

# BRIENNE – 29 JANVIER 1814

## LE MARTEAU SANS L'ENCLUME

Par Francis Garnier ; scénario original par Martin-Soilleux Cardwell

Après la libération de Saint Dizier, Napoléon apprend que Blücher traverse L'Aube à Lesmont, au sud. Par une manoeuvre rapide, il a l'opportunité d'apparaître dans le dos de Blücher pendant que Mortier l'attaque par le sud. Prise dans une position si dangereuse, l'armée de Blücher's risque l'anéantissement. Un sort qui pourrait tourner la campagne de France très en faveur de Napoléon, étant donné l'attitude déjà hésitante de la coalition. Heureusement pour lui, Blücher intercepte les instructions de Napoléon à Mortier et retourne rapidement en direction de l'armée de Bohême. Pour ajouter à l'infortune de Napoléon, le temps se réchauffe et les routes, gelées depuis des jours, tournent en boue, ce qui ralentit son armée. Quand il rattrape le gros de l'armée de Blücher, il est déjà trop tard pour que le piège fonctionne. Malgré cela, ayant désespérément besoin d'une victoire à montrer au peuple français, Napoléon se décide pour une attaque frontale. Blücher ne peut la refuser car son train s'étend encore sur toute la route de Brienne à Dienville.

### LA BATAILLE HISTORIQUE

Le premier contact est établi au petit matin entre la cavalerie de Piré et quelques avant-postes de Cosaques près de Montier-en-Der. La garde avancée de Pahlen, appelée à la rescousse, est envoyée couvrir le mouvement de Blücher. Vers 13 heures, Piré arrive sur le champ de bataille, faisant face à Pahlen. Les troupes de Pahlen cèdent lentement du terrain, faisant bon usage des positions de Perthes, puis des jardins de Brienne, jusqu'à ce que tout le corps de Sacken ait pris position derrière Brienne. Alors Pahlen rejoint la cavalerie de Vassilitchikov, en formant la première ligne de ce corps.

La bataille débute réellement avec l'apparition sur le champ de bataille de l'infanterie de Duhesme, aux environs de quinze heures (Ney arrive plus tard, à 17 heures). Les combats se concentrent autour de la ville de Brienne et du château qui la commande. Brienne change de mains à plusieurs reprises au fur et à mesure que les réserves des deux camps sont engagées. En définitive, même la cavalerie des deux camps, d'abord se faisant face sans s'engager, se trouve impliquée dans les combats pour la ville. L'engagement, ayant commencé par des échanges de tirs d'artillerie et de mousqueterie, tourne à la mêlée féroce. Des incendies se déclarent rapidement dans les maisons de bois.

Le château est finalement pris à la tombée de la nuit par un bataillon français attaquant par l'ouest, une direction que Blücher pensait impossible. D'ailleurs, au moment de l'attaque du château, Blücher pense la bataille gagnée et sur le point de se terminer et se prépare à prendre son dîner. Il évite la capture de justesse. Malgré plusieurs contre-attaques, les français restent en possession du château.

Aux alentours de minuit, les deux armées épuisées, le combat cesse, les français en possession du château et les Alliés de la plus grande part de la ville. Le parc de

Blücher est alors en sécurité à Dienville et il décide d'abandonner la ville, faisant mettre le feu aux dernières maisons pour couvrir sa retraite.

Les deux camps ont revendiqué la victoire, Napoléon parce qu'il restait en possession du terrain, Blücher parce qu'il avait pu suivre son plan de rejoindre en bon ordre le gros de l'armée alliée. Cependant, pour des raisons politiques, aucun ne pouvait admettre une défaite ou même un match nul. Napoléon devait convaincre le peuple français qu'il avait la situation en main, et Blücher les alliés qu'il était possible d'avancer et de battre Napoléon. Une analyse honnête montre cependant que la bataille fût un sanglant match nul sans réel impact militaire sur la campagne.

### DUREE DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie commence avec le tour de 15h00 et continue jusqu'à la fin du tour de minuit, pour un total de dix tours. Le français joue en premier.

