

*Vive l'Empereur !*

# **Le Retour de l'Empereur**

16 et 18 juin, 1815

**Ligny**

**Quatre-Bras**

**Waterloo (Mont Saint Jean)**

**Wavre**

**Scénarios et règles spéciales**

Pratzen Editions 2011

Situation historique .....	2
1- Scénario Historique .....	5
2- Le Duc contre-attaque.....	6
3- Ney plus jeune de dix ans .....	7
4- Le Pari du Prince d'Orange.....	7
5- d'Erlon à la rescousse .....	7
1- Scénario Historique .....	9
2- La Victoire en chantant.....	10
3- Vandamme Attaque .....	12
4- Ligny en flammes .....	12
5- Contenir Thielmann.....	13
6- L'attaque de la Garde.....	13
7- Le quatrième corps prussien .....	13
8- La manœuvre de d'Erlon .....	14
9- Mouton n'est pas oublié.....	14
10- Embouteillages .....	14
1- Scénario Historique .....	19
2- L'attaque de d'Erlon .....	22
3- Hougoumont .....	22
4- Les grandes charges .....	23
5- Contenir les Prussiens.....	23
6- La Garde meurt .....	24
7- Pas de fraises pour Grouchy .....	24
8- Le Prince Frederic.....	24
9- Pas de pluie aujourd'hui .....	25
10- Variations sur la force de poursuite .....	25
11- Replacer l'armée Anglo-alliée .....	25
1- Scénario Historique .....	26
2- La route de Waterloo : premier seuil de décision de Grouchy.....	27
3- La route de Waterloo : second seuil de décision de Grouchy.....	28
4- La route de Waterloo : troisième seuil de décision de Grouchy.....	28
5- Une franche poursuite.....	29
6- Il suffit de passer le pont.....	29
1- Davout entre en scène .....	33
2- Le Dixième corps.....	33
<i>Crédits</i> .....	40

## Situation historique

Probablement une des batailles, sinon la bataille, les plus connues de l'Histoire, Waterloo (appelée Mont St Jean par les Français et La Belle Alliance par les Prussiens) est le point culminant de la dernière tentative de Napoléon de garder le pouvoir en France.

Le débarquement de Napoléon sur les côtes de France près de Cannes le Premier Mars 1815 déclencha une onde de choc jusqu'à Vienne où les diplomates, politiciens, chefs d'états couronnés se disputaient les dépouilles de l'Empire. Le congrès de Vienne était censé finaliser la victoire de 1814 mais avait dégénéré en face à face opposant la Russie et la Prusse d'un coté, et l'Autriche, la Grande Bretagne et la France de l'autre. La réapparition de Napoléon sur le continent changea la situation, et les puissances s'entendirent rapidement dans le but de se débarrasser une fois pour toute de ce faiseur de trouble, Napoléon Bonaparte. Ce fut la Septième Coalition.

Les quatre grands (Russie, Prusse, Grande Bretagne et Autriche) promirent chacun une armée de 150.000 hommes, la Grande Bretagne échangeant une partie en subsides. Pourtant, l'armée russe était de retour chez elle, la Grande Bretagne avait ses vétérans de la guerre d'Espagne occupés dans sa guerre avec les Etats-Unis, la Prusse avait à s'occuper d'une Saxe peu coopérative et dont les troupes étaient au bord de la mutinerie (la Prusse avait acquis 2/5 de la Saxe après la campagne de 1813) et l'Autriche était toujours la lente Autriche. La date initiale de l'offensive, fixée au Premier Juin, fut repoussée au 27.

Napoléon déclencha la sienne le 15 juin.

Les Anglo-Alliés étaient déployés dans une région limitée par Bruxelles, Mons, Tournai et Gant. La cavalerie légère était en cordon le long de la frontière française. Le Prince d'Orange dirigeait le Premier Corps (28.300 hommes), le général Hill le Second (29.400 hommes, dont 17.000 étaient détachés à Hal), Uxbridge la cavalerie (16.500 hommes) et Wellington la Réserve (37.000 hommes, en fait un troisième corps), depuis Bruxelles. Le total pour l'armée Anglo-Alliée était de 111.200 hommes et 203 canons.

Wellington était inquiet d'une possible attaque française sur son flanc droit, ce qui mettrait sa ligne de communication avec la mer en danger. C'est pourquoi il avait déployé sur sa droite l'ensemble du Second corps de Hill et le plus gros de sa cavalerie, ce qui eut des conséquences sur la concentration de l'armée quand l'attaque principale française se déclencha.

Les Prussiens étaient répartis entre Liège et Maastricht à l'est (Bülow avec le quatrième corps de 31.900 hommes), Dinant au sud (Thielmann avec le troisième corps de 27.900 hommes), Charleroi et au-delà à l'ouest (Ziethen avec le premier corps, 31.800 hommes), et Wavre au nord (Pirch avec le second corps était à Namur avec 35.100 hommes). Blücher était également à Namur. L'ensemble de l'armée prussienne était de 123.000 hommes et 296 canons.

Dès le 12 juin, des déserteurs français avaient été capturés par les piquets prussiens. S'ajoutant à d'autres rapports, le chef d'état-major prussien Gneisenau ordonna aux corps de rejoindre leurs points de concentration le 15 juin. A l'opposé, le général Bülow ne vit pas l'urgence de la situation et ne se mit en route que le 16. Ce corps sera en conséquence absent à Ligny.

L'Armée du Nord française était massée autour de Beaumont, avec le quatrième corps venant de Philippeville. Elle était constituée par la Garde Impériale (Drouot avec 20.700 hommes), le premier corps de d'Erlon (19.800 hommes), le second corps de Reille (25.100

hommes), le troisième corps de Vandamme (17.600 hommes), le quatrième corps de Gérard (15.300 hommes), le sixième corps de Lobau (10.500 hommes), et les corps de cavalerie : premier de Pajol (3.000 hommes), second d'Exelmans (3.400 hommes), troisième de Kellermann (3.900 hommes) et quatrième de Milhaud (3.100 hommes). Le total de cette armée était de 122.600 hommes avec 368 canons.

Les nombres varient en fonction des sources, ceux trouvés dans *The Waterloo Campaign* d'Albert Nofi sont donnés ici.

Napoléon déclencha son offensive le 15 juin au matin, en direction de Charleroi avec l'objectif de séparer les Prussiens et les Anglo-Alliés. Rentrant en contact avec le premier corps prussien à Charleroi, les Français les repoussèrent au-delà de la ville où ils entrèrent vers midi. L'attaque avait de fait été retardée par un travail d'état-major brouillon du maréchal Soult et ne fut poussée avec vigueur que quand Napoléon arriva sur les lieux. Le premier corps prussien ébranlé se replia sur Sombreffe, où il fut rejoint par les deuxième et troisième corps prussiens vers midi le 16 juin. Le quatrième corps prussien était encore trop loin, comme il a été expliqué. Le très agressif Blücher se concentra vers l'avant, en sachant bien qu'il affrontait l'armée entière de Napoléon.

Ce dernier donna le commandement de son aile gauche (premier et second corps, troisième corps de cavalerie, et cavalerie légère de la Garde) au maréchal Ney qui venait d'arriver. Le maréchal Grouchy était aux commandes de l'aile droite (troisième et quatrième corps, premier et deuxième corps de cavalerie). Napoléon garda le sixième corps, le quatrième corps de cavalerie et le reste de la Garde en réserve. Les ordres étaient pour le maréchal Grouchy d'attaquer les Prussiens et pour Ney d'occuper les Quatre Bras. La réserve devait renforcer l'aile droite, puisque le but de Napoléon était de détruire les Prussiens en les tenant séparés des Anglo-Alliés en prenant les Quatre Bras et

d'utiliser Ney pour une manœuvre sur le flanc droit des Prussiens.

Bien que Wellington ait reçu des rumeurs et informations sur l'avance de l'armée française, il continuait à penser que l'ennemi attaquerait son flanc droit. Quand finalement, assez tard le 15 juin, il fut convaincu de la direction principale de l'attaque française, il ordonna alors à ses divisions de se regrouper, puis aux corps de se concentrer, à Nivelles pour le premier corps du Prince d'Orange.

Heureusement pour les Coalisés, le chef d'état-major du premier corps anglo-allié, le général Constant-Rebecque, decida de tenir les Quatre Bras avec la division Perponcher. Cette décision fut prise alors que le Prince d'Orange était allé à Bruxelles voir Wellington et n'était pas sur les lieux. Si la concentration ordonnée par Wellington s'était faite comme prévue, Ney aurait été capable de prendre les Quatre Bras et séparer ainsi les deux armées.

Le 16 juin, les affaires démarrèrent lentement pour tout le monde. Ney poussa mollement vers les Quatre Bras, Grouchy mollement sur Ligny, les Prussiens finissaient de s'assembler devant Sombreffe et les Anglais regroupaient toujours les éléments de chaque division dans leurs cantonnements. Seul Perponcher était là où il devait être. Des officiers des trois armées couraient sur toutes les routes, alertant, notifiant, délivrant les ordres aux différents commandants. Napoléon était irrité de cette lenteur, Blücher mettait de l'ordre dans son premier corps, et Wellington commençait à rediriger ses troupes vers les Quatre Bras dans le but de soutenir les Prussiens.

C'est là que le jeu commence...

## Quatre-Bras

### Synopsis

Le premier contact entre les Français et les Hollando-Belges advint dans l'après-midi du 15 juin : des escarmouches entre des unités de la deuxième brigade de la deuxième division hollando-belge du général Perponcher et la cavalerie légère de la Garde de Lefebvre-Desnouettes à Frasnes, un village à trois kilomètres au sud des Quatre Bras.

Les Hollando-Belges se replièrent sur les Quatre Bras et les Français bivouaquèrent à Frasnes, fatigués par une marche de 35 kilomètres le 15. Tôt le 16, le reste de la deuxième division hollando-belge arriva au Quatre Bras en même temps que le Prince d'Orange.

8.000 Hollando-Belges avec 16 canons occupaient un front de moins de 3 kilomètres, pendant que 18.000 Français avec 38 canons approchaient par le sud. Pourtant, Ney ne bougea pas avant le début de l'après-midi.

A 14h30 retentirent les premiers coups de canons français et l'infanterie attaqua. Vers 15 heures les Hollando-Belges étaient sous pression, quand le contingent de Brunswick (4.300 fantassins et 900 cavaliers) arriva.

Wellington arriva aussi vers 15 heures après avoir rencontré Blücher à Sombreffe (où il aurait dit « si les Prussiens se battent ici ils vont être sévèrement corrigés », ce qui s'avéra exact). Wellington prit alors le contrôle de la situation aux Quatre Bras.

Les renforts anglo-alliés continuaient à arriver. D'abord la deuxième brigade de cavalerie hollandaise, puis la cinquième division britannique de Picton virent renforcer les Hollando-Belges sévèrement attaqués.

Attaques et contre-attaques se succédèrent alors. Le message de Napoléon arriva alors à Ney et celui-ci redoubla d'efforts. Il pressa alors le premier corps de d'Erlon de le

rejoindre d'urgence, pendant qu'il relançait les troupes de Reille à l'attaque.

Un peu après 16 heures, Ney apprit que d'Erlon se dirigeait dans la mauvaise direction. Confondant les ordres de Napoléon avec ses intentions. Furieux, il envoya un message à d'Erlon pour le rappeler vers les Quatre Bras.

A peu près à ce moment là, la troisième division britannique arriva aux Quatre Bras.

Ney envoya les cuirassiers de Kellermann à l'attaque, dans une attaque suicide. Les cavaliers français purent pourtant prendre le carrefour, sans pouvoir s'y maintenir faute de coordination.

De nouveau, attaques et contre-attaques se succédèrent. La pluie commença à tomber vers 18 heures, de plus en plus fort. La bataille s'essouffla vers 21 heures, avec la ligne de front globalement à l'endroit où la bataille avait commencé.

Tactiquement un match nul, c'est en fait une victoire stratégique anglo-alliée. Ney ne prit pas le carrefour et ne put manoeuvrer contre le flanc des prussiens. Il perdit aussi du temps, le seul élément que Napoléon ne pouvait se permettre de perdre.

---

## 1- Scénario Historique

**Durée :** le jeu démarre à 14:00 et se termine à la fin du tour 20:00. Ce scénario dure donc 13 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place en premier.

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

### Déploiement français

- Reille, la cavalerie du deuxième corps (unités 62 et 63) au nord de Frasnes, dans un rayon de 2 hexes de la ville
- II Corps 5<sup>ème</sup> division (Bachelu, unités 45 à 48, artillerie 64) à Frasnes.
- II Corps 9<sup>ème</sup> division (Foy, unités 58 à 61) sur la route de Charleroi, au sud de Frasnes.
- Maréchal Ney sur une unité au choix.

- Cavalerie légère de la Garde (unités 16, 17 et 20) à mi distance entre Frasnes et Villers-Perwin.

### Renforts

- 14:00 : Route de Charleroi: Jerome, 6<sup>ème</sup> division, unités 49 à 53, artilleries 65 et 66.
- 15:00 : Route de Charleroi: IIC unités 124 et 125, Kellermann
- 17:00 : Route de Charleroi: IIC unités 126 à 128.
- 19:00 : Coin sud-est de la carte: d'Erlon, unités 24 à 27, 42.
- 19:30 : Coin sud-est de la carte : unités 28 à 31
- 20:00 : Coin sud-est de la carte: unités 32 à 35, artillerie 43.

### Déploiement anglo-allié

- Unités 13 à 17 sont disposées:
- Unité 13 est à Gemioncourt
- Unité 14 est à Quatre-Bras
- Unité 15A est à Grand Pierrepont
- Unité 15B, 16 et 17 sont sur une ligne Gemioncourt - Grand Pierrepont
- Le Prince d'Orange est à Quatre-Bras.

### Renforts

- 14:00 : Route de Bruxelles: Division Picton, brigade Kempt, unités 43 et 44
- 14:00 : Venant de Ligny: Wellington
- 14:30 : Route de Nivelles: van Merlen, unité 84
- 14:30 : Route de Bruxelles: brigade Pack (unités 45 et 46), et brigade Best (unités 52 et 53), artillerie 49
- 15:00 : Route de Bruxelles: contingent de Brunswick, unités 56 à 61
- 16:00 : Route de Nivelles: 3<sup>ème</sup> division, Alten, brigade C Halkett, unités 06 et 07
- 16:30 : Route de Nivelles: brigade Kielmansegge, unités 10 et 11, artillerie 12
- 17:00 : Route de Nivelles: 1ère division de Cooke, brigades Byng et Maitland, unités 01 à 04, artillerie 05.

### Conditions de victoire:

S'il n'y a pas d'unité française en bon ordre au nord de la route de Nivelles à Ligny, c'est une victoire majeure anglo-alliée.

Si les Anglo-Alliés tiennent les Quatre-Bras à la fin du jeu, c'est une victoire anglo-alliée.

Si les Français tiennent les Quatre-Bras à la fin du jeu, c'est une victoire française.

Si en plus ils peuvent sortir par la route de Ligny deux divisions d'infanterie avant la fin du jeu, c'est une victoire française majeure.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

- Le déploiement initial contredit parfois la règle spéciale 9 sur la cohésion des brigades anglo-alliées. Quand une de ces unités bouge, elle doit tenter de respecter la règle. Elles ne sont pas obligées de bouger.

