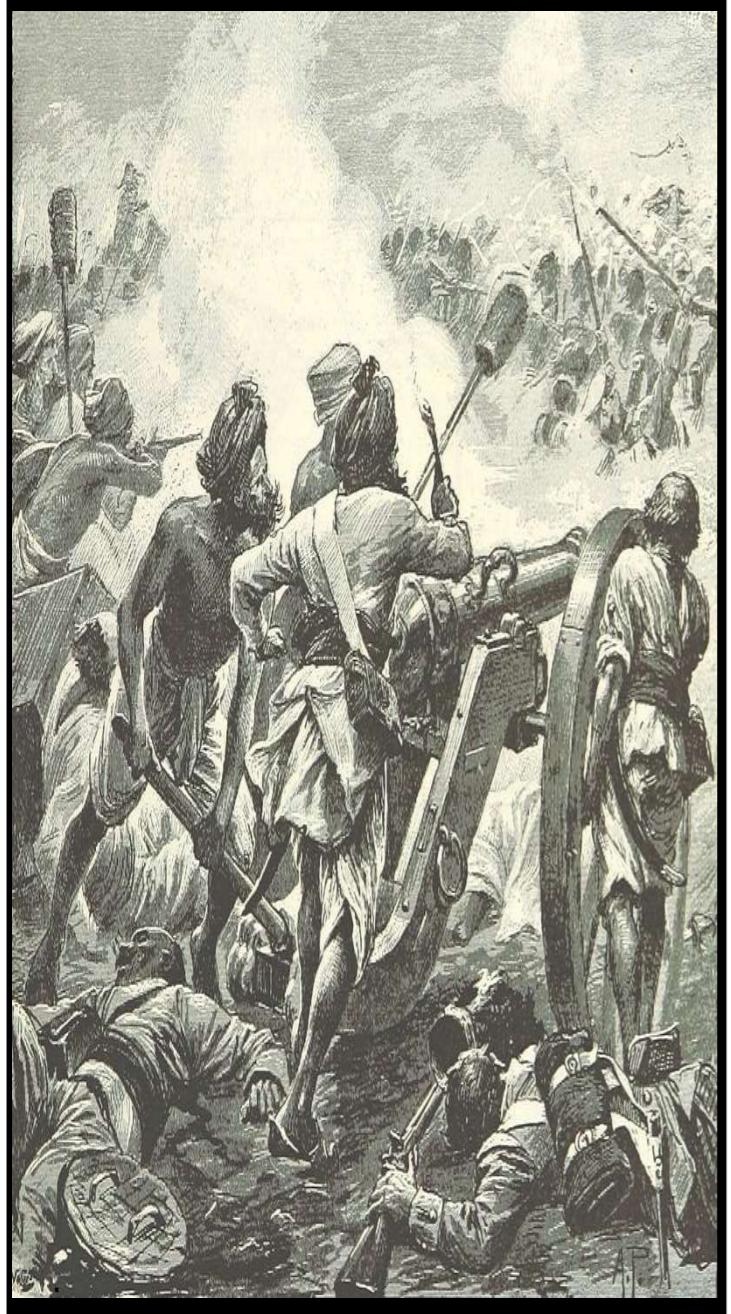


Napoleonic Principles of War

LOIN DES YEUX DE L'EMPEREUR

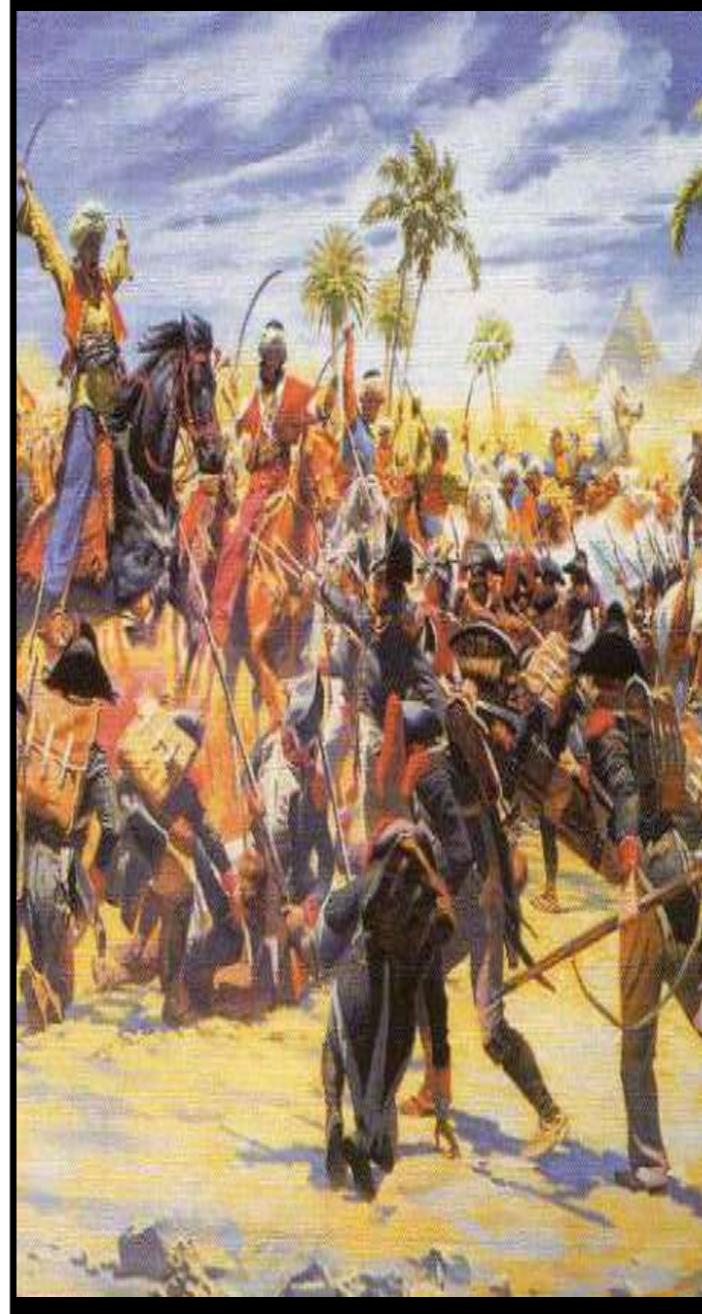
ASIE



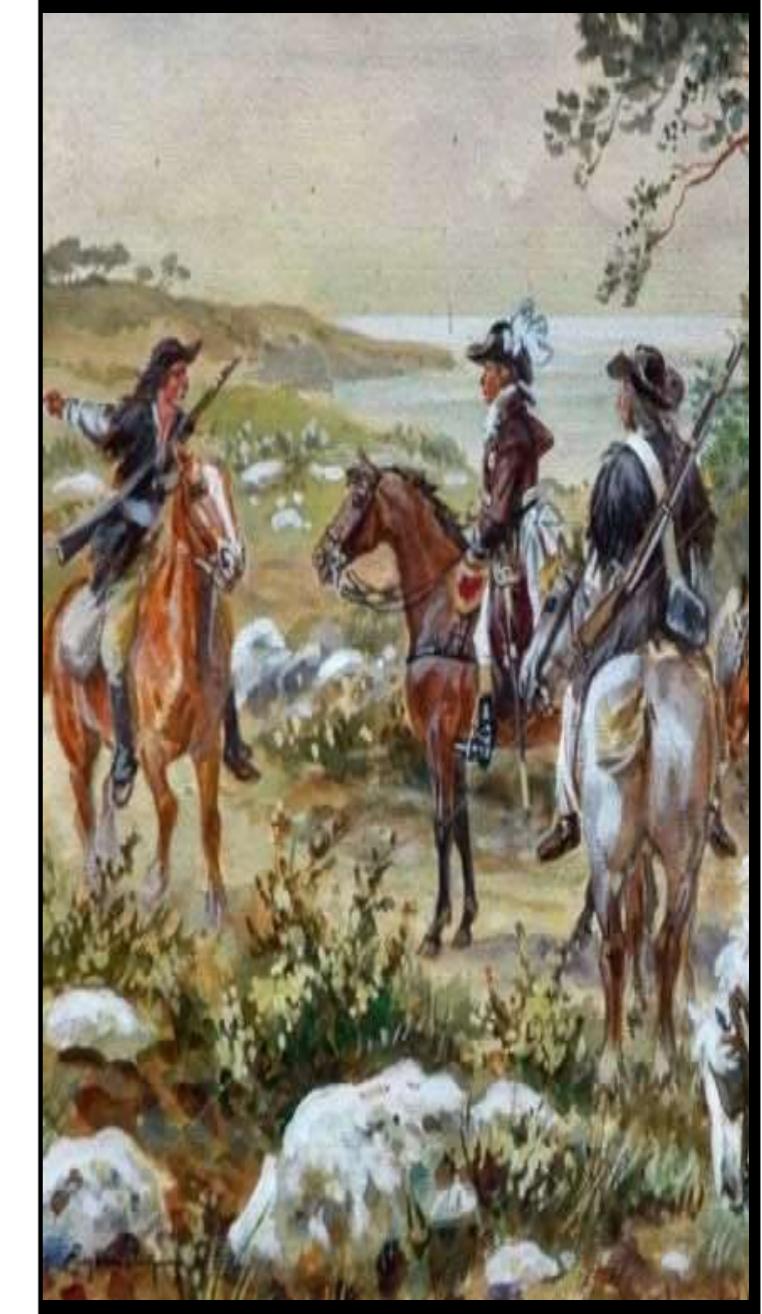
AMERIQUE



AFRIQUE



EUROPE



Napoleonic Principles of War : Loin des yeux de l'Empereur

Version 01 du 03/2019

: création du document

Version 02 du 05/2021

: Suppression des listes des première et deuxième coalitions.

Version 03 du 01/2026

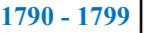
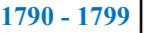
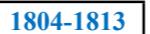
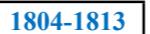
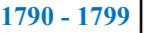
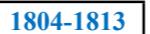
: Ajout de six listes européens (3 batailles : Stralsund 1806, révolte allemande 1809 et Norvège 1814)

Ce livret regroupe des listes de la période Révolutionnaire, du Consulat, de l'Empire et post-empire jusqu'à la mort de Napoléon (1789 à 1821) dans les colonies des 4 continents ainsi que sur des théâtres secondaires en Europe. Elles sont conformes à l'Army List Index de NPOW et POW XVIII^o de Tom Penn, avec une budgétisation FFJH et sont prévues pour un format en 300pts. Presque toutes ces listes comportent des irréguliers ou des troupes de seconde ligne, voire des unités particulières. Pour les listes ayant des Options particulières, celles-ci doivent être signalées à votre adversaire et recevoir l'agrément de l'arbitre en tournois.

De nombreuses puissances européennes avaient des colonies ou comptoirs de par le monde en Asie, en Afrique, aux Indes ou aux Amériques ou tout simplement étaient frontalières avec « le reste du monde ». Trois siècles après la découverte du nouveau monde, du début de la traite et du commerce avec les Indes, presque tous les pays d'Europe sont présents sur les 4 continents. Certains se bornent à des échanges commerciaux le long des côtes depuis des forts ou des comptoirs ou remontent des rivières depuis l'embouchure, d'autres créent des compagnies dotées de véritables armées et font de l'ingérence dans les affaires politiques locales. Certaines puissances locales luttent pour leur indépendance originelle tandis que certaines colonies européennes acquièrent la leur. D'autres campagnes se sont déroulées aux portes de l'Europe traditionnelle, loin des théâtres conventionnels ou plus proches au sein de guerres civiles.

Toutes ces campagnes se sont déroulées loin des yeux ... de l'Empereur.

Index Liste

<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td>GUERRE RAJPUT</td> <td style="width: 15%; text-align: right;">Page 7</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRES DE MYSORE</td> <td style="text-align: right;">Page 10</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRES MARATHE</td> <td style="text-align: right;">Page 12</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>INVASION DE JAVA</td> <td style="text-align: right;">Page 14</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRE DU CAUCASE</td> <td style="text-align: right;">Page 16</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRE DU NEPAL</td> <td style="text-align: right;">Page 18</td> </tr> </tbody> </table>				GUERRE RAJPUT	Page 7				GUERRES DE MYSORE	Page 10				GUERRES MARATHE	Page 12				INVASION DE JAVA	Page 14				GUERRE DU CAUCASE	Page 16				GUERRE DU NEPAL	Page 18	<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td>GUERRE RAJPUT</td> <td style="width: 15%; text-align: right;">Page 8</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRES DE MYSORE</td> <td style="text-align: right;">Page 9</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRES MARATHE</td> <td style="text-align: right;">Page 11</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>INVASION DE JAVA</td> <td style="text-align: right;">Page 13</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRE DU CAUCASE</td> <td style="text-align: right;">Page 15</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUERRE DU NEPAL</td> <td style="text-align: right;">Page 17</td> </tr> </tbody> </table>				GUERRE RAJPUT	Page 8				GUERRES DE MYSORE	Page 9				GUERRES MARATHE	Page 11				INVASION DE JAVA	Page 13				GUERRE DU CAUCASE	Page 15				GUERRE DU NEPAL	Page 17																																																												
			GUERRE RAJPUT	Page 7																																																																																																																					
			GUERRES DE MYSORE	Page 10																																																																																																																					
			GUERRES MARATHE	Page 12																																																																																																																					
			INVASION DE JAVA	Page 14																																																																																																																					
			GUERRE DU CAUCASE	Page 16																																																																																																																					
			GUERRE DU NEPAL	Page 18																																																																																																																					
			GUERRE RAJPUT	Page 8																																																																																																																					
			GUERRES DE MYSORE	Page 9																																																																																																																					
			GUERRES MARATHE	Page 11																																																																																																																					
			INVASION DE JAVA	Page 13																																																																																																																					
			GUERRE DU CAUCASE	Page 15																																																																																																																					
			GUERRE DU NEPAL	Page 17																																																																																																																					
<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td>INVASION DE PUERTO RICO</td> <td style="width: 15%; text-align: right;">Page 20</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>INVASION DE BUENOS AIRES</td> <td style="text-align: right;">Page 22</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE SIBERT</td> <td style="text-align: right;">Page 24</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>GUYANES FRANÇAISE & HOLLANDAISE</td> <td style="text-align: right;">Page 26</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES</td> <td style="text-align: right;">Page 28</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES</td> <td style="text-align: right;">Page 31</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">& CAMPAGNE DE FLORIDE</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CAMPAGNE DE NIAGARA</td> <td style="text-align: right;">Page 34</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE</td> <td style="text-align: right;">Page 36</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS</td> <td style="text-align: right;">Page 38</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE MAIPÙ</td> <td style="text-align: right;">Page 40</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE CARABOBO</td> <td style="text-align: right;">Page 42</td> </tr> </tbody> </table>				INVASION DE PUERTO RICO	Page 20				INVASION DE BUENOS AIRES	Page 22				BATAILLE DE SIBERT	Page 24				GUYANES FRANÇAISE & HOLLANDAISE	Page 26				BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES	Page 28				BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES	Page 31	& CAMPAGNE DE FLORIDE								CAMPAGNE DE NIAGARA	Page 34				BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE	Page 36				BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS	Page 38				BATAILLE DE MAIPÙ	Page 40				BATAILLE DE CARABOBO	Page 42	<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td>INVASION DE PUERTO RICO</td> <td style="width: 15%; text-align: right;">Page 19</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>INVASION DE BUENOS AIRES</td> <td style="text-align: right;">Page 21</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE SIBERT</td> <td style="text-align: right;">Page 23</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>EMPIRE DU BRÉSIL</td> <td style="text-align: right;">Page 25</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES</td> <td style="text-align: right;">Page 27</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES</td> <td style="text-align: right;">Page 29</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CAMPAGNE DE FLORIDE</td> <td style="text-align: right;">Page 30</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CAMPAGNE DE NIAGARA</td> <td style="text-align: right;">Page 33</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE</td> <td style="text-align: right;">Page 35</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS</td> <td style="text-align: right;">Page 37</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE MAIPÙ</td> <td style="text-align: right;">Page 39</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>BATAILLE DE CARABOBO</td> <td style="text-align: right;">Page 41</td> </tr> </tbody> </table>				INVASION DE PUERTO RICO	Page 19				INVASION DE BUENOS AIRES	Page 21				BATAILLE DE SIBERT	Page 23				EMPIRE DU BRÉSIL	Page 25				BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES	Page 27				BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES	Page 29				CAMPAGNE DE FLORIDE	Page 30				CAMPAGNE DE NIAGARA	Page 33				BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE	Page 35				BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS	Page 37				BATAILLE DE MAIPÙ	Page 39				BATAILLE DE CARABOBO	Page 41
			INVASION DE PUERTO RICO	Page 20																																																																																																																					
			INVASION DE BUENOS AIRES	Page 22																																																																																																																					
			BATAILLE DE SIBERT	Page 24																																																																																																																					
			GUYANES FRANÇAISE & HOLLANDAISE	Page 26																																																																																																																					
			BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES	Page 28																																																																																																																					
			BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES	Page 31																																																																																																																					
& CAMPAGNE DE FLORIDE																																																																																																																									
			CAMPAGNE DE NIAGARA	Page 34																																																																																																																					
			BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE	Page 36																																																																																																																					
			BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS	Page 38																																																																																																																					
			BATAILLE DE MAIPÙ	Page 40																																																																																																																					
			BATAILLE DE CARABOBO	Page 42																																																																																																																					
			INVASION DE PUERTO RICO	Page 19																																																																																																																					
			INVASION DE BUENOS AIRES	Page 21																																																																																																																					
			BATAILLE DE SIBERT	Page 23																																																																																																																					
			EMPIRE DU BRÉSIL	Page 25																																																																																																																					
			BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES	Page 27																																																																																																																					
			BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES	Page 29																																																																																																																					
			CAMPAGNE DE FLORIDE	Page 30																																																																																																																					
			CAMPAGNE DE NIAGARA	Page 33																																																																																																																					
			BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE	Page 35																																																																																																																					
			BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS	Page 37																																																																																																																					
			BATAILLE DE MAIPÙ	Page 39																																																																																																																					
			BATAILLE DE CARABOBO	Page 41																																																																																																																					

Index Liste

<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td style="width: 10%;">AF-02</td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;">1804</td><td style="width: 60%;">BATAILLE DE TSUNTUA</td><td style="width: 10%; text-align: right;">Page 44</td></tr> <tr><td>AF-04</td><td></td><td>1805</td><td>BATAILLE DE DERNA</td><td style="text-align: right;">Page 46</td></tr> <tr><td>AF-06</td><td></td><td>1806</td><td>INVASION DU CAP</td><td style="text-align: right;">Page 48</td></tr> <tr><td>AF-08</td><td></td><td>1807</td><td>BATAILLE DE ABORA</td><td style="text-align: right;">Page 50</td></tr> <tr><td>AF-10</td><td></td><td>1807</td><td>BATAILLE DE ROSETTA</td><td style="text-align: right;">Page 52</td></tr> <tr><td>AF-12</td><td></td><td>1812</td><td>BATAILLE DE MEDINE</td><td style="text-align: right;">Page 54</td></tr> <tr><td>AF-14</td><td></td><td>1817</td><td>BATAILLE DE GQOKLI</td><td style="text-align: right;">Page 56</td></tr> <tr><td>AF-16</td><td></td><td>1819</td><td>BATAILLE DE GRAHAMSTOWN</td><td style="text-align: right;">Page 58</td></tr> </tbody> </table>	AF-02		1804	BATAILLE DE TSUNTUA	Page 44	AF-04		1805	BATAILLE DE DERNA	Page 46	AF-06		1806	INVASION DU CAP	Page 48	AF-08		1807	BATAILLE DE ABORA	Page 50	AF-10		1807	BATAILLE DE ROSETTA	Page 52	AF-12		1812	BATAILLE DE MEDINE	Page 54	AF-14		1817	BATAILLE DE GQOKLI	Page 56	AF-16		1819	BATAILLE DE GRAHAMSTOWN	Page 58	<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td style="width: 10%;">AF-01</td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;">1804</td><td style="width: 60%;">BATAILLE DE TSUNTUA</td><td style="width: 10%; text-align: right;">Page 43</td></tr> <tr><td>AF-03</td><td></td><td>1805</td><td>BATAILLE DE DERNA</td><td style="text-align: right;">Page 45</td></tr> <tr><td>AF-05</td><td></td><td>1806</td><td>INVASION DU CAP</td><td style="text-align: right;">Page 47</td></tr> <tr><td>AF-07</td><td></td><td>1807</td><td>BATAILLE DE ABORA</td><td style="text-align: right;">Page 49</td></tr> <tr><td>AF-09</td><td></td><td>1807</td><td>BATAILLE DE ROSETTA</td><td style="text-align: right;">Page 51</td></tr> <tr><td>AF-11</td><td></td><td>1812</td><td>BATAILLE DE MEDINE</td><td style="text-align: right;">Page 53</td></tr> <tr><td>AF-13</td><td></td><td>1817</td><td>BATAILLE DE GQOKLI</td><td style="text-align: right;">Page 55</td></tr> <tr><td>AF-15</td><td></td><td>1819</td><td>BATAILLE DE GRAHAMSTOWN</td><td style="text-align: right;">Page 57</td></tr> </tbody> </table>	AF-01		1804	BATAILLE DE TSUNTUA	Page 43	AF-03		1805	BATAILLE DE DERNA	Page 45	AF-05		1806	INVASION DU CAP	Page 47	AF-07		1807	BATAILLE DE ABORA	Page 49	AF-09		1807	BATAILLE DE ROSETTA	Page 51	AF-11		1812	BATAILLE DE MEDINE	Page 53	AF-13		1817	BATAILLE DE GQOKLI	Page 55	AF-15		1819	BATAILLE DE GRAHAMSTOWN	Page 57																																								
AF-02		1804	BATAILLE DE TSUNTUA	Page 44																																																																																																																					
AF-04		1805	BATAILLE DE DERNA	Page 46																																																																																																																					
AF-06		1806	INVASION DU CAP	Page 48																																																																																																																					
AF-08		1807	BATAILLE DE ABORA	Page 50																																																																																																																					
AF-10		1807	BATAILLE DE ROSETTA	Page 52																																																																																																																					
AF-12		1812	BATAILLE DE MEDINE	Page 54																																																																																																																					
AF-14		1817	BATAILLE DE GQOKLI	Page 56																																																																																																																					
AF-16		1819	BATAILLE DE GRAHAMSTOWN	Page 58																																																																																																																					
AF-01		1804	BATAILLE DE TSUNTUA	Page 43																																																																																																																					
AF-03		1805	BATAILLE DE DERNA	Page 45																																																																																																																					
AF-05		1806	INVASION DU CAP	Page 47																																																																																																																					
AF-07		1807	BATAILLE DE ABORA	Page 49																																																																																																																					
AF-09		1807	BATAILLE DE ROSETTA	Page 51																																																																																																																					
AF-11		1812	BATAILLE DE MEDINE	Page 53																																																																																																																					
AF-13		1817	BATAILLE DE GQOKLI	Page 55																																																																																																																					
AF-15		1819	BATAILLE DE GRAHAMSTOWN	Page 57																																																																																																																					
<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td style="width: 10%;">EU-02</td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;">1789</td><td style="width: 60%;">BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC</td><td style="width: 10%; text-align: right;">Page 60</td></tr> <tr><td>EU-04</td><td></td><td>1806</td><td>BATAILLE DE CASTEL-NUEVO</td><td style="text-align: right;">Page 62</td></tr> <tr><td>EU-06</td><td></td><td>1806</td><td>INVASION DE NAPLES</td><td style="text-align: right;">Page 64</td></tr> <tr><td>EU-08</td><td></td><td>1807</td><td>SIEGE DE STRALSUND</td><td style="text-align: right;">Page 66</td></tr> <tr><td>EU-10</td><td></td><td>1807</td><td>BATAILLE DE COPENHAGUE</td><td style="text-align: right;">Page 68</td></tr> <tr><td>EU-12</td><td></td><td>1809</td><td>CAMPAGNE DE FINLANDE</td><td style="text-align: right;">Page 70</td></tr> <tr><td>EU-14</td><td></td><td>1809</td><td>INSURRECTION DU TYROL</td><td style="text-align: right;">Page 72</td></tr> <tr><td>EU-16</td><td></td><td>1809</td><td>BATAILLE DE GOSPIC</td><td style="text-align: right;">Page 74</td></tr> <tr><td>EU-18</td><td></td><td>1809</td><td>REVOLTE ALLEMANDE</td><td style="text-align: right;">Page 76</td></tr> <tr><td>EU-20</td><td></td><td>1809</td><td>WALCHEREN</td><td style="text-align: right;">Page 78</td></tr> <tr><td>EU-22</td><td></td><td>1810</td><td>BATAILLE DE BATTIN</td><td style="text-align: right;">Page 80</td></tr> <tr><td>EU-24</td><td></td><td>1814</td><td>CAMPAGNE DE NORVEGE</td><td style="text-align: right;">Page 82</td></tr> </tbody> </table>	EU-02		1789	BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC	Page 60	EU-04		1806	BATAILLE DE CASTEL-NUEVO	Page 62	EU-06		1806	INVASION DE NAPLES	Page 64	EU-08		1807	SIEGE DE STRALSUND	Page 66	EU-10		1807	BATAILLE DE COPENHAGUE	Page 68	EU-12		1809	CAMPAGNE DE FINLANDE	Page 70	EU-14		1809	INSURRECTION DU TYROL	Page 72	EU-16		1809	BATAILLE DE GOSPIC	Page 74	EU-18		1809	REVOLTE ALLEMANDE	Page 76	EU-20		1809	WALCHEREN	Page 78	EU-22		1810	BATAILLE DE BATTIN	Page 80	EU-24		1814	CAMPAGNE DE NORVEGE	Page 82	<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr><td style="width: 10%;">EU-01</td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;">1789</td><td style="width: 60%;">BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC</td><td style="width: 10%; text-align: right;">Page 59</td></tr> <tr><td>EU-03</td><td></td><td>1806</td><td>BATAILLE DE CASTEL-NUEVO</td><td style="text-align: right;">Page 61</td></tr> <tr><td>EU-05</td><td></td><td>1806</td><td>INVASION DE NAPLES</td><td style="text-align: right;">Page 63</td></tr> <tr><td>EU-07</td><td></td><td>1807</td><td>SIEGE DE STRALSUND</td><td style="text-align: right;">Page 65</td></tr> <tr><td>EU-09</td><td></td><td>1807</td><td>BATAILLE DE COPENHAGUE</td><td style="text-align: right;">Page 67</td></tr> <tr><td>EU-11</td><td></td><td>1809</td><td>CAMPAGNE DE FINLANDE</td><td style="text-align: right;">Page 69</td></tr> <tr><td>EU-13</td><td></td><td>1809</td><td>INSURRECTION DU TYROL</td><td style="text-align: right;">Page 71</td></tr> <tr><td>EU-15</td><td></td><td>1809</td><td>BATAILLE DE GOSPIC</td><td style="text-align: right;">Page 73</td></tr> <tr><td>EU-17</td><td></td><td>1809</td><td>REVOLTE ALLEMANDE</td><td style="text-align: right;">Page 75</td></tr> <tr><td>EU-19</td><td></td><td>1809</td><td>WALCHEREN</td><td style="text-align: right;">Page 77</td></tr> <tr><td>EU-21</td><td></td><td>1810</td><td>BATAILLE DE BATTIN</td><td style="text-align: right;">Page 79</td></tr> <tr><td>EU-23</td><td></td><td>1814</td><td>CAMPAGNE DE NORVEGE</td><td style="text-align: right;">Page 81</td></tr> </tbody> </table>	EU-01		1789	BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC	Page 59	EU-03		1806	BATAILLE DE CASTEL-NUEVO	Page 61	EU-05		1806	INVASION DE NAPLES	Page 63	EU-07		1807	SIEGE DE STRALSUND	Page 65	EU-09		1807	BATAILLE DE COPENHAGUE	Page 67	EU-11		1809	CAMPAGNE DE FINLANDE	Page 69	EU-13		1809	INSURRECTION DU TYROL	Page 71	EU-15		1809	BATAILLE DE GOSPIC	Page 73	EU-17		1809	REVOLTE ALLEMANDE	Page 75	EU-19		1809	WALCHEREN	Page 77	EU-21		1810	BATAILLE DE BATTIN	Page 79	EU-23		1814	CAMPAGNE DE NORVEGE	Page 81
EU-02		1789	BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC	Page 60																																																																																																																					
EU-04		1806	BATAILLE DE CASTEL-NUEVO	Page 62																																																																																																																					
EU-06		1806	INVASION DE NAPLES	Page 64																																																																																																																					
EU-08		1807	SIEGE DE STRALSUND	Page 66																																																																																																																					
EU-10		1807	BATAILLE DE COPENHAGUE	Page 68																																																																																																																					
EU-12		1809	CAMPAGNE DE FINLANDE	Page 70																																																																																																																					
EU-14		1809	INSURRECTION DU TYROL	Page 72																																																																																																																					
EU-16		1809	BATAILLE DE GOSPIC	Page 74																																																																																																																					
EU-18		1809	REVOLTE ALLEMANDE	Page 76																																																																																																																					
EU-20		1809	WALCHEREN	Page 78																																																																																																																					
EU-22		1810	BATAILLE DE BATTIN	Page 80																																																																																																																					
EU-24		1814	CAMPAGNE DE NORVEGE	Page 82																																																																																																																					
EU-01		1789	BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC	Page 59																																																																																																																					
EU-03		1806	BATAILLE DE CASTEL-NUEVO	Page 61																																																																																																																					
EU-05		1806	INVASION DE NAPLES	Page 63																																																																																																																					
EU-07		1807	SIEGE DE STRALSUND	Page 65																																																																																																																					
EU-09		1807	BATAILLE DE COPENHAGUE	Page 67																																																																																																																					
EU-11		1809	CAMPAGNE DE FINLANDE	Page 69																																																																																																																					
EU-13		1809	INSURRECTION DU TYROL	Page 71																																																																																																																					
EU-15		1809	BATAILLE DE GOSPIC	Page 73																																																																																																																					
EU-17		1809	REVOLTE ALLEMANDE	Page 75																																																																																																																					
EU-19		1809	WALCHEREN	Page 77																																																																																																																					
EU-21		1810	BATAILLE DE BATTIN	Page 79																																																																																																																					
EU-23		1814	CAMPAGNE DE NORVEGE	Page 81																																																																																																																					

