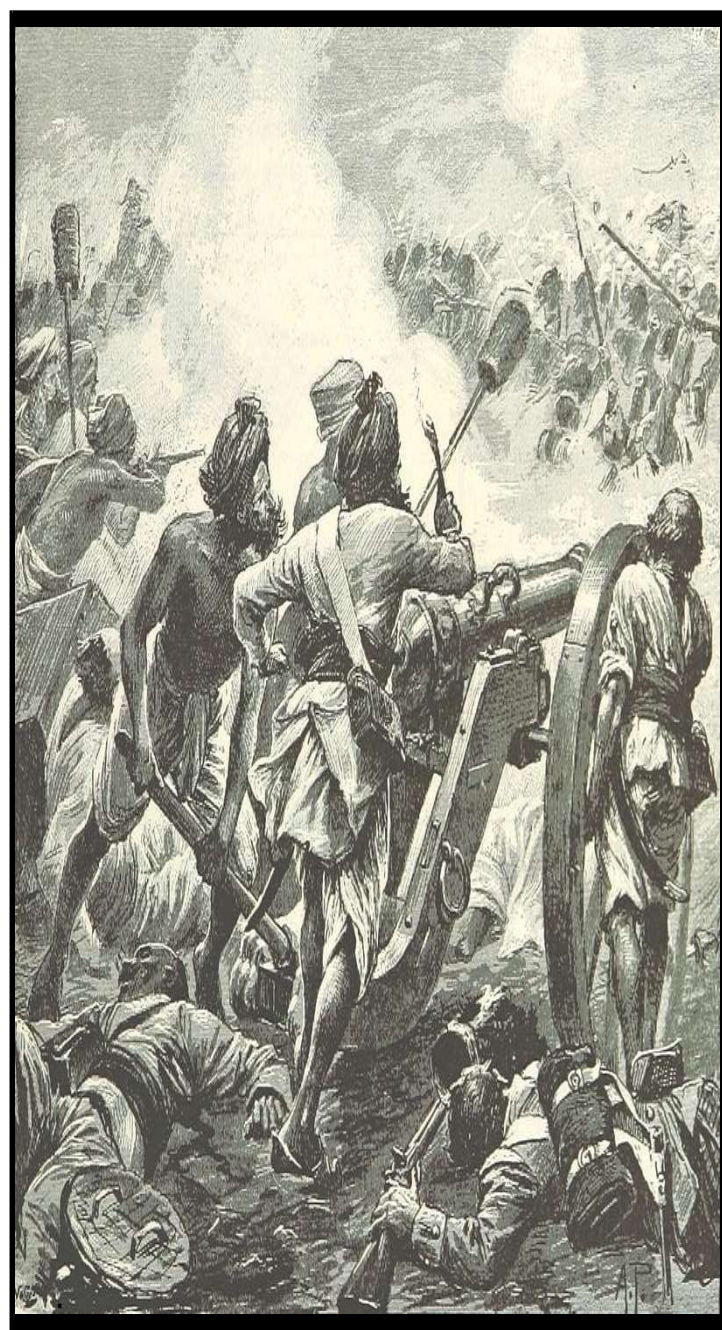


Napoleonic Principles of War

LOIN DES YEUX DE L'EMPEREUR

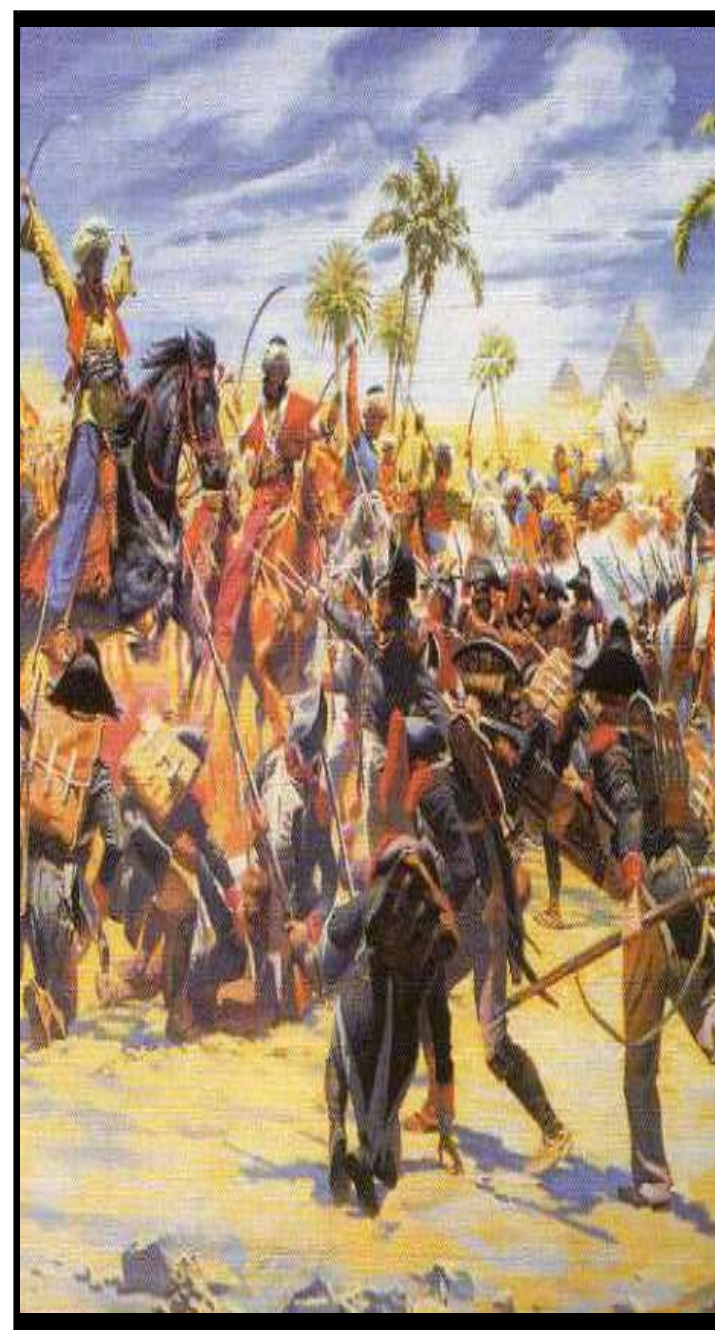
ASIE



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° 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









































AS-01		1790	GUERRE RAJPUT	Page	7
AS-04		1790 - 1799	GUERRES DE MYSORE	Page	10
AS-06		1803-1804	GUERRES MARATHE	Page	12
AS-08		1811	INVASION DE JAVA	Page	14
AS-10		1804-1813	GUERRE DU CAUCASE	Page	16
AS-12		1818	GUERRE DU NEPAL	Page	18

