

Unité	Image	Blocs	Mouvement	Modificateurs de Combat	Moral	Notes
Ligne (LI)		4	1 case et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire contre une unité d'infanterie en corps à corps.	Aucune	Aucune
Légère (LT)		4	1 + combat ou 2 cases sans combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les tirs à distance.	Aucune	Aucune
Grenadiers (GR)		4	1 case et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée (combat au corps à corps).	Peut ignorer 1 Drapeau	Aucune
Jeune Garde (YG)		4	1 + combat ou 2 cases sans combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les combats (tirs à distance et mêlées).	Peut ignorer 1 Drapeau	Aucune
Vieille Garde (OG)		4	1 case et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour les tirs à distance et 2 dés supplémentaires pour les mêlées (combats au corps à corps).	Peut ignorer 2 Drapeaux	Aucune
Milice (MI)		4	1 case et combat	1 dé par bloc En corps à corps, les Sabres ne touchent pas (sauf les Généraux non attachés).	Doit Retraiter de 3 cases pour chaque Drapeau	En corps à corps, les Sabres touchent les Généraux non attachés.

Tirs à Distance après Mouvement : une unité d'infanterie Française qui a bougé d'une case peut effectuer un tir à distance en divisant le nombre de ses blocs par 2, arrondi à l'entier supérieur : soit 2 (pour 3 ou 4 blocs) ou 1 (pour 1 ou 2 blocs).

Modificateur de combat des cartes tactiques

Tous les dés supplémentaires de combat des cartes tactiques sont cumulatifs avec les autres modificateurs.

Exemple : une unité d'artillerie à pied de la garde avec deux ou trois blocs, combattra en corps à corps contre une unité adjacente ennemie en terrain un clair avec huit dés de combat en jouant une carte de bombardements (4 dés pour la mêlée, 1 dé en tant qu'unité de la garde, plus 3 dés avec la carte de bombardement en tant qu'unité de la garde).

Corps à corps : toutes les unités activées (infanterie, artillerie et cavalerie) combattent en corps à corps les unités ennemies adjacentes avec 1 dé de combat supplémentaire. La cavalerie effectuant un combat bonus supplémentaire n'a pas de dé en plus.

Bombardement : pour tous les combats (tirs ou mêlées) les unités d'artillerie activées lancent deux dés supplémentaires et l'artillerie de la garde lance trois dés supplémentaires.

Charge de cavalerie : les unités de cavalerie activées combattent avec un dé supplémentaire pour tout le restant du tour. Les unités de cavalerie de la garde combattent avec deux dés supplémentaires pour tout le restant du tour.

Elan : toutes les unités activées (infanterie, artillerie et cavalerie) combattent avec un dé supplémentaire pour tout le restant du tour.

