

#	カード名称	CP	種別	イベント時の効果
1	The Emperor Commands 皇帝の命令	6		皇太子が戦闘指揮執る; イベント実施国のキーエリアが1増加する。キーエリアマーカを裏返し”+1”の面を上にする。既に”+1”の面が上になっている場合には、資源を+1増加させる。
2	Down with the Prince 皇太子の廃嫡!!	5		幼い皇太子廃嫡を煽動; イベント実施国のアソシエイトエリアに、そのアソシエイトエリアに合致する2戦闘力ユニットと支配マーカを配置する。迎撃 (Interception) あるいは離脱 (Evasion) の試みの前に当該エリアの敵部隊との戦闘を解決すること
3	Descent from the Sea 海からの侵攻	3		上陸侵攻により拠点確保; 自陣営支配海域に属する敵陣営支配下の港湾エリアのうち、敵部隊が存在しないエリアに1ユニットと支配マーカを配置する。要塞港湾エリアを対象とすることはできない。
4	House of Rothschild ロスチャイルド家	6		国際的な銀行家の支援; カードを山札から2枚引き、内1枚を即座に使用しなければならない。中立状態のプロキシ国が使用した場合、山札から補充した2枚のうち、先に引いたカードを使用しなければならない。このカードを使用後、このカードを含めて、すべての捨て札を山札に加えたのち、山札をシャッフルすること
5	Serbian Revolt セルビアの反乱	4	海外戦争 解決後ゲームより除去	外部の活動家による反乱煽動; このカードが有効である期間中、トルコの部隊は、トルコ本国エリア外に出ることができない。イベント発生時点で、トルコ国外にあるトルコ部隊は再編成ボックスに移される。トルコが中立状態である場合、使用され無かった奇数分の作戦ポイントは、通常の”+1CP”マーカ配置のためではなく、海外戦争終結のために使用すること。既に”+1CP”マーカが配置されている場合それを取り除く。このカードが有効である間、”セルビアの反乱”を除くトルコが行う海外戦争終結の試みには+1の修正を行うこと
6	Drought 干ばつ	3		戦役を切り上げる; イベント実施国以外の国は手札を(有するならば)1枚捨て札(所有者選択)しなければならない。同盟状態に無いプロキシ国はランダムで(有するならば)手札1枚を捨て札とする。加えて、泥濘 (Mud) イベントの効果が無くなる。
7	Minor Forces 中小国の増援	4		小国が部隊を派遣; アソシエイトエリアに当該エリアに合致した国籍の2ユニットを配置する。迎撃 (Interception) あるいは離脱 (Evasion) の試みの前に当該エリアの敵部隊との戦闘を解決すること
8	steal a March 先制機動	4	反応カード NA:1805	重要な橋梁の確保に成功; その時点で割込特権の有無に関係なく、割込を実施し、自国のインパルスを実施することができる。ただし、このイベントを実施することにより、連続したインパルス実施権を獲得する場合は使用不可。このイベントで自国インパルス実施する場合、3CPを利用することができる。
9	General Staff 参謀本部	2	反応カード 効果継続	幕僚団の尽力により部隊の分散進撃に成功; 次の自国インパルスまでの間、イベント実施国が選択した国の部隊は、指揮官に率いされていない場合であっても、あたかも、1-4指揮官が指揮しているかの如く、迎撃あるいは離脱を試みることができる。斯様な部隊は支配マーカの配置および配置の防御に関しては通常の「軍」と同様に扱うが、潰走時の資源獲得を行うことはできない。
10	Palace Intrigue 宮廷の謀略	4		政府転覆の陰謀が発覚する; イベント実施国が選択した1国は、このターンを通じて、未使用の戦略予備(旧本国カード)を使用することが出来なくなる。複数の戦略予備を有する場合、対象国プレイヤーが利用不能となる戦略予備1個を選択することができる。
11	Great Redoubt 巨大要塞	4	戦闘カード	工兵部隊の活躍で、野戦構築物が完成した; 戦闘時に被った自軍の混乱の結果を半分にすることができる。このカードを使用した側が潰走するか、全滅するかしない限り、相手は戦闘1ラウンド終了後に後退しなければならない。
12	Royal Largesse 援助	4		友好の証として、借款と援助を行うことになった; イベント実施国が選んだ1国が山札からカードを1枚補充することができる。
13	Ireland Revolts アイルランドの反乱	6	解決後ゲームより除去	フランスがアイルランドの反乱を支援; アルスター(Ulster)、カヌート(Connought)、コーク(Cork)に、敵陣営部隊あるいは敵指揮官が存在しない場合、フランスの1ユニットと支配マーカを配置すること。ターン終了時に、アイルランド内に存在するフランス支配マーカ1個につき、イギリスの再編成用CPが1CP失われる。 イギリスが、アイルランド内の全てのエリアの支配を再度確立した場合、このカードをゲームより取り除くこと。
14	Depot Captured 補給物資の拿捕	4	反応カード	補給物資を獲得したことにより部隊の士気が向上した; このインパルスに敵陣営首都エリアあるいは要塞エリアに支配マーカを確立するか、あるいは、当該エリアの支配マーカの除去に成功した国は、該当エリア1個につき、山札から1枚を手札に加えることができる。
15	Cossacks or Azeris コサック(アゼルバイジャン)	2		軽騎兵の襲撃; ロシアあるいはトルコに侵入しているすべての部隊は消耗判定を行わなければならない(要塞エリアの支配マーカは対象外)。
16	Conscripts 徴募兵	5	反応カード	新兵を急遽投入した; 自軍指揮官カウンターエリアに、同国籍の2ユニットを配置する。これは戦闘中であっても実施可能。これにより、指揮官カウンターの指揮値を超過するユニットが存在することになっても良いが、指揮下に配備することができる個数に関する通常のルールが適用される。また、戦闘時に、サイコロを振って出目を確認した後にこのカードを使用することもできる。
