cav +

Voigts-Rhetz HQ1429 に登場

38/Schw0125 に登場

近衛軍団

***3/Goltz Cav + Goltz 騎砲兵 0125 に登場

追加：近衛軍団活性化チットをカップへ

***これらのユニットは HQ ユニットの持たず、従ってゲームに登場した後のターンに開始して、常に「非統率下」です。これらは、イベント、戦運、CIC チットで通常に活性化できます。

シナリオ特別ルール

a. プレイヤー諸氏は、このシナリオのために「午後の危機」小規模戦闘ゲーム・カードを使用します。

b. 任意にヘクス列「21xx」よりも東に移動できるユニットは、ありません。もしも退却するためにそこへの移動を強制されたら、そのようなユニットは最も直接的なルートによって、活性化したときに可及的速やかに認められたマップ地域へ戻るよう試みなければなりません。

c. このシナリオでは、どちらかの陣営について使用される計画されたチットはありません。加えて、計画フェイズ中に引きカップ内に入れられる5枚の無作為イベント・チットの代わりに、カップ内に3枚のみの無作為イベント・チットを入れます。残りの2枚のチットは、脇に置かれます。

d. このシナリオでは統率イベント記録欄は使用されず、従ってその統率イベント面で使用できるイベント・チットはありません。

勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利は、8:00 pm ゲーム・ターンの終了時に判定されます。もしもフランス軍プレイヤーがヴィオンヴィル [Vionville] のみを支配すると、フランス軍の小勝利を与えられます。マルス・ラ・トゥール [Mars-la Tour] (両ヘクス) のフランス軍支配はフランス軍の大勝利で、トロンヴィル [Tronville]、ヴィオンヴィル [Vionville]、マルス・ラ・トゥール [Mars-la Tour] の支配は、フランス軍の圧倒的勝利です。その他の結果は、プロイセン軍の勝利です。3つの全ての町は、プロイセン軍の支配でシナリオを開始します。



午後の危機のための開始位置



20.2 近衛兵の黄昏 [TWILIGHT OF THE GUARDS]

(小規模戦闘シナリオ)

1870年8月18日、サン・プリヴァの戦い [The Struggle for St. Privat, August 18th, 1870]

このシナリオは、サン・プリヴァにおける、ラドミローの第IV軍団に支援されたカンロベールの第VI軍団によって保持されたフランス軍右翼への、プロイセン軍近衛軍団と第XIIザクセン軍団の攻撃を描写します。シナリオは7ターンの長さで、2:00 pm ゲーム・ターンに開始し、8:00 pm ゲーム・ターンの完了時に終了します。

セットアップ

a. 「ゲーム・ターン」マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上の2:00 pm スペース上に置きます。

b. 限定された枚数のイベント・チットのみが使用可能です。各陣営は、以下のごとく5枚のイベント・チットのみを得ます。

・プロイセン軍イベント・チット: 2 × 「クルップ砲」[KRUPP'S GUNS]、 「恐慌」[PANIC]、 「訓令戦術」[AUFTRAGSTAKTIK]、 「指揮統率の発揚」[INSPIRATIONAL LEADERSHIP]、 「戦場条件」[BATTLEFIELD CONDITIONS]

・フランス軍イベント・チット: 2 × 「痛撃ゾーン」[BEATEN ZONE]、 「プロイセン軍の攻撃的戦術」[PRUSSIAN AGGRESSIVE TACTICS]、 「コーヒー挽き器」[MOULIN A CAFÉ]、 「隊列射撃」[FEU DE BATAILLON]、 「戦場条件」[BATTLEFIELD CONDITIONS]

c. 以下の組織のみが、その一致する活性化チットを引きカップ内に持って開始します。

・プロイセン軍: 第IX軍団、第XII軍団、近衛軍団

・フランス軍: 第IV軍団、第VI軍団、第1予備騎兵師団

d. 両陣営は、その一致するCICチットを「戦運」チットと共に引きカップ内に入れます。

e. ユニットは、下記で指定されたごとくマップ上に配置されます。その名称の後に(BW)を持つ、列記されたユニットは、戦闘疲労面で配置されます。その番号の後に(HW)を持つヘクスは、ヘクス内に「応急陣地」マーカーを置きます。特殊(GSP)表示を持つ、4つの第VI軍団ユニットがあります。これは、標準のユニット・ヴァージョンの代わりに、これら特殊にマークされたユニット・カウンターを配置することを意味します。

フランス軍

第VI軍団

Bisson + Bisson 砲兵	3403
1/dVill (BW) + A/dVill 砲兵 (GSP)	3404
1/Lev-Sor + Lev-Sor 騎砲兵	3405
2/Lev-Sor + Tixier 砲兵 (BW) + Tix-Mitr (BW)	3406
1/Tixier (BW) + Canrobert HQ + 2A/dVill (GSP)	3505
2B/dVill (GSP) + B/dVill 砲兵 (GSP)	2905 (HW)
2/Tixier (BW)	3506

第IV軍団

1/Cissey + Cissey 砲兵 + Cissey Mit	3508 (HW)
2/Cissey + Lorenz 砲兵 + Lor-Mitr + Ladmirault HQ	3509 (HW)
1/Grenier (BW) + Grenier 砲兵 + Gren-Mitr	3510 (HW)
2/Grenier + 軍団砲兵	3511 (HW)
1C/Leg + 騎砲兵	3608
1/Lorenz	3609
2/Lorenz	3610
2C/Leg	3607

第1予備騎兵師団

2Cav + 騎砲兵 + Du Barail HQ	3606
---------------------------	------

プロイセン軍

第XII軍団

*47/Holder + 騎砲兵	2703
*軍団砲兵	2704

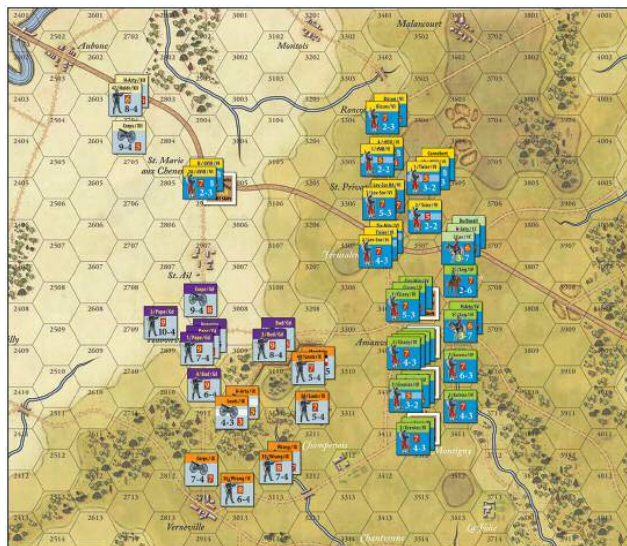
*これらのユニットはHQユニットを持たず、従ってゲームに登場した後のターンに開始して、常に「非統率下」です。これらは、イベント、戦運、CICチットで通常に活性化できます。

近衛軍団

1/Pape + Pape 砲兵 + Augustus HQ	2909
2/Pape	2808
3/Bud + Bud 砲兵	3109
4/Bud	2910
軍団砲兵	2908

第IX軍団

49/Louis + Manstein HQ	3209
Louis 砲兵 (BW) + 騎砲兵 (BW)	3010
50/Louis	3210
35/Wrang + Wrang 砲兵	3112
36/Wrang	3012
軍団砲兵	2912



開始時の位置

増援

フランス軍

5:00 pm ゲーム・ターン・スペース上に置きます。シナリオ特別ルールを参照してください。

帝国親衛軍団

Bourbaki HQ

1/Pic

2/Pic

Picard 砲兵

Pic-Mitr

プロイセン軍

4:00 pm ゲーム・ターン・スペース上に置きます。シナリオ特別ルールを参照してください。

第 XII 軍

Prince Albert HQ

45/Georg

46/Georg

Georg 砲兵

48/Holder

Holder 砲兵

XII Cav

23/Lippe

24/Lippe

騎砲兵

シナリオ特別ルール

a. プレイヤー諸氏は、このシナリオのために「近衛兵の黄昏」小規模戦闘ゲーム・カードを使用します。

b. 任意にヘクス列「xx12」よりも南に移動できるユニットは、ありません。もしも退却するためにそこへの移動を強制されたら、そのようなユニットは最も直接的なルートによって、活性化したときに可及的速やかに認められたマップ地域へ戻るよう試みなければなりません。

c. このシナリオでは統率イベント記録欄は使用されず、従ってその統率イベント面で使用できるイベント・チットはありません。

d. このシナリオでは、どちらかの陣営について使用される計画されたチットはありません。加えて、計画フェイズ中に引きカップ内に入れられる5枚の無作為イベント・チットの代わりに、カップ内に3枚のみの無作為イベント・チットを入れます。残りの3枚のチットは、脇に置かれます。

e. フランス軍の命令制限 [French Order Restrictions] : フランス軍プレイヤーは、通常の HQ 活性化手順を使用して、第IV軍団又は第VI軍団の HQ を攻撃態勢に置けず、防御態勢のみを割り当てることができます。帝国親衛軍団 HQ は、シナリオで組織が実際に到着するという条件で、いかなる態勢を割り当てることができます。

注釈: それでも、フランス軍プレイヤーは、フランス軍 CIC チットの使用を通して活性化したときに、これら2個軍団のフランス軍師団にどちらかの体制を割り当てることができます。

f. プロイセン軍の増援 [Prussian Army reinforcements] : 4:00 pm ゲーム・タンから開始して、プロイセン軍プレイヤーはプロイセン軍の増援を受け取るために 1d10 を振ることができます。このサイ振りはプロイセン軍の統率イベント・ステップ中に行われ、成功のサイの目は、以下のごとく現行ゲーム・ターンによって判定されます。:

- 4:00 pm = 1 ~ 2
- 5:00 pm = 1 ~ 3
- 6:00 pm = 1 ~ 4
- 7:00 pm = 1 ~ 5

もしも成功のサイの目が振られたら、プロイセン軍プレイヤーは列記された第 XII 軍団ユニットを、続くゲーム・ターン中に 2901 から 3301 (含む) のマップ端ヘクス上に増援として投入できます。これらの登場ヘクスは、サイ振りに成功した瞬間に割り当てられなければならない、ユニットはその割り当てられたヘクスに登場しなければなりません (単に、それらをマップ外の登場ヘクス反対側に置きます)。もしもサイ振りに失敗したら、プレイヤーは続くゲーム・ターン中に再び試みることができます。

g. フランス軍の増援 [French Army reinforcements] : 5:00 pm ゲーム・タンから開始して、フランス軍プレイヤーはフランス軍の増援を受け取るために 1d10 を振ることができます。このサイ振りはフランス軍の統率イベント・ステップ中に行われ、成功のサイの目は、以下のごとく現行ゲーム・ターンによって判定されます。:

- 5:00 pm = 1
- 6:00 pm = 1 ~ 2
- 7:00 pm = 1 ~ 3

もしも成功のサイの目が振られたら、フランス軍プレイヤーは列記された帝国親衛軍団ユニットを、続くゲーム・ターン中にヘクス 3911 と 4011 に増援として投入できます。次のターンに、引きカップに帝国親衛軍団の活性化チットを同様に加えます。もしもサイ振りに失敗したら、プレイヤーは続くゲーム・ターン中に再び試みることができます。

勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利は、8:00 pm ゲーム・ターンの終了時に判定されます。以下の8つの町/農場ヘクスの多数を支配している陣営が、シナリオに勝利します。: St. Maris-aux-Chenes、Roncourt、St. Privat、Marengo、Jerusalem、Amangilliers、Champenois、Montigny。5ヘクスの支配は限定的勝利、6ヘクスの支配は小勝利、7又は8ヘクスの支配は大勝利です。もしも両プレイヤーが同数を支配すると、ゲームは引き分けです。列記された全てのヘクスは、フランス軍の支配でシナリオを開始します。



20.3 戦いの一日 [A DAY OF BATTLE]

(戦闘全体シナリオ)

1870年8月16日、マルス・ラ・トゥールの戦い

このシナリオは、マルス・ラ・トゥールの戦い全体をシミュレートし、14ターンの長さです。8:00 am ゲーム・ターンに開始し、9:00 pm ゲーム・ターンの完了時に終了します。

セットアップ

a. 「ゲーム・ターン」マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上の 8:00 am スペース上に置きます。

b. 使用可能な全てのイベント・チットが使用可能ですが、含めるのと除外するチットの枚数は、ゲーム・ターンによって変化します(特別ルールを参照)。

c. 以下の組織のみが、一致する活性化チットを引きカップ内でゲームを開始します。:

・プロイセン軍: 第5騎兵師団

・フランス軍: 全ての活性化チットが使用可能ですが、シナリオ特別ルールに従ってのみゲームに登場します。

d. どちらの陣営も、開始時に自軍 CIC チットを獲得しません。シナリオ特別ルールを参照してください。戦選チットをカップ内に入れます。

e. ユニットは、下記で指定されたごとくマップ上に配置されます。その名称の後に (BW) を持つ、列記されたユニットは、戦闘疲労面で配置されます。その番号の後に (HW) を持つヘクスは、ヘクス内に「応急陣地」マーカーを置きます。このシナリオでは、「GSP」とマークされた8つのフランス軍ユニットを使用しないことに注意してください。

フランス軍

第3予備騎兵師団

1 Cav	1723
2 Cav	1623
Forton HQ + 騎砲兵	1923

第II軍団

1 Cav/Val	2323
2 Cav/Val + 騎砲兵	2422
1/Bataille + Bataille 砲兵 + Bat-Mitr	2522
Frossard HQ + 軍団砲兵	2621
2/Verge	2721

2/Bataille	2622
1/Verge + Verge 砲兵 + Ver-Mitr	2722
Lapasset + Lapasset 砲兵	2724

第VI軍団

1/Tixier	2318
2/Tixier + Tixier 砲兵 + Tix-Mitr	2418
Bisson + Bisson 砲兵 + Canrobert HQ	2419
1/dVill + dVill 砲兵	2520
2/dVill	2620
1/Lev-Sor + Lev-Sor 騎砲兵	2719
2/Lev-Sor	2818

第III軍団

1Cav/Cler	1513
2Cav/Cler	1612
騎砲兵	1713
1/Mont	2016
2/Mont + Mont 砲兵 + Mont-Mitr	2116
1/Aymrd + LeBeouf HQ	2215
2/Aymrd + Aymrd 砲兵 + Aym-Mitr	2315
1/Nayral	2414
2/Nayral + Nayral 砲兵 + Nayr-Mitr	2514
軍団砲兵	2613

第IV軍団

1C/Leg	3406
2C/Leg + 騎砲兵	3507
1/Cissey + Ciss 砲兵 + Ciss-Mitr + Ladmiraault HQ	3807
2/Cissey	3908
1/Grenier + Grenier 砲兵 + Gren-Mitr	3606
2/Grenier	3707
軍団砲兵	4008

帝国親衛隊

1Cav/Des + 1/騎砲兵	2917
1/Del + Deligny 砲兵 + Del-Mitr	3015
2/Del	3016
3Cav/Des + 2/騎砲兵	3218
1/Pic + Picard 砲兵 + Pic-Mitr + Bourbaki HQ	3318
2/Pic	3417
2Cav/Des	1111

軍予備砲兵

軍予備騎砲兵 + Canu HQ	3718
軍予備重砲兵	3617

第1予備騎兵師団

2Cav + 騎砲兵 + Du Brarail HQ	1011
----------------------------	------

プロイセン軍

第5騎兵師団

騎砲兵 (a) + 騎砲兵 (b)	1625
13	1525
12 + Rheinbaben HQ	1425
11	1226

増援

フランス軍

11:00 am ゲーム・ターンに、ヘクス#5210 内に到着する。

第III軍団

1/Metmn
2/Metmn
Metmn 砲兵
Metmn-Mitr

1:00 pm ゲーム・ターンに、ヘクス#5210 内に到着する。

第IV軍団

1/Lorenz
2/Lorenz
Lorenz 砲兵
Lor-Mitr

プロイセン軍

プロイセン軍の増援は、文字付のグループに編成され、プロイセン軍の増援統率イベントと連携して参照されます。成功した統率イベントのサイ振りによって、グループが異なるゲーム・ターンに移されない限り、ユニットは指定されたゲーム・ターンに出現します。

A 10:00 am

第6騎兵師団

14 + Wilhelm HQ	2229
15 + 騎砲兵	2329

B 10:00 am

第III軍団

9/Stulp	2729
10/Stulp + Stulp 砲兵	2529

追加：第6騎兵師団と第III軍団の活性化チットをカップへ

追加：プロイセン軍のCICチットをカップへ

C 11:00 am

第III軍団

11/Budd + 12/Budd + Budd 砲兵 + 軍団砲兵 + Cav + Alvensleben HQ	1429
---	------

D 12:00 pm

第X軍団

37/Schw + Schw 砲兵 + Cav + Voigts-Rhetz HQ	1429
---	------

追加：第X軍団の活性化チットをカップへ

E 3:00 pm

第X軍団

軍団砲兵	1429
------------	------

F 4:00 pm

第X軍団

39/KrKo + 40/KrKo + KrKo 砲兵	1429
38/Schw	0125

G 4:00 pm

近衛軍団

*3/Goltz Cav + Goltz 騎砲兵	0125
--------------------------------	------

追加：近衛軍団の活性化チットをカップへ

*これらのユニットはHQユニットを持たず、従ってゲームに登場した後のターンに開始して、常に「非統率下」です。これらは、イベント、戦運、CICチットで通常に活性化できます。

H 5:00 pm

第VIII軍団

32/Barn + Barn 砲兵 (BW) + Goeben HQ	2729
--	------

追加：第VIII軍団の活性化チットをカップへ

I 6:00 pm

第IX軍団

36/Wrang + 49/Louis (BW) + Wrang 砲兵 (BW) + Manstein HQ	2729
--	------

追加：第IX軍団の活性化チットをカップへ

シナリオ特別ルール

a. プレイヤー諸氏は、このシナリオのために *A Day of Battle* 戦闘全体ゲーム・カードを使用します。

b. フランス軍の早朝配置 [French Army Morning Deployment]：フランス軍プレイヤーは、ライン流域軍全体を活性化させて移動させるための、自身の能力が妨げられます。全てのフランス軍活性化チットは、フランス軍プレイヤーの前に積んで置かれ、プロイセン軍プレイヤーに見えないようにします。8:00 am ゲーム・ターンの開始前、フランス軍プレイヤーは自身の選択で、いずれか1枚のフランス軍活性化チットをゲーム・ターン記録欄の9:00 am スペース内に置きます。プロイセン軍プレイヤーから隠匿するため、チットの上部にフランス軍「支配」[“Control”] マーカーも置きます。8:00 am ゲーム・ターンの管理ステップ中、自身の選択で別の活性化チットを2ターン後の10:00 am スペース上に置きます。9:00 am ゲーム・ターンの管理ステップ中、この選択で別の活性化チットを11:00 am スペース上に置き、以下同様に続けます。置くためのフランス軍活性化チットがなくなるまで、2ターン後の各管理ステップに新たな1枚のフランス軍活性化チットが置かれます。

各ゲーム・ターンの開始時、そのゲーム・ターンのスペース内に存在するフランス軍活性化チットは、以前に置かれた他のチットと共に引きカップ内に入れられます。

歴史的注釈：フランスのライン流域軍は、戦い開始時に露営しており、プロイセン軍の包囲攻撃への対応が遅れました。この「足元がふらついた」開始と、プロイセン軍部隊の規模と意図に関するフランス軍の限られた情報をシミュレートするため、フランス軍の活性

化チットはターン毎に1枚のみがカップに加えられ、フランス軍プレイヤーの事前計画能力は限定されます。

c. 奇襲攻撃 [Surprise Attack] : 8:00 am ターンは、奇襲攻撃ターンです。イベント又は活性化チットは、カップ内に入れません。活性化できる唯一の組織はプロイセン軍第5騎兵師団で、通常に活性化します。フランス軍ユニットは、防御射撃の実施、騎兵対抗攻撃の実施、騎兵臨機突撃の実施ができません。加えて、全てのフランス軍ユニットの TCR 値は、半減されます。通常のターン終了フェイズがあります。

d. CIC チット [CIC Chits] : 10:00 AM ゲーム・ターンの開始時、引きカップに「プロイセン軍幕僚団」[PRUSSIAN GENERAL STAFF CIC] チットを追加します。フランス軍の「バゼーヌ元帥 CIC」[MARSHAL BAZANE CIC] チットは、フランス軍攻撃精神統率イベント記録欄上で成功のサイ振りが行われた場合にのみ、追加することができます（下記を参照）。

e. イベント・チット [Event Chits] : 9:00 am から 12:00 pm ゲーム・ターンは、限定されたイベント・ターンです。各ターン中、両プレイヤーは指定された数の無作為イベント・チットに加えて、自身の1枚の計画されたイベント・チットを選択します。ターンは通常に解決されますが、計画フェイズ中に各プレイヤーのプールから5枚の無作為イベント・チットを引く代わりに、以下のごとく調整されます。:

