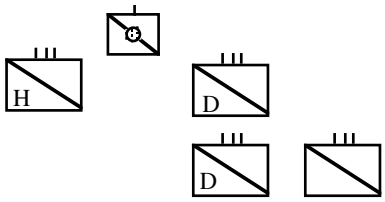


SCENARIO FIGURINES

****

"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 connait 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 trésors peuvent être cachés : soit dans un village ou sur une colline du secteur.
Une fois trouvé et pris par l'Attaquant, le 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 connait, 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 mème, un trésor est pris par l'Attaquant si il tient la totalité d'un objectif.
Le Camp Bleu ne connait 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 distance de 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 : de 300 à 480 m,
- cavalerie : de 480 à 600 m.

Vitesses Opérationnelles d'un Groupe Tactique (en terrain clair par tours de jeu de 30mn) :
- Français : infanterie = 900 m, cavalerie = 1350 m.
- Russes : infanterie = 540 m, cavalerie = 1000 m.

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

-> Déploiement :
- la Camp Bleu se positionne en secret sur tout le terrain à son gré, sauf à 480m autour des points ABCDE et annonce à l'Arbitre le positionnement de ses trésors (dans des endroits différents)
- la Camp Rouge peut arriver sur la carte par les points ABCDE, sur un front de 240m 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 au maximum (Un GT peut être composé d'un Rgt de Cav. et deux Bat. d'inf.)

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

CAMP ROUGE

****

“La Chasse au Trésor”

-> Mission du détachement de Napoléon :

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 dépot d’un convoi Russe, dans le secteur du village de Tracnardosky. Schulmeister nous indique que les caches se trouvent soit dans les villages, soit sur les collines. Vous ne connaissez pas exactement la force de l’adversaire. 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 / Tour et / Points). De ce fait, seule la première ligne adverse est visible en début de partie.

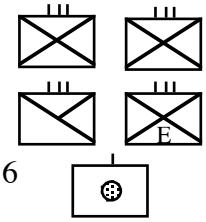
-> Moyens mis à vôtre disposition :

l’Empereur vous donne le commandement du détachement suivant :



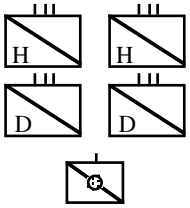
- Etat Major : 1 Général en Chef (vous-même), le Général de Division d’Infanterie Masson, le Général de Brigade d’Infanterie Rémy, les Généraux de Brigade de Cavalerie Mané et Juenet.

- Infanterie :
4*24 Ligne L5
2*24 Léger L6 FT2
2*24 Jeune Garde E7
1 Bie à Pied 8pces de 6



