

1914 Twilight in the East

THE EASTERN FRONT in WWI



Living Rules January 2009 Edition

Changes indicated by >>

PLAY BOOK

目 次

28.0 シナリオ一般セット・アップの説明	2	29.6 グランド・キャンペーン、1914年東部戦線.....	12
29.0 シナリオ	3	29.7 歴史的なGT3後のプロシア内のセット・アップ...	14
29.1 第一次マズールイ湖の戦い.....	3	30.0 プレイの見本.....	15
29.2 ルブリンの戦い.....	4	オーストリア軍のセット・アップ格子	
29.3 ガリシアの戦い.....	5	ロシア軍のセット・アップ格子	
29.4 ガリシアの戦い（1マップ）	10	ドイツ軍のセット・アップ格子	
29.5 タンネンベルク戦役.....	11	マップ外鉄道チャート	
		マーカー・リスト	

28.0 シナリオ一般セット・アップの説明

[SCENARIO GENERAL SET-UP EXPLANATION]

28.1 ユニットの編成 [Organizing the Units]

セット・アップ前に、ロシア軍プレイヤーは自軍ユニットをユニット・タイプ・シンボル (3.2.1を参照) の色を基本に区分けし、セット・アップについて各グループを個別に扱わなければなりません。中欧諸国軍プレイヤーは、オーストリア軍ユニットとドイツ軍第3 LW 軍団のユニットを1つのグループに、残っているドイツ軍ユニットを他のグループに区分けします。

両プレイヤーは、次にセット・アップ格子に従い、各グループのユニットを以下の副次グループに仕分けします。;

- ・情報マーカー、舟橋、鉄道堡、鉄道ユニット;
- ・要塞ユニット;
- ・軍ユニットと指揮官;
- ・軍団に付属したユニットとその分遣隊;
- ・独立歩兵師団とその分遣隊;
- ・歩兵支援ユニット;
- ・騎兵師団;
- ・騎兵支援ユニット;
- ・砲兵ユニット。

各副次グループ内で、セット・アップ格子のごとく英数字の順にユニットを編成します。この手順中に、付属マーカーをそれぞれのユニットに合致させます。

28.2 セット・アップ格子 [The Setup Grids]

いったん編成したら、プレイを望むシナリオの適切なセット・アップ格子を探してユニットをマップ上に、そのマーカーを指定された付属記録欄に置きます。

キャンペーン・シナリオ (29.6) をプレイしているときには、両プレイヤーは全格子の最右端コラムを参照しなければなりません。より小規模なシナリオをプレイしているときには、格子によってシナリオが異なることに注意してください。

- ・ドイツ軍の格子は、シナリオ 29.1、29.5、29.7 についてのみのセット・アップを列記します。
- ・オーストリア軍の格子は、シナリオ 29.2、29.3、29.4 とドイツ軍の第3 LW 軍団、3lw、4lw 支援ユニットについてのみのセット・アップを列記します。
- ・ロシア軍の格子は、北部セクション (シナリオ 29.1、29.5、29.7 について)、南部セクション (29.2、29.3、29.4 について)、キャンペーン・セクション (キャンペーン・ゲームに登場するユニットについてのみ) に分割されます。

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、格子はユニットについて以下の情報を列記します。:

- ・ユニットが到着する GT (28.2.2を参照)。
- ・>>ユニットが開始又は到着するヘクス。いかなるシナリオでも、もしもユニットがそのシナリオの領域外で開始するよう列記されていると、特記されていない限り、最初の GT にプレイに登場できます。
- ・ユニットが開始するモードは、カッコ内に表示されます。もしも何も列記されていないければ、いかなる特別なモードでも開始しません。その他に可能性があるモードは、鉄道モード (28.2.3を参照)、不完全1又は2 (24.3を参照)、敷設状態 (17.5)、陣地を持つ (IP-13.0を参照)。
- ・ユニットの開始時 SP 損失は、セット・アップ・ヘクス隣のカッコ内に表示されます。
- ・組織については、その付属マーカーを置く記録欄と軍編成ディスプレイ上です。(28.3.Aを参照)

・ユニットの開始時戦闘効果値損失は、開始時記録欄隣のカッコ内に表示されます。

例: 全ての南方シナリオで、ロシア軍の統合c 騎兵師団は、以下のよう列記されます。:

30.77 [-1] 独立/第5軍 [-1]

このユニットをヘクス 30.77 にセット・アップし、特別なモードでなく、(この場合)ユニットを2ステップ戦力面に裏返し(普通は、1ステップ減少マーカーがユニットの下に置かれます)。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記録欄上で1ボックス内に置きます。

28.2.2 使用可能ユニットと GT ナンバー [Unit Availability and GT Numbers]

- ・もしもユニットがシナリオに登場しなければ、格子リストそのユニットについてイン・プレイではありません。
- ・もしもユニットがイン・プレイであるものの、列記された GT を持たなければ、マップ上でシナリオを開始します。
- ・もしもユニットがイン・プレイで、列記された到着 GT を持つと、増援として指定された GT に指定されたヘクス内に登場します。(28.2.4も参照)。カッコ内の GT ナンバーは、ユニットが敵プレイヤー・ターンの対応移動フェイズ中に到着することを意味します。
- ・軍の編成ディスプレイは、軍の集積所ユニットの1つが使用可能となるときに使用可能です。例外: シナリオ 29.2 では、オーストリア第4軍のディスプレイは、シナリオ・ルールに従って開始時に使用可能です。
- ・もしもユニットが増援であると、その付属マーカーをゲーム・ターン記録欄上にユニットと共に適切な GT に置きます。
- ・ドイツ軍については、WF の GT 「ナンバー」は、ユニットが西部戦線増援であることを示し、22.1 に従って GT9 と GT14 の間に到着します。
- ・シナリオ 29.7 については、キャンペーンに従うとはシナリオ 29.6 の情報を参照することを意味します。

28.2.3 鉄道モードのユニット [Units in Rail Mode]

いくつかのユニットは、シナリオを鉄道モードで開始します。このようなユニットは、他の目的に MPs を消費する前に下車しなければなりません。これらのユニットは、下車後(そして次に再び乗車)になるまで鉄道移動を使用できません。

28.2.4 増援と鉄道モード [Reinforcements and Rail Mode]

マップ端へ退出している鉄道ラインを持つシナリオ・マップ端に到着する増援ユニットは、鉄道移動又は通常移動のどちらかを介してゲームに登場できます (16.0)。鉄道移動を介して登場しているユニットは、たとえ格子上に鉄道モード状態としてマークされていなくても、鉄道モードです。

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 (3.8)。: 組織付属マーカー (円内に CE ナンバーを持つ) と軍団付属マーカー (円なし) です。

- ・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いずれかのカラのボックス内に置かれ、この方法で隣接する記録欄はその軍団に付属した組織の軍団記録欄になります (6.2.2)。
- ・組織付属マーカーは、軍団記録欄 (6.2.2) 又は独立組織記録欄 (6.2.3) のどちらかに置かれます。格子がユニットの CE 損失開始を指示しない限り、各付属マーカーを適切な記録欄の CE 状態ボックス内に置きます。

B. 軍団付属エリア・マーカー [Army Area of Attachment Markers]: 各軍団間の境界線を指定するために、マーカーを置きます。それを行うことで、各軍の付属エリア (6.1) が表示されます。シナリオのセット・

アップで特記されない限り、各境界線は隣接する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。6.1 で言及されるごとく、これらの境界線をマークするために、「軍付属エリア境界」[“Army Area of Attachment Boundary”]と標記された「湯口」(ランナー)を使用します。

C.軍マーカー [Army Markers] : 各軍の軍マーカーを、その軍の付属エリア (6.1) 内のどこかに置きます。選択したシナリオについてセット・アップ時に指定されたごとく、軍がその戦略計画下にあるか否かを記録するため、マーカーを表面又は裏面 (適切な面) で置きます。これらのマーカーの正確な位置に関連はなく、どの軍が戦略計画下か否かを記録するための覚えです。

D.目標マーカー [Objective Markers] : いずれかの軍の戦略計画について、各軍の目標の覚えとして目標マーカーを置きます。

E.要塞ユニット [Fortress Units] : カウンターの裏面に指定されたヘクス内に、イン・プレイの要塞ユニットを置きます。

F.指揮官 [Leaders] : ハン・ナヒチェヴァンスキー [Khan Nakhichevanski] と、イン・プレイになれるその他の選択指揮官を同じ組織 ID を持つ軍団段列又は軍マーカーに置きます。

プレイ・ノート: プレイテスターたちは、相手側に不利な影響を与える指揮官マーカーは、プレイ中に「見られない」よう保持しておくことを提案しました。

G.鉄道ポイント (RPs) マーカー [Rail Points(RPs)Markers] : 下記の 28.6 で言及したごとく、各国の RPs マーカーを鉄道ポイント記録欄上に置きます。

H.ゲーム・ターンとフェイズ・マーカー [Game Turn and Phase Markers] : ゲーム・ターン記録欄上に GT マーカーを置きます。プレイヤー・ターン記録欄上に天候マーカーとプレイヤー・ターン・マーカーを置き、勝利ポイント記録欄上に勝利ポイント・マーカーを置きます。VPs でロシア軍が上のときには勝利ポイント・マーカーの表面を使用し、中欧諸国軍が上のときには裏面を使用します。ティーム・プレイ中に 2 つの戦線で異なる進捗率を認めて使用するため、2 枚のゲーム・ターンとプレイヤー・ターン・マーカーがあります (繰り返しますが両面刷です)。

I.鉄道と橋梁マーカー [Rail and Bridge Markers] : 使用可能ですぐに使用しない RR ラインと野戦鉄道マーカー (17.5、17.6、17.7) と舟橋マーカー (18.0) を用意しておきます。

J.チャート [Charts] : GT28 になるまで、秋季チャートを脇に置きます。

K.隠蔽マーカー [Concealment Markers] : もしも選択隠蔽ルール (26.0) を使用していると、26.1 と 26.2 に従って全ダミー・マーカーを置きます。さもないければ、これらを脇に置きます。

>>**L.その他のマーカー [Other Markers]** : その他の全マーカー (ナンバー、MPs 消費、IPs 等) を、プレイ中に必要となるまで脇に置きます。シナリオ開始時に配置されない舟橋は、シナリオ中に使用可能です。

>>**M.スタッキング限度 [Stacking limits]** : セット・アップ中に適用します。もしも指定された開始ヘクスのユニット数が限度を超過すると、十分なユニットを隣接ヘクスへ、あるいは複合要塞については、限度を満たすために複合内の他のいずれかのヘクスに再配置します。

28.4 撤退と解放 [Withdrawal and Releases]

各シナリオは、いずれかのユニット又は組織が撤退あるいは解放される GTs のリストを持ちます。各ユニットは、元のセット・アップ

位置を決定できるよう、国家の格子部分が分類されています。(分遣隊が支援ユニットである間は、格子内に親組織と共に列記されていることに注意してください。このため、これらは「軍団ユニット」、「歩兵師団」、「騎兵師団」として分類され、正確な項目を調べることができます。)

28.5 非活性軍 (軍統率活性化ルール) [Inactive Armies(Army Command Activation Rule)]

>>いくつかの軍は、シナリオを非活性で開始します。これらの軍は、セット・アップ指示に「非活性」[“Inactive”]と標記されます。非活性軍に付属した全ての従属組織とユニットは、活性化されるまでいかなる方法でも移動ポイントを消費できません (各国家の「撤退と解放」項を参照してください)。

28.6 ポイント表 [Points Table]

セット・アップ格子最後の、鉄道建設、鉄道、補充ポイント表には、非キャンペーン・シナリオの各 GT 又は中間フェイズに使用可能なポイント数が列記されます。キャンペーン・ゲームについては、ゲーム・ターン記録欄上に列記された数を使用します。

28.7 マップ外鉄道チャート [Off-Map Railroad Charts]

8.2.6 に従ってユニットがマップ外を移動しているときには、これらのチャートを使用します。

29.0 シナリオ [SCENARIOS]

29.1 導入シナリオ—第一次マズールィ湖の戦い [Introductory Scenario—The First Battle of the Masurian Lakes]

ヒストリカル・ノート

8月下旬、南部でタンネンベルクの戦いが激しくなる間、ロシア第1軍はゆっくりとだが着実に東プロシヤ北部に前進した。騎兵の先鋒部隊は、Wormditt と Allenstein 地域へ到達していた。第1軍司令官レンネンカンブは、第2軍敗走の報を受けると直ちに騎兵に Taplau と Angerburg 間に配置し、増援師団に Lötzen へ行軍するよう要求した。更に南では、新たに到着した第10軍が、マズールィ湖南部の入り口に集結を始めていた。

ドイツ第5軍の接近が脅威となっていた。Tannenberg の戦場から強行軍した組織は士気が高く、フランスから新たに騎兵師団を持つ軍団が到着していた。

ドイツ軍の戦闘計画は、第1軍の側面を混乱させて第10軍から引き離すため、マズールィ湖を通過して2個軍団と2個騎兵師団を行軍させることだった。第8軍の残りは、第1軍の主戦線に大規模な正面突撃を發動した。

9月7日、ドイツ軍部隊は湖水地方から攻撃し、弱体なロシア軍の二線級部隊を粉砕した。9日までに、第1と第8騎兵師団を持つドイツ第XVII軍団と第I軍団は、Maggrabowa から15マイルにあった。Kovno-Stallupönen 鉄道ラインへ向かう前進路が開かれた。続いて、ヒンデンブルクは過ちを犯した。レンネンカンブの左側面に回りこむため軍団を Wierzbolowo (Virbalis) へ行軍するよう命令する代わりに、Goldap 方面へ北上するよう命じたのである。ほどなくして、ドイツ軍によって北へ發動された正面突撃は、小さな戦術的勝利を収めただけで失敗した。

このような大きな圧力下で、レンネンカンブは第8軍本体が危機に直面していることに気づき、包囲潰滅を避けるため一斉退却を命じた。ロシア第1軍は、各部隊が最大速度で強行軍を開始した。レンネンカンブの手腕により、第1軍はニューマン川まで無傷で戻ることができたものの、ひどく損耗した。

29.1.1 シナリオの長さ [Scenario Length]

第一次マズールィ湖の戦いは、GT12 (およそ9月8日) のドイツ軍プレイヤー・ターンに開始し、GT16 (およそ9月19日) の完了後に終了します。

29. 1. 2 一般情報 [General Information]

A. マップ [Map] : 北マップのみを使用します。イン・プレイのマップ地域は、ドイツ国内で 62.xx (含まず) の東列全ヘクスとロシア国内で 49.xx (含まず) の東列全ヘクスのみを使用します。

B. 戦略計画 [Strategic plans] : イン・プレイの戦略計画はありません。

C. REPLs, RPs, RR 建設 :

- ・このシナリオでは、補充は使用しません。
- ・このシナリオでは、鉄道ポイントは使用しません。
- ・このシナリオでは、RR 建設ポイントは使用しません。

D. 鉄道堡マーカー [Railhead Markers] :

- ・必要ありませんー下記の 29.1.3b&c を参照。

E. その他の配置情報 [Other Deployment Information] :

・ロシア軍プレイヤー：第 1 軍と第 10 軍間の軍付属エリア境界線は 49.27 と 41.27 の間を走ります。(すなわち、ヘクス列 XX.27 (含まず) の南列全ヘクスは、第 10 軍の AoA 内です。ヘクス列 XX.27 (含む) の北列全ヘクスは、第 1 軍の AoA 内です。

29. 1. 3 第一次マズーリ湖特別ルール [First Masurian Special Rules]

29. 1. 3a GT12 特別ルール [GT12 Special Rules] : ドイツ軍プレイヤー・ターンでプレイを開始します (ロシア軍プレイヤー・ターンは飛ばされます)。

29. 1. 3b 鉄道移動 [Rail Movement] : 集積所ユニットのみが鉄道移動を使用できます。

29. 1. 3c RR 建設 [RR Engineers] : 友軍支配下領域内の全 RR ライン・ヘクスは、自動的に「友軍機能状態」と見なされます。

29. 1. 4 撤退と解放 [Withdrawals and Releases]

このシナリオには、ありません。

29. 1. 5 勝利の判定 [Determining Victory]

勝利は、GT16 の終了時にドイツ軍プレイヤーによって支配された、以下のヘクス数によって判定されます。:

- ・Insterburg (48.19)
- ・Gumbinnen (44.20)
- ・Lyck (43.30)
- ・Suwalki (38.27)

支配下ヘクスの数	勝利のタイプ
4	ドイツ軍の大勝利
3	ドイツ軍の小勝利
2	引き分け
1 又は 0	ロシア軍の勝利

29. 2 ルブリンの戦い [The Battle for Lublin]

ヒストリカル・ノート

8月23日、オーストリアーハンガリー第1軍と第4軍はTanew森から討って出、前進しているロシア第4軍と第5軍と激突した。9月9日まで絶え間なく続いた戦いは、ルブリンの戦いと名付けられた。初期のオーストリアーハンガリー軍は数で勝り、「クラシニクの戦い」として知られるようになった戦いで、ロシア第4軍を退却させてルブリン方面へと圧迫した。ロシア軍最高司令部は、ヴィスツラ川との接触を失うことによる危険性を認識し、直ちに大量の増援を第4軍戦区へ配備した。

8月26日、ロシア第5軍が戦闘に参加した。Krasnostaw 地区では、ロシア第25軍団がKrasnostaw (37.70) への撤退を強制される前に、可能な限りZamosc (36.75) へ前進することに成功した。ロシア第5軍のその他の軍団は、Tomazow 方面への前進を試み、南方から緊急派遣されたオーストリアーハンガリー第XIV軍団に

よって自身が側面を取られる前に、オーストリア第4軍の側面を取った。ロシア第19、第5、第17軍団の部隊は、優勢なオーストリアーハンガリー軍が初期にそこを確保する代わりに、Komarow (34.76) とLaszczow (32.77) 周辺で半円形の陣地を確保した。8月30日までに、オーストリアーハンガリー軍は、第5軍がRejowiec (36.69) —Matcze (29.71) の線まで退却を開始したときに勝利が判明した。オーストリアーハンガリー軍は、この激突を「コマロフの戦い」と命名した。

オーストリアーハンガリー軍最高司令部は、ロシア第5軍の退却を大勝利と考え、第5軍が実質的に撃破されたと信じた。オーストリアーハンガリー軍にとって不幸なことに、彼らの楽観的な評価は現実と適合せず、後の戦いでそれを学ぶこととなった。

オーストリアーハンガリー陸軍参謀総長コンラート・フォン・ヘツェンドルフは、ここで致命的な決断を行った。ロシア軍部隊がLemberg 周辺で自軍部隊よりも優勢を確保していると考え、彼は第4軍にロシア第3軍 (9月3日にLemberg を占領していた) の側面へ迂回するよう命じた。敗北させた第5軍の追撃は、ヨーゼフ・フェルディナントの軍集団に委ねられた。

ロシア第5軍が後退を余儀なくされた同じ時期、ロシア第4軍の状況は危機的だった。9月1日、オーストリアーハンガリー第1軍は、ロシア軍2個軍の間に間隙を穿ち、Trawniki (39.68) 方面へ突破することができた。後日、穴を塞ぐために増援が送られ、オーストリアーハンガリー軍進撃の最高潮と言われた勝利が達成された。

ロシア軍増援の到着とオーストリアーハンガリー軍4個軍団の撤退により (Kummer とWoyrsh の到着にもかかわらず)、部隊のバランスはロシア軍の絶対的優勢に傾いた。

9月4日にロシア第9軍が編成され、ロシア軍が全戦線に沿って攻勢に出た。ロシア第4軍の正面では、特に6日、7日、8日にオーストリアーハンガリー軍の右翼に猛攻が行われた。9月9日までに第1軍司令官ダンクルは敗北を認め、退却を開始した。

ロシア第5軍は、攻勢が相手側の部隊を迅速に圧倒し、大公の軍集団が敗走していると判断した。第25軍団がオーストリアーハンガリー第1軍と第4軍の間隙に前進し、第1軍の敗北に貢献した。その他の軍団は、精力的にTomaszów (35.78) 方面へ前進して9月9日に町へ到達した。事態は決した。ルブリンの戦いは、明らかにロシア軍の勝利だった (オーストリアーハンガリー軍の退却は、Duneja 川に到着するまで終わらなかった) 。

29. 2. 1 シナリオの長さ [Scenario Length]

ルブリンの戦いは9GTs の長さで、8月23日 (GT4) に開始して9月10日 (GT12) 終了します。

29. 2. 2 一般情報 [General Information]

A. マップ [Map] : 中央マップのみをプレイのために使用し、ヘクス列 xx.55 (含まず) 並びに Vistula 川と Bug 川の間 (すなわち、Vistula 川の東、Bug 川の西) のヘクスのみを使用します。完全ヘクスのみがイン・プレイで、ハーフ・ヘクスは使用しません。例外：ロシア第5軍の大集積所ユニットは、境界線の外側で開始します。

B. 戦略計画 [Strategic plans] : 21.5 と 21.6 で扱った A-H 軍とロシア SW 正面軍のそれぞれの戦略計画はイン・プレイで、以下の修正を伴います。ロシア軍の作戦目標は以下のとおりです。:

第4軍：ヘクス 44.80 と 38.80
第5軍：ヘクス 38.80 と 30.80

C. REPLs, RPs, RR 建設 [REPLs, RPs, and RR Engs] :

- ・受け取る補充ポイントの数については、ポイント表を参照してください。
- ・このシナリオでは、鉄道ポイントは使用しません。下記の 29.2 を参照してください。
- ・シナリオ中は、どちらの陣営も RR 建設を受け取りません。友軍支配下領土内の全 RR ラインが機能状態です。これには、プレイ中に占領された RR ヘクスを含めます。

プレイ・ノート：RR 建設フェイズを飛ばさないでください。オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは、敷設状態の2つの野戦鉄道(17.5を参照)でシナリオを開始します。