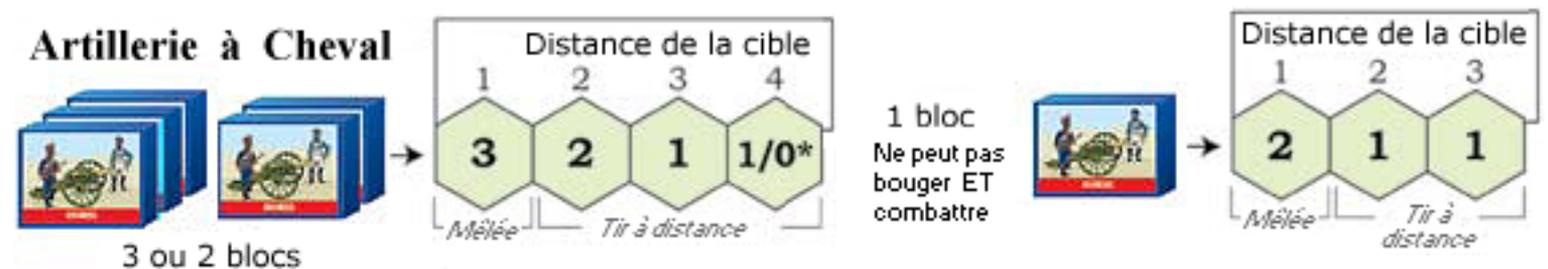
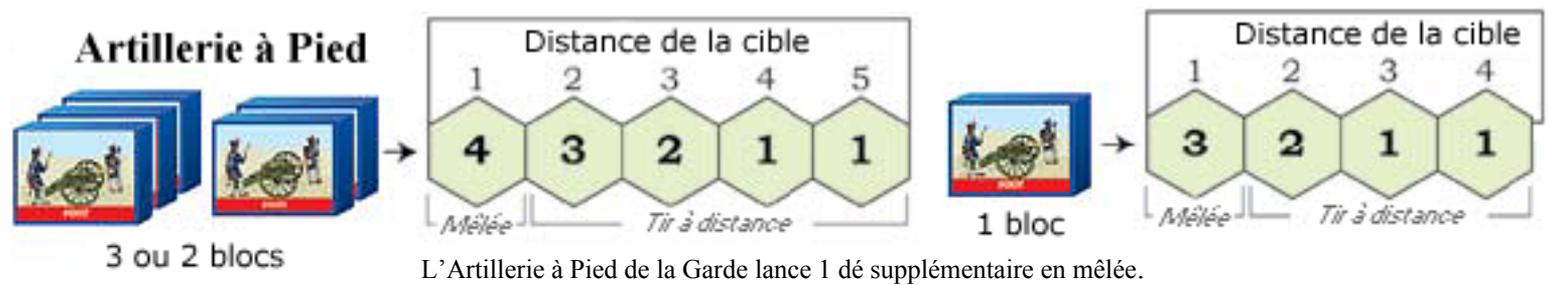
Fusillade : toutes les unités activées (infanterie ou artillerie) combattent en tir à distance avec un dé supplémentaire.

Leadership : toute unité avec un général attaché (restant avec celle-ci) combat avec un dé supplémentaire pour tout le restant du tour.

Baïonnette au canon : les unités d'infanterie de la garde combattent en corps à corps avec un dé supplémentaire.

Unité	Image	Blocs	Mouvement	Modificateurs de Combat	Moral	Notes
Légère (LC)		4	1 à 3 cases et combat	1 dé par bloc	Aucune	Hussards Chasseurs à cheval Lanciers
Lourde (HC)		4	1 à 2 cases et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée (combat au corps à corps).	Aucune	Dragons
Cuirassiers (CU)		4	1 à 2 cases et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée et peut ignorer une perte quand attaquée par de l'infanterie avec un tir à distance.	Peut ignorer 1 Drapeau	Cuirassiers Carabiniers
Lourde Garde (GHC)		4	1 à 2 cases et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée (combat au corps à corps).	Peut ignorer 2 Drapeaux	Dragons Grenadiers à cheval Gendarmes
Artillerie à Pied (FA)		3	1 case sans combat	Ne peut pas bouger et combattre, seulement l'un ou l'autre.	Aucune	Aucune
Artillerie à Cheval (HA)		3	1 + combat ou 2 cases sans combat	Peut bouger d'une case et combattre. Dans ce cas, ne peut pas tirer à 4 cases mais seulement à 3 cases.	Aucune	Aucune
Art Garde à Pied (GFA)		3	1 case sans combat	Ne peut pas bouger et combattre Lance 1 dé supplémentaire en mêlée.	Peut ignorer 2 Drapeaux	Aucune

Repli et Ralliement de la cavalerie : quand elle est attaquée en corps à corps par une unité d'infanterie ennemie (et en cas d'attaque combinée inter-armes infanterie/artillerie également), une unité de cavalerie peut choisir de se replier (de 2 cases) et de se reformer.



Note : les caractéristiques décrites ci-dessus sont identiques concernant les unités d'artillerie **Britanniques** et **Portugaises**.