Le joueur français obtient une victoire décisive s'il tient Brienne-le-Château et le château et coupe la ligne de communication de l'armée alliée. La LOC Alliée est la ville de Dienville (voir règles spéciales ci-dessous). À défaut, il gagne en coupant la LOC de Blücher ou en mettant tous les commandements alliés en fatigue et au moins un en effondrement du moral.

Le joueur allié obtient une victoire décisive en tenant Brienne-le-Château et le château à la fin de la partie et en ayant conservé sa LOC. À défaut, il gagne si tous les commandements français sont fatigués et au moins un commandement allié n'est pas fatigué. Prendre la LOC française n'est pas une condition de victoire (cela mettrait en fait l'allié dans une mauvaise situation). Pour information (uniquement), la LOC française est la route vers Vitry.

Tout autre résultat est une égalité.

### ALLIE (SE PLACE EN PREMIER, AUCUNE TROUPE STATIONNAIRE, ARTILLERIE ATTELEE OU NON)

Le IX<sup>e</sup> corps à moins de 12" de Brienne ; le VI<sup>e</sup> corps le long de la route de Brienne à La rothière ; le corps de cavalerie, y compris la garde avancée de Pahlen, entre Brienne et le Bois d'Ajou, le long de la route vers Chaumesnil. Blücher dans le Château de Brienne.

### DEPLOIEMENT FRANÇAIS (SE PLACE EN SECOND, AUCUNE TROUPE STATIONNAIRE, ARTILLERIE ATTELEE OU NON)

Le corps de réserve de cavalerie entre la route de Vitry et la route de Maizière, à moins de 12" du bord nord.

## RENFORTS

### TOUR 1 (15H00)

Le II<sup>e</sup> corps français et Napoléon entrent par la route de Vitry, la division Duhesme en premier.

### TOUR 3 (17H00)

Le corps de réserve de la garde française entre par la route de Maizières, la division Decouz en tête.

### LE CHAMP DE BATAILLE

Le terrain est une aire de 96'' x 72'', avec deux options pour une table réduite (voir ci-dessous). Les types de terrain suivants sont utilisés :

**Cours d'eau :** Le cours d'eau est l'Aube que les troupes ne peuvent traverser, excepté par le pont de Dienville.

**Végétation :** Le Bois d'Ajou à l'est est une forêt. Tous les autres terrains de végétation sont considérés comme des vergers. Les vergers le long de la route de Brienne à Lesmont représentent les jardins de Brienne.

**Bâtiments :** tous les bâtiments sont en bois, excepté Dienville et le château de Brienne qui sont en pierre. Voir les règles spéciales pour le chateau.

**Routes:** Toutes les routes excepté la voie secondaire de Maizières sont bordés de chaque côté par des fossés larges. Un socle d'infanterie « skirmisher » sur une route est considéré comme dans un chemin creux. Les autres socles ne reçoivent pas ce bonus.

### REGLES SPECIALES DU SCENARIO

**Sacken** est en réalité le commandant du corps Russe sur le terrain. Le socle AC, même s'il est nommé "Blücher" dans le jeu, représente en réalité Blücher et Sacken.

**LOC Alliée:** le train de l'armée de Silesie est étendu le long de la route de Brienne-le-Chateau à Dienville, se dirigeant lentement vers Dienville. Pour un jeu plus visuel, si l'option d'une table réduite n'est pas utilisée, les joueurs peuvent le représenter de la façon suivante : Placer des chariots ou des marqueurs de colonne de route tout du long de la route, allant de Brienne-le-Château à Dienville. À partir du tour 1 allié et à chacun de ses tours suivants, enlever une longueur de 6'' des marqueurs les plus proches de Brienne-le-Château, pour représenter la colonne qui progresse vers Dienville. Si une brigade française commence son mouvement en contact avec n'importe quelle partie de cette colonne, le joueur français peut choisir de mettre cette brigade en désordre et de rester en contact avec la colonne. Chaque tour ainsi

### SOURCES PRINCIPALES :

Histoire de la campagne de 1814 et de la restauration de la monarchie française, Vol. 1 ; De Beauchamp ; ed. Le Normand ; 1815