D.鉄道堡マーカー [Railhead Markers] :
・このシナリオにはありません。

2 9 . 2 . 3 ルブリンの戦い 特別ルール [Battle or Lublin Special Rules]
2 9 . 2 . 3 a GT4 のロシア軍の強行軍 [Russian Forced march] : GT4 のロシア軍移動フェイズ中に強行軍を実施できるロシア軍ユニットはありません。

2 9 . 2 . 3 b 鉄道移動 [Rail Movement] : 集積所ユニットと鉄道モードで到着している増援のみが、鉄道移動を使用できます。

2 9 . 2 . 3 c 特別な A-H 軍補給源 [Special A-H Supply Sources] : GT5 に第4軍の大集積所がマップ上に到着するまで、第4軍に付属した全 A-H 軍ユニットは、ヘクス 30.80 と 40.80 の間の南マップ端ヘクスから補給と AP をたどることができます。このようなヘクスは、大集積所ユニットを含むと見なされます。いったんマップ上に大集積所と小集積所ユニットがあると、常に「補給下」と見なされます。
第4軍編成ディスプレイは、たとえその大集積所が未だにプレイになくても、シナリオの開始時に使用可能です。

2 9 . 2 . 3 d 南マップ端ヘクス [South Map edge hexes] : 南部マップ端ヘクスへ進入できるロシア軍ユニットはありません。

2 9 . 2 . 4 撤退と解放 [Withdrawals and Releases]
A.オーストリアーハンガリー軍 :

GT9
撤退 :
軍団ユニット : 25/2、27/6、39/6、15/6、段列/6、19/17、2m/17、9m/17、段列/17
歩兵師団 : 41
騎兵師団 : 6c

>>プレイ・ノート：A-H 軍プレイヤーは、これらのユニットを GT9 に撤退させなければなりません。マップから単純に取り去りません。

2 9 . 2 . 5 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、シナリオ終了時に Lublin を確保していると勝利します。そうでなければ、ロシア軍プレイヤーの勝利です。

プレイ・ノート：これは、ゲーマーにシステムのプレイと、自軍の戦略計画の要求を満たすために部隊を前に押しやる必要性を描写するためにデザインされた導入シナリオです。

2 9 . 3 ガリシアの戦い [The Great Battle for Galicia] ヒストリカル・ノート

1914 年のガリシアの戦いについて英語で書かれた良い文献は多くない。以下の注釈は、The Slavonic Review, Vol.5 1926-27 が発行した Golovine's "The Great Battle of Galicia" の要約版である。

オーストリアーハンガリー軍に対して作戦を行うロシア軍部隊は、南西正面軍の4個軍から構成された。正面軍の総司令官はイワノフ大将、その参謀長はアレクセイ大将だった。緒戦期(8月30日まで)の軍の構成は以下の表で、集結地点は図 No.1 のとおりである。

¹ プラガ (VIII) 軍団長 Redl 大佐がオーストリアーハンガリー軍の計画をロシア軍に漏らしたとされる。1913 年 5 月に自殺した。

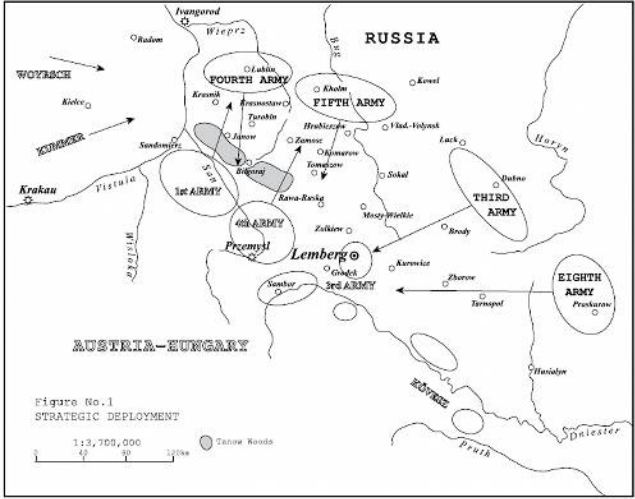
軍番号	軍 G.O.C	軍軍団	師団数 (歩兵/騎兵)	
第4	Baron Saltz 大将、後に Ewarth 大将	擲弾兵、 XIV、XVI	6 1/2	3 1/2
第5	Plehve 大将	V、XVII、XIX、 XXV	10	5
第3	Ruzsky 大将	IX、X、XI XXI	12	4
第8	Brusilov 大将	VII、VIII、XII、 XXIV	10	5
合計 :			38 1/2	17 1/2

ロシア軍の戦略計画は、国内から遅れて到着する部隊を待つことなく直ちに一斉攻撃するものだった。これは、ロシア軍とフランス軍の参謀たちが、攻勢こそ戦争を遂行する唯一の方法だと盲信していたからである。その結果、ロシア軍部隊の集結が完了する前に、全戦線で中欧諸国軍を攻撃することが決定された。南西正面軍の詳細な任務は、「多数の敵がドニエストル川を越えて南方へ、又は西方の Krakau (71.81) へ退却するのを妨げること」だった。この計画は、南西正面軍に過大な要求をしているように思える。その任務はガリシアのオーストリアーハンガリー軍を潰走させるだけでなく、包囲することだった。

この種の作戦が成功するためには、質と技術の圧倒的優勢が又は相当な数的優越のどちらかが必要とされると軍事史は示している。戦前、ロシア軍の立案者たちは、ロシア軍がオーストリアーハンガリー軍に対して大きな質や技術的優越が期待できる根拠を持たなかった。唯一、数的優越だけは保証されていた。一方、ロシア軍参謀本部自身の計算に従うと、動員の 15 日目までにオーストリアーハンガリー軍は、ガリシアに 43 個から 47 個歩兵師団を集結することになる。南西正面軍へ割り当てられた任務が、敵対している陣営の部隊に抗しえないことは明らかだった。

任務に対する部隊の不均衡は、戦役におけるロシア軍とフランス軍の特徴だった。この欠点は、すでに南西正面軍の戦略配置に明らかで、部隊の「哨兵線」は 450km の長さに及んだ。主な打撃翼は右翼で、ガリシアに集中したオーストリアーハンガリー軍主力の連絡線が西方の Krakau へ向かうに連れて、西方ルートに沿ってオーストリアーハンガリー軍とドイツ軍の機能的統合が容易に達成された。一方、上記の表は、ロシア軍の右翼である第4軍が正に弱体であることを示す。

1909 年 12 月、ロシア軍秘密情報部は、オーストリアーハンガリー軍が戦役のために用意した集結地点に関するドキュメンタリー・データを獲得することに成功した。¹ これらのドキュメントには、サン川 (51.74~41.87) の東に配置されたロシア軍に対抗する全部隊が詳述されていた。この情報の所持は、ロシア軍軍務大臣スホムリ



ノフとその同僚を魅惑し、南西方面軍の全軍を Lvov (Lemberg) への攻勢に集中させることを計画させた。この計画は最悪で、スホムリノフはロシア軍が主導権を保持し続ける確信を持たず、オーストリアーハンガリー軍はすでに先手を打っており、「戦場の選択技」を持つことになった。その上、オーストリアーハンガリー軍参謀部は集結地点を変更できなかったため、ロシア軍の計画はご破算になった。

1914 年の夏、セルビアとの戦争を予知したオーストリアーハンガリー陸軍参謀長コンラート・フォン・ヘッツェンドルフが、自軍の大幅な配置変更を行っていたことは実際に明らかだった。北部のサン川とブーク川の間 (60.49~25.82) における決定的な攻勢によって自身の作戦を開始することを意図して、彼はサン川に沿ってオーストリアーハンガリー軍部隊の大群を集中させた。つまり、ロシア軍が期待したよりも遥かに西方だった。これらは、第1軍と第4軍だった。ロシア軍の Dubno (11.79) 方面からの前進に防護するため、第3軍が Lvov と Sambor (38.91) 周辺に配置された。Kövesz 軍集団 (第2軍の一部) は、Proskurov (01.91 を介してマップ外) からとさらに南方から前進しているロシア軍から遥か後背地を防護する任務を帯びて、さらに東方へ配置された。結局、Krakau の主力部隊左翼を守るため集められたのは、クンマー大将の軍集団だった。彼の任務は、Posen (98.47) からヴィスツラ川の方へ前進しているヴォイルシュ大将のドイツ軍部隊と機能的な結合を形成することだった。

ガリシアの戦い初期のオーストリアーハンガリー陸軍の構成は、以下の表に示されるとおりである。:

軍番号	軍 G.O.C	軍軍団	師団数 (歩兵/騎兵)	
軍集団	Kummer 大将	—	2	1
第1	Dankl 大将	I, V, X	10 1/2	2
第4	Auffenberg 大将	II, VI, XVII	9	2
第3	Brudermann 大将	III, XI, XIV	18	4
軍集団	Kövesz 大将	XII		
合計:			39 1/2	9

この表は、ロシア軍参謀本部が予期していたよりも、オーストリアーハンガリー軍部隊が劣勢だったことを示す。その理由は、セルビアとの戦争でガリシアにおける集結が数日間遅れたことも原因だった。したがって、状況はロシア軍参謀部が戦役計画で予想していたよりも有利に進展していた。しかし、この計画によって南西正面軍に割り当てられた膨大な任務の達成を保証するほど十分な優位性ではなかった。

新たに集結しているオーストリアーハンガリー軍とこれらに対するロシア軍部隊を比較すると、ロシア軍の不利は明らかだった。第一に、スホムリノフの計画で定められた Lvov に対する集結機動は、3個軍 (第5、第3、第8) を無駄な場所につぎ込むこととなり、一方、右翼の最も弱体化4番目の第4軍は、オーストリアーハンガリー軍部隊の主攻撃に晒された。この主攻撃は、当初第1軍と第4軍から構成されたが、ヴィスツラ川とブーク川間で 150km の戦線を前進する過程で、右翼を第3軍の一部 (Sambor に集結したヨーゼフ・フェルディナント大公の集団) で、左翼をクンマー大将の集団で、言うまでもなく接近していたヴォイルシュのドイツ軍軍団 (2個師団) で増強することができた。したがって、オーストリアーハンガリー軍は、自軍戦線の主戦区で作戦に集結させる準備ができており、26個のオーストリア軍師団と2個のドイツ軍師団で前線の各 6km あたり平均 1 個師団だった。

ロシア軍の戦略配置は、450km 以上に伸長した。第4軍と第5軍は、あたかも 175km の正面を持つ北方集団のごとく編成され、第3軍と第8軍は 200km の正面に配置されて東から前進した。第3軍と第5軍間の側面には 75km の隙間が残され、Lvov への集結前進の過程で徐々に消失した。しかし、オーストリアーハンガリー軍

が初期に作戦主導権を保っていたことと、結果的に決戦場を選択した事実が指摘されてきた。ヘッツェンドルフ大将は、Lublin (43.66) と Chelm (34.69) への道上にある Tanew の森 (50.74~43.76) の北で闘うことを提案した。オーストリアーハンガリー軍の主力部隊は、175km を超える前線に分散した第4軍と第5軍の 16.5 個師団に遭遇しようとしていた。戦役のロシア軍の計画が敵の攻撃に対して第4軍の右側面を晒した事実により、オーストリアーハンガリー軍が成功する可能性は非常に増大した。ニコライ大公とイワノフ大将がスホムリノフから受けた置き土産は厳しいものだった。²

一方で第8軍と第3軍の隙間を、他方で第4軍と第5軍のそれを減らすため、イワノフ大将は最初の2個軍にその他の2個軍よりも少し前に前進を開始するよう命じた。すなわち、8月19日に第8軍、8月20日に第3軍、8月23日に第4軍と第5軍である。この遅延は第4軍と第5軍を災厄から救ったが、第4軍の緒戦の失敗を妨げることはなかった。

8月22日までに、オーストリアーハンガリー軍の集中が戦役計画によって想定されたよりも遥かに西で起きたことにロシア軍幕僚団は気づいた。8月23日、アレクセイエフ大将は、第4軍と第5軍の行軍路方向を変更する指示を送った。これらは左へ旋回するよう指示され、右側面はヴィスツラ川に沿っていた。

疑いなく、これらの命令は敵の側面からの一撃を妨げる結果となり、オーストリアーハンガリー軍主力部隊と正面から激突した。しかし、変更は遅すぎた。

8月23日、オーストリアーハンガリー第1軍と第4軍は、Tanew の森から溢れ出た。オーストリアーハンガリー第1軍と第4軍がロシア第4軍と第5軍の側面位置についた結果、Tanew 森の北での戦闘は戦線全体に沿って同時に開始されなかったが、ロシア第4軍の右翼で開始された交戦は後に前線全体に広がった。第4軍正面の戦いは、中断することなく9月9日まで続いた。これらの第4軍正面の交戦は、ルブリンの戦いと命名された。

緒戦の結果は、ロシア第4軍を圧倒的な数で凌駕するオーストリアーハンガリー第1軍 (10 個師団対 6.5 個師団) によって目に見えており、特にオーストリアーハンガリー軍は側面迂回の優位性を持っていた。ロシア第4軍の右翼軍団 (XIV) は、ついに混乱状態に陥って Lublin へ退却を始め、ヴィスツラ川への接触は失われた。隙間はトゥマーノフ王子の騎兵によって埋められ、第 XVIII 軍団の到着まで (8月30日)、ロシア軍の右深くに回り込むため Lublin と Ivangorod (50.62) の間を突破するオーストリアーハンガリー軍の全ての試みが妨げられた。ロシア第4軍の右翼が潰走していたので、ダンクル大将はその中央と左翼に精力的な攻勢を発動し、相手に防御を強いた。反対の左側面と緒戦の混乱により、第4軍は Lublin に向けた退却を強要された。これは第5軍との距離を増大させ、オーストリアーハンガリー軍が Trawniki (39.68) と Krasnostaw (37.70) 方面のロシア軍の間を突破することを容易にした。

当初から、第4軍司令官は、前線の幕僚に第5軍から支援を受けた自軍の右翼を強化するよう要求していた。しかし、自軍の左翼と西方への移動を増やしていた第3軍の右翼との間にすでに大きな隙間が生じていたため、困難な状況になっていた。

8月23日夕刻、第5軍は2つのグループに分かれていた。3個軍団 (XIX, V, XVII) の左グループはブーク川上の Hrubieszow 30.64] と Vladimir-Volynsk [25.72] 間に、1個軍団 (XXV) の右グループは Krasnostaw 方面にあった。後者の任務は、第4軍の左翼と機能的な連携を保つことだった。左手の隣軍からの救援要求を受け取ると、プレーヴェ大将は直ちに第 XXV 軍団に第4軍の左翼と連携するよう命令し、同時に1個歩兵旅団を Lublin に割いて、第4軍司令官の自由にさせた。

南西正面軍司令部は (これまで見てきたごとく)、初動が遅きに失したため戦略計画の誤りを正すことができなかったが、この危機に際してかなり迅速に対処した。8月24日の早い時間、すなわち第 XIV 軍団が敗北した最初の知らせで、「Tomaszów [35.78] ~ Zamosc [36.75] 方面に出現して第4軍を攻撃している敵部隊の側面と背後に対して一撃を加えよ」と第5軍へ命じた。この命令で「Zamosc の北で軍右翼の背後を守りつつ、敵の右翼と背後を攻撃するため、Tyszcze (32.76) ~ Laszczow (32.77) ~ Sokal (26.78)

² 1908 年以来、大公は戦役計画の準備を拒んできた。戦争の2日目に彼は参謀長に就任し、以前の考えに相反することになった。

ラインの右から梯団に軍団を留め、サルツ大将の軍（第4軍）部隊へ支援を与えよ」との目標が与えられた。この決定で、近隣の第5軍の機動によって第4軍を助けることを良いアイデアと認識しないのは無理な相談である。第5軍の側面への移動は、結果的に更なる西方への再配置となり、近くの第3軍を持ってくることが急務となった。8月24日、第3軍は右翼のMosty~Wielkie (28.81)に進出するよう命じられた。25日、命令が承認され、この第3軍の北方への再配置は、続くサン川方面への作戦を見越して、第4軍と第5軍で通常の前線を形成する意図だった。

同時に、第4軍は右翼の強化に連れて、現在位置での絶望的な防衛を命ぜられた。総司令部は、鉄道によって到着している第XVIIIと第IIIコーカサス軍団を指揮していた。イワノフ大将とアレクセイエフ大将は、主導権が敵によって奪われたことを同時に理解したと考えることが可能で、作戦全般の決定はTanew 森の北からLublinとCholmまで伸びる道路上の交戦にかかっていた。次のロシア軍の戦闘計画は、以下のものであったと考えられる。第4軍はLublin南部で敵の背後を確保し、第5軍はオーストリアーハンガリー軍主力の右翼へ旋回してLublinとCholmへ前進し、第3軍は包囲移動によって同翼を迂回し、第8軍は第3軍背後で梯団移動を行って援護する。この計画は、状況に完璧に対応したものだった。

同じ8月23~24日に、コンラート・フォン・ヘッツェンドルフ大将は、自軍部隊をTanew 森北の「決戦場」に集結させる措置をとった。これを終わらせるため、彼はクマー集団の部隊を左方へ回し、ヨーゼフ・フェルディナント大公（4個師団）を右方へ回した。後者は、Zólkiew (29.83) 方面の第4軍（アウフェンベルク）右翼の背後で梯団を編成し、Vladimir-Volynski からロシア軍に包囲されることを防いだ。ブルダーマン大将は、第3軍の残りでヨーゼフ・フェルディナント大公のより広い右側面を守るため、Dubnoからのロシア軍の前進に対処すべしとの命令を受けた。Kövesz 軍集団は、Proskurovからのロシア軍の前進を防護し続けるよう命じられていた。

両陣営によって熟慮された計画と組み合わせを比較すると、両陣営は戦闘梯団を用いて、Tanew 森の北での「決戦場」で闘っている部隊の東側面に回りこむために努力していたと考えることができる。両軍の最高司令部が状況を予見し、最上の梯団をRawa-Ruska (33.81) 地方を通して向かわせたことを認めなければならない。（ヨーゼフ・フェルディナント大公の集団は、Zólkiewを経由して移動し、ロシア第3軍右翼はMosty-Wielkieを経由した）。

ロシア第4軍は、敗走してLublinを目指した後、前進しているダנקルの軍と頑強な戦闘を行った。8月26日、第5軍が戦闘に参加した。その正面は、2つの戦区に分かれた。：(a) Krasnostawに向かうものと、(b) Tomaszówへ向かうものである。

Krasnostaw 方面では、第XXV軍軍団が30km以上の戦線で闘いを強いられ、片方の腕は第4軍左方の支援のために敗走し続け、もう片方の腕はTomaszów方面へ前進している第5軍のその他の軍団と戦闘接触を維持した。第XXV軍軍団は、第X軍団の右翼師団と第IIオーストリアーハンガリー軍軍団の左翼師団と対峙しなければならなかった。前線をZamosc (36.75) まで押すことに成功した。しかし、敵の数的優位の圧力と第4軍左翼の退却が、第XXV軍軍団にKrasnostawへの撤退を強制した。

Tomaszów方面へ前進している軍軍団は、(右翼の第XIX軍軍団から開始して) 隣接する左翼の背後から連続して現れた敵と交戦した。結果的に、アウフェンブルグ大将の8個師団と7個のロシア軍師団が交戦することとなった。前者の1つ（第15師団）は完全に潰走し、背後に追いついたロシア第V軍軍団の新手の部隊によってLaszczow付近で捕虜となった。しかし、同時に第5軍左翼の第XVII軍団は打ち負かされた。敵の優秀な部隊によって、側面と後背から攻撃を受けたのである。これらはヨーゼフ・フェルディナント大公軍集団の4個師団で、待機位置のアウフェンブルグ軍の右翼背後から梯団で出現した。これにもかかわらず、プレーヴェ大将は自軍の左翼部隊に現在位置を保持して抵抗を続けるよう命じた。第XIX、V、XVII軍軍団の部隊は、Komarow (34.76) とLaszczow周辺の半円形陣地を占め、敵がほぼ2倍の数的優位（12個師団対7個師団）にあったにもかかわらず正面攻撃を撃退し、相手の側面を突こうと試みた。

8月30日、第XXV軍軍団は、Krasnostawからの退却を強いられた。プレーヴェ大将は、他の軍団に町の奪還を命じ、対等でない闘いを続けた。「我々は最後まで全力で闘う」と彼はイワノフ大将に報告したが、「第3軍を可及的速やかに引く抜かなければ悲惨なことになる。」とも述べた。

しかし、第3軍は容易に引き抜かれず、8月31日にプレーヴェ大将は南西正面軍司令部の指示に従い、自軍にKrasnostaw・Vladimir-Volynskiのラインまで退却するよう軍に命じた。

6日後、ロシア第5軍左翼軍団の英雄的戦闘は終了した。オーストリアーハンガリー軍は、これらの戦闘を「コマロフの勝利」と命名し、プレーヴェ大将の退却をその軍の完全な敗北に与えた。ただし、オーストリアーハンガリー軍の楽観的な自賛は真実に対応しておらず、プレーヴェ大将の軍が実際に潰走したのかについて、後にアウフェンブルグ大将は長い経験からの見解を述べている。

—◇—◇—◇—

ロシア第3軍へのハプニングは、いつどのように起きたのか？ヨーゼフ・フェルディナント大公の集団はどのように北方へ易々と前進し、大規模な戦闘中、第3軍総司令官ルツスキーが隣のプレーヴェ大将に支援を与えることができなかったのはなぜか？