- Utilisation de la cavalerie légère de la Garde. Napoléon avait interdit à Ney d'utiliser cette excellente unité. A 16:00, elle doit se retirer du champ de bataille par le bord est de la carte. Avant ce tour, elles peuvent bouger et contrecharger normalement, mais Ney doit être empilé avec elles si elles veulent charger. Si elles prennent des pertes, le seuil de démoralisation du Second corps décroît de 5 points par pas de pertes pris par la cavalerie ou l'artillerie de la Garde. L'artillerie attachée à cette division est libre d'action avant 16:00 mais elle doit suivre la cavalerie quand elle se retire

- La brigade Best (unités 52 et 53) est rattachée à Picton pendant cette bataille.

- Les seuils de démoralisation sont pour cette bataille :

### -Armée française:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	48	24	35
II	74	37	54
III Cav	15	8	13

### -Armée anglo-alliée:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	64	32	40-51
Réserve	55	28	35-45

Les seuils doubles sont expliqués dans la règle spéciale 5 page 34.

- Commandement : le Prince d'Orange est chef d'armée avec une capacité d'un ordre par tour, jusqu'à ce que Wellington arrive. Ensuite il n'est que chef de corps pour le reste de la campagne.

---

### 2- Le Duc contre-attaque

**Durée :** le jeu démarre à 18:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 8 tours.

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

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

### Déploiement français

- Second corps (unités 45 à 53 et 58 à 66) et le troisième corps de cavalerie de Kellermann (unités 124 à 128) sur ou au sud d'une ligne Grand Pierrepont-Gemioncourt-Piraumont, en incluant ces positions.

Le second corps a 10 pertes à répartir dans les unités d'infanterie, une par unité.

### Déploiement anglo-allié:

- Division Perponcher (unités 13 à 17) dans et autour du village des Quatre-Bras. La division a 6 pertes à répartir entre les unités. Toutes les unités commencent en désordre.

- Contingent de Brunswick (unités 56 à 61) au sud des Quatre Bras, sur une ligne Bois de Bossu-Etang Materne.

- Brigades Kempt et Pack (unités 43 à 46) et la brigade Best (unités 52 et 53) sur la route de Ligny entre les Quatre-Bras et le bord de la carte. Les brigades Kempt et Pack ont une perte par unité.

- Brigades C Halkett et Kielmansegge (unités 06, 07, 10 et 11) sur la route entre les Quatre Bras et Gemioncourt.
- La première division de Cooke (unités 01 à 05) sur la route entre les Quatre-Bras et Houtain le Val.

### **Renforts**

Utiliser ceux du scénario 1

### **Conditions de victoire :**

Identiques au scénario 1

### **Règles spéciales spécifiques à ce scénario**

Identiques au scénario 1

### **3- Ney plus jeune de dix ans**

La performance du Prince de la Moskova pendant cette campagne a été jugée a posteriori comme très médiocre (et c'est encore gentil). C'est bien sûr un jugement a posteriori, mais aux Quatre Bras rien ne joue en sa faveur : une évaluation fautive de la situation, quelques mauvais conseils de Reille (voyant des Anglais partout, surtout là où il n'y en avait pas), des hésitations et de mauvaises décisions au milieu de la bataille, ignorant les autres armes à sa disposition. Ce qui ne s'arrangea pas deux jours plus tard à Mont Saint Jean même sous les yeux du Maître. Livré à lui-même aux Quatre Bras, Ney a été un piètre commandant. Explorons ce qui se serait passé s'il avait été dix ans plus jeune :

- Ney peut donner deux ordres par tour.
- Stimulant les autres divisions du second corps, il commence avec Bachelu à Grand Pierrepont, Foy au même niveau à l'est de la route, Jérôme à Frasnes, Kellermann sur la route au sud de Frasnes. Toutes ces unités peuvent être utilisées normalement.
- La cavalerie de la Garde est retirée du jeu.
- Comprenant que d'Erlon est requis à Ligny, Ney rappelle la division Girard qui entre à 16 heures par le coin sud-est de la carte.

- Le déploiement allié, les renforts et les conditions de victoire sont inchangés.

### **4- Le Pari du Prince d'Orange**

Quand Napoléon déclencha son attaque le 15 juin, les Anglo-Alliés étaient dispersés sur un vaste espace. Curieusement, la chaussée centrale de Charleroi à Bruxelles était vide bien que ce soit une route possible (et même probable) d'invasion française entre les deux armées. Le jeune Prince d'Orange, à la tête du premier corps anglo-allié, avait son quartier-général à Soignes, loin des Quatre Bras. S'il avait été à Nivelles, en position plus centrale, son corps aurait pu être assemblé plus rapidement et son mouvement vers les Quatre Bras plus rapide. La table des renforts devient:

- 14:00 : Route de Bruxelles: Division Picton, brigade Kempt, unités 43 et 44
- 14:00 : Venant de Ligny: Wellington
- 14:00 : Route de Nivelles: Division Chassé (unités 18 à 22)
- 14:30 : Route de Nivelles: van Merlen, unité 84
- 14:30 : Route de Bruxelles: brigade Pack (unités 45 et 46), et brigade Best (unités 52 et 53), artillerie 49
- 15:00 : Route de Nivelles: 1ère division de Cooke, brigades Byng et Maitland, unités 01 à 04, artillerie 05.
- 15:00 : Route de Bruxelles: contingent de Brunswick, unités 56 à 61
- 16:00 : Route de Nivelles: 3<sup>ème</sup> division, Alten, unités 06 à 12
- 17:00 : Route de Nivelles, Cavalerie hollandaise 82 et 83

Les conditions de victoire restent les mêmes.

### **5- d'Erlon à la rescousse**

L'absence du puissant premier corps de d'Erlon à la fois à Quatre Bras et Ligny a été

la source d'un débat constant depuis deux siècles. Au départ, il devait joindre Ney à Quatre Bras, Napoléon le détourna sur Ligny, puis Ney furieux le rappela aussi aux Quatre Bras, d'Erlon passant sa journée en marches et contremarches, n'était finalement engagé nulle part.

L'analyse a posteriori montre que les deux points de vue se tiennent. Ney avait l'impression fautive d'être engagé contre la majorité de l'armée anglo-alliée, et avait donc besoin du premier corps, et cette décision tenace, bien que fautive, est respectable. Pourtant, sans la vision globale du maître, incapable de réaliser que la décision de ce jour se jouait à Ligny, il priva l'Empereur d'une grande victoire probable sur les Prussiens.

Ce scénario explore l'entrée du premier corps aux Quatre Bras. Les renforts par la route de Charleroi, en plus ou à la place de ceux du scénario historique, sont :

15:30 : d'Erlon, cavalerie de Jacquinet (unités 40 et 41)

16:00 : Division Quiot (unités 24 à 27 et 42)

17:00 : Division Donzelot (unités 28 à 31)

18:00 : Division Marcognet (unités 32 à 35 et 43)

18:30 : Division Durutte (unités 36 à 39) and la réserve d'artillerie 44.

# Ligny

## Synopsis

A 5 heures du matin, le 16 juin, le premier corps prussien ébranlé se redéploya au nord du ruisseau de Ligny. Les avant-postes français virent ce mouvement et en informèrent Napoléon qui avait passé la nuit à Charleroi.

Le premier corps prussien arriva dans ses nouvelles positions vers 11 heures, et les deuxième et troisième corps étaient encore sur la route à Sombreffe. Le deuxième corps arriva entre 10 heures et midi, et le troisième entre midi et 14 heures. Le deuxième corps était sur la droite, le premier corps au centre et le troisième corps sur la gauche. Comme dit, le quatrième corps n'arriva pas à temps.

Napoléon alerta le troisième corps de Vandamme vers 11 heures. Il vit les avant-postes prussiens et décida d'attaquer immédiatement. Pourtant, le quatrième corps de Gérard n'était pas encore arrivé, la réserve de la Garde encore plus en arrière. Le sixième corps n'avait même pas reçu d'ordre de mouvement.

Vers 14 heures, les premiers et deuxième corps de cavalerie français étaient sur le flanc droit, observant la gauche prussienne, le quatrième corps était au centre, et le troisième corps, renforcé d'une division du deuxième corps, sur la gauche. La Garde et le troisième corps de cavalerie étaient en réserve.

Le premier coup de canon ouvrit le bal. La cavalerie du flanc droit avança pour contenir le troisième corps prussien de Thielmann, pendant que le troisième corps français avançait sur Saint Amand.

Un peu plus tard, le quatrième corps français avança en direction de Ligny. Les combats dans les villages succédèrent pendant toute la bataille.

Vers 14 heures, Napoléon envoya un message à Ney pour le faire manœuvrer contre le flanc

droit prussien. L'aide de camp chargé du message rencontra d'abord le premier corps de d'Erlon qui avançait en support de Ney, d'Erlon se détourna alors en direction de Ligny conformément aux ordres de l'Empereur. A ce moment là, un ordre demanda aussi au sixième corps d'avancer vers Fleurus.

A 17 heures, la Garde se redéploya pour l'attaque, l'artillerie en tête. Quand elle fut prête vers 18 heures, un rapport indiqua qu'une force de 20.000 hommes non identifiée approchait derrière le flanc gauche français. Vandamme reporta même que ses éclaireurs pensait à un corps ennemi.

Retenant alors l'attaque de la Garde, il détacha une brigade de Jeune Garde sur la gauche et envoya plusieurs officiers pour identifier cette colonne «ennemie». Ils revinrent vers 18 heures 30 avec l'information que c'était le premier corps de d'Erlon, Napoléon put alors mettre la touche finale à son offensive contre les Prussiens. A 19 heures 30, la Garde attaqua. De durs combats finalement dégagèrent les villages et forcèrent les Prussiens fatigués à la retraite.

Le Maréchal Blücher mena lui-même une charge de cavalerie pour juguler la retraite. Son cheval s'abattit sur lui et lui fit perdre connaissance. Comme la luminosité baissait, les charges se succédèrent mais personne ne reconnut Blücher. Il fut finalement monté sur un cheval du 6<sup>ème</sup> Uhlans et mené vers l'arrière, très secoué par l'aventure.

Comme les premier et second corps prussiens se débandaient, le troisième corps recula vers le nord de Sombreffe. Les deux armées étaient très fatiguées et en désordre, alors que la nuit tombait.

Gneisenau, chef d'état-major de Blücher, n'ayant aucune nouvelle de son chef, prit l'ultime décision d'ordonner à l'armée prussienne de reculer en direction de Wavre.

---

## 1- Scénario Historique

**Durée :** le jeu démarre à 13:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 18 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

### Déploiement français

- Second corps, 7<sup>ème</sup> Division Girard (unités 54 à 57) sur la chaussée Romaine dans un rayon de 4 hexs du bord de la carte.

- III Corps de Vandamme (unités 67 à 84) entre la ville de Fleurus et le ruisseau qui va de St Amand à Wagnee, à une distance maximum de 4 hexs de Fleurus.

- Premier corps de cavalerie (unités 114 à 118) et second corps de cavalerie (unités 119 à 123), Grouchy, sur la grande colline au sud de Ligny, à l'est de Fleurus mais pas plus au nord que le moulin de Fleurus.

- Napoleon et les Gendarmes sur le moulin de Fleurus.

### Renforts français

13:00 : Quatrième corps de Gerard (unités 85 à 101) entre entre la route de Charleroi et le bord est de la carte ouest.

13:00 : Quatrième corps de cavalerie de Milhaud (unités 129 à 133) par la route de Charleroi à Fleurus.

13:30 : La Garde (unités 01 à 23 sauf la cavalerie légère, unités 16, 17 et 20) par la route de Charleroi à Fleurus.

18:00 : Division Durutte du premier Corps (unités 36 à 39 et 44) et la cavalerie (unités 40 et 41) par la chaussée romaine.

19:00 : Sixième corps de Mouton (unités 102 à 113) par la route de Charleroi à Fleurus.

### Déploiement prussien

-Blucher est au moulin de Brye

#### Premier corps prussien

-Brigade brigade (unités 01 à 04) à St Amand, la Haye, le Hameau

-Brigade Henkel (unités 13 à 15) à Ligny

-Brigades Pirsch et Jagow (brigades 2 and 3, unités 05 à 07 et 09 à 12) dans un carré Ligny-Brye-La Haye)

-Unité 08 à Wagnelee

Répartition de l'artillerie : une unité par brigade, dans des hexes adjacents aux villages si besoin.

Cavalerie 16 à 18 dans un rayon de 2 hexes du moulin au sud de Brye.

Second corps prussien

-Unités 24 à 45 sur ou adjacent à la route Namur-Quatre-Bras entre les Trois Burettes et Sombreffe.

-Cavalerie (unités 37 à 40) entre Brye et les Trois Burettes.

L'artillerie est répartie une unité par brigade.

Troisième corps prussien

-Unités 46 à 61 sur la route entre Sombreffe et le bord est de la carte en direction de Namur. Toutes les unités sont sur la route.

### Renforts prussiens

Aucun. Bien que les sources varient, il semble que le troisième corps de Thielmann était déjà entre Sombreffe et le bord de la carte vers 13:00.

### Conditions de victoire :

A la fin de la partie, le joueur français additionne les points de victoire suivants:

- St Amand, La Haye, le Hameau sont occupés par les français: 1 PV pour les 4 hexes.

- Ligny est entièrement occupé par les français: 2 PV

- Sombreffe (sauf le Château), Point du Jour, 3 Burettes: 1 PV chacun

- Par corps prussien démoralisé: 1 PV

- Par corps prussien désespéré en plus du PV ci dessus: 1 PV

Si le total est de:

- 1 PV ou moins: grande victoire prussienne

- 2 ou 3 PV: petite victoire prussienne

- 4 à 6 PV: petite victoire française

- au-delà de 6 PV: grande victoire française.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

- Pour ce scénario, Girard, Durutte et Jacquinet sont commandés par Vandamme.

- Niveau de démoralisation et désespoir :

#### - Armée française :

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
Garde	74	None	None
III incluant II-7	76	38	55
IV	51	26	37
VI	38	19	28
I Cav	12	6	9
II Cav	14	7	11
IV Cav	12	6	11

-Pour rééquilibrer le jeu si besoin, les joueurs sont encouragés à essayer la règle optionnelle XVI-6 sur le moral en ville.

#### -Armée prussienne:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	120	60	87
II	117	59	85
III	91	46	62

---

## 2- La Victoire en chantant

**Durée :** le jeu démarre à 15:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 14 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

### Déploiement français

- Second corps, 7<sup>ème</sup> Division Girard (unités 54 à 57) et troisième corps de Vandamme (unités 67 à 84) entre la ville de Fleurus et la colline à l'ouest de St Amand. L'artillerie du troisième corps (unités 82 à 84) est à Fleurus.

- Napoleon et les Gendarmes sur le moulin de Fleurus.
- Quatrième corps de Gerard (unités 85 à 101) sur la colline au sud de Ligny, adjacent à la route.
- Premier corps de cavalerie (unités 114 à 118), sur la colline au sud de Ligny, au sud de la route.
- Deuxième corps de cavalerie (unités 119 à 123), sur la colline au sud de Boignée.
- Grouchy, avec n'importe quelle unité des deux corps de cavalerie ci dessus.
- La Garde (unités 01 à 23 sauf la cavalerie légère, unités 16, 17 et 20), sur la colline à l'ouest de Fleurus.
- Quatrième corps de cavalerie de Milhaud (unités 129 à 133), sur la colline à l'est de Fleurus.

### **Renforts français**

18:00 : La division Durutte du premier corps (unités 36 à 39 et 44) et la cavalerie de Jacquinet (unités 40 et 41) entrent par la chaussée romaine.

