*Vive l'Empereur !*

**Trois Batailles**

**en Allemagne**

**Scenarios et règles spéciales**

**Première partie :**

**Iéna 1806**

**Auerstaedt 1806**

## *Credits*

*Design: Didier ROUY*

*Cartes et pions: Charles Kibler*

*Boite: Randy Lein*

*Tests et dévelopement: Gerard Boutin, Olivier Lefebvre, Andy Loakes, David Murray, Tom Thomas.*

*Merci à Andreas Gebhardt pour l’orthographe correcte des lieux, et à Stéphane Magnan pour sa revue des pions.*

*Merci à Kip Trexel pour ses recherches sur l’utilisation des tirailleur par les Prussiens.*

*Legion Wargames & Pratzen Editions 2018*

# **Contexte historique**

La quatrième coalition contre l'empire français de Napoléon est vaincue lors d'une guerre qui s'étend de 1806 à 1807. Les partenaires de la coalition comprenaient la Prusse, la Russie, la Saxe, la Suède et la Grande-Bretagne. Plusieurs membres de la coalition avaient déjà combattu la France dans le cadre de la Troisième coalition et il n'y avait pas eu de période de paix générale dans l'intervalle.

Le 9 octobre 1806, la Prusse rejoignit une coalition renouvelée, craignant la montée du pouvoir français après la défaite de l'Autriche et la création de la Confédération du Rhin, parrainée par la France. La Prusse et la Russie se mobilisèrent pour une nouvelle campagne et les troupes prussiennes se massèrent en Saxe.

Napoléon bat décisivement les Prussiens lors d'une campagne éclair qui aboutit à la bataille d'Iéna-Auerstedt le 14 octobre 1806. Les forces françaises sous Napoléon occupent alors la Prusse, poursuivent les restes de l'armée prussienne brisée et capturent Berlin. Ils se sont ensuite rendus jusqu'en Prusse orientale, en Pologne et à la frontière russe, où ils ont mené une bataille peu concluante contre les Russes lors de la bataille d'Eylau, les 7 et 8 février 1807. Au printemps 1807, lesFrançais assiégèrentet prirent la grande forteresse de Dantzig. Les forces russes sont finalement écrasées par les Français lors de la bataille de Friedland le 14 juin 1807 et trois jours plus tard, la Russie demande une trêve.

# Par les traités de Tilsit en juillet 1807, la France a conclu la paix avec la Russie, qui a accepté de rejoindre le système continental. Cependant, le traité était particulièrement sévère pour la Prusse, car Napoléon réclamait une grande partie de son territoire le long du Rhin inférieur, à l'ouest de l'Elbe, et dans ce qui faisait partie de l'ancien complexe polono-lituanien.

# A posteriori, ces acquisitions furent intégrées au nouveau royaume de Westphalie de son frère Jérôme Bonaparte et créèrent le Duché de Varsovie (gouverné par son nouvel allié, le roi de Saxe). À la fin de la guerre, Napoléon fut le maître de presque toute l'Europe continentale occidentale et centrale, à l'exception de l'Espagne, du Portugal, de l'Autriche et de plusieurs autres petits États.

Entre-temps, la Russie a passé la majeure partie de l'année 1806 à panser ses blessures de la campagne de l'année précédente. Napoléon espérait établir la paix avec la Russie et un traité de paix provisoire avait été signé en juillet 1806, mais le tsar Alexandre Ier avait opposé son veto, et les deux puissances étaient toujours en guerre.

Bien qu’elle soit théoriquement un allié de la coalition, la Russie est restée une entité en sommeil pendant une grande partie de l’année (ne donnant pratiquement aucune aide militaire à la Prusse lors des principaux combats d’octobre, alors que les armées russes se mobilisaient encore). Les forces russes ne participeront pleinement à la guerre que vers la fin de 1806, lorsque Napoléon entrera en Pologne.

Enfin, la Prusse était restée en paix avec la France l'année précédente, même si elle était sur le point de rejoindre les Alliés dans la Troisième Coalition. Un corps français dirigé par le maréchal Bernadotte avait illé- galement violé la neutralité d'Ansbach en territoire prussien dans sa marche pour faire face aux Autrichiens et aux Russes. La colère de la Prusse, à la suite de cette intrusion, est rapidement tempérée par les résultats d’Austerlitz et une convention de maintien de la paix avec la France est signée deux semaines après la bataille de Schönbrunn.

Cette convention a été modifiée dans un traité formel deux mois plus tard, avec une clause promettant de donner le Hanovre à la Prusse en échange de l'attribution d'Ansbach à l'allié de la France, la Bavière.

En outre, le 15 mars 1806, Napoléon élève son beau-frère, le maréchal Joachim Murat, au rang de souverain du Grand-Duché de Berg et de Clèves ( acquis de la Bavière en échange de son transfert à Ansbach ).

Murat a exacerbé l'inimitié prussienne en expulsant sans tact une garnison prussienne installée dans son royaume nouvellement acquis, provoquant une réprimande sévère de la part de Napoléon.

Les relations entre la France et la Prusse se détériorèrent rapidement lorsque la Prusse découvrit que Napoléon avait secrètement promis de restituer la souveraineté de Hanovre à la Grande-Bretagne lors de ses négociations de paix avortées avec les Britanniques. Cette duplicité des Français serait l’une des causes principales de la déclaration de guerre de la Prusse à l’automne.

Une autre cause est la formation par Napoléon de la Confédération du Rhin en juillet 1806 des divers États allemands qui constituaient la Rhénanie et d'autres régions de l'Allemagne de l'Ouest. Satellite virtuel de l'Empire français avec "Napoléon comme Protecteur", la Confédération était censée agir comme un Etat tampon contre les agressions futures de l'Autriche, de la Russie ou de la Prusse contre la France (une politique héritière de la doctrine révolutionnaire française), et maintien des "frontières naturelles" de la France).

La formation de la Confédération fut le dernier clou du cercueil du Saint Empire romain germanique moribond. Par la suite, son dernier empereur Habsbourg, François II, changea de titre pour devenir simplement François Ier, empereur d'Autriche.

Napoléon a consolidé les divers petits États de l'ancien Saint-Empire romain, qui s'étaient alliés à la France au sein d'électorats, de duchés et de royaumes plus vastes, afin de rendre plus efficace la gouvernance de l'Allemagne non prussienne et autrichienne. Il a également élevé les électeurs des deux plus grands États de la Confédération, ses alliés Württemberg et Bavière, au statut de rois. La Confédération était avant tout une alliance militaire: en contrepartie de la protection continue de la France, les États membres étaient obligés de fournir à la France un grand nombre de leurs propres soldats (principalement pour servir d'auxiliaires à la Grande Armée), ainsi qu'une grande partie des ressources nécessaires pour soutenir les armées françaises occupant toujours l’Allemagne occidentale et méridionale.

Naturellement, la Prusse s’indignait de cette ingérence croissante des Français dans les affaires allemandes ( sans leur implication ni même leur consultation ) et la considérait comme une menace. Napoléon avait déjà tenté d'améliorer les angoisses prussiennes en affirmant à la Prusse qu'il ne s’opposait pas à la tête d'une confédération du nord de l'Allemagne, mais sa duplicité concernant le Hanovre l'a dissipé.

Une dernière étincelle menant à la guerre fut l'arrestation sommaire et l'exécution du nationaliste allemand Johann Philipp Palm en août 1806, pour avoir publié une brochure attaquant violemment Napoléon et la conduite de son armée occupant l'Allemagne. Après avoir donné un ultimatum à Napoléon, le 1er octobre 1806, la Prusse ( appuyée par la Saxe ) décida finalement de se battre militairement avec l'empereur français. Influencé par son épouse la reine Louise et le parti de la guerre à Berlin, le roi de Prusse Friedrich Wilhelm III prit en août 1806 le décision d'entrer en guerre indépendamment de toute autre grande puissance, à l'exception de la Russie lointaine.

Une autre façon de procéder aurait peut-être été de déclarer ouvertement la guerre l'année précédente et de rejoindre l'Autriche et la Russie au sein de la Troisième Coalition. En fait, le tsar avait rendu visite au roi et à la reine de Prusse sur le tombeau de Frédéric le Grand à Potsdam cet automne-là, et les monarques jurèrent secrètement de faire cause commune contre Napoléon. Si les forces prussiennes avaient été engagées contre les Français en 1805, cela aurait pu contenir Napoléon et empêcher le désastre éventuel des Alliés à Austerlitz.

En tout état de cause, la Prusse hésitait face à l'invasion française rapide de l'Autriche, puis proclamait à la hâte sa neutralité une fois la Troisième Coalition écrasée. Lorsque la Prusse finit par déclarer la guerre à la France en 1806, son principal allié, la Russie, restait loin de se remobiliser. L’électorat de Saxe serait le seul allié de la Prusse avec l'Allemagne.

Napoléon ne pouvait pas croire que la Prusse serait assez stupide pour l'affronter dans un combat difficile avec presque aucun allié, alors qu'une grande partie de sa Grande Armée était toujours dans le cœur de l'Allemagne près de la frontière prussienne. Il a renforcé le soutien de ses soldats en déclarant que les actions belliqueuses de la Prusse avaient retardé leur retrait progressif dans son pays d'origine en France pour se féliciter des victoires de l'année précédente. Lorsque les hostilités semblaient inévitables en septembre 1806, Napoléon libéra toutes les forces françaises à l'est du Rhin, déployant la masse de la Grande Armée le long de la frontière du sud de la Saxe.

Dans une attaque préventive visant à surprendre les Prussiens, l'empereur fit défiler la Grande Armée sous la forme d'un « bataillon carré massif » en trois colonnes parallèles à travers la forêt franconienneau sud de la Thuringe. Chaque corps reste à distance de soutien réciproque, à la fois à l'intérieur de la colonne et latéralement par rapport aux autres colonnes ( une fois le passage difficile de la forêt ), permettant ainsi à la Grande Armée de rencontrer l'ennemi dans n'importe quelle éventualité. Cette stratégie a été adoptée en raison du manque de renseignements de Napoléon sur les allées et venues de l'armée centrale prussienne et de l'incertitude entourant les manœuvres mystérieuses de l'ennemi dans sa marche pour lui faire face.

La raison en était principalement due à la méfiance mutuelle au sein du haut commandement prussien qui avait entraîné une division entre les commandants prussiens sur le plan d'action qui serait adopté. Malgré le manque de repérage de la position exacte de la principale armée prussienne, Napoléon devinait correctement leur concentration probable dans les environs d’Erfurt et formulait un plan général de descente dans la vallée de la Saale, enveloppant le flanc gauche de l'endroit où, selon lui, se trouvaient les Prussiens, coupant leurs communications et leur ligne de retraite vers Berlin.

**CAMPAGNE IENA–AUERSTAEDT**

**Octobre 1806**

Lors du premier affrontement, le 9 octobre 1806, une division prussienne est balayée lors de la bataille de Schleiz.

Le lendemain, le maréchal Lannes écrase une division prussienne à Saalfeld, où le populaire prince Louis Ferdinand est tué.

Lors de la double bataille d'Iéna-Auerstaedt le 14 octobre, Napoléon détruit une armée prussienne menée par Frederick Louis, prince de Hohenlohe-Ingelfingen et Ernst von Rüchel à Iéna, tandis que son maréchal Louis-Nicolas Davout met en déroute Charles William Ferdinand, avec l’armée principale du duc de Brunswick à Auerstedt.

À Iéna, Napoléon n’a combattu qu’une partie de l’armée prussienne. À Auerstaedt, un seul corps français a vaincu le gros de l'armée prussienne, malgré son infériorité numérique. La victoire à Auerstaedt était pratiquement assurée une fois que le duc de Brunswick (ainsi que son collègue Friedrich Wilhelm Carl von Schmettau) furent mortellement blessés et que le commandement prussien tomba sur la tête du roi, le général le moins capable du lot.

La situation s'aggrava lorsque les restes vaincus de l'armée prussienne d'Iéna tombèrent sur les arrières de la bataille d’Auerstedt, démoralisant encore d’avantage les Prussiens et provoquant leur retraite précipitée. Pour cette victoire remarquable, le maréchal Davout a été fait plus tard duc d'Auerstedt par Napoléon.