第3軍と第8軍は、戦役計画で定められていた方向へ移動を開始していた。前者はLvovで、後者は更に南方である。彼らはあらゆる地点で、敵を退けるために部隊の防護を強いられた。8月26、27、28日、Kövesz 大将に支援されたオーストリアーハンガリー第3軍の進撃により、Zloczów (20.87) とZłota Lipa周辺で激しい戦いが行われた。すでに述べたごとく、フォン・ヘッツェンドルフ大将は、ブルダーマン大将へ東方の獲得を命じており、これはロシア第5軍に対するヨーゼフ・フェルディナント大公の機動を援護するためだった。ZloczówとZłota Lipa周辺の戦いでは、ロシア軍が圧倒的な数的優位を持っていた（22個ロシア軍歩兵師団対13個オーストリアーハンガリー軍）。この交戦は、ロシア軍の勝利に終わった。しかし、戦略的結果は、戦術的成功の尺度と拮抗しなかった。ルツスキー大将は、イワノフ大将から遙か北方の作戦焦点を中央へ向けるよう命令されたにもかかわらず、Lvovへ直線的な圧力をかけ続けた。これは、Zloczówの戦いで自軍部隊の集中を観察すれば知ることができた。彼の行動は、あたかも完全に独立した作戦として同時に行われている戦闘に連携せず、Tanew 森の北部におけるロシア軍に不利をもたらした。彼は、自軍をブルダーマン左翼への僅かな側面攻撃に限定し、一方最高司令部はもっと前進してオーストリアーハンガリー第3軍と第4軍の間に割って入るよう北進を望んだ。第3軍司令官は状況を誤解し、自軍の騎兵を右翼正面に持つてくる代わりに、全てを左翼に維持した。その間、8月26日、イワノフ大将は、24日と25日のルツスキー大将への命令で、第3軍をMosty-Wielkie・Kurowice正面へ移すことを承認し、このとき移したのは続くサン川方面の戦いのために第3、第4、第5軍の連続した正面を形成するために必要だったと説明した。この要求された終末地点の回答は、オーストリアーハンガリー軍が防護部隊として使用可能な全騎兵を送り、Morty-Wielkie方面を捜索し続けた事実から覗うことができる。もしもロシア軍がヨーゼフ・フェルディナント大公の側面に出現していたら、厳しい結果となったに違いない。

8月28日、イワノフ大将は命令を繰り返した。「直ちに軍を右翼へ送れ」これは第4軍と第5軍の状況によって指示されたものだった。しかし、ルツスキー大将は、最高司令部の命令を無視し続け、自軍右翼をLvovまで一日行軍の範囲内に保持した。彼の関心は完全にガリシアの首都に吸引され、オーストリアーハンガリー第3軍はいまや攻勢に出ることが推測された。したがって、ブルダーマン大将は、戦術的に敗北したが、ルツスキーの北方への旋回から逃れることで戦略的には成功した。

第3軍の幕僚がどの程度一般的状況を誤解したのかは、以下の事実で明白となった。：8月28日、Zloczówの戦い後、Lvov前の陣地を偵察して派遣隊と補給を待つため、2~3日間前進を控える決定がなされた。今日、ガリシアの戦いの進展を私たちは知っているので、もしもこの遅延が実際に起きていたら、ロシア軍は敗北していたかもしれないと言うことができる。

第3軍司令官はどのように重大な規則違反を犯したのか？ ベオグラードで出版された **Vornny Sbornik** (軍事コレクション) の記事の1つで、第3軍総司令官 **V.M. ドラゴミロフ** 大将が説明している。そこから、第3軍の幕僚はイワノフ大将の指示に賛成していなかったことが分かる。彼らはそれに従わない資格を持つと考え、自らの考えに従って行動した。「しかし、これらの考察の認識として」ドラゴミロフ大将は書いている。「直ちに支援を要求した近隣軍は、我々に致命的な印象を与えた。」第3軍司令官は、妥協しなければならず、上からの指示に背きさえしたが、彼 (ルツスキー) は自身に課せられた目標を放棄しなかった。

同じ記述の中で、ドラゴミロフ大将は以下のように自軍の目標を明言している。：「第3軍と第8軍正面のオーストリアーハンガリー軍左翼の防護を破壊する努力が行われた」。ただし、ガリシアの戦いが複数の軍正面で行われているため、1つの軍によって敵対している部隊を完全に撃破することは魅力的な任務であるが、総合勝利を導く主要作戦ラインでこの成功が獲得される場合だけだった。さもないければ、副次戦線で局地的に成功しても効果はない。アレクセイエフ大将 (イワノフ大将の第3軍への命令に啓発された) がこれらの指示に従ったことは、9月2日付第3軍幕僚への電信から分かる。電信は「今この瞬間、緒戦の成果は **Lvov** とドニエストル川に対するあなたの作戦ではなく、**Lublin-Kholm-Hrubieszów** 正面の戦いにかかっている。たとえ **Lvov** を奪取しても、北部の戦闘での敗北を償うことになる。」

事態はアレクセイエフ大将の見解が正しく、第3軍幕僚が間違っていることを証明した。しかし、ガリシアの戦いは継続しており、イワノフ大将は良かれと考えた従属指揮統制を扱い、従わせなければならなかった。第3軍の葛藤は8月29日まで続き、イワノフ大将は軍を作戦中央である **Lvov** の北へ移すべしという要請を繰り返し、彼はルツスキー大将の信念を思い出した。「個々の軍を任務に固定することが私の役目である」彼は電信を送った。

—◇—◇—◇—

8月30日、最高司令官はイワノフ大将とアレクセイエフ大将に近衛軍団が南西正面軍に指揮されることを知らせ、同時に大公はオーストリア軍への完勝を保証するためにいかなる犠牲も厭わないと述べた。この大公の決定は、ロシア戦域に重大な戦略方向性を示した。それは、戦役計画によって課された3本の作戦軸上にばらまかれた部隊の放棄を意味したからである。

9月4日、南西方面軍の右翼で増強された第4軍は、第4軍と第9軍の2つの軍に分割された。レチツキー大将指揮下の後者は、第4軍右翼の第XIV軍団と8月30日に到着した第XVIII軍団に親衛狙撃兵旅団を加えて編成された。

ガリシアの戦い第2段階に参加したロシア軍部隊を以下の表に示す。：

軍番号	軍 G.O.C	軍軍団	師団数 (歩兵/騎兵)	
第9	Lechitsky 中将	XVIII, XVI	7	3
第4	Ewarth 大将	近衛、XVI、 擲弾兵、III、 コーカサス	10	2 1/2
第5	Plehve 大将	V, XVII, XIX, XV	12	4
第8	Brusilov 大将	VII, VIII, XII	10	5
合計：			49	19 1/2

表は、**Tanew** 森北部のロシア軍部隊が16と1/2個から27個師団に増加したことを示す。ここまで観てきたように、敵がここに集結させた歩兵師団の合計は28個である。したがって、この戦場の最重要戦区に、同数の増援が到着したことになる。

最高司令官は、これに満足しなかった。南西正面軍に勝利をもたらすため、彼は可能な限り獲得できる軍を要求した。

Zloczów での成功が最高司令部に判明した同日、ルツスキー大

将は自身の作戦中止を意図した。大公は、以下の「絶対」命令を発した。「ルツスキー大将の遅れは、敵に息つく暇を与えるため全く承服し難いので、**Lvov** から北部へ部隊の移管を認める。ルツスキー大将は、不断の決意で敵の喉元を締め上げて拘束し、右翼を持って **Lvov** 北部へ迂回展開しなければならない。」

この大公の介入は、第3軍司令官の明確な抵抗により摩擦していたイワノフ大将に更なる要求を課し、条件付とはいえ、この軍が停止することに同意していただろう。致命的な瞬間に前線司令官の意志が揺らぐことは、総司令官の意志によって支えられた。

8月31日、南西正面軍の幕僚団は、大公から後続命令を受け取った。「第2軍³の大規模な視察と西部戦線からのドイツ軍の増援が到着する前にオーストリア軍との決着をつける必要性との見地から、総司令官は南西正面軍へ前線のオーストリア軍に対する決戦を命じる。彼の強固な意志により、エベルト大将とレチスキー大将の部隊は、敵を粉砕すべく断固とした方法で前進せよ。状況が許せば、これらの戦区内で攻勢を支援し、部隊は最後の兵まで陣地を維持しなければならない。」

—◇—◇—◇—

この大公の命令は、第5軍の **Krasnostaw-Vladimir-Volynski** への退却の開始と同時だった。その中で述べられた計画では、両翼から圧力を増加させ始めることで、中央を強力に支援することだった (右翼は第4軍で後に第9軍と第4軍、左翼は第3軍と第8軍)。しかし、この時点で左翼の第4軍の状況は致命的になっていた。9月1日、オーストリア軍第X軍団のかんりの部隊が **Traeniki** の方向へ突破した。前日には、第5軍右翼の第XXV軍団による **Krasnostaw** からの退却が加わり、これは第4軍と第5の間に重大な隙間を生じさせ、第4軍司令官エベルト大将は到着した全ての増援をこの隙間に送ることを余儀なくされた。翌日、近衛と第IIIコーカサス軍軍団の様々な部隊から編制された統合グループは直ちに精力的に動き、**Suchodol** (40.69) で輝かしい成功を収めた。しかし、オーストラリア軍突破の直接的影響は、近衛と第IIIコーカサス軍軍団を第4軍左翼ではなく右翼に置いたことにあった。南西正面軍の右翼は戦略的集団を形成したため、打撃翼が外側ではなく内側 (すなわち、第4軍の左翼) に位置することは避けられなかった。

ロシア軍左翼 (第3軍と第8軍) は、早くから大公によって波状攻撃を与えられた。2倍の数的優勢は、ロシア軍に時間を無駄にしない決定的な攻勢を可能にした。8月29日と30日、ロシア軍部隊は再び **Gnila Lipa** (27.90-26.93) で輝かしい勝利の成功を収めた。しかし、その両手が左翼軍の指揮下にあったルツスキー大将は、イワノフ大将とアレクセイエフ大将の計画を実行しなかった。彼の関心は正面の敵に、敵部隊の背後に横たわるガリシアの首都 **Lvov** にあった。

中央 (すなわち第5軍) の移動に従い、大公から後続命令があった。：アレクセイエフ大将は、その他の全軍の攻勢をプレーヴェ大将に伝え、敵の圧力が緩い場合は直ちに攻勢に出よう指示した。

9月3日、**Lvov** 奪取の知らせが到着した後、8月31日付の大公の命令実行中に、前線の幕僚による異なる指示が発せられ、一般命令に要約された。命令には、**Lublin** 均衡で作戦中のオーストリアーハンガリー軍部隊の東側面を突いて包囲する、8月24日のイワノフ大将の指示が基本計画に含まれていた。この側面の敵への攻撃は、第4軍の左翼に集中された部隊 (近衛と第IIIコーカサス軍軍団) によって実施された。敵のこちら側の側面近くには第5軍が割り当てられ、**Szczebrzeszyn** (39.74) の方向へ攻勢をかけるのが当然と考えていた。ついに、第3軍によって敵側面の包囲が実施され、それは **Bilgoraj** (42.77)・**Jaroslaw** (43.84)を指向していた。第8軍は、第3軍の側面を防護した。

Bilgoraj (42.77)・**Jaroslaw** (43.84)前線の第3軍の前進は、8月24日以来重要地点となっていた **Rawa-Ruska** へ向かわせることになり、アレクセイエフ大将は軍の右翼を非生産的な方法で持つてこうと試みた。**Rawa-Ruska** 上の第3軍の方向は、別の重要な影響

³ サムソノフ軍司令官は、タンネンベルクでの災厄の知らせを受け取ったばかりだった。

を持った。第3軍と第5軍間の隙間は消失し、アレクセイフが常に達成しようと試みていた2つの軍の連携を可能にした。

—◇—◇—◇—

ガリシアの戦闘計画がロシア軍総司令部と南西正面軍司令部で具体化されている間、オーストリアーハンガリー軍総司令部も極めて重大な決定を行っていた。コンラート・フォン・ヘッツェンドルフ大將は、Dubno と Proskurov から前進しているロシア軍部隊の圧倒的優勢を認識し始めた。しかし、Komarow 周辺の戦いは、プレーヴェの北方への退却で終わり、オーストリアーハンガリー軍は大勝利を挙げた。フォン・ヘッツェンドルフ大將は、ボロエヴィッチ（ブルダーマンの後任）の第3軍を撤退させ、Kövesz 集団を Wereszyca 川（32.87-32.91）背後の Gródek（33.87）陣地まで2又は3行軍させ、戦闘なしで Lvov を放棄することを決意した。セルビアから到着している増援は、この新たな前線の右翼へ向かうよう指示され、Kövesz 集団をバーム＝エルモリ大將の第2軍内に移管した。第4軍（アウフェンベルク）は、敗北したプレーヴェ軍の追撃を止めてヨーゼフ・フェルディナンド大公へ向かい、Lvov から前進しているロシア軍部隊の側面を攻撃するため Rawa-Ruska の右角周囲を旋回した。同時に、アウフェンベルグの前進で、第3軍と第2軍は精力的に攻勢に出て、後者は前進しているロシア軍の左翼を迂回する任務を受けた。

フォン・ヘッツェンドルフの新たな決断と増援の到着を考慮すると、オーストリアーハンガリー軍部隊は以下の構成だった。：

軍番号	軍 G.O.C	軍軍団	師団数 (歩兵/騎兵)	
第1	Dankl 大將	I, V, X	15	3
集団	Joseph-Ferdinand 大公	Kummer, Woyrsch		
		XIV	4	1
第4	Auffenberg 大將	II, VI, XVII, IX	9	3
第3	Boroevic 大將	III, XI	7 1/2	1
第2	Boehm-Ermolli 大將	IV, VII, XII	11	1
合計：			46 1/2	9

オーストリアーハンガリー軍とロシア軍部隊の新たな配備を比較すると、Tanew 森の北に19個オーストリアーハンガリー軍師団対27個ロシア軍師団を、Rawa-Ruska-Gródek-Wereszyca 戦線に27と1/2個オーストリアーハンガリー軍師団対22個ロシア軍師団を見ることができる。

—◇—◇—◇—

9月4日、「新たな」組織が生まれた正にその日、ロシア第9軍は、精力的に攻勢を開始した。ヴィスツラ川の右を圧迫するとしたら、正面進撃以外に選択肢はなかった。攻撃の成功にもかかわらず、翌日以降の前進はゆっくりで、戦闘は防御陣地に籠る敵を追い出すことだった。

第4軍の右翼は、同じ状態にあった。左翼は9月2日のSuchodoでの成功を実行し、ダンクルの軍に右翼の拒絶を強いた。Kosarzew-Wysokie（42.72）戦線では、9月6、7、8日、特に熱い戦いが発生した。ロシア軍の更なる展開を恐れ、ダンクル大將はドイツ軍のヴォイルシュ軍団でオーストリアーハンガリー軍部隊を増強した。9月9日、近衛、擲弾兵、第IIIコーカサス軍団の連携攻撃は、ダンクルの右翼を突破することに成功し、展進が開始された。この勝利に貢献したのは、Turobin（41.72）と Szczepieszyn 周辺の第5軍2個右翼軍軍団（XXV と XIX）の出現で、ダンクルの背後を脅かした。

彼の右翼の反転は、ダンクル大將に全前線の退却開始を強いた。Lublin の戦いは、ロシア軍にとって不運な開始後の18日間続く幸運で、これはガリシアの戦場全体のロシア軍の成功を決定づけた。

9月4日、攻勢に出た第5軍は、右翼（第XXV軍団）で再び Krasnostaw を占領し、ダンクルの右翼を常時脅かし続け、ロシア第4軍左翼の前進を補佐した。プレーヴェ軍のその他の軍団は、正面にあったヨーゼフ・フェルディナンド大公の集団を潰走させ、第Vと第XVII軍団は精力的に Tomaszów 方面へ展開して9月9日にこの町へ到達し、第XIX軍団はダンクルの背後に対する第XXV軍団と連携するため Szczepieszyn へ移動した。

Lublin の戦いの勝利が明らかになるや、イワノフ大將は第9軍と第4軍に敵を精力的に追撃するよう命じた。第5軍司令官は、「2個の右翼軍軍団は北進し過ぎず、その目的地は強力に防御された Janów（45.74）- Bilgoraj 前線であり、サン川に導かれるルートから敵に向かうためエベルト大將の部隊を送り、Lechitsky 騎兵とヴィスツラ川で合流するため圧力をかけること。最終的に、これら2個軍軍団は南部方面で作戦しなければならないことになる。」と指示した。プレーヴェの全軍は、Rawa-Ruska と Gródek 陣地上に集中したオーストリアーハンガリー軍の背後に出現するよう計画された。これは、フォン・ヘッツェンドルフ大將に、自軍東部戦線の完全な崩壊の脅威を与えた。

Lublin の戦い最期の期間が演じられる一方、ルツスキーとアウフェンベルクの軍の間で激しい戦いが開始されていた。ここでついにロシア第3軍はイワノフ大將の命令を守り、Rawa-Ruska の方向へ旋回した。したがって、Rawa-Ruska からロシア軍の側面を攻撃するためのオーストリアーハンガリー軍の機動は、正面攻撃に転じた。

Rawa-Ruska の戦いで、9個ロシア軍師団と9個オーストリアーハンガリー軍師団が激突した。しかし、これらの他に、ルツスキー大將は第XXI軍団の3個師団を梯団で第3軍右翼の正面へ移した。第XXI軍団は、ヨーゼフ・フェルディナンド大公の背後に出て、プレーヴェがその集団を潰走させる手助けをした。この後、アウフェンベルクの左へ転じ、プレーヴェ軍の右翼第XXVと第V軍団は梯団で前進した。

同じとき、オーストリアーハンガリー第3軍と第2軍に攻撃されたロシア第8軍の全戦線に沿って交戦が発生した。ブルシーロフ大將の10個師団は、18個の敵師団の圧力を支えなければならなかった。ブルシーロフの状況は困難になった。9月9日、圧倒的に数的優勢な敵との激戦後、第8軍の左翼軍団は退却を強いられた。これは、軍の残りが全面退却する原因となった。ただし、ロシア軍部隊は頑強に闘い、全ての丘と林を守った。しかし、ロシア第9軍、第4軍、第5軍のダンクルに対する勝利は、効果を現しつつあった。究極の成功は決定的な場面での失敗につながる、という基本的な戦略法則は再び現実となった。オーストリアーハンガリー軍司令部がブルシーロフに対する成功によって事態を改善する希望に湧いている瞬間に、ダンクルの全戦線における一斉退却が明らかとなり、プレーヴェ軍がアウフェンベルクの背後に出現したため、この希望は潰え去った。

9月11日、フォン・ヘッツェンドルフ大將は、ウィスロク川（55.77-55.88）まで一斉退却する命令を与えた。第2、第3、第4軍は、同夜移動を開始した。

ガリシアの戦いは、ロシア軍の勝利で終わった。その成功の戦術的尺度は、100,000人を超える捕虜と莫大な戦利品によって証明される。戦略結果も大きかった。「カンナエ」の計画が成功しなかったのは事実だった。オーストリアーハンガリー軍は全滅しなかった。激しく動揺していたが、フォン・ヘッツェンドルフによって Krakau 方面へ後退させられ、回復させる時間を持ち戦闘を継続した。ロシア軍司令部は、この失敗の責を負えなかった。計画は、それを達成するために展開した部隊を遥かに超えていた。しかし、1914年の戦役開始時に、ロシア戦区で決定的な出来事が起きていた。この決定的な成功は、それを遅らせはしなかった。サムソノフとレンネンカンプの失敗は、戦略的に言えば拮抗していた。

ここで、ガリシアの勝利によって生じた状況について、オーストリアーハンガリー軍の同盟国であるルーデンドルフ大將によってど

⁴ Ludendorff, Meine Kriegserinnerungen, p55.