17	The Weather Gauge 気圧計	4		風向を読むことはきわめて重要である; 自陣営海域に進入してきた敵艦隊に対して、CP支出を伴うことなく迎撃を実施することができる。このイベントで実施する迎撃の試みは必ず成功する。続く海戦では、1戦隊ユニットにつき1個のdrを余分に使用することができる。あるいは、無条件で回避に成功する(たとえ、回避判定DRを行い、結果として失敗した後でも)。回避を行った場合、当該海域内の港湾エリアあるいは、隣接する海域へと艦艇ユニットを移動させること。
18	Continental System Fails 大陸封鎖令破綻	5	反応カード	海軍戦力の優越により大陸封鎖令が無効化; 対仏大同盟陣営が、海域を7海域以上支配している場合、割込特権の利用が不可能となる。中立状態の国がイベントとして使用した時点で、対仏大同盟陣営が7海域を支配していない場合、イベントの代わりに、5作戦ポイントとして扱うこと。このカードの効果は、対仏大同盟陣営があるインパルスの終了時点で7海域を支配していない状態となるまで継続する。効果がある間は、カードを表向きにして明示しておくこと
19	Split Squadrons 分遣艦隊	2	反応カード	偶然の遭遇のため、敵艦隊は寸断された; 直前になされた迎撃の試みの結果を無視して、盤外もふくめ、同一海域内の敵艦隊の一部(イベント実施国の選択)と戦闘を行うことができる。この場合、離脱を試みることとはできない。戦闘に巻き込まれなかった敵艦隊の残余については無視すること。このイベントは、迎撃の試みを実施しない場合でも利用可能である。また、迎撃/離脱の試みの前でも、判定後でも、その結果に関係なくイベントとして実施可能である。
20	Rally! 回復	6	反応カード	撃破された部隊が戦場にもどってきた; 当該戦闘に係るサイコロ判定を全て行なった後、一方の陣営が被った混乱の結果(dr=5)を、すべて無視することができる。既にプレイされた、パニックイベントの効果は消耗判定を実施する前に無効とすることができる。
21	The Kings Shilling 王のシリング貨	2		新しい連隊を創立; ベレスフォート(Beresfort)あるいはヒル(Hill)がまだゲームに登場していない場合、イギリス支配下のイギリス本国エリアあるいは、イギリス支配下のアソシエイトエリアのいずれかに、どちらか一方を配置することができる。
22	Reverse Slopes 逆斜面	3	戦闘カード	逆斜面に布陣することにより奇襲効果と敵射撃からの防御効果を得る; 次の戦闘ラウンドでは、戦闘解決drに2個余分にサイコロを振ることができ、かつ、被った混乱の効果が半分となる。

#	カード名称	CP	種別	イベント時の効果
23	Twelve-Pounders 12ポンド砲	3	戦闘カード	火砲の集中運用； 次の戦闘ラウンドの解決に先立ち、サイコロ4個を振ることができる。この砲撃により損害を被った敵部隊は反撃することができない。この砲撃によってもたらされた損害も戦闘による損害として扱うが、これにより、既に実施が決まっていた戦闘の第2ラウンドが無くなるということはない。
24	March to the Guns 砲撃音を聞きつけて進撃	4	戦闘カード	戦闘の音に向けて進撃を行う； 戦闘解決エリアに隣接するエリアに存在する部隊の内、望む1部隊を戦闘解決エリアに移動させ、合同で戦闘を行うことができる。このイベントにより戦闘参加する部隊については、通常通り地形によるペナルティ、消耗判定に関するルールが適用される。
25	Panic! パニック	5	反応カード	部隊統制の崩壊； 戦闘に負けた側は、潰走の判定を行う前に、すべての残存部隊（混乱状態も含む）に対して消耗判定を行わなければならない。この消耗判定による損害は、非混乱部隊、指揮官から優先的に適用すること。消耗判定による損害は、潰走を引き起こす要因となりうる。このイベントの効果は、回復（Rally）イベントあるいは、後衛部隊（Rear Guard）イベントを消耗判定実施前に行うことで無効となる。
26	Refuse Franks 側面防御	2	戦闘カード	予備部隊をも投入して防御を固める； 次の戦闘ラウンドで戦闘解決drを振らない代わりに、被った混乱の効果を半分にすることができる。
27	Out Flanked ! 裏をかく	4	反応カード	敵の裏をかく； イベント実施プレイヤーが選択した陣営は戦闘時にサイコロ1個を余分に振ることができる。この戦闘ラウンドで既にプレイされている戦闘カードは全てその効果が無くなり捨て札となる。このイベントは、戦闘解決のサイコロを振る前に実施しなければならない。
28	Horse Artillery 騎馬砲兵	2	戦闘カード	エリート部隊である騎馬砲兵を投入する； drを行い、出目に等しいだけのサイコロを、次の戦闘ラウンドで余分に使用することができる。このイベントの効果によるサイコロ増加数の判定は、全ての戦闘カードがプレイされた後、実際にサイコロを振る直前に判定すること。
29	Extended Campaign Season 戦役の延長	5		冬の訪れが例年より遅く、多彩な軍事行動が可能； 他に手札が無いのであれば、山札から2枚を補充することができ、内1枚を即座に使用することができる。 早い冬の訪れ(Early Snowfall) イベントの効果が発揮されている間は使用不可となる。
30	To the Death 死へ	2	反応カード	敵の退却路を遮断； 陸上で、離脱あるいは後退を行うことが不可能となる（既にプレイされている軽騎兵イベント（Hussar & Grenzers）イベントによる後退も不可能）。あるいは、戦闘に敗北した側の陣営は地形修正/離脱/迎撃/後退を実施することなく、続いて新たな戦闘ラウンドを強制される。
31	Lancers & Uhlans 槍騎兵	3	反応カード	騎兵部隊の活躍； 潰走の発生要件を1だけ増/減することができる。このイベントの効果は、方陣（Form Square）イベントで打ち消すことができる。
32	Anglo-American War 米英戦争	6	海外戦争 解決後ゲームより除去	熱狂的なアメリカ海軍が戦闘を起こす； イギリスは、戦闘部隊カウンター2個と、海軍戦隊カウンター2個をこのカードを上にな置かねばならない。この海外戦争カードは戦争終結後ゲームから取り除く。 第4ターン以降に中立状態のプロキシ国がこのカードを使用する場合、必ずイベントとして使用する。