Le 17 octobre, le maréchal Jean-Baptiste Bernadotte ( se rachetant quelque peu pour son inexplicable absence de l'une ou de l'autre bataille du 14 ) battait Eugene Frederick Henry et le corps de réserve du duc de Wurtemberg précédemment intact à la bataille de Halle et le chassait à travers la rivière Elbe.

160 000 soldats français combattirent contre la Prusse ( leur nombre augmentant au fur et à mesure que des renforts, arrivant du théâtre périphérique entourant le royaume de Hollande récemment formé, traversaient la tête de pont de Wesel ) progressaient à une vitesse telle que Napoléon était capable de détruire l’ensemble de l’armée prussienne forte d’un quart de million.

Les Prussiens ont subi 65 000 pertes ( dont deux membres de la famille royale ), 150 000 autres prisonniers, plus de 4 000 pièces d'artillerie et plus de 100 000 mousquets stockés à Berlin. Les Français ont subi environ 15 000 pertes pendant toute la campagne.

Napoléon entra à Berlin le 27 octobre 1806 et visita la tombe de Frédéric le Grand, invitant ses maréchaux à se montrer respectueux, en déclarant: "S'il était en vie, nous ne serions pas ici aujourd'hui". Au total, Napoléon et la Grande Armée avaient eu besoin de 19 jours seulement à compter du début de l’invasion de la Prusse jusqu’à ce qu’elle soit éliminée de la guerre par la prise de Berlin et la destruction de ses principales armées à Iéna et à Auerstaedt.

La plupart des vestiges brisés de l'armée prussienne ( et de la famille royale déplacée) se sont réfugiés en Prusse orientale, près de Königsberg, pour finalement rejoindre les Russes et poursuivre la lutte.

# Pendant ce temps, la Saxe est élevée au rang de royaume le 11 décembre 1806, après s'être alliée à la France et avoir rejoint la Confédération du Rhin, quittant ainsi la coalition alliée. À Berlin, Napoléon promulgue le décret de Berlin du 21 novembre 1806 pour la mise en œuvre du système continental. Cette politique visait à contrôler le commerce de tous les pays européens ( sans consulter leurs gouvernements ). L’objectif apparent était d’affaiblir l’économie britannique en fermant le territoire contrôlé par la France à son commerce, mais les marchands britanniques passaient clandestinement de nombreux biens et le système continental n’était pas une arme puissante de guerre économique.

*(Wikipedia, extrait de la guerre de la quatrième coalition, traduction approximative...)*

**IENA 1806**

**Résumé**

La bataille, qui finit par une victoire française écrasante, commença dans le brouillard alors que Lannes affrontait une seule division prussienne dirigée par Tauentzien. Peu à peu, plus de troupes françaises sont arrivées sur le champ de bataille, grâce aux dispositions soigneusement planifiées par l'empereur.

Au cours de la journée, Augereau, Soult, Ney et Murat ont pris part à la bataille, tandis que Hohenlohe, ne comprenant pas tout à fait pleinement à quoi il était confronté, s’engageait petit à petit. Ruchel et son corps rejoignirent la bataille, mais si tard qu'il purent à peine ralentir l'avance des Français. Murat a ensuite mené la poursuite qui s'est terminée dans la nuit à Weimar, à 10 km à l'ouest.

Alors que la principale armée prussienne sous le commandement de Brunswick était battue le même jour à Auerstaedt, une poursuite légendaire conduisit, en quelques semaines, à la destruction complète de l'arrogante armée prussienne.

**Remarque sur l'organisation des règles:** comme la plupart des règles spéciales sont communes aux deux batailles, elles sont rassemblées dans la section :

«**Iéna-Auerstaedt-Hyperbolic**».

**Scénario 1**

**Ouverture dans le brouillard**

Une partie du succès de la journée provient de l'attaque surprise de Lannes, tassé sur le Landgrafenberg et caché par le brouillard. Il ne faisait face qu'à Tauentzien, tandis que le reste de l'armée prussienne était dispersé dans la région. Son rôle était de se déployer pour laisser de la place au reste de l'armée en provenance d’Iéna.

**Durée** : 6 tours. Il débute à 06 h 00, et se termine à la fin du tour de 08:30.

Le joueur **prussien** s'installe en premier.  
Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

**Mise en place des Prussiens :**

- Le détachement de Tauentzien : unités 072 à 078, unités 066 et 067, et l'artillerie 071, est installé dans un triangle formé par les hexagones Closewitz, Lützeroda et le Dornberg, les deux villages inclus.

**Renforts prussiens :** aucun.

**Ligne de communication :** la route de Weimar.

**Mise en place des Français :**

- Lannes et le Ve corps : unités 053 à 066, sont installés entre Cospeda, le bois compris entre Closewitz et Löbstedt et un hexagone au sud de cette position.

**Renforts français :** aucun.

**Ligne de communication :** route de Gera.

**Conditions de victoire :**

L’objectif principal des Français est de prendre Closewitz et Lutzeroda avant la fin du tour 6, tout en gardant le contrôle de Cospeda. Si à la fin du tour 6 les Français ne tiennent pas les trois villages, c'est une victoire prussienne.

**Remarques**:  
- La règle spéciale sur le brouillard s'applique, voir page 18.

- Le moral d'armée est non requis en raison des conditions de victoire.

**Recommandations de règles avancées:**  
Commandement et contrôle : utilisez un maximum de C & C de niveau 2.

Les forces prussiennes sont hors de contrôle pour la durée du scénario et doivent respecter toutes les restrictions imposées à ces unités : en l'absence de chef, chaque unité en bon ordre doit rester à deux hex ou moins l’une de l’autre.

**Scénario 2 :**

**Montée en puissance**

Une fois qu’il eut suffisamment d’informations sur la position d’ « une armée prussienne», Napoléon décida de concentrer son armée à Iéna et de l’attaquer. Il ne pouvait pas savoir que plus de la moitié des Prussiens marchaient simultanément vers le nord, où ils rencontreraient Davout à Auerstaedt. Au début, seul le V corps de Lannes était disponible, mais au cours de la journée, d'autres corps sont arrivés, sur une seule route, ce qui explique pourquoi il a fallu presque toute la matinée pour déployer la Grande Armée sur le champ de bataille.  
Heureusement pour les Français, Hohenlohe avait l'ordre strict de NE PAS les attaquer. Ce n’est que plus tard dans la journée qu’il engagea, morceau par morceau, le reste de son armée.

**Durée** : 7 tours. Il commence avec le tour de 10 h 00, et se termine à la fin du tour de 13 h 00.

Le joueur **prussien** s'installe en premier.  
Le joueur **français** commence tous les tours en premier.

**Mise en place des prussiens :**

- La cavalerie Tauentzien (unités 77 et 78) est à Viezehneiligen et les hex adjacents.  
- Les 1ère et 2ème divisions prussiennes (unités 042 à 063) sont situées dans une zone formée par, et comprenant, les villages de Kötchau, Isserstedt, Viezehneiligen et Grossromstedt.  
- Le détachement de Holtzendorf ( unités 064, 065, 068, 069 et 070 ) sont installées dans le village de Rödigen et dans les six hex adjacents.  
- Hohenlohe est avec n'importe quelle unité de sa 1ère division.  
  
*Note: L’infanterie de Tauentzien était à ce moment en désordre sur la partie occidentale de la carte et n’était d'aucune utilité à ce moment de la bataille.*  
**Renforts prussiens :** Aucun  
**Ligne de communication :**

laroute de Weimar

**Mise en place des français :**- Soult, cavalerie Guyot ( unités 046 à 048, artillerie à cheval 052 ), division St Hilaire ( unités 033 à 036, artillerie 049 ) : sur le sentier à l’est de Rödigen, à pas moins de 3 hex du village.

- Les autres Français sont installés dans une zone limitée par les villages de Krippendorf, Lützeroda, Closewitz et Dornberg inclus:  
- Lannes, Vème corps : unités 053 à 066. Les unités d’infanterie de Lannes ont perdu 6 pas de perte, à répartir également entre 6 régiments d’infanterie différents.  
- Augereau et sa cavalerie ( unités 087 et 088, artillerie à cheval 091 ), sa première division ( unités 080 à 083, artillerie 089 )  
- Ney, cavalerie Colbert du VI Corps (unités 075 et 076 ), son avant-garde ( uniquement les unités 067 et 071, et l'artillerie à cheval 079 )

**Renforts français :** aucun.

D'autres divisions sont entrées sur le champ de bataille mais n'ont pas été engagées à ce stade.

**Ligne de communication :**

la route de Gera.

**Conditions de victoire :**C'est le combat le plus intense et le plus équilibré de la journée. Les français peuvent prétendre à la victoire si au moins deux tiers des unités prussiennes ( 19 sur 29 ) sont désorganisées ou éliminées à la fin du tour 7. Le français doit se rappeler que le tour se termine par une phase de ralliement prussien.

**Remarques :**

Le moral d’armée est non requis en raison des conditions de victoire.

**Recommandations de règles avancées:**Commandement et contrôle : n'importe quel niveau de C & C peut être utilisé. Hohenlohe est le chef d’armée et le commandant de corps de toutes les unités prussiennes. Son rayon de commandement est de 6 hex.

**Scénario 3**

**Le coup de grâce**

Une fois que tous ses corps ont été déployés, maintenant avec une nette supériorité, Napoléon a déchaîné ses chiens de guerre pour un dernier coup. Un coup que Ruchel ne pouvait que tenter de retarder.

**Durée** : 7 tours, Il commence avec le tour de 14 h 00 et se termine à la fin du tour de 17 h 00.

Le joueur **prussien** s'installe en premier.  
Le **français** commence tous les tours en premier.

**Mise en place des prussiens :**- Sur une ligne Kleinromstedt - Grossromstedt-Kotschau et à l'ouest de cette ligne :  
- Le corps de Ruchel ( unités 079 à 091 ) vient d’arriver sur le champ de bataille dans les 3 hex autour de Kappelendorf.  
- L’infanterie de la 2e division (unités 054 à 058, artillerie 063 ), qui n’avait pas été engagée presque toute la journée.  
- Hohenlohe, empilé avec n'importe quelle unité.  
- Un peu de cavalerie : unités 068, 069, 077, 078.

Ces 4 unités ont chacune une perte.  
  
L'armée est démoralisée. Tout le reste de l’armée de Hohenlohe est soit détruit, en cours d’exécution, soit en désordre.  
  
**Renforts prussiens : a**ucun  
  
**Lignes de communication :**  
- les routes de Weimar et d'Auerstaedt.

**Mise en place française :**

- sur une ligne Hermstedt - Viezehneiligen - Isserstedt ou à l'est de cette ligne :  
- Soult, le IVe corps : unités 033 à 052. Avec 3 pertes réparties également entre les unités de la première division  
- Lannes et le V° corps : unités 053 à 066. Avec 9 pertes réparties également.  
- Ney et le VI° corps : unités 067 à 079. Avec 3 pertes réparties entre les unités 067 et 071 de son avant-garde.  
- Augereau et le VII° corps : unités 080 à 091. Avec 3 pertes réparties également entre les unités de la 1ère division.  
- Murat, sa cavalerie : unités 096 à 103, artillerie à cheval 113. Avec 2 pertes, une dans la cavalerie lourde, une dans les dragons.  
- Napoléon et l'infanterie de la Garde : Lefebvre, les unités 021 à 026, les artilleries 030 et 031 : sur le Dornberg et les hex adjacents.  
  
**Renforts français** : aucun

**Ligne de communication :**

- la route de Gera.

**Conditions de victoire :**   
C'était la dernière chance de détruire l'armée prussienne en tant que force organisée. Comme pour le scénario précédent, les Français peuvent prétendre à une petite victoire si au moins les deux tiers des unités prussiennes ( soit 14 sur 22 ) sont désorganisées ou éliminées à la fin du tour 7. Si ce résultat est atteint à la fin du tour 6, c’est une victoire moyenne.