のように評価されているのか見てみよう。：「オーストリアーハンガリー軍は完全に打ちのめされ、ロシア軍に追撃されて大きな損失に耐えながらサン川を越えて退却した。もしもオーストリアーハンガリー軍が潰滅するのを見るのが嫌であれば、これを助ける必要があった。直ちに支援する必要がある、手を出さないことは得策たり得なかった。我々はもはや西部（フランス）戦線へ部隊を送るために陣地内に籠ることはできなかった。」⁴

軍事セオリーの観点からすると、ガリシアの戦いは非常に興味深いものである。その開始から終了まで、運動戦によって支配されていた。戦力的に、両陣営はほぼ拮抗していた。編成や装備は同様だった。両陣営の部隊は、勇敢に闘った。したがって、それぞれの統率スキルが勝利の規模を決定する要素となる。

29.3.1 シナリオの長さ [Scenario Length]

ガリシアの戦いは 12GTs の長さで、8月23日（GT4）に開始して9月17日（GT15）終了します。

29.3.2 一般情報 [General Information] :

A.マップ [Map] : 中央、南、東マップがイン・プレイです。中欧マップでは、ヘクス列.55（含まない）の西列から、Pilica 川の南のヘクス、ヘクス列 74.xx（含まない）の東のヘクスのみを使用します。

B.戦略計画 [Strategic plans] : 21.4、21.5、21.6 で扱った、第3 LW、A-H 軍とロシア軍 SW 正面軍の戦略計画がそれぞれイン・プレイです。

C.REPLs、RPs、RR 建設 [REPLs, RPs, and RR Engs] :

受け取る補充ポイントと RR 建設の数については、ポイント表を参照してください。シナリオ開始時の鉄道ポイントの数については、「第1中間フェイズ」["1st Interphase"] 列を使用してください。

D.鉄道堡 [Railheads] :

- ・A-H プレイヤー : 06.109、11.98、12.91、17.83、77.78、78.78。
- ・ロシア軍プレイヤー : 05.91、05.91、16.83。

29.3.3 ガリシアの戦い特別ルール [The Great Battle for Galicia Special Rules] :

29.3.3 ガリシアの戦い特別ルール [Battle for Galicia Special Rules] :

29.3.3a GT4 ロシア軍の強行軍 : GT4 のロシア移動フェイズ中に強行軍を実施できるロシア軍ユニットはありません

29.3.3b 準備下攻撃と VPs [Prepared Attacks and VPs] : GT13、14、15 中に準備下攻撃を通して得点できる VP の最大数は、限定されます。

GT13 : 5

GT14 : 3

GT15 : 1

29.3.4 撤退と解放 [Withdrawals & Releases]

A:オーストリアーハンガリー軍 :

GT7

解放 :

歩兵旅団 : 111 Is

歩兵支援 : 10 Is

砲兵 : FsAR 3

撤退 :

軍団ユニット : det 5/1、det 14/5、det 33/5、det 24/10、det 30/11（×2）

歩兵師団 : 1、2、3-det 11

GT10

解放 :

歩兵支援 : Mikolajow

撤退 :

歩兵師団 : 4-det 11

GT14

解放 :

歩兵支援 : Halicz、Jaroslau

B.ロシア軍 :

GT7

解放 :

砲兵 : 2/5hvy、3/4 hvy

GT11

解放 :

砲兵 : 3/5hvy

GT14

解放 :

歩兵師団 : 75r

>> 29.3.5 勝利判定 [Determining Victory]

勝利は、ルール 27.0（と 29.3.3b）に従い、GT15 に判定されます。このシナリオでは、Vistula 川西岸の VP ヘクスはカウントしないでください。

29.4 ガリシアの戦い（1マップ） [Battle for Galicia]

ヒストリカル・ノート-29.3 を参照。

29.4.1 シナリオの長さ [Scenario Length]

ガリシアの戦いは 12GTs の長さで、8月23日（GT4）に開始して9月17日（GT15）終了します。

29.4.2 一般情報 [General Information]

A.マップ [Map] : ガリシア・マップを使用します。

B.戦略計画 [Strategic plans] : 21.4、21.5、21.6 で扱った、第3 LW、A-H 軍とロシア軍 SW 正面軍の戦略計画がそれぞれイン・プレイです。

C.REPLs、RPs、RR 建設 [REPLs, RPs, and RR Engs] :

受け取る補充ポイントと RR 建設の数については、ポイント表を参照してください。シナリオ開始時の鉄道ポイントの数については、「第1中間フェイズ」["1st Interphase"] 列を使用してください。

D.鉄道堡 [Railheads] :

・A-H プレイヤー : 11.98、12.91、17.83。

・ロシア軍プレイヤー : 05.91、16.83、61.67。

29.4.3 ガリシアの戦い特別ルール [Battle for Galicia Special Rules] :

29.4.3a GT4 ロシア軍の強行軍 : GT4 のロシア移動フェイズ中に強行軍を実施できるロシア軍ユニットはありません

29.4.3b 準備下攻撃と VPs [Prepared Attacks and VPs] : GT13、14、15 中に準備下攻撃を通して得点できる VP の最大数は、限定されます。

GT13 : 5

GT14 : 3

GT15 : 1

29.4.3c ロシア軍の補給源 [Russian Supply Source] : マップのヘクス 07.100 に存在する鉄道は、ロシア軍の補給源として使用できません (ロシア軍の RR 網に連結していません)。

29.4.4 撤退と解放 [Withdrawals & Releases]

A: オーストリアーハンガリー軍 :

GT7

解放 :

歩兵旅団 : 111 Is

砲兵 : FsAR 3

撤退 :

軍団ユニット : det 5/1, det 14/5, det 33/5, det 24/10, det 30/11 (×2)

歩兵師団 : 1, 2, 3-det 11

GT10

解放 :

歩兵支援 : Mikolajow

撤退 :

歩兵師団 : 4-det 11

GT14

解放 :

歩兵支援 : Halicz, Jaroslau

B. ロシア軍 :

GT7

解放 :

砲兵 : 3/4 hvy

GT14

重要 : 75r 歩兵師団の解放は無視します。

史実では、第 75r 師団は解放後直ちにヴィスツラ川西岸へ移動しました。もしも *Ivangorod* が危機的状態にあったら、師団は守備隊として残されていたでしょう。

29.4.5 勝利判定 [Determining Victory]

勝利は、ルール 27.0 (と 29.4.3b) に従い、GT15 に判定されます。

29.5 タンネンベルク戦役 [The Tannenberg Campaign]

ヒストリカル・ノート

タンネンベルク戦役は、多くの書籍の中で様々な形で扱われてきました。概略は、Norman Stone の「The Eastern Front, 1914-1917」で分かるでしょう。更に深く知りたい方は、1925 年に書かれた Sir Edmund Ironside の「Tannenberg, The First Thirt Days in East Prussia」をデザイナーは勧めます。ロシア軍視点から英語で書かれたもっともよく知られた記述は、Golvine の「Russian Campaign of 1914 : The Beginning of the War and Operations in Russia」の翻訳です。

29.5.1 シナリオの長さ [Scenario Length]

タンネンベルク戦役は 15GTs の長さで、8月16日 (GT1) に開始して9月17日 (GT15) 終了します。

29.5.2 一般情報 [General Information]

A. マップ [Map] : 北マップのみを使用します。ヴィスツラ川の西のユニットは、鉄道モード状態のドイツ軍ユニットを除き移動できません。このようなドイツ軍ユニットは、ヴィスツラ川の東に目的地ヘクス (8.2.3 pt.3) を持たなければなりません。

B. 戦略計画 [Strategic plans] : 21.6 で扱ったロシア NW 正面軍の戦略計画がイン・プレイです。

C. REPLs, RPs, RR 建設 [REPLs, RPs, and RR Engs] :

受け取る補充ポイントと RR 建設の数については、ポイント表を参照してください。シナリオ開始時の鉄道ポイントの数については、「開始」列を使用してください。

D. 鉄道堡 [Railheads] :

- ・ドイツ軍プレイヤー : 63..39.
- ・ロシア軍プレイヤー : 39.19, 42.33, 63.40.

E. その他の配置情報 [Other Deployment Information] :

ロシア軍プレイヤー : 第1軍と第2軍間の付属エリア境界線は、38.35 と 50.29 間を走ります。

29.5.3 タンネンベルク戦役特別ルール [Tannenberg Campaign Special Rules] :

29.5.3a GT1 ロシア軍の強行軍 : GT1 のロシア移動フェイズ中に強行軍を実施できるロシア軍ユニットはありません。

29.5.3b 特別ロシア軍マップ外 RR ライン : ロシア軍プレイヤーは、一定のマップ外鉄道ヘクスへ移動や補給をたどることができます。

事例1 : 中央マップ上の Praga (57.51) を通過して走る RR ライン。Praga ヘクスと列記されたヘクスは以下のとおりです :

- ・46.46 & Praga : 10 複線ヘクス
- ・53.45 & Praga : 3 複線と 3 単線ヘクス
- ・60.46 & Praga : 7 単線ヘクス

これらの距離には、Praga ヘクス自体 (複線) はカウントしません。例えば、鉄道でユニットが 46.46 でマップを出て 60.46 で進入すると、11 複線ヘクスと 7 単線ヘクスを移動します。

事例2 : ヘクス 25.16 と 25.23 に連結するマップ外 RR ライン。2つのヘクス (含まない) 間の距離は、4 単線と 15 複線ヘクスです。

29.5.3c 準備下攻撃と VPs [Prepared Attacks and VPs] : GT13, 14, 15 中に準備下攻撃を通して得点できる VP の最大数は、限定されます。

GT13 : 5

GT14 : 3

GT15 : 1

29.5.3e 非活性ユニット [Inactive Units] :

ロシア軍 : シナリオ開始時、ロシア第2軍に付属した全ユニットは非活性で、GT2 に活性化されるまで移動できません。

29.5.4 撤退と解放 [Withdrawals & Releases]

A: ドイツ軍

GT4

解放 :

歩兵旅団 : 5lw

歩兵支援 : Allenstein

砲兵 : 2/15r

撤退：
軍団ユニット：det 2/1

GT7

解放：
砲兵：2/2 gdr

GT8

解放：
砲兵：17r

B:ロシア軍：

GT2

解放：
軍団ユニット：56r/26R

活性化：
第2軍

GT4

解放
軍団ユニット：det gd/23
歩兵師団：57r

解放 ドイツ軍プレイヤー・ターン中の対応移動フェイズ中：
軍団ユニット：3 gd/23

GT5

解放
軍団ユニット：det 26/2、det 4+16/6
砲兵：第2

GT7

解放：
砲兵：1/1 hvv

撤退：
軍団ユニット：det 29/20、det 27/3、det 3gd/23

GT8

解放：
歩兵支援：302+

GT9

解放：
砲兵：2/1 hvv

撤退：
軍団ユニット：det 26/2、det 4+16/6

29.5.7 勝利判定 [Determining Victory]

勝利は、ルール 27.0 (と 29.5.3c) に従い、GT15 に判定されます。

プレイ・ノート：マップ端から退出したユニットは、撃破されたものとしてカウントしません。マップ端から退出したユニットは、プレイに復帰できません (1.2.2)。

シナリオは、ドイツ軍が1 VP を持って開始します (Mlaw のため)。

29.6 グランド・キャンペーン、1914 年東部戦線 [The Grand Campaign, the Eastern Front 1914]

ヒストリカル・ノート

この戦役の最良の導入は、Norman Stone の「The Eastern Front,

1914-1917」です。更なる文献については、文献一覧を参照してください。

29.5.1 シナリオの長さ [Scenario Length]

グランド・キャンペーンは、8月16日 (GT1) に開始して12月19日 (GT47) 終了します。

29.6.2 一般情報 [General Information]

A.マップ [Map]：全5枚のマップがイン・プレイです。

B.戦略計画 [Strategic plans]：21.4、21.5、21.6 で扱った全ての戦略計画がイン・プレイです。

C.REPLs, RPs, RR 建設 [REPLs, RPs, and RR Engs]：

各中間フェイズに受け取る全ての鉄道ポイントと補充ポイント、各 GT に受け取る RR 建設は、ゲーム・ターン記録欄上に列記されます。GT1 から3については、中欧諸国軍プレイヤーは6ドイツ軍鉄道ポイントを受け取ります。

これらのターン中に使用可能なオーストリア軍又はロシア軍の鉄道ポイントはありせん。

D.鉄道堡 [Railheads]：

- ・A-H プレイヤー：06.109、11.98、12.91、17.83、77.78、78.78。
- ・ドイツ軍プレイヤー：63.39、78.43、81.71。
- ・ロシア軍プレイヤー (北)：39.19、42.33、63.40。
- ・ロシア軍プレイヤー (南)：05.91、05.109、16.83、61.67、72.61、76.48、76.59。

E.その他の配置情報 [Other Deployment Information]：

ロシア軍プレイヤー：第1軍と第2軍間の付属エリア境界線は、38.35 と 50.29 間を走ります。

29.6.3 グランド・キャンペーン特別ルール [Grand Campaign Special Rules]：

29.6.3a ヴィスツラ川の西 [West of the Vistula]：GT1、2、3 中に、交戦国のユニットはヴィスツラ川を越えて西へ移動できません。ヴィスツラ川の西にセット・アップする全ユニットは、開始時に「非活性」です。

29.6.3b GT1 ロシア軍の強行軍：GT1 のロシア移動フェイズ中に強行軍を実施できるロシア軍ユニットはありません。

29.6.3c GT4 ロシア軍の強行軍：GT4 のロシア移動フェイズ中に強行軍を実施できるロシア第3、第4、第5、第8軍に付属したロシア軍ユニットはありません。

29.6.3d 非活性ユニット [Inactive Units]：

A.ドイツ軍：シナリオ開始時、ヴィスツラ川の西の全ドイツ軍ユニットは非活性で、GT4 に活性化されるまで移動できません。ヴィスツラ川の東のドイツ軍ユニット (29.6.3a 以外) に制限はありません。

>>B. オーストリアーハンガリー軍：シナリオ開始時、全A-H 軍ユニットと第3LW 軍団は非活性で、GT4 のロシア軍増援中、撤退、活性化フェイズに活性化されるまで移動できません。

C.ロシア軍：ゲーム開始時、ロシア第1軍に付属したものを除く全ロシア軍ユニットは、非活性で移動できません。第1軍に付属したユニットに制限はありません。各軍 (Warsaw 守備隊を含みます) のユニットは、下記の撤退と解放のリストに指定された GTs に活性化されます。

29.6.3e 準備下攻撃と VPs [Prepared Attacks and VPs]：GTs41 ~47 中に準備下攻撃を通して得点できる VP の最大数は、限定されます。

GT 41 : 5
GT42 : 4
GT43 & 44 : 3
GT45 & 46 : 2
GT47 : 1

2 9 . 6 . 4 撤退と解放 [Withdrawals & Releases]

A: ドイツ軍

GT4

解放 :
歩兵旅団 : 5 lw
歩兵支援 : Allenstein
砲兵 : 2/15r

撤退 :
軍団ユニット : det 2/1

活性化 :
解放又は守備隊の表示を載せていない、ヴィスツラ川の西の全ユニット。

GT7

解放 :
砲兵 : 2/2 gdr

GT8

解放 :
砲兵 : 17r

GT11

解放 :
歩兵師団 : Bredow

GT14

解放 :
歩兵旅団 : 21 lw

撤退 :
歩兵支援 : Gabriel

GT16

解放 :
歩兵旅団 : gz lw
砲兵 : 2/1 gdr、1/1r、2/4r、5r+6r

撤退 :
歩兵支援 : Tilsit, Braunsberg, Mehlsack, Osterode, Dtsch-Eylau, Pr. Holland

GT24

解放 :
歩兵支援 : Kulm

GT32

解放 :
軍ユニット : AG F Major
歩兵旅団 : Jonas, Wernitz
歩兵支援 : Marienburg

撤退 :
歩兵支援 : Kothe, Kraewel, Krieger

GT34

解放 :
軍団ユニット : Rz/PN

歩兵師団 : Menges
歩兵支援 : Dischau
B. オーストリアーハンガリー軍 :

GT4

活性化 :
第1軍、第2軍、第3軍、第4軍、ドイツ第3LW 軍団

GT7

解放 :
歩兵旅団 : 111 Is
歩兵支援 : 10 Is
砲兵 : FsAR 3

撤退 :
軍団ユニット : det 5/1、det 14/5、det 33/5、det 24/10、det 30/11
(×2)
歩兵師団 : 1、2、3-det 11

GT10

解放 :
歩兵支援 : Mikolajow

撤退 :
歩兵師団 : 4-det 11

GT14

解放 :
歩兵支援 : Kalicz, Jaroslau

GT16

撤退 :
軍団ユニット : 段列/Kummer

GT22

解放 :
砲兵 : FsAR 2

GT26

撤退 :
独立歩兵旅団 : det 6 et

GT35

解放 :
砲兵 : FsAB 5

C. ロシア軍 :

GT2

解放 :
歩兵師団 : 56r/26R

活性化 :
第2軍

GT4

解放 :
軍団ユニット : det gd/23
歩兵師団 : 57r、59r、79r

活性化 :
第3軍、第4軍、第5軍、第8軍

解放 ドイツ軍プレイヤー・ターンの対応移動フェイズ中 :
軍団ユニット : 3 gd/23

GT5

解放：

軍団ユニット：det 26/2、det 4+16/6

砲兵：Second

活性化：

Warsaw 守備隊と 5 c、3 gd c、fn gd 3、fn gd 4

GT6

解放：

砲兵：1/2 hvy

活性化：

第9軍

GT7

解放：

歩兵：1/1 hvy、2/5 hvy、3/4 hvy

撤退：

軍団ユニット：det 29/20、det 27/3、det 3 gd/23

GT8

解放：

歩兵支援：302+

砲兵：2/3 hvy、2/2 hvy

GT9

解放：

砲兵：2/1 hvy

GT11

解放：

砲兵：3/3 hvy、3/5 hvy、3/2 hvy

撤退：

軍団ユニット：det 26/2、det 4+16/6

GT14

解放：

歩兵師団：75r

GT16

解放：

歩兵師団：81r

GT17

解放：

歩兵師団：73r

撤退：

Det 22+24/1、det 28/20、det 46/25

GT19

撤退：

Praga

GT26

解放：

歩兵師団：55r、77r

GT37

解放：

歩兵支援：O.sch.rgt

GT38

解放：

歩兵師団：63r

2 9. 6. 7 勝利の判定 [Determining Victory]：

>>勝利は、ルール 27.0 (と 29.6.3f) に従い、GT47 に判定されます。中欧諸国軍プレイヤーは、7 VPs で開始します。Mlaw (63.39) について 3、Czestochowa (79.70) について 3、Pitrkow (72.63) について 3 です。中欧諸国軍プレイヤーは、これらの位置を支配もしています。

2 9. 7 歴史的な GT3 後のプロシア内のセット・アップ [Histirical Post-GT3 Set-up in Prussia]

このセット・アップは、キャンペーン・ゲーム・シナリオを 8 月 23 日 (最初の間フェイズ開始とともに) に開始することを望むプレイヤー諸氏のためのものです。

2 9. 7. 1 影響するシナリオ [Affected Scenarios]

歴史的な GT3 後のプロシア内のセット・アップは、グランド・キャンペーン・シナリオ (29.6) と連携できます。

2 9. 7. 2 一般的な情報 [General Information]

全ての一般情報は、以下を除き 29.6.2 で述べたものと同一です。：

B.戦略計画 [Strategic Plans]：達成又は放棄された戦略計画はありません。

D.鉄道堡 [Railheads]：

- ・ドイツ軍：47.12、46.20、46.22、48.25、49.30、50.33、53.33、58.33、62.36、66.37、78.43、81.71
- ・ロシア軍プレイヤー (北)：42.20、43.30、63.40

>>ドイツ軍がターン 4 開始時に使用可能な鉄道ポイントは 7 で、20 ではありません (第 1 軍団の移動を考慮します。)

2 9. 7. 3 特別ルール [Special Rules]

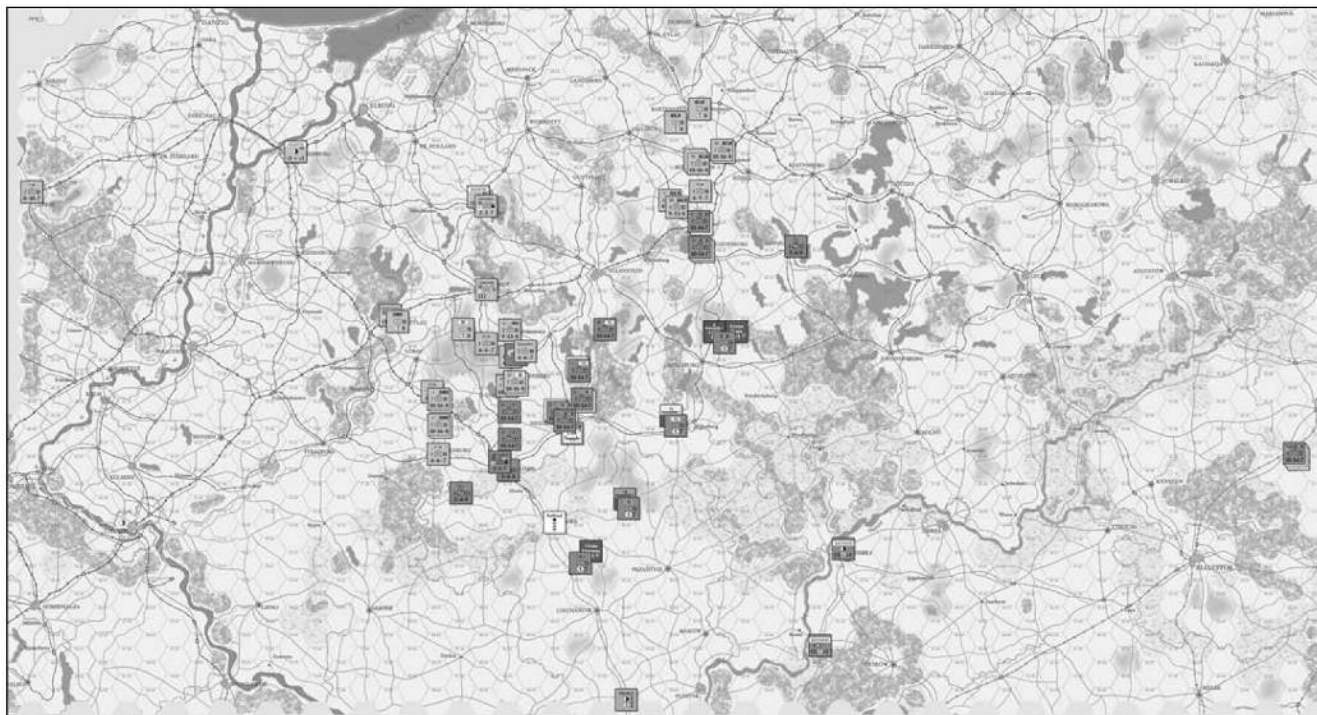
29.6.3 で述べた特別ルールに、これらの特別ルールを加えます。

A.ロシア第1軍と第2軍：第1軍と第2軍に付属した全ロシア軍ユニットは、GT4 のロシア軍移動フェイズ中に強行軍を実施できません。

B.ドイツ軍とロシア軍の北方部隊のみに影響：このセット・アップは、ドイツ軍の格子とロシア軍格子の北方部分のみに影響します。その他の全部隊と GT4 以降に到着する増援についてはキャンペーン・ゲーム (29.6) のセット・アップに従います。

2 9. 7. 4 勝利の判定 [Determining Victory]：

勝利は、ルール 27.0 (と 29.6.3f) に従い、GT47 に判定されます。シナリオは、ロシア軍が 1 VP を持って開始します (Gumbinnen のため)。



30.0 タンネンベルクの戦いの通しプレイ見本

[Simple of Play—The Battle of Tannenberg Play-through]

このプレイ見本は、1914 Twilight in the East ルールの使用を描写するためにデザインされています。通しプレイは GT5 をシミュレートし、状況はタンネンベルクの戦い開始時（史実のほぼ8月26～27日）の東プロシア南部です。行われた決定（すなわち、補給路、移動、攻撃、退却路）は、実際の戦い中に行われたもので、ゲームで最良の方法は必要とされていません。これらは、プレイの本質を描写するために選択されました。このプレイ見本をセット・アップして、見本の通りにカウンターを移動させることを勧めます。

30.1 ドイツ軍のセット・アップ [German Set-up]

第8軍チャート [EIGHTH ARMY CHART]

- ・第8軍大集積所#1—74.26
- ・第8軍大集積所#2—66.28

独立組織記録欄 [Independent Formations track]

