

カード (1)

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
1	赤カード +	⑤	皇帝の親政 支配的皇族の活動開始	重要地点マーカーを+1の面に裏返すことによって、この国家の重要地点数を1個増加させる。既に+1である場合、代わりに1資源分増加する。
2		5	大公を打倒せよ 工作員による 小君主転覆煽動工作	自国の提携公領スペースに2個ユニットと1個国旗マーカーを置く。迎撃あるいは回避の試みが行なわれる前に、そこにいる全ての敵野戦部隊と戦闘を行う。
3		3	海からの急襲 海兵隊上陸による目的地奪取	自軍が支配するいずれかの海域ゾーンのいずれかの敵ユニットが存在しない及び要塞化されていない敵の港に1個ユニット及び1個国旗マーカーを置く。同盟国の艦隊による海域ゾーンの支配は、有効ではない。
4	赤カード	⑤	ロスチャイルド家 国際的銀行家一族が 献金を申し出る	2枚カードを引く。直ちにその内の1枚を使用しなければならない。自分が割り込み能力を持っているインパルス中にはプレイ不可。 中立プロキシ勢力によってプレイされた場合、先に引かれたカードをプレイしなければならない。 このカードを含めて全てのカードをデッキに加えてシャッフルすること。
5	国外戦争 赤カード	④	セルビア叛乱 外部からの工作員によって 助長された騒乱	トルコ軍野戦部隊は、このカードが有効である間はトルコ領から出ることができない。トルコ領外の野戦部隊は、再編成ボックスに送られる。トルコの中立時の生産の未使用分の端数分のC Pは、この国外戦争の終了を試みるために使用されなければならない(+1 C Pマーカーを置く代わりに)。 このカードがプレイに登場している間は、トルコとの国外戦争終了の全ての試みは+1加えられる。
6		3	旱魃 食料と飼料の不足	選ばれた国家は無作為に1枚のカードを捨て札にする。
7		4	中小国部隊 小公国の遠征軍編成	いずれかの提携公領スペースにスペースの国籍に該当する2個ユニットを配置。全ての回避／迎撃の試みを行う前に存在する全ての敵野戦部隊を攻撃する。
8	対応	4	先制行軍 重要な橋の確保による 主導権奪取	連続するインパルスを行うことにならない、または1805年の最初のラウンド中ではないかぎり、3 C Pで他国のインパルスに割り込む。 大陸封鎖令失敗 (Continental System Fails) のイベントによって無効にされない。
9	対応	2	参謀 参謀長による 別々の部隊移動の調整	選ばれた国家の全ての指揮官不在のユニットは、次のその国のインパルスまで“1-4”指揮官によって指揮されているのと同様に迎撃／回復能力を持つ。参謀マーカーを移動順番欄のその国家のスペースに置くこと。
10		2	宮廷の醜聞 間諜による政府の醜聞の脚色	このカードをいずれかの国家に渡し、代わりにその手札から無作為に1枚カードを引き、そのカードをプレイあるいは手札に加えることができる。その国家は、その国家の次のインパルス時にその間に失われないかぎりはこのカードをプレイしなければならない。 宮廷の醜聞 マーカーを移動順番欄のその国家のマスに置くこと。
11	戦闘	4	大堡塁 工兵による野戦防御施設の構築	自分に対する混乱の結果を半減させる。自軍が潰走あるいは全滅しないかぎり、1ラウンド終了後に敵は退却しなければならない。
12			王家の賜物 友好の絆の印として 貸与と援助が与えられる	選ばれた自国以外の国家は、カードの山札から1枚カードを引く。
13	国外戦争 赤カード	④	アイルランド叛乱 フランスがアイルランド人 暴動を煽動する	敵ユニットまたは指揮官によって占められていない場合、アルスター (Ulster)、コンノート (Connaught) およびコーク (Cork) に1個フランスユニットと国籍マーカーを配置する。既に国籍マーカーが置かれている場合、それぞれのアイルランド内の敵国籍マーカー毎に対してこの国外戦争カードによって1個イギリスユニットを再編成ボックスに送られる。

