

ナンバー	イベント名	効果	概略	詳細
1	航空母艦	海戦に1ダイス追加	海戦、上陸作戦かコンボイイベント	海戦では1ダイス追加(最大5個)。ルールブックの制限を参照。上陸作戦またはコンボイイベントの場合は連合軍の1ダイス振り直し。
2	エニグマ	敵は1枚カードを公開	陸戦か海戦の解決	枢軸軍は、連合軍がコンフリクトカードを選ぶ前に、使用するコンフリクトカードを公開する。もし連合軍がコンフリクト解決に勝利した場合、ダイスを1つ振る。もし1・2・3が出た場合、エニグマカードをそのまま表にして維持する。4・5・6の場合また解決に敗北した場合はカードを喪失する。カードデッキに戻す。
3	モンゴメリー将軍	防御に1ダイス追加	陸戦の防御側	陸戦で連合軍が防御側の時、1ダイス追加(最大5個まで)
4から6	コンボイ	連合軍のハンドサイズを1つ上昇させる	ハンドサイズの上昇	連合軍プレイヤーはコンフリクトカードデッキより1枚ドローする。使用後は、連合軍のシャッフルの際、イベントデッキに戻される
7	ジュコフ将軍	コンフリクト解決のダイス目の変更	陸戦の解決	ソ連軍支配エリアからの攻撃、または支配エリアでの防御のさい、連合軍のダイス目を1つ、5にする。他の連合軍將軍カードと同時使用は出来ない。
8	パットン将軍	コンフリクト解決のダイス目の変更	陸戦の攻撃側	西側の支配地域から、枢軸側の支配地域に攻撃・上陸攻撃をかけるさい、ダイス目をひとつ5にする。
9	チェイコフ将軍	防御に1ダイス追加	陸戦の防御側	ソ連支配地域での陸戦で連合軍が防御側の時、1ダイス追加(最大5個まで)
10	砲兵・バルチザン	ダイス振り直し	陸戦の解決	枢軸軍のダイス目のうち、連合軍はひとつを選んで振り直しをさせることが出来る。それか、もし防御側か、地図上に連合軍シンボルのある地域を攻撃する際は、連合軍はひとつかつたつ、枢軸軍のダイス目を選んで振り直しさせることも出来る。
11から14	戦略爆撃	敵のカードをランダムで1枚減少	枢軸軍ハンドサイズの減少	枢軸軍はコンフリクトカードの手札のうち1枚をランダムで捨てる。枢軸軍のハンドサイズを1つ減少させる。このカードは使用後捨れとなり、連合軍のシャッフルの後、イベントカードパイルに戻される可能性がある。
15	ムルマンスク回廊	ソ連及び西側連合どちらも使用可能	陸戦の解決	ソ連支配地域からの攻撃または防御の際、連合軍プレイヤーはソ連赤星付きカードの使用を強制されない。その代わりに、西側白星カードを使用できる。
16	「彼らの栄光の時」	ランダムにカードを1枚追加・連合軍ハンドサイズが1減少	陸戦の解決・連合軍ハンドサイズの減少	自分の手札から1枚選んだ後、コンフリクトカードパイルからもう1枚ドローする。両方のカードの数値を合計する。コンフリクト解決のため、両方のカードの特殊能力を使用する。注・「最大限の努力」カードとは併用できない。
17	日和見主義者	ルーマニア・フィンランドがソ連側で参戦	ソ連が両国を支配	ソ連支配マーカ―を、両国のソ連軍支配地域に隣接する地域に配置する。もしルーマニアに支配マーカ―が置かれたら、枢軸軍プレイヤーは手札を1枚捨て、ハンドサイズを1減少させる。注・このターンでは、このイベントで獲得した地域では電撃戦も第2攻撃も実施できない。
18	アイゼンハワー将軍	コンフリクトカードの追加	イベントプレイに使用	自分の手札から1枚選んだ後、コンフリクトカードパイルからもう1枚ドローする。両方のカードの数値を合計する。コンフリクト解決のため、両方のカードの特殊能力を使用する。
19	ウィシー亡命	ウィシーが連合軍側で参戦	枢軸軍・連合軍支配マーカ―をウィシー地域に配置	まず西側連合軍支配マーカ―を、アルジェリア・モロッコ・西地中海・ジブラルタル海峡に置く。枢軸軍は、もし連合軍の支配下にないなら、ウィシーフランス・シリア・チュニジアに支配マーカ―を置く。連合軍は、このターンではアルジェリアからの攻撃は実施できない。

20	T34・シャーマン戦車	攻撃に1ダイス追加	陸戦の攻撃側	陸戦で攻撃側の時、1ダイス追加(最大5個まで)	
