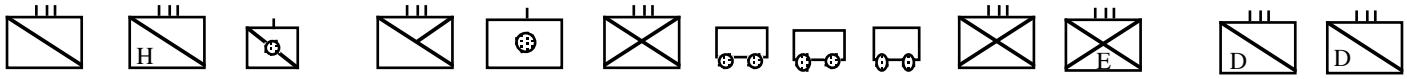
SCENARIO N° 1

“ La Chasse au Trésor ”



Situation

Nous sommes à la fin de l’été 1812, en pleine campagne de Russie. Schulmeister, l’Espion de l’Empereur Napoléon 1er, à découvert l’existence d’un mystérieux chargement caché par l’Armée du Tsar Alexandre durant son continuel repli en direction de Moscou.
Le mystérieux chargement se trouverait non loin de l’axe de progression de La Grande Armée. Le secteur est discrètement gardé par un détachement de l’Armée Russe. Napoléon décide d’envoyer un détachement de la Grande Armée, pour trouver et s’emparer de ce chargement qui pourrait bien être une partie d’un fabuleux trésor.
On ne connaît pas exactement la force du détachement Russe qui garde le trésor, mais l’action doit être menée rapidement, car on craint qu’une force de couverture ne vienne à son secours et ne déplace le trésor. Les caches peuvent être : soit dans un village ou sur une colline du secteur. Une fois trouvé et pris par l’Attaquant, un trésor doit être gardé sur place jusqu’à la fin de la journée, afin que le transport soit organisé.

Notes d’arbitrage

Par convention : l’Attaquant sera le Camp Rouge et le Défenseur le Camp Bleu.
Le Camp Rouge ne connaît, ni la force exacte, ni la durée (Tours de jeu), ni le nombre de caches de trésors. Un Trésor est découvert si les 2/3 d’un village ou d’une colline sont pris (annoncé par l’Arbitre) de même, un trésor est pris par l’Attaquant si il tient la totalité d’un objectif.
Le Camp Bleu ne connaît pas les points d’entrées, ni le moment où l’adversaire arrive : mais il choisit sa mission : moyens, durée de la partie ainsi que le nombre de Trésors à garder (parmi 3 choix possibles)!
Pour être encore plus intéressante, la partie doit se jouer en “aveugle”: (au moins pour l’Attaquant).
- les bois sont clairs, villages abri dur, collines douces, la rivière est infranchissable sauf au pont.
- la visibilité est de 800 mètres, en terrain clair.
- deux unités séparées de 120 mètres au maximum : cache la vue à l’adversaire, par convention de jeu. Angle mort de 240 mètres derrière un bois ou village, depuis une hauteur.
- les troupes non visibles ne sont pas posées sur la table de jeu, par contre elles sont posées à la fin du tour de jeu précédant une attaque ou une charge (cela évite les discussions!).

Vitesses Tactiques

en colonne : (à la suite du mouvement opérationnel)

- Artillerie et Infanterie : 300 à 480 m
- Cavalerie : 480 à 600 m

Vitesses Opérationnelles

d’un Groupe Tactique (en terrain clair par tours de jeu de 30mn) :

	Infanterie	Cavalerie
- Français :	900 m	1350 m
- Russes :	540 m	1000 m

* L’avance des troupes en Opérationnelle s’arrête à :
240 m d’infanterie, 360 m de cavalerie et
480 m d’artillerie déployée (formées et disponibles).

Déploiement

- la Camp Bleu se positionne en secret sur tout le terrain à son gré, sauf à 480 m autour des points ABCDE et annonce à l’Arbitre le positionnement de ses caches de trésors (dans des endroits différents)
- la Camp Rouge peut arriver sur la carte par les points ABCDE, sur un front de 240 m de part et d’autre, à raison d’un Groupe Tactique par Route et par Tour de jeu.
Chaque Groupe Tactique (GT) doit respecter son Ordre d’arrivée (Tour de jeu et Route prévue sur le plan de départ). Par convention, un GT se compose de deux régiments de cavalerie ou quatre bataillons d’infanterie avec une batterie d’artillerie au maximum -> Un GT mixte, peut être composé d’un régiment de Cav. et deux bataillons d’Inf. , avec une batterie .