カード（２）

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
14	対応	4	兵站基地の奪取 秘かに貯蔵されていた補給品が 軍に新たな活力を与える	このインパルス中に敵の首都または要塞に国旗マーカーを置いたまたは国旗マーカーを取り除かせた国家は、2枚カードを引く。
15		2	コサック兵 あるいはアゼル兵 軽騎兵による襲撃	全てのロシアおよびトルコに侵攻中の部隊（要塞上の国旗マーカーを除いて）は、消耗を被る。
16	対応	5	徴集兵 行軍中に新兵を訓練する	いずれかの味方側の指揮官に同じ国籍の2個ユニットを加える——たとえ戦闘中でも可能である。
17		4	風上 風上の優位が、 決定的状況をもたらす	風上カードによって4回の連続する海上機動力を与えられる。この期間中はそれぞれの自軍の海上戦闘は戦闘のサイコロ1個が追加され、そして迎撃能力が+1上昇する。
18	対応 赤カード	⑤	大陸封鎖令失敗 制海権による 禁輸措置の無効化	反仏同盟がいずれか7つの海域ゾーンを支配している間、割り込みは禁止される。反仏同盟が7海域ゾーンを支配していない時点で中立プロキシヤ勢力によってプレイされる場合、代わりに5CPとしてプレイされる。 いずれかのインパルスの終了時に反仏同盟側が7つの海域ゾーンの支配を失うまで、この効果は持続しそしてカードは目に見える所に置いておかれる。
19	対応	2	分断された戦隊 好機を捉えた遭遇によって 敵艦隊を細切れに寸断する	同じ海域ゾーン内（盤外も含む）内の自分の選択した敵艦隊のいずれか一部分と交戦する（回避を行うことはできない）。参加していない残り部分は無視され、そして戦闘による結果を適用されない。
20	対応	6	回復！ 粉砕されていた部隊が 戦闘へと戻る	現行の戦闘における一方の側に対する全ての“5”の混乱結果を無効にする。 パニック（Panic）がプレイされる前でも後でも、パニックのイベントを無効にする。
21	赤カード	②	イギリス軍の徴兵 新しい連隊の編成	プレイに登場していない場合、イギリスプレイヤーが選んだ味方側のイギリス本国あるいは提携公領スペースにベレスフォード（Beresford）かヒル（Hill）を配置する。
22	戦闘	3	逆斜面 尾根線によって奇襲効果と 敵火線からの遮蔽物を得る	次の戦闘ラウンドにおいて2個戦闘サイコロを得、そして自分の野戦部隊に対する混乱の結果を半減させる。
23	戦闘	3	12ポンド砲 集中連続砲撃	次の戦闘ラウンドの前に4個の追加の戦闘サイコロを振る。損害を被った部分は、射撃を行うことができない。損失は戦闘損失とみなされるが、このイベントの発生前に既に第2戦闘ラウンドの実行が判定されている場合は、それを無効にできない。
24	戦闘	5	砲声への進軍 戦場の轟きへの行軍	戦闘スペースに隣接する自分が選んだ野戦部隊は、戦闘に参加するために戦闘の対象スペースへと移動する。
25	対応	5	パニック！ 戦列における混乱	いずれかの戦闘の敗者側は、潰走解決を行う前に全ての生き残っている部隊（混乱分も含めて）の消耗を被る。被った消耗損失によって潰走の条件を成立させることができる。 このイベントは、回復（Rally）あるいは後衛（Rear Guard）のイベントのプレイによって無効にされる。
26	戦闘	2	側面部隊の拘置 予備部隊による迎撃体制の完了	戦闘サイコロを1個減少されるが、次の戦闘ラウンドにおける自軍に対する混乱結果は半減される。
27	対応	4	側面を囲！ 敵側面を捕捉する！	これから行われる戦闘において、選んだいずれかプレイされている1枚の戦闘カードは、相手側に対して恩恵を与えるようになる。
28	戦闘	2	騎砲兵 選抜軽砲兵隊の前進	次の戦闘ラウンドにおいて、サイコロ1個を振って出た分に等しい数の戦闘サイコロが追加される。
29		5	長期化した戦役期間 遅い冬の訪れによって 作戦行動を拡大する	他の残っているカードを持っていない場合、カードを2枚引く。 1枚を直ちにプレイすることができる。