- ・ 9:00 am = 1枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・ 10:00 am = 2枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・ 11:00 am = 3枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・ 12:00 pm = 4枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。

1:00 pm ゲーム・ターンに開始して、全ての通常イベント・チット・ルールを適用します。

f. 統率イベント [Command Events] : このシナリオについては、2つのフランス軍と2つのプロイセン軍の、4つの統率イベントが有効です。それぞれ、以下に詳述されます。:

フランス軍の統率イベント [French Command Events]

バゼーヌの指揮統率 [Bazaine's Leadership]

フランス軍プレイヤーは、プレイ中にバゼーヌの指揮統率記録欄上に3枚までの統率イベント・チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれておらず、「バゼーヌの不調」[BAZAINE'S MALAISE] プロイセン軍イベント・チットがプレイされたら、それは自動的に効果を持ちます。もしも1枚のフランス軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、プロイセン軍のイベント・チットは1～3のサイの目で無効となって捨てられます。もしも2枚のフランス軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら1～6のサイの目で無効となり、もしも3枚のチットがプレイされていたら、プロイセン軍のチットは1～9のサイの目で無効となります。サイ振りは、もしもあれば、「バゼーヌの不調」チットが引かれたとき直ちに行われます。

フランス軍の攻撃精神 [French Offensive Spirit]

フランス軍プレイヤーは、プレイ中にフランス軍の攻撃精神記録欄上に3枚までの統率イベント・チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれなければ、サイ振りは認められず、「バゼーヌ元帥 CIC」[MARSHAL BAZANE CIC] チットは次のゲーム・ターンに使用できません。もしも1枚のフランス軍イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、1～2のサイの目で「バゼーヌ元帥」チットを次のターンに引きカップ内に置くことができます。もしも2枚の統率チットがプレイされていたら CIC チットは1～4のサイの目で配置され、もしも3枚のチットがプレイされていたら、CIC チットは1～6のサイの目で配置されます。

プロイセン軍の統率イベント [Prussian Command Events]

プロイセン軍の攻撃性 [Prussian Aggressiveness]

プロイセン軍プレイヤーは、プレイ中にプロイセン軍の攻撃性記録欄上に3枚までの統率チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれておらず、プロイセン軍の「攻撃的戦術」[AGGRESSIVE TACTICS] フランス軍イベント・チットがプレイされたら、それは自動的に効果を持ちます。もしも1枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、フランス軍のイベント・チットは1～3のサイの目で無効となって捨てられます。もしも2枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら1～6のサイの目で無効となり、もしも3枚のチットがプレイされていたら、フランス軍のチットは1～9のサイの目で無効となります。サイ振りは、もしもあれば、プロイセン軍の「攻撃的戦術」チットが引かれたとき直ちに行われます。

プロイセン軍の増援 [Prussian Reinforcements]

シナリオの開始時、プロイセン軍増援の各グループは、プロイセン軍増援記録欄上の指定されたボックスに置かれます。これらは、増援手順に従って、指定されたターンにゲームに登場します。ターン終了フェイズ中、プロイセン軍プレイヤーは、いずれか1つのグループ（のみ）について登場のターンを繰り上げる試みのためにサイを振ることを選択できますが、少なくとも1枚の統率イベント・チットがそこに割り当てられている場合のみです。もしも1枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、指定されたグループは1～2のサイの目で1ターン繰り上げることができます。もしも2枚の統率チットがプレイされていたら1～5のサイの目で繰り上げられ、3枚の統率チットがプレイされていたら1～8のサイの目で繰り上げられます。

勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

9:00 pm ゲーム・ターンが完了した後、プレイヤー諸氏はゲームの勝者を判定します。これは、重要ヘクスの「支配」チェックと、それらを下記の勝利条件リストと比較することによって行われます。ゲームは、圧倒的勝利、大勝利、小勝利、引き分けで終了し得ます。マルス・ラ・トゥール [Mars-la-Tour] は、勝利に対してカウントするためにその両ヘクスを支配していなければならず、さもなければどちらもそこを支配しません。ヴィオンヴィル [Vionville] とルゾンヴィル [Rezonville] は、プロイセン軍の支配でゲームを開始します。その他の町は、どちらの陣営によっても支配されていません。

プロイセン軍の圧倒的勝利 [Prussian Overwhelming Victory] :

いずれかのプロイセン軍ユニットがグラヴロット [Gravelotte] に進入した瞬間、ゲームは直ちにプロイセン軍の圧倒的勝利で終了します。これは、ゲーム中のいつでも起り得ます。

この結果は、メスへのバゼーヌの連絡線に対する明確な脅威をあらわし、それ故直ちに戦場からの撤退を彼に強要することになります。

フランス軍の圧倒的勝利 [French Overwhelming Victory] :

フランス軍プレイヤーが、マップ南端から退出している3つ全ての道路ヘクス（ヘクス# 1429、2529、2729）を支配した瞬間、ゲームは直ちにフランス軍の圧倒的勝利で終了します。これは、ゲーム中のいつでも起り得ます。

この結果は、プロイセン軍部隊を主力から孤立させて包囲したことをあらわし、プロイセン軍にとって戦略的敗北と見なされます。

もしもゲーム中にどちらの陣営も圧倒的勝利を達成しなければ、以下のごとく大勝利、小勝利、引き分けについてチェックします。:

プロイセン軍の必須勝利条件 [Prussian Mandatory Victory Conditions] :

マルス・ラ・トゥール [Mars-la-Tour] (両ヘクス) とピュキュー [Puxieux] の支配。

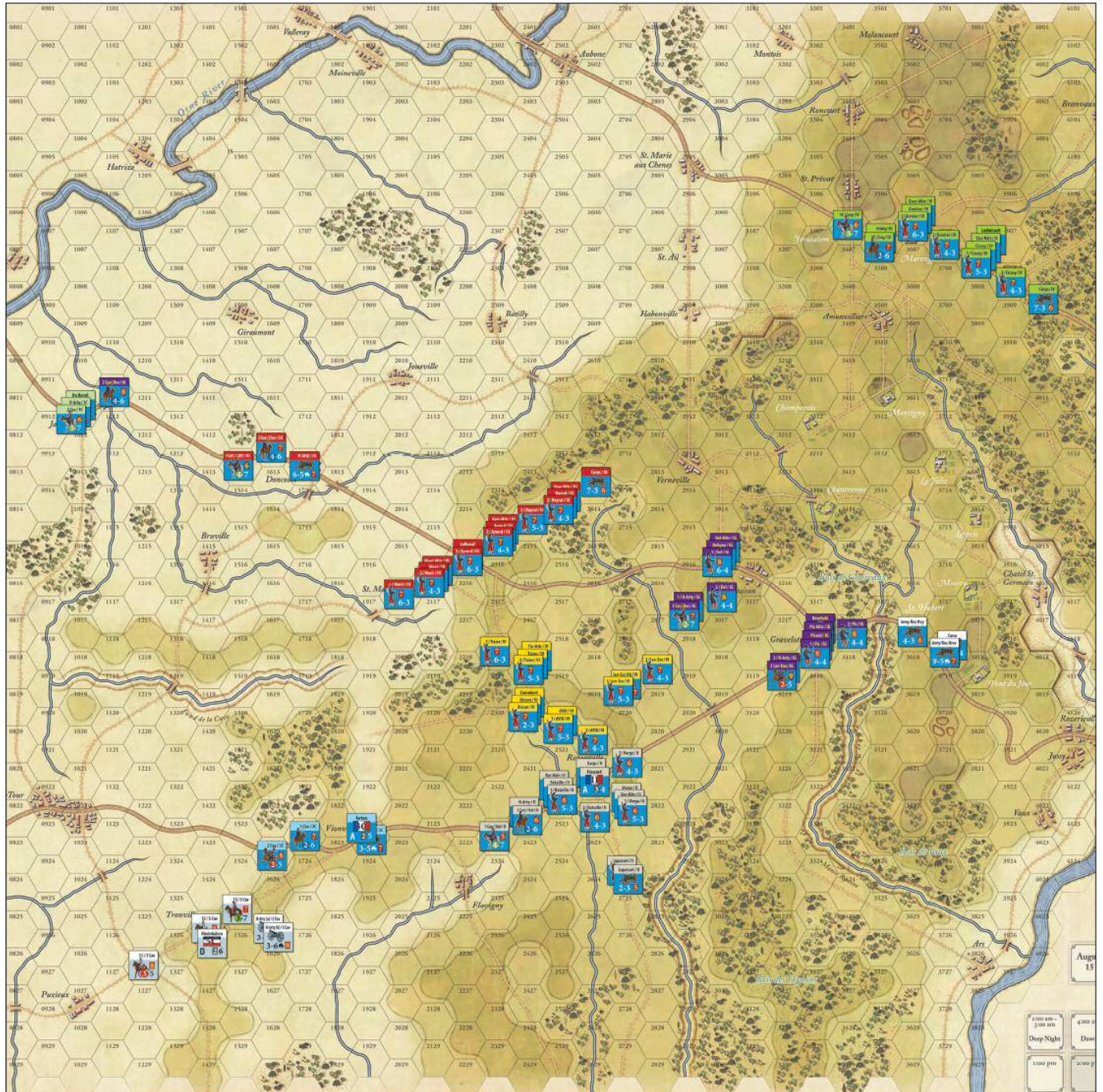
フランス軍の必須勝利条件 [French Mandatory Victory Conditions] :

ルゾンヴィル [Rezonville] とジャルニー [Jarny] 両方の支配。

必須勝利条件は、各陣営が支配しなければならず、さもなければ

ゲームに勝利できない町をあらわします。もしも一方の陣営が要求された町の両方を支配しなければ、相手側は大勝利で勝ちます。もしもどちらの陣営もその必須勝利条件を満たせなければ、ゲームは引き分けと宣言されます。

もしも両陣営がその必須勝利条件を支配したら、以下のヘクスをより多く支配するプレイヤーが小勝利を獲得します: ブリュヴィル [Bruville]、ヴィオンヴィル [Vionville]、トロンヴィル [Tronville]、フラヴィニー [Flavigny]、ヴェルダンへ [To Verdun] ヘクス (#0125)。



戦いの1日シナリオの開始位置。



20.4 流血の木曜日 [BLOODY THURSDAY]

(戦闘全体シナリオ)

1870年8月18日、グラヴロットサン・プリヴァの戦い

このシナリオは、グラヴロットサン・プリヴァの戦い全体をシミュレートし、14ターンの長さです。8:00 am ゲーム・ターンに開始し、9:00 pm ゲーム・ターンの完了時に終了します。

セットアップ

a. 「ゲーム・ターン」マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上の 8:00 am スペース上に置きます。

b. 使用可能な全てのイベント・チットが使用可能ですが、含めるのと除外するチットの枚数は、ゲーム・ターンによって変化します(特別ルールを参照)。

c. 以下の組織のみが、一致する活性化チットを引きカップ内でゲームを開始します。:

・**プロイセン軍**: 第II軍団、第5騎兵師団、第6騎兵師団を除く全ての活性化チットが使用可能です。

・**フランス軍**: 全ての活性化チットが使用可能ですが、シナリオ特別ルールに従ってのみゲームに登場します。

d. どちらの陣営も、開始時に自軍 CIC チットを獲得しません。シナリオ特別ルールを参照してください。戦運チットをカップ内に入れます。

e. その名称の後に (BW) を持つ、列記されたユニットは、戦闘疲労面で配置されます。その番号の後に (HW) を持つヘクスは、ヘクス内に「応急陣地」マーカーを置き、その番号の後に (EN) を持つヘクスは、ヘクス内に「塹壕」マーカーを置きます。特殊な (GSP) とマークされた8つのフランス軍ユニットがあります。これは、標準ユニットのヴァージョンの代わりに、これら特殊にマークされたユニット・カウンターを配置することを意味します。

フランス軍

第VI軍団

Bisson + Bisson 砲兵3403
1/dVill (BW) + A/dvill 砲兵 (GSP)3404
1/Lev-Sor + Lev-Sor 騎砲兵3405
2/Lev-Sor + Tixier 砲兵 + Tix-Mitr3406
2A/dVill (GSP)3504
1/Tixier (BW) + Canrobert HQ3505
2/Tixier (BW)3506
2B/dVill (GSP) + B/dVill 砲兵 (GSP)2905 (HW)

このシナリオでは、通常の「2/dVill」歩兵ユニット又は「dVill 砲兵」ユニットは使用しません。これらは、4つの相互に「GSP」とマークされたユニットに置き換えられます。

第1予備騎兵師団

2Cav + 騎砲兵 + Du Barail HQ3606
---------------------------	-----------

第IV軍団

1/Cissey + Cissey 砲兵 + Ciss-Mitr3508 (HW)
2/Cissey + Lorenz 砲兵 + Lor-Mitr +Ladmirault HQ3509 (HW)
1/Grenier (BW) + Grenier 砲兵 + Gren-Mitr3510 (HW)
2/Grenier + 軍団砲兵3511 (HW)
1C/Leg + 騎砲兵3608
1/Lorenz3609
2/Lorenz3610
2C/Leg3607

第III軍団

1/Mont + Mont 砲兵 + Mont-Mitr3612 (EN)
2/Mont3713 (HW)
1/Nayral + Nayral 砲兵 + Mayr-Mitr3714 (HW)
2/Nayral3414
1/Metmn + Metmn 砲兵 + Met-Mitr + LeBeouf HQ3814 (HW)
2/Metmn + 軍団砲兵3815 (EN)
1/Aymrd (BW)3816 (EN)
2A/Aymard (GSP)3817 (EN)
2B/Aymrd (GSP) + Aymrd 砲兵 + Aym-Mitr3617 (HW)
騎砲兵3915
1Cav/Cler3916
2Cav/Cler4016

このシナリオでは、通常の「2/Aymrd」歩兵ユニットは使用しません。これらは、2つの相互に「GSP」とマークされたユニットに置き換えられます。

第II軍団

1/Verge (BW) + Verge 砲兵 + Ver-Mitr3818 (EN)
2/Verge (BW) + 軍団砲兵 + Frossard HQ3719 (EN)
1/Bataille (BW) + Bataille 砲兵 + Bat-Mitr3720 (EN)
2/Bataille3820 (EN)
A/Lapasset (GSP)4121
B/Lapasset (GSP) + Lapasset 砲兵4022
1/Cav/Val + 騎砲兵4417
2Cav/Val4517

このシナリオでは、通常の「Lapasset」歩兵ユニットは使用しません。これらは、2つの相互に「GSP」とマークされたユニットに置き換えられます。

帝国親衛隊

1/Pic (BW) + Picard 砲兵 + Pic-Mitr4314
2/Pic + 1/騎砲兵 + Bourbaki HQ4414
1/Del4315
2/Del + Deligny 砲兵 + Del-Mitr4415
1Cav/Des + 2/騎砲兵4514
2Cav/Des4515 (BW)
3Cav/Des4516 (BW)

軍予備砲兵

軍予備重砲兵 + Canu HQ4515
軍予備騎砲兵4516

第3予備騎兵師団

2Cav (BW) + Forton HQ4614
1Cav (BW) + 騎砲兵4615

プロイセン軍

第XII軍団

45/Georg + Georg 砲兵	1211
46/Georg + 軍団砲兵 + Prince Albert HQ	1111
47/Holder + Holder 砲兵	1011
48/Holder + 騎砲兵	1012
Cav	1312
23/Lippe	1310
24/Lippe	1209

近衛軍団

GD Cav	1812
1/Pape + Pape 砲兵 + Augustus HQ	1713
2/Pape	1714
軍団砲兵	1614
3/Bud + Bud 砲兵	1515
4/Bud	1415
1/Goltz Cav + Goltz 騎砲兵	1416
2/Goltz	1022
3/Goltz (BW)	1219

第IX軍団

Cav	2215
35/Wrang + Wrang 砲兵	2115
36/Wrang	2015
軍団砲兵	2116
49/Louis + Louis 砲兵 + Manstein HQ	2016
50/Louis + 騎砲兵	1917

第VIII軍団

Cav	3218
30/Welt + Welt 砲兵	3119
29/Welt + Goeben HQ	3019
軍団砲兵 + 騎砲兵	2920
32/Barn (BW) + Barn 砲兵	2820
31/Barn	2729

第1騎兵師団

1 + 騎砲兵	2621
2 + Hartmann HQ	2522

第III軍団

軍団砲兵 (BW) + Alvensleben HQ	1727
----------------------------	------

第X軍団

軍団砲兵 (BW) + Voigts-Rhetz HQ	1226
39/KrKo + KrKo 砲兵	1127
40/KrKo	1027

第VII軍団

27/Kam	3123
Kam 砲兵	3122
26/Glum + Cav + Zastrow HQ	3826
25/Glum	3623
軍団砲兵	3219
騎砲兵	3220
Glum 砲兵	3221
28/Kam	3522

増援

プロイセン軍

これらのユニットは、9:00 pm ゲーム・ターン・スペース内に置かれます。これらは、プロイセン軍プレイヤーが望むとおり、ヘクス 2529 又は 2729 のどちらかに登場します。到着の時間は、プロイセン軍の増援統率イベント手順によって繰り上げられ得ます。

第II軍団

Fransecky HQ

5/Hart

6/Hart

Hart 砲兵

7/Wey

8/Wey

Wey 砲兵

Cav

軍団砲兵

騎砲兵

追加：第II軍団の活性化チットをカップへ

シナリオ特別ルール

a. プレイヤー諸氏は、このシナリオのために *Bloody Thursday* 戦闘全体ゲーム・カードを使用します。

b. 8:00 am ゲーム・ターン (のみ) は、プロイセン第2軍の接近行軍移動ターンです。このゲーム・ターンは、チットを使用しません。代わりに、プロイセン軍プレイヤーは、第2軍 (すなわち、第VII軍団、第VIII軍団、第1騎兵師団以外の全ての組織) からの各組織を、望む順番で一度活性化させなければなりません。このターンに活性化された組織は、いかなる態勢も与えられず、全てのユニットが統率下と見なされます。各ユニットは、完全に移動を実施しなければならず、現在のヘクス位置から北又は北東方向へ各1ヘクス離れたヘクス内へのみ移動を実施できます。ユニットは、開始ヘクスから北又は北東方向にある道路ヘクス内で移動を終了する移動でない限り、道路移動の使用を強制されません。もしも資格を持つのであれば、このようなユニットは道路行軍縦隊率も使用しなければなりません。その他のフェイズ又はステップはなく、他の活動は認められず、プロイセン第2軍ユニット以外の他の組織は、このゲーム・ターン中に移動できません。

c. フランス軍の早朝配置 [French Army Morning Deployment]: フランス軍プレイヤーは、前の夕暮を混乱して費やしたことで壕内に入っていることにより、ライン流域軍全体を活性化させるための自身の能力が妨げられます。全てのフランス軍活性化チットは、フランス軍プレイヤーの前に積んで置かれ、プロイセン軍プレイヤーに見えないようにします。8:00 am ゲーム・ターンの開始前、フランス軍プレイヤーは自身の選択で、いずれか1枚のフランス軍活性化チットをゲーム・ターン記録欄の9:00 am スペース内に置きます。プロイセン軍プレイヤーから隠匿するため、チットの上部にフランス軍「支配」[Control] マーカーも置きます。8:00 am ゲーム・ターンの管理ステップ中、自身の選択で別の活性化チットを2ターン後の10:00 am スペース上に置きます。9:00 am ゲーム・ターンの管理ステップ中、この選択で別の活性化チットを11:00 am スペース上に置き、以下同様に続けます。置くためのフランス軍活性化チットがなくなるまで、2ターン後の各管理ステップに新たな1枚のフランス軍活性化チットが置かれます。

