

Vive l'Empereur !

Leipzig

14- 19 Octobre 1813

Scénarios et règles spéciales

Situation Historique

La bataille de Leipzig est la plus grande bataille de l'ère napoléonienne et la plus grande bataille livrée en Europe avant la Première Guerre mondiale, la classant parmi les plus grandes batailles de l'histoire. Napoléon, sur la défensive après la désastreuse campagne de Russie en 1812, fut forcé de livrer une bataille décisive regroupant cinq armées et un demi million d'hommes. Après la campagne de 1812 beaucoup des alliés de Napoléon tournèrent leur veste, sa cavalerie étant décimée il dut remplir son armée principalement de recrues, inexpérimentées mais enthousiastes, pour faire face à une immense armée alliée de 300.000 Autrichiens, Prussiens, Russes et Suédois, ces derniers incluant une unité de roquettes à la Congreve anglaise. Les suédois étaient commandés par Bernadotte, ancien maréchal de Napoléon, que les français considèrent comme un traître mais dont la dynastie survécut à la période pour fonder l'actuelle dynastie royale de Suède.

La campagne commença avec les deux batailles de Lutzen et Bautzen, mais bien que ce fût des victoires françaises, le manque de cavalerie les rendit non conclusives. Pendant l'été, un armistice permit aux deux armées de se reconstituer, mais l'Autriche rejoignit alors la Coalition en faisant pencher la balance. Renouvelant alors leur lutte contre Napoléon, les Alliés appliquèrent alors une nouvelle stratégie, évitant l'affrontement direct avec l'Empereur en attaquant ses lieutenants, une stratégie suggérée par trois anciens officiers de l'Empereur se trouvant maintenant dans le camp adverse, Moreau, Jomini et Bernadotte. La campagne d'automne va alors sembler bien différente. Riche en événements et victoires improductives comme Dresde, les lieutenants de Napoléon vont être battus encore et encore quand l'Empereur est absent : Katzbach, Dennewitz, Kulm, Gross-Beeren. Son infériorité numérique devenant majeure, Napoléon se mit sur la défensive, mais avec le devoir d'attaquer pour reprendre l'initiative sur une des trois grandes armées de la Coalition. Son plan était bon, mais avec un défaut majeur, il aurait requis des

lieutenants doués et capables d'agir de façon autonome. Or le style autocrate de commandement de Napoléon et son ego démesuré ne pouvaient souffrir aucune compétition, et les trop rares maréchaux capables d'indépendance n'étaient pas disponibles. Davout gardait Hambourg, Soult était en Espagne, Masséna en retraite, Lannes mort. Ceux en charge d'armées entières, de bons commandants pourtant, se révélèrent dépassés par la tâche : Ney, Oudinot, MacDonald, Murat, furent tour à tour battus.

A la fin, Napoléon dut abandonner sa principale base de ravitaillement de Dresde pour regrouper son armée dans la plaine de Leipzig mais il laissa derrière lui des corps de troupes expérimentés (St Cyr et Mouton à Dresde, Rapp à Danzig et de nombreuses garnisons) avec l'espoir de reprendre l'initiative.

Leipzig fut une bataille gigantesque, le champ de bataille faisant 15 km de côté, et une bataille très longue, puisque les événements s'étalent sur 6 jours entre le 14 et le 19 octobre. L'armée française rassembla au final environ 190.000 hommes contre 350.000 coalisés. La bataille fut une succession de combats féroces et pratiquement indépendants. Le plan coalisé, bien qu'inélegant, se révéla efficace car le rapport de force leur permit d'attaquer partout avec la supériorité numérique et de garder l'avantage. Bien qu'utilisant les lignes intérieures, Napoléon fut rarement en position de prendre un avantage stratégique sérieux bien que gagnant la plupart des combats, parce qu'un rapport de force d'un contre deux ne peut en pratique mener à une victoire décisive contre des ennemis motivés.

Le premier contact eut lieu le 14 octobre Liebertwollwicz et se révéla être la plus grande bataille de cavalerie de l'Histoire. Murat repoussa les assauts coalisés mais perdit beaucoup de bonne cavalerie. Le 15 octobre, les armées se complétèrent, et les combats les plus connus de cette bataille se déroulèrent le lendemain : Mockern, Wachau, Lindenau, Connewitz. Les français sont alors engagés sur trois cotés du champ de bataille. Le 18, les coalisés reçoivent 150.000 hommes

de plus en renfort, alors que les français n'en reçoivent que 15.000. Les attaques massives se succèdent alors, de plus en plus sanglantes Golitz, Schonfeld, Probstheyda.

Au soir du 18, Napoléon n'a plus de réserves et ses munitions s'épuisent, il n'a d'autre choix que de retraiter. L'Histoire s'achève, et la Légende commence : des saxons qui changent de camp au milieu de la bataille (facile de les accuser de la défaite après coup, ce coup d'éclat ne changea de fait pas grand-chose à la bataille), le pont sur l'Elster qui saute trop tôt, piégeant 20.000 soldats de l'autre côté, le Prince Poniatowski qui se noie dans le fleuve le lendemain de sa nomination au grade de Maréchal, des combats féroces en ville même.

Les pertes résultant de la bataille sont énormes des deux cotés. Les français ont probablement perdu 38.000 tués et blessés. Les coalisés ont capturés 15.000 hommes valides, 21.000 blessés ou malades, 325 canons et 28 trophées, aigles ou drapeaux, et ont reçu les saxons déserteurs. Les coalisés ont perdu environ 54.000 hommes, l'armée de Bohême de Shwartzenberg 34.000, l'armée de Silésie de Blücher 12.000, alors que l'armée du Nord de Bernadotte et l'armée de Pologne de Benningsen ont perdu 4.000 hommes chacune.

La retraite à travers l'Allemagne ne fut par facile, en particulier un combat désespéré à Hanau contre les anciens alliés Bavaois. Mais ceci est une autre histoire, que nous vous raconterons un jour...

SCENARIOS

Cette bataille, longue et complexe, peut être découpée à la fois dans l'espace et dans le temps. Nous proposons 15 scénarios simulant les divers combats, ainsi qu'un scénario de campagne couvrant les 6 jours de combat.

Pour démarrer, il est conseillé de jouer le scénario 7, Göhlis, puis le 5, Lindenau, puis le 4, Connewitz, car ces derniers n'utilisent que peu d'unités de combat, puis continuer avec le scénario 2, Mockern.

Les combats de cavalerie sont particulièrement intenses dans le scénario 1, Liebertwollwicz. Les batailles plus importantes paraîtront ensuite plus faciles.

Note sur les placements: Quand il est dit: "à mi-distance de X et de Y", tracer une ligne entre ces deux points, repérer l'hex se situant au milieu, et déployer dans un rayon de deux hexs autour de cet hex.