- ・3r/MO—65.32
- ・20lw—66.33
- ・Allenstein—66.28
- ・Dtsch-Eylau—70.32
- ・Osterode—66.31
- ・1lw—ドイツ軍移動フェイズ中に、増援がヘクス85.27に鉄道モーターで登場する。

第17軍団記録欄 [17 Corps track]

- ・35/17 [—2 ステップ]—56.25
- ・36/17 [—2 ステップ] [—1 CEL]—57.26
- ・6lw—57.27
- ・17（軍団段列ユニット）—57.24

第1R軍団記録欄 [1R Corps track]

- ・1r/1R—58.28
- ・36r/1R—58.28
- ・1R（軍団段列ユニット）—58.25

第20軍団記録欄 [20 Corps track]

- ・41/20—65.34
- ・37/20 [—1 ステップ] [—1 CEL]—65.34
- ・70lw—65.33 レベル1 IP内
- ・Graudenz—65.33
- ・20（軍団段列ユニット）—67.32

第1軍団記録欄 [1 Corps track]

- ・2/1 [—1 ステップ]—68.36
- ・1/1 [—1 ステップ]—68.35
- ・5lw—68.37
- ・2/15r（砲兵ユニット）—68.35
- ・1（軍団段列ユニット）—70.32

30.2 ロシア軍のセット・アップ [Russian Set-up]

第2軍チャートのみを使用します。

第2軍チャート

- ・第2軍大集積所—51.40
- ・第2軍小集積所—52.44
- ・PRAGA 集積所（3範囲）—60.46
- ・鉄道堡マーカー—63.39

独立組織記録欄 [Independent Formations track] :

- ・4c—53.29
- ・6c—65.37
- ・15c—67.38
- ・3gd/23 [—2 ステップ]—32.37 (MP 消費マーカー乗車のために3MP)
- ・det 3gd/23—65.37

第1軍団記録欄 [1 Corps track] :

- ・22/1 [—2 ステップ]—65.36
- ・24/1 [—2 ステップ]—65.35
- ・1（軍団段列ユニット）、Artamonov 指揮官マーカー—62.41

第6軍団記録欄 [6 Corps track] :

- ・4/6 [-2 ステップ]-57.28
- ・16/6 [-2 ステップ][-1 CEL]-57.29
- ・6 (軍団段列ユニット) 「不完全1」、Blagoveshchenski 指揮官マーカー-56.33

第13軍団記録欄 [13 Corps track] :

- ・1/13 [-1 CEL]-62.34
- ・36/13-61.32
- ・13 (軍団段列ユニット) 「不完全1」-58.36

第15軍団記録欄 [15 Corps track] :

- ・6/15 [-1 ステップ]-63.35
- ・8/15 [-1 ステップ]-62.35
- ・2/23 [-1 CEL]と2/23 低補給マーカールール24.4を参照)-63.35
- ・15 (軍団段列ユニット) 「不完全2」-60.39

30.3 GT5: ロシア軍プレイヤー・ターン

A. 天候判定: ロシア軍プレイヤーは、1d6 を振ります。結果は4で、通常天候です。

B. ロシア軍プレイヤー・ターン・フェイズ:

1. 増援、撤退、活性化フェイズ (5.4.1) :

なし。

2. 付属フェイズ (5.4.2)

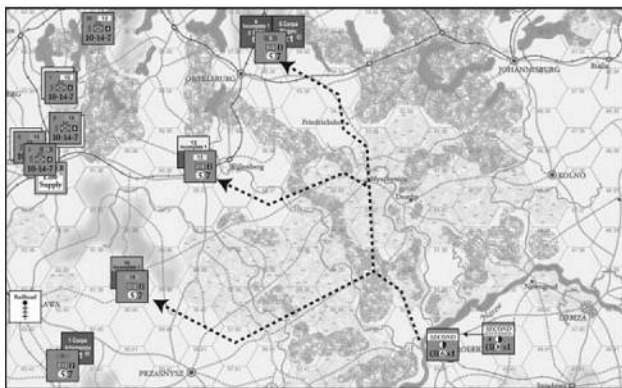
付属の変更はありません。第2軍の戦略計画への変更はなく、その目標は Osterode (66.31)、Allenstein (61.30)、Seeburg (58.28) に留まります。ルール21.6.1を参照。

3. 舟橋フェイズ (5.4.3)

なし。

4. 補給フェイズ (5.4.4) :

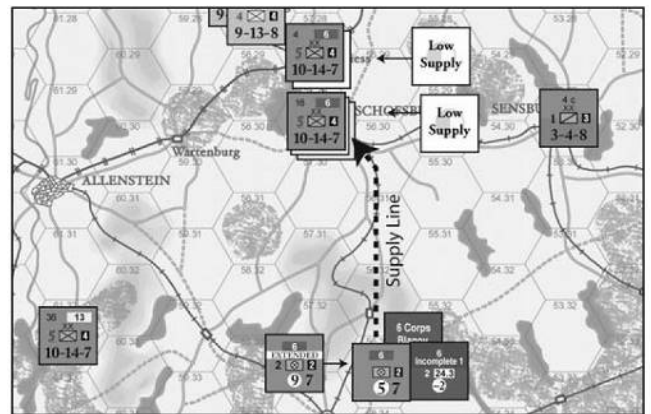
ロシア軍プレイヤーは、ルール5.4.4に列記されたステップに従います。最初に、彼は全ての集積所と軍団段列ユニットを表面へ返し、AP 割当マーカーを取り去ります。(この方法で、新規に開始します。) 次に、ルール14.4のシークエンスに従って自軍全ユニットの補給状態をチェックします。自軍の大と小集積所ユニットが正当な LOC (14.2.1) を持つかどうかからチェックを開始します。51.40の大集積所と52.44の小集積所から走っている RR ラインは、友軍の機能状態で EZOC から解放されているため、両者について正当な LOC が存在します。



次に、ロシア軍プレイヤーは、各軍団段列ユニットの補給状態をチェックします。右から左へと見て、第6軍団、第13軍団、第15軍団の軍団段列ユニットが、全て大集積所から10ヘクス離れていることを発見します。ただし、大集積所の標準範囲は6なので不十分です。それ故、ロシア軍プレイヤーは全3個軍団を補給すべく10の範囲を使用するため、大集積所を拡張面(裏面)に裏返します。

第1軍団段列ユニットは、2つの選択肢を持ちます。1つは、範囲内(単線 RR ライン上を6ヘクスたどります=3範囲)にある Praga ユニットから補給を受け取ることができます。あるいは、友軍機能 RR ライン・ヘクス上にスタックしているので、単に鉄道から補給を受け取ります(14.2.2)。

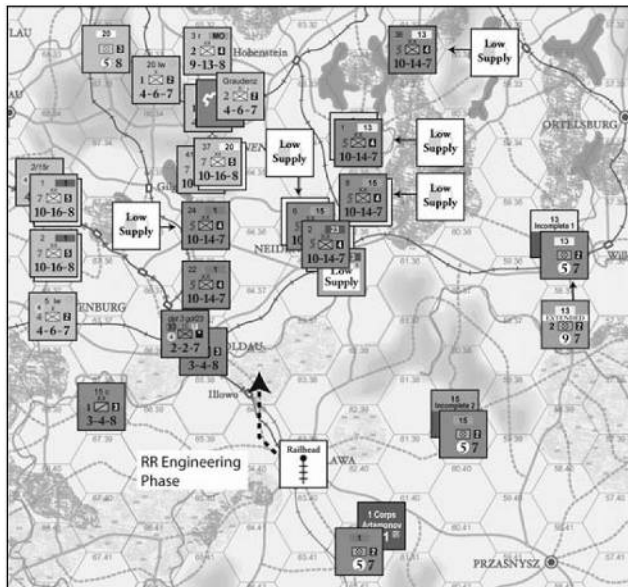
次に、ロシア軍プレイヤーは、各個別ユニットの補給状態をチェックします。補給は、補給源から補給を欲しているユニットへとたどられます(14.1)。彼は右から左へと前線を進みます。第6軍団から開始して、第6軍団段列から16/6師団まで4と1/2ヘクス、4/6師団まで5と1/2ヘクスの補給範囲を確認します。ロシア軍プレイヤーにとって不幸にも、第6軍団段列の範囲はその「不完全1」状態(24.3)のために2だけ減少しています。今や3の通常範囲と7の拡張範囲を持ちます。それ故、これらの師団を補給下に置くため、軍団段列ユニットを拡張範囲面に裏返し、両師団を「低補給下」(14.4ポイント4)としなければなりません。ヘクス53.29の第4騎兵師団は、第6軍団に直接付属していませんが、補給をたどるために第6軍団段列ユニットを使用できます(14.3.1)。これを行うのは、他に選択肢がないからです。軍団段列ユニットは拡張面にあるため、騎兵師団は「低補給下」でマークされます。



ロシア軍プレイヤーは、ここで第13軍団の補給をチェックします。第13軍団段列から、1/13師団は4ヘクス、36/13師団は5ヘクス離れています。繰り返しますが、第13軍団段列は「不完全1」状態なので、範囲を拡張するために裏返さなければなりません。それ故、ロシア軍プレイヤーは、2個師団を「低補給下」としてマークします。

次に、第15軍団の補給をチェックします。第15軍団段列から、6/15と8/15の両師団は5ヘクス離れています。軍団段列ユニットは「不完全2」状態なので、その範囲は1だけ減少しています(範囲4)。自身の師団を補給するために、軍団段列ユニットは拡張面に裏返さなければなりません。ただし、両師団は友軍機能 RR ヘクスの5ヘクス以内にあるため、ロシア軍プレイヤーは軍団段列ユニットを裏返すのを避けることができます。3ヘクスを超えて RR ライン・ヘクスへたどることにより、彼は2個師団を「低補給下」でマークします。

2/23師団は、特別なケースです。ルール24.4のため、このユニットは全ての場合において、最良でも低補給下です。友軍機能 RR ライン・ヘクスから5ヘクスであるため、「非補給下」ではありません。(2/23師団は第15軍団に付属しているので、[望むのであれば]第15軍団段列から補給をたどれることに注意してください。第23軍団段列ユニットはまだマップ上に到着していないので、このように付属させることができます。ルール6.2.2の例外を参照。)



3gd/23 師団は、友軍機能 RR ライン上のヘクス 32.37 にスタックしており、補給下です。

次に、ロシア軍プレイヤーは、第 1 軍団の補給についてチェックします。22/1 師団は最初に 62.41 から 63.39 (2ヘクス×1/2=1ヘクス) まで走っている友軍機能 RR ラインまで5ヘクス以内で、次にヘクス 64.39、64.38、65.37、65.36 まで補給をたどります。ただし、24/1 師団は5ヘクス以内ではなく6ヘクス離れています。第 1 軍団段列を拡張面に裏返す(それ故、22/1 師団を低補給下に置く)ことを避けるため、ロシア軍プレイヤーは 24/1 師団を友軍機能 RR ヘクス(この場合、5ヘクス以内)までたどらせることに決め、「低補給下」でマークします。支援ユニット *det 3gd/23* は、22/1 師団への近接により、この師団へ付属します(6.4.1)。段列の通常範囲内で補給下です。(この支援ユニットは、望むのであれば 63.39 の友軍機能 RR ライン・ヘクスへ補給をたどれることに注意してください。)

第 6 騎兵ユニットは *det 3gd/23* と同様に行い、補給下です。第 15 騎兵は友軍機能 RR ラインから3ヘクスの道筋をたどれませんが、5ヘクスの距離(RR ラインに沿って 1/2 で2ヘクスに加えて、陸上を4ヘクス)で第 1 軍団段列ユニットから補給をたどることにより、補給下に置くことができます。(最終ヘクスの湿地ヘクスは、道路を介して進入することに注意してください-14.1.2。)

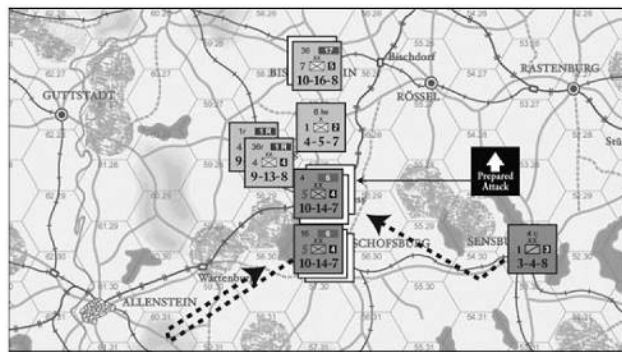
5. RR 建設フェイズ (5.4.5)

GT5 に、ロシア軍プレイヤーは7RR 建設ポイントを受け取ります。彼は、これらの2ポイントをヘクス 64.39 と 64.38 内への RR ライン敷設のために使用することに決め、鉄道堡マーカーを 64.38 まで2ヘクス押し進めます。5RR 建設ポイントは、このプレイの例の範囲外で使用されます。

6. 手番プレイヤーの移動フェイズ (5.4.6)

ロシア軍プレイヤー(第2軍司令官サムソノフ)は、戦略計画(と何が彼を待つかを知らないため)のために前進しなければならず、東プロシア内へ圧力をかけ続けます。

[前線に沿って右から左へ進めます]



第 6 軍団: 25/26 日の夜、第 6 軍団は第 13 軍団を支援するため行軍命令を受けた。彼の命令に従い、ブラゴヴェシチェンスキーは、第 16 師団と第 4 師団の 1 個旅団に Dadey 湖から Allenstein への行軍を準備させた。早朝、敵の旅団が Lautern にいたという思いもかけない知らせが届き、後に敵は Seeburg を占領していた。敵部隊が退却している敵によって手薄に防護されていると考えた第 4 師団司令官コマロフ中將は、積極的な威力偵察を決意した。第 16 師団は、26 日の大部分を Allenstein への行軍に費やし、第 4 師団の偵察が戦闘にエスカレートするに連れて、その抵抗への対応行軍に戻った。その日の終わりまでに、16/6 師団は 29 マイル以上行軍していた。

ドイツ第 6 lw 旅団を正面に発見した 4/6 師団は、これを攻撃することに決め、ヘクス 57.27 を指す準備下攻撃マーカーを置くために 3MPs を消費しました。第 4c 師団は 5MPs を消費して、ヘクス 54.30、55.29、56.29 まで移動します(1と1/2+1と1/2+2)。

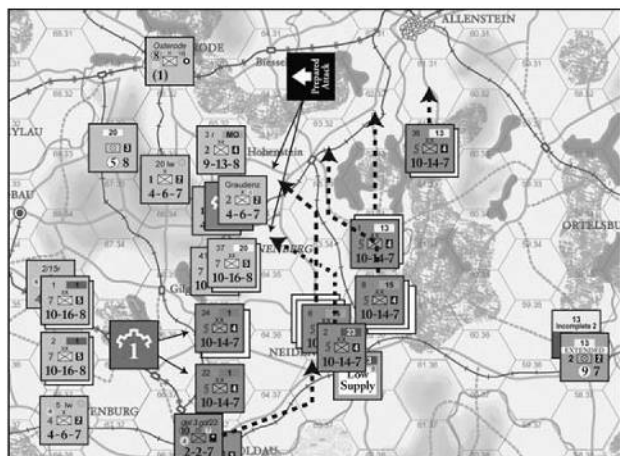
16/6 師団は、58.30、59.30、60.31 へと移動し、次にヘクス 59.30 から 58.30 まで引き返します。この移動は 8 と 1/2MPs を消費し、1と1/2MPs(2に切上げ)の強行軍(8.3)の実行を要求します。ロシア軍プレイヤーは、強行軍 EC を行わなければならない、+3 だけサイの目を修正します(2MPs について+2と、低補給下について+1)。2d6 を振り、結果は7です。修正後のサイの目 10 と 16/6 師団の現行 CEL9 とを比較します。10 は9よりも大きいので、師団は1だけ EC に失敗します。16/6 師団は現在8ステップから成るため、「大規模歩兵」ユニットと見なされます。「大規模歩兵」コラムで「EC に失敗」1 の列と交差照合すると、16/6 師団の戦闘効果値状態を1だけ低下させなければなりません(-1E)。それ故、現在の CE 状態は-2です。

第 6 軍団段列ユニットは、「不完全1」から「不完全2」へ状態を変更するため、静止中に 7MPs を消費します(不完全状態マーカーを裏面に返します)。

第 13 軍団: 8月26日、第 13 軍団は Allenstein を占領するため北進を命じられた。この軍団がゆっくり前進したので近隣のドイツ軍師団が補給に関係した問題を被ったと信じられ、第 15 軍団は戦闘中に左手から戦場の音を聞いた。

1/13 師団は、ヘクス 62.33 を介してヘクス 62.32 へ移動し、3と1/2MPs(2+1と1/2)を消費しました。36/13 師団は、1ヘクス前方のヘクス 61.31 へ移動します。第 13 軍団段列は、「不完全1」から「不完全2」へ状態を変更するため、静止中に 7MPs を消費します。ロシア軍プレイヤーは、不完全状態マーカーを裏面に返します。

第 15 軍団: 8月26日、第 26 と第 15 軍団は、目覚ましい前進を行い、敗北した敵を Lana-Orlau へ追撃した。



8/15 師団は、ヘクス 62.34、63.33 を介してヘクス 63.32 へ移動し、6MPs (3+1 と 1/2+1 と 1/2) を消費します。6/15 師団は、ヘクス 63.34、63.33 を介してヘクス 64.33 (EZOC 内) へ移動し、ヘクス 65.3 を指している準備下強襲マーカーを置きます。これは、9 と 1/2MPs (1 と 1/2+2+2+1+3) を消費し、それ故 2 と 1/2MPs (3MPs に切上げ) の強行軍を要求されます。ロシア軍プレイヤーは、強行軍 EC を行わなければならない、+5 (3MPs のために+4 と低補給下のために+1) だけサイの目が修正されます。彼は 2d6 を振り、結果は 5 です。彼は修正後の 10 の結果を 6/15 師団の現行 CEL 10 と比較します。10 は師団の現行 CEL と同じなので、EC にパスします。2/23 師団 (第 15 軍団に付属) は、ヘクス 63.34 を通してヘクス 64.34 (EZOC 内) へ移動し、ヘクス 65.33 を指した準備下強襲マーカーを置きます。これは、7MPs (1 と 1/2+1 と 1/2+1+3) を消費します。

第 1 軍団：第 1 軍団は、*Soldau-Gilgenburg* の位置を確保するよう命じられている。

22/1 と 24/1 の両師団は、レベル 1 陣地を掘るため静止中に 7MPs を消費します (IP 1 マーカーを各師団上に置きます)。分遣隊ユニット det 3 gd/23 は、2/23 師団と結合すべくヘクス 64.37、63.36 を行軍で通過し、ヘクス 63.35 へ移動します。6MPs (1 と 1/2+1 と 1/2+3) を消費します。近くの 6c と 15c 騎兵師団は、第 1 軍団段列と同様に静止して留まります (AP の供給源である Praga 集積所の最大範囲にいます)。

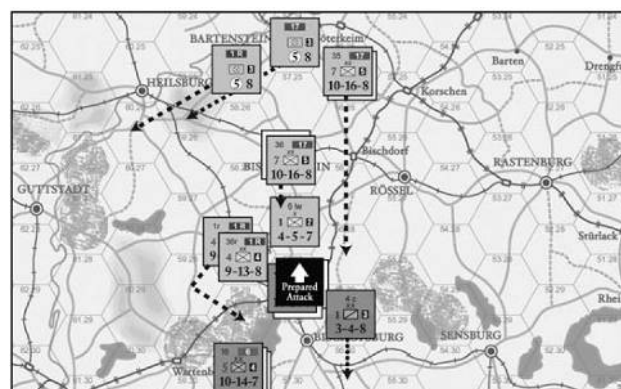
独立 3 gd/23 師団 (その付属マーカーは、独立組織ボックス内にあります) は、*Sokolka* (32.37) で乗車を完了するために 1MP を消費します。ロシア軍プレイヤーは、RR MPs 消費マーカーを鉄道モード面に裏返し、その目的地として *Mlawa* (63.39) を指定します。ユニットは鉄道によって複線 RR ライン上を *Praga* (57.51) まで合計 27 ヘクス進み (MP 毎に 12 ヘクスの率で、2 と 1/4MPs)、次に単線で *Mlawa* まで合計 16 ヘクス (MP 毎に 6 ヘクスの率で、2 と 2/3MP)、残っている MP で下車を開始します。3 gd/23 師団の鉄道モード・マーカーは、1 側に向けた MP 消費マーカーでマークされます。

これで、ロシア軍プレイヤーの移動フェイズは完了です。

7. 非手番プレイヤーの対応移動フェイズ (5.4.7) :

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の畏を掛け始めます。

第 17 軍団：8 月 25/26 日夜、軍団は *Bischofsburg* へ前進し、第 1 予備軍団と第 6 後備旅団と連携の上でそのロシア軍団を攻撃する命令を受けて前進した。



敵の準備下強襲マーカーが自身を指していることを発見した 6 lw 旅団は、そのヘクスを離れることができません。(静止中に MPs を消費するための能力を持ちますが、それを自体します。)

36/17 師団は、ヘクス 57.27 に進入することによって 6 lw 旅団を支援するため行軍します。これを行うために 3MPs (ヘクスのために 2MPs と EZOC のために 1) を消費します。

35/17 師団は、ヘクス 56.26、56.27 を介して移動し、ヘクス 56.28 (EZOC 内) に進入するために強行軍を実行します。これには 6MPs がかり (1 と 1/2+2+1 と 1/2+1)、それ故師団は 2MPs の強行軍を実行します。ドイツ軍プレイヤーは強行軍 EC を行わなければならない、+2 だけサイの目を修正します。2d6 を振り、9 の結果です。修正後の 11 の結果と 35/17 師団の現行 CEL11 とを比較すると、2 つは同数なので師団は EC にパスします。35/17 師団がヘクス 56.28 に進入すると、ドイツ軍プレイヤーはロシア軍プレイヤーに騎兵ユニットの ZOC へ進入したことも告げなければなりません。ロシア軍 4c 師団は、ヘクス 56.30 内へ「対応」することを選択します (ルール 9.1、誘発 1)。