各ゲーム・ターンの開始時、そのゲーム・ターンのスペース内に存在するフランス軍活性化チットは、以前に置かれた他のチットと共に引きカップ内に入れられます。

歴史的注釈：この手順は、このシナリオで再び使用されます。それは、フランス軍が悪名高いスロー・スターターであっただけでなく、ライン流城軍が8月17日の夜遅くにその配置場所に展開し、壕を掘るために多くの時間を費やしたためです（それ故、休息しませんでした）。

d. CIC チット [CIC Chits] : 10:00 AM ゲーム・ターンの開始時、引きカップに「プロイセン軍幕僚団」[PRUSSIAN GENERAL STAFF CIC] チットを追加します。フランス軍の「バゼーヌ元帥 CIC」[MARSHAL BAZAINE CIC] チットは、フランス軍攻撃精神統率イベント記録欄上で成功のサイ振りが行われた場合にのみ、追加することができます（下記を参照）。

e. イベント・チット [Event Chits] : 9:00 am から 12:00 pm ゲーム・ターンは、限定されたイベント・ターンです。各ターン中、両プレイヤーは指定された数の無作為イベント・チットに加えて、自身の1枚の計画されたイベント・チットを選択します。ターンは通常に解決されますが、計画フェイズ中に各プレイヤーのプールから5枚の無作為イベント・チットを引く代わりに、以下のごとく調整されます。:

- ・ 9:00 am = 1 枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・ 10:00 am = 2 枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・ 11:00 am = 3 枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・ 12:00 pm = 4 枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。

1:00 pm ゲーム・ターンに開始して、全ての通常イベント・チット・ルールを適用します。

f. マップ外移動 [Off-Map Movement] : プロイセン軍プレイヤー（のみ）は、その通常の移動中に以下のいずれかのマップ北端道路ヘクスから、ユニットを退出させることができます。: 1301、1501、1701、2301、2701。ユニットをマップ端から退出させるため、1MP がかかります。道路行軍移動率を使用しているときは、1/2MP がかかります。これらのユニットは、通常の増援としてヘクス 3101 又は 3601 のどちらかからゲームに再登場できます。ユニットがマップを離れた瞬間、プロイセン軍プレイヤーはそれらをゲーム・ターン記録欄上で現行ターンの3ゲーム・ターン先に置き、それらが再登場を望むヘクスを示しているマーカーが置かれます（この目的のために、2枚の使用可能なマーカーがあります）。一緒に退出したユニットたちは、2つの到着ヘクスの間で分割できます。

マップ外にユニットが位置するゲーム・ターンのプロイセン軍統率ステップに開始して、プロイセン軍プレイヤーはプロイセン軍増援統率イベント手順（下記）を使用して、次のゲーム・ターン中にそれらのゲーム内への登場について 1d10 を振らなければなりません。

例：プロイセン軍プレイヤーは、1:00 pm ゲーム・ターンに資格を持つマップ端ヘクスから5ユニットを退出させます。プロイセン軍プレイヤーは、これら全てをヘクス 3101 に持ってくることを選択し、これらのユニットと共に「3101」マーカーを 4:00 pm ゲーム・ターンのスペース内に置きます。4:00 pm ターンの統率イベント・フェイズ中、プロイセン軍増援記録欄上に2枚の統率イベント・マーカーが置かれていることを確認します。これは、1d10 を5回振り（登場する各ユニットについて一度）、「1」から「5」のサイの目で通常の増援として 5:00 pm ゲーム・ターン中に登場することを意味します。サイ振りを行わなかったユニットは、5:00 pm ターンの終了時に再びサイを振ります（ただし、そのターン中にプレイヤーがプロイセン軍増援記録欄上に統率イベント・チットが置かれて持つ場合のみです）。

g. フランス軍の態勢制限 [French Posture Restrictions] : フランス軍プレイヤーは、適所統率イベント記録欄 [Position Magnifique Command Event Track] 上で最初にサイ振りを行って成功しない限り（下記を参照）、自軍 HQ に攻撃態勢を与えることができません（すなわち、防御態勢のみを割り当てることができます）。

注釈：フランス軍プレイヤーは、フランス軍 CIC チットの使用を通してフランス軍師団が活性化したとき、どちらかの態勢を割り当てることができます。

攻撃態勢の獲得に成功した全ての組織は、ゲーム・ターンの終了時に自動的に防御態勢に裏返されます。

h. 統率イベント [Command Events] : このシナリオについては、2つのフランス軍と2つのプロイセン軍の、4つの統率イベントが有効です。それぞれ、以下に詳述されます。:

フランス軍の統率イベント [French Command Events]

適所 [Position Magnifique]

フランス軍プレイヤーは、適所統率イベント記録欄 [Position Magnifique Command Event Track] 上で最初にサイ振りを行って成功しない限り、自軍 HQ に攻撃態勢を与えることができません。もしもこの記録欄上で統率イベントがプレイされていなければ、攻撃態勢を割り当てることができません。プレイヤーが攻撃態勢の発令を望むときに、記録欄上で1枚の統率イベント・チットがプレイされていたら、1～2のサイの目でそれを行うことができます。もしも2枚の統率チットがプレイされていたら1～5のサイの目で攻撃態勢を発令でき、3枚のチットがプレイされていたら1～8のサイの目で攻撃態勢が認められます。望む各組織について個別にサイ振りを行わなければなりません、現在のサイの目範囲でいかなる数の組織もサイを振ることができるので注意してください。この範囲は、記録欄上でプレイされた統率イベントに応じて、ターンの過程に変更し得ることに注意してください。

フランス軍の攻撃精神 [French Offensive Spirit]

フランス軍プレイヤーは、プレイ中にフランス軍の攻撃精神記録欄上に3枚までの統率チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれなければ、サイ振りは認められず、「バゼーヌ元帥 CIC」[MARSHAL BAZAINE CIC] チットは次のゲーム・ターンに使用できません。もしも1枚のフランス軍イベント・チットが記録欄上でプレイされたら、1～2のサイの目で「バゼーヌ元帥」チットを次のターンに引きカップ内に置くことができます。もしも2枚の統率チットがプレイされたら CIC チットは1～4のサイの目で配置され、もしも3枚のチットがプレイされたら、CIC チットは1～6のサイの目で配置されます。あなたは現行ターンではなく、次のゲーム・ターン中に CIC チットを配置するためにサイを振っていることに注意してください。

プロイセン軍の統率イベント [Prussian Command Events]

プロイセン軍の攻撃性 [Prussian Aggressiveness]

プロイセン軍プレイヤーは、プレイ中にプロイセン軍の攻撃性記録欄上に3枚までの統率チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれておらず、プロイセン軍の「攻撃的戦術」[AGGRESSIVE TACTICS] フランス軍イベント・チットがプレイされたら、それは自動的に効果をもちます。もしも1枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされたら、フランス軍のイベント・チットは1～3のサイの目で無効となって捨てられます。もしも2枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされたら1～6のサイの目で無効となり、もしも3枚のチットがプレイされたら、フランス軍のチットは1～9のサイの目で無効となります。もしもフランス軍プレイヤーがプロイセン第1軍からのユニット（これらはフォン・シュタインメッツ指揮下の部隊で、第VII軍団、第VIII軍団、第1騎兵師団からのユニットです）を選択したら、サイの目に+2を加えます。サイ振りは、もしもあれば、フランス軍プレイヤーがどのプロイセン軍ユニットにイベントの適用を試みるか宣言した後に行われます。

プロイセン軍の増援 [Prussian Reinforcements]

シナリオの開始時、プロイセン第II軍団は、9:00 pm ゲーム・ターン・スペース内に置かれます。加えて、資格を持つマップ北端道路ヘクスから退出したプロイセン軍ユニットの各グループは（上記マップ外移動を参照）、やはり適切なゲーム・ターン・スペース内に置かれます（シナリオの指示が指定したごとく）。

プロイセン軍プレイヤーは、プレイ中にプロイセン軍増援記録欄上に3枚までの統率イベント・チットを置くことができます。プロイセン軍の統率イベント・ステップ中、プロイセン軍プレイヤーは第II軍団について登場ターンを繰り上げることを試みるか、又はマップ外のプロイセン軍ユニットを次のターン中に増援として登場させることを試みるため（上記マップ外移動を参照）、サイ振りをを行うことを選択できますが、少なくとも1枚の統率イベント・チットを記録欄に割り当てた場合のみです。プレイヤーは、サイを振る前に1つ又は他の選択肢を選ばなければなりません。もしもマップ外ユニットのためにサイを振っていると、3601を登場ヘクスに選択した場合はサイの目に+1を加えなければなりません。もしも1枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、1～2のサイの目で第II軍団が1ゲーム・ターン早期に繰り上げられるか又は1つのマップ外ユニットが登場できます。もしも2枚の統率チットがプレイされていたら1～5のサイの目で成功し、3枚の統率チットがプレイされていたら1～8のサイの目で成功します。マップ外ユニットの場合、マップへの登場を望んでいる各ユニットについて一度のサイ振りが行われることに注意してください。



勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

9:00 pm ゲーム・ターンが完了した後、プレイヤー諸氏はゲームの勝者を判定します。これは、重要ヘクスの「支配」チェックと、それらを下記の勝利条件リストと比較することによって行われます。ゲームは、圧倒的勝利、大勝利、小勝利、引き分けで終了し得ます。町の支配は、問題のヘクス又は複数ヘクス内に最後に進入したユニットの国籍によって判定されます（不明瞭なときは、所有者を表示する手助けのため、適切な「支配」[“Control”] マーカーを使用してください）。グラヴロット [Gravelotte]、アルス [Ars]、ヴェルネヴィル [Verneville] は、プロイセン軍の支配下でゲームを開始します。その他全ての勝利判定について指定された町と農場のヘクスは、フランス軍プレイヤーによって支配されています。

プロイセン軍の圧倒的勝利 [Prussian Overwhelming Victory] :

いずれかのプロイセン軍歩兵旅団ユニットがヘクス 5216 に進入した瞬間、ゲームは直ちにプロイセン軍の圧倒的勝利で終了します。これは、ゲーム中のいつでも起り得ます。

この結果は、メスへのバゼーヌの連絡線が完全に切断されることをあらわし、それ故直ちに戦場からの撤退を彼に強要することになります。

フランス軍の圧倒的勝利 [French Overwhelming Victory] :

フランス軍プレイヤーが、グラヴロット [Gravelotte] を支配するか、又はヘクス 3729 に進入した瞬間、ゲームは直ちにフランス軍の圧倒的勝利で終了します。これは、ゲーム中のいつでも起り得ます。

この結果は、プロイセン軍部隊をモーゼル川の対岸で主力から孤立させたことをあらわし、全ての重要な渡河点を防護するためプロイセン軍の左翼に撤退を強要します。

もしもゲーム中にどちらの陣営も圧倒的勝利を達成しなければ、以下のごとく大勝利、小勝利、引き分けについてチェックします。:

プロイセン軍の必須勝利条件 [Prussian Mandatory Victory Conditions] :

アルス [Ars] とヴェルネヴィル [Verneville] 両方の支配。

フランス軍の必須勝利条件 [French Mandatory Victory Conditions] :

ムーラン [Moulin] とアマンヴィーレー [Amanvillers] 両方の支配。

必須勝利条件は、各陣営が支配しなければならず、さもなければゲームに勝利できない町をあらわします。もしも一方の陣営が要求された町の両方を支配しなければ、相手側は大勝利で勝ちます。もしもどちらの陣営もその必須勝利条件を満たせなければ、ゲームは引き分けと宣言されます。

もしも両陣営がその必須勝利条件を支配したら、以下のヘクスをより多く支配するプレイヤーが小勝利を獲得します。: サン・プリヴァ [St. Privat]、イエルサレム [Jerusalem]、モンティニー [Montigny]、モスコウ [Moscou]、リプシック [Leipsic]、サン・ヒューバート [St. Hubert]、シャテル・サン・ジェルマン [Chatel St. Germain]、ポアン・ド・ジュール [Point du Jour]。もしも両プレイヤーが同数を支配したら、ゲームは引き分けです。列記された全ての町と農場は、フランス軍の支配でシナリオを開始します。もしもシナリオ中に、フランス軍親衛軍団のいずれか2つの歩兵ユニットが戦闘疲労状態になると、これらの死傷はプロイセン軍プレイヤーに追加の1町/農場ヘクス相当を与えることになります（上記の小勝利の判定目的で計算するため）。

バゼーヌとブルバキは、戦役のこの時点で帝国親衛隊の扱いについて極度に慎重で、これらフランス帝国の希望で最後の威光を戦闘に投入して失うことを恐れていました。



20.5 勝利のしるし [A BECKONING VICTORY]

(戦役シナリオ)

1870年8月16~18日の歴史的戦役

このシナリオは、8月16日のマルス・ラ・トゥールの戦いで開始し、8月18日の終了まで通して続きます。シナリオは、8月16戦役日の8:00 am ゲーム・ターンから開始して、8月18戦役日の9:00 pm ターン完了時に終了し、54ターンの長さまで続きます。

セットアップ

- どちらの陣営も、開始時に自軍 CIC チットを獲得しません。シナリオ特別ルールを参照してください。戦運チットをカップ内に入れます。
- 「ゲーム・ターン」マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上の8:00 am スペース上に、「戦役日ターン」マーカーを8月16日スペース上に置きます。
- 使用可能な全てのイベント・チットが使用可能ですが、含めると除外するチットの枚数は、ゲーム・ターンによって変化します(特別ルールを参照)。

フランス軍

第3予備騎兵師団

1 Cav	1723
2 Cav	1623
Forton HQ + 騎砲兵	1923

第II軍団

1 Cav/Val	2323
2 Cav/Val + 騎砲兵	2422
1/Bataille + Bataille 砲兵 + Bat-Mitr	2522
Frossard HQ + 軍団砲兵	2621
2/Verge	2721
2/Bataille	2622
1/Verge + Verge 砲兵 + Ver-Mitr	2722
Lapasset + Lapasset 砲兵	2724

第VI軍団

1/Tixier	2318
2/Tixier + Tixier 砲兵 + Tix-Mitr	2418
Bisson + Bisson 砲兵 + Canrobert HQ	2419
1/dVill + dVill 砲兵	2520
dVill	2620
1/Lev-Sor + Lev-Sor 騎砲兵	2719
2/Lev-Sor	2818

第III軍団

1Cav/Cler	1513
2Cav/Cler	1612
騎砲兵	1713
1/Mont	2016
2/Mont + Mont 砲兵 + Mont-Mitr	2116
1/Aymrd + LeBeouf HQ	2215
2/Aymrd + Aymrd 砲兵 + Aym-Mitr	2315
1/Nayral	2414
2/Nayral + Nayral 砲兵 + Nayr-Mitr	2514
軍団砲兵	2613

第IV軍団

1C/Leg	3406
2C/Leg + 騎砲兵	3507
1/Cissey + Cissey 砲兵 + Ciss-Mitr + Ladmiraault HQ	3807
2/Cissey	3908
1/Grenier + Grenier 砲兵 + Gren-Mitr	3606
2/Grenier	3707
軍団砲兵	4008

帝国親衛隊

1Cav/Des + 1/騎砲兵	2917
1/Del + Deligny 砲兵 + Del-Mitr	3015
2/Del	3016
3Cav/Des + 2/騎砲兵	3218
1/Pic + Picard 砲兵 + Pic-Mitr + Bourbaki HQ	3318
2/Pic	3417
2Cav/Des	1111

軍予備砲兵

軍予備騎砲兵 + Canu HQ	3718
軍予備重砲兵	3617

第1予備騎兵師団

2Cav + 騎砲兵 + Du Brail HQ	1011
--------------------------------	------

プロイセン軍

第5騎兵師団

騎砲兵 (a) + 騎砲兵 (b)	1625
13	1525
12 + Rheinbaben HQ	1425
11	1226

増援

フランス軍

11:00 am ゲーム・ターンに、ヘクス#5210 内に到着する。

第Ⅲ軍団

1/Metmn

2/Metmn

Metmn 砲兵

Metmn-Mitr

1:00 pm ゲーム・ターンに、ヘクス#5210 内に到着する。

第Ⅳ軍団

1/Lorenz

2/Lorenz

Lorenz 砲兵

Lor-Mitr

プロイセン軍

8月16戦役日

A 10:00 am

第6騎兵師団

*14 + Wilhelm HQ2229

*15 + 騎砲兵2329

*これらのユニットは、プロイセン軍の増援統率イベントによってその登場位置を変更できません。

B 10:00 am

第Ⅲ軍団

9/Stulp.....2729

10/Stulp + Stulp 砲兵2529

追加：第6騎兵師団と第Ⅲ軍団の活性化チットをカップへ

追加：プロイセン軍の幕僚CICチットをカップへ

C 11:00 am

第Ⅲ軍団

11/Budd + 12/Budd + Budd 砲兵 + 軍団砲兵 +

Cav + Alvensleben HQ1429

D 12:00 pm

第Ⅹ軍団

37/Schw + Schw 砲兵 + Cav + Voigts-Rhetz HQ.....1429

追加：第Ⅹ軍団の活性化チットをカップへ

E 3:00 pm

第Ⅹ軍団

軍団砲兵.....1429

F 4:00 pm

第Ⅹ軍団

39/KrKo + 40/KrKo + KrKo 砲兵1429

*38/Schw0125

*もしもいずれかのフランス軍ユニットが、オルヌ [Orne] 川の南で資格を持つどちらか/両方の道路ヘクスからすでに脱出していたら、

このユニットは代わりに 5:00 pm ターン中にヘクス 1429 へ到着します。

G 4:00 pm

近衛軍団

*3/Goltz Cav + Goltz 騎砲兵0125

追加：近衛軍団の活性化チットをカップへ

*これらのユニットは HQ ユニットを持たず、従ってゲームに登場した後のターンに開始して、常に「非統率下」です。これらは、その HQ がゲームに登場するまで、イベント、戦運、CIC チットで通常に活性化できます。やはり、もしもいずれかのフランス軍ユニットが、オルヌ [Orne] 川の南で資格を持つどちらか/両方の道路ヘクスからすでに脱出していたら、このユニットは代わりに 5:00 pm ターン中にヘクス 1429 へ到着します。

H 5:00 pm

第Ⅷ軍団

32/Barn + Barn 砲兵 (BW) + Goeben HQ2729

追加：第Ⅷ軍団の活性化チットをカップへ

I 6:00 pm

第Ⅸ軍団

36/Wrang + 49/Louis (BW) + Wrang 砲兵 (BW) +

Manstein HQ2729

追加：第Ⅸ軍団の活性化チットをカップへ

J 9:00 pm [薄暮]

第Ⅷ軍団

31Barn + 29 Welt + 30Welt + Welt 砲兵 + Cav +

軍団砲兵 + 騎砲兵2729

K 10:00 pm—12:00 am [夕暮]

第Ⅸ軍団

35/Wrang + 50/Louis + Louis 砲兵 + Cav +

軍団砲兵 + 騎砲兵2729

L 10:00 pm—12:00 am [夕暮]

近衛軍団

Cav + 1/Goltz Cav + 2/Goltz Cav1429

8月17戦役日

M 10:00 am

近衛軍団の全ユニット（すでに登場した騎兵と騎砲兵ユニットを除く）1429

N 11:00 am

第ⅩⅡ軍団の全ユニット1429

追加：第ⅩⅡ軍団の活性化チットをカップへ

O 2:00 pm

第1騎兵師団の全ユニット2729

追加：第1騎兵師団の活性化チットをカップへ

P 6:00 pm

第Ⅶ軍団の全ユニット.....3729

追加：第Ⅶ軍団の活性化チットをカップへ

8月18戦役日

Q 9:00 pm

第Ⅱ軍団の全ユニット.....2729

追加：第Ⅱ軍団の活性化チットをカップへ

加えて、指定された現在の戦役日について、各増援グループと共に適切な「到着位置」マーカーを置きます。これは、そのグループがマップに登場する位置を記録することになります（そしてこれらのマーカーは、下記のプロイセン軍可変増援手順によって調整され得ます）。