AM-02		1797	INVASION DE PUERTO RICO	Page	20
AM-04		1806-1807	INVASION DE BUENOS AIRES	Page	22
AM-06		1807	BATAILLE DE SIBERT	Page	24
AM-08		1809	GUYANES FRANÇAISE & HOLLANDAISE	Page	26
AM-10		1810	BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES	Page	28
AM-13		1813-1818	BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES & CAMPAGNE DE FLORIDE	Page	31
AM-15		1812-1814	CAMPAGNE DE NIAGARA	Page	34
AM-17		1814	BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE	Page	36
AM-19		1814-1815	BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS	Page	38
AM-21		1818	BATAILLE DE MAIPÙ	Page	40
AM-23		1821	BATAILLE DE CARABOBO	Page	42

AS-02		1790	GUERRE RAJPUT	Page	8
AS-03		1790 - 1799	GUERRES DE MYSORE	Page	9
AS-05		1803-1804	GUERRES MARATHE	Page	11
AS-07		1811	INVASION DE JAVA	Page	13
AS-09		1804-1813	GUERRE DU CAUCASE	Page	15
AS-11		1818	GUERRE DU NEPAL	Page	17

AM-01		1797	INVASION DE PUERTO RICO	Page	19
AM-03		1806-1807	INVASION DE BUENOS AIRES	Page	21
AM-05		1807	BATAILLE DE SIBERT	Page	23
AM-07		1809	EMPIRE DU BRÉSIL	Page	25
AM-09		1810-1811	BATAILLE DE MONTE DE LAS CRUCES	Page	27
AM-11		1813	BATAILLE DE FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES	Page	29
AM-12		1814-1818	CAMPAGNE DE FLORIDE	Page	30
AM-14		1812-1814	CAMPAGNE DE NIAGARA	Page	33
AM-16		1814	BATAILLE DE BADENSBURG & BALTIMORE	Page	35
AM-18		1814-1815	BATAILLE DE PENSACOLA, DU LAC BORGNE & DE LA NOUVELLE-ORLÉANS	Page	37
AM-20		1818	BATAILLE DE MAIPÙ	Page	39
AM-22		1821	BATAILLE DE CARABOBO	Page	41

Index Liste

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

Rappel : Budget en points pour listes d'armées historiques

<u>Généraux</u>									
Système :					Compétences de l'Officier :				
- Irrégulier [Ir]	5	Points			- Mauvais	0	Points		
- Prussien [Ps] ou [Ps*]	10	Points			- Normal	10	Points		
- Britannique [Bs]	20	Points			- Bon	20	Points		
- Français [Fs]	20	Points			- Professionnel	30	Points		
- Français [Fs*]	15	Points							

<u>Cavalerie</u>									
Ajouter à l'effectif de l'unité :									
- Détachement de Cavalerie [Cd]	+ 0	Points			- Cavalerie légère irrégulière [Isc]	+ 0	Points		
- Cavalerie légère ou lanciers [Lc ou Lc(L)]	+ 2	Points			- Cavalerie légère irrégulière [Ih]	+ 0	Points		
- Cavalerie Lourde [Hc]	+ 3	Points			- Cavalerie lourde irrégulière [Ic]	+ 1	Points		
- Cuirassiers [Cu]	+ 4	Points			- Cavalerie Cuirassés irréguliers [Iac]	+ 2	Points		
- Infanterie Montée [MI]	+ 1	Points			- Elephant [El]	+ 2	Points		
- Chaque 2 points de force au dessus de 10	+ 1	Points							
- Chaque 2 points de force au dessous de 10	- 1	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.									

<u>Infanterie</u>									
Ajouter à l'effectif de l'unité :									
- Système Irrégulier [I]	+ 0	Points			- Système prussien [P]	+ 3	Points		
- Système Irrégulier [IS]	+ 2	Points			- Système Britannique ou Français [B ou F]	+ 4	Points		
- Possède des tirailleurs [s]	+ 1	Points			- Possède des armes obsolètes [ob]	- 2	Points		
- possède des carabines [r]	+ 1	Points			- possède des armes de mêlées [mw]	- 3	Points		
- possède des canons de bataillon [g]	+ 1	Points			- ont la bonne discipline de feu	+ 1	Points		
- possède des Roquettes [Ro]	+ 3	Points			- ont une mauvaise discipline au feu	- 1	Points		
- possède des petits canons Jingal [Ji]	+ 3	Points			- ont un entrainement conscrit	- 1	Points		
- Chaque 2 points de force au dessus de 12	+ 1	Points							
- Chaque 2 points de force au dessous de 12	- 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.									

<u>Artillerie</u>									
Ajouter à l'effectif de l'unité :									
- Artillerie à pied légère [Fa]	+ 4	Points			- Artillerie irrégulière légère [Ia]	+ 2	Points		
- Artillerie à pied moyenne [Fa]	+ 8	Points			- Artillerie irrégulière moyenne [Ia]	+ 6	Points		
- Artillerie à pied lourde [Fa]	+ 12	Points			- Artillerie irrégulière lourde [Ia]	+ 8	Points		
- Artillerie à Cheval légère [Ha]	+ 8	Points							
- Artillerie à Cheval moyenne [Ha]	+ 12	Points							

<u>Spéciaux</u>									
- 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
1	Colline	Colline	Colline
2	Colline	Colline	Colline
3	Bois	Bois	Bois
4	Bois	Champs ouvert	Champs ouvert
5	Champs ouvert	Champs ouvert	Champs ouvert
6	Champs ouvert	Champs clos	Accidenté
7	Champs clos	Marais	Accidenté
8	Champs clos	Agglomération	Agglomération
9	Agglomération	Colline	Colline
0	Colline	Colline	Colline
0*	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de rivière	120 + 60 cm de rivière

Europe Centrale :

Royaume-Uni,
Hollande-Belgique,
Suisse,
Etats Allemands,
France,
Prusse,
Autriche,
Italie.

Europe du Sud :

Espagne,
Portugal,
Naples & Sicile,
Etats des Balkans,
Ottomans.

Europe du Nord-Est :

Russie,
Danemark,
Suède,
Pologne.

