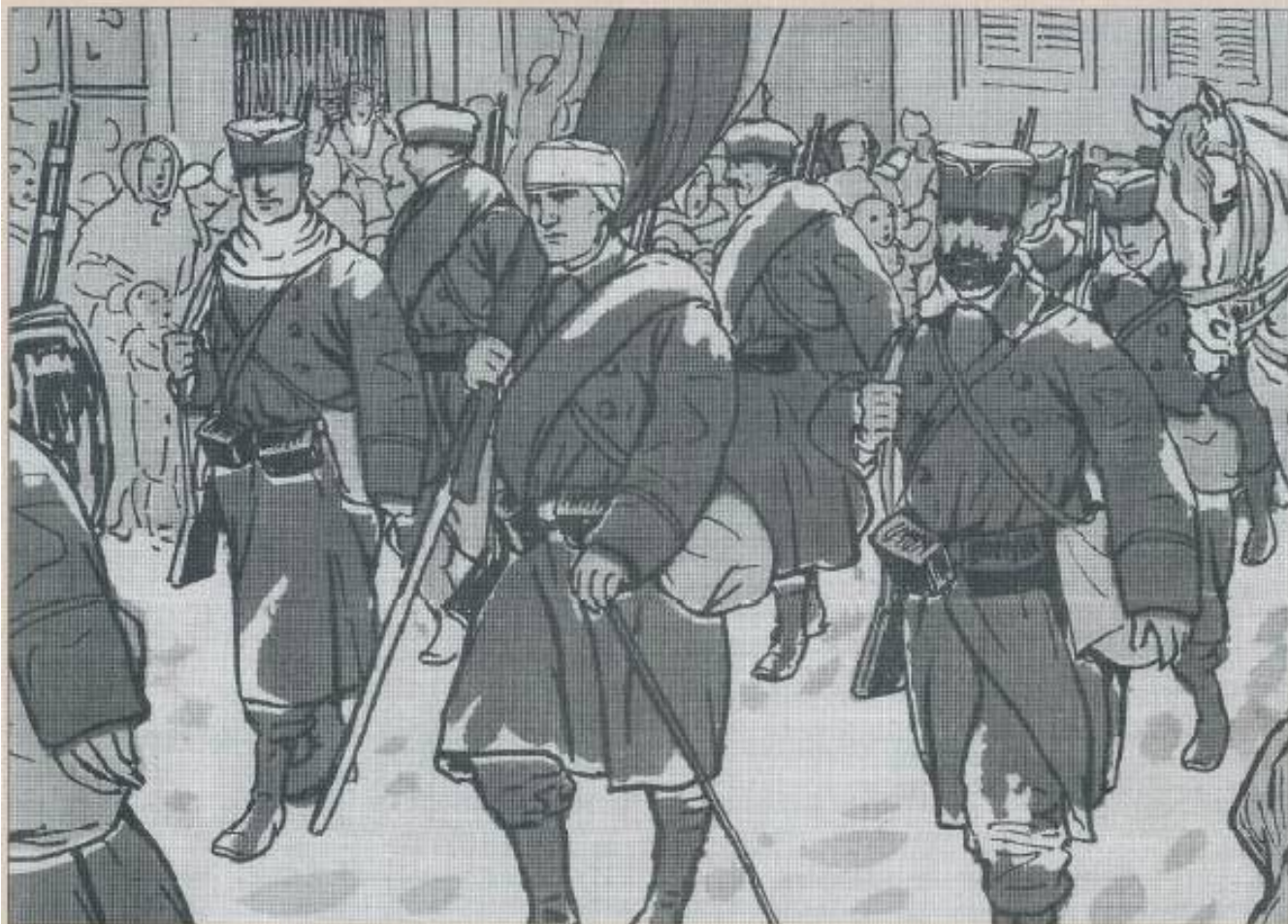


# 1914 Serbien muß sterbien

*The Initial Campaigns on the Balkan Front in WWI*



## PLAYBOOK

### 目 次

28. 0	セット・アップの説明.....	2	プレイの見本.....	15
29. 0	導入シナリオー1914年8月、マチュヴァの戦い	3	軍事ユニットID 略号 .....	18
30. 0	グランド・キャンペーン、1914年セルビアの戦い	6	発展した可能性.....	18
31. 0	ドリナ川の渡河から損耗まで.....	9	セルビア語名称の発音についての注釈.....	18
32. 0	歴史変更シナリオーコンラートのケース B.....	12		

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## 28.0 セット・アップの説明 [SETUP EXPLANATION]

### 28.1 ユニットの編成 [Organizing the Units]

セット・アップの準備をするため、プレイヤー諸氏はセット・アップ格子毎に副次グループに従って、自軍ユニットを仕分けしなければなりません。:

- ・堡壘ユニット
- ・軍ユニット
- ・軍団に付属したユニット
- ・独立歩兵組織
- ・歩兵支援ユニット
- ・騎兵ユニット
- ・砲兵と海軍ユニット
- ・情報マーカー (下記の注を参照)

各副次グループ内に、セット・アップ格子のアルファベット順にユニットを編成します。この過程に、付属マーカーをその一致するユニットと組み合わせます。

注釈: 1914 *Serbien muß sterben* で使用する情報マーカーは、2つのカテゴリーに分かれます。これらは、プレイ内で何らかの状態を記録したり、プレイヤーの軍に関連付けられる状態又は特別ルールを記録したりするために使用されます。一般的に、IPsを除き、汎用情報マーカーは黒、ダーク・ブルー、白の背景色を持ちます。プレイヤーのマーカーは、より目立つ色を持ちます。

### 28.2 セット・アップ格子 [The Setup Grids]

いったん上記のように編成されたら、適切なセット・アップ格子を使用してユニットをマップ上に置き、それらに関連する付属マーカーを指定された軍編成ディスプレイ上で示します。

#### 28.2.1 ユニットのセット・アップ [Unit Setup]

各シナリオについて、格子はユニットの情報を列記します。:

・ユニットが開始するヘクス、又はもしも増援であれば、到着するGTと到着するヘクス又はエリア (28.2.2を参照)。

いくつかのユニットは、2ヘクス状態で2ヘクス内にセット・アップされて開始します (19.0)。このような場合、ヘクス番号は+によって連結されています (例えば、50.50+51.51)。

・活性化GT、セット・アップ・ヘクスの次の円で表示されます。  
・組織については、軍編成ディスプレイに付属マーカーが置かれます (28.3Aも参照)。

例: この仮定のユニットは、以下のごとく列記されます。:

ユニットID	30.77 ②	独立/第5軍
--------	---------	--------

このユニットをヘクス 30.77 にセット・アップします。2番目のゲーム・ターンに活性化されます (すなわち、GT2の軍セルビア軍プレイヤー・ターン)。その付属マーカーを、第5軍編成ディスプレイ上の独立組織ボックスに置きます。

・いくつかのセルビア軍ユニットは、GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中に非活性です。これらは、「GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中に非活性」の文が添えられています。非活性状態を示すため、これらのユニットを90度回転させてセットします。

### 28.2.2 使用可能なユニットとGT番号 [Unit Availability and GT Numbers]

・シナリオに登場するユニットのみがカード上に列記されます。登場しないユニットは、列記されません。

・もしもユニットがイン・プレイなのにGTが列記されていなければ、マップ上でシナリオを開始します。

・もしもユニットが列記された到着のGTを持つと、指定されたGTに指定されたヘクス内に増援として登場します。ユニットとその付属マーカーをGT記録欄上の到着のGTに置きます。もしも到着ヘクスが敵支配下であると、最寄りの友軍支配下の位置、町、都市ヘクス内に置きます。

### 28.3 その他のセット・アップ指示 [Other Setup Instructions]

A. 付属マーカー [Attachment Markers]: 2つのタイプの付属マーカーがあります。: 組織付属マーカー (円のCE番号を持つ) と、A-H軍の軍団付属マーカー (円なし) です。

・セルビア軍の組織付属マーカーは、指定された軍団の編成ディスプレイ上に置かれます。

・A-H軍の軍団付属マーカーは、指定された軍の編成ディスプレイ上のカラの軍団ボックス内に置かれ、この方法で隣接する長方形はその軍団に付属する組織の軍団ボックスになります (5.2.2)。

・A-H軍の組織付属マーカーは、軍団ボックス (5.2.2) 内又は独立付属ボックス (5.2.4) 内のどちらかに置かれます。

B. A-H軍の軍団付属エリア・マーカー [A-H Army Area of Attachment Markers]: 各軍の間の境界を指定するため、オーストリアーハンガリー軍プレイヤーはこれらのマーカーを置きます。これを行うため、各軍の付属エリア (5.1) が指定されます。特記されない限り、各境界は、隣接する各軍に割り当てられたユニット間のどこかに置くことができます。これらの境界をマーキングするため、軍の付属エリア境界が表記されたカウンター・シートの「湯口」(ランナー) を使用します。

C. 軍と軍団のマーカー [Army and Corps Markers]: 各軍と軍団の2倍規模のマーカーを、その軍と軍団のユニット背後のどこかに置きます。軍マーカーについては、軍がいまだにその戦略計画面上にあるかどうか又は選択したシナリオのセット・アップで指定されていないかを忘れないよう、表面又は裏面のどちらかで置きます。これらのマーカーの実際の位置に関連はなく、プレイヤーがどの軍がどれであるか、各軍がいまだにその戦略計画面上にあるかどうかを忘れないよう置かれます。

D. REPLs マーカー [REPLs Markers]: 各国の補充マーカーを、それぞれの資源ディスプレイ上に置きます。

E. セルビア軍の砲弾限度マーカー [Serbian Shells Limit Markers]: セルビア軍の砲弾限度マーカーを自軍資源ディスプレイ上に置きます。

F. ゲーム・ターン記録欄マーカー [Game Turn Record Track Markers]: ゲーム・ターン・マーカーを、GT記録欄上に置きます。

G. 勝利ポイント・マーカー [Victory Points Markers]: 勝利ポイント・マーカーを勝利ポイント記録欄上に置きます。セルビア軍がVPで

リードしているときには勝利ポイント・マーカーの表面を使用し、オーストリアーハンガリー軍がリードしているときには裏面を使用します。

**H. 交戦国の情報マーカー [Belligerent's Informational Markers]** : 以下のマーカーは、必要に応じて使用されます。以下が含まれます。:

- ・舟橋マーカーは、資源ディスプレイ上に保管されます。
- ・フランス海軍砲兵マーカーは、GT 記録欄の GT32 に置かれます (24.1.5)。

**I. その他のマーカー [Other Markers]** : その他の全ての未使用マーカー (数字、MPs 消費、IPs 等) は、プレイ中に必要となるまで、又はシナリオのセット・アップで要求されるまで脇に置きます。

## 28.4 増援、代替、撤退 [Reinforcements, Substitutions and Withdrawals]

各シナリオは、GT 毎に編成された増援 (到着ヘクス)、代替、撤退が列記されます。

## 28.5 非活性ユニット [Inactive Units]

いくつかの個別ユニットは、非活性でシナリオを開始するよう指定されています。これらのユニットは、活性化されるまで任務、移動、攻撃ができません。

非活性ユニットを識別するため、活性化されるまでユニットを 180 度回転させるか、方は活性化 GT を示している数字マーカーをユニットの上に置きます。

*プレイ・ノート* : 上記で述べた数字マーカーは、カウンター内容物に提供されていません。

*プレイ・ノート* : ここでは、ヘクス 30.12 の RR 建造物を無視します。シナリオ 32.0 に含まれ、未来の発展シナリオに含まれる可能性があります。

## 29.0 導入シナリオ

### 1914 年 8 月、マチュヴァの戦い [BATTLE IN THE MACVA, AUGUST 1914]

このシナリオは、シナリオ学習を意図しています。プレイヤー諸氏は、プレイヤー補助カードで移動や戦闘のメカニズムに馴染むことになります。特に、プレイヤー諸氏は、強行軍の過程、MP コスト、準備攻撃マーカーを置くことの効果を集中的に学ぶことになります。このシナリオで、セルビア軍の砲弾、コミタージ、海軍ユニット、舟橋、オーストリアーハンガリー軍の戦略計画を学ぶことも重要です。

