

Scenario Two

May 21, 1813

Largely Historical

Use two maps (Klix and Gleina)

Start: 6:00

Finish: at the end of the 9:20 turn

(Jim's Narrative)



Note: All scenarios are listed by organization, not appearance time.

Starts on map
Enters map at time shown

Le Grande Armée de 1813

Description	Debut / Arrivée	Remarques
-------------	-----------------	-----------

III Corps d'Armée

Maréchal d'Empire Ney, Prince de la Moscowa

Chef d'état-major Col Rene de Cramayel

Road to Klix	8:00 1,2,3 or 8:20 5 or 19:40 6	Roll With Ney
--------------	---------------------------------	---------------

8e Division

Klix	Within three hexes of Klix, NW of the Spree
------	---

Général de division Souham

2/6e Légère Regiment

3/25e Légère Regiment

3/16e Légère Regiment

1/28e Légère Regiment

4/34e Ligne Regiment

3/40e Ligne Regiment

6/32e Ligne Regiment

3/58e Ligne Regiment

3/59e Ligne Regiment

4/69e Ligne Regiment

3/88e Ligne Regiment

3/103e Ligne Regiment

22e Ligne Regiment

9/2e Batterie à Pied

10/2e Batterie à Pied

La Bataille de Bautzen 1813

Description	Debut / Arrivée	Remarques
9e Division Général de division Delmas 3/2e Légère Regiment 3/4e Légère Regiment 1/29e Légère Regiment 136e Ligne Regiment 138e Ligne Regiment 145e Ligne Regiment 1/9e Batterie à Pied 11/9e Batterie à Pied	6:00	Enter at road to Klix
10e Division Général de division Albert 4/5e Légère Regiment 4/12e Légère Regiment 139e Ligne Regiment 140e Ligne Regiment 141e Ligne Regiment 3/7e Batterie à Pied 4/7e Batterie à Pied	6:40	Enter at road to Klix
10e Hussar Regiment Baden 4. Dragoon Regiment	Salga	Within two Maison Within two Maison
V Corps d'Armée		
16e Division Général de division Maison 151e Ligne Regiment 153e Ligne Regiment 1/1ere Batterie à Pied 3/1ere Batterie à Pied	Salga	No closer than of three hexes of Salga, NW of the Spree
3e Légère Cavalerie Division 2e Chasseur à Cheval Regiment 9e Chasseur à Cheval Regiment 2e Italien Chasseur à Cheval	Road to Brosa / Gotta Road to Brosa / Gotta Road to Brosa / Gotta	Assigned to Lauriston Roll of 1 enters 7:20, Roll of 2 enters 8:00 Roll of 1 enters 8:00, Roll of 2 enters 8:20 Roll of 1 enters 8:20, Roll of 2 enters 8:40 Otherwise, enters per Scenario One

Entry Roads

If the entry road is blocked by enemy troops, wait one turn and then enter within four hexes of the road or entry hex.

Troops may enter in *Road Marche* if there is no enemy cavalry within 10 hexes

Victory Conditions

Positions must be occupied by the French and held to the end of the scenario. (All hexes of the village.) "The last unit to enter"

French Decisive

Brosa, Malschwitz, Gottemelda, Gleina, Windmill

French Substantial

Brosa, Malschwitz, Gottemelda, Gleina,

French Marginal

Brosa, Malschwitz, Gottemelda, Gleina,

Draw

Brosa, Malschwitz, Gottemelda

Coalition Marginal

Brosa, Malschwitz
or III on Level one

Coalition Substantial

Brosa

Coalition Decisive

None of the about cities captured
or III on Level Two