33	Commander's Health 指揮官の健康状態	3	反応カード	司令官が病に倒れ部隊指揮ができなくなる； このインパルスには、直前に判定した迎撃判定、離脱判定も含めて、イベント実施プレイヤーが指定した1指揮官カウンターが、その戦闘値を使用することができなくなります。軍（軍集団）に複数の指揮官カウンターがある場合であっても、このイベント時には、続く指揮官カウンターが指揮を代行する（戦闘値を使用する）ことはできません。ネルソンイベントを打ち消すことは出来ません。また、既に判定した戦闘結果判定のdrを覆すことは出来ません。
34	Bravest of the Brave 勇気ある行動	3	反応カード	前線進進； 生産余地があるなら、当該戦闘エリアに1-4指揮官1名を配置することができる。この指揮官により、既に戦闘結果判定のためのdrを行った後であっても、戦闘でサイコロ1個を振ることが可能である。こうして獲得した指揮官は、除去されるまでゲームで通常通り利用可能である。
35	Damn Good Ground 高地の支配	2	戦闘カード	戦場を見渡す高地を占有している； 当該戦闘で被った損害の内、除去の結果（dr=6）の半数を、混乱の結果に変えることができる。
36	Cuirassiers Charge 重騎兵の活躍	3	反応カード	重騎兵部隊が敵戦線を攪乱； 戦闘に勝利を取めた後、drを行う。相手に与えた混乱の結果（dr=5）を、先のdrで出た目の個数だけ除去の結果に変えることができる。方陣イベントにより無効となる。
37	Partisans パルチザン	4		ゲリラ戦； スペイン本国エリア内にあるスペインと敵対している陣営の部隊のうち、要塞エリアに配置された支配マーカ以外には全て消耗判定を行わなければならない。スペインは、この消耗判定で除去された部隊（及び支配マーカ）1個につき1CPを獲得することができ、獲得したCPを即座に利用することができる。スペイン本国エリア内に敵対する部隊が存在しない場合にはイベントとして使用することが出来ず、4CP獲得として使用しなければならない。
38	Boarding Action 斬り込み	2	反応カード	斬り込み隊が敵艦を拿捕； 海軍戦隊カウンターの生産余地があるなら、今回の戦闘で除去された敵海軍戦隊カウンターを、敵の再編成ボックスに配置する代わりに、自国の海軍戦隊カウンターに置き換え、自国の再編成ボックスに配置することができる。
39	Stragglers 落伍者	3	反応カード	疲弊した部隊が進撃を拒否； このインパルスに、移動、迎撃、離脱、後退を実施する部隊1個（イベント実施プレイヤーの選択）は、最初に侵入したエリアと、以後侵入したエリアで消耗判定を行わなければならない。このイベントを適用された後に、当該部隊が移動を取りやめることはできない。
40	Anglo-Turkish War 英土戦争	5	海外戦争 解決後ゲームより除去	エジプトで海外戦争が発生； イギリスは、戦闘部隊カウンター2個と、海軍戦隊カウンター1個をこのカードを上にな置かねばならない。 セルビアの反乱イベントが発生していない状態で、中立状態のトルコが、部隊生産を行った結果、CPを余らした場合、イギリスは、このカード上にさらに、1個の戦闘部隊カウンターを配置しなければならない。ただし、この場合、トルコは、“+1”CPマーカを得ることができない。
41	Fog of War 戦場の霧	2	反応カード	海上に霧が立ちこめており、艦隊の脱出に成功する； 海上迎撃を受けた場合、その迎撃の試みを一度だけ無効とすることができる（これは、離脱判定に失敗した後でも利用可能）。このカードがプレイされたインパルスは、以後、海上迎撃の試みに対して-2の修正が適用される。
42	Form Square 方陣	2	反応カード	騎兵の突撃を跳ね返す； このインパルスを通じて、以下のイベントは無効となる。 ・重騎兵の活躍（Cuirassiers Charge） ・騎兵の襲撃（Chivalry Raid） ・槍騎兵（Lancers & Uhlans） 上記イベントがプレイされ、結果判定がなされた後であっても、このイベントは実施可能である。「騎兵の襲撃」イベントに対して実施した場合、直前に判定した消耗判定の結果および、以後に判定する消耗判定が無効となる。
43	Overseas Allies 海外の同盟国	2		外国の王太子が参戦する； イベント実施国が指定した1枚の海外戦争カードの上に”海外同盟国マーカ”を配置する。このマーカが置かれた海外戦争カードは、終結するまで、その終結判定に+1の修正を得ることができる。 XXXXX（Guerre de Course）イベントによる海上戦闘には適用
44	Fleet in Irons 鉄甲船	3	反応カード	1個艦隊あるいは1個連合艦隊の移動、離脱、迎撃が、1回のみ無効となる（判定を実施した後であってもイベント使用可能）。無効となった行動に支出された海軍作戦ポイントは消費したものとす。このイベント実施後、当該インパルスには、当該艦隊/連合艦隊は、通常の2倍の海軍作戦ポイントを支払う必要がある。離脱を無効とした場合、続く海戦では、離脱失敗によるペナルティは科せられない。
45	Dysentery 赤痢	4	反応カード	密集した野営地で伝染病が発生した； 戦闘解決エリア内でイベント実施プレイヤーが指定した陣営の部隊は戦闘解決に先立って消耗判定を行わなければならない。この消耗判定による損害は続く戦闘の損害に含めて、勝敗、潰走の判定を行うこと。

#	カード名称	CP	種別	イベント時の効果
46	Rear Guard 後衛部隊	5	反応カード	戦闘に破れた側が撤退に成功する； 潰走による損害を無視することができる(潰走が発生しなかったものとして取り扱う)。既にプレイされたパニックイベントの効果および、このイベント以後にプレイされるパニックイベントの効果打ち消すことができる
47	Sappers & Pioneers 工兵部隊	3	反応カード	工兵部隊が攻囲用機器を用意； 攻囲戦闘解決のdrを行った後、その結果をみてから、dr=6が1個追加で出たもの/あるいは出なかったものとして行うことができる。
