

Lindenau, environs de Leipzig, 16 octobre 1813

Trois routes menaient à Leipzig en venant de l'ouest, convergeant toutes sur le village de Lindenau. Celui-ci permettait aussi de contrôler les ponts stratégiques de l'Elster et de la Pleisse. La ligne de communication et la route retraite éventuelle de Napoléon exigeaient la possession de Lindenau. Le 16 octobre, le corps autrichien de Gyulai avançait en direction de cette position cruciale. Napoléon n'avait pas d'autre choix que d'expédier le IV^e Corps affaibli de Bertrand, une de ses seules réserves, pour repousser l'attaque autrichienne et sécuriser Lindenau.

Commandements. Autriche : 4 divisions et 2 brigades indépendantes. France : 4 divisions dont une faible.

Terrain. La table de jeu mesure 6' x 4". Les DRM défensifs donnés sur la Table des combats pour terrain favorable (rivière, bois) ne sont pas cumulables entre eux. Mais un DRM donné pour un bâtiment ou des murs en pierre ou des ouvrages défensifs vient en plus de ceux donnés pour terrain favorable.

Agglomérations. Chaque agglomération offre un DRM défensif de -2 au tir, et un +2 au combat. La cavalerie est en désordre quand

elle charge à travers ou dans une agglomération.

Rivières. Franchissables exclusivement par les ponts. Les brigades doivent traverser par les routes en colonne de route. Les unités peuvent s'engager en combat seulement si elles traversent en colonne d'assaut. La cavalerie n'est pas en désordre quand elle charge sur un pont.

Bois. Clairsemés. Une unité qui tire reçoit un DRM -1 quand sa cible est de l'infanterie située dans les bois. L'infanterie qui se défend dans les bois au combat reçoit un DRM +1 non-cumulable avec ceux donnés pour terrain favorable. La cavalerie est en désordre quand elle charge à travers ou dans les bois.

Redoute. Offre un DRM défensif de +3 au combat et de -3 au tir. La cavalerie est en désordre quand elle charge à travers ou dans un tel ouvrage.

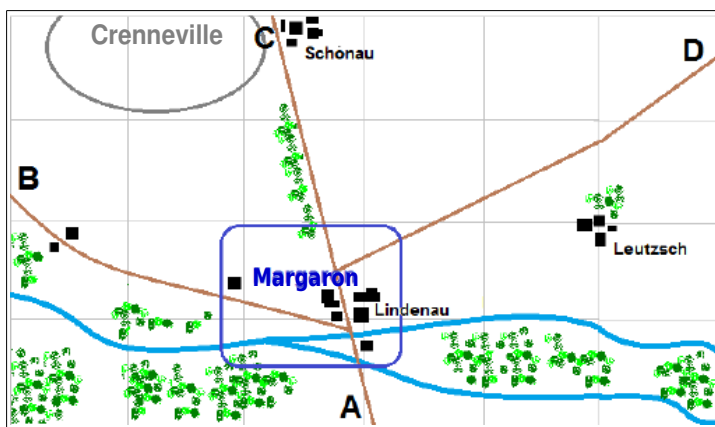
Météo. Soleil. Le temps est chaud et clair. Il n'a pas d'influence sur le jeu.

Durée de jeu. La partie dure jusqu'à élimination de 30 % du total cumulé de bases d'infanterie, cavalerie, artillerie et généraux soit 26 pour les Autrichiens et 21 pour les Français.

Les armées. Les infanteries sont 3 rangs colonnaires.

Déploiement. Les Français disposent d'une redoute qui peut être installée n'importe où dans la zone bleue et peut contenir une batterie ou une brigade d'infanterie. Margaron se déploie comme indiqué, puis Gyulai et Crenneville. À chaque tour dès le premier, une division française entre par "A". Au 1^{er} tour, Hessen-Homburg entre par "B", Murray par "C" et Liechtenstein par "D". Au 3^e tour, Mensdorf, sa batterie et Thielemann entrent par "C".

Conditions de victoire. Déterminer la victoire ou la défaite selon la Table des points de victoire (Figure 6) page 17. Lindenau est l'objectif et octroie donc 5 points de victoire à son dernier occupant.