Dé	Montagnes	Indes	Jungle **	Désert	Semi-désertiques	Amériques	Savanes Plaines	Hautes Herbes	Dé
1	Colline escarpée	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	1
2	Accidenté	jungle	Colline	Accidenté	Accidenté	Bois	Colline	Colline	2
3	Village fortifié	jungle	Autre jungle	Agglomération	Ravine	Accidenté	Accidenté	Ravine	3
4	Colline escarpée	Accidenté	Clairière	Dune	Buissons / hautes herbes	Bâtiment Individuel	Ravine	Bois	4
5	Champs clos	Champs ouvert	Clairière	Accidenté	Oasis	Agglomération	Champs ouvert	Champs ouvert	5
6	Colline	Colline	Champs clos	Colline	Buissons / hautes herbes	Colline	Champs ouvert	Champs ouvert	6
7	Champs ouvert	Champs clos	Marais	Oasis	Ravine	Bâtiment Individuel	Hautes herbes	Hautes herbes	7
8	Village fortifié	Village fortifié	120 cm de Route	Champs ouvert	Buissons / hautes herbes	Bois	Hautes herbes	Hautes herbes	8
9	Accidenté	Bois	Autre jungle	Sablière	Accidenté	Bois	Colline	Hautes herbes	9
0	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	Colline	0
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 reliés 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.	Imp.	V 3
	Couvert	1	1	1	1	1
Irrégulière 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	Relancer comme Accidenté			V 2	V 1
	Cavalerie				V 2	V 1
15 x 30	Autre				V 2	V 1
	Couvert				0	0
Forme Irrégulière	Visibilité				Parfaite	Parfaite
	Groupe				OUI	OUI

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

Oasis	1	2	3	4	5	6
Terrain Haut	Infanterie	V 2	V 2	V 2	V 2	V 1
	Cavalerie	Imp.	V 3	V 3	V 2	V 1
15 x 15	Autre	Imp.	V 3	V 3	V 2	V 1
	Couvert	2	1	1	1	1
Forme Irrégulière	Visibilité	10 cm	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite
	Groupe	NON	OUI	OUI	OUI	OUI

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

Hautes Herbes	1	2	3	4	5	6
Terrain Haut	Infanterie	V 2	V 1	V 1	V 1	V 1
	Cavalerie	V 2	V 1	V 1	V 1	V 1
15 x 30	Autre	V 2	V 1	V 1	V 1	V 1
	Couvert	1	0	0	1	0
Forme Irrégulière	Visibilité	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite	Parfaite
	Groupe	NON	OUI	OUI	OUI	OUI

Village Fortifié	1	2	3	4	5	6
Terrain Haut	Infanterie	V 3	V 2	V 2	V 2	V 1
	Cavalerie	Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2
15 x 15	Autre	Imp.	Imp.	Imp.	V 2	V 2
	Couvert	2	1	1	1	1(+1*)
Forme Carré	Visibilité	5 cm	5 cm	5 cm	10 cm	10 cm
	Groupe	NON	NON	NON	NON	OUI

* Sur 5 et 6, bonus de +1 en lisière du village.

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)	
Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu	
Les mercenaires afghans ont une bonne discipline de feu	
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
Dégrader 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.

- Ils sont basés comme les montés irréguliers.
- Ils comptent comme « autre » dans les terrains sauf dans les marais où ils sont considérés comme « monté ».
- 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.
- Une unité d'éléphants se retire toujours ou déroute directement à l'opposé de la cause du test de moral et interpénétrera toutes unités amies et ennemies sur son passage (même celles en mêlée). Ces unités passeront automatiquement « ébranlée » et devront réaliser un test de moral pour avoir été chargé.



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

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)																				
Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu																				
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 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
Dégrader 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.


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


Terrain : Indes Alignement : Aucun Indigène : Oui



Ordre de bataille : East Indian Compagny

 Général en Chef Cornwallis	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				20
Brigade Baird *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				20
4° Brig. de Cavalerie Bengale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8										14

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

 Général Stuart	Normal							Ps		86 pts				20					
Brigade Stuart *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				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
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 EI, 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

 Allié Indien Moguhl	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

 Allié Indien Mahratte	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 (EI)

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.

- Ils sont basés comme les montés irréguliers.
- Ils comptent comme « autre » dans les terrains sauf dans les marais où ils sont considérés comme « monté ».
- 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.
- Une unité d'éléphants se retire toujours ou déroute directement à l'opposé de la cause du test de moral et interpénétrera toutes unités amies et ennemies 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							14
Eléphants	El	1	2	3	4	5	6	7	8							18
Gardes du Palace	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			16
Brigade Sepoye	Pob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					10

Sher Khan			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

Reza Sahib			Normal					Ir		50 pts				15		
Batterie de Roquettes	IS ro	1	2	3	4	5	6	7	8							11
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

Sayed Sahib			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

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)																
Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu																
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
Dégrader 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 interpénétrera toutes unités amies et ennemies sur son passage (même celles en mêlée). Ces unités passeront automatiquement « ébranlée » et devront réaliser un test de moral pour avoir été chargé.




Ordre de bataille : East Indian Compagny

	Général en Chef Wellesley										Bon			Ps*		30 pts				30		
	Colonel 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 dérouté.

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 ^e 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 Hyderabad Pm, force 10, entraînement conscrit ©.		11 pts



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 Alignement : Allié Indigène : Oui

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

Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu

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 Ia, 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
Dégrader 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	11	12				15
Brigade légère Sepoye	Psm	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

 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	11	12				17
Brigade Gillespi *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
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	11	12				17
Brigade Adams *	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
Brigade Sepoye	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16

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)	
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 du Bengale	
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 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



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	12						17
2e Régiment Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
4e Rég. Provisoire Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Cavalerie Coloniale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8										14

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	12						17
3e Régiment Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Régiment de Garnison	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Cavalerie Coloniale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8										14

Sultan Indonésien Allié		Normal						Ir		59 pts				15					
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								8
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								20

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

Terrain : Indes Alignement : Allié Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Les Rgt Coloniaux et Garnison sont composés au 2/3 de Cipaye Javanais et Indonésiens	
Les fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu	
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 entrainement conscrit ©.	10 pts
Dégrader tous les généraux en Mauvais (pour chaque).	-10 pts



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)

Les unités sur ce front secondaire combattent encore comme au début du siècle.

*Alignement Français 1807-11 ; sinon Coalisé

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

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
Dégrader 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



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	12					28
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 : 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)


*Les Zamburek sont des unités d'artillerie montée sur chameaux***Alignement Coalisés 1807-11 ; sinon Français**Les Fantassins sont armés de mousquet à mèche et ont une mauvaise discipline de feu**Si les généraux sont réguliers, l'armée perse n'est plus considérée comme indigène*


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
Dégrader 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





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	7	8	9	10	11	12	13	14				10	
17ième Brigade Wood*	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						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 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 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

AS-12

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	12			12
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

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 lac.		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)		
La Brigade Etrangère est composée d'Emigrés français et de colons antillais royaliste.		
La Brigade Carmagnole est composée de prisonniers républicains .		
L'infanterie britannique a une bonne discipline de tir.		
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.		
Les Brigades Noires (Régiment Tobago, Trinidad, Martinique et Barbades) ont un entrainement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.		
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



Ordre de bataille : Espagnol

Garnison de Puerto Rico

✗ Général en Chef Brigadier Castro										Normal			Ps*		98 pts				20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8											16
Régiment Fijo Puerto Rico	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							15
Régiment Infanterie Marine	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							15
Milicia Veteranos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									10
Rgt de Cavalerie Puerto Rico	MI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									22

✗ Brigadier Diaz										Normal			Ps		70 pts				20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8											16
Régiment Milice Puerto Rico ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							13
Milicia Blanca ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									10
Volontaires	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									11

✗ Brigadier San Juan										Mauvais			Ps		60 pts				10	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8											16
Régiment Milice Puerto Rico ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							13
Milicia Moreno ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									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 guildes,
- Les volontaires sont irréguliers.