Note sur les données fournies pour chaque scénario: En général un scénario a besoin d'être joué 5 fois pour qu'il soit robuste et sans anicroche. Nous n'avons bien sûr pu faire 75 parties et 5 campagnes sur ce jeu, certaines parties étant très longues. Nous savons que tous les scénarios fonctionnent, mais ils ne sont peut-être pas parfaits. Nous comptons sur vous pour nous signaler les erreurs et imperfections. Nous mettrons régulièrement sur notre site les mises à jour concernant le jeu en fonction de vos commentaires.

Note sur la carte: Certains éléments sont purement décoratifs: arbres isolés, arbres le long des routes, moulin.

Les pentes séparent trois niveaux, du plus bas vers le plus haut de couleur jaune clair, beige clair avec points, beige moyen. Quand il y a un doute, l'orientation du symbole donne le sens de la pente, ce qui est en haut et ce qui est en bas. Les ruisseaux sont toujours en bas, et en général les villages également.

L'église en vert dans Leipzig est Saint-Thomas, en mémoire de Jean-Sébastien Bach qui y travailla et y est enterré.

1- Liebertwollwicz- 14 Octobre.

Le 14 octobre, Murat est déployé au sud de Leipzig, attendant le reste de l'armée commandée par Napoléon qui doit le rejoindre. Ses ordres sont d'éviter tout combat sérieux tout en gardant le terrain. Au même moment, l'armée de Bohême commandée par Schwarzenberg approche de la zone et engage une "reconnaissance en force" de l'ennemi

Cartes: 4, 5, 9 et 10. Etant donnée la présence d'autres corps non représentés ici, aucune unité ne peut bouger au nord du Nieder Holz.

Durée: Le jeu démarre à 9:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 18 tours.

Le joueur **français** se déploie en premier.

Le joueur **coalisé** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- II Corps (Victor) entre Mark-Kleeberg et Wachau, inclus.

- V Corps (Lauriston) entre Wachau et Liebertwollwicz, ce dernier inclus.

- Ouest du Galgenberg: Le V corps de cavalerie de Pajol, le IV corps de cavalerie de Kellerman, et la 1^{ère} division légère du I corps de cavalerie (unités 216 à 218).

- IX Corps (Augereau) à 3 hexs autour de Zuckelhausen.

- Les autres corps présents ne furent pas engagés ce jour là.

- Murat est empilé sur n'importe quelle unité.

Déploiement coalisé:

- la cavalerie (seulement) du II corps prussien de Kleist est à 3 hexs autour de Cröbern.

- les corps Russes de Gortchakov et Wurtemberg avec Wittgenstein et la cavalerie russe de Pahlen est à 3 hexs autour de Gulden Gossa.

- 3 hexs autour de Gross Possnau: le IV corps autrichien de Klenau.

Renforts:

Aucun

Conditions de victoire:

Paradoxalement, un match nul était acceptable pour les deux camps, aucun ne voulant vraiment s'engager. Pourtant, si les trois villages (Mark-Kleeberg, Wachau et Liebertwollwicz) sont tenus par les français, c'est une victoire française. Sinon c'est une victoire coalisée.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

- Aucune unité d'infanterie française ne peut bouger dans la direction de l'ennemi avant qu'une unité ennemie vienne à moins de 3 hexs d'une unité française. La cavalerie française est libre de ses mouvements dès le départ.

Variations:

Si les choses tournent mal rapidement pour le français, il peut faire entrer le VIII corps de Poniatowski entre Mark-Kleeberg et Connewitz.

Si les choses tournent mal pour les coalisés, l'infanterie de Kleist est déployée à Crobern.

Les deux camps doivent bien sûr être d'accord, ces variations rendent simplement le jeu plus intéressant.

Epilogue:

Les choses escaladèrent lentement pendant la journée, mais à part la cavalerie les coalisés n'engagèrent sérieusement aucune unité d'infanterie. Liebertwollwitz changea de main plusieurs fois mais les autrichiens ne furent pas vraiment épaulés. La bataille s'acheva tard par un match nul.

2 –Mockern – 16 Octobre.

La lutte opposant Marmont à Blücher est un des épisodes les plus connus et un des combats les plus acharnés de cette bataille.

Cartes: 1, 2 et 6.

Durée: Le jeu démarre à 11:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 14 tours mais il inclue un déploiement préliminaire comme décrit ci-dessous.

Le joueur **français** se déploie en premier.

Le joueur **coalisé** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- Le VI Corps de Marmont est dans un triangle Wahren, Lindenthal et Klein Widderitzsch en incluant ces trois villages.

- le détachement de Dombrowski du VIII corps (unités 167, 168, 173 et 174) sur une la

route à l'est de Lindenthal entre ce village et le bord de la carte.

Déploiement coalisé:

Aucun. L'ensemble de l'armée de Silésie entre en renforts. Le joueur coalisé effectue un déploiement entre les tours 07:00 et 11:00. Les renforts rentrent comme indiqués ci-dessous et bougent normalement. Les unités ne peuvent approcher à moins de 3 hexs d'une unité française. Aucun tir n'a lieu de part et d'autre. Après ce déploiement, le jeu démarre normalement avec le tour de 11:00.

Renforts coalisés:

07:00: Le Ier corps prussien de York par la route de Halle sur la carte 1.

09:00: le corps russe de Langeron par le route de Magdebourg carte 1.

11:00: le corps russe de Sacken par le route de Magdebourg carte 1.

15:00: le corps russe de St Priest par la route de Halle carte 1

Renforts français:

- la division Delmas du III Corps français (unités 77 à 80, artilleries 19 et 21) entre à 12:00 par le route de Duben. Les cavaleries 92 à 94 sont incluses.

Conditions de victoire:

- S'il n'y a aucune unité française à l'ouest de la rivière Partha à la fin du jeu, c'est une grande victoire coalisée.

- Si les coalisés contrôlent tous les villages à l'ouest de la rivière Partha à la fin du jeu, c'est une victoire coalisée.

- Tout autre résultat est une victoire française.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Aucune unité coalisée ne peut entrer dans Leipzig, la ville étant tenue par des troupes non déployées ici.

Variations:

Marmont avait l'ordre très clair de Napoléon de NE PAS être là à ce moment précis; il était sensé se joindre à l'attaque que l'Empereur avait prévue au sud de Leipzig. Mais quand

Marmont vit déferler toute l'armée de Silésie il prit sur lui de rester où il était et faire face à Blücher. Dans cette variante, Marmont est remplacé par le IV corps de Bertrand, et le III corps de Souham entre en renforts comme indiqué dans le scénario de campagne 16.

Epilogue:

Blücher engagea petit à petit toute son armée, atteignant finalement un rapport de force de 3 contre 1. Marmont, Dombrowski et Delmas firent de leur mieux mais furent repoussés à la fin de la journée. Avec la nuit les français purent passer la Partha pour se mettre à l'abri, et les polonais occupèrent les faubourgs de Leipzig. Ce fut une nette victoire coalisée, mais le I corps prussien perdit le tiers de son monde et ne put jouer aucun rôle décisif dans les jours suivants.