*** Présenté par : Jean-François Gantillon, du KRAC de Lyon (69) - Novembre 2004 ***

CAMP ROUGE

“La Chasse au Trésor ”

Mission

Nous sommes à la fin de l’été 1812, en pleine campagne de Russie.
Vôtre objectif est de chercher, puis garder jusqu’à la nuit, une cache de dépôt d’un convoi Russe, dans le secteur du village de Tracnardosky. Schulmeister nous indique que les caches peuvent se trouver : soit dans les villages, soit sur les collines. Vous ne connaissez pas exactement la force de l’adversaire mais vous avez la possibilité de faire une reconnaissance de cavalerie, au Tour 0 : juste après avoir donné vos ordres d’arrivée sur les points ABCDE : 2 Rgts par Tour et par Points d’entrées. De ce fait, seule la première ligne adverse vous sera visible en début de partie.

Conditions de Victoire

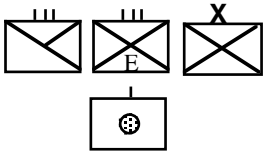
Vous devez, avant la fin de la journée (soit une durée de 8 à 12 tours de jeu), découvrir et tenir en totalité une (1) cache de convois Russe, avec vôtre infanterie.
Si les Russes contestent l’objectif, avec de l’infanterie, le Camp Rouge à perdu!

Moyens

L’Empereur vous donne le commandement du détachement suivant : (bataillons, régiments, batterie)

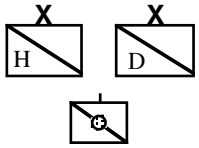
- Etat Major : 1 Général en Chef (vous-même), le Général de Division d’Infanterie Masson, le Général de Brigade d’Infanterie Rémy, les Généraux de Brigade de Cavalerie Mané et Juenet.

Infanterie (bataillons)



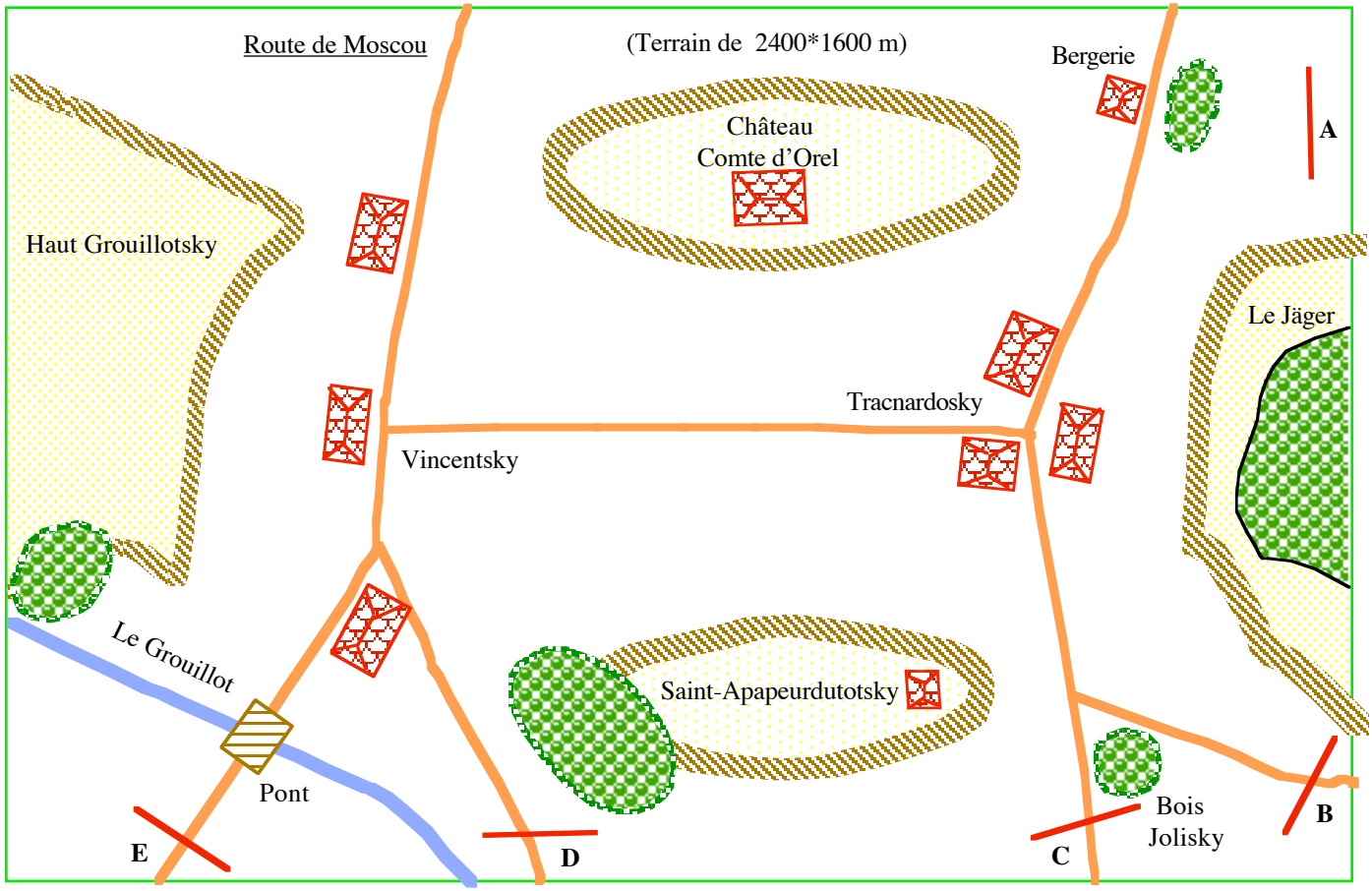
2 Léger L6
4 Ligne L5
2 Jeune Garde E7
1 Bie à Pied 8pces de 6

