



1

**Impérial**Spéciale seulement pour  
l'armée impériale du Nord (2.4)**"Mes vieilles  
moustaches"***Engagez les divisions d'élite de la vieille garde*Jouée si Napoléon est présent et après avoir vu  
tous les autres résultats de dés de bataille/siège**Lancez quatre dés supplémentaires.**En plus d'infliger des pertes, annulez une  
désorganisation infligée par un tsariste pour  
chaque 3 ou 4 obtenu par le dé supplémentaire.  
(ces dés supplémentaires peuvent changer le  
résultat d'un combat ou d'un siège)**A RETIRER DU JEU si le siège échoue,  
ou si les impériaux subissent une retraite,  
une déroute ou un débordement  
pendant lequel cet événement est joué.**

2

**Impérial****"Mes  
enfants"***Engagez les divisions de la jeune garde*Jouée si un chef français est présent et après avoir  
vu tous les autres résultats de dés de bataille/siège**Lancez trois dés supplémentaires.**En plus d'infliger des pertes, annulez une  
désorganisation infligée par un tsariste pour  
chaque 4 obtenu par le dé supplémentaire.  
(ces dés supplémentaires peuvent changer le  
résultat d'un combat ou d'un siège)**A RETIRER DU JEU si le siège échoue,  
ou si les impériaux subissent une retraite,  
une déroute ou un débordement  
pendant lequel cet événement est joué.**

3

**Impérial****Les pontonniers  
du général Eble***Engagez le général Jean Eble et ses  
corps d'ingénieurs.*La puissance impériale qui joue cette carte peut  
traiter n'importe quelle ligne de marche de  
rivière comme si elle était claire cette impulsion.Cette puissance\* peut attaquer, retraiter,  
intercepter et/ou s'esquiver à travers cette  
ligne de marche de rivière sans tester  
l'attrition de rivière.Le défenseur tsariste ne reçoit pas le bonus de  
dé de bataille de rivière.

(\*y compris les groupes d'armées qu'il dirige)



4

**Impérial****Le maréchal  
oublié***"On peut compter sur lui, je crois." - Napoléon*A attacher à Schwarzenberg ou à Yorck,  
augmenter sa valeur de bataille de +1 et en plus  
de commander jusqu'à quatre PF de sa  
nationalité, ce chef peut également commander  
un ou deux PF français de sa puissance.Tant que deux PF français restent avec ce chef,  
traitez la formation comme française.Défaussez cette carte immédiatement si le  
chef est éliminé pour une raison quelconque.**Après les impulsions de ce tour,  
défaussez cette carte.**

5

**Impérial****Marche  
aux canons***Les officiers de campagne prennent l'initiative  
et envoient des forces sur le champ de  
bataille ou le siège.***A jouer avant le début des jets de dés  
d'un round de bataille/siège**Des formations au choix du joueur dans un  
rayon de deux duchés à partir du lieu de  
bataille/siège peuvent lancer un dé pour  
tenter d'intercepter. Pour ce(s) jet(s), traitez  
les soldats impériaux sans chef comme s'ils  
étaient menés par un chef 2-4.Une interception réussie avant les résultats  
d'une résolution de siège tsariste entraîne  
une bataille immédiate après que toutes  
les interceptions ont été résolues.

6

**Impérial****Dépôts et  
convois***Les intendants, les conducteurs de chariots  
font leur travail*Améliorer l'attrition impériale d'un niveau et  
chaque puissance impériale peut ajouter 1  
infanterie un chef de son choix.**OU**Désignez un duché sous contrôle ami avec  
un marqueur "supply trains".Ce duché et une formation impériale qui  
y pénètre n'est pas sujet à un jet d'attrition  
jusqu'au début de la prochaine impulsion  
programmée de la puissance qui a joué  
cette carte.

7

**Impérial****Douze  
livres***Canonnade massive*Lancez quatre dés supplémentaires avant  
le prochain round de bataille ou siège.Les pertes infligées par la bataille ne  
peuvent pas tirer.Les pertes sont considérées comme des  
pertes de combat mais n'empêcheront pas  
un autre round de bataille déjà planifié  
avant qu'il n'ait lieu.Si elle est utilisée avant un round de siège,  
la forteresse peut toujours se défendre à sa  
pleine force normale.

8

**Impérial****Dr Larrey***chirurgie militaire**les chirurgiens de guerre soignent les blessés  
qui marchent, sauvent des milliers de vies*A jouer à la fin d'un round de bataille/siège  
pour annuler une ou deux désorganisations  
(au choix du joueur impérial).Cela peut changer les résultats de  
bataille/siège.**OU**Retirez deux (2) marqueurs de  
perte de moral.

9

**Impérial**Spéciale seulement pour  
l'armée impériale du sud (2.4)**Bataillons de marche***Les réserves stratégiques mobilisées !*Placez 1 soldat de cavalerie de la puissance  
contrôlante à Varsovie et en Mazurie.Chacune de ces cavaleries peut entrer et se  
déployer gratuitement à travers un nombre  
quelconque de duchés amis, à condition de  
ne pas entrer dans un duché dans lequel elles  
peuvent être interceptée (par exemple,  
règle 16.3, déploiement).**OU**Placez 8 soldats français au choix du joueur  
de la carte dans la case de regroupement.



10

**Impérial**

## Légion de la Vistule

*Les vétérans polonais renforcent la garde*

Si "Mes Vieilles Moustaches" (carte nationale impériale n°1) est en jeu, augmentez le nombre de dés lancés de un.

Cette carte peut être considérée comme une perte dans toute bataille où Napoléon est présent (égale à 1 PF - annule un résultat "6").

Attachez cette carte à Napoléon pour le reste de la partie.

si cette carte est utilisée pour satisfaire une perte comme ci-dessus ou que la carte nationale n°1 est retirée, alors RETIREZ-LA DU JEU



11

**Impérial**

## Für Marie-Louise

*Les Habsbourg libérés !*

La puissance de l'armée française du sud reçoit 1 cavalerie autrichienne avec Schwarzenberg et obtient un total de 6 PC pour une seule formation autrichienne, et/ou celle de Schwarzenberg, pour se déplacer et/ou pour marquer d'un drapeau (seulement - ne peut pas acheter de troupes avec ces PC) comme si c'était une formation française.

Ceci indépendamment de toute restriction imposée aux autrichiens en raison des résultats du niveau de moral qui sont ignorés lors de l'impulsion où cette carte est jouée.



12

**Impérial**

## Courage prussien

*La fierté de la Prusse marche !*

La puissance de l'armée française du nord reçoit 1 infanterie prussienne avec Yorck et obtient un total de 5 PC pour une seule formation prussienne, et/ou pour Yorck lui-même, pour se déplacer et/ou pour marquer d'un drapeau (seulement - ne peut pas acheter de troupes avec ces PC) comme si c'était une formation française.

Ceci indépendamment de toute restriction imposée aux prussiens en raison des résultats du niveau de moral qui sont ignorés lors de l'impulsion où cette carte est jouée.



13

**Tsariste**

## Le quartier-maître du tsar

Avant qu'une formation ne bouge pendant une impulsion, chaque puissance tsariste peut ajouter 1 infanterie à un chef de son choix.