Rappel : Budget en points pour listes d'armées historiques

Généraux								
Système :			Compétences de l'Officier :					
<ul style="list-style-type: none"> - Irrégulier [Ir] 5 Points - Prussien [Ps] ou [Ps*] 10 Points - Britannique [Bs] 20 Points - Français [Fs] 20 Points - Français [Fs*] 15 Points 			<ul style="list-style-type: none"> - Mauvais 0 Points - Normal 10 Points - Bon 20 Points - Professionnel 30 Points 					
Cavalerie								
Ajouter à l'effectif de l'unité :			<ul style="list-style-type: none"> - Détachement de Cavalerie [Cd] + 0 Points - Cavalerie légère ou lanciers [Lc ou Lc(L)] + 2 Points - Cavalerie Lourde [Hc] + 3 Points - Cuirassiers [Cu] + 4 Points - Infanterie Montée [MI] + 1 Points - Chaque 2 points de force au dessus de 10 + 1 Points - Chaque 2 points de force au dessous de 10 - 1 Points 					
			<ul style="list-style-type: none"> - Cavalerie légère irrégulière [Isc] + 0 Points - Cavalerie légère irrégulière [Ih] + 0 Points - Cavalerie lourde irrégulière [Ic] + 1 Points - Cavalerie Cuirassés irréguliers [Iac] + 2 Points - Elephant [El] + 2 Points - possède des petits canons Jingal [Ji] + 3 Points 					
Puis multiplier le total obtenu par deux								
Exemple : unité de Cuirassiers à 12 : 12 (effectif) + 4 (Cuirassier) + 1 (2points au dessus de 10) = 17 Résultat qu'on multiplie par deux : 17 x 2 = 34 points pour le couts de l'unité.								
Infanterie								
Ajouter à l'effectif de l'unité :			<ul style="list-style-type: none"> - Système Irrégulier [I] + 0 Points - Système Irrégulier [IS] + 2 Points - possède des tirailleurs [s] + 1 Points - possède des carabines [r] + 1 Points - possède des canons de bataillon [g] + 1 Points - possède des Roquettes [Ro] + 3 Points - possède des petits canons Jingal [Ji] + 3 Points - Chaque 2 points de force au dessus de 12 + 1 Points - Chaque 2 points de force au dessous de 12 - 1 Points 					
			<ul style="list-style-type: none"> - Système prussien [P] + 3 Points - Système Britannique ou Français [B ou F] + 4 Points - possède des armes obsolètes [ob] - 2 Points - possède des armes de mélées [mw] - 3 Points - ont la bonne discipline de feu + 1 Points - ont une mauvaise discipline au feu - 1 Points - ont un entraînement conscrit - 1 Points 					
Exemple : unité française à 15, tirailleurs et bonne discipline de feu (Fsm 15 bf) : 15 (effectif) + 4 (syst. français) + 1 (tirailleurs) + 1(1fois 2 points au dessus de 12) + 1 (bonne discipline de feu) = 22 points pour le couts de l'unité.								
Artillerie								
Ajouter à l'effectif de l'unité :			<ul style="list-style-type: none"> - Artillerie à pied légère [Fa] + 4 Points - Artillerie à pied moyenne [Fa] + 8 Points - Artillerie à pied lourde [Fa] + 12 Points - Artillerie à Cheval légère [Ha] + 8 Points - Artillerie à Cheval moyenne [Ha] + 12 Points 					
			<ul style="list-style-type: none"> - Artillerie irrégulière légère [la] + 2 Points - Artillerie irrégulière moyenne [la] + 6 Points - Artillerie irrégulière lourde [la] + 8 Points 					
Spéciaux								
<ul style="list-style-type: none"> - Retranchements de 9 cm - Préparés : Vitesse 3 Couvert 2 : 9 Pts - Simples : Vitesse 2 Couvert 1 : 6 Pts 								

Table des Terrains

Dé	Europe Centrale	Europe de Nord-Est	Europe du Sud											
				Dé	Montagnes	Indes	Jungle **	Désert	Semi-désertiques	Amériques	Savanes Plaines	Hautes Herbes	Dé	
1	Colline	Colline	Colline	Royaume-Uni, Hollande-Belgique, Suisse, Etats Allemands, France, Prusse, Autriche, Italie.	1 Colline escarpée	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	1	
2	Colline	Colline	Colline		2 Accidenté	jungle	Colline	Accidenté	Accidenté	Bois	Colline	Colline	Colline	2
3	Bois	Bois	Bois		3 Village fortifié	jungle	Autre jungle	Agglomération	Ravine	Accidenté	Accidenté	Ravine	Ravine	3
4	Bois	Champs ouvert	Champs ouvert		4 Colline escarpée	Accidenté	Clairière	Dune	Buissons / hautes herbes	Bâtiment Individuel	Ravine	Bois	Bois	4
5	Champs ouvert	Champs ouvert	Champs ouvert		5 Champs clos	Champs ouvert	Clairière	Accidenté	Oasis	Agglomération	Champs ouvert	Champs ouvert	Champs ouvert	5
6	Champs ouvert	Champs clos	Accidenté		6 Colline	Colline	Champs clos	Colline	Buissons / hautes herbes	Colline	Champs ouvert	Champs ouvert	Champs ouvert	6
7	Champs clos	Marais	Accidenté		7 Champs ouvert	Champs clos	Marais	Oasis	Ravine	Bâtiment Individuel	Hautes herbes	Hautes herbes	Hautes herbes	7
8	Champs clos	Agglomération	Agglomération		8 Village fortifié	Village fortifié	120 cm de Route	Champs ouvert	Buissons / hautes herbes	Bois	Hautes herbes	Hautes herbes	Hautes herbes	8
9	Agglomération	Colline	Colline		9 Accidenté	Bois	Autre jungle	Sablière	Accidenté	Bois	Colline	Hautes herbes	Hautes herbes	9
0	Colline	Colline	Colline		0 Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	0
0*	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de rivière		0* 120 + 60 cm de ravine	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de ravine	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de ravine	120 + 60 cm de rivière	0*	

Terrains Classiques	Taille	Forme	Catégorie
- Colline / Dune	15 x 30	Irrégulière	Terrains Haut
- Bois	15 x 30	Irrégulière	Terrains Haut
- Agglomération	15 x 15	Carré	Terrains Haut
- Champs ouvert	15 x 30	Rectangulaire	Terrains Bas
- Champs Clos	15 x 30	Rectangulaire	Terrains Bas
- Marais / Sablière	15 x 30	Irrégulière	Terrains Bas
- Accidenté	15 x 30	Irrégulière	Terrains Bas
- Terrassement	Longiligne : 30cm de long		Terrain linéaire
- Obst. Bati par l'H.	Longiligne : 30cm de long		Terrain linéaire
- Rivière	Longiligne : 60cm de long		Terrain linéaire

Particularité de la Table Jungle ** :

- Toute la table est considéré Vitesse 2, Couvert 1, Visibilité 10cm.
- Des routes doivent relier les différents éléments hors jungle

Ravine	1	2	3	4	5	6
Terrain Bas	Infanterie	V 1	V 2	V 2	V 2	V 2
	Cavalerie	Imp.	Imp.	V 2	V 2	V 2
15 x 30 ou longiligne	Autre	Imp.	Imp.	Imp.	V 3	V 3
	Couvert	1	1	1	1	1
Irregulière ou longiligne	Visibilité	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite
	Groupe	NON	OUI	OUI	OUI	OUI

Colline Escarpée		1	2	3	4	5	6
Terrain	Haut	Infanterie	Cavalerie	Autre	Couvert	Visibilité	Groupe
15 x 30	Relancer comme Accidenté	V 2	V 1	V 1			
		V 2	V 1	V 1			
		V 2	V 1	V 1			
		0	0	0			
		Parfaite	Parfaite	Parfaite			
		OUI	OUI	OUI			

Buissons		1	2	3	4	5	6
Terrain	Haut	Infanterie	Cavalerie	Autre	Couvert	Visibilité	Groupe
15 x 30	Relancer comme Accidenté	Imp.	V 2	V 2	V 2	V 1	
		Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2	V 2
		Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2	V 2
		-	1	1	1	1	0
		Aucune	5 cm	5 cm	5 cm	5 cm	10 cm
		NON	NON	NON	NON	NON	OUI

Oasis		1	2	3	4	5	6
Terrain	Haut	Infanterie	Cavalerie	Autre	Couvert	Visibilité	Groupe
15 x 15	Relancer comme Accidenté	V 2	V 2	V 2	V 2	V 2	V 1
		Imp.	V 3	V 3	V 2	V 2	V 1
		Imp.	V 3	V 3	V 2	V 2	V 1
		Imp.	V 3	V 3	V 2	V 2	V 1
		2	1	1	1	1	1
		10 cm	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite

Jungle		1	2	3	4	5	6
Terrain	Haut	Infanterie	Cavalerie	Autre	Couvert	Visibilité	Groupe
15 x 30	Relancer comme Accidenté	Imp.	Imp.	V 2	V 2	V 2	V 2
		Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2
		Autre	Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2
		Autre	Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2
		-	-	1	1	1	1
		Aucune	5 cm	5 cm	5 cm	5 cm	5 cm

Hautes Herbes		1	2	3	4	5	6
Terrain	Haut	Infanterie	Cavalerie	Autre	Couvert	Visibilité	Groupe
15 x 30	Relancer comme Accidenté	V 2	V 1	V 1	V 1	V 1	V 1
		V 2	V 1	V 1	V 1	V 1	V 1
		V 2	V 1	V 1	V 1	V 1	V 1

GUERRE RAJPUT 1790

PATAN et MERTA

Ordre de bataille : Indien Rajput



		Général en Chef Mirza Ismail Beg		Normal		Ir		69 pts		15		
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		Aile - Shamalh de Jodhpur		Normal		Ir		69 pts		15		
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		Aile - Marwari		Normal		Ir		63 pts		15		
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		Raja Naga de Rathore		Normal		Ir		47 pts		15		
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8			8

Budget de l'Armée : 248 Pts Points de force : 120 Pts Initiative : Faible

Terrain : Indes

Alignement : Aucun

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu</i>		
<i>Les mercenaires afghans ont une bonne discipline de feu</i>		
Mettre une unité de Fantassins à force 11 ou 12.	2/3 pts	
Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.	2/6 pts	
Donner à Mirza ou Naga une Artillerie Irrégulière moyenne Ia, force 8.	14 pts	
Donner à Mirza et les deux Ailes une unité de Cavaliers Ih, force 10 (pour chaque).	20 pts	
Donner à Mirza et les deux Ailes une unité de Fourrageurs ISc, force 8 (pour chaque).	14 pts	
Donner à Naga une unité de Fantassins Im, force 10.	8 pts	
Donner la lance aux cavaliers (tous ou aucun).	0 pts	
Donner à l'une des Ailes une unité d'éléphants El, force 8.	18 pts	
Donner à Mirza une unité de mercenaires Afghans ISr, force 10.	13 pts	
Degrader tous les généraux en Mauvais (pour chaque).	-10 pts	

Règle spéciale : Eléphants (El)

Les éléphants sont populaires dans les armées asiatiques, mais peuvent devenir rapidement inefficaces, étant une arme dangereuse et imprévisible pour l'ennemi et pour ses amis.

1. Ils sont basés comme les montés irréguliers.
2. Ils comptent comme « autre » dans les terrains sauf dans les marais où ils sont considérés comme « monté ».
3. Une unité d'éléphants en ordre combat en mêlée à x2. Toutes les unités en contact deviennent automatiquement « ébranlées » après le premier tour de mêlée.
4. Une unité d'éléphants se retire toujours ou déroute directement à l'opposé de la cause du test de moral et interpénertera toutes unités amies et ennemis sur son passage (même celles en mêlée). Ces unités passeront automatiquement « ébranlée » et devront réaliser un test de moral pour avoir été chargé.

GUERRE RAJPUT 1790

PATAN et MERTA

Ordre de bataille : Indien Marathe



Général en Chef de Broigne		Normal		Ps*		68 pts		20							
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16

Gopal Bhau		Normal		Ir		42 pts		15						
Brigade Sepoye	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			9
Brigade Sepoye	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			9
Brigade Sepoye	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			9

Holkar		Normal		Ir		47 pts		15						
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			8
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			8
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			8
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8					8

Aile de Cavalerie - Ambaji		Normal		Ir		89 pts		15						
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Aile de Cavalerie - Balaji		Normal		Ir		69 pts		15						
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Réserve		Normal		Ir		69 pts		15						
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Budget de l'Armée : 384 Pts Points de force : 198 Pts Initiative : Faible

Terrain : Indes

Alignment : Aucun

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)											
<i>Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu</i>											
Mettre une Brigade Sepoye Pgm à force 13 ou 14.											1/3 pts
Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.											2/6 pts
Donner à Holkar une batterie de jingal IS Ji, force 8.											11 pts
Transformer la batterie de jingal en roquettes IS ro, force 8.											- pts
Donner à Broigne ou à Gopal une Artillerie Irrégulière moyenne, Ia, force 8.											14 pts
Transformer l'Artillerie Irrégulière moyenne en lourde.											2 pts
Donner à Broigne une unité de Tirailleurs IS, force 8.											8 pts
Donner à Broigne une Brigade Sepoye Pm, force 10.											12 pts
Degrader tous les généraux sauf Broigne en Mauvais (pour chaque).											-10 pts

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire aux Indes en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.

3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.

5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

Règle spéciale : Jingal (Ji)

Ce sont de petits canons de 1Lb populaires dans les armées asiatiques. Ils peuvent équiper des fantassins (IS) ou des montées (IC chameaux type zambureks). Ils ont une portée de 30cm et tirent à facteur x1.

GUERRES DE MYSORE 1790-1799

BANGALORE & SERINGPATAM



Ordre de bataille : East Indian Compagny

		Bon			Ps*		94 pts				30				
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10	
Brigade Highlanders *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Brigade Baird *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
4° Brig. de Cavalerie Bengale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8						14

		Normal			Ps		86 pts				20				
Brigade Moorhouse *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
5° Brig. de Cavalerie Bengale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8						14

		Normal			Ps		86 pts				20				
Brigade Stuart *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
6° Brig. de Cavalerie Bengale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8						14

Budget de l'Armée : 266 Pts Points de force : 134 Pts Initiative : Élevée

Terrain : Indes Alignement : Coalisé Indigène : Non

Règle spéciale : Jingal (Ji)

Ce sont de petits canons de 1lb populaires dans les armées asiatiques. Ils peuvent équiper des fantassins (IS) ou des montées (IC chameaux type zambureks). Ils ont une portée de 30cm et tirent à facteur x1.

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les unités marquées * font partie de l'Armée Britannique et ont une bonne discipline de tir.

Les Brigades de l'East Indian Company sont composées de Sepoye du Bengale

Donner à Cornwallis une Artillerie à pied légère Fa, force 6.	10 pts
Mettre une Artillerie à pied légère en moyenne.	4 pts
Donner à Cornwallis une à deux Brigade de EIA Pgm, force 12 (pour chaque).	16 pts
Mettre une Brigade Sepoye d'EIA à force 13.	1 pts
Si aucun Allié indien n'est choisi, prendre une unité de Fourrageurs indiens ISc, force 8.	14 pts
Prendre un allié indien Mahratte ou Moguhl.	83 pts
Mettre le général Allié en Mauvais.	-10 pts
Remplacer l'Artillerie Moguhl par des Jingal IS Ji, force 8.	-3 pts
Donner à l'Allié Moguhl une unité de Tirailleurs IS, force 8.	8 pts
Donner à l'Allié Moguhl une unité d'Eléphants El, force 8.	18 pts
Donner à l'Allié Mahratte la lance aux Cavaliers (tous).	0 pts
Donner à l'Allié Mahratte une à deux unités de Fantassins Im, force 10 (pour chaque).	9 pts
Remplacer les Fantassins de l'Allié Mahratte par des Sepoye Pm, force 12 (pour chaque).	4 pts
Remplacer l'artillerie de l'Allié Mahratte par des Roquettes IS ro, force 10.	0 pts

		Normal			Ir		83 pts				15			
Artillerie à pied moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8					14
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Fourrageurs	ISc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

		Normal			Ir		83 pts				15			
Artillerie à pied moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8					14
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Fourrageurs	ISc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire aux Indes en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.

3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.

5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

Règle spéciale : Eléphants (El)

Les éléphants sont populaires dans les armées asiatiques, mais peuvent devenir rapidement inefficaces, étant une arme dangereuse et imprévisible pour l'ennemi et pour ses amis.

1. Ils sont basés comme les montés irréguliers.

2. Ils comptent comme « autre » dans les terrains sauf dans les marais où ils sont considérés comme « monté ».

3. Une unité d'éléphants en ordre combat en mêlée à x2. Toutes les unités en contact deviennent automatiquement « ébranlées » après le premier tour de mêlée.

4. Une unité d'éléphants se retire toujours ou déroute directement à l'opposé de la cause du test de moral et interpénètre toutes unités amies et ennemis sur son passage (même celles en mêlée). Ces unités passeront automatiquement « ébranlée » et devront réaliser un test de moral pour avoir été chargé.

GUERRES DE MYSORE 1790-1799

BANGALORE & SERINGPATAM

Ordre de bataille : Indien Mysore

Général en Chef Tipu Sahib		Normal		Ir		73 pts		15			
Artillerie à pied moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8		
Eléphants	El	1	2	3	4	5	6	7	8		
Gardes du Palace	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brigade Sepoye	Pob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Sher Khan		Normal		Ir		42 pts		15			
Brigade Sepoye	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brigade Sepoye	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brigade Sepoye	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Reza Sahib		Normal		Ir		50 pts		15			
Batterie de Roquettes	IS ro	1	2	3	4	5	6	7	8		
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8		

Sayed Sahib		Normal		Ir		83 pts		15			
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8		
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8		

Budget de l'Armée : 248 Pts Points de force : 140 Pts Initiative : Faible

Terrain : Indes Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu</i>	
Mettre une unité de Sepoye à force 11 ou 12.	2/3 pts
Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.	2/6 pts
Donner à Tipû Sahib une unité d'éléphants El, force 8.	18 pts
Donner à Tipû Sahib ou Sher Khan une unité de Sepoye Im, force 10.	9 pts
Donner à Sher Khan et Reza Sahib une unité de Fantassins Im, force 10.	8 pts
Donner à Tipû ou Sayed Sahib une unité de Cavalerie lourde Ic, force 10.	22 pts
Donner à Sher Khan une batterie de roquettes IS ro, force 8.	11 pts
Dégredier tous les généraux en Mauvais (pour chaque).	-10 pts

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire aux Indes en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.

3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.

5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

Règle spéciale : Eléphants (El)

Les éléphants sont populaires dans les armées asiatiques, mais peuvent devenir rapidement inefficaces, étant une arme dangereuse et imprévisible pour l'ennemi et pour ses amis.

1. Ils sont basés comme les montés irréguliers.

2. Ils comptent comme « autre » dans les terrains sauf dans les marais où ils sont considérés comme « monté ».

3. Une unité d'éléphants en ordre combat en mêlée à x2. Toutes les unités en contact deviennent automatiquement « ébranlées » après le premier tour de mêlée.