19:00 : Sixième corps de Mouton (unités 102 à 113) par la route de Charleroi à Fleurus.

### **Déploiement prussien**

Blucher et Ziethen sur le Moulin de Brye

#### Premier corps prussien

- Brigade Steinmetz (I-1) à St Amand, la Haye, le Hameau, unités 01 à 04.
- Artillerie 019 un hex autour de Saint Amand ou la Haye
- Artilleries 020 et 023 sur la plateau de Brye.
- Unité 09 à St Amand.
- Unité 08 à Wagnelee
- Henkel (unités 13 à 15) à Ligny
- Pirch et Jagow (brigades 2 et 3, unités 05 à 07 et 10 à 12) dans une zone Ligny-Brye-La Haye)
- Cavalleries 16 à 18 entre le Bois du Loup et Sombreffe.

#### Deuxième corps prussien

- Unités 24 à 36, 41 à 45 et Pirch sur ou adjacent à la route Namur-Quatre Bras entre les 3 Burettes et Sombreffe.

- Cavalerie (unités 37 à 40) au nord de la route Nivelles-Sombreffe, adjacent à l'infanterie du deuxième corps.

Répartition de l'artillerie : une unité par brigade.

#### Troisième corps prussien

- Unités 46 à 61: dans une zone Sombreffe, Tongrinne, Tongrenelle et Bothey.

Une infanterie peut être déployée à Boignée.

### **Renforts prussiens**

Aucun

### **Conditions de victoire :**

A la fin de la partie, le joueur français additionne les points de victoire suivants:

- St Amand, La Haye, le Hameau sont occupés par les français: 1 PV pour les 4 hexes.

- Ligny est entièrement occupé par les français: 2 PV

- Sombreffe (sauf le Château), Point du Jour, 3 Burettes: 1 PV chacun

- Par corps prussien démoralisé: 1 PV

- Par corps prussien désespéré en plus du PV ci dessus: 1 PV

Si le total est de:

- 1 PV ou moins: grande victoire prussienne

- 2 ou 3 PV: petite victoire prussienne

- 4 à 6 PV: petite victoire française

- au-delà de 6 PV: grande victoire française.

### **Règles spéciales spécifiques à ce scénario**

- Pour ce scénario, Girard, Durutte et Jacquinet sont commandés par Vandamme.

- les scenarios 7, 8 et 9 peuvent utiliser le déploiement de ce scénario.

- Pour rééquilibrer le jeu si besoin, les joueurs sont encouragés à essayer la règle optionnelle XVI-6 sur le moral en ville.

- Démoralisation et désespoir : identiques au scenario 1.

- Note : d'après les récits de l'époque, les Français étaient en train de chanter avant le principal assaut, alors que les Prussiens étaient silencieux, d'où le titre de ce scenario.

---

### 3- Vandamme Attaque

**Durée :** le jeu démarre à 14:00 et se termine à la fin du tour 19:00. Ce scénario dure donc 11 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

#### Déploiement français

Troisième corps de Vandamme et la division Girard entre Fleurus et la colline à l'ouest de St Amand. L'artillerie du troisième corps est à Fleurus.

#### Déploiement prussien

-Brigade Steinmetz (I-1) à St Amand, la Haye, le Hameau, unités 01 à 04. Artillerie 19 (dans ou adjacent aux villages).

-Artilleries 021 et 022 sur le plateau de Brye.

-Unité 010 à St Amand.

-Unité 08 à Wagnelee

-Ziethen est à Brye.

#### Renforts français et prussiens

15:00 : Premier corps prussien, 2ème brigade, unités 05 à 07, artillerie 20, à Brye

16:30 : Second corps prussien, 5ème brigade (unités 24 à 27, artillerie 41), Cavalerie 37, 38 et artillerie 45 aux 3 Burettes.

17:00 : Jeune Garde française, unités 11 à 15, à Fleurus.

#### Conditions de victoire :

Si le Français contrôle les trois villages à la fin du jeu, ils gagnent. « Contrôler » signifie être le seul occupant de tous les hexs ou avoir été le dernier à y passer. Sinon, c'est une victoire prussienne.

Une victoire immédiate peut être annoncée par le Français s'il a amené des unités représentant au moins 8 pas de pertes sur le plateau de Brye à la fin de n'importe quel tour. Une victoire immédiate peut être annoncée par le prussien s'il a amené des unités représentant au moins 12 pas de pertes sur le plateau au sud de St Amand à la fin de

n'importe quel tour. Si les deux conditions sont réunies en même temps, c'est un match nul.

#### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

-L'aire de jeu est limitée à l'est par une ligne verticale passant par Brye. Aucune unité ne peut bouger à l'est de cette ligne.

-Vandamme commande toutes les unités françaises de ce scénario. Ziethen commande toutes les unités prussiennes.

-Pour rééquilibrer le jeu si besoin, les joueurs sont encouragés à essayer la règle optionnelle XVI-6 sur le moral en ville.

-**Note:** Certaines unités de la Vieille Garde furent engagées sur ce point, mais très tard, et donc en dehors des limites de ce scénario.

---

### 4- Ligny en flammes

**Durée :** le jeu démarre à 14:00 et se termine à la fin du tour 17:00. Ce scénario dure donc 7 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

#### Déploiement français

-Eléments du quatrième corps de Gérard, unités 85 à 92, artilleries 99 et 101, dans un rayon de 2 hexs autour de Ligny, au sud du ruisseau.

#### Déploiement prussien

-Premier Corps, 4<sup>ème</sup> brigade, (unités 13 à 15) à Ligny. Artillerie 21 dans ou adjacent à Ligny. Blücher est au moulin de Bussy.

#### Renforts prussien et français

15:00 : Premier corps prussien, 3ème brigade, unités 09 à 12, artillerie 22 à Brye

15:00 : Batterie de la Garde française 22 disponible à Fleurus.

#### Conditions de victoire:

Si les Français contrôlent tous les hexs de Ligny à la fin du jeu, ils obtiennent une victoire majeure. Contrôler signifie être le seul occupant de la ville. Autrement, celui qui

contrôle le plus grand nombre d'hexs de Ligny à la fin du jeu gagne.

#### **Règles spéciales spécifiques à ce scénario**

-Comme Ziethen est déjà engagé à St Amand, Blücher agit comme chef de corps et peut commander toutes les unités prussiennes présentes.

-La surface de jeu est limitée au déploiement initial, la ville de Ligny et une surface de deux hexs de chaque coté de la ville. Les unités en désordre sont exemptes.

-Pour rééquilibrer le jeu si besoin, les joueurs sont encouragés à essayer la règle optionnelle XVI-6 sur le moral en ville.

---

### **5- Contenir Thielmann**

**Durée :** le jeu démarre à 16:00 et se termine à la fin du tour 20:00. Ce scénario dure donc 9 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

#### **Déploiement français**

- Grouchy, les premier et second corps de cavalerie (unités 114 à 123), la division IV-14 (unités 93 à 96, artillerie 100), dans la boucle du Ruisseau de la Ligne, sans être adjacent au ruisseau.

#### **Déploiement prussien**

-III-9 (unités 46 à 48) à Sombreffe.

-III-10 (unités 49 et 50) à Tongrinne

-III-11 (unités 51 et 52) et la cavalerie du troisième corps (unités 56 à 58) entre ces deux villages.

Répartition de l'artillerie : une unité par brigade, dans les villages ou les hexs adjacents.

#### **Renforts**

Aucun

#### **Conditions de victoire :**

Le camp qui contrôle Point du Jour à la fin du jeu gagne.

#### **Règles spéciales spécifiques à ce scénario**

Aucune

---

### **6- L'attaque de la Garde**

**Durée :** le jeu démarre à 19:30 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 5 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

#### **Déploiement français**

- Gerard, son quatrième corps, unités 85 à 92, artilleries 99 et 101, au sud du ruisseau de la Ligne incluant cette portion de la ville. Les 8 unités d'infanterie ont chacune une perte.

- Drouot, unités de la Moyenne et Vieille Garde 01 à 04 et 06, artilleries 22 et 23.

- La cavalerie lourde de la Garde (unités 18, 19 et 21) au sud du ruisseau, sur la gauche de Ligny.

- Milhaud, ses cuirassiers (unités 129 à 133) au sud du ruisseau, sur la droite de la ville.

#### **Déploiement prussien**

Pirch, deuxième Corps, brigades 6 et 8 (unités 28 à 30 et 34 à 36, artilleries 42 et 44) dans Ligny et les hexs adjacents, au nord du ruisseau.

Cavalerie du premier corps (unités 16 à 18) à et autour de Brye.

#### **Renforts**

21:00 : Blucher, brigade 12 du troisième corps prussien, unités 53 à 55, à Brye.

#### **Conditions de victoire :**

Si le Français contrôle tout Ligny à la fin du jeu, ils gagnent. Sinon c'est une victoire prussienne.

#### **Règles spéciales spécifiques à ce scénario**

-Pour rééquilibrer le jeu si besoin, les joueurs sont encouragés à essayer la règle optionnelle XVI-6 sur le moral en ville.

---

### **7- Le quatrième corps prussien**

Les grands événements de la guerre sont parfois dus à de petites choses. Quand l'état-major prussien apprit que les Français avaient

traversé la frontière, le chef d'état-major envoya des ordres à tous les chefs de corps. Mais comme il était "plus jeune dans le grade" que Bülow, il ne pouvait rien lui "ordonner", seulement "suggérer", de marcher sur Namur, comme Blücher n'était pas présent à ce moment précis pour signer l'ordre (il aurait donné un ordre positif de marche). Quand il reçut ce message, ne comprenant pas son urgence, Bulow prit son temps et ne commença sa marche que le 16 juin, trop tard pour être présent à Ligny. Une simple signature de Blücher aurait permis au puissant quatrième corps d'entrer sur le champ de bataille de Ligny. Si les joueurs choisissent cette option, les unités suivantes entrent par la route de Namur:

16:00 : Cavalerie du quatrième corps (unités 74 à 78) et Bulow

17:00 : 13<sup>ème</sup> brigade (unités 62 à 64, artillerie 79)

18:00 : 14<sup>ème</sup> brigade (unités 65 à 67, artillerie 80)

19:00 : 15<sup>ème</sup> brigade (unités 68 à 70, artillerie 81)

20:00 : 16<sup>ème</sup> brigade (unités 71 à 73, artillerie 82) et la réserve d'artillerie 83

---

### 8- La manœuvre de d'Erlon

C'est une des plus belles variations de cette campagne, ce serait une honte de ne pas jouer avec. Napoléon ayant décidé de manoeuvrer sur le flanc droit des prussiens, une tâche d'abord attribuée à Ney aux Quatre Bras, il envoya un ordre à d'Erlon de suivre la vieille route romaine pour arriver sur le flanc des Prussiens. D'Erlon reçut l'ordre, mais l'aide de camp oublia d'informer aussi Ney qui, furieux, rappela d'Erlon. Si l'aide de camp avait fait son travail, d'Erlon serait entré sur la carte ouest de Ligny par la route romaine de la façon suivante :

15:30 : d'Erlon, cavalerie de Jacquinet (unités 40 et 41)

16:00 : Division Quiot (unités 24 à 27 et 42)

17:00 : Division Donzelot (unités 28 à 31)

18:00 : Division Marcognet (unités 32 à 35 et 43)

18:30 : Division Durutte (unités 36 à 39) et l'artillerie de réserve 44.

---

### 9- Mouton n'est pas oublié

Le 15 juin, Napoléon laissa le sixième corps à Charleroi, ne sachant pas où serait la principale attaque, contre les Anglo-Alliés ou les Prussiens. Pour une raison peu claire, dans le feu de la bataille, Napoléon oublia simplement d'ordonner à Mouton de marcher sur Ligny, où il avait décidé de frapper en premier. Mouton arriva finalement vers 19 heures au sud de Fleurus, trop tard pour être engagé contre le centre prussien.

Au lieu d'arriver comme indiqué dans le scénario 1, Mouton entre par la route de Charleroi à Fleurus à 16 heures.

---

### 10- Embouteillages

A partir du 15 juin au matin, les mouvements de l'armée française ont été une succession de retards, messages perdus, malentendus, embouteillages, et la faute à pas de chance. C'est pourquoi la bataille de Ligny ne démarra qu'à 13 heures, ce que Clausewitz appela "la friction de la guerre".

Si les joueurs décident de donner un peu de fluidité et de chance à l'armée française, les unités entrent sur le champ de bataille de Ligny de la façon suivante :

09:00 : Troisième corps de Vandamme par la route de Charleroi.

09:00 : Premier et deuxième corps de cavalerie entre la route de Charleroi et le bord de la carte ouest.

10:00 : Quatrième corps de Gérard entre la route de Charleroi et le bord de la carte ouest.

-10:00 : Napoléon et la Garde par la route de Charleroi.

11:00 : Sixième corps de Mouton par la route de Charleroi.

### **Déploiement prussien**

Blücher et Ziethen sont au moulin de Brye.

#### Premier corps prussien

-Unités 001 à 015 et 019 à 023 dans une zone au sud de la route romaine et de la route Quatre Bras-Namur, et au nord du ruisseau de Ligny.

-Unités de cavalerie 016 à 018 dans un rayon de 2 hexs de Fleurus.

#### Second corps prussien

-5ème brigade (unités 024 à 027 et 041) sur la route, adjacent à Point du Jour.

-6ème brigade (unités 028 à 030 et 042) sur la route, adjacent à Bothey.

### **Renforts**

- Le second corps prussien entre par la route de Namur de la façon suivante :

09:00 : 7ème brigade (unités 31 à 33 et 43) et cavalerie du second corps (unités 037 à 040 et 045)

09:30 : 8ème brigade (unités 34 à 36 et 044)

- Le troisième corps entre par la route de Namur de la façon suivante :

11:00 : cavalerie (unités 56 à 58)

11:30 : 9ème brigade (unités 46 à 48 et 59)

12:00 : 10ème brigade (unités 49 et 50)

12:30 : 11ème brigade (unités 51, 52 et 60)

13:00 : 12ème brigade et réserve d'artillerie (unités 53 à 55 et 61)

# Intermède

## Le 17 juin

Pendant la nuit du 16 au 17 juin, de nouveaux renforts arrivèrent aux Quatre Bras, portant à 45.000 hommes et presque 100 canons le total dont Wellington disposait. 30.000 hommes additionnels étaient en route. Pourtant, à 7 heures 30 au matin du 17, Wellington apprit que les Prussiens avaient été battus à Ligny et décida de retraiter. Ce mouvement débuta vers 10 heures.

Les Prussiens avaient retraité toute la nuit, les premier et deuxième corps vers Tilly et le troisième corps vers Gembloux. Un ordre fut envoyé au quatrième corps de se diriger aussi sur Gembloux. Une fois ces points atteints, les troupes devaient reculer sur Wavre. En une journée et une nuit de découragement, environ 10.000 déserteurs quittèrent l'armée prussienne.

Quand Napoléon alla se coucher vers 23 heures le 16, il ignorait tout du combat de Ney contre les Britanniques. Il pensait à tort que Ney tenait le carrefour. Quand il apprit la vérité tôt le 17 juin, il lui envoya un ordre de prendre les Quatre Bras. Après une matinée peu active, Napoléon s'agita enfin vers 11 heures. Il ordonna à Grouchy de suivre les Prussiens et chevaucha en direction de Ney.