3- Wachau– 16 Octobre.

Cartes: 4, 5, 9 10. La carte 8 peut être ajoutée si les français sont repoussés de Mark-Kleeberg, les événements autour de Connewitz étant couverts par le scénario 4.

Durée: Le jeu démarre à 8:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 20 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.
Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- La 26^{ème} division du VIII Corps of Poniatowski (unités 163 à 166, unités 172 et 175) sont à Mark-Kleeberg.
- II Corps de Victor entre Mark-Kleeberg et Wachau.
- V Corps de Lauriston entre le Galgenberg inclus et Liebertwollwicz.
- Les deux corps de jeune Garde de Oudinot et Mortier respectivement sont entre Liebertwollwicz et Zuckelhausen.
- les corps de cavalerie I et V sont entre Zuckelhausen et Holzhausen.
- IX Corps (Augereau) est autour de Zuckelhausen.

Déploiement coalisé:

- Gortchakov (unités russes 106 à 112 de Wittgenstein) et la brigade prussienne de Pirch (unités 180 à 182) sont à 3 hexs autour de Göhren.
- Les russes d'Eugen de Wurtemberg Russiens (unités 113-121) et la brigade prussienne de Klux (unités 177-179) sont à 2 hexs autour de Gulden-Gossa.
- Klenau et le IV corps autrichien, ainsi que la brigade prussienne de Ziethen (unités 183-185) sont à 3 hexs autour de Gross Possnau.
- Le reste du II corps prussien de Kleist sont à 2 hexs autour de Cröbern.
- La cavalerie russe de Pahlen est à 2 hexs autour de Stormthal.

Renforts:

- 09:00 : le IV corps de cavalerie de Kellerman entre sur la carte à Mark-Kleeberg. La cavalerie de la Garde et la Vieille Garde entrent par la route à l'ouest de Liebertwollwicz.
- 09:30: le XI Corps de MacDonald et le II corps de cavalerie de Sebastiani entrent par le bord ouest de la carte 4 au nord de Baalsdorf.
- 11:00: la cavalerie de la Garde Russe de Gallitzin et le corps de grenadiers (unités 150 à 157) sont disponibles à 2 hexs autour de Göhren.
- 12:00: la Garde Russe, la Garde Prussienne et la réserve d'artillerie russe ainsi que Constantin sont disponibles à 5 hexs autour de Göhren.
- 16:00: La réserve autrichienne d'Hesse-Homburg entre par la route d'Altenburg.

Conditions de victoire:

S'il ne reste aucune unité coalisée en bon ordre au nord de la Pleisse sur les cartes 4 et 9 à la fin de la journée, alors le français gagne une grande victoire.

Si à la fin du jeu les français occupent tous les villages qu'ils occupent au début du jeu, alors c'est une victoire française.

Si un de ces villages est tenu par les coalisés, c'est une victoire coalisée.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Si une unité française entre dans un rayon de 2 hexs autour de Gohren avant le tour de 11:00, les russes qui sont normalement actives à 11:00 sont déployés et utilisés normalement. Cet événement active également les unités devant l'être à 12:00, qui sont déployées à 3 hexs autour de Dechwitz.

Variations:

La possible présence de Marmont est couverte comme dans le scénario 2.

En face, la réserve autrichienne était de fait déployée du mauvais côté de la Pleisse et aurait pu être engagée plus tôt. Si les joueurs décident de donner un avantage aux coalisés, la réserve autrichienne entre à 12:00 par la route d'Altenburg.

Epilogue:

C'est le principal combat de ce jour critique. D'abord attaqués par les coalisés avec des forces insuffisantes, l'Empereur monta une contre-attaque plus tard dans la journée et la Garde Russe et la réserve autrichienne dut boucher quelques trous pour contenir la "Furia Franchese". La nuit arriva sans que la victoire soit claire d'un côté ou de l'autre. C'est le moment le plus critique de toute cette bataille, qui aurait pu être gagnée de façon décisive à ce moment là.

4- Connewitz– 16 Octobre.

Cartes: Carte 8

Durée: Le jeu démarre à 8:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 20 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- La division Lefol (unités 213 et 214) est à Connewitz.

- Les unités 169, 170, 171 et 176 du VIII corps de Poniatowski sont entre Dolitz et Lossnig, ces deux villages inclus.

Déploiement coalisé:

- Unités 33, 36, 37, 38, 39, 43 et 44 du II corps autrichien de Meervelt sont déployés à et autour de Zöbicker. Le reste de ce corps était en réserve et n'a pas été engagé.

Renforts:

- 11:00: Les unités françaises 8 et 9 (2^{ème} brigade de la 2^{ème} division de la vieille Garde) sont disponibles au moulin (Mill).

Conditions de victoire:

A la fin du jeu, les coalisés gagnent s'ils contrôlent Connewitz, Lossnig et Dolitz. Les français gagnent s'ils contrôlent ces trois villages. Toute autre situation est un match nul.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Aucune, mais faire attention aux règles spéciales concernant les marais.

Variations:

Le reste du II corps autrichien entre par la route de Pegau (carte 9) à midi.

Epilogue:

Meervelt se rendit rapidement compte que le terrain était si difficile que rien de bien décisif ne pouvait être atteint. Il se battit toute la journée pour conquérir les villages, dans le but de menacer cette importante route pouvant déborder le flanc français.

5- Lindenau– 16 Octobre.

Cartes: Principalement la carte 7. La carte 6 peut être ajoutée pour le plaisir.

Durée: Le jeu démarre à 8:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 20 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- La division Margaron (unités 209 à 212 et 215) à Lindenau, Plagwitz et Leutzsch, ainsi que les hexs adjacent à ces villages.
- Cavalerie Quinette (unité 104 du IV Corps) est à Lindenau.

Déploiement coalisé:

Toutes les troupes commencent hors carte. Elles entrent au tour 1 par la route d'Erfurt au choix du joueur.

Certaines unités, toujours au choix du joueur, peuvent entrer à 10:00 par la route de Knauthayn à Winndorf.

- Unités du III corps autrichien de Gyulai (unités 47 à 50 et 53 à 61).
- I corps léger autrichien de Lieschenstein (unités 1 à 7).
- Le corps franc 63 et le corps franc de Theiman (unité russe sans numéro).

Renforts:

- 10:00: 12^{ème} division et 38^{ème} division du IV corps de Bertrand, artilleries 23 et 24, à Leipzig.
- 11:00: 15^{ème} division, artillerie 25, à Leipzig.