48	Massed Grenadiers 擲弾兵の投入	2	反応カード	古参兵中隊が突撃を敢行； 戦闘ラウンドが引き分けであった場合、どちらかの側を戦闘の勝者とする。このイベントが発生した場合、戦闘は強制的に終了となる。当該戦闘に関して、更なる反応カードの使用は不可能となる。
49	Russian Winter ロシアの厳冬	3	反応カード 効果継続	冬將軍到来！； ロシアプレイヤーはロシア本国スペース1個を指定する。指定されたスペース内の部隊には消耗判定が科せられる(要塞スペースの支配マーカーは除く)。この消耗判定で失われた部隊1個につき、ロシアは2CPを獲得することができ、そのインパルス中に即座に使用すること。以後、当該ターン中は、ロシアの通常インパルス開始時毎に上記効果を適用すること。ロシア本国スペース内に敵部隊が存在しない場合、中立状態のプロキシ国はこのイベントを実施することが出来ない。
50	Unguarded Approach 迂回経路	2	反応カード	敵側面に回り込む経路が見つかる； 山道(Pass)、荒地(Rough)、海峡(Strait)を超える際の戦闘時のペナルティと、消耗ペナルティを無視することができる。消耗判定/沿岸砲台による砲撃の結果判定dr実施後にイベントを実施し、その効果を無効にすることも可能である。しかしながら、続く戦闘による損害を無効にすることはできない。艦隊が要塞化海峡を通過する際の沿岸砲台による砲撃の効果を無効にすることも可能である。
51	Bay of Algiers アルジェリア湾の戦闘	4	海外戦争 解決後ゲームより除去	北アフリカで海賊が跋扈し、通商路が脅かされる； イギリスは、即座に、1個海軍戦隊をこのカード上に移動させる。海軍戦隊をこのカードへ載せないならば、直ちに、資源1ポイント/戦略予備1個/手札からランダムに1枚のいずれかを失う。どの選択をした場合であっても、この海外戦争が終結するまで、 イギリス戦略予備の提督イベントを使用することはできない(CP獲得は可能)。
52	Crown Prince Bernadotte 皇太子ベルナドット	5	解決後ゲームより除去	スウェーデン王逝去にともない、政府はベルナドットを次期王に推挙； グスタフをスウェーデン軍部隊とベルナドットに置き換える。グスタフがゲームに登場していない場合、スウェーデン軍部隊とベルナドットをストックホルムエリアに配置する。スウェーデンは非同盟状態となる。中立状態の国家がこのカードを第3ターン以降に使用する場合、必ずイベントとして使用すること。
53	Royal Wedding ロイヤルウェディング	6	1805不可	婚姻政策により、同盟を締結する； 外交トラックで、外交官マーカーを2マス移動させる事ができる。ただし、トルコの外交官マーカーは対象とすることができない。。 このことにより、同盟状態(Pact)を打ち破ることが可能。
54	Fouche フーシェ	5	条件付ゲームより除去	警察長官がスパイを逮捕； フランスプレイヤーは望む国から、カードをランダムに1枚奪い、手札とすることができる。 「ナポレオンの退位」イベント発生後あるいは第4ターン以後にイベントとして使用された場合、ゲームより取り除く。
55	Papal Bull 法王の要求	3		法王の支援が政策に影響をあたえる； ローマに隣接する自勢力支配あるいは敵部隊の存在しないエリアに自国の1ユニットと支配マーカーを配置することができる。これは、当該エリアに既に自陣営の他国が支配マーカーを配置していても可能である。あるいは5CPを支払い、外交トラック上でトルコ以外の国に対して1マス影響力を発揮することができる。ただし、1805年ターンには外交官マーカーの移動は行えない。
56	Platov's Cossacks コサック	2	解決後ゲームより除去	ロシア本国スペースに侵入している部隊がある場合、キエフあるいはキエフに隣接するエリアに存在している敵部隊は消耗判定を行わなければならない。消耗判定実施後、ロシア軍2ユニットをキエフあるいはキエフに隣接するエリアに配置する。この手順で配置するロシア軍部隊に対して迎撃を行うことは出来ず、配置対象エリアに敵部隊がある場合、離脱を試みることもできない。
57	Up from the Ranks 指揮官の昇進	3		師団長が軍団長に昇進した； ゲームに登場していない1-4指揮官カウンター(ベルナドットとボニートフスキは対象外)を自陣営支配下の本国エリアあるいは自陣営支配下のアソシエイトエリアに配置する。中立状態のプロキシ国によってこのイベントがプレイされた場合、当該プロキシ国の首都エリアに配置すること。利用可能な指揮官カウンターが存在しない場合、中立状態のプロキシ国は3CPを受け取る。
58	Bypass Stronghold 要塞の迂回	2		突入部隊が突破口を確保； 2CPを支払うことで、敵支配下の要塞で停止あるいは消耗判定を受けることなく、当該要塞エリアから離れることができる。
59	Cavalry Raids 騎兵の襲撃	3	反応カード	混乱した敵後方を騎兵部隊で襲撃する； 要塞スペースに配置された支配マーカーと戦闘解決中のエリアを除き、イベント実施国が指定した1個自陣営部隊に隣接している敵陣営部隊はすべて、消耗判定を行わなければならない。指定部隊に隣接するエリアで、敵部隊が存在しないエリアも消耗判定を行い、これに失敗した場合、当該エリアに指定部隊の支配マーカーを配置することができる。方陣イベントにより無効となる
60	Nationalist Uprisings ナショナリストの蜂起	2		外国の支配に対して反乱が発生する； 要塞エリア以外の2エリアから、支配マーカーを取り除くことができる。このイベントは、当該エリアが元来の支配者に依って支配されている場合(他国の支配マーカーが配置されていない状態)のエリアを対象とすることはできない。また、このイベントで支配マーカーが取り除く際には迎撃を行うことができない。