Approchant vers 14 heures, il fut déçu de ne pas entendre le canon, aucune troupe n'était en mouvement. Ney arriva alors avec d'Erlon. Ignorant la présence du maréchal, Napoléon demanda alors à d'Erlon de « poursuivre l'arrière-garde anglaise avec vigueur ». Le premier corps ne se mit pourtant en route que vers 14 heures, trop tard pour menacer sérieusement les Anglo-Alliés. Les dernières troupes de Wellington, la division de la Garde, quitta les Quatre Bras également vers 14 heures.

Un orage très violent se déclencha au moment où la poursuite s'engageait. Des

escarmouches impliquant cavalerie et artillerie à cheval se succédèrent pendant que les Anglo-Alliés reculaient jusqu'aux abords de Mont Saint Jean.

Les canons anglais ouvrirent le feu sur les Français qui arrivaient, les obligeant à rester hors de portée. Wellington envoya alors un message à Blücher lui disant qu'il allait accepter la bataille s'il pouvait compter sur le support d'un corps prussien.

Le spectacle était prêt pour le grand final le 18 juin.

# Waterloo

## Synopsis

Napoléon avait observé les feux de camp anglo-alliés, essayant de deviner à travers la pluie les dispositions de l'armée ennemie. Vers 2 heures du matin, il constata que les Anglais n'avaient pas bougé et retourna à ses quartiers vers 4 heures du matin. Il reçut alors un message de Grouchy indiquant que les Prussiens se retiraient probablement sur Wavre et non pas Liège, et qu'il allait les suivre. Napoléon se retira alors pour quelques heures de sommeil.

La pluie qui tomba dans la nuit du 17 au 18 cessa finalement vers 6 heures du matin le 18, laissant un sol lourd où il était difficile de manœuvrer.

Napoléon se leva vers 6 heures. Il prit son petit déjeuner avec Soult, son chef d'état-major, et discuta des points forts de l'ennemi, que Napoléon sous-estima. D'abord prévue pour débiter vers 9 heures du matin, la bataille devait s'engager seulement vers 13 heures à cause de la difficulté à faire rouler les canons sur un sol spongieux. Il envoya tous ses ordres vers 9 heures. Il envoya aussi un message à Grouchy lui demandant de rester proche du gros de l'armée, tout en poussant les Prussiens s'ils étaient à Wavre. Il fit alors une grande revue de l'armée, fait inhabituel, puis retourna à ses quartiers vers 11 heures pour dormir un peu.

Wellington avait soigneusement choisi les positions de son armée, en tenant les avant postes à Hougomont, la Haye Sainte et Ficherfont. Il déploya personnellement chaque batterie et chaque bataillon. Comme il attendait du renfort des Prussiens sur sa gauche, il renforça sa droite. Les tirailleurs étaient en avant, l'artillerie répartie sur toute la ligne, de fortes réserves placées en arrière de la ligne de front et la cavalerie massée derrière son centre. Toujours soucieux de sa

ligne de communication vers les ports, il laissa 17.000 hommes à Hal.

Le Prince Jérôme, petit frère de Napoléon et commandant la 6<sup>ème</sup> division, attaqua Hougomont à 11 heures 30, ce qui ouvrit les hostilités. A cet endroit le combat dura presque toute la journée, aspirant des renforts des deux camps, sans pourtant peser sur l'issue de la bataille autrement qu'en créant une distraction majeure dont les Français se seraient bien passés.

Après sa sieste, Napoléon supervisa le positionnement d'une grande batterie sur le centre droit français, ayant pour cible le centre anglais. Elle ouvrit le feu à 13 heures. Le bombardement ne fit pas les dégâts attendus, le sol gorgé d'eau absorba les boulets et Wellington plaça la plupart de ses troupes sur le versant opposé à l'ennemi, cachant son infanterie de la grande batterie. Les troupes qui étaient situées sur le versant faisant face aux canons prirent de sérieuses pertes.

La principale attaque d'infanterie, conduite par Ney, engagea le premier corps de d'Erlon, mis en formation derrière la grande batterie. Les divisions traversèrent alors la batterie en direction de la crête ennemie. Tout ce qu'ils voyaient était les tirailleurs anglo-alliés, quelques batteries, et la première brigade de la deuxième division hollando-belge (la division de Perponcher qui se tint si bien aux Quatre Bras) commandée par Bijlandt et qui avait déjà pris des pertes sous le bombardement.

La division française de Quiot était sur la gauche et attaqua la Haye Sainte. Durutte était sur la droite et envoya une brigade vers Papelotte. Donzelot et Marcognet attaquèrent droit devant. L'attaque était appuyée sur la gauche par les cuirassiers de Dubois, et sur la droite par les lanciers de Jacquinot.

L'attaque parvint alors à la crête et repoussa les Holland-Belges. Les Français ne purent prendre la Haye Sainte, tenue alors par le 2<sup>ème</sup> bataillon léger KGL.

A ce moment là, les Français parvinrent à la ligne anglo-alliée qui ouvrit le feu, puis ouvrit les rangs pour laisser passer sa cavalerie de

soutien. Les brigades britanniques d'élite de Somerset et Ponsonby s'avancèrent, passèrent en ligne et chargèrent les Français, qui furent balayés, perdant 2.000 prisonniers. La cavalerie anglaise continua sa charge, traversa la grande batterie française où ils sabrèrent les cannoniers et conducteurs.

La cavalerie française, les lanciers de Jacquinot à droite et deux brigades de cuirassiers au centre, contrattaquèrent et mirent les anglais en déroute.

Cette action, attaque française, attaque de cavalerie anglaise et contre-attaque française, survint entre 13 heures 30 et 14 heures 30, après quoi il n'y eut plus que des escarmouches et un bombardement par la grande batterie quand elle se remit en ordre.

Ney ordonna une nouvelle attaque sur la Haye Sainte mais elle échoua également vers 15 heures 30. Comme il observait la ligne anglo-alliée, il crut qu'elle reculait, alors que Wellington ne faisait que réajuster sa ligne. Ney pensa alors qu'il était temps de mettre en déroute cette armée qui reculait, et donner l'ordre aux cuirassiers d'avancer.

Pendant deux heures, de 16 à 18 heures, des masses de cavalerie française vont attaquer l'artillerie et l'infanterie anglo-alliée déployée en carré. Les artilleurs tiraient jusqu'à la dernière minute, puis couraient se réfugier dans les carrés. La cavalerie ne pouvait pénétrer les carrés, tournant autour, perdant hommes et chevaux sous les tirs anglo-alliés.

Quand la cavalerie finalement reculait, les artilleurs retournaient à leurs pièces pour ouvrir le feu sur les escadrons en retraite.

Napoléon avait appris vers 15 heures 30 que Grouchy n'avait pas été capable de retenir les Prussiens. Il ordonna au sixième corps de couvrir le flanc droit au Bois de Paris, et ordonna à Ney à 17 heures 30 de prendre la Haye Sainte à tout prix. La cavalerie avait pris des pertes en se faisant tirer dessus par les garnisons de ces deux places fortes, Hougoumont et la Haye Sainte. Les attaques reprirent par l'infanterie contre elles. Hougoumont ne tomba jamais, mais la Haye

Sainte fut finalement prise vers 18 heures 15. Ney demanda alors des renforts, mais hors la Garde aucun n'était plus disponible.

Le sixième corps français avait reculé sous la pression du quatrième corps prussien jusqu'à Plancenoit à 18 heures. Lobau demanda aussi des renforts, et la division de Jeune Garde de Duhèsme rejeta les Prussiens hors de Plancenoit. Les prussiens contrattaquèrent et repoussèrent la Jeune Garde. Deux bataillons de la Vieille Garde arrivèrent et repoussèrent à leur tour les Prussiens, ce qui stabilisa la bataille autour de Plancenoit jusqu'aux environs de 20 heures 30. Entre temps les premier et second corps prussiens arrivèrent.

A ce stade, Napoléon avait besoin de casser la ligne anglo-alliée avant que les Prussiens ne puissent s'engager tous et couper sa ligne de communication avec la France. C'était le moment pour la Garde d'attaquer et de mettre enfin à genoux la tenacité anglo-alliée.

A 19 heures 30, cinq bataillons de Moyenne Garde et trois bataillons de Vieille Garde avancèrent sur deux lignes vers le centre anglo-allié, avec un bataillon de Moyenne Garde et deux bataillons de Vieille Garde et réserve. La Garde, qui n'avait jamais été battue, se fit tirer dessus par l'artillerie anglo-alliée et sa mousquetterie. Répondant au feu en avançant lentement, trois bataillons de chasseurs sur la gauche et deux bataillons de grenadiers sur la droite en première ligne. Les trois autres bataillons de Vieille Garde étaient en deuxième ligne.

A ce moment, la Garde Britannique, que Wellington avait fait allonger sur quatre rangs, se leva et ouvrit le feu, juste en face et à très courte distance des deux bataillons de Chasseurs de Moyenne Garde. La surprise fut complète et les volées meurtrières, la Garde recula sur ce point.

Le 1/52<sup>ème</sup> d'infanterie légère britannique pivota en portant son flanc droit vers l'avant, sur le flanc du 4<sup>ème</sup> Chasseurs de la Garde, qui partit en déroute sous le feu. A la droite des Chasseurs, les deux bataillons de Garde sur ce point (1/3<sup>ème</sup> Grenadiers et 4<sup>ème</sup> Grenadiers)

s'étaient portés en avant avec les restes de la division de Donzelot envoyés par Ney. Donzelot avait été repoussé pendant que la Garde avait forcé quelques troupes britanniques fatiguées à se retirer. Attaqués par les canons anglo-alliés et des renforts d'infanterie, l'ensemble de la Garde recula un peu avant 20 heures.

La deuxième ligne de bataillons de la Vieille Garde fut incapable de stopper la déroute. Wellington, voyant la Garde reculer, donna l'ordre à toute sa ligne d'avancer. Toute l'armée française, choquée par le recul de la Garde, perdit toute cohésion et reflua vers l'arrière.

Tout à la fin, Wellington et Blücher se rencontrèrent à la Belle Alliance, quartier général de Napoléon pendant la bataille, Blücher prenant la poursuite en main pour laisser ses alliés éprouvés prendre du repos et retrouver leur cohésion.

---

## 1- Scénario Historique

**Durée :** le jeu démarre à 11:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 22 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place en premier.

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

### Déploiement français

La carte sur l'aide de jeu peut être utilisée pour aider au déploiement, au cas où le texte ne serait pas assez clair. Les commandants ne sont pas indiqués sur la carte. Les cercles vides sont les zones de déploiement de la Garde et du sixième corps, sauf si le texte indique autre chose.

- Rossomme: Napoleon et Ney, les Gendarmes.

- A Belle Alliance et les hexs adjacents, et sur la colline en direction de Papelotte, ce village exclu : le premier corps.

- Sur ou adjacent au chemin entre Rossomme et Braine l'Alleud, mais pas adjacent à Hougoumont ou son bois, jusqu'au

croisement de la route de Nivelles: le second corps (moins la 7ème division). Les unités suivantes ont une perte: 45, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 59 à 62. L'unité 48 a deux pertes.

- Dans un rayon de 2 hexs autour de la route entre la Belle Alliance et Rossomme, au sud de Rossomme: la Garde et le sixième corps.

- Au sud du premier corps : le quatrième corps de cavalerie et la cavalerie légère de la Garde, ainsi que l'artillerie 20.

- Au sud du deuxième corps, le troisième corps de cavalerie et la cavalerie lourde de la Garde, ainsi que l'artillerie 21. L'unité 124 a une perte.

- Adjacent aux unités du sixième corps : les divisions de cavalerie Domon et Subervie (unités 116, 117, 80, 81). Ces deux divisions sont rattachées au sixième corps pour toute la bataille.

### Déploiement anglo-allié

La carte sur l'aide de jeu peut être utilisée pour aider au déploiement, au cas où le texte ne serait pas assez clair. Les commandants ne sont pas indiqués sur la carte.

Format général du déploiement ci dessous: lieu, numéro des unités, corps et division, brigade.

- Hougoumont: Unité 03 (I-1, Cooke, Byng)

- Bois au sud de Hougoumont: Unité 15A (I-2N, Perponcher, Saxe Nassau)

- 5 hexs au nord de Hougoumont, sur le chemin d'Ohain: Unités 04 (I-1, Cooke, Byng), 01 et 02 (I-1, Cooke, Maitland), unité 05 (artillerie 1). L'unité 01 a une perte.

- Sur le chemin d'Ohain, entre les deux routes de Bruxelles: Unités 06 à 12 sauf 08 (I-3, Alten, brigades C Halkett, Ompteda, Kielmansegge, artillerie 012). L'unité 07 a une perte.

- La Haye Sainte: Unité 08 (I-3, Alten, Ompteda)

- Papelotte et Fichermont, unités 15B et 16, une par ferme, avec une perte chacune (I-2N, Perponcher, Saxe Nassau et Saxe Orange).

- Sur le chemin d'Ohain, dans un rayon de deux hexs à l'est de la route de Charleroi, les unités 13 et 14 (I-2N, Perponcher, Bijland). Les deux unités ont une perte. Artillerie 17.
- Braine l'Alleud; Unités 18 à 22 (I-3N, Chassé, brigades Detmers et d'Aubreme)
- Entre Merbe Braine et Mont St Jean: Hill, Unités 23 à 28 (II-2, Clinton, brigades Adam, du Plat, W Halkett).
- Au nord de cette position; Unités 56 à 61 (contingent de Brunswick). Les unités 56 à 58 ont une perte chacune.
- Sur le chemin d'Ohain, entre les carrefours de la route de Bruxelles à Nivelles et Braine l'Alleud, les unités 29 et 30 (II-4 Colville, brigade Mitchell).
- Sur le chemin d'Ohain, et un hex au nord, à l'est de la Haye Sainte mais à l'ouest de Papelotte, les unités 43 à 49, 52 et 53 (R-5 Picton, brigades Kempt, Pack, Vincke et Best). Les unités 43 à 46 ont chacune une perte. L'artillerie 049.
- A Waterloo, les unités 50 et 51 (R-6 Cole, brigade Lambert).
- A Mont St Jean: Wellington, Orange et Uxbridge. Les artilleries 54, 55, 79, 80 et 81, les rockets Congreve.
- Dans un triangle Mont St Jean-Chemin d'Ohain et les deux routes: unités 62 à 64 (R-Kruse), unités 65 et 66 (Cav-Somerset), unités 82 à 84 (Cav-de Collaert Dutch cavalry). Ces placements sont indiqués par "res" sur la carte de déploiement.
- A l'est de la route de Bruxelles à Charleroi, entre Mont St Jean et La Haye Sainte, unités 67 et 68 (Cav-Ponsonby).
- Sur le chemin d'Ohain, à l'est de la dernière unité de Picton: unités 71, 72, 75, 76 (Cav-Vivian et Vandeleur).
- Dans une zone formée par Merbe Braine, le chemin d'Ohain et Braine l'Alleud, unités 73, 74, 77, 69 et 70 (Cav-Grant, Arentschildt et Dornberg). Ces unités sont indiquées par "cav" sur la carte de déploiement.

### **Renforts**

(numéro de l'unité suivi du nombre de pas perdus. En l'absence de chiffre, l'unité est à plein effectif)

13:00 : St Lambert: Blucher, Bulow, les cavaleries 74 (2), 75, 76 (1), 77 et 78, artillerie 83

13:30 : St Lambert: 15ème brigade, unités 68, 69 et 70, artillerie 79

14:00 : St Lambert: 16ème brigade, unités 71, 72, 73, artillerie 80

15:00 : St Lambert: 13ème brigade, unités 62, 63, 64, artillerie 81

16:00 : St Lambert: 14ème brigade, unités 65 (2), 66 (2), 67, artillerie 82

18:00 : Chemin vers Ohain, Ziethen, unités 16 (1), 17(2)

18:30 : Chemin vers Ohain, unités 1 (3), 2 (3), 4, 20.

