



PRUSSIAN EVENT CHITS



「散兵の大群」[A Cloud of Skirmishers]: **直ちにプレイ**又は**保持**します。このイベントは、2つの能力を持ちます。

1) 擾乱(じょうらん)射撃 [Harassing Fire]: いずれか1つのプロイセン軍歩兵ユニットは、ターン中の適時に臨機射撃(11.5を参照)を実施できますが、特別な擾乱射撃手順を使用します。プレイヤーは、射撃ユニットから目標ユニットまで想像上の直線を引きつける限り、いずれか1つのプロイセン軍歩兵ユニットから4ヘクス以内にいる、いずれか1つのフランス軍ユニットを目標にできます。この線は、いかなる地形も通過してたどることができますが、敵ユニットを含んでいるヘクス又はヘクスサイドを通過できません。実際のLOSは、必要ありません。もしもこのような擾乱射撃線が存在したら、サイを1つ振ることができます。結果が射撃しているプロイセン軍歩兵ユニットのSP以下であると、選択された敵ユニットは直ちに1士気命中が与えられます(通常に適用)。

2) 散兵スクリーン [Skirmish Screen]: 強襲戦闘中に、防御しているプロイセン軍ユニットが配置放棄オプションを選択したときにこのチットをプレイします。チットのプレイは、通常の「1士気命中」罰則を無効にします。

「訓令戦術」[Auftragstaktik]: **直ちにプレイ**します。選択されたヘクス内の全てのプロイセン軍歩兵ユニットは、それぞれその許容移動力の半分まで移動できます。もしも選択されたユニットのいずれかがフランス軍ユニットに隣接したら(たとえそれらが実際に移動していなくても)、これらはそれぞれ「2→」コラム・シフトで強襲戦闘を実施できます。

「戦場状況」[Battlefield Conditions]: **保持**します。いずれかの射撃戦闘又は強襲戦闘が解決される前にプレイします。このチットは、射撃/強襲しているときに「2→」コラム・シフトあるいは敵射撃の目標又は強襲に対して防御しているときに「←2」コラム・シフトを適用します。

「バゼーヌの不調」[Bazaine's Malaise]: **直ちにプレイ**します。このターンに未だ活性化していない、マップ上のいずれかのフランス軍HQの上に、このチットを置きます。マークされたHQがその活性化チットを引かれたとき、その組織はこのターンに通常に活性化できません(ただし、そのユニットは、イベント・チット、CICチット等のために選択することができます)。その活性化チットを、更なる影響なしで捨て札します。いくつかのシナリオでは、プレイヤー諸氏はこのチットが実際に実施されるかどうか知するため、バゼーヌの指揮統率記録欄を調べなければならぬかも知れません。

「統率主導権」[Command Initiative]: **保持**します。いずれかの敵のHQ統率ステップ終了時(相手側が活性化HQに態勢を割り当てた後)にプレイします。そのHQは、直ちに別の態勢に変更されなければなりません。

「指揮統率の発揚」[Inspirational Leadership]: **保持**します。このイベントは、以下の3つの能力の1つを持ちます。

1) 「前進！」[Vorwärts!]: いずれかの強襲戦闘結果が判定された後に、結果をプロイセン軍ユニットに1カテゴリ有利に向上させます。例えば、プロイセン軍ユニットが攻撃していると、チットは「D2」を「D2*」の結果にします。あるいは、プロイセン軍ユニットが防御していると、チットはDI(A1)をA1(D1)の結果にします。「悪戦苦闘」[“Tough Fight”]の結果は変更できませんが、悪戦苦闘を解決しているときに参加した全てのプロイセン軍ユニットのCRは「+2」ずつ増加します。

2) 「注意！」[Achtung!]: いずれかの場所にいるいずれか1つのプロイセン軍ユニットから士気命中マーカー(どちらの面を上に向けているかにかかわらず)を直ちに取去るため、いつでもプレイできます。

3) 「パリへ！」[On to Paris!]: 再集結ステップ中にプレイします。このステップに再建を試みているいずれか1つのプロイセン軍ユニットは、自動的にそれが成功します(すなわち、サイを振る必要がありません)。

「クルップ砲」[Krupp's Guns]: **直ちにプレイ**又は**保持**します。いずれか1つのプロイセン軍砲兵ユニットは、ターン中の適時に臨機射撃(11.5を参照)を実施できます。

砲兵突撃オプション: いずれかのクルップ砲チット・アプリケーションで、プロイセン軍プレイヤーは、選択した砲兵ユニットをその許容移動力の半分まで移動させ、次いでそのSPsの半分で射撃戦闘を実施するか、又はその逆を行うことができます。

「恐慌テスト」[Panic Test]: **保持**します。フランス軍ユニットが「退却!」[Retreat!](配置放棄又は戦闘前騎兵退却以外)を実施するか、1死傷命中を受けるか、何らかの理由のために除去された直後にプレイします。有資格結果が発生したフランス軍占有ヘクス内又は隣接ヘクス内にチットを置きます。このチットを持つヘクス内の全てのユニットは、元の結果が完全に解決された後、それぞれ直ちに「MT+2」士気テストを行わなければなりません(各ユニットについて、個別にサイ振りを行います)。

