

# Illusions of Glory (CP)

段階	No.	タイプ	数値	タイトル	カード・テキスト内容説明
動員 [MOBILIZATION]	1	E	4	8月の砲声*(2) [GUNS OF AUGUST]	「このカードをOPSのために使用する」 このターンの残りについて、GE LCUを含むいかなるCPの攻撃も、+1 DRMを受け取る。 <i>このイベントは、「東プロシアへの進撃」又は「ガリシア攻勢」がプレイされるまでプレイできない。</i>
	2	CC	3	フォン・フランソワ CC [von François]	GE LCUを含むいかなるCPの攻撃又は防御も、+2 DRMを受け取る。 <i>1915年夏季ターン (ターン5) の後は、戦闘カードとしてプレイできない。</i>
	3	R	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	GE第XIと近衛予備軍団、GE第3騎兵Kdo (-1 ステップ) <i>GE第XI歩兵軍団は、もしもGEの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。</i>
	4	E	3	「BURGFRIEDEN」* (「党派の休戦」)	「+1 VP」 ドイツの政党は、自国政府の戦争努力を支援するため、反目を止めた。 <i>このイベントは、CPの戦争段階が「総力戦」に達したときにプレイできない。</i>
	5	E	3	ヒンデنبルクとルーデンドルフの指揮*(2) [HINDENBURG AND LUDENDORF IN COMMAND]	パウル・フォン・ヒンデنبルクはGE第8軍を指揮し、彼の幕僚は攻撃を計画した。 <i>未来の全てのCPの強制的攻勢のサイ振りは、+1 DRMを受け取る。 「プリットヴィッツ」の影響がキャンセルされる。</i>
	6	CC	4	無線傍受 CC [WIRELESS INTERCEPTS]	もしもAPの攻撃がRU LCUを含むと、CPプレイヤーは最初にAPユニットに損失を与えるためにサイを振り、APユニットの戦闘戦力は、APプレイヤーがC Pユニットに損失を与えるためにサイを振る前に受けた損失によって減少する。 <i>RU LCUを含むAPの側面攻撃の試みは、自動的に失敗する。</i>
	7	E	4	レンネンカンブ* [RENNENKAMPF]	このターンの残りについて、RU LCUによって占められたいかなるスペースの活性化も、+1 OPSがかかる。 <i>このイベントは、もしも「スタフカ」がプレイされていたらプレイできない。</i>
	8	E	3	後備兵を前線へ* [LANDWEHR TO THE FRONT]	「+1 VP」 CPプレイヤーは、マップボード上のGEユニットを直ちに修理するため、2 RPsを受け取る。
	9	CC	2	タンネンベルク CC [TANNENBERG]	GE LCUを含むいかなるCPの攻撃も、+1 DRMを受け取る。 <i>「ヒンデنبルクとルーデンドルフの指揮」がプレイされるまで、戦闘カードとしてプレイできない。</i>
	10	E	4	オーベル・オスト *(1) [OBER OST]	「このカードをOPSのために使用する」 このターンの残りについて、AH LCUを含むいかなるCPの攻撃も、+2 DRMを受け取る。
	11	CC	3	マズールィ湖CC [MASURIAN LAKES]	RU LCUを含むいかなるAPの攻撃又は防御も -1 DRMを受け取る