C'est une grande victoire si cela est réalisé à la fin du tour 5. Le joueur français doit se rappeler à nouveau que le tour se termine par une phase de ralliement prussien.

**Remarques**:  
Le moral de l'armée est non utilisé en raison des conditions de victoire.

**Recommandations de règles avancées:**  
Commandement et contrôle : tous les niveaux de C & C peuvent être utilisés.

Hohenlohe est chef d’armée et le commandant de corps pour toutes les unités qui ne sont pas commandées par Ruchel.

Son rayon de commandement d'armée est de 10 hex, et son rayon de commandement de corps est de 6 hex.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4- Scénario historique :**

**la bataille complète**

Ce scénario couvre toute la bataille avec la mise en place historique et les renforts. Lannes a commencé la bataille seul, et a été lentement renforcé par le reste de l'armée : Soult, Ney, Augerau et Murat.

La libération par Hohenlohe de ses autres divisions et l’arrivée de Ruchel sont également historiques.

Les placements initiaux et les renforts étant historiques, il s'agit d'un défi extrêmement difficile pour les Prussiens. Mais comme le timing est critique, une performance supérieure à la performance historique pourrait mener à la victoire du joueur prussien, même si la bataille semblait un désastre pour lui.

**Durée** : 23 tours, commençant à 06 h 00 et se terminant à la fin du tour de 17 h 00.

Le **prussien** s’installe en premier.

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

**Mise en place des prussiens:**  
- Le détachement de Tauentzien ( les unités 072 à 078, les unités 066 et 067, ainsi que l'artillerie 071 ) est installé dans un triangle formé par les hex de Closewitz, Lützeroda et Dornberg 2, les deux villages inclus.  
- Les 1ère et 2ème divisions prussiennes

( unités 042 à 063 ) sont situées dans une zone formée par les villages de Kötchau, Isserstedt, Grossromstedt et Kapellendorf, y compris les villages, .  
- Le détachement de Holtzendorf ( les unités 064, 065, 068, 069 et 070 ) sont installées dans le village de Rödigen et dans les six hex environnants.  
  
**Renforts prussiens:**  
- 08 h 00 : à Kappelendorf : Hohenlohe par la route de Weimar :  
- 12 h 00 : Ruchel et son avant-garde : unités 086 à 089.

- 12 h 30 : unités 079, 080 et 081, artillerie 090  
- 13 h 00 : unités 082 à 085, artillerie 091.

**Ligne de communication :**  
- les routes de Weimar et d'Auerstaedt.

**Placement français:**  
- Lannes et le Ve corps : unités 053 à 066, s’installe entre Cospeda, inclus, et le bois situé entre Closewitz et Löbstedt et un hex au sud de cette position.  
- Napoléon, Lefebvre, l'infanterie de la Garde ( unités 021 à 026 ) et les artilleries 030 et 031, sont installés sur le Landgraftenberg.

**Renforts français:**  
Sauf indication contraire, tous les renforts français arrivent par la route de Gera :   
- 06 h 30 : Soult, cavalerie Guyot ( unités 046 à 048, artillerie à cheval 052 ), division St Hilaire ( unités 033 à 036, artillerie 049 ).  
- 00 h: 00 : Ney, la cavalerie Colbert du VI corps ( unités 075 et 076 ), son avant-garde ( uniquement les unités 067 et 071, l'artillerie à cheval 079 ).  
- 07 h 30 : Augereau, sa cavalerie ( unités 087 et 088, artillerie à cheval 091 ), et sa première division : unités 080 à 083, artillerie 089.  
- 08 h 00: infanterie et artillerie de Ney : unités 068 à 070, 072 à 074, artilleries 077 et 078.  
- 08 h 30 : 2ème division de Soult :unités 037 à 041, artillerie 050.  
- 09 h00 : 3ème division de Soult : unités 042 à 045, artillerie 051.  
- 09 h 30 : Murat et sa cavalerie : unités 096 à 103, artillerie à cheval 113.  
- 10 h 00 : Augereau et la deuxième division :unités 084 à 086, artillerie 090.

Par le sentier au nord de Stroba :  
- 15 h00 : Bernadotte, sa cavalerie légère, la division de dragons Beaumont :unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.  
- 15 h 30 : division de Rivaud :115 à 117, artillerie 127.  
- 16 h 00 : division de Drouet :118 à 120.  
- 16 h 30 : division Dupont :121 à 123, artillerie 128.  
- 17 h 00: division de dragons de Sahuc : 110 à 112, artillerie à cheval 114.  
  
**Ligne de communication :**

- la route de Gera.

**Conditions de victoire :**  
L’objectif principal des Français est de détruire l’armée de Hohenlohe en tant que force organisée. Les Français peuvent prétendre à la victoire si au moins les deux tiers des unités prussiennes ( 34 sur 50 ) sont désorganisées ou éliminées :  
- À la fin du tour de 14 h 00 = victoire substantielle des français.  
- À la fin du tour de 15 h 00 = victoire française mineure.  
- Après le tour de 15 h 00 = victoire prussienne mineure.  
- Pas atteint à la fin du jeu = victoire substantielle des Prussiens.

Le joueur français doit se rappeler que le tour se termine par une phase de ralliement prussien.

Toute unité prussienne quittant la carte, même en bon état, est considérée comme éliminée.

**Règle spéciale**   
Hohenlohe a dormi à Kapellendorf et a écrit des messages le matin, sans se rendre compte avant 08 h 00 qu'une bataille avait commencé. Aucune unité de la 1ère et de la 2ème division ne peut se déplacer avant cette heure, à moins qu'une unité française ne se trouve dans un rayon de 2 hex d'une unité de l'une ou l'autre division. La 2ème division est libre de se déplacer à 08 h 00 et la 1ère à 08 h 30.  
Avant 09 h 00, le détachement de Holzendorf ne peut pas se déplacer avant qu’une unité française n’arrive à moins de 2 hex, ne tire ou ne combatte au corps à corps. Par la suite, elles sont libres de se déplacer. Quoi qu’il arrive, les unités sont libérées de cette restriction au début du tour 7.

Elles peuvent ensuite se déplacer librement.  
  
D'autres règles spéciales s'appliquent, par exemple le brouillard, mais comme elles sont utilisées dans plus d'un scénario, elles sont regroupées dans la section 5 du chapitre **Iéna-Auerstaedt Hyperbolique.**

**Recommandations de règles avancées :**  
Commandement et contrôle : n'importe quel niveau de C & C peut être utilisé. Toutes les unités prussiennes sont hors de commandement jusqu'à l'arrivée de Hohenlohe.

Il est le chef d’armée et le commandant du corps pour toutes les unités initialement sur la carte. Son rayon de commandement de corps est de 6 hex.

Avec un ordre tactique de marche, **une** unité de la 1re et de la 2e division peut agir indépendamment. Hohenlohe ne peut pas créer de corps provisoire.

Ruchel est un commandant de corps.

**Scénario 5**

**Et si ? l’intuition de Hohenlohe**

Depuis le début de la campagne, le petit jeu diplomatique entre les différents chefs d’armée a rendu les ordres de Hohenlohe très stricts : aucune attaque ce jour-là.

Les Prussiens ne s'attendaient pas à être attaqués et ils avaient ordre de ne pas attaquer, même s,i la veille, des patrouilles des deux côtés avaient été en contact sur le Landgrafenberg.

Tandis que l'armée principale sous le duc de Brunswick se retirait vers Auersteadt, Hohenlohe devait rester entre Weimar et Iéna pour couvrir ce mouvement.  
Voyons les choses en face : le prince n’a aucune chance contre les Français, surtout avec des ordres aussi stricts. Ce scénario explore ce qui aurait pu se passer si Hohenlohe avait eu la liberté d'opérer.  
  
**Durée** : 23 tours, de 06 h 00 à la fin du tour de 17 h 00.

Le **prussien** s'installe en premier.  
Le **français** commence tous les tours en premier.

**Mise en place des prussiens :**- Identique à celui du scénario 4, à l’exception de Hohenlohe qui commence sur la carte à Kapellendorf  
**Activation et renforts prussiens :**- Tauentzien est activé dès le début, et libre de se déplacer.

Hohenlohe commence à Kapellendorf et peut partir dès le premier tour.  
- La première division prussienne ( 1D ) peut se déplacer à partir du deuxième tour. La division saxonne ( 2D ) peut se déplacer à partir du troisième tour.

- Ensuite, lorsque Hohenlohe atteint une unité appartenant à la division de Tauentzien, un message est envoyé à Ruchel.

Si cela se produit au tour N, alors Ruchel commence à entrer sur le champ de bataille aux heures suivantes :  
- N + 6 : Avant-garde de Ruchel ( unités 086 à 089 )  
- N + 7 : unités 079, 080 et 081, artillerie 090  
- N + 8 : unités 082 à 085, artillerie 091

Avant 09 h00, le détachement de Holzendorf ne peut pas se déplacer avant qu’une unité française n’arrive à moins de 2 hex, ne tire ou ne combatte au corps à corps. Par la suite, ils sont libres de se déplacer.  
  
**Ligne de communication :**  
- les routes de Weimar et d'Auerstaedt.

**Placement français :**  
- Identique à celui du scénario 4.  
  
**Renforts français :**- Identique à celui du scénario 4.

**Ligne de communication :**- la route de Gera.

**Conditions de victoire :**  
Identique à celles du scénario 4  
  
**Recommandations de règles avancées:**  
Voir scénario historique 4.

**Scénario 6**

**Et si: l’intuition de Ruchel**

Ruchel était à Weimar plus tôt dans la journée, tandis que le reste de l'armée de Hohenlohe était aux alentours d'Iéna.

Il avait trois options : rester à Weimar selon ses ordres pour attendre l'arrivée de la division de Saxe-Weimar, ou suivre l'armée principale, ou rejoindre Hohenlohe.  
Ce scénario explore un rôle plus actif de Ruchel, un général énergique qui a proposé son aide à Hohenlohe et qui aurait pu se redéployer la veille en se basant sur l'information selon laquelle les Français étaient à Iéna.  
  
**Durée** : 23 tours, de 06 h 00 à la fin du tour de 17 h 00.

Le **prussien** s'installe en premier.  
Le **français** commence tous les tours en premier  
  
**Mise en place des prussiens**

- Identique au scénario 4 :  
- Hohenlohe commence sur la carte à Kapellendorf  
- Le corps de Ruchel commence dans une zone située à moins de 3 hex de Kappelendorf et peut commencer à bouger au début.  
- Toutes les autres règles du scénario historique s'appliquent.  
  
**Renforts prussiens :** aucun.

**Ligne de communication:**  
- les routes de Weimar et d'Auerstaedt.

**Mise en place des français :**  
- Identique à celui du scénario 4  
  
**Renforts français:**  
- Identique à celui du scénario 4  
**Ligne de communication :**

- la route de Gera.

**Conditions de victoire :**  
Identiques à celles du scénario 4

**Recommandations de règles avancées :**  
Voir scénario historique 4.

**AUERSTAEDT 1806**

**Synopsis**

Alors que Napoléon faisait face à ce qu’il pensait être la principale armée prussienne, Davout à la tête du troisième corps français, reçut l’ordre de tourner les positions prussiennes. C'est pourquoi il entre sur le champ de bataille en provenance de l'est. Heureusement ou malheureusement, il rencontre inopinément la principale armée prussienne, commandée par le roi de Prusse lui-même, qui se retire vers leurs lignes de communication. C'est pourquoi les Prussiens entrent sur la carte par l'ouest et celle-ci doit passer au travers du troisième corps vers Berlin plus au nord-est.

Loin de se retirer, Davout décida d’attaquer dans la direction d’Auerstaedt, ce qui explique ses conditions de victoire.

Pour les Prussiens, cependant, il est possible qu'un ordre de retraite ait été donné vers le nord plutôt que vers l'est, ce qui explique la possibilité pour les Prussiens de partir par le bord nord de la carte.

L'action commence ici vers 8 heures.

En fait l’action commença à partir de six heures, entre la cavalerie prussienne et les avant-gardes de la division Gudin, ce qui est simulé dans le scénario 2.