OU

A tout moment, désignez n'importe quel duché sous contrôle ami avec un marqueur de convoi de ravitaillement. Ce duché et toute formation tsariste qui y pénètre ne sont soumis à aucun jet d'attrition avant le début de la prochaine impulsion programmée de la puissance qui a joué cette carte.

OU

Peut être utilisé pour annuler un résultat de jet d'attrition.



14

**Tsariste**

## Artillerie lourde

Lancez 4 dés supplémentaires avant le prochain round de combat ou de siège.

Les pertes de combat infligées ne peuvent pas faire retourner le tir. Les pertes sont considérées comme des pertes de combat mais n'empêcheront pas un autre round de bataille déjà planifié avant qu'il n'ait lieu.

Si elle est utilisée avant un round de siège, la forteresse peut toujours se défendre à sa pleine puissance régulière.



15

**Tsariste**

## Soulevez les serfs !

*Les nobles tirent les paysans de leurs domaines pour remplir les régiments de réserve.*

Placez 8 PF tsaristes au choix du joueur de la carte dans la case de regroupement.



16

**Tsariste**

## Outrage

*Sous la colère suscitée par la "cruauté sans pitié" des envahisseurs français, les citoyens tsaristes frappent les dépôts impériaux et les convois de ravitaillement.*

1. Chaque puissance impériale doit choisir de se défausser d'une carte de ressource ou d'une carte non nationale tirée au hasard de sa main.

OU

2. Le niveau d'attrition impérial empire d'un niveau et le joueur reçoit 1 cavalerie avec un chef tsariste.

(au choix du joueur de la carte tsariste)



17

**Tsariste**

## Sainte mère Russie

*"Dieu est contre l'agresseur" - Le tsar*

**A jouer à tout moment pendant une bataille ou un siège**

Annuler, avant qu'un jet de dé lié à une carte ne soit effectué, une carte de bataille non-nationale ou une carte réponse utilisée dans un combat/siège et jouée par une puissance impériale.

OU

**A jouer avant de jeter les dés**

Interdire une esquive ou interception impériale.

OU

**A jouer avant de résoudre une bataille**  
Ajouter 1 infanterie à un chef tsariste.



18

**Tsariste**

## Ruée sous les couleurs

*Les nobles, les citadins équiper les régiments*

*"Nous sommes prêts à sacrifier non seulement notre fortune, mais aussi notre vie."*

Tirez une carte non nationale et jetez un dé, placez ce nombre de PF de chaque puissance tsariste dans la case de regroupement.

Chaque puissance tsariste peut recevoir au maximum 1 artillerie de cette façon.

De plus, retirez ce nombre de marqueurs de perte de moral tsariste.

2

19

Tsariste

## Terre brûlée

*Les citadins détruisent leurs maisons, s'enfuient pour priver les envahisseurs de nourriture et d'abri*

Une puissance tsariste peut jouer cet événement pour placer des marqueurs de terre brûlée dans un ou deux duchés tsaristes non clés sous contrôle ami en

Russie qui se trouvent à deux duchés d'une formation impériale. (selon la règle 16.57)

2

20

Tsariste

## Ponts détruits

*Les partisans détruisent les traversées de rivière*

**A jouer sur une ligne de marche de rivière d'un duché contesté ou sous contrôle ami.**

A moins d'être annulé par le jeu de l'événement "Pontonniers" (3), ou par un marqueur de ponton "To the bridges", pas de mouvement à travers toutes les lignes de rivière, y compris les retraites, interceptions, esquives ou placement de drapeau par une armée selon 7.1, avant le début de la prochaine impulsion programmée de la puissance qui a joué cette carte.

Placez le marqueur "Blocked" pour indiquer la ou les ligne(s) de marche de rivière affectée(s).

5

21

Tsariste

## Hornblower

*La sortie de la flotte anglaise de la Baltique permet à la puissance de la première armée russe tsariste de:*

Faire un assaut amphibie (15.3)

- OU -

Faire deux mouvements de convoi (15.2) pendant cette impulsion sans coût (ces convois peuvent être combinés)

- OU -

Placer une cavalerie de la première armée dans un unique port de la Baltique sous contrôle ami.

(La première armée tsariste peut toujours payer pour son convoi normal par impulsion en plus des mouvements ci-dessus).

4

22

Tsariste

## Les cosaques font le guet

*Les régiments cosaques masquent le mouvement*

**A jouer sur une puissance tsariste**

Toutes les armées ou groupes d'armées de cette puissance ajoute un (+1) à tous les jets d'interception ou d'esquive pour le reste du tour *mais* soustrait un (-1) quand elle jette pour le butin.

- ET -

Recevez 1 infanterie avec un chef au choix du joueur de la carte.

**GARDER FACE VISIBLE JUSQU'À LA FIN DU TOUR PUIS REMETTRE DANS LA PIOCHE.**

6

23

Tsariste

## Icône de Saint-Serge

*Le métropolitain de Moscou fait défiler les saintes images et reliques avant la bataille ou le siège.*

Retirez quatre marqueurs tsaristes de perte de moral

- ET -

Lors du premier round de bataille ou de siège, ajoutez 2 dés et ignorez deux désorganisations. Le joueur de la carte peut choisir de traiter le premier résultat de retraite du round de bataille contre les tsaristes comme une égalité et combattre un second round.

**En raison de la piété, pas de jet d'attrition si les tsaristes obtiennent un butin de siège**

4

24

Tsariste

## Levées de milice

*De bizarres assortiments de piquiers urbains, de nobles en tenue de soldat, de moines guerriers, de détenus d'asile et d'autres se précipitent pour la défense de la patrie.*

Ajoutez quatre dés dans n'importe quel round de bataille mais prenez une désorganisation à cause de la confusion générée par l'arrivée de ces foules indisciplinées.

2

25

Obligatoire

## Conspiration à Paris

*"Les français sont comme les femmes, on ne doit pas les laisser seuls trop longtemps" - N.*

Les deux puissances impériales entre elles doivent défausser deux cartes de leur choix (celles-ci peuvent être des cartes nationales mais pas des cartes "obligatoires").

- OU -

S'il n'y a pas de cartes disponibles, une ressource ou l'élimination de 2 PF français peut être substitué à chaque carte non défaussée.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

2

26

Obligatoire

## Insurrection dans les Balkans

*La résurgence des luttes en Serbie, en Moldavie et en Bessarabie mobilise l'armée du Danube.*

La puissance de l'armée du sud tsariste doit envoyer 4 PF vers la case de regroupement et recevra 6 PF de renforts en moins lors de l'interphase suivante.

Jusqu'à l'interphase, aucune formation tsariste ne peut être construite, regroupée vers ou pénétrer en Moldavie ce tour.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

2

27

Obligatoire

## Paix de Bucarest

*La conclusion précoce des guerres contre la Turquie et la Perse libère des forces des frontières.*

Placez 1 artillerie de la seconde armée russe dans la zone du Don et s'il n'est pas déjà en jeu, le tsariste peut placer les chefs Kutuzov (pas au tour 1, placez-le comme un renfort d'interphase gratuit) et/ou Tchitagov dans la zone du Don également.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

28

**Obligatoire**

## La revanche de Gustave

*La Suède envahit la Finlande*

Placez 1 cavalerie et 1 infanterie de l'armée du nord française dans la zone de Finlande. Traitez la Finlande comme une zone nationale de l'armée du nord française pour le reste de la partie, mais aucun chef ou soldat ne peut y être construit à l'exception d'une infanterie par interphase de renfort normal impérial (16.2).