61	Fire Ships 火船	2		港湾封鎖艦隊が放火船を使用した； イベント実施国が選択した封鎖対象港湾内1個に存在する海軍戦隊カウンターすべてに対して個別にdrを行う。Dr=6;除去;dr=5;損害の被害を与えることができる。損害を与えた海軍戦隊カウンターには「建造中」マーカーを配置すること。既に「海軍建設中」あるいは「海軍再編」マーカーが配置されていた海軍戦隊カウンターが損害を被った場合には除去すること。要塞化港湾エリアが対象の場合には-1drmを適用する。大破した海軍戦隊カウンターは、「海軍建設中」あるいは「海軍再編」マーカー(Naval Build)が配置されている海軍戦隊カウンターに対しては+1drmを適用する。
62	Council of War 戦争評議会	6		作戦を中止し再編成を行う； このイベントカード使用した国は、すべての手札を捨て札とし、同数(このカードも含めた枚数)を新たに山札から補充することができる。
63	Malet's Conspiracy 謀反	6	解決後ゲームより除去	パリ市民がナポレオンを脅かす； フランスの手札からランダムに1枚と、山札から1枚カードを受け取る。 フランスがこのイベントを行うことはできない。
64	Call up the next Class 総動員	5		予備役を招集する； 自陣営支配下の本国エリアに、イベント実施国の戦闘ユニットを4ユニット配置する。もし、中立状態のプロキシ国がこのイベントを実施した場合、当該中立プロキシ国の首都に配置すること。
65	Talleyrand タレイラン	6	1805不可	外務大臣が重要な条約を成立させる； イベント実施国が望む外交官マーカーを2マス移動させることができる。加えて、このターンの和平判定のdrに+1drmを適用する。 あるいは、このターンの和平判定DRに+d2rmを適用する。 このイベントにより、同盟状態(Pact)を打破することが可能である。
66	Europe Exhausted ヨーロッパの疲弊	6		君主たちが平和を望む； イベント実施国は6CPを獲得することができる。このターンに実施する和平判定drには、以下の修正を加算すること。 1805-06:+1 1807-08:+2 1809-10:+3 1811-12:+4 このカードは必ずイベントとして使用しなければならない。 和平判定drを行った後、このカードを山札にもどし、山札をシャッフルすること。

#	カード名称	CP	種別	イベント時の効果
67	Emigres & Exiles 亡命貴族	6		亡命貴族が参戦した; イベント実施国の利用可能な指揮官カウンター1個と1個戦闘ユニットを当該国の自陣営支配下の首都エリアに配置する。その後、山札から手札を1枚補充する。イベント実施時に利用可能な指揮官カウンターが無い場合、代わりに1個戦闘ユニットを得ることができる。
68	Polish Uprising ポーランドの革命	6	解決後ゲームより除去	ポーランド独立運動が活発化する; プロイセンがフランスと戦争状態にある場合、ポニアトヴスキー (Poniatowski) とフランス軍戦闘部隊3ユニット、フランスの支配マーカをワルシャワエリアに配置する。こうして登場した部隊は、離脱判定、迎撃判定を行う前に、ワルシャワに既に存在していた敵部隊と戦闘を行わなければならない。プロイセンとフランスが戦争状態に無い場合にはCP獲得(6CP)として使用しなければならない。
69	Dos de Mayo マヨの虐殺	6	1805不可 解決後ゲームより除去	スペイン農民の虐殺を契機に反乱が発生した; スペインの外交官マーカを2マス動かすことができる。このことにより、同盟状態(Pact)を破ることが可能である。中立状態のプロキシ国はこのイベントをスペインの同盟状態を打破することのみ、このイベントを実施可能である。
70	Armistice 停戦協定	4	効果継続	聖職者の斡旋で停戦が成立する; 敵支配下のスペースへ新たに進入することが不可能となる。既に実施中の攻囲戦闘はそのまま継続することが可能である。また、海戦は通常通り発生しうる。また、既に存在している部隊が支配権確立を試みることも可能である。本イベントの効果は「終わり無き戦い」(War without End) イベントで無効となる。
71	Spithead & the Nore 水兵の反乱	6		イギリス海軍が水平反乱に悩まされる; イギリスの手札からランダムに1枚と、山札から1枚カードを受け取る。 イギリスがこのイベントを行うことはできない。
72	British Subsidies イギリスの助成金	6		イギリス国会は特別予算を許可した; イギリスが強制中立状態に無いならば、対仏大同盟に参加している国から、最大で3国(イベント実施国の選択、イギリスを除く)は、それぞれ1枚ずつ、山札からカードを補充することができる。
73	Russo-Turkish War 露土戦争	5	海外戦争 解決後ゲームより除去	露土戦争勃発; イベント実施国はサイコロを3個振る。ロシアは、指揮官カウンター1個と、先に振った3個のサイコロの出目のうち、最も少ない目と同数の戦闘ユニットをこの海外戦争カード上に配置すること。この海外戦争が継続している間、次ターン準備手順毎に3*drを行い、増援あるいは地図盤上に配置している戦闘ユニットからこのカード上に追加で配置する戦闘部隊数を決定しなければならない。 この海外戦争カードは、トルコが、ロシアが所属している陣営に参画している場合にはイベントとして使用することができない。
74	Turning Movement 迂回移動	4		敵部隊の側面を押さえるため夜間行軍を行った; イベント実施国部隊のうち、1個「軍」が迎撃判定、消耗判定、離脱判定を行うことなく2エリア移動することができる。この移動の過程で部隊を拾ったり、分遣(留め置き)することは可能である。この移動実施中に、敵部隊が存在するエリアに進入した場合、そこで戦闘を解決しなければならない。敵部隊をオーバーランしうる場合を除き、迂回移動イベントによる移動で敵部隊が存在するスペースあるいは要塞スペースを通過することはできない。
75	Letters of Marque 緊急連絡	2	海外戦争 条件付き解決後除去	私略船がイギリス海軍を脅かす; イギリスプレイヤーは、このカードの上に1海軍戦隊カウンターを移動させるか、あるいは、資源1個/戦略予備1個/手札1枚のいずれかを失う。海軍戦隊カウンターがこの海外戦争カードに移動させ等れなかったばあい、解決後もゲームに留め置くこと(海軍戦隊カウンターをこのカード上に載せた場合、海外戦争終結後にゲームより取り除く)。