### ヒストリカル・ノート

バルカン戦域のオーストリアーハンガリー軍司令官オスカー・ポチョレックは、セルビアを成功裏に攻撃するための方法でディレンマに直面していた。二国間の境界線には 3 本の河川 : ドナウ (ダニューヴ) 川、支流のサヴァ川、サヴァ川の支流ドリナ川が横たわっていた。それ故、困難な渡河任務を実施しなければならないという軍事上の難題があった。歴史的な試練を受けた侵攻ルートは、セルビアの首都ベオグラードの対岸であるサヴァ川とドナウ川の北からセルビアを攻撃することだった。ただし、ポチョレックは、このアプローチが決定的な結果を生じさせるとは期待しなかった。これは、相手側がモラヴァ川渓谷に沿って Nis 方面へ撤退させることを認めるだけだと考えた。Nis はセルビア第二の都市で、その主要鉄道線はギリシャのサロニカ港まで導かれていた。結果として、ポチョレ

ックは異なる解決策を模索した。

ポチョレックは 1914 年に第 2 軍の指揮を奪われたが、ロシア軍に対するガリシアでの戦いで総崩れとなった。オーストリアーハンガリー軍総司令部のポチョレックへの指示は防御態勢を認めていたが、彼はとにかく攻撃することに決めた。ポチョレックは、セルビア軍部隊を引き付けて西からの第 5 軍の前進を容易にするべく、第 2 軍のいくつかの師団にサヴァ川に沿って示威行為を行うことを認めた。この示威行為は、シャバツ [Sabac] の町の戦いを長引かせる結果となり、結局はセルビア軍が勝利した。それは、ガリシアへの転戦を予定していた多くの組織をバルカン戦域に留めることにもなった。

その間、第 5 軍はその主要目標であるヴァリエヴォ [Valjevo] の町でドリナ川下流を渡った。主としてチェコ師団で構成された第 VIII 軍団は、Cer 山岳尾根の北を行軍し、主にトモロコシ畑から成るマチュヴァ [Macva] 地方を通過した。一年のこの時期、これらの「Kukuruz」畑は 2 メートルの高さになり、オーストリアーハンガリー軍の前進を妨害するセルビア軍ゲリラ (「コミタージ」) に、格好の遮蔽物を提供した。軍のその他の第 XIII 軍団は、Cer 山岳尾根南の Loznica でドリナ川を渡河して Jadar 渓谷の上流へ前進し、南部の山岳地形を安全にしようと試みた。

セルビア軍司令官「ボイボダ」ラドミル・プトニクは、主に二線級部隊から成る分遣隊で国境を防御させ、ベオグラードから 50 キロメートル南の「待機」位置に自軍を保持した。間もなくオーストリアーハンガリー軍の意図が明らかとなり、プトニクは自軍部隊をヴァリエヴォ西の脅威となっている地方へ急行させた。オーストリアーハンガリー軍第 21 後備師団とセルビア軍統合師団は、互いに知らぬまま Cer 山岳台地の Tekerison 村へ急行した。オーストリアーハンガリー軍が最初に Tekeris へ進入した。第 21 後備師団は、8 月の猛暑の下、昼間に強行軍を行ってセルビア軍の妨害と水不足を被り、疲労して真夜中近くに到着した。8 月 17 日早朝、セルビア軍統合師団によって出し抜けて目を覚まされた。予期せぬ攻撃に第 21 後備師団は脆くも士気が崩壊し、戦場から潰走した。このオーストリアーハンガリー軍戦線の支えが失われたことは、第 5 軍の残りの退却を引き起こした。8 月 21 日までに、第 5 軍の全部隊はドリナ川の背後に下がった。セルビア軍はオーストリアーハンガリー軍の初期侵攻を撃退し、第一次世界大戦最初の大勝利を挙げた。

### 29.1 シナリオの長さとおマップ [Scenario Length and Map]

マチュヴァの戦いは、GT0 に開始し、GT7 の完了後に終了します。

シナリオは、マップの北西部分のみを使用してプレイされます。シナリオの境界は、ヘクス横列 XX.17 (含める) とヘクス縦列 32.XX (含める) です。5 つのセルビア軍ユニットは、シナリオ・マップ境界の外部でシナリオを開始します。これらのユニットは、その最初の移動中に、シナリオ・エリアに進入するために移動しなければなりません。シナリオ境界線の外部へ任意に移動又は退却できるユニットはありません。

### 29.2 一般情報 [General Information]

**A. 戦略計画 [Strategic Plans] (26.0)** : オーストリアーハンガリー軍の第 5 軍についての戦略計画は有効です。計画は、GT0 又は GT1 の間に放棄できません。

### B. セルビア軍の配置情報 [Serbian Deployment Information] :

- ・砲弾数の開始 (23.1) : 125

もしもセルビア軍プレイヤーが 50 以上の砲弾を使用すると、シナリオに勝利できません (29.4 を参照)。

### 2 9. 3 特別ルール [Special Rules] :

A. どちらのプレイヤーも、IPs を構築できません。

### 2 9. 4 勝利の判定 [Determining Victory]

勝利は、以下により判定されます。: オーストリアーハンガリー軍プレイヤーが、ゲーム中のいずれかの時点でヴァリエヴォ [Valjevo] (ヘクス 23.26) を占領すると。

セルビア軍プレイヤーは、もしもシナリオ終了時に A-H 軍が以下のヘクスのいずれかを確保していなければ勝利します。: Pecka (19.16)、Loznica (16.12)、Mt. Cer (19.12)、Šabac (21.10)、ヘクス縦列 21.XX の東でサヴァ川以南のいずれかのヘクスと、50 未満の砲弾しか消費していなければ。どちらのプレイヤーも勝利しなければ引き分けです。

### 2 9. 5 プレイヤーズ・ノート

#### オーストリアーハンガリー軍

ヴァリエヴォ [Valjevo] の占領は直ちにオーストリアーハンガリー軍の勝利ですが、この都市は初期戦線の 9 ヘクス背後にあるため、その占領は非常に難しいものです。A-H 軍プレイヤーが勝利するための最良の機会には、セルビア軍プレイヤーに勝利を達成するための攻撃を強制することです。A-H 軍プレイヤーは、目標位置の Pecka、Loznica、Mt. Cer、Šabac を占領するために押し込まなければなりません。GT 7 の終了時までこれらの位置の 1 つを保持できれば、勝利します。これらの目標を占領するにはスピードが要求され、必要ならば強行軍を行います。戦略計画下で後戻りできないことに注意してください。これらの目標の少なくとも 1 つを保持するには、強靱な防御と有効な反撃が要求されます。シャバツ [Šabac] のための闘いは、特に激戦となり得ます。

#### セルビア軍

セルビア軍は「待機」態勢で戦役を開始し、それ故所定の場所を外れてシナリオを開始します。ただし、シナリオの開始までには、A-H 軍がベオグラードでサヴァ川を渡することはフェイントで、実際の攻撃が主にドリナ川を越えた西から来ることは、セルビア軍最高司令部には明白となっていました。オーストリアーハンガリー軍の進撃を遅らせて停止させるため、セルビア軍プレイヤーは自軍部隊が西へ強行軍を行う必要はないでしょう。史実では、Drina I 師団が Loznica 分遣隊を支援するために行軍し、Šumadia I 師団は Šabac へ、統合 [Combined] 師団は Mt. Cer へ行軍しました。他の師団が到着するとき、セルビア軍プレイヤーは A-H 軍プレイヤーをドリナ川とサヴァ川を越えて押し戻す準備が整うことになります。Loznica、Mt. Cer、Šabac の厳しい戦いでは、はらはらさせられる展開が予想されます。これらの闘いの間、セルビア軍プレイヤーは自軍砲兵の「砲弾」(23.2) を節約しなければなりません。無暗に浪費することは愚かです。その使用が砲兵表でシフトを生じさせるときにのみ、砲弾を供給してください。

#### 登場順増援スケジュール [Chronological Reinforcement Schedule]

##### セルビア軍の増援スケジュール [Serbian Reinforcement Schedule]

GT4ー Beigrad ; 30.09

##### オーストリアーハンガリー軍の増援、代替、撤退スケジュール [Austro-Hungarian Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

##### GTOー

- ・ 42HMa : 20.26
- ・ MaR.26 : 22.09

GT2ー撤退 : 段列9

##### GT3ー

- ・ AG S.-B.集積所 : 第2軍集積所の代替 (編成ディスプレイの第2軍の集積所を AG S.-B.に置き換える)
- ・ AG S.-B. : 17.06
- ・ 104 Ls : 12.07

##### GT4ー

- ・ 40 HMa : 10.12
- ・ MaR.15、MaR.16 : 12.07

##### GT5ー

- ・ 第5軍 [FIFTH] : 11.08
- ・ LsIR.12、LsIR.32 : 28.06

GT6ー撤退 : 段列4、31/4、32/4、Dani (並びに残っている全分遣隊ユニット)

#### セルビア軍のセット・アップ [SERBIAN SETUP]

白地に黒数字は、「活性化」のターンを意味します。④

#### 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン : ヘクス (モード)	
Beograd	30.09	
コミタージ・マーカー	17.11	このシナリオでは、2つのみのコミタージ・マーカーが使用可能であることに注意。
コミタージ・マーカー	28.10	
2 サヴァ川舟橋	使用可能	

#### 軍集積所と段列 [Army Depots and Trains]

ユニット	ターン : ヘクス (モード)	
SERBIA A	23.16 (拡張状態)	
SERBIA B	32.14	
団列/FIRST	35.16	
団列/SECOND	30.15	
団列/THIRD	23.16	