Deux heures plus tard, au début du scénario historique, presque toute la cavalerie était en désordre, ses charges ayant été brillamment repoussées par la troisième

division française. Dans le même temps,

la première colonne d'infanterie prussienne attend patiemment l'arrivée de la seconde avant d'attaquer.

Le reste de la bataille est une succession d'attaques et de contre-attaque,lorsque de nouvelles troupes se joignaient au combat. En fin de journée, le roi, incapable de remplacer en tant que commandant en chef un duc de Brunswick mourant, ordonna la retraite. Il espérait pouvoir rejoindre l'armée de Hohenlohe, intacte, ne sachant pas que ce dernier était en même temps sévèrement battu à Iéna.

**Scénario 1**

**Scénario historique**  
**Durée** : 19 tours, depuis celui de 08 h 00 jusqu’à la fin du tour de 17 h 00.

Le **prussien** s'installe en premier.  
Le **français** commence tous les tours en premier  
  
**Mise en place des prussiens**

- Strictement sur une ligne verticale, au sud de Taugwitz : première colonne : unités 001 à 004, artillerie 033.  
- Au nord-ouest d'une ligne Taugwitz-Zäckwar : les grenadiers de la première colonne ( unité 005 ), toute la cavalerie ( unités 024 à 029 ) sauf les hussards.

Toutes les cavaleries commencent le jeu désorganisées, et avec une perte par unité. Il est à noter que l'artillerie à cheval a été détruite au début de la bataille.  
- Sur la route d'Auerstaedt, à l'ouest du croisement : deuxième colonne : unités 006 à 010, l'artillerie 035.  
- Brunswick et le roi sont à Poppel.

**Renforts prussiens:**  
Ils entrent sur la carte par la route d'Apolda  
- 09 h 00 : troisième colonne : unités 011 à 015, artilleries 037 et 038.  
- 10 h 30: Kalkreuth et la colonne de la Garde : unités 020 à 023, artillerie 040.  
- 11 h 00 : les unités légères et les hussards 030 à 032.  
- 11 h 30 : la quatrième colonne : unités 016 à 019, artillerie 039.  
  
**Ligne de communication :**  
- la route d'Apolda

**Mise en place des français :**

- À Hassenhausen et dans les hex adjacents au village : Davout, unités 010 à 013 et la troisième division: 25e, 85e, 21e et 12e régiments d’infanterie + l’artillerie 017.  
- Trois hex au nord de Hassenhausen : la 1ère cavalerie de chasseurs : unité 014.  
  
**Renforts français :**  
Ils entrent sur la carte par la route de Naumburg  
- 08 h 30 : unité 006  
- 09 h 00 : unités 007 à 009, artillerie 018  
- 09 h 30 : unités 015 et 016, l'artillerie à cheval 020  
- 10 h 00 : unité 001  
- 10 h 30 : unité 002 et artillerie 019  
- 11 h 00 : unités 003, 004 et 005.

**Ligne de communication :**

- la route de Naumburg.

**Conditions de victoire :**  
Cette bataille oppose deux objectifs différends, il ne s'agit pas seulement de faire des pertes à l'armée ennemie :

- pour les français : bloquer l'armée prussienne,

- pour les prussiens : sauver leur armée.

À la fin de la partie, chaque joueur compte les points de victoire obtenus. Le joueur avec le plus grand nombre gagne la partie.

**A - français :**

- 10 points pour tenir tous les hex de Hassenhausen à la fin de la partie.  
- 10 points pour la possession de Taugwitz.  
- 10 points par hex d’Auerstaedt tenu. "Tenir" signifie avoir une unité dessus ou être la dernière à y être passé.  
- 1 point par pas de perte prussien détruit ou quittant la carte en désordre.

**B – prussien :**

- 10 points pour tenir Hassenhausen à la fin de la partie.  
- 20 points pour tenir la route de Naumbourg à l’est de la carte.  
- Moins 10 points par hex d’Auerstaedt non tenu.

- 1 point par pas de perte française éliminée ou ayant quitté la carte en désordre.  
- Soit 1 point par pas prussien sortant de la carte en bon ordre par la route du bord est.  
- Ou 1/2 point par pas prussien quittant la carte par l’un des huit hex situés au nord de Spielberg entre les deux petites forêts.

Si le total de ces pas de pertes est d'au moins 50, ces points sont doublés.

Le prussien doit donc choisir quel total il veut, puisqu'un seul des deux totaux est considéré à la fin : celui qui part par la route ou celui qui part par le nord.

Le prussien va vite se rendre compte qu'il doit faire son choix au milieu de la partie. Ce choix est historique, l'état-major prussien avait un autre chemin de retraite vers le nord au cas où la route de Naumbourg serait coupée.

**Recommandations de règles avancées :**  
- Commandement et contrôle : tous les niveaux de C & C peuvent être utilisés,

Voir aussi le point **5** : Destin de Brunswick  
  
**Règles spéciales pour le scénario historique**  
  
**1-** Plusieurs règles spéciales décrites dans la section 5 de la **section hyperbolique** **d'Iéna-Auerstaedt** s'appliquent, y compris le brouillard.  
  
**2-** Toute la cavalerie prussienne sur la carte démarre le jeu désorganisée, comme si c'était le cas depuis la fin du tour "zéro". Le joueur prussien peut commencer à les rallier à partir de la fin du deuxième tour de 08 h 30. Mettez un marqueur ‘10’ pour les différencier des unités normalement désorganisées.  
  
**3-** Restriction au mouvement prussien.

Au début de la partie, la première colonne ne peut pas se déplacer plus à l'est jusqu'à ce qu'une unité d'infanterie de la deuxième colonne traverse une ligne verticale passant par Taugwitz. Le mouvement est libre au début du tour suivant.  
  
**4-** La traversée du village d'Auerstaedt.  
La plupart des troupes venant de Weimar sont arrivées très tard dans un village déjà surpeuplé. Perdues dans le noir, fatiguées et affamées, les troupes prussiennes se posèrent là où elles étaient avant de se déplacer à nouveau le 14 au matin.

Personne n’a vraiment cherché un gué sur la petite rivière Emsen, et les embouteillages ont continué presque toute la journée, ralentissant les renforts prussiens.

Pour simuler cela, tous les renforts doivent suivre les 3 premiers hex du sentier et payer 2 PM supplémentaires lors de la traversée de l'Emsen. Ils sont ensuite libres de se déplacer n'importe où.

**5 -** Le destin de Brunswick.  
Vers 10 h 00 du matin la blessure mortelle du duc a eu des conséquences terribles sur la bataille. Sans un commandant d'armée, le roi prit personnellement le contrôle, et toute la bataille souffrit de son manque de décision, demandant ainsi à Kalkreuth de ne pas engager les puissantes divisions de réserve.  
Si un niveau quelconque des règles de commandement supérieur au niveau 1 est joué, le prussien lance un dé à chaque tour en commençant par le quatrième tour de 09 h 30.

Sur un résultat impair, rien ne se passe et la structure du commandement est inchangée. Sur un résultat pair, le duc de Brunswick est mortellement touché, où qu'il soit à ce moment-là, et retiré du jeu.

Le roi assume ensuite le rôle de commandant d’armée, avec un rayon de 6 hex, et son bonus de moral tombe à 0.

Kakreuth reste un commandant de corps.

**Scénario 2**

**Ouverture dans le brouillard**  
L'action a commencé très tôt dans la journée, vers 6 heures du matin, dans un brouillard épais. La cavalerie prussienne s’est heurtée au 1er chasseur, qui s’est retiré sur la division Gudin autour de Hassenhausen.

Sans attendre de renforts, la cavalerie prussienne chargea dans le brouillard et fut repoussée dans le désordre. Cela explique pourquoi, au début du scénario historique, la cavalerie prussienne commence dans le désordre.  
**Durée** : 6 tours, depuis le tour de 06 h 00 jusqu’à la fin du tour de 08 h 30.  
  
Le **prussien** s'installe en premier.  
Le **français** commence tous les tours en premier  
  
**Mise en place des prussiens :**

- Sur la route entre Poppel et Taugwitz : l’unité 027  
- Poppel : l’artillerie à cheval 041.  
  
**Renforts prussiens**:  
- 06 h 30 : unité 028 à Poppel.  
- 07 h 00 : unité 029 à Poppel  
- 07 h 00 à Gernstadt ou dans tout hex adjacent à ce village : unités 024, 025 et 026.  
  
**Ligne de communication:**  
- la route d'Apolda.

**Mise en place des français :**

- A mi-chemin entre Hassenhausen et Taugwitz : le 1er chasseurs, l’unité 015.  
- A Hassenhausen, le 25ème de ligne, l’unité 013.  
  
**Renforts français :**  
- 06 h 00 : unités 010 à 012, artillerie 017.  
  
**Ligne de communication:**  
- la route de Naumburg.

**Conditions de victoire :**  
Comme le Prussien n’a que de la cavalerie, il ne peut espérer tenir Hassenhausen.

Il gagne si aucune unité d'infanterie française n'est en bon ordre hors d'un village à la fin du tour 6.

Sinon, c'est une victoire française.  
  
**Recommandations de règles avancées :**  
Commandement et contrôle : n'utilisez pas les règles de C & C dans ce scénario.  
  
**Règles spéciales pour le scénario**  
  
1- Les règles concernant le brouillard épais sont en vigueur. Pour rappel :  
- la puissance de feu de l'artillerie est divisée par deux.

Sa portée maximale est de 2 hex.  
- Aucune cavalerie ne peut charger si elle a commencé son mouvement à plus de 2 hex de l'ennemi qu'elle veut charger.  
  
2- Règle optionnelle :

charges prussiennes obligatoires.  
En charge de l'avant-garde, Blucher ne pouvait tout simplement pas s'empêcher de charger partout celui qui se trouvait devant lui, surtout dans le brouillard épais.

Pour refléter cela, chaque cavalerie prussienne adjacente à une unité française à son tour doit charger.

**Scenario 3**

**Et si Bernadotte ?**  
La présence de Bernadotte et du 1er corps est l’un des cas les plus célèbres de l’histoire, avec l’absence de Grouchy à Waterloo bien sûr.

Le matin de la bataille, le premier corps était très proche du troisième corps, dans la région de Naumbourg. Mais ensuite, il s’est déplacé au sud jusqu’à Camburg, puis à Dornburg où il a traversé la Saale.

À la fin de la journée, le Premier corps d'armée a même poussé les restes de Prussiens vers Apolda, au nord d'Iéna.  
Dans ce scénario, Bernadotte traverse la Saale à Camburg et marche au nord au son des canons de Davout.  
  
Toutes les règles du scénario historique s'appliquent, seuls les renforts français sont différents.

**Renforts français supplémentaires :**  
Par les 3 hex dégagés au sud de Rehausen :  
- 12 h 00 : Bernadotte, sa cavalerie légère, la division de dragons Beaumont : unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.  
- 12 h 30 : Rivaud :115 à 117, artillerie 127.  
- 13 h00 : Drouet : 118 à 120.

- 13 h 30 : Dupont :121 à 123, artillerie 128.  
- 14 h 00 : Division des dragons Sahuc : 110 à 112, artillerie à cheval 114.  
  
**Conditions de victoire :**Identiques à celles du scénario **1**.  
  
**Recommandations de règles avancées :**Commandement et contrôle : n'importe quel niveau de C & C peut être utilisé. Lorsqu'il entre sur le champ de bataille, Bernadotte devient le commandant de l'armée, également responsable de son propre corps et des dragons.

Davout reste un commandant de corps sous le commandement de Bernadotte.

**Scénario 4**

**Non, sérieusement, et si Bernadotte ?**

Cette fois, nous prenons les choses au sérieux : Bernadotte avait la possibilité de marcher avec Davout, ce dernier offrant même à Bernadotte le commandement des deux corps.  
Les deux corps entrent par la route de Hassenhausen,  
  
Toutes les règles du scénario historique s'appliquent, seuls les renforts français sont différents.  
  