18:30 : St Lambert, Pirch, unités 39, 24(3), 25(3), 26(3), 27, 41

19:30 : St Lambert: unités 28(3), 29(3), 30(3), 33(2), 42.

Toutes les autres unités des premier et second corps arrivèrent trop tard pour prendre part à la bataille.

### **Conditions de victoire:**

A la fin de la partie, chaque joueur additionne les points de victoire suivants:

- Plancenoit (tous les hexes), la Haye Sainte, Hougomont, Braine l'Alleud (tous les hexes), Waterloo (tous les hexes): 1 PV each
- Papelotte et Ficherfont contrólés: 1 PV.
- L'hex d'entrée de la route de Bruxelles: 3 PV

Joueur français seulement:

- 1 PV par corps anglo-allié démoralisé (premier seuil)
- 1 PV par corps anglo-allié désespéré (premier des deux nombres, en plus du PV précédent pour la démoralisation).
- 1 PV par corps prussien démoralisé.
- 1 PV par corps prussien désespéré (en plus du PV précédent pour la démoralisation)

Joueur anglo-allié seulement:

- 1 PV par corps d'infanterie français démoralisé
- 1 PV par corps d'infanterie français désespéré (en plus du PV pour la démoralisation).

Si les totaux sont égaux, le joueur contrôlant l'hex d'entrée de la route de Bruxelles gagne. Une différence de 1 à 4 PV est une victoire mineure, 5 PV et au delà est une victoire majeure.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

- Le déploiement initial contredit parfois la règle spéciale 9 sur la cohésion des brigades anglo-alliées. Quand une de ces unités bouge, elle doit tenter de respecter la règle. Elles ne sont pas obligées de bouger.
- Hougomont était une position très forte, et d'une taille plus importante que les autres fermes fortifiées de la carte. En plus des effets décrits, un résultat de corps à corps qui demande une désorganisation entraîne à la place une perte au défenseur.
- Les Prussiens ont utilisés de mauvais chemins détremés pour arriver sur le champ de bataille. En plus de la règle demandant que la première unité dépense 1 PM, la suivante 2 PM, etc, aucune unité ne peut entrer empilée sur une autre.
- Pour mémoire, le Prince d'Orange est seulement chef de corps pendant cette bataille, pas un chef d'armée.
- Pour cette bataille, la division Chassé (unités 18 à 22) est rattachée au deuxième corps de Hill, et la cavalerie hollandaise (unités 82 à 84) au corps de cavalerie d'Uxbridge.
- Les seuils de démoralisation et désespoir sont:

#### - Français:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
Garde	74	Aucun	Aucun
I	69	35	50

II	74	37	54
VI+ cav	37	19	27
III Cav	15	8	13
IV Cav	12	6	11

#### -Armée Anglo-alliée:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	70	35	44-57
II incluant Chasse	56	28	36-46
Réserve	83	42	53-68
Cavalerie incluant les Hollandais	52	26	44-56

#### -Armée prussienne:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	27	14	20
II	65	33	47
IV	114	57	78

Pour mémoire, le deuxième corps français démarre avec 11 pertes, le troisième corps de cavalerie avec une perte, le premier corps prussien avec 9 pertes et le deuxième corps prussien avec 20 pertes. Ces pertes ainsi que celles de l'armée anglo-alliée doivent être comptabilisées pour les seuils de démoralisation.

#### Activation optionnelle de la Garde

Napoléon débuta cette bataille avec des informations limitées sur la localisation des Prussiens. Il garda donc de fortes réserves (sixième corps et la Garde) qu'il utilisa seulement quand il eut la conviction que les Prussiens arrivaient. A l'inverse, le joueur français sait qui va venir et quand, et pourrait choisir d'engager en masse la Garde pour faire la décision avant que son flanc soit réellement menacé. Pour refléter un manque

d'information plus historique, la Vieille Garde (unités 01 à 04 et 06 à 09) ne peut pas bouger avant que les Prussiens n'atteignent une ligne verticale (nord – sud) passant par Ohain. Le reste de la Garde et le sixième corps sont libres de bouger dès le départ.

---

## 2- L'attaque de d'Erlon

**Durée :** le jeu démarre à 13:30 et se termine à la fin du tour 16:30. Ce scénario dure donc 9 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place en premier.

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

### Déploiement français

- Premier corps comme décrit dans le scénario 1.

- Artilleries 22, 23, 42, 43 et 44 déployées sur les collines entre les deux positions.

- Les Cuirassiers 129 sur la route quatre hexs au sud de La Haye Sainte.

### Déploiement anglo-allié

- D'après le scénario 1, tout ce qui est à l'est de la route de Bruxelles, la brigade Ompteda et la brigade de Somerset avec Uxbridge.

### Renforts

14:30 : le reste du quatrième corps de cavalerie française (unités 130 à 132) comme dans le scénario 1.

### Conditions de victoire :

Le Français gagne s'il tient le chemin d'Ohain depuis le nord de la Haye Sainte jusqu'à sa bifurcation vers Papelotte.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

Aucune

### Conclusion:

L'attaque de d'Erlon fut repoussée avec des pertes importantes par la cavalerie d'élite anglaise. Plus tard dans la journée, des parties de ce corps prirent la Haye Sainte et Papelotte, mais l'ensemble prit de lourdes pertes pendant cette première grande attaque.

---

## 3- Hougoumont

**Durée :** le jeu démarre à 11:30 et se termine à la fin du tour 19:30. Ce scénario dure donc 19 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place en premier.

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

### Déploiement français

- Deuxième corps, 6ème division (unités 49 à 53 et 65) sur la colline au sud de Hougoumont.

### Déploiement anglo-allié

- Première demi-brigade de Byng (unité 03), dans le château.

- Bois au sud du château: unité 15A (I-2N, Perponcher, Saxe Nassau)

### Renforts

Français:

14:00 : 9<sup>ème</sup> division (unités 58 à 61, artillerie 66) sur la colline au sud de Hougoumont.

Anglo-Alliés:

12:30 : deuxième demi-brigade de Byng (unit 04), 2 hexs au nord du château.

15:00 : Brunswick unité 56 2 hexs au nord du château.

### Conditions de victoire :

Le camp qui contrôle le château à la fin est manifestement le vainqueur.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

- Hougoumont était une position très forte, et d'une taille bien plus importante que les autres fermes fortifiées de la carte. En plus des effets décrits, un résultat de corps à corps qui demande une désorganisation entraîne à la place une perte au défenseur.

### Conclusion:

Le combat s'intensifia lentement Durant la journée, et consuma finalement deux divisions françaises entières. Ce qui devait être une simple diversion priva au final les Français de deux de leurs meilleures divisions, sans aucun résultat. Le château ne tomba jamais.

### Note:

Le déploiement historique avec les companies légères et les Anglo-Alliés engageant de petits

contingents est impossible à simuler à cette échelle. Une unité de la division Perponcher simule la présence des 800 hommes du 2<sup>ème</sup> régiment de Nassau de la brigade Saxe-Weimar.

---

#### 4- Les grandes charges

**Durée :** le jeu démarre à 16:00 et se termine à la fin du tour 18:30. Ce scénario dure donc 7 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place en premier.

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

#### Déploiement français

- Ney, le quatrième corps de cavalerie de Milhaud (unités 129 à 133) et la cavalerie légère de la Garde (unités 16, 17, 20) sont entre Hougomont et la Belle Alliance.

#### Déploiement anglo-allié

- Tout entre la route de Charleroi à Bruxelles et Braine l'Alleud, sauf Ompteda, Byng, Somerset et les unités 56 et 62. Ajouter trois des unités de la réserve d'artillerie. La division Chassé est à Merbe Braine sur le chemin.

#### Renforts

17:00 : Troisième corps de cavalerie de Kellermann (unités 124 à 128) et la cavalerie lourde de la Garde (unités 18, 19, 21).

#### Conditions de victoire :

Le Français doit contrôler tous les hexs du chemin d'Ohain entre les deux routes de Bruxelles à la fin du jeu.

#### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

Aucune

#### Conclusion:

L'échec des charges répétées de Ney est bien connu. Sans le support de l'infanterie déjà engagé à Hougomont, sans grand support d'artillerie capable de casser les carrés, la magnifique cavalerie française non seulement ne servit à rien, mais se fit aussi démolir avant même que les Prussiens soient sérieusement engagés.

---

#### 5- Contenir les Prussiens

**Durée :** le jeu démarre à 16:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 12 tours.

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

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

#### Déploiement français

- Eléments du sixième corps de Mouton (unités 102 à 108, 112 et 113) et les divisions de cavalerie Domon et Subervie (unités 116, 117, 80, 81), sur une ligne entre Fichermont (exclus) et Maransart, mais au nord du ruisseau de Lasne.

#### Déploiement prussien:

- Brigades 15 et 16 du quatrième Corps (unités 68 à 73, artilleries 80 et 81), Bulow, Blucher, entre les positions françaises et le Bois de Paris.

- Cavalerie du quatrième corps (unités 74 à 78) sur les chemins du Bois de Paris.

- 13ème brigade (unités 62 à 64, artillerie 79) entre le Bois de Paris et la Chapelle St Lambert.

#### Renforts :

Français:

18:00 : Division de Jeune Garde (unités 11 à 14) à Rossomme et les hexs adjacents.

19:00 : unité 02 à Rossomme.

Prussiens: Suivre la table des renforts dans le scénario historique pour les second et quatrième corps. Le premier corps est au nord de cette position et n'est pas impliqué.

#### Conditions de victoire :

Le camp qui contrôle complètement la ville de Plancenoit gagne ce scénario. Tout autre résultat est un match nul.

#### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

Aucune

#### Conclusion:

Le sixième corps de Mouton, de plus en plus débordé par le nombre, recula lentement vers Plancenoit. La Jeune Garde, puis des bataillons de la Vieille Garde, vinrent en

renforts et la ville fut conservée pendant presque toute la bataille.

---

## 6- La Garde meurt

**Durée :** le jeu démarre à 19:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 6 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place en premier.

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

### Déploiement français

- Division Donzelot (unités 28 à 31) avec une perte par unité à la Haye Sainte et les hexs adjacents.

- Division Bachelu (unités 45 à 48) avec deux pertes par unité est adjacent au bois d'Hougoumont.

- Les unités de la Garde 03 à 10 et la réserve d'artillerie 22 et 23 sont déployées entre Hougoumont et la Belle Alliance

### Déploiement anglo-allié

- Les brigades Adam, Maitland et C Halkett (unités 01, 02, 22, 23, 06 et 07) sont sur le chemin d'Ohain entre les deux routes.

- Division Chassé (unités 18 à 22), les cavaleries Vandeleur, Vivian et Arenschildt (unités 71, 72, 75 à 77) sont en seconde ligne.

- 3 unités d'artillerie de la reserve sont attachées à la première ligne.

### Renforts :

Aucun

### Conditions de victoire :

Le Français doit tenir tous les hexs du chemin d'Ohain entre les deux routes de Bruxelles à la fin du jeu.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

Hougoumont est toujours tenu par les anglo-alliés, personne ne peut pénétrer dans le bois ou le château pour ce scénario.

### Conclusion:

Ce scénario fait partie de la légende. La Vieille Garde, mitraillée sur trois côtés, finit par reculer, un événement si inhabituel qu'il

provoqua la déroute de toute l'armée française.

---

## 7- Pas de fraises pour Grouchy

Probablement un des "what-if" les plus connus de tous les temps, l'absence de Grouchy sur le champ de bataille de Waterloo a fait pleurer des générations d'admirateurs de l'Empereur. Une analyse attentive du comportement de Napoléon après Ligny, de ses ordres peu clairs à Grouchy, des messages perdus ou retardés, une incompréhension de Grouchy à saisir l'esprit de l'ordre plutôt que l'ordre à la lettre, montre que la partie de l'armée confiée à Grouchy aurait pu avoir été bien plus utile, soit en rejoignant le champ de bataille de Waterloo, ou au moins en retenant ou retardant une partie substantielle de l'armée prussienne. Ces variations sont explorées plus loin, dans la section consacrée à la bataille de Wavre.

---

## 8- Le Prince Frederic

Wellington passa toute la campagne obsédé par l'idée que Napoléon allait essayer de le tourner par la droite en direction de son ravitaillement par les ports d'Anvers et Gant. Même au matin de Waterloo, il mit en place une portion importante de son armée sur sa droite, à Braine l'Alleud, et laissa à Hal, 10 kilomètres plus à droite encore, une force de 17.000 hommes sous les ordres du petit frère du Prince d'Orange, le Prince Frédéric.

Si les joueurs décident de balancer la bataille en faveur des Anglo-Alliés, il ajoute les unités 31 à 41, ce qui inclut toute la première division hollando-belge, la brigade des Indes, et deux brigades du corps de Hill. Ils peuvent probablement laisser la pitoyable cavalerie hanovrienne d'Estorff surveiller la route de Bruxelles à Hal. Le seul régiment de cette unité présent à Waterloo, les Hussards de Cumberland, refusa de charger et se débanda. Les unités supplémentaires sont placées dans la zone historique, et le Prince Frédéric est

ajouté comme commandant. Bien que n'étant pas en charge d'un corps officiel, il peut ajouter son bonus à n'importe quelle unité hollando-belge.

division Chassé au Second corps ou la cavalerie hollandaise à Uxbridge.

---

### **9- Pas de pluie aujourd'hui**

Parmi les nombreux paramètres qui peuvent influencer sur une bataille, la météo est de grande importance. Le 18 juin, une pluie très forte tomba toute la nuit et une partie de la matinée, transformant les chemins en rivières de boue. Au lieu de commencer comme prévu, Napoléon dut attendre 11 heures que le sol sèche assez pour y faire rouler les canons.

Si les joueurs veulent donner un avantage certain aux Français, la bataille démarre à 6 heures au lieu de 11. A l'inverse, des chemins plus secs auraient permis aux Prussiens d'arriver un peu plus tôt, et tous les renforts peuvent être avancés d'une heure.

Les déploiements sont les mêmes que pour le scénario historique (restons simple), avec l'exception de la brigade Lambert qui ne peut bouger avant 10 heures.

---

### **10- Variations sur la force de poursuite**

Au soir de Ligny, Napoléon décida d'y laisser la division Girard (deuxième corps, unités 54 à 57) à cause de ses lourdes pertes. Il décida aussi de confier la division Teste (sixième corps, unités 109 à 111) à Grouchy.

Pour donner un avantage minime aux Français, les joueurs peuvent décider d'ajouter ces unités à leurs corps respectifs (Girard avec 4 pertes, une par unité), ce qui donnerait plus de force au deuxième corps et au corps chargé de contenir les Prussiens.

---

### **11- Replacer l'armée Anglo-alliée**

Si les joueurs le veulent, le Duc peut redéployer ses troupes, tant qu'elles sont dans les zones historiques, c'est-à-dire tous les hexs marqués sur la carte de placement. Les joueurs sont libres de ne pas attacher la

# Wavre

## Synopsis

Napoléon avait donné à Grouchy les troisième et quatrième corps d'infanterie, ainsi que les premier et deuxième corps de cavalerie. Pensant que les Prussiens allaient retraiter vers leur ligne de communication vers Liège, Grouchy ne découvrit la vraie direction de recul des Prussiens qu'à 22 heures le soir du 17, quand il arriva à Gembloux.