Mémoires pour servir à l'histoire de la campagne de 1814, Vol. 1 & 2 ; Von Koch ; ed. Magimel Anselin & Pochard ; 1819  
Victoires, conquêtes, désastres, revers et guerres civiles des français, Tome XXIII ; travail collectif ; ed. Panckoucke ; 1821  
1814 ; Houssaye ; ed. Perrin ; 1908

La campagne de France, du Rhin à Fontainebleau, 1814 ; De Ségur ; ed. Cremille ; 1969  
1814, la campagne de France ; Hourtoulle & al ; ed. Histoire et Collections ; 2006

Merci à Keith Mc Nelly pour son aide et son soutien.

passé en contact compte comme coupant la LOC alliée. Si le joueur français arrive à couper la LOC de cette façon pour deux tours complets (consécutifs ou non), il est considéré comme ayant coupé la LOC de l'armée de Silésie pour tout le reste de la partie.

**Colonne de route:** dû à l'état du sol, les colonnes de route ne donnent aucun bonus au mouvement, que ce soit sur route ou en terrain clair.

**Nuit:** la nuit tombe à partir du tour 3 (17h00). Le rayon de commandement tombe à 4'' et aucune unité ne peut être ralliée. L'obscurité tombe au tour 4 (18h00). La visibilité est réduite à 2'', toutes les unités reçoivent un malus de -1 au moral et aucune unité ne peut ni être ralliée, ni récupérer du statut d'unité en désordre.

**Le Château:** Le château de Brienne est considéré comme un village en pierre en termes de jeu. De plus, il suit la règle pour une forteresse ayant une brèche (règle 22.4). à partir du tour 3, le joueur français peut lancer un dé avant son mouvement. Sur un résultat de 4 à 6 il découvre un point faible et, s'il attaque à partir de l'ouest, le château ne procure aucun avantage en mêlée au défenseur pour ce tour. Une fois réussi, ce jet de dé ne peut plus être tenté à nouveau (si le joueur Allié reprend le château aet que le français doit le capturer à nouveau). Le joueur Allié ne peut jamais tenter ce jet de dé. (En pratique, cela signifie que le joueur français, et lui seul, aura une opportunité de prendre le château par surprise. La surprise ne pourra marcher qu'une fois.)

**Options pour une aire de jeu réduite :** il y a deux options pour jouer sur une surface plus petite. Les joueurs peuvent s'entendre pour en utiliser une ou les deux.

L'option 1 est de réduire le bord est de la table, comme indiqué sur la carte, ce qui revient en pratique à presque éliminer le Bois d'Ajou de la surface de jeu. Les joueurs peuvent s'accorder soit pour infliger une pénalité d'un demi-mouvement aux troupes de Ney's quand elles entrent, soit pour l'utiliser pour modifier l'équilibre du scénario en faveur du joueur français.

L'option 2 est de réduire le bord sud de la table, comme indiqué sur la carte. Dans ce cas, la LOC Alliée est la route de Dienville. Les joueurs ne doivent pas utiliser la règle spéciale représentant le train allié mais la règle standard sur les LOC. Cette option favorise le joueur allié.

Si les deux options sont sélectionnées, on peut assumer qu'elles s'annulent l'une-l'autre en terme d'équilibre de la partie.

# OPTIONS ET WHAT-IF

## OPTION POUR UN JEU PLUS LONG

Les joueurs peuvent décider de commencer la partie avec le tour de 13h00, soit un total de douze tours. Les tours de 13h00 et 14h00 sont appelés respectivement tour -2 et tour -1 et le tour de 15h00 est le tour 1. le déploiement est modifié comme suit :

La garde avancée de Palhen se place entre Perthes, St Léger et Brienne ; le VI° corps Russe se déploie sur la route de Lesmont à Brienne, en route vers Brienne ; le IX° corps Russe et le corps de cavalerie dans un rayon de 12" autour de Brienne, mais pas plus proche que 12" du bord nord de la table.

Aucune force française n'est sur table au début de la partie.

### Renforts :

**Tour -2 (13h00) :** le Vème corps de cavalerie arrive sur la table entre les routes de Vitry et de Maizières. Tous les autres renforts arrivent comme dans le scénario de base.