**Renforts Français supplémentaires:**Bernadotte est avec Davout au début de la bataille.  
Des renforts supplémentaires entrent sur la carte par la route de Naumburg  
- 11 h 30 : cavalerie légère du 1er corps, division de dragons Beaumont : unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.  
- 12 h 00 : Rivaud :115 à 117, artillerie 127  
- 12 h 30 : Drouet : 118 à 120.  
- 13 h 00 : Dupont :121 à 123,artillerie 128  
- 13 h 30 : Division de dragons Sahuc : 110 à 112, artillerie à cheval 114.  
  
**Conditions de victoire:**Identique à celles du scénario 1.  
**Recommandations de règles avancées :**Commandement et contrôle : tous les niveaux C & C peuvent être utilisés.

Lorsqu'il entre sur le champ de bataille, Bernadotte devient commandant de l'armée, également responsable de son propre corps et des dragons.

Davout reste un commandant de corps sous le commandement de Bernadotte.

**Scénario 5**

**Corps de réserve de Wurtenberg**

Parmi les nombreuses choses stupides que le haut commandement prussien avait faites quelques jours avant la double bataille, garder 15 000 hommes « en réserve stratégique » à Magdebourg sous le duc de Wurtenberg en était une bien bonne.

La veille des combats, il s'est dirigé vers le sud jusqu'à Halle, à environ 40 km au nord d'Auerstaedt, où il a été battu par Bernadotte les jours suivants.

Mais la question est, pour le jeu, que faire avec ? À ce stade, nous devons ajouter un certain niveau de créativité. S'il avait bougé vers le sud, vers Naumbourg, avant la bataille, Davout l'aurait appris et aurait demandé de nouveaux ordres au lieu de marcher vers l'ouest.

D’un autre côté, Wurtenberg contactant Davout à Naumburg aurait mené à une bataille différente, mais pas à Auerstaedt.  
Donc, pour faire partie de cette bataille,

il doit essayer de rejoindre l'armée principale en marchant vers le sud-ouest, il entre donc par les 8 hex de terrain dégagé au nord de Spielberg.

Comme cela rend les choses presque impossibles pour les Français, jouez aussi avec les scénarios 3 ou 4 de la bataille d'Auerstaedt.

**Mise en place des prussiens :**  
Identique au scénario historique Auerstaedt  
  
**Renforts prussiens:**  
Identique au scénario historique, avec les ajouts suivants : ajoutez, en entrant par le bord nord de la carte d’Auerstaedt, sur les 8 hex libres situés au nord de Spielberg :  
- 12 h 00 : Wurtenberg et les unités de l’Avant-Garde 092 et 093  
- 12 h 30 : unités 094 à 097  
- 13 h 00 : unités 098 à 100  
- 13 h 30 : unités 101 à 105  
  
**Mise en place des français :**

Identique au scénario historique Auerstaedt  
  
**Renforts français:**Selon le choix du Français, utilisez les renforts du scénario 1 et des scénarios 3 ou 4.

**Conditions de victoire:**  
Cette fois, le Prussien ne peut pas compter les points de victoire pour sortir de la carte, car il commence avec une supériorité écrasante. Il doit occuper Hassenhausen et la route vers Naumbourg pour revendiquer la victoire. Sinon les Français gagnent.  
  
**Recommandations de règles avancées:**Commandement et contrôle : tous les niveaux C & C peuvent être utilisés.

Lorsqu'il entre sur le champ de bataille, Bernadotte devient commandant de l'armée, responsable de son propre corps et des dragons.

Davout reste un commandant de corps sous le commandement de Bernadotte.

**IENA-AUERSTAEDT**

**HYPERBOLIQUE**

Attention : ces quatre scénarios, très hypothétiques, entraîneront des changements radicaux dans la double bataille.

Malgré les tests, certaines situations peuvent être si extrêmes qu'elles peuvent conduire à des résultats absurdes.

S'il vous plaît, essayez de résoudre ces situations de manière logique et parlez-nous de vos parties.

Les caractéristiques communes à tous ces scénarios sont les suivantes :  
  
**Durée** : 23 tours. Ils commencent avec le tour de 6 h 00 et se terminent à la fin du tour de 17h 00.

Le **prussien** s'installe en premier.  
Le **français** commence tous les tours en premier  
  
**Lignes de communication:**• carte d’Iéna:  
- français: la route de Gera.  
- Prussiens: les routes de Weimar et d'Auerstaedt.  
• Carte d’Auerstaedt:  
- français: la route de Naumbourg.  
- Prussiens: la route d'Apolda.

**• Ligne de communication alternative :**  
La ligne de communication prussienne d'origine devient invalide lorsque la première unité française entre sur la carte d'Iéna en venant d’Auerstaedt, ou sur la carte d'Auerstaedt en venant d’Iéna.

Une ligne de communication alternative est alors disponible pour les Prussiens le long du bord nord de la carte d’Auerstaedt.

Sur la carte d'Iéna, la seule ligne de communication des Prussiens est la route de Weimar.

**• Créer une nouvelle ligne de communication:**  
Cela se fait par des unités qui entrent sur une carte par des hex qui ne sont pas déjà une ligne de communication : cela inclut Bernadotte qui entre sur une carte, et par Wurtenberg qui entre au nord à Auerstaedt.

Cela s'applique également aux unités qui entrent sur une carte par un hex qui constituait une ligne de communication pour l'ennemi : par exemple, les Français qui entrent sur la carte d'Auerstaedt via la route d'Apolda créent une nouvelle ligne de communication à cet hex.

De plus, les Français entrant sur la carte d'Iéna par la route d'Auerstaedt créent une nouvelle ligne de communication à cet hex.

**Conditions de victoire:**Pour les français, l'objectif principal est de détruire l'armée prussienne en tant que force de combat.

Ils peuvent prétendre à la victoire si les deux tiers des unités prussiennes ( nombre variable avec les scénarios ) sont désorganisés ou éliminés à la fin de la partie.

Toute unité prussienne quittant la carte telle que décrite dans la bataille d'Auersteadt ne compte pas comme perte.

Le Prussien gagne en infligeant plus de pertes qu’il en subit, ou en sortant plus de la moitié de ses unités par la route de Naumbourg.

La limite nord de la carte Auerstaedt n'est pas une sortie valable si le corps de réserve de Wurtenberg est amené à jouer.  
  
**Recommandations de règles avancées :**Commandement et contrôle : tous les niveaux C & C peuvent être utilisés.

Chaque commandant peut commencer avec un ordre gratuit.

Bernadotte peut devenir commandant d'armée s'il entre sur la carte d’Auerstaedt.

Chaque scénario ci-dessous contient des règles spécifiques pour la structure de l’armée prussienne, mais Brunswick et Hohenlohe peuvent être commandants d’armée s’ils sont placés sur des cartes différentes.

**----------------------------------------------------**

**Scénario 1**

**Une armée prussienne, pas quatre!**

En octobre 1906, l'une des caractéristiques sous-optimales de l'armée prussienne était que les armées étaient organisées sur des bases politiques et non du sens commun. Brunswick et Hohenlohe se détestaient, Ruchel souhaitait un commandement indé- pendant et nous avons déjà mentionné la réserve stratégique. Quatre armées !

Ici, nous pouvons explorer un commandement unifié sous Brunswick en tant que commandant en chef, avec Hohenlohe, Ruchel, Wurtenberg et Kalkreuth en tant que commandants de corps.

Le dernier commande les trois premières colonnes de l'armée principale, et Brunswick directement la 4ème colonne et la Garde.

Si Brunswick et ses trois premières colonnes ne sont pas sur la même carte, divisez sa cavalerie et son artillerie en deux parties égales. Les deux unités d'infanterie légère sont rattachées à la garde.

Le Prussien décide lequel des quatre corps est déployé sur la carte Auerstaedt et lesquels deux combattent à Iéna.

Wurtenberg entre en renfort comme dans le scénario précédent.

**Mise en place des prussiens :**Cela dépend de la façon dont l'état-major prussien a divisé son armée.  
- Carte d’**Auerstaedt** : sur la route, entre Auerstaedt et Taugwitz.  
- Cartes d’**Iéna** : installation sur une ligne Nerkewitz-Kötschau à la convenance prussienne. Les unités doivent être réparties le long de cette ligne à la discrétion du joueur mais pas à l'ouest ou au nord de celle-ci.  
  
**Renforts prussiens :**  
Corps de Wurtenberg : sur les huit hex dégagés au nord de Spielberg :  
- 12 h 00 : Wurtenberg et les unités de l’Avant-Garde 092 et 093  
- 12 h 30 : unités 094 à 097  
- 13 h 00 : unités 098 à 100  
- 13 h 30 : unités 101 à 105

**Mise en place des français :**

- **Iéna** : entre Cospeda inclus et le bois qui se trouve entre Cloesewitz et Löbsted : Lannes, le Ve corps : unités 053 à 066.  
- Iéna : sur le Landgraftenberg : Napoléon, Lefebvre, la Garde : unités 021 à 032.  
- **Auerstaedt** : à Hassenhausen et dans les hex adjacents au village :

. Davout, la troisième division : 25e, 85e, 21e et 12e Rgt d'infanterie : 010 à 013. Unité d'artillerie 017.  
- Auersteaedt : 3 hex au nord de Hassenhausen : la cavalerie du 1er chasseurs : 015.  
  
**Renforts français :**Par la route de Naumburg :  
- 08 h 30 : unité 006 ( 111ème RI )  
- 09 h 00 : unités 007 à 009, artillerie 018  
- 09 h 30 : unités 015 et 016, l'artillerie à cheval 020  
- 10 h 00 : unité 001  
- 10 h 30 : unité 002 et artillerie 019  
- 11 h 00 : unités 003, 004 et 005.  
  
Par la route de Gera :

- 06 h 30 : Cavalerie Guyot de Soult ( unités 046 à 048 ), artillerie à cheval 052, division St Hilaire : unités 033 à 036, artillerie 049.  
- 07 h 00 : Ney, cavalerie Colbert du VI corps ( unités 075 et 076 ), et avant-garde : unités 067 et 071, artillerie à cheval 079.  
- 07 h 30 : Augereau, sa cavalerie ( unités 087 et 088, artillerie à cheval 091 ), sa première division : unités 080 à 083, artillerie 089.  
- 08 h 00 : infanterie et artillerie Ney : unités 068 à 070, 072 à 074, artilleries 077 et 078.  
- 08 h 30 : 2ème division de Soult :unités 037 à 041, artillerie 050.  
- 09 h 00 : 3ème division Soult : unités 042 à 045, artillerie 051.  
- 09 h30 : le corps de cavalerie de Murat, à l'exception des dragons déjà avec Bernadotte : unités 092 à 106, artillerie à cheval 113.  
- 10 h 00 : Augereau et la deuxième division :unités 184 à 086, artillerie 090.

Au choix du français, Bernadotte entre une fois que les Prussiens sont tous placés sur les cartes, en suivant l'une des trois options suivantes:  
**1** –Entrée par le sentier au nord de Stroba :  
- 15 h 00 : Bernadotte et la division de dragons Beaumont : unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.

- 15 h 30 : Rivaud: 115 à 117, artillerie 127  
- 16 h 00 : Drouet : 118 à 120.  
- 16 h 30 : Dupont: 121 à 123,artillerie 128  
- 17 h 00 : division des dragons Sahuc : 110 à 112, artillerie à cheval 114.  
  
**2** – Entrée par la route de Naumburg :   
- 11 h 30 : Bernadotte et la division de dragons Beaumont : unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.  
- 12 h 00 : Rivaud: 115 à 117, artillerie 127  
- 12 h 30 : Drouet : 118 à 120.  
- 13 h 00 : Dupont: 121 à 123,artillerie 128  
- 13 h 30 : Division des dragons Sahuc : 110 à 112, artillerie à cheval 114.  
  
**3** – Entrée par les trois hex dégagés au sud de Rehausen :  
- 12 h 00 : Bernadotte et la division de dragons Beaumont : unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.  
- 12 h 30 : Rivaud: 115 à 117, artillerie 127  
- 13 h 00 : Drouet : 118 à 120.  
- 13 h 30 : Dupont: 121 à 123,artillerie 128  
- 14 h 00 : Division des dragons Sahuc : 110 à 112, artillerie à cheval 114.