シナリオ特別ルール

a. プレイヤー諸氏は、このシナリオのために *A Beckoning Victory* 戦役ゲーム・カードを使用します。

b. 8月16日の手順 [August 16th Procedures]：以下のルールは、シナリオの最初の日（のみ）に適用します：

・フランス軍の早朝配置 [French Army Morning Deployment]：フランス軍プレイヤーは、ライン流域軍全体を活性化させるための自身の能力が妨げられます。全てのフランス軍活性化チットは、フランス軍プレイヤーの前に積んで置かれ、プロイセン軍プレイヤーに見えないようにします。8:00 am ゲーム・ターンの開始前、フランス軍プレイヤーは自身の選択で、いずれか1枚のフランス軍活性化チットをゲーム・ターン記録欄の9:00 am スペース内に置きます。プロイセン軍プレイヤーから隠匿するため、チットの上部にフランス軍「支配」[Control] マーカーも置きます。8:00 am ゲーム・ターンの管理ステップ中、自身の選択で別の活性化チットを2ターン後の10:00 am スペース上に置きます。9:00 am ゲーム・ターンの管理ステップ中、この選択で別の活性化チットを11:00 am スペース上に置き、以下同様に続けます。置くためのフランス軍活性化チットがなくなるまで、2ターン後の各管理ステップに新たな1枚のフランス軍活性化チットが置かれます。

各ゲーム・ターンの開始時、そのゲーム・ターンのスペース内に存在するフランス軍活性化チットは、以前に置かれた他のチットと共に引きカップ内に入れられます。

・奇襲攻撃 [Surprise Attack]：8:00 am ターンは、奇襲攻撃ターンです。イヴェント又は活性化チットは、カップ内に入れません。活性化できる唯一の組織はプロイセン軍第5騎兵師団で、通常に活性化します。フランス軍ユニットは、防御射撃の実施、騎兵対抗突撃の実施、騎兵臨機突撃の実施ができません。加えて、全てのフランス軍ユニットの TCR 値は、半減されます。通常のターン終了フェイズがあります。

・CIC チット [CIC Chits]：10:00 AM ゲーム・ターンの開始時、引きカップに「プロイセン軍幕僚団」[PRUSSIAN GENERAL STAFF CIC] チットを追加します。フランス軍の「バゼン元帥CIC」[MARSHAL BAZANE CIC] チットは、フランス軍攻撃精神統率イヴェント記録欄上で成功のサイ振りが行われた場合にのみ、追加することができます（下記を参照）。

・イヴェント・チット [Event Chits]：9:00 am から 12:00 pm ゲーム・ターンは、限定されたイヴェント・ターンです。各ターン中、両プレイヤーは指定された数の無作為イヴェント・チットに加えて、自身の1枚の計画されたイヴェント・チットを選択します。ターンは通常に解決されますが、計画フェイズ中に各プレイヤーのプールから5枚の無作為イヴェント・チットを引く代わり

に、以下のごとく調整されます：

- ◇ 9:00 am = 1枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。
- ◇ 10:00 am = 2枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。
- ◇ 11:00 am = 3枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。
- ◇ 12:00 pm = 4枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。

1:00 pm ゲーム・ターンに開始して、全ての通常イヴェント・チット・ルールを適用します。

c. 8月17と18戦役日 [August 17th and 18th Campaign Days]：プレイヤー諸氏は、シナリオ過程に通常のゲーム・ターンのみならず、戦役日も同様に管理しなければなりません。各日の夕暮ゲーム・ターン (10:00pm-12:00am) の完了時、「戦役日ターン」[Campaign Day Turn] マーカーを次の戦役日へ移します（ゲームが終了する8月18日ターンを除く）。8月17日と18日の戦役日については、下記の手順を使用します。

・フランス軍の早朝配置 [French Army Morning Deployment]：8月17と18戦役日の深夜ゲーム・ターンの終了時、露営状態 (18.6) のいかなるフランス軍組織も、次の夜明けゲーム・ターンの開始時に露営を離脱しなければなりません。フランス軍プレイヤー（のみ）は、引きカップからその組織の活性化チットを取り去らなければなりません。夜明けターンの計画フェイズ中、フランス軍プレイヤーは、これら取り去られた活性化チットの1枚を選択し、6:00 am ゲーム・ターン記録欄ボックス内に置きます。もしもいずれかのチットが残っていたら、5:00 am ゲーム・ターンの計画フェイズ中にこれら資格を持つチットから別の1枚を選択して7:00 am ゲーム・ターン・ボックス内に置き、全てのフランス軍活性化チットが置かれてしまうまで繰り返します。

各ゲーム・ターンの開始時、ゲーム・ターンのスペース内に存在する各活性化チットは、以前に入れられていた他の全てのチットと共に、引きカップ内に入れられます。

注釈：これは、夜明け又は5:00 am ゲーム・ターン中に、前夜露営状態だった組織からのフランス軍活性化チットがないことを意味します。

- ・戦運チットは、夕暮と深夜ターンを除く戦役日の各ゲーム・ターンに、引きカップ内に入れられます。
- ・プロイセン軍のCICチットは、各戦役日の10:00 am ゲーム・ターン開始時に引きカップ内に入れられます。
- ・フランス軍のCICチットは、フランス軍プレイヤーによって、フランス軍の攻撃精神統率イヴェント手順を通して通常に獲得され得ます。
- ・イヴェント・チット [Event Chits]：各戦役日の夜明けゲーム・ターンに開始して、引きカップ内に入れられるチットの数は限定されます。両陣営は、各ゲーム・ターンに自軍の計画された1枚のチットを通常に獲得します。その他のイヴェント・チットは、以下の予定に従って扱われます：

- ◇ 夜明けから 8:00 am = 無作為イヴェント・チットなし。
- ◇ 9:00 am = 1枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。
- ◇ 10:00 am = 2枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。
- ◇ 11:00 am = 3枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。
- ◇ 12:00 pm = 4枚の無作為イヴェント・チットをカップ内へ。

1:00 pm ゲーム・ターンに開始して、全ての通常イヴェント・チット・ルールを適用します。

d. 統率イヴェント [Command Events]：このシナリオについては、2つのフランス軍と2つのプロイセン軍の、4つの統率イヴェントが有効です。それぞれ、以下に詳述されます：

フランス軍の統率イベント [French Command Events]

バゼーヌの指揮統率 [Bazaine's Leadership]

フランス軍プレイヤーは、プレイ中にバゼーヌの指揮統率記録欄上に3枚までの統率イベント・チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれておらず、「バゼーヌの不調」[BAZAINE'S MALAISE] プロイセン軍イベント・チットがプレイされたら、それは自動的に効果を持ちます。もしも1枚のフランス軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、プロイセン軍のイベント・チットは1～3のサイの目で無効となって捨てられます。もしも2枚のフランス軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら1～6のサイの目で無効となり、もしも3枚のチットがプレイされていたら、プロイセン軍のチットは1～9のサイの目で無効となります。サイ振りには、もしもあれば、「バゼーヌの不調」チットが引かれたとき直ちに行われます。

フランス軍の攻撃精神 [French Offensive Spirit]

フランス軍プレイヤーは、プレイ中にフランス軍の攻撃精神記録欄上に3枚までの統率イベント・チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれなければ、サイ振りは認められず、「バゼーヌ元帥 CIC」[MARSHAL BAZAINE CIC] チットは次のゲーム・ターンに使用できません。もしも1枚のフランス軍イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、1～2のサイの目で「バゼーヌ元帥」チットを次のターンに引きカップ内に置くことができます。もしも2枚の統率チットがプレイされていたら CIC チットは1～4のサイの目で配置され、もしも3枚のチットがプレイされていたら、CIC チットは1～6のサイの目で配置されます。あなたは現行ターンではなく、次のゲーム・ターン中に CIC チットを配置するためにサイを振っていることに注意してください。

プロイセン軍の統率イベント [Prussian Command Events]

プロイセン軍の攻撃性 [Prussian Aggressiveness]

プロイセン軍プレイヤーは、プレイ中にプロイセン軍の攻撃性記録欄上に3枚までの統率チットを置くことができます。もしもこの記録欄上に統率イベント・チットが置かれておらず、プロイセン軍の「攻撃的戦術」[AGGRESSIVE TACTICS] フランス軍イベント・チットがプレイされたら、それは自動的に効果を持ちます。もしも1枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、フランス軍のイベント・チットは1～3のサイの目で無効となって捨てられます。もしも2枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら1～6のサイの目で無効となり、もしも3枚のチットがプレイされていたら、フランス軍のチットは1～9のサイの目で無効となります。もしもフランス軍プレイヤーがプロイセン第1軍からのユニット（これらの部隊は、フォン・シュタインメッツの統率下にある第VII軍団、第VIII軍団、第1騎兵師団のユニットです。）を選択したら、サイの目に+2を加えます。サイ振りには、もしもあれば、フランス軍プレイヤーがどのプロイセン軍ユニットにイベントの適用を試みるのかを宣言した後に行われます。

プロイセン軍の増援 [Prussian Reinforcements]

シナリオの開始時、プロイセン軍増援の各グループは、プロイセン軍増援記録欄上の指定されたボックスに置かれます。これらは、増援手順に従って、指定されたターンにゲームに登場します。プレイ中、プロイセン軍プレイヤーは、3枚までの統率イベント・チットをプロイセン軍増援記録欄上に置くことができます。プロイセン軍の統率イベント・ステップ中、プロイセン軍プレイヤーはいずれか1つのグループ（のみ）について登場のターンを繰り上げる試みのためにサイを振ることを選択できますが、少なくとも1枚の統率イベント・チットがそこに割り当てられている場合のみです。

このシナリオでは、プレイヤーは成功したサイ振りで、代わりにいずれか1つの増援グループの「到着位置」マーカーを1ずつ増加させることで変更することを選択できます（下記を参照）。もしも1枚のプロイセン軍統率イベント・チットが記録欄上でプレイされていたら、指定されたグループは1～2のサイの目で1ターン繰り上げることができます。もしも2枚の統率チットがプレイされていたら1～5のサイの目で繰り上げられ、3枚の統率チットがプレイされていたら1～8のサイの目で繰り上げられます。もしもプロイセン軍プレイヤーが、あるグループを早期に投入するか又はその位置を変更することに成功したら、部隊は疲労するリスクがあります（下記を参照）。

e. プロイセン軍の到着位置 [Prussian Arrival Locations] : 各増援グループは、ゲーム・マップ上に指定された名称を示す「到着位置」マーカーが与えられます。マーカーはユニットの下に置かれ（したがって、フランス軍プレイヤーは、それを見ることができません）、ヘクス番号とその到着位置の名称が表に向けて表示されます。統率イベント・ステップ中、プロイセン軍の増援統率イベントを解決しているとき、成功したサイの目は到着位置を1増加だけシフトさせるために使用できます（これは、早期のターンに到着させる代わりです）。1増加は、マップ上で東又は西へ、次の使用可能な位置へ移します。これは以下で詳述されます。:

ヴェルダン道路 (0125) <—> ピュキュー道路 (0128)
 ピュキュー道路 (0128) <—> ティオクール道路 (1429)
 ティオクール道路 (1429) <—> ゴルズ道路 (2549/2729)
 ゴルズ道路 (2549/2729) <—> アルス道路 (3729)

第6騎兵師団は、この手順から除外されます。これらは、その指定されたヘクスに到着しなければなりません。

例: ピュキュー道路ヘクス (0128) からの1増加は、ヴェルダン道路 (0125) 又はティオクール道路 (1429) のどちらかになります。あるグループの到着位置は、ステップ毎に1増加ずつのみ変更できます。

f. プロイセン軍の強行軍疲労 [Prussian Forced March Fatigue] : もしもプロイセン軍プレイヤーが、プロイセン軍増援統率イベント記録欄上で、あるグループを予定されたよりも早く投入するか、又はその到着位置を変更することに成功したら、そのグループは疲労するリスクがあります。予定よりも早期に到着している、又は元々予定されていたの異なる場所に登場しているグループから到着している活性化した増援が移動する直前に、プレイヤーはゲームに登場しているグループからの各非 HQ ユニットについて、1d10 を振ります。そのような各ユニットについて、サイの目の結果を下記に示されたごとく適用します。:

サイの目	影響
1	ユニットは戦闘疲労状態になる
2	ユニットは混乱状態になる
3～4	ユニットは動揺状態になる
5+	影響なし

グループが早期に登場した最初のターン後と／又はグループがその元々の到着位置ヘクスから変更した最初のターン後の各増加についてのサイ振り結果から1を差し引きします。

例: もしもグループが1ターン早期に繰り上げられたら、修正はなく、2ゲーム・ターン早期に繰り上げられたらサイの目結果に「-1」を適用し、2ゲーム・ターン繰り上げて1増加だけ位置を変更したらサイの目結果に「-1」を適用し、2ゲーム・ターン早期に繰り上げて2増加だけ位置を変更したらサイの目結果に「-2」を適用します。

注釈: その予定されたときに到着している増援ユニットは、強行軍疲労についてサイを振りません。

勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利は、主に戦役でのフランス軍プレイヤーのパフォーマンスで判定されます（ただし、プロイセン軍が自動的勝利を獲得する方法があります）。この戦役は、周辺の状況やフランスのライン流域軍の位置と実行可能性に焦点が当てられます。フランス軍プレイヤーが軍を維持する能力が鍵です。

その日の目標 [Daily Goals]

ゲームの開始時、各夜明けターンの開始時以降、フランス軍プレイヤーは一致する「その日の目標」[Daily Goal] マーカーを選択してプロイセン軍プレイヤーから隠すことにより、密かに自軍のその日の目標を決定しなければなりません。その日の目標の選択は、フランス軍プレイヤーがそのゲーム日に勝利ポイント (VPs) を得点できる唯一の方法です。各ゲーム日の完了時 (深夜ターンの終了時)、フランス軍プレイヤーはその日に得点した自軍 VPs を合計し、適切なマーカーを使用して勝利ポイント記録欄上で記録します。

大部分の場合、得点される VPs の数は組織の状態に依存し、組織内で戦闘疲労状態ユニット (HQs を除く全てのタイプ) のパーセンテージによって量られます。ユニットの状態は、以下のとおりです。

- ・撃破=75%以上のユニットが BW
- ・損耗=50%から 74%のユニットが BW
- ・適度=25%から 49%のユニットが BW
- ・無傷=25%未満のユニットが BW

歩兵分遣隊の場合、そのときの各マップ外親ユニットの状態を判定します（個別の分遣隊ユニットではありません）。もしも親ユニットが、プレイ中に歩兵分遣隊ユニットが除去されたためプレイに再建できないと、その親ユニットは VP 目的において BW ユニットのとしてカウントされます。組織の状態に加えて、組織のタイプも最終的な VP 得点に影響します。各場合に帝国親衛軍団は 150%VP を得点し、2 個騎兵師団と軍予備砲兵組織は、各場合に 50%VP を得点します。

いくつかのその日の目標には、ユニットに脱出を認めることを含みます。脱出とは、崩壊記録欄上にない歩兵軍団の全ての歩兵旅団規模ユニットと非騎砲兵ユニットが、資格を持つ選択された位置の 1 つからマップ外に移動したときと定義されます。騎兵師団の場合、崩壊記録欄上にない、全ての騎兵ユニットがマップ外へ移動したことです。認められたその日の目標と一致する VPs 得点は、以下のとおりです。

a. ヴェルダンへの南方脱出ルート [South Escape Route to Verdun] : オルヌ [Orne] 川の南に位置する、いずれかのマップ西端道路ヘクス（どちらかのタイプの）上又はその隣接から脱出した各フランス軍組織は、その状態に依存して VPs を得点します。

- ・撃破=1 VP
- ・損耗=2 VP
- ・適度=3 VP
- ・無傷=5 VP

b. ヴェルダンへの北方脱出ルート [North Escape Route to Verdun] : オルヌ [Orne] 川（ヘクス#0109）の北に位置する、いずれかの一級道路ヘクス上又はその隣接から脱出した各フランス軍組織は、その状態に依存して VPs を得点します。

- ・撃破=0 VP
- ・損耗=1 VP
- ・適度=2 VP
- ・無傷=4 VP

c. メス内で停止 [Hold Up in Metz] : このオプションは、8 月 17 戦役日の前に選択できません。いずれかのマップ東端ヘクス上又はその隣接から脱出した各フランス軍組織は、その状態に依存して VPs を得点します。

- ・撃破=1 VP
- ・損耗=1 VP
- ・適度=2 VP
- ・無傷=4 VP

d. 臨戦 [Offer Battle] : このオプションでは、フランス軍プレイヤーは以下のごとく戦闘でプロイセン軍に与えた損害を基準に VPs を得点します。

- ・そのゲーム日の終了時に撃破されている各プロイセン軍組織=4 VP
- ・そのゲーム日の終了時に損耗している各プロイセン軍組織=2 VP

プロイセン軍近衛軍団は、各場合に通常得点の 150%VP を獲得し、3 個のプロイセン軍騎兵師団は通常得点の 50%VP のみを獲得します。これらの得点は、各日の終了時に同じ組織について複数回獲得できることに注意してください。

e. 自動的勝利 [Automatic Victory] : 選択したその日の目標にかかわらず、以下のごとく戦闘で相手側の部隊が完敗したら、どちらの陣営も直ちにゲームを終了できます。

- ・プロイセン軍プレイヤーは、いかなるときでも 4 つ以上のフランス軍組織が撃破又は損耗した瞬間、直ちにゲームに勝利します。このルール目的において、フランス軍帝国親衛隊は 2 つの組織としてカウントし、フランス軍騎兵師団と軍砲兵予備は各 1/2 組織としてカウントします。
- ・フランス軍プレイヤーは、いかなるときでも 4 つ以上のプロイセン軍組織が撃破又は損耗した瞬間、直ちにゲームに勝利します。このルール目的において、プロイセン軍近衛は 2 つの組織としてカウントし、プロイセン軍騎兵師団と軍砲兵予備は各 1/2 組織としてカウントします。

フランス軍の勝利判定 [French Victory Determination] : 8 月 18 戦役日の薄暮ゲーム・ターンの完了時、フランス軍プレイヤーは各ゲーム日からの蓄積された VPs を合計します。ゲームの勝者と敗者を判定するため、計画に従って合計 VPs と比較します。

VPs	勝利の段階
20 + VPs	フランス軍の戦略的勝利
17~19 VPs	フランス軍の決定的勝利
14~16 VPs	フランス軍の大勝利
10~13 VPs	フランス軍の小勝利
7~9 VPs	引き分け
7 VP 未満	プロイセン軍の勝利



20.6 事を成すには犠牲を要する

[IT WILL COST WHAT IT WILL]

(戦役シナリオ)

1870年8月15～18日の歴史的戦役

このシナリオは、フランス軍によるメスへの脱出の試みから開始し、ヴェルダンへの突破を確保する戦役をシミュレートします。プロイセン軍は、モーゼル川の渡河点に到着したところで、西方と北方への啓開移動を計画しています。シナリオは、8月15戦役日ターンの8:00 am ゲーム・ターンに開始して、8月18戦役日ターンの9:00 pm ゲーム・ターンの完了時に終了します。

注釈：このシナリオは、プレイヤー諸氏が探求するための幅広い状況を提供します。初期のフランス軍によるメスへ脱出するための移動から開始して、戦役の全期間中に起り得たことを体験するためにデザインされています。何でも起こるので、バランスを欠く状況을導く可能性があります。加えて、初日には、プロイセン軍プレイヤーは、フランス軍の前進を妨害する以上のことはできません。プロイセン軍プレイヤーは、8月15戦役日中は全てのチットを引いて、その他の保守任務を行うことを推奨します。転ばぬ先の杖です。その先の展開を楽しんでください！

セットアップ [SETUP]

a. フランス軍のメスからの脱出 [The French Escape from Metz] : マップ上で開始するフランス軍ユニットはありません。代わりにマップ外にあるメスの町の中心部にいるものと見なされます。フランス軍プレイヤーは、メスからの退出を計画し、その順番、自軍ユニットがゲーム・マップ上へ移動できる場所を決定しなければなりません。ゲームの開始前、フランス軍プレイヤーは、自軍組織の各 HQ ユニットを、メス街路の行軍通過から開始してモーゼル川の橋梁渡河点を渡るため、望む順番で密かにライン・アップしなければなりません。全ての組織がいかなる順番でも撤収できますが、1つの例外があります。: 第III軍団は、最後に離れるよう計画されなければなりません (8月14日にボルニー [Borny] の戦いで闘ったばかりでした)。これらのユニットを、メスの外部で混雑する道路で効率的に移動させ、橋梁を渡すための監督官と需品係将校の能力をシミュレートするため、各ゲーム・ターンの計画フェイズ開始時 (すなわち、計画されたチットを選択する前、いかなるチットも引きカップに入れられる前に)、各組織について順番に、メス脱出表 (下記) でサイ