#### 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン : ヘクス	ボックス :
Beograd	4:30.09	
Combined	29.16	第2軍
Drina I	23.16	第3軍
Drina II	統合に使用可能	
Dunav I	30.10 ④	第2軍
Loznica 注意: GTO のセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性化	16.12	第3軍
Morva I	30.15	第2軍
Morava II	32.15	第1軍
Obrenovac	26.11+25.12	第3軍
Šumadia I	27.15	第2軍
Timok I	34.15	第1軍
Timok II	36.16	第1軍

#### 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Beograd	30.09	
Drina I	23.16	
Dunav I	28.11④	
Morava I	30.15	
Šumadia I	27.15	
Timok I	34.11	
Drina II	19.10	<b>注釈：</b> これらの支援ユニットは、GTOのセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性。
Ljesnica	17.11	
Ljubovije	18.16	
Šabac	21.11	

#### 騎兵ユニット [Cavalry Unit]

ユニット	ターン・ヘクス	ボックス：
Cav	33.12	第2軍

#### 砲兵ユニット [Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
SERBIA	30.15	
SERVIA	30.15	

#### オーストリアーハンガリー軍のセット・アップ [AUSTRO-HUNGARIAN SETUP]

白地に黒数字は、「活性化」のターンを意味します。①

黒字に白数字は、「撤退」のターンを意味します。②

#### 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン：ヘクス	
Peterwardein	23.03	
3 サヴァ川舟橋	使用可能	

#### 軍集積所 [Army Depots]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
第2軍 [SECOND]	23.03	
AG S・B	3：第2軍の代替	
第5軍1 [FIFTH 1]	11.08	
第5軍2 [FIFTH 2]	10.12 (拡張状態)	

#### 軍団ユニット [Corps Units]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：[CEL 損失]
団列/4 ⑥	23.08	第2軍
31/4 ⑥	統合に使用可能	
31-1/4 ⑥	23.09 (ー3分遣隊マーカーを持つ) ②	4／第2軍
det.31 ⑥	24.10	
32/4 ⑥	25.09 (ー3分遣隊マーカーを持つ) ②	4／第2軍
det.32 ⑥	26.10	
団列/8	12.08	第5軍
9/8	16.10	8／第5軍
21/8	15.09	8／第5軍 [-1]
団列/9 ②	22.06	第2軍
団列/13	13.12	第5軍
36/13	16.11	13／第5軍
42/13	14.14 (ー3分遣隊マーカーを持つ)	13／第5軍
Det.42	14.14	

#### 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：
29	22.07 (ー6分遣隊マーカーを持つ) ①	9／第2軍
1 det.29	22.08	
2 det.29	20.06	
13 Bd	15.12	13／第5軍
14 Bd	29.09	独立／第2軍
11 Gb	14.12	13／第5軍
12Gb	13.17 ①	独立／第5軍
40 HMa	4:10.12	
104 Ls	3:12.07	
Dani ⑥	22.09	9／第2軍
Lutgendorf	28.09	独立／第2軍
Peterwardein	23.03	独立／第2軍

#### 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
AG S・B	3:17.06	
FIFTH	5:11.08	
42 HMa	0:20.06	
Letovsky	16.08	
LsIR.1	23.03	
LsIR.12	5:28.06	
LsIR.32	5:28.06	
MaR.15	4:12.07	
MaR.16	4:12.07	
MaR.26	0:22.09	

#### 独立砲兵ユニット [Independent Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
SYRMIEN FsAR.6	29.09	
SYRMIEN	22.09	

#### 海軍ユニット [Naval Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Donau 1	29.09	
Donau 2	29.09	
Sava	22.07	



## 30.0 グランド・キャンペーン、1914年セルビアの戦い

[THE GRAND CAMPAIGN THE BATTLE FOR SERBIA 1914]

### 推薦図書

1914年のセルビア戦役について英語で書かれた最も容易に入手可能な文献は、1989年に出版された Gunther Rothenberg の *The Austro-Hungarian Campaign against Serbia in 1914* と、2002年に出版された John Schindler の *Disaster on the Drina: the Austro-Hungarian Army in Serbia, 1914* です。両書は、戦役を概観するのに優れています。Schindler の記事は、web の <http://www.Jugoslavologija.eu/article-john-r-schindler-disaster-drina-austro-hungarian-army-serbia-1914/> で全文見ることができます。

セルビアの視点から書かれた最も興味深い英語文献は、James Lyon の論文 *Serbia and the Balkan Front, 1914* です。ここに論文の要約を載せます。:

第一次世界大戦の西側の解釈では、バルカン半島はサライエヴォ暗殺事件について言及するに過ぎない。歴史家たちは、サライエヴォから大国の外交に、次に東部と西部戦線へと焦点を移し、戦争がバルカン半島で開始されたことを忘れていたようだ。セルビアはサライエヴォとオーストリアーハンガリーの最後通牒とのかかわりのみで述べられ、モンテネグロはセルビアの補足として述べられる。

バルカン半島について言及される時は、普通はチャーチルの不運なガリポリ上陸の文脈の中で、1916年以降のテッサロニカ戦線との関連においてである。Mt. Cer の戦い（1914年8月16～19日）でセルビアがオーストリアーハンガリー軍を破った協商側最初の勝利については語られない。9月上旬のセルビアの一時的なオーストリアーハンガリー侵攻についても、決して語られることはない。オーストリアーハンガリーのバルカン軍が完全に撃破された、戦争中のセルビアの最も重要な勝利である Kolubara の戦い（1914年12月3～12日）は、戦争を扱った特別な文献や軍事史の大局の中で稀に述べられるに過ぎない。

西側の歴史編纂が空白にされた結果、一般的に1914年のオーストリアーハンガリー帝国は、圧倒的な戦力で南部の隣国を瞬く間に制圧したか、又は戦争の初年度は何事もなく静寂に過ぎたのどちらかの印象を持つことになった。この検討は、その質問に応え、第一次世界大戦最初の年である1914年中のバルカン戦線での外交と軍事的出来事に焦点を当てることにより、西側の歴史編纂の空白を埋める試みである。

この学術論文は、2015年半ばに Bloomsbury Publishing から発行された同じタイトルの図書に準拠している。

### 30.1 シナリオの長さマップ [Scenario Length and Map]

グランド・キャンペーンは、GT0に始まり、GT40の完了時に終了します。

### 30.2 一般情報 [General Information]

A.戦略計画 [Strategic Plans] (26.0) : 第5軍と第6軍についてのオーストリアーハンガリー軍の戦略計画が有効です。

B.セルビア軍の砲弾 [Serb Shells] (23.2) : 開始時の砲弾数は125です。

### 30.3 勝利の判定 [Determining Victory]

ゲーム終了時に、10VP以上を持つプレイヤーが勝利します。その中間は引き分けです（すなわち、セルビア軍について9VP対A-H軍について9VP）。

## 登場順増援スケジュール [Chronological Reinforcement Schedule]

### セルビア軍の増援スケジュール [Serbian Reinforcement Schedule]

GT3—撤退 : コミタージ・マーカーを1枚取り去る

GT4—Beograd : 30.09

GT7—Posareyac : 37.12

GT9—Kragujevac : 23.16又は26.15.

GT10—LsIR 27又は10.12

・Dunav II : 34.12

・撤退 : コミタージ・マーカーを1枚取り去る

GT11—Krusevac : 23.16又は26.15

GT18—

GT32—フランス海軍砲兵マーカー : 30.09

### オーストリアーハンガリー軍の増援、代替、撤退スケジュール [Austro-Hungarian Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT0—

・40 : 06.21

・42HMa : 20.06

・MaR.26 : 22.09

GT2—

・109 Ls : 06.21

・撤退 : 段列/9

GT3—

・AG S.-B.集積所 : 第2軍集積所の代替（編成ディスプレイの第2軍の集積所をAG S.-B.に置き換える）

GT4—

・40 HMa : 10.12

・MaR.15, MaR.16 : 12.07

GT5—

・第5軍 [FIFTH] : 11.08

・第6軍 [SIXTH] : 06.21

・LsIR.12, LsIR.32 : 28.06

GT6—撤退 : 段列/4, 31/4, 32/4, Dani（並びに残っている全分遣隊ユニット）

GT9—FJB.23+38 : 31.06, **LsIR.27 : 12.07** 又は 10.12

GT10—9LsEt : 10.12

GT12—

・107Ls : 31.09

・Šnjarić : 12.18

GT14—段列/K : 第29師団の3ヘクス以内

GT20—17 Gb : 11.18

GT21—8 LsEt : 12.07

GT23—50 : 07.21

GT25—

・6 Ls Terr : 26.07 又は 23.03

・7 Ls Terr : 12.18

## セルビア軍のセット・アップ [SERBIAN SETUP]

白地に黒数字は、「活性化」のターンを意味します。④

### 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
Beograd	30.09	
コミタージ・マーカー	17.11	
コミタージ・マーカー	28.10	
コミタージ・マーカー	17.17	
2 サヴァ川舟橋	使用可能	
フランス海軍砲兵マーカー	32:30.09	

### 軍集積所と段列 [Army Depots and Trains]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
SERBIA A	23.16 (拡張状態)	
SERBIA B	32.14	
SERBIA C	28.21 (拡張状態)	
団列/FIRST	35.16	
団列/SECOND	30.15	
団列/THIRD	23.16	
団列/UŽICE	22.21	

### 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：
Beograd	4:30.09	
Combined	29.16	第2軍
Drina I	23.16	第3軍
Drina II	統合に使用可能	
Dunav I	30.10 ④	第2軍
Dunav II	10:34.12	
Lim	18.25	UŽICE
Loznica 注釈:GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性。	16.12	第3軍
Morava I	30.15	第2軍
Morava II	32.15	第1軍
Obrenovac	26.11+25.12	第3軍
Posarevac	7:37.12	
Šumadia I	27.15	第2軍
Šumadia II	22.21	UŽICE
Timok I	34.15	第1軍
Timok II	36.16	第1軍
Užice 注釈:GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性。	20.20	UŽICE

### 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Beograd	30.09	
Branicevo	41.11	
Drina I	23.16	
Dunav I	28.11④	
Kragujevac	9:23.16 又は 26.15	
Krusevac	11:23.16 又は 26.15	
Morava I	30.15	
Smederevo	34.11	
Šumadia I	27.15	

Timok I	34.11	
Debelo Brdo	20.18	
Drina II	19.10	注釈:これらの支援ユニットは、GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性。
Ljesnica	17.11	
Ljubovije	18.16	
Mokragora	18.22	
Šabac	21.11	

### 騎兵ユニット [Cavalry Unit]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：
Cav	33.12	第2軍

### 砲兵ユニット [Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
SERBIA	30.15	
SERVIA	30.15	

### モンテネグロ軍歩兵組織 [Montenegrin Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス
Pljevlja 注釈:GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性。	14.26	UŽICE