21	ヒギンズ上陸艇	上陸作戦実行可能	上陸作戦実施	上陸作戦の実施のためプレイする。連合軍支配地域からの攻撃かまたはある島嶼から海域を通じて、枢軸軍支配下の地域や島嶼に対して実施する。この海域は連合軍支配下になければならず、枢軸軍艦隊が存在してはならない。注・このターンでは、このカードを使って占領した地域からは電撃戦や第2攻撃は実施出来ない。	
22	ムスタング	コンフリクト解決のダイスの追加	V-ロケット・戦略爆撃への対抗	枢軸軍が「Vロケット」をプレイしようとした際、または連合軍が「戦略爆撃」をプレイしようとした際にプレイする。イベントコンフリクトの際に1ダイス追加する(最大5個)。	
23	レッドボール作戦	自身の捨札から選択する	カードドローの際にプレイ	どのような状況であっても、連合軍がカードをドローする際にプレイする。コンフリクトパイルからドローする代わりに、連合軍プレイヤーは自身の捨札から1枚好きなカードを選ぶ事ができる。	
1	予備	コンフリクト解決のダイスの追加	陸戦の解決	陸戦で1ダイス追加(最大5個)	
2	反攻	ダイス振り直し	陸戦の解決	陸戦解決後、これを始めたプレイヤーは1個またはそれ以上のダイスを振り直す事ができる。もしまったく振り直ししないのなら、このイベントは後の使用のためプレイヤーの前に返却し、振り直しをしたのならイベントデッキに返却する。	
3	マスタースパイ	相手が先にカードを公開	陸戦、海戦またはイベント解決	相手プレイヤーは、あなたがコンフリクトカードを選ぶ前に、使用するコンフリクトカードを公開する。このカードは「エニグマ」をブロックする。もし「エニグマ」がプレイ済みなら、連合軍に返却され再使用が可能になる。注:「エニグマ」をブロック	
4	もっと狡猾に	相手のカード選択がランダム	陸戦、海戦またはイベント解決	コンフリクトカードを選択する際、相手側は、すべての自分の手札をシャッフルしてランダムに1枚引き、裏面にして置く。このカードをコンフリクト解決に使用せねばならない。	
5から7	戦時生産	ハンドサイズ上昇	自軍のハンドサイズを上昇させる	プレイヤーはコンフリクトカードデッキより1枚ドローする。使用後は、どちらかのプレイヤーのシャッフルの際、イベントデッキに戻される	
8	トルコ参戦	トルコが大戦に参入	トルコに支配マーカーを置く	プレイヤーは自軍の支配マーカーをトルコに置く(西側連合か枢軸)。このターンには、いかなる攻撃もトルコからは実施できない。また、このターン中はトルコを友好エリアとみなすことも出来ない。	
9	最大の努力	ランダムにカードを追加	陸戦か海戦の解決	コンフリクトカードを自分の手札から選んだのち、デッキから1枚ドローして両方のカードの値を合計する。両方のカードの特殊能力をコンフリクト解決に使用する。注・「絶望的な賭け」と「彼らの栄光の時」とは併用できない。	
10	空挺部隊	空からの強襲	陸戦の解決	自軍エリアに隣接していない地域または島嶼を攻撃出来る。敵軍支配エリアを飛び越しての攻撃も可能である。空挺部隊で占領したばかりの地域から、電撃戦及び第2攻撃は実施できない。注・空挺部隊シンボルのあるカードと併用可能。	
11	制空権	1ダイス追加	陸戦か海戦の解決	陸戦か海戦で1ダイス追加(最大5個) 勝者は空を支配する・このカードを使用したプレイヤーが解決で敗北した場合、相手プレイヤーがこのカードを保持する。	
12	特殊作戦	ダイス振り直し	イベントプレイに使用	コンフリクトイベントの終了の際、プレイヤーは1個かそれ以上の振り直しが出る。もし振り直しを実施しない場合は、このイベントはプレイヤーの前に置かれてまた使用できる。振り直された場合はイベントデッキに返却される。	
1	スツーカー	ダイス振り直し	陸戦の解決	連合軍プレイヤーに、特定のダイス目の振り直しを要求できる	

2	ロンメル将軍	ダイス振り直し	陸戦の解決	連合軍プレイヤーに、特定のダイス目の振り直しを要求するか、自分の1つのダイス目の振り直しができる。他の枢軸軍将軍と同時使用は出来ない。
3	マンシュタイン将軍	コンフリクト解決のダイス目の変更	陸戦の解決	枢軸軍のダイス目をひとつ4にする。他の枢軸軍将軍と同時使用は出来ない。