4. Une unité d'éléphants se retire toujours ou déroute directement à l'opposé de la cause du test de moral et interpénertera toutes unités amies et ennemis sur son passage (même celles en mêlée). Ces unités passeront automatiquement « ébranlée » et devront réaliser un test de moral pour avoir été chargé.

GUERRES MARATHE 1803-1804

Assaye et Argaum 1803



Ordre de bataille : East Indian Compagny

	Général en Chef Wellesley	Bon	Ps*	30 pts	30
	Colonnel Orrock	Normal	Ps	128 pts	20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6	10
Brigade Orrock *	Pgm	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 11 12 13 14 20
1e Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 11 12 16
2e Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 11 12 16
3e Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 11 12 16
4e Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 11 12 16
Cavalerie Madras	Cd	1	2	3 4 5 6 7 8	14

	Allié Indien Mysore	Normal	Ir	83 pts	15
Cavaliers	Ih	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 20
Cavaliers	Ih	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 20
Fourrageurs	Isc	1	2	3 4 5 6 7 8	14
Fourrageurs	Isc	1	2	3 4 5 6 7 8	14

	Allié Indien Marathe Loyaliste	Mauvais	Ir	49 pts	15
Cavaliers	Ih	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 20
Fourrageurs	Isc	1	2	3 4 5 6 7 8	14

	Colonel Stenvenson	Mauvais	Ps	54 pts	20
Cavaliers	Ih	1	2	3 4 5 6 7 8	9 10 20
Fourrageurs	Isc	1	2	3 4 5 6 7 8	14

Budget de l'Armée : 344 Pts Points de force : 148 Pts Initiative : Élevée

Terrain : Indes Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Les unités marquées * font partie de l'Armée Britannique et ont une bonne discipline de tir.	
Les Brigades de l'East Indian Company sont composées de Sepoye de Madras	
La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants au test de réaction à la charge, mais elle compte comme irrégulière si son opposant se retire ou déroute.	
Mettre une Brigade de Sepoye à force 13.	1 pts
Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.	2/6 pts
Donner à Wellesley le 19°Rgt de Dragon-léger européen Cd, force 8.	14 pts
Mettre l'Artillerie à pied légère en moyenne.	4 pts
Donner à Wellesley une Brigade Highlanders * Pgm, force 14.	20 pts
Donner à Wellesley une Brigade de Sepoye de Madras Pgm, force 12.	16 pts
Donner à Wellesley une Brigade de Nizam de Hyderab Pm, force 10, entraînement conscrit ☺.	11 pts

GUERRES MARATHE 1803-1804

Assaye et Argaum 1803

Ordre de bataille : Indien Marathe



Général en Chef Pohlman		Normal		Ps*		68 pts		20								
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16

2e Campoo - Saleur		Normal		Ps		64 pts		20								
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Brigade Sepoye	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					12

Raja Berar		Normal		Ir		47 pts		15								
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					8
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					8
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					8
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8							8

Aile Droite		Normal		Ir		89 pts		15								
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

Aile Gauche		Normal		Ir		69 pts		15								
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

Réserve		Normal		Ir		69 pts		15								
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Cavaliers	IhL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

Budget de l'Armée : 406 Pts Points de force : 202 Pts Initiative : Faible

Terrain : Indes

Alignment : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)													
<i>Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu</i>													
Mettre une Brigade Sepoye Pgm à force 13 ou 14.													1/3 pts
Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.													2/6 pts
Donner à Raja Berar une batterie de jingal IS Ji, force 8.													11 pts
Donner à Pohlman et à Saleur une Artillerie Irrégulière moyenne la, force 8 (pour chaque).													14 pts
Transformer une Artillerie moyenne en lourde.													2 pts
Donner à Pohlman une unité de Tirailleurs IS, force 8.													8 pts
Degrader tous les généraux sauf Pohlman en Mauvais (pour chaque).													-10 pts

Règle spéciale : Jingal (Ji)

Ce sont de petits canons de 1Lb populaires dans les armées asiatiques. Ils peuvent équiper des fantassins (IS) ou des montées (IC chameaux type zambureks). Ils ont une portée de 30cm et tirent à facteur x1.

INVASION DE JAVA 1811

Campagne des Indes Néerlandaises



Ordre de bataille : East Indian Compagny

		Général en Chef Auchmuty		Normal		Ps*		103 pts		20		
Artillerie à pied lourde (Marine)	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8			20
brigade Navale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade légère Sepoye	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12

		Avant-Garde Gillespi		Normal		Ps		82 pts		20		
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6					14
Brigade légère *	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade Gillespi *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
22e Régiment Dragon-légers	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		2ième Division Wetherall		Normal		Ps		80 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6					10
Brigade Gibbs *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade Adams *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12

Budget de l'Armée : 265 Pts Points de force : 136 Pts Initiative : Élevée

Terrain : Indes Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les unités marquées * font partie de l'Armée Britannique et ont une bonne discipline de tir.</i>	
<i>Les Brigades de l'East Indian Company sont composées de Sepoye de Madras et du Bengale</i>	
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants au test de réaction à la charge, mais elle compte comme irrégulière si son opposant se retire ou déroute.</i>	
Mettre une Brigade Sepoye à force 13.	1 pts
Donner à Auchmuty une Artillerie à pied de siège lourde Fa, force 8.	20 pts
Donner à Auchmuty une Légion Amboinaise (indonésiens) Im, force 10.	9 pts
Donner à Auchmuty la Brigade Nicholls * Pgm, force 12.	17 pts
Mettre les Brigades européenne à force 13 (pour chaque).	1 pts
Donner à Auchmuty un allié indonésien local Isc, force 8.	14 pts
Mettre les généraux en Bs (tous ou aucun)(pour chaque)	10 pts

INVASION DE JAVA 1811

Campagne des Indes Néerlandaises



Ordre de bataille : Franco-Hollandais

		Général en Chef Janssen		Normal		Fs		109 pts		30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6					14
Régiment Léger Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2e Régiment Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
4e Rég. Provisoire Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Cavalerie Coloniale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8			

		Général Jumel		Normal		Fs		109 pts		30		
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6					14
1e Régiment Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3e Régiment Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Régiment de Garnison	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Cavalerie Coloniale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8			

		Sultan Indonésien Allié		Normal		Ir		59 pts		15		
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8			8
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8			8
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Budget de l'Armée : 277 Pts Points de force : 136 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Indes

Alignment : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les Rgt Coloniaux et Garnison sont composés au 2/3 de Cipaye Javanais et Indonésiens</i>	
<i>Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu</i>	
Donner à Janssen une Artillerie Irrégulière lourde de forteresse Ia, force 6.	14 pts
Donner à Janssen une Artillerie à cheval légère, Ha, force 6.	14 pts
Donner à Janssen une unité de Gendarmerie indigène Isc, force 8.	14 pts
Mettre le 2e Rgt Colonial à force 13 ou 14.	1/3 pts
Donner au Sultan une Artillerie Irrégulière lourde Ia, force 6.	14 pts
Donner au Sultan un Fantassins Im, force 10.	8 pts
Remplacer un Fantassins par des « Cipaye » : Pm, force 10 avec mauvaise discipline de feu et entraînement conscrit ©.	10 pts
Degrader tous les généraux en Mauvais (pour chaque).	-10 pts

GUERRE DU CAUCASE 1804-1813

SULTANABAT - ASLANDUZ 1812

Ordre de bataille : Russe



Général en Chef Goudovitch		Normal		Ps*		38 pts		20								
Rgt. de Grenadiers Georgie ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	18

19th Division d'Infanterie		Normal		Ps		108 pts		20								
Artillerie à pied lourde	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8							20
17e Régiment de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Régiment Kazan ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Régiment Suzadal ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Régiment Belex ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Régiment Sebastopol ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13

20th Division d'Infanterie		Normal		Ps		124 pts		20								
Artillerie à pied lourde	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8							20
9e Régiment de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
15e Régiment de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Régiment Troisk ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Régiment Tiflis ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Régiment Kardabia ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Régiment Livonie ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13

Aile Cosaques du Don		Normal		Ir		87 pts		15								
Cavaliers	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					22
Cavaliers	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					22
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

Allié Géorgien du Caucase		Normal		Ir		99 pts		15								
Cavaliers	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			28
Cavaliers	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			28
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

Budget de l'Armée : 456 Pts Points de force : 238 Pts Initiative : Élevée

Terrain : Plaines ou Désert Alignement : Coalisé * Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)									
<i>Les unités sur ce front secondaire combattent encore comme au début du siècle.</i>									
<i>*Alignement Français 1807-11 ; sinon Coalisé</i>									
<i>L'infanterie (sauf Chasseurs) a un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu</i>									
Mettre un à trois Régiments de Mousquetaires ou Chasseurs à force 13 ou 14 (pour chaque).									1/3 pts
Mettre les fourrageurs à force 10 (pour chaque).									6 pts
Prendre une Aile Cosaques Mer Noire.									87 pts
Donner une Artillerie à cheval légère Ha, force 6 aux Cosaques du Don et/ou Caucase (pour chaque).									12 pts
Mettre une Artillerie lourde en moyenne.									-4 pts
Donner au C-in-C une Brigade de Dragons, Hc, force 10.									26 pts
Donner au C-in-C une Brigade Cosaques, Isc, force 8.									14 pts
Degrader tous les Généraux en Mauvais (pour chaque).									-10 pts
Donner à Goudovitch le 46e Régiment de Chasseurs, Psm, force 12.									16 pts
Donner à la 19th Division le Régiment Bielovsk ©, Pgm, force 12									14 pts
Options Caucase : Les Cavaliers du Caucase IcL peuvent tirer en tirailleurs jusqu'à 10cm et se déplacer à vitesse 2. Ils peuvent aussi choisir d'esquiver à vitesse 2 et pourront encore tirer dans la phase de tir. (pour tous ou aucun) (pour chaque).									2 pts

Aile Cosaques de la Mer Noire		Normal		Ir		87 pts		15								
Cavaliers	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					22
Cavaliers	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					22
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

GUERRE DU CAUCASE 1804-1813

SULTANABAT - ASLANDUZ 1812

Ordre de bataille : Perse



		Général en Chef Prince Mirza		Normal		Ps*		96 pts		20		
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8			14
Zamburek	Ic Ji	1	2	3	4	5	6	7	8			22
Brigade Nizam	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Brigade Nizam	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8			8

		Aile Droite		Normal		Ir		83 pts		15		
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		Aile Gauche		Normal		Ir		83 pts		15		
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		Réserves		Normal		Ir		77 pts		15		
Cavaliers Elite	IcL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

Budget de l'Armée : 339 Pts Points de force : 156 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Plaines ou Désert Alignement : Allié * Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les Zamburek sont des unités d'artillerie montée sur chameaux</i>	
<i>*Alignement Coalisés 1807-11 ; sinon Français</i>	
<i>Les Fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu</i>	
<i>Si les généraux sont réguliers, l'armée perse n'est plus considérée comme indigène</i>	
Mettre les divisionnaires en Régulier, classe Ps (pour chaque).	5 pts
Si les généraux sont Ps, supprimer tous les Fantassins et Tirailleurs (obligatoire).	-16 pts
Mettre le Prince Mirza en Bon.	10 pts
Mettre l'Artillerie Irrégulière moyenne en lourde.	2 pts
Mettre l'artillerie en Artillerie à cheval légère Nizam, Ha, force 6.	0 pts
Mettre une Brigade Nizam à force 12.	3 pts
Donner à Mirza une à deux Brigades Nizam Pm, force 10 (pour chaque).	12 pts
Mettre une unité de Cavaliers en Cavaliers lourds IcL, force 12.	8 pts
Degrader tous les généraux en Mauvais (pour chaque).	-10 pts
Options : Les Fourrageurs peuvent ignorer les pénalités de mouvement des terrains accidentés et des dunes (tous ou aucun) (pour chaque)	1 pts

NEPAL 1818

Guerre Gurkhas 1817-1818

Ordre de bataille : East Indian Compagny



	Général en Chef Moira	Normal	Bs	30 pts	30
--	-----------------------	--------	----	--------	----

1ière Division - Marley		Normal		Bs	115 pts	30
24ième Brigade Marley *	Bsm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		21
1ière Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
2ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
3ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
4ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16

2ième Division - Wood		Normal		Bs	93 pts	30
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6		10
17ième Brigade Wood*	Bsm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		21
5ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
6ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16

3ième Division Gillespie		Normal		Bs	97 pts	30
53ième Brigade Gillespie *	Bsm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		21
7ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
8ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
Cavalerie Sepoye	Cd	1	2	3 4 5 6 7 8		14

4ième Division Ochterlony		Normal		Bs	104 pts	30
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6		10
9ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
10ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
11ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16
12ième Brigade Sepoye	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		16

Budget de l'Armée : 439 Pts Points de force : 206 Pts Initiative : Élevée

Terrain : Montagnes

Alignment : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Les unités marquées * font partie de l'Armée Britannique et ont une bonne discipline de tir.	
Les Brigades de l'East Indian Company sont composées de Sepoye, de Madras et de Bombay	
Mettre une Brigade de Sepoye à force 13.	1 pts
Donner à Marley une Artillerie de siège lourde Fa, force 8.	20 pts
Donner à Moira une unité Cavalerie EIA Cd, force 8.	14 pts
Donner à Ochterlony une Brigade Gurka, Psm, force 12.	16 pts

NEPAL 1818

Guerre Gurkhas 1817-1818

Ordre de bataille : Népalais



		Général en Chef Amar Singh Thapa		Normal		Ir		73 pts		15		
Cavaliers	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	22
Cavaliers	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	22
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

		Ranajor Singh Thapa		Normal		Ir		74 pts		15		
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	16
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
Tirailleurs	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	13

		Ujir Singh Thapa		Normal		Ir		62 pts		15		
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	16
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
Tirailleurs	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	13

		Balbhadra Kunwar		Normal		Ir		55 pts		15		
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
Gurkhas	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
Tirailleurs	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	13

		Ranabir Singh Thapa		Normal		Ir		73 pts		15		
Cavaliers	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	22
Cavaliers	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	22
Fourrageurs	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			14

Budget de l'Armée : 337 Pts Points de force : 188 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Montagnes

Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)		
<i>Les Tirailleurs ont une bonne discipline de feu.</i>		
Equiper une unité de Cavaliers avec des cuirasses Iac.		2 pts
Donner à Amar une unité de Fourrageurs Isc, force 8.		14 pts
Donner une unité de Tirailleurs à Ujir et Balbhadra ISr, force 10 (pour chaque).		13 pts
Mettre les unités de Gurkhas de Ranajor à force 11 ou 12 (pour chaque).		2/3 pts
Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.		2/6 pts
Option : lorsque les Gurkhas et les Tirailleurs sont au contact d'une unité ébranlée, décaler d'une colonne à droite (1D) dans le tableau de mêlée (tous ou aucun)		1 pts

INVASION DE PUERTO RICO

Campagne des Antilles 1797

Ordre de bataille : Britannique



Général en Chef Abercromby		Normal		Ps*		121 pts		20						
Brigade Royal Marine	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Brigade Légère	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Brigade Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Brigade de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Brigade de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Brigade de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17

Division Lowenstein		Mauvais		Ps		53 pts		10						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
Brigade Lowenstein	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Brigade Etrangère	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

Division Landrey		Mauvais		Ps		46 pts		10						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
1st Brigade Noire ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2nd Brigade Noire ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Budget de l'Armée : 220 Pts

Points de force : 132 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Indes

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>La Brigade Etrangère est composée d'Emigrés français et de colons antillais royaliste.</i>		
<i>La Brigade Carmagnole est composée de prisonniers républicains .</i>		
<i>L'infanterie britannique a une bonne discipline de tir.</i>		
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>		
<i>Les Brigades Noires (Régiment Tobago, Trinidatde, Martinique et Barbades) ont un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.</i>		
Donner à Abercromby une escorte de cavalerie, Cd, force 8.		14 pts
Donner à Abercromby une Artillerie à pied légère, Fa, force 6.		10 pts
Donner à Abercromby une à deux Artilleries Irrégulière lourde de marine, Ia, force 6.		14 pts
Prendre un Officier d'artillerie de marine et lui affecter les Artilleries de marine, Ps, classe « Mauvais ».		10 pts
Mettre un à deux Divisionnaire en classe « Normal » (pour chaque).		10 pts
Mettre une à plusieurs Brigade Légère/Ligne/Highlander à force 13 ou 14 (pour chaque).		1/3 pts
Donner à Lowenstein une Brigade Carmagnole (ex-prisonniers républicains), Fm, force 10		13 pts
Mettre la brigade Légère (60°Rifles) et/ou Lowenstein en Psr (pour chaque).		1 pts

INVASION DE PUERTO RICO

Campagne des Antilles 1797

Ordre de bataille : Espagnol

Garnison de Puerto Rico



X Général en Chef Brigadier Castro		Normal		Ps*		98 pts		20		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	
Régiment Fijo Puerto Rico	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10 11 12
Régiment Infanterie Marine	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10 11 12
Milicia Veteranos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
Rgt de Cavalerie Puerto Rico	MI	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
										22

X Brigadier Diaz		Normal		Ps		70 pts		20		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	
Régiment Milice Puerto Rico ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10 11 12
Milicia Blanca ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
Volontaires	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
										11

X Brigadier San Juan		Mauvais		Ps		60 pts		10		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	
Régiment Milice Puerto Rico ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10 11 12
Milicia Moreno ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
Volontaires	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9 10
										11

Budget de l'Armée : 228 Pts

Points de force : 132 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Indes

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Notes de conception :

- Les Régiment Fijo sont des Régiment Coloniaux soldés de la province,
- Les Régiments Milice sont de la milice soldée disciplinée de la ville (professionnel),
- Les unités de Milicia sont des unités de milice volontaires par classe ou guilde,
- Les volontaires sont irréguliers.

L'infanterie régulière espagnole, sauf deux Regiments (Fijo Puerto Rico et Infanterie de Marine), ont toutes un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.

Mettre les Régiment Fijo Puerto Rico et/ou Infanterie de Marine à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Donner à Don Pedro une à deux unités de Volontaires, IS, force 10 (pour chaque).	11 pts
Donner à Don Pedro une unité de Colons à cheval, Isc, force 8.	14 pts
Mettre les Milicia à force 11 (pour chaque).	2 pts
Donner à Don Pedro une unité de corsaires français, IS, force 12.	14 pts
Prendre un Général d'Artillerie Ps, classe « Mauvais ».	10 pts
Donner au Général d'Art., une à trois Artillerie Irrégulière lourde de marine, Ia, force 6 (pour chaque).	14 pts
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 3 et couvert 2)(pour chaque).	9 pts

INVASION DE BUENOS AIRES

I^e & II^eCampagne de Rio de Plata 1806-07

Ordre de bataille : Britannique



Général en Chef Whitelock		Normal						Ps*		121 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
Brigade Mahon	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade Montevideo	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade Dragons démontés	Pob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade Navale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade East Indian Cie	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
17e Régiment Dragons-légers	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Avant-Garde – Gower		Normal						Ps		58 pts		20		
Brigade Craufurd	Psr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Brigade Lumley	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Centre – Auchmuty		Normal						Ps		91 pts		20		
Brigade Elite réunis	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Brigade Brown	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade Buttler	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Brigade Blackhouse	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Budget de l'Armée : 270 Pts Points de force : 150 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>L'inf. britannique a une bonne discipline de tir (sauf les brigades Navale, East Indian Cie et dragons démontés).</i>		
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>		
Donner à Whitelock une Artillerie à pied légère, Fa, force 6.		10 pts
Donner à Whitelock une Artillerie Irrégulière lourde de marine, Ia, force 6.		14 pts
Mettre une à plusieurs Brigade de ligne Pgm à force 13 (pour chaque).		1 pts
Prendre un Officier d'Etat-Major, le Colonel Brownee, Ps, classe « Mauvais ».		10 pts
Mettre une Artillerie à pied légère en moyenne.		4 pts
Prendre une brigade combiné, Pgm, force 12.		17 pts

INVASION DE BUENOS AIRES

I^e & II^e Campagne de Rio de Plata 1806-07

Ordre de bataille : Espagnol



X Général en Chef Liniers		Normal		Ps*		83 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	12
Régiment Fijo Buenos Aires	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Régiment Dragons Coloniaux	MI	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Volontaires	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
										14

X Division Velazco		Normal		Ps		96 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	12
Milice Urbaine - Patricios ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Milice Urbaine - Andalous ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Milice Urbaine - Pardos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Milice Urbaine - Vizcainos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Milice Urbaine - Arribenos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Régiment de Hussards Milice	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	14

X Brigade Reserve – Concha		Mauvais		Ps		56 pts		10		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	12
Marins et Corsaires	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Milice Urbaine - Morenos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Milice Urbaine - Catalans ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	10

Budget de l'Armée : 235 Pts Points de force : 148 Pts Initiative : Faible

Terrain : Amériques

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>Notes de conception :</i>		
- Les Régiment Fijo sont des Régiment Coloniaux à la solde de la province,		
- Les Régiments Milice sont de la milice disciplinée à la solde de la ville (professionnel),		
- Les unités de Milicia sont des unités de milice volontaires par classe ou guilde,		
- Les volontaires sont irréguliers.		
<i>Les troupes régulières espagnoles, sauf les Regiments Fijo et de Marine, ont toutes un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.</i>		
Mettre Liniers en classe « Bon ».		10 pts
Donner à Liniers le Régiment Fijo Montevideo Pm, force 12.		15 pts
Donner à Liniers un Régiment de Marine Pm, force 12.		15 pts
Mettre les Régiment Fijo et/ou Marine à force 13 (pour chaque).		1 pts
Donner à Liniers une unité de Milice Urbaine de Indios ©, Pm, force 10.		10 pts
Mettre une Artillerie à pied légère en Moyenne.		4 pts
Donner à Liniers une unité d'indiens IS, force 10.		11 pts
Mettre les Milice Urbaine à force 11 (pour chaque).		2 pts
Mettre les Hussards à force 10.		6 pts
Donner à Liniers une unité de milice montée de Colonia Isc, force 8.		16 pts

BATAILLE DE SIBERT

Guerre civile et Invasion Hispanola 1807-1820

Ordre de bataille : Empire d'Haïti

Général en Chef Christophe		Normal				Fs*	83 pts		25		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6				10
Rgt de Grenadier de la Garde	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Régiment Royal Dahomet	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3e Demi-Brigade Régulière	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											16
											16

Division Toussaint		Mauvais				Fs	72 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6				10
1e Demi-Brigade Régulière	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											13
											13

Division Guerrier		Mauvais				Fs	72 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6				10
2e Demi-Brigade Régulière	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											13
											13

Irréguliers		Mauvais				Ir	38 pts		5		
Enfants perdus	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Budget de l'Armée : 265 Pts

Points de force : 152 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Indes

Alignement : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)											
<i>Toutes les unités sont composées exclusivement de noirs.</i>											
<i>Les Régiment de la Garde et le Régiment Royal ne peuvent être commandés que par le C-in-C ; leur division ne peut pas contenir d'irréguliers/ Insurgés.</i>											
<i>Les Demi-Brigade de Réserve ont une mauvaise discipline de feu et un entraînement consrit ©.</i>											
<i>Les Insurgés ne peuvent pas changer de formation ; ils sont toujours considérés comme irréguliers et cible dense.</i>											
Mettre le Régiment de Grenadier et/ou Royal-Dahomet à force 13 ou 14 pts (pour chaque).											1/3 pts
Donner aux Divisions ou Irréguliers, une à deux unité IS ou Insurgés Fob force 10 (pour chaque).											11 pts
Mettre l'Artillerie de Christophe en une Artillerie à pied moyenne de la Garde, Fa, force 6.											4 pts
Donner à Christophe une unités de Cavalerie Garde Cd, force 8.											14 pts
Prendre une seconde Division Irrégulière.											38 pts
Rajouter à une des Div. Irrégulière une Artillerie irrégulière Légère, Ia, force 6											8 pts

2ième Division Irréguliers		Mauvais				Ir	38 pts		5		
Enfants perdus	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

BATAILLE DE SIBERT

Guerre civile 1807-1820

Ordre de bataille : République d'Haïti

Général en Chef Président Piéton		Normal			Fs*	83 pts		25		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6			10
8e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10	11	12
								11	12	13
								12	13	14
								13	14	15
								14	15	16

Division Boyer		Mauvais			Fs	78 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6			10
3e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10	11	12
								11	12	13
								12	13	14
								13	14	15
								14	15	16

Division Rigaud		Mauvais			Fs	78 pts		20		
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6			10
15e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10	11	12
								11	12	13
								12	13	14
								13	14	15
								14	15	16

Irréguliers		Mauvais			Ir	38 pts		5		
Enfants perdus	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10	11	12
								11	12	13
								12	13	14
								13	14	15
								14	15	16