を振らなければなりません。ゲーム・ターン毎に1組織のみ、しかも事前に計画された順番で、次の組織のみの試みが認められます (例外: 下記の脱出命令の違反を参照)。ある組織の脱出の試みを行うため、サイを振ってメス脱出表に従って適用します。:

- ・もしも0～2つの組織 (分割師団と違反組織—下記を参照—を含めます) がすでにマップに進入することに成功していたら、現在試みている組織は1～8のサイの目でメスを離れることとなります。
- ・もしも3又は4つの組織がすでにマップに進入することに成功していたら、現在試みている組織は1～7のサイの目でメスを離れることとなります。
- ・もしも5つ以上の組織がすでにマップに進入することに成功していたら、現在試みている組織は1～6のサイの目でメスを離れることとなります。

サイ振りに成功した全ての組織 (ただし、下記を参照) は、同じゲーム・ターン中にヘクス5215へ増援ユニットとして到着します。その活性化チットを引きカップ内に入れ、それらを通常増援としてゲーム・マップ上へ移動させます。

b. 組織の分離 [Split Formation] : 上記の1又は2のサイの目で、選択された組織は成功しますが、フランス軍プレイヤーは脱出ラインの末端に置くため、その組織からのいずれか1個歩兵師団 (砲兵ユニットを含みます) も選択しなければなりません。その分離師団を前に計画された脱出順番の末端に置き、未来のターンに個別の組織としてサイを振らなければなりません。もしもサイを振られた組織が騎兵又は砲兵のみの組織であると、この特殊な状況を無視し、単に組織を通常に投入します。

c. 脱出命令の違反 [Disobeying Escape Orders] : パゼーヌ元帥は、フランス軍にメスからの南方渡河点のみを使用するよう命じ、脱出を速めるために更に北方の渡河点を使用することを容易に認めませんでした。ただし、フランス軍プレイヤーは、ゲーム・ターン毎に一度、(史実で第IV軍団が行ったように) 自由に「命令違反」を試みることができます。フランス軍プレイヤーは、上記の通常脱出のサイを振った後でそれを行う意図を宣言し、未だマップに進入していないいずれかの組織を選択します (これは、脱出ラインの位置にかかわらず、第III軍団と分離師団を含めます)。これには、サイ振りに成功したばかりの組織を含めます (フランス軍プレイヤーは、長い脱出ラインを待つ代わりに、組織が違反するかどうか見ることを選択できます)。次いでプレイヤーはサイを1つ振り、1～3のサイの目で、選択された組織はより北方の3つのヘクス (5202、5206、5210) の1つを介して登場できます。もしも「1」が振られたら、分離組織の手順に従います。

もしも違反のサイ振りが成功したら、プレイヤーはその組織の活性化チットを次のゲーム・ターンのボックス内に入れます。その組織は、そのゲーム・ターンに3つの資格を持つ北方ヘクスのいずれか1つに、増援として到着します。

例: もしも 10:00 am ゲーム・ターンの計画フェイズで、プレイヤーがある組織を登場させるために違反のサイ振りに成功したら、その組織は 11:00 pm ゲーム・ターン中に増援ユニットとして、ヘクス 5202、5206、5210 のいずれかに登場します。

増援

プロイセン軍

11:00 am ターンに到着：

第5騎兵師団

13/5 + 騎砲兵 (a) + Rheinbaben HQ1429

追加：第5騎兵師団の活性化チット

追加：プロイセン軍 CIC チットをカップへ

追加の8月15日プロイセン軍ユニット：

8月15日の続く各ゲーム・ターンの計画フェイズ中（フランス軍プレイヤーが、自身のメスからの脱出のサイ振りを行った後）、プロイセン軍プレイヤーは1d10を振ります。1～3のサイの目で、第5騎兵師団から選択した他の1ユニットを、そのターンの通常の増援ユニットとしてヘクス1429に投入できます。もしもユニットが残されていなければ、この師団についてもはやサイを振りません。もしも8月15日の深夜ゲーム・ターンの終了までに、全てのユニットが未だ登場していなければ、師団の残りは8月16戦役日の夜明けゲーム・ターン中に自動的に到着します。

8月16日戦役日に開始して、プロイセン軍の増援グループは、第5騎兵師団を除いて、勝利のしるし戦役シナリオの計画に従って置かれます。

シナリオ特別ルール

a. プレイヤー諸氏は、このシナリオについてそれは何をするのかにかかる戦役ゲーム・カードを使用します。

b. 8月15日のチット [August 15th Chits]：このシナリオは、フランス軍プレイヤー（のみ）のメスからの脱出手順に従ったゲーム・マップ上への移動で開始します。メスからの脱出に成功したユニットについての活性化チットのみが、各陣営についての1枚の計画されたチットと戦運チットと共に入れられます。11:00 am ゲーム・ターンに、プロイセン第5騎兵師団の活性化チットとプロイセン軍のCICチットも引きカップに加えられます。フランス軍のCICチットは、フランス軍の攻撃精神統率イベント手順を通して、フランス軍プレイヤーによって通常に獲得され得ます。

c. イベント・チット [Event Chits]：8:00 am から 12:00 pm ゲーム・ターンは、限定されたイベント・ターンです。各ターン中、両プレイヤーは指定された数の無作為イベント・チットに加えて、自身の1枚の計画されたイベント・チットを選択します。ターンは通常に解決されますが、計画フェイズ中に各プレイヤーのプールから5枚の無作為イベント・チットを引く代わりに、以下のごとく調整されます。：

- ・8:00 am＝無作為イベント・チットなし。
- ・9:00 am＝1枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・10:00 am＝2枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・11:00 am＝3枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。
- ・12:00 pm＝4枚の無作為イベント・チットをカップ内へ。

1:00 pm ゲーム・ターンに開始して、全ての通常イベント・チット・ルールを適用します。

d. 8月16日戦役ゲーム・ターン以降 [August 16th Campaign Game Turn and onward]：最初の完全戦役日は8月15日で、その日については上記の手順が使用されます。8月16戦役日の夜明けゲーム・ターンから開始して、あたかも勝利のしるし戦役シナリオをプレイしているごとくゲームを進めます。ただし、2つの例外があります。：

・プロイセン第5騎兵師団は、セット・アップに従って配置されません（このシナリオでは、これらはすでにゲーム内にあります）。

・列記されたフランス軍の増援を無視します。これらは © 2017 GMT Games, Inc. でゲーム内にあります。

勝利条件

このシナリオについての勝利条件は、勝利のしるし戦役シナリオと同一ですが、1つの例外があります。：8月15戦役日中のみ、フランス軍プレイヤーは、もしも以下のヘクスのいずれかを支配すると、ヴェルダンへの退却ラインの保全に成功することにより、追加の勝利ポイントを獲得します。：

- ・マルス・ラ・トゥール [Mars-la-Tour] とジャルニー [Jarny]＝4 VP
- ・マルス・ラ・トゥール [Mars-la-Tour] 又はジャルニー [Jarny]＝3 VP
- ・ヴィオンヴィル [Vionville] とドンクール [Doncourt]＝2 VP
- ・ヴィオンヴィル [Vionville] 又はドンクール [Doncourt]＝1 VP

これは、8月15戦役日に選択できる唯一のその日の目標です。上記のスケジュールから単一の最高VP得点のみを獲得します。16戦役日から開始して、通常のその日の目標と勝利ポイント得点システムを使用します。

20.7 選択ユニット [Optional Units]

プレイヤー諸氏は、適切と見なしたら、2つの戦役シナリオ（のみ）のどちらかに、2つの「what if」組織を加えることができます。これらは、システムの経験レベルと／又はゲーム・スキルのどちらかの差に応じて、2つの部隊間のバランスを変更するために使用できます。これらは、様々な異なる歴史を実験するための楽しい手段も提供します。

1) プロイセン軍第I軍団

以下のごとく、シナリオについて計画された通常の増援グループに、プロイセン軍第1軍団を加えます。：

8月18戦役日

R 9:00 pm

第I軍団の全ユニット2729

追加：第I軍団の活性化チットをカップへ

第I軍団は第1軍の一部なので、シュタインメッツの指揮系統に含まれます（20.4e-プロイセン軍の攻撃性統率イベント記録欄を参照）。全ての通常増援とグループのルールを適用します。

2) フランス軍第V軍団

この組織は、8月16戦役日の8:00 am ゲーム・ターンに開始して、いずれかのゲーム・ターン中にゲームに登場できます。ゲーム開始前、フランス軍プレイヤーは、この組織を以下のヘクスの1つに登場させるため、密かに遂行しなければなりません。：0109、0125、0128（これを紙片に記録しておかなければなりません）。各ゲーム・ターンの計画フェイズ中、フランス軍プレイヤーは1つのサイを振ることができます。0のサイの目で、第V軍団のユニットは指定された場所でゲームに登場できます。ただし、もしも指定されたヘクスの4、5、6ヘクス以内にいずれかのプロイセン軍ユニットがいたら、そのユニットは次のゲーム・ターンになるまでゲームに登場できません。もしもプロイセン軍ユニットが3ヘクス以内にいたら、この遅延は2ターンに増加します（これは、プロイセン軍の斥候が視認して、ユニットの接近行軍を遅滞させていることをシミュレートします）。到着しているユニットは、その登場位置を変更できず、通常の増援ルールを使用します。

デザイナーの注釈 と 1870 年メス戦役史



ナポレオンⅢ世

「可及的速やかに、ヴェルダンへの道路に急行せよ。決して軍を危険に晒さぬよう。」—ナポレオンⅢ世からバゼーヌ元帥への最後の命令

1870年8月16日の朝、メス要塞外部のグラヴロット交差道路で、フランス第二帝政の皇帝ナポレオンⅢ世は、渋るフランソワ・アシル・バゼーヌ將軍にライン流域軍の指揮を引き渡しました。メス複合要塞の防衛隊から集められたライン流域軍は、無傷で残された最後の野戦軍で、二週間の普仏戦争中における最後の希望でした。

プロイセン第1軍と第2軍は前方を啓開し、退却しているフランス軍を追撃していました。しかし、悪天候と混乱した騎兵スクリーンは、フランス軍が追撃しているプロイセン軍との接触を断つことを許しました。プロイセン軍参謀総長ヘルムート・フォン・モルトケは、要塞の南を迂回し、モーゼル川を渡ってフランス軍の側面を突くよう自軍に命じました。この計画の唯一の問題点は、フランス軍がどこにいるのかでした。二日間の戦役は、結果的に軍事史上より注目すべき戦闘に数えられる—マルス・ラ・トゥールとグラヴロットの戦いを生じさせました。これら2つの戦いは60,000人を超える死傷者を生じさせ、両軍がほぼ同等の損害を被りました。両方の戦いは、普仏戦争についてのみならず、ヨーロッパ史の流れにとっても重要でした。事実、オットー・フォン・ビスマルクは、1871年1月にヴェルサイユで述べました。「議論を越えて確実であることは戦争であり、ヨーロッパの未来は1870年8月16日にマルス・ラ・トゥールで決せられた」。両方の戦いは、歴史的眺望に置かれたとき極めて重要な軍事的出来事で、特にグラヴロット—サン・ブリヴァの戦いは、フランスのライン流域軍をメス要塞で葬ったことで、フランス帝国の運命に蓋をしました。この連続的な敗北は、新たなドイツ帝国の誕生を直接的に導きました。

戦争で行われたこのような2つの重要な戦いは、ヨーロッパと世界の歴史への否定しがたい影響にもかかわらず、ウォー・ゲーム界ではほとんど関心や熱意が持たれていないように思われます。紛争の明白な歴史的な重要性は別として、戦いの殆どが激戦で、プロイセン軍は損失の大部分を被りました。多くのゲーマーは、全ての普仏戦争のウォー・ゲームはプロイセン軍の「楽勝」という、間違った一般認識を抱えています。戦略レベルでは、これは真実かも知れません。当時のプロイセン軍は、良く訓練され、良く統率された戦争マシンで、1866年にオーストリア軍を破った後で自信に満ちていました。



プロイセン軍参謀総長のヘルムート・フォン・モルトケは戦略の大家で、優秀な幕僚によって支えられていました。モルトケは、素早く主導権を握ると、無気力で準備不足のナポレオンⅢ世とその「放任主義」の將軍たちの裏をかきました。1870年のフランス軍は、先人の栄光の陰に生きており、その卓越した名声はまだ世界中に残っていました

(特にU.S.内で)。ただし、現実には、フランスの軍勢力と優秀な用兵は、見掛け倒しに過ぎませんでした。実際、戦略的な段階のみで考えると、普仏戦争は恐らくミスマッチでした。この戦争について出版された大部分のウォー・ゲームは、正にこのレベルを扱っており、その規模のゲームがプロイセンとその同盟国に有利で、バランスを欠くことは避けられませんでした。

ところが、これらの戦役中に行われた戦いを綿密に調べると、更

にもっと興味深いことが分かります。上記で指摘したごとく、プロイセン軍は、実際に大部分の戦いでフランス軍よりも多くの死傷者を被りました。この原因の大部分は、プロイセン軍が常に攻撃した事実に帰せられますが、それ以上に深い理由があります。実際、フランス軍兵士は敵対するプロイセン軍よりも装備が非常に良好で、指揮統率と士気の欠如は、その他の領域における優越性で償われていました。もしもフランス軍の指揮統率が、いかなる種類の想像力、日和見主義、防御精神をも克服していたら、これらの戦いは容易に反対方向にぶれてフランス軍大勝利の結果となり、戦争の流れとヨーロッパの歴史すら変えることができたでしょう。

普仏戦争の最も興味深い断面の1つは戦術レベルで発生し、ここで私たちは興味深くダイナミックな戦いを競います。これがよりバランスのとれた会戦である理由は、各陣営が有していた魅力的で新たな技術革新にあります。両軍は、異なる種類の兵器と科学で軍事的優勢を追求しました、そして、ゲームを楽しく挑戦的な状況—「兵器の激突」—をもたらすのが、まさしく科学と指揮統率の一致なのです。

ゲームの主要なテーマは、フランス軍に蔓延していた落胆と敗北主義の霧をシミュレートすることです。これらの要因は、総合的にフランス軍の結束度、フランス軍団全体を活性化から凍結させることができるバゼーヌの不調イベント・チットで反映されます。加えて、バゼーヌの不規則な行動は、「バゼーヌ元帥」CICチットが扱われる方法によってあらわされます。他方で、フランス軍の小火器と時折の頑強さによる優越性も認められます。これらの要素は、プロイセン軍の砲兵と統率の優越性の一方で、小銃射撃と一般的に極度に心配性のドイツ軍の弱点をフランス軍によって利用されることで比較対照されます。

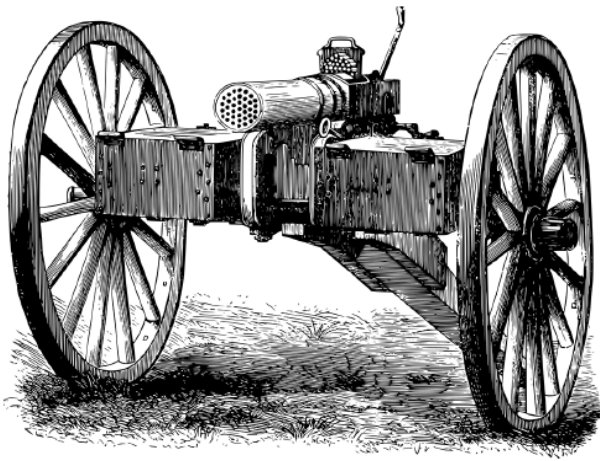


フランス軍歩兵が装備したシャスポー銃は、その存在自体がフランス軍に戦争の勝利をもたらすほど、相手側であるプロイセン軍のドライゼ短針銃を凌駕していました。二倍の射程距離でプロイセン軍の火器をアウトレンジし、高い射撃速度を持ちました。その有効射程は、前進しているプロイセン軍に雨あられと鋼鉄のシャワーを浴びせることをフランス軍連隊に認め、アウトレンジされたプロイセン軍による応射を受けませんでした。この歩兵射撃の「痛撃ゾーン」は、敵と取っ組み合うために接近しなければならないプロイセン軍歩兵に、純粋な死傷を与える地域でした。不運なプロイセン兵は、しばしば地面に身を伏せて理不尽な嵐に耐えることを強要されました。フランス軍部隊が自身で選択した「適所」に配置されたとき、夥しい数の死傷者を出すことなくこれらを追い払うことは至難の業でした。

フランス軍歩兵ユニットは、敵対するプロイセン軍よりも優れた火器射程範疇を持つだけでなく、射撃戦闘CRT上で1コラム・シフト右も自動的に獲得します。これらのボーナスは、シャスポー銃の長大な有効射程とその優秀な射撃速度を反映します。フランス軍歩兵に活性化シークエンス以外で射撃することを認める多数の「痛撃ゾーン」チットもあり、敵の隊列に弾丸の雨を浴びせる「コーヒー挽き器」さえ実行します。

フランス軍が繰り返した戦術の不利な面は静的な戦闘戦術で、

プロイセン軍小部隊の卓越した戦術は、通常はフランス軍配置の裏をかくことができました。もしもフランス軍司令官がもう少し想像力を持ち、適時に気鋭なフランス軍兵士（有名な「フランス兵の憤激」）による歩いているプロイセン軍隊列へ攻撃を浴びせることを認めたら、これらの戦いについて異なる記述が書かれることになったでしょう。悲しいかな、史実ではそうはなりませんでしたが、ウォー・ゲームの炎に火口を提供することは可能です。



もう一つの科学技術の驚異は、当時の正式「秘密兵器」だったミトリエーズです。最初に大量配備された機関銃で、この兵器の発達は秘密だったので、大部分のフランス軍内においても、その存在は知られていませんでした。それは車輪式で、本体上の円筒形内に束ねられた複数の銃身を持ち、手で回転させる装置でした（愛情を込めて「コーヒー挽き器」と呼ばれました）。その有効射程は1,500ヤードを超え、驚くべきことに、毎分100発から200発の弾丸を吐き出しました。それは砲架に固定され、特別に訓練された砲兵によって操作されたため、当然ながら軍の砲兵中隊と共に配備されました。あと知恵では、これは致命的な間違いでした。後方地域内に長射程を持つ砲兵のみと共に存在することは、ミトリエーズ中隊をプロイセン軍砲兵の主要目標にし、アウトレンジされた機関銃による対砲兵射撃は不可能でした。

ただし、効果的に配置されたとき、ミトリエーズは大量の死傷者をもたらし、その射撃下にあるプロイセン軍は士気阻喪しました。プロイセン兵はこう言ったものです。－ミトリエーズによって負傷した兵士などいなかった。もしも撃たれたら、みんな死んだからさ！

「ミトリエーズ」砲兵中隊マーカは、フランス軍師団砲兵中隊と共に配置された、これらの恐ろしい機関銃を示します。その中隊は、付属した砲兵ユニットとは個別に射撃し、フランス軍歩兵と同じ射撃戦闘特典を持ちます。不幸にも、砲兵位置内への強制的な配置は、一般的にそれらが遥かに効果的となる前線の背後になります。

戦場の他方の陣営では、プロイセン軍は非常に重要な技術上の優位性を持ち、彼らの目的に決定的な強みでした。これはクルップの後装式鋼鉄製キャノン砲で、全ての重要な範疇でフランス軍の前装式キャノン砲を完全に凌駕する兵器でした。フランス軍の大砲よりも高い発射速度、長射程、致命的な「パンチ力」（その着弾のため）を持ちました。ただし、更に重要なのは、実際に歩兵師団の戦いを先導する、高度に訓練された非常に攻撃的な砲手たちによって操作されていたことです！ この優れた規範と大胆で柔軟な戦術との組み合わせは、プロイセン軍砲兵が戦場を支配し、取り巻くプロイセン軍歩兵に、フランス軍小火器射撃の壁に接近する機会を与えました。

プロイセン軍砲兵はプロイセン軍戦闘序列中の軍馬で、プロイセン軍がマルス・ラ・トゥールでの遭遇戦のような不均衡な戦いで打ち勝つことを可能にしました。プロイセン軍砲兵は、射撃戦闘 CRT 上で有利なシフトを獲得するだけでなく、活性化シークエンス以外で射撃や砲兵突撃（史実でも時折行われました）さえ実行を認める、多数の「クルップ砲」イヴェント・チットもあります。