動員 [MOBILIZATION]	12	R	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	GE第VII予備と第XXV予備歩兵軍団、GE第1騎兵Kdo 各歩兵ユニットは、もしもGEの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。
	13	E	2	「EISENBACHTRUP PEN」*(1) (「鉄道部隊」)	「このカードをOPSのために使用する」 ドイツ又はオーストリア-ハンガリー国内のスペースからロシア国内のスペースへ連結している混合軌道鉄道は、CPユニットによって攻撃又はSRのために使用されるとき、単一軌道鉄道として扱われる。 現行ターンのスペース上に「AP Railroads」マーカーを置く。
	14	R	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	GE第II、第XXI、第XXXVIII予備、XXXIX予備歩兵軍団 各ユニットは、もしもGEの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。
限定戦争 [LIMITED WAR]	15	E	2	マッケンゼン*(1) [MACKENSEN]	「このカードをOPSのために使用する」 アウグスト・フォン・マッケンゼン将軍が第11軍の指揮を与えられる。Mackensen HQを、マップボード上のいずれかの補給下のGE LCUと共に置く。 Mackensen HQと共にスタックした全てのCPユニットは、1つの国籍として活性化し、戦闘後に1スペースの退却を無効にできる。
	16	E	3	ホフマン*(1) [HOFFMANN]	「このカードをOPSのために使用する」 このターンの残りについて、GE LCUを含むCPの側面攻撃の試みは+1 DRMを受け、RU LCUを含むAPの側面攻撃の試みは-1 DRMを受ける。 このイベントは、「ヒンデンブルクとルーデンドルフの指揮」がプレイされるまでプレイできない。
	17	CC	4	塩素ガス CC [CHLORINE GAS]	GE LCUが攻撃又は防御しているとき、プレイヤー諸氏が自身の戦闘サイを振る前に、戦闘に含まれるRU、RO、SBのLCUを1ステップずつ減少させなければならない。
	18	R	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	GE第XIII、第III予備、第XXIV予備、第XL予備歩兵軍団 各ユニットは、もしもGEの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。
	19	E	3	地中海のUボート*(1) [U-BOATS IN THE MEDITERRANEAN]	「+1 VP」 APプレイヤーは、ギリシャとアルバニア国内の港湾を使用して海上侵攻、海上による撤収、海上によるSRを実施でない。 「U-Boats in the Med」マーカーを、マップボード上のそのスペース内に置く。 このイベントは、もしも「護送船団」がプレイされていたらプレイできない。
	20	R	3	SUD軍* [SUD ARMY]	AH Hofmann、AH Azurmay、GE Bothmer歩兵軍団を、オーストリア-ハンガリー国内のいずれかのCP支配下AH/GE補給源に置く。 これはAHの増援イベントで、これらの増援は部隊評価値ルール(24. 2b)から除く。 1915年春季ターン(ターン4)の前に、増援カードとしてプレイできない。
	21	R	3	ブーク流域軍* [ARMY OF THE BUG]	GE 近衛、第X、第XLI予備歩兵軍団、1×GE重砲兵を、オーストリア-ハンガリー国内のいずれかのCP支配下AH/GE補給源に置く。 これはGEの増援イベントで、これらの増援は部隊評価値ルール(24. 2b)から除く。 1915年夏季ターン(ターン5)の前に、増援カードとしてプレイできない。

22	E	4	黒手組* [THE BLACK HAND]	APプレイヤーは、マップボードから1つの補給下SB LCUを取り去り、それを補充可能ユニット・ボックス内に置かなければならない。 <b>このイベントは、「セルビアの崩壊」の後にプレイできない（ルール26.6.2を参照）。</b>
23	E	5	ブルガリア*(2) [BULGARIA]	「中立国参戦イベント +1 AH国家戦意」 ブルガリアは、CP同盟国として参戦する。APとCPユニットの配置について、中立国参戦セットアップ・チャート上の「ブルガリア参戦」を参照。これらのユニットは、増援ではない。 ブルガリア国内の各VPスペースについて+1 VP。
24	E	4	ルペル要塞の降伏 *(1) [SURRENDER OF FT. RUPEL]	「+1 VP」 Ft. Rupel又はDoiranへ連結するスペース内のCPユニットは、ギリシャの中立性を破ることなしで、要塞と塹壕を無傷で占領するために1スペースだけ前進できる。 全てのGRユニットは、Lamiaへ移動させられる（BR/GR Nat'1防衛軍団は含まない）。 <b>このイベントは、ギリシャが中立でSalonikaがAP支配下でない限りプレイできない。</b>
25	E	5	ロシアの戦時物資欠乏* [RUSSIAN WAR MATERIEL SHORTAGE]	「-1 RU国家戦意」 このターンの残りについて、RU LCUを含むいかなるAPの攻撃又は防御も、軽射撃表を使用しなければならない。 <b>このイベントは、もしも「ボリワノフ」がプレイされていたらプレイできない。</b>
26	CC	2	フォン・ボイナ CC [VON BOJNA]	AH LCUを含んでいるスペース又はスタックに対するいかなるAPの攻撃も、-1 DRMを受け取る。
27	E	2	ツァーリの陣頭指揮* [THE TSAR TAKES COMMAND]	軍事的な経験を持たない皇帝ニコライ II 世は、スタッフカ司令部から大公を更迭して自ら指揮をとる。 このターンの残りについて、RU LCUを含むいかなるAPの攻撃も、-1 DRMを受け取る。
28	R	2	トルコ軍の増援* [TURKISH REINFORCEMENTS]	TU第VIと第XV歩兵軍団。
29	R	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	GE第IV予備、第X予備歩兵軍団 各ユニットは、もしもGEの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。 <b>1915年秋季ターン（ターン6）の後は、増援カードとしてプレイできない。</b>
30	R	2	オーストリアーハン ガリー軍の増援* [AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS]	AH第XVIIIと第XIX歩兵軍団、AH BrudermannとHauer騎兵軍団。マップボードから全ての補給下AH騎兵SCUsを取り去り、それらを予備ボックス内に置く。 各歩兵ユニットは、もしもAHの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。 <b>1915年夏季ターン（ターン5）の後は、増援カードとしてプレイできない。</b>
31	E	4	ドイツの軍需産業 *(2) [GERMAN WAR INDUSTRY]	「このカードをOPSのために使用する」 ゲームの残りについて、各ターンの補充フェイズに使用するためGEは+1 RPを受け取る。 マップボード上の <b>現行ターン</b> ・スペース内に「+1 GE RP」マーカーを置く。

