

A Pragmatic War イベント・カード和訳

No.	デッキ	イベント名称	解 説	イベント効果
1	1741年デッキ	良く訓練された歩兵 [Well-trained INFANTRY]	プレイするまで保持する。	戦闘で、プロイセン軍又はイギリス軍の軍団は、 4～6 （非士気阻喪状態であると）又は 5～6 （士気阻喪状態であると）で命中する。
2		フリードリヒが戦争から去る [Frederick Leaves the War]	7.2.9に従い、プロイセンはブルボン同盟から撤退する。	イベントとしてプレイした後、新たな引きパイルを創出するときに1745年デッキ内に組み込む。
3		騎兵突撃 [Cavalry Charge]	プレイするまで保持する。	戦闘で戦闘サイコロが振られた後、プレイヤーは 2 つのサイコロを振り直しでき、 5～6 で命中する。
4		要塞の再補給 [Fortress Resupplied]	プレイするまで保持する。	攻囲下の要塞を、その元の数値まで復活させる。要塞は、友軍の非攻囲下スペース又は支配下海上ゾーン内の港に隣接していなければならない。
5		早春 [Early Spring]	プレイするまで保持する。	アクション・カードを引いているプレイヤーは、引きパイルから追加のアクション・カードを引き、それを手札に加える。加えて、彼は自動的にキャンペーン・フェイズを開始する。
6		イギリス艦隊がナポリを制圧する [British Fleet Coerces Naples]		盤上の全ナポリ軍部隊は、直ちにスペイン軍とナポリ軍の本国スペース内に置かれ、その年の残りについてそのスペースから離れることができない。イタリア内又はここを通してLOCをたどっているスペイン軍部隊は、RPsによって再建できず、又はこのターンに補充アクションを実施できない。
7		強行軍 [Force March]	プレイするまで保持する。	1つの部隊を活性化させるときにプレイする。その部隊は、追加1移動ポイント [MP] を獲得する。
8		奇襲 [Surprise]	プレイするまで保持する。	最初にあなたが戦闘のサイコロを振り、相手が戦闘のサイコロを振る前に敵が損失を受ける。したがって、潜在的に相手が振ることができる戦闘サイコロの数に影響する。
9		悪天候 [Bad Weather]	プレイするまで保持する。	相手側がアクション・カードをプレイした直後にプレイする。そのカードの数は、1だけ減少する（例えば、3のカードは2になる）。
10	1745年デッキ	45年 [The Forty-Five]	このイベントは、2ターンについてのみ London内でブルボン家の戦闘サイコロに影響する(10.3.2を参照)。	国事派閥に+2 VP (6.1.1を参照) ブルボン家プレイヤーによって、一人のイギリス軍名称付指揮官と1個イギリス軍団がマップ盤から取り去られ、このイベントがプレイされた年に続く2番目のターンに増援として復帰する。
11		フリードリヒが戦争に復帰する [Frederick Reenters the War]		もしもプロイセンがブルボン同盟から撤退していたら、7.2.9に従ってここで同盟に復帰する。
12		ジェノアの叛乱 [Genoese Insurrection]	プレイするまで保持する。	もしもジェノアが国事同盟によって支配されたら、ブルボン家支配に戻り、そのスペースを占めている国事軍部隊は15.4.3に従って退却させられる。ジェノアの要塞値は、1から2へ増加する。
13		王の病 [King's Illness]	プレイするまで保持する。	フランス軍指揮官と軍団の部隊は、その現行アクション・ラウンドにいかなる「アクション」も使用できず、Louis XVをその無名將軍面に永久に裏返す。

No.	デッキ	イベント名称	解 説	イベント効果
14	1 7 4 5 年 デ ッキ	ワイルド・ギース [Wild Geese]	プレイするまで保持する。	フランス軍は、その戦闘サイコロに1戦闘サイを加え、そのサイは部隊の士気阻喪状態にかかわらず4～6の目で命中する。
15		斜行隊形 [Obloque Formation]	プレイするまで保持する。	もしも部隊にフリードリヒを含むと、敗北した戦いが勝利と見なされる。戦闘結果は、通常に適用される。
16		野戦構築物 [Fieldworks]	プレイするまで保持する。	敵部隊は6のみで命中し、士気阻喪状態の敵部隊は全く攻撃できず以前のスペースへ戻らなければならない。
17		ルイブールの占領 [Capture of Louisburg]		ブルボン家派閥から3VPsを差し引く。
18		王族の干渉 [Royal Interference]	プレイするまで保持する。	部隊のキャンペーン・アクションを無効にする。
19		悪天候 [Bad Weather]	プレイするまで保持する。	相手側がアクション・カードをプレイした直後にプレイする。そのカードの数は、1だけ減少する（例えば、3のカードは2になる）。
20		才能ある従属者 [Talented Subordinate]	プレイするまで保持する。	自軍の戦闘サイコロに1戦闘サイを加え、そのサイは部隊の士気阻喪状態にかかわらず4～6の目で命中する。
21		強行軍 [Force March]]	プレイするまで保持する。	1つの部隊を活性化させるときにプレイする。その部隊は、追加1移動ポイント [MP] を獲得する。
22		早春 [Early Spring]	プレイするまで保持する。	アクション・カードを引いているプレイヤーは、引きパイルから追加のアクション・カードを引き、それを手札に加える。加えて、彼は自動的にキャンペーン・フェイズを開始する。