

## 作戦に従って

影響無し。カードを再シャッフルすること。



## 将軍達の論争

自軍移動フェイズ時に、異なる指揮単位のユニット（つまり、第1軍、第2軍、モスクワ義勇兵、およびコサック）は、互いのヘクスを通して移動できず、そして互いに隣接して移動を終了できない。  
隣接状態で開始するユニットは、その場に単に残ることを選ぶことができる。



## 皇帝万歳！

10.0に従って直ちにフランス軍ユニットの回復を試みることができる。

## ロシア皇帝の影響



サイコロ1個を振ること。  
1の目の場合、ロシア軍第V（近衛）軍団はこのターンに移動できない。  
2または3の目の場合、影響は無い。  
4、5または6の目の場合、1戦意ポイントを得る。

“...余は余のチェス盤がより明確に解る筈だ。”



地図上にある場合、このターンの移動フェイズに帝国親衛隊（IG）歩兵軍団を移動させることができない。

## 情報収集

1個隠匿状態フランス軍ユニットの正体を直ちに明かすことができる。戦場の霧を使用していない場合、影響無し。



## 戦場の軋轢

サイコロ1個を振る。1または2の目の場合、このターンの自軍移動または戦闘フェイズのどちらかを飛ばさなければ



ならない（自分の裁量で）。  
3または4の場合、自軍ユニットに隣接していない、そして2ヘクス以内ではない

1個敵ユニットに潰走マーカーを置くことができる。5または6の場合、



1個基幹ユニットを受け取る（1個が使用可能である場合；16.5）。  
新たに回復したユニットと同様に配置される。

## 皇帝の優柔不断

フランス軍ユニットはこのターンに敵ユニットの隣に移動できない。  
敵ユニットの隣で開始するユニットはその場に残って通常通りに交戦することができる。



## オポロチェニー

このターンに1個義勇兵増援ユニットを受け取る。全4個義勇兵ユニットが現在地図上にある場合、この選択肢を無視すること。



## ネイ：赤毛

プレイに登場している場合、フランス軍第III軍団はこのターンにその許容移動力—または—その戦闘力のどちらかは1増加される



（自分の裁量による）。

## この愚か者、クタイソフ！

ロシア軍砲兵予備はこのターンの自軍移動フェイズ時に移動することができない。



カードを再シャッフルすること。

## 不平屋共

サイコロ1個を振ること。

1の場合、1戦意ポイントを失う（無い場合、ゲームに敗北する）。



2または3の場合、このターンに強行軍および予備の投入を行えない。

4または5の場合、影響は無い。

6の場合、1戦意ポイントを得る。

## スモレンスクの黒聖母



フランス軍陣営が戦意ポイントで先行している場合、ロシア軍陣営は直ちに1戦意ポイントを得る。



## ナポレオンの元帥達

実際のコストを支払わずにこのターンに1戦意ポイントを使用することができる。

## クトゥーゾフ動揺

このターンは“クトゥーゾフの防衛計画”からユニットを解除するためのサイ振り判定することができない。  
カードを再シャッフルすること。

## 畜生目！

ある陣営が戦意ポイントで先行している場合、その陣営は直ちに1戦意ポイントを喪失する。

## 指揮の回復



このターンに直ちに10.0に従って1つの指揮単位（つまり、第1軍、第2軍、コサック）のロシア軍ユニット（複数可）の回復を試みる—または—1個義勇兵増援ユニットを受け取ることができる。全4個義勇兵ユニットが現在地図上にある場合、後者の選択肢は無視すること。



## ミュラ：熱血漢

フランス軍予備騎兵は、プレイに登場している場合、その許容移動力および戦闘力の両方がこのターンに1増加される。



## 聖なる母なるロシア

このターンに仕掛ける各攻撃の前に、1戦意ポイントを得る。その戦闘時に直ちに使用することができる。

## 作戦に従って

影響無し。カードを再シャッフルすること。

## 秩序ある撤退

ゲームの残り期間に關して、自軍ステップ4開始時に、ロシア軍連絡線ヘクス上の1個正規兵ロシア軍ユニット(つまり、義勇兵およびダミーではない)を任意に除去できる(つまり‘地図外に行軍させる’)