- Cavalerie :
6*4 Hussard L6
6*4 Dragon L5

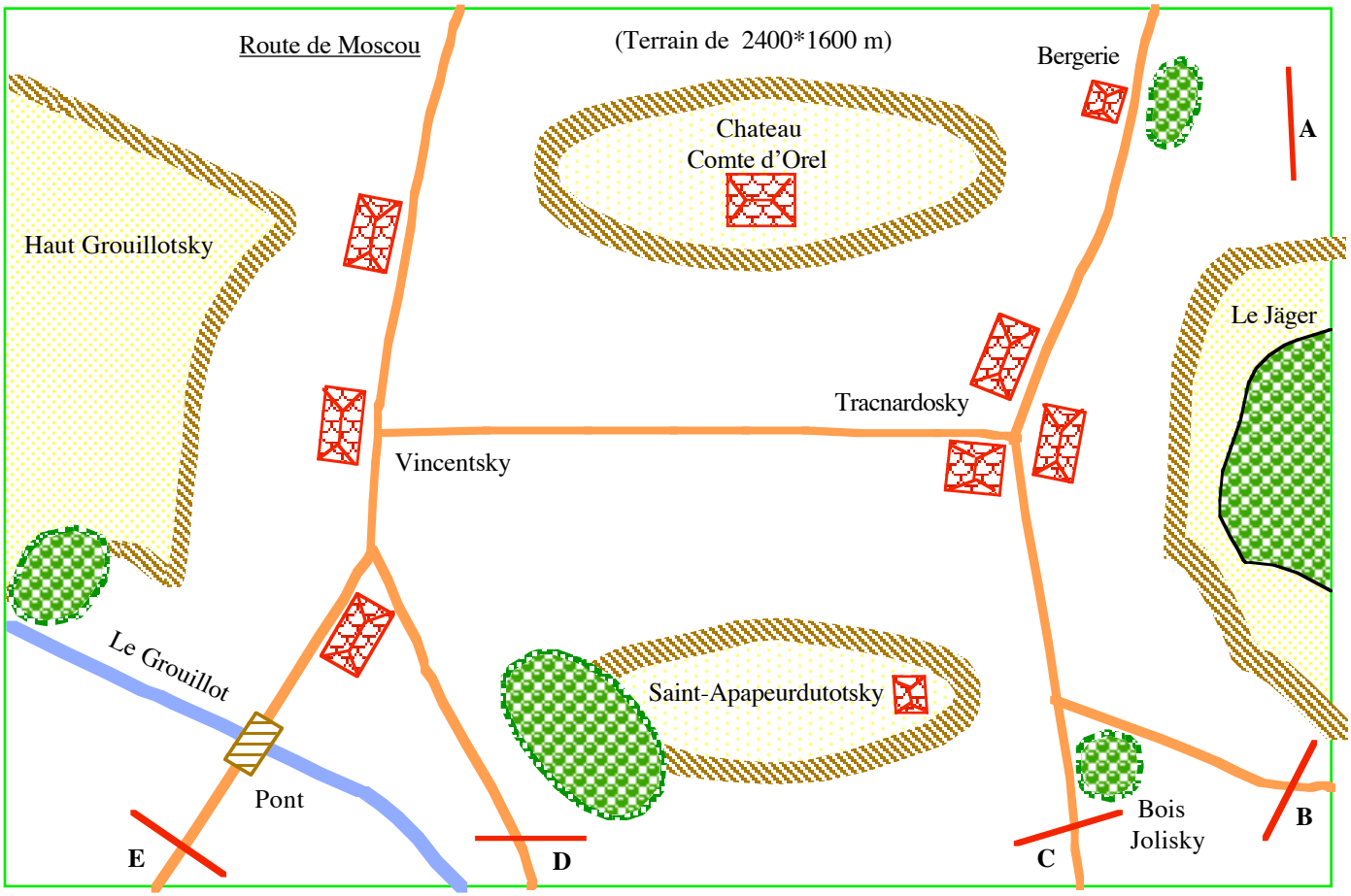
1 Bie à Cheval de 6pces de 6



-> Conditions de Victoire :

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

Carte du secteur de Tracnardosky



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

CAMP BLEU

****

"La Chasse au Trésor"

-> Mission du détachement du Tsar :

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 (sur 2 côtés de la carte!).



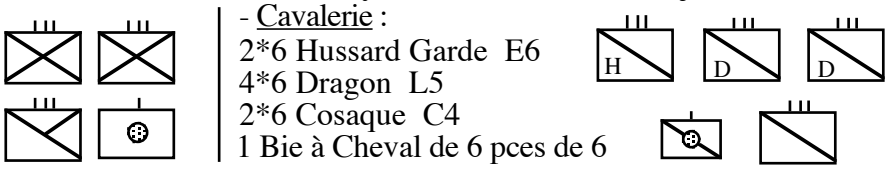
-> Moyens mis à vôtre disposition : (3 choix possibles d'armées en fonction de : Nbres Tours/Trésors.)

le Tsar vous donne le commandement du détachement suivant :

- 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.)