Budget de l'Armée : 277 Pts

Points de force : 156 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Indes

Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)										
<i>Alignement : La République était généralement en conflit avec l'Empire de Haïti et neutre vis-à-vis de la colonie espagnole de St Domingue aussi bien avant que après le Dos de Mayo.</i>										
<i>Les unités sont composées majoritairement de noirs et de mulâtres.</i>										
<i>Les Guides ne peuvent être commandés que par le C-in-C.</i>										
<i>Les Insurgés ne peuvent pas changer de formation ; ils sont toujours considérés comme irréguliers et cible dense.</i>										
Rajouter aux Divisions ou Irréguliers, une à deux unité IS ou Insurgés Fob force 10 (pour chaque).										11 pts
Mettre l'Artillerie à pied légère de Piéton en une Artillerie moyenne des Guides Fa, force 6.										4 pts
Donner à Piéton une unité de Gardes d'Honneur Fsm, force 14.										20 pts
Donner à Piéton une unité de Dragons Coloniaux et Guides Cd, force 8.										14 pts
Rajouter à une des Div. Irrégulières une Artillerie Irrégulière Légère, Ia, force 6.										8 pts
Prendre une seconde Division Irrégulière.										38 pts
Donner à Piéton une unité de Milice Bourgeoise Fm, force 12.										16 pts

2ème Division Irréguliers		Mauvais			Ir	38 pts		5		
Enfants perdus	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10	11	12
								11	12	13
								12	13	14
								13	14	15
								14	15	16

EMPIRE DU BRÉSIL

Campagne de Guyane 1809

Ordre de bataille : Portugais



	Général en Chef Marquès	Normal	Ps*	20 pts	20
	Brigadier Silveira	Normal	Ps	91 pts	20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6	10
Régiment Caçadores	Psm	1	2	3 4 5 6 7 8	16
Régiment de Gardes	Pm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10	15
Régiment Infanterie de Marine	Pm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	15
Régiment Colonial	Pm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	15

	Brigadier Sousa	Normal	Ps	75 pts	20
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3 4 5 6	14
Régiment Sao Paulo	Pm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	15
Régiment Rio Grande	Pm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10	12
Légion Sao Paulo	Cd	1	2	3 4 5 6 7 8	14

	Division Britannique Yeo	Normal	Ps	62 pts	20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6	10
Brigade Britannique	Pgm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	17
Brigade West Indies	Pm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	15

Budget de l'Armée : 248 Pts Points de force : 120 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Indes

Alignment : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)	
<i>Notes de conception :</i>	
- Afin d'être jouable, les effectifs ont été multipliés par 2,	
- Sousa fut envoyé pour envahir la Bande Orientale.	
- Historiquement, La Division Britannique n'est jamais arrivé.	
<i>La Brigade britannique a une bonne discipline de tir:</i>	
Donner à Marquès une Artillerie Irrégulière lourde de marine, Ia, force 6.	14 pts
Donner à Marquès une Artillerie à pied légère, Fa, force 6.	10 pts
Donner à Yeo une unité de marins Pm, force 10.	12 pts
Mettre les Gardes, Cacadores ou Marine à force 13 (pour chaque).	1 pts
Donner à Silveira une unité de Dragons Coloniaux Isc, force 8.	14 pts
Donner à Marques l'unité de Milice Blanca, Pardos et/ou Moreno Pm, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner à Marques une unité d'indiens Guarani, IS, force 10.	11 pts

AM-08

GUYANES FRANÇAISE & HOLLANDAISE

Campagne de Guyane 1809

Ordre de bataille : Franco-Hollandais



	Général en Chef Hugues	Normal	Fs	30 pts	30
	Division Française	Normal	Fs	98 pts	30
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6	10
8e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	17
Régiment de Garde Nationale	Fsm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	17
Milice Noire ©	Fm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10	11
Marins	Fm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10	13

	Division Hollandaise	Mauvais	Fs	57 pts	20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6	10
Brigade Hollandaise	Fm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	16
Milice et Marins ©	Fm	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10	11

Budget de l'Armée : 185 Pts Points de force : 78 Pts Initiative : Faible

Terrain : Indes Alignement : Allié Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>Notes de conception :</i>		
<i>- Afin d'être jouable, les effectifs ont été multipliés par 4.</i>		
<i>La Milice a une mauvaise discipline de feu et un entraînement consrit ©.</i>		
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 3 et couvert 2)(pour chaque).		9 pts
Donner à Hugues une à deux Artillerie à pied lourde de marine Fa, force 6 (pour chaque).		18 pts
Donner à Hugues une unité de Dragons Coloniaux Isc, force 8.		14 pts
Donner à Hugues une unité de Colons, Im, force 10.		9 pts
Donner à Hugues une à deux unité de Corsaires IS, force 10 (pour chaque).		11 pts
Donner à Hugues une à deux unités d'éclaireurs métis indiens, IS, force 10 (pour chaque).		11 pts
Donner à Hugues une unité de volontaires noirs, Im, force 10.		9 pts
Donner à Hugues une unité de Gendarmes Coloniaux, Cd, force 8.		14 pts

BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES & PONT DE CALDERON

Révolte du Mexique 1810-11

Ordre de bataille : Mexicain

Armée Insurgée



G. en Chef Père Hidalgo				Mauvais			Ps*	73 pts			10			
Artillerie Irrégulière légère	Ia	1	2	3	4	5	6					8		
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6					12		
Créoles et Vaqueros	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8			16		
Régiment de Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8			14		
Rgt Volontaires Guanajuato ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Division Allende				Normal			Ps		63 pts				20		
Régiment Valladolid	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Régiment Celava	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Rgt Volontaires Quetaros ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13

Division Jimenez			Mauvais			Ps			38 pts			10			
Régiment Prince	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Rgt Volontaires Dolores ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		

Peones d'Aldama		Mauvais			Ir		38 pts			5	
Métis	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Unités de Péones	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Unités de Péones	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Budget de l'Armée : 212 Pts

Points de force : 130 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Hautes Herbes ou Semi
desertiques

Alignement : Coalisé

Indigène : Qui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les Rgts. de Chicanos et de Volontaires Créoles ont une mauvaise discipline de feu et un entraînement conscrit ©.

Les Péones ne peuvent pas changer de formation : ils sont toujours considérés comme irréguliers et cible dense.

Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 2 et couvert 1)(pour chaque).	6 pts
Rajouter aux Divisions, une à deux unité de Métis IS ou Péones Fob force 10 (pour chaque).	11 pts
Rajouter à toutes les Divisions (hors Peones) un régiment de Chicano ©, Pm, force 10 (pour chaque).	10 pts
Mettre Allende en classe « Bon ».	10 pts
Donner au Commandant en Chef une unité de Créoles montés, Isc, force 8.	14 pts
Prendre une 2e Division de Peones Abasolo.	38 pts
Prendre un général d'artillerie Ir, classe « Mauvais ».	5 pts
Donner au général d'artillerie une à trois Artillerie Irrégulière moyenne Ia, force 8 (pour chaque).	14 pts
Mettre les Régiments de Volontaires à force 11 ou 10 (pour chaque).	-1/-3pts

2e Division de Peones Abasolo	Mauvais						Ir		38 pts		5	
Métis	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Unités de Péones	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Unités de Péones	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES

Révolte du Mexique 1810



Ordre de bataille : Espagnol

	Général en Chef Vénegas				Normal			Ps*	20 pts			20	
	Brigadier La Cruz				Mauvais			Ps	48 pts			10	
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6						10
Régiment Fijo Mexico	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Régiment Vera Cruz ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Brigadier Trujillo				Normal			Ps	67 pts			20	
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6						10
Régiment Tres Villas ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Régiment Milice Mexico ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10
Régiment Dragons Espagne	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8				14

Budget de l'Armée : 202 Pts **Points de force :** 102 Pts **Initiative :** Faible

Terrain : Hautes Herbes ou Semi
desertiques

Alignement : Allié

Initiative : Faible

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les troupes régulières espagnoles, sauf le Régiment Fijo, ont un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.

Le Régiment Bladengue suit les dispositions de l'infanterie montée.

Donner à Venegas une unité de Bladengue, MI, force 10.	22 pts
Mettre les Dragons de Potosi en lsc.	0 pts
Donner à Venegas une à deux Artilleries à pied moyenne, Fa, force 6 (pour chaque).	14 pts
Donner à Venegas les Régiments de Milice Acapulco ©, Vera Cruz ©, del Norte © et/ou Tres Villas ©, Pm, force 10 (pour chaque).	10 pts
Donner à Venegas le Régiment Acapulco ©, Pm, force 12.	13 pts
Donner à Venegas le Régiment Mulatre de Mexico © et/ou Potosi ©, Pm, force 10 (pour chaque).	10 pts
Donner à Venegas une à deux unités de Volontaires, IS, force 10.	11 pts
Mettre un à trois Régiments, Pm, force 12 à force 13 (pour chaque).	1 pts

BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES

Guerre Creek 1813

Ordre de bataille : Amérindien



		Général en Chef – Chef Aigle Rouge		Normal		Ir		59 pts		15												
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11

		Indiens Creek Chef McQueen		Normal		Ir		59 pts		15												
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11

		Indiens Creek Chef Menawa		Normal		Ir		48 pts		15												
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11

		Indiens Creek Chef Little Warrior		Mauvais		Ir		27 pts		5												
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11
Guerriers Creek	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											11

Budget de l'Armée : 193 Pts

Points de force : 130 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques ou Hautes Herbes

Alignment : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)																					
<i>Note de conception :</i>																					
<i>- Toutes ces forces n'ont jamais combattues ensemble car de groupes tribaux différents.</i>																					
<i>Les Creeks sont également nommés Batons Rouges – Red Stick. Ils emploient peu de fusils jugés trop « blancs ».</i>																					
<i>Les unités indiennes IS ne sont pas pénalisées en mouvement dans les terrains Herbes Hautes et Forêts.</i>																					
<i>Les indiens n'ont pas de Ligne de Retraite, mais utilisent un village Natif.</i>																					
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 2 et couvert 1) (pour chaque).											6 pts										
Mettre une unité par « Division » en vétérans ou braves à force 11 ou 12 (pour chaque).											2/3 pts										
Donner à chaque Chef une unité supplémentaires de Guerriers IS, force 10 (pour chaque).											11 pts										
Donner à chaque Chef une unité d'adolescents IS, force 8 (pour chaque).											8 pts										
Prendre une unité d'éclaireurs Creek Isc, force 8.											14 pts										

Règle spéciale : Village Natif																					
Village Natif	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	-		
1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.																					
2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.																					
3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.																					
4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.																					
5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.																					

CAMPAGNE DE FLORIDE

Première Guerre Seminole 1814-1818

Ordre de bataille : Amérindien



Général en Chef Bowleg		Normal		Ir		59 pts		15			
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Séminoles		Normal		Ir		48 pts		15			
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Black Séminoles - Micanopy		Normal		Ir		56 pts		15			
Artillerie Irrégulière légère	Ia	1	2	3	4	5	6				8
Guerriers Black	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Black	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Black	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Greek réfugiés - McIntosh		Normal		Ir		59 pts		15			
Guerriers Greeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Greeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Greeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerriers Greeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Budget de l'Armée : 222 Pts

Points de force : 146 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Amériques ou Hautes Herbes

Alignement : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)											
<i>Note de conception :</i>											
<i>- Toutes ces forces n'ont jamais réellement combattues ensemble car appartenant à des ethnies différentes sur le territoire espagnole.</i>											
<i>Les Black Seminoles ex-Colonial Marines ont un entraînement conscrit ©.</i>											
<i>Les unités indiennes IS ne sont pas pénalisées en mouvement dans les terrains Herbes Hautes et Forêts.</i>											
<i>Les indiens n'ont pas de Ligne de Retraite, mais utilisent un village natif.</i>											
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 2 et couvert 1)(pour chaque).											
Mettre une unité par « Division » en vétérans ou braves à force 11 ou 12 (pour chaque).											
Mettre une unité de Guerriers Black en Ex-Colonial Marines ©, Psm, force 10 .											
Donner à chaque Division une unités supplémentaires IS, force 10 (pour chaque).											
Donner à chaque leader une unité d'adolescents IS, force 8 (pour chaque).											
Prendre la Division espagnole Maransquin.											
Mettre une unité de guerriers en une unité d'éclaireurs montés Isc, force 8.											
Donner un Régiment Marines britanniques à Bowleg ou Maransquin Bsm, force 12.											

« Brigade » Maransquin		Mauvais		Ps		61 pts		10	
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6		
Régiment Fijo Louisiana	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Fijo Florida	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Eclaireurs indiens	IS	1	2	3	4	5	6	7	8

Règle spéciale : Village Natif											
Village Natif	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.											
2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.											
3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.											
4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.											
5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.											

AM-13

BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES et CAMPAGNE DE FLORIDE

Guerre creeks 1813 et 1^{ère} guerre seminoles 1814-1818

Ordre de bataille : Americain

Général en Chef Jackson			Normal			Ps*	49 pts		20			
Artillerie à pied Moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6					14
Brigade Fédérale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Brigadier Cocke			Normal			Ps	57 pts		20			
1e Brigade Tenessee	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
2e Brigade Tenessee	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Rifles du Mississippi	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	13

Brigadier Coffee			Normal			Ps	56 pts		20			
3e Brigade Tenessee	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Rifles du Tennessee	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	13
Guerriers Cherokee	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Brigadier Floyd			Normal			Ps	55 pts		20			
1e Brigade Georgie	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
2e Brigade Georgie	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Budget de l'Armée : 217 Pts

Points de force : 108 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques ou Hautes Herbes

Alignment : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)												
<i>Note de conception :</i>												
- Les Brigades Fédérales sont composées d'unités régulières du gouvernement (US Regular),												
- Les Brigades Territoriales sont des unités régulières de la Milice d'Etat,												
- Les unités de volontaires sont de la milice au sens européen.												
<i>Les unités de territoriale ISr ont une bonne discipline de feu.</i>												
Mettre les unités de Rifles en infanterie montée MIsr (discipline de feu normale)(pour chaque).												13 pts
Donner des skirmisher aux Fédéraux et/ou Territoriaux Psm (pour chaque – Tous ou aucun).												1 pts
Mettre les Artilleries à force 8 (pour chaque).												2 pts
Mettre une Brigade Territoriale à force 11 ou 12.												2/3 pts
Donner à Jackson une 2e Brigade Fédérale Pm, force 12.												15 pts
Donner à Jackson la 1e et/ou 2e Brigade du Mississippi, Pm, force 10 (pour chaque).												12 pts
Donner à Jackson une unité de Cavalerie Milice Isc, force 8.												14 pts
Donner à Jackson une Artillerie à pied légère à pied, Fa, force 6.												10 pts
Donner à Floyd la 3e Brigade de Géorgie, Pm, force 10.												12 pts



CAMPAGNE DE NIAGARA

Guerre de 1812-1814

Ordre de bataille : Britannique



UK Général en Chef Drummond		Mauvais						Bs	65 pts			20			
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6								10
Brigade de Ligne Scott	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	19
Brigade Fencibles	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16

UK „Division“ Riall		Normal						Bs	62 pts			30			
Brigade de Ligne Riall	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	19
Brigade Milice York	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				13

UK „Division“ Brock		Normal						Bs	62 pts			30			
Brigade de Ligne Brock	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	19
Brigade Milice Essex	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				13

UK „Division“ Vincent		Normal						Bs	62 pts			30			
Brigade de Ligne Vincent	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	19
Brigade Milice Lincoln	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				13

Iroquois „Brigade“ Tecumseh		Normal						Ir	37 pts			15			
Guerrriers Shawnee	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11
Guerrriers Wyandot	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11

Budget de l'Armée : 288 Pts Points de force : 120 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Note de conception :</i>	
- L'armée est composée de troupes britanniques (indiquées Ligne), de troupes Territoriales (Fencibles), de Milice et de Volontaires.	
<i>Les Volontaires Canadiens peuvent être des Courreurs des Bois, des Chasseurs ou Voltigeurs.</i>	
<i>L'infanterie britannique (Système "B") a une bonne discipline de tir.</i>	
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>	
Mettre l'Artillerie à pied légère en moyenne.	4 pts
Donner à Drummond une batterie de roquette IS ro, force 6.	8 pts
Donner à Drummond une à deux Vol. Canadiens ou Guerriers Mohawks IS, force 10 (pour chaque).	11 pts
Donner aux Volontaires Canadiens la bonne discipline de feu et le rifle (pour chaque) .	2 pts
Donner à Drummond une Brigade de Milice du Haut Canada Psm, force 10.	13 pts
Donner à Drummond une seconde Brigade de Fencibles Psm, force 12 .	16 pts
Donner à Drummond une unité de Dragon-léger Cd, force 8.	14 pts
Mettre les Dragon-léger en Isc, force 8.	0 pts
Mettre une à plusieurs Brigade de Ligne à force 14 (pour chaque).	2 pts

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire dans les colonies en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

- 1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.
- 3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.
- 5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

CAMPAGNE DE NIAGARA

Guerre de 1812-1814

Ordre de bataille : Américain



		Normal						Ps*		89 pts		20					
Général en Chef Gaines		Fa	1	2	3	4	5	6									
Artillerie à pied légère		Fa	1	2	3	4	5	6							10		
Brigade Fédéral Rippley		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	19
1e Brigade New-York		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					13
Brigade Pennsylvanie		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					13
Brigade Cavalerie Milice		Isc	1	2	3	4	5	6	7	8							14

		Bon						Ps		75 pts		30					
Division Scott		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Brigade Fédéral Scott		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	19
2e Brigade New-York		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					13
Brigade Rifles		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					13

		Normal						Ps		65 pts		20					
Division Potter		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Brigade Fédéral Potter		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	19
4e Brigade New-York		Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					13
Brigade Volontaires		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					13

Budget de l'Armée : 229 Pts Points de force : 116 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)																
<i>Note de conception :</i>																
- Les Brigades Fédérales sont composées d'unités régulières du gouvernement (US Regular),																
- Les Brigades Territoriales sont des unités régulières de la Milice d'Etat,																
- Les unités de volontaires sont de la milice au sens européen.																
<i>Les unités de territoriale ISr ont une bonne discipline de feu.</i>																
Donner au Gaines une à deux unités de Guerriers Senaca, IS, force 10 (pour chaque).																11 pts
Donner à Gaines une Artillerie Irrégulière moyenne de Marine, Ia, force 6.																12 pts
Mettre les Rifles et/ou Volontaires en infanterie montée, MIsr (discipline de feu normale)(pour chaque).																13 pts
Mettre l'artillerie Irrégulière moyenne de marine en lourde.																2 pts
Donner à Gaines une 2e Brigade de cavalerie de Milice d'Etat, Isc, force 8.																14 pts
Mettre les Brigades Territoriale à force 11 ou 12 (pour chaque).																2/3 pts
Donner à Gaines la 3 ^e brigade de New-York, Psm, force 10.																13 pts

BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE

Campagne de Chesapeake 1814

Ordre de bataille : Britannique



UK Général en Chef Ross		Normal		Bs	76 pts		30							
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6		10					
85e Régiment de léger	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Régiment de légers réunis	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18

UK « Brigade » Brooke		Mauvais		Bs	56 pts		20							
4e Régiment Royal	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
44e Régiment de ligne	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18

UK « Brigade » Paterson		Mauvais		Bs	65 pts		20							
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6		10					
21e Régiment de Fuziliers	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Royal Marine	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17

Budget de l'Armée : 197 Pts

Points de force : 84 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignment : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Note de conception :

- La Division Ross a été débarqué en plusieurs points lors de la Campagne de Chesapeake et a réussi à brûler la Maison-Blanche. Il n'est malheureusement pas possible de retranscrire en jeu son faible effectif.

L'infanterie britannique a une bonne discipline de tir (sauf les Royal Marines, West Indies et les marins).

La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.

Prendre Warren, comme Général d'artillerie de Marine Bs, classe « Mauvais ». 20 pts

Donner à Warren ou Ross une à deux Artillerie Irrégulière lourde de marine Ia, force 6 (pour chaque). 14 pts

Mettre un à quatre Rgt Brit. (Ligne, Léger, Fuzilier ou Royal Marine) à force 13 ou 14 (pour chaque). 1/3 pts

Donner à Ross une Brigade de Marins Pm, force 10. 12 pts

Donner à Ross une Brigade de West Indies Pm, force 12. 15 pts

Remplacer l'Artillerie à pied légère de Ross par une batterie de roquettes IS ro, force 6. -2 pts

Mettre un à deux Brigadiers en classe « Normal » (pour chaque). 10 pts

Prendre la Brigade Beckwith. 56 pts

UK « Brigade » Beckwith		Mauvais		Bs	56 pts		20							
102e Régiment de ligne	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Independant Foreign	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire dans les colonies en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.

3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.

5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE

Campagne de Chesapeake 1814

Ordre de bataille : Américain

Etat du Maryland



Général en Chef Winder		Mauvais		Ps*		54 pts		10						
Brigade Fédérale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
Brigade Navale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
Cavalerie Maryland	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

« 1ere Division » Former		Mauvais		Ps		57 pts		10						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
1e Brigade Baltimore	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
2e Brigade Baltimore	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Fencibles Baltimore	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			13

« 3e Division » Stricker		Normal		Ps		67 pts		20						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
5e Brigade Baltimore	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
6e Brigade Baltimore	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Volontaires de Baltimore	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			13

« 11e Division » Stanbury		Normal		Ps		67 pts		20						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
21e Brigade Baltimore	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
22e Brigade Baltimore	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Rifles de Baltimore	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			13

« Division Columbia » - Monroe		Mauvais		Ps		57 pts		10						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
1e Brigade Columbia	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
2e Brigade Columbia	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Rifles de Columbia	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			13

Budget de l'Armée : 302 Pts Points de force : 176 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)												
<i>Note de conception :</i>												
- Les Brigades Fédérales sont composées d'unités régulières du gouvernement (US Regular),												
- Les Brigades Territoriales sont des unités régulières de la Milice d'Etat,												
- Les unités de volontaires sont de la milice au sens européen,												
- La brigade Navale regroupe des US Marines, des artilleurs de marine fédéraux et des marins.												
Les unités de Volontaires/Rifles/Fencibles (ISr) ont une bonne discipline de feu.												
Remplacer Winder par Smith Ps, classe « Normal ».												10 pts
Donner des skirmisher aux Fédéraux et/ou Territoriaux Psm (pour chaque – Tous ou aucun).												1 pts
Donner au Général en Chef une Artillerie à pied Fédérale moyenne, Fa, force 6.												14 pts
Donner au Général en Chef une Artillerie à pied lourde de Marine, Fa, force 6.												18 pts
Donner au Général en Chef une Brigade de Virginie, Pm, force 10.												12 pts
Donner au Général en Chef une Brigade d'Annapolis, Pm, force 10 .												12 pts
Donner au Général en Chef une unité de cavalerie de milice, Isc, force 8.												14 pts
Mettre les Rifles/Volontaires/Fencibles en inf. montée, MIsr (discipline de feu normale)(pour chaque).												13 pts
Mettre la Cavalerie du Maryland en Cd, force 8.												0 pts
Mettre une Brigade Territoriale à force 11 ou 12.												2/3 pts

BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS

Campagne du Golfe 1814-1815

Ordre de bataille : Britannique



Général en Chef Packenham		Mauvais						Bs	81 pts			20			
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6								10
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6								10
Brigade Réserve	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	21
Brigade Navale	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	20

« Division » Gibbs		Mauvais						Bs	120 pts			20			
Brigade Légère	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	21
Brigade Fuziliers	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	21
Brigade Gibbs	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	21
Brigade Keane	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	21
Brigade West Indies	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16

Budget de l'Armée : 201 Pts Points de force : 108 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques Alignement : Coalisé Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)														
<i>Note de conception :</i>														
- Toutes les unités d'infanterie britannique sont des vétérans des guerres d'Europe,														
- Ces unités n'ont jamais combattu toutes ensembles.														
<i>Les officiers ne peuvent commander que des troupes de leur nation.</i>														
<i>L'inf. brit. a une bonne discipline de feu (sauf les Brigades Navale, Marines, West Indies et dragons démontés).</i>														
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>														
Prendre un Officier d'Etat-Major britannique Thorton, Bs, classe « Mauvais ».														
Mettre Packenham, Gibbs et Thorton en classe « Normal » (pour chaque).														
Mettre les Artilleries à pied à force 8 (pour chaque).														
Mettre les Brigades Légère et Fuziliers à force 15 ou 16 (pour chaque).														
Mettre la Brigade Légère en Bsr.														
Prendre une batterie de roquette IS ro, force 6.														
Donner à Packenham une unité de Royal & Colonial Marine Bsm, force 12.														
Mettre la batterie de roquette en Artillerie à Cheval légère Ha, force 6.														
Prendre le 14e Régiment Dragon-légers démontés, Pob, force 10.														
Donner des chevaux au 14e Régiment Dragon-légers, Isc, force 8.														
Prendre la Division espagnole Maransquin.														
Donner à Maransquin une Artillerie à pied légère Fa, force 6.														