その他プロイセン軍の大きな優位性は、物理的な装備ではなく、訓練、主導権、その将校団の全般的に優秀な指揮統率でした。しばしば政治的に任命され、最小限の主導権や想像力を発揮するフランス軍将校と比較して、プロイセン軍兵士たちは遥かに優秀な将校に率いられていました。この指揮統率と卓越性は、プロイセン軍に歩兵戦闘でその物質的な不利に打ち勝つことを強いました。

マルス・ラ・トゥールでのレオ・カプリヴィ大佐（第X軍団参謀長）の驚くべき行動は、プロイセン軍将校団の全般的に優秀な指揮統率と主導権の例です。この優位性は、「プロイセン軍総司令官」CIC チットによって総合的にあらわされます。このチットは、いつでもいずれか1個師団を選択し、たとえターン中すでに活性化していたとしても、完全に活性化させることをプロイセン軍プレイヤーに認めます。これは、プロイセン軍プレイヤーが、直ちに自軍に提供する機会の優位性を得ることを可能にします。

行軍しているプロイセン軍ユニットは、その将校たちが容赦なく前方へ追い立てるため、フランス軍よりも多く地上を踏破しました。8月15日に遥か遠くへ移動しているフランス軍師団は、10時間に28マイルを踏破し、次いで戦闘のために配置されました！プロイセン軍将校は、自軍兵士たちを攻撃的に指揮し、砲声に向かって行軍し、適切と考える自身の主導権を実践するよう教育されていました。フランス軍による静的な戦闘戦術に対して、プロイセン軍の優れた小部隊任務戦術（「訓令戦術」）は、ついには浸透してフランス軍陣地を迂回することを認めました。

プロイセン軍ユニットは、戦術的には迅速移動し、同様に独立性の優位性を持ちます。例えば、「訓令戦術」イヴェント・チットは、プロイセン軍プレイヤーがいずれか1ヘクス内のプロイセン軍歩兵ユニットを選択し、編成上の関係にかかわらず連携して、直ちにその許容移動力の半分まで移動し、2コラム・シフトの特典で強襲戦闘の実施を認めます。このイヴェントは、プロイセン軍プレイヤーがフランス軍を絶えず圧力下に保つための機会を与えます。

これらの異なる戦術、火力、用兵、機動へのアプローチは、ウォー・ゲーム上の陰謀的な状況を作るために組み合わせられます。これらは、各プレイヤーに解くためのパズル、克服するための障害、行うための優位性を提供します。これらは、勇気と臆病の輝かしい物語一用兵と臆病者を生み出します。At Any Cost : Metz 1870 デザインの最終目標は、時代の崇高さを掴むだけではなく、普仏戦争の戦場で行うことが必要だった決定的な戦術と作戦の決断に光を強調することです。プレイヤー諸氏が自軍ユニットをどのように配置するのか、ゲーム内で各陣営が優位性をどのように利用するか、いつ攻撃していつ防御し、いつ自軍ユニットからの追加努力を要求するのかは、全てゲーム・プレイヤーによって行われる必要がある重要で悩ましい決断です。進展している状況に対応し、「その場で命じて」指揮することは、ゲームの重要な要素です。このプレイヤーに行わせる決断は、時代のコンテキストの中に組み込まれます。普仏戦争の戦場における全ての重要な戦術、兵器、人物の強烈な個性は、ブラインド・チット引きのメカニクを通してゲーム・プレイを誘導し、魅力的な時代の戦いにおける決定的な様相を捕らえる総括的な方法で単純に実施されます。プレイヤー諸氏は、戦争中に兵器や戦術を利用することにより、絶えず各チットから最大限の優位性を引き出すを試みます。

マルス・ラ・トゥールの戦い

[THE BATTLE OF MARS LAYOUR]

「悲劇は正に敗北の回避に取り憑かれていたことで、彼は勝利のしるしに気づけなかった。」

—A Day of Battleの著者 David Ascoli の、フランス軍バゼーヌ元帥への言及

1870年夏のフランス軍は、すでに最初の一連の交戦後に総崩れ状態でした。ライン流域軍の主力は、スピシュランの戦いでプロイセン第1軍と第2軍の一部によって打ち負かされ、ゆっくりとはいえ、メスの要塞町へ追撃されていました。いかなる支援の可能性もなしに、フランス軍は次の行動を決めるべく要塞周辺に集まりました。皇帝ナポレオン三世は、様々な敗北主義者たちの政治的な発言に対処するため、パリへ帰還するよう圧力を受け、ライン流域軍の指揮をアシル・バゼーヌ元帥に委ねました。本意ではありませんでしたが、バゼーヌは洪々ナポレオンから手綱を引き継ぎました。彼はいかなる状況でも軍を防護し、皇帝と合流して新たな軍を形成するためにヴェルダンとシャロンへ向かうよう、いささか矛盾する指示を受けました。

これら複数の分散した最終目標は、2つの戦役シナリオの「その日の目標」メカニクスに反映されています。フランス軍プレイヤーは、各日に実際の目標を選択しなければならず、重要な町とマップ端ヘクスを占領することにより自軍の退却ルートを開くことを試み、自軍を無傷に保つために複合要塞に戻るか、さもなければプロイセン軍を徹底的に打ち負かすために野戦を挑みます。全ての場合、フランス軍プレイヤーは、膨大な死傷者を被ることなくそれを行わなければなりません。

この時点で、躊躇いと独りよがりバゼーヌを圧倒したことは明らかです。14日夜の自軍への指示は、切迫感に欠け、無思慮でほんの僅かな指令でした。これら何の変哲もない指示により、15日に軍はメスの外部による進み出て、町内や橋梁が存在する場所で、たちまち避難民、軍用行李、管理ミスによって立ち往生しました。

バゼーヌ元帥は、確かに複雑な性格で、有能で、フランスの軍事的英雄でした。ただし、彼はこの戦役中に不調で、多くの点で連邦国のジョージ・マクレラン將軍を彷彿させます。そのため、ゲームには、バゼーヌの奇妙で矛盾が多い統率パフォーマンスを認める多くのメカニズムがあります。例えば、フランス軍プレイヤーへのCICチットは、いくつかの臨機応変な機会を与えますが、チットは多くのシナリオで「獲得」しなければならず、それが引かれるときですら、直ちに使用しなければなりません（反対に、プロイセン軍のCICチットは、プロイセン軍プレイヤーによって保持され、ターンの後の方で使用できます）。フランス軍プレイヤーは、引かれたチットを一定の統率イベント、バゼーヌ元帥の指揮統率記録欄又はフランス軍の攻撃精神記録欄のどちらかに転じるための選択肢を持ちます。フランス軍プレイヤーは、バゼーヌ元帥が機転を利かせ、バゼーヌの不調チットのプレイを無効化するか、又は次のターンの「バゼーヌ元帥」CICチットを導入するかのどちらかにより、軍を効果的に統率する（少なくとも一時間）機会を獲得します。フランス軍プレイヤーは、史実のフランス軍のパフォーマンスに拘束されないため、もしも巧みにプレイして先を計画すれば（そしてちょっとした幸運で）、軍を迅速に移動させて有効性を獲得できます。



メスから離れていく混雑は酷く、第III軍団と第IV軍団は道路外を移動するか、又はより北方のルートに転じました。初日に最速の行軍を行った師団が、僅か12マイルを踏破するゆっくりしたペースだったので、軍は自壊を始めました。組織は停止し、休息するか又は故意にメスの騒動で背後に脱落した小部隊を待つために速度を緩めました。

いずれにせよ、プロイセン第1軍と第2軍は、スピシュランから前方へ流れ出しており、必死になってフランス軍を探していました。メス内又はその周辺に位置していたにもかかわらず、彼らはフランス軍計画を完全に掴んでいませんでした。そこに留まって闘うのか、又はヴェルダンへの撤退を継続するのか？モルトケは、フランス軍が撤退を継続していると判断し、自軍団の大部分をメス南部の掃討に移動させ、モーゼル川を渡ってフランス軍の側面を突こうとしました。

8月16日の焼けるように熱い朝の夜明け後間もなく、ラインバーベンの第5騎兵師団からの搜索隊は、ヴィオンヴィルの外側で先導するフランス軍騎兵師団に近づき、その日の過程が開始されました。プロイセン軍は、フランス軍がメスから計画的に行軍していると見なし、フランス軍の後衛に遭遇したと考えました。第X軍団参謀長レオ・カブリヴィ大佐は、この場面に到着して迅速かつ正確に状況を把握し、これらの部隊は実際にはフランス軍の先鋒であると見抜きました！単一のプロイセン軍騎兵師団は、150,000名の巨人の爪先に直面していたのです。ラインバーベンは、躊躇しましたが観測と報告を行いました。しかし、カブリヴィは、彼に闘うことを強要しました。

プロイセン軍のCICチット—プロイセン軍幕僚一は、フランス軍のCICチットよりも遥かに柔軟なチットです。ほぼ毎ターン使用可能で、プロイセン軍プレイヤーの見立てで、引いたとき直ちにプレイでき、又はターンの未来のために保持できます。これは、野戦の進展する状況に応じてもたらされるとき、プロイセン軍プレイヤーに大きな強みを与えます。

9:00 am頃、プロイセン軍4個騎馬中隊は、有効な砲撃でマルス・ラ・トゥールの闘いを開始し、白いテーブルクロスと陶器の朝食を囲んで集まっていた相手側のフランス軍騎兵は潰走しました。これらは道路を遙かに下って第II軍団の騎兵師団に戻り、合流すると同様に潰走しました。

「戦いの1日」と「勝利のしるし」の両シナリオは、朝食時で油断していたフランス軍騎兵へのプロイセン軍の突然の砲撃効果を認める、特別な第1ターンの奇襲ルールを持ちます。

フロッサール將軍の第II軍団は、キャノン砲の射撃によって警戒態勢を取り、野営地からルンズヴィル周辺に部隊の配置を開始しました。対峙している部隊が正確に把握できませんでしたが（前夜斥候が出されなかったため）、歩兵旅団はフラヴィニーとヴィオンヴィルを占め、その他の部隊はゴルズ道路に対して南に面しました。いずれにしても、ゴルズから駆け上がったのは、プロイセン第III軍団の前方部隊でした。典型的なプロイセン軍の流儀である砲兵中隊に先導されて、シュトゥルプナーゲルの第5歩兵師団は戦場を強行軍し、ルンズヴィルよりも低い高地で第II軍団の先遣部隊と交戦しました。

バゼーヌは、プロイセン軍歩兵が左側面へ迂回して補給線を断ち切ろうと試みるのではないかと、東方でのメスとの連絡線に極度に心を奪われました。プロイセン軍はそのような位置にいませんでしたが、バゼーヌは敵が軍とメスとの間に割り込んで脅かそうしていると、偏執症になりました。この強迫観念は、戦いの全体を通してバゼーヌの統率決断に定着し、「勝利のしるし」を危うくします。

フランス軍の全般的な無気力は、マルス・ラ・トゥールのシナリオで、軍団活性化チットの段階的導入でもシミュレートされます。フランス軍は目覚めつつある巨人のごとく、ゆっくりと活性化を始めます。活性化チットが導入される順番は、フランス軍プレイヤーにとって重要な決定で、全般的な戦略を指示します。

第II軍団のちょうど北に位置したカンロベールの第VI軍団は、これに気づかず、その位置を動かこうとすらしませんでした。帝国親衛隊と砲兵予備は遙か東のグラヴロット周辺にあり、一方、第III軍団と第IV軍団はこれらの位置の北方にのろのろ進み、前夜の交通渋滞によって回り道をしました。第5歩兵師団の兵士たちは、ルゾンヴィル南の至るところでフランス第II軍団に前進しました。更に重要なことに、プロイセン軍師団砲兵は、前線からのフランス軍と交戦を開始しました。その配置は大胆で、カンロベールはプロイセン軍の戦術を「散兵砲」と呼びました。

僅かな間の後、プロイセン第6騎兵師団が南から現れ、シュトゥルプナーゲルの兵士たちの左側面に乗りつけましたが、フランス軍砲兵とシャスポー銃によって素早く撃たれました。同様に、圧倒的に人数と砲数で劣るプロイセン軍歩兵は、フランス軍の位置に対して前進を続け、夥しい死傷者を被りました。

フランス軍にとって反撃の機は熟しましたが、この日は行われませんでした。代わりに、バゼーヌは左翼に更に部隊を配置し、存在しないメス連絡線への脅威へ増強する過剰反応によって主導権を放棄しました。

プロイセン軍プレイヤーがマルス・ラ・トゥールの戦いシナリオで即座に勝利できる方法の1つは、メスへ向かう道路にまたがるグラヴロットの町を奪取することです。もしもプロイセン軍ユニットがこの町を射程内に収めでもしたら、フランス軍の隊列や軍司令官たちの間に恐慌を引き起こす仕掛けです。これは、フランス軍プレイヤーについて多数の「ダミー・ルール」なしでバゼーヌの強迫観念をシミュレートするための抽象的な方法です。

戦場の東端で戦いが激しくなり、2マイル西のブッデンブロック指揮下のプロイセン第6歩兵師団は、第III軍団からの軍団砲兵中隊と共に強行軍を行い、9:45 ちょうどにトロンヴィル村の南に到着しました。この部隊の縦隊は、元々マルス・ラ・トゥールを向いていましたが、第III軍団司令官のアルヴェンスレーベン将軍は、ルゾンヴィル周辺で戦いが進行していることを聞き（全ての優秀なプロイセン軍指揮官が行うことを求められているように）、直ちに砲声の方角に向かいました。11:00 までに、プロイセン軍は実質的に極端に薄かったにもかかわらず、ヴィオンヴィル郊外のボア・ド・トロンヴィル森から密生したボア・デ・オニョンの隘路までの約4マイル長さの正面で、十字砲火を浴びました！ プロイセン軍歩兵は、激しく砲撃しているクルップ砲の援護下に、前線に沿ってよろよろ前進しました。1個大隊がフラヴィニーの村に押し寄せましたが、防御側のシャスポー銃射撃によってなぎ倒され、15分間でその全将校と兵6,000名を失いました。

実際、プロイセン軍は酷い数的劣勢でアウトレンジを受けましたが、ルゾンヴィルの高地を奪取し、次いでフラヴィニーを獲得しました。全戦線に沿って、プロイセン軍はバゼーヌとフランス軍を防御的な対応を取らせるために威嚇しました。ついにはバゼーヌは、カンロベール（第VI軍団）とラブーフ（第III軍団）に会い、連携のために努力して組織立てました。カンロベールはローマ街道に沿って砲兵ラインを確立し（ただし、自軍部隊を開始位置から移動させませんでした）、ラブーフは南方へ重々しく安定した旋回移動を行い、第VI軍団の右側面（ヴィオンヴィルの反対側）へ向かいました。次いで彼は、北東から行軍しているラドミローの第IV軍団が、マルス・ラ・トゥールの反対側になる自軍の右側面を埋めることを望みました。

フランス軍プレイヤーは、マルス・ラ・トゥールのシナリオで、北から来ている第III軍団と第IV軍団を持ち、それらをどのように配置するかいくつかの選択肢を持ちます。これは、戦闘をどのように進展させ、プロイセン軍プレイヤーに様々な種類の問題を提起できる重要なことです。

いずれにしろ、情け容赦ない太陽の下、休息のための水も食料もなしの6時間の行軍の後、ヴィオンヴィルの反対側に位置したブッデンブロックの第6歩兵師団は、この重要な位置への強襲を開始しました。ヴィオンヴィルは、バゼーヌが示唆したヴェルダンへの行軍ルートに沿って位置する重要地点でした。なぜたった1個大隊によって防御されていたのかは、進展する状況についてのバゼーヌの混乱をあらわしています。11:30 までに、ヴィオンヴィルはプロイセン軍の手に落ち、ヴェルダンへの扉は音を立てて閉ざされました。その間ずっと、カンロベールの第VI軍団は立ち尽くし、その砲兵だけが激に咆哮していました。

ただし、フランス軍プレイヤーは、自軍団の活性化の順番を巧みに操作することで、ゲーム（『戦いの1日』シナリオと2つの戦役シナリオ）中に選択肢を持ちます。第VI軍団を史実よりも早期に戦闘に投じるため、活性化の順番をスピードアップさせることをフランス軍プレイヤーは選択できます。

1:00、フランス軍を攻撃的にさせないプロイセン軍の欺瞞能力にもかかわらず、状況は真に厳しいものでした。第III軍団は、僅かな歩兵を防護している巨大な円弧内のクルップ砲で、ヴィオンヴィルとフラヴィニーを確保しました。各兵士が激と取組み合い、1個大隊の予備すらありませんでした。最寄りの増援（フォイクトレーツ指揮下の第X軍団）から小さな旅団のみが到着し、左側面を確保するため、ボア・ド・トロンヴィル内でヴィオンヴィルとマルス・ラ・トゥール間に配置されました。ただし、フランス軍は、プロイセン軍砲兵の連続した砲撃によっても疲弊し、1:30 分までに戦場の東端は小康状態に落ち着きました。

At Any Costのユニットは、除去することが非常に困難です。これらは、士気命中によって疲弊し、そのパフォーマンスは一時的に影響を受けます。死傷命中によって、ユニットは永久に戦闘疲労（減少）面に裏返されます。士気命中は、再集結によって取り去られますが、ユニットはその日の間に新規面に裏返すことはできません（これらは、戦役シナリオ中の終夜にのみそれを行うことができます）。ユニットは実際に疲弊し、不能となり、弾薬を消費します。マップから除去され易くなるのは、正にこのときです（ただし、ゲームの後の方で再配備を試みることができます）。

ただし、戦場の西側では、事態は劇的にヒートアップし始めていました。ラブーフの第III軍団は、遂にフランス軍の右側面に位置を取り、戦場のプロイセン軍側からの不活発な射撃は、カンロベールを明白にまどろみから覚めさせました。彼は敵軍が損耗したと感じ、自軍団をその位置から少しずつ前進させ始めました。アルヴェンスレーベンも、自部隊が攻勢能力を持たないことを知り、唯一の望みは残っている騎兵部隊を転じることで、最後の決死で大胆な手先の早業を試みました。2:00 に、彼はサイを振りました。彼の唯一準備された部隊はフォン・ブレドウの第12騎兵旅団で、彼はカンロベールの砲兵中隊による壊滅的射撃を混乱させるため、これに突撃を命じました。フォン・ブレドウは非常に注意深く戦場を観察し、「事を成すには犠牲を要する！」と804騎の史上最後の大規模な騎兵突撃の1つを率いました。

フォン・ブレドウの感嘆は、ゲーム・タイトルに使用せずにはおられぬほど、ずうずうしく大胆でプロイセン的です。

浅い溪谷に従い、塵と煙によって視界が閉ざされることで、実際

に突撃はフランス軍砲兵を驚かせました。砲兵陣地は突撃しているプロイセン兵によって蹂躪され、歩兵と砲兵の第二線内に続けました。結局、フランス軍騎兵の反撃によってプロイセン軍の前線まで押し戻され、僅か400騎が無事に戻りました。夥しい死傷者にもかかわらず、「死の騎行」はその任務を全うしました。それは、攻囲されたプロイセン軍歩兵と砲兵が、再編と再武装をする時間を稼ぎました。更に重要なのは、突撃がもう一度再びフランス軍部隊を脅かしたことです。カンロバールの第VI軍団は停止し、ラプーフの第III軍団（今や彼の右側）が躊躇して固まっている間、戦いの残りについて参加しませんでした。

At Any Costの騎兵ユニットはかなり脆く、敵の火力に非常に脆弱です。ただし、これらは騎兵突撃攻撃を実施できる、1つの大きな優位性を持ちます。これは、その重量-軽、中、重に依存して、戦闘戦力を増加させ、もしも勝利したら、突破移動によってその成功を拡大できます。

加えて、「戦場状況」イベント・チットは、戦場の不明瞭な煙、部隊の移動を隠す起伏した地形、部隊の誤認等の事象を考慮し、攻撃的又は防衛的な特典として使用できます。騎兵突撃と融合させて使用したときには、真の死の騎行を創出し得ます。