そのように除去されたユニットによって1ロシア軍戦意ポイントが追加される。初日(9月5日)に引かれた場合、またはこのイベントが既に発生している場合、無視すること。

## ポニャトフスキーの先導

フランス軍第V軍団は、プレイに登場している場合、このターンにその許容移動力および戦闘力の両方は1増加する。



## コサックの遮蔽



直ちに夜間ターンと同様に自軍ユニットの全てを再隠蔽化させ、そして自軍ダミーを再配置することができる(16.1.2)。

夜間ターンに引かれた場合または戦場の霧を使用していない場合、影響無し。



## 方陣と一斉射撃

1 個フランス軍ユニット(自分の選択で)、対応フェイズ時に連合軍騎兵ユニットから反撃突撃を受ける場合、このターンはその戦闘力に1を追加できる。

奪われた帝国  
鷲旗!

このターン(最初の潰走サイ振り判定実施後直ちに)に1回のフランス軍サイ振り判定を振り直しさせることができる。

## 情報収集

1 個隠匿状態連合軍ユニットの正体を直ちに明かすことができる。  
戦場の霧を使用していない場合、影響無し。



## ウェリントンの兄弟

スペイン軍デスパーニャユニットが現在撃破されている場合、丁度回復したばかりの様に、直ちに地図上に戻して配置すること。



## マルモン負傷!

直前の連合軍戦闘フェイズ時に戦闘が発生している場合、このターンに自軍ユニットは敵ZOCに進入できない。既に敵ZOC内のユニットは通常通りにその場に残らなければならない。追加の必要事項に関しては、特別ルール5.1を参照のこと。

鼓舞された  
指導力

10.0に従って撃破連合軍ユニットの回復をここで試みることができる。



## 混乱と不透明感

直ちに夜間ターンと同様に自軍ユニットの全てを再隠蔽化させ、そして自軍ダメージユニットを再配置することができる(16.1.2)。

夜間ターンに引かれた場合、または戦場の霧を使用していない場合、影響無し。

## 大胆に行動せよ

1 個フランス軍歩兵ユニットを選ぶこと。  
自軍プレイヤーターン時にその戦闘力に1を加えること  
—または—

その許容移動力に1を加えること。  
マルモン負傷イベントが既に発生しており、そしてクローゼルの第2師団が選ばれた場合、その戦闘力およびその許容移動力の両方に1を加えること。



## 監視および待機

影響無し。カードを再シャッフルすること。



## 徴用馬

連合軍プレイヤーは自軍騎兵ユニットの1個を選ぶ; 自軍ターン時にその許容移動力および戦闘力の両方は1減少される(どちらかは零に減少される可能性がある)。

## 警戒

このターンをフランス軍ユニットの2ヘクス以内で開始しない連合軍ユニットは、敵ZOCに進入できない。

## 独立砲兵隊

このターンの自軍戦闘フェイズ時に自軍歩兵ユニットの1個の戦闘力に1を加える事を選ぶ; しかしながら、その許容移動力は1減少され、そして戦闘後前進を行えない。

## 王立ドイツ人傭兵部隊



自軍ターン時に、1 個イギリス軍歩兵ユニット(自分の裁量で)は、その戦闘力が1増加される。



## 会戦の絶頂期

サイコロ1個を振ること:

1 または 2 の場合、1 戦意ポイント喪失。  
3、4 または 5 の場合、影響無し。  
6 の場合、1 戦意ポイントを獲得。

## “サラマンカで昼食”

1 個フランス軍ユニットを選び、自分の選択でいずれかの方向に1ヘクス移動させること。この行動は全ての通常移動ルールに従わなければならない(例として、敵ZOCを離脱できないが、進入することはできる)。