### モンテネグロ軍支援ユニット [Montenegrin Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Hercegovina	12.27	注釈:GT0のセルビア軍プレイヤー・ターン中は非活性。
Hercegovina	ルール 24.1 を参照。	
Hercegovina	ヘクス 22.29 又は	
Hercegovina	16.29 へ登場	

## オーストリアーハンガリー軍のセット・アップ [AUSTRO-HUNGARIAN SETUP]

白地に黒数字は、「活性化」のターンを意味します。①

黒字に白数字は、「撤退」のターンを意味します。②

### 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン：ヘクス	
Kalinovik	06.25	
Peterwardein	23.03	
Sarajevo	06.20	
Sarajevo	06.21	
Sarajevo	07.21	
3 サヴァ川舟橋	使用可能	

### 軍集積所 [Army Depots]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
第2軍 [SECOND]	23.03	
AG S-B	3：第2軍の代替	
第5軍1 [FIFTH 1]	11.08	
第5軍2 [FIFTH 2]	10.12 (拡張状態)	
第6軍1 [SIXTH 1]	06.21 (拡張状態) ②	
第6軍2 [SIXTH 2]	3:08.16	

# 軍団ユニット [Corps Units]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：[CEL 損失]
団列/4 ⑥	23.08	第2軍
31/4 ⑥	統合に使用可能	
31-/4 ⑥	23.09 (ー3 分遣隊マーカーを持つ) ②	4／第2軍
<i>det.31</i> ⑥	24.10	
32/4 ⑥	25.09 (ー3 分遣隊マーカーを持つ) ②	4／第2軍
<i>det.32</i> ⑥	26.10	
団列/8	12.08	第5軍
9/8	16.10	8／第5軍
21/8	15.09	8／第5軍 [-1]
団列/9 ②	22.06	第2軍
団列/13	13.12	第5軍
36/13	16.11	13／第5軍
42/13	14.14 (ー3 分遣隊マーカーを持つ)	13／第5軍
<i>det.42</i>	14.14	
団列/15	10.22 (拡張状態) ②	第6軍
団列/16	06.24	第6軍
団列/K	14：第29師団の3ヘクス以内	

# 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：
1	16.22①	15／第6軍
18	統合に使用可能	
29	22.07 (ー6 分遣隊マーカーを持つ) ①	9／第2軍
<i>1 det.29</i>	22.08	
<i>2 det.29</i>	20.06	
40	0:06.21	
48	統合に使用可能	
50	23:07.21	
13 Bd	15.12	13／第5軍
14 Bd	29.09	独立／第2軍
1 Gb	11.23	15／第6軍
2 Gb	12.24	15／第6軍
4 Gb	06.25	16／第6軍
5 Gb	08.24	16／第6軍
6 Gb	08.25	16／第6軍
7 Gb	統合解除に使用可能	
8 Gb	10.25	16／第6軍
9 Gb	統合解除に使用可能	
10 Gb	13.22	15／第6軍
11 Gb	14.12	13／第5軍
12 Gb	13.17 ①	独立／第5軍
13 Gb	10.22	15／第6軍
17 Gb	20:11.18	
40 HMa	4:10.12	
104 Ls	3:12.07	
107 Ls	12:31.09	
109 Ls	2:06.21	
8 LsEt	21:12.07	
9 LsEt	10:10.12	
6 LsTerr	25:26.07 又は 23.03	
7 LsTerr	25:12.18	

Dani ⑥	22.09	9／第2軍
Lütgendorf	28.09	独立／第2軍
Peterwardein	23.03	独立／第2軍
Sarajevo	07.21	独立／第6軍
Šnjarić	12:12.18	

# 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
<i>AG.S.-B</i>	3:17.06	
<i>BANAT 1</i>	31.09	
<i>BANAT 2</i>	35.10	
<i>BANAT 3</i>	39.09	
<i>FIFTH</i>	5:11.08	
<i>FJB.23+38</i>	9:31.06	
<i>42 HMa</i>	0:20.06	
<i>3 Gb</i>	Kalinovik の脅威 (25.4)	
<i>Letovsky</i>	16.08	
<i>LsIR.1</i>	23.03	
<i>LsIR.12</i>	5:28.06	
<i>LsIR.27</i>	9:12.07 又は 10.12	
<i>LsIR.32</i>	5:28.06	
<i>MaR.15</i>	4:12.07	
<i>MaR.16</i>	4:12.07	
<i>MaR.26</i>	0:22.09	
<i>SIXTH</i>	5:06.21	

# 独立砲兵ユニット [Independent Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
<i>SYRMIEN FsAR.6</i>	29.09	
<i>SYRMIEN</i>	22.09	

# 海軍ユニット [Naval Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Donau 1	29.09	
Donau 2	29.09	
Sava	22.07	



## 3 1. 0 ドリナ川の渡河から損耗まで

### [FROM THE CROSSING OF THE DRINA TO EXHAUSTION]

#### 歴史的開設

オーストリアーハンガリー軍の最初の侵攻は失敗した。8月 25 日までに、全オーストリアーハンガリー軍部隊はマチュヴァ[Macva]から撤退し、ドリナ川とサヴァ川の前線は小康状態となった。南部では、A-H 第 6 軍が戦略計画を完了し、プリジェボルジェ[Prijepolje]とノババロシ[Nova Varos]を占領したが、第 5 軍の惨事を聞いた後にセルビア領土から退却した。第 6 軍と第 5 軍の間の距離が遠すぎて、相互に支援を提供することができなかったため、第 6 軍は北に位置することになった。同時に、第 2 軍をガリシアでのロシア軍との闘いに送ったため、第 5 軍は重心をかなり北へシフトさせた。

一方、辺境とタンネンベルクの戦いでドイツの手によってそれぞれ酷い敗北を被ったフランスとロシアは、オーストリアーハンガリーへの攻勢を発動するよう、セルビアに圧力をかけた。最初セルビアは必要な架橋装備の不足や弾薬量の少なさを指摘して難色を示した。しかし、支援の約束（海軍作戦と弾薬の形で）がついにセルビアを説得した。9月 6 日、彼らは複数の地点でサヴァ川を渡った。オーストリアーハンガリー軍の河川砲艦は、低水位によって活動を妨害された。ミトロヴィツァ [Mitrovica] での Timok I 師団の渡河は、Sasinci の戦いで A-H 軍第 29 師団によって大損害を出して撃退された。（この出来事は、「Timok 師団の壊滅」として A-H 軍の伝説になった。）ただし、Kupinovo での主要渡河は成功した。この地方を防御している大部分が三流の郷土部隊は、セルビア軍の前進と Peterwardein に向けてのオーストリアーハンガリー軍の撤退を止める能力がなかった。オーストリアーハンガリー軍が重砲とドナウ川小艦隊で Belgrade を繰り返し砲撃した Semlin の占領を、セルビア軍は誇らしげに祝った。

セルビア軍の Symria 侵攻に対抗するため、いまや緒戦の損失を補充したオーストリアーハンガリー第 5 軍と第 6 軍は、新たなセルビア侵攻を発動した。第 5 軍は、ドリナ川下流と Parasnica でサヴァ川を渡って攻撃し、第 6 軍は Krupanj と Pecka に到達することを望み、ドリナ川溪谷から山岳へ前進した。この協調努力は、セルビア軍の Symria 侵攻の終わりと部隊の撤退をもたらした。Symria のオーストリアーハンガリー軍部隊は、Jarak でサヴァ川を渡ることによって侵攻に加わった。これらの協調努力の成功が組み合わされた。第 5 軍のドリナ川下流を渡る試みは、失敗して高い損害を出した。ただし、第 6 軍はセルビアから Jagodnja 峠を奪い取った。

後に続いたのは、多くの攻撃や反撃から成る 2 か月間に及ぶ長さの緊張だった。この 2 か月間に、セルビア軍は砲兵弾薬をほぼ全て消費し尽くし、同盟国への補給要請が緊急になっていた。しかし、セルビア軍の戦線が崩壊し、オーストリアーハンガリー軍がドリナ川下流を渡って Šabac を占領するまで、同盟国は砲弾を送ることを決めなかった。ただし、これには時間を要した。部隊に砲弾を送付できる前に、ギリシャのサロニカ港に荷揚げして Morava 溪谷を通じて北へ鉄道で送り、セルビアの弾薬工場でセルビア軍砲兵が射撃できるよう調整しなければならなかった。この過程が継続している間、Valjevo が 11 月 15 日にオーストリアーハンガリー軍によって陥落し、セルビア軍は Kolubara 川を越えて押しやられた。セルビアの首都ベオグラードは 12 月 2 日にオーストリアーハンガリー軍によって占領され、セルビア軍は撤退を強いられた。

オーストリアーハンガリー軍が進撃するに連れて、その補給線は伸び切り、セルビア軍司令官プトニクは時期を待った。12 月上旬ま

で、プトニクは侵攻者たちに対する最後の死力を尽くした攻勢を行うための十分な砲兵弾薬を受け取ったと考えた。12 月 3 日、セルビア軍はオーストリアーハンガリー第 6 軍に反撃を行った。不意の攻撃で、オーストリアーハンガリー軍は混乱に陥った。たったの 5 日間で Kolubara 川まで押し戻され、Valjevo は奪回された。側面がら空に見える第 5 軍は、そそくさと退却した。結局、両軍はサヴァ川の背後まで撤退し、12 月 14 日にベオグラードは救出された。

第 5 軍と第 6 軍に撤退は、潰走となっていた。サヴァ川の北に到着したいくつかの師団は、1,000 名を残すだけになっていた（元は 15,000 人）。ただし、セルビア軍も限界で、サヴァ川とドリナ川を超えて逃走しているオーストリアーハンガリー軍を追撃する状況になかった。それは、ぎりぎりの勝利だった。

#### 3 1. 1 シナリオの長さ [Scenario Length]

シナリオ「ドリナ川の渡河から損耗まで」は、GT11 に始まり、GT40 の完了時に終了します。

#### 3 1. 2 一般情報 [General Information]

A.戦略計画 [Strategic Plans] (26.0) : 戦略計画はありません。

B.セルビア軍の砲弾 [Serb Shells] (23.2) : 開始時の砲弾数は 85 です。

C.REPLs : 両プレイヤーは、0 で開始します。REPLs は、4 番目の中間フェイズに開始して受け取ります。

#### 3 1. 3 勝利の判定 [Determining Victory]

ゲーム終了時に、10VP 以上を持つプレイヤーが勝利します。その中間は引き分けです（すなわち、セルビア軍について 9 VP 対 A-H 軍について 9 VP）。

シナリオは、セルビア軍プレイヤーが 10VPs を蓄積して開始します。これは、A-H 第 5 軍がその目標から 5 ヘクス離れるときに戦略計画を放棄し（-15VPs）、Nova Varos の占領（+5 VPs）をあらわします。