« Brigade » Maransquin		Mauvais						Ps	62 pts			10			
Régiment Fijo Louisiana	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Régiment Fijo Florida	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Guerriers Séminole	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11
Guerriers Red Sticks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire dans les colonies en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

- 1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.
- 3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.
- 5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS

Campagne du Golfe 1814-1815



Ordre de bataille : Américain

		Normal						Ps*		98 pts		20	
Artillerie à pied Moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6						14
Dragon-léger	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8				14
Brigade Fédérale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3e Brigade Kentucky	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
Brigade Milice Noire ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10
Rifles de Louisiane	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		13

		Normal						Ps		94 pts		20	
Artillerie à pied Moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6						14
Brigade Tenessee	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
1e Brigade Kentucky	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
2e Brigade Kentucky	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
Rifles du Tenessee	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		13
Guerriers Choctaws	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11

		Normal						Ps		63 pts		20	
Artillerie à pied lourde	Fa	1	2	3	4	5	6						18
1e Brigade Louisiane	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
Rifles du Kentucky	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		13

Budget de l'Armée : 255 Pts Points de force : 138 Pts Initiative : Moyenne*

Terrain : Amériques

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Note de conception :

- Les Brigades Fédérales sont composées d'unités régulières du gouvernement (US Regular),
- Les Brigades Territoriales sont des unités régulières de la Milice d'Etat,
- Les unités de volontaires sont de la milice au sens européen,
- Une partie des unités du Kentucky avait dû être habillées et armées avec les armes trouvées dans la ville à leur arrivé à New Orleans.

*Si les retranchements sont choisis, l'initiative passe en Faible.

La milice Noire a un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.

Les unités territoriales de Rifles ISr ont une bonne discipline de feu.

Mettre Jackson en classe « Bon ». 10 pts

Prendre un Officier d'Etat-Major, le Colonel Ross, Ps, classe « Mauvais ». 10 pts

Donner des skirmisher aux Fédéraux et/ou Territoriaux Psm (pour chaque – Tous ou aucun). 1 pts

Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 3 et couvert 2)(pour chaque). 9 pts

Mettre les Rifles du Tennessee et/ou du Kentucky en infanterie montée MIsr, force 10 (discipline de feu normale)(pour chaque). 13 pts

Mettre les Artilleries à force 8 (pour chaque). 2 pts

Mettre une Artillerie à pied moyenne en lourde. 4 pts

Mettre une ou deux Brigade du Kentucky à force 11 (pour chaque). 2 pts

Donner à Jackson une 2e Brigade Fédérale Pm, force 12. 15 pts

Donner à Jackson une Brigade Navale Pm, force 10. 12 pts

Mettre les Dragon-légers en Isc, force 8. 0 pts

BATAILLE DE MAIPÚ

Liberation du Chili 1818

Ordre de bataille : Espagnol

Armée Royale



X Général en Chef Osorio		Normal			Fs*	42 pts		25											
Régiment Grenadiers réunis	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

X Brigadier Ordonez		Normal			Fs	85 pts		30											
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Régiment de ligne Infante	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Rgt Provinciaux Conception ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Dragons Provinciaux	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

X Brigadier Alvarado		Normal			Fs	93 pts		30											
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Régiment de ligne Burgos	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Rgt Provinciaux Arequipa ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Régiment Bladengues	MI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

Budget de l'Armée : 220 Pts

Points de force : 90 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)*Les Régiment Provinciaux ont un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.*

Mettre les Dragons et Hussards en Isc (pour chaque).	0 pts
Mettre le Régiment Grenadiers à force 13 ou 14.	1/3 pts
Mettre les Régiment de ligne à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Mettre les Régiment Provinciaux à force 11 (pour chaque).	-1 pts
Mettre une Artillerie à pied légère en moyenne.	4 pts
Donner à Osorio une Artillerie à pied légère, Fa, force 6.	10 pts
Donner à Osorio le Régiment de ligne Talavera, du Roi et/ou Numance, Fsm, force 12 (pour chaque).	17 pts
Donner à Osorio le Régiment Provincial Chili ©, Fm, force 12.	14 pts
Donner à Osorio une unité de Hussards Provinciaux, Cd, force 8.	14 pts
Mettre le Régiment de Dragons à force 10.	6 pts

BATAILLE DE MAIPÚ

Liberation du Chili 1818

Ordre de bataille : Indépendantiste

Armée des Andes



	Général en Chef San Martin		Normal				Fs*	52 pts		25				
	Fa	1	2	3	4	5	6							
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6					10		
Avant-Garde	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17

	Brigadier Las Heras		Mauvais				Fs	89 pts		20				
	Fa	1	2	3	4	5	6							
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6					10		
Régiments de Chasseurs	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
11e Régiment de ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Volontaires Patria ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Régiment de Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14

	Brigadier Alvarado		Mauvais				Fs	92 pts		20				
	Fa	1	2	3	4	5	6							
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6					10		
Rgt de Chasseurs des Andes	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
2e Régiment de ligne ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
8e Régiment de ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiments de Chasseurs	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Budget de l'Armée : 233 Pts

Points de force : 116 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les Régiments de ligne (sauf le 7e, 8e et 11e Régiments) ont un entraînement conscrit ©.</i>	
<i>Les Régiments de volontaires ne peuvent pas se déplacer en ligne et ont un entraînement conscrit ©.</i>	
Mettre les Cavaliers et/ou Chasseurs Cd en Isc (pour chaque).	0 pts
Donner à San Martin un Régiment de Volontaires ©, Fm, force 10.	12 pts
Donner à San Martin une unité de tirailleurs IS, force 10.	11 pts
Donner à San Martin une unité de Gauchos Isc, force 8.	14 pts
Mettre une Artillerie à pied légère en moyenne.	4 pts
Mettre les 8e et/ou 11e Régiment de ligne à force 13 (pour chaque).	1 pts
Mettre les Artilleries à pied légères à force 8 (pour chaque).	2 pts
Donner à San Martin les 1er et/ou 3e Régiment de ligne ©, Fm, force 12 (pour chaque).	15 pts
Donner à San Martin le 7e Régiment de ligne Fm, force 12 (pour chaque).	16 pts
Donner la carabine rayée aux Chasseurs des Andes Fsr.	1 pts
Mettre les Brigadier en classe « Normal » (pour chaque).	10 pts

BATAILLE DE CARABOBO

Libération de la Grande Colombie 1821

Ordre de bataille : Espagnol

Armée Royale



X Général en Chef Torre		Normal		Fs*	69 pts		25									
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6									14
Régiment de ligne Principe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Régiment Ferdinand	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8							14

X Brigadier Garcia		Normal		Fs	80 pts		30									
Régiment de léger Barbastro	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
Régiment de léger Hostalrich	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
Régiment de ligne Valence	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16

X Brigadier Morales		Normal		Fs	62 pts		30									
Régiment de ligne Burgos	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Régiment de ligne Infante	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16

Budget de l'Armée : 211 Pts

Points de force : 86 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Note de conception :</i>	
<i>- Pour être jouables les effectifs ont été multipliés par 2.</i>	
Les Régiment Provinciaux ont un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.	
Donner à Torre une seconde unité de cavalerie Régiment de Dragons Cd, force 8.	14 pts
Donner à Torre une Artillerie à pied légère Fa, force 6.	10 pts
Donner à Torre un à trois Régiment de Provinciaux ©, Fm, force 10 (pour chaque).	11 pts
Mettre un à trois Régiment de ligne, léger ou grenadiers à force 13 (pour chaque).	1 pts
Mettre un Régiment de ligne, léger ou grenadiers à force 14.	3 pts
Donner à Torre les Régiment de ligne du Roi et/ou Numance Fm, force 12 (pour chaque).	16 pts
Donner à Torre un Régiment de Grenadiers réunis Fsm, force 12.	17 pts
Donner à Torre une unité de Gauchos Isc, force 8.	14 pts

BATAILLE DE CARABOBO

Libération de la Grande Colombie 1821



Ordre de bataille : Indépendantiste

	Général en Chef Bolivar		Normal				Fs*	86 pts			25			
	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6							14
Régiment Apur	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Légion Britannique	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Régiment de Hussards	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14

	Brigadier Sandeno		Normal				Fs	79 pts			30			
	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Tiradores	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Régiment Boyaca	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Vargas	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

	Brigadier Plaza		Normal				Fs	96 pts			30			
	Bsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment de Rifles	Bsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Régiment de Grenadiers	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Anzotequi	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Vecedore	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

Budget de l'Armée : 261 Pts Points de force : 122 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Amériques Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>Note de conception :</i>		
<i>- Pour être jouables les effectifs ont été multipliés par 2.</i>		
<i>Les Régiment de Milice ne peuvent pas se déplacer en ligne et ont un entraînement conscrit ©.</i>		
Donner à Bolívar une Artillerie à pied légère Fa, force 6.		10 pts
Donner à Bolívar une seconde unité de cavalerie, Régiment de Chasseurs Cd, force 8.		14 pts
Mettre un à trois Régiment à force 13 (pour chaque).		1 pts
Mettre un Régiment à force 14.		3 pts
Donner à Bolívar une à deux unités de Milice locale ©, Fm, force 10 (pour chaque).		12 pts
Donner à Bolívar une unité de partisans IS, force 10.		11 pts
Mettre une Artillerie à pied à force 8.		2 pts

BATAILLE DE TSUNTUA

Décembre 1804 (Guerre des Peuls 1804-08)

Ordre de bataille : Hausa

Armée Royaume de Gobir (Aristocratie)

Général en Chef Emir Yunfa		Normal		Ir		69 pts		15							
Cavaliers lourds	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		28
Cavaliers légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		26

Première Aile Sédentaires Peuls		Normal		Ir		44 pts		15							
Talakowa	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		9
Dhimmis	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				6
Bawa	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				6
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8						8

Aile Nomades Peuls		Normal		Ir		50 pts		15							
Archers Peuls	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		10
Archers Peuls	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				7
Archers Peuls	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11

Budget de l'Armée : 163 Pts Points de force : 106 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Semi-Désertique / Savane

Alignment : Variable*

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)											
Les Talakowa sont des petits fermiers Peuls.											
Les Dhimmis sont des non-musulmans payant l'impôt religieux.											
Les Bawa sont des esclave.											
Les Peuls n'utilisent pas de Ligne de Retraite, mais un Village natif.											
*Alignment Variable : N'ayant jamais combattu les européens, ils ne sont pas des alliés potentiels de ceux-ci. Ils sont toujours de la faction adverse de leur opposant.											
Une seconde et troisième Aile Sédentaires Peuls peut être sélectionnée (pour chaque).											44 pts
Donner à Yunfa une unité de Gardes du Palais, Ic, force 10.											22 pts
Donner à Yunfa une unité de cavaliers noble, Ih, force 10.											20 pts
Mettre une unité de Cavaliers légers Ih en Isc.											0 pts
Donner à chaque Aile Sédentaire une à deux unités de Dhimmis ou Bawas, Imw, force 10 (pour chaque).											6 pts
Mettre une unité de Dhimmis par Aile Sédentaire à force 12 (pour chaque).											3 pts

Seconde Aile Sédentaires Peuls		Normal		Ir		44 pts		15							
Talakowa	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		9
Dhimmis	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				6
Bawa	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				6
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8						8

Troisième Aile Sédentaires Peuls		Normal		Ir		44 pts		15							
Talakowa	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		9
Dhimmis	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				6
Bawa	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				6
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8						8

Règle spéciale : Village Natif																				
Village Natif	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	-	
1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.																				
2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.																				
3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de d6 du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.																				
4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.																				
5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.																				

BATAILLE DE TSUNTUA

Décembre 1804 (Guerre des Peuls 1804-08)

Ordre de bataille : Hausa

Armée Caliphat de Sokoto (Révolte)

Général en Chef Usman			Normal		Ir		69 pts		15				
Cavaliers lourds	Ic	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Cavaliers légers	Ih	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Aile Sédentaires Peuls			Normal		Ir		44 pts		15				
Talakowa	Imw	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Dhimmis	Imw	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			6
Bawa	Imw	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			6
Tirailleurs	IS	1 2	3	4	5	6	7	8					8

Première Aile Nomades Peuls			Normal		Ir		50 pts		15				
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Budget de l'Armée : 163 Pts Points de force : 106 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Semi-Désertique / Savane

Alignment : Variable*

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)												
Les Talakowa sont des petits fermiers Peuls.												
Les Dhimmis sont des non-musulmans payant l'impôt religieux.												
Les Bawa sont des esclave.												
Les Peuls n'utilisent pas de Ligne de Retraite, mais un Village natif.												
*Alignment Variable : N'ayant jamais combattu les européens, ils ne sont pas des alliés potentiels de ceux-ci. Ils sont toujours de la faction adverse de leur opposant.												
Une seconde et troisième Aile Nomades Peuls peut être sélectionnée (pour chaque)												
Donner à Usman une unité de Cavaliers lourds, Ic, force 10.												22 pts
Donner à Usman une unité de cavaliers légers, Ih, force 10.												20 pts
Mettre une unité de Cavaliers légers Ih en Isc.												0 pts
Donner à chaque Aile Nomades une à deux unités d'archers, Iob, force 10 (pour chaque).												7 pts

Seconde Aile Nomades Peuls			Normal		Ir		50 pts		15				
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Troisième Aile Nomades Peuls			Normal		Ir		50 pts		15				
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Archers Peuls	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Règle spéciale : Village Natif

- Village Natif 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 -
- Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.
 - Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.
 - Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.
 - Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.
 - Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.

BATAILLE DE DERNA

13 mai 1805 (Campagne des Etats Barbaresques)



Ordre de bataille : Barbaresque

Armée de la Régence de Tripoli

Général en Chef Yussuf Pacha			Normal			Ir		89 pts			15		
Gardes du Palais	Ic	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Cavaliers Arabes	Ih	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Bédouins	Isc	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			20

Corps du Palais			Normal			Ir		76 pts			15		
Artillerie Irrégulière lourde	Ia	1 2	3	4	5	6	7	8					16
Garde du Palais	Im	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13 14
Janissaires	Im	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Fellahs	Im	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			9
Fellahs	Im	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			9

Corps de Tripoli			Normal			Ir		71 pts			15		
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1 2	3	4	5	6	7	8					14
Fellahs	Im	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			9
Fellahs	Im	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			9
Sekhans	ISr	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Sekhans	ISr	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			12

Aile de Cavalerie			Mauvais			Ir		57 pts			5		
Cavaliers Arabes	Ih	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Cavaliers Arabes	Ih	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Aile de Bédouins			Mauvais			Ir		45 pts			5		
Bédouins	Isc	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Bédouins	Isc	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10			20

Budget de l'Armée : 338 Pts

Points de force : 180 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Désert / Savane

Alignement : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Tous les montés ignorent les pénalités de mouvement dans les sablières et les dunes.</i>	
<i>Les Fellahs combattent avec une colonne à droite contre des troupes ébranlées.</i>	
<i>Les Sekhans ignorent les pénalités de mouvement liés de terrain (sauf impassable).</i>	
Mettre les Artilleries Irrégulières à force 10.	2 pts
Prendre un Général d'Artillerie Ir, classe « Mauvais » et lui donner tout ou partie des Artilleries.	10 pts
Donner au général d'Artillerie une Artillerie Irrégulière lourde, Ia, force 8.	16 pts
Donner aux Corps du Palais et/ou Tripoli une unité de Sekhans, ISr, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner aux Corps du Palais et/ou Tripoli une unité de Fellahs, Im, force 10 (pour chaque).	9 pts
Mettre les Janissaires à force 13.	1 pts
Mettre une unité de Cavaliers arabes à force 11 ou 10.	-4/-6pts
Donner des skirmishers aux Gardes du Palais et aux Janissaires (pour chaque).	1 pts

AF-04

BATAILLE DE DERNA

13 mai 1805 (Campagne des Etats Barbaresques)



Ordre de bataille : Américain

Flotte de la Méditerranée

Général en Chef Eaton

		Normal		Ps*		73 pts		20							
US Marines	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16
Mercenaires Crétos	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Cavalerie légère Crétos	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				22

Corps de Hamet Bey de Tripoli

		Normal		Ir		77 pts		15							
Gardes du Palais	Ir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13
Suivants	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				9
Cavaliers de la Garde	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				20
Cavaliers de la Garde	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				20

Mercenaires Arabes

		Mauvais		Ir		55 pts		5							
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				12
Fellahs	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				9
Fellahs	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				9
Cavaliers	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				20

Mercenaires Berbères

		Mauvais		Ir		66 pts		5							
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				12
Fellahs	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				9
Cavaliers	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				20
Cavaliers	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				20

Budget de l'Armée : 271 Pts

Points de force : 156 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Désert / Savane

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Note de conception :

Cette liste n'est pas représentative des effectifs engagés, mais elle a le mérite de représenter la 1^e action des Etats-Unis hors de leurs territoires ; elle et a été rendue possible en multipliant les effectifs par 20.

Les suédois et napolitains ne participèrent pas directement à la bataille de Derna, mais assurèrent le blocus d'autres ports en couverture

Eaton ne peut pas commander de troupes irrégulières

O'Bannon ne peut pas commander les troupes de Hamet Bey

Donner une unité d'infanterie et de marins suédois à Eaton, Pm, force 12.

15 pts

Prendre l'Officier d'Etat-Major O'Bannon, Ps, classe « Mauvais ».

10 pts

Donner à Eaton ou O'Bannon avec une à deux Art. Irr. lourde de marine, Ia, force 6 (pour chaque).

14 pts

Passer les US Marines et Suédois à force 13 (pour chaque).

1 pts

Donner des skirmishers aux Gardes du Palais.

1 pts

AF-05

INVASION DU CAP

Campagne des Indes Néerlandaises 1806



Ordre de bataille : East Indian Compagny

				Normal		Ps*		119 pts		20				
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6							10
Brigade Navale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
24e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
83e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
59e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
21e Rgt de Dragon-légers	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14

				Normal		Ps		60 pts		20				
72e Régiment Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
93e Régiment Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14

				Normal		Ps		60 pts		20				
38e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
71e Régiment Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14

Budget de l'Armée : 239 Pts

Points de force : 124 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savane

Alignment : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Note de conception :

- Les effectifs ont été multiplié par deux.

La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants au test de réaction à la charge, mais elle compte comme irrégulière si son opposant se retire ou déroute.

Toutes l'Infanterie britannique a une bonne discipline de tir (sauf Brigade Navale et Dragons démontés).

Prendre un Officier d'Etat-Major, Ps, classe « Mauvais ».

10 pts

Réduire une à plusieurs unités de Ligne à force 13 (pour chaque).

-2 pts

Donner à Baird une Artillerie Irrégulière lourde de marine, Ia, force 6.

14 pts

Donner à Baird le reste du 21e Régiment de Dragons démontés, Pob, force 10.

10 pts

Donner à Baird une unité de Compagnie Légère réunis, Psm, force 14.

20 pts

Donner à Baird une seconde Brigade Navale, Pm, force 12.

15 pts

Donner à Baird une unité de Grenadiers réunis, Pm, force 14.

19 pts

INVASION DU CAP

Campagne des Indes Néerlandaises 1806



Ordre de bataille : Hollandais

Général en Chef Janssen	Normal	Fs	30 pts	30
-------------------------	--------	----	--------	----

Division – Prophalow		Normal		Fs	124 pts		30
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6
Régiment Léger Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6
22e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6
Rgt de la Garde Nationale ©	Fm	1	2	3	4	5	6
Régiment Cipaye Hottenstote ©	Fm	1	2	3	4	5	6
Marins ©	Fm	1	2	3	4	5	6
Cavalerie coloniale	Cd	1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10		
							14

Colons Boers Alliés		Mauvais		Ir	61 pts	5
Cavaliers Boers	Mlsr	1	2	3	4	5
Cavaliers Boers	Mlsr	1	2	3	4	5
		6	7	8	9	10
						28
						28

Hottenstotes Alliés		Mauvais		Ir	34 pts	5
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5
		6	7	8	9	10
						11

Budget de l'Armée : 249 Pts Points de force : 122 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savane

Alignment : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Note de conception :

- Les effectifs ont été multiplié par deux.

- Les Hollandais, les Boers et les Hottenstotes ne combattirent jamais ensemble.

Les Cipayes, Garde Nationaux et les Marins ont un entraînement conscrit ©.

Les Boers ont la bonne discipline de feu ; ils ont -1 au moral lorsqu'ils sont chargés et une colonne à gauche lors des combats si ils ne bénéficient pas de couvert. Ils bénéficient du +4 d'évasion.

Donner à Janssen une artillerie Irrégulière lourde de forteresse, Ia, force 6.

Donner à Janssen une Artillerie à pied légère française, Fa, force 6.

Donner à Janssen le Régiment composite français d'Ile de France, Fm, force 10.

Donner à Propalow le 9e Régiment de Chasseurs, Fsm, force 10.

Mettre les Artilleries à force 8 (pour chaque).

Donner aux Boers une à deux unités d'auxiliaires Khois ou Caffres, IS, force 8.

Mettre les Régiment de Ligne et/ou Léger à force 13 (pour chaque).

Si les Boers ne sont pas sélectionnés, prendre une 2nd « Division » Hottenstote

Donner aux généraux Hottenstotes, une à deux unités de guerriers, Imw, force 12 (pour chaque).

Si les Hottenstote ne sont pas sélectionnés, prendre une 2nd « Division » Boers

Mettre un général Boers en classe « Normal ».

2nd « Division » Boers		Mauvais		Ir	61 pts	5
Cavaliers Boers	Mlsr	1	2	3	4	5
Cavaliers Boers	Mlsr	1	2	3	4	5
		6	7	8	9	10
						28
						28

2nd « Division » Hottenstote		Mauvais		Ir	34 pts	5
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5
		6	7	8	9	10
						11

BATAILLE DE ABORA

Guerre Ashanti-Fante 1806-07



Ordre de bataille : Fante

Armée des tribus de la Côte de l'Or

Général en Chef Fante Mankessim		Normal		Ir		54 pts		15									
Guerriers Vétérans	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				14
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11

Tribu Fante Akwapim		Normal		Ir		47 pts		15									
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11

Tribu Fante Akim		Normal		Ir		47 pts		15									
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11

Tribu Fante Nizma		Mauvais		Ir		30 pts		5									
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11

Budget de l'Armée : 178 Pts

Points de force : 152 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Jungle

Alignement : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les Fantes n'utilisent pas de Ligne de Retraite, mais un Village natif.

Les Fantes ne sont pas pénalisés en mouvement par les terrains de jungle.

Donner à chaque Tribus une ou deux unités de Guerriers supplémentaire, Iob, force 10 (pour chaque).

7 pts

Donner à chaque Tribus une ou deux unités de Tirailleurs supplémentaires, IS, force 10 (pour chaque).

11 pts

Mettre une unité de guerriers par Tribu en Vétérans, Fob, force 12 (pour chaque).

7 pts

Donner au C-in-C à une unité de garnison Britannique, Psm, force 12 (bonne discipline de feu).

17 pts

Règle spéciale : Village Natif

Village Natif 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 -

1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.

2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.

3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du côté de table du joueur.

4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.

5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.

BATAILLE DE ABORA

Guerre Ashanti-Fante 1806-07



Ordre de bataille : Ashante

Armée des tribus de la Côte de l'Or

Général en Chef Ashante Osei Bonsu				Normal		Ir		54 pts		15				
Guerriers Vétérans	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Tribu Ashante Ashanti				Normal		Ir		47 pts		15				
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Tribu Ashante Aga				Normal		Ir		47 pts		15				
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Tribu Ashante				Mauvais		Ir		30 pts		5				
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Guerriers	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			7
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

Budget de l'Armée : 178 Pts Points de force : 152 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Jungle

Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)													
<i>Les Ashantes n'utilisent pas de Ligne de Retraite, mais un Village natif.</i>													
<i>Les Ashantes ne sont pas pénalisés en mouvement par les terrains de jungle.</i>													
Donner à chaque Tribus une ou deux unités de Guerriers supplémentaire, Iob, force 10 (pour chaque).													
7 pts													
Donner à chaque Tribus une ou deux unités de Tirailleurs supplémentaires, IS, force 10 (pour chaque).													
11 pts													
Mettre une unité de guerriers par Tribu en Vétérans, Fob, force 12 (pour chaque).													
7 pts													
Donner au C-in-C à une unité de Indes Occidentales Hollandaise, Fsm, force 12.													
17 pts													

Règle spéciale : Village Natif

Village Natif	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	-
1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.																			
2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.																			
3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du côté de table du joueur.																			
4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.																			
5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.																			