## 皇帝万歳!

実際のコストを支払わずにこのターンに1戦意ポイントを使用することができる。

## “万難を排して突撃”

このターンに自軍騎兵ユニットの1つがその戦闘力が1増加する—または—自軍騎兵ユニットの1つに自軍移動または戦闘フェイズのどちらかの終了時に隣接している潰走フランス軍ユニット1個を自動的に撃破することができる。





### 不信と優柔不断

このターンに強行軍および予備の投入のために戦意ポイントを使用することはできない。

### スペインの神父

3 個までの隠蔽状態  
フランス軍ユニットの正体を  
明かすことができる。  
戦場の霧を使用していない  
場合、影響無し。



### 作戦に従って

影響無し。カードを再シャッフルすること。



### “目の前の物全てを 悪魔に迫いやれ！”

地図上にある場合、イギリス軍第3歩兵  
師団はこのターンにその戦闘力およびその  
許容移動力の両方が1増加  
する。

それ以外は、影響無し。



### 畜生目！

ある陣営が戦意ポイントで先行している場合、  
その陣営は直ちに1戦意ポイントを喪失する。

### 厚顔無恥のデスパーニャ



スペイン軍デスパーニャ  
ユニットが地図上にあり、  
そして現在潰走している

場合  
—または—

非潰走状態イギリス軍ユニットの  
2ヘクス以内にいない場合  
...直ちに撃破される  
(但し戦意調整は生じない)。  
それ以外は、影響無し。



## 作戦に従って

影響無し。カードを再シャッフルすること。



## 将軍達の論争

自軍移動フェイズ時に、異なる指揮単位のユニット（つまり、第1軍、第2軍、モスクワ義勇兵、およびコサック）は、互いのヘクスを通して移動できず、そして互いに隣接して移動を終了できない。  
隣接状態で開始するユニットは、その場に単に残ることを選ぶことができる。



## コサックの哨戒

全フランス軍騎兵ユニットは、このプレイヤーターンにその許容移動力が1移動ポイント減少される。

ロシア皇帝  
望み給う

サイコロ1個を振ること。  
1または2の目の場合、1戦意ポイントを喪失する（無い場合、ゲームに敗北する）。  
3または4の目の場合、影響無し。  
5または6の目の場合、1戦意ポイントを得る。

## 不平屋共

サイコロ1個を振ること。

- 1の場合、1戦意ポイントを失う（無い場合、ゲームに敗北する）。
- 2または3の場合、このターンに強行軍および予備の投入を行えない。
- 4または5の場合、影響は無い。
- 6の場合、1戦意ポイントを得る。



## 情報収集

1個隠匿状態フランス軍ユニットの正体を直ちに明かすことができる。  
戦場の霧を使用していない場合、影響無し。



## 砲声への行軍

使用可能である場合、ターン欄または側面機動マーカー上の1個増援ユニットを選び、その登場を1ターン進めることができる。

## ド・トーリーの幸運

そのコストを消費せずにこのプレイヤーターンに1戦意ポイントを使用することができる。  
カードを再シャッフルすること。

## 連絡不足

全フランス軍ユニットは、このターンにその許容移動力が1移動ポイント減少される。



## スモレンスク炎上！



味方移動フェイズ時に地図上に都市炎上マーカーを配置できる。この状態の間、例えば道路に沿っていてもスモレンスク都市ヘクスに進入する時に、ユニットは停止しなければならない。  
再度引かれた場合は無視すること。



## 何らかの吉報

地図上にある場合、都市炎上マーカーを除去しなければならない。地図上に無い場合、まだ完了していない場合は仮設舟橋の構築が完了した、または浅瀬が発見された（特別ルール6.0を参照）ことのどちらかを宣言する。  
それ以外の場合、何も発生しない。