#### 登場順増援スケジュール [Chronological Reinforcement Schedule]

##### セルビア軍の増援スケジュール [Serbian Reinforcement Schedule]

GT32—フランス海軍砲兵マーカー : 30.09

##### オーストリアーハンガリー軍の増援、代替、撤退スケジュール [Austro-Hungarian Reinforcement, Substitution and Withdrawal]

GT12—

・ 107 Ls : 31.09

・ Šnjarić : 12.18

GT14—段列/K : 第 29 師団の 3 ヘクス以内

GT20—17 Gb : 11.18

GT21—8 LsEt : 12.07

GT23—50 : 07.21

GT25—

・ 6 LsTerr : 26.07 又は 23.03

・ 7 LsTerr : 12.18

## セルビア軍のセット・アップ

## 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
Beograd	30.09	
コミタージ・マーカー	18.18	
コミタージ・マーカー	Not in play	
コミタージ・マーカー	Not in play	
舟橋	25.10/25.11	
舟橋	23.11/24.10	
フランス海軍砲兵マーカー	32:30.09	

## 軍集積所と段列 [Army Depots and Trains]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
SERBIA A	23.16 (拡張状態)	
SERBIA B	30.12	
SERBIA C	24.22 (拡張状態)	
団列/FIRST	25.12	
団列/SECOND	20.11	
団列/THIRD	19.14	
団列/UŽICE	21.22	

## 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス [SRs の数]	ボックス：[CEL の損失]
Beograd	30.09	第1軍
Combined	17.11+18.10 [-1]	第2軍
Drina I	15.13+16.13	第3軍
Drina II	16.12+17.12 [-1]	第3軍
Dunav I	25.10	第1軍
Dunav II	28.12	第1具
Lim	17.25	UŽICE
Loznica	Not in play	
Morava I	18.08+18.09	第2軍
Morava II	17.15	第3軍
Obrenovac	27.11	第1軍
Posarevac	37.12	第1軍
Šumadia I	24.10	第1軍
Šumadia II	18.22	UŽICE
Timok I	21.08 [-2]	第2軍 [-3]
Timok II	19.09	第2軍
Užice	21.21	UŽICE

## 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Beograd	31.11	
Branicevo	41.11	
Debelo Brdo	21.18	
Drina I	15.13+16.13	
Drina II	Not in Play	
Dunav I	25.10	
Kragujevac	16.15	
Krusevac	23.16	
Ljesnica	除去	
Liubovije	18.16	
Mokragora	21.21	

Morava I	18.07	
Šabac	21.10	
Smederevo	34.11	
Šumadia I	24.10	
Timok I	19.07+20.07	

## 騎兵ユニット [Cavalry Unit]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：
Cav	25.10	第1軍

## 砲兵ユニット [Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
SERBIA	25.10	
SERVIA	23.11	

## モンテネグロ軍歩兵組織 [Montenegrin Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス
Pljevlja	14.26	UŽICE

## モンテネグロ軍支援ユニット [Montenegrin Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Hercegovina	12.27	
Hercegovina	12.27	
Hercegovina	ルール 24.1 を参照。	
Hercegovina	ヘクス 22.29 又は 16.29 へ登場	

## オーストリアーハンガリー軍のセット・アップ [AUSTRO-HUNGARIAN SETUP]

## 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン：ヘクス	
Kalinovik	06.25	
Peterwardein	23.03	
Sarajevo	06.20	
Sarajevo	06.21	
Sarajevo	07.21	
3 サヴァ川舟橋	使用可能	

## 軍集積所 [Army Depots]

ユニット	ターン：ヘクス (モード)	
第2軍 [SECOND]	Not in play	
AG S.-B	23.03	
第5軍1 [FIFTH 1]	11.08	
第5軍2 [FIFTH 2]	16.04	
第6軍1 [SIXTH 1]	10.12 (拡張状態)	
第6軍2 [SIXTH 2]	12.18 (拡張状態)	

## 軍団ユニット [Corps Units]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：[CEL 損失]
団列/4	Not in play	
31/4	Not in play	
31-/4	Not in play	
det.31	Not in play	
32/4	Not in play	
det.32	Not in play	
団列/8	16.05	第5軍
9/8	16.08	8 / 第5軍
21/8	17.08	8 / 第5軍

団列/9	Not in play	
団列/13	14.09	第5軍
36/13	16.09	13／第5軍
42/13	15.10	13／第5軍
<i>Det. 42</i>	Not in play	
団列/15	13.14	第6軍
団列/16	12.18	第6軍
団列/K	14：第29師団の3 ヘクス以内	

#### 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス [SRsの数]	ボックス：
1	12.18	独立／第6軍
18	統合に使用可能	
29	22.07	独立／第5軍
<i>1 det. 29</i>	Not in play	
<i>2 det. 29</i>	Not in play	
40	15:11 [-1]	15／第6軍
48	統合に使用可能	
50	23:07.21	
13 Bd	15.12	15／第6軍
14 Bd	28.09+29.09	独立／AG S-B
1 Gb	12.16	16／第6軍
2 Gb	12.16	16／第6軍
4 Gb	13.17	16／第6軍
5 Gb	14.16	16／第6軍
6 Gb	12.16	16／第6軍
7 Gb	統合解除に使用可能	
8 Gb	15.22+16.22	独立／第6軍
9 Gb	統合解除に使用可能	
10 Gb	14.13	15／第6軍
11 Gb	14.14	15／第6軍
12 Gb	14.13	15／第6軍
13 Gb	12.16	16／第6軍
17 Gb	20:11.18	
40 HMa	15.12	15／第6軍
104 Ls	17.07	8／第5軍
107 Ls	12:31.09	
109 Ls	16.18	16／第6軍
8 LsEt	21:12.07	
9 LsEt	10.12	独立／第6軍
6 LsTerr	25:26.07 又は 23.03	
7 LsTerr	25:12.18	
Dani	Not in play	
Lütgendorf	27.09	独立／AG S-B
Peterwardein	23.03	独立／AG S-B
Sarajevo	06.21	独立／第6軍
Šnjarić	12:12.18	

#### 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス [SRsの数]	
<i>AG S-B</i>	23.03	
<i>BANAT 1</i>	31.09	
<i>BANAT 2</i>	35.10	
<i>BANAT 3</i>	39.09	
<i>FIFTH</i>	11.08	
<i>FJB.23+38</i>	27.09	
<i>42 HMa</i>	除去	
<i>3 Gb</i>	Kalinovik の脅威 (25.4)	
<i>Letovsky</i>	20.06	
<i>LsIR.1</i>	23.03	
<i>LsIR.12</i>	23.07 [-1]	
<i>LsIR.27</i>	18.06+19.06	
<i>LsIR.32</i>	25.08 [-1]	
<i>MaR.15</i>	除去	
<i>MaR.16</i>	除去	
<i>MaR.26</i>	除去	
<i>SIXTH</i>	13.24	

#### 独立砲兵ユニット [Independent Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
<i>SYRMIEN FsAR.6</i>	29.09	
<i>SYRMIEN</i>	27.09	

#### 海軍ユニット [Naval Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Donau 1	29.09	
Donau 2	29.09	
Sava	16.07	

## 3 2. 0 歴史変更シナリオ コンラートのケース B

### [ALT-HISTORY SCENARIO-CONRAD'S CASE B]

「もしもロシアが侵攻していなければ、オーストリアーハンガリーとセルビア間の戦争はどうなっていたか？」

オーストリアーハンガリーと隣国セルビアとの間の戦争は、ほとんど不可避だった。1908 年と 1914 年の間、両国はいくつかの厳しい危機をくり抜けてきた。：1908 年のボスニア併合危機、第一次バルカン戦争に続くスクタリ危機、第二次バルカン戦争に続くアルバニア危機である。オーストリアーハンガリー軍参謀総長フランツ・コンラート・フォン・ヘッツェンドルフは、長い間セルビアに対する予防戦争を主張していた。これらの危機の間、コンラートは提言し、オーストリアーハンガリー政府はセルビアに対する軍事行動で威嚇した。1913 年のアルバニア危機の間、オーストリアーハンガリーは最後通牒さえ行なった。各危機の間、ドイツは不承不承オーストリアーハンガリーと同盟し、ロシアはセルビアの信頼できる支援者だった。ただし、全ての場合にドイツの行動はロシアを折れさせ、最後の瞬間に同盟国セルビアに譲歩させる原因をつくった。1914 年「7 月の危機」は、想像外の結果をもたらした。

仮定上、ロシアの軍事介入なしに発生するもっともらしい戦争は、オーストリアーハンガリーのセルビアに対する迅速な動員で発生する。オーストリアーハンガリー君主制の継承者であるフランツ・フェルディナント大公と妻の暗殺は、大反逆罪だった。これは君主制ヨーロッパに心底のショックを与えた。オーストリアーハンガリー上層部が状況結果から直ちに優位性を引き出すべく行動していたら、局地的な懲罰戦に導くことを認めることができただろう。もしもオーストリアーハンガリーが暗殺の数日後にセルビアに対して宣戦布告していたら、ロシア政府が抗議以上のことするのは困難だっただろう。

いったん戦争が開始されたら、オーストリアーハンガリー軍はセルビア軍に対して素早く大勝利を達成する圧力に晒されるだろう。戦争が長引けば、外部の外交的介入や直接的軍事支援が増加する。それ故、軍事的観点から、ベオグラードの早期占領とセルビアの南北を結ぶ主要な兵站路であるモラヴァ渓谷への接近は、最も重要となる。これは、Kragujevac を 1914 年攻勢の最重要目標にしていただろう。1914 年にこの勝利を達成することに失敗したら、すでに漸減したオーストリアーハンガリー軍の名前は地に落ち、おそらく他のヨーロッパ列強による介入と調停を強いられただろう。

**シナリオの想定：**セルビアとの戦争の場合、コンラートはセルビアに対してのみの限定的な動員計画である「B 計画」を発動させたい。B 計画は、「バルカン最小集団」（3 個軍団）と戦略予備「Staffel B」（4 個軍団と 3 個騎兵師団）の動員を要求した。<sup>1</sup> これらの部隊の動員は、セルビアの 11 個歩兵師団と 1 個騎兵師団に対して 3 対 2 の優勢をハプスブルク君主国に与えることになる。実際の 1914 年の動員で、コンラートは元々「Staffel A」の一部だった第 III 軍団に早期動員を命じ、ガリシアに展開するために送った。彼は、チェコ人部隊が信用できない場合に備えてこれを行なった（この第 III 軍団の動員は、このシナリオでのコンラートの意図が同じであると見なして残された。）