L'infanterie régulière espagnole, sauf deux Régiments (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, la, 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° & II° Campagne 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						17
Brigade Montevideo	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Brigade Dragons démontés	Pob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13
Brigade Navale	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						15
Brigade East Indian Cie	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						15
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	14				21
Brigade Lumley	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17

Centre – Auchmuty	Normal							Ps		91 pts				20					
Brigade Elite réunis	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				20
Brigade Brown	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Brigade Buttler	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Brigade Blackhouse	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17

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



Ordre de bataille : Espagnol

✗ 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	10	11	12				15
Régiment Dragons Coloniaux	MI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						22
Volontaires	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				14

✗ 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	10						10
Milice Urbaine – Andalous ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						10
Milice Urbaine – Pardos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						10
Milice Urbaine – Vizcainos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						10
Milice Urbaine – Arribenos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						10
Régiment de Hussards Milice	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8								14

✗ 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	10	11	12				14
Milice Urbaine - Morenos ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						10
Milice Urbaine - Catalans ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						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)

Notes de conception :

- 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 guildes,
- Les volontaires sont irréguliers.

Les troupes régulières espagnoles, sauf les Régiments Fijo et de Marine, ont toutes un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de feu.

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	11	12								16
Régiment Royal Dahomet	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								16
3e Demi-Brigade Régulière	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								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	11	12								16
2e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11									13
3e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11									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	11	12								16
1e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11									13
4e Demi-Brigade Réserve ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11									13

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

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)																					
Toutes les unités sont composées exclusivement de noirs.																					
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.																					
Les Demi-Brigade de Réserve ont une mauvaise discipline de feu et un entrainement conscrit ©.																					
Les Insurgés ne peuvent pas changer de formation ; ils sont toujours considérés comme irréguliers et cible dense.																					
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										11
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										11
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										11

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	10	11	12								16
11e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								16
12e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								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	10	11	12								16
4e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								16
7e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								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	10	11	12								16
19e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								16
20e Demi-Brigade Coloniale	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12								16

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

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)																					
Alignement : La République était généralement en conflit avec l'Empire de Haiti et neutre vis-à-vis de la colonie espagnole de St Domingue aussi bien avant que après le Dos de Mayo.																					
Les unités sont composées majoritairement de noirs et de mulâtres.																					
Les Guides ne peuvent être commandés que par le C-in-C.																					
Les Insurgés ne peuvent pas changer de formation ; ils sont toujours considérés comme irréguliers et cible dense.																					
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 unités de Dragons Coloniaux et Guides Cd, force 8.																				14	pts
Rajouter à une des Div. Irrégulière une Artillerie Irrégulière Légère, la, force 6.																				8	pts
Prendre une seconde Division Irrégulière.																				38	pts
Donner à Piéton une unité de Milice Bourgeoise Fm, force 12.																				16	pts

2ième Division Irréguliers										Mauvais				Ir		38 pts				5	
Enfants perdus	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										11
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										11
Insurgés	Fob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										11




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	9	10	11	12				16
Régiment de Gardes	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				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	7	8	9	10	11	12							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 Alignement : 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.	
La Brigade britannique a une bonne discipline de tir.	
Donner à Marquès une Artillerie Irrégulière lourde de marine, la, 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)

Notes de conception :

- Afin d'être jouable, les effectifs ont été multipliés par 4.

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

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			15
Rgt Volontaires Dolores ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13

Peones d'Aldama		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

Budget de l'Armée : 212 Pts Points de force : 130 Pts Initiative : Faible

Terrain : Hautes Herbes ou Semi
desertiques Alignement : Coalisé Indigène : Oui

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 Chicanos ©, 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



Ordre de bataille : Espagnol

Général en Chef Vénégas	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

Brigadier Caleja	Normal							Ps	67 pts				20
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6						10
Régiment Potosi ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Régiment Milice Potosi ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10
Régiment Dragons Potosi	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 Indigène : Non

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 Isc.		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 Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11	
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11	
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11	
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11	

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

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

	Indiens Creek Chef Little Warrior				Mauvais				Ir		27 pts				5		
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11
Guerriers Creeks	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 Alignement : Coalisé Indigène : Oui

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

Note de conception :

- Toutes ces forces n'ont jamais combattues ensemble car de groupes tribaux différents.

Les Creeks sont également nommés Batons Rouges – Red Stick. Ils emploient peu de fusils jugés trop « blancs ».

Les unités indiennes IS ne sont pas pénalisés en mouvement dans les terrains Herbes Hautes et Forêts.

Les indiens n'ont pas de Ligne de Retraite, mais utilisent un village Natif.

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 Creeks 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.



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							11
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11

Séminoles	Normal						Ir		48 pts				15					
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Séminoles	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11

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							11
Guerriers Black	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Black	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11

Creek réfugiés - McIntosh	Normal						Ir		59 pts				15					
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11
Guerriers Creeks	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11

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)

Note de conception :

- Toutes ces forces n'ont jamais réellement combattues ensemble car appartenant à des ethnies différentes sur le territoire espagnole.

Les Black Seminoles ex-Colonial Marines ont un entraînement conscrit ©.

Les unités indiennes IS ne sont pas pénalisés en mouvement dans les terrains Herbes Hautes et Forêts.

Les indiens n'ont pas de Ligne de Retraite, mais utilisent un village natif.

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

Mettre une unité de Guerriers Black en Ex-Colonial Marines ©, Psm, force 10 . 1 pts

Donner à chaque Division une unités supplémentaires IS, force 10 (pour chaque). 11 pts

Donner à chaque leader une unité d'adolescents IS, force 8 (pour chaque). 8 pts

Prendre la Division espagnole Maransquin. 61 pts

Mettre une unité de guerriers en une unité d'éclaireurs montés Isc, force 8. 3 pts

Donner un Régiment Marines britanniques à Bowleg ou Maransquin Bsm, force 12. 17 pts

« Brigade » Maransquin	Mauvais						Ps		61 pts				10					
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6											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
Eclaireurs indiens	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	-
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

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 FORT MIMS, TALLUSHATSEE & HORSESHOES et CAMPAGNE DE FLORIDE

Guerre creeks 1813 et 1^{ière} guerre seminole 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	12				15

Brigadier Cocke		Normal							Ps		57 pts						20
1e Brigade Tennessee	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						12
2e Brigade Tennessee	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 Tennessee	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 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.