Unité	Image	Blocs	Mouvement	Modificateurs de Combat	Moral	Notes
Ligne (LI)		4	1 case et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les tirs à distance si l'unité n'a pas bougé.	Aucune	Aucune
Légère (LT)		5	1 + combat ou 2 cases sans combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les tirs à distance.	Aucune	Aucune
Riflemen (RL)		3	1 + combat ou 2 cases sans combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les tirs à distance. En corps à corps, les Sabres ne touchent pas.	Aucune	Portée de tir : 3 cases En corps à corps, les Sabres touchent les Généraux non attachés.
Grenadiers (GR)		4	1 case et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les combats (tirs à distance et mêlées).	Peut ignorer 1 Drapeau	Aucune
Garde (GG)		5	1 case et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les combats (tirs à distance et mêlées).	Peut ignorer 2 Drapeaux	Grenadiers Garde
Légère (LC)		3	1 à 3 cases et combat	1 dé par bloc	Aucune	Hussards Dragons Légers
Lourde (HC)		3	1 à 2 cases et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée (combat au corps à corps).	Aucune	Dragons Lourds
Lourde Garde (GHC)		3	1 à 2 cases et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée (combat au corps à corps).	Peut ignorer 2 Drapeaux	Horse Guards Life Guards
Artillerie à Pied (FA)		3	1 case sans combat	Ne peut pas bouger et combattre, seulement l'un ou l'autre.	Aucune	Aucune
Artillerie à Cheval (HA)		3	1 + combat ou 2 cases sans combat	Peut bouger d'une case et combattre. Dans ce cas, ne peut pas tirer à 4 cases mais seulement à 3 cases.	Aucune	Aucune

Tirs à Distance après Mouvement : une unité d'infanterie Britannique qui a bougé d'une case peut effectuer un tir à distance en divisant le nombre de ses blocs par 2, arrondi à l'entier supérieur : soit **3** (pour 5 blocs), **2** (pour 3 ou 4 blocs) ou **1** (pour 1 ou 2 blocs).

Repli et Ralliement de la cavalerie : quand elle est attaquée en corps à corps par une unité d'infanterie ennemie (et en cas d'attaque combinée inter-armes infanterie/artillerie également), une unité de cavalerie peut choisir de se replier (de 2 cases) et de se reformer.

Généraux (toutes Nations)

Fr.	Br.	Po.	Blocs	Status	Mouvement	Modificateurs de Combat	Moral	Notes
			1	Isolé	1 à 3 cases	Doit retraiter s'il survit à une attaque en corps à corps *.	Aucune	* même s'il doit fuir à travers des unités ennemies (test).
			1	Attaché	Comme l'unité	+1 dé pour l'unité avec la carte <i>Leadership</i> .	Peut ignorer 1 Drapeau	Aucune

Unité	Image	Blocs	Mouvement	Modificateurs de Combat	Moral	Notes
Ligne (LI)		4	1 case et combat	1 dé par bloc	Aucune	Aucune
Légère (LT)		3	1 + combat ou 2 cases sans combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire pour tous les tirs à distance.	Aucune	Caçadores
Milice (MI)		4	1 case et combat	1 dé par bloc En mêlée, les Sabres ne touchent pas.	Doit Retraiter de 3 cases pour chaque Drapeau	En corps à corps, les Sabres touchent les Généraux non attachés.
Légère (LC)		3	1 à 3 cases et combat	1 dé par bloc	Aucune	Dragons Légers
Lourde (HC)		3	1 à 2 cases et combat	1 dé par bloc Lance 1 dé supplémentaire en mêlée (combat au corps à corps).	Aucune	Dragons Lourds
Artillerie à Pied (FA)		3	1 case sans combat	Ne peut pas bouger et combattre, seulement l'un ou l'autre.	Aucune	Aucune

Tirs à Distance après Mouvement : une unité d'infanterie Portugaise qui a bougé d'une case peut effectuer un tir à distance en divisant le nombre de ses blocs par 2, arrondi à l'entier inférieur : soit 2 (pour 4 blocs) ou 1 (pour 3 ou 2 blocs).

Repli et Ralliement de la cavalerie : quand elle est attaquée en corps à corps par une unité d'infanterie ennemie (et en cas d'attaque combinée inter-armes infanterie/artillerie également), une unité de cavalerie peut choisir de se replier (de 2 cases) et de se reformer.

