

Jour de Gloire - Campagne

A- Phase d'événements

1- Météo du tour

2- Remplacement éventuel d'un général

3- Détermination du 1er joueur pour le tour : Napoléon choisit qui commence, sinon lancer 1d6 + VC du commandant en chef

4- Déploiement des renforts dans leur case d'arrivée (marché forcée impossible)

intégration *obligatoire* des PF (1PF par unité par tour sans dépasser le niveau initial, le superflu étant reporté au tour suivant)

5- Carte Evénements (Allemagne 1813) : français puis coalisés tire 1 carte -- événements jouables n'importe quand, mais qu'un événement par carte soit de sa couleur, soit gris -- mettre la carte à part -- remélanger le paquet si épuisé ou à l'armistice.

B- Tour du 1^{er} joueur

1- Phase administrative

◆ Ligne de commandement (LdC) : 4 PM d'infanterie (on tient compte de la météo)

- **unité et leurre ennemis** : bloquent la LdC

- **détachement indépendant** : toujours non commandé

- **unité sans LdC avec un général ou le commandant en chef** : -1 PM -- pas marche forcée -- pas détachement -- pas siège

- **unité avec LdC vers un général sans LdC vers le commandant en chef** : -1 PM -- pas de détachement

◆ Ravitaillement des armées : établir une LdC entre le commandant en chef de l'armée et une source de ravitaillement

- pas de limite de PM mais unités ennemies et leurs peuvent la bloquer

- pas d'effet du terrain sauf terrain infranchissable

==> Armée non ravitaillée : PC diviser par 2 (arrondi au supérieur)

◆ Unités fatiguées : retirer les marqueurs

◆ Unités à 0 PF : les retirer définitivement du jeu

◆ Retourner les unités découvertes au tour précédent

◆ Leurres : en placer la moitié (inférieure) du total restant (la totalité au 1^{er} tour) dans des cases contenant des unités amies

◆ Regroupement sous les marqueurs de Force

◆ Détermination des points de commandement (PC) de chaque armée : 1d6 + VC du commandant en chef

2- Phase de mouvement

◆ Activation d'une force

◆ Mouvement : entrer dans case avec unités ennemies stoppe mouvement -- impossible de déposer ou de récupérer des unités

- **Leurres** : si que des leurres comme unités ennemies, le mouvement peut continuer

- **Concentration** : avec commandant en chef, pas de limite d'empilement lors de mouvement ==> voir table marche forcée pour les pertes par unité (marquées par /)

- **Marche forcée** : +2 PM -- voir table marche forcée pour les pertes par unité (marquées par /) -- unité devient fatiguée

- **Récupérer les traînants** : les PF ainsi perdus peuvent être retrouvés si l'unité ne fait aucune action durant un tour complet

==> sur 1d6 = 1-4 : récupérer 1 PF -- sur 1d6 = 5-6 : récupérer 2 PF

◆ Recul de cavalerie seule sur sa case : suite à arrivée d'unités ennemies dans la case

- lancer 1d6 (-1 pour le français) ==> perte d'un pas sur 5-6 (ou 4-6 si présence cavalerie ennemie)

- le mouvement ennemi peut continuer

◆ Interception ou recul suite à l'arrivée d'une unité ennemie sur une case adjacente

- impossible s'il y a déjà des unités ennemies sur la case de l'unité

- simultanéité d'interception sur une même case possible -- pas de limite d'empilement

- réussi sur 1d6 \geq VC du général le plus gradé ou 1

> **force sans général** et commandée (voir 4.3) : VC +1

> **force avec général** et commandée (voir 4.3) : VC +2 (VC modifiée \leq VC commandant en chef)

> Ligne d'interconnexion à 2 PM : +1 au dé

- **Si combat** : l'intercepteur est considéré comme le défenseur

◆ Création ou rattachement de détachement : **coût 1 PM**

- le détachement ne peut avoir une cohésion supérieure à celle de son unité d'origine

- le détachement reste attaché à l'armée de son unité d'origine et ne peut réintégrer que son unité d'origine

- **Intégration du détachement** : les 2 unités doivent être sur la même case au début du mouvement

- **Détachement indépendant** : impossible de l'intégrer dans une unité de la Garde

> s'il arrive à 0 PF (perte ou réintégration) ==> pion est éliminé et ne peut plus être utilisé

◆ Construction de défenses (coût 2 PC + tous les PM) : impossible pour cavalerie et leurre -- réaction impossible pour le tour