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

29

**Obligatoire**

## "une grosse bévue"

*Les désastres en Espagne et en Allemagne force la réallocation des réserves impériales**"Je ne peux garder mon emprise sur l'Europe que depuis les tuileries." - Napoléon*

**Au tour 1** : remélangez cette carte à la pioche au début de l'interphase comme un événement sans effet.

**Aux autres tours** : les renforts français sont divisés par deux. Les renforts autrichiens et prussiens ne sont pas reçus.

Sur tous les tours, le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

30

**Obligatoire**

## Désertion des alliés allemands

*Les contingents allemands des rangs impériaux perdent courage et désertent en grand nombre.*

**Au tour 1** : remélangez cette carte à la pioche au début de l'interphase comme un événement sans effet.

**Aux autres tours** : les puissances impériales ont 2 minutes pour ôter (comme perdus en bataille) 6 PF depuis une ou plusieurs armées françaises sinon la puissance de la 2<sup>ème</sup> armée tsariste choisit.

Sur tous les tours, le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

31

**Obligatoire**

## Malaise impérial

*Napoléon tombe malade.**Les ulcères, la dépression et l'épuisement sapent l'énergie de Napoléon.*

Réduisez la valeur de bataille et de commandement de Napoléon à 1 et 4, respectivement jusqu'à la fin de la prochaine impulsion programmée de sa puissance. Événement sans effet si Napoléon est éliminé.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**NE PAS RETIRER DU JEU**  
(A placer dans la défausse et remélanger)

32

**Obligatoire**

## Prince de Perse

*Abbas Mirza de Perse travers la rivière Aras pour aider les rebelles géorgiens.**"S'il doit avoir des victoires, laissez-le battre les perses" - Napoléon sur le Tsar.*

La puissance de la seconde armée tsariste doit retirer 2 PF et défausser une carte non-nationale tirée au hasard. Si aucune carte n'est disponible, perdez 2 autres PF à la place.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

33

**Obligatoire**

## Payez au diable son dû

*Les hongrois, troupes avides pillent la ville.*

A jouer sur une armée ou groupe d'armées d'une des puissances impériales au choix de la puissance de la 1<sup>ère</sup> armée tsariste. Cette formation prend l'attrition mais son propriétaire reçoit une ressource. Augmentez le niveau de moral tsariste de un en réponse à de telles atrocités.

**Au tour 1** : remélangez cette carte à la pioche au début de l'interphase.

Tous les tours, le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A partir du tour 2,**  
**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

34

**Obligatoire**

## Pas de reddition

*"Je me retirerai au Kamchatka plutôt que de céder des provinces" - Le tsar*

L'impérial doit obtenir un 12 ou plus sur le jet de conquête russe pour obtenir une victoire impériale par conquête. En outre, les russes se rallient. Retirez la moitié des marqueurs de perte de moral tsaristes ou prenez quatre marqueurs de gain de moral (au choix du russe).

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**

35

**Obligatoire**

## "Notre hiver"

*"Notre hiver combatera de notre côté" - le tsar*

**Aux tours 1 ou 2** : l'attrition impériale empire d'un niveau.

**Au tour d'hiver** : l'attrition empire d'un niveau et ensuite une armée ou un groupe d'armées impérial, au choix de la 1<sup>ère</sup> armée tsariste, subit l'attrition.

Sur tous les tours, le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**NE PAS RETIRER DU JEU**  
(A placer dans la défausse et remélanger)

36

**Obligatoire**

## "Pas de paix"

*"Il devra aller jusqu'au bout de la terre pour trouver la paix" - Le tsar sur Napoléon.*

Le dé de paix n'est pas lancé ce tour. Les russes reprennent courage, retirez la moitié des marqueurs de perte de moral ou prenez quatre marqueurs de gain de moral (au choix de la puissance de la 2<sup>ème</sup> armée tsariste).

**Au tour 1** : remélangez cette carte à la pioche au début de l'interphase.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**Au tour 2 ou suivant :**  
**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**



37

**Obligatoire**

## Lanciers polonais

*Les polonais lèvent de la cavalerie irrégulière pour aider à contrer les raids cosaques et garder les raviattements.*

Le niveau d'attrition impérial s'améliore de un et soustrayez un (-1) aux jets de dés sur la table des cosaques ce tour.

Ensuite, placez 4 PF de cavalerie nord et sud en Pologne. Chacune peut entrer et bouger gratuitement à travers n'importe quel nombre de duchés amis vers un chef impérial ou allié impérial selon la règle 16.3 : déploiement.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**



38

**Obligatoire**

## De la boue, de la boue et encore de la boue

A partir du jeu de cette carte jusqu'à la fin de la prochaine impulsion programmée du joueur de cette carte, le mouvement de toutes les formations de toutes les puissances coûte double en PC.

Pendant que cette événement est en cours, les formations qui entrent dans plus d'un duché ou zone teste l'attrition une fois pour chaque duché entré en plus des autres attritions.

Le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**NE PAS RETIRER DU JEU**  
(A placer dans la défausse et remélanger)



39

**Obligatoire**

## Corruption et sabotage

*L'effort de guerre est compromis*

Quand l'événement est joué, chaque puissance avec plus de cinq ressources peut ne garder que la moitié de toutes ses ressources. Si cette condition n'est pas atteinte pour une puissance au moment du jeu de l'événement il est sans effet pour cette puissance.

Que l'événement est un effet ou non, le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**NE PAS RETIRER DU JEU**  
(A placer dans la défausse et remélanger)



40

**Obligatoire**

## Un auteur d'intrigues

*Des nobles russes soucieux de leurs propres terres et fortunes refusent de soutenir et intriguent avec des agents impériaux pour lui fournir du ravitaillement en échange de garanties et d'honneurs*

**Au tour 1 :** Quatre marqueurs de perte de moral au tsariste et remélangez cette carte à la pioche à l'interphase.

**Aux autres tours :** Améliorez le niveau d'attrition impérial de un; Ajoutez un (+1) aux prochains jets de dés de conquête et ajoutez un au prochain jet de dé de paix.

Tous les tours, le joueur de la carte tire une autre carte et peut jouer cette carte ou une autre.

**Au tour 2 ou suivant :**  
**A RETIRER DU JEU - voir 14.62**



41

## Les Russes se retournent et se battent

*"C'est le moment de mener ma campagne" - Koutouzov*

Une armée/groupe d'armées tsariste peut dépenser jusqu'à 2 PC pour se déplacer et/ou plaser/ôter des drapeaux; elle ne peut pas être interceptée ou subir d'attrition.

De plus, toute formation impériale qu'elle attaque est "prise par surprise", et ne peut pas s'esquiver ou jouer des cartes réponse ou de bataille lors du premier round de bataille.