Les unités de territoriale ISr ont une bonne discipline de feu.

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





Ordre de bataille : Britannique

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

„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

„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

„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

„Brigade* Tecumseh		Normal						Ir		37 pts				15					
Guerriers Shawnee	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11
Guerriers 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>																			
<i>- L'armée est composée de troupes britanniques (indiquées Ligne) , de troupes Territoriales (Fencibles), de Milice et de Volontaires.</i>																			
<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)																			
<i>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 :</i>																			
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.																			
<i>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).</i>																			

CAMPAGNE DE NIAGARA

Guerre de 1812-1814

Ordre de bataille : Américain



Général en Chef Gaines		Normal							Ps*		89 pts							20	
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

Division Scott		Bon							Ps		75 pts							30	
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

Division Potter		Normal							Ps		65 pts							20	
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)	
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.	
Les unités de territoriale ISr ont une bonne discipline de feu.	
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



Ordre de bataille : Britannique

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

« 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

« 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 Alignement : 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 bruler 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

« 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).																					



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

« 1re 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 » Stanburry				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)

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,
- 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	14		21
Brigade Navale	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20

« Division » Gibbs		Mauvais						Bs		120 pts						20	
Brigade Légère	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		21
Brigade Fuziliers	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		21
Brigade Gibbs	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		21
Brigade Keane	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		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)																	
Note de conception : - Toutes les unités d'infanterie britannique sont des vétérans des guerres d'Europe, - Ces unités n'ont jamais combattu toutes ensembles.																	
Les officiers ne peuvent commander que des troupes de leur nation.																	
L'inf. brit. a une bonne discipline de feu (sauf les Brigades Navale, Marines, West Indies et dragons démontés).																	
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 britannique Thorton, Bs, classe « Mauvais ».																20	pts
Mettre Packenham, Gibbs et Thorton en classe « Normal » (pour chaque).																10	pts
Mettre les Artilleries à pied à force 8 (pour chaque).																2	pts
Mettre les Brigades Légère et Fuziliers à force 15 ou 16 (pour chaque).																1/3	pts
Mettre la Brigade Légère en Bsr.																1	pts
Prendre une batterie de roquette IS ro, force 6.																8	pts
Donner à Packenham une unité de Royal & Colonial Marine Bsm, force 12.																17	pts
Mettre la batterie de roquette en Artillerie à Cheval légère Ha, force 6.																6	pts
Prendre le 14e Régiment Dragon-légers démontés, Pob, force 10.																10	pts
Donner des chevaux au 14e Régiment Dragon-légers, Isc, force 8.																4	pts
Prendre la Division espagnole Maransquin.																62	pts
Donner à Maransquin une Artillerie à pied légère Fa, force 6.																10	pts

« 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

Général en Chef Jackson		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		15
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

Brigadiers Thomas & Coffee		Normal						Ps		94 pts				20	
Artillerie à pied Moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6								14
Brigade Tennessee	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 Tennessee	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

Brigadier Morgan		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

	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				17

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

	Brigadier Alvarado	Normal				Fs		93 pts				30					
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6										10
Régiment de ligne Burgos	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
Rgt Provinciaux Arequipa ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				14
Régiment Bladengues	MI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						22

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 entrainement 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
Donner à Osorio une unité de Gauchos, Isc, force 8.																14	pts
Mettre le Régiment de Dragons à force 10.																6	pts

BATAILLE DE MAIPÚ

Liberation du Chili 1818



Ordre de bataille : Indépendentiste
Armée des Andes

Général en Chef San Martín		Normal						Fs*		52 pts						25			
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			
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			
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)	
Les Régiments de ligne (sauf le 7e, 8e et 11e Régiments) ont un entraînement conscrit ©.	
Les Régiments de volontaires ne peuvent pas se déplacer en ligne et ont un entraînement conscrit ©.	
Mettre les Cavaliers et/ou Chasseurs Cd en Isc (pour chaque).	0 pts
Donner à San Martín un Régiment de Volontaires ©, Fm, force 10.	12 pts
Donner à San Martín une unité de tirailleurs IS, force 10.	11 pts
Donner à San Martín 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 Martín les 1er et/ou 3e Régiment de ligne ©, Fm, force 12 (pour chaque).	15 pts
Donner à San Martín 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

<div><div></div><div></div></div> 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

<div><div></div><div></div></div> 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

<div><div></div><div></div></div> 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)	
Note de conception :	
- Pour être jouables les effectifs ont été multipliés par 2.	
Les Régiment Provinciaux ont un entrainement 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



Ordre de bataille : Indépendentiste

 Général en Chef Bolivar	Normal							Fs*		86 pts				25					
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					
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					
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)

Note de conception :

- Pour être jouables les effectifs ont été multipliés par 2.

Les Régiment de Milice ne peuvent pas se déplacer en ligne et ont un entraînement conscrit ©.

Donner à Bolivar une Artillerie à pied légère Fa, force 6.		10 pts
Donner à Bolivar 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 Bolivar une à deux unités de Milice locale ©, Fm, force 10 (pour chaque).		12 pts
Donner à Bolivar 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 Alignement : 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.																
*Alignement 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

<

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				28
Cavaliers légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				26

	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

	Première 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 Alignement : 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 esclaves.

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

*Alignement 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) 50 pts

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						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	

	Troisième 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	

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 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					28	
Cavaliers Arabes	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					26	
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	15
Janissaires	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			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			26
Cavaliers Arabes	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			26

☪ 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)	
Tous les montés ignorent les pénalités de mouvement dans les sablières et les dunes.	
Les Fellahs combattent avec une colonne à droite contre des troupes ébranlées.	
Les Sekhans ignorent les pénalités de mouvement liés de terrain (sauf impassable).	
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

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 Crétois	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							15
Cavalerie légère Crétois	lh	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	lh	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									20
Cavaliers de la Garde	lh	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)	
<i>Note de conception :</i>	
<i>Cette liste n'est pas représentative des effectifs engagés, mais elle a le mérite de représenter la 1° action des Etats-Unis hors de leurs territoires ; elle et a été rendue possible en multipliant les effectifs par 20.</i>	
<i>Les suédois et napolitains ne participèrent pas directement à la bataille de Derna, mais assurèrent le blocus d'autres ports en couverture</i>	
<i>Eaton ne peut pas commander de troupes irrégulières</i>	
<i>O'Bannon ne peut pas commander les troupes de Hamet Bey</i>	
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, la, force 6 (pour chaque).	14 pts
Passes les US Marines et Suédois à force 13 (pour chaque) .	1 pts
Donner des skirmishers aux Gardes du Palais.	1 pts