A ce moment, tard le 17, le gros de l'armée prussienne était déjà arrivée à Wavre. Tôt le 18, Blücher, qui s'était remis de sa chute à Ligny, écrivit à Wellington pour l'informer qu'il venait le rejoindre avec toute son armée, et il donna des ordres en conséquence. Le quatrième corps prit la tête, suivi des premiers et deuxième corps, en un gigantesque embouteillage. Les routes étaient trempées et les troupes encore en désordre après leur défaite à Ligny et leur longue retraite.

Blücher poussa ses troupes avec vigueur, laissant le troisième corps à Wavre, nord de la Dyle, pour tenir tête aux poursuivants français, avec qui ils entrèrent finalement en contact vers 9 heures 30. A ce moment, les Prussiens étaient de fait plus proches des Anglo-Alliés que Grouchy ne l'était.

La poursuite française manqua d'ardeur. Le contact avec les prussiens avait été effectué par le deuxième corps de cavalerie qui captura et interrogea des prisonniers faits au cours d'escarmouches. Exelmans transmit l'information à Grouchy à 10 heures 30 que les Prussiens se dirigeaient vers les Anglo-Alliés.

Grouchy s'arrêta pour déjeuner vers 11 heures, et commença à entendre le son du canon à Waterloo, mais il resta pénétré par l'idée qu'il suivait ses ordres, et continua son repas. Le message d'Exelmans arriva à 14 heures 30, (il mit deux heures pour faire 10

kilomètres), et les nouvelles électrifièrent finalement les Français.

Grouchy ordonna une attaque au travers de la Dyle contre le troisième corps prussien. Leurs avants postes au sud de la rivière furent rapidement repoussés, mais la lutte devint plus âpre au bord de la Dyle. Les Prussiens tenaient les hauteurs au nord de la rivière, et les Français ne purent prendre la ville de Wavre. A 17 heures, Grouchy reçut le message de Napoléon lui demandant de marcher immédiatement sur Waterloo. Il essaya une nouvelle fois de prendre Wavre, mais sans résultats, et marcha avec le quatrième corps vers le sud-ouest. Le premier corps de cavalerie prit le village de Limalès, où le pont était intact. Les Prussiens contre-attaquèrent mais ne purent reprendre le village. A ce moment, il était bien trop tard, le combat continua le long de la Dyle. Grouchy n'avait pas réussi à contenir les Prussiens, qui au même moment étaient engagés de façon décisive contre le flanc droit de Napoléon.

---

## 1- Scénario Historique

**Durée :** le jeu démarre à 15:00 et se termine à la fin du tour 21:30. Ce scénario dure donc 14 tours.

Le joueur **prussien** se place en premier.

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

### Déploiement français

Grouchy, Vandamme, le troisième corps (unités 67 à 84) moins sa division de cavalerie (unités 80 et 81), sur la route de Namur jusqu'à deux hexs du faubourg de Wavre, une unité par hex. Les unités de Vandamme ont 6 pertes à répartir.

### Renforts français

15:30 : La cavalerie d'Exelmans avec 2 pertes (unités 119 à 123) par la route de Namur.

16:30 : Gerard, le quatrième corps (unités 85 à 101) par la route de Namur. 7 pertes sont à répartir.

17:30 : Premier corps de cavalerie de Pajol (avec une perte), unités 114, 115 et 118, et la division Teste (unités 109 à 111) par la route de Namur. Pajol commande la division Teste.

### Déploiement prussien:

- A Limale: Unité 14 avec 2 pertes, artillerie 19. Ces unités du premier corps prussien sont commandées par Thielmann.
- A Bierges, les 6 hexes adjacents, et les deux hexes du pont incluant le Moulin: unités 53, 54 et 55, artillerie 59
- Wavre incluant les faubourgs à l'est de la Dyle: Unités 49 et 50, Thielmann.
- Entre Wavre Wavre et la sortie vers Bruxelles, sur la route : unités 51 et 52, artillerie 60, cavaleries 56, 57, 58, artillerie 61.
- Bas Wavre: unité 47

Note: le reste de la neuvième brigade était parti par la route de Bruxelles et ne prit pas part à cette bataille.

### Conditions de victoire :

Le Français obtient une victoire mineure en remplissant deux des trois conditions suivantes:

- 1- Sortir un corps d'infanterie et une division de cavalerie (soit les unités 97 et 98, 114 et 115, 119 et 120, ou 121 et 122) par un chemin menant à la Chapelle St Lambert avant la fin du jeu.
- 2- Démoraliser le troisième corps prussien. Ce corps démarre avec 85 pas de pertes (en incluant les unités du premier corps attachées). Il atteint son niveau de démoralisation à 43 pertes et son niveau de désespoir à 58.
- 3- Contrôler la ville de Wavre et sortir une unité quelconque par la route de Bruxelles.

Si le Français remplit ces trois conditions, c'est une victoire majeure. S'il remplit une condition, c'est une victoire mineure prussienne. S'il n'en remplit aucune, c'est une victoire prussienne majeure.

### Règles spéciales spécifiques à ce scénario

- Les ponts à Bas Wavre et Limelette sont endommagés. Voir les règles spéciales sur la façon de les réparer.
- Le moral est évalué par corps pour le Français, et dans l'ensemble pour le Prussien. Les niveaux sont, pour cette bataille:

#### - Français:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
III	58	29	41
IV	51	26	37
ICav + Teste	16	8	12
II Cav	14	7	10

#### -Prussien:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
III + éléments du I	85	43	58

Pour mémoire, les seuils n'incluent pas les pertes prises à Ligny (16 pour les Français), elles doivent être comptées quand on détermine si un corps est démoralisé.

### 2- La route de Waterloo : premier seuil de décision de Grouchy

Les trois scénarios qui suivent doivent être joués en même temps que Waterloo, sur laquelle ils peuvent avoir de grandes conséquences. Ils explorent les différents moments de ce jour où Grouchy aurait pu décider de marcher pour rejoindre l'armée principale de Napoléon.

De fait, comme il est brillamment décrit dans "Histoire du Consulat et de l'Empire" par Thiers, Grouchy eut plusieurs fois l'occasion de décider de marcher. A posteriori, en se basant sur l'issue de la campagne, bien sûr il aurait dû marcher. Mais le débat autour de ses ordres, l'information qu'il avait et son propre

jugement ne sera jamais clos. Les conséquences d'une décision de marcher sont explorées ici.

Premier seuil de décision: dans le meilleur des cas, Grouchy décide de marcher avec toute son armée en entendant le canon tonner à Waterloo à 11 heures 30. Comme il est encore au sud de la carte de Wavre, il y a plusieurs autres passages menant à Mont St Giubert, Moustiers et Ottignies, vers Maransart. Dans ce cas, il n'y a pas de bataille à Wavre, et les unités suivantes entrent sur le champ de bataille de Waterloo par le chemin au sud-est de Maransart aux heures suivantes:

15:00 : Cavalerie d'Exelmans avec 2 pertes (unités 119 à 123)

-16:00 : Grouchy, Vandamme, le troisième corps (unités 67 à 84) moins sa division de cavalerie (unités 80 et 81). Vandamme a 6 pertes à répartir.

-17:00 : Cavalerie de Pajol avec une perte, unités 114, 115 et 118, et la division Teste (unités 109 à 111)

-18:00 : Quatrième corps de Gérard (85 à 101). 7 pertes sont à répartir.

Comme ce mouvement libère le corps de Thiemann, ce dernier peut entrer par la route menant à Ohain:

17:00 : Thielmann, sa cavalerie (unités 56 à 58)

18:00 : 9ème Brigade (unités 46 à 48 et 59)

19:00 : 10ème Brigade (unités 49 et 50)

20:00 : 11ème Brigade (unités 51, 52 et 60)

20:30 : 12ème Brigade et réserve d'artillerie (unités 53 à 55 et 61)

---

### **3- La route de Waterloo : second seuil de décision de Grouchy**

Ce deuxième moment de décision aurait pu se produire juste avant d'entrer sur la carte, vers 14 heures. Le jeu démarre à ce moment, avec les Prussiens déjà positionnés comme dans le scénario historique.

Grouchy, Vandamme et le troisième corps entrent par la route de Namur à 14 heures, et les renforts suivent le plan du scénario historique. Mais cette fois, seule la condition de victoire #1 compte : sortir un corps d'infanterie (ou quatre divisions d'infanterie de corps différents) et une division de cavalerie par un des chemins menant à la Chapelle Saint Lambert. Le Français gagne en remplissant cette condition. Sinon, c'est le Prussien qui gagne.

Les unités qui sortent par ces chemins peuvent entrer 2 heures (pour la cavalerie) ou 3 heures (pour l'infanterie et l'artillerie) plus tard par le chemin du bord est, au sud de la Chapelle St Lambert pour éviter tout conflit avec les renforts prussiens (ces conflits seraient hors de ce jeu, dans une zone non couverte par les cartes, mais intéressants à simuler un jour...)

---

### **4- La route de Waterloo : troisième seuil de décision de Grouchy**

Enfin, à 17 heures, Grouchy reçoit finalement un message de Napoléon avec un ordre positif de marche. C'était beaucoup trop tard pour avoir un impact sur Waterloo, mais nous pouvons explorer les conséquences sur la bataille de Wavre.

A 17 heures, Vandamme est déployé devant Wavre, Exelmans est devant Basse-Wavre. Gérard est à mi chemin de la route de Namur et Limale, et Pajol et Teste ne sont pas encore entrés sur la carte. Le Prussien est disposé comme dans le scénario historique, car à ce moment Thielmann ne sait pas encore où le principal coup français va porter.

La condition de victoire est la même que pour le scénario 3: sortir un corps d'infanterie (ou quatre divisions d'infanterie de corps différents) et une division de cavalerie par un des chemins menant à la Chapelle Saint Lambert. Le Français gagne en remplissant cette condition. Sinon, c'est le Prussien qui gagne.

---

## 5- Une franche poursuite

La poursuite après Ligny n'a pas été un modèle de vigueur, loin de là, même pour des vétérans comme Exelmans et Pajol, excellents généraux de cavalerie. Même Grouchy était un général de cavalerie expérimenté, et on peut se demander pourquoi la poursuite n'a pas été plus active.

Dans ce scénario, le Français entre sur la carte en masse avant que les Prussiens ne bougent vraiment. En fait, le quatrième corps de Bülow, premier à passer la Dyle pour rejoindre Waterloo, avait une longue route à faire, il démarre ce scénario sur la rive est de la rivière. D'un autre côté, les premier et deuxième corps prussiens sont déjà à l'ouest de la rivière, rien n'aurait pu être fait pour les arrêter.

Le placement est le suivant:

- Troisième corps prussien comme dans le scénario historique.
- Quatrième corps prussien : sur la route entre Wavre et le bord de la carte vers Namur, à l'est de la Dyle, au moins une unité par hex. Bülow et Blücher sont avec une unité au choix.
- Les premier et second corps sont omis de ce scénario, ils peuvent quitter le champ de bataille vers Waterloo.
- Le jeu démarre à 6 heures et se termine quand toutes les unités du quatrième corps sont détruites ou ont quitté la carte.
- La cavalerie et l'artillerie de Pajol (pas Teste) sont à Limelette, ainsi que Grouchy. Le pont n'est pas endommagé.
- Vandamme et Teste entrent par le chemin du bord sud, à l'est de la Dyle, à 6 heures.
- Exelmans entre par le chemin au sud de la route de Namur à 6 heures.
- Gérard entre par le chemin au sud de la route de Namur à 6 heures 30.

Le but pour le Français est de faire le plus de pertes possibles au quatrième corps. Quand la dernière unité de ce corps sort de la carte par

les chemins de la Chapelle St Lambert (uniquement), on compare le nombre de pertes prises par ce corps au nombre sorti. Si le premier nombre est **strictement** plus grand que le second, le Français gagne ; sinon, le Prussien gagne.

---

## 6- Il suffit de passer le pont

Cette fois l'idée n'est pas de rejoindre Waterloo, mais de se débarrasser du troisième corps prussien. Comme il a été dit, il y a d'autres ponts plus au sud de cette position, et Grouchy aurait pu marcher sur une route plus à l'ouest.

Dans ce scénario les Prussiens l'attendent toujours à l'est de la rivière, mais les corps d'Exelmans, Pajol et Teste entrent par le bord sud quand le jeu démarre.

Vandamme entre à 16 heures et Gérard à 16 heures 30.

Pour gagner, les Français doivent forcer le troisième corps prussien à atteindre son niveau de désespoir de 58 pertes à la fin du jeu.

# Combinaisons de Batailles

*Attention : nous fournissons ici un ensemble de règles pour lier les différents jeux, mais il est difficile de prévoir toutes les situations, nous avons essayé de couvrir la plupart des cas, mais l'idée de lier les jeux demande souvent de la flexibilité et d'agir de bonne foi et avec une grande logique.*

## **1- Combiner les Quatre Bras et Ligny le 16 juin.**

Les cartes peuvent être positionnées pour que la route de Nivelles à Namur soit continue. Les unités peuvent passer librement de l'une à l'autre. Ligny commence à 13 heures. Les unités aux Quatre Bras sont disposées mais ne peuvent bouger avant 14 heures.

Suivre les ordres de renforts pour chaque jeu. Pourtant, si les joueurs sont d'accord, c'est l'endroit idéal pour explorer un rôle plus actif du premier corps de d'Erlon. Le camp français décide avant la bataille où va agir d'Erlon. S'il le veut à Ligny, alors il entre par la chaussée romaine comme indiqué dans le scénario 7 de Ligny. S'il le veut aux Quatre Bras, il entre conformément au scénario Quatre-Bras 5.

Si les Anglo-Prussiens sentent que le camp français est indécis (soyez fair-play...), alors ils peuvent forcer le Français à utiliser la table historique des renforts décrite dans les scénarios historiques de Ligny et les Quatre Bras.

## **2- Combiner les Quatre Bras et Ligny le 17 juin.**

Les deux batailles du 16 auraient bien sûr pu tourner très différemment. Si Napoléon avait été tenu en échec à Ligny, la bataille aurait probablement recommencé le lendemain des

deux côtés. Appliquer alors les renforts suivants :

### Renforts

- Français aux Quatre Bras: au coin sud-est de la carte, à partir de 19 heures le 16, d'Erlon, une division par heure.

- Prussiens à Ligny: au matin du 17, si l'armée prussienne est toujours autour de Ligny, le quatrième corps de Bülow est détourné depuis Gembloux. Il entre par la route de Wavre à partir de 8 heures, une brigade par heure.

- Armée anglo-alliée, 16 juin à la fin du jour, par la route de Bruxelles:

- 19:00 : Vivian

- 20:00 : Vandeleur

- 20:30 : Somerset

- 21:00 : Ponsonby

- 21:30 : artilleries 79 à 81

Le 17 par la route de Bruxelles :

- 01:00 : Ompteda

- 04:00 : Réserve d'artillerie 54 et 55:

- 05:00 : Vincke

- 06:00 : Kruse

- 06:30 : Grant

- 07:00 : Arenschild

- 07:30 : Dornberg

Par la route de Nivelles

- 08:00 : Chassé

- 09:30 : Trip et Ghigny

## **3- Combiner Waterloo et Wavre le 18 juin**

Il y a plusieurs moyens de combiner ces deux batailles. Jouer les conditions historiques entraîne un minimum d'interactions entre les deux champs de bataille parce que si rien ne se passe à Wavre avant 15 heures, c'est trop tard pour avoir un impact sur Waterloo. Si les joueurs choisissent les scénarios historiques, alors la bataille démarre à Waterloo à 11 heures, puis à Wavre à partir de 15 heures. Les batailles sont alors jouées en parallèle.

