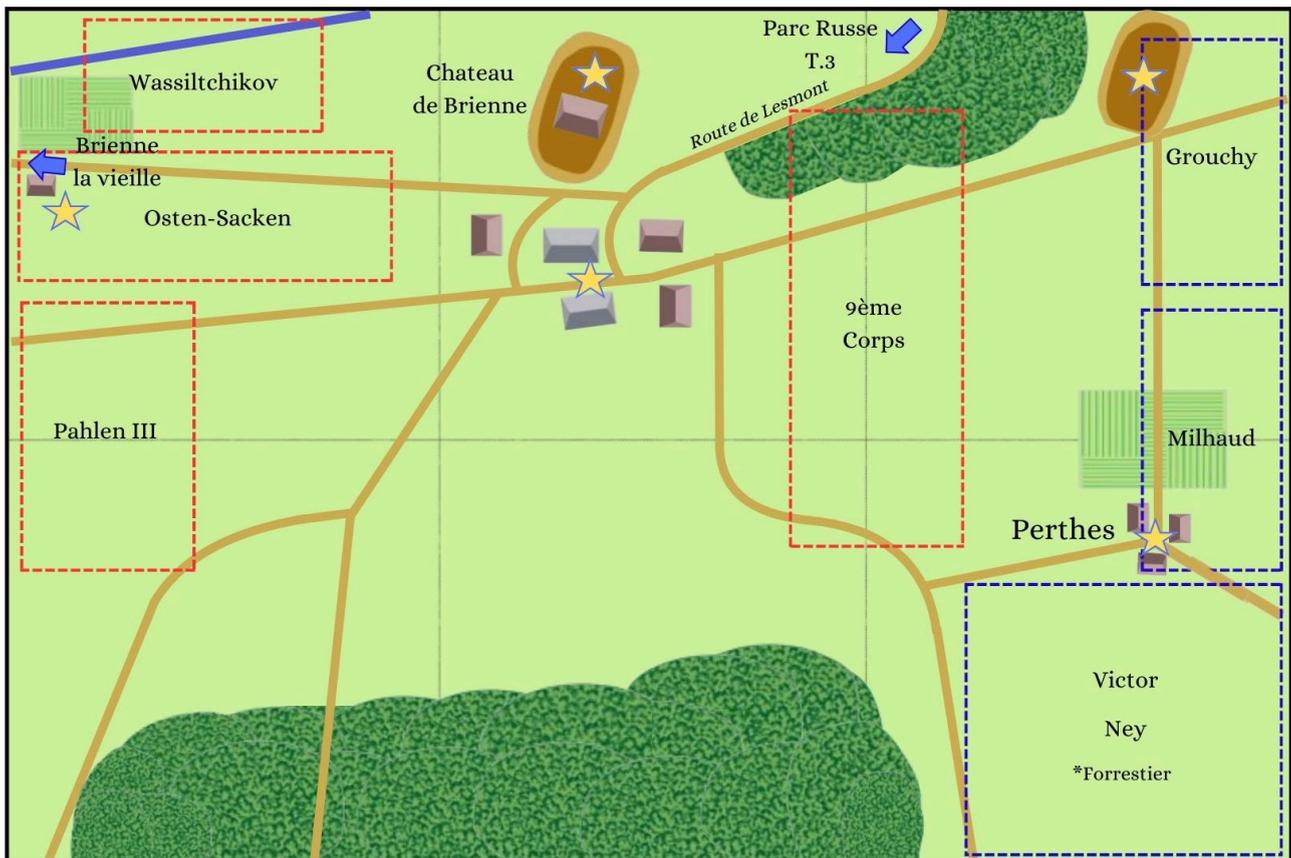


BRIENNE

29 janvier 1814

Historique

À la fin de l'année 1813 et suite au délitement de l'Empire, Napoléon est désormais contraint à défendre le territoire français. En janvier, l'Empereur quitte Paris pour rejoindre Châlons-sur-Marne et son armée où se mêlent les conscrits sans entraînements et les derniers vétérans de Saxe et des épopées glorieuses. Face à eux, une armée alliée très étendue dans ses positions, et en manque de coordination. La Grande Armée marche sur les arrières de l'armée de Silésie de Blücher, qui réussit à ajuster son placement à temps pour livrer bataille à Brienne le 29 janvier.



Mise en place

Echelle : Régiments de 1000 hommes, 1200 pour les grandes tailles. 500 cavaliers, 700 pour les grandes tailles, batterie de 16 pièces

Durée : 8 tours, avec possibilité de rajouter un tour de crépuscule et un tour de nuit

Dimension : 240 x 160 cm ; jouable en 3 contre 3, idéal en 4 contre 4

Déploiement : Les zones de déploiement sont marquées sur la carte, en bleu pour les français et en rouge pour les coalisés (pour éviter les confusions avec les zones de bois). Les coalisés se déploient en premier avec les troupes du 9ème corps. Puis les français posent un corps au choix, et les deux camps alternent ainsi les déploiements.

La seule contrainte à respecter pour le joueur français concerne les corps de Victor et de Ney. La division Forrestier se déploie vers le bord bas de la table (bord Est), et le corps de Garde de Ney arrive derrière elle. Ceci simule l'arrivée des troupes sur le champ de bataille par la route de Joinville.

Notes sur le terrain :

- Le village de Brienne se constitue de 5 zones d'habitations.
- Les bois sont des bois clairs, ils n'offrent qu'un couvert léger, et les champs sont entourés de haies (couvert léger).
- Les maisons dans Perthes et dans Brienne-la-Vieille sont des abris légers. Les maisons dans Brienne sont des abris moyens, et le château de Brienne est un abri de couvert lourd.