INVASION DU CAP


Campagne des Indes Néerlandaises 1806



Ordre de bataille : East Indian Compagny

 Général en Chef Baird	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	13	14			20
83e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
59e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
21e Rgt de Dragon-légers	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8									14

 Brigade Fergusson	Normal								Ps		60 pts				20			
72e Régiment Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
93e Régiment Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20

 Brigade Beresford	Normal								Ps		60 pts				20			
38e Régiment de ligne	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20
71e Régiment Highlander	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			20

Budget de l'Armée : 239 Pts

Points de force : 124 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savane

Alignement : 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



Ordre de bataille : **Hollandais**

	Général en Chef Janssen		Normal	Fs	30 pts	30													
	Division – Prothalow		Normal	Fs	124 pts	30													
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6												10
Régiment Léger Colonial	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
22e Régiment de Ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						17
Rgt de la Garde Nationale ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								12
Régiment Cipaye Hottentote ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								12
Marins ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								12
Cavalerie coloniale	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8										14

Colons Boers Alliés																			
Cavaliers Boers	MIsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								28
Cavaliers Boers	MIsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								28

Hottentotes Alliés																			
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
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** Alignement : **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 Hottentotes 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.																			14 pts
Donner à Janssen une Artillerie à pied légère française, Fa, force 6.																			10 pts
Donner à Janssen le Régiment composite français d'Ile de France, Fm, force 10.																			13 pts
Donner à Propalow le 9e Régiment de Chasseurs, Fsm, force 10.																			14 pts
Mettre les Artilleries à force 8 (pour chaque).																			2 pts
Donner aux Boers une à deux unités d'auxiliaires Khoisans ou Caffres, IS, force 8.																			8 pts
Mettre les Régiment de Ligne et/ou Léger à force 13 (pour chaque).																			1 pts
Si les Boers ne sont pas sélectionnés, prendre une 2nd « Division » Hottentote																			34 pts
Donner aux généraux Hottentotes, une à deux unités de guerriers, Imw, force 12 (pour chaque).																			9 pts
Si les Hottentote ne sont pas sélectionnés, prendre une 2nd « Division » Boers																			61 pts
Mettre un général Boers en classe « Normal ».																			10 pts

2nd « Division » Boers																			
Cavaliers Boers	MIsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								28
Cavaliers Boers	MIsr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								28

2nd « Division » Hottentote																			
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
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 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 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 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 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)	
Les unités Britanniques et Etrangères ont une bonne discipline au feu (sauf la brigade Navale).	
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.	
Les Janissaires combattent avec une colonne à droite contre des troupes ébranlées ou Irrégulières.	
Les Sekhans ignorent les pénalités de mouvement liés de terrain (sauf impassable).	
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								14	
Sekhans Albanais		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										12	
Sekhans Albanais		ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										12	
Arnaut Albanais		Isc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										20	

Gouverneur du Caire				Normal				Ir				60 pts				15			
Fellahs Miliciens	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							9	
Fellahs Miliciens	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							9	
Fellahs Miliciens	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							9	
Levées en Masse	Iob	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							7	
Tirailleurs Fellahs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							11	

 Aile de Cavalerie Auxiliaire	Mauvais								Ir				67 pts				5			
Cavaliers Moyens	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							20		
Bédouins	Isc	1	2	3	4	5	6	7	8									14		

	Omar Makran Bey				Normal				Ir			111 pts				15			
Mamelucks	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					28	
Mamelucks	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					28	
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							20	
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							20	

☐ Armée Haute Egypte Bey				Mauvais				Ir		73 pts				5			
Mamelucks	Ic	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				28
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						20
Mamelucks légers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						20

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).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mettre les Janissaires à force 13 (pour chaque).

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								20
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								9
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								9
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11

Abdullah bin Saud		Normal						Ir		64 pts				15					
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								20
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								9
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								9
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11

Muhammed Ibn Abd		Normal						Ir		64 pts				15					
Cavaliers	Ih	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								20
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								9
Fantassins	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								9
Tirailleurs	IS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								11

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 : 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 Bédouis 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							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
Sekhans Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					12

☐ Ahmet Pacha	Normal							Ir		71 pts				15		
Artillerie Irrégulière lourde	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8							16
Pseudo-Nizam ☐	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			14
Pseudo-Nizam ☐	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			14
Sekhans Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					12

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

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

☐ 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 : 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)

Les Pseudo-Nizam ont une mauvaise discipline de feu et un entraînement conscrit ☐.

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



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

Alignement : Variable*

Indigène : Oui

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)																	
Les guerriers sont équipés de sagaie																	
Les Zoulous 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.																	
Alignement 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																	
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

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 Alignement : 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.																						
Alignement 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.



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						18
78e Rgt de ligne Highland	Bsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						18
Royal African Corps	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						16
Régiment du Cap	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						15
Brigade Milice	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								12
21e Rgt de Dragon-légers	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8										14
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						18
Rgt Cipaye Hottentoth	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								12

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

Budget de l'Armée : 257 Pts

Points de force : 136 Pts

Initiative : Moyenne

Terrain : Hautes Herbes / Savanne

Alignement : Coalisé

Indigène : Non

CHOIX D'AJOUTS A LA LISTE (maxi 300 pts)	
Les unités Britanniques (systèmes B) ont une bonne discipline au feu.	
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, 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



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 Alignement : Allié Indigène : Oui

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

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

Armer les unités de Guerriers de Makana avec des fusils en Im (pour chaque). 2 pts

Mettre une unité de Guerriers de Mudshane en Vétérans force 14. 3 pts

Donner à chaque leaders une unité d'éclaireurs, IS, force 10 (pour chaque). 11 pts

Donner à chaque leaders une unité de guerriers, Iob, force 12 (pour chaque). 10 pts

Mettre les unités de Guerriers de Mudshane en Vétérans à force 14 (pour chaque). 3 pts

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

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.