Conditions de victoire:

Bertrand doit garder le contrôle des ponts sur l'Elster, Lindenau et la route d'Erfurt au nord de Lindenau. Si les coalisés arrivent sur un hex adjacent aux ponts sur l'Elster, c'est une victoire coalisée majeure. Si les français gardent le contrôle de Lindenau c'est une victoire française. Si en plus la route d'Erfurt est libre d'unités ennemies c'est une grande victoire française.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Aucune.

Variations:

Quelques unités du III corps autrichiens étaient détachées ce jour là. Ces unités (51, 52 et 62) peuvent être ajoutées au gré des joueurs.

Epilogue:

L'attaque autrichienne repoussa Margaron hors de Lindenau au moment précis où Bertrand arrivait de Leipzig pour le supporter. Bertrand contre-attaqua et libéra le village, Gyulai retraits vers le sud. Un rôle plus agressif des coalisés est exploré dans le scénario 9.

6- La Grande Bataille du 16 Octobre.

Cartes: les dix cartes sont utilisées.

Durée: Le jeu démarre à 6:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 24 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Les déploiements sont ceux des scénarios 2 et 6 combinés avec les modifications suivantes:

- Le reste du II corps autrichien entre par la route de Pegau (carte 8) à 12 :00.
- Le reste du III corps autrichien entre par la route d'Erfurt à 13:00.
- Le IV corps de Bertrand commence le jeu à Leipzig.
- Le IV corps de cavalerie de Kellerman commence entre Mark-Kleeberg et Dolitz.
- Le XI corps de Macdonald XI et le II corps de cavalerie de Sébastiani commencent à Somerfeld (au nord de la carte 3).

Renforts:

Français:

09:00: Le III corps de Souham sans la division Delmas (9^{ème} division, unités 77 à 80 + unité 87) ainsi que Ney par la route d'Eilenburg carte 2.

11:00 La division Delmas du III corps (9^{ème} division, unités 77 à 80 + unité 87) par la route de Duben sur la carte 1.

Coalisés:

Utiliser la table des renforts des scénarios 2 et 6 (y compris la mise à disponibilité des réserves).

Note sur les pertes:

Aucune perte n'a été retirée après la bataille du 14 octobre. Deux jours ont passé depuis, et la plupart des unités ont pu récupérer leurs blessés légers et trainards. Leibertwollwicz n'a pas été une bataille sanglante, les pertes peuvent être ignorées par simplicité.

Conditions de victoire:

Utiliser les conditions de victoire du scénario 3, Wachau. De fait, la victoire sur la principale menace, l'armée de Bohême, fait considérer tout le reste comme secondaire.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Dans ce scénario, Blücher peut bien sûr entrer dans Leipzig, il n'y a aucune limitation aux mouvements.

Variations:

Le Tsar Alexandre était réfractaire à l'idée d'engager sa précieuse Garde, c'est pour ça qu'elle n'est disponible que tard dans la journée.

Epilogue:

C'est le point culminant de cette grande bataille. Le jour s'acheva avec une victoire française non décisive à plusieurs endroits (Lindenau, Connewitz), un avantage non décisif pour les coalisés ailleurs (Mockern), mais rien de tranché à Wachau. L'initiative passa alors aux mains des coalisés.

7- Gohlis– 17 Octobre.

Cartes: seule la carte 2 est utilisée

Durée: Le jeu démarre à 10:00 et se termine à la fin du tour 12:30. Ce scénario court dure donc 6 tours.

Le joueur **français** se déploie en premier.

Le joueur **coalisé** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- La division Delmas du III Corps (9^{ème} Division, unités 77-80 et 87) et les cavaleries 92 à 94 sont entre Gohlis et Euterizsch.

- La division Dombrowski (unités 167, 168, 173, 174) avec 3 pertes est à Pfaffendorf.

- Le corps de Marmont corps avec 20 pertes est à l'est de la Partha entre Leipzig et Naundorf.

Déploiement coalisé:

- Le XI corps russe de Sacken (unités 230 à 246) entre par la route de Halle au premier tour.

- Les corps russes de Langeron (IX et X Corps, unités 247 à 269) avec 5 pertes entrent au premier tour par les deux routes de Duben et Delizsch.

Renforts:

Aucun.

Conditions de victoire:

Les coalisés doivent prendre Gohlis et Euterizsch et les tenir à la fin de la partie pour gagner.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Aucune

Epilogue:

Blücher n'était pas informé que la journée devait être consacrée au repos, et il démarra son attaque sans ordres. Il reçut finalement à midi l'ordre venant de Schwarzenberg de cesser son attaque. Ce court combat n'eut pas d'influence sur la bataille.

8- Bataille pour Leipzig- 18 Octobre

Cartes: les dix cartes sont utilisées

Durée: Le jeu démarre à 9:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 18 tours.

Le joueur **français** se déploie en premier.

Le joueur **coalisé** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- Sur une ligne entre Connewitz et Probstheyda: le VIII corps avec 5 pertes, II

corps avec 15 pertes et le IX corps avec 5 pertes.

- Dans un triangle formé par les deux villages ci dessus et Leipzig, le 1er corps de Jeune Garde, la vieille Garde, la Cavalerie de la Garde. Les corps de cavalerie I, IV et V avec un total de 5 pertes.

- Entre Zuckelhausen et Zweynaundorf: le XI Corps, le V Corps avec 15 pertes et le II corps de cavalerie.

- Entre Shonfeld et Melckau: le VI corps avec 20 pertes, les VII et III Corps (la division Delmas du III corps avec 3 pertes).

- La division Dombrowski avec 4 pertes, , Margaron avec 3 pertes et la cavalerie de Lorge sont à Leipzig et Pfaffendorf. Le II corps de Jeune Garde est à Leipzig.

- Lindenau: le IV Corps avec 4 pertes.

Déploiement coalisé:

- Le II corps autrichien avec 13 pertes est entre la Pleisse et l'Elster, dans un rayon de 5 hexs autours de Raschnitz.

- Le I corps autrichien et la réserve autrichienne avec 7 pertes sont entre Mark-Kleeberg et Crostewitz, ces deux villages inclus.

- Kleist (II Corps prussien) avec 20 pertes et Wittgenstein (incluant Pahlen) avec 20 pertes sont entre Wachau et Leibertwollwicz. La garde Russe et prussienne avec Constantin et les grenadiers de Raiewski avec 10 pertes sont dans un rayon de 5 hexs autours de Gulden-Gossa.

- Benningsen et l'armée de Pologne, le II corps léger autrichien avec un total de 13 pertes sont dans rayon de 5 hexs autours de Fuchshayn.

- Langeron (avec 5 pertes) et St Priest sont à l'est de la rivière Partha, dans un rayon de 4 hexs autours de Mockau.

- Le reste de l'armée de Silésie est dans un rayon de 3 hexs autours d'Euterizsch. York a 25 pertes.

- Le III corps autrichien de Gyulai avec 7 pertes et le I corps léger autrichien sont à 3 hexs autours de Winndorf sur la carte 5.

