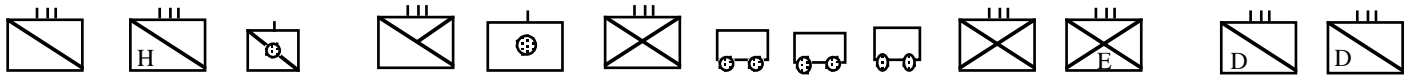
*** SCENARIO N° 2 ***

“ Il faut sauver le XIIIe Corps ”



Situation

Nous sommes en décembre 1813, après la désastreuse campagne de Russie, l’Empire est assailli de toutes parts. L’affaire se passe dans la province du Holstein, au nord de la ville de Hambourg (en Allemagne du nord).
Le XIIIe Corps, sous les ordres du Maréchal Davout, lutte contre les forces coalisées. A ses cotés, le Corps Auxiliaire Danois commandé par le Prince Frédérik Hessen-Cassel a pour mission de venir au secours du XIIIe Corps. Frédérik vient de remporter un grand succès contre la Légion Russo-Allemande de Wallmoden. Les coalisés ont dépêchés l’Avant-Garde du Corps Russe du Gal Winzingerode : la Division du G.L Woronzov pour empêcher la jonction de Frédérik et de Davout. La force du Corps Auxiliaire Danois est estimée à peu prés égale à la force de l’Avant-Garde Russe.

Le principe de ce scénario fictif est : un combat entre deux forces d’avant-gardes qui ont pour mission d’ouvrir un chemin, en vue de favoriser le passage du gros des troupes, pour le lendemain.

Notes d’arbitrage

Par convention : le Corps Auxiliaire Danois sera le Camp Rouge et le Corps Russe sera le Camp Bleu.
Chaque camp a la possibilité de placer, en secret, en début de partie une Brigade de Cavalerie Légère et une batterie d’artillerie (les Cosaques Russes accompagnent la Brigade de Cavalerie en début de partie) .

Les autres Groupes Tactiques, des deux camps, arrivent à raison d’**une Brigade par Tour de jeu :**
aux Tours 1, 3, 5 et 6 par leurs routes d’arrivées respectives (Nord et Sud). La visibilité est de 600 m.

Pour rendre encore plus intéressante la partie, un Arbitre peut gérer les troupes cachées et les mouvements d’approches jusqu’au contact.
- les bois sont clairs, villages abri dur, collines douces, la rivière est infranchissable sauf au pont.
- 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
- Danois :	720 m	1200 m
- Russes :	540 m	1000 m

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

Déploiement

- la Camp Bleu positionne en secret sa brigade de cavalerie à l’endroit de son choix : sauf dans un périmètre de 600 mètres autour de la route nord (arrivée présumée du camp Rouge).
- la Camp Rouge positionne en secret sa brigade de cavalerie à l’endroit de son choix : sauf dans un périmètre de 600 mètres autour de la route sud (arrivée présumée du camp Bleu).
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 (4 à 6 escadrons) 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) - Mars 2005 ***

CAMP ROUGE

“ Il faut sauver le XIIIe Corps ”

Mission

Nous sommes en 1813 dans la province du Holstein au nord de Hambourg. Vous commandez l’Avant-Garde du Corps Auxiliaire Danois sous les ordres du Prince Frédérik Hessen-Cassel. Vous savez qu’une force Russe est envoyée contre vous, pour vous couper la route qui vous sépare du XIIIe Corps du Maréchal Davout. Vous arrivez par la route nord. Vôtre objectif est de chercher à ouvrir, le plus loin possible, un couloir sécurisé sur la route principale qui relie le nord et le sud de la carte. Vous avez la possibilité de choisir le placement, en secret, de vôtre brigade de Cav. légère (+1 Bie) en début de partie (sauf dans un périmètre de 600 mètres autour de la route sud). Vos autres Groupes Tactiques arrivent par la route nord au **Tours 1, 3, 5 et 6** dans l’ordre que vous avez prévu à raison d’**une Brigade par tour de jeu** (2 Rgts + 1 Bie).