Cavalerie (régiments)



2 Hussard L6
2 Dragon L5
1 Bie à Cheval de 6pces de 6

Carte du secteur de Tracnardosky



*** Présenté par : Jean-François Gantillon, du KRAC de Lyon (69) - Novembre 2004 ***

CAMP BLEU

“La Chasse au Trésor ”

Mission

nous sommes à la fin de l’été 1812, en pleine campagne de Russie.
Vôtre objectif est de garder à tout prix jusqu’à la nuit, le trésor du Tsar. Il est caché dans le secteur du village de Tracnardosky. Les caches du trésor sont dissimulées : soit dans les villages, soit sur les collines. L’adversaire peut arriver par les points ABCDE de la carte (soit sur 2 côtés de la carte!).

Conditions de Victoire :

Vous devez, à la fin de la journée, tenir ou avoir repris tous vos convois, avec les troupes mises à vôtre disposition : si les Français tiennent complètement un objectif avec de l’infanterie, le Camp Bleu à perdu!

Moyens

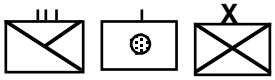
(3 choix possibles d’armées en fonction de : Nbres Tours/Trésors.) le Tsar vous donne le commandement du détachement suivant :



(bataillons, régiments, batteries)

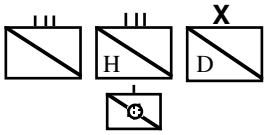
- Force A : 1 Général en Chef (vous-même), le Général de Brigade d’Infanterie Blanchonnetsky, les Généraux de Brigade de Cavalerie Gantillonof et Bouttetsky, (1 Trésor / 8 Tours de jeu.)

Infanterie



4 Mousquetaire L5
2 Jäger L6
1 Bie Légère à 12 pces de 6

Cavalerie



1 Hussard Garde E6
2 Dragon L5
1 Cosaque C4
1/2 Bie à Cheval de 6 pces de 6

- Force B : (Renforts de A) Général de Brigade d’Infanterie Sevaultsky (2 Trésors /10 Tours de jeu.)



