



FRENCH 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つのフランス軍歩兵ユニットは、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ける限り、いずれか1つのフランス軍歩兵ユニットから6ヘクス以内にいる、いずれか1つのプロイセン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フランス軍歩兵ユニットの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、防御しているフランス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。

「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。

「痛撃ゾーン」[Beaten Zone]: **直ちにプレイ**又は**保持**します。いずれか1つのフランス軍歩兵又はミトラユーズ・ユニットは、ターン中適宜なときに臨機射撃(11.5を参照)を実施できます。

「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。

「隊列射撃」[Feu de Bataillon]: **直ちにプレイ**します。いずれかのフランス軍団HQ(騎兵師団又は軍予備砲兵は不可)の上にチットを置きます。HQを防御態勢面に裏返します。この組織が活性化するとき(もしもまだしていなければ)、防御態勢下に置かれなければなりません。HQユニットの統率範囲内にある歩兵と砲兵ユニットは、任意に移動できません(たとえCIC又はイベント・チットでさえも)、射撃戦闘を実施しているときに「1→」コラム・シフトを、射撃戦闘を受けているときに「←1」コラム・シフトを適用します。

「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) フランス兵の憤激 [Furia Francese]: どちらかの活性化フェイズの終了時(しかも次のチットが引かれる前)、いずれかのプロイセン軍ユニットから2ヘクス以内にいるいずれか1つのフランス軍歩兵ユニットがプレイします。そのユニットは1ヘクスまで移動でき、プロイセン軍ユニットに隣接させて終了しなければなりません。フランス軍ユニットは、直ちに強襲戦闘を実施しなければならず、「1→」コラム・シフト・ボーナスで通常に解決します。

2) 突撃! [Elan!]: いずれかの場所にいるいずれか1つのフランス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)を直ちに取り去るため、いつでもプレイできます。

3) 「皇帝万歳」! [Vive le Empereur!]: 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つのフランス軍ユニットは、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)。

コーヒー挽き器 [Moulin a Café]: **保持**します。携行弾薬マーカーを持っていないフランス軍歩兵ユニットによって実施される、いずれかの射撃戦闘を解決する前にプレイします。その戦闘は、「3→」コラム・シフトを受け取ります。戦闘解決後にサイを1つ振り、1~5のサイの目で射撃しているユニットは1弾薬問題命中を与えられます(射撃からの通常の結果に追加して)。

「恐慌テスト」[Panic Test]: **保持**します。プロイセン軍ユニットが「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。有資格結果の発生した、プロイセン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)。

「プロイセン軍の攻撃的戦術」[Prussian Aggressive Tactics]: **直ちにプレイ**します。いずれかのフランス軍戦闘ユニットから2ヘクス以内にいるいずれか1つのプロイセン軍歩兵又は騎兵ユニットを選択します。選択されたプロイセン軍ユニットは、フランス軍プレイヤーによって直ちに移動してフランス軍ユニット(たち)に隣接させます(もしも隣接していなければ)。選択されたユニット(のみ)は、そこでフランス軍プレイヤーによって選択されたフランス軍占有ヘクスに対して、強襲戦闘を実施しなければなりません。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と、最初にプロイセン軍の攻撃性記録欄を調べなければならないかも知れません。