## OPTION "WHAT-IF"

La bataille aurait très bien pu avoir un aspect très différent, si le message de Napoléon à Mortier avait été intercepté trop tard et/ou que l'armée de Napoléon avait pu avancer plus vite. Voici quelques idées pour jouer une bataille alternative.

Les rôles sont inversés. Le joueur français occupe Brienne et doit la tenir, alors que les alliés doivent percer pour rejoindre l'armée de bohême avant que Mortier n'arrive. La partie commence avec le tour de 12h00.

**Déploiement français (se place en premier, aucune troupe stationnaire, artillerie attelée ou dételée) :** la réserve de cavalerie et le 2<sup>ème</sup> corps d'infanterie dans ou dans un rayon de 12' autour de Brienne.

**Déploiement allié (se place en second, aucune troupe stationnaire, artillerie attelée) :** la garde avancée de Pahlen, dans un rayon de 12" autour de Chaumesnil.

### Renforts :

Les alliés entrent sur table par la route de Lesmont. Les français entrent sur table par la route de Maizières.

**Tour 2 (13h00):** IX° Corps Russe.

**Tour 3 (14h00):** Corps de Réserve de la Jeune Garde Française, VI° Corps Russe.

**Tour 4 (15h00):** Corps de Cavalerie Russe.

Les alliés se déplacent en premier.

Les alliés obtiennent la victoire en faisant sortir au moins quatre divisions non fatiguées ou six divisions fatiguées par le bord sud, entre les routes de Trannes et de Morvilliers (les deux routes incluses).

Tout autre résultat est une victoire française.

La garde avancée de Pahlen et le corps de cavalerie de Vassilitchikov sont considérés comme des divisions pour déterminer la victoire.

## OPTION SYSTÈME "ROAD TO GLORY"

Les joueurs générer une bataille plus ouverte en utilisant le système de génération de bataille « Road to Glory ». Les deux joueurs choisissent pour 2000 points d'armée dans les listes d'armées Française et Russe ou Prussienne de 1814.

Utilisez l'option 2 de réduction de l'aire de jeu en supprimant la zone la plus au sud.

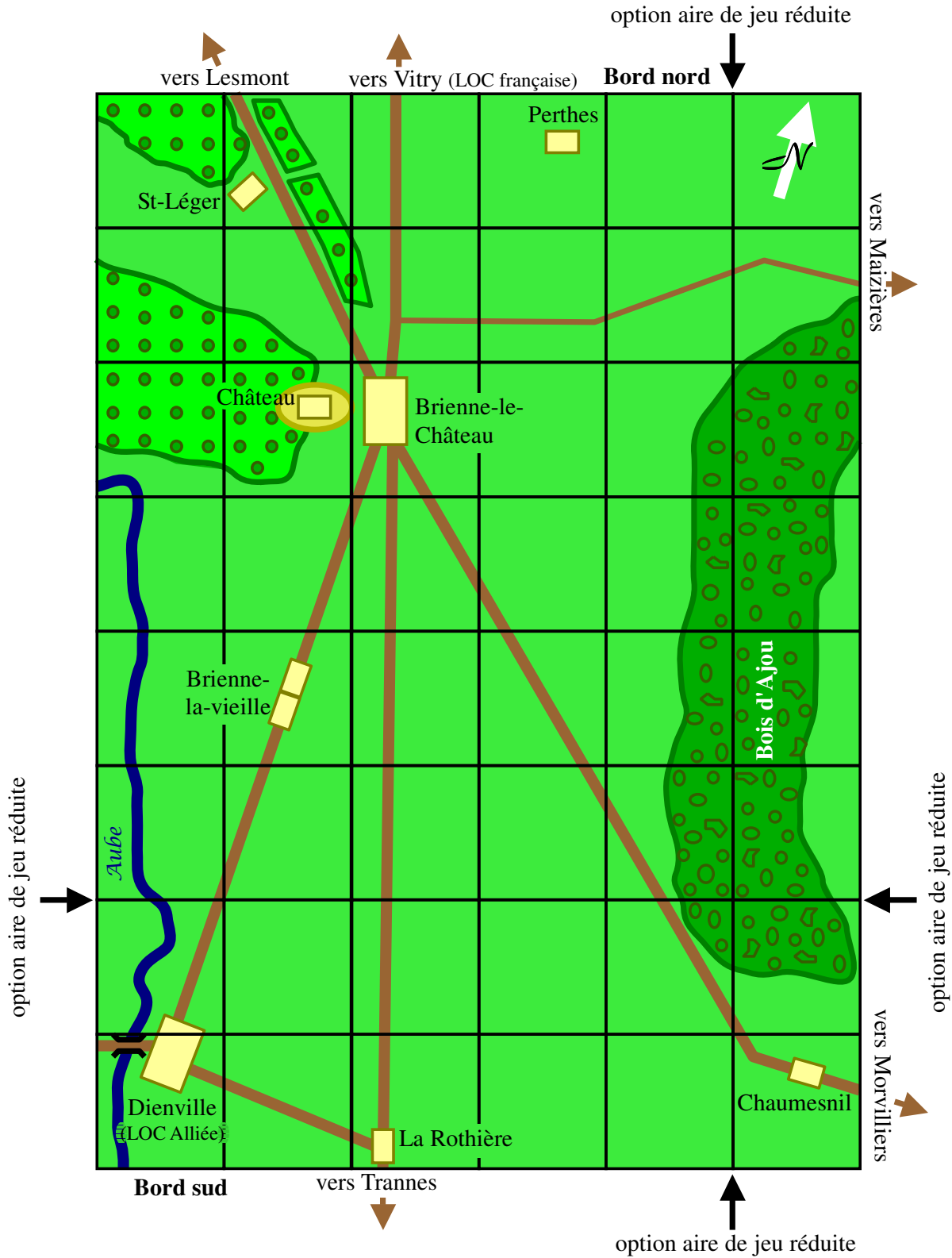
Le joueur français doit prendre la carte de déploiement n°7 et le Joueur allié doit prendre la carte n°20.