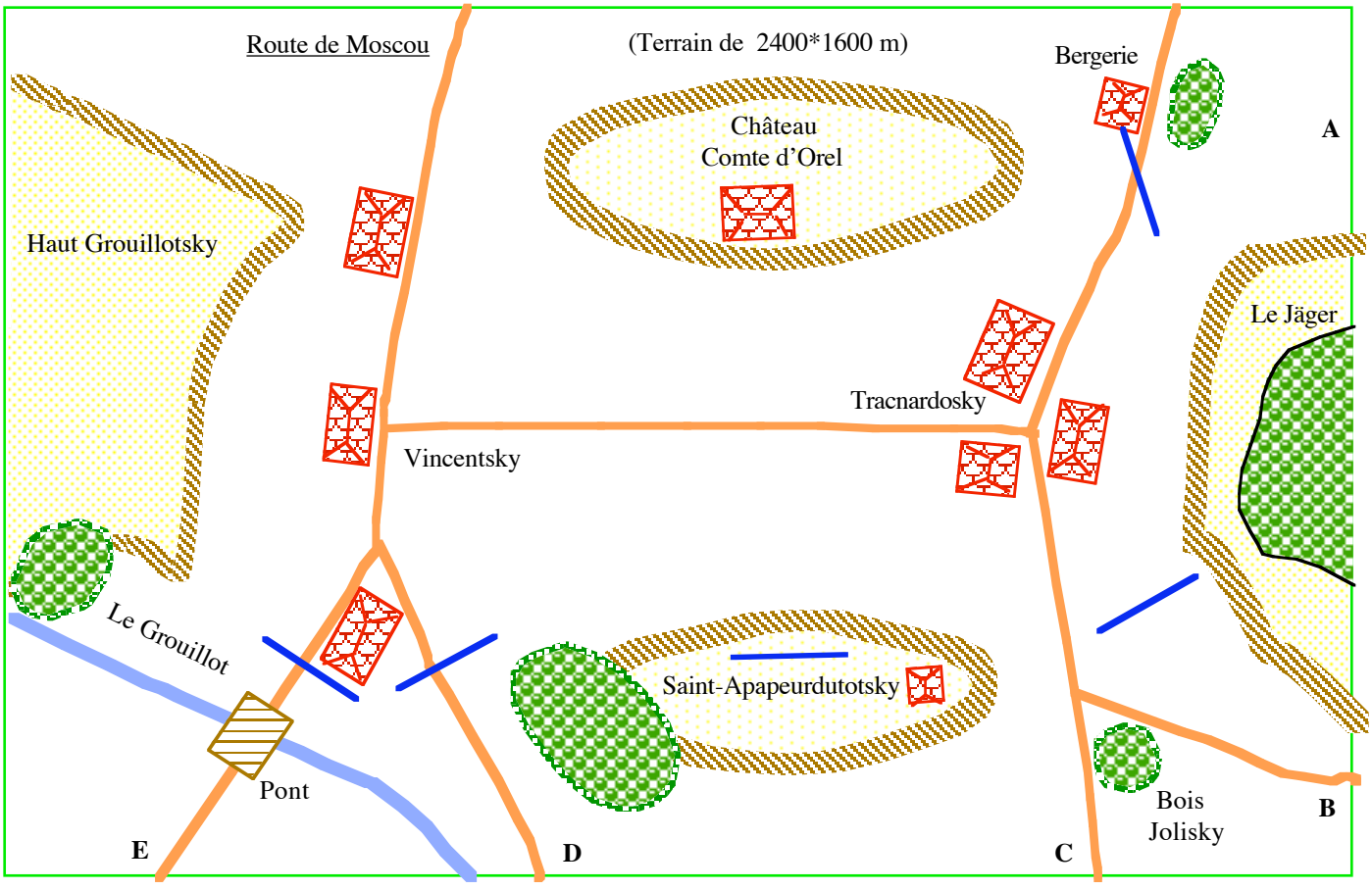
1 Grenadier E7
1/2 Bie à Cheval de 6 pces de 6

- Force C : (Renforts de A-B) Général de Cavalerie Comte d’Orel (3 Trésors /12 Tours de jeu.)



2 Mousquetaire L5
1 Hussard L5

Carte du secteur de Tracnardosky



*** Présenté par : Jean-François Gantillon, du KRAC de Lyon (69) - Novembre 2004 ***