**Scénario 2**

**L’intuition de Brunswick**

Ce qui différencie les événements historiques des wargames où tout est visible, entre autres choses, est la connaissance que le commandant en chef réelle avait ou n’avait pas le matin d’une bataille.

Dans la bataille actuelle, les troupes sont à un endroit particulier pour une raison quelconque : Brunswick marchant vers le nord en direction de Berlin, Ruchel rassemblant des traînards à Weimar, Hohenlohe gardant le flanc de l'armée, Tauentzien gardant le flanc de l'armée gardant le flanc...

Avec le recul et seulement après les événements, nous comprenons à quel point les dispositions prussiennes étaient mauvaises.  
Maintenant, donnons à Brunswick un semblant d’intuition le matin de la bataille, au lieu de "rejeter l’information selon laquelle des coups de feu sont entendues à côté d’Iéna" comme le disent les rapports, il comprend que le coup principal est à Iéna.

Il décide alors de faire faire demi-tour à la partie de son armée qui n'est pas encore entrée sur la carte d’Auerstaedt et de la détourner vers Apolda. Il envoie également un message pressant à Ruchel, et un autre donnant à Hohenlohe la liberté de regrouper son armée.  
  
Le placement et les renforts français reste inchangés.

Le placement prussien est inchangée, mais les renforts suivants sont :  
- **Auerstaedt** : aucun.

- **Iéna,** route au nord d'Apolda :  
- 09 h 30 : la quatrième colonne: unités 016 à 019, artillerie 039. Le roi et Brunswick.  
- 10 h 00 : les unités légères et les hussards 030 à 032.  
- 10 h 30 : la colonne de garde : unités 020 à 023, artillerie 040.  
- 11 h 00 : troisième colonne : unités 011 à 015, artilleries 037 et 038.  
À noter que Kalkreuth est le commandant du corps déployé au setup à Auerstaedt.  
  
- **Iéna**, route de Weimar  
- 09 h 00 : Ruchel et son avant-garde : unités 086 à 089.  
- 09 h 30 : unités 079, 080 et 081, artil. 090  
- 10 h 00 : unités 082 à 085, artillerie 091.  
  
Les règles spéciales limitant les mouvements prussiens ne s'appliquent pas pour Holtzendorf, l'activation des 1ère et 2ème divisions, la restriction d'Auerstaedt, mais les règles spéciales sur le brouillard s'appliquent.

Les unités prussiennes sont libres de quitter la carte si elles sont en bon ordre et qu’elles vont d'une carte à l'autre.

Délais pour passer d’une carte à l’autre :

- 3 heures ( 6 tours ) pour l’infanterie et l’artillerie prussiennes et saxonnes.  
- 2,5 heures ( 5 tours ) pour toute unité française et la cavalerie prussienne et saxonne.  
- 2 heures ( 4 tours ) pour les leaders.  
  
**Recommandations de règles avancées:**Commandement et contrôle : n'importe quel niveau de C & C peut être utilisé.

Kalkreuth est responsable à Auerstaedt en tant que commandant de corps, le roi et Brunswick sont en route pour Iéna.

**Scénario 3**

**Le plan de Clausewitz**

En plus de son fameux ouvrage « Sur la guerre », l'auteur prussien a écrit de nombreux ouvrages, dont un «Notes sur la Prusse dans sa grande catastrophe de 1806», dans lesquels il a analysé tout ce qui avait mal tourné au cours de cette courte campagne :

. détacher le duc de Weimar d'une forte avant garde en Franconie donc l’exclure du reste de la campagne,

. Ruchel à Weimar en tant que corps détaché,

. la division Prince Louis écrasée à Saalfeld,

. Tauentzien se battant au lieu de se retirer à Schleitz,

. Wurtenberg trop loin et, bien sûr, ne prenant pas le pont de Kosen sur la Saale entre Auerstaedt et Naumbourg.

Nous pouvons résoudre certains problèmes avec les unités optionnelles inclus dans le jeu, mais pas avec tout. Par exemple, le détachement du duc de Weimar et la division Prince Louis totalisent environ 17 000 hommes, soit la taille de la réserve de Wurtenberg. Selon Clausewitz, la seule chance était que l'armée principale se fraie un chemin à Auerstaedt pendant que le groupe Hohenhole se livrait à une bataille défensive à ciel ouvert.

**Mise en place des prussiens:**  
**Carte d’Auerstaedt :**  
- À Hassenhausen : première colonne : unités 001 à 004, les artilleries 033 et 034.  
- Au nord-ouest d'une ligne Taugwitz-Zäckwar : les grenadiers de la première colonne ( unité 005) , l'artillerie à cheval 041, toute la cavalerie à l'exception des hussards, cette cavalerie commence EN BON ORDRE.  
- Sur la route d'Auerstaedt, entre Gerstedt et Taugwitz : deuxième colonne : unités 006 à 010, artilleries 035 et 036.  
- Sur la route d'Auerstaedt, entre ce village et Gernstedt : troisième colonne : unités 011 à 015, artilleries 037 et 038.  
  
**Cartes d’Iéna :**  
L’armée de Hohenlohe, le corps de Ruchel et le corps de Wurtenberg ( remplaçant Louis et le duc de Weimar ) sont installés sur une ligne Nerkewitz-Kötschau à la convenance prussienne. Les unités doivent être réparties le long de cette ligne à la discrétion du joueur mais pas à l'ouest ou au nord de celle-ci.  
  
**Renforts prussiens :**Ils entrent sur la carte par la route d'Apolda sur la carte d’Auerstaedt :  
- 07 h 00 : la colonne de garde : unités 020 à 023, artillerie 040.  
- 08 h 00 : les unités légères et les hussards 030 à 032.  
- 09 h 00 : la quatrième colonne, unités 016 à 019, artillerie 039.

**Mise en place des français :**

Comme dans le scénario historique **4** à Iéna. Aucun Français ne commence sur la carte à Auerstaedt.  
  
**Renforts français :**-Sur la Carte d’**Iéna:**

suivez le schedule fourni dans le scénario historique **4**, mais l’ordre peut être modifié à la discrétion du joueur français. À chaque tour, le joueur français choisit ce qui entre, mais pas plus d'une division par tour.

A l'exception de Murat qui entre avec toute sa cavalerie en un seul tour.  
  
- Sur la carte **d’Auerstaedt :**Entrée par la route de Naumbourg :  
- 06 h 00 : division de Gudin, Davout et Bernadotte, cavalerie du IIIe corps : unités 010 à 013, artillerie 017, cavaliers 014 à 016, artillerie 020.  
- 06 h 30 : unités 006 à 009, artillerie 018  
- 07 h 00 : unités 001 à 005, artillerie 019

- 07 h 30 : cavalerie légère du 1er corps, division dragons Beaumont : unités 107 à 109, 124 à 126, artillerie à cheval 129.  
- 08 h 00 : Rivaud: 115 à 117,artillerie 127  
- 08 h 30 : Drouet : 118 à 120.  
- 09 h 00 : Dupont:121 à 123, artillerie 128  
- 09 h 30 : division des dragons Sahuc: 110 à 112, artillerie à cheval 114.

**Recommandations de règles avancées :**- Commandement et contrôle : n'importe quel niveau de C & C peut être utilisé.

**Scénario 4 - Déploiement libre :**

**les Français peuvent être battus !**

Maintenant nous devenons fous. On étend les possibilités du scénario précédent et ça remplace l'option classique de «déploiement stratégique» : Wurtenberg et Ruchel commencent sur les cartes, ainsi que les deux principales armées. Le joueur prussien les sépare à sa guise.

Aucun déploiement ne peut avoir lieu dans, ou à l'est, de Hassenhausen sur la carte d’Auersteadt et sur les positions de départ des Français, y compris le Landgrafenberg sur la carte d’Iéna.

Le Prussien peut choisir de ne pas se déployer du tout à Auersteadt, mais Davout entrera éventuellement sur la carte d'Iéna à Apolda conformément aux règles de déplacement entre les cartes ci-dessous.

**Mise en place des prussiens:**  
Presque totalement libre, mais pas sur les positions occupées par les Français. Tracez une ligne de Rodigen à Lutzeroda en allant directement aux deux bords de la carte.

Les Prussiens peuvent être déployés sur ou à l'ouest de cette ligne.

Lisez également à nouveau les conditions de victoire qui sont toutes liées aux pertes. Quelles sont ces conditions optimales pour les Prussiens, il n'y a pas de victoire en fuyant. Les Prussiens doivent se battre.  
  
**Renforts prussiens:**  
Aucun, toutes les unités sont configurées sur l'une ou l'autre carte en dehors des zones de déploiement française décrites ci-dessus.

**Mise en place des français :**Comme dans le scénario précédent.

N'oubliez pas d'ajouter Bessières et la cavalerie de la Garde comme dans le scénario précédent.  
  
**Renforts français :**  
-Carte d’**Iéna** :

Suivez le calendrier fourni dans le scénario historique **4** à partir de 06 h 30, mais l’ordre peut être modifiée à la discrétion du joueur français.

À chaque tour, le joueur français choisit ce qui entre, mais pas plus d'une division par tour ( sauf pour Murat qui entre avec trois divisions de cavalerie de son choix en un tour ).

Les Français devraient noter sur quelle carte chaque corps d'armée entre, et s'en tenir à cet horaire.  
Cela inclut les unités optionnelles ( premier corps français et une partie de la cavalerie, en plus de la Cavalerie de la Garde et Bessières déjà incluses dans l’organisation du scénario précédent ).  
Si aucun Prussien n'est placé sur la carte d’**Auerstaedt**, Davout peut alors traverser librement la carte et entrer sur le champ de bataille d'Iéna à Apolda comme suit :  
- 12 h 00 : Davout, l'unité de cavalerie 014.  
- 12 h 30 : unités 010 à 013 et artillerie 018  
- 13 h00 : unité 006.  
- 13 h 30 : unités 007, 008 et 009, l'artillerie 020. Les cavaleries 015 et 016.  
- 14 h 30 : unité 001..  
- 15 h 00 : unité 002 et artillerie 019  
- 15 h 30 : unités 003, 004 et 005.

**Recommandations de règles avancées :**  
- Commandement et contrôle : n'importe quel niveau de C & C peut être utilisé

**--------------------------------------------------**  
**-------------------------------------------**

**REGLES SPECIALES POUR IENA ET AUERSTAEDT**  
**1 - Premiers combats : le brouillard**Cette règle s'applique à tous les tours qui ont lieu avant 10 h 30. Le brouillard était très épais de 06 h 00 à 08 h 00 environ, puis de 08 h 30 à 10 h 00.

Les conséquences sont les suivantes :

**Brouillard épais de 06 h 00 à 08 h 00 :**- L'infanterie et l'artillerie à pied ( unités à 4 ou 5 MP ) peuvent utiliser un maximum de 4 MP, et l'artillerie à cheval et de cavaleries ( unités à 8 MP ) ne peuvent utiliser qu’un maximum de 6 MP à chaque tour pour des mouvements réguliers dans des hex sans route ou chemins.

Les chefs utilisent tous leurs MP imprimés. Les unités désorganisées utilisent tout leur potentiel de mouvement.

Les unités qui suivent tout au long de leur mouvement un sentier ou une route ne sont pas limitées en mouvement.  
- La puissance de feu de l'artillerie est divisée par deux ( arrondir au point supérieur ). Sa portée maximale est de 2 hex.  
- Distance maximale de charge de la cavalerie réduite à 2 hex.  
- Les tirailleurs, selon les règles standard, ont une puissance de feu de 1, avec une portée de 2 hex.

**Brouillard mince : 08 h 30 – 10 h 00**- La puissance de feu de l'artillerie est inchangée, mais la portée maximale est limitée à 4 hex.  
- Distance de charge de cavalerie maximale réduite à 4 hex.  
- Il n'y a pas de réduction de la tolérance de mouvement dans un brouillard mince.  
- Les tirailleurs sont normaux.  
  
**Règle optionnelle :**

**Brouillard et brouillard de guerre**

Dans les règles de l'édition précédente de cette bataille, le brouillard ralentissait les mouvements et rendaient le feu et les charges moins efficaces, mais l'effet réel du brouillard, la cécité, est difficile à simuler.