L'aire de déploiement du français est le bord nord et s'étend jusqu'à 12" vers le sud et celle de l'allié est le bord sud, et s'étend jusqu'à 24" vers le nord.

Le joueur allié n'obtient pas de points de victoire pour tenir la LOC française, en lieu et place, il les obtient pour tenir Brienne.

Le joueur français joue en premier.

# Brienne



# ARMÉE FRANÇAISE

Empereur Napoléon – Commandant d'Armée, Monarque.

## RESERVE DE CAVALERIE

General Grouchy – Commandant de Corps

### V° Corps de Cavalerie (Milhaud)

Fatigue	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
9 <sup>ème</sup> Division de cavalerie légère (Piré) (M5, Cav. lég.) 14 <sup>ème</sup> , 26 <sup>ème</sup> & 27 <sup>ème</sup> chasseurs à cheval ; 3 <sup>ème</sup> & 13 <sup>ème</sup> Hussards	[s] [s]
5 <sup>ème</sup> Division de cavalerie lourde (Briche) (M5, Cav. moy.) 2 <sup>ème</sup> , 6 <sup>ème</sup> , 11 <sup>ème</sup> , 13 <sup>ème</sup> & 15 <sup>ème</sup> dragons	[ ] [ ] [ ] [ ]
6 <sup>ème</sup> Division de cavalerie lourde (L'Héritier) (M5, Cav. moy.) 18 <sup>ème</sup> , 19 <sup>ème</sup> , 20 <sup>ème</sup> , 22 <sup>ème</sup> & 25 <sup>ème</sup> dragons	[ ] [ ] [ ] [ ]
Bataillon d'artillerie à cheval (M5, Art. cheval, campagne)	[ ] [ ]

### 3<sup>ème</sup> Division de Cavalerie de la Garde (Lefèvre-Desnouettes)

Fatigue	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Brigade Dautancourt (M6, Cav. lourde) Dragons de l'Impératrice & Grenadiers à cheval	[ ] [ ] [ ] [ ]
Brigade Krasinski (M6, Cav. lég., Lanciers) 1 <sup>er</sup> Lanciers Polonais & 2 <sup>ème</sup> éclaireurs	[s] [s]
Bataillon d'artillerie à cheval de la garde (M6, Art. cheval, campagne)	[ ] [ ] [ ]