42

## Le retour du vieux soldat

*"Il a été appelé à commander l'armée à condition qu'ils combattent."  
- Le tsar sur Koutouzov*

**Si tour 1 :** événement "sans effet".

**Si tour 2 ou après :** La puissance de la 1<sup>ère</sup> armée tsariste peut retirer un de ses chefs sur la carte et placer Koutouzov à sa place (même si Koutouzov est déjà en jeu). L'autre chef n'est pas disponible pour être reconstruit avant la prochaine impulsion programmée du joueur de la carte.

De plus, l'armée/groupe d'armées dirigée par Koutouzov peut dépenser jusqu'à 4 PC pour se déplacer et/ou placer/ôter des drapeaux.



43

## Ce maudit marin

*"Ce maudit marin ne m'apporte que de la malchance" - Napoléon*

Si Tchitchagov n'est pas déjà sur la carte, la puissance de la 2<sup>ème</sup> armée tsariste peut placer Tchitchagov et 1 PF de cavalerie une zone nationale de la 2<sup>ème</sup> armée.

- ET -

L'armée/groupe d'armée dirigée par Tchitchagov peut dépenser jusqu'à 2 PC pour se déplacer et/ou placer/ôter des drapeaux.

- OU -

Si Tchitchagov est déjà sur la carte, placez 1 PF d'infanterie avec lui.



44

## Rareté du fourrage

*"La cavalerie disparaît rapidement" - Armand de Caulaincourt*

**A jouer sur une puissance quelconque.**

Pendant le reste de ce tour, toutes les interceptions et esquives de tous les armées/groupes d'armées contenant un chef de cette puissance sont modifiées de -1 (doivent être jouées sur la 2<sup>ème</sup> puissance d'un camp si cet événement est joué à nouveau pendant le même tour. Aucune puissance ne peut subir cette pénalité de -1 plus d'une fois par tour).

- ET -

Si elle est jouée sur une puissance impériale, l'attrition se détériore d'un niveau.



45

## Pour l'Italie ensoleillée....

*Un maréchal français rentre chez lui*

**Si tour 1 :** recevoir de nouvelles recrues italiennes. Placer 1 PF d'infanterie avec un chef français et défausser la carte.

**Si tour 2 ou après :** jouer sur un chef impérial français du sud sur la carte avec un facteur de commandement imprimé de 4; ce chef est éliminé et ne peut pas être reconstruit ce tour. Le chef est disponible pour être construit lors de la prochaine interphase.

**A RETIRER DU JEU**



46

## Rapide retour à Paris

*Napoléon abandonne son armée  
"Il ne peut s'absenter de Paris année  
après année" – le tsar sur Napoléon*

Peut jouer l'événement uniquement si le moral impérial est à Les grognards ou moins.

Éliminer Napoléon pour le reste de ce tour (peut être reconstruit lors de la prochaine interphase).

– OU –

Retirer six marqueurs de pertes de moral impérial pendant que l'empereur reste en Russie, puis rebattre la pioche à l'interphase.

Si Napoléon est éliminé par cet événement, À RETIRER DU JEU.



47

## Plus un pas en arrière

*Général tsariste disgracié*

Lancer un dé. Si le nombre obtenu est INFÉRIEUR au nombre de marqueurs de perte de moral tsariste, le joueur de la carte choisit un chef tsariste 1-4 ; ce chef est éliminé et ne peut plus être reconstruit avant la prochaine interphase.

GARDER FACE VISIBLE JUSQU'À LA FIN DU TOUR, PUIS REMETTRE DANS LA PIOCHE.



48

## Émeute de soldats affamés

*Les troupes affamées demandent de la nourriture*

Toutes les formations d'un duché ou d'une zone au choix du joueur doivent vérifier l'attrition.

ET soit :

1) La ou les puissance(s) affectée(s) doi(ven)t défausser une seule carte dont la valeur de PC est au moins égale ou supérieure au nombre de pertes subies lors de ce test d'attrition ; OU

2) Le moral se détériore d'un niveau.

Le joueur affecté choisit 1) ou 2).

Si aucune carte n'est disponible pour combler la perte, une perte de moral doit être infligée.

APRÈS L'ÉVÉNEMENT, SEULEMENT MÉLANGER CETTE CARTE À LA PIOCHE.



49

## Trahison alliée

*"Les premiers rayons de la liberté de l'Allemagne jaillirent de l'est." - Von Kugelgen*

À jouer au début d'une impulsion pour affecter soit les autrichiens ou les prussiens (même si les cartes 4, 11, 12 ou 67 en vigueur). Pour cet allié, aucune formation ne peut être construite ou déplacée pendant cette impulsion.

– OU –

A jouer au début d'un round de bataille/siège où une formation d'alliés impériaux choisie par les russes est impliquée; cette formation doit retraiter immédiatement avant que les dés de bataille/siège ne soient lancés.

Peut être annulée par la carte n°60 :

*Ralliement sous l'Aigle.*



50

## Le tonnerre des sabots

*La cavalerie lourde brise la ligne*

*"Que les plus braves me suivent" - Murat*

A jouer à la FIN d'un round de bataille.

Lancer deux dés de bataille pour chaque perte déjà infligée à l'ennemi.

Si ces dés infligent des pertes, l'ennemi ajoute deux marqueurs de pertes de moral.

Si le joueur de la carte est victorieux et bat au moins une armée ou un groupe d'armées, il peut forcer l'ennemi à faire un test de moral avant la prochaine impulsion.



51

## Soutien naval

*Canonnières, barges et ketchs à bombes*

Pour cette impulsion, diviser par deux le nombre de dés jetés pour l'attrition dans un unique duché de port.

– OU –

Ajouter deux dés de bataille à tous les rounds de bataille ou de siège dans un unique duché de port lors de cette impulsion.



52

## Comte Rostopchine

*Comte Rostopchine, maire de Moscou  
Les autorités locales libèrent les détenus des prisons et des asiles et encouragent les incendies criminels, les vols et les assassinats.*

À jouer sur un seul duché non-forteresse en Russie

Retirer tout drapeau impérial si présent.

Toutes les formations impériales qui s'y trouvent vérifient immédiatement leur attrition.

Si tous les pions impériaux sont éliminés, placer le drapeau tsariste du joueur de la carte.

GARDER FACE VISIBLE JUSQU'À LA FIN DU TOUR, PUIS REMETTRE DANS LA PIOCHE.



53

## Butin & pillage

*sacs de convois de bagages et de ville*

A jouer immédiatement après avoir marqué d'un drapeau une forteresse suite à un siège ou après avoir mis en déroute ou éliminé une armée ou un groupe d'armées ennemi.

Le joueur victorieux gagne une ressource (Cette ressource s'ajoute à toute ressource obtenue par le butin normal)

– ET –

tire une carte.



54

## La main de Dieu

*Ou la chance sourit aux pieux.*

Annuler tous les effets d'une carte qui vient d'être jouée et la placer sur la défausse appropriée.

– OU –

Prendre au hasard une carte non nationale de la main d'une autre puissance et l'ajouter à la vôtre.