Pour les plus petits scénarios, **1** et **2** à Iéna, les joueurs peuvent utiliser une configuration cachée en plaçant un marqueur ( provenant par exemple du siège de Dantzig ) sur chaque unité.

Ce marqueur est retiré uniquement lorsqu'une unité tire, charge ou entre en contact avec une unité ennemie. Lorsque cela se produit, les deux marqueurs ( attaquant et défenseur ) sont supprimés.

Dans tous les cas, tous les marqueurs restants sont retirés au début du tour 08 h 30.  
C’est une règle expérimentale, les joueurs devraient pouvoir l’essayer pour d’autres scénarios, mais cela peut être très lourd.

**2- Déploiement de Voltigeurs**.  
Pour cette bataille, les unités peuvent déployer des voltigeurs comme suit :  
- Infanterie de ligne française : 1 par régiment  
- Infanterie légère française: 3 par régiment  
- Infanterie de ligne prussienne et saxonne: aucun.  
- fusiliers prussiens ( infanterie légère ) : 2 par régiment.

- tireurs d’élite Weimar et fusiliers de Varsovie ( infanterie légère) : 2 par unité.  
  
**3 - Commandement et contrôle.**  
L'armée française a une structure orthodoxe. Napoléon, lorsqu'il est présent, est le chef de l'armée et peut donner 3 ordres par tour. Dans les scénarios incluant Davout,

Celui-ci commence par un ordre d'attaque. Si Bernadotte le rejoint, ce dernier a également un ordre d'attaque.  
Hohenlohe et Brunswick sont des commandants d'armée. Ils peuvent générer un ordre chacun par tour.

Mais voyez la règle spéciale sur le destin de Brunswick dans le scénario historique d’Auerstaedt.  
Lorsque Ruchel et Wurtenberg arrivent sur le champ de bataille, ils deviennent des commandants de corps.

Kalkreuth est un commandant de corps responsable des 4ème et 5ème colonnes prussiennes.

Le roi de Prusse ne commande rien, mais sa valeur morale peut être utilisée pour rallier des troupes avant que Brunswick ne soit mortellement blessé.

**4- Moral d'armée**

Toutes les règles standard relatives au moral de l'armée s'appliquent.

Niveaux de moral

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Corps | Pas de pertes | Niveau de démoralisation | Niveau désespéré |
| I | 73 | 44 | 55 |
| III | 101 | 61 | 76 |
| IV | 104 | 62 | 78 |
| V | 74 | 44 | 56 |
| VI | 66 | 40 | 49 |
| VII | 60 | 36 | 45 |

La garde et la cavalerie ne peuvent jamais être démoralisées ou désespérées.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Corps | Pas de pertes | Niveau de démoralisation | Niveau désespéré |
| Hohenlohe | 131 | 65 | 85 |
| Ruchel | 48 | 24 | 31 |
|  |  |  |  |
| Brunswick | 160 | 80 | 104 |
| Wurtenberg | 55 | 27 | 36 |

Différents scénarios et hypothèses peuvent regrouper les unités d’une manière différente et nécessiter un calcul différent. Comme toutes les possibilités sont imprévisibles, les niveaux de démoralisation peuvent être calculés comme suit:  
- Français : 60% du nombre initial de pas de pertes  
- Prussiens : 50% du nombre initial de pas de pertes.

Niveaux désespérés :  
- Français : 75% du nombre initial de pas de pertes  
- Prussiens: 60% du nombre initial de pas de pertes.

**5- Interactions entre les cartes.**

Apolda et Auerstaedt sont à 10 kilomètres environ l’une de l’autre.  
- Déplacement entre les cartes : lorsqu'une unité quitte une carte par une route, elle peut entrer sur l'autre carte après :  
• 3 heures ( 6 tours) pour l'infanterie et l'artillerie prussiennes et saxonnes.  
• 2,5 heures ( 5 tours ) pour toute unité française et la cavalerie prussienne et saxonne.  
• 1 heure ( 2 tours ) pour un aide de camp.

Par exemple, une unité française quitte Apolda à 10 h 30, elle peut entrer à Auerstaedt au tour de 13 h 00.

Placez les unités sur la table des tours.   
Seules les unités en bon ordre peuvent se déplacer librement d'une carte à l'autre.

Les unités désorganisées «poussées» vers leur ligne de communication ( après plusieurs jets de ralliement manqués, par exemple ) sont éliminées.  
Si un hex d'entrée est occupé, les renforts entrent par l'hex le plus proche inoccupé sans retard ni dépenser de points de mouvements.

- Renforts prévus : si des unités quittent une route où des renforts ennemis doivent entrer, ou que des unités ennemies marchent, hors carte, dans le sens opposé, elles s’annulent avec un rapport 1: 1, pas par pas.

Par exemple, Brunswick repousse Davout à Auerstaedt, puis commence à sortir des unités par la route de Naumburg, tandis que Davout doit encore entrer des unités. Si les Prussiens sortent par exemple 12 pas, les 12 pas suivants de Davout qui devaient entrer par la suite sont annulées.

Ces unités françaises ne comptent pas comme pertes, mais les unités prussiennes comptent dans le nombre d'unités nécessaires pour sortir pour gagner.

Une fois que l’échange de pas de pertes 1: 1 est réalisé, des renforts supplémentaires

( ou des unités provenant de l’autre carte) peuvent entrer sur la carte.

- Rencontres hors cartes.

De même, si les deux armées quittent les cartes l'une vers l'autre, les règles d'annulation de 1: 1 s'appliquent. Il n'y a techniquement pas de combat hors carte.

La politique «pas de combat hors-carte» s’applique également si les unités françaises «derrière» les unités prussiennes vont techniquement plus vite, elles ne combattent pas hors carte, elles entrent dans le tour qui suit la dernière unité prussienne. Aucune unité prussienne ne peut ralentir ou retarder son entrée sur l'autre carte pour bloquer la carte des Français sur leur arrières.

**6- Le sentier du Landgrafenberg**On sait que cette colline au-dessus de la ville d’Iéna était très raide, comme le montre le tableau ci-dessous, et il était presque impossible à gravir pour des canons sauf par des sentiers extrêmement étroits du côté de Iéna.

La légende dit que les canons de Lannes sont restés bloqués pendant des heures pendant la nuit et que Napoléon a lui-même dû guider le travail pour élargir le chemin. Hohenlohe a estimé que la position était impossible à monter et ne croyait pas à la présence de l’armée française à cet endroit pour cette raison.

Le Landgrafenberg n'est représenté que par les hex vert foncé de la colline qui porte son nom, et non par l'élévation de couleur vert clair de niveau moyen.  
Dans le jeu, l'artillerie ne peut pas traverser un côté d'hex de pente « Landgrafenberg » faisant face à la ville d'Iéna ( uniquement ), sauf par le sentier.

Les canons empruntant le sentier paient 2 points supplémentaires pour monter de niveau. Une fois sur le plateau, les coûts normaux s’appliquent. L'infanterie et la cavalerie paient le coût normal pour monter ou descendre du Landgrafenberg.  
  
**7- Engager la garde impériale**  
La légendaire Garde impériale française

( unités 021 à 026 ) a été engagée, par le tir ou au corps à corps, uniquement lorsque tout se passait mal et très rarement avant.

Ces 6 unités d'infanterie ne peuvent être engagées que si un corps d'armée français à Iéna atteint le niveau de démoralisation. Dans ce cas, engager la Garde n’a aucune conséquence. Si le joueur français choisit d'engager une unité d'infanterie avant la démoralisation d'un corps, tous les niveaux de moral des corps présents à Iéna augmentent de 10. Les unités peuvent sinon se déplacer librement sur la carte.

Cette restriction ne s’applique pas aux scénarios hypothétiques, à la discrétion du joueur français.  
  
**8- Règle optionnelle: fatigue**  
Si cette règle optionnelle est utilisée, chaque division française qui entre en renfort commence avec 3 points de fatigue à son entrée sur la carte.

Ils accumulent ensuite des points de fatigue comme décrit dans les règles.

La fatigue des forces de Hohenlohe se calcule séparement comme suit :  
• 1ère et 2ème division.  
• le détachement de Taunzien.  
• le détachement de Holtzendorf.  
Enregistrez la fatigue sur les listes d’armées.

Dès qu’un élément de l’un ou l’autre des détachements se trouve dans le commandement du corps de Hohenlohe ( 6 hex ), ils adoptent les niveaux de fatigue des 1ère et 2ème division .

Par la suite la fatigue s’accumule comme faisant part d’une même structure.

**Bibliographie pour Iéna et Auerstaedt**

**Batailles**

* Iéna, Michel de Lombarès, in revue Historique de l’Armée, Volume 2, 1948.
* Jena 1806, David Chandler, Osprey 1993
* Auerstaedt 1806, Thierry Lameyre, Socomer Editions, 1988.
* Iéna Auerstaedt, F.G Hourtoulle, Histoire et Collections 1998.
* Campagnes de Prusse et de Pologne, P.J Foucart, Editions hitoriques Teissèdre, 2006
* Napoleon’s apogee, Pascal Bressonet’s tactical studies 1806. Military History Press, 2009
* Napoléon et l’Allemagne, Prusse 1806. J Tranié & JC Carmigniani, Lavauzelle 1984
* Iéna et Auerstaedt, la victoire foudroyante, F. Bey, Quatuor 2006
* Notes sur la Prusse dans sa grande catastrophe 1806, C. von Clausewitz, Champ Libre 1976. En partie disponible ici :

<http://www.clausewitz.com/readings/1806/Clausewitz-ExcerptsFromNotesOnPrussia1806.pdf#zoom=100>

* Iéna, H. Lachouque, Henry Victor 1962
* Mémoires du Général d’Artillerie baron Boulart. Tallandier 1992
* Correspondance du Maréchal Davout, Plon 1885
* Prussian Napoleonic Tactics, 1792-1815, P. Hofschröer, Osprey 2011
* The Iéna Campaign, 1806, Col F.N. Maude, Frontline books 1998

**Histoire Générale**

* Yorck and the era of Prussian reform, 1807-1815. Peter Paret, Princeton University, 1966
* Prussian military reforms 1786-1813, William Shanahan, Columbia University Press 1945
* Histoire du Consulat et de l’Empire, Thiers, plusieurs éditions, disponible en ligne sur gallica.fr
* The Greenhill Napoleonic Wars Data Book Digby Smith 1998
* Dictionnaire des batailles de Napoléon, Alain Pigeard, Tallandier 2004.
* Correspondance de Napoléon, 1869.
* The Campaigns of Napoleon, David Chandler, Weidenfeld & Nicolson, 1990
* Wikipedia for the historical background

**Ordres de bataille**

* Diégo Mané’s OBs en première source.
* Georges Nafziger’s OBs pour quelques vérifications

**Cartes**

* Atlas of History of Europe by Alison, 1848.
* Elting et Esposito: A military atlas of the Napoleonic wars, AMS press 1968
* Atlas of the Life of Napoléon by Baron Jomini, edited by the US Military Academy, 1940
* Et les cartes de Thiers et de Foucart.

**NOTES DIVERSES**

* **- Notes sur les conditions de victoire :**  
  Pour Iéna, les conditions de victoire sont clairement de détruire l’armée prussienne, et de permettre aux Prussiens de survivre à ce tsunami.
* Auerstaedt est un peu différent, les Français doivent bloquer la principale armée prussienne sur la route de Naumbourg, et les Prussiens doivent soit balayer les troupes de Davout, soit se retirer au nord, deux solutions viables.  
    
  **- Notes sur l'orthographe des noms**  
  Auerstadt et Jena en anglais contre Iéna et Auerstaedt. Avec ou sans le ä en allemand. Nous gardons ici l’orthographe d’Auerstaedt pour le nom du jeu et la carte, car Davout fut par la suite fait du duc d’Auerstaedt.  
    