- impossible dans une ville fortifiée

- retranchement reste effectif tant qu'il y a des unités amies dans la case

◆ Reconnaissance de cavalerie

- Faire la différence entre PF des cavaleries des 2 camps : si différence > 0 ==> utiliser la Table de reconnaissance

- Si reconnaissance réussie, les leurres sont à dévoiler en priorité

- **Recul après reconnaissance** : lancer 1d6 (-1 pour le français) ==> perte 1 pas sur 5-6 (ou 4-6 si cavalerie ennemie)

◆ Opérations du génie

- **Installation de ponts bateaux** : force de 5 PF -- coût tous les PM -- coût 1 PF si ennemi (sauf leurre) de l'autre côté

- **Destruction de ponts** : force de 3 PF -- coût 2 PM (3 PM si ennemi (sauf leurre) de l'autre côté)

- **Réparation de ponts** : force de 3 PF -- coût tous les PM -- impossible si ennemi (sauf leurre) de l'autre côté

◆ Entrée des renforts par un chemin connecté à la carte (sans dépense de PC)

- interdiction d'occuper la case d'entrée des renforts ennemis dans le tour

◆ Chef seul dans une case : **si entrée de l'ennemi sur la case**

- **chef 4*** : déplacé sur l'unité amie la plus proche

- **chef 3*** : retiré et replacé au tour suivant sur une case d'approvisionnement ou avec le commandant en chef

- **chef 2* et 1*** : retiré définitivement du jeu

3- Phase de marche au son du canon des unités de l'autre joueur (1 fois par tour par unité)

- ◆ impossible si bataille a lieu suite à interception par mouvement de réaction
- ◆ Les unités à 1 ou 2 PM du champ de bataille peuvent tenter de le rejoindre
- ◆ réussie sur $1d6 \leq VC$ du général le plus gradé ou 1
 - force sans général et commandée (voir 4.3) : VC +1
 - force avec général et commandée (voir 4.3) : VC +2 (VC modifiée \leq VC commandant en chef)
- ◆ Distance 1 PM : arrivée à partir de la séquence 2
- ◆ Distance 2 PM : arrivée à partir de la séquence 3

4- Phase de combat (obligatoire)