Résolution des Combats : pour chaque dé lancé contre une Unité. (voir Note 1) **(Uniquement en mêlée)**

Cible	Dé					
Infanterie	1 Perte	–	–	–	1 Perte Note 5	1 Mouvement de Retraite Note 2
Cavalerie	–	1 Perte Note 3	–	–	1 Perte Note 5	1 Mouvement de Retraite Note 2
Artillerie	–	–	–	1 Perte	1 Perte Note 5	1 Mouvement de Retraite Note 2
Général Isolé	–	–	–	–	1 Perte Note 5	Note 6
Général Attaché	Note 4	Note 4	Note 4	Note 4	–	1 Mouvement de Retraite Note 7

Note 1 : certains terrains peuvent diminuer le nombre de dés.

Note 2 : certaines unités peuvent ignorer 1 drapeau. Soutiens et terrains permettent également d'ignorer 1 drapeau.

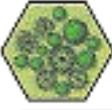
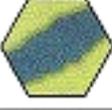
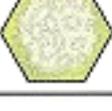
Note 3 : les unités de cuirassiers peuvent ignorer une perte sur les tirs effectués par des unités d'infanterie.

Note 4 : un Général attaché doit passer un test d'élimination.

Note 5 : les unités de Riflemen et de Milice ne touchent pas sur les Sabres en corps à corps, sauf dans le cas de Généraux isolés.

Note 6 : drapeaux ignorés, un Général isolé qui survit doit se retirer.

Note 7 : un Général attaché permet d'ignorer 1 Drapeau.

Tuiles de Terrain	Effets sur les Mouvements	Effets sur les Combats			Blokue la Ligne de Vue	Mise en Carré de l'infanterie autorisée	Effets sur le Moral (en Défense)
		Inf.	Cav.	Art.			
 Clair	Aucun	0	0	0	Non	Oui 	-
 Forêt vers une Forêt à partir d'une Forêt	Doit s'arrêter ¹ Aucun	-1 0	-2 -2	-1 -1	Oui	Oui 	-
 Colline vers une Colline à partir d'une Colline de Colline à Colline	Aucun Aucun Aucun	-1 0 0/-1 ³	-1 -1 0	0 0 0	Oui ²	Oui 	-
 Colline Abrupte	Interdit	-	-	-	Oui	-	-
 Ville ou Moulin vers une Ville à partir d'une Ville	Doit s'arrêter ⁴ Aucun	-2 0	-3 ⁵ -3 ⁵	-1 -1	Oui	Non	-
 Fortification ⁶ vers une Fortification à partir d'une Fortification	Doit s'arrêter en entrant ou en sortant	-1 0	-2 -2	0 0	Non	Non	Inf et Art peuvent ignorer 1 drapeau.
 Rivière	Interdit	-	-	-	Non	-	-
 Gué vers un Gué à partir d'un Gué	Doit s'arrêter Aucun	-1/0 ⁷ -1	-1/0 ⁷ -1	-1/0 ⁷ -1	Non	Oui 	-
 Pont	Annule l'effet des Rivières	0	0	0	Non	Oui 	-
 Carrière de Sable vers une Carrière de Sable à partir d'une Carrière de Sable	Doit s'arrêter ⁸ Aucun	-1/0 ⁷ -1	-2 -2	-1 -	Non	Oui 	-

1 = une unité entrant dans une Forêt ne peut pas combattre ce tour là, (sauf les unités d'infanterie légère et les unités de Riflemen).
 2 = lire le paragraphe sur la "Ligne de Vue" pour les exceptions.
 3 = uniquement pour les tirs à distance (sans effet pour les mêlées).
 4 = une unité entrant dans une case de ville ou de moulin ne peut pas combattre ce tour là,

5 = une unité de cavalerie activée par la carte "Charge de Cavalerie" ne bénéficie pas du dé supplémentaire quand elle combat à partir d'une case de Ville ou de Moulin.
 6 = les effets ne s'appliquent que le long des cotés avec fortification.
 7 = uniquement pour les mêlées (sans effet pour les tirs à distance).
 8 = une Carrière de Sable est impassable pour une unité d'artillerie.