カード (3)

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
30	対応	2	最後の一兵まで 敵後退路の遮断	陸上の回避あるいは退却（大堡壘 [Great Redoubt] イベントの効果も含めて）を無効にする； 敵はこれから改めて戦闘を戦わなければならない。このイベントは、先に潰走損失を満たすことを妨害しない。
31	対応	3	槍騎兵とウーラン 騎兵によって追撃を 確実にする／妨害する	潰走に対する必要損害数を 1 上昇あるいは減少させる。
32	国外戦争	6	英米戦争 合衆国船乗りの強制徴募によって 戦争が引き起こされる	イギリスはこの国外戦争カードに対して 2 個野戦部隊と 2 個海上戦隊を取り除かなければならない。 この戦争が終了した時点で、プレイからカードを取り除く。
33	対応	3	司令官の健康 司令官が無力化する	このインパルス中の残り期間、いずれかの司令官の戦闘能力値を無効にする（振られたばかりの迎撃あるいは回避の試みに対するその効果も含める）。
34	対応	3	勇者の中の勇者 司令官への昇進	生産可能である場合、戦闘スペース内の一方の陣営に対して“1－4”指揮官を 1 個配置する。その戦闘に参加することができる。除去されない限りは、プレイに残ることができる。
35	戦闘	2	驚くべき良好地形 重要地形の恩恵を蒙る	自軍に対する“6”のサイの目の半分を“5”に変更する。
36	対応	3	胸甲騎兵突撃 重騎兵、崩れた戦列を引き裂く	戦闘に勝利した後にサイコロを振り、そしてその数までの“5”の混乱結果を全滅（6 の目）に変更する。
37	戦闘	2	ヴォルティジュール 散兵による敵の妨害	自分の野戦部隊の 50% より多くがフランス軍である場合、次の戦闘ラウンドにおいて 3 個の戦闘サイコロを得られる。
38	対応	2	乗り込み捕獲行動 敵への鉤掛けと乗り込み	建造可能な海上戦隊がある場合、この戦闘において除去された 1 個敵海上戦隊を、対する側の艦隊の再編成中の 1 個味方海上戦隊に変換する。
39	対応	3	落伍兵 疲労困憊した部隊の進軍拒否	移動、迎撃、回避あるいは退却を行なう 1 個野戦部隊は、このインパルス中に進入したばかりのスペースおよび進入する各々の追加のスペース内において、消耗を被る。1 度プレイされた後、適用される野戦部隊はその移動を撤回することはできない。
40	国外戦争	5	英土戦争 エジプトとレバント地方に対する イギリスの干渉が 盤外戦争に発展する	イギリスは、この国外戦争カードへ 2 個野戦部隊と 1 個海上戦隊を送る。中立状態のトルコが生産のために奇数の C P をプレイする毎に——先に配置されているトルコの +1 C P マーカーがある場合、イギリスはこのカードに別の野戦部隊を送る。 トルコが反仏同盟陣営の従属国である場合、無効。
41	対応	2	戦場の霧 濃霧によって逃走が助けられる	海上迎撃を 1 回無効にする（たとえ、回避に失敗した後でも構わない）。このインパルス中のこの海域ゾーン内のそれ以降の敵哨戒のコストを 2 倍にする。
42	対応	2	方陣の形成 騎兵突撃の撃退	このインパルス中の残りの期間中、以下のイベントの全てを無効にする。 ・胸甲騎兵突撃 (Cuirassers Charge) ・騎兵襲撃 (Cavalry Raid) ・槍騎兵とウーラン (Lancers & Uhlans)
43		2	海外の同盟者 外国からの大公の参戦	海外の同盟者マーカーをその戦争が終了するまで、その解決のサイの目が +1 修整されることを示すために、いずれかの国外戦争カード上に置く。 通商破壊戦 (Guerre de Course) イベントの海上戦闘には適用できない。
44	対応	3	全縛りの艦隊 風による停船	いずれか 1 個の艦隊または大艦隊による 1 回の機動力、回避あるいは迎撃を無効にする。このインパルス中、使用された機動力は消費され、そしてこの艦隊はこれ以降使用する機動力の消費コストを 2 倍にする。