## 戦役消耗

ある陣営が戦意ポイントで先行している場合、直ちに1を喪失する。



## 敵の無気力と混乱

自軍ユニットの1つに隣接していない、そして2ヘクス以内ではない1個敵ユニットに潰走マーカーを置くことができる。



## ナポレオンの元帥達

実際のコストを支払わずにこのターンに1戦意ポイントを使用することができる。

## “何と謂う勇氣！”

自軍戦闘フェイズ時に、1回のDW結果を無視するためにフランス軍プレイヤーは1戦意ポイントを消費できる。

皇帝の  
優柔不断

フランス軍ユニットはこのターンに敵ユニットの隣に移動できない。  
敵ユニットの隣で開始するユニットはその場に残って通常通りに交戦することができる。



## 指揮の回復

10.0に従って1つの指揮単位（つまり、第1軍、第2軍、またはコサック）のロシア軍ユニット（複数可）の回復を直ちに試みることができる。  
どのユニットの回復も試みない場合、カードを再シャッフルすること。



## 皇帝万歳！

10.0に従って直ちに  
フランス軍ユニットの回復  
を試みることができる。



### 将軍の叛乱： “戻って戦え！”

このカードより先にド・トーリー：撤収！  
カードが引かれている場合、以下の  
どちらかをしなければならない：  
その効果を無効にし(再度引くことができ、  
その効果は再実施できる)、そして1戦意  
ポイントを得る、  
—または—  
1戦意ポイントを喪失する。  
それ以外の場合、このイベントを無視し、  
カードを再シャッフルすること。

## 作戦に従って

影響無し。カードを再シャッフルすること。

## ド・トーリー：“撤収！”



ゲームの残り期間に関して、  
自軍ステップ4開始時に  
ロシア軍連絡線ヘクス上の  
1個正規兵ロシア軍  
ユニット(つまり、義勇兵  
およびダミーではない)を  
任意に除去できる(つまり、  
‘地図外に行軍させる’)。

そのように除去された各ユニットによって  
1ロシア軍戦意ポイントが追加される。  
初日(8月16日)に引かれた場合、または  
このイベントが既に発生している場合、  
無視すること。

ポニャトフスキー  
の先導

フランス軍第V軍団は、  
プレイに登場  
している場合、  
このターンに  
その許容移動力  
および戦闘力の両方は  
1増加する。



## コサックの遮蔽

直ちに夜間ターンと同様に  
自軍ユニットの全てを  
再隠匿化させ、そして自軍  
ダミーを再配置することが  
できる(16.1.2)。

夜間ターンに引かれた場合または戦場の霧  
を使用している場合、影響無し。



## 皇帝万歳！

10.0に従って直ちにフランス軍ユニットの回復を試みることができる—または—実際のコストを支払わずにこのターンに1戦意ポイントを使用することができる。

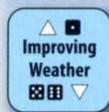


## 砲声への進軍

両方のユニットがその移動を敵ユニットに隣接して終了する場合のみ、2個までのユニットにそれぞれ1追加移動ポイントで移動させることができる。



## 天候の変化



不確定天候ルールを使用している場合、天候動向マーカー他方の面に裏返すこと（事例16.1に従って）。不確定天候ルールを使用していない場合、このカードを影響無しとして扱うこと。どちらの場合でも、カードを再シャッフルしなければならない。



## 情報収収

直ちに引きカードパイルの1番上のカードの内容を調べる、相手側の次のターンのイベントカードの内容を調べてから、裏返して引きカードパイルに戻すことができる—または—戦場の霧を使用している、そして夜間ターンではない場合、自分の選択で1個隠匿状態敵ユニットの正体を直ちに明かすことができる。