### 3 2. 1 シナリオの長さマップ [Scenario Length and Map]

コンラートのケース B は、GT0 に開始し、GT40 の完了後に終了します。

### 3 2. 2 一般情報 [General Information]

**A.戦略計画 [Strategic Plans] (26.0)：**オーストリアーハンガリー軍の第 5 軍と第 6 軍についての戦略計画は有効です。加えて、第 2 軍は、以下の作戦目標を持つ特別な戦略計画を持ちます。

・第 2 軍：Pecka 19.16—Moravci 27.17—Smederevo 34.11。

**主要目標：**なし

第 2 軍は、自軍の戦略計画を独立して達成又は放棄できません。第 2 軍の計画は、第 5 軍がその目標を占領するか又はその計画を放棄したときに終了します。

**B.セルビア軍の砲弾 [Serbian Shells] (23.2)：**砲弾数の開始は、125 です。

### 3 2. 3a Ripanj Viaduct

Ripanj Viaduct（ヘクスサイド 30.12/31.13）の爆破は、A-H 軍ユニットがヘクス 30.12 の 2 ヘクス以内にきた瞬間に誘発されます。爆破は、誘発された後のセルビア軍ターンに有効となります。

**爆破の影響 [Demonlition effect]：**ヘクスサイドは、集積所の移動又は LOC をたどるために使用できません。

### 3 2. 3b 特別な A-H RR 構築 [Special A-H Engineering]

オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは、爆破されたベオグラードの RR 橋梁（ヘクスサイド 29.09/30.09）と Ripanj Viaduct（ヘクスサイド 30.12/31.13）を再建できます。再建された RR ラインは、1 個軍からのみ LOCs が修理された RR 建造物を通過できることを除き、完全機能状態です。

**手順 [Procedure]：**いずれかの A-H 軍 RR 建設フェイズ中に爆破された RR 建造物のヘクスサイドに跨る両ヘクスが A-H 軍の支配下であると、A-H 軍プレイヤーは 1d6 を振り、結果を下の再建表で交差照合します。その結果は、RR 建造物の再建に要求される GTs の数です。

**混乱状態の再建 [Disrupted Reconstruction]：**再建手順が開始された後、もしもあるプレイヤー・ターンの終了時に、セルビア軍プレイヤーは RR 建造物に隣接するヘクスサイドの 1 つを支配すると、再建は終了します。もしも続く GT に A-H 軍プレイヤーが両ヘクスサイドを支配すると、再建が新たに開始されます。再び 1d6 は振らず、以前のサイの目からの結果を使用しますが、開始からカウントして始まります。

### 再建表 [Reconstruction Table]

1 d 6	再建が完了する GTs の数
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6	40

### 3 2. 4 勝利の判定 [Determining Victory]

オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは、GT25 以前のいずれかの GT 終了時に、ベオグラード [Beograd] (ヘクス 30.09) とクラグイエヴァツ [Kragujevac] (ヘクス 34.20) の両方を占領すると勝利します。

セルビア軍プレイヤーは、もしも GT16 より前のいずれかの GT に A-H 軍プレイヤーがベオグラード [Beograd] とヴァリエヴォ [Valjevo] の両方を支配できなければ勝利します。

加えて、もしもオーストリアーハンガリー軍プレイヤーが自軍の 2 つの戦略計画の 1 つを達成することに失敗すると、シナリオに勝利できません。

もしもどちらのプレイヤーも勝利要件を満たさなければ、シナリオは引き分けです。

### 登場順増援スケジュール [Chronological Reinforcement Schedule]

#### セルビア軍の増援スケジュール [Serbian Reinforcement Schedule]

GT32のフランス海軍砲兵マーカーの到着を除き、グランド・キャンペーン・シナリオのスケジュールを使用します。

オーストリアーハンガリー軍の増援、代替、撤退スケジュール [Austro-Hungarian Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT0ー40 : 06.21

GT1ー6/3 : 22.06 又は 25.06

GT2ー

団列/3 : 23.03

22/3 : 22.06 又は 25.06

36 Ls : 16.04

102 Ls : 38.05

109 Ls : 06.21

GT3ー

第6軍 [SIXTH] 2 集積所 : 08.16

28/3 : 22.06 又は 25.06

LsIR.27 : 12.07

104 Ls : 12.07

GT4ー

105 Ls : 23.03

AG S-B : 38.05

第5軍 [FIFTH] : 11.08

GT5ー

10 : 22.06 又は 25.06

第2軍 [SECOND] : 23.03

第6軍 [SIXTH] : 06.21

GT12ーŠnjarić : 12.18 又は 06.21

GT14ー段列/K : Peterwardein (ヘクス 23.03) の3ヘクス以内

GT23ー50 : 06.21

### セルビア軍のセット・アップ [SERBIAN SETUP]

(グランド・キャンペーン・シナリオを使用する)

### オーストリアーハンガリー軍のセット・アップ [AUSTRO-HUNGARIAN SETUP]

白地に黒数字は、「活性化」のターンを意味します。①

### 堡壘ユニットと特殊なマーカー [Fort Units and Special Markers]

ユニット	ターン : ヘクス	
Kalinovik	06.25	
Peterwardein	23.03	
Sarajevo	06.20	
Sarajevo	06.21	
Sarajevo	07.21	
3 サヴァ川舟橋	使用可能	

### 軍集積所 [Army Depots]

ユニット	ターン : ヘクス (モード)	
第2軍 [SECOND]	23.03	
AG S-B	38.05	
第5軍 1 [FIFTH 1]	11.08	
第5軍 2 [FIFTH 2]	10.12 (拡張状態)	
第6軍 1 [SIXTH 1]	06.21 (拡張状態) ②	
第6軍 2 [SIXTH 2]	3:08.16	

### 軍団ユニット [Corps Units]

ユニット	ターン : ヘクス	ボックス : [CEL 損失]
団列/3	2:23.03	
6/3	1:22.06 又は 25:06	
22/3	2:22.06 又は 25.06	
28/3	3:22.06 又は 25.06	
団列/4	23.08	第2軍
31/4	23.09	4 / 第2軍
32/4	25.09	4 / 第2軍
団列/7	35.06	AGS-B.
17/7	34.09	7/AG S-B
34/7	38.07	7/AG S-B
団列/8	12.08	第5軍
9/8	16.09	8 / 第5軍
21/8	11.08	8 / 第5軍
団列/9	22.06	第2軍
9/8	16.09	9 / 第2軍
21/8	11.08	9 / 第2軍
団列/13	13.12	第5軍
36/13	15.11	13 / 第5軍
42/13	14.14	13 / 第5軍
団列/15	10.22 (拡張状態) ②	第6軍
団列/16	06.24	第6軍
団列/K	14 : Peterwardein (23.03) の3ヘクス以内	

# 独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

ユニット	ターン：ヘクス	ボックス：
1	16.22①	15／第6軍
10	5:22.06 又は 25.06	
18	統合に使用可能	
20	16.04	独立／第2軍
23	27.05	独立／第2軍
40	0:06.21	
48	統合に使用可能	
50	23:06.21	
13 Bd	15.12	13／第5軍
14 Bd	29.09	独立／第2軍
1 Gb	11.23	15／第6軍
2 Gb	12.24	15／第6軍
4 Gb	06.25	16／第6軍
5 Gb	08.24	16／第6軍
6 Gb	08.25	16／第6軍
7 Gb	統合解除に使用可能	
8 Gb	10.25	16／第6軍
9 Gb	統合解除に使用可能	
10 Gb	13.22	15／第6軍
11 Gb	14.12	13／第5軍
12 Gb	13.17 ①	独立／第5軍
13 Gb	10.22	15／第6軍
36 Ls	2:16.04	
102 Ls	2:38.05	
104 Ls	3:12.07	
105 Ls	4:23.03	
107 Ls	23.03	独立／AGS・B
109 Ls	2:06.21	
Peterwardein	23.03	独立／AGS・B
Sarajevo	07.21	独立／第6軍
Šnjarić	12:12.18 又は 06.21	

# 歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
AGS・B	4:38.05	
BANAT 1	31.09	
BANAT 2	35.10	
BANAT 3	39.09	
FJB.23+38	32.08	
FIFTH	4:11.08	
LsIR.1	23.03	
LsIR.12	23.03	
LsIR.27	3:12.07	
LsIR.32	23.03	
第2軍 [SECOND]	5:23.03	
第6軍 [SIXTH]	5:06.21	

# 騎兵ユニット [Cavalry Unit]

ユニット	ターン・ヘクス	ボックス：
1 Cav	32.08	独立／AGS・B
10 Cav	18.06	独立／第2軍
11 Cav	35.10	独立／AGS・B

# 独立砲兵ユニット [Independent Artillery Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
SYRMIENFsAR.6	29.09	
SYRMIEN	23.09	

# 海軍ユニット [Naval Units]

ユニット	ターン：ヘクス	
Donau 1	29.09	
Donau 2	29.09	
Sava	22.06	

# Errata (2015年5月10日) [本文中に赤字で反映済]

# マップとマーカーのエラッタ [Map and Markers]

ヘクス 16.28 内の町は、Pljevlja と綴らなければなりません。A-H 第6軍マーカーの裏面も誤記です。このヘクス内で開始するユニット上の名称は、正しく綴られています。



## プレイの見本ー ドリナ川の緒戦

### [SAMPLE OF PLAYー INITIAL BATTLES ON THE DRINA]

このプレイの例は、1914 *Serbien muß sterben* のルール使用を図示するためにデザインされました。プレイを通して、ドリナ川における GT0 のセルビア軍プレイヤー・ターンをシミュレートします。行われた決断（すなわち、移動、攻撃、退却略等）が、ゲームでの最良の方法を要求されていないことに注意してください。これらは、プレイの概念を図示するために選択されました。このプレイの見本をセット・アップし、見本を読んでカウンターを動かすことを勧めます。

#### セルビア軍のセット・アップ

- Drina I, *Drina I* (支援)、第3軍団段列、SERBIA 集積所 (拡張範囲) : 23.16
- セルビア軍ユニットの残りは、GT0 のセルビア軍プレイヤーのプレイヤー・ターン中は非活性です。これらは、これを識別するため 90 度傾けてセット・アップされます。
- Loznica : 16.12
- Ljesnica (支援) と +1 Str 面のコミタージ・マーカー : 17.11
- *Drina II* (支援) : 19.10

#### オーストリアーハンガリー軍のセット・アップ

- 第5軍集積所 : 11.08
- 第8軍団段列 : 11.08
- 21/8 (ー1 CEL) : 15.09
- 9/8 : 16.10
- *Letovsky* (支援) : 16.08
- 第13軍団段列ユニット : 13.12
- 36/13 : 16.11
- 13 Bd : 13.12
- 11 Gb : 14.12
- 42/13 の3ヘクス以内に分遣隊マーカーと det.42 (支援) : 14.14