カード（４）

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
45	対応	4	赤痢 密集した野営地に病気が蔓延する	選んだ１つのスペース内の全ての敵部隊は、消耗を被る。９番目及びそれ以降のサイの目に＋１を加える。攻囲中の要塞に対して使用される場合、要塞の戦力より振って出た目の結果が大きい場合に陥落し、そして攻囲軍側は移動を続けることができる。
46	対応	4	後衛 敗軍の逃走	潰走分の損失を無効にする。 このイヴェントカードのプレイ前あるいは後のどちらでも、パニック (Panic) イヴェントを無効にする。
47	対応	3	工兵 工兵による野戦陣地 あるいは攻囲網の準備	攻囲戦のサイの目を見た後に、攻囲戦の強襲あるいは防御に対して“６”のサイの目を１個加えることができる。
48	対応	2	擲弾兵の集中投入 強襲のために 熟練兵中隊が統合される	いずれかの引き分けた戦闘ラウンドにおいて、勝者側を選択する。
49	対応	3	薄く赤い戦列 精鋭歩兵が踏み止まり、 １分間に３斉射を行う	イギリス軍野戦部隊に対する全ての混乱“５”の戦闘サイの目の結果を無効にする。
50	対応	2	守備されていない接近路 偵察隊が敵側面への 無防備な経路を発見	１ヵ所の峠道、荒地あるいは海峡を通過することに対する全ての消耗および戦闘のペナルティーを無効にする。
51	国外戦争 赤カード	⑤	アルジェの太守 復活したバーバリ地方海賊による 通商への脅威	イギリスは、この国外戦争カードに１個海上戦隊を直ちに送らなければならない。 この戦争が終了するまでは、 アルジェの太守 マーカーによってイギリスの本国カード 海軍省 (Admiralty) イヴェントは無効にされる。
52		5	王太子ベルナドット スウェーデン王の崩御； 議会は ベルナドットの戴冠を要請	グスタフ (Gustavus) を１個スウェーデンユニットおよびベルナドット (Bernadotte) と置き換える、あるいはプレイにグスタフが登場していない場合はそれらをストックホルム (Stockholm) に配置する。スウェーデンは未提携状態になる。いずれのプレイヤーもこのイヴェントカードによって、従属状態に関係なくスウェーデンの条約締結状態を破棄させることができる。 このイヴェントがプレイされた後は、カードを取り除く。
53	1805年 プレイ不可	6	王族間結婚 婚姻による同盟結合	外交欄上でいずれかの領事駒を２マス移動させる。 条約締結状態を破棄させることができる。
54	赤カード	⑤	フォーシェ 警察大臣が諜報者を用いる	フランスは、いずれかの国から１枚無作為にカードを引く。
55		3	教皇大勅書 教皇の支持による政策への影響	敵の野戦部隊によって占められていないローマ内あるいは隣接する１つの公領スペースに１個ユニットと国旗マーカーを置く（例え同盟国によって既に国旗マーカーが置かれていても可）。 あるいは 1805年の最初のラウンドを除いて、オスマントルコ以外のいずれかの国に影響を与えるために、外交欄上で５CPとして使用する。
56		2	プラートフのコサック 首領が軍旗を掲げる。 コサック達が軍に召集される。	キエフ (Kiev) 内あるいは隣接しているいずれかの敵部隊は消耗を被る。次にキエフ内にあるいは隣接スペースに２個ロシアユニットを配置する。存在する全ての敵野戦部隊は、回避／迎撃を行なう前に攻撃される。
57	赤カード	③	昇進 師団長から軍団長に抜擢される	自分の味方の本国あるいは提携公領スペース内に、いずれかのプレイに登場していない“１－４”指揮官を配置する。中立のプロキシ勢力によってプレイされた場合、指揮官はその中立国の首都に配置されなければならない。使用可能な指揮官が無い場合、中立国は代わりに３CPを使用する。
58		3	砦の迂回 襲撃部隊が突破口に進入する	軍は、停止あるいは消耗すること無く敵要塞を通過するために２CPを使用することができる。

カード (5)