Conditions de Victoire

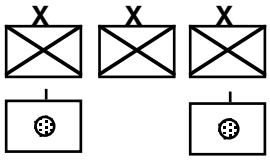
Vous devez, avec la force Rouge, avant la fin de la journée (soit une durée de 8 à 12 tours de jeu) : soit détruire l’adversaire, soit ouvrir un couloir sécurisé sur la route (de 480m de large) direction sud : le plus long possible (avec vôtre infanterie).

Moyens

Le Prince Frédérik Hessen-Cassel vous donne le commandement du détachement suivant :

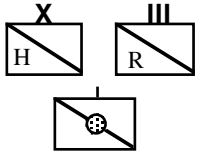
- Etat Major : 1 Général en Chef (vous-même), le Général de Division Mané MW, les Généraux de Brigade d’Infanterie Rémy et Sevault, le Général de Brigade de Cavalerie Juenet.

Infanterie (bataillons)



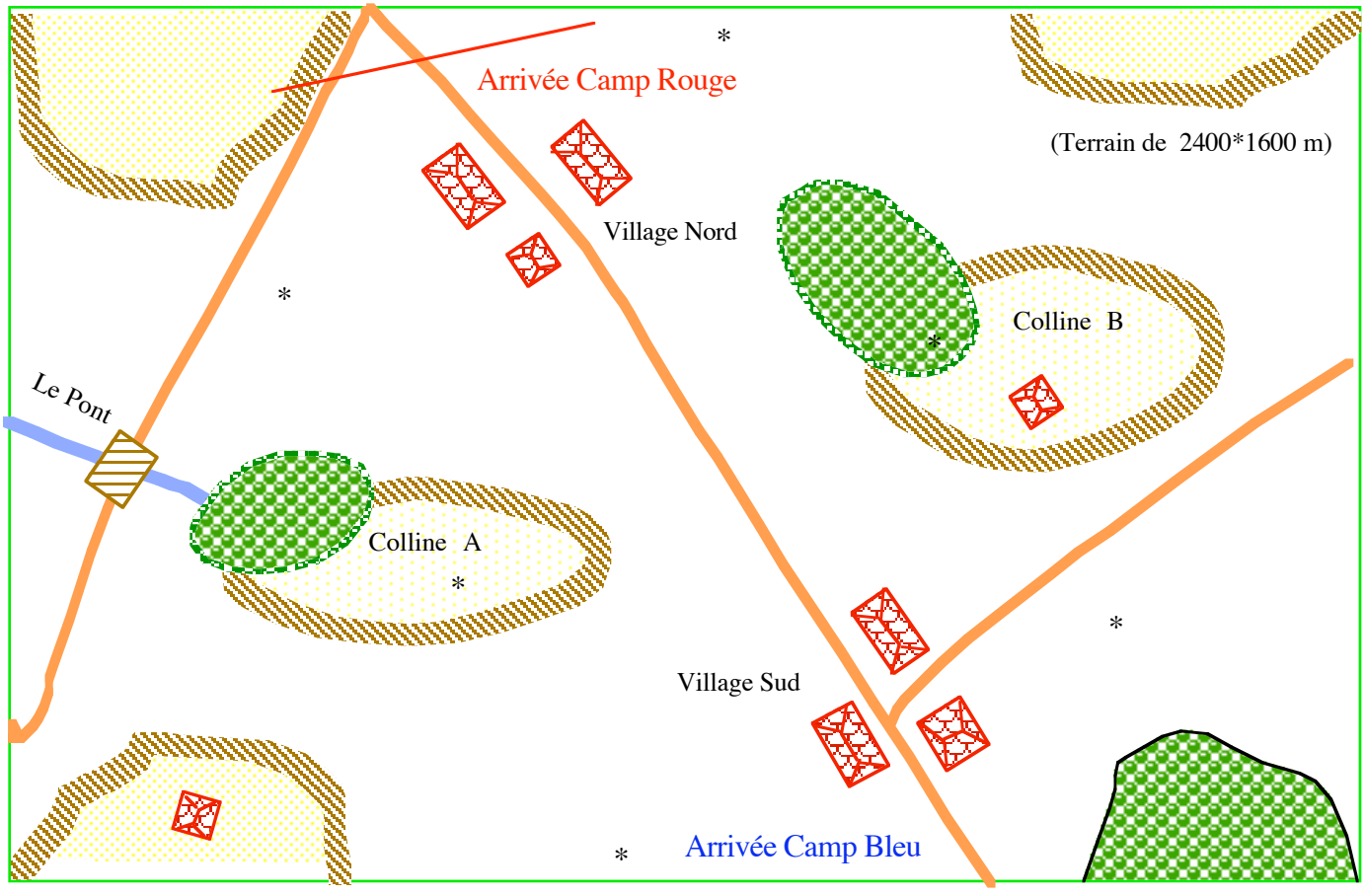
6 Ligne L5
2 Conscrit L4
1 Jaeger L6 FT1 (1/2 Rifle)
1 Livjaeger E7 FT1
2 Livgarde E8
2 Bie à Pied de 10 pces de 6