突撃は、アルヴェンスレーベン兵士たちの時間を稼ぎましたが、避けられない運命を完全に止めることはできませんでした。その後間もなく、ラドミローの第IV軍団が到着し、慎重な第III軍団の右に位置を取り始めました。戦場の西方戦区上のフランス軍部隊は、今やプロシア軍をほぼ10対1で圧倒していました。午後3:00頃、ラプーフとラドミローは、遂に十分な勇気を奮い起こし、自身の組織に前進を命じました。これらは一緒にマルス・ラ・トゥールとヴィオンヴィル西のヴェルダン道路に前進し、約2マイルの戦列内に詰め込まれた30,000名以上が、約4,000名の、追い詰められて疲労困憊したプロイセン軍に襲い掛かりました。これらは、トロンヴィルまで押し戻され、マルス・ラ・トゥールは燃えて放棄され、ヴェルダン道路の北では、ボア・ド・トロンヴィルの南西端で勇敢に踏みとどまった僅か2個中隊のみが残りました。

今や、プロイセン軍の左翼に明白な危機が存在し、フランス軍の猛攻を停止させる術がないことは明らかでした。ただし、フランス軍司令官自身は別です。第IV軍団を先導しているフランス軍師団（グルニエ指揮下）は、停止したときにヴェルダン道路から約1,000ヤードでした。信じられないことに、グルニエとラドミローは前進の可能性について討議し、プロイセン軍が再集結して、恐らく最初に支援位置に到着する第IV軍団のシセ師団を待つに違いないと疑いました。

この不可解な統率の躊躇は、ゲームではバゼーヌの不調イベント・チットのみでなく、統率主導権イベント・チットでもあらわれます。これは、相手側組織が活性化したときに宣言された態勢の1つを変更させることをプレイヤーに認めます。この変更は、相手側が自軍部隊に当てにしていた活動を認めないかも知れません。たとえ所有しているプレイヤーが「完璧な」計画を持つことができても、プレイヤーの厚紙の「代理たち」は、その限られた視野から若干異なるものを見て、これらのチットのプレイを変更し得ます。

この短い遅延は、プロイセン第X軍団の残っている部隊の戦場への暫時到着を認めるのに十分でした。これらは、途方もない切迫感とスタミナで強行軍を行いました（第20師団は、ほぼ休息なしの恐ろしい熱意で、8時間に25マイルを進みました）。3:30までに、これらの部隊はトロンヴィル周辺の位置に到着し始め、第X軍団の砲兵はフランス軍の前進を砲撃しました。このプロイセン軍の揺ぎない意思表示は、グルニエの前進を完全に止めさせるには十分で、彼の師団は開始時の位置に戻されました。グルニエの撤退を見たラプーフは、同様に第III軍団の前進を止めました。フランス軍の完全

な勝利の機会は、脇をすり抜けていきました。

ゲームには**戦運**チットが含まれ、これは次に引くチットの影響を無作為に向上又は減退させます。これは指揮官の死傷やHQユニットの統率能力減少も引き起こします。このチットは、通常のチット効果から予想できない良い又は悪いパフォーマンスの小波乱を認め、プレイヤーの決定に更なるダイナミックと選択肢を加えます。

アルヴェンスレーベンは、いまや戦いのモウメンタムが変化したことを感じ、フランス軍は躊躇が優位を占めていました。強行軍している様々な異なるプロイセン軍部隊の分遣隊が、戦場に到着していました。4:00には、プロイセン軍近衛の竜騎兵旅団がマルス・ラ・トゥールの西に到着し、4:30頃には損耗した第38旅団もそこに現れました。ここで、プロイセン軍の将軍たちは状況を見誤りました。アルヴェンスレーベンは、よるめいているフランス軍翼側に対する攻勢が決定的になると感じ、フランス第III軍団に対する攻撃を第20師団に、第IV軍団に対する攻撃をウェデルの第38旅団に命じました。いつの時代の戦場でも起きるように、戦雲はプロイセン軍の上に微笑みを浮かべず、第20師団はその命令を受け取らず、ウェデルの兵士たちは支援なしで攻撃に向かいました。

問題を更に破滅的にしたのは、ラドミローの第IV軍団が、プロイセン軍がその特徴を知らなかった、フォン・デ・ラ・キューヴと呼ばれた特に急峻な溪谷の対岸尾根上に配置されていたことです。第38旅団は、この隘路を抜けてフランス軍戦列の中央を直接攻撃しました。プロイセン兵たちは大虐殺され、旅団はその将校の3分の2と4,500名中の2,500名の兵士を失いました。再び、左翼の危機が生じました。

プロイセン軍兵士と部隊の信じられない攻撃性は、プロイセン軍の**攻撃性**イベント・チットに反映され、フランス軍プレイヤーがプロイセン軍の歩兵又は騎兵ユニットを、自身が選択したフランス軍の位置へ強襲するために前進させることを認めます。潜在的に、このチットは、正しい又はプロイセン軍プレイヤーについては悪い状況で使用されると、非常に強力なチットです。もしもプロイセン軍プレイヤーが、このチットのプレイに特に関心を持つのであれば、チットを無効化する機会を持つため、プロイセン軍の積極性記録欄に統率イベント・チットを置くことができます。

フランス軍部隊は潰走しているプロイセン軍を追撃し、再び側面に回り込みました。アルヴェンスレーベンは、自身の術策に立ち返り、それほど有名ではない別の「死の騎行」を引き起こしました。5:30頃、プロイセン軍近衛竜騎兵旅団は、同じような決死的努力で、フランス軍の津波を食い止めるために発動させました。またしても、突撃は、攻撃している部隊の半数の損失で任務を達成しました。ラドミローは、グルニエとシセの部隊を北方尾根線の安全な場所に下げ、6:00までにフランス軍は開始地点に戻りました。

この時点で、バゼーヌは問題への対処に完全に怖気づき、メス西方のアマヴィレー線まで夜間撤退の準備を始めました。フランス軍にとって問題を更に絶望的に見せた事柄は、戦場の南部分にプロイセン軍増援の第VIIIと第IX軍団が急行し始めたことでした。両陣営によるその日の悲劇と完全に長い誤算に加えて、これら2つの遅く到着している組織は、暗くなる前にルズンヴィルを奪取するため、フランス軍の戦列に対して無造作に投げ込まれました。これらは、大損害を出して撃退されました。しかし、その努力は、バゼーヌにメスへの生命線である左側面が脅かされていると再度確信させました。

その日の最後のドラマは、実際には戦いに影響を及ぼさなかったものの、最も有名な事件の1つです。両陣営からの多数の騎兵集団が、戦いで最も西に離れた接近路に集結しました。6:45に、ラドミローはプロイセン軍の左側面に対して攻撃を発動し、同時にフォイ

クトレーツは自身の騎兵にフランス軍右翼に対する攻撃を命じました！ ヴィル・サー・イロン村の郊外で2つの巨大な騎兵の大群が遭遇し、5,000の部隊が激突する、ヨーロッパの地で最後の大規模な騎兵肉弾戦が生じました。戦塵が晴れたとき、プロイセン軍は戦場を確保しました。フランス軍は、後方に待機していた無傷の5個連隊を投入して潜在的な成功を収めることに失敗しました。それらは、眼前の大会戦を座して眺めていたのです。

この日のプロイセン軍の驚くべきパフォーマンスは、伝説となりました。彼らは一日全体を通して、かなり圧倒的な数のフランス軍を退けました。その粘り強い姿は、フランスのライン流域軍の退却をもたらしたただでなく、すでに団結心が欠けていた部隊を完全に士気阻喪させました。

マルス・ラ・トゥールの戦いは、歴史上の戦場で、圧倒的に優勢な部隊による最も下手なパフォーマンスの1つをあらわしますが、*At Any Cost*のフランス軍プレイヤーはそれに従う必要はありません。その戦いに存在した状況を正確に再現することは、ゲーム・デザイン者の責任です。ただし、同じ結果を生み出すことがゲームの目的ではありません。フランス軍プレイヤーは、ゲームで使用可能なメカニクスを通して、ライン流域軍の欠点を克服して代わりに多くの優位性を利用するための多くの機会を持ちます。これは、バゼーヌと彼の将軍たちがその日に行わなかったことですが、フランス軍のゲーム・プレイヤーはそれを試みて歴史を変えることができます。

夕暮の間中、バゼーヌは自軍をメスに向けて後退させました。最終的に、彼はメスの西で強力なアマンヴィーレー・ライン上に自軍を再配置し、二日後にはマルス・ラ・トゥールよりも大きな規模の戦いが行われました。

グラヴロットーサン・プリヴァの戦い

[THE BATTLE OF GRAVELOTTE-ST-PRIVAT]

「奇妙で、間もなく他方によって強調された決定的な1日の戦いにおいて、兵器の大きな移行を考えることは困難である」

—David Ascoli, *A Day of Battle* の著者

1870年8月16日火曜日の夕方、マルス・ラ・トゥールの戦場は、歴史上無数に見られた戦場と同様に見えました。荒廃は、ほぼ西のイロン川渓谷から、戦場の東端にあるグラヴロットまで広がりました。物理的な破壊と人間の悲痛は、この死に包まれた広範な地上を通して、至るところを覆い尽くしました。この並外れて野蛮な「戦いの日」は、2つの軍に約33,000人の死傷者—ほぼ同数に分割される—を与え、両部隊は損耗しました。表面的には、戦いは純粋な死傷者数や相対的な戦場位置についての得点では引き分けでした。しかし、実際には、これは仰天するほどのプロイセン軍の勝利で、その日の開始時点の比率を考慮すると、奇跡に近い成果でした。フレデリック・カール皇太子の第2軍は、敗北の瀬戸際から勝利を奪い、バゼーヌ元帥のフランス・ライン流域軍にとっては自業自得でした。

16~17日の夜間、両軍の軍司令官は状況を評価し、全く正反対の結論に達しました。もちろん、バゼーヌはメスへの「生命線」について心配し、他のルートによってヴェルダンへと継続するいくつかの考えも放棄しました。彼は、開けた場所で道路行軍縦隊が捕捉されるリスクにプラスして、自軍砲兵部隊がカラになった弾薬車を補給するため少なくとも24時間が必要と結論しました。それ故、彼はメス要塞のちょうど1マイル西にある、地形が高いアマンヴィーレー・ラインまでの短い退却を選択しました。このラインは、堅固なサン・プリヴァの村から開始して、8マイル南のモーゼル川まで延びており、高地から見下ろす斜面からの射撃に絶好の平原を与えました。中央部は森林、囲われた農場、南側面を安全にする深いマンズ渓谷によって防護されていました。プロイセン軍のために負傷し

て見捨てられた自軍兵士を気遣い、バゼーヌは自軍部隊を東方へ行軍させて新たな防御位置につけました。

*At Any Cost : Metz 1870*には、2つの個別戦役シナリオが用意され、マルス・ラ・トゥールへの接近行軍に関して、同様に2つの大規模戦闘の中間日に関して、様々なオプションを探索できます。プレイヤー諸氏は、土地に踏み止まるか、又は異なる位置へ後退するか等を決定できます。フランス軍プレイヤーは、ヴェルダンへ継続してライン流域軍の脱出を試みるか、又はマップ上のどこかでプロイセン軍と闘う選択枝を持ちます。プレイヤー諸氏は、戦役についての方針を打ち出し、その歴史的な対応者と異なる戦略を試みることができます。

戦場の残骸全体で、プロイセン軍部隊は完全に損耗しました。彼らは、根こそぎにされた第IIIと第X軍団を休息させることに16日の夜を費やしました。8月17日の夜明け、プロイセン軍最高司令部は、戦闘疲労した部隊を補填し、モーゼル川の渡河点ポンタ・ムッソン周辺から前進した第2軍の前進部隊の残りを呼びました。「問題児」に認定された将軍カール・フォン・シュタインメッツ指揮下の第1軍も、モーゼル川を渡っていました。ただし、フォン・モルトケは、ほぼ戦役を失わせる以前のシュタインメッツの破滅的な独断専行（スピシュランとボルニー・コロンベいの戦いで）を繰り返すことを許せず、彼から全部隊の指揮権を奪うことに決め、第VII軍団が留め置かれました。この部隊は、全プロイセン軍の軸を形成し、逃走しているフランス軍を発見するため北東方向へ戻ります。第VII軍団の先鋒は、フランス軍配置の南端近く、アルスの町でモーゼル川を渡るために前進しました。シュタインメッツは、非常に短い手綱を保つこととなりますが、素早く噛み付きました。

カール・フレデリック・フォン・シュタインメッツは、「問題児」の教科書定義的人物でした。彼は反動的、報復的で、スピシュランとグラヴロットーサン・プリヴァでは、ほとんど無謀で攻撃的でしたが、ボルニーとコロンベイではときには無関心で意地悪でもありました。このプロイセン軍の指揮系統の一面に関係して、フランス軍がプレイしたプロイセン軍の攻撃性イヴェント・チットが成功する機会を減じるため、イヴェント・チットを置くことができる特別な統率イヴェント記録欄を持ちます。このチットは、フランス軍ユニットが指定して、プロイセン軍ユニットに無統制な強襲を行うことを強めます。ただし、この特別な救済は、もしもフランス軍プレイヤーがシュタインメッツの第1軍からのユニットを選択したら有効ではありません。このようなユニットは、事を荒立てるフランス軍のチット・プレイによって、常に選択され得ます！

フランス軍は、プロイセン軍に対してかなり優位に開始しましたが、すぐにその優位性を無駄にしました。部隊がゆっくりしたペースで行軍し、互い同士や避難中の民間人ともつれ合い、又は略奪するために停止し、隊列は混乱を極めました。大部分のフランス軍団は、一日全体で3~4マイル踏破でただけでした！ 良好な陣地化を行ってその日の大部分を休息する代わりに、多くの部隊は17日の遅くに新たな位置にたどり着きました。

戦役シナリオは「終夜」ターンを認め、その間プレイヤー諸氏は移動や戦闘に罰則を持ちますが、特別な再集結、休息、再武装も実施できます。加えて、野戦構築物の構築もでき、応急陣地の配置と更に重要な塹壕への向上を行います。ただし、メスへの連絡線に関するバゼーヌの特別な強迫観念を反映させるため、フランス軍プレイヤーは追加の警告を持ちます。フランス軍プレイヤーは、もしもこれらの終夜ターン中にメスへ戻る、解放されたヘクスのラインを確立していなければ、「弾薬問題」マーカーを取り去ることができず、自軍ユニットを再建するための機会が減じます。

「適所」に配備されたフランスのライン流域軍は、以下のとおりです。:

- ・カンロバールの第VI軍団: サン・プリヴァ [St. Privat] 村周辺のラインの北端。
- ・ラドミローの第IV軍団: 隣のアマンヴェレー [Amanvillers] 周辺。
- ・ラブーフの第III軍団: サン・ヒューバート [St. Hubert] の農場から遙か南の台地上。
- ・フロッサールの第II軍団: (マルス・ラ・トゥールの戦いで痛めつけられました) ライン南端のポアン・ド・ジュウル周辺高地上を占拠。兵士たちの状態が悪いにもかかわらず、フロッサールは元工兵で、この経験は彼の兵士たちが十分に塹壕化して迅速に防護することを手助けしました。

ライン流域軍の残りの帝国親衛隊 (ブルバキ元帥指揮下)、軍予備砲兵、騎兵の大部分は、軍の中央/左翼でサン・カンタンとブラップヴィルの要塞間の背後に配置されました。背後のシャロンに築壕資材を残してきた第VI軍団を除く部隊は、ラインの自身の位置につくと間もなく塹壕化を開始しました。これらの状況から分かるように、再びバゼーヌは、プロイセン軍が最終目標である彼をメスから切り離さないようにするため、軍を南方 (彼の左側面) に「傾ける」よう要求しました。8月18日の夜が明けると、フランス軍は満足して自軍の防御塹壕線内に居座り、そこから動くことは考えませんでした。

フォン・モルトケは、恐らくフランス軍がジャルニーよりも北のルートを紹介してヴェルダンへの脱出を試みるものと疑っていました。ただし、17日を通して道路上に舞い上がる煙は、プロイセン軍の將軍たちにフランス軍が北東へ後退している事実を明らかにしました。しかし、全てのプロイセン軍騎兵部隊の厳しい損耗は、激しい追撃や搜索を不可能にしました。したがって、フォン・モルトケは、ライン流域軍のどこに行こうとしているのか正確な情報を掴めぬまま、8月18日の自軍の戦役計画を立てなければなりませんでした。フランス軍は北東に向かって進み、ヴェルダンに到達するため西に旋回する可能性があるとして仮定し、18日の朝、フォン・モルトケはフレデリックの第2軍に以下のごとく前進するよう命じました。:

- ・北翼: 近衛軍団とザクセン第XII軍団。これらの部隊は、敵が見つけられた場所に依存して、東又は西を攻撃するための準備を命じられました。
- ・中央: 第IX (大部分がヘッセン軍から構成)、第X、第III軍団。最後の2つの組織は壊滅状態だったので後方に留められ、来るべき戦いでは砲兵中隊以外は多くの貢献を期待されていませんでした。第IX軍団は、フランス軍を見つけ出して直ちに攻撃するよう命じられました。
- ・南翼: 第VIIと第VIII軍団。これらの部隊は、ポアン・ド・ジュウルの位置を搜索するよう命じられ、間もなくフランス第II軍団を見つけた。フォン・モルトケは、これらの敵部隊が実際には弱体なフランス軍の前衛に過ぎないと誤認しました。
- ・期待された増援: 遙か南にあった第II軍団のみ。

18日早朝、プロイセン軍の重装歩兵 (ファランクス) 200,000名は、8マイルの正面で決然として前進を開始しました。これらは闇雲に前進し、展開したフランス軍部隊の正面で気づかずに斜行し、敗北した狼が自身の首を差し出すように側面を晒しました。ラブーフの哨兵が実際にプロイセン軍の右側面を観測したのは9:00頃でしたが、バゼーヌはこの招かれた目標に対するいかなる種類の攻撃機会も耳にしませんでした。

「流血の木曜日」シナリオの最初のターン中、プロイセン軍プレイヤーは、この敵配置の情報欠如を反映するため、自軍部隊の移動方法が制限されます。全てのユニットは、可能な限り北東方向に前進することを強制され、これはプロイセン軍プレイヤーが史実の状況下で行うことができなかった、移動や攻撃を開始することを妨げるために実施されます。

再び、偵察なしで闇雲に走り続けたプロイセン軍は、遂にアマンヴェレーの南でフランス軍歩兵の白いテントを発見し、これが敵後衛の側面をあらわすのではないかと仮定しました。「発見した」フランス軍を直ちに攻撃するよう命じられた第IX軍団は、攻撃のために集結して「露出した」敵の側面を攻撃するために前進しました。実際には、これらは十分に防御されたフランス軍の中央部に対して、正面強襲を敢行しようとしていました。ヘッセン軍の砲兵中隊は、急速歩で前進してフランス軍尾根線の正面に展開し、射撃を開始しました。シャスポー銃と砲兵の応射は、いまや開けた場所で捕捉された哀れな砲手たちを途方にくれさせました。その間、北方のプロイセン軍部隊は、サン・プリヴァ内に更にフランス軍部隊がいることを報告し、その時点で過ちが行われたことは明白でしたが、ヘッセン軍を後退させるには遅すぎました。これらは、可能な限りフランス軍と射撃を交えましたが、それはミスマッチでした。事実、第IV軍団のグルニエ師団は、実際にフランス軍ラインのその位置から前進して砲兵部隊を攻撃し、何門かのキャノン砲を捕獲しました。このような攻撃は、少なくともプロイセン軍を混乱させ、戦いに勝つことすらできた多くの状況であったにもかかわらず、戦い全体の中でフランス軍が反撃した唯一の例でした。「適所」に配備してプロイセン軍の波を「岩場の海岸」に叩きつけるという、ここでのバゼーヌの哲学は、フランス軍最高司令部の戦略全体に浸み込んでいました。結局のところ、この戦略への想像力に乏しい頑なな固執は、彼らを敗北に導くことになりました。

全ての出来事が進行している間、バゼーヌは前線から遙か彼方のブラップヴィル要塞内に籠り、マルス・ラ・トゥールの戦いで手柄があった個人への勲章授与に時間を費やしていました! この間、攻撃的な指揮発揚の機会は通り過ぎました。2:00までに、第IX軍団のヘッセン軍は自ら脱出し、戦線のこの部分を安定させました。