## II° CORPS D'ARMÉE

General Victor – Commandant de Corps

### Troupes de Corps

Pas de Fatigue	
Artillerie de Corps (M5, Art. campagne) 1 <sup>er</sup> bataillon d'artillerie à pied	[ ] [ ]
Artillerie de Corps (M5, Art. campagne) 2 <sup>ème</sup> bataillon d'artillerie à pied	[ ] [ ]

### Division Duhesme (Duhesme)

Fatigue	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Brigade Materre (M5) 4 <sup>ème</sup> & 72 <sup>ème</sup> ligne; 20 <sup>ème</sup> légère	[ ] [ ] [s]
Brigade Voirol (M5) 18 <sup>ème</sup> , 46 <sup>ème</sup> & 93 <sup>ème</sup> ligne	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

### Division de Reserve de Paris (Gérard)

Fatigue	[ ] [ ] [ ] [ ]
1 <sup>ère</sup> Brigade (M5, PT, NE)	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
2 <sup>ème</sup> Brigade (M5, PT, NE)	[ ] [ ] [ ] [ ]

## Division Dufour (Huguet-Chataux)

**Fatigue** [ ] [ ] [ ] [ ]

Brigade Huguet-Chataux (M5)  
19<sup>ème</sup> & 37<sup>ème</sup> ligne; 24<sup>ème</sup> légère [ ] [ ] [s]

Brigade Saint-Michel (M5)  
2<sup>ème</sup> & 56<sup>ème</sup> ligne; 11<sup>ème</sup> légère [ ] [ ] [s]

## CORPS DE RESERVE DE LA GARDE Maréchal Ney – Commandant de Corps

### Troupes de Corps

#### Pas de Fatigue

bataillon d'artillerie à pied de la jeune garde (M6, Art. campagne) (voir note) [ ] [ ]

#### 1<sup>ère</sup> Division de Voltigeurs (Meunier)

**Fatigue** [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Brigade Rousseau (M6)  
1<sup>er</sup> & 2<sup>ème</sup> voltigeurs [ ] [ ] [s]

Brigade Lacoste (M6)  
3<sup>ème</sup> & 4<sup>ème</sup> voltigeurs ; 1<sup>er</sup> & 2<sup>ème</sup> tirailleurs [ ] [ ] [ ] [s]

#### 2<sup>ème</sup> Division de Voltigeurs (Decouz)

**Fatigue** [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Brigade Baste (M6)  
5<sup>ème</sup> & 6<sup>ème</sup> voltigeurs [ ] [ ] [s]

Brigade Pelet-Clozeau (M6)  
7<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup> & 9<sup>ème</sup> voltigeurs [ ] [ ] [s]

*Note: il semble que l'artillerie était en fait répartie dans les différentes brigades. Les joueurs sont encouragés à remplacer le bataillon d'artillerie à pied de la jeune garde par des canons dédiés pour chacune des quatre brigades de la jeune garde. Dans ce cas, ajouter la capacité DG à toutes les brigades et augmenter le niveau de fatigue de la 1<sup>ère</sup> division d'un point (l'arrondi sur les effectifs étant déjà légèrement en défaveur de cette division).*

# ARMEE DE SILESIE

Feldmarschall Blücher – Commandant d'Armée

## IX<sup>o</sup> CORPS RUSSE

Olsufiev – Commandant de Corps

### 9<sup>ème</sup> Division d'Infanterie (Udom II)

<b>Fatigue</b>	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
1 <sup>ère</sup> Brigade - Poltorotski (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Rascheburg &amp; Apsecheron ; Regt de jägers 10</i>	[ ] [ ] [ ] [ ] [s]
2 <sup>ème</sup> Brigade - Juskov (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Iafuz &amp; Riastin ; Regt de jägers 38</i>	[ ] [ ] [ ] [s]
Artillerie lourde divisionnaire (M5, Art. lourde) <i>13<sup>ème</sup> batterie lourde à pied</i>	[ ] [ ] [ ]

