

1

6

## 皇帝の命令

The Emperor Commands



皇太子が戦闘指揮を執る；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

5

## 皇太子廃嫡!!

Down with the Prince



幼い皇太子廃嫡を扇動；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

3

## 海からの侵攻

Descent from the Sea



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

6

## ロスチャイルド家

House of Rothschild



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

4

## セルビアの反乱

Serbian Revolt



外部の活動家による反乱扇動；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、使用されな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。

海外戦争

解決後  
ゲームより除去

6

4

## 干ばつ

Drought



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

4

## 中小国の増援

Minor Forces



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

4

## 先制機動

Steel a March



重要な橋梁の確保に成功；その時点での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。

反応カード

1805不可

9

2

## 参謀本部

General Staff



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。ス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。

反応カード  
効果持続

10

4

## 宮廷の謀略

Palace Intrigue



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

4

## 巨大要塞

Great Redoubt



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。

戦闘カード

12

4

## 援助

Royal Largesse



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

6

## アイルランド反乱

Ireland Revolts



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(Connaught)、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。**

海外戦争

解決後  
ゲームより除去

14

4

## 補給物資の拿捕

Dept Captured



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。

反応カード

15

2

## コサック (アゼルバイジャン)

Cossacks of Azeris



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

5

## 徴募兵

Conscripts



新兵を急遽投入した； 自軍指揮官カウンターのエリアに、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。

反応カード

17

4

## 気圧計

The Weather Gauge



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

5

## 大陸封鎖例破綻

Continental System Fails



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

反応カード

19

2

## 分遣艦隊

Split Squadrons



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。

反応カード

20

6

## 回復

Rally!



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を実行する前に無効とすることができる。

反応カード



21

2

## 王のシリング貨

The Kings Shilling



**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

3

## 逆斜面

Reverse Slopes



**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、被った混乱の効果の効果が半分となる。

戦闘カード

23

3

## 12ポンド砲

Twelve-Pounders



**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、既の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。

戦闘カード

24

4

## 砲撃音を聞きつけて進軍

March to the Guns



**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。

戦闘カード

25

5

## パニック

Panic!



**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、すべての残余部隊（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。

反応カード

26

2

## 側面防御

Resuse Franks



**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、被った混乱の効果の効果を半分にすることができる。

戦闘カード

27

4

## 裏をかく

Outflanked



**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。

反応カード

28

2

## 騎馬砲兵

Horse Artillery



**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。

戦闘カード

29

5

## 戦役の延長

Extended Campaign Season



**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る。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

2

## 死へ

To the Death



**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。

反応カード

31

3

## 槍騎兵

Lancers &amp; Uhlands



**騎兵部隊の活躍；** 潰走の発生要件を1だけ増/減することができます。

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ます。

反応カード

32

6

## 米英戦争

Anglo - American War



**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個をこのカードの上に置かねばならない。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。**

海外戦争

解決後  
ゲームより除去

33

3

## 指揮官の健康状態

Commander's Health



**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い。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)ことはできない。ネルソンイベントを打ち消すことはできない。また、既に判定した戦闘結果判定のdrを覆すことはできません。

反応カード

34

3

## 勇気ある行動

Bravest of the Brave



**前線昇進；** 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。

反応カード

35

2

## 高地の支配

Dawn Good Ground



**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。

戦闘カード

36

3

## 重騎兵の活躍

Cuirassars Charge



**重騎兵部隊が敵戦線を攪乱；** 戦闘に勝利を収めた後、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。

反応カード

37

4

## パルチザン

Partisans



**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は全て消耗判定を行う。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

2

## 斬り込み

Boarding Action



**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。

反応カード

39

3

## 落伍者

Stragglers



**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。

反応カード

40

5

## 英土戦争

Anglo - Turkish War



**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個をこのカードの上に置かねばならない。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。

**トルコが対仏大同盟陣営参加国と同盟状態にある場合、イベントとして使用できない**

海外戦争

解決後  
ゲームより除去



41

2

## 戦場の霧

Fog of War



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。

反応カード

42

2

## 方陣

Form Square



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 (Chvalry Raid)  
 ・槍騎兵 (Lancers & Uhlands)  
 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。

反応カード

43

2

## 海外の同盟国

Overseas Allies



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。

**通商破壊 (Guerre de Course) イベントによる海上戦闘には適用できない。**

反応カード

44

3

## 鉄甲船

Fleet in Irons



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。

反応カード

45

4

## 赤痢

Dysentery



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。

反応カード

46

5

## 後衛部隊

Rear Guard



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を打ち消すことができる。

反応カード

47

3

## 工兵部隊

Sappers &amp; Pioneers



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することができる。

反応カード

48

2

## 擲弾兵の投入

Massed Grenadiers



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してすることができる。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。

反応カード

49

3

## ロシアの厳冬

Russian Winter



冬将軍到来！； ロシアプレイヤーは(たとえ手札を有さなくとも)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。

効果持続

50

2

## 迂回経路

Unguarded Approach



敵側面に回り込む経路が見つかる； 山道(Pass)、荒れ地(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。

反応カード

51

4

## アルジェリア湾の戦闘

Bay of Algiers



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)。

海外戦争

解決後  
ゲームより除去

52

5

## 皇太子ベルナドット

Crown Prince Bernadotte



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。

解決後  
ゲームより除去

53

6

## ロイヤルウェディング

Royal Wedding



婚姻政策により、同盟を締結する； 外交トラックで、外交官マーカを2マス移動させる事ができる。ただし、トルコ的外交官マーカ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。

1805不可

54

5

## フーシェ

Fouche



警察長官がスパイを逮捕； フランスブ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。

条件付で解決後  
ゲームより除去

55

3

## 法王の要求

Papal Bull



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1エリアに自国の1ユニットと支配マーカ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の移動は行えない。