ARMÉE FRANÇAISE

IV ^e Corps	Artillerie	Artillerie	12 ^e division	8 ^e léger	13 ^e de ligne	23 ^e et 137 ^e de ligne	Artillerie	38 ^e division WRT/WSP/HSD
Bertrand (IV ^e Corps)	<u>Bertrand</u> R 12 #	<u>Bertrand</u> R 6 # Hs	<u>Bertrand</u> <u>Morand</u>	<u>Morand</u> Belair R 5/3/2 Sk	<u>Morand</u> Toussaint R 5/4/3	<u>Morand</u> Hulot R 9/7/4	<u>Morand</u> 3/2 ^e RA R 6# Ft	<u>Bertrand</u> Franquemont Wt
1 ^{er} léger, 1 ^{er} , 2 ^e et 3 ^e de ligne WRT	1/1 ^{er} et 1/3 ^e ch-léger WRT	Artillerie WRT	1/WSP et 1/HSD ch-léger	Garnison de Leipzig	35 ^e & 36 ^e léger, 132 ^e & 138 ^e de ligne	Lingg Jg Bn & 1/2/2 ^e de ligne BDN	Artillerie	16 ^e , 17 ^e , 21 ^e & 26 ^e RD
Franquemont Stockmayer R 5/4/3 Wt	Franquemont Jett R 4/3/2 LC Wt	Franquemont Jett R 6# Hs Wt	Franquemont Wolff R 3/2/- LC Wp	<u>Bertrand</u> <u>Margaron</u>	<u>Margaron</u> Bertrand C 9/7/5	<u>Margaron</u> Hochberg C 5/4/3 Bd	<u>Margaron</u> Bertrand R 6# Ft	<u>Margaron</u> Quinette R 6/4/3 HC
			15 ^e division ITA	1 ^{er} léger & 6 ^e de ligne ITA	Artillerie ITA			
			<u>Bertrand</u> Fontanelli	<u>Fontanelli</u> Saint Andrea R 6/4/3 It	<u>Fontanelli</u> R 6# Ft It			

ARMÉE AUTRICHIENNE

III. Arme Abteilung	Artillerie	1. Division	Kreuzer & St. Georger GRZ	Klenau & Rosenberg ChLg	Artillerie	3. Division	Kottulinsky & Kaiser Franz IR	Kollowrath & Fröhlich IR
Gyulai (III. Arme Abteilung) - 1	<u>Gyulai</u> R 12#	<u>Gyulai</u> Crenneville	<u>Crenneville</u> Hecht R 5/4/3 Sk	<u>Crenneville</u> Klenau E 7/5/3 LC	<u>Crenneville</u> R 6# Ft	<u>Gyulai</u> Prz von H-Homburg	<u>H-Homburg</u> Czollich R 10/7/5	<u>H-Homburg</u> Grimmer R 8/6/4
Artillerie	2. Division	Ehzhg Ludwig & Würzburg IR	Mariassy & I. Gyulai IR	Artillerie	1. Leicht Division	JG Bn 1 & 2	Brooder GRZ & JG Bn 7	Levenehr DR & Vincent ChLg
<u>H-Homburg</u> R 6# Ft	<u>Gyulai</u> Murray	<u>Murray</u> Salins R 10/7/5	<u>Murray</u> Weigel R 8/6/4	<u>Murray</u> R 6# Ft	<u>Gyulai</u> Liechtenstein	<u>Liechtenstein</u> G. H-Homburg R 4/3/2 Sk	<u>Liechtenstein</u> Scheither R 5/4/3 Sk	<u>Liechtenstein</u> Levenehr E 5/4/2 LC
			Artillerie	Streitkorps Mensdorf Hus.	Artillerie	Streitkorps SAX Thielmann HR		
			<u>Liechtenstein</u> R 6# Hs	<u>Gyulai</u> Mensdorf R 4/3/2 LC	<u>Mensdorf</u> R 6# Hs	<u>Gyulai</u> Thielmann R 8/6/4 LC Sx		