第 17 軍団段列ユニットは、ヘクス 58.25 を介してヘクス 59.25 へ移動します。ヘクス 58.25 は第 17 軍団段列ユニットを含み、それ故道路移動のコストが 1/2MP だけ増加するため、移動に 3 と 1/2MPs (2+1 と 1/2) がかります。

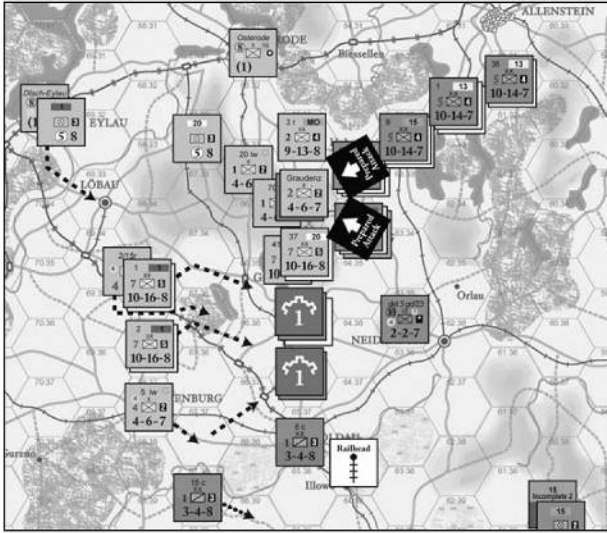
第 1 R 軍団：1r/1R 師団は、ヘクス 59.28 を介してヘクス 58.29 へ移動します。7MPs (2+1+2+1+1、進入している 2 ヘクスの各 2MPs に加えて、林、EZOC の入退出) を消費します。それ故、師団は 3MPs の強行軍を実行します。ドイツ軍プレイヤーは、強行軍 EC を行わなければならない、+4 だけサイの目を修正します。2d6 を振り、4 の結果です。修正後の 8 の結果と 1r/1R 師団の現行 CEL10 とを比較すると、10 未満なので師団は EC にパスします。

36r/1 R 師団は静止で留まり、第 1 R 軍団段列ユニットはヘクス 59.25 を介してヘクス 60.26 へ移動します。ヘクス 59.25 は第 17 軍団段列ユニットを含み、それ故道路移動のコストが 1/2MP だけ増加するため、移動に 3 と 1/2MPs (2+1 と 1/2) がかります。

第 20 軍団：第 20 軍団は、現在位置を確保し第 1 軍団の攻撃を支援するよう命じられている。

敵の準備下攻撃マーカーが自身を指していることを発見した 70 lw と Graudenz 旅団は、そのヘクスを離れることができません。第 20 軍団に付属したユニットの残りと独立 3r/MO 師団と 20 lw 旅団は、静止して留まります。

第 1 軍団：フランソワ大將と彼の第 1 軍団は、過去数日間にわたり *Insternburg* 地方から現在位置まで鉄道によって輸送されていた。当初フランソワは攻撃を躊躇し、重砲の到着を待っていた。



1/1 師団は、ヘクス 67.34 を介して EZOC 内のヘクス 66.35 へ移動し、4 と 1/2MPs (2+1 と 1/2+1) を消費します。これは、1/2MP (1MP に切上げ) の強行軍です。強行軍 EC の修正はなく (+0)、ドイツ軍プレイヤーは 2d6 を振り 4 の結果です。4 の結果は 1/1 師団の現行 CEL11 未満なので、EC にパスします。

2/1 師団は、ヘクス 67.36 を介して 66.36 へ移動します。この移動は 4 と 1/2MPs がかかるので、師団は 1/2MP (1MP に切上げ) の強行軍を実行しなければなりません。強行軍 EC 修正はなく (+0)、ドイツ軍プレイヤーは 2d6 を振って 7 の結果です。7 の結果は、2/1 師団の現行 CEL11 未満であるため、師団は EC にパスします。

5 lw 旅団は、ヘクス 68.37 からヘクス 67.37 へ移動し、ロシア軍 15c 騎兵師団の ZOC です (2 と 1/2MPs を消費)。ドイツ軍プレイヤーは、ロシア軍プレイヤーに騎兵ユニットの ZOC に進入したことを告げます。ロシア軍 15c 師団は、ヘクス 66.39 内へ「対応」することを選択します。5 lw 旅団は強行軍を継続し、ヘクス 65.37 内のロシア軍 6c 騎兵師団に隣接するヘクス 66.37 へ 3MPs を消費して進入します。再び、ドイツ軍プレイヤーは、ロシア軍プレイヤーに騎兵ユニットの ZOC へ進入したことを告げます。ロシア軍 6c 師団は、対応せずにヘクス内に留まることを選択します。5 lw 旅団はヘクス 66.37 に進入するために強行軍を実行したので (合計で 5 と 1/2MPs を消費)、+2 修正の強行軍 EC を行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは 2d6 を振り、結果は 6 です。修正後の 8 の結果を 5 lw 旅団の現行 CEL9 と比較すると 8 は 9 未満なので、旅団は EC にパスします。

2/15r 砲兵ユニットは、ヘクス 67.35 へ行軍し、3MPs を消費します。

第 1 軍団段列ユニットは、軍団部隊の前進に続き、ヘクス 70.33 を介してヘクス 69.33 へ移動し、3MPs (1 と 1/2+1 と 1/2) を消費します。

これで、ドイツ軍プレイヤーの対応移動フェイズは完了です。

8. 手番プレイヤーの攻撃フェイズ (5.4.8)

ロシア軍プレイヤーが手番プレイヤーなので、彼の攻撃フェイズです。ルール 10.2 のシークエンスに従います。

最初に、ロシア軍プレイヤーは、実施を計画している攻撃で準備下攻撃ではないものを白い攻撃マーカーで指定しなければなりません。彼は白い攻撃マーカーを、ヘクス 66.37 内のドイツ軍 5 lw ユニットの向けて置きます。これは、ロシア軍に 3 つの攻撃実施を付与します。準備下攻撃マーカーのために要求される 2 つの攻撃と白い攻撃マーカーを持つ 1 つの任意攻撃です。

ロシア軍プレイヤーは、ルール 10.2.1 のシークエンスに従って各攻撃を解決します。

・ロシア軍プレイヤーは、最初にドイツ軍 36/17 師団と 6 lw 旅団に占められたヘクス 57.27 内へ要求された 4/6 師団の攻撃を解決することに決めます。両プレイヤーは、砲兵弾薬ポイント (AP) の割当を望むかどうか宣言します。4/6 師団は、第 6 軍団段列ユニットを介して第 2 軍の大集積所から補給路をたどります。大集積所と軍団段列ユニットの両方が拡張面であるため、ロシア軍プレイヤーは両者を 1AP 側に向けた AP 割当マーカーでマークします。ドイツ軍ユニットは、第 17 軍団段列ユニットを介して、第 8 軍の主集積所に道筋をたどります。両ドイツ軍ユニットは、同じ軍団指揮統率に付属しているので、1AP のみが要求されます。この AP 消費は、記録する必要がないことに注意してください—10.5.4 を参照。

両陣営は、自軍の各戦闘戦力を合計します。ロシア軍プレイヤーは、4/6 師団の戦力を 13 (8 ステップに加えて 5 砲兵値) と判定し、ドイツ軍の戦力は 27 ポイント (19 防御戦力ポイントに加えて 8 砲兵値) です。13 対 27 の戦闘比は 1 対 2 に丸められ、これが初期戦闘比になります。ここで、プレイヤー諸氏は、戦闘比コラム・シフトを判定します。ロシア軍は、準備下攻撃マーカーのため、自軍に有利な 1 シフトを受け取り、最終戦闘比は 1 対 1 です。

ロシア軍プレイヤーは 2d6 を振り、6 の結果です。結果を判定するため、この目を戦闘比コラムで交差照合します。6 の結果は、攻撃側又は防御側のどちらにも効果なしです。次に、両プレイヤーは損失を判定するためにステップ損失結果表 (SLRT) を参照します。最初に、戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営のユニット数の合計は、2 個師団と 1 個旅団だったので、マグニチュードは中規模です。両プレイヤーは、個別にサイを振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は 3 で、ドイツ軍は 5 です。ロシア軍については、適用可能な唯一の DRM は相手側の砲兵 (8 ポイント) についての +2 で、5 の結果は 1 ステップ損失です。ドイツ軍については、適用可能な DRM は相手側砲兵 (5 ポイント) の +1 と、ドイツ軍のサイ振りの -1 で、5 の結果で 1 ステップ損失となります。ドイツ軍プレイヤーは、これを 6 lw 旅団に割り当てます。

次に、両プレイヤーの組織は EC を行わなければなりません (スタック毎に一度のサイ振り)。ロシア軍 4/6 は、合計で +3 の DRM を持ちます (ステップ損失について +2 と低補給下の +1)。2d6 を振って 8 の結果で、修正後は 11 です。4/6 師団の CEL は 10 なので、1 だけ失敗です。これは、4/6 の戦闘効果値状態を -1 減少させます (CEL=9)。ドイツ軍プレイヤーは、2 つの影響下組織を持ち、一度のみサイを振りますが、サイの目は両者に個別影響します。6 lw 旅団は、+2 DRM で 1 ステップ損失を被り、36/17 師団のサイの目は修正されません。2d6 を振って 9 の結果です。6 lw 旅団は修正後に 11 です。6 lw 旅団の CEL は 9 なので、2 だけ失敗です。これは、6 lw の戦闘効果値状態を -1 減少させます (CEL=8)。36/17 師団については、2d6 の結果は修正なしの 9 です。36/17 師団は現行 CEL が 10 なので、EC にパスします。これでこの戦闘は完了で、ロシア軍プレイヤーは準備下攻撃マーカーを取り去ります。

ヒストリカル・ノート：ドイツ軍対応反撃フェイズの概要に続く注釈を参照してください。

・2 番目にロシア軍プレイヤーが解決することを決めたのは、ドイツ軍 70 lw と Graudenz 旅団によって占められたヘクス 65.33 への、2/23 と 6/15 師団に要求された攻撃です。両プレイヤーは、APs の割当を望むことを宣言します。ロシア軍ユニットは同じ軍団に付属しているので、ロシア軍プレイヤーは 1 AP のみ消費する必要があります。6/15 と 2/23 の両師団は、第 15 軍団段列ユニットを介して、第 2 軍に小集積所から補給路をたどります。ロシア軍プレイヤーは、その補給範囲を満たすために、第 15 軍団段列ユニットと小集積所の両方を拡張面に裏返さなければなりません。

いまや拡張面なので、1AP 側を向けた AP マーカーを割り当ててマークしなければなりません。(小集積所ユニットが AP を割り当てるとき毎に、それが表面又は裏面にかかわらず、AP 割当てマーカーでマークされますー10.5.4 を参照) ドイツ軍ユニットは、第 20 軍団段列ユニットを介して第 8 軍の大集積所ユニット # 1 に道筋をたどります。両ドイツ軍ユニットは同じ軍団統率に付属しているので、1AP のみの消費が要求されます (しかも、記録する必要はありません)。

両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を 29 ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は 15 ポイントです。29 対 15 の戦闘比は 2 対 1 に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定します。ロシア軍は、準備下攻撃マーカーについて自軍に有利な 1 シフトを受け取ります。ドイツ軍プレイヤーのユニットはレベル 1 の IP 内にいますが、レベル 1 IP のシフトはロシア軍の「高弾道」(又は「重」) 砲兵 (10.8) によって無効化されます。したがって、最終戦闘比は 3 対 1 です。

次に、ロシア軍プレイヤーは 2d6 を振り、7 の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。7 の結果は、攻撃側が +1 SLRT DRM で、防御側は IP 内にいない限り 1 ヘクス退却です。(この場合、防御側は IP 内にあるため、退却結果は無視されます。) 次に、両プレイヤーは、損失を判定するためステップ損失結果表 (SLRT) を参照します。最初に、戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営の合計ユニット数は、2 個師団と 2 個旅団なので、マグニチュードは中規模です。両プレイヤーは、個別に 1d6 を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は 3 で、ドイツは 4 です。ロシア軍のみに適用可能な DRM は、CRT 結果からの +1 と相手側の砲兵 (3 ポイント) についての +1 で、5 の結果は 1 ステップ損失を意味します (2/23 師団に割り振られます)。ドイツ軍については、唯一適用可能な DRM は相手側砲兵 (10 ポイント) の +2 とドイツ軍が振ることによる -1 で、5 の結果は 1 ステップ損失を意味します (70 lw 旅団に割り振ります)。

次に、両プレイヤーの組織は、EC を行わなければなりません。ロシア軍プレイヤーは、各スタックについて一度ずつ、二度の 2d6 を振ります。ロシア軍 2/23 は、戦闘で 1 ステップ損失を被り、低補給下でマークされているため、+3 DRM を被ります。2/23 師団のサイの目は 8 で、修正後は 11 です。その CEL は 9 なので 2 だけ失敗し、戦闘効果値状態を 1 だけ減少させて -2 です。6/15 師団のサイの目は 5 です。EC には容易にパスします。ここで、ドイツ軍は戦闘効果値をチェックします。70 lw はステップ損失を被ったので、EC は +2 だけ修正されます。2d6 を振って 7 の結果です。両旅団がパスし、70 lw は辛うじて成功です。これで、この戦闘は完了です。

・ロシア軍の最終戦闘は、22/1 師団によってヘクス 66.37 内へのドイツ軍 5 lw 旅団へ発動されます。(この攻撃は任意に発動されますが、ロシア軍プレイヤーは白い攻撃マーカーの配置により、解決しなければなりません。) 両プレイヤーは、APs の割当てを望むことを告げます。22/1 師団は第 1 軍団段列ユニットを介して Praga 集積所ユニットから補給路をたどります。22/1 師団は、軍団段列の 5 の範囲内にあるため、AP 消費は記録する必要がありません。ドイツ軍ユニットは、第 1 軍団段列ユニットを介して第 8 軍の大集積所ユニット # 1 に道筋をたどります。

両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を 13 ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は 10 ポイントです。13 対 10 の戦闘比は 1 対 1 に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定しますが、ありません。したがって、最終戦闘比は 1 対 1 です。

次に、ロシア軍プレイヤーは 2d6 を振り、9 の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。9 の結果は、攻撃側が +1 SLRT DRM と防御側が -1 SLRT DRM です。両プレイヤーは、損失を判定するためステップ損失結果表 (SLRT) を参照します。

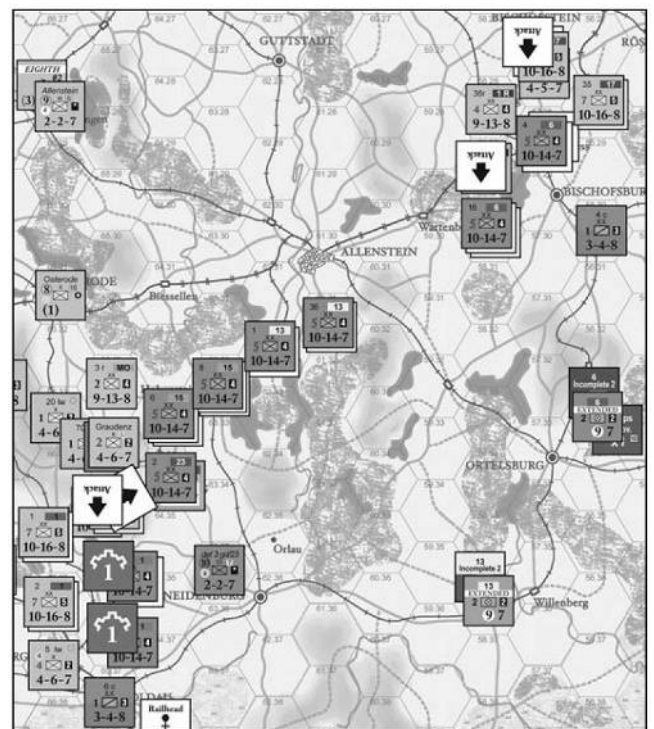
最初に、戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営の合計ユニット数は、1 個師団と 1 個旅団のみなので (2 個師団未満)、マグニチュードは小規模です。両プレイヤーは、個別に 1d6 を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は 2 で、ドイツは 6 です。ロシア軍のみに適用可能な DRM は、CRT 結果からの +1 と相手側の砲兵 (4 ポイント) についての +1 で、4 の結果は +1 EC DRM です。ドイツ軍については、唯一適用可能な DRM は CRT 結果からの -1、相手側砲兵 (5 ポイント) の +1 とドイツ軍が振ることによる -1 で、やはり +1 EC DRM です。

次に、両プレイヤーの組織は、EC を行わなければなりません。ロシア軍 22/1 師団の合計 DRM は +1 です (SLRT 結果から)。2d6 を振り、4 の目で修正後は 5 です。22/1 師団の現行 CEL は 10 なのでパスします。

ここで、ドイツ軍は戦闘効果値をチェックしなければなりません。5 lw 旅団は、+1 DRM を被ります。2d6 を振って 9 の結果で、CEL は 1 だけ減少した 8 を持ちます。これで、この戦闘と手番プレイヤーの攻撃フェイズは完了します。

9. 非手番プレイヤーの反撃フェイズ (5.4.9)

ここで、ドイツ軍プレイヤーが望む攻撃を行う機会です。非手番プレイヤーは、対応移動フェイズ中に準備下強襲マーカーを置くために MPs を消費することをができず、強制攻撃はありません。4 枚の白い攻撃マーカーを、それぞれ 1 枚ずつ以下のユニットの上に置きます。35/17 師団 (ヘクス 57.28 内のロシア軍 4/6 師団に向けて)、1r/1R 師団 (ヘクス 58.30 内のロシア軍 16/6 師団に向けて)、37/20 師団 (ヘクス 64.34 内のロシア軍 2/3 師団に向けて)、41/20 師団 (ヘクス 65.35 内のロシア軍 24/1 師団に向けて)。



・ドイツ軍は、ロシア軍 16/6 師団によって占められたヘクス 58.30 内を 1r/1R 師団が攻撃すると告げることで開始します。

両プレイヤーは、APs の割当を望むことを告げます。ドイツ軍 1r/1R 師団は、第 1 R 軍団段列ユニットを介して、第 8 軍の大集積所 # 2 から補給路をたどります。ロシア軍 16/6 師団は、第 6 軍団段列ユニットを介して、第 2 軍の大集積所から補給路をたどります。

大集積所と第 6 軍団段列ユニットの両者が拡張面にあるため、プレイヤー諸氏は AP 消費をマークしなければなりません。両者は、すでに 1 AP 側を指した AP 割当マーカでマークされているので、大集積所の場合ロシア軍プレイヤーはここで AP 割当マーカを AP2 側へ回転させます。第 6 軍団段列上の AP 割当マーカは、「AP 不可」[no more AP] 面に裏返します。なぜならば、拡張面のときには軍団段列の AP 限度が 2 だからです（ここでは両方とも消費されています）。

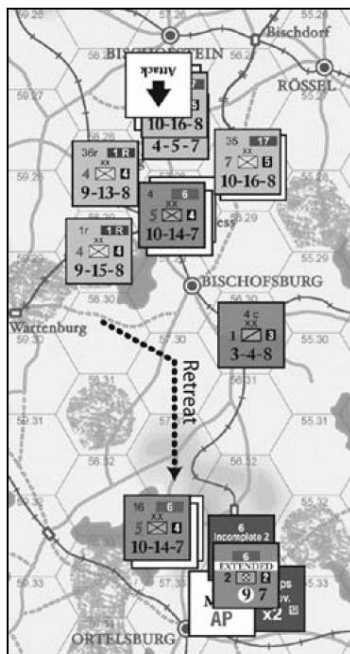
両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を 17 ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は 13 ポイントです。13 対 17 の戦闘比は 1 対 1 に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定します。唯一のシフトは、Blagoveshchenski 指揮官マーカ（25.4）の右への 1 つで、最終戦闘比は 2 対 1 です。（ロシア軍プレイヤーは、Blagoveshchenski 指揮官マーカを裏返します。）

次に、ドイツ軍プレイヤーは 2d6 を振り、6 の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。6 の結果は、ドイツ軍の結果を除き攻撃側が +1 SLRT DRM と防御側が IP 内 ない限り 1 ヘクス退却です。ロシア軍 16/6 師団は IP 内にいないため、ロシア軍プレイヤーはヘクス 57.30 へ 1 ヘクス退却させます。>>次に、両プレイヤーは、損失を判定するためにステップ損失表（SLRT）を参照します。最初に、戦闘のマグニチュードを判定し

なければなりません。両陣営の合計ユニット数は 2 個師団なので、マグニチュードは中規模です。両プレイヤーは、個別に 1d6 を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は 3 で、ドイツ軍は 2 です。ロシア軍に適用可能な DRM は、指揮官についての +2 と相手側の砲兵（4 ポイント）についての +1 で、5 の結果は 1 ステップ損失です。ドイツ軍に適用可能な DRM は、相手側砲兵（5 ポイント）の +1 とドイツ軍が振ることによる -1 で、2 の結果は +1 EC DRM を意味します。

次に、両プレイヤーの組織は、EC を行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは 2d6 を振り 5 の結果で、SLRT 結果について +1 に修正され、最終結果は 6 で EC にパスします。ここで、ロシア軍は、戦闘効果値をチェックします。16/6 師団は 1 ヘクス退却し（+1）、1 ステップ損失を被り（+2）、低補給下（+1）なので、その合計 EC DRM は +3 で

す。2d6 を振り、9 の目で修正後は 12 です。16/6 師団は、EC に 4 だけ失敗します。2d6 を振って 8 の結果で修正後は 13 です。16/6 師団は EC に 5 だけ失敗します。この結果、戦闘効果値は 2 だけ減少して -4（士気阻喪状態）となり、2 ヘクスの退却を要求されます（5 だけ失敗したことで 1 ヘクスと士気阻喪状態になるときに 1 ヘクス）。ヘクス 57.31 を介してヘクス 57.32 へ退却します。ワオ！ドイツ軍プレイヤーは、防御ユニットがカラにしたヘクスへ前進することを断ります。これで、この戦闘は完了します。