Note sur les pertes:

Les pertes sont réparties aussi équitablement que possible parmi les unités impliquées dans la bataille du 16 octobre.

Renforts:

09:00: le III corps prussien de Bulow entre par la route de Taucha sur la carte 3.

10:00: Le corps russe de Winzigerode entre par le route de Taucha sur la carte 3.

11:00: Le corps suédois de Stedingk et Bernadotte entrent par le route de Taucha sur la carte 3.

Conditions de victoire:

Si le français contrôle tous les hexs de Leipzig à la fin du jour, c'est une victoire française (pour le scénario, pas pour la bataille).

Variations:

Les variantes principales sont couvertes par les scénarios hypothétiques 13 à 15.

Epilogue:

Napoléon ne put se résoudre à la retraite le 17 octobre. Il préféra combattre en reculant lentement le 17, mais le rapport de force devint 1 contre 2 par l'arrivée du reste des armées coalisées. Les français combattirent toute la journée, lentement repoussés partout (ou reculant volontairement), mais l'issue de la bataille ne faisait alors plus de doute.

9- La route du Rhin- 18 Octobre

Ce scénario se concentre sur un rôle plus agressif de Gyulai dans sa tentative de bloquer la route de retraite de l'armée française. Gyulai avait pour ordre clair de ne pas s'opposer à la retraite des français ou de couper la route de retraite, il recula donc vers Winndorf. Dans ce scénario il choisit de couper la route et combattre.

Cartes: Cartes 6 et 7

Durée: Le jeu démarre à 12:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 12 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- Le II corps de jeune Garde de Mortier est à Leipzig.
- A Lindenau ou derrière les fortifications de cette zone: La division Margaron avec 3 pertes. Le IV corps de Bertrand avec 4 pertes.

Déploiement coalisé:

- Le III corps autrichien de Gyulai et le I corps léger autrichien avec un total de 7 pertes dans un rayon de 3 hexs autour de Shonau sur la carte 7.

Renforts:

Aucun.

Conditions de victoire:

Si aucune unité ennemie ne se trouve sur la route entre Leipzig et la sortie de la route d'Erfurt, c'est une victoire française. Toute autre situation est une victoire coalisée.

10- Sous les murs- 19 Octobre

Cartes: Cartes 2, 3, 7 et 8

Durée: Le jeu démarre à 12:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 12 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.

Le joueur **coalisé** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- La division Dombrowski avec 5 pertes est à Pfaffendorf.
- Le VII corps de Reynier avec 5 pertes et sans les Saxons est dans les faubourgs nord de Leipzig.
- Le XI corps de Macdonald avec 5 pertes est dans les faubourgs est de la ville et à Flossgraben.
- Le reste du VIII corps de Poniatowski avec 10 pertes est dans Leipzig.

Déploiement coalisé:

- Le XI corps russe de Sacken XI Corps (unités 230 à 246) avec 5 pertes est dans un rayon de 2 hexs autour de Gohlis.

- Les corps russes IX et X de Langeron (unités 247 à 269) avec 10 pertes et le VIII corps russe de St Priest avec 5 pertes est à Schonfeld et les hexs adjacents à ce village.

- Le III corps prussien de Bulow avec 5 pertes est dans un rayon de 2 hexs autour de Reudnitz.

- L'armée de Pologne de Benningsen (code P) avec 10 pertes est dans un rayon de 3 hexs autour de Thornberg.

Renforts:

Aucun.

Conditions de victoire:

Si une unité coalisée commence son tour en bon ordre dans un hex adjacent à l'un des deux ponts sur l'Elster, le pont saute immédiatement et les coalisés gagnent. Si le pont ne saute pas avant la fin du jeu, c'est une victoire française. Le seul match nul possible est la situation où le français n'a pas une seule unité sur la rive de Leipzig du fleuve quand le pont saute.

Règles spéciales pour ce scénario en plus de celles exposées plus loin

Aucune, mais faire attention aux règles sur les ponts et les fortifications.

Epilogue:

Cette histoire fait partie de la légende. Des combats furieux en ville, un pont qui saute trop tôt, un maréchal polonais qui se noie, Marmont à l'abri sur l'autre rive pleurant en voyant ses soldats pris au piège, le jour s'achève avec 15.000 prisonniers français, et autant de blessés abandonnés dans la ville. Mais les coalisés durent payer le prix fort pour ce résultat.

11- La Bataille de Leipzig- 16 au 18 Octobre

Ce scénario démarre avec le placement des unités comme au scénario 6, il utilise les renforts indiqués dans le jeu de campagne

(paragraphe 16). Les règles de nuit sont utilisées.

Cartes: les dix cartes sont utilisées

Durée: Le jeu démarre à 9:00 le 16 octobre et se termine à la fin du tour 17:30 le 18 octobre. Ce scénario dure donc 76 tours en incluant les tours de nuit.

Le joueur **français** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Conditions de victoire:

Si l'armée de Bohême est détruite au soir du 16 octobre, c'est une victoire française, mais vous pouvez continuer à jouer. Si l'armée de Bohême n'est pas détruite, le camp qui contrôle la ville de Leipzig au soir du 18 gagne.

Variations:

Aucune, la bataille est trop complexe pour ça. Utiliser les scénarios hypothétiques 13 à 15, ou le déploiement stratégique au cas où vous deveniez blasés par cette fantastique bataille telle qu'elle s'est vraiment déroulée !

12- Pour le panache: contre-attaque à Zweyanaundorf- 18 Octobre

Cartes: Carte 3

Durée: Le jeu démarre à 16:00 et se termine à la fin du tour 17:30. Ce scénario dure donc 4 tours.

Le joueur **coalisé** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

Dans un rayon de 2 hexs autour de Stotteritz: Drouot, les unités 1 et 2, 52 et 53 (Grenadiers à cheval et dragons de la Garde), les artilleries 5 et 44 (artilleries 1 et 11), les 1 carabiniers et 1 Cuirassiers (unités 233 et 234).

Déploiement coalisé:

- Entre Stuntz et Melkau inclus: les unités de Bulow 303 à 306 et 318.

- Entre Melkau et Zweyanaundorf inclus: Le deuxième corps léger autrichien de Bubna, unités 8 à 15.

Renforts:

Aucun.

Conditions de victoire:

Les français doivent contrôler les 3 villages à n'importe quel moment pour gagner. Tout le reste est "pour le panache".

Epilogue:

C'est juste pour le plaisir d'engager les meilleures unités françaises de toute la période. Ce fut une contre-attaque réelle, non décisive certes, mais qui donna du temps à d'autres troupes de se redéploier pour combler le trou causé par la défection des Saxons.