プレイ・ノート：プレイ開始前に、A-H 第5軍のユニットが戦略計画によって拘束されていることに注意してください。

#### GT0：セルビア軍プレイヤー・ターン

##### 準備フェイズ

これがゲームの最初のプレイヤー・ターンなので、増援や特記すべきイベントはありません。

##### 付属フェイズ

変更は行われません。Drina I と Loznica 組織は、第3軍団に付属された状態で留まります。

##### 補給フェイズ

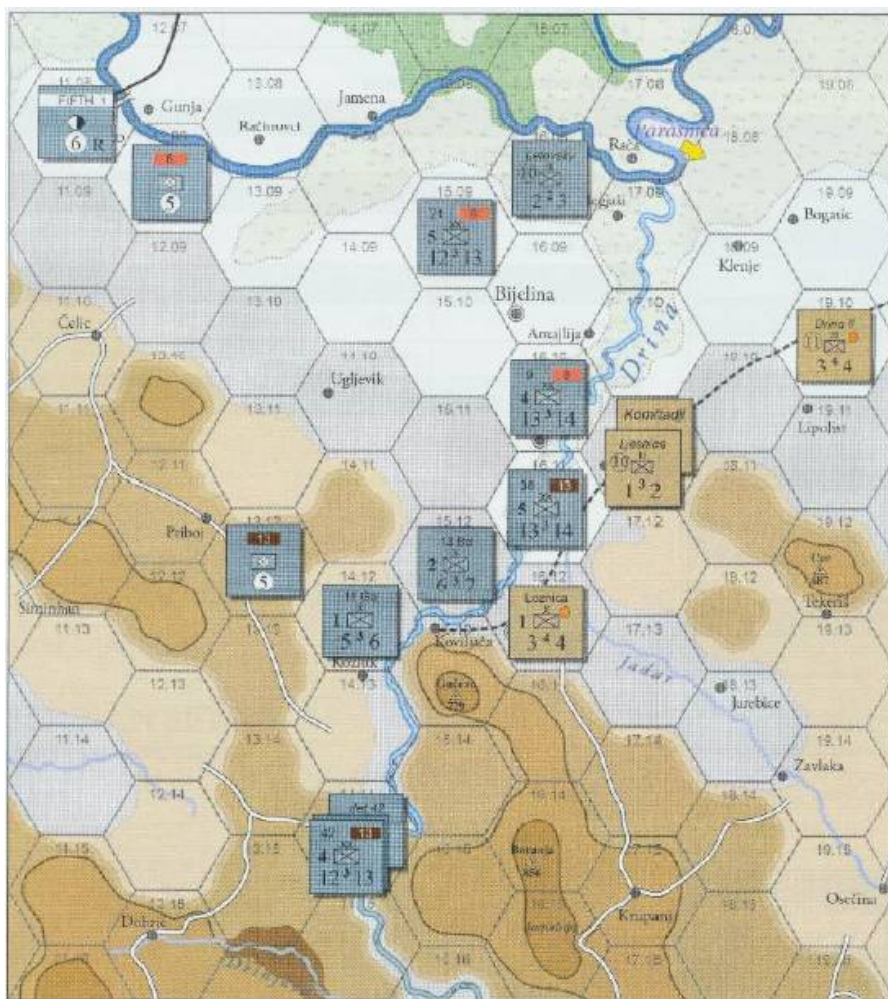
ヘクス 23.16 内の SERBIA 集積所ユニットは、全ユニットの範囲内です (9ヘクス)。狭軌 RR ラインを介して LOC をたどっているため、集積所が拡張面にあることに注意してください。

##### 移動フェイズ

敵の周辺で開始するセルビア軍の全ユニットは、この移動フェイズについては非活性です。ヘクス 23.16 内で開始するユニットのみが移動できます。セルビア軍は、Drina I と *Drina I* 支援ユニットを1つの組織として一緒に移動させることに決めます。組織は、ヘクス 22.16 (2MP)、21.16 (3MPs)、20.15 (3MPs) を通過して移動し、19.15 (3MPs) で終了し、合計 11MPs を消費します。これは2MPsの強行軍で、強行軍効果値チェックで+2DRMの結果となります。Drina I 師団の CEL は 11 です。それ故、9以下のサイの目でチェックにパスします。2d6の結果は7で、師団はパスします。

次に、セルビア軍は、第3軍団段列ユニットを、ヘクス 20.15 へ8MPsのコストで移動させます。

これで、セルビア軍の移動は完了です。



開始時の状況

## 対応移動フェイズ

A-H 軍プレイヤーは、連続して2度移動することを承知して、自軍の初期移動を開始します。最初は自軍対応フェイズ中で、次に自軍移動フェイズです。彼の計画は、Mt. Cer (ヘクス 19.12) とクルパニ [Krupanj] を占領するか又は可能な限り接近することです。

9/8 師団はすでに敵に隣接しているので、その場に留まります。A-H 軍プレイヤーは、21/8 師団にヘクス 16.09 を通過させてヘクス 17.10 まで8MPs のコストで移動します (ヘクス 16.09 について2MPs、ヘクス 17.10 について4MPs、EZOC に進入するために2MPs)。これは+3の強行軍 DRM の結果となります。21/8 師団はすでに-1 CEL を持つため、失敗する確率が高いものです。A-H 軍プレイヤーは、2d6 を振ります。結果は8で、師団は失敗してその付属マークが-2 CEL でマークされます。

次に、Letovsky 支援ユニットは、4MPs のコストでヘクス 17.09 へ移動します。第8軍団段列ユニットは、4MPs のコストでヘクス 13.09 から 14.09 まで2ヘクスを通過して移動します。11 Gb 旅団は、ヘクス 15.13 へ進入しようとしたが、要求された MPs を持ちません。このヘクスへ進入するためには、合計 10MPs が要求されることとなります (山岳について4MPs、2本の山岳等高線に

ついて2MPs、大川ヘクスサイドを越えるために+2、EZOC に進入するために2MPs)。その代わりに、4MPs のコストでヘクス 15.12 へ移動します (上地ヘクスについて2、EZOC について+2)。

ここで、A-H 軍プレイヤーは、自軍の第13軍団に注意を向けます。36/13 は敵に隣接して開始し、ヘクス 17.12 へ移動するつもりですが、要求された数の MPs を持ちません (すなわち、荒地ヘクスのための3MPs にプラスして、EZOC から EZOC へ移動するために要求される6MPs)。それ故、師団はその場に留まります。

ヘクス 15.12 内の 13 Bd も、静止して留まります。

42/13 師団 (-3 戦力マークを持つ) は、6MPs のコストでヘクス 15.14 へ移動します (小丘ヘクスについての4MPs に、ドリナ川を越えるための+2)。これは、1の強行軍結果で、強行軍効果値チェックで+1の DRM です。A-H 軍プレイヤーは2d6 を振り、3+1=4の結果です。師団は EC にパスします。

次に、側面を防護するため、A-H 軍は det.42 ユニットの3MPs のコスト (ドリナ川渓谷ヘクスについて) でヘクス 14.15 へ移動させます。彼は、ユニットを 15.16 まで更に1ヘクス移動させるつもりでしたが、これはもしも EC に失敗すると戦力減少を被るリスクを伴う強行軍を要求されます。それ故、移動しないことに決めます。

第13軍団段列ユニットは、ヘクス 13.12 内に静止して留まります。

これで、A-H 軍プレイヤーの対応移動フェイズは完了です。

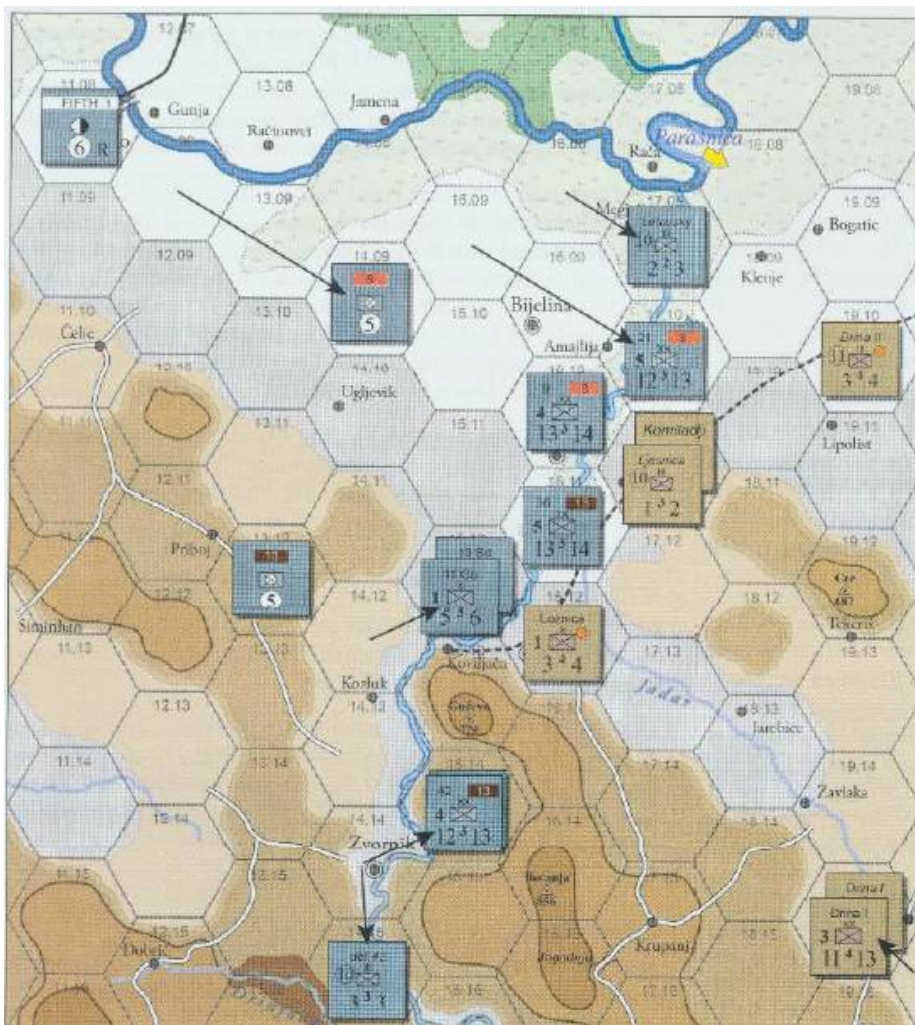
## 攻撃フェイズ

セルビア軍プレイヤーは、いかなる攻撃も発動しないことに決めます。

## 反撃フェイズ

攻撃を実施する前に、A-H 軍プレイヤーは最初に白い攻撃マークを攻撃している全スタックの最上部に置くことにより、実施を計画する全ての攻撃を指定しなければなりません。

オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは、2つの攻撃を発動することに決めます。彼は9/8 と 21/8 師団の上に、ヘクス 17.11 を指して、36/13 師団と 13 旅団ユニットの上にヘクス 16.12 を指して、白い攻撃マークを置きます。