  **- Notes sur l'exactitude des cartes**Les embouteillages à Iéna sont difficiles à simuler, car les troupes ont passé la majeure partie de la matinée à attendre que la ville soit dégagée avant de pouvoir passer. L’arrivée progressive de renforts fait justement cela.  
  Il est difficile de simuler à quel point le Landgraftenberg était escarpé, en plus d'interdire à l'artillerie de l'escalader.
* Le dessin de l'époque donne une bonne idée et aller sur Google Maps montre que même aujourd'hui, il est très raide.  
    
  **- Notes sur les unités**  
  L'artillerie de la garde a un moral de 9, comme celle de la ligne, l'artillerie de la garde était loin derrière et Napoléon a emprunté plusieurs batteries à la ligne sous sa supervision directe.  
  Les dragons à pied n'étaient pas des unités de la Garde, ils étaient simplement attachés à la Garde pour la bataille.  
  La cavalerie de la Garde et Bessières étaient toujours absentes, également à quelques jours au sud d'Iéna.  
  Grouchy était également absent, toujours à deux jours au sud d’Iéna le jour de la bataille.  
  Les 1er chasseurs de l'unité de la Garde ne perdent pas le moral face aux pertes, car il s'agit d'une unité d'élite.  
    
  **- Note sur l’avant-garde de Ney**

Composée d’un régiment léger et de compagnies d’élite de plusieurs régiments. À titre de simplification, l'avant-garde inclut ici les régiments légers des deux divisions.  
  
**- Note sur l'organisation de l'armée prussienne à Iéna.**

Il est difficile de garder une numération précise des divisions, qui ont changé plusieurs fois depuis le début de la campagne. L'avant-garde de Louis fut détruite à Saalfed, et Ruchel était un corps séparé.  
  
**- Remarque sur les unités optionnelles :** Même si la Grande Armée était essentiellement concentrée, certaines unités étaient en retard, un ou deux jours plus au sud, parmi lesquelles la Garde et la cavalerie, ainsi que la division de dragons de Grouchy.

La division légère de Lasalle était chargée de la reconnaissance au nord de l'aile droite de l'armée, car Napoléon disposait d'informations contradictoires sur l'emplacement de la principale armée prussienne.

Certains rapports ayant indiqué qu'ils s'étaient retirés au nord-est en direction de Leipzig, il a envoyé Lasalle dans cette direction. Une fois qu'il a appris qu'il faisait face à au moins une partie des Prussiens, Napoléon a rappelé Lasalle qui a roulé toute la journée en direction d'Iéna mais a raté la bataille.  
  
**- Note sur les Prussiens et les Saxons sans voltigeurs :**  
L'organisation de l'infanterie prussienne et saxonne avait des unités légères séparées, appelées fusiliers, qui ont également des pions individuels dans le jeu.

Avant la réforme majeure de l’armée, les troupes légères des régiments d'infanterie étaient très peu nombreuses, soit environ 80 soldats par régiment, contre 120 par bataillon de l'armée française.

Ces troupes légères prussiennes n'ayant aucun impact réel sur le combat, il fut décidé de ne pas inclure la possibilité de déployer des voltigeurs pour les régiments d'infanterie de ligne.  
  
**- Artillerie prussienne à Auerstaedt :**

La batterie à cheval 041 à Auerstaedt a été détruite très tôt dans la journée. Elle n'apparaît pas dans le scénario historique qui commence à 08h00.

De plus, les artilleries prussiennes 034 et 036 ne font pas partie de la configuration initiale du scénario historique.

Elles peuvent être rajoutées pour équilibrer au choix des joueurs afin de donner un avantage significatif au joueur prussien.  
  
**- Note sur le moral des Prussiens en ligne et en colonne.**

L'armée prussienne de 1806 était entrainée pour combattre uniquement en formation de ligne, comme l'avait montré Frédéric le Grand en son temps. C'est pourquoi leur moral est supérieur à celui de la colonne, qui n'était pas une formation de combat habituelle.

Comme il n'y a aucune raison de les pénaliser davantage quand ils sont en désordre, le moral désorganisé est basé sur le moral en ligne et non sur le moral dans la colonne conformément aux règles standard ( donc 8-2 est 6 ).  
  
**- Note sur les blasons**  
La plupart ont été trouvés sur Internet, principalement ici :

<http://www.heraldique-europeenne.org/Index_General/index.html>.

L'héraldique est un art très complexe, certains utilisés ici pourraient être approximatifs.

**Quelques notes historiques**  
Beaucoup de choses ont été dites dans les différentes sections de ce livret.

La fameuse double bataille de cette journée est un exemple typique de deux phénomènes simultanés : une série d’événements qui se déroulent bien pour un camp et une série d’événements qui se déroulent terriblement mal pour l’autre.

La concentration de l'armée française pour ce jour s’est bien déroulée, même avec l'épisode Bernadotte qui ne s'est en fait trouvé ni à Auerstaedt ni à Iéna ( très tard pour Iéna ).

Il avait déjà été souligné à quel point les Prussiens ont eu tout faux : division de l'armée, destruction de deux des divisions de Saalfeld et de Schleitz, répartition politique complexe des troupes, et incompréhension totale de l’endroit où se trouvaient les Français.

Avec le recul, même si tout s'était bien passé pour les Prussiens, l'issue de cette première partie de la campagne ne faisait guère de doute, les Français étaient simplement mieux commandés, d'excellente qualité militaire et ils étaient beaucoup plus nombreux.

Cela dit, comme l'expliquent les différents scénarios, les choses peuvent être beaucoup plus équilibrées pour les Prussiens.

En regardant l’organisation, les temps d’entrée des renforts, l’absence de plusieurs corps, on comprend ce qui s’est mal passé, mais comprendre pourquoi est très intéressant. Clausewitz décrit bien la politique autour de trois armées distinctes, commandées par trois personnalités fortes, incapables de se subordonner les unes aux autres.

Il est également bien décrit comment Hohenlohe, mécontent de son rôle secondaire de "maintenir les Français occupés" alors que l'armée principale se dirigeait vers Berlin, avait reçu l'ordre strict de ne pas engager l'ennemi, retardant ainsi les mouvements de ses autres divisions le matin d’Iéna.

Le brouillard, et pas seulement le brouillard de la guerre, a également joué un rôle dans la première phase de la bataille.

Les piquets de Hohenlohe étaient en fait en contact avec les Français sur le Landgrafenberg dès la veille, mais ces informations ont tout simplement été ignorées.

Qui pouvait savoir qu’une partie de l’armée française était déjà là, qu’une autre plus grande encore était sur le chemin d’Iéna, ceci Hohenlohe ne pouvait tout simplement pas y croire. Selon sa compréhension de la notion de vitesse et de longueur de marche, les rapports des emplacements précédents des corps français, il était tout simplement impossible pour Napoléon et 80 000 hommes d'être sur son flanc le lendemain. Il s'est tellement trompé.

Le cas de Bernadotte, dont on a beaucoup parlé ces 200 dernières années presque autant que celui de Grouchy en 1815, a été disséqué, ses ordres, ce qu’il savait, ses décisions.

Il est vrai que, rétrospectivement, il aurait dû soit marcher derrière Davout, soit le rejoindre hors route, soit s’être précipité à Iéna. Mais cela n’est que postérieur, ses ordres étaient clairs : il les a suivis quoique lentement ( avec une vitesse moyenne dans la journée d’environ 2 km / h ).

Rappelez-vous ce qui est arrivé à d'Erlon à Ligny / Quatre bras, sous les ordres de Napoléon puis de Ney, donc absent de l'un et l'autre des champs de bataille. En retournant vers Naumbourg et en suivant Davout, il aurait peut-être également manqué Auerstaedt.

Et pour le Boss, Auerstaedt demeura pendant quelque temps un engagement d’arrière-garde contre une petite partie de l’armée prussienne. Il y a aussi cette controverse sur son lieu précis et sur ce que l’aide de camp de Davout pensait être, laissant ainsi planer un doute sur le véritable processus de décision de Bernadotte.

Les conséquences se voient aussi avec le recul. Ils ont peu d'importance, car les deux batailles furent clairement des victoires françaises, mais la situation aurait été différente si Davout avait été battu à Auerstaedt, permettant ainsi à l'armée principale prussienne de s'échapper.  
Une hypothèse en or, mais c'est aussi ce que la simulation historique permet.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TABLE DES EFFETS du TERRAIN**  **IÉNA-AUERSTAEDT** | | | | | | | |
| **Terrain** | **Coût du mouvement normal** (PM) | **Charge cavalerie** (PM) | **Formation** | **Effets sur le tir** | | **Effet sur le choc** | |
| **Tireur**  **(1)** | **Cible**  **(2)** | **Attaquant**  **(3)** | **Défenseur**  **(4)** |
| **Clair** | **1** | **1** | **Libre** | - | - | - | - |
| **Forêt** | Inf **2**  Cav **4**  Art  **interdit** | **6** | Inf/cav **adapté** ou **désorganisé** | **Adapté**  valeur 1 | **-1** | Inf: valeur -**1**  Cav: valeur **1** | Inf: val. colonne  Cav: val **1** |
| **Difficile**  **(Cultivé)** | Inf **1**  Cav **2**  Art **2** | **2** | **Libre**, mais pas de changement d’orientation gratuit | - | **-1** | Valeur -1 | - |
| **Marais** | Inf: **3**  Cav **6**  Art **interdit** | **Interdit** | libre | Pas d’effet.  Ne bloque pas la ligne de visée | | Inf: valeur -**1** | Inf: val. colonne  Cav: val **1** |
| **Village**  **Ville** | Inf et art: **1**  Cav: **2** | **6** | **Adapté** sauf  **artillerie** (doit être attelée) ou **désorganisée** | **Adapté**  valeur 1 | -**2**  Pas de test moral | Inf: valeur -**2**  (-**1** de ville à ville)  Cav: valeur **1** | Inf / art: Normal  Cav: valeur **1**  pas de test moral |
| **Pente sauf landgrafenberg** | Inf +**1** monter  Cav / art:  +**2** monter,  +**1** descendre | +**2** monter ou descendre | **Libre** | Vérifier la ligne de visée si non adjacent | | Valeur -**1** si attaque du bas vers le haut | - |
| **Landgra-fenberg (5)** | Inf +**1** monter  Cav:  +**2** monter,  +**1** descendre  Art: slt par chemin | +**2** monter ou descendre | **Libre** | Vérifier la ligne de visée si non adjacent | | Valeur -**1** si attaque du bas vers le haut | - |
| **Ruisseau** | Inf +**1** (+**2** ligne)  Cav +**2**  Art +**3** | **+6** | **Libre** | - | - | Inf: valeur -**1**  Cav: valeur **1** | - |
| **Route** | **En colonne, attelée, désorganisée**: ignore les obstacles et les coûts de changement d’orientation.  Bonus de 2 PMs si tout le mouvement sur la route. Charge: Pas d’effet | | | - | - | - | - |
| **Chemin** | **En colonne, attelée, désorganisée**: ignore les obstacles et les coûts de changement d’orientation.  Charge: Pas d’effet | | | - | - | - | - |
| **Rivière large** | Impassable sauf règle spéciale | | | - | - | Impossible | - |
| **Pont** | Pas d’effet sur le mouvement.  Charge : **+6** PM | | | - | - | Inf: valeur -**1\***  en **colonne**  Cav: valeur **1** | - |

**Note générale** : le terrain de l'unité qui attaque détermine sa formation (adaptée si attaque depuis un bois par exemple), et le terrain dans lequel le défenseur se trouve détermine les modificatifs (valeur –2 si un village est attaqué par exemple).

\* Sauf si l’une des entrées du pont (ou les deux) est un village. Dans ce cas pas de modificateur lié au pont.

(1) Tireur: l'unité dans ce terrain a une valeur de feu de #

(2) Cible: l'unité attaquant ce terrain a une valeur de feu modifiée par #

(3) Attaquant: l'unité attaquant ce terrain a une valeur de choc modifiée par #

(4) Défenseur: l'unité défendant dans ce terrain a une valeur de choc de

(5) Ces modificateurs sont limitées au niveau vert foncé, et seulement pour les cotés d’hex qui font face à la ville d’Iéna. Tous les autres changements de niveaux obéissent aux règles “pentes”.