13- Scénario hypothétique 1- Mouton et St Cyr

Avant de quitter définitivement Dresde, Napoléon choisit de laisser un fort détachement derrière lui sous les ordres de St Cyr. Ainsi 35.000 hommes se trouvèrent enfermés à Dresde pendant que la bataille principale était livrée à Leipzig. Ce scénario explore l'évacuation de Dresde et de ses dépôts. Les changements sont les suivants:

- Le XIV corps de St Cyr et le I corps de Mouton entrent sur la carte par la route de Dresde le 14 octobre à partir de 14:00. Le corps de Mouton inclut deux unités westphaliennes qui étaient la principale garnison de Dresde.

- La garnison de Dresde incluait également 800 sapeurs du corps des Ingénieurs. Le joueur français peut les utiliser pour créer de nouveaux ponts comme décrit dans la variante du scénario 15.

- Il se trouvait aussi à Dresde un grand dépôt d'infanterie. Son évacuation l'aurait aussi concerné pour créer un dépôt similaire à Leipzig. Ainsi, quand les unités récupèrent des pertes pendant la nuit comme décrit dans les règles spéciales, 5 pas d'infanterie

française, 3 pertes polonaises (toutes armes), et 3 pertes de Garde (toutes armes) peuvent être récupérées. Ceci inclue des unités totalement éliminées.

- Le corps russe de milice de Tolstoi, qui surveillait le siège de Dresde, est maintenant disponible. Il entre juste après l'armée de Pologne de Benningsen.

- Il est probable également que cette armée de Pologne, et les corps de Bubna et Tolstoi, sont en conséquence disponibles le 16 octobre au lieu du 18. Ces unités entrent par le route de Dresde à partir de 06:00 le 16.

14- Scénario hypothétique 2- Le Prince de Suède

Le comportement de l'ancien maréchal Bernadotte pendant cette campagne a été critiqué depuis deux cents ans. Terrifié à l'idée d'être attaqué par son ancien maître, protégeant "ses" suédois (qui ne perdirent que 300 hommes à Leipzig), incapable de décider avec énergie, il aurait pu être responsable d'un désastre si le rapport de force n'avait pas été si défavorable aux français.

Si les joueurs veulent utiliser certaines options favorables aux français, nous suggérons de donner plus de punch à l'armée du Nord en la faisant entrer sur le champ de bataille un jour plus tôt, un corps par heure à partir de 12 :00 le 17 octobre, juste derrière Reynier.

15- Scénario hypothétique 3- Retraite précoce- 17 Octobre

Un autre débat implique la décision de Napoléon de rester sur place après le match nul du 16 octobre. A posteriori, il aurait du préparer sa retraite dans la nuit du 16 au 17 et l'effectuer le 17, ce qui aurait donné un visage bien différent à la campagne.

Utiliser les placements du 18 octobre (scénario 8), mais le jeu démarre le 17 à 18 :00 (premier tour de nuit).

Le français gagne en évacuant son armée à l'ouest de l'Elster, retardant l'ennemi à Leipzig, et finalement sortant de la carte avec

plus des deux tiers de ses unités, même en désordre.

Variations: les nouveaux ponts: une autre critique du manque de préparation à cette bataille implique l'absence d'ordres de la part de Napoléon de construire d'autres ponts. Il aurait pu, et du, créer d'autres ponts et chaussées traversant les marais pendant les jours précédents la bataille.

Le français choisit 5 hexs de marais (7 si le scénario hypothétique 1 est joué), un bord d'hex à travers l'Elster, et il crée une route reliant ces points. Ce trajet doit clairement aider au passage entre Leipzig et la plaine de Lindenau pour être valide.

16- jeu de campagne: 14 au 19 Octobre : Six jours de légende

Cartes: les dix cartes sont utilisées

Durée: Le jeu démarre à 9:00 le 14 octobre et se termine à la fin du tour 17:30 le 19 octobre. Ce scénario dure donc 152 tours (si je ne me suis pas trompé...).

Le joueur **français** se déploie en premier.

Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

Déploiement français:

- II Corps de Victor entre Mark-Kleeberg et Wachau.

- V Corps de Lauriston entre le Galgenberg inclus et Liebertwollwitz.

- VIII Corps de Poniatowski: entre Mark-Kleeberg et Connewitz.

- Les corps de cavalerie IV et V et la première division légère du I corps de cavalerie (unités 216 à 218) à l'ouest du Galgenberg.

- IX Corps (Augereau) est autour de Zuckelhausen.

- Division Lefol (unités 213 et 214) à Connewitz.

- Division Margaron (unités 209 à 212) et les dragons de Quinette (unité 104) à Leipzig et Lindenau. Ces unités sont commandées par Arrighi.

- Murat est empilé avec n'importe quelle unité.

Déploiement coalisé:

- Le II corps prussien de Kleist est à 3 hexs autours de Cröbern.
- Les corps Russes de Gortchakov et Wurtemberg avec Wittgenstein et la cavalerie russe de Pahlen est à 3 hexs autours de Gulden Gossa.
- 3 hexs autours de Gross Possnau: le IV corps autrichien de Klenau.
- Barclay, le roi de Prusse, le Tsar, Schwarzenberg et l'empereur d'Autriche sont placés sur n'importe quelle unité déjà présente.

Renforts:

Français

14 Octobre:

- 10:00: Napoleon et les Gendarmes par la route de Duben carte 1.
- 11:00: VI Corps de Marmont, par la route de Delitzsch carte 1.
- 14:00: II Corps de Jeune Garde de Mortier par la route de Taucha carte 3.
- 16:00: Vieille Garde de Drouot par la route de Taucha carte 3.
- 17:00: I Corps de Jeune Garde de Oudinot par la route de Taucha carte 3.

15 Octobre

- 09:00: Cavalerie de la Garde de Nansouty par la route de Taucha carte 3.
- 14:00: I Corps de cavalerie de Latour-Maubourg par la route d'Eilenburg carte 2.
- 15:00: IV Corps de Bertrand par la route de Duben carte 1.
- 17:00: XI Corps de MacDonald par la route de Taucha carte 3.
- 18:00: Division Dombrowski du VIII corps (unités 167, 168, 173 et 174) par la route d'Eilenburg carte 2.
- 21:00: II corps de cavalerie de Sébastiani par la route de Taucha carte 3.

16 Octobre

- 09:00: Le III corps de Souham sans la division Delmas (9^{ème} division, unités 77 à 80

+ unité 87) ainsi que Ney par la route d'Eilenburg carte 2.

11:00 La division Delmas du III corps (9^{ème} division, unités 77 à 80 + unité 87) par la route de Duben sur la carte 1.

17 Octobre

09:00: VII Corps de Reynier par la route de Taucha carte 3.

18 Octobre

Aucun.

Coalisés

14 Octobre

Aucun.

15 Octobre

- 16:00: La réserve autrichienne par la route de Pegau à l'est de l'Elster, carte 8.
- 17:00: Gardes russes et prussienne par la route de Pegau à l'est de l'Elster, carte 8.