◆ Procédure

- **Forteresse** : possibilité d'abriter 1 unité historique et 1 détachement max pour siège ==> sinon combat en terrain défensif
- **Choix des tactiques et détermination du nombre de séquence** : faire la moyenne des choix des joueurs arrondis à l'entier inférieur (à l'entier supérieur si un camp n'a pas de général)
 - > Escarmouche (1) : interdit si ≥ 10 PF
 - > Bataille de couverture (2) : interdit à un détachement seul ou à une force < 3 PF
 - > Bataille offensive (3) : un général + 10 PF minimum
 - > Bataille décisive (4) : un général 3^* ou 4^* + 15 PF mini
 - > si météo = neige : enlever une séquence
- **Calcul des PF** et détermination du ratio de 20% perte pour le test du moral
- **Passage en force** : possible si attaque à au moins 6 contre 1 (sauf interception) ==> Lancer 1d6 (+1 si cavalerie)
 - > impossible à travers unités dans forteresse ou derrière un retranchement
 - > résultat 1 ou 2 : attaquant reste sur place -- le défenseur recule d'une case
 - > résultat 3 ou 4 : attaquant peut avancer de 1 case sans ennemi -- le défenseur recule d'une case et perd la moitié de ses PF
 - > résultat 5 ou plus : l'attaquant peut avancer d'une case sans ennemi -- le défenseur est éliminé ne donne pas de PV
 - > le défenseur peut encore choisir de se réfugier dans la place forte
- **Cohésion moyenne** = cohésion des effectifs les plus importants
 - > si différence entre cohésion moyenne et meilleure cohésion des unités présentes ≥ 2 ==> +1 à la cohésion moyenne
- **Résolution simultanée des combats** : utilisation de l'artillerie aux séquences 2 et 4
 - > assaut forteresse : impossible pour cavalerie et détachement
 - > encercllement : toutes les cases reliées à celle du défenseur contiennent 3PF ami mini (sauf cases d'où vient l'attaquant) ==> si défaite, toutes les unités et chefs du défenseur sont éliminés
 - > marche de flanc : attaque par unités de 2 cases différentes (possible aussi suite à marche au son du canon ou interception)
- **Poursuite** par le vainqueur
- ◆ **Test de moral** : réussi sur $1d6 \leq$ cohésion moyenne avec +1 (si chef de BT 1 ou 2) -- +2 (si chef de BT 3 ou 4)
- ◆ **Recul après combat** : vainqueur peut avancer, perdant doit reculer -- si égalité, attaquant recule et défenseur peut avancer
 - toutes les unités vont dans la même case
 - recul impossible du perdant vers une case avec des unités ennemies > 3 PF
 - défenseur suite à assaut d'une forteresse est totalement éliminé si défaite
 - recul hors carte = élimination
 - recul à travers pont ou gué : perte de 1 PF
 - > à travers pont, destruction possible : lancer 1d6 == > 2 ou 4 pont détruit -- 6 échec -- 1,3 ou 5 pont détruit avec perte d'1 PF
- ◆ **Sièges** : (impossible à faire par cavalerie - détachement - leurre)
 - **Masquage** : détachement ou cavalerie peut bloquer la forteresse sans que le siège commence
 - **Pour les scénarii France et Pologne**
 - > S1 : l'attaquant place un marqueur de siège 1
 - > S2 : sur 1d6, si 6 la ville tombe (tous les défenseurs et chefs éliminés), sinon marquer siège 2
 - > S3 : sur 1d6, si 5 - 6 la ville tombe, sinon marquer siège 3
 - > S4 : sur 1d6, si 4 - 5 - 6 la ville tombe, sinon marquer siège 4
 - > S5 : sur 1d6, si 2 - 3 - 4 - 5 - 6 la ville tombe, sinon continuer de même au tour suivant
 - **Pour les scénarii Danube et Allemagne**
 - > S1 : l'attaquant place un marqueur de siège 1
 - > S2 : sur 1d6, si 5 - 6 la ville tombe, sinon marquer siège 2
 - > S3 : sur 1d6, si 2 - 3 - 4 - 5 - 6 la ville tombe, sinon continuer de même au tour suivant
 - **Modificateur au 1d6** : -1 si total PF de l'infanterie assiégeante est inférieure au double des PF assiégés (Allemagne 1813) -1 pour le siège de Dresde ou de Leipzig
- ◆ **Interruption de Sièges**
 - une unité assiégée doit faire une sortie (combat en terrain défensif) pour quitter la ville assiégée
 - si une unité amie de la force assiégée arrive sur la case et tente un combat, l'unité assiégée peut se joindre au combat (terrain défensif mais pas de bonus de prise de flanc)
 - pas d'aide possible pour l'unité assiégée d'une force amie marchant au son du canon

C- Tour du 2nd joueur

D- Fin du tour et Points de Victoire

- ◆ **Cartes événement (Allemagne 1813)** : chaque camp se défait de cartes pour qu'il ne lui en reste que 2 en mains
- ◆ **Bataille gagnée** : 3 PV si bataille offensive -- 5 PV si bataille décisive
- ◆ **Perte** : 1 PV pour 4PF éliminé à l'adversaire
- ◆ **Élimination général avec sa pile** (encercllement ou siège) : 1 PV -- 3 PV si général en chef -- victoire automatique si Napoléon
- ◆ **Objectifs géographique** : voir scénario
 - ==> le gagnant est celui qui a 3 PV de plus que l'autre

Danube - Ordre de bataille français

Victoire offensive

Victoire décisive

Pertes ennemies

Hohenlinden 1800

A M C **Armée du Rhin**
 1 3 1 AG St Suzanne
 1 4 1 CT Gouvion StCyr
 0 3 1 CT Sahuc
 1 4 1 CT Grenier
 1 4 1 AD Lecourbe
 0 4 2 AD Nansouty
 1 4 1 RS Moreau
 0 4 2 RS D'Hauptoul

MOREAU (3/+1 - Commandant en chef), Lecourbe (2/+2)

5	4	3	2	1					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1									
7	6	5	4	3	2	1			
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1									
7	6	5	4	3	2	1			
2	1								

Austerlitz 1805

A M C **Grande Armée**
 2 5 1 Gd Bessières
 1 4 1 I Bernadotte
 1 4 1 II Marmont
 2 4 2 III Davout
 2 4 2 IV Soult
 1 4 1 V Lannes
 2 4 2 VI Ney
 1 4 1 VII Augereau
 1 4 1 VIII Mortier
 1 5 4 RS Murat
 1 3 0 Bv Deroi

