

<p>パーバリーの海賊 C-1 1798～</p> <p>プレイヤーは敵の海軍ユニットを選び、1 D 6を行う。6の出目で撃沈する。場所は、西地中海から黒海までの間の海域に限られる。</p>	<p>天候の判断 C-10 1793～</p> <p>海上戦闘時において、1個活性スタックの全ユニットに+3の戦闘修正を得る。</p>	<p>運命の戦士 C-19 1794～</p> <p>プレイした大国にジョミニが指揮官として参戦する。その大国の指揮官プールに即座にジョミニのユニットを加えること</p> <p>プレイ後除去</p>
<p>ハレム C-2 1798～1812</p> <p>トルコが戦争状態だった場合、トルコの政情不安ルール（15.2）に従い、いまより中立状態化する。</p> <p>パブリックカード プレイ後除去</p>	<p>冬の作戦 C-11 1793～</p> <p>冬季ターンのイニシアティブフェイズにプレイ可能。 このターンにおいて冬営マーカーを除去する。すべての損耗チェックは+1のDRMを被る。</p>	<p>戦争の美学 C-20 1794～</p> <p>野戦において、プレイヤーの軍司令官は+2の戦闘修正を得られる。 もしくは、副指揮官の指揮官死傷チェックを受けることなく、2枚目のタクティクスカードを使用できる</p>
<p>スペインによる新世界の金塊 C-3 1795～</p> <p>プレイヤーが最低1個の港湾封鎖を受けていない海軍ユニットを持っていたら、スペインにかわって“スペインの金塊”を獲得できる。経済フェイズに使用可能</p>	<p>ホームスイートホーム C-12 1794～</p> <p>たとえ他の大国が関わっていようと、プレイヤーは即座に盤外戦争を終結できる。</p>	<p>側面行軍 C-21 1794～</p> <p>敵が交戦回避を宣言した時にプレイ可能。敵のチェックに-4DRMを与えることができる。 この修正は通常のDRMにさらに加算される。（6.5を参照）</p>
<p>ロスチャイルド C-4 1794～</p> <p>プレイヤーは2 D 6を行い、出た目と等しい£を即座に獲得できる。</p>	<p>焦土戦術 C-13 1805～</p> <p>下記の3つの地域のうち、1つに存在する敵の全軍は即座に損耗チェックをせねばならない。地域はカードプレイヤーが選べる。 スペイン+Portugal、またはロシア、またはアフリカ+アジア</p>	<p>馬糧 C-22 1793～</p> <p>敵の騎乗兵1ステップを即座に除去できる。（コサックは除く）</p>
<p>軍と君主 C-5 1805～</p> <p>プレイヤーが君主ユニットを持っているなら、士気阻喪した軍の司令官と君主を即座に取り替える。前任の軍司令官は指揮官プールに戻る。軍は自動的に回復する。 君主を持たないプレイヤーの場合、士気阻喪した軍の回復チェックのために-3のDRMを得ることができる。</p>	<p>戦争会議 C-14 1794～</p> <p>プレイヤーのブロックの最初の陸軍インパルス開始以前にプレイ可能。 この活性フェイズ中プレイヤーのブロックは、 ①全部隊が強行軍不可能になる。しかし、このカードのプレイの瞬間に、 ②士気阻喪状態下にある全部隊を自動的に</p>	<p>追加の強行軍 C-23 1796～</p> <p>下記のA、B、いずれかを選べる。 A、率先能力1の指揮官を強行軍させることができる。 B、率先能力が最低でも4以上ある指揮官に3回目の強行軍をさせることができる。</p>
<p>私掠船 C-6 1793～</p> <p>護衛ボックスにいる連合国海軍ユニットは、私掠船の索敵チェックで、5以上ではなく6以上の出目を出さないと成功できない。 収入ステップの私掠船手順開始時にプレイ可能</p>	<p>工作隊 C-15 1794～</p> <p>包囲作戦で1回だけ+2のDRMを得られる</p>	<p>インフレーション C-24 1793～</p> <p>プレイヤーは1大国を選ぶ。 その大国は次の経済フェイズで10£の減収になる。</p> <p>パブリックカード</p>
<p>栄光のサーベル C-7 1794～</p> <p>副指揮官がその作戦能力値を使用していた時、指揮官死傷チェックを免れることができる。</p>	<p>軽騎兵 C-16 1793～</p> <p>プレイヤーは、敵の1個補給ユニットを除去できる。 （輜重、兵站所、どちらの面でも可能） ただしプレイヤーの軽騎兵（コサックでも可能）が目標から5ヘクス以内にいなければならない。</p>	<p>領内通過権 C-25 1794～</p> <p>プレイヤーの加盟するブロックの部隊は、非コントロール下の小国の領土内を停止することなく通過する権利を得る。</p>
<p>封鎖突破 C-8 1793～</p> <p>プレイヤーの海軍ユニットが港湾封鎖を受けている時、敵の封鎖艦隊の迎撃を受けずに港湾を出航できる。</p>	<p>濃霧 C-17 1795～</p> <p>交戦回避のチェックで特別に+3DRMを得られる。 この特典は通常のDRMにさらに加算できる。（6.5を参照）</p>	
<p>水兵の叛乱 C-9 1794～</p> <p>敵の大国1カ国に属する、港湾ヘクスにいる海軍ユニットは移動が不可能になる。 敵の海軍インパルス中にプレイできる。</p>	<p>砲声下の行軍の失敗 C-18 1793～</p> <p>いま発生している野戦において、敵は砲声下の行軍ができなくなる（8.2.2を参照）</p>	