16 Octobre

- 03:00: Grenadiers russes de Raiewski (unités 150 à 157) par la route d'Altenburg, carte 10.
- 06:00: III corps autrichien et I corps léger autrichien par la route d'Erfurt carte 7.
- 06:00: II corps autrichien par la route de Pegau à l'est de l'Elster, carte 8.
- 06:00: I corps prussien d'York par la route de Halle, carte 1.
- 09:00: Corps russe de Langeron par la route de Magdebourg carte 1.
- 11:00: Corps russe de Sacken par la route de Magdebourg carte 1.
- 15:00: Corps russe de St Priest par la route de Halle, carte 1.

17 Octobre

09:00: I corps autrichien de Colloredo par la route d'Altenburg, carte 10.

18 Octobre

- 03:00: L'armée de Pologne de Benningsen et le II corps léger autrichien de Bubna par la route de Dresde carte 5.
- 09:00: le III corps prussien de Bulow entre par la route de Taucha sur la carte 3.

10:00: Le corps russe de Winzigerode entre par la route de Taucha sur la carte 3.

11:00: Le corps suédois de Stedingk et Bernadotte entrent par la route de Taucha sur la carte 3.

Conditions de victoire:

Les deux camps ont le même objectif, détruire l'armée ennemie.

Note:

La discordance dans les temps d'arrivée de Benningsen entre les différents scénarios s'explique par le fait qu'il arriva en fait à Fuchshayn le 17 vers 16:00, mais avec des troupes si épuisées qu'il informa Schwarzenberg préférer ne pas s'engager avant le lendemain.

REGLES SPECIALES POUR TOUS LES SCENARIOS

1- Lignes de communication

L'unique ligne de communication fixe des français est la route d'Erfurt, au sud de la carte 8. En plus, chaque route par laquelle un corps français entre sur la carte est une ligne de communication jusqu'au moment où une unité ennemie l'occupe.

Chaque armée coalisée a sa propre ligne de communication, la ou les routes par laquelle ils entrent sur la carte.

2-Tours de nuit

La nuit tombe après le tour 17 :30 (nous sommes à la fin octobre). La nuit est divisée en 4 tours : 18:00-21:00, 21:00-24:00, 24:00-03:00 et 03:00-06:00.

Les règles suivantes s'appliquent pendant ces tours de nuit:

- Le mouvement est normal.
- Il n'y a pas de charge de cavalerie.
- Il n'y a aucun tir d'aucun type.
- L'infanterie peut initier un choc seulement si elle démarre le tour dans un hex adjacent à la cible.
- Le ralliement est normal.

Récupération des pertes. Les unités qui ne bougent pas du tout pendant les 4 tours de nuit récupèrent une de leurs pertes à la fin du quatrième tour de nuit. Ceci ne concerne pas les unités totalement éliminées, qui ne peuvent être récupérées.

Ralliement: Les unités qui ne bougent pas du tout pendant le dernier tour de nuit se rallient automatiquement à la fin de ce quatrième tour. Ces unités ne récupèrent aucune perte.

3- Des ponts qui explosent

A partir du 19 octobre, 06 :00, les deux ponts sur l'Elster sont minés et prêts à sauter. Si une unité coalisée en bon ordre, entre dans un des deux hexs d'un pont, ce dernier saute sauf si un général français est présent sur l'hex de l'autre coté du pont. Sa présence, peu importe qui il est, devrait empêcher le geste insensé du sous-officier en charge de faire sauter le pont.

4-Fortifications et murs

Leipzig était entouré d'un vieux mur d'enceinte, qui présente quelque avantage défensif, sans être une fortification très puissante. Quelques points du champ de bataille (deux fermes, un manoir, la région de Lindenau) ont également quelques ouvrages qui apportent à plus à la défense. Ces effets sont résumés sur la table des effets de terrain. De plus, une unité derrière une fortification a son flanc protégé si la fortification borde ce flanc de façon directe.

5- Les marais

Le terrain autours de Leipzig était connu pour être un cauchemar en période de pluie de par son patchwork de boue, bois denses, rivières aux multiples bras, très difficile à traverser en l'absence de ponts.

La plupart des petits ponts sur l'Elster, la Pleisse, la Partha et la Luppe avaient été détruits par les français. Les marais présentaient donc un net avantage défensif. La table des effets de terrain en résume les conséquences. Par ailleurs, les marais ne bloquent pas la ligne de visée.

Si une unité passe en désordre parce qu'elle

entre dans un marais, un pion portant le numéro du tour précédent est posé dessus et l'unité reste sur place. Dans ce cas précis il n'y a pas recul de l'unité, qui peut se rallier normalement à partir du tour suivant. Pour le reste elle agit comme une unité désorganisée. Les unités en tirailleurs ne passent pas en désordre en entrant dans un marais, elles paient simplement 3 PM de pénalité par hex.

6- Règles spéciales de commandement

L'organisation des armées coalisées était plutôt complexe, et la présence de multiples pays n'a pas arrangé les choses. Pour simuler cette lourdeur, ainsi que les médiocres performances chroniques des états-majors de la coalition (mais c'est un sujet de débat), les armées coalisées ont moins de pions généraux, et les corps les plus petits ont été regroupés (Langeron, Wittgenstein).

7- Les unités d'artillerie à 3 pas

Plusieurs unités d'artillerie ont 3 pas de pertes. Ce sont les unités d'élite lourdes de la Garde française. Elles utilisent les règles suivantes :

- Première perte : leur valeur de feu tombe à 6, leur valeur de choc 1, et ils ont deux pas (comme une unité normale).

- Deuxième perte : comme une unité normale, valeur de feu 3, valeur de choc 1.

Pour tout le reste elles agissent comme des unités d'artillerie normales.

8- les cosaques

A l'exception des cosaques de la Garde Russe, les cosaques doivent tester leur moral avant chaque charge (ou contrecharge). Si le test moral est raté, l'unité ne peut pas bouger pendant la phase de mouvement qui suit.

9- Loyauté Saxonne

Seules les unités saxonnes du VII corps de Reynier sont concernées par cette règle, qui ne s'applique pas à la Garde (inclus dans la brigade Rothenburg) ni aux cuirassiers saxons du II corps de cavalerie. Les pertes de ces unités non impliquées ne sont pas non plus comptées dans le calcul suivant.

Quand le total des pertes saxonnes atteint 10 (sur 19 possibles), les unités saxonnes désorganisées sont retirées du jeu. Les unités non désorganisées le deviennent immédiatement. Elles peuvent se rallier normalement, mais si une nouvelle désorganisation survient, elles sont retirées du jeu.

10- Moral d'armée

Pour cette bataille les armées sont démoralisées par corps et non dans leur ensemble.