55

## Temps clément

"Dieu doit être avec vous, il fait souvent beaucoup plus froid." - Poniatowski

L'attrition impériale S'AMELIORE d'un niveau.

Chaque formation impériale qui dépense des PC en jouant une carte Plus (+) pour se déplacer pendant cette impulsion gagne un PC supplémentaire gratuit pour se déplacer ou placer/ôter des drapeaux.

- ET -

Retirer quatre marqueurs de perte de moral impérial.



56

## Tir de contre-batterie

**Action de contre-batterie**  
Les deux camps amènent plus de canons alors que les bombardements avant la bataille s'intensifient.

À jouer au début d'un round de bataille.

Chaque camp lance un dé ;

le joueur de la carte ajoute un deux supplémentaire (+2) à son jet de dé.

Les tsaristes gagnent les égalités. Le perdant prend deux désorganisations avant la bataille. Ces soldats désorganisés ne sont pas comptés pour les dés de bataille et comptent comme pertes (résultats de " 5 ") dans la bataille.



57

## Un autre jour de bataille

À jouer à la fin d'un round de bataille si la bataille n'a pas entraîné de déroute ou d'élimination complète

La bataille continue pour un autre round. De plus, toutes les formations au choix du joueur de la carte se trouvant dans un rayon de deux duchés du lieu de la bataille peuvent faire un jet d'interception pour tenter de rejoindre la bataille.

Pour le(s) jet(s) d'interception, traiter la (les) formation(s) sans chef comme dirigée(s) par un chef de 2-4.

S'il y a lieu, lancer pour le butin (12.10) à la fin de ce round ; Compter les pertes cumulées.



58

## Largesse impériale

**L'aide du trône**  
Le souverain répond à votre demande de secours

Prendre une carte de votre choix dans votre propre pioche de réserve (à l'exclusion des cartes déjà jouées) ; puis mélanger à nouveau la pioche de réserve de votre puissance.

- ET -

gagner une ressource.



59

## Des généraux qui se chamaillent

**La filiation et l'ascendance en question**

À jouer sur n'importe quelle puissance

Aucun chef ou armée de cette puissance ne peut bouger, intercepter ou esquiver s'il fait partie d'un groupe d'armées contenant un chef de l'autre puissance de ce camp.

Ceci reste en vigueur jusqu'à la fin de la prochaine impulsion programmée de la puissance sur laquelle la carte est jouée.



60

## Ralliement sous l'aigle

**Les troupes brisées retournent à la mêlée**

Annuler tous les résultats de désorganisation ("5") contre un camp dans la bataille en cours.

Annule les événements Trahison alliée (n°49) et Sauve qui Peut ! (n°63) qu'ils soient joués avant ou après cet événement.

Le jeu de cette carte peut modifier les résultats d'une bataille ou d'un siège.



61

## Tirailleurs, en avant !

**Bataille féroce parmi les tirailleurs**

À jouer au début du premier round de bataille

Chaque camp lance un dé ; le joueur de la carte ajoute un deux supplémentaire (+2) à son jet de dé. Les impériaux gagnent les égalités.

Le perdant prend deux désorganisations avant la bataille. Ces soldats désorganisés ne sont pas comptés pour les dés de bataille et comptent comme pertes (résultats de " 5 ") dans la bataille.



62

## Village fortifié

**Barricades de défense de village clé**

À jouer par le défenseur seulement au début du premier round de bataille.

L'attaquant perd quatre dés.

- OU -

Réduire de deux coups ; les pertes deviennent des désorganisations et/ou une désorganisation devient "sans effet".

(Choisir entre les dés ou les touches AVANT de lancer les dés).



63

## Sauve qui Peut !

**Le moral de l'armée craque**

À jouer sur l'un des camps à la fin d'un round de bataille avant une déroute ou une retraite.

Ce camp doit faire un test d'attrition immédiat. Toutes les pertes sont ajoutées à celles déjà infligées lors de la bataille et utilisées pour déterminer le vainqueur.

Le jeu de cette carte peut modifier le résultat d'une bataille.

Ralliement sous l'Aigle (n°60) et Arrière-garde (n°69) peuvent annuler cet événement.



64

## Avant d'être maréchal, j'étais grenadier.

*Un général audacieux en première ligne*

**A jouer à n'importe quel moment d'un round de bataille sur l'un des chefs de votre camp avec un facteur de bataille égal ou supérieur à 1.**

Lancer trois dés de bataille supplémentaires : les résultats 5 et 6 infligent des touches comme d'habitude ; chaque 3 ou 4 retire une désorganisation à l'armée de ce chef. Si un 1 est obtenu, le chef est tué et placé dans la case de regroupement mais il est disponible pour être acheté et reconstruit lors de la prochaine impulsion du propriétaire. (Le chef éliminé compte comme une perte et aucun autre ne peut commander cette impulsion.)



65

## De l'autre côté de la rivière

*Des éclaireurs trouvent un gué non gardé  
"Une manœuvre rapide et inattendue"  
- de Caulaincourt*

Jouer cette carte pour soit permettre à une armée/groupe d'armée de tenter de s'esquiver, d'intercepter ou de retirer à travers une rivière pour l'impulsion où cette carte événement est jouée.

- OU -

Réduire un avantage de terrain du défenseur pour être attaqué à travers une rivière de **trois à un seul dé de bataille et gagner un unique dé de bataille** pour traverser à gué par surprise.



66

## Appel de renforts

*Démantèlements de garnisons et  
de dépôts pour répondre à la crise*

**À jouer au début d'un round de bataille.**

Des formations au choix du joueur de la carte dans un rayon de deux duchés du lieu d'une bataille peuvent tenter d'intercepter et d'entrer dans la bataille.

Pour les jets d'interception, traiter les unités sans chef comme si elles étaient menées par un chef 1-4.



67

## Offensive des Habsbourg

*"Schwarzenberg est un homme d'honneur" - N.*

**Placer 1 cavalerie autrichienne** avec Schwarzenberg. Schwarzenberg peut dépenser jusqu'à 2 PC pour entrer et/ou placer/ôter des drapeaux dans des duchés adjacents au coût de 1 PC par duché.

Attacher cette carte pour augmenter son facteur de bataille de un (+1).

Défausser à la fin de la prochaine impulsion régulière de l'armée française du sud ou quand Schwarzenberg est éliminé. Jusques là, Schwarzenberg obtient un facteur de bataille de +1 et est considéré comme français pour tous les mouvements et les questions de bataille.



68

## Traînants

*Les troupes fatiguées  
refusent de continuer*

Une formation en mouvement, en interception, en esquive ou en retraite subit l'attrition dans le duché où elle vient d'entrer et dans chaque duché supplémentaire où elle entre lors de cette impulsion. Une fois cet événement joué, la formation affectée ne peut plus revenir sur son mouvement.

**APRÈS LE JEU DE L'ÉVÉNEMENT,  
MÉLANGER UNIQUEMENT  
CETTE CARTE À LA PIOCHE.**



69

## Arrière-garde

*"Des prodiges de bravoure ont été  
réalisés" - Napoléon sur l'action  
de l'arrière-garde de Ney*

Peut être jouée pour permettre à une esquive ratée de réussir.