- Le château de Brienne se trouve sur une élévation, et la butte de la route de Vitry est une colline douce.

Conditions de victoire :

- Brienne représente un objectif (5 PV). Pour tenir Brienne, il faut tenir au moins trois des cinq habitations qui constituent la ville.
- Le château de Brienne, la butte de Vitry, Perthes et Brienne la vieille représente chacune un objectif (5PV chacune).
- La capture des voitures du parc Russe représente aussi un objectif (5PV, un par voiture). Elles peuvent être reprises. Elles sont capturées ou reprises au contact d'une unité.
- Les pertes concernant les autres unités viennent s'ajouter au décompte des points de manière classique.

Règles spéciales :

- Les français ont l'initiative sur ce scénario.
- Le scénario se joue avec les règles de mise à feu des bâtiments (règles optionnelles de l'artillerie, p88). On peut ajouter une option pour qu'un incendie qui se propage piège les occupants du bâtiment d'origine sur un 6. L'unité piégée prend une perte et passe en désordre, et prend une autre perte à chaque fin de tour où elle reste dans le bâtiment en feu. Elle peut bénéficier d'une retraite gratuite, même avec l'ordre d'attaque.
- La bataille peut se poursuivre le soir et/ou la nuit. On applique alors les règles de combat de nuit (règles optionnelles du combat de nuit, p92), avec un tour de crépuscule au tour 9 et un tour de nuit au tour 10.

Ordre de bataille français

Napoléon (Stratège)

Cohésion : 149 pts

Démoralisation : 74,5 pts

Cavalerie de la Vieille Garde de Grouchy (Compétent)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
1	Lanciers polonais (grand)	LC	G6	A	0	Lance
1	Chasseurs de la Garde	LC	G6	A	0	
1	Dragons de l'Impératrice	MC	G5	A	0	
1	Grenadiers à cheval	HC	G6	A	0	
1	Batterie à cheval (p) 6 livres	H6pdr	G5	A	0	Bon tireur

5e corps de cavalerie de Milhaud (Ordinaire)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
2	Chasseurs conscrits, Piré	LC	L2	C	0	
2	Dragons, brigade Briche (g)	MC	L2	C	0	
2	Dragons, brigade Lhéritier (g)	MC	L2	C	0	
1	Batterie à cheval (p) 6 livres	6pdr	E4	A	0	

2^{ème} corps de Victor (Compétent)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
1	Tirailleurs conscrits (p)	LT	L2	B	1	
3	Division Jamin	LN	M2	C	0	
3	Division Forestier (g)	LN	M2	C	0	
4	Division Duhesme (g)	LN	M2	C	0	
2	Artillerie à pied 6 livres	6pdr	L3	A	0	

Corps de Jeune garde de Ney (Brillant)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
1	Voltigeurs de la Jeune garde	LT	E3	B	2	
3	Division Meunier	LN	E3	B	1	Elan
4	Division Decouz	LN	E3	B	1	Elan
2	Artillerie à pied de la Garde	6pdr	E4	A	0	

Notes :

- Les conscrits français, présents au 2^{ème} corps de Victor, ne peuvent pas combattre en ligne, ils manœuvrent en ordre profond.

Ordre de bataille russe

Blücher (Compétent)

Cohésion : 127 pts

Démoralisation : 61,5 pts

9^{ème} Corps russe d'Olsufiev (Ordinaire)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
1	Chasseurs	LT	L3	B	1	Stoïque
6	Mousquetaires	LN	L3	B	0	Mauvais tireur, Stoïque
1	Batterie de 12 livres (g)	12 pdr	L3	C	0	Mauvais tireur

Corps russe d'Osten-Sacken (Compétent)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
1	Chasseurs vétérans	LT	L4	B	1	Stoïque
6	6e Corps	LN	L3	B	0	Mauvais tireur, Stoïque
5	11e Corps	LN	L3	B	0	Mauvais tireur, Stoïque
1	Batterie de 12 livres (g)	12 pdr	L3	C	0	Mauvais tireur
1	Batterie de 6 livres	6 pdr	L4	C	0	Mauvais tireur

Cavalerie de Wassiltchikov (Ordinaire)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
3	Hussards de Lanskoj	LC	L3	B	0	
2	Dragons de Pantschulidsev	MC	L3	B	0	
1	Batterie à cheval (g) 6 livres	H 6pdr	L4	B	0	Mauvais tireur
1	Cosaques de Karpov II (g)	IC	I2	C	0	Rapide

Cavalerie de Pahlen III (Ordinaire)

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
2	Hussards, 1ère Division	LC	L3	B	0	
2	Uhlands Tchougouïev	LC	E4	B	0	Lance

Unités spéciales du parc

Nb	Unité	Type	Moral	Classe	FT	Capacités spéciales
3	Voitures du train	-	-	-	0	
2	Attelages d'artillerie	-	-	-	0	

Notes :

- Les unités spéciales du parc russes n'ont aucune capacité de combat. Elles se déplacent de 10UD sur la route, 8UD en terrain clair. Les russes cherchent à les manœuvrer pour éviter leur capture par des cavaleries ou arrière-garde françaises, elles ne sont donc pas obligées de suivre la route. Elles entrent au tour 3 par la route de Lesmont, et doivent quitter la table par Brienne-la-Vieille. La capture d'un élément du parc rapporte 1 point de victoire (5 points de victoire maximum pour la totalité du parc).