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
59	対応	3	騎兵襲撃 襲撃による敵後方の混乱	自分が選んだ相手が敵対する 1 個軍に隣接する要塞の国籍マーカーを除く全ての敵側の部隊は、消耗を被る。その軍に隣接する敵の位置していない敵側公領スペースも消耗チェックを受け、失敗した場合は国籍マーカーを置き換える。
60		2	愛国主義者の叛乱 外国支配に対する蜂起	いずれかの要塞ではない公領スペース 2 個から、国旗マーカーを取り除く。
61		2	焼き討ち船 封鎖部隊による放火船の使用	選択した 1 カ所の港内の各々の封鎖されている海上戦隊に対して、サイコロを 1 個振る： 6：沈没 5：損傷 3－4：衝突 要塞スペースに対して、－1 のサイの目修整が適用される。 各損傷を受けた海上戦隊には海軍建造マーカーを置き、各衝突した海上戦隊には改装マーカーを置く。
62		6	戦略会議 方面作戦と再編成案の放棄	このイベントのプレイヤーは、全ての自分の非一本国カードを捨て札し、そしてそれぞれに対してカードを引き直す（このカードも含める）。
63		6	マレの陰謀 パリでの衝撃が ナポレオンを脅かす	フランスの手札から（もし有れば）無作為にカードを 1 枚、そして山札から 1 枚引く。 フランスによってプレイすることはできない。
64		⑤	次等級の兵の召集 予備の動員	1 つの味方の本国スペースに国籍の該当する 4 個ユニットを配置する。 中立プロキシ勢力によってプレイされた場合、その首都で生産されなければならない。
65		6	タレイラン 外務大臣が重要協定を承認する	いずれかの領事駒を、外交欄上で 2 マス移動させる。 このイベントは、1805－06 年を除いて、条約締結状態を破棄させることができる。
66	赤カード	⑥	政羅巴の疲弊 君主達が和解する	6 CP を使用できる。 このターンの和平のサイの目を現行ターン数の該当する数字を加えて修整する。 1805-06： +1 1807-08： +2 1809-10： +3 1811-12： +4 イベントとしてプレイされなければならない。和平のサイコロが振られた後にデッキに戻される。
67	赤カード	⑥	亡命者と追放者 弾圧を逃れていた貴族達が、 大義のために結集する	自分の味方側の首都に、1 個の使用可能な指揮官と 1 個ユニットを配置し、そして 1 枚のカードを引く。
68	赤カード	⑥	ポーランド人叛乱 ポーランドの独立宣言	プロシアとフランスが交戦状態である場合、ワルシャワ（Warsaw）にポニャトフスキー（Poniatowski）と 3 個フランスユニットおよび 1 個国旗マーカーを配置する。回避／迎撃の解決の前に、その全ての敵野戦部隊を攻撃する。 イベント終了後に、このカードをプレイから取り除く。
69	1805年 プレイ不可	6	5月2日 スペイン農民達の 虐殺による戦争勃発	スペイン領事駒を外交欄上で 2 マス移動させる。条約締結状態を破棄させることができる。 帝国陣営側でプレイすることはできない。
70		4	休戦 聖職者が休戦を導き出す	1 つの国外戦争を終了させる、あるいは次の自分の予定のインパルスにプレイまたはパスするまで、部隊は味方側あるいは未支配の公領スペースのみにしか進入できない。このイベントは、進行中の攻囲戦あるいは海上戦闘の発生、および既に位置しているスペースの国旗マーカーの配置／除去を妨害しない。休戦マーカーを移動順番欄のインパルスに置くこと。
71		6	スピットヘッドと ノーラー泊地 英国海軍、叛乱に動揺する	イギリスの手札から（もし可能なら）1 枚無作為にカードを引き、そして山札から 1 枚カードを引く。 イギリスによるプレイは不可。
72		6	イギリスの補助金 議会在援助法案を提案する	反仏同盟陣営から選んだ最大 3 つの国家（イギリスを除く）は、カードを 1 枚引く。

カード (6)