BATAILLE DE ROSETTA

20 Avril 1807 (Guerre Anglo-Turque)



Ordre de bataille : Britannique

Corps Expeditionnaire

Général en Chef Mackenzie-Fraser		Normal		Ps*		79 pts		20								
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6									10
Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8							14
Brigade Fraser	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20
Brigade Navale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			15

Division Wauchop		Normal		Ps		107 pts		20								
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6									10
Brigade Meade	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20
Brigade Stewart	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20
Brigade Oswald	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20
Brigade Etrangère	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17

Gouverneur d'Alexandrie		Normal		Ir		63 pts		15								
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8							14
Janissaires	Ir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
Fellah	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					9
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					12

Budget de l'Armée : 249 Pts

Points de force : 140 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Désert / Savanne

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les unités Britanniques et Etrangères ont une bonne discipline au feu (sauf la brigade Navale).</i>	
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>	
<i>Les Janissaires combattent avec une colonne à droite contre des troupes ébranlées ou Irrégulières.</i>	
<i>Les Sekhans ignorent les pénalités de mouvement liés de terrain (sauf impassable).</i>	
Prendre un Officier d'Etat-Major, Ps, classe « Mauvais ».	10 pts
Mettre la Brigade Etrangère à force 14.	3 pts
Mettre l'Artillerie à pied légère de Fraser en moyenne.	4 pts
Donner à Fraser ou au Gouv. d'Alexandrie une à deux unités de cavalerie, Isc, force 10 (pour chaque)	20 pts
Donner à Fraser une brigade composite, Pgm, force 12.	17 pts
Donner à Fraser une brigade Légère, Psm, force 12.	18 pts
Réduire les Brigades à force 13 ou 12 (pour chaque).	-1/-3pts

BATAILLE DE ROSETTA

20 Avril 1807 (Guerre Anglo-Turque)



Ordre de bataille : Ottoman

Armée Egyptienne de Muhammad Ali Pacha

C Général en Chef Muhammad Ali		Normal		Ir		73 pts		15					
Janissaires	Isr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sekhans Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Sekhans Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Arnaut Albanais	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

C Gouverneur du Caire		Normal		Ir		60 pts		15					
Fellahs Miliciens	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Fellahs Miliciens	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Fellahs Miliciens	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Levées en Masse	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Tirailleurs Fellahs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

D- Aile de Cavalerie Auxiliaire		Mauvais		Ir		67 pts		5					
Cavaliers Moyens	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Cavaliers Légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Bédouins	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8				

D- Omar Makkran Bey		Normal		Ir		111 pts		15					
Mamelucks	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mamelucks	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

D- Armée Haute Egypte Bey		Mauvais		Ir		73 pts		5					
Mamelucks	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Budget de l'Armée : 384 Pts Points de force : 178 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Désert / Savane

Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Lors d'un test de moral, si les Mamelucks obtiennent un 1, l'unité doit charger l'unité ennemie la plus proche à distance de charge.

Tous les montés ignorent les pénalités de mouvement dans les sablières et les dunes.

Les Janissaires combattent avec une colonne à droite contre des troupes ébranlées ou irrégulières.

Les Tirailleurs ignorent les pénalités de mouvement liés de terrain (sauf impassable).

Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 2 et couvert 1)(pour chaque).

6 pts

Mettre une à deux Artilleries à force 10 (pour chaque).

2 pts

Donner à la garnison du Caire une unité de Fellahs, Im, force 10.

9 pts

Donner à la garnison du Caire une de tirailleurs, IS, force 10.

11 pts

Armer les Fellahs Miliciens avec le fusil jezail, Ir (pour chaque).

1 pts

Mettre les Mamelucks légers en Mamelucks, Ic (pour chaque).

2 pts

Mettre les Mamelucks légers à force 12 (pour chaque).

6 pts

Supprimer une unité de Mamelucks ou Cavaliers Moyens par Division (pour chaque).

?? pts

Prendre un Officier d'Etat-Major Général d'Artillerie, Ir, classe « Mauvais ».

10 pts

Donner au Général d'Artillerie une à trois Artilleries Irrégulière lourde, Ia, force 8 (pour chaque).

16 pts

Mettre les Janissaires à force 13 (pour chaque).

1 pts

BATAILLE DE MEDINE

Novembre 1812 (Campagne d'Arabie)



Ordre de bataille : Arabe wahabite

Armée Saoudienne

(Général en Chef Saud Al Kabeer)		Normal		Ir		75 pts		15			
Jingal	IS ji	1	2	3	4	5	6	7	8		11
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

(Abdullah bin Saud)		Normal		Ir		64 pts		15			
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

(Muhammed Ibn Abd)		Normal		Ir		64 pts		15			
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

(Bédouins)		Mauvais		Ir		45 pts		5			
Bédouins	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bédouins	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Budget de l'Armée : 248 Pts

Points de force : 148 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Désert / Plaines

Alignement : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Transformer une unité de cavaliers Ih en Ic.

2 pts

Transformer une unité de Fantassin de Saud Al Kadeer en Gardes du Corps, Im, force 12.

3 pts

Donner à Saud, Abdullah et/ou Muhammed une unité de Cavaliers, Ih, force 10 (pour chaque).

20 pts

Donner à Saud, Abdullah ou Muhammed une unité de Bédouins ISc, force 8.

14 pts

Donner à Saud, Abdullah ou Muhammed une unité de Levées Imw, force 10.

6 pts

Mettre une unité de Cavaliers à force 11 ou 12.

2/6 pts

Règle spéciale : Jingal (Ji)

Ce sont de petits canons de 1Lb populaires dans les armées asiatiques. Ils peuvent équiper des fantassins (IS) ou des montées (IC chameaux type zambureks). Ils ont une portée de 30cm et tirent à facteur x1.

BATAILLE DE MEDINE

Novembre 1812 (Campagne d'Arabie)



Ordre de bataille : Ottoman

Armée d'Egypte

Général en Chef Tusun Pacha		Normal		Ir		75 pts		15			
Art. à pied moyenne Topiji	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8		
Nizam	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nizam	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sekhans Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											12
											16

Ahmet Pacha		Normal		Ir		71 pts		15			
Artillerie Irrégulière lourde	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8		
Pseudo-Nizam ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pseudo-Nizam ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sekhans Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											12
											14
											16

Ibrahim Pacha		Mauvais		Ir		73 pts		5			
Cavaliers Nizam	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cavaliers Nizam	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Arnaut Albanais	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											20
											24

Mourad Bey		Mauvais		Ir		47 pts		5			
Cavaliers Moyens	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cavaliers légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											20
											22

Bédouins		Mauvais		Ir		45 pts		5			
Bédouins	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bédouins	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											20
											20

Budget de l'Armée : 311 Pts Points de force : 154 Pts Initiative : Élevé

Terrain : Désert / Plaines

Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>Les Pseudo-Nizam ont une mauvaise discipline de feu et un entraînement conscrit ©.</i>		
Mettre les Artilleries à force 10 (pour chaque)		2 pts
Remplacer l'Artillerie Irrégulière lourde de Ahmet par une Artillerie à pied moyenne Topiji, Fa.		0 pts
Donner une unité de Pseudo-Nizam à Tusun et/ou Ahmet ©, Fm, force 12 (pour chaque).		14 pts
Mettre une unité de Cavaliers Nizam et/ou de Cavaliers Moyens à force 11 ou 12.		2/6 pts
Donner une unité de Fellah à Tusun et/ou Ahmet, Im, force 10 (pour chaque).		9 pts
Mettre un à trois généraux Pacha en type Ps (Ps* pour Tusun)(pour chaque).		5 pts
Mettre une à deux unités de Nizam à force 13 (pour chaque).		1 pts

BATAILLE DE GQOKLI

Guerres Zoulous 1817



Ordre de bataille : Zoulous

Général en Chef Shaka		Bon						Ir		69 pts				25		
Guerriers Vétérans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12
Guerriers Vétérans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			9
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					11

Corne Gauche		Normal						Ir		48 pts				15		
Guerriers Vétérans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12
Guerriers Vétérans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			9

Corne Droite		Normal						Ir		48 pts				15		
Guerriers Vétérans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12
Guerriers Vétérans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			9

Réserve		Mauvais						Ir		23 pts				5		
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			9
Guerriers	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			9

Budget de l'Armée : 188 Pts Points de force : 154 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savane

Alignment : Variable*

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)																
<i>Les guerriers sont équipés de sagae</i>																
<i>Les Zoulous n'ont pas de Ligne de Ravitaillement, mais utilisent un village natif.</i>																
<i>Toutes les unités ignorent les pénalités de mouvement dans les terrains Accidentés et hautes herbes.</i>																
<i>Alignment Variable : N'ayant jamais combattu les européens, ils ne sont pas des alliés potentiels de ceux-ci. Ils sont toujours de la faction adverse à leur opposant</i>																
Donner à chaque leader une ou deux unités de Guerriers, Imw, force 12 (pour chaque).																9 pts
Donner à chaque leader une unité de tirailleurs, IS, force 10 (pour chaque).																11 pts
Donner à chaque leader (sauf Réserve) une unité de Guerriers Vétérans, Imw, force 14 (pour chaque).																12 pts
Option : lorsque les Guerriers et les Tirailleurs sont au contact d'une unité ébranlée, décaler d'une colonne à droite (1D) dans le tableau de mêlée (tous ou aucun)																1 pts
Mettre les Tirailleurs à force 11 (pour chaque).																2 pts

Règle spéciale : Village Natif

Village Natif 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 -

1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.
2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.
3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.
4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.
5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.

BATAILLE DE GQOKLI

Guerres Zoulous 1817

Ordre de bataille : Ndwandwe



Général en Chef Zwide			Normal			Ir			56 pts			15			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11

Nomahlanjana			Normal			Ir			66 pts			15			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11

Ngoni			Normal			Ir			68 pts			15			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11

Budget de l'Armée : 190 Pts

Points de force : 158 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savane

Alignment : Variable*

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les guerriers sont équipés d'armes de jet et non de fusils.

Les Ndwandwes n'ont pas de Ligne de Ravitaillement, mais utilisent un village natif.

Toutes les unités ignorent les pénalités de mouvement dans les terrains Accidentés et hautes herbes.

Alignment Variable : N'ayant jamais combattu les européens, ils ne sont pas des alliés potentiels de ceux-ci. Ils sont toujours de la faction adverse à leur opposant

Améliorer une unité de Guerriers de chaque leaders en Vétérans Ama Nkavia, force 14 (pour chaque). 3 pts

Donner à chaque leaders une à deux unités de Guerriers, Iob, force 12 (pour chaque). 10 pts

Donner à chaque leaders une à deux unités de Jeunes Guerriers, Iob, force 10 (pour chaque). 7 pts

Donner une unité de Tirailleurs à Zwide, IS, force 10. 11 pts

Règle spéciale : Village Natif

Village Natif 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 -

1. Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.

2. Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.

3. Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.

4. Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.

5. Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué.

Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.

BATAILLE DE GRAHAMSTOWN

4^e & 5^e Guerres Xhoa 1811-12 et 1818-19

Ordre de bataille : Britannique



Général en Chef Bereton			Normal			Bs	151 pts			30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2	3	4	5	6						14
38e Régiment de ligne	Bsm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
78 ^e Rgt de ligne Highland	Bsm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Royal African Corps	Psm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Régiment du Cap	Pm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Brigade Milice	Pm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10		
21e Rgt de Dragon-légers	Cd	1 2	3	4	5	6	7	8				12
Volontaires Hollandais	Isc	1 2	3	4	5	6	7	8				14

Avant-Garde Willshire			Normal			Bs	60 pts			30		
Brigade Coloniale	Bsm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rgt Cipaye Hottentoth	Pm	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Alliés Xhoas – Nqqika			Normal			Ir	46 pts			15		
Guerriers	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Guerriers	Iob	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Eclaireurs	IS	1 2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Budget de l'Armée : 257 Pts

Points de force : 136 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savanne

Alignment : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)		
<i>Les unités Britanniques (systèmes B) ont une bonne discipline au feu.</i>		
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>		
Prendre un Officier d'Etat-Major, Bs, classe « Mauvais ».		20 pts
Donner à Bereton une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 6.		14 pts
Donner à Bereton une Brigade Navale, Bm, force 12.		17 pts
Mettre les 38e et/ou 78e Régiment à force 13 ou 14 (pour chaque).		1/3 pts
Mettre les Artilleries à force 8 (pour chaque).		2 pts
Remplacer les Volontaires hollandais par des Boers, Misr, force 8 (bonne discipline de feu).		8 pts

LA BATAILLE DE GRAHAMSTOWN

4^e & 5^e Guerres Xhoa 1811-12 et 1818-19

Ordre de bataille : Xhoas



Général en Chef Mdushane			Normal			Ir			67 pts			15			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11

Makana			Normal			Ir			66 pts			15			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11

Kobe			Normal			Ir			68 pts			15			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11
Tirailleurs	IS	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10									11

Budget de l'Armée : 201 Pts Points de force : 168 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savane

Alignment : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)														
<i>Les guerriers sont équipés d'armes de jet et non de fusils.</i>														
<i>Les Xhosas n'ont pas de Ligne de Ravitaillement, mais utilisent un village natif.</i>														
<i>Toutes les unités ignorent les pénalités de mouvement dans les terrains Accidentés et hautes herbes.</i>														
Armer les unités de Guerriers de Makana avec des fusils en Im (pour chaque).														
Mettre une unité de Guerriers de Mudshane en Vétérans force 14.														
Donner à chaque leaders une unité d'éclaireurs, IS, force 10 (pour chaque).														
Donner à chaque leaders une unité de guerriers, Iob, force 12 (pour chaque).														
Mettre les unités de Guerriers de Mudshane en Vétérans à force 14 (pour chaque).														
Prendre la réserve de Guerriers														
25 pts														

Réserve			Mauvais			Ir			25 pts			5			
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10
Guerriers	Iob	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12								10

Règle spéciale : Village Natif

- Ceci représente les habitations et familles que les armées indigènes tentent de protéger.
- Il est représenté par une zone de 9cm sur 9cm sur laquelle le joueur placera des bâtiments indigènes.
- Au début du jeu, lancez le D20 pour déterminer la position du village. Le centre du village sera positionné à 5 fois le jet de dé du bord droit de la table et sera à 20cm du coté de table du joueur.
- Des pertes peuvent lui être infligées par un tir d'artillerie, un test de moral est alors effectué et le résultat s'applique à toute unité présente dans le village. Si le village obtient un résultat de déroute, le village est perdu.
- Un village peut être occupé par un maximum d'une unité et compte comme un bâtiment individuel lorsqu'il est attaqué. Un village non défendu est détruit après un round de mêlée avec une unité ennemie.

EU-01

BATAILLES DE FOCSANI & RAMNICU

21 Juillet & 22 Septembre 1789 (Guerre des Balkans)



Ordre de bataille : Austro-Russe

Armées du Danube

 Général en Chef Souvarov	Normal	Ps*	20 pts	2
--	--------	-----	--------	---

Colonne Karaicay (Russes)			Mauvais			Ps		122 pts				10		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8			16		
Régiment de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment de Grenadiers	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
Régiment Apscheron	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
Régiment Smolensk	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
Régiment Rostov	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
Brigade Dragons	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20

Colonne Cobourg (Autrichiens)						Normal		Ps		116 pts				20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6								14
Bataillons de Grenadiers	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Bataillons de Grenadiers	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		15
Régiment de ligne Kaunitz	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16
Régiment de ligne Colloredo	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		16
Rgt Chevau-Légers Levener	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				20

Colonne Spleny (Autrichiens)			Mauvais			Ps		92 pts				10		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6					14		
1e Régiment Grenze Seckler	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment de ligne Kaiser	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment de ligne Schröder	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment de Hussards Kaiser	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20

Budget de l'Armée : 350 Pts

Points de force : 194 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Europe du Sud

Alignment : Coalisé

Indigène : Nom

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Toute l'infanterie russe (sauf les Chasseurs) a une mauvaise discipline de tir.

Mettre Souvarov en classe « Bon ».	10 pts
Mettre l'Artillerie à pied moyenne Russes à force 10.	2 pts
Mettre le 1er Régiment de Grenze Seckler à force 10.	-3 pts
Mettre les Chasseurs Russes, les Grenadiers Autrichiens et/ou Russes à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Donner des canons de bataillons aux Grenadiers autrichiens (pour chaque).	1 pts
Donner à Souvarov une Artillerie lourde à pied russe, Fa, force 10.	22 pts
Donner à Cobourg le Régiment de Hussards Barco, Cd, force 8.	14 pts
Donner à Souvarov ou Karaiczay une unité de Cosaques ou Pandours, Isc, force 8.	14 pts
Mettre la Brigade de Dragons en Hc.	6 pts

EU-02

BATAILLES DE FOSCANI & RAMNIC

21 Juillet & 22 septembre 1789 (Guerre des Balkans)



Ordre de bataille : Ottoman

Armée de Wallachie

C	Général en Chef	Gd Vizir Hassan Pacha	Normal						Ir	79 pts			15	
Artillerie Irrégulière lourde		Ia	1	2	3	4	5	6	7	8				16
Janissaires		Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Janissaires		Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sekhans / Rayas		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
Sekhans / Rayas		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12

C	Odjak Mustapha		Normal						Ir	66 pts			15	
Fellahs / Derbents		Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		9
Fellahs / Derbents		Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		9
Fellahs / Derbents		Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		9
Sekhans / Arnauts		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12
Sekhans / Arnauts		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12

C	Odjak Cavalerie de la Porte		Normal						Ir	93 pts			15	
Suvariları		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Suvariları		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sipahi		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		22

C	Odjak Cavalerie Territoriale		Normal						Ir	73 pts			15	
Sipahi Féodaux		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		22
Sipahi Féodaux		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		22
Yoruks / Dellis		Isc	1	2	3	4	5	6	7	8				14

Budget de l'Armée : 311 Pts Points de force : 164 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe du Sud

Alignement : Allié

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)															
Transformer une unité de Suvariları en Gardes du Corps, Iac.														2 pts	
Donner aux Suvariları et/ou Sipahi la lance (pour chaque).														0 pts	
Donner au Commandant en Chef une à deux Artilleries Irrégulières lourdes, Ia, force 8 (pour chaque).														16 pts	
Prendre un Général d'Artillerie, Ir, classe Mauvais et lui affecter tout ou partie des Artilleries du C-in-C.														5 pts	
Mettre les Artilleries Irrégulières lourdes à force 10 (pour chaque).														2 pts	
Donner au Comandant en Chef et Mustapha une unité de Janissaire, Im, force 12 (pour chaque).														12 pts	
Donner au Commandant en Chef et Mustapha une unité de Sekhans, ISr, force 10 (pour chaque).														12 pts	
Mettre une à plusieurs unité de Sekhans ISr à force 12 (pour chaque).														3 pts	
Prendre une 2nd Division de Cavalerie Territoriale.															73 pts
Donner aux Division de Cavalerie Territoriale, une unité de Bachi-Buzuks, Isc, force 8 (pour chaque).														14 pts	
Options : les canons turcs étaient souvent enchainés entre eux ; les considérer comme en terrain v2 si contactés par des montés (pour chaque) (tous au aucun)														1 pts	
Mettre une à trois unités de Janissaires à force 13 (pour chaque).														1 pts	
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 2 et couvert 1)(pour chaque).														6 pts	

C	2nd Division de Cavalerie Territoriale		Normal						Ir	73 pts			15	
Sipahi Féodaux		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		22
Sipahi Féodaux		Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		22
Yoruks / Dellis		Isc	1	2	3	4	5	6	7	8				14

EU-03

BATAILLE DE CASTEL-NUOVO

30 Septembre 1806 (Campagne de Dalmatie)



Ordre de bataille : Russo-Monténégrin
Corps Expéditionnaire & Armée Monténégrine

Général en Chef Senyavin		Mauvais						Ps*		81 pts		10	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8				16
Rgt de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rgt de Corfou ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rgt de Caratto ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rgt de Castel-Nuevo ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

+ "Division" Petra		Mauvais						Ir		70 pts		5	
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8				14
Monténégrins	Ism	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Monténégrins	Ism	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Monténégrins	Ism	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mercenaires Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12

+ "Division" Auxiliaries		Mauvais						Ir		35 pts		5	
Mercenaires Grecs	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		9
Mercenaires Grecs	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		9
Mercenaires Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		12

+ Colonne de Paysans		Mauvais						Ir		23 pts		5	
Paysans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		6
Paysans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		6
Paysans	Imw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		6

Budget de l'Armée : 209 Pts Points de force : 170 Pts Initiative : Faible

Terrain : Montagnes Alignement : Coalisé Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Toute l'infanterie russe (sauf Chasseurs) a une mauvaise discipline de tir et un entraînement « conscrit © ».</i>	
<i>Les Gardes monténégrins ont une mauvaise discipline de tir et un entraînement « conscrit © ».</i>	
Mettre un à deux généraux russe ou monténégrin en classe « Normal » (pour chaque).	10 pts
Donner à Senyavin une Artillerie à pied lourde, Fa, force 8.	20 pts
Donner à Senyavin Artillerie Irrégulière lourde de marine, Ia, force 8.	16 pts
Donner à Senyavin une unité de marins russe, Pm, force 10.	10 pts
Mettre le Régiment de Chasseurs à force 13 ou 14.	1/3 pts
Mettre les Artilleries à force 10 (pour chaque).	2 pts
Donner à Petra une unité de Gardes Monténégrins, Pm, force 14 avec mauvaise discipline de feu et entraînement conscrit ©.	16 pts
Donner à Petra une unité de Pandours albanais, Isc, force 8.	14 pts
Donner des unités de paysans aux Divisions irrégulières, Imw, force 10 (pour chaque).	6 pts

EU-04

BATAILLE DE CASTEL-NUOVO

30 Septembre 1806 (Campagne de Dalmatie)



Ordre de bataille : Français

Armée de Dalmatie

Général en Chef Marmont Normal Fs 30 pts 30

1e Division Lauriston		Normal				Fs		114 pts				30	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8				16
Rgt de Chasseurs d'Orient	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		14
Bataillons d'Elite réunis	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
11e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Budget de l'Armée : 244 Pts

Points de force : 102 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Montagnes

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Prendre un Officier d'Etat-Major Molitor, Fs, classe « Mauvais ».	20 pts
Donner à Marmont le 24e Régiment de Chasseurs, Cd, force 8.	14 pts
Donner à Marmont une Artillerie à pied moyenne italienne, Fa, force 8.	16 pts
Donner à Marmont le 2e Régiment de ligne italien, Fsm, force 12.	17 pts
Donner à Marmont le 8e Régiment léger et/ou 81e Régiment de ligne, Fsm, force 12 (pour chaque).	17 pts
Mettre le 8e Régiment léger à force 14.	3 pts
Mettre les Régiment de ligne ou léger français à force 13 (pour chaque).	1 pts
Donner à Marmont une unité de Pandours, Isc, force 6.	8 pts

EU-05

INVASION DE NAPLES

Juillet – Décembre 1806 (Campagne de Calabres)



Ordre de bataille : Napolitains

Armée Royale des Deux-Siciles

	Général de Corps Damas	Normal	Ps*	20 pts	20
--	------------------------	--------	-----	--------	----

	1e Division Rosenheim	Normal	Ps	105 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6	7 8		16
Régiment de Grenadiers Royaux	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12		15
1&2e Bataillons légers	Psm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12		16
1e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
2e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
Brigade de Cavalerie	Cd	1 2 3 4 5 6	7 8		14

	2e Division Minutolo	Normal	Ps	102 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6	7 8		16
3&4e Bataillons légers	Psm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12		16
3e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
4e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
5e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
Brigade de Cavalerie	Cd	1 2 3 4 5 6	7 8		14

	Division de Réserve Pr. Francesco	Normal	Ps	80 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6	7 8		16
9e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
10e Régiment de ligne	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		12
1e Régiment provincial ©	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		10
2e Régiment provincial ©	Pm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10		10

Budget de l'Armée : 307 Pts Points de force : 166 Pts Initiative : Faible

Terrain : Europe du Sud Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)													
<i>Les unités Napolitaines Provinciales ont une « mauvaise discipline au feu » et un entraînement « conscrit © ».</i>													
<i>Toute l'infanterie britannique a une « bonne discipline au feu ».</i>													
<i>Seul Stuart peut commander les unités britanniques</i>													
Donner à Minutolo les 6e, 7e et/ou 8e Régiment de ligne, Pm, force 10 (pour chaque).													12 pts
Donner au Prince Francesco le 3e Régiment Provincial ©, Pm, force 10.													10 pts
Mettre une des Artilleries Napolitaines en Artillerie à pied lourde.													4 pts
Prendre la Division Britannique Stuart.													81 pts
Donner à Stuart la Brigade Oswald, Pgm, force 14.													20 pts
Donner à Damas une à deux bandes de Brigands calabrais, IS, force 10 (pour chaque).													11 pts
Prendre le Chef de Bande Fra Diavolo et lui affecter les Brigands, Ir, classe « Mauvais ».													5 pts
Mettre le Régiment de Grenadiers royaux à force 13 ou 14.													1/3 pts

	Division Britannique Stuart	Normal	Ps	81 pts	20
Brigade légère	Psr	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13 14		21
Brigade Cole	Pgm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13 14		20
Brigade Ackland	Pgm	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13 14		20

EU-06

INVASION DE NAPLES

Juillet – Décembre 1806 (Campagne de Calabre)

Ordre de bataille : Napolitain

Armée du Royaume de Naples



Général en Chef Joseph	Mauvais	Fs	20 pts	20
-------------------------------	---------	----	--------	----

1^eDivision Garde Royale Saligny	Normal	Fs	100 pts	30
Artillerie à cheval légère	Ha	1 2 3 4 5 6 7 8		16
Rgt de Grenadiers de la Garde	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
Rgt de Voltigeurs de la Garde	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
Rgt de Ch.-légers de la Garde	Cd	1 2 3 4 5 6 7 8		14

2^eDivision Napolitaine Giovani	Normal	Fs	87 pts	30
1e Régiment Suisses	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
2e Régiment Etrangers	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
Légion Corses	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17

3^eDivision Napolitaine Lecchi	Mauvais	Fs	91 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6 7 8		16
1e Régiment de légers ©	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		15
1e Régiment de ligne ©	Fm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		11
2e Régiment de ligne ©	Fm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		11
Brigade de Chasseurs	Lc	1 2 3 4 5 6 7 8		18

Budget de l'Armée : 298 Pts Points de force : 132 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe du Sud Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les troupes des 1^e et 2^e Division sont des troupes d'origine française soldées par Naples.Les troupes de la 3^e Division sont des unités à recrutement napolitain.L'infanterie ligne et légère napolitaine (3^eDiv.) a un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de tir.Toutes les unités napolitaines (3^eDiv.) doivent passer un test de moral si une unité de leur division déroute.