ヒストリカル・ノート：8月26日、ロシア軍第16/6師団は重大な損害を被った。27日には、潰走状態でさらに退却した。

・次に、ドイツ軍プレイヤーは、35/17 師団、36/17 師団、6 lw 旅団、36r/1 R 師団によるヘクス 57.28 内のロシア軍 4/6 師団への共同攻撃を宣言します。（白い攻撃マーカを攻撃に参加する各ユニット上に置く必要がないことに注意してください。攻撃を受けるヘクスを指した 1 枚のマーカのみが要求されます。）

ドイツ軍プレイヤーは、AP の割り当てを望むことを宣言します。ドイツ軍ユニットたちは 2 つの異なる軍団に付属するため、ドイツ軍プレイヤーは 2 AP を消費しなければなりません。全ドイツ軍ユニット、36r/1 は第 1 R 軍団段列ユニットを介して、その他の組織は第 17 軍団段列ユニットを介して第 8 軍の大集積所 # 2 から補給路をたどります。

ロシア軍プレイヤーは、自軍師団に AP を供給しようとしたましたが、第 6 軍団段列ユニットは「AP なし」[no more AP] でマークされています。

次に、両陣営は自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を 11 ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は 47 ポイントです。47 対 11 の戦闘比は 4 対 1 に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定します。攻撃しているドイツ軍ユニットは、側面攻撃による右への 2 コラム・シフトを獲得できます。これらのシフトは、ドイツ軍ユニットが複数の軍団に付属することにより（この場合は第 1 R 軍団と第 17 軍団）、1 シフトだけ相殺されます。加えて、ロシア軍指揮官 Blagoveshchenski が参加することで 1 コラム右にシフトします。（ロシア軍プレイヤーは、ここで Blagoveshchenski 指揮官マーカをゲームから取り去ります。）従って、最終戦闘比は 6 対 1 です。

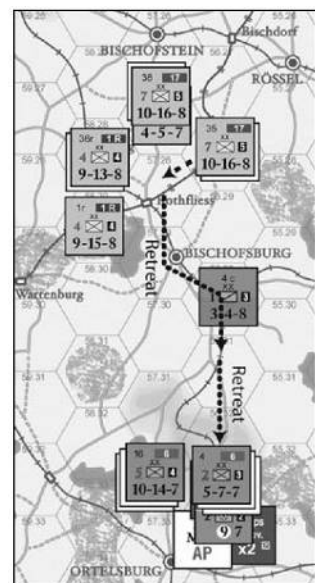
次に、ドイツ軍プレイヤーは 2d6 を振り、4 の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。4 の結果は、攻撃側に影響なしですが、防御側は 3 ヘクス退却しなければなりません。ロシア軍 4/6 師団は、ヘクス 57.29 と 56.30 を経由してヘクス 56.31 へ退却します。

>>次に、両プレイヤーは、損失を判定するためにステップ損失表（SLRT）を参照します。最初に、戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営の合計ユニット数は 4 個師団と 1 個旅団なので、マグニチュードは大規模です。両プレイヤーは、個別に 1d6 を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は 4 で、ドイツは 6 です。ロシア軍に適用可能な DRM は +7 で、指揮官についての +2、相手側の砲兵（19 ポイント）についての +4、防御側が側面攻撃を受けている +1 で、11 の結果は 3 ステップ損失を意味します。4/6 師団の現行戦力は いまや

6 ステップ未満なので（この場合は 4 ステップ）、ロシア軍プレイヤーは（減少状態に）裏返し、1 ステップ損失マーカでマークします。

ドイツ軍に適用可能な DRM は、ドイツ軍が振ることによる -1 で（AP を受け取らなかった）、ロシア軍砲兵の DRM がいないことに注意してください、修正後の 5 の結果は 1 ステップ損失（36r/1 R 師団に割り振ります）と +1 EC DRM（35/17 師団に割り振ります）を意味します。

次に、両プレイヤーの組織は、EC を行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、各スタックについて一度、2d6 を 3 回振ります。36r/1 R は戦闘でステップ損失を被ったので、+2 DRM を被ります。36r/1 R のサイの



目は7で、修正後は9です。そのCELは10なのでパスします。36/17と6lwを含んでいるスタックのサイの目は、修正後の6です。両組織がパスします。35/17 EC DRMはSLRT結果のために+1で、2d6の結果は修正後の11です。ECに(辛うじて)パスします。

ここで、ロシア軍は、戦闘効果値をチェックします。4/6 師団は3ヘクス退却し(+3)、3ステップ損失を被り(+6)、これらのステップ損失のために減少面に裏返され(+1)、低補給下(+1)で、側面攻撃を受けたので(+1)、その合計EC DRMは+12になります。2d6を振り、7の目で修正後は19です。4/6 師団は、ECに10だけ失敗します。この結果で、その戦闘効果値状態は3だけ減少して-4(士気阻喪状態)となり、ロシア軍プレイヤーは2ヘクス退却させることを要求されます(1ヘクスは8から11の間で失敗したことにより、1ヘクスは士気阻喪状態になることにより)。ヘクス56.32を介してヘクス56.33へ退却させます。BAM! ドイツ軍プレイヤーは、ここで35/17 師団をヘクス57.28へ前進させる決断をします。これで、この戦闘は完了です。

ヒストリカル・ノート: ロシア軍4/6 師団司令官は、ドイツ軍36/17 師団と6lw 旅団との激戦で、当初弱体な部隊を攻撃していると信じていた。日が経つにつれて、ドイツ軍35/17 師団の側面からの攻撃でロシア軍の状況は危機的となった。午後6時にロシア軍は撤退を命じ、師団は崩壊し始めた。

8月26日、ロシア軍4/6 師団は50%の死傷者を被り、概ね40キロメートル退却した。士気阻喪した退却は、27日まで続いた。

・次に、ドイツ軍プレイヤーは、37/20 師団でロシア軍2/23 師団が占めるヘクス64.34への攻撃を実施します。

両プレイヤーは、APsの割当を望むことを告げます。ドイツ軍37/20 師団は、第20 軍団段列ユニットを介して、第8 軍の大集積所#1から補給路をたどります。2/23 師団は、第15 軍団段列ユニットを介して、小集積所ユニットから補給路をたどります。大集積所と段列ユニットの両方が拡張面で、すでに1AP 側を指したAP 割当マーカでマークされており、ロシア軍プレイヤーは両ユニット上のAP 割当マーカを「AP 不可」[“no more AP”]面に裏返します。

次に、両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を18ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は16ポイントです。16対18の戦闘比は1対1に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定しますがありません。

次に、ドイツ軍プレイヤーは2d6を振り、9の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。9の結果は、攻撃側に+1 SLRT DRMと防御側に-1 SLRT DRMを与えます。両プレイヤーは、次に損失を判定するためにステップ損失(SLRT)を参照します。戦闘には、合計で2 個師団を含むので、マグニチュードは中規模と判定されます。両プレイヤーは、個別に1d6を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は4で、ドイツ軍は6です。ロシア軍に適用可能なDRMsは、CRT結果の+1、相手側の砲兵(7ポイント)についての+2で、5の結果は1ステップ損失です。ドイツ軍に適用可能なDRMsは、CRT結果の+1、相手側砲兵(5ポイント)の+1、ドイツ軍が振ることによる-1で、7の結果は1ステップ損失と+1 EC DRMです。

次に、両プレイヤーの組織は、ECを行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは2d6を振り7の結果で、+3だけ修正されて(+1 SLRT結果と+2ステップ損失)10になります。ECにパスします。ここで、ロシア軍は、戦闘効果値をチェックします。2/23 師団は1ステップ損失を被り、低補給下でマークされているので、その合計EC DRMは+3です。2d6を振り、7の目で修正後は10です。2/23 師団は、ECに2だけ失敗します。ロシア軍プレイヤーは、その戦闘効果値状態を1だけ減少させて-3にします。これで、この戦闘は完了します。

・ここで、ドイツ軍プレイヤーは、自軍の最終攻撃を実施します。41/20、1/1、2/1 師団でロシア軍24/1 師団が占めるヘクス65.35への攻撃を宣言します。

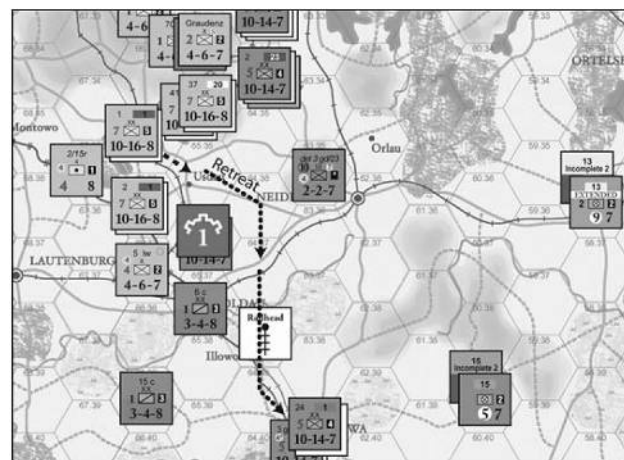
両プレイヤーは、APsの割当を望むことを告げます。ドイツ軍ユニットは2つの個別軍団に付属するので、ドイツ軍プレイヤーは2 APを消費しなければなりません。

全ドイツ軍ユニットは、第8 軍の大集積所#1から補給路をたどります。41/20 師団は第20 軍団段列ユニットを介して、その他の組織は第1 軍団段列ユニットを介してです。ロシア軍の組織は、第1 軍団段列ユニットを介して Praga 集積所ユニットから補給路をたどります。段列ユニットの通常範囲は5なので、24/1 師団は範囲内です(道筋は、最初に鉄道に沿って各ヘクス1/2のコストで4ヘクスたどられ、次に3ヘクスは陸上です)。

両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を17ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は49ポイントです。49対17の戦闘比は3対1に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定します。攻撃しているドイツ軍ユニットが複数軍団に付属しているので、1コラム・シフト左があります。無能なロシア第1 軍団指揮官アルタモノフ(ロシア軍プレイヤーは、ここで彼を裏返しますルール25.3を参照)が攻撃側に1コラム・シフトを提供するため、1コラム・シフト右があります。レベル1のIPの効果は、ドイツ軍陣営の高弾道砲兵の存在によって打ち消されます。したがって、最終戦闘比は3対1です。

次に、ドイツ軍プレイヤーは2d6を振り、4の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。4の結果は、攻撃側に影響なしで、防御側に+1 SLRT DRMと2ヘクス退却を与えます。ロシア軍プレイヤーは、ヘクス64.36を介して24/1 師団をヘクス64.37へ退却させ、そのIP マーカを取り去ります。両プレイヤーは、次に損失を判定するためにステップ損失(SLRT)を参照します。最初に戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営の合計ユニット数は4 個師団なので、マグニチュードは大規模です。ここで、両プレイヤーは、個別に1d6を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は3で、ドイツ軍は2です。ロシア軍に適用可能なDRMsは、アルタモノフによって率いられていることで+2、CRT結果の+1、相手側の砲兵(21ポイント)についての+4で、10の結果は3ステップ損失です。ドイツ軍に適用可能なDRMsは、相手側砲兵(5ポイント)の+1、ドイツ軍が振ることによる-1で、修正後の2の結果は1ステップ損失(41/20 師団へ割り振ります)を意味します。

次に、両プレイヤーの組織は、ECを行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、各スタックについて一度2d6を振ります。



1/1 と 2/1 師団は EC DRM を持たず、それぞれ 8 と 7 を振って ECs にパスします。41/20 は、1 ステップ損失から +2 DRM を持ちます。ドイツ軍は 2d6 を振り、3 の結果が 5 に修正されて EC にパスします。

ここで、ロシア軍は、戦闘効果値をチェックします。24/1 師団は 2 ヘクス退却し (+2)、3 ステップ損失を被り (+6)、減少面に裏返されており (+1)、低補給下なので (+1)、その合計 DRM は +10 です。2d6 を振り、12 の目で修正後は 22 です。24/1 師団は、EC に 12 だけ失敗します。この結果で戦闘効果値状態は 4 だけ減少し、-4 (士気阻喪状態) で 2 ヘクス退却を要求されます (12 だけ失敗したことで 1 ヘクスと士気阻喪状態の 1 ヘクス)。ロシア軍プレイヤーは、ヘクス 64.39 を介してヘクス 63.39 へ退却します。OUCH! ここで、ドイツ軍プレイヤーは、1/1 師団をヘクス 65.35 へ前進させることに決めます。これで、この戦闘は完了します。

10. 戦闘後フェイズ (5.4.10) :

a. 騎兵後退ステップ: 敵ユニットに隣接することが発見されたいかなる騎兵ユニットも、1 ヘクス後退できます。ここで唯一資格を持つ騎兵ユニットは、ヘクス 65.37 内のロシア軍 6c ユニットの。後退しないことを選択します。

b. マーカー撤去ステップ: 取り去る (又は裏返す) ための砲兵退却又は戦闘戦力 1/2 マーカーはありません。

これでロシア軍プレイヤー・ターンは終了です。

30. 4 GT5: ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. 増援、撤退、活性化フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 85.27 (鉄道モード状態) に 1lw 師団を受け取ることに決めます。1lw 師団の付属マーカーを第 8 軍編成ディスプレイ上の独立組織記録欄に置きます。

2. 付属フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、いかなる付属変更も行いません。

3. 舟橋フェイズ: なし。

4. 補給フェイズ:

ドイツ軍プレイヤーは、ルール 5.4.2 に列記されたシークエンスに従います。自軍の集積所又は軍団段列で裏面のものや、AP 消費マーカーでマークされたものもないので、ドイツ軍プレイヤーは直接各ユニットの補給状態のチェックへ進みます。それを行うため、最初に、自軍の大集積所ユニットが正当な LOC を持つかどうかチェックを開始します。74.26 の大集積所 #1 からマップ端まで走っている RR ラインは友軍の機能状態で EZOC から解放されているので、正当な LOC が存在します。ヘクス 66.28 から走っている RR ラインについても同じことが言えるので、大集積所 #2 も正当な LOC を持ちます。

次に、ドイツ軍プレイヤーは、各個別ユニットの補給状態をチェックします。素早く一瞥すると、軍団に付属した全組織は補給下です。特別な補給チェックを行うことを要求されるのは、3r/MO 師団と 20lw 旅団です。なぜならば、これらは独立組織だからです (すなわち、軍団に付属していません)。3r/MO 師団 (20lw 旅団も同様) は、複数の使用可能補給源を持ちます。どちらかの大集積所ユニット (両方が範囲内です) から直接たどるか、又は最寄りの友軍機能 RR ラインから直接補給を受け取ることもできます (RR ラインは、3r/MO 師団の隣接ヘクスまで通過します)。この場合、ドイツ軍プレイヤーは、3r/MO 師団と 20lw 旅団の両方を補給するため、RR ラインを使用することを選択します。

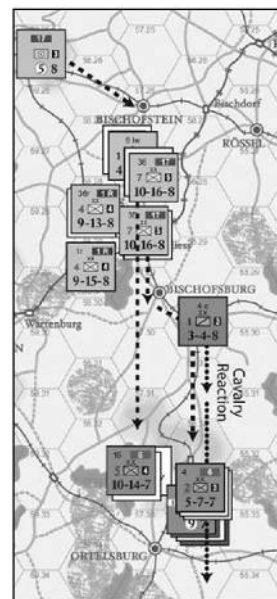
5. RR 建設フェイズ

GT5 に、ドイツ軍は 2 RR 建設ポイントを受け取ります。これらは、このプレイの例の外で使用されます。

6. 手番プレイヤーの移動フェイズ:

ドイツ軍プレイヤーは、自軍左手のユニットから開始して、右へと進めます。

第 17 軍団: ドイツ軍プレイヤーは、35/17 師団に敗北したロシア第 6 軍団を追撃することから開始し、ヘクス 57.29 へと移動させ、騎兵ユニットの ZOC へ進入したことをロシア軍プレイヤーに告げます。ロシア軍 4c 師団は、ヘクス 56.31 へ「対応」することを選択します。35/17 は南方への移動を継続し、ロシア軍騎兵ユニットを押しします。ヘクス 56.30、56.31、56.32 へ進入し、騎兵ユニットはヘクス 56.32、56.33、最後に 56.34 へ対応します。この移動は、35/17 師団に 10MPs をかけさせます (各ヘクスは 2 と 1/2MPs がかかり、道路移動を介して 1 と 1/2、騎兵 ZOC のために +1)。これは 2MP の強行軍なので、ドイツ軍は EC を行い +2 によって修正されます。



2d6 を振り、結果は 4 で EC には容易にパスします。

次に、ドイツ軍プレイヤーは、8 と 1/2 のコストで 36/17 師団にヘクス 57.28、57.29、57.30 を通過させてヘクス 57.31 へ移動します (ZOC へ進入)。これには、1/2MP (1MP へ切上げ) の強行軍が要求されます。36/17 師団は修正なしの EC を行い、8 の目でパスします。

ここで、ドイツ軍プレイヤーは、6lw 旅団に移ります。6lw 旅団は以前の戦いで損害を被り、ロシア第 1 軍騎兵の活動のため (この例の外) 後方警備が要求されているため、ドイツ軍は旅団をヘクス 57.27 内に残すことに決めます。1 CEL を回復させるために、7MPs を消費します。6lw 旅団の戦闘効果値状態は、-1 から 0 へ上昇します。ドイツ軍プレイヤーは、付属マーカーを 1 ボックス左へ移します。

最後に、第 17 軍団段列ユニットを、ヘクス 58.26、57.26、57.27 を介してヘクス 57.28 へ移動させます。ヘクス 57.27 を通過するときに道路移動を使用している間、ヘクス内の 6lw 旅団の存在により、段列ユニットは追加 1/2MP の消費を要求されます。移動の合計 MP コストは、6 と 1/2MPs です。

これらのユニットをより容易に補給するため、ドイツ軍プレイヤーは第 8 軍の大集積所 #2 ユニットの鉄道でヘクス 64.25 へ移動させ、MP の 2/3 を消費します。集積所の後に続いて、Allenstein 歩兵ユニットもヘクス 64.25 へ移動します。

第 1 R 軍団: 1r/1R 師団は、ヘクス 58.30 と 59.30 を介して、5 と 1/2MPs を消費しながらヘクス 59.31 へ移動します。36r/1 R 師団が続き、ヘクス 58.29 と 58.30 を介して、7MPs を消費しながらヘクス 59.30 へ移動します。第 1 R 軍団段列ユニットは、ヘクス 59.26、59.27 を通過して、5 と 1/2MPs を消費しながらヘクス 58.28 へ移動します。

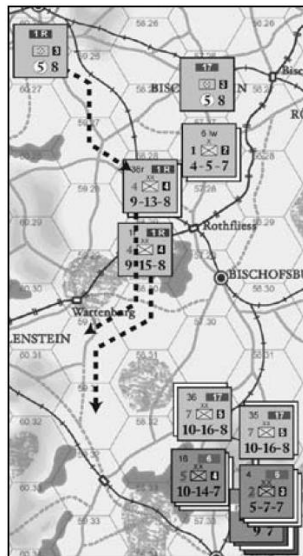
第20軍団：41/20と37/20師団は、ヘクス64.34を指している準備下攻撃マーカーを置くために、それぞれ3MPsを消費します。70lwとGraudenz旅団はヘクス65.33内に留まり、それらの1つはレベル1のIPをレベル2に向上させるために7MPsを消費します。3r/MO師団は、レベル1のIPを構築するために7MPsを消費します。第20軍団段列ユニットは静止状態で留まり、20lw旅団も同様です。

第1軍団：1/1と2/1師団は、ヘクス65.36を指している準備下攻撃マーカーを置くために、それぞれ3MPsを消費します。

2/15r砲兵ユニットはヘクス66.36へ移動し（3MPs=ヘクスについて2、EZOCについて1）、次にヘクス65.36を指している準備下攻撃マーカーを置くために3MPsを消費します。第1軍団段列ユニットは、ヘクス69.34を介して、3MPsを消費しながらヘクス68.35へ移動します。

大事なことを一つ言い残しましたが、ドイツ軍プレイヤーは自軍の増援1lw旅団を移動させます。ヘクス85.27へ鉄道モードで登場します。目的地としてOsterode（ヘクス66.31）を宣言します。（1lw旅団はマップ端から登場している増援なので、目的地が宣言されるときにRPを消費しないことに注意してください。ルール16.1.1を参照）。ドイツ軍は、85.27から66.31までMarienburgとDeutsch-Eylauを介して、複線鉄道ライン上に沿って25ヘクスをカウントします。これには2（と1/12）MPsがかかります。ドイツ軍は、師団を下車させるために更に4MPsを消費し（4RCPsから成るため）、次にヘクス65.31（3MPs）を介してヘクス64.31に行軍し、合計で9と1/12MPs（9に丸められる）を消費します。これは、2MPsの強行軍です。ドイツ軍は、+2修正の強行軍ECを行い、7の目で修正後は9です。1lw師団は9CELを持つため、パスします。