76	Treaty of Tilsit ティルジット条約	3	1805不可 条件付き解決後除去	平和を模索; フランスとロシアが敵対関係にある場合、両国が1インパルスの停戦協定について協議を行う。仏露両国プレイヤーに、停戦に合意するかどうか尋ねること。仏露両国が停戦に合意した場合、ロシアは外交トラックに影響を及ぼすことなく、ノイシュタット(Nystadt)とスベールボルク(Sveaborg)を支配することができる。加えて、ロシアは山札からカードを2枚補充することができる。ロシア及びスウェーデンの部隊のうち、自国本国スペース内に存在しないものは全て再編成ボックスへ移動させる。仏露いずれかが停戦に合意しなかった場合、あるいは、フランスとロシアが敵対関係に無い場合には、このイベントは6CP獲得として取り扱う。6CP獲得となった場合んは、このカードをゲームに留め置く。
77	The Sultan's Ear スルタンの耳	6		外交官がトルコ宮廷で気に入られる; トルコの外交官マーカを2マス移動させることができる。これにより同盟状態(Pact)を破ることが可能である。
78	Turncoats 裏切り	3	戦闘カード	徴募兵部隊が裏切る; 敵部隊は戦闘解決前に消耗判定を行わなければならない。指揮官カウンターはたとえ戦闘部隊として取り扱っていてもこのイベントの効果は適用されない。この消耗判定で敵部隊が被った損害に等しい数のdrを、続く戦闘の戦闘解決drとして余分に振ることが可能となる。
79	Leader Wounded 指揮官負傷	4	反応カード	指揮官が前線に近づきすぎた; 指揮官カウンターを1個選択しdrを行う。 Dr=1-2; このインパルスに限り、戦闘解決drで通常より1個少ない個数のサイコロとなる dr=3-5; このインパルスに限り、当該指揮官の戦闘値が使用不可となる dr=6; 当該指揮官を除去する。 当該軍(集団)に複数の指揮官が含まれていたとしても、該当指揮官と交代し、能力を発揮することはできない。既に戦闘解決のdrがなされていた場合には個数/出目が失われることはない。軍/軍集団で指揮官カウンターの戦闘値がこのイベントにより使用不可となった場合であっても、迎撃/離脱を指揮することは可能である。しかしながら、サイコロ修正として戦闘値を適用することは出来ないので注意すること。
80	Nelson ネルソン	5	反応カード 条件付き解決後除去	ネルソン提督が直率する; 海戦解決時に、イギリス海軍艦艇カウンターを含む場合、双方あるいは一方の戦闘解決drをふり直すことができる。相手のサイコロ振り直しを行った場合、ネルソンは戦死したものとし、このイベントカードをゲームより取り除く。
81	Napoleon Abdicates ナポレオンの退位	6	反応カード 解決後ゲームより除去	外交官が和平交渉を締結; ナポレオンがゲームに登場しており、かつ、フランスプレイヤーが同意した場合にのみイベントの効果が発生する。 イベントの条件を満たさない場合には、イベント実施国が6CPを獲得する。ナポレオンカウンターを取り除く。フランス本国エリア外すべてのフランス部隊を再編成ボックスに移す。同時に、フランス本国エリア内にある、フランスに敵対している国の部隊を再編成ボックスに移動させること。ナポレオンは次ターンに、コスト無しで増援として再登場する。それまでの間、フランスは自発的に戦闘を行うことができず、また、他国も、フランスを攻撃することができない。第5ターンにイベントとして使用した場合、ゲームは第6ターンまで延長される。
82	Scarce Supplies 補給不足	5		補給不足のため部隊を散開させる; 地図盤上のすべての部隊/指揮官に関して、国籍を問わず、1エリアに指揮官カウンターと戦闘部隊を併せて9カウンターを超えて保有している場合、超過分を再編成ボックスに移さなければならない。再編成ボックスへ移す部隊/指揮官は、対象エリアを支配しているプレイヤーが選択すること。
83	Double March 強行軍	6		戦場から戦場へと1日30リーグを超える進軍を行った; イベント実施国の「軍」のうち、1個「軍」をこのカードの上に配置する。イベント実施国の次のインパルスに、このカードの上に置かれている「軍」は、地図盤上で、当該国の首都から展開可能なエリアのうちのいずれかに配置しなければならない。地図盤上に配置後、通常通り作戦ポイント消費して移動を行うことが可能である。このカード上に配置する「軍」は、次ターン準備手順と同様、当該国の首都エリアから展開が可能なエリア内にあり、かつ、海輸を必要としない状態で無ければならない。
84	Foreign Aid 外国の支援	4	反応カード	武器弾薬と食料が供与され戦争が長期化する; 海外戦争解決となったdrを無効にすることができる。このカードのイベントのために、無効となった海外戦闘最終判定drのために支払われた作戦ポイントは失われる。 あるいは、 海外戦争カードを1枚選んだ後、3drを行い、出目のうち、最も少ない目と同数の戦闘ユニットを新たに配置しなければならない。

#	カード名称	CP	種別	イベント時の効果
85	Council of Dresden ドレスデン国会	4	反応カード	通商協定が締結される: イベント実施国の手札からランダムに1枚を選択し、自陣営の他国あるいは中立状態の国手札(イベント実施国の選択)に加える。イベント実施国は、先にカードを渡した国の手札からランダムに1枚を手札として獲得する。加えて、イベント実施国は山札から手札を1枚補充する。
86	Patriotic Fever 愛国者が立ち上がる	2	反応カード	人民が、侵略者に対抗する必要性を感じ取る: 既に手札を有さない他国を選択する。選択された国は山札からカードを1枚手札として獲得することができる。