4	ルンテシュテット将軍	防御に1ダイス追加	陸戦の防御側	枢軸側の支配下にある地域で、防御側としてコンフリクト解決する際、ダイス1個追加(最大5個まで)。注:他の枢軸軍将軍と同時使用は出来ない。
5	グデーリアン将軍	1回の電撃戦	陸戦の解決	1ターンにつき1回、もし電撃戦が実行可能な条件下にあるなら、枢軸軍は追加コストなしに電撃戦を実施できる(枢軸軍ハンドサイズは減少しない)。注:他の枢軸軍将軍と同時使用は出来ない。
6	戦艦ビスマルク	コンフリクト解決のダイス目の変更	海戦またはコンボイイベント解決	枢軸軍のダイス目をひとつ5にする。
7から9	群狼作戦	コンフリクトカードの減少	連合軍ハンドサイズの減少	連合軍プレイヤーはランダムに手札のコンフリクトカードを1枚捨てる。ハンドサイズを1つ減少させる。使用後このカードは捨札となり、枢軸軍のシャッフルが実施されればイベントデッキに戻される可能性がある。
10	タイガー戦車	コンフリクト解決のダイス目の変更	陸戦の解決	枢軸軍のダイス目をひとつ5にする。
11	絶望的な賭け	ランダムにカードを1枚追加・枢軸軍ハンドサイズが1減少	陸戦の解決・枢軸軍ハンドサイズの減少	コンフリクトカードを自分の手札から選んだのち、デッキから1枚ドローして両方のカードの値を合計する。両方のカードの特殊能力をコンフリクト解決に使用する。注・「最大の努力」とは併用できない。
12	イラクの反乱	イラクが枢軸側で参戦	イラクに枢軸支配マーカーを置き、連合軍のハンドサイズを1減少させる	枢軸軍支配マーカーをイラクに置く。このマーカーが置かれたターン中は、イラクから地域攻撃や電撃戦は出来ない。連合軍プレイヤーは、手札からランダムに1枚捨て、ハンドサイズを1減らす。注:1度プレイされたら、連合軍はシリアをウィシーの中立を侵犯とはならずには攻撃できる。
13	人造石油	枢軸軍のハンドサイズを1つ上昇させる	ハンドサイズの上昇	枢軸軍プレイヤーはコンフリクトカードデッキより1枚ドローする。使用後は、枢軸軍のシャッフルの際、イベントデッキに戻される
14	スウェーデン密貿易	枢軸軍のハンドサイズを1つ上昇させる	ハンドサイズの上昇	枢軸軍プレイヤーはコンフリクトカードデッキより1枚ドローする。使用後は、枢軸軍のシャッフルの際、イベントデッキに戻される
15	フランコ総統	スペインが枢軸側で参戦	スペインに枢軸支配マーカーを置き、枢軸軍のハンドサイズを1上昇させる	枢軸軍支配マーカーと黄色キューブをスペインに置く。このマーカーが置かれたターン中は、スペインから地域攻撃や電撃戦は出来ない。枢軸軍プレイヤーは、デッキから1枚ドローして、ハンドサイズを1つ増やす。注:もしスペインが連合軍に参加したら、黄色キューブを取り除き、手札を1枚捨てて、ハンドサイズを1つ減らす。
16	シュペーア	枢軸軍シャッフル時の連合軍ハンドサイズ上昇なし	枢軸軍シャッフル時の連合軍ハンドサイズ上昇ボーナスはない	枢軸軍のコンフリクトカードシャッフルのさい使用する。このシャッフルの時だけ、連合軍のハンドサイズ上昇はない。
17・18	V-ロケット	相手のハンドサイズを1つ減少させる	連合軍ハンドサイズの減少	連合軍プレイヤーは、手札のコンフリクトカードを1枚選択して捨て、ハンドサイズを1つ減らす。使用後このカードは捨札となり、枢軸軍のシャッフルが実施されればイベントデッキに戻される可能性がある。
19	武装SS	1ダイス追加	陸戦の解決	陸戦で1ダイス追加(最大5個)

20	上陸用ランチャー	上陸作戦実行可能	上陸作戦実施	上陸作戦の実施のためプレイする。枢軸軍支配地域からの攻撃かまたはある島嶼から海域を通じて、連合軍支配下の地域や島嶼に対して実施する。この海域は枢軸軍支配下になければならず、連合軍艦隊が存在してはならない。注・このターンでは、このカードを使って占領した地域からは電撃戦や第2攻撃は実施出来ない。
21	ジェット戦闘機	1ダイス追加	戦略爆撃への対抗	連合軍プレイヤーが「戦略爆撃」を使用しようとしたさいに、プレイする。このイベント解決の際、ダイス1個追加(最大5個まで)。