限定戦争 [LIMITED WAR]	32	CC	3	ナロチ湖 CC [LAKE NAROC]	RU LCUを含むいかなるAPの攻撃も、－1 DRMを受け取る。
	33	CC	3	ストルマ川とモナス ティル CC [THE STRUMA AND MONASTIR]	バルカン諸国内でスペースを占めているCPユニットは、防御で＋1 DRMを受け取り、もしも戦闘で敗北しても退却する必要がない。 <b>防御しているユニットは、退却できないことで追加のステップ損失を受けない。</b>
	34	E	3	ラスプーチン* [RASPUTIN]	「－1 RU国家戦意」 「怪僧」は、女帝に取り入り、腐敗した役立たずの官僚を推薦することで、ロシアの戦争努力を害した。
総力戦 [TOTAL WAR]	35	E	4	コンスタンティノス王 *(1) [KING CONSTANTINE]	もしもこのカードが、「ギリシャ」がプレイされた直後のCPアクション・ラウンドにイヴェントとしてプレイされたら、「ギリシャ」はキャンセルされる。 ギリシャは、もしもバルカン諸国内の他の全てのVPスペースがCP支配下であると、CP同盟国として参戦する（ギリシャ国内の非占有下の各勝利ポイント・スペースについても＋1 VP）。 <b>このイヴェントは、もしもAthensがAP支配下であるとプレイできない。</b>
	36	R	2	ドイツ軍の増援* [GERMAN REINFORCEMENTS]	GE第XXII予備、第XXVII予備歩兵軍団、1×GE重砲兵。 各歩兵ユニットは、もしもGEの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。 <b>1916年冬季ターン（ターン7）の前に、増援カードとしてプレイできない。</b>
	37	E	5	エンヴェルーファル ケンハイン会談*(1) [ENVER-FALKENHAYN SUMMIT]	もしもブルガリアが参戦していたら、BU第4軍をブルガリア国内のいずれかのCP支配下スペースに置き、1つのTU LCUをOPSコストなしでオーストリアーハンガリー国内のいずれかのスペースへ置く（もしも妨害されないSRルートをとることができたなら）。
	38	E	4	ヴェルダン*(1) [VERDUN]	APプレイヤーがマップボード上から直ちに1つのFR LCUを取り去り、それを補充可能ユニット・ボックス内に置かない限り、＋1 VP。 <b>このイヴェントは、もしもマップボード上にFR LCUがいなければプレイできない。</b>
	39	E	2	ファルケンハイン *(1) [FALKENHAYN]	「このカードをOPSのために使用する」 トルコ軍部隊を指揮するため、エーリヒ・フォン・ファルケンハインが東方へ送られる。Falkenhayn HQを、マップボード上のいずれかの補給下のTU LCUと共に置く。 <b>Falkenhayn HQ共にスタックした全てのCPユニットは、1つの国籍として活性化され、未来の全てのCPの強制的攻勢のサイ振りは＋1 DRMを受ける。</b>
	40	CC	4	ドブロジャの掃討 CC [CLEARING THE DOBRUJA]	バルカン諸国内のスペースに対するCPの側面攻撃の試みは、攻撃にTUとBU LCUsの両方が参加するときに＋1 DRMを受け取る。
	41	R	2	オーストリアーハン ガリー軍の増援* [AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS]	AH第XXII、第XXIII、第XXIV、第XXV、第XXVI歩兵軍団を、イタリア戦線挿入マップボード内のいずれかのCP支配下のAH補給源に置く。 各ユニットは、もしもAHの部隊評価値が1であると、ステップ減少でマップボード上に来る。 <b>「イタリア」がプレイされるまで、増援カードとしてプレイできない。</b>