### 15<sup>ème</sup> Division d'Infanterie (Kornilov)

<b>Fatigue</b>	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
1 <sup>ère</sup> Brigade – Mussin-Puschkin (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Vitebsk &amp; Kaslov ; Regt de jägers 12</i>	[ ] [ ] [ ] [s]
2 <sup>ème</sup> Brigade - Anensur (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Koliman &amp; Kurin ; Regt de jägers 22</i>	[ ] [ ] [ ] [s]
Artillerie légère divisionnaire (M5, Art. campagne) <i>35<sup>ème</sup> batterie légère à pied</i>	[ ] [ ] [ ]

## VI<sup>o</sup> CORPS RUSSE

Scherbatov – Commandant de Corps

### 7<sup>ème</sup> Division d'Infanterie (Tallisin)

<b>Fatigue</b>	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
1 <sup>ère</sup> Brigade - Kristischiknikov (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Pleskov &amp; Moscow ; Regt de jägers 11</i>	[ ] [ ] [ ] [s]
2 <sup>ème</sup> Brigade - Augustov (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Sofia &amp; Liebow ; Regt de jägers 36</i>	[ ] [ ] [ ] [ ] [s]
Artillerie lourde divisionnaire (M5, Art. lourde) <i>10<sup>ème</sup> batterie lourde à pied</i>	[ ] [ ] [ ]

### 18<sup>ème</sup> Division d'Infanterie (Bernodossov)

<b>Fatigue</b>	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
1 <sup>ère</sup> Brigade – Blagovenzenko (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Vladimir &amp; Dnieprov ; Regt de jägers 28</i>	[ ] [ ] [ ] [s]
2 <sup>ème</sup> Brigade - Freudenreich (M5, DG) <i>Regts de mousquetaires Tambov &amp; Kostroma ; Regt de jägers 32</i>	[ ] [ ] [ ] [s]
Artillerie légère divisionnaire (M5, Art. campagne) <i>24<sup>ème</sup> batterie légère à pied</i>	[ ] [ ] [ ]

# CORPS DE CAVALERIE RUSSE

## Vassilitchikov – Commandant de Corps

### Corps de Cavalerie Vassilitchikov (sous commandement direct de Vassilitchikov)

Fatigue	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
2 <sup>ème</sup> Division de Hussards (Landskoï) (M5, Cav. lég.) <i>Regts de Hussards Aschtirsk, Marienpol, Alexandrie, Russie Blanche</i>	[s] [s]
3 <sup>ème</sup> Division de Dragons (Pantchalidzev) (M5, Cav. moy.) <i>Regts de dragons Courlande, Smolensk, Tver, Kinbur</i>	[ ] [ ]
Régiment de Cosaques Karpov II (M4, Cav. lég., Skirmishers) <i>2<sup>ème</sup> Kalmuks, 4<sup>ème</sup> Ukraine, cosaques volontaires de St Petersburg</i>	[s]
Régiment de Cosaques Lukovsin (M4, Cav. lég., Skirmishers) <i>2<sup>ème</sup> Karpov, 4<sup>ème</sup> Kutainikov, Sementschenko, Lukovkin &amp; Grekov</i>	[s]
Artillerie à cheval de corps (M5, Art. cheval, campagne) <i>18<sup>ème</sup> batterie d'artillerie à cheval</i>	[ ] [ ]

### Garde Avancée – Armée de Bohême (Pahlen)

Fatigue	[ ] [ ] [ ] [ ]
3 <sup>ème</sup> Division de Hussards (Rudinger) (M5, Cav. lég.) <i>Regts de Hussards Grodno, Sum, Oriopol, Lubni</i>	[s] [s]
Régiment de Cosaques Ilowaiski (M4, Cav. lég. Skirmishers)	[s]
Régiment de Ulhans Tschningev (M5, Cav. lég., Lanciers, Linéaire)	[s]
Détachement de Jägers (M5) <i>Détachements, Regts de jägers 4 &amp; 34</i>	[s]
Artillerie à cheval de la Garde Avancée (M5, Art. cheval, campagne, Batterie) <i>Demi-Batterie, 23<sup>ème</sup> batterie d'artillerie à cheval</i>	[ ]