オーストリアーハンガリー軍の移動





ここで、A-H 軍は、ルール 9.1.1 のシークエンスに従って、各攻撃を解決します。

A-H 軍プレイヤーは、最初に Loznica 攻撃を実施することに決めます。まず、プレイヤー諸氏は補給をチェックします。両プレイヤーのユニットは、戦闘補給を受け取るための範囲内にあります。ヘクス 13.12 内の A-H 軍第 13 軍団段列は、ヘクス 11.08 内の軍集積所から補給を受け取ることを容易にパスできます。セルビア軍の補給は、ヘクス 23.16 内の集積所から直接来ることになります。23.16 から 16.12 までの範囲は 7 ヘクスで、集積所の拡張された 9 の範囲内です。しかも、集積所は拡張面にあるため、セルビア軍プレイヤーは集積所の補給供給を記録しなければなりません。彼は軍補給マーカーを、1 使用を表示するために向けて、集積所をマークします。セルビア軍プレイヤーは、戦闘に 1 砲弾を割り当て、残っている砲弾数を 1 だけ減少させます。

次に、プレイヤー諸氏は、自軍の戦闘戦力を計算します。A-H 軍 36/13 師団は AS11 (河川を持つ底地について 13-2) を持ち、13 Bd は AS4 (6-2 大河川のため) を持ち、11Gb 旅団は AS3 (5-2 大河川のため) で合計 18 の AS です。Loznica ユニットの DS4 を持ち、18 対 4 の戦闘比は 4 対 1 に丸められます。ドリナ川について 1 シフト左があるため、最終戦闘比は 3 対 1 です。次に、プレイヤー諸氏は戦闘を熱狂して闘うかどうか選択します。A-H 軍プレイヤーは、熱狂することを宣言します。セルビア軍プレイヤーは、状況を注視し、熱狂にしないと決めるのが極めて当てにならないと気づきます。それ故、戦闘は攻撃側熱狂となります。

ここで、A-H 軍プレイヤーは 1 つの白と 1 つの黒いサイを振ります。結果は、白 2 と黒 5 です。白いサイはセルビアの PR 優勢のために +1 修正され、3 になります。結果は +2 / +3 です。攻撃側が熱狂でしかも黒い退却結果がないため、A-H 軍プレイヤーは戦力減少 (SR) を被り得ます。彼は小規模修正表を見ます。防御している Loznica ユニットの、1/2 師団相当の旅団規模ユニットです。A-H 軍プレイヤーが 1d6 を振り 6 の目となり、1 SR の結果です。A-H 軍プレイヤーは、SR を 36/13 師団に割り当てることに決め、これを裏返します。

次に、両陣営は戦闘後効果値チェックを行わなければなりません。修正についてチェックするため、砲兵表を使用します。A-H 軍は、合計 8 AV を持ちます。これを Loznica ユニットの規模 (≤3/4) と

比較し、+1 の結果です。それ故、セルビア軍のチェックは、合計 +4 (CRT 結果のために +3 と砲兵 DRM のために +1) によって修正されることになります。セルビア軍は 2d6 を振り、7 + 4 = 11 の結果です。Loznica ユニットの 1 だけ失敗し、その付属マーカーは -1 CE でマークされます。

次に、A-H 軍プレイヤーは、自軍の戦闘後効果値チェックを行います。2 つのヘクス内にユニットを持つので、2 度サイを振ることになります。(もしも組織が一緒にスタックしていたら、一度サイを振って両者に結果を使用します。) EC DRM を計算して砲兵表を参照します。セルビア軍は、合計 1 AV を持ちます。1 AV 対 2 個師団相当の結果は、-2 の修正です。CRT から受けた +2 DRM を加えて、A-H 軍の最終 DRM は 0 です。最初に、A-H 軍が 13 Bd と 11Gb 旅団のために 2d6 を振り 10 の結果で、両者がパスします。36/13 師団についての 2d6 は 5 の結果で、やはりパスします。これでこの戦闘は完了します。

次の戦闘は、Ljesnica への攻撃です。最初にプレイヤー諸氏は、補給をチェックします。両プレイヤーのユニットは、戦闘補給を受け取るための範囲内にいます。ヘクス 14.09 内の A-H 軍第 8 軍団段列ユニットは、ヘクス 11.08 内の軍集積所から補給を受けて、パスすることになります。A-H 軍の補給ユニットは拡張面でないため、補給の割当を記録する必要はありません。セルビア軍の補給は、再びヘクス 23.16 内の集積所から直接来ます。23.16 から 17.11 までの範囲は、集積所の拡張範囲 9 以内の 8 ヘクスです。しかも、集積所は拡張面にあるため、セルビア軍プレイヤーは集積所の補給供給を記録しなければなりません。集積所の軍弾薬マーカーを巡回させて、2 使用済に向けます。セルビア軍プレイヤーは、Ljesnica ユニットの AV を持たないので、砲弾を割り当てないことに決めます。

A-H 軍の 9/8 と 21/8 師団は、合計 21 の AS を持ちます (13 と 12、両者が河川を持つ底地についての -2)。Ljesnica 支援ユニットは、DS2 とコミタージ・マーカーからの +1 を持ち、合計 3 の DS です。荒地地形のために +1 DS が加えられます。それ故、初期戦闘比は 21 対 4 で、6 対 1 に丸められます。この戦闘については、防御側に有利な 2 CRT コラム・シフトがあります。河川を持つ底地から外部を攻撃するための 1 シフト左と、防御側が全攻撃側よりも高い高度にいることによる 1 シフトです。その結果、最終戦闘比は 3 対 1 です。次に、プレイヤー諸氏は熱狂を選択しなければなりません。A-H 軍プレイヤーは、熱狂になることを宣言します。セルビア軍プレイヤーは、自軍部隊が支援ユニットから構成されるため、熱狂を選択できません。それ故、戦闘は攻撃側熱狂です。

ここで、A-H 軍プレイヤーは 1 つの白サイと 1 つの黒サイを振ります。彼は白 4 と黒 3 を振ります。両プレイヤーの部隊が 3 PR を持つため、白サイの結果に調整はありません。CRT 結果は、- / + 3 ①です。攻撃側が熱狂だったので、セルビア軍ユニットは 1 ヘクス退却しなければならず (ヘクス 18.11 へ退却)、A-H 軍プレイヤーは戦力減少 (SR) を被り得ます。(コミタージ・マーカーが退却しないことに注意してください。これはヘクス 17.11 内に留まり、+1 MP/Range 面に裏返されます。) A-H 軍プレイヤーは、ここで SR 小規模修正表を見ます。防御している Ljesnica ユニットの、1/4 師団相当の連隊規模ユニットです。A-H 軍プレイヤーは、1d6 を振って 4 の目で SR なしの結果です。

次に、両陣営は、戦闘後効果値チェックを行わなければなりません。修正についてチェックするため、砲兵表を使用します。A-H 軍の合計9 AV は、Ljesnica ユニットの規模（ $\leq 3/4$ ）と交差照合されて+2修正です。それ故、セルビア軍のチェックは、合計+5だけ修正されることになります（CRTからの+3と砲兵について+2）。セルビア軍は2d6を振り5で、+5=10です。Ljesnica ユニットは、カウンター上でそのCELが円内にある支援ユニットです。CELは10なので、チェックにパスします。もしもECに失敗していたら、除去されていました。

次に、A-H 軍プレイヤーが自軍の戦闘後ECを行います。砲兵表を見て、A-H 軍プレイヤーは自軍の修正が-2であることを判定します（すなわち、2個師団相当 vs 0 砲兵）。それ故、A-H 軍の合計修正は-2です（CRTからのゼロと砲兵表からの-2）。A-H 軍プレイヤーは2d6を振り、 $10 - 2 = 8$ の結果です。師団（たとえ-2 CELの21/8師団でさえ）は、ECにパスします。

最後に、A-H 軍プレイヤーは、9/8 師団でカラのヘクス内に戦闘後前進することを決めます。これで戦闘は完了し、反撃フェイズも完了します。

**コメント：**反撃フェイズ中、もしもセルビア軍ユニットがLjesnica ユニットの戦闘後ECに失敗していたら、除去されて（失敗する確率は75%）Mt. Cerは続くオーストリアーハンガリー軍の移動フェイズ中に陥落していたでしょう。ただし、耐えたために、Cerの占領には多くの闘いが行われることになります。

#### 終了フェイズ

ここで、セルビア軍プレイヤーは、自軍のコミタージ・マーカースを取り上げて置きます。セルビア軍は、ヘクス17.11からコミタージ・マーカースを取り去り、ヘクス18.11にLjesnica ユニットと共に置きます。

これで、GT0のセルビア軍プレイヤー・ターンは終了です。

#### 軍事ユニットのID 略号

##### 全て

Bd, bd=旅団 [Brigade]  
C, Cav=騎兵 [Cavalry]  
Det=分遣隊 [Detachment]  
Div=師団 [Division]  
Rgt=連隊 [Regiment]

#### オーストリアーハンガリー軍

AG=軍集団 [Armee-Gruppe]  
FJB=野戦猟兵大隊 [Feld-Jaeger-Battalion]  
FsAR=要塞砲兵連隊 [Festungs Artillerie Regiment]  
Gb=山岳 [Gebirg]  
H (HMa) =Honved  
IR=歩兵連隊 [Infantry Regiment]  
Ls=国民軍 [Landsturm]  
LsEt=後備国民軍 [Landsturm-Etappen]  
LsTerr=地方国民軍 [Landsturm-Territorial]  
Ma (MaR) =Marsc (Marsh 連隊)  
S, B=スレム・バナト [Symien-Banat]

## 発展した可能性 [EXPANSION POSSIBILITIES]

1914 *Serbien muß sterben* をデザインしている間、私は1915年を含む拡張の可能性を検討しました。2ヘクス・カウンターのシートに余分なスペースが使用可能なため、将来使用可能ないくつかのカウンターを盛り込みました。

加えて、1914 Offensive a outrance で使用するための、1つの2ヘクス・カウンターがあります。特に、これはダーク・ブルー/レッドの第1軍マーカースです。

#### 1914 年のバルカン半島 [THE MALKANS in 1914]

このマップの左上端の僅かに傾いた長方形は、ゲーム・マップによって扱われる地域です。



#### セルビア語名称の発音についての注釈

西方の非キリル文字で書かれたとき、セルビア語の名称で使われる3語が上部にマークされ、それぞれ独特な発音です。—「c」、「s」、「z」は、以下のように発音します。

c=「ツ」[“ts”]

ć=「チ」[“tch”] 語尾

č=「チ」[“tch”] 語中

š=「シ」[“sh”]

ž=「ジ」[“zh”] —ほぼ英語の子音のJ。

加えて、「J」は「イ」[“y”]と発音します。

例えば、Obrenovac は、「オブレンノヴァツ」[“Obrenovats”]と発音します。

Cačak は、「チャチャク」[“Tsatchak”]と発音します。

Šabac は、「シャバツ」[“Shabats”]と発音します。

Živković は、「ジヴコヴィッチ」[“Zhivkovitch”]と発音します。

Čuprija は「チュプリア」[“Tchupria”]と発音します。