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
73	国外戦争	5	露土戦争 盤外での対決	サイコロを3個振る。ロシアはこの国外戦争カードに1人の指揮官と3個のサイの目の合計に最低限等しいユニットを送らなければならない。戦争が終了するまで、各中間フェイズ中にサイコロを振り、上記からその分のユニットを呼び戻す。 トルコがロシア陣営の従属国である場合、無効。
74		4	迂回移動 背後への移動： 夜間行軍による敵側面包囲	自分の軍の1個は、迎撃、消耗あるいは敵の回避を受けることなく2スペースを移動できる。この移動中に敵野戦部隊の含まれているスペースに進入した場合のみ、戦闘が発生する。
75	国外戦争	③	他国商船拿捕免許状 私掠船が英国海軍を悩ます	イギリスは、この国外戦争カードにイギリスが選んだ1個海上戦隊を直ちに送るか、この戦争を無効にするために本国カード海軍省 (Admiralty) イベントを裏返さなければならない。 1個海上戦隊も海軍省カードも無い場合、効果は無し。
76	1805年 プレイ不可	③	ティルジット条約 平和の回復	フランスとロシアは1インパルスの間休戦を熟慮する。どちらかの当事国によるプレイは、停戦の申し入れとみなされる。受け入れられた場合、このカードをプレイから取り除き、ロシアは3枚のカードを引き、そしてロシア本国公領スペース外の自軍の部隊を再編成ボックスへ送る。どちらかによって拒否された場合、このカードはプレイした国家に対して6CPとして使用される。
77		6	サルタンの耳 外交官がトルコ宮廷において 好感を得る	トルコ領事駒を外交欄上において2マス移動させる。 このイベントによって、条約締結状態を破棄させることができる。
78	戦闘	3	裏切り者 逃亡した徴集兵、敵側に走る	戦闘前に敵側は消耗を被る。これから行われる戦闘において敵の損失毎に1追加戦闘サイコロを得る。
79	対応	4	指揮官の負傷 前線への不注意な近接	1人の指揮官を選択する。 サイコロを1個振り、彼に以下の結果を適用する： 1-2 : 戦闘サイコロ1個を失う* 3-4 : 戦闘能力値を無効にされる* 5-6 : 指揮官を除去 *このインパルス中のみ
80	対応	5	ネルソン ネルソン提督が指揮を執っている	戦闘に参加しているイギリス艦隊は、どちらかまたは両方の陣営の戦闘サイコロの振り直しを要求することができる。
81	対応	6	ナポレオンの退位 老練外交官による休戦の獲得	ナポレオンを取り除く。フランス本国公領スペース外の全てのフランス部隊はおよびフランス本国公領スペース内の全ての敵部隊は再編成ボックスに送られる。 ナポレオンが無償 (CP消費無し) の増援として戻ってくる次のターンまで、フランスは攻撃を行うあるいは攻撃されない。フランスプレイヤーの同意のみで有効である。
82	赤カード	④	徴衆の不足 部隊は補給のために 分散を強いられる	スペース毎にユニット／指揮官が8個を上回っているプレイに登場している全ての野戦部隊は、再編成ボックスへ送られる。
83		6	急速歩行軍 1日あたり144kmの 戦域から戦域への移動	自分の軍の1つをこのカードに置く。次のインパルス時に、自分の首都から配置転換できるいずれかのスペースに戻される。そこから通常のCP消費によって移動することができる。移される軍は、中間フェイズ時と同様にその首都へと配置転換可能な状態でなければならない、そして輸送船団による移動はできない。
84	対応	4	国外援助 武器・食料の海上輸送によって、 継戦意志が強化される。	国外戦争を終了させるサイの目を無効にする。そのサイ振りのために消費されたCPは失われる。 あるいは 既に発生している国外戦争へ送られる敵の野戦部隊を最低限3個のサイコロのサイの目の合計に等しい分増加させる。