Cavalerie (régiments)



1 Hussard L5
1 Dragon léger L5
1 Holstein Ryttere L5 (lourde)
1 Bie à Cheval de 8 pces de 3

Carte de la province du Holstein



*** Présenté par : Jean-François Gantillon, du KRAC de Lyon (69) - Mars 2005 ***

CAMP BLEU

“ Il faut sauver le XIIIe Corps ”

Mission

Nous sommes en 1813 dans la province du Holstein au nord de Hambourg. Vous commandez l’Avant-Garde du Corps Russe du Général Winzingerode. Vous savez qu’une force Danoise est envoyée contre vous, pour faire sa jonction avec le XIIIe Corps de Davout. Vous arrivez par la route sud. Vôtre objectif est de chercher à ouvrir, le plus loin possible, un couloir sécurisé sur la route principale qui relie le sud avec le nord de la carte. Vous avez la possibilité de choisir le placement, en secret, de vôtre brigade de Cav. légère (+1/2 Bie) en début de partie (sauf dans un périmètre de 600 mètres autour de la route nord). Vos autres Groupes Tactiques arrivent par la route sud au **Tours 1, 3, 5 et 6** dans l’ordre que vous avez prévu à raison d’**une Brigade par tour de jeu** (2Rgts +1 Bie). Cosaques avec Brigade Cav. en début de partie.

Conditions de Victoire

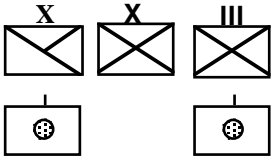
Vous devez, avec la force Bleue , avant la fin de la journée (soit une durée de 8 à 12 tours de jeu) : soit détruire l’adversaire, soit ouvrir un couloir sécurisé sur la route (de 480m de large) direction nord : le plus long possible (avec vôtre infanterie).

Moyens

Le Général Winzingerode vous donne le commandement suivant (Division G.L Woronzov) :
(bataillons, régiments, batteries)

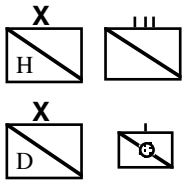
- Etat Major : 1 Général en Chef (vous-même), les Généraux de Brigade d’Infanterie Kerdalsky et Comte d’Orelof, les Généraux de Brigade de Cavalerie Scottov et Quinsonsky.