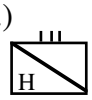
  - Infanterie :
    4*24 Mousquetaire L5
    2*24 Jäger L6 FT1
    1 Bie Légère à 12 p. de 6

  - Cavalerie :
    2*6 Hussard Garde E6
    4*6 Dragon L5
    2*6 Cosaque C4
    1 Bie à Cheval de 6 pces de 6



- Force B : (renforts) le Général de Brigade d'Infanterie Sevaultsky (2 Trésors /10 Tours de jeu.)
  24 Grenadier E6 | 1 Bie à Cheval de 6 pces de 6

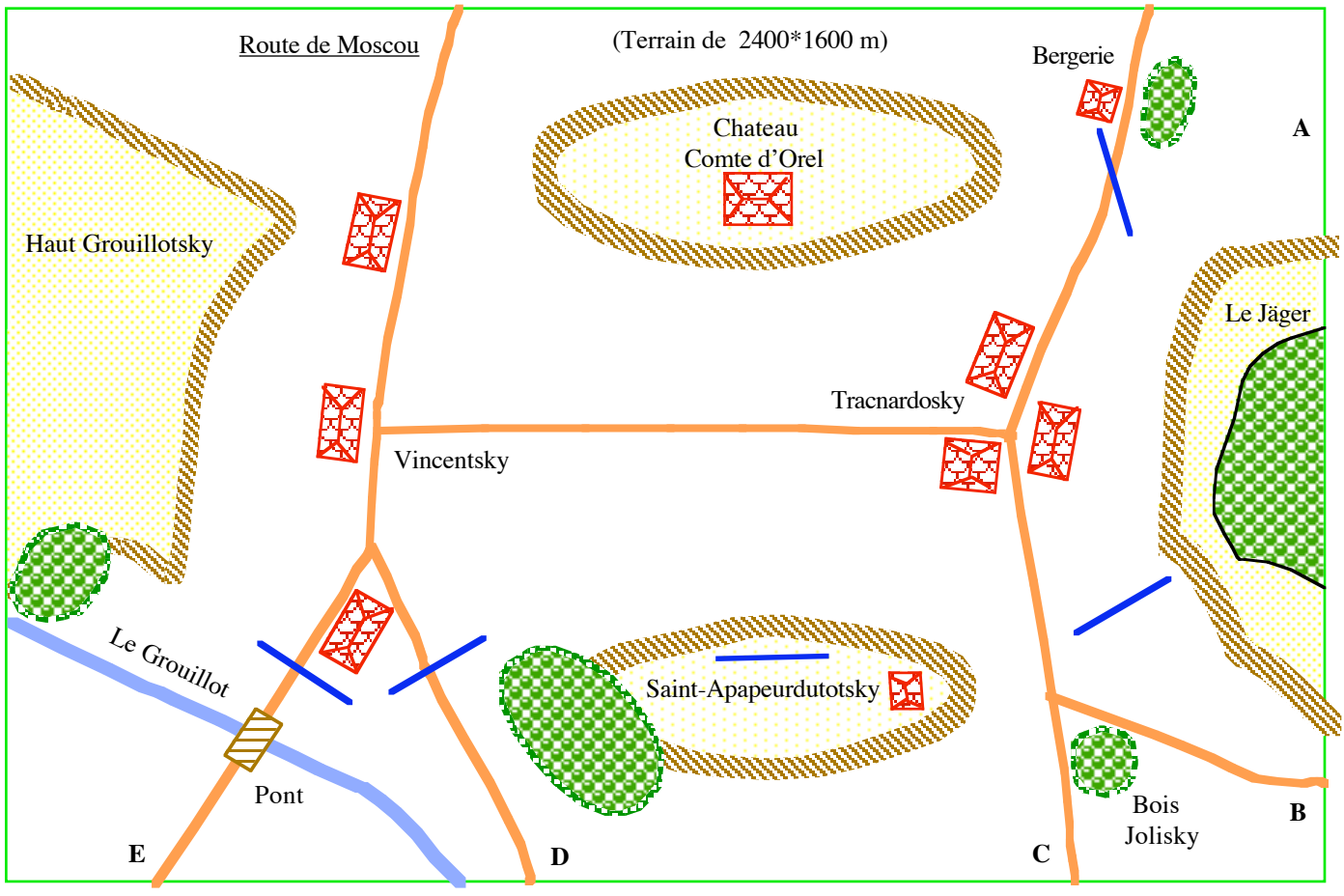
- Force C : (renforts) le Général de Cavalerie Comte d'Orel, (3 Trésors /12 Tours de jeu.)
  2*24 Mousquetaire L5 | 2*6 Hussard L5



-