- OU -

pour réduire un résultat de déroute en résultat de retraite (c'est-à-dire qu'aucun "5" de désorganisation n'est converti en "6" de pertes).

Peut annuler *Sauve qui Peut !* (n°63).



70

## Jusqu'à la mort

*Coupez la route de  
retraite de l'ennemi*

Annuler toute esquive ou retraite terrestre, y compris toute esquive ou retraite requise à cause d'une ou plusieurs cartes jouées précédemment.

L'ennemi doit livrer une nouvelle bataille maintenant. Cet événement n'empêche pas la bataille précédente d'accomplir des pertes de déroute en premier.

Les pertes cumulées par le perdant de la bataille dans ce duché comptent pour le butin (12.10).



71

## Chef blessé

*Le général s'approche trop du front*

Choisir un chef, lancer un dé et ensuite :

- 1 : Perdre un dé de bataille\*
- 2-4 : Annuler le facteur de bataille\*
- 5 : Le chef va dans la case de regroupement\*\*
- 6 : Le chef est tué (éliminé)\*\*.

\* pour cette impulsion seulement ;  
\*\*disponible pour être acheté et reconstruit lors de la prochaine impulsion du propriétaire

Si pendant une bataille/siège, le chef retiré compte comme perte et aucun autre ne peut prendre le commandement de cette impulsion.



72

## Concentration de forces

*Le commandant réunit des colonnes  
dispersées pour une offensive majeure*

**À jouer au début d'un round de bataille.**

Des formations au choix du joueur de la carte dans un rayon de deux duchés du lieu d'une bataille peuvent faire un jet d'interception, sans possibilité d'attrition, pour rejoindre cette bataille.

Pour les jets d'interception, traiter les soldats sans chef comme menés par un chef 2-4.





73

## Train d'équipages

*Les convois de ravitaillement alimentent l'armée en mouvement*

Annuler toute perte d'attrition subie dans un duché pour une raison quelconque. (Même après que des tests aient été résolus)

– OU –

Empêcher l'ennemi victorieux de gagner du butin à la fin d'une bataille. (alors que les conducteurs alertes sécurisent vite les trains de ravitaillement)

Cependant, lancer un dé de butin pour déterminer si un test de moral est nécessaire. Cet événement n'arrête pas le test de moral. Ne peut pas annuler le butin gagné par l'événement.



74

## Une journée perdue

*"Une demi-journée s'est écoulée en reconnaissance oisive" - Labaune*

À jouer au début du premier round d'une bataille ou d'un siège

Le siège/bataille est limité à un seul round.

En cas d'égalité au premier tour, la ou les puissances attaquantes doivent retraiter.

À moins qu'il n'y ait déjà un "brûlé", le joueur vainqueur inactif peut placer un marqueur "Terre brûlée" dans le duché après que la bataille/siège a été résolu.



75

## Trop vieux pour ça

*Le chef devient inapte à cause de l'épuisement et de la maladie.*

Annuler le facteur de bataille d'un chef pour le reste de cette impulsion : son facteur de bataille est maintenant de zéro (0).

– OU –

Annule toute interception ou esquive d'une formation menée par un chef au choix du joueur de la carte. Si l'interception est annulée, placez un marqueur "Bataille/interception ratée" sur la formation. (Cela pourrait affecter un groupe d'armées entier).



76

## Perdu son chemin

*Ce général, en faisant un mauvais mouvement, a perdu son chemin.*

Annuler tout mouvement, interception ou esquive d'une formation menée par un chef ayant un facteur de bataille de 0, 1 ou 2. Elle ne peut ni bouger ni intercepter pendant cette impulsion.

Tous les PC dépensés pour une tentative de mouvement sont perdus.

Placer un marqueur "Bataille/interception ratée" sur la formation. (Cela pourrait affecter un groupe d'armées entier).



77

## 30 pièces d'argent

*Un traître guide les impériaux sur des sentiers de marais*

À attacher à un commandant d'armée/groupe d'armée de la puissance impériale du Sud. La formation de ce chef peut traiter toutes les lignes de marche de marais comme des lignes accidentées. (Pas d'attrition de marais, peut effectuer une esquive/interception selon les règles du terrain accidenté, se défendre comme si elle était attaquée dans du terrain accidenté, et attaquer à travers le marais comme si c'était accidenté).

**DEFAUSSER À LA FIN DE LA PROCHAINE IMPULSION DE LA PUISSANCE SUD ou si le chef est éliminé/ retiré.**



78

## Distribuez des rations

*Ravitaillement apporté et distribué aux troupes reconnaissantes*

Retirer la moitié de toutes les pertes de moral, ou si aucun marqueur de perte de moral n'est accumulé, améliorer le moral d'un niveau.

Si impérial, il peut remplacer jusqu'à six marqueurs de perte d'attrition ou, si aucun marqueur de perte d'attrition n'est accumulé lorsque cette carte est jouée, augmenter de deux le niveau d'attrition. (C'est une exception à la règle de ne pas pouvoir améliorer l'attrition de plus d'un niveau pendant une même impulsion).



79

## Il n'en reste pas une miette

*Les serfs, les nobles brûlent les récoltes, les granges pour empêcher les impériaux de trouver à se nourrir.*

Une puissance tsariste peut jouer cet événement pour placer des marqueurs "Terre brûlée" dans un ou deux duchés tsaristes non clés sous contrôle ami en Russie qui se trouvent à deux duchés d'une formation impériale.

(S'applique même si ce duché peut théoriquement être intercepté par les impériaux)



80

## Le pillage de Moscou

*"Notre retraite a commencé par une mascarade et s'est terminée par des funérailles" - Labaune*

À jouer dans un duché-clé national tsariste sous contrôle impérial.

Les forces impériales pillent le duché ; placer un marqueur "Terre brûlée" sur ce duché. Toutes les formations se trouvant dans ce duché lorsque le marqueur est placé doivent subir un test d'attrition immédiat.



81

## Perdu en Russie

*"Ayant des cartes incorrectes, marchant sans guides, nous ne pouvions même pas prononcer les noms des villages décrits sur nos cartes" - Labaune*

À jouer sur une formation impériale qui tente de s'esquiver/intercepter vers un duché en Russie.

La puissance qui contrôle cette formation doit soustraire trois (-3), après le jet des dés, à sa tentative d'esquive/interception.



82

## Armée encombrée

*"Les cohortes de Xerxès n'avaient pas plus de bagages que nous" - Labaume*

À jouer sur une armée/ groupe d'armées d'une puissance lorsqu'elle entre ou tente d'esquiver/ intercepter vers un duché ou une zone.

La puissance qui contrôle cette formation doit soustraire trois (-3), après le jet des dés, à sa tentative d'esquive/ interception.

– OU –

Avant qu'une formation ne tente de se déplacer normalement, placer un marqueur pour montrer qu'elle dépense un PC supplémentaire par duché ou zone où elle est entre pendant le reste de cette impulsion.



83

## Batteries masquées

*Les pionniers construisent des redoutes cachées*

À jouer au début d'un round de bataille si une armée ou groupe d'armées inactif ami participe à une bataille.