87	Corn Riots 市民暴動	4		部隊が治安維持に投入される: イベント実施国が指定した国は、drをおこない、出目に等しいだけの部隊あるいは海軍戦隊カウンターを再編成ボックスに移動させなければならない。もし、指定数を満たすことができない場合、直ちに必要数を生産するか、あるいは服従(Submit)しなければならない。服従条件を満たすために支配マーカを除去される可能性があるが、それは、支配マーカに限定され、固有の領土については対象外とする。中立状態のプロキシ国の場合、支配マーカの除去→部隊の再編ボックスへの移動→指揮官の再編ボックスへの移動/海軍戦隊の再編ボックスへの移動の順に優先的に適用すること。中立状態のプロキシ国で、条件を満たすことができない場合、手札からカードをランダムに引いて、そのCPにて部隊を生産し条件を満たす様にする。それでも不足する場合には当該国の戦略予備も使用して解決を図ること。
88	Age of Metternich メッテルニッヒ体制	5	反応カード	平和が確立し、メッテルニッヒ体制が確立する: 外交トラック上で実施された直前のイベントの効果を無効にできる。あるいは、直前に外交トラック上で消費されたCPのうち、5CP消費を無かったことにできる。
89	Persian War ペルシア戦争	5	海外戦争 解決後ゲームより除去	ガリシア地方の併合を巡り、ペルシア帝国はロシアに宣戦布告した; ロシアは、このカード上に、指揮官カウンター1個と戦闘部隊2ユニットを配置しなければならない。この海外戦争が継続している間、次ターン準備手順でのロシア軍の補充用のCPは2CPだけ低下する。
90	Russia Mobilizes ロシア総動員	6		ツァーリが農奴を召集した; ロシアは自陣営支配下の本国エリア内に6ユニットを配置できる。
91	Egyptian Venture エジプトとの交易	5		交易拠点:コルフ(Corfu)、マルタ(Malta)、西地中海(Western Med)、イオニア海(Ionian Sea)、マジョルカ島(Majorca)、コルシカ島(Corsica)、エーゲ海(Aegean Sea)、ベルガマ(Bergama) イベント実施国は、自国支配下の交易拠点1箇所につき1CPを獲得することができる。加えて、サイコロを1個振り、自陣営支配下の交易拠点数未満の場合、資源1個を獲得することができる。上記サイコロ判定には、敵陣営支配下の交易拠点1箇所につき+1drmが適用される。
92	Capitulation 降伏	6		政府が戦争終結を希求; イベント実施国は、首都エリアが敵陣営支配下にある国家1個を指定する。指定された国家は直ちに降伏(Surrender)する。領土の割譲判定は通常の降伏時と同様に判定する。以後、降伏に伴う全ての処理を通常ルールに沿って処理すること。ロシアが降伏するためには2箇所の首都エリアが両方とも敵陣営支配下であること。首都が敵陣営支配下にある国が存在しない場合、あるいは、複数の国が条件を満たす場合、中立状態のプロキシ国はこのイベントを行うことが出来ない(その場合にはCP獲得として処理する)。
93	Baltic Venture バルト海での交易	5		交易拠点:ボスニア湾(Gulf of Bothnia)、バルト海(Baltic Sea)、ノイシュタット(Nystadt)、ストラスルンド(Straslund)、ダンツィヒ(Danzig)、リガ(Riga)、スカゲラック(Skaggerak)、コペンハーゲン(Copenhagen) イベント実施国は、自国支配下の交易拠点1箇所につき1CPを獲得することができる。加えて、サイコロを1個振り、自陣営支配下の交易拠点数未満の場合、資源1個を獲得することができる。上記サイコロ判定には、敵陣営支配下の交易拠点1箇所につき+1drmが適用される。
94	Early Snowfall 早い冬の訪れ	4	反応カード 効果継続	全ての国について、最後の1枚としてのみ利用可能。イベントで指定されたCPを除き、以後、全てのカードについて獲得できるCPが1低下する。既に使用が宣言されたCPが、このイベントの結果、当該インパルス実施プレイヤーの残余CPを超過するために、行動が完遂出来ない場合には、行動を行うことが出来ず、使用宣言されたCPも失われる。このイベントが有効である間、#29戦役の延長イベントは実施不能となる。泥濘イベントの効果が無くなる。
95	Deluge 洪水	2	反応カード	大雨により河川が氾濫; 当該戦闘の直後の戦闘ラウンドでは、両陣営とも、使用できるサイコロ個数が半分(端数切り捨て)となる。
96	Tipping the Scales 状況の変化	2	反応カード	大敗により政権が揺らぐ; 潰走に伴う資源獲得の試みのdr実施後に、直ちにdrを行う。イベント実施国は、外交トラックでサイコロ出目と同数のCPをただちに消費し、外交官マーカを望む方向に移動させることができる。同盟状態を破るためにはサイコロで6を出す必要がある。
97	Hero ヒーロー	3	反応カード	将軍も最初は一歩兵だった; 戦闘解決の全てのサイコロ出目を見た後、戦闘結果で除去となっていない指揮官カウンター1個を選択する。対象指揮官カウンターの所有プレイヤーの同意が得られた場合、サイコロを2個振ることができる。戦闘結果を以下の通り修正することができる。加えて、2個振ったサイコロ出目がぞろ目の場合、潰走を無効にすることができる。 dr=6; 敵ユニットを除去、dr=5; 敵ユニットを混乱、dr=4; 味方の混乱1個を除去、dr=1; 当該指揮官を除去。
98	War Without End 終わり無き戦い	5		復讐に燃える; イベント実施国はサイコロ出目に等しいCPを獲得する。既にプレイされている停戦協定イベントが無効となる。このターンの和平判定drには-1drmが適用される。移動実施順序に従い、全ての国が山札からカードを1枚手札に補充すること。
99	Venice ヴェネツィア	5	解決後ゲームより除去	皇帝陛下の戦争請負人; イベント実施国はサイコロで目に等しいCPを獲得する。フランスがヴェネツィアを支配している場合、フランス艦艇ユニットを「海軍建造中」マーカを載せた上で、ベネツィアに配置し、このカードをゲームから取り除くこと。中立状態のプロキシ国は、フランスがヴェネツィアを支配している場合に限り、このイベントを実施することができる(条件を満たさない場合にはCP獲得として使用する)。