Au début de chaque tour, les joueurs vérifient que le total des pertes pour chaque corps n'atteint pas le niveau de démoralisation. Si ce niveau est atteint, les règles de démoralisation s'appliquent uniquement pour les corps en question. Les autres corps ne sont pas affectés avant d'atteindre leur propre seuil. Les effets de la démoralisation étant drastiques, il n'est pas étonnant que leur seuil soit proportionnel à leur moral moyen. Les niveaux sont les suivants :

-Armée française:

Corps	Pas de pertes	Moral moyen	Niveau de démoralisation
Vieille Gde	42	11	Aucun
I Jeune Gde	45	10	41
II Jeune Gde	42	10	38
Cav. Gde	37	11	Aucun
II	60	8	44
III	72	8	52
IV	41	7.5	28
V	46	8	33
VI	69	8.5	53
VII	50	7.5	34
VIII	31	8	23
IX	36	8	26
XI	75	8	55
I Cav	34	9	28
II Cav	25	9	20
IV Cav	12	9	10

V Cav	19	9	15
Leipzig Gar.	26	8	19

-Armée coalisée:

Corps	Pas de pertes	Moral moyen	Niveau de démoralisation
Autr I	84	7	53
Autr II	56	7	36
Autr III	75	7	48
Autr IV	85	7	54
Autr 1 léger	21	8	15
Autr 2 léger	27	8	20
Autr Res.	87	7.5	59
Pruss I	89	8	65
Pruss II	85	8	62
Pruss III	92	8	67
Pruss Garde	25	10	23
Suédois	74	8	54
Wittgenstein incl. Pahlen	90	8	65
Constantin	99	10	90
St Priest	36	8	26
Osten-Sacken	48	8	35
Langeron	70	8	51
Winzigerode	93	8	68
Benningsen	126	8	92

11- Tables des options et événements

Nous pensons que cette bataille est si dense et riche que les options sont couvertes par les divers scénarios y compris les scénarios hypothétiques.

Les petits événements n'ont pas été inclus dans cette bataille. Les joueurs sont libres de les ajouter en utilisant un set de pions venant

d'un autre jeu de la série ou des marqueurs numériques.

12- Déploiement stratégique (Règle avancée XVIII)

Si les joueurs veulent utiliser le déploiement stratégique, ils procèdent de la façon suivante :

Chaque carte est divisée en deux moitiés, nord et sud.

Les joueurs peuvent démarrer un jeu stratégique le 14, 15, 16 ou 17 octobre. En fonction du jour, ils démarrent avec les généraux dont les corps sont déjà déployés.

Le français peut se déployer dans la moitié sud des cartes 2 à 4, et la moitié nord des cartes 7 à 9. Le joueur coalisé utilise les autres moitiés de ces cartes, ainsi que les cartes 1, 5, 6 et 10.

Le déploiement est effectué comme expliqué dans les règles.

13- Temps de jeu et penalties (règle avancée XIX)

Si cette règle est utilisée, chaque joueur dispose de 3 minutes pour jouer chaque corps.

14- Initiative et obéissance des chefs (règle avancée XVII)

Les valeurs des différents généraux sont indiquées au dos de chaque pion. La valeur du haut représente l'initiative et la valeur du bas celle d'obéissance. Tout le reste obéit aux règles du livret de base. Les chefs d'armée sont Napoléon, Ney et Murat du côté français, Schwartzberg, Blücher, Benningsen et Bernadotte du côté coalisé. Tous les autres généraux sont d'anciens chefs de corps. Les trois souverains alliés ne commandent aucune unité.

15- notes diverses

- Organisation de la Cavalerie de la Garde Française

Les trois divisions de la cavalerie de la Garde étaient bizarrement organisées, comportant des escadrons venant de chaque régiment. Nous avons choisi de les regrouper ici en régiments.

- Moral de la Vieille Garde

Le moral de l'infanterie de la vieille Garde (unités 1 à 4) ne diminue pas avec les pertes, ou décroît plus lentement (unité 9).

- Regroupement de petites unités à l'exception des Gendarmes

La bataille se déroule à la fin d'une longue campagne. Beaucoup d'unités ont rétréci sous l'effet de l'usure et des combats, et certaines unités ont été regroupées pour éviter les pions ne comportant qu'un ou deux pas de pertes. C'est souvent le cas avec les régiments de cavalerie.

La seule exception est le pion d'un pas de Gendarmes d'élite de la Garde, qui forme l'escorte de l'Empereur.

- Moral Autrichien

A l'exception de quelques unités de grenadiers, et de quelques unités de cavalerie, le moral autrichien moyen n'était pas très bon: unités de recrues, nouveaux venus dans cette campagne, les conséquences sur le moral moyen des unités sont visibles. Il reflète aussi les performances de cette armée pendant la campagne.

Bibliographie

Ouvrages généraux

- Histoire du Consulat et de l'Empire, Thiers
- 1813 Leipzig, Napoleon and the Battle of the Nations, Digby Smith, Greenhill books, 2001
- Napoleon at Leipzig, Georges Nafziger. Emperor's press 1996
- The Greenhill Napoleonic Wars Data Book Digby Smith 1998
- Leipzig 1813, Campaign Series Osprey, Peter Hofschroer 1993
- Charge, Digby Smith, Greenhill books 2003
- Napoleon's grand army of 1813, Scott Bowden, The Emperor's press, 1990
- And the books by Buturlin, Gleg, Maud, Petre found on Google Books, covering most of the campaign.

Ordres de bataille

- Les documents de Diégo Mané sont la source principale.
- Les ordres de bataille de Georges Nafziger dans son livre sur Leipzig ont servi de support.
- Digby Smith dans 1813 inclue en outre plusieurs sources allemandes.
- Le Greenhill Napoleonic Wars Data Book Digby Smith, 1998, pour les ordres de bataille des I et XIV corps à Dresde.

Cartes

- Atlas de l'History of Europe par Alison, 1848.
- Atlas to Accompany Napoleon as a General. Conte York von Wartenburg.
- Jomini, Life of Napoleon, Atlas, US Military Press 1940.
- Thiers, Histoire du Consulat et de l'Empire, Atlas.
- Elting et Esposito: A military atlas of the Napoleonic wars, AMS press 1968
- Google Earth pour certains détails sur les rivières et les villages.

Pions

Les blasons ont été surtout trouvés sur internet (surtout sur http://www.heraldique-europeenne.org/Index_General/index.html), nous avons trouvé 46 des 50 généraux, mais n'avons pu trouver Souham, Klenau, Gyulai et Meerveldt. A la place nous avons utilisé de de jolis blasons de familles célèbres en France et Autriche de cette période. Les autres sont probablement exacts.

Crédits

Recherche et réalisation: Didier ROUY

Tests : Xavier Jacus, Pierre Forget, Jean Forget, Pascal Loas, Patrick Boré.

Merci à Pascal Da Silva pour ses conseils graphiques et à Kip Trexel pour vérifier la traduction.

Pratzen Editions 2010