Si les deux camps sont d'accord pour engendrer d'avantage d'interactions, alors Waterloo se joue avec les conditions

historiques et Wavre avec les scénarios 3 ou 5 (cette fois, Wavre commence en premier, puis Waterloo démarre à 11 heures), ou même le scénario 6. Pour mémoire, le scénario de Wavre 2 est lui même une combinaison de jeux, mais comme Grouchy marche sur Waterloo, rien ne se passe à Wavre.

#### Conditions de transfert entre les champs de bataille de Wavre et Waterloo

Les deux chemins de Wavre à Waterloo (vers Ohain au nord et vers la Chapelle Saint Lambert au sud) sont à deux heures pour la cavalerie, et trois pour l'infanterie et l'artillerie, les chemins étant très boueux à cause de la pluie.

#### **4- Combiner Waterloo et Wavre le 17 juin**

Une victoire précoce et plus franche à Ligny (par exemple en impliquant d'Erlon) suivie d'une franche poursuite aurait conduit à une situation bien différente le 17 juin. Il est probable que le Duc n'aurait pas attendu avant de se retirer vers Mont St Jean, et que les Prussiens n'auraient pas eu autant de temps pour récupérer. Les modifications suivantes s'appliquent à Waterloo et Wavre:

#### Champ de Bataille de Waterloo:

- Le jeu démarre à 10 heures. Les Anglo-Alliés (moins Lambert et Hill) sont déployés dans la zone historique. La division Chassé entre par la route de Nivelles à ce moment, et Hill entre par la route de Hal. Il n'y a aucune unité française sur la carte. Les unités suivantes entrent par la route de Charleroi :
- 10:00 : le deuxième corps (avec les pertes du scénario historique)
- 11:00 : le premier corps (avec 8 pertes à répartir entre les unités d'infanterie).
- 12:00 : Les troisième et quatrième corps de cavalerie.
- 13:00 : la Garde
- 14:00 : le sixième corps de Mouton.

#### Champ de bataille de Wavre:

- Les premier et deuxième corps prussiens démarrent dans les zones de Bierges et Wavre respectivement. Chaque unité d'infanterie a 3 pertes (les unités plus petites sont éliminées), et toutes les unités sont en désordre.

- Troisième corps prussien, avec 7 pertes à répartir (le corps couvrit la retraite agressive et prit des pertes) à l'est de la Dyle, sur la route de Wavre à Namur.

- Quatrième corps prussien, entre sur la carte par la route de Namur, à partir de 10 heures, cavalerie en tête suivie d'une brigade d'infanterie par heure.

Déploiement français : aucune unité ne démarre sur la carte. Le troisième corps et Exelmans entrent par le bord sud, à l'est de la Dyle, à 10 heures.

Le quatrième corps, Pajol et Teste entrent au même moment, par le bord sud, mais à l'ouest de la Dyle. Le but est d'endommager et ralentir les Prussiens le plus possible.

Les Prussiens peuvent sortir des unités en bon ordre par la route d'Ohain ou la Chapelle St Lambert en suivant les règles du scénario 3.

La victoire est décidée à Waterloo, mais les Prussiens peuvent encore jouer leur part.

#### **5- La Campagne : du 16 au 18 juin.**

La campagne démarre à Ligny et aux Quatre Bras. Le reste dépend en grande partie de ce qui va s'y passer. Si la double bataille est indécise au soir du 16 juin, les Alliés peuvent décider de rester. Implémenter alors les renforts de la combinaison #2 et continuer à jouer le 17 sur ces champs de bataille.

S'ils choisissent de reculer sur leur deuxième position (Wavre et Mont Saint Jean), ils peuvent utiliser la nuit, ou non. Appliquer les mouvements de nuit et pluie plus loin dans les règles. S'ils n'utilisent pas la nuit, les mouvements sont résolus normalement pendant que les armées retraitent. Les unités qui sortent de la carte ne sont bien sûr pas perdues, elles réapparaissent sur la seconde position de 2 à 6 heures plus tard en fonction

de leur type, la route de sortie et le champ de bataille en question.

Les Français peuvent bien sûr les suivre et entrer sur la deuxième position.

Comme il est impossible de simuler ce qui se passe hors carte, les joueurs doivent user de bonne foi et de bon sens. Aucun combat ne peut avoir lieu hors carte.

### Transfert entre les champs de bataille

Le transfert entre Wavre et Waterloo a été décrit dans la section sur Wavre.

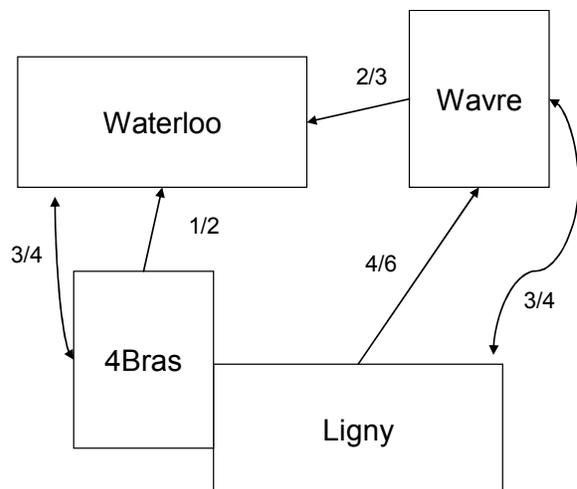
Le transfert entre Ligny et les Quatre Bras est directement résolu sur les cartes, comme elles se chevauchent.

Passer des Quatre Bras à Waterloo par la route de Bruxelles prend une heure pour la cavalerie et deux heures pour l'infanterie/artillerie. Passer par la route de Nivelles sur la carte des Quatre Bras à la route de Nivelles sur la carte de Waterloo prend 3 heures pour la cavalerie, 4 pour l'infanterie et l'artillerie.

Le passage du nord de Ligny à Wavre prend 3 heures (4 pour infanterie/artillerie) par la route, ou 4 heures (6 pour infanterie/artillerie) par les chemins menant au sud de Wavre.

La pluie et la nuit peuvent être utilisées pour ces mouvements (un tour de nuit compte pour 3 heures pour les deux premiers tours et 2 pour le troisième, chaque tour de pluie compte pour une heure). Pour mémoire, il n'y a ni ralliement ni récupération de pertes si ces tours de nuit sont utilisés pour bouger.

Les différents coûts sont résumés sur le graphique ci-dessous.



### Renforts

Suivre les listes des deux scénarios historiques de Ligny et les Quatre Bras, ajouter les renforts de la combinaison #2 ci-dessus, et le quatrième corps prussien entre le 17 à partir de 10 heures sur la carte de Wavre ou de Ligny, au choix du joueur prussien, la cavalerie en tête, puis une brigade d'infanterie par heure.

### Tours de nuit et de pluie.

La nuit tombe à la fin du tour de 21 heures 30 (nous sommes en juin). La nuit est divisée en trois tours : 22:00-01:00, 01:00-04:00 et 04:00-06:00. Il y a aussi douze tours de pluie pendant ces trois jours. Les règles suivantes s'appliquent pendant les tours de nuit et de pluie :

- Le mouvement est normal
- Il n'y a pas de charges de cavalerie
- Il n'y a aucun feu d'aucune sorte.
- L'infanterie peut engager un corps à corps seulement si elle commence le tour adjacent à la cible.
- Le ralliement est normal

Récupération des pertes. Les unités qui ne bougent pas pendant les trois tours de nuit récupèrent un pas de perte à la fin du troisième tour. Cela ne concerne pas les unités totalement éliminées, qui ne peuvent

recupérer de pertes par ce moyen. Le pion spécial Larrey n'est pas utilisé pendant la nuit. Ralliement: les unités qui n'ont pas bougé pendant les trois tours de nuit reviennent automatiquement en bon ordre à la fin du troisième. Ces unités ne peuvent récupérer de pertes comme décrit ci-dessus.

---

## Variations valides pour les quatre batailles

---

### 1- Davout entre en scène

Un autre débat très important autour de cette campagne : le choix de Soult comme chef d'état major et de Ney et Grouchy comme commandants d'ailes. Dans le niveau trois de commandement ces deux maréchaux ne peuvent envoyer qu'un ordre par tour.

Si Davout est considéré comme présent, au lieu d'être coincé au Ministère de la Guerre, il peut remplacer Ney ou Grouchy, et peut générer trois ordres par tour. Le joueur français peut aussi le prendre comme chef d'état-major, ce qui permet à Napoléon de générer un nombre illimité d'ordres par tour.

---

### 2- Le Dixième corps

Les "What ifs" sont un aspect agréable du jeu de simulation. De nombreux facteurs auraient pu influencer sur cette campagne de façon décisive, et les paramètres politiques en font partie. Quand Napoléon revint de sa petite île, la Vendée se souleva et absorba un nombre de soldats conséquent pour la contenir. Sans ce soulèvement, 10 à 15.000 hommes de troupe auraient pu être ajoutés à l'armée principale.

Ce corps, le dixième corps commandé par Lamarque qui les commandait en Vendée, est composé de deux divisions contenant une brigade de Jeune Garde. Les utilisations possibles de ce corps sont:

1- le 15 juin, Napoléon laissa Mouton à Charleroi ne sachant pas où sa première grande attaque se déroulerait, contre les Anglo-Alliés ou les Prussiens. En laissant Lamarque dans cette position de réserve, Mouton peut être déployé à Ligny, il suit immédiatement la Garde.

2- Ney sachant qu'un autre corps est disponible, aurait laissé d'Erlon aller à Ligny et appelle Lamarque pour le rejoindre. Ce dernier entre par la route de Charleroi aux Quatre Bras à 18 heures. Ce corps est aussi ajouté au déploiement à Waterloo.

3- A l'inverse, Lamarque aurait pu être présent à Ligny à la place de Mouton.

4- En conséquence, la force de poursuite comprend le quatrième corps de Gérard et Lamarque à Wavre.

5- Comme autre conséquence, le troisième corps de Vandamme est présent à Waterloo.

Les joueurs sont bien sûr libres d'inventer de nouvelles variations, aussi longtemps qu'elles ont du sens. Par exemple, la brigade de la Jeune Garde peut être rattachée au corps de la Garde, et le reste est ajouté aux corps de Gérard et Vandamme qui ont trois et non quatre divisions.

## Règles Spéciales pour les Quatre Batailles

### 1- Lignes de communication:

Elles varient en fonction de la bataille :

#### Quatre-Bras:

Français : la route de Charleroi

Anglo-Alliés : les deux routes de Nivelles et Bruxelles

#### Ligny:

Français : les deux routes de Charleroi et Chatelet.

Prussiens : les routes vers Namur, Wavre et la route des Quatre Bras.

#### Wavre

Français : la route de Namur

Prussiens : la route de Bruxelles

#### Waterloo

Français : la route de Charleroi

Anglo-Alliés: les routes de Bruxelles et Hall.

Prussiens : le bord est de la carte à la Chapelle Saint Lambert et les deux chemins arrivant à Ohain.

### 2- Les fermes fortifiées et Hougomont

Les célèbres fermes fortifiées de Belgique avaient un bon potentiel défensif. En termes de jeu, utiliser les conditions pour une ville, avec les modifications suivantes :

- Cavalerie et artillerie ne peuvent y entrer.
- Le facteur de feu est modifié par -3, avec un maximum final de 1 par hexagone d'attaque. Par exemple, si une unité dans une ferme fortifiée se fait tirer dessus par trois batteries proches sur trois hexs distincts, la puissance de feu maximum sera de 3.
- Corps à corps : valeur modifiée par -2 comme une ville, mais elle reste -2 si l'attaque vient d'une ville adjacente.
- Hougomont était une position très forte, les bâtiments étaient plus grands et plus nombreux qu'une ferme fortifiée normale. En

plus des effets décrits ci-dessus, un résultat de corps à corps qui devrait entraîner une désorganisation du défenseur a pour seul effet d'engendrer une perte au défenseur (le défenseur n'est donc pas désorganisé).

### 3- Règles spéciales pour le commandement:

Les armées françaises et prussiennes avaient globalement la même organisation. A l'inverse, l'armée anglo-alliée, théoriquement organisée également par corps, a fonctionné différemment, par division et même par brigades. Par exemple à Waterloo, les unités du premier corps ont été éparpillées de Braine-L'Alleud à Papelotte, impossible pour le Prince d'Orange de les commander toutes.

Pourtant, le jour de la bataille, le Prince d'Orange confia la cavalerie hollando-belge à Uxbridge, et la division Chassé a été commandée par Hill, son second corps étant loin d'être complet. Avec ces modifications, on peut garder le commandement par corps, Wellington est le chef de corps de la Réserve et peut, en tant que chef d'armée, commander directement trois unités, comme expliqué dans les règles standard.

Dans les niveaux de commandement plus avancés, Wellington peut envoyer trois ordres à des corps, divisions ou brigades. En plus, les chefs de corps (Orange, Hill et Uxbridge) agissent normalement. Wellington peut activer directement les brigades, mais bien sûr moins qu'en passant par leur hiérarchie normale.

Le Prince d'Orange n'est chef d'armée que pendant les premiers tours des Quatre Bras. Dès que Wellington arrive, le Prince d'Orange devient simple chef de corps et le reste pour toute la campagne.

### 4- Les artilleries à trois pas de pertes.

Deux unités d'artillerie de la Garde ont trois pas de pertes, ce sont les batteries lourdes d'élite de la Garde. Les différences avec les unités d'artillerie normales sont :

- A la première perte prise, leur valeur de feu devient 6, corps à corps 1, et elles ont deux pas de pertes, comme une unité normale.
- Seconde perte prise : comme une unité normale, valeur de feu 3, valeur de corps à corps 1.
- Tout le reste est identique aux autres unités d'artillerie.

### 5- Moral d'armée.

Pour les présentes batailles, les armées sont démoralisées par corps et non en entier. Au début de chaque tour, les joueurs vérifient que les pertes accumulées atteignent les seuils de démoralisation et désespoir. Si tel et le cas, appliquer les règles du moral d'armée seulement pour le ou les corps concernés, le reste de l'armée n'est pas affecté avant qu'il atteigne leurs propres seuils. Pour mémoire, atteindre le seuil de désespoir a des effets dramatiques, ces seuils sont donc liés au moral moyen des troupes composant chaque corps. Les niveaux sont les suivants :

### -Armée française:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
Garde	74	Aucun	Aucun
I	69	35	50
II	89	45	66
III	61	31	44
IV	51	26	37
VI	38	19	28
X	36	18	28
I Cav	12	6	9
II Cav	14	7	11
III Cav	15	8	13
IV Cav	12	6	11

### -Armée Anglo-alliée:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	93	47	59-76
II complet	88	44	56-72
Réserve	83	44	53-68
Cavalerie	58	29	32-47

### -Armée prussienne:

Corps	Pas de pertes	Démoralisation	Désespoir
I	120	60	87
II	117	59	85
III	91	46	62
IV	114	57	78

Comme il y eut des changements pendant la campagne (certaines divisions attachées ou détachées, unités non présentes), chaque scénario historique indique quels seuils utiliser.