NAPOLEON (4/+4 - Commandant en chef), Davout (3/+2), Ney (2/+1), Soult (2/+2)

2	1								
5	4	3	2	1					
7	6	5	4	3	2	1			
8	7	6	5	4	3	2	1		
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
6	5	4	3	2	1				
8	7	6	5	4	3	2	1		
4	3	2	1						
2	1								
6	5	4	3	2	1				
7	6	5	4	3	2	1			

Wagram 1809

A M C **Armée d'Allemagne**
 2 5 1 Gd Walther
 1 3 1 II Oudinot
 2 4 1 III Davout
 2 4 1 IV Masséna
 1 3 0 VII Lefebvre
 1 2 0 VIII Vandamme
 1 3 0 IX Bernadotte
 1 2 0 X Jérôme
 1 3 0 RS Junot
 1 4 5 RS Bessières
 1 3 1 PL Poniatowski

NAPOLEON (4/+3 - Commandant en chef), Davout (3/+2), Masséna (3/+2)

4	3	2	1						
8	7	6	5	4	3	2	1		
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
8	7	6	5	4	3	2	1		
6	5	4	3	2	1				
5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
6	5	4	3	2	1				
4	3	2	1						
4	3	2	1						

Armée d'Italie

1 4 1 AD Macdonald
 1 3 0 CT Grenier
 1 3 0 AG Baraguey d'Hilliers
 0 3 3 RS Grouchy

EUGENE (2/+0 - Commandant en chef)

5	4	3	2	1
5	4	3	2	1
4	3	2	1	
3	2	1		

Indépendant

1 3 1 XI Marmont

3	2	1
---	---	---

Détachements / 1800 / 1805 / 1809

A M C
 0 3 0 Détachement A
 0 3 0 Détachement B
 0 3 0 Détachement C
 0 2 0 Détachement D
 0 2 0 Détachement E
 0 2 0 Détachement F
 0 4 1 Détachement 1
 0 4 1 Détachement 2
 0 3 1 Détachement 3
 0 3 1 Détachement 4

5	4	3	2	1
5	4	3	2	1
5	4	3	2	1
5	4	3	2	1
5	4	3	2	1
5	4	3	2	1
4	3	2	1	
4	3	2	1	
4	3	2	1	
4	3	2	1	

Pologne - Ordre de bataille français

Victoire offensive

Victoire décisive

Pertes ennemies

A M C Grande Armée

2 5 1 Gd Bessières
 1 4 1 I Bernadotte
 1 4 1 I Victor
 2 4 1 III Davout
 2 4 1 IV Soult
 1 4 1 V Lannes
 1 4 1 V Savary
 1 4 1 V Masséna
 1 4 1 VI Ney
 1 4 1 VII Augereau
 1 4 1 VIII Mortier
 1 3 0 IX Jérôme
 1 3 1 X Lefebvre
 2 4 1 RS Lannes
 1 4 1 PL Poniatowski
 0 5 3 RS Nansouty
 1 5 2 RS Klein
 1 5 1 RS Lassalle
 1 5 3 RS Latour-Maubourg
 1 5 3 RS Grouchy

NAPOLEON (4/+4 - Commandant en chef), Murat (1/+2), Davout (3/+2), Ney (2/+1), Lannes (2/+2)

3	2	1							
7	6	5	4	3	2	1			
7	6	5	4	3	2	1			
8	7	6	5	4	3	2	1		
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
6	5	4	3	2	1				
6	5	4	3	2	1				
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
6	5	4	3	2	1				
5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
6	5	4	3	2	1				
8	7	6	5	4	3	2	1		
6	5	4	3	2	1				
6	5	4	3	2	1				
2	1								
2	1								
2	1								
4	3	2	1						
3	2	1							

Campagne de 1812-1813

A M C Grande Armée

0 2 0 Grande Armée
 1 4 0 Garde
 0 4 2 Cavalerie
 1 3 1 V Poniatowski
 1 2 1 VII Reynier
 1 3 0 X Macdonald
 0 4 0 XI Augereau
 Corps prussien
 1 4 1 Prussiens
 Corps autrichien
 2 4 1 Autrichiens

MURAT (1/+1) puis EUGENE (3/+2) (Commandants en chef), Eugène

5	4	3	2	1					
2	1								
1									
3	2	1							
4	3	2	1						
3	2	1							
3	2	1							

Yorck (2/+1)