Remplacer Joseph par Masséna comme commandant en Chef, Fs, classe « Normal ».

30 pts

Mettre Masséna en classe « Bon ».

10 pts

Prendre un Officier d'Etat-Major, Fs, classe « Normal ».

30 pts

Donner à Masséna ou Joseph une Artillerie à pied lourde, Fa, force 8.

20 pts

Donner à Masséna ou Joseph une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 8.

16 pts

Mettre les Régiments Grenadiers et/ou Voltigeurs à force 15 (pour chaque).

1 pts

Donner à Masséna ou Joseph la Légion Polonaise, Fsm, force 12.

17 pts

Donner à Masséna ou Joseph la Légion Polonaise, LcL, force 10.

24 pts

Si le C-in-C est Masséna, prendre une à deux Div. des Ier & II^e Corps français (voir ci-dessous).

?? pts

Donner à chaque Division française une Brigade de Dragons, Hc, force 10 (pour chaque).

26 pts

Donner à Masséna ou Lecchi une Brigade italienne de Dragons, Hc, force 10.

26 pts

Donner à Masséna une Brigade de Chasseurs, Lc, force 10.

24 pts

Mettre un à quatre Régiment de ligne français à force 13 ou 14 (pour chaque).

1/3 pts

Donner à Lecchi les 2e et/ou 3e Régiment de léger ©, Fsm, force 12 (pour chaque).

15 pts

1^e Division Partouneaux	Normal	Fs	122 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6 7 8		16
22e Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
29e Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
52e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13		18
101e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13		18

2^e Division Gardanne	Normal	Fs	117 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6 7 8		16
32e Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
20e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17
62e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17
102e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17

3^e Division Reynier	Normal	Fs	152 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6 7 8		16
1er Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
23e Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
6e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17
42e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17
Brigade de dragons	Hc	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		32

4^e Division Verdier	Normal	Fs	100 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1 2 3 4 5 6 7 8		16
14e Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		20
1e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17

Division Italienne - Lecchi	Normal	Fs	81 pts	30
2e Régiment de léger	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17
4e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17
5e Régiment de ligne	Fsm	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12		17

EU-07

SIEGE DE STRALSUND

30 Janvier - 24 Aout 1807

Ordre de bataille : Suédois

Armée de Poméranie



Général en Chef, Gustave IV Adolphe de Su	Mauvais	Ps*	10 pts	10
---	---------	-----	--------	----

1st Division Norman		Mauvais		Ps	68 pts	10
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6		10
Régiment de Légers Finlandais	Psm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Régiment de Ligne Drottingens	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Régiment de Ligne Engelbrechten	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16

2nd Division Tavast		Mauvais		Ps	88 pts	10
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6		10
Rgt. de Ligne Uppland-Jonkoe	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Rgt. de Ligne Westgotha-Dahl	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Rgt. de Ligne Westmaland-Bosch	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	20

3rd Division Vegesack		Normal		Ps	82 pts	20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6		10
Rgt. de Ligne Skara-Söndermalar	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Rgt. de Ligne Elfsborg-Wermalar	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	20

Division Toll		Normal		Ps	70 pts	20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3 4 5 6		10
Régiment de Ligne Bjornborg	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Régiment Landwehr Bergens ©	Pm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	10
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8	14

Budget de l'Armée : 318 Pts Points de force : 170 Pts Initiative : Faible

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)										
<i>Cette liste représente le 2nd Siège de Stralsund ; pour le premier Siège (Janvier-Avril 1807), retirer les seconde et troisième divisions.</i>										
<i>L'infanterie Britannique n'a pas encore la bonne discipline de feu.</i>										
<i>Les unités d'une nationalité ne peuvent être attribuées à un officier de nationalité différente.</i>										
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>										
<i>La Landwher a une mauvaise discipline de feu et entraînement conscrit ©.</i>										
Si la Division Prussienne n'est pas choisie, prendre la division Britannique.										66 pts
Si la Division Britannique n'est pas choisie, prendre la division Prussienne.										79 pts
Remplacer un des Divisionnaire par le Général Armfelt, Ps, classe « Normal ».										
Remplacer Gustave IV comme Général en Chef par le général Essen, Ps*, classe « Normal ».										
Donner au Général en Chef une à trois Artilleries à pied lourde de forteresse , Ia, force 6 (pour chaque).										
Mettre une des Artillerie lourde en Fa.										
Remplacer au maximum la moitié des Artilleries légère à pied par des moyenne, Fa force 6 (pour chaque).										
Prendre un Général d'Artillerie, le Colonel Cardell, Ps, classe « Mauvais ».										
Prendre un Général de Cavalerie, le Colonel Mörner, Ps, classe « Mauvais ».										
Donner au Général en Chef à trois Régiments de Landwher © (Poméranienne, Garde Bourgeoise, Marins), Pm, force 10 (pour chaque).										
Donner au Général en Chef une unité de Corps franc, Psm, force 10.										
Donner au Général en Chef une unité de Towcarzyk, Isc, force 8.										
Mettre une des Brigades de Cavalerie en Hussards Lc ou en Dragons en Hc.										
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 3 et couvert 2)(pour chaque).										
Mettre un à deux Régiments de Ligne suédoise à force 13 ou 14 (pour chaque).										
Mettre une Brigade Britannique ou Brigade Grenadiers prussiens à force 13 ou 14.										
Donner au Général en Chef un Gun boat WT SA, Classe 2, force 6.										

Division Britannique		Mauvais		Ps	66 pts	10
Artillerie légère à pied	Fa	1	2	3 4 5 6		10
1st Brigade	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
2nd Brigade	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Brigade de Dragon-légers	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8	14

Division Prussienne		Mauvais		Ps	79 pts	10
Artillerie légère à pied	Fa	1	2	3 4 5 6		10
Corps Francs	Psm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	13
Régiment de Grenadiers combiné	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Régiment combiné	Pgm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8	14

<i>Règles spéciale des Gunboats :</i>
<i>Ce sont des bateaux légers (WT SA Classe 2) assez larges pour transporter une unité d'artillerie légère.</i>
<i>Ils sont propulsés à la voile, sont basés comme les wagons (9 x 3 cm) et ont un couvert de 2.</i>
<i>Ils peuvent se déployer sur une rivière ou un plan d'eau et se déplacer sur ceux-ci respectivement à 17,5 cm (v1), 12,5 cm (v2) et 2,5 cm (v3).</i>
<i>Si le terrain ne comporte pas d'élément aquatique, le Gunboat est perdu, mais l'artillerie légère peut être débarquée en Artillerie irrégulière légère, Ia, force 6.</i>

SIEGE DE STRALSUND

30 Janvier - 18 Avril 1807

Ordre de bataille : Français

VIII^eCorps d'Armée

Général en Chef Maréchal Mortier	Normal	Fs	30 pts	30
----------------------------------	--------	----	--------	----

1 ^{ère} Division Grandjean		Normal		Fs	98 pts	30
Art. légère à cheval hollandaise	Ha	1	2	3 4 5 6		14
12 ^e Régiment de Légers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13 14	20
65 ^e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
72 ^e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17

2 ^{ème} Division Dupas		Normal		Fs	115 pts	30
Art. légère à cheval hollandaise	Ha	1	2	3 4 5 6		14
4 ^e Régiment de Légers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13 14	20
15 ^e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
58 ^e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
Régiment de la Garde de Paris	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17

3 ^{ème} Division (italienne) Loison		Normal		Fs	111 pts	30
Art. à pied moyenne française	Fa	1	2	3 4 5 6		14
1 ^e Régiment de Léger italien	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
2 ^e Régiment de Leger italien	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
1 ^e Régiment de Ligne italien	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
Légion Polonaise du Nord	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16

Budget de l'Armée : 354 Pts Points de force : 154 Pts Initiative : Moyenne

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)

Cette liste représente le premier siège de Stralsund; pour le second Siège de Stralsund (août 1807), prendre la Liste Villes Hanséatiques (C07-32)

L'Ordre de Bataille ayant changé à de multiples occasions, les Régiment de la Confédération du Rhin peuvent être librement alloués à des Divisions ou regroupées; ils représentent des régiments combiné (un par nation) envoyés par les royaumes de Wurtemberg, le grand Duché de Berg, le Duché de Nassau et des nombreux Duché de Saxe.

Les unités polonaise du Grand Duché (pas la Légion) ont un entraînement conscrit ©

Si aucune Division Polonaise n'est sélectionnée, prendre la Division Hollandaise Dumonceau.

125 pts

Si la Division Hollandaise n'est pas sélectionnée, prendre une ou deux Divisions Polonaise.

?? pts

Donner à Mortier un à trois Régiment de la Confédération du Rhin, Pgm, force 12.

16 pts

Donner à Mortier un Régiment de la Confédération du Rhin Berg , Fm, force 12

16 pts

Donner au Général en Chef une à deux Artilleries à pied lourde, Fa, force 6.

18 pts

Prendre un Général d'Artillerie, Général Baltus, Fs, classe « Mauvais ».

20 pts

Prendre un Officier d'État-major, le Général Camus, Fs, classe « Mauvais ».

20 pts

Mettre l'Officier d'État-major, le Général Camus en classe « Normal ».

10 pts

Mettre le Général Dombrowski en classe « Normal ».

10 pts

Donner à Dumonceau le 9^e Régiment de Ligne, Fsm, force 12.

16 pts

Mettre les Régiment français de Ligne à force 13 ou 14 (pour chaque).

1/3 pts

Mettre les Régiment de Légers italiens à force 13 (pour chaque).

1 pts

Division Polonaise Dombrowski		Mauvais		Fs	93 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3 4 5 6		14
2 ^e Régiment de Ligne ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	15
3 ^e Régiment de Ligne ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	15
4 ^e Régiment de Ligne ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	15
Brigade de Chasseurs à Cheval	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8	14

Division Polonaise Zajoncek		Mauvais		Fs	88 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3 4 5 6		14
5 ^e Régiment de Ligne ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	15
6 ^e Régiment de Ligne ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	15
Brigade de Uhlan	LcL	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	24

Division Hollandaise Dumonceau		Normal		Fs	125 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3 4 5 6	7 8	16
Régiment de Légers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
3 ^e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
4 ^e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
6 ^e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	16
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3 4 5 6	7 8	14

BATAILLE DE COPENHAGUE

Aout 1807 (Guerre Scandinave)

Ordre de bataille : Britannique

Corps Expéditionnaire



Général en Chef Cathcart	Normal						Ps*	20 pts	20									
Aile Ludlow	Normal						Ps	80 pts	20									
1e Brigade Foot Guards	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
2e Brigade Ward	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
3e Brigade Grosvenor	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
Aile Baird	Normal						Ps	80 pts	20									
4e Brigade Spender	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
5e Brigade Mac Farlane	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
6e Brigade Wellesley	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
King German Legion	Normal						Ps	92 pts	20									
Brigade Légère Alten	Psr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			21
1e Brigade Du Plat	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					17
2e Brigade Driesburg	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					17
3e Brigade Barsse	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					17

Budget de l'Armée : 272 Pts Points de force : 134 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe Centrale

Alignment : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
<i>Les unités Britanniques et KGL ont une bonne discipline au feu.</i>	
<i>La batterie de roquette bouge et combat comme une artillerie à cheval</i>	
<i>La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.</i>	
Donner à Cathcart une à deux Artillerie à pied légère (dont une KGL), Fa, force 6 (pour chaque).	10 pts
Donner à Cathcart une Artillerie à cheval légère KGL, Ha, force 6.	14 pts
Donner à Cathcart une batterie expérimentale de roquette Congrèves, ISRo, force 6.	8 pts
Donner à Cathcart la Brigade légère Steward, Psm, force 14.	20 pts
Mettre la Brigade légère Steward en Psr.	1 pts
Mettre une ou plusieurs Brigades de force 14 à force 13 ou 12 (pour chaque).	-1/-3 pts
Mettre la Brigade Foot Guards à force 15 ou 16.	1/3 pts
Donner à Cathcart ou à la KGL, une Brigade de Dragon-léger KGL, Cd, force 10.	20 pts

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire aux Indes en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

- 1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.
- 3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.
- 5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à xl. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

BATAILLE DE COPENHAGUE

Aout 1807 (Guerre Scandinave)

Ordre de bataille Danois



Garnison de Copenhague

Général en Chef Peymann		Normal			Ps*		98 pts		20		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8		16
Régiment de Gardes	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Régiment de Corps	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Régiment du Prince Héritier	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8		14

Garrison - Castelchoïd		Mauvais			Ps		56 pts		10		
1e Brigade de Milice ©	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2e Brigade de Milice ©	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1e Brigade de Landwehr ©	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2e Brigade de Landwehr ©	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Division Prince de Hesse		Normal			Ps		98 pts		20		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8		16
Régiment Holstein	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Régiment Norsk	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Régiment de Marine	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brigade de Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8		14

Budget de l'Armée : 252 Pts Points de force : 144 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe Centrale

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)	
<i>La Division du Prince de Hesse n'a pas rejoint la bataille</i>	
<i>Les unités de Milice ont un entraînement conscrit ©.</i>	
<i>Les unités de Landwehr ont un entraînement conscrit et une mauvaise discipline de feu ©.</i>	
Donner à Peymann une Artillerie à cheval légère, Ha, force 6.	14 pts
Donner à Peymann une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 8.	16 pts
Donner à Peymann une à deux Artillerie Irrégulière lourde de Forteresse, Ia, force 8 (pour chaque).	16 pts
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 3 et couvert 2)(pour chaque).	9 pts
Donner Peymann le Régiment de Chasseurs du Corps, Psm, force 12.	16 pts
Donner à Hesse le Régiment de Chasseurs du Holstein, Psm, force 12.	16 pts
Donner à Castelchoïd une à deux Brigades de Milice ©, Pgm, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner à Castelchoïd une unité de Traban, Isc, force 8.	14 pts
Mettre les Régiment de Gardes et Corps à force 13 (pour chaque).	1 pts
Mettre les Brigades de Milice à force 11 (pour chaque).	2 pts

CAMPAGNE DE FINLANDE

Aout 1808 – Aout 1809 (Guerre Russo-Suedoise)



Ordre de bataille Suédois

Armée de Finlande

	Général d'Armée Clercke						Normal		Ps*		20 pts		20	
	1ière Division Palmfeld						Normal		Ps		98 pts		20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Régiment Chasseurs Nyland	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Nyland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Bjorneborg	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Dragons Nyland	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14
	2nde Division Adlercreutz						Normal		Ps		98 pts		20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Rgt Chasseurs Tavastehus	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Abo	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Tavastehus	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment de Dragons	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8					14
	3ième Division Cronstedt						Normal		Ps		91 pts		20	
Artillerie à pied lègère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Régiment Chasseurs Savolaks	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Chasseurs Karélie	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Savolaks	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Réserve Savokas ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			10
	4ième Division Numers						Mauvais		Ps		53 pts		10	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Régiment Osterbott	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Réserve Osterbott	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			10
	Division Réserve Vogelsack						Normal		Ps		80 pts		20	
Régiment Uppland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Helsinki	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Västmanland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Régiment Västerland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Budget de l'Armée : 440 Pts **Points de force :** 244 Pts **Initiative :** Faible

Terrain : Europe de l'Est Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)

Les Chasseurs volontaires ignorent les pénalités de terrain dans les bois et terrain accidenté.

Les Régiment de Réserve ont un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.

Mettre le Régiment Dragons de Adlercreutz à force 10.	6 pts
Donner à Clercke une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 8.	16 pts
Mettre Adlercreutz en classe « Bon ».	10 pts
Rajouter aux 1e, 2e, 3e et 4e Division, une unité de Chasseurs Volontaires, IS, force 10 (pour chaque).	11 pts
Mettre un Régiment de ligne par Divisions (sauf Numers) à force 13 (pour chaque).	1 pts
Transformer l'Artillerie à pied moyenne de Clercke en Artillerie à pied lourde, Fa, force 8.	4 pts
Donner à Clercke une unité de Trabans, Isc, force 8.	14 pts

CAMPAGNE DE FINLANDE

Aout 1808 – Aout 1809 (Guerre Russo-Suedoise)

Ordre de bataille : Russe

Armée de Finlande



Général en Chef Buxhowden	Mauvais	Fs*	15 pts	15
---------------------------	---------	-----	--------	----

5e Division Tuchkov		Normal		Fs	121 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	18
23e Régiment de Jägers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
Rgt. Mousquetaires Sievesk ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Rgt. Mousquetaires Kalouga ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Rgt. Mousquetaires Mohilev ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Brigade de Cosaques	Isc	1	2	3 4 5 6	7 8	14

17e Division Gortchakov		Mauvais		Fs	117 pts	20
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	18
30e Régiment de Jägers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
Rgt. Mousquetaires Minsk ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Rgt. Mousq. Kremench ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Rgt. Mousq. Wilmanstr. ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Régiment Dragons Finlande	Hc	1	2	3 4 5 6	7 8	20

21e Division Bagration		Normal		Fs	128 pts	30
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10	18
25e Régiment de Jägers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
26e Régiment de Jägers	Fsm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	17
Rgt. Mousquetaires Neva ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Rgt. Mousquetaires Veliki ©	Fm	1	2	3 4 5 6	7 8 9 10 11 12	14
Rgt. Hussards Grodno	Lc	1	2	3 4 5 6	7 8	18

Budget de l'Armée : 381 Pts Points de force : 198 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe de l'Est Alignement : Allié Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Toute l'infanterie russe (sauf les Jägers) à une mauvaise discipline de tir et un entraînement « conscrit © ».	
Donner à Buxhowden une à deux Artillerie à pied lourde, Fa, force 8 (pour chaque).	20 pts
Prendre un Officier d'Etat-Major, Fs, classe « Mauvais ».	20 pts
Donner à Tuchkov le 24e Régiment de Jägers, Fsm, force 12.	17 pts
Donner à Tuchkov le Régiment Mousquetaires Perm ©, Fm, force 12.	14 pts
Donner à Gortchakov le 31e Régiment de Jägers, Fsm, force 12.	17 pts
Donner à Gortchakov le Régiment Mousquetaires Brest ©, Fm, force 12.	14 pts
Donner à Bagration le 2e Régiment de Jägers, Fsm, force 12.	17 pts
Donner à Bagration le Régiment Mousquetaires Lobau ©, Fm, force 12.	14 pts
Mettre la Brigade de Cosaques à force 10.	6 pts
Mettre une Artillerie à pied lourde à force 10.	2 pts
Mettre deux régiments de Mousquetaires par Division à force 10 (pour chaque).	-3 pts

INSURRECTION DU TYROL

Avril-Novembre 1809 (Batailles de Wörgl, Klangenfurt et BergIssel)

Ordre de bataille Autrichien



Corps d'Observation

Général en Chef Chasteler			Normal			Fs*		25 pts			25	
Division Marchal			Mauvais			Fs		109 pts			20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6					14
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8			12
10e Rgt Grenze & 2e Banat	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
16e Régiment Lusignan	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
26e Régiment Holenlohe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12
2e Régiment Chevau-leger	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8			14

W	"Brigade" Burger						Mauvais			Ir		30 pts			5		
	Chasseurs tyroliens	lSr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Landmiliz ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Budget de l'Armée : 284 Pts **Points de force :** 166 Pts **Initiative :** Faible

Terrain : Montagnes ou Europe Centrale **Alignement :** Coalisé **Indigène :** Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)

Les unités de Landwehr et de Landmiliz ont une mauvaise discipline de feu et un entraînement conscrit

Les unités de paysans armés de faux ne peuvent pas changer de formation et sont toujours considérés comme irréguliers et cible dense.