この中央での戦闘が進行している間、シュタインメッツは彼に対するフォン・モルトケの縛りを緩めました。彼は司令部の鼻先から第VIII軍団と共に姿をくらし、1:00にヘッセン軍の右翼と連結するために前進を命じました。次いで、モスコートとサン・ヒューバート農場への攻撃を命じました。2:00、彼はフォン・モルトケや他の誰からも咎められることなく、更に部隊を投入しました! 2:30までに、シュタインメッツは第VII軍団と第VIII軍団と共に150門の砲を持ち、サン・ヒューバートに対してポアン・ド・ジュウルでマンス渓谷を越えて全力正面強襲を実施しました。これらの前進に対するフランス軍の射撃は死の壁を生み出し、プロイセン軍はその進撃路内でなぎ倒されて停止しました。いくつかのプロイセン軍部隊は、砲兵によって守備隊が吹き飛ばされた後にサン・ヒューバートを奪取しましたが、この場所は農場に入るプロイセン軍にとって死の罠でした。南部戦線の全周に沿ったプロイセン軍への、フロッサール又はラブーフによって発動された反撃は、それが局地的なものであれ、ありませんでした。

フランス軍が敢えて前進し、いずれかの規模の反撃を行うのが本意であることは、「適所」統率イベント記録欄上に反映されます。フランス軍プレイヤーは、反撃することを完全に妨害されるわけではありませんが、いずれかのHQを攻撃態勢に置くためには、この記録欄にイベント・チップを投入し、サイ振りに成功しなければなりません。したがって、もしもプレイヤーが史実のバゼーヌよりもより積極的であることを望むのであれば、それを行う選択肢を持ちますが、コストがかかります。加えて、バゼーヌ元帥CICチップもフリーのアクションを認めますが、やはりフランス軍プレイヤーがそれをゲーム内に投入する場合のみです。

フランス軍の躊躇い、砲弾の欠乏による砲撃の手控え、サン・ヒューバートにおける「成功」により、シュタインメッツはフランス軍が潰走していると判断し、敗走中のフランス軍を蹴散らすため、彼の正面にもっと部隊を送るよう司令部に要求しました。4:00、彼はポアン・ド・ジュールの陣地に対して、第VII軍団からの2個旅団を投じ、これらは大虐殺を受けました。生き残った部隊はマンス渓谷に戻され、そこに群がる他の数千のプロイセン軍部隊と一緒にいました。強襲を中止する代わりに、シュタインメッツはフランス軍の戦列を破るのにあと一押しのみが必要と見積もり、新規の第1騎兵師団に狂気と紙一重の命令一稜線への突撃を命じました。部隊は渓谷の橋梁を越えて早駆けし、数分後に渦中に投げ込まれると、小麦のごとく大鎌で刈り取られました。

6:00、シュタインメッツから完全勝利は目前と更に保証された後、プロイセン軍右側面の正に最後の新規旅団が殺戮の戦場に投げ込まれました。ここでも、彼らは数千人に刈り取られました。それは最後の一縷の望みだったため、プロイセン軍の右側面全体が衝撃を受けたプロイセン王の前を潰走し、ルゾンヴィルへの道を逃げ帰りました。しかし、それでもまだ十分ではなく、強行軍していた第II軍団が7:00頃遂に戦場へ到着し、シュタインメッツは直ちにこれらを掌握すると、敵に向かって投入しました。フランス軍の弾丸と砲弾の雨の中で、数分間に1,300人のプロイセン兵が死傷しました。10:00までに右翼戦線全体が沈黙し、フォン・モルトケと王の両者はプロイセン軍の退却について熟考しました。

南部で大災厄を吸収している間、フォン・モルトケと王が知らぬうちに、6マイル北方では異なるドラマが演じられていました。軍の北翼—近衛軍団とザクセン第XII軍団は、マルス・ラ・トゥール近郊の道路を縦隊で行軍したため、遅まきながら2時間後に北東へ前進していました（ドイツ人の稀に酷い計画の例）。その日の早く、アマンヴィーレー周辺でフランス軍が発見されたとき、プロイセン軍の計画は、町の北で持ちこたえると見込まれるフランス軍の右側面に楔を打つことでした。ただし、3:00までに、カンロベールの軍団がサン・プリヴァー周辺に展開しているのが発見され、実際にはフランス軍の右側面は彼らが予想していたよりも遙か北であることを認識しました。3:30、近衛兵は思いがけない激戦の後にサント・マリー・オ・シュマーの守備隊を追い払うと、サン・プリヴァーの約5マイル西に展開しました。攻撃計画は、第XII軍団が北東に行軍を続け、モントワとロンクールを介して側面からフランス軍陣地に接近するというものでした。これは、ザクセン兵がフランス軍の右周辺で可能な限り素早く行軍することで、計画されたタイミングよりも30分遅れることになりました。

プロイセン軍プレイヤーは、「近衛兵の黄昏」と「流血の木曜日」シナリオでマップ北端外へユニットを送り、事前に指定されたマップ端へに戻すことができます。これは危なっかしいことで、統率イヴェント・チットの投資といくらかの良いサイの目が要求されます。この機動は、プロイセン軍に重要な側面行軍を認めますが、これらのユニットがゲームに戻れなくなるリスクもあります！

近衛砲兵中隊はフランス軍の陣地を叩き始め、第VI軍団は塹壕化できなかったため遮蔽物を持たず、キャノン砲火の下で酷い損害を被りました。カンロベールは、自身の8,000名の兵士が18,000名の近衛兵の大群に圧倒されると認識し、直ちにバゼーヌに増援を要求しました。最高司令官は、いまだに自身の左側面とメスへの連結のみを心配し、4個砲兵中隊のみと第VI軍団のための追加の弾薬をなんとか送りました。

しかし、軍事史を通して度々起きる一見不可解な決定が歴史を変更させ、運命を捻じ曲げ、これは戦場の霧の存在によってのみ説明できます。4:30、プロイセン近衛軍団は、集中してサン・プリヴァー高地に対して前進を開始しました。プロイセン軍が堅固な敵の防御

陣地に対して密集して強襲を發動した理由は、支援している側面攻撃と砲兵射撃の前にフランス軍を削り取っていることを知らなかったからです。フレデリック・カールは、フランス軍を「見つけた場所」で攻撃する彼の將軍たちの命令に単に従っていたと推測され、アウグストゥス王子（近衛軍団長）は一部の格下のザクセン軍よりも、むしろ彼の近衛兵のために敵を打ち破る榮譽を欲したと推測します。真実の理由に関係なく、5:00頃に3つのプロイセン軍近衛旅団の最初の旅団は、サン・プリヴァーへの開かれた険しい斜面を登り始めました。

シャスポー銃を装備したフランス軍師団は、理論的には分毎に40,000発の弾丸を発射できたことは指摘されなければなりません！これは、プロイセン軍近衛兵が行軍しようと試みた鉛の雪崩です。第4近衛旅団は、フランス軍の防御射撃によって大虐殺される前に約1,500ヤードをカバーしました。その全ての野戦将校が失われ、部隊はフランス軍のラインから約800ヤードの斜面上で釘付けになりました。第1近衛旅団はややましとも言えず、2,000名の死傷者を出して、フランス軍歩兵から700ヤード下で釘付け状態となりました。第2近衛旅団は、サン・プリヴァーの尖塔から1,000ヤードで気力をそがれました。6:30までに、プロイセン近衛軍団は8,000名を超える死傷者を被り、第VI軍団に対して全く近づけませんでした。カンロベールは、大きな機会が彼にもたらされたことに気づき、再度バゼーヌとプロバキに増援を要請しましたが、何も送られませんでした。その日勝利するためのいかなるフランス軍の反撃も、見込みがない夢でした。

「適所」記録欄とフランス軍の命令制限（「流血の木曜日」シナリオ）も、フランス軍予備の移動を制限するために貢献します。これらのメカニズムは、ブルバキとバゼーヌがいかなる軍の第二線組織も2つのメス要塞間の位置から移動させることが全般的に本意であることと、同様にフランス軍全体の機動性の欠如を容易にシミュレートします。

プロイセン軍は、露出した斜面に沿って窮地に陥った近衛兵たちを救うため、フランス軍のラインを再び猛然と砲撃しました。状況はプロイセン軍にとって致命的な段階に到達しており、再び彼らは敗北の現実的可能性に直面しなければなりませんでした。次いで、7:00頃、喧騒が北から生じ、第XII軍団のザクセン兵が遂にロンクールでフランス軍の右側に襲い掛かりました。フランス軍のラインは急速に崩壊し始め、7:30に近衛兵は斜面を登って再び前進しました。8:00までに、カンロベールの兵士たちはサン・プリヴァーから追いやられ、総崩れの潰走となりました。第VI軍団の生き残りは背後の東方へ流れ出し、現在は崩れかけの右側面を支援するため、ブルバキによって遅れさせながら送られた単独のフランス帝国親衛隊師団と遭遇しました。少なすぎ、遅すぎの典型例で、兵士の士気を高める代わりにフランス親衛兵たちは一緒になって退却しました。グラヴロットーサン・プリヴァーの戦いとメス戦役は終わりました。

プロイセン第1軍と第2軍は、グラヴロットーサン・プリヴァーの戦いで約20,000名を失い、それと比較してフランス軍はおおよそ12,000名を失いました。このフランス軍敗北の結果として—フランス軍最高司令部によるいかなる種類の解決も、大勝利の結果に変換できたはずの—バゼーヌはライン流域軍を愛するメス要塞内へ埋もれさせました。次の数週間、マクマフォン元帥とそのシャロン軍によって企てられたメス内のバゼーヌ救出の無気力な試みとして、ナポレオン三世の第2帝政を転落へと直接導きました。これは悪名高いセダン戦役で、この都市でフランス軍は屈辱的な敗北を喫し、ナポレオン三世自身の降伏はビスマルクとドイツ第二帝政に帰結しました。フランスが共和制になったため、絶望的な闘いは翌年も普仏戦争として継続しました。パリは厳しい攻囲下に置かれ、より流血の戦いがプロイセン、バイエルン、フランス共和国の軍隊の間で行われました。それにもかかわらず、それはマルス・ラ・トゥール

戦 闘 序 列

プロイセン第1軍

(カール・フレデリック・フォン・シュタインメッツ)

第I軍団—マントイフェル

1/1/I – Bentheim 4800
 2/1/I – Bentheim 4200
 Bentheim Div. Art.4 batteries
 3/2/I – Pritzelwitz 4200
 4/2/I – Pritzelwitz 4200
 Pritzelwitz Div. Art. 4 batteries
 Corps Cavalry 900 Dragoons
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第VII軍団—ザストロウ

25/13/VII – Glumer 4800
 26/13/VII – Glumer 3000
 Glumer Div. Art. 4 batteries
 27/14/VII – Kameke 3300
 28/14/VII – Kameke 3300
 Kameke Div. Art. 3 batteries
 Corps Cavalry 900 Hussars
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第VIII軍団—ゲーベン

29/15/VIII – Weltzien 3600
 30/15/VIII – Weltzien 4800
 Weltzien Div. Art. 4 batteries
 31/16/VIII – Barnekow 2700
 32/16/VIII – Barnekow 3900
 Barnekow Div. Art. 4 batteries
 Corps Cavalry 900
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第1騎兵師団—ハルトマン

1/1Cav 1200 Cuirassiers
 2/2Cav 1200 Cuirassiers
 Division Horse Art. 2 batteries

プロイセン第2軍 (プリンツ・フレデリック・カール)

第II軍団—フランゼッキー

5/3/II – Hartmann 4800
 6/3/II – Hartmann 3900
 Hartmann Div. Art. 4 batteries
 7/4/II – Weyhern 3900
 8/4/II – Weyhern 3900
 Weyhern Div. Art. 4 batteries
 Corps Cavalry 900 Dragoons
 Corps Field Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第III軍団—アルヴェンスラーベン

9/5/III – Stulpnagel 4800
 10/5/III – Stulpnagel 4200

Stulpnagel Div. Art. 4 batteries
 11/6/III – Buddenbrock 3900
 12/6/III – Buddenbrock 3900
 Buddenbrock Div. Art.4 batteries
 Corps Cavalry 900 Dragoons
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第IX軍団—マンシュタイン

35/18/IX – Wrangel 4200
 36/18/IX – Wrangel 3600
 Wrangel Div. Art. 5 batteries
 49/25/IX – Pr. Louis (Hessian) 3000
 50/25/IX – Pr. Louis (Hessian) 3000
 Pr. Louis Div. Art. 4 batteries
 Corps Cavalry 1500 Light
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第X軍団—フォイクト・レーツ

37/19/X – Schwartzkoppen 2700
 38/19/X – Schwartzkoppen 3900
 Schwartzkoppen Div. Art. 4 batteries
 39/20/X – Kraatz-Koschlau 3900
 40/20/X – Kraatz-Koschlau 4800
 Kraatz-Koschlau Div. Art. 4 batteries
 Corps Cavalry 900 Dragoons
 Corps Art. 4 batteries

第XII(ザクセン) 軍団—アルベルト

45/23/XII – Pr. George 6000
 46/23/XII – Pr. George 3600
 Pr. George Div. Art. 4 batteries
 47/24/XII – Holderburg 4800
 48/24/XII – Holderburg 5400
 Holderburg Div. Art. 4 batteries
 Corps Cavalry 900 Reiters
 23/12Cav – Lippe 900 Reiters
 24/12Cav – Lippe 900 Reiters
 Corps Art. 5 batteries
 Corps Horse Art. 3 batteries

近衛軍団—アウグストゥス

1/1G/GD – Pape 4500
 2/1G/GD – Pape 6000
 Pape Div. Art. 5 batteries
 3/2G/GD – Budritzki 4800
 4/2G/GD – Budritzki 3900
 Budritzki Div. Art. 5 batteries
 Corps Cavalry 1200 Uhlans
 1/GdCav – von der Goltz1200 Cuirassiers
 2/GdCav – von der Goltz 1200 Uhlans
 3/GdCav – von der Goltz900 Dragoons
 Corps Art. 5 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第5騎兵師団—ラインバーベン

11/5Cav 1200 Cuirassiers
 12/5Cav 900 Cuirassiers

13/5Cav 1200 Uhlans/Hussars
 Division Horse Art. (a) 2 batteries
 Division Horse Art. (b) 2 batteries

第6騎兵師団－ヴィルヘルム

14/6Cav 1500 Cuirassiers
 15/6Cav 900 Uhlans/Hussars
 6Cav – Division Horse Art. 2 batteries

フランス・ライン流域軍

(フランソワ・アシル・バゼーヌ)

第II軍団－フロッサール

1/1/II – Verge 3150
 2/1/II – Verge 2400
 Verge Div. Art. 3 batteries + 1 Mit. battery
 1/2/II – Bataille 3150
 2/2/II – Bataille 2700
 Bataille Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/A/II – Lapasset 3300
 Lapasset Div. Art. 1 battery
 1/2Cav/II – Valabreque 1600 Chasseurs & Lancers
 2/2Cav/II – Valabreque 900 Dragoons
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第III軍団－ラプーフ

1/1/III – Montaudon 3600
 2/1/III – Montaudon 2700
 Montaudon Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/2/III – Nayral 3000
 2/2/III – Nayral 2400
 Nayral Div. Art. 1 battery + 1 Mit. Battery
 1/3/III – Metman 3900
 2/3/III – Metman 2700
 Metman Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/4/III – Aymard 3900
 2/4/III – Aymard 2700
 Aymard Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/3Cav/III – Clerambault1600 Chasseurs
 2/3Cav/III – Clerambault1600 Dragoons
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 4 batteries

第IV軍団－ラドミロー

1/1/IV – de Cissey 3300
 2/1/IV – de Cissey 2700
 De Cissey Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/2/IV – Grenier 3600
 2/2/IV – Grenier 2400
 Grenier Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/3/IV – Lorencez 3600
 2/3/IV – Lorencez 2700
 Lorencez Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/4Cav/IV – Legrand 1200 Hussars
 2/4Cav/IV – Legrand 900 Dragoons
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

第VI軍団－カンロベール

1/1/VI – Tixier 3600
 2/1/VI – Tixier 3000
 Tixier Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/2/VI – Bisson 1200
 Bisson Div. Art. 2 batteries
 1/3/VI – d’Villiers 3000
 2/3/VI – d’Villiers 2700
 d’Villiers Div. Art. 3 batteries
 1/4/VI – Levassor-Sorval 3300
 2/4/VI – Levassor-Sorval 2700
 Levassor-Sorval Div. Horse Art. 2 batteries

帝国親衛隊－ブルバキ

1/1G/IG – Deligny 3600 Voltiguers
 2/1G/IG – Deligny 2400 Voltiguers
 Deligny Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/2G/IG – Picard 2400 Grenadiers
 2/2G/IG – Picard 2400 Grenadiers
 Picard Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/Gd Cav/IG – Desvaux 900 Chass. / Guides
 2/Gd Cav/IG – Desvaux . . . 1500 Lancers / Dragoons / Chass.
 3/Gd Cav/IG – Desvaux 900 Cuirassiers / Carabiniers
 1/Corps Horse Art. 4 batteries
 2/Corps Horse Art. 2 batteries

軍予備砲兵－カヌ

Army Reserve Heavy Field Artillery . . 2 batteries
 Army Reserve Horse Artillery 6 batteries

第1予備騎兵－デュ・バレイユ

1/1ResCav 450 Chasseurs D’Afrique
 (このユニットはゲームに登場しません。一戦役開始時、パリに戻るナポレオンIII世を護衛していました)

2/1ResCav 1200 Chasseurs
 Reserve Cavalry Horse Artillery . . 2 batteries

第3予備騎兵－フォートン

1/3ResCav 900 Dragoons
 2/3ResCav 900 Cuirassiers
 Reserve Cavalry Horse Artillery . 2 batteries

独立軍団

V Corps – Faily
 1/1/V – Goze 3600
 2/1/V – Goze 3000
 Goze Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/2/V – d’Androin 3600
 2/2/V – d’Androin 3000
 d’Androin Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/3/V – Lespart 3600
 2/3/V – Lespart 3000
 Lespart Div. Art. 2 batteries + 1 Mit. battery
 1/Brahaut 1600 Lancers/Hussars/Chass.
 Corps Art. 4 batteries
 Corps Horse Art. 2 batteries

とグラヴロットーサン・プリヴァの対になる戦いで、本質的に戦争での最終的なフランスの敗北ステージを整え、もう一つの更に大きな戦争—第一次世界大戦をもたらししました。

Hermann Luttmann

REFERENCES

Ascoli, David—*A Day of Battle*
 Howard, Michael—*The Franco-Prussian War*
 Barry, Quintin—*The Franco-Prussian War 1870-71: Volume 1*
 German General Staff—*The Franco-German War 1870-71; Volumes I and II*
 Osprey Campaign Series—*Gravelotte-St. Privat 1870*
 Weigle, Bruce—*1870 Miniatures Rules*
 Vasey, Charles—*Deathride* (ATO Magazine)
 Wawro, Geoffrey—*The Franco-Prussian War*
 Waxtel, David—*They Died For Glory* (Miniatures Rules)
 Showalter, Dennis—*The Wars of German Unification*
 Henderson G.F.R.—*The Battle of Spicheren August 6th 1870*
 Price, John-Allen—*The War That Changed the World*

CREDITS

GAME RESEARCH AND DESIGN: Hermann Luttmann
 GAME DEVELOPMENT: Fred Manzo
 ART DIRECTOR & PACKAGE DESIGN: Rodger B. MacGowan
 MAP GRAPHICS: Terry Leeds
 COUNTER ICONS: Pascal Da Silva
 LAYOUT AND GRAPHICS: Charlie Kibler and Mark Simonitch
 PLAYTESTERS: Bryan Armor, Harvey Mossman, Langston Jones, Mike Bowen, Mitch Freeman, Kevin Miller, Michael Wilding, Jerry Wong, Henrik Reschreiter, Thomas Cadenhead, Chris Hansen, Hans Korting, Ray Weiss, Alan Sawyer, Chris Crane, Stephen Parker, Dan Rouleau, Doug Miller, Jonathan Fellows, Bob DeMaio, Tom Thomsen, Matt Ward
 PROOF READERS: John Holden, Hans Korting
 PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis
 PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

At Any Cost : Metz 1870 の完全なゲームは以下を含む。:

- 1 冊のルールブック
- 1 冊のプレイ・ブック
- 1 枚のマップ
- 2 枚のカウンター・シート
- 2 枚のプレイヤー補助カード (1 枚のプロイセン軍、1 枚のフランス軍)
- 2 枚の戦闘結果表カード
- 2 枚のシナリオ・カード
- 4 個の十面体サイコロ (2 個の白、1 個の赤、1 個の灰)

GMT Games, LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
 www.GMTGames.com



(翻訳: 松谷 健三 2018.5.28)