100	Frigates フリゲート艦	3	反応カード	間隙について海上支配; イベント実施国が選択した国が支配している港湾エリアが属する海域に、このカードを配置し、当該国の支配マーカをこのカードの上に置くことにより、このカードを当該国の海軍戦隊と見なすことができる。このカードによって表される海軍戦隊カウンターは攻撃時にはサイコロを振ることができない点を除き、通常海軍戦隊カウンターと同様に取り扱う。沈没あるいは港湾エリアに戻った場合、カードを捨て札の山に入れること。プロイセン及びオーストリアの海軍戦隊の離脱修正は"0"である。
101	The Milan Decree ミラノ勅令	5	1805不可 解決後ゲームより除去	皇帝陛下の戦争請負人; イベント実施国はサイコロで目に等しいCPを獲得する。フランスがロッテルダムを支配している場合、フランス艦艇ユニットを「海軍建造中」マーカを載せた上で、ベネツィアに配置し、このカードをゲームから取り除くこと。中立状態のプロキシ国は、フランスがロッテルダムを支配している場合に限り、このイベントを実施することができる(条件を満たさない場合にはCP獲得として使用する)。
102	Duke d'Enghien Affair アンギャン公事件	2	反応カード 解決後ゲームより除去	王党派の暴動; 直後の次ターン準備手順では、いずれの勢力もフランス側陣営に参画することができない。イベントが実施されたならば、外交トラックで親フランスの状況にある外交官カウンターのうち、同盟関係に無いものを全て、1列左へと動かすこと(関係悪化)。親フランスの状況にある外交官カウンターが+1CPの面を上になっている場合、通常面に裏返すこと。他の外交系イベントとは異なり、このイベントは1805年ターンにも利用可のうである。
103	Mud 泥濘	3	反応カード	降雨シーズンのため進軍速度が低下; エリア間の陸上移動コストが1CP上昇する。この反応カードが使用されたために、実施しようとしていた移動がCP不足で実施不能となった場合、既に使用宣言したCPは失われるので注意すること。この反応カードを使用することで早い冬の訪れイベントの効果が無効となる。

#	カード名称	CP	種別	イベント時の効果
104	Lost Dispatch 分遣隊行方不明	3	戦闘カード	命令の遅延で部隊展開が遅れる ；サイコロを1個振り、出目に等しい戦闘部隊、指揮官カウンターが、続く戦闘の第1ラウンドには参加できなくなる。第1ラウンドに参加できなかった部隊、指揮官は、戦闘第1ラウンドによって被った損害を適用されることは無い。戦闘が第1ラウンドで敗北した場合、第1ラウンドに参加できなかった部隊・指揮官は、残余部隊とともに撤退することになる。戦闘第1ラウンドで友軍が全滅した場合、第1ラウンドに参加できなかった部隊・指揮官は戦闘に関与することなく撤退する。戦闘が第2ラウンドへと継続した場合には第1ラウンドに参加できなかった部隊・指揮官も通常通り戦闘に参加することができる。
105	Orders in Council 議会命令	5		海上防衛を固めよ ；イギリスは1個海軍戦隊カウンターを獲得することができる。また、地図盤上の陸上部隊、指揮官カウンターを取り除き、それらの購入と同数のCPを獲得した上で、そのCPを海軍戦隊カウンターの購入に費やすことができる。こうして入手した海軍戦隊カウンターは、再編成ボックスに配置すること。中立状態のプロキシ国がこのイベントを実施することができるのは、2個以上のイギリス海軍戦隊カウンターが除去されており、かつ、それらが再度購入されていない場合に限定される。
106	Baltic Naval Stores バルト海の造船所	5		豊富な松ヤニと材木 ；バルト海海域に属する全ての港湾スペースが自陣営支配下にある場合、自陣営の海軍戦隊カウンターの再編成は無償で実施することができ、同時に、相手陣営の海軍戦隊カウンターの再編成コストは2倍(1CP)となる。イベント実施陣営のうち1国(イベント実施プレイヤーが指定)は、カウンターに余地があるならば、1個海軍戦隊カウンターを無償で建造することができる。対象国の港湾スペースのうち、封鎖されていない港湾スペースに当該国の海軍戦隊カウンター1個を海軍建造中マーカを載せた状態で配置すること。バルト海海域に属する港湾スペースが全て自陣営支配下にある間は、このカードを表向きににして別置しておくこと。条件が失われれば、このカードを捨て札とすること。
107	Relief Convoy 救援船団	3	反応カード	艦隊が救援に駆けつけた ；イベント実施国が選択した国が海軍3海軍作戦ポイント相当の行動を実施することができる。要塞港湾エリアの要塞攻撃力は、当該要塞支配陣営が当該要塞が属する海域を支配している限り2倍となる。攻囲戦闘解決時に反応カードとして使用した場合、要塞側のサイコロ個数が2倍となるが、出目の修正は行わないので注意すること。イベントとして使用後は、該当海域に残置し、海域を支配している陣営の海軍艦艇カウンターをカード上に配置する。海域の支配権が変遷したばかりには捨て札とすること。
108	Burnt Earth 焦土作戦	6	効果継続	遅滞作戦で侵攻が遅れる ；2箇所以上の自国本国エリアに敵陣営部隊が存在する場合にイベントを実施可能。このカードを表面を上にしてテーブル上に配置しておくこと。再編成ボックスから4個部隊を無償で再編成することができる。このイベントの効果が有効である間、イベント実施国本国エリア内で、CPを消費して行う支配権確立(及び除去)の試みは通常の2倍のCPを必要とする。
109	Scum of the Earth 敗残兵	5	反応カード	略奪のために追撃が遅れる ；潰走が発生したために「混乱」(dr=5)の結果除去された部隊/指揮官は除去ではなく再編成ボックスに配置される。加えて、この潰走では資源を獲得することができない。
110	Kingdom of Naples ナポリ王国	6	解決後ゲームより除去	フランスがナポリを支配しており、かつ、ナポリにフランス軍部隊が存在する場合にのみイベント実施可能。フランスが資源1個を獲得し、山札からカードを1枚補充することができる。また、ナポリにフランス軍部隊1個部隊を配置することができる。

カード平均

4.347