カード（7）

番号	種類	C P 数	タイトル	説明
85		4	ドレスデン会議 通商条約の成立	無作為に1枚のカードを自分の手札から、いずれかの同盟国または中立国の残っているカードと交換する。 結果に関係なく、山札から1枚カードを引く。
86	対応	2	愛国的熱情 人民が侵略者に対して立ち上がる	このカードを1枚もカードを持っていない他の国家に渡す。その国の次の予定上のインパルス時に、その国家はサイコロ1個振った出目に等しいC Pを受け取る。その間にカードを失った場合、その国家はサイコロを振ってC Pを得る機会を失う。カードを得た新たな持主は、新たに2 C Pとしてあるいはイベントとしてプレイできる。
87		4	殺物騒動と社会不安 治安回復のために部隊が割かれる	選ばれた国家は、サイコロ1個を振って出目に等しい数の部隊／海上戦隊を再編成ボックスに送らなければならない。 実行することが不可能であるならば、再編成に必要な分を直ちに生産するか、降服しなければならない。
88	対応	5	メッテルニッヒの時代 現状維持による平和と秩序	外交欄上に影響を及ぼしたプレイされたばかりのイベント／C Pを1回無効にする。
89	国外戦争 赤カード	⑤	ペルシャ戦争 ロシアのグルジア併合に対する ペルシャの宣戦布告	ロシアはこの国外戦争カードに対して1個指揮官と2個野戦部隊を置かなければならない。 この戦争が続いているかぎり、ロシアの本国カード聖なる母国ロシア (Holy Mother Russia) イベントは無効にされる。
90		6	ロシアの動員 ツアーによる農奴の招集	ロシアは味方側本国スペース内に6個ユニットを配置する。

本国カード

国	種類	C P 数	タイトル	説明
フランス	本国 +	6	通商破壊戦	サイコロ 1 個を振って未プレイのイギリス手札カード数以下である場合、通商航路を襲撃するするために 1 個あるいは 2 個の封鎖されていないフランス海上戦隊を盤外に移動させる。より高いサイの目が出た場合は、代わりにその数の海上機動力数を得る。戦場表の盤外艦隊ディスプレイを参照のこと。
	対応 +	5	帝国親衛隊	ナポレオンが存在する場合、全ての戦闘サイコロの結果を見た後に帝国親衛隊を投入する。 サイコロを 4 個振ること。 命中の発生以外に、追加のサイコロで振られた各々の“4”の目毎に混乱しているフランスユニットを 1 個回復させる。
イギリス	+	6	海軍省 ブリタニアの大洋支配	イギリスの艦隊がそのインパルス開始時に 6 つの海域ゾーンを支配している場合、イギリスは 2 枚のカードを引く。 アルジェの太守 (Bey of Algiers) によって無効。
	+	5	議会	イギリスは、反仏同盟加入国にこのターンに 5 C P として使用させるためにこのカードを与えることができる（しかし、“+”カードとして不可）。カードを与える行為は、イギリスインパルス中の必要カードプレイを満たす。
オーストリア	対応 +	6	ユサールと狙撃兵 選抜偵察隊による敵の遅滞	次の予定上のオーストリアインパルスまでは、C P 消費によってオーストリア国旗マーカーのみがオーストリア領内で配置できる。この期間中、このイベントのプレイの直前に失敗したのも含めて、全てのオーストリアの迎撃と回避は成功する。
	+	6	聖なる母国ロシア	ロシア本国公領スペース内に敵部隊が存在していない場合、2 枚のカードを引きそしてその内の 1 枚をプレイする。 あるいは ロシアの冬 (17.1 項) を祈願する。 ペルシヤ戦争 (Persian War) によって無効にされる。
プロシア	1805 年 プレイ不可 +	6	後備兵の動員	2 個ユニットと 1 個指揮官をいずれかの味方側プロシア本国公領スペース内に配置する。 1 8 0 5 年ターン使用不可
オスマン・トルコ		5	イエニチェリ軍団	サイコロ 1 個振って出た数に等しい C P を使用する。トルコユニットは、このインパルス中に戦う戦闘の最初のラウンドにおいて混乱することはない。
スペイン		5	バルチザン！	要塞スペースの国旗マーカーを除いて、スペイン本国公領スペース内の全ての敵部隊は、消耗を被る。このインパルス中に各々の消耗による除去に対して、2 C P を得る。
スウェーデン		4	“神と共に在らん”	3 C P を使用できる。このインパルス中のいずれの戦闘においても、その本国公領スペース内の全てのスウェーデン野戦部隊は混乱を無視する。
デンマーク	対応	4	フィッシャー提督	このインパルス中にデンマーク艦隊は 4 機動力を使用し、1 個の戦闘サイコロが追加されそしていずれの海上戦闘における 1 個の“6”の結果を無効にする。