6	5	4	3	2	1				
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

Schwarzenberg (2/+2)

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Détachements

A M C

0 3 0 Détachement A
 0 3 0 Détachement B
 0 3 0 Détachement C
 0 3 0 Détachement D
 0 2 0 Détachement E
 0 2 0 Détachement F
 0 4 1 Détachement 1
 0 4 1 Détachement 2
 0 3 1 Détachement 3
 0 3 1 Détachement 4

5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
5	4	3	2	1					
4	3	2	1						
4	3	2	1						
4	3	2	1						
4	3	2	1						

France - Ordre de bataille français

Victoire offensive

Victoire décisive

Pertes ennemies

Campagne de 1792

A	M	C	Armée des Ardennes	DUMOURIEZ (2/+1 - commandant en chef), Chasot (1/+0), Beurnonville (1/+1)
1	4	1	Le Veneur	3 2 1
1	3	1	Chasot	4 3 2 1
1	4	1	Stengel	2 1
0	4	2	Dillon	2 1
1	3	1	Luckner	2 1
<i>Détachements issus de l'armée du Nord</i>				
1	4	1	Beurnonville	3 2 1
1	3	0	Duval	1

A	M	C	Armée du Centre	KELLERMANN (2/+2 - commandant en chef) , Lynch (1/+1)
1	4	1	Lynch	2 1
1	4	1	Muratel	2 1
1	4	1	Valence	2 1
0	4	2	Deprez-Crassier	1

Campagne de 1814

A	M	C	Armée française	NAPOLEON (4/+4 - commandant en chef), Ney (2/+2), Victor (1/+1), Marmont (1/+0), Macdonald (1/+1), Mortier (1/+0), Grouchy (1/+1), Augereau (1/+0)
6	6	6	Garde	4 3 2 1
5	5	5	Jeune Garde	4 3 2 1
4	4	4	Ile Victor	4 3 2 1
3	3	3	Ve Sébastiani	3 2 1
4	4	4	Vle Marmont	4 3 2 1
4	4	4	Vlle Oudinot	4 3 2 1
4	4	4	Xle MacDonald	3 2 1
3	3	3	Gérard	3 2 1
5	5	5	Lefèvre-Desnouette	2 1
4	4	4	Exelmans	2 1
5	5	5	Milhaud	2 1
5	5	5	Nansouty	2 1
4	4	4	St Germain	2 1
5	5	5	Kellermann	2 1
3	3	3	Allix	1
3	3	3	Réserve Paris	3 2 1
2	2	2	Garde Nationale	3 2 1
3	3	3	Augereau	7 6 5 4 3 2 1

Détachements

A	M	C	Détachement	
0	4	0	Détachement A	3 2 1
0	4	0	Détachement B	3 2 1
0	4	0	Détachement C	3 2 1
0	3	0	Détachement D	3 2 1
0	3	0	Détachement E	3 2 1
0	2	0	Détachement F	3 2 1
0	4	1	Détachement 1	2 1
0	4	1	Détachement 2	2 1
0	4	1	Détachement 3	2 1
0	4	1	Détachement 4	2 1
0	3	1	Détachement 5	2 1
0	3	1	Détachement 6	2 1

Allemagne - Ordre de bataille français

Victoire offensive

Victoire décisive

Pertes ennemies

Printemps 1813

A	M	C	
1	6	0	Vielle Garde
1	5	0	Jeune Garde
0	6	2	Cavalerie de la Garde
1	6	0	Artillerie de la Garde
1	4	0	I Corps
1	4	0	II Corps
2	3	1	III Corps
1	3	1	IV Corps
2	3	1	V Corps
2	4	1	VI Corps
1	3	1	VII Corps
1	3	1	XI Corps
1	4	0	XII Corps
0	5	4	I Corps de cavalerie
1	5	3	II Corps de cavalerie

NAPOLEON (4/+3 - commandant en chef), Ney (2/+2), Soult (2/+2), Eugène (2/+1)

1														
6	5	4	3	2	1									
1														
1														
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
5	4	3	2	1										
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
5	4	3	2	1										
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
2	1													
1														