Placer un marqueur de retranchement dans le duché où la bataille a lieu. La puissance qui place le marqueur obtient tous ses avantages selon la règle 12.45.

(Il n'y a pas d'effet supplémentaire si un duché a déjà un marqueur de retranchement).



84

## Ce combat sanguinaire

*"Un engagement obstiné commença dès à présent" - Labaume*

À jouer à la fin d'un round de bataille avant de déterminer une égalité, une retraite, une déroute ou un débordement.

Retirer deux désorganisations et lancer deux dés de bataille supplémentaires maintenant.

Les résultats de cet événement peuvent empêcher ou atténuer une déroute ou une retraite, ou changer le résultat d'une bataille.



85

## Cosaques repoussés

*"Des assaillants peureux arrêtés à la vue des baïonnettes" - Labaume*

À jouer sur une formation impériale qui doit faire un test d'attrition pendant qu'elle est en Russie.

Elle testera l'attrition comme si elle était supérieure d'un niveau (elle doit être jouée avant que les dés ne soient lancés).

– OU –

À jouer sur une formation impériale alors qu'elle tente d'intercepter ou d'esquiver vers un duché en Russie

Ajouter trois (+3) à son jet de dé d'interception/ esquivé. (Peut être jouée APRÈS avoir lancé les dés).



86

## Une faim impérieuse

*"Des soldats que la misère avait contraints de quitter leurs couleurs à la recherche de nourriture" - Labaume*

À jouer sur une formation impériale lorsqu'elle entre dans un duché de Russie.

Cette formation teste l'attrition avec un niveau inférieur au niveau d'attrition impérial actuel. Pour chaque soldat ou chef perdu, les impériaux ajoutent un marqueur de perte de moral.

**APRÈS LE JEU DE L'ÉVÉNEMENT, MÉLANGER UNIQUEMENT CETTE CARTE À LA PIOCHE.**



87

## Farine et eau de vie

*Les soldats trouvent des entrepôts cachés*

À jouer pour contrer et défausser tout événement qui forcera un test d'attrition dans un même duché/ zone avant que les dés ne soient lancés.

– OU –

À jouer pour permettre à une formation d'entrer dans un duché avec un marqueur "Terre brûlée" sans avoir à faire le test d'attrition que ce marqueur causerait.



88

## Dur et solide comme le fer

*"Nous présentions un front si imposant qu'ils n'osèrent pas nous attaquer" - Labaume*

À jouer au début d'un round de bataille.

L'ennemi lance deux dés de moins pour un round de bataille.

– ET –

L'ennemi résout cette bataille avec un niveau de moral inférieur à celui de son camp actuellement pour le reste de la bataille (aucun effet supplémentaire si le moral est déjà à "Sauve Qui Peut !").



89

## La confusion règne

*"Une Babel militaire de qualité mixte et de loyautés confuses" - de Ségur*

La puissance au choix du joueur de la carte doit choisir au hasard une carte non nationale et la donner au joueur de la carte.

(Si cette puissance n'a pas une telle carte, elle doit perdre une ressource ; si elle n'en a pas, son camp reçoit six marqueurs de perte de moral).



90

## Ordre et discipline

*"Car l'ordre et la discipline étaient maintenus dans (son) corps, et il souffrait moins des privations" - de Ségur*

À attacher à un chef autre que Napoléon ou Koutouzov.

Pour le reste de ce tour, réduire de moitié le nombre de dés jetés pour chaque test d'attrition sur un duché où seule l'armée de ce chef est présente et ignorer le premier résultat "6" obtenu à chaque résolution d'attrition.

À défausser à la fin du tour.



91

## Leur honneur intact

*"Plus d'ordre dans leur retraite que dans notre victoire" - de Ségur*

À jouer à la fin d'une bataille ou d'un siège.

Ignorer le nombre de marqueurs de perte de moral infligés au camp perdant. Aucune perte de moral n'est subie.

Peut être annulé par le jeu de l'événement  
Mon étoile réapparaît (n°101).



92

## L'état-major général

*Des officiers intelligents réorganisent le QG*

La puissance sélectionnée pour utiliser cet événement peut maintenant utiliser 2 PC pour déplacer ou construire et traiter cette carte comme une carte "+"

– ET –

Cette puissance peut soit  
1) choisir au hasard une carte nationale non jouée de sa pioche de réserve de cartes nationales,

– OU –

2) recevoir une ressource.



93

## Recrues rétives

*Les durs traitements entraînent des désertions*

Toutes les formations tsaristes d'un duché ou d'une zone au choix du joueur de la carte doit tester l'attrition.

– ET –

La puissance tsariste qui commande cette formation doit soit

- 1) défausser une ressource,
- 2) défausser une carte dont la valeur en PC est égale ou supérieure au nombre de pertes subies lors de ce test d'attrition, soit
- 3) le moral tsariste empire d'un niveau.

(Le joueur tsariste choisit laquelle de ces alternatives il met en œuvre. Si aucune perte d'attrition n'est enregistrée, seuls les choix 1 et 3 sont possibles ; si aucune ressource n'est disponible, le choix doit être 3).



94

## La gloire à quel prix ?

*"Puisqu'ils le veulent, qu'ils l'aient" - N*

À jouer au début d'un round de bataille ou de siège.

Le joueur peut lancer un nombre de dés de bataille supplémentaires égal au facteur de bataille du chef ami qui commande la formation engagée. Cependant, pour chaque deux dés supplémentaires que le commandant choisit de lancer, son camp reçoit un marqueur de perte de moral après que la bataille ou le siège soit résolu.

(N'oubliez pas d'arrondir au supérieur les fractions - par exemple, ajouter 3 dés équivaut à 2 marqueurs de moral).



95

## Une bataille sanglante

*"Chaque blessure est mortelle" - de Ségur*

À jouer au début d'un round de bataille.

Le joueur peut lancer un nombre de dés de bataille supplémentaires égal au facteur de bataille du chef ami qui commande la formation engagée. Cependant, pour chaque deux dés supplémentaires que le commandant choisit de lancer, une désorganisation infligée par l'ennemi ce round devient une perte.

(N'oubliez pas d'arrondir au supérieur les fractions - par exemple, ajouter 3 dés équivaut à 2 résultats de désorganisation changés).



96

## Un frisson d'horreur

*Le lourd tribut payé pour la victoire ébranle le moral des conquérants*

*"Un dernier regard mélancolique sur la vaste tombe de tant de compagnons d'armes" - de Ségur*

À jouer à la fin d'une bataille ou d'un siège.

Le vainqueur reçoit autant de marqueurs de perte de moral que le perdant en reçoit.



97

## Un drapeau blanc

*"Koutousov a profité de ce retard pour bercer les français dans un faux sentiment de sécurité" - de Ségur*

À jouer au début de l'impulsion d'une puissance ennemie.

Tant que cet événement est en jeu, aucune formation d'une puissance ne peut entrer, assiéger, combattre, poser un drapeau ou intercepter dans un duché ou une zone ennemi avant le début de la prochaine impulsion programmée de la puissance ennemie qui a joué cette carte. De plus, le camp qui a joué cet événement doit donner à cette puissance ennemie une ressource (ou, si elle n'a pas de ressource, aggraver d'un niveau le moral de son propre camp).