Infanterie (bataillons)



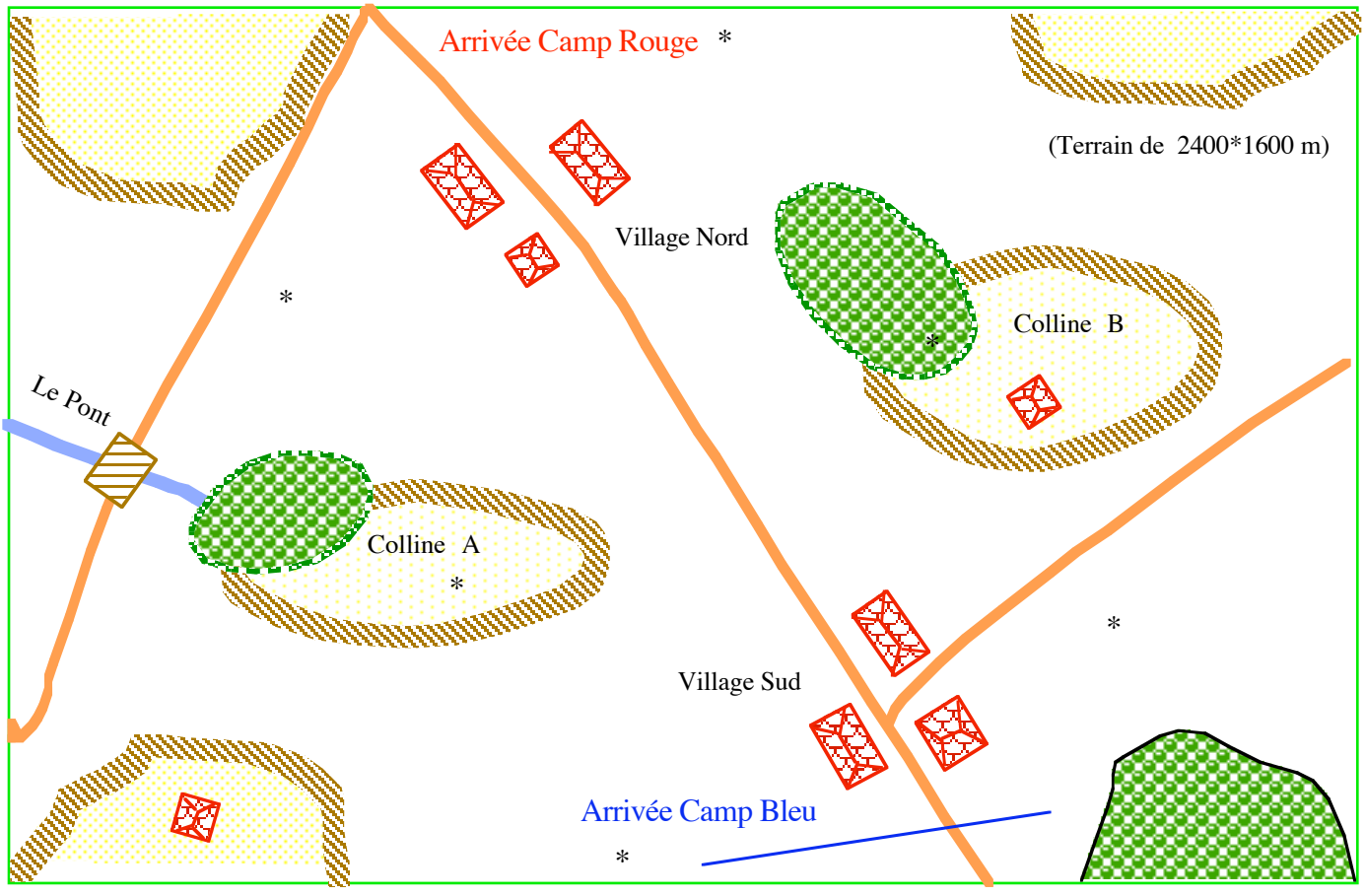
4 Jäger L6 FT1
4 Mousquetaire L5
2 Grenadier E7
2 Bie Légère de 12 pces de 6

Cavalerie (régiments)



2 Hussard L5
2 Dragon L5
1 Cosaque Régulier C3
1/2 Bie à Cheval de 6 pces de 6

Carte de la province du Holstein



*** Présenté par : Jean-François Gantillon, du KRAC de Lyon (69) - Mars 2005 ***