Donner à Chasteler le 53e Régiment Jellacic, Fm, force 12.	16 pts
Donner à Chasteler la Landwehr de Klaenfurt ©, Fm, force 10.	11 pts
Donner à toutes les Brig. Irrég. une à deux unités de paysans avec faux, Fmw, force 10 (pour chaque).	10 pts
Donner à toutes les Brigade Irréguliére une unité de Chasseurs tyroliens, ISt, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner à toutes les Brigade Irréguliére une unité de Landmiliz ©, Pm, force 12 (pour chaque).	13 pts
Donner à une Brigade Irréguliére une artillerie Irréguliére légère, Ia, force 6.	8 pts
Mettre un à trois régiments réguliers de Marchal à force 13 (pour chaque).	1 pts

INSURRECTION DU TYROL

Avril-Novembre 1809 (Batailles de Wörgl, Klagenfurt et Berglssel)

Ordre de bataille Bavarois

VIIe Corps d'armée



Général en Chef Maréchal Lefebvre	Normal	Fs	30 pts	30
-----------------------------------	--------	----	--------	----

1ère Division Bavarroise Prince Ludwig		Normal		Fs	144 pts	30										
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16
Bataillons légers réunis	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	21
1e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
2e Régiment Prince Royal	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
4e Régiment Salern	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
Brigade de Dragons	Hc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					26

2nde Division Bavarroise Wrede		Normal		Fs	142 pts	30										
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16
Bataillons légers réunis	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	21
3e Régiment Prinz Carl	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
6e Régiment Herzog Wilhelm	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
7e Régiment Löwenstein	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
Brigade de Chevaux-légers	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					24

Division Allemande Rouyer		Normal		Fs	107 pts	30										
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
2e Régiment de Nassau	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
4e Régiment Duchés de Saxe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				15
5e Régiment d'Anhalt	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				15
6e Régiment de Reuss	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				15

Budget de l'Armée : 423 Pts Points de force : 189 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Montagnes ou Europe Centrale

Alignement : Allié Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)																	
<i>Les régiments de Landwehr ont un entraînement conscrit C.</i>																	
Donner au Maréchal Lefebvre une Artillerie à pied lourde, Fa, force 8.																	20 pts
Donner au Maréchal Lefebvre une Artillerie à cheval légère, Ha, force 6.																	14 pts
Donner au Maréchal Lefebvre une escorte de cavalerie, Cd, force 8.																	14 pts
Donner au Maréchal Lefebvre un à deux régiments de Landwehr C, Fm, force 10 (pour chaque).																	12 pts
Prendre un Officier d'Etat Major, Fs, classe « Mauvais ».																	20 pts
Mettre l'Officier d'Etat Major en classe « Normal ».																	10 pts
Mettre le 1e Régiment de ligne à force 13 ou 14.																	1/3 pts
Donner à Ludwig le 8e Régiment Herzog Piùs, Fsm, force 12.																	17 pts
Donner à Wrede le 13e Régiment de ligne, Fsm, force 12.																	17 pts
Prendre la 3e Division Bavarroise Deroy																	159pts
Enlever les tirailleur des Rgts de ligne bavarois et leur donner le canon de bataillon (tous ou aucun).																	0 pts

3e Division Bavarroise Deroy		Normal		Fs	159 pts	30										
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16
Bataillons légers	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	21
5e Régiment Preysing	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
9e Régiment Isembourg	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
10e Régiment Junker	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
14e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
Brigade de Chevaux-légers	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					24

EU-15

BATAILLE DE GOSPIC

21-22 Mai 1809 (2nde Campagne de Dalmatie)

Ordre de bataille Autrichien

Corps d'Observation



Général en Chef Stojcevic	Normal						Fs*	95 pts			25		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6						14
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8				12
4e Régiment de Garnison	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2e Régiment Chevau-léger	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8				14
Sarasener	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8				14

“Brigade” Rebrovic	Normal						Fs	107 pts			30		
1e Régiment Grenze Lika	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1e Régiment Réserve Lika ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2e Rgt. Réserve Otocaner ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3e Régiment Réserve Ogulin ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4e Régiment Réserve Sluin ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Détachement Hrabovsky	Mauvais						Fs	50 pts			20		
10e Rgt Réserve & 1e Banat ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
11e Rgt Réserve & 2e Banat ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Budget de l'Armée : 252 Pts

Points de force : 126 Pts

Initiative : Faible

Terrain : Montagnes ou Europe du Sud

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)		
<i>Les Rgt de Réserve sont composés des Bns de dépôt et de Landwehr croate; ils ont un entraînement conscrit ©.</i>		
<i>Les unité de Landwehr ont une mauvaise discipline de feu et un entraînement conscrit ©.</i>		
Donner à toutes les Division une unité de paysans armés, Im, force 10.		9 pts
Donner au Général en Chef une à deux unités de Corps Franc Dalmate IS, force 10.		11 pts
Donner au Général en Chef le 6e Régiment Grenze St Gorges, Fsm, force 12.		17 pts
Donner au Général en Chef le 12e Régiment de Réserve ©, Fm, force 12.		15 pts
Donner au Général en Chef la Landwehr de Karlstadt ©, Fm, force 10.		11 pts
Mettre les 1e et 6e Régiment Grenze à force 13 (pour chaque).		1 pts
Mettre les Régiments de Réserve à force 11 (pour chaque).		-1 pts

EU-16

BATAILLE DE GOSPIC

21-22 Mai 1809 (2nde Campagne de Dalmatie)



Ordre de bataille : Français

Armée de Dalmatie

Général en Chef Marmont		Normal				Fs		64 pts				30				
81e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
Régiment Royal Dalmate (Ital.)	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17

1e Division Montrichard		Normal				Fs		100 pts				30				
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8						16	
18e Régiment léger	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20
5e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
79e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17

2e Division Clauzel		Normal				Fs		100 pts				30				
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8						16	
8e Régiment léger	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20
11e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17
23e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			17

Budget de l'Armée : 264 Pts Points de force : 116 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Montagnes ou Europe du Sud

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Donner à Marmont le 24e Régiment Chasseurs, Cd, force 8.	14 pts
Donner à Marmont une à deux Artilleries à pied moyenne, Fa, force 8 (pour chaque).	16 pts
Donner à Marmont un Régiment d'Elite Dalmate, Fsm, force 12.	17 pts
Mettre les 5e et 79e Régiment de ligne à force 13 (pour chaque).	1 pts
Mettre le Régiment Royal Dalmate ou le Régiment d'Elite Dalmate à force 14.	3 pts

REVOLTE ALLEMANDE

1809

Ordre de bataille : Allemands



Général en Chef Duc de Brunswick	Normal	Fs	30 pts	30
----------------------------------	--------	----	--------	----

Corps Franc Légion Noire (Brunswick)		Normal						Fs	117 pts	30
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6			14
Bataillon de Chasseurs	Psr	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bataillon de Ligne N°1	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bataillon de Ligne N°2	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Régiment de Hussards	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9
										24

Corps Franc Legion de Kassel (Hessois)		Mauvais						Fs	98 pts	20
Bataillon de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bataillon de Garde	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bataillon Prince Héritier	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bataillon Ducal	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Régiment de Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	
										14

Corps Franc von Schill (Prussien)		Mauvais						Ir	64 pts	10
Rgt. de Hussards Brandebourg	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Btn. de Déserteurs allemands	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Btn. Landw. Stralsund (suédois)	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Budget de l'Armée : 309 Pts Points de force : 142 Pts Initiative : Elevée

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Ces trois colonne n'ont jamais combattu ensemble. Les effectifs ont été doublés de façon à avoir un effectif jouable.

Chacune des colonne menait un raid isolé (d'où l'initiative élevée) visant à soulever les populations allemandes pendant que la Grande Armée était occupée en Espagne et Napoléon en Autriche.

Les troupes de Kassel sont en exil en Autriche et semblent avoir été entraînées comme l'armée austro-hongroise. Ils connaissent donc la colonne d'assaut mais le choix est toutefois laissé au joueur.
Les troupes de Brunswick n'adopteront la colonne d'assaut qu'en 1814.

Le Général en Chef peut être au choix du joueur le Duc de Brunswick ou le Landgraf de Hesse Kassel

Les unités ne peuvent être commandées que par un officier de même nationalité (sauf les suédois qui ne peuvent être commandé que par Schill et les allemands qui peuvent être sous commandement de tous)

Les Bataillons de Déserteurs et la Landwehr ont un entraînement conscript. Les déserteurs sont principalement des westphaliens et saxons (doctrine française).

Donner au Général en Chef une artillerie à pied moyenne, Fa, force 6. 14 pts

Donner au Général en Chef un à trois Bataillon de Déserteurs allemands, Fm, force 10 (pour chaque). 12 pts

Donner au Général en Chef un parti de cavaliers volontaires, Isc, force 6. 8 pts

Mettre le Bataillon de Chasseurs Brusnwick et/ou le bataillon de Gardes à force 13 ou 14 (pour chaque). 1/3 pts

Mettre le Régiment de Hussards Brusnwick à force 11 ou 12. 2/6 pts

Mettre les Pgm hessois en Fm ET le Chasseurs Psm en Fsm (tous ou aucun)(pour chaque). 0/1 pts

Si les hessois sont en système français, alors leur attribuer une artillerie à pied légère, Fa, force 6. 10 pts

Donner à Schill un autre Bataillon de Landwher de Stralsund, Fm, force 12. 15 pts

REVOLTE ALLEMANDE

1809



Ordre de bataille Hollando-Westphalien

Roi Jérôme Napoléon	Mauvais	Fs	20 pts	20
---------------------	---------	----	--------	----

1 ^o Division Dalbignac - Westphaliens		Normal		Fs	138 pts	30								
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment de Garde	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
1e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
5e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
6e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Régiment de Chevau-leger	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			24

2 ^o Division Gratien - Hollandais		Normal		Fs	108 pts	30								
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6							14
6e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
7e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
8e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
9e Régiment de Ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

Budget de l'Armée : 266 Pts Points de force : 120 Pts Initiative : Moyenne

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

La liste représente le 10^e Corps français dans la campagne 1809, qui devait assurer les arrières de Napoléon engagé en Autriche. Le Corps combattu les incursions des Corps Francs prussien, brunswickois et hessois.

Les unités ne peuvent être commandées que par un officier de la même nationalité ou par Jérôme ou l'Officier français.

Donner au Général en chef le 3e Régiment de Légers de Berg, Fsm, force 12.	17 pts
Donner au Général en chef le Régiment de Ligne de Mecklembourg, Fm, force 12.	16 pts
Donner au Général en chef le Régiment danois d'Oldenborgsk, Psm, force 12.	16 pts
Prendre un Officier d'Etat-Major français, Fs, classe « Mauvais ».	20 pts
Si l'Officier d'Etat-Major n'est pas choisi, monter d'un niveau la classe du Général en chef.	10 pts
Prendre une à deux Art. à pied moyenne (une Westphaliennes et une Hollandaise), Fa, force 8 (pour chaque).	16 pts
Prendre une à deux Art. à cheval légère (une Westphaliennes et une Hollandaise), Ha, force 6 (pour chaque).	14 pts
Mettre le Régiment de Garde Westphalien à force 13 ou 14.	1/3 pts
Mettre le Régiment de Garde Westphalien en Fsr.	1 pts
Donner à Gratien le 2e Régiment de Cavalerie, Cd, force 8.	14 pts
Mettre le 9e Régiment Hollandais à force 13.	1 pts

WALCHEREN

Aout-Octobre 1809

Ordre de bataille : Britannique

Corps Expéditionnaire



Général en Chef Chatam	Normal	Ps*	20 pts	20
------------------------	--------	-----	--------	----

Division Légère Rosslyn		Normal		Ps	85 pts		20										
Brigade Légère Steward	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade KGL Alten	Psr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		21
Brigade Linsingen	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						24

1e Division Craddock		Normal		Ps	80 pts		20										
Brigade Légère Rottenburg	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Graham	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Houston	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20

2e Division Huntly		Mauvais		Ps	70 pts		10										
Brigade Dyott	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Montresor	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20

3e Division Grosvenor		Normal		Ps	80 pts		20										
Brigade Leith	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Ackland	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Grosvenor	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20

4e Division Fraser		Normal		Ps	80 pts		20										
Brigade Brown	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Fraser	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Picton	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20

Division de Réserve Hope		Normal		Ps	80 pts		20										
Brigade Foot Guard	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Erskine	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
Brigade Dalhousie	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20

Budget de l'Armée : 495 Pts Points de force : 248 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe Centrale

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les unités Britanniques et KGL ont une bonne discipline au feu.

La batterie de roquette bouge et combat comme une artillerie à cheval

La cavalerie britannique compte toujours comme égale ou supérieure à ses opposants lors de son test de charge et compte comme irrégulière au test de poursuite après la mêlée.

Prendre un Officier d'Etat Major, Ps, classe « Mauvais ».

10 pts

Donner à Chatam à une à deux Artillerie à pied légère, Fa, force 6 (pour chaque).

10 pts

Donner à Chatam le 95e Régiment de Rifles, Psr, force 14.

21 pts

Donner à Grosvenor une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 6.

14 pts

Donner à Chatam une batterie expérimentale de roquette Congrève, ISro, force 6.

8 pts

Donner à Chatam le 9e Régiment de Dragon-léger, Cd, force 8.

14 pts

Mettre la Brigade Linsingen à force 12.

6 pts

Mettre la Brigade des Foot Guards à force 15 ou 16.

1/3 pts

Degrader les Brigades d'infanterie à force 13 ou 12 (pour chaque).

-2/-3pts

Règle spéciale : Roquettes (Ro)

Il s'agit également d'une arme populaire aux Indes en raison de la peur occasionnée. Elles sont basées comme les troupes qu'elles sont (IS). Les roquettes ont une portée de 30cm. Leurs résultats sont imprévisibles et pour chacun des tirs l'état de la cible doit être déterminé :

1-2 : Touche l'unité amie la plus proche de la cible.

3-4 : Touche l'unité ennemie la plus proche de la cible.

5-6 : Touche la cible.

Les unités de roquettes ne peuvent pas faire partie d'un groupe feu. La cible originelle doit être cible éligible, même si la cible finale ne l'est pas. Les roquettes infligent des pertes à xl. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).

EU-20

WALCHEREN

Aout-Octobre 1809

Ordre de bataille : Hollando-Français

Armée du Brabant



Général en Chef Dumonceau	Mauvais	Fs	20 pts	20
---------------------------	---------	----	--------	----

Tière Division Hollandaise Tarayre		Normal		Fs	82 pts	30											
Régiment de Gardes	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	20	
2e Régiment de ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16
3e Régiment de ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16

2ième Division Hollandaise Bruno		Normal		Fs	103 pts	30											
3e Régiment légers	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
4e Régiment de ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16
5e Régiment de ligne	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16
brigade de Hussards	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						24

Division Française Monnet		Normal		Fs	80 pts	30											
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8								16
4e Régiment Etranger	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
Brigade Coloniale	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17

Budget de l'Armée : 285 Pts

Points de force : 116 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Europe Centrale

Alignement : Allié

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Les unités de Garde Nationale Hollandaise et Française ont un entraînement « Conscrit © ».

Seuls Bernadotte et Monnet peuvent commander une Division mixte Hollando-française

Donner à Dumonceau une Artillerie à pied moyenne Hollandaise, Fa, force8.	16 pts
Donner à Dumonceau un à trois Régiments de Garde Nationale Hollandaise ©, Fm, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner à Dumonceau le Régiment de Cavalerie de la Garde, Cd, force 8.	14 pts
Mettre l'Artillerie de Monnet en Artillerie à pied lourde.	4 pts
Mettre le 3e Régiment légers à force 13.	1 pts
Donner à Monnet le 3e Régiment Etranger, Fsm, force 10.	14 pts
Mettre le 4e Régiment Etranger à force 13 ou 14.	1/3 pts
Remplacer le Commandant en Chef par Bernadotte, Fs, classe « Normal ».	30 pts
Si Bernadotte est présent, prendre Dumonceau comme Officier d'Etat-Major Fs, classe « Mauvais ».	20 pts
Si Bernadotte est présent, prendre la Division française Reille.	95 pts
Donner à Reille la 4e Demi-Brigade, Fsm, force 11.	16 pts
Donner à Reille un à trois Régiment de Garde Nationale française ©, Fm, force 10 (pour chaque).	12 pts
Mettre l'Artillerie à pied de Reille à force 8.	2 pts

Division Française Reille		Normal		Fs	95 pts	30											
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6										14
1e Demi-Brigade	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
2e Demi-Brigade	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
3e Demi-Brigade	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17

BATAILLE DE BATTIN

7 Septembre 1810 (Guerres des Balkans)

Ordre de bataille : Ottoman

Armée de Roumanie



C	Général en Chef Kuschan Ali	Normal						Ir	47 pts			15	
Artillerie Irrégulière lourde	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8				16
Artillerie Irrégulière lourde	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8				16

C	Odjak de Cavalerie de la Porte	Normal						Ir	91 pts			15		
Suvarilari	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	28
Suvarilari	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	28
Sipahi	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20

C	Odjak de Janissaire	Normal						Ir	53 pts			15		
Rayas	Isr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Janissaires	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12
Janissaires	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12

C	Odjak Territoriale	Normal						Ir	50 pts			15		
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Derbent	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

C	Odjak de Cavalerie	Normal						Ir	77 pts			15		
Suvarilari	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	28
Sipahi	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Baschi Buzuks	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

Budget de l'Armée : 318 Pts Points de force : 146 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe du Sud

Alignement : Coalisé

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

Note de conception : Après les accords de Tilsit en 1807 et malgré la nouvelle entente franco-russe, l'alliance entre la France et l'Empire Ottoman est maintenue, et un accord de paix est négocié entre la Russie et les Ottomans, mais la Russie ne respecte pas la restitution des territoires (Moldavie et Vallachie). L'Empire ottoman, désormais dirigé par Mahmoud II, signe finalement le 5 janvier 1809 un traité de paix, de commerce et une alliance secrète avec la Grande-Bretagne, qui est désormais en guerre avec la France et la Russie. L'alliance avec Londres ne changera pas d'ici le Congrès de Vienne.

Dégrader un ou deux Généraux d'Infanterie en classe « Mauvais » (pour chaque).

-10 Pts

Upgrader un Général de Cavalerie en classe « Bon ».

10 Pts

Prendre une 2nde Odjak de Janissaires.

53 Pts

Prendre une 2nde et/ou 3ième Odjak Territoriale (pour chaque).

50 Pts

Prendre une 2nde Odjak de Cavalerie.

77 Pts

Transformer une unité de Suvarilari en Garde du Corps, Iac, force 12.

2 Pts

Donner au Kuschan Ali une à deux Artilleries Irrégulière lourde, Ia, force 8 (pour chaque).

16 Pts

Prendre un Général d'Artillerie, Ir, classe « Mauvais ».

5 Pts

Affecter au Général d'Artillerie tout ou une partie des Artilleries du Commandant en Chef.

- Pts

Mettre les Artilleries Irrégulières lourdes à force 10 (pour chaque).

2 Pts

Donner à chaque Odjak Janissaire et à K. Ali une à deux unité de Janissaire, Im, force 12 (pour chaque).

12 Pts

Mettre une à deux unités de Janissaires en Garde à force 14 (pour chaque).

3 Pts

Donner à chaque Odjak Territoriale et à Kuschan Ali une unité de Sekhans, ISr, force 10 (pour chaque).

12 Pts

Donner à chaque Odjak de Cavalerie et à Kuschan Ali, une unité de Sipahi, Ih, force 10 (pour chaque).

20 Pts

Remplacer une Odjak Janissaire par une Odjak Nizam

79 Pts

Donner à la Division Nizam une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 8.

16 Pts

Options : les canons turcs étaient souvent enchaînés entre eux ; les considérer comme en terrain v2 si contactés par des montés (pour chaque) (tous au aucun)

1 pts

Mettre une à trois unités de Janissaires ou de Nizam à force 13 (pour chaque).

1 pts

Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 2 et couvert 1)(pour chaque).

6 pts

C	2nde Odjak de Janissaire	Normal						Ir	53 pts			15		
Rayas	Isr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Janissaires	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12
Janissaires	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12

C	2nde Odjak Territoriale	Normal						Ir	50 pts			15		
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Derbent	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

C	3ième Odjak Territoriale	Normal						Ir	50 pts			15		
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Sekhans	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12
Derbent	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11

C	2nde Odjak de Cavalerie	Normal						Ir	77 pts			15		
Suvarilari	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	28
Sipahi	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			20
Baschi Buzuks	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8					14

C	Odjak de Nizam	Normal						Ir	79 pts			15		
Nizam	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Nizam	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Nizam	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Nizam	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

EU-22

BATAILLE DE BATTIN

7 septembre 1810 (Guerres des Balkans)

Ordre de bataille : Russe

Armée de Danube



Général en Chef Kamenski	Normal	Fs*	25 pts	25
--------------------------	--------	-----	--------	----

Division Koulnef		Mauvais						Fs	78 pts	20		
Art. à cheval légère Cosaque	Ha	1	2	3	4	5	6			14		
Cosaques du Don	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
Rgt de Hussard de Bielorussie	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	24

1e Division Illawoiski		Mauvais						Fs	119 pts	20				
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6	7	8		16			
23e Régiment de Chasseurs	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Régiment Illawoiski ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Drepov ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Tombov ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Hussards Olviopol	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		24	

2e Division Sabanef		Mauvais						Fs	130 pts	20				
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6	7	8		16			
7e Régiment de Chasseurs	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
11e Régiment de Chasseurs	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Rgt de Grenadiers Moscou ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Braenski ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Kurinski ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Rgt de Hussards Alexandrie	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8				18	

3e Division Ouvarov		Mauvais						Fs	122 pts	20				
Artillerie à pied lourde	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8		20			
Rgt de Grenadiers Fanagoria ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Vitebsk ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Orlov ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Novgorod ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Brigade de dragons	Hc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		26	

Budget de l'Armée : 474 Pts Points de force : 234 Pts Initiative : Moyenne

Terrain : Europe du Sud Alignement : Allié Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)

La Russie est alliée à la France de 1807 à 11 et en guerre avec l'Angleterre.

L'infanterie (sauf Chasseurs) a un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu

Mettre un à quatre régiments d'infanterie à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Mettre les Artilleries non Cosaques à force 10 (pour chaque).	2 pts
Donner à Kamenski ou Koulnev une Brigade de Cosaques, Isc force 8.	14 pts
Mettre la Brigade de Cosaques à force 10.	6 pts
Donner à Ouvariv le Régiment Naschbourg ©, Fm, force 12.	14 pts
Prendre la 4e Division St Priest.	121pts

4e Division St Priest		Mauvais						Fs	121 pts	20				
Artillerie à cheval légère	Ha	1	2	3	4	5	6	7	8		16			
6e Régiment de Chasseurs	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Rgt de Grenadiers Malikov ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Naruwoï ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Régiment Kostof ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
brigade de Dragons	Hc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		26	

EU-23

CAMPAGNE de NORVEGE

1814



Ordre de bataille :

Armée de Norvège

 G^{al} en Chef Prince Héritier Bernadotte Normal Fs 30 pts 3

 1st Division d'Infanterie Posse	Normal				Fs		95 pts				30			
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8				16	
Régiment de la Garde	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Rgt. de Grenadiers du Corps	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Rgt Södermanland	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

 2nd Division d'Infanterie Sändels	Normal				Fs		94 pts				30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8				16
Régiment de Göta Occidentale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Régiment Västmandland	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Régiment Elfsborg	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

 Division de Cavalerie Skoeldebrand	Mauvais						Fs		70 pts			20		
Brigade de Dragons	Hc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			26
Régiment de Hussards Mörner	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			24

 3rd Division d'Infanterie Boije	Mauvais						Fs		84 pts				20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8					16
Régiment Kronoberg	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Kalmar	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Jököping	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16

Budget de l'Armée : 373 Pts **Points de force :** 152 Pts **Initiative :** Moyenne

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)

Le Danemark allié de la France est contraint par le traité de Kiel de céder la Norvège à la Suède.

La population norvégienne refusa néanmoins et proclama son indépendance.

La Suède n'accepta pas l'indépendance et envahit la Norvège.

En août 1814, la convention de Moss met fin à la guerre et la Constitution est modifiée afin d'entériner l'union personnelle entre la Suède et la Norvège.

*L'armée suédoise de Bernadotte est en système français sans *.*

Les Chasseurs volontaires ignorent les pénalités de terrain dans les bois et terrain accidenté.

Les Régiment de Réserve ont un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.

Prendre un Officier d'État-Major, Stedingk, Fs, classe « Mauvais ».	20 pts
Donner au général en chef une à deux Artillerie à pied moyenne, Fa, force 8 (pour chaque).	16 pts
Donner au général en chef une Artillerie à cheval légère, Ha, force 6.	14 pts
Donner au général en chef une escorte de cavalerie, Cd, force 8.	14 pts
Donner à la 1st Division le Régiment Norra et/ou le régiment Uppland, Fm, force 12 (pour chaque).	16 pts
Donner à la 2nd Division le Régiment Skaraborg, Fm, force 12.	16 pts
Donner à la 3rd Division un Régiment combiné, Fm, force 12.	16 pts
Mettre les régiments de la Garde et/ou les Grenadiers du Corps à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Donner au général en chef le Régiment de Chasseurs Warmland, Fsm, force 12.	17 pts
Enlever un régiment de cavalerie de la division de Cavalerie.	-?? pts
Donner au général en chef une unité de Chasseurs volontaires IS, force 10.	11 pts
Donner au général en chef un à trois Régiment de Réserve ©, Fm, force 10 (pour chaque).	11 pts

CAMPAGNE de NORVEGE

1814



Ordre de bataille Dano-Norvégien

Prince Christian	Mauvais	Fs	20 pts	20
------------------	---------	----	--------	----

Avant-Garde Krebbs		Normal				Fs	106 pts	30						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12
Corps de Chasseurs	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Rgt tireurs d'élite Trondheim	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Rgt tireurs d'élite d'Akershus	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	17
Bataillon de Landwehr combiné	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12

Brigade Staffeldts		Normal				Fs	104 pts	30						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12
Corps de Chasseurs	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Régiment Bergenhus	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Telemark	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Bataillon de Landwehr ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12

Brigade Hegerman		Normal				Fs	104 pts	30						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12
Corps de Chasseurs	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Régiment Norden	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Opland	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Bataillon de Landwehr ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12

Réserves Arenfelds		Normal				Fs	104 pts	30						
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12
Corps de Chasseurs-Skieurs	Fsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	18
Régiment Vesterlenske	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Régiment Combiné	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	16
Bataillon de Landwehr ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			12

Budget de l'Armée : 438 Pts Points de force : 216 Pts Initiative : Moyenne

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 550 pts)

Le Danemark allié de la France est contraint par le traité de Kiel de céder la Norvège à la Suède. La population norvégienne refusa néanmoins et proclama son indépendance. La Suède n'accepta pas l'indépendance et envahit la Norvège. Cette permet de principalement représenter les affrontements de Madran et Rakkestad. En août 1814, la convention de Moss met fin à la guerre et la Constitution est modifiée afin d'entériner l'union personnelle avec la Suède.

Les Chasseurs francs ignorent les pénalités de terrain dans les bois et terrain accidenté.

Les 3rd Régiments de Ligne étaient des Bataillons de Landwehr (regroupés ici en unités indépendantes); elles ont un entraînement conscrit ©.

Donner à l'Avant-Garde des Chasseurs francs, ISr, force 10.	12 pts
Supprimer les Artilleries à pied légères (toutes ou aucune) (pour chaque).	-10 pts
Si les Artilleries à pied légères ne sont pas prises, donner le canon de bataillon à toutes les unités d'infanterie (pour chaque).	1 pts
Donner au général en chef un Régiment de Dragons, Cd, force 8.	14 pts
Donner au général en chef une artillerie à pied moyenne, Fa, force 6.	14 pts
Donner à Stabell une artillerie à cheval légère, Ha, force 6.	14 pts
Donner au général en chef un Régiment de Grendiers réunis, Fm, force 12.	16 pts
Mettre les Régiment de tireurs d'élite, de Chasseurs et de Grenadiers à force 13 (pour chaque).	1 pts
Donner au général en chef un à quatre bataillons de Landwher ©, Fm, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner au général en chef une unité de Trabans, Isc, force 8.	14 pts