BATAILLES DE FOCSANI & RAMNIC


21 Juillet & 22 Septembre 1789 (Guerre des Balkans)




Ordre de bataille : Austro-Russe

Armées du Danube

	Général en Chef Souvarov	Normal				Ps*				20 pts				20			
	Colonne Karaiczay (Russes)	Mauvais				Ps				122 pts				10			
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				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	7	8	9	10	11	12				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 Cheval-Légers Levenér	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						20

	Colonne Splény (Autrichiens)	Mauvais				Ps				92 pts				10			
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				14
1 ^{er} 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 Alignement : Coalisé Indigène : Non

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 1 ^{er} 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

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				12
Janissaires	Im	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				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

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

 Odjak Cavalerie de la Porte	Normal								Ir		93 pts				15			
Suvarilari	Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					28
Suvarilari	Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					28
Sipahi	Ic(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							22

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 Suvarileri en Gardes du Corps, Iac.		2 pts
Donner aux Suvarileri 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

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

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	9	10	11	12						16
Rgt de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						16
Rgt de Corfou ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13
Rgt de Caratto ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13
Rgt de Castel-Nuevo ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13

"Division" Petra																			
Mauvais	Ir																		
70 pts	5																		
Artillerie Irrégulière moyenne	Ia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						14
Monténégrins	Ism	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13
Monténégrins	Ism	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13
Monténégrins	Ism	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						13
Mercenaires Albanais	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								12

"Division" Auxiliares																			
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)

Toute l'infanterie russe (sauf Chasseurs) a une mauvaise discipline de tir et un entraînement « conscrit © ».		
Les Gardes monténégrins ont une mauvaise discipline de tir et un entraînement « conscrit © ».		
Mettre un à deux généraux russe ou monténégrins 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	13	14		20
11e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
15e Régiment de ligne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17

2e Division Delzon				Normal				Fs		100 pts				30			
Artillerie à pied moy. Italienne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8								16
Régiment de Garde Italienne	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		20
23e 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

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

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)

Les unités Napolitaines Provinciales ont une « mauvaise discipline au feu » et un entraînement « conscrit © ».

Toute l'infanterie britannique a une « bonne discipline au feu ».

Seul Stuart peut commander les unités britanniques

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


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
---	------------------------	---------	----	--------	----

[illegible]

2 ^e Division 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^e Division Napolitaine Lecchi				Mauvais				Fs		91 pts				20			
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8								16
1 ^e Régiment de légers ©	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				15
1 ^e Régiment de ligne ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11
2 ^e 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)	
<i>Les troupes des 1° et 2° Division sont des troupes d'origine française soldées par Naples.</i>	
<i>Les troupes de la 3° Division sont des unités à recrutement napolitain.</i>	
<i>L'infanterie ligne et légère napolitaine (3°Div.) a un entraînement conscrit © et une mauvaise discipline de tir.</i>	
<i>Toutes les unités napolitaines (3°Div.) doivent passer un test de moral si une unité de leur division déroute.</i>	
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 Massena ou Joseph une Artillerie à pied lourde, Fa, force 8.	20 pts
Donner à Massena 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, LeL, force 10.	24 pts
Si le C-in-C est Masséna, prendre une à deux Div. des 1er & 2ème Corps français (voir ci-dessous).	?? pts
Donner à chaque Division française une Brigade de Dragons, Hc, force 10 (pour chaque).	26 pts
Donner à Massena ou Lecchi une Brigade italienne de Dragons, Hc, force 10.	26 pts
Donner à Massena 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

1er 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

2e 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

3e 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

4e 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				
10e 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

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 Norrman	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 Engelbrechter	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-Boshu	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-Sondermalm	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						16	
Rgt. de Ligne Elfsborg-Wermalm	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)

Cette liste représente le 2nd Siège de Stralsund ; pour le premier Siège (Janvier-Avril 1807), retirer les seconde et troisième divisions.


L'infanterie Britannique n'a pas encore la bonne discipline de feu.


Les unités d'une nationalité ne peuvent être attribuées à un officier de nationalité différente.

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.

La Landwher a une mauvaise discipline de feu et entraînement conscrit ©.

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 ».	20 pts
Remplacer Gustave IV comme Général en Chef par le général Essen, Ps*, classe « Normal ».	10 pts
Donner au Général en Chef une à trois Artilleries à pied lourde de forteresse , la, force 6 (pour chaque).	14 pts
Mettre une des Artillerie lourde en Fa.	4 pts
Remplacer au maximum la moitié des Artilleries légère à pied par des moyenne, Fa force 6 (pour chaque).	4 pts
Prendre un Général d'Artillerie, le Colonel Cardell, Ps, classe « Mauvais ».	10 pts
Prendre un Général de Cavalerie, le Colonel Mörner, Ps, classe « Mauvais ».	10 pts
Donner au Général en Chef un à trois Régiments de Landwher © (Poméranienne, Garde Bourgeoise, Marins), Pm, force 10 (pour chaque).	10 pts
Donner au Général en Chef une unité de Corps franc, Psm, force 10.	13 pts
Donner au Général en Chef une unité de Towcarzyk, Isc, force 8.	14 pts
Mettre une des Brigades de Cavalerie en Hussards Lc ou en Dragons en Hc.	4/6 pts
Prendre un à quatre retranchements de 9cm (vitesse 3 et couvert 2)(pour chaque).	9 pts
Mettre un à deux Régiments de Ligne suédoise à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Mettre une Brigade Britannique ou Brigade Grenadiers prussiens à force 13 ou 14.	1/3 pts
Donner au Général en Chef un Gun boat WT SA, Classe 2, force 6.	15 pts

 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

Règles spéciale des Gunboats :

Ce sont des bateaux légers (WT SA Classe 2) assez larges pour transporter une unité d'artillerie légère.

Ils sont propulsés à la voile, sont basés comme les wagons (9 x 3 cm) et ont un couvert de 2.

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).

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.



Ordre de bataille : Français

VIII^e Corps 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
	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
	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 Artileries 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 Zajonceck				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 Uhlans	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 Barse	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

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.

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 Congrève, 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/-3pts
Mettre la Brigade Foot Guards à fore 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 x1. 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

[illegible]

Garnison - Castelchoïd				Mauvais				Ps		56 pts				10			
1e Brigade de Milice ☉	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						12
2e Brigade de Milice ☉	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						12
1e Brigade de Landwehr ☉	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11
2e Brigade de Landwehr ☉	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						11

 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	11	12							16
Régiment Norsk	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							16
Régiment de Marine	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

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)

La Division du Prince de Hesse n'a pas rejoint la bataille

Les unités de Milice ont un entraînement conscrit ©.

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

Donner à Peymann une Artillerie à cheval légère, Ha, force 6.

Donner à Peymann une Artillerie à pied moyenne, Fa, force 8.

Donner à Peymann une à deux Artillerie Irrégulière lourde de Forteresse, Ia, force 8 (pour chaque).

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

Donner Peymann le Régiment de Chasseurs du Corps, Psm, force 12.

Donner à Hesse le Régiment de Chasseurs du Holstein, Psm, force 12.

Donner à Castelchoid une à deux Brigades de Milice ©, Pgm, force 10 (pour chaque).

Donner à Castelchoid une unité de Traban, Isc, force 8.

Mettre les Régiment de Gardes et Corps à force 13 (pour chaque).

Mettre les Brigades de Milice à force 11 (pour chaque).