これで、ドイツ軍プレイヤーの移動フェイズは完了です。

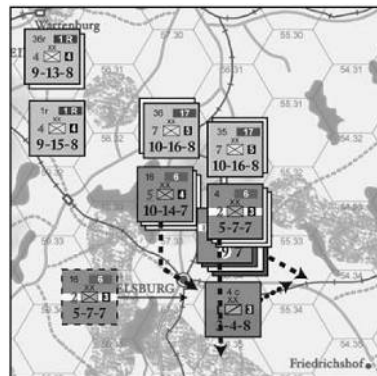


7. 非手番プレイヤーの対応移動フェイズ：

ヒストリカル・ノート：ロシア軍の中央部は、2つの側面の崩壊を知らず、新たな命令を受けなかったため、前進を続けます。

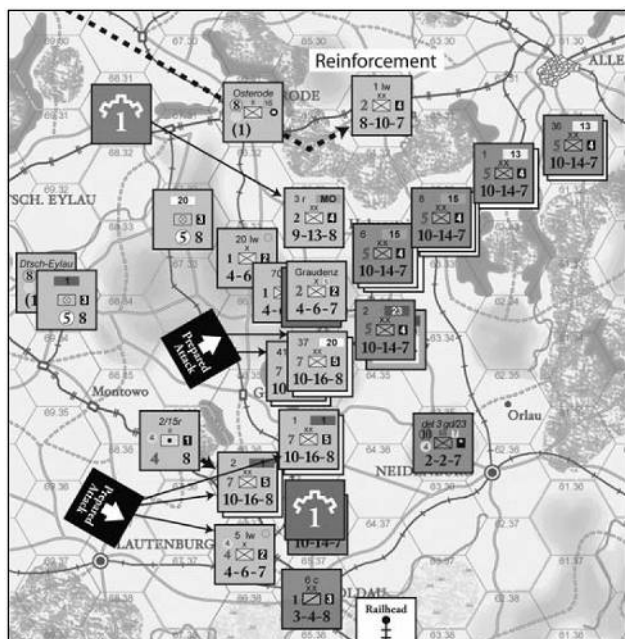
ゲーム・プレイに重要なことは、ロシア第2軍がいまだに戦略計画を放棄していないという事実です。戦略計画の移動制限は、歩兵に軍目標の1つに向かう移動を維持させます。ルール21.1.2を参照。ロシア軍プレイヤーは、前線に沿って右から左へと進めます。

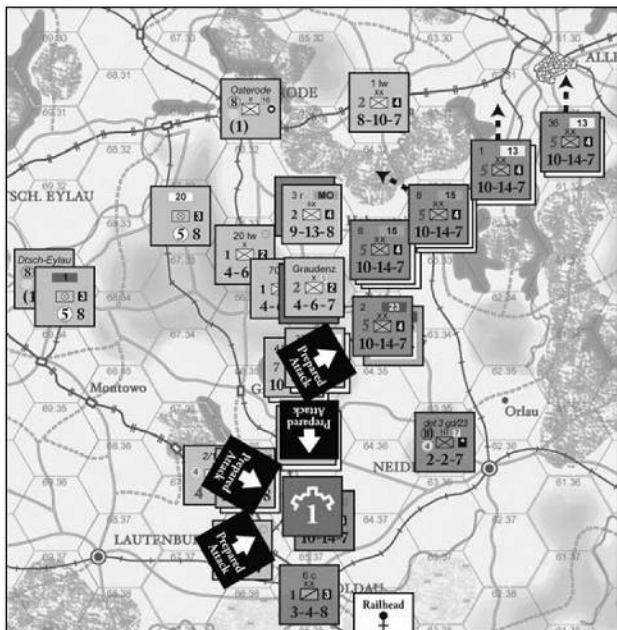
第6軍団：4/6と16/6師団の両方が士気阻喪状態なので、戦略計画の移動要件から外れます（21.1.2）。両師団は、可能な限り自身の場所と敵の間を離すことを望みます。第6軍団段列ユニットは、3MPsのコスト（地形のために2とZOCを退出するために1）でヘクス54.34へ移動します。次に、4騎兵師団がヘクス55.33へ移動します。この方法で、4/16師団がヘクス56.34へ進入するとき、友軍師団がヘクスを占めるコストの消費なしで、道路移動を使用できるようになります。ここで、4/16師団は、ヘクス56.34を介して、4と1/2MPs（ヘクス56.34について1と1/2、EZOCを離れるために+1MP、ヘクス56.35のために2MPs）を消費しながらヘクス56.35へ移動します。これは、1MPの強行軍です。ロシア軍プレイヤーは、低補給下であるため+1の修正で強行軍ECを行わなければなりません。2d6を振り、幸運にも3の結果です。4/6師団の現行CELは6のみですが、ECに成功します。次に、16/6師団はヘクス57.33を介して、4MPsを消費しながらヘクス56.34へ移動します。これは、1/2MPの強行軍です（1に切上げ）。ロシア軍プレイヤーは、低補給下であるため+1の修正で強行軍ECを行わなければなりません。2d6を振り、10の結果で修正後は11です。16/6師団は、ECに5だけ失敗します。この時点で、16/6師団は7ステップから成るため、「大規模歩兵」コラムの「5だけECに失敗」列で交差照合し、16/6師団は1CEL減少と1ステップ減少を被ります。16/6師団のCELは-4（士気阻喪状態）を超えて低下できないので、代わりに2番目のステップ損失を被ります（8.3.2b）。しかも、これは16/6師団の5番目のステップ損失なので、ロシア軍プレイヤーは減少面に裏返します（そしてステップ損失マーカーを取り去ります）。



第13軍団：36/13師団は1ヘクス前進して、Allenstein（ヘクス61.30）へ進入します。Allenstein（5VP）の占領と、GT5（10VP）に軍の戦略計画目標を達成したことで得点されるVPを記録します（27.0）。1/13師団は、ヘクス63.31へ4MPs（ヘクスについて3MPs、EZOCについて1MP）を消費しながら1ヘクス前進します。これは、1/2MPの強行軍です（1MPに切上げ）。この結果は、低補給下であるため+1の修正ECです。サイの目の結果は6で、修正後は7でユニットはパスします。第13軍団段列ユニットは、静止状態で留まります。

第15軍団：8/15師団は、ヘクス64.32へ2と1/2MPs（ヘクスについて1と1/2、EZOCについて1MP）を消費しながら1ヘクス移動します。2/23師団は、敵の準備下攻撃マーカーが自身のヘクスを指しているため、移動できません。6/15師団、分遣隊ユニットdet 3gd/23、第15軍団段列ユニットは、静止状態で留まります。





第1軍団：22/1師団は、敵の準備下攻撃マーカーが自身のヘクスを指しているため移動できません。6c師団は、移動しないことに決めます（22/1師団の側面を支援するため）。士気阻喪状態の24/1師団は、自身と敵との間に距離をおくことを望み、ヘクス63.40を介してヘクス63.41へ移動します。15c師団と第1軍団段列ユニットは、静止状態で留まります。

Mlawa (63.39) 内で鉄道モード状態の3gd/23師団は、下車を完了するために3MPsを消費し（以前に1側に向けたMP消費マーカーでマークされていました）、更に1と1/2MPsを消費してヘクス64.39へ進入します。これは、1MPの強行軍で、修正なしのECが要求されます。ロシア軍プレイヤーは2d6を振り11の結果です。3gd/23師団のCELは10なので、失敗してCELが1だけ減少します。3gd/23師団は、下車後に強行軍を実行することができたため、これは下車過程の完了後に未消費のMPsを残していた事実のためであることに注意してください。

これで、ロシア軍（非手番）プレイヤーの対応移動フェイズは完了です。

8. 手番プレイヤーの攻撃フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは手番プレイヤーなので、彼の攻撃フェイズです。

最初に、ドイツ軍プレイヤーは強制的ではない攻撃計画を実施するため、白い攻撃マーカーで指定しなければなりません。彼はそれを宣言せず、いかなる白い攻撃マーカーも置きません。

・解決される最初の攻撃は、準備下攻撃マーカーの配置のために要求される、37/20と41/20師団による、ヘクス64.34を占めるロシア軍2/23師団への攻撃です。

ドイツ軍プレイヤーは、APsの使用を望むことを告げます。ドイツ軍師団は、第20軍団段列ユニットを介して、第8軍の大集積所#1から補給路をたどります。ロシア軍プレイヤーはAPの使用を望みましたが、不幸にも第15軍団段列ユニットは「AP不可」[“No More AP”] マーカーでマークされています。

両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは、自軍戦力の合計を12ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は31ポイントです。31対12の戦闘比は3対1に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定します。ドイツ軍は、準備下攻撃マーカーのために自軍有利な1シフトを受け取り、それ故最終戦闘比は4対1です。

ドイツ軍プレイヤーは2d6を振り、11の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。11の結果は、攻撃側に+1 SLRT DRM/防御側に-1 SLRT DRMです。両プレイヤーは、損失を判定するためにステップ損失（SLRT）を参照します。戦闘には、合計で3個師団を含むので、マグニチュードは中規模と判定されます。両プレイヤーは、個別に1d6を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は1で、ドイツ軍は3です。ロシア軍に適用可能なDRMsは、CRT結果の-1、相手側の砲兵（14ポイント）についての+3で、3の結果は+1 EC DRMを意味します。ドイツ軍に適用可能なDRMsは、CRT結果の+1とドイツ軍が振ることによる-1で、修正後の3の結果は+1 EC DRMを意味します（37/20師団へ割り振ります）。ロシア軍砲兵のSLRT修正がなかったことに注意してください。ロシア軍はAPを供給できなかったため、砲兵値がゼロと見なされたからです。

次に、両プレイヤーの組織は、ECを行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーはスタック毎に一度振りますが、各師団は個別にチェックします。2d6のサイ目は11の結果です。37/20師団の結果は、SLRT結果について+1だけ修正され、それ故12になります。41/30師団はECにパスしますが、37/20師団は失敗します。ドイツ軍プレイヤーは、37/20師団の戦闘効果値状態を-2に減少させます。ここで、ロシア軍は、戦闘効果値をチェックします。2/23師団は+1 EC DRM結果を被り、低補給下でマークされているので、その合計EC DRMは+2です。2d6を振り、9の目で修正後は11です。2/23師団は、ECに4だけ失敗します。この結果は、「-2E+1ヘクス退却」の結果です。2/23師団の戦闘前のCELは-3なので、ロシア軍プレイヤーはその戦闘効果値状態を1だけ減少させて-4（士気阻喪状態）にし、追加1ヘクスを退却させます。要求された1CEL減少を満たせなかったため、1ステップ損失を被り、D1マーカー（混乱状態-7.4を参照）でマークされます。ヘクス63.34を介してヘクス62.35へ退却します。ドイツ軍プレイヤーは、41/20師団を防御ユニットがカラにしたヘクス内に前進させることに決めます。

・ドイツ軍プレイヤーは、最後の攻撃を1/1と2/1師団（2/15r砲兵と共に）と5lw旅団によって、ロシア軍22/1師団が占めるヘクス65.36へ実施することを宣言します。

両プレイヤーは、APsの割当を望むことを告げます。ドイツ軍の組織（全て第1軍団に付属）は、第1軍団段列ユニットを介して、第8軍の大集積所#1から補給路をたどります。ロシア軍は、第1軍団段列ユニットを介してPraga集積所からたどります。

両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を17ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は44ポイントです。44対17の戦闘比は3対1に丸められ、これが初期戦闘比です。プレイヤー諸氏は、ここで戦闘比コラム・シフトを判定します。ドイツ軍は、準備下攻撃マーカーのために自軍有利な1シフトと、攻撃側に有利な1シフトを与えるアルタモノフの無能な指揮統率について1シフトを受け取ります（Artamonov指揮官カウンターは、ゲームから取り去られます）それ故最終戦闘比は5対1です。（ドイツ軍の高弾道砲兵の存在によって、ロシア軍がレベル1のIPのコラム・シフトを受け取らないことに注意してください。）

ドイツ軍プレイヤーは2d6を振り、6の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。6の結果は、攻撃側に効果なし/防御側の2ヘクス退却です。ロシア軍22/1師団は、ヘクス64.37を介してヘクス64.38へ退却します。両プレイヤーは、次に損失を判定するためにステップ損失（SLRT）を参照します。最初に、戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営のユニット合計は3個師団と1個旅団なので、マグニチュードは中規模です。ここで、両プレイヤーは個別に1d6を振ります。ロシ

ア軍プレイヤーの結果は3で、ドイツ軍も3です。ロシア軍に適用可能なDRMsは、**アルタモノフの+2**と相手側の砲兵（22ポイント）についての+4で、9の結果は2ステップ損失を意味します。ドイツ軍に適用可能なDRMsは、相手側砲兵（5ポイント）の+1とドイツ軍が振ることによる-1で、3の結果は+1 EC DRMを意味します（1/1 師団に割り振ります）。

次に、両プレイヤーの組織は、ECを行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、各スタックについて一度、2d6を3回振ります。5lw 旅団と2/1 師団はEC DRMを持たず、両者とも7なのでECにパスします。1/1はSLRT結果から+1 DRMを持ちます。ドイツ軍は2d6を振り8の結果で、修正後に9となり、やはりECにパスします。ここで、ロシア軍は、戦闘効果値をチェックします。22/1 師団は2ヘクス退却し（+2）、2ステップ損失（+4）を被っているため、その合計EC DRMは+6です。2d6を振り、12の目で修正後は18です。22/1 師団は、ECに8だけ失敗します。ロシア軍プレイヤーは、その戦闘効果値状態を3だけ減少させて-3に、64.39まで1ヘクス退却させます。ドイツ軍プレイヤーは、2/1 師団をヘクス65.36へ前進させることに決めます。これで、この戦闘とドイツ軍の攻撃フェイズは完了します。

9. 非手番プレイヤーの反撃フェイズ

ここで、ロシア軍プレイヤーが望む攻撃を行う機会です。非手番プレイヤーは、対応移動フェイズ中に準備下強襲マーカーを置くためにMPsを消費することをができず、強制攻撃はありません。

1枚の白い攻撃マーカーを、ヘクス65.32へ向けて6/15 師団の上に置きます。

・ロシア軍プレイヤーは、8/15と6/15の両師団がヘクス65.32に対して攻撃を実施することを宣言します。ヘクス65.32は、レベル1のIP内にドイツ軍3r/MO 師団によって占められています。ドイツ軍プレイヤーは、APの割当を宣言します。3r/MO 師団は独立組織なので、軍団段列ユニットから補給をたどれず、集積所ユニットから直接たどるよう試みなければなりません。第8軍の大集積所#1ユニットは、範囲内にあります。：複線RRラインを介して13ヘクス（各1/4ヘクス=3ヘクス）に加えて、2ヘクスの陸上部分です。

ロシア軍第15軍団段列は「AP不可」でマークされているので、APを割り当てることができません。

両陣営は、自軍の戦闘戦力をそれぞれ合計します。ロシア軍プレイヤーは自軍戦力の合計を18ポイントと判定し、ドイツ軍の戦力は15ポイントです。18対15の戦闘比は1対1に丸められ、これが初期戦闘比です。次に、戦闘比シフトが判定されます。3r/MO 師団のレベル1のIPの効果で、1左があります。なぜならば、シフトを無効にできるロシア軍砲兵がないからです。（もしもロシア軍がAPを割り当てていたら、レベル1のIPs CRTシフトは打ち消されていました（13.2.1））。したがって、最終戦闘比は1対2です。

ロシア軍プレイヤーは2d6を振り、3の結果です。結果を判定するため、これを戦闘比コラムと交差照合します。3の結果は、攻撃側が効果なし*／防御側1ヘクス退却です。ドイツ軍プレイヤーは、3r/MO 師団をヘクス66.33へ退却させ、IPマーカーを取り去ります。両プレイヤーは、損失を判定するためステップ損失結果表

（SLRT）を参照します。最初に、戦闘のマグニチュードを判定しなければなりません。両陣営のユニット合計は3個師団なので、マグニチュードは中規模です。ここで、両プレイヤーは個別に1d6を振ります。ロシア軍プレイヤーの結果は5で、ドイツ軍は6です。ロシア軍に適用可能なDRMsはなく、修正なしの結果は5で、1ステップ損失の結果です（8/15 師団に割り当てられます）。ドイツ軍に適用可能な唯一のDRMsは、ドイツ軍が振ることによる-1で、5の結果は1ステップ損失です。

次に、両プレイヤーの組織は、ECを行わなければなりません。ロシア軍プレイヤーは、各スタックについて一度、2d6を2回振ります。ロシア軍8/15 師団は合計で+2のDRM（ステップ損失について+2、低補給下であることで+1、*CRT結果で-1）を被ります。8/15 師団のサイの目は7で、修正後は9です。そのCELは10なのでパスします。6/15 師団の低補給下+1 DRMは、*CRT結果によって相殺され、それ故修正なしです。6を振り、ECにパスします。ここで、ドイツ軍は戦闘効果値をチェックします。3r/MO 師団は、1ヘクスの退却について+1 DRMとステップ損失について+2で、合計+3のEC DRMを受けます。2d6を振り9の結果で、修正後は12です。3r/MO 師団のCELは10なので、2だけ失敗します。ドイツ軍プレイヤーは、戦闘効果値を-1まで低下させます。ロシア軍プレイヤーは、カラのヘクスへの前進を辞退します。これで、この戦闘と反撃フェイズは完了です。

10. 戦闘後フェイズ

a. 騎兵後退ステップ：敵ユニットに隣接する騎兵ユニットは、1ヘクス後退できます。資格を持つ唯一の騎兵ユニットは、ヘクス65.37内のロシア軍6cユニットです。ヘクス65.38へ後退することを選択します。

b. マーカー撤去ステップ：撤去又は裏返すマーカーはありません。

これで、ドイツ軍プレイヤー・ターンとGT5は完了です。

ヒストリカル・コメント：タンネンベルクの戦いは、ロシア第2軍の中央が完全崩壊する結果となった。第13軍団と第15軍団の全体が、2/23 師団の1個旅団と共に潰滅した。ロシア第6軍団は脱出したが、酷く損耗し、第1軍団と第23軍団の残りも同様だった。

内容物エラッタ

編成ディスプレイ

・ドイツ第8軍ディスプレイを8つの歩兵記録欄（そのうちの1つはKG軍団）と2つの騎兵記録欄に変更します。

マップ

・Bukowina 待機ボックス (23.4) が南マップから抜けています。いずれかの適当な境界エリア部分をボックスに指定してください。

・北マップで、東プロシアとロシア・ポーランド間の境界線は、国境線でなければなりません。Posen 地方 (Thorn 近郊) 真北の境界線は、地方境界線でなければなりません。

・Dniester 川は、ヘクスサイド 17.99/18.100 (Nizniow) 南東からマップ端まで主要大河川です。

カウンター

・A-H とドイツ軍 RPs×10 マーカーの裏は、空白でなければなりません。ここの表示情報 (RP×1 + 1/2) は、代わりに RPs×1 マーカーの裏に表示されなければなりません。

・いくつかのロシア軍ユニットは、軍団 ID 文字又は背景色が間違っています。

2C: 付属マーカーの色をメディアム・ブルーに変更します。

3C: 付属マーカーの文字をブラックに変更します。

4C: 付属マーカーの色をライト・ブルーに変更します。

12C: 4枚の付属マーカーと 12/12 歩兵師団の色をブラウンに変更します。

20: 軍団段列ユニットの色をブルー・グリーンに変更します。

27R: 軍団段列と付属マーカーの色をタンに変更します。

・同様に、ロシア第3軍団（ブラウンでなければならない）とロシア第20軍団（ブルー・グリーンでなければならない）の不完全状態マーカー上の軍団色を指定した帯の色が間違っています。

・ロシア軍 2Op 組織の付属マーカーは、旅団でなく師団 (XX) でなければなりません。

・ドイツ軍 3r 師団の付属マーカーは、軍団名称が抜けています。これは、MO 軍団の一部です。

・ドイツ第8軍のマーカー上の評価値を 8 + 2 c に変更します (上記の編成ディスプレイを参照)。

(上記全ての訂正カウンターは、C3i マガジン 20 号で入手できます。)

・以下のロシア軍騎兵旅団のシンボル・カラーは、現在のタン／ゴールドではなく、パール・イエローでなければなりません (南部シナリオで使用することを表示しています)。:tr cs 1、tr cs 2、tr cs 3。

表 面	裏 面		表 面	裏 面
		IP (13.5) マーカー		
		IP (8.2.7) マーカー		
		戦力 (8.2.5) マーカー		
		(8.2.3, 17.1) ポイント 3		
		補給状態		
		混乱状態 (7.4)		
		準備下／ 通常 攻撃		
		(10.5.4)		
		特別 ルール マーカー		
		指揮官 マーカー		
		(9.5)		

カウンター略号

全ての陣営について：

AG：軍集団 [Armee Gruppe]
C、c：騎兵 [Cavalry]
Det：分遣隊 [Detachment]
Field Rwy：野戦鉄道 [Field Railway]
GD：近衛 [Guard]
R、r：予備 [Reserve]
bd：旅団 [Brigade]

ロシア軍

Brest-L：ブレスト・リトフスク [Brest-Litowsk]
CN、cn：コーカサス [Caucasian]
Comb：統合 [Combined]
Comp：混成 [Composite]
cs：コサック [Cossack] (騎兵タイプ)
d：ドン [Don]
DN：ドニエストル [Dniester]
fn gd：国境警備 [Frontier Guard]
GN：擲弾兵 [Grenadier]
hvy：重 [Heavy]
ku：クバン [Kuban]
Novo-G：ノヴォ・ゲオルギフスク [Novo-Georgievsk]
O.sch.rgt.：士官学校連隊 [Officers School regiment]
op.：義勇兵 [Opolchenie]
rf：狙撃兵 [Rifle]
S：シベリア [Siberian]
TK：トルキスタン [Turkistan]
t-b：トランス・バイカル [Trans-Baikal]
tr：テレク [Terek]
us：ウスリー [Ussuri]

オーストリアーハンガリー軍：

et：Landsturm Etappen
GAR：山岳 [Gebirgs] 砲兵連隊
FsAR：要塞 [Festungs] 砲兵連隊
Fs-AB：要塞 [Festungs] 砲兵大隊
HN：Hofmann
ls：国民軍 [Landstrum]
m：行軍 [Marsch]
P-B：Plantzer-Baltin
pol：ポーランド [Polish]
sch：Kaiserschutzen
SY：Szurmay
t：地方国民軍 [Landstrum Territorial]

ドイツ軍：

Bg：Breugel
BU：Breslau
Dn：Doussin
ez：野戦補充 [Ersatz]
FR：Frommel
GZ、gz：Graudenz
Hfn：Hoffmann
KG、kg：Königsberg
ls：国民軍 [Landstrum]
lw：後備兵 [Landwehr]
MO：Morgen
PN：Posen
Rz：Reiszwitz
TN：Thorn
W：Woyrsch
Wn：Westrnhausen
Wz：Wernitz



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com