56

2

## コサック

Platov's Cossacks



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。

解決後  
ゲームより除去

57

3

## 指揮官の昇進

Up from the Ranks



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アトウスキは対象外)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。

1

58

2

## 要塞の迂回

Bypass Stronghold



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

3

## 騎兵の襲撃

Cavalry Raids



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。

反応カード

60

2

## 愛国者の蜂起

Nationalist Uprisings



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が取り際には迎撃を行うことができない。



61

2

## 火船

Fire Ships



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」マークを配置すること。既に「海軍建設中」あるいは「海軍再編」マーク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」マーク (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

6

## 戦争評議会

Council of War



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

6

## 謀反

Malet's Conspiracy



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。**

解決後  
ゲームより除去

64

5

## 総動員

Call up the Next Class



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

6

## タレイラン

Talleyrand



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クを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。

**1805不可**

66

6

## ヨーロッパの疲弊

Europe Exhausted



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。このターンの実施する和平判定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。

67

6

## 亡命貴族

Emigres &amp; Exiles



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

6

## ポーランドの革命

Polish Uprising



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、ポニアトフスキ (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クをワルシャワに配置する。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。

解決後  
ゲームより除去

69

6

## マヨの虐殺

Dos de Mayo



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クを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により、このイベントを実施可能である。

**1805不可**

解決後  
ゲームより除去

70

4

## 停戦協定

Armistice



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。

効果継続

71

6

## 水兵の反乱

Spithead &amp; the Nore



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。**

解決後  
ゲームより除去

72

6

## イギリスの助成金

British Subsidies



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のうち、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

5

## 露土戦争

Russo - Turkish War



**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。

海外戦争

解決後  
ゲームより除去

74

4

## 迂回移動

Turning Movement



**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

2

## 緊急連絡

Letters of Marque



**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)。**

海外戦争

条件付で解決後  
ゲームより除去

76

3

## ティルジット条約

Treaty of Tilsit



**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インバ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)とスベールボルグ(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。**

1805不可

条件付で解決後  
ゲームより除去

77

6

## スルタンの耳

The Sultan's Ear



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

3

## 裏切り

Turncoats



**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る場合であっ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破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。

戦闘カード

79

4

## 指揮官負傷

Leader Wounded



**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； このインバルスに限り、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； このインバルスに限り、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もので注意すること。

反応カード

80

4

## ネルソン

Nelson



**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。

反応カード

条件付で解決後  
ゲームより除去



81

6

## ナポレオンの退位

Napoleon Abdicates



**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の全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、無償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。

反応カード

解決後  
ゲームより除去

82

5

## 補給不足

Scarce Supplies



**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。

86

3

## 愛国者が立ち上がる

Patriotic Fever



**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。

反応カード

87

4

## 市民暴動

Corn Riots &amp; Civic Unrest



**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クを除去される可能性があるが、それは、支配マークに限定され、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、支配マークの除去→部隊の再編成ボックスへの移動→指揮官の再編成ボックスへの移動/海軍戦隊の再編成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。

83

6

## 強行軍

Double March



**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を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。

反応カード

84

4

## 外国の支援

Foreign Aid



**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には失われる。

**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。

反応カード

85

4

## ドレスデン国会

Council of Dresden



**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。

88

5

## メッテルニヒ体制

Age of Metternich



**平和が確立し、メッテルニヒ体制が確立する；** 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。ベルナドットイベントを無効にすることができる

反応カード

89

5

## ペルシア戦争

Persian War



**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。

海外戦争

解決後  
ゲームより除去

90

6

## ロシア総動員

Russia Mobilizes



**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ユニットを配置することができる。

91

5

## エジプトとの交易

Egyptian Venture



**地中海貿易:** 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

6

## 降伏

Capitulation



**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

5

## バルト海での交易

Baltic Venture



**バルト海貿易:** 交易拠点: ポスニア湾 (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

4

## 早い冬の訪れ

Early Snowfall



**冬の到来:** 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。

反応カード  
効果持続

95

2

## 洪水

Deluge



**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。

反応カード

96

2

## 状況の変化

Tipping the Scales



**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。

反応カード

97

3

## ヒーロー

Hero



**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。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。

反応カード

98

5

## 終わりのなき戦い

War without End



**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

5

## ヴェネツィア

Venice



**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、ヴェネツィアに配置し、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)。

解決後  
ゲームより除去

100

3

## フリゲート艦

Frigates



**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。

反応カード



101

5

## ミラノ勅令

The Milan Decree



**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」マークを載せた上で、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）。

1805不可

解決後  
ゲームより除去

102

2

## アングァン公事件

Duke d'Enghien Affair



**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能である。

反応カード

解決後  
ゲームより除去

103

3

## 泥濘

Mud



**降雨シーズンのため進撃速度が低下；** 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。

反応カード  
効果持続

104

3

## 分遣隊行方不明

Lost Dispatch



**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。

戦闘カード

105

5

## 議会命令

Orders in Council



**海上防御を固めよ；** 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

5

## バルト海の造船所

Baltic Naval Stores



**豊富な松ヤニと材木；** バルト海海域に属する全ての港湾エリアが自陣営支配下である場合、自陣営の海軍戦隊カウンターの再編成は無償で実施可能となる。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可能。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ク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

3

## 救援船団

Relief Convoy



**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あいには捨て札とすること。

反応カード

108

6

## 焦土作戦

Burnt Earth



**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無効である間、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。

効果継続

109

5

## 敗残兵

Scum of the Earth



**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。

反応カード

110

6

## ナポリ王国

Kingdom of Naples



**ジョゼフ・ボナパルトの即位；** 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。

解決後  
ゲームより除去