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
Régiment Chasseurs Nyland	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Nyland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Bjorneborg	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Dragons Nyland	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8

2nde Division Adlercreutz		Normal		Ps		98 pts		20	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8
Rgt Chasseurs Tavastehus	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Abo	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Tavastehus	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment de Dragons	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8

3ième Division Cronstedt		Normal		Ps		91 pts		20	
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Chasseurs Savolaks	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Chasseurs Karélie	Psm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Savolaks	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Réserve Savokas ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8

4ième Division Numers		Mauvais		Ps		53 pts		10	
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Osterbott	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Réserve Osterbott	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8

Division Réserve Vogelsack		Normal		Ps		80 pts		20	
Régiment Uppland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Helsinki	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Västmanland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8
Régiment Västderland	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8

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




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	Lsc	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. Krementch ©	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



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	7	8	9	10	11	12				14
Artillerie à pied légère	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				12
10e Rgt Grenze & 2e Banat	Fsm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				17
16e Régiment Lusignan	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16
26e Régiment Hohenlohe	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16
2e Régiment Cheveau-leger	Cd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				14

"Brigade" Hoffer		Normal				Ir				50 pts				15			
Chasseurs tyroliens	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				12
Landmiliz ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				13
Paysans avec faux	Fmw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				10

"Brigade" du Père Haspinger		Mauvais				Ir				40 pts				5			
Chasseurs tyroliens	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				12
Landmiliz ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				13
Paysans avec faux	Fmw	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				10

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

"Brigade" Teimer		Mauvais				Ir				30 pts				5			
Chasseurs tyroliens	ISr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				12
Landmiliz ©	Pm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				13

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 Klagenfurt ©, 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 Irrégulière une unité de Chasseurs tyroliens, ISr, force 10 (pour chaque).	12 pts
Donner à toutes les Brigade Irrégulière une unité de Landmiliz ©, Pm, force 12 (pour chaque).	13 pts
Donner à une Brigade Irrégulière une artillerie Irrégulière légère, Ia, force 6.	8 pts
Mettre un à trois régiments réguliers de Marchal à force 13 (pour chaque).	1 pts


Ordre de bataille Bavarois


VIIe Corps d'armée



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

	1ière Division Bavaroise Prince Ludwig				Normal				Fs		144 pts				30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8								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 Bavaroise Wrede					Normal				Fs			142 pts				30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8									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 Cheveau-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									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)

Les régiments de Landwehr ont un entraînement conscrit ©.		
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 ©, 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 Pius, Fsm, force 12.		17 pts
Donner à Wrede le 13e Régiment de ligne, Fsm, force 12.		17 pts
Prendre la 3e Division Bavaroise Deroy		159pts
Enlever les tirailleur des Rgts de ligne bavarois et leur donner le canon de bataillon (tous ou aucun).		0 pts

3e Division Bavaroise Deroy					Normal				Fs		159 pts				30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8								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 Cheveau-légers	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						24



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	7	8									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					16
2e Régiment Cheval-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					17
1e Régiment Réserve Lika ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					15
2e Rgt. Réserve Otocaner ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					15
3e Régiment Réserve Ogulin ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					15
4e Régiment Réserve Sluin ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					15

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					15
11e Rgt Réserve & 2e Banat ©	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					15

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)

Les Rgt de Réserve sont composés des Btms de dépôt et de Landwehr croate; ils ont un entraînement conscrit ©.

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

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 Karlstatd ©, 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



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



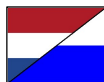
Ordre de bataille : Allemands

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	17
Bataillon de Ligne N°1	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	16
Bataillon de Ligne N°2	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	16
Régiment de Hussards	Lc	1	2	3	4	5	6	7	24
Corps Franc Legion de Kassel (Hessois)		Mauvais		Fs		98 pts		20	
Bataillon de Chasseurs	Psm	1	2	3	4	5	6	7	16
Bataillon de Garde	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	16
Bataillon Prince Héritier	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	16
Bataillon Ducal	Pgm	1	2	3	4	5	6	7	16
Régiment de Cavalerie	Cd	1	2	3	4	5	6	7	14
Corps Franc von Schill (Prussien)		Mauvais		Ir		64 pts		10	
Rgt. de Hussards Brandebourg	Lc	1	2	3	4	5	6	7	24
Btn. de Déserteurs allemands	Fm	1	2	3	4	5	6	7	15
Btn. Landw. Stralsund (suédois)	Fm	1	2	3	4	5	6	7	15

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

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

<i>Ces trois colonne n'ont jamais combattu ensemble. Les effectifs ont été doublés de façon à avoir un effectif jouable.</i>	
<i>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.</i>	
<i>Les troupes de Kassel sont en exil en Autriche et semblent avoir été entraînés comme l'armée autrichienne. Ils connaissent donc la colonne d'assaut mais le choix est toutefois laissé au joueur.</i>	
<i>Les troupes de Brunswick n'adoptèrent la colonne d'assaut qu'en 1814.</i>	
<i>Le Général en Chef peut être au choix du joueur le Duc de Brunswick ou le Landgraf de Hesse Kassel</i>	
<i>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)</i>	
<i>Les Bataillons de Déserteurs et la Landwehr ont un entrainemet conscript. Les déserteurs sont principalemet des westphaliens et saxons (doctrine française).</i>	
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 Brunswick et/ou le bataillon de Gardes à force 13 ou 14 (pour chaque).	1/3 pts
Mettre le Régiment de Hussards Brunswick à force 11 ou 12.	2/6 pts
Mettre les Pgm hessois en Fm <u>ET</u> 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



Ordre de bataille Hollando-Westphalien

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

1° Division Dalbignac - Westphaliens				Normal				Fs		138 pts				30		
Artillerie à pied moyenne	Fa	1	2	3	4	5	6	7	8							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 Cheveau-leger	Lc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					24

2° 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 10e Corps français dans la campagne 1809, qui devait assurer les arrières de Napoléon engagé en Autriche. Le Corps combattit les incursions des Corps 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'Oldensborgsk, 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 Westphalienne et une Hollandaise), Fa, force 8 (pour chaque).		16 pts
Prendre une à deux Art. à cheval légère (une Westphalienne 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




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
Dégrader 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 x1. Toute cible d'une roquette doit tester son moral (malus de -1 pour les montées).




Ordre de bataille : Hollando-Français

Armée du Brabant

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

	1ière 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 commandés 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

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

Ç				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				lh	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							20		

[illegible]

G				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

G 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)	
<i>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.</i>	
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 Artileries 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 Artileries du Commandant en Chef.	- Pts
Mettre les Artileries 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

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

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

Çiñeme 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

 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

🇹🇷 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



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 entrainement 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 Naruvoi ©	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





Ordre de bataille : Suédois


Armée de Norvège

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

	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				16	
Régiment Västmandland	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16	
Régiment Elfsborg	Fm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				16	

	Division de Cavalerie Skoeldebrand					Mauvais				Fs		70 pts				20	
Brigade de Dragons	He	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





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									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									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								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								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 refuse 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 Grenadiers 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