**GARDER FACE VISIBLE  
JUSQU'À LA FIN DU TOUR, PUIS  
REMETTRE DANS LA PIOCHE.**



98

## Les vieux bataillons

*"Ces jeunes troupes furent découragées et se retournèrent en fuyant vers les vieux bataillons, qui furent obligés de les ramener vers le danger" - de Ségur*

À jouer au début d'un round de bataille après le premier.

Lancer un dé pour chaque perte infligée par l'ennemi lors du round précédent. Pour chaque résultat de 1, réduire une perte en désorganisation.

Pour chaque résultat de 5 ou 6, retirer une désorganisation à votre formation.

Cette résolution peut changer le résultat d'une bataille.



99

## Par la porte de derrière

*Les défenseurs évacuent et détruisent les environs de la ville.*

À jouer par le défenseur (uniquement) au début d'un round de bataille ou de siège.

**Si Bataille :** Le défenseur retraite immédiatement. Si le camp du défenseur contrôle le duché, placer un marqueur "Terre brûlée" dessus et résoudre immédiatement l'attrition de l'attaquant. L'attaquant peut placer un drapeau sur le duché pour les PC.

**Si Siège :** Aucun dé de l'attaquant n'est lancé, placer le marqueur "Terre brûlée" et résoudre l'attrition de la formation assiégeante (même si le duché est déjà brûlé).



100

## Récents désastres

*"Le malheur ne frappe jamais seul" - de Ségur*

À jouer sur une formation.

Cette formation teste immédiatement l'attrition. Pour chaque PF ou chef perdu, ce camp reçoit un marqueur de perte de moral.

**APRÈS LE JEU DE L'ÉVÉNEMENT, MÉLANGER UNIQUEMENT CETTE CARTE À LA PIOCHE.**



101

## "Mon étoile réapparaît"

*"Les grandes victoires répareront tout" - N*

À jouer à la fin d'une bataille dans laquelle la formation adverse a été mise en déroute ou débordée.

Pour chaque marqueur de perte de moral infligé au perdant, retirer ce nombre de marqueurs de perte au camp du vainqueur. Lancer ensuite un dé : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de marqueurs de perte de moral infligé lors de cette bataille, augmenter le niveau de moral du vainqueur de un (même si le moral a déjà été augmenté lors de cette impulsion).

Annule les événements *Leur honneur intact* (n°91) et *La gloire dans la défaite* (n°105).



102

## Mais personne ne m'a dit...

*"En Russie, personne n'est responsable" - de Ségur*

Avant qu'il ne soit effectué, annuler le jet d'interception ou d'esquive d'une formation.

Cette formation NE peut PLUS tenter d'intercepter pendant le reste de l'impulsion de la puissance en cours.

Placer un marqueur "Bataille/ interception ratée" avec cette formation.



103

## Paralysie d'inertie

*"Son cerveau était comme un volcan ; chaque minute il produisait un nouveau projet, absurde ou impraticable" - de Langeron*

À jouer sur un chef.

Pour le reste de cette impulsion, réduire le facteur de bataille de ce chef à zéro (0) et réduire son facteur de commandement à la moitié de sa valeur imprimée.

Si le chef affecté commande un groupe d'armées, aucun nouveau chef ne peut être désigné commandant.



104

## La victoire ou la mort

*"Un maréchal ne se rend jamais" - Ney*

À jouer à la fin d'un round de bataille ou de siège.

La puissance sur laquelle cette carte est jouée peut soit 1) réduire une déroute en retraite (c'est-à-dire qu'aucun "5" de désorganisation n'est converti en "6" de perte),

– OU –

2) ignorer un résultat de retraite et rester pour un autre round de bataille. Si siège, combattre un autre round quel que soit le résultat du dernier round.



105

## La gloire dans la défaite

*"Avec les héros, tout devient gloire, même les grands désastres" - de Ségur*

À jouer à la fin d'une bataille.

Aucun marqueur de perte de moral n'est infligé au perdant. De plus, lancer un nombre de dés égal au facteur de bataille du commandant vaincu (même si ce chef a été éliminé pendant la bataille). Pour chaque 4, 5 ou 6 obtenu, retirer deux marqueurs de perte de moral de ce camp. Si vous n'avez pas de marqueur de perte, prenez à la place un marqueur de gain de moral.

Annulé par le jeu de l'événement *"Mon étoile réapparaît"* (n°101).



106

## Des hommes d'airain

*"Des hommes ordinaires sont morts, des hommes de fer ont été faits prisonniers. Je n'ai ramené avec moi que des hommes d'airain." - Napoléon*

À jouer une fois qu'une déroute est déterminée.

Diviser par deux le nombre de désorganisations qui sont devenues des pertes (cela n'annule pas la déroute, seulement le nombre de pertes).

– OU –

À jouer avant de lancer le dé pour l'attrition liée à la retraite et réduire de moitié le nombre de dés pour tous les contrôles d'attrition effectués par cette formation et toute formation amie empilée avec elle jusqu'à la prochaine impulsion programmée du joueur de la carte de ce tour.



107

## "La femme de l'empereur"

*"Berthier quittait si rarement son maître qu'il était surnommé "la femme de l'empereur" par les troupes." - de Ségur*

En raison de la présence de Berthier, le facteur de commandement de ce chef est augmenté de deux (+2).

De plus, lors de chaque impulsion de la puissance qui le contrôle, ce chef reçoit un PC gratuit qui peut être utilisé pour se déplacer, poser ou ôter un drapeau.

**Défausser cette carte à la fin du tour ou lorsque le chef affecté est éliminé pour une raison quelconque.**



108

## Attaques cosaques

*"Voilà les cosaques !" - de Ségur*

À jouer sur une armée ou groupe d'armées tsariste.

Forcer un test d'attrition sur chaque formation et drapeau impériaux dans chaque duché non fortifié adjacent à cette armée/groupe d'armées tsariste. Si tous les occupants sont éliminés par ce test d'attrition, remplacer le drapeau impérial par un drapeau tsariste.

**APRÈS LE JEU DE L'ÉVÉNEMENT, MÉLANGER UNIQUEMENT CETTE CARTE À LA PIOCHE.**



## Coups de canons lointains

*"Est-ce donc une bataille ?" - Napoléon*

A jouer avant le début d'un round de bataille.

Des formations au choix du joueur de la carte dans un rayon de deux duchés du lieu de la bataille peuvent lancer des dés pour tenter d'intercepter.

Pour les jets d'interception, traiter les formations sans chef comme étant dirigées par un chef 1-4.



## Une balle perdue

*"Il est facile de tuer les hommes bons" - Tolstoï*

À jouer au moment où un chef est éliminé à cause d'une bataille, d'une attrition ou d'un événement de carte.

Malgré les rumeurs de sa disparition, le chef échappe à son destin. Le chef peut rester dans le duché tant qu'au moins un autre chef ou des PF amis sont présents ; sinon, le chef doit retraiter vers un duché/zone non contrôlé (et est sujet à une éventuelle élimination par attrition suite à cette retraite).

Annuler cette élimination pourrait changer le résultat de la bataille.