### **Règles spéciales sur le moral anglo-allié.**

L'armée anglo-alliée étant d'une grande hétérogénéité, chaque corps de cette armée a un seuil de démoralisation et deux seuils de désespoir. Quand le seuil de démoralisation est atteint, les unités autres que britanniques ou KGL sont démoralisées. Les unités KGL (King's German Legion) sont les unités 08, 09, 25 et 26. Puis, quand le premier seuil de désespoir est atteint, les unités non britanniques et non KGL sont désespérées, alors que les unités britanniques et KGL sont démoralisées. Quand le deuxième seuil de désespoir est atteint, toutes les unités sont désespérées. Les pertes de toutes les unités du corps sont comptabilisées pour cette règle.

### **8- Réparation des ponts**

Cette règle ne concerne que les ponts sur la rivière Dyle dans la bataille de Wavre. Dans le cadre de ce jeu les ponts ne peuvent être détruits, mais la bataille de Wavre démarre

avec deux ponts endommagés, à Basse-Wavre et à Limelette. Aucune unité ne peut passer la Dyle en dehors des ponts, ni sur un pont endommagé.

A l'inverse, le joueur français peut essayer de les réparer, les états-majors des troisième et quatrième corps d'infanterie ayant des pontonniers. Pour réparer un pont, la procédure est la suivante :

- Bouger un de ces deux chefs de corps (représentant aussi le QG) sur un hex adjacent à un pont endommagé.

- Rester deux tours entiers sans bouger.

- Au début du troisième tour, le pont est réparé.

- Dans ce cas précis le QG devient une « unité » ; elle peut être attaquée (pas au travers du pont avant qu'il ne soit réparé) et se faire tirer dessus. Dans ce cas, la faible densité de cette unité de pontonniers en fait une cible difficile à atteindre, et tout feu est réduit à une valeur de 1. Pour mémoire, le pont de Basse-Wavre ne peut être réparé qu'en occupant une case de ville, déjà protégée par -2 au feu. Une unité QG peut encaisser deux pas de pertes avant de perdre son aptitude à réparer les ponts. Une perte ne ralentit pas la procédure. Une unité QG détruite par le combat ne détruit pas le chef, qui garde son aptitude à commander. Même si d'autres unités sont présentes sur le même hex, le QG-unité est considéré comme sur le dessus et seul dans l'hexagone.

Une fois le pont réparé il ne peut pas être endommagé de nouveau. Les ponts intacts ne peuvent être endommagés à cette échelle de temps, car endommager un pont prenait beaucoup de temps et d'énergie.

### **9- Pions et brigades anglo-alliées:**

Note : cette règle peut être déroutante pour les débutants. Il n'est pas nécessaire de la jouer si les deux camps sont d'accord, mais elle est de fait très historique et nous encourageons les joueurs à l'essayer.

Vive l'Empereur est un système à l'échelle du régiment, mais l'armée anglo-alliée était de

fait divisée en brigades regroupant de 3 à 5 bataillons. Dans le jeu, les brigades sont représentées en général par deux pions (trois pour la brigade de Saxe Weimar) pour donner d'avantage de flexibilité, mais les deux pions (ou deux des trois pions pour Saxe Weimar) doivent être toujours dans des hex adjacents ou empilés à la fin de la phase de mouvement anglo-alliée. Si c'est impossible (par exemple parce qu'un pion a été désorganisé et pas l'autre), alors le joueur anglo-allié doit s'efforcer dans la mesure du possible d'y remédier dans la phase de mouvement suivante.

Comme ces brigades étaient souvent composées d'éléments hétérogènes, leur valeur de feu et moral peuvent différer d'une demi-brigade à l'autre.

Le contingent de Brunswick (unités 56 à 59) est exempt de cette règle (les pions représentent des régiments ou des groupements de plusieurs bataillons).

### **10- Pion spécial, le pion Larrey**

En mémoire à un héros de cette époque, le baron Larrey, premier chirurgien de la Garde, a un pion spécial. Ce n'est ni un pion unité, ni un pion commandant. S'il est empilé pendant deux tours consécutifs sur une unité qui ne bouge pas, l'unité récupère un pas de pertes. Une unité ne peut récupérer plus d'un pas de cette façon. Si elle se fait tirer dessus ou attaquer au corps à corps pendant ces deux tours, il n'y a pas de récupération. Une unité totalement éliminée ne peut récupérer de pas de pertes de cette façon.

### **11-Déploiement stratégique (règle avancée XVIII)**

Cette règle n'est vraiment jouable qu'avec les batailles de Ligny et Mont Saint Jean, les deux autres sont trop petites (mais les joueurs peuvent toujours essayer).

Si les joueurs veulent jouer cette règle optionnelle comme expliquée dans les règles avancées, ils procèdent de la façon suivante :

Chaque champ de bataille est divisé en 16 carrés. Le français commence à déployer ces corps d'infanterie (I, II, VI, Garde pour Mont Saint Jean, III, IV, VI et Garde pour Ligny) sur les 4 carrés du sud de la carte.

Le joueur anglo-allié ou prussien déploie alors son armée (sauf le quatrième corps prussien) en suivant les règles. La cavalerie anglo-alliée est un corps en soi, alors que les corps de cavalerie français sont attachés à l'infanterie comme décrit.

### **12- Temps de jeu et pénalités (règle avancée XIX)**

Si cette règle est utilisée, chaque camp a trois minutes pour jouer un corps. Ceci inclut Wellington qui a trois minutes pour activer la Réserve.

### **13- Initiative et obéissance des commandants (règle avancée XVII)**

Si cette règle est utilisée, les valeurs des différents chefs sont indiquées au dos de leur pion. La valeur du haut est l'initiative, celle du bas est l'obéissance. Tout le reste obéit aux règles avancées.

Les chefs d'armée sont Napoléon, Ney et Grouchy du côté français. Ils peuvent générer 3, 1 et 1 ordre par tour, respectivement. Wellington et Orange (avant que Wellington n'arrive aux Quatre Bras comme expliqué au paragraphe 3 ci-dessus) du côté anglo-allié et Blucher du côté prussien, pouvant générer 3, 1 et 2 ordres respectivement. Tous les autres chefs sont des chefs de corps.

#### Conséquences de l'élimination d'un commandant:

- Napoléon: le jeu est terminé, c'est une victoire majeure alliée.

- Ney ou Grouchy: Napoléon promeut un chef de corps comme chef d'armée, ce dernier ne pouvant générer qu'un ordre par tour.

- Wellington: Orange prend sa place. S'il est déjà éliminé, le joueur allié promeut Hill ou Uxbridge. Le joyeux volontaire peut générer un ordre par tour.

- Blücher: un chef de corps est promu, qui peut générer un ordre par tour.

Les chefs promus gardent leur habilité à commander leur corps en plus de leurs nouvelles fonctions.

Si les deux camps sont d'accord, Davout peut remplacer Ney ou Grouchy. Il peut générer 3 ordres par tour.

### **14- Diverses notes**

#### **- Moral de la Vieille Garde**

Le moral de l'infanterie de la Vieille et Moyenne Garde, ainsi que les Chasseurs à Cheval de la Garde, ne décroît pas avec les pertes (unités 1 à 3, 6 à 9 et 16).

#### **- Autres commentaires sur le moral**

Les armées prussiennes et anglo-alliées étaient très hétérogènes. La Landwehr prussienne des provinces nouvellement annexées (Elbe, Rhin, Westphalie) s'étaient battues au côté des français peu de temps auparavant, d'autres provinces (Poméranie, Silésie) avaient déjà fait deux campagnes du côté prussien. Plutôt que d'essayer d'être très subtil dans les valeurs, nous avons choisi une valeur standard de moral de 7, ce qui est très respectable.

Du côté anglo-allié, plusieurs brigades britanniques étaient récentes, d'autres étaient composées de vétérans de la guerre d'Espagne. Leur moral a également été estimé à 9. De plus, certaines unités de la Garde Anglaise ne s'étaient jamais battues auparavant, mais leur moral était très bon, et leur entraînement, sous-officiers et équipement excellents. Nous leur avons donné une valeur de moral de 11, que la Garde mérite.

#### **- Chefs de brigade prussiens**

Les noms de plusieurs chefs de brigade prussiens varient en fonction des sources. Certains étaient en charge seulement sur le papier, d'autres ont été blessés et remplacés le jour de Waterloo. Comme leur nom exact n'a pas de conséquence sur le jeu (utilisé seulement pour certains déploiements), nous

avons choisi une source unique pour toutes les dénominations.

#### **- Unité Suisse**

Une unité de l'armée française (régiment Suisse du troisième corps, unité 75) avait des uniformes rouges. Le pion se trouve sur la planche de pions anglo-alliés.

#### **- Regroupement de petites unités sauf les Gendarmes**

Certaines unités de cette campagne étaient assez petite, en particulièrement les régiments de cavalerie. Pour éviter des pions n'ayant qu'un pas de pertes, elles ont été regroupées. Les seules exceptions sont les Gendarmes d'élite, garde du corps de Napoléon, et les roquettes britanniques.

#### **15- Les roquettes de Congrève**

N'ayant qu'un seul pas de pertes, cette unité n'apparaît pas sur la feuille de pertes. Elle démarre empilée avec une autre unité d'artillerie de la réserve. Elle agit comme une unité d'artillerie normale, mais elle jette un autre dé après chaque tir. Sur un 6 sur ce second jet, les roquettes connues pour leur comportement chaotique, atterrissent n'importe où et sont retirées du jeu

**Note sur les déploiements:** Quand il est dit «à mi distance de X et de Y», tracer une ligne entre ces deux points, repérer l'hex le plus au centre, et déployer dans un rayon de deux hexs de ce centre.

**Note sur la carte:** Certains éléments sont purement décoratifs (arbres isolés, le long des routes, moulins). Les dénivelées séparent trois niveaux, du plus bas au plus haut : vert léger, jaune léger+points, marron moyen. Quand il y a un doute, le sens des symboles indique ce qui est en haut et ce qui est en bas. En général les ruisseaux et villages sont en bas.

**Note sur les pertes:** Plusieurs scénarios démarrent avec des pertes allouées par corps. Dans ce cas éliminer un pas de perte par infanterie, en commençant au choix du

joueur, puis un second pas par infanterie si nécessaire. En général cavalerie et artillerie ne prennent pas de pertes de cette façon, mais c'est au choix des joueurs

---

## Bibliographie

### Généralités

- Histoire du Consulat et de l'Empire, Thiers
- The Battle of Quatre-Bras, Mike Robinson, The History Press, 2009
- The Eagle's Last Triumph, Napoléon's victory at Ligny. Andrew Uffindell, Greenhill, 2006
- The Waterloo Companion, Mark Adkin, Stackpole books, 2001
- Waterloo-Opérations de l'armée Prussienne du Bas-Rhin. W. Aerts. Bruxelles 1908
- Waterloo 1815. Wavre, Plancenoit et the race to Paris. P. Hofschroer. Pen & Sword 2006
- The Battle of Wavre and Grouchy's retreat. W. Hyde Kelly. Leonaur 2010.
- Les Cent-Jours, Dominique de Villepin, Perrin 2001
- The Greenhill Napoleonic Wars Data Book Digby Smith 1998
- Dictionnaire des batailles de Napoléon, Alain Pigeard, Tallandier 2004 for the weather and the topography
- Quel Roman que ma Vie, Louis Garros, Les éditions de l'Encyclopédie française 1947
- Almanach du Premier Empire, Jean Massin, 1965
- La Guerre Napoléonienne, Précis des Campagnes, Commandant Camon, Chapelot 1903
- Campagnes modernes, Colonel Bourdeau, Lavauzelle 1924
- Napoléon et la Garde Impériale, Lachouque, Bloud et Gay, sans date
- History of the Waterloo Campaign, Siborne, Greenhill 1984
- Uniforms of Waterloo, Philip Haythornthaite, Sterling 1991
- Waterloo New Perspectives, David Hamilton-Williams, 1993
- Le Journal de la France, n°30, Waterloo, Tallandier 1969
- Correspondance de Napoléon, tome 28, 1869.
- The Campaigns of Napoleon, David Chandler, Weidenfeld & Nicolson, 1990
- Wellington's military machine, Philip Haythornthaite, Spelmount 1981.
- Ligny, 16 juin 1815, Arcq A, Couvreur P, d'Harville P, Dib F & Lefebvre M. Historicone Editions
- Histoire de la campagne de 1815, Major Von Damitz.
- Waterloo, opérations de l'Armée du Bas-Rhin, Winand-Aerts
- Le Secret de Waterloo, Commandant Lachouque
- Waterloo 1815, Houssaye H.
- 1815, le retour de l'Aigle et la dernière victoire, Hors série, n°20, Tradition magazine.
- The Waterloo Campaign, Albert Nofi. De Capo Press 1993

### Ordres de bataille

- Diégo Mané's OBs comme source principale.
- Georges Nafziger's OBs pour certaines vérifications.
- The Greenhill Napoleonic Wars Data Book Digby Smith, 1998, pour vérifier les vérifications.

### Maps

- Atlas of History of Europe by Alison, 1848.
- The Ferraris atlas, online at [http://belgica.kbr.be/fr/coll/cp/cpFerrarisCarte\\_fr.html](http://belgica.kbr.be/fr/coll/cp/cpFerrarisCarte_fr.html)
- Atlas to Accompany Napoleon as a General. Count York von Wartenburg.
- Jomini, Life of Napoleon, Atlas, US Military Press 1940.

- Thiers, Histoire du Consulat et de l'Empire, Atlas. Les cartes sont disponibles en ligne à : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k57108103.image.r=atlas+de+thiers.f7.langEN>
- Elting and Esposito: A military atlas of the Napoleonic wars, AMS press 1968
- Fortescue, History of the British Army, found at: <http://www.napoleon-series.org/images/military/maps/1815/waterloo1.jpg>

### Autres

- Mémoires du Baron de Marbot, Mercure de France, 1983
- L'épisode Napoléonien, aspects extérieurs, Lovie et Palluel-Guillard, Seuil 1972
- Les cahiers du Capitaine Coignet, Hachette 1968
- La cavalerie dans les guerres de la Révolution et de l'Empire, Picard, Teissedre 2000
- Charge, Digby Smith, Greenhill books 2003
- Be Your Own Napoleon, William Seymour, Bramhall House, 1982
- Lettres de Guerre, Pierre Charrié, Canonier, 2004
- Erckmann-Chatrian, Waterloo, Omnibus 1993
- Napoléon et l'Angleterre, Jean Tranié & JC Carmigniani, Pygmalion 1994

### Pions

Les blazons ont été trouvés sur internet (surtout sur [http://www.heraldique-europeenne.org/Index\\_General/index.html](http://www.heraldique-europeenne.org/Index_General/index.html)), nous avons pu trouver 46 sur 50, mais pas Milhaud, Lamarque, Thielmann et Hill. Pour les deux premiers nous avons utilisé les blasons génériques de Baron et de Comte militaire. Hill avait un cousin célèbre, Berwik, nous avons utilisé son blazon. Quand à Thielmann, il devint plus tard Electeur de Saxe quand le roi mourut. Nous avons utilisé les armes de Saxe. Les autres sont probablement exacts.

---

### Crédits

*Recherche et conception: Didier ROUY*

*Résumé historique; Kip Tixel*

*Tests et développement du jeu: Denis Sauvage; Gerard Boutin, Olivier Lefebvre, Stéphane Magnan .*

*Merci à Eric Dauriac pour son site web de bibliographie fantastique: <http://www.jeux-histoire.fr/bibliographie.html>*

*La carte en page 2 est en libre accès sur Wikipedia.*

*Pratzen Editions 2011*