## ナポレオンの帽子

このターン無償で（戦意ポイントコスト無し）親衛隊を投入する—または—1個ユニットを強行軍させる—または—1回の回復の試みに+1サイの目修正を受けることができる。



## “今だ、君達の出番だ！”

このターンの自軍戦闘フェイズ時に既に敵ZOC内で開始する1個ユニット（自分の選択）は、1追加戦力ポイントを受け取る。



## ミシェル・ネイ

夜間ターンではない場合、連合軍プレイヤーは直ちに敵ZOC外のフランス軍ユニット1個を2ヘクスまで移動させるが、最も近い連合軍ユニットに隣接させられる場合のみである。できない場合、このイベントは影響無しである。可能な場合、そのフランス軍ユニットはその連合軍ユニットに対して即時の任意選択攻撃（8.2.1）を実施する。複数連合軍ユニットに隣接している場合、連合軍プレイヤーがどれが攻撃されるかを選ぶ。

“敗北の次に最も悲惨なことは勝利することだ。”  
影響無し。カードを再シャッフルすること。

ナポレオン  
連合軍を出し抜く

このターンの自軍移動フェイズ時に3個までのフランス軍ユニットの許容移動力に1を加えること。これは強行軍に対しても追加される。

## “落ち着け、野郎共！”

フランス軍陣営が多くの戦意ポイントを持っている場合、連合軍陣営は直ちに1戦意ポイントを得る。

## 畜生目！

ある陣営が戦意ポイントで先行している場合、その陣営は直ちに1戦意ポイントを喪失する。



## 驚くべき良好地形

どちらかの面でいずれかの連合軍ユニットに良好地形マーカーを置くこと。何らかの理由でその連合軍ユニットがそのヘクスを離れるまで、残り続ける。詳細な説明に関しては、事例5.1を参照のこと。



“失敗を犯している時に、決して敵の邪魔をするな”  
影響無し。カードを再シャッフルすること。

## フリードリッヒ軍団

各連合軍移動フェイズ時にサイコロ1個を振ること。6の目が出た場合、ヘクス1701に増援としてAD IIIユニットを地図上に配置、そして連合軍は1戦意ポイントを得る。それ以外の場合、何も発生しないが、成功するまで各ターンに再度サイ振り判定することができる。このイベントはゲーム毎に1回だけしか発生せず、再度引かれた場合は影響無しである。

ナポレオン  
体調不良

自軍戦闘フェイズ時に、各戦團に対して2回サイコロを振り、2つの結果の内の低い方を使用すること。



## 協力関係危機

自軍移動フェイズ時に、イギリス-オランダ軍およびプロイセン軍ユニットは互いのヘクスを通過できず、そして互いに隣接した状態で移動を終了できない。隣接してターンを開始するユニットは、その場に単に残って、移動しないことができる。



## 命令矛盾



連合軍プレイヤーは、連合軍ユニットに隣接していない、そして2ヘクス以内ではないフランス軍ユニット1個に潰走マーカーを置くことができる。

デカ鼻爺に  
集まれ！

そのコストを支払わずに  
このターンに10.0に従って  
イギリス-オランダ軍ユニット



(複数可)の回復を直ちに試みることが  
できる—または—イギリス-オランダ軍に  
1戦意ポイントを使用できる。

## 指揮の齟齬

このターンに1戦意ポイントを喪失する  
—または—自軍ユニットの全てから許容  
移動力を1減少させることをどちらか  
行わなければならない(夜間ターンの効果  
と累積される)。

## 老い耄れ前進将軍に集まれ！

そのコストを支払わずにこのターンに  
10.0に従ってプロイセン軍ユニット(複数可)  
の回復を直ちに試みることが

できる—または—  
プロイセン軍に1戦意  
ポイントを使用できる。



## 皇帝の優柔不断

このターンに強行軍、親衛隊投入、または  
予備投入の為に戦意ポイントを消費  
できない。

## 連合軍兵士逃亡

フランス軍戦意が連合軍より大きい場合、  
サイコロ1個を振ること。結果がその差以下  
である場合、部隊逃亡により1戦意ポイント  
喪失する。