Automne 1813

A	M	C	Armée française
1	6	0	Vielle Garde
2	5	0	Jeune Garde
1	6	2	Cavalerie de la Garde
1	6	0	Artillerie de la Garde
2	4	1	I Corps
1	4	1	II Corps
2	4	1	III Corps
1	3	1	IV Corps
2	3	1	V Corps
2	4	1	VI Corps
1	3	1	VII Corps
1	4	1	VIII Corps
1	3	0	IX Corps
2	3	1	XI Corps
1	4	2	XII Corps
2	4	1	XIII Corps
2	3	2	XIV Corps
1	5	4	I Corps de cavalerie
1	5	3	II Corps de cavalerie
1	4	3	III Corps de cavalerie
1	4	2	IV Corps de cavalerie
0	4	3	V Corps de cavalerie
1	4	0	Réserve d'Artillerie

NAPOLEON (4/+3 - commandant en chef), Ney (2/+2), Mc Donald (2/+1), Oudinot (2/0), Davout (3/+3), Gouvion St Cyr (1/0), Vandamme (1/0), Mortier (1/+2)

2	1													
7	6	5	4	3	2	1								
3	2	1												
1														
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
7	6	5	4	3	2	1								
3	2	1												
3	2	1												
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
4	3	2	1											
3	2	1												
2	1													
2	1													
2	1													
1														

Détachements

A	M	C	
0	4	0	Détachement A
0	4	0	Détachement B
0	4	0	Détachement C
0	4	0	Détachement D
0	4	0	Détachement E
0	3	0	Détachement F
0	3	0	Détachement G
0	3	0	Détachement H
0	4	1	Détachement 1
0	4	1	Détachement 2
0	4	1	Détachement 3
0	3	1	Détachement 4

3	2	1												
3	2	1												
3	2	1												
3	2	1												
3	2	1												
3	2	1												
3	2	1												
3	2	1												
2	1													
2	1													
2	1													
2	1													

Pologne - Ordre de bataille russe

Victoire offensive

Victoire décisive

Pertes ennemies

Campagne de 1806-1807

A	M	C	Armée de Pologne	KAMENSKI (2/+0), puis BENNIGSEN (3/+2) (Commandants en chef), Bennigsen (2/+2), Buxhöwden (2/+1), Lestocq (1/0), Essen (1/0), Tolstoï (1/+1), Tuczov (1/0), Bagration (2/+1), Gortschakoff (1/+1)
1	4	1	Gd (1e) Constantin	3 2 1
1	4	1	2e Ostermann-Tolstoï	6 5 4 3 2 1
1	3	1	3e Sacken I	6 5 4 3 2 1
1	4	1	4e Somov	6 5 4 3 2 1
1	4	1	5e Tuczov	6 5 4 3 2 1
1	3	1	6e Sedroratzki	6 5 4 3 2 1
1	4	1	7e Docturov	6 5 4 3 2 1
1	4	1	8e Essen III	6 5 4 3 2 1
1	3	1	9e Wolkonski III	6 5 4 3 2 1
1	3	1	10e Meller	6 5 4 3 2 1
1	4	1	14e Kamenski	6 5 4 3 2 1
0	4	1	AG Markov	3 2 1
1	4	3	Galitzine	2 1
1	3	2	Pahlen	2 1
0	2	1	Platov	2 1
1	3	1	Lestocq	5 4 3 2 1

Campagne de 1812-1813

Russes

A	M	C	Armée Kutusov	KUTUSOV (3/+1 - Commandant en chef), Wittgenstein (2/+1)
1	4	1	I Wittgenstein	5 4 3 2 1
1	4	1	Miloradovich	4 3 2 1
1	4	1	Tormasov	4 3 2 1
1	4	0	Sacken	8 7 6 5 4 3 2 1
0	2	0	Platov	2 1
Prussiens				YORCK (2/+1 - Commandant en chef)
1	4	1	Yorck	6 5 4 3 2 1
Indépendant				
1	3	0	Paulucci	4 3 2 1
Armée Tschitshagov				TSCHITSHAGOV (2/+0 - Commandant en chef)
1	3	1	Tschitshagov	5 4 3 2 1

Détachements

A	M	C	Détachement	
0	3	0	Détachement A	5 4 3 2 1
0	3	0	Détachement B	5 4 3 2 1
0	3	0	Détachement C	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement D	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement E	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement F	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement P1	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement P2	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement P3	5 4 3 2 1
0	2	0	Détachement P4	5 4 3 2 1
0	3	1	Détachement 1	4 3 2 1
0	3	1	Détachement 2	4 3 2 1
0	2	1	Détachement 3	4 3 2 1
0	2	1	Détachement 4	4 3 2 1