42	CC	3	フォン・ペロウ CC [VON BELOW]	IT LCUによって占められたスペースに対するいかなる側面攻撃の試みも、自動的に成功する。もしも防御しているCPユニットが塹壕化されていたら、全ての塹壕の影響がキャンセルされる。
43	E	3	無制限潜水艦戦*(2) [UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE]	Durres又はVloreを使用して補給下のAPユニットを含んでいるいかなるスペースの活性化についても+1 OPS。アルバニア国内の港湾を使用して海上侵攻、海上による撤収、海上によるSRを行うことができない。 マップボード上のそのスペース内に「 <i>Unrestricted Submarine Warfare</i> 」マーカーを置く。 このイベントは、「地中海のUボート」がプレイされるまでプレイできない。
44	CC	3	「FEUERWALZE」 (弾幕) CC	もしもCPの攻撃がGE又はAHのLCUを含むと、CPプレイヤーは最初にAPユニットに損失を与えるために攻勢射撃のサイを振り、防御ユニットの戦闘戦力は、APプレイヤーがCPユニットに損失を与えるために防御射撃のサイを振る前に受けた損失によって減少する。 戦闘で悪天候の影響を無視する。
45	E	5	ロシア陸軍の士気喪失* [RUSSIAN ARMY MORALE DISSOLVES]	「-1 RU国家戦意」 APプレイヤーは、4つのRU LCUを1ステップずつ減少させなければならない。 このイベントは、RUの部隊評価値が1であるときにのみプレイできる。
46	CC	4	フォン・フーチエル [VON HUTIER]	もしもスペースを攻撃しているCPユニットがGE LCUを含み、防御しているユニットが塹壕化されていたら、全ての塹壕の影響がキャンセルされる。 もしもCPが戦闘に勝利したら、戦闘後前進するいかなる攻撃ユニットも、直ちに他のスペース又は地方内を攻撃できる。
47	E	4	ロシアの厭戦* [RUSSIAN WAR WEARINESS]	続く各冬季ターンの戦争状態フェイズのステップ1中に、休戦マーカーを-1移動させる。 現行ターンのスペース上に「 <i>RU War Weariness</i> 」マーカーを置く。 このイベントは、「ロシア陸軍の士気喪失」がプレイされるまでプレイできない。
48	E	3	ロシアの鉄道崩壊* [RUSSIAN RAILROAD COLLAPSE]	「-1 RU国家士気」 このターンのRUユニットを修理又は再建するためにRPsを消費できない。このターンの終了まで、総合記録欄上のRE RPマーカーをゼロにセットする。
49	E	2	ロシアの食糧暴動* [RUSSIAN FOOD RIOTS]	「-1 RU国家士気」 ロシアの鉄道システムの崩壊は、市民への食糧調達を阻害した。 ロシア革命記録欄上のそのスペース内に「 <i>Russian Food Riots</i> 」マーカーを置く。
50	E	3	ロシア革命* [RUSSIAN REVOLUTION]	破滅的な軍事敗北、都市内の食糧と医療の払底は、遂にロシア人民による自らの政府に対する革命を引き起こした。 「 <i>Revolution</i> 」マーカーを次のターン・スペース上に置く。 このイベントは、「ロシアの食糧暴動」がプレイされており、蜂起ユニットが現在RUのスペース又は地方を占めるまでプレイできない。
51	E	4	ツァーリの退位* [FALL OF THE TSAR]	皇帝ニコライ二世は、政治的正統性と軍の指揮を失ったときに退位を強いられた。 ロシア革命記録欄上に「 <i>Fall of the Tsar</i> 」マーカーを置く。未来の全てのRU強制的攻勢はキャンセルされる (APのMO表上に「 <i>No RU MO</i> 」マーカーを置く)。 このイベントは、「ロシア革命」がプレイされており、蜂起ユニットが現在RUのスペース又は地方を占めるまでプレイできない。



総力戦 [TOTAL WAR]	52	E	2	11月のクーデター* [NOVEMBER COUP]	<p>ボルシェビキが、ケレンスキー臨時政府を転覆させる。          現行ターン・スペース上に「November Coup」 マーカーを置く。  <i>ゲームの残りについて、RU LCUを含むスペースを活性化させるために +1 OPS。</i>  <i>「ケレンスキー攻勢」の影響がキャンセルされる。</i></p>
	53	E	4	アフリカの戦争*(1) [WAR IN AFRICA]	<p>「このカードをOPSのために使用する」          このターンにAP-Aユニットを修理又は再建するためにRpSを消費できない。          このターンの終了まで、総合記録欄上のAP-A RPマーカーをゼロにセットする。</p>
	54	E	3	ツァーリの兵器工場* [TSAR'S ARMORIES]	<p>占領したRUの兵器工場から、GEプレイヤーはマップボード上のGEユニットを直ちに修理するため、3 RpSを受け取る。  <i>このイベントは、「ツァーリの退位」がプレイされた後、ロシア国内のVPスペースをCPユニットが占領するまでプレイできない。</i></p>
	55	E	4	カイザーの戦い* [KAISERSCHLAHAT]	<p>APプレイヤーがマップボード上から直ちに1つのBR又はFR LCUを取り去り、それを補充可能ユニット・ボックス内に置かない限り、+1 VP。  <i>このイベントは、もしもマップボード上にBR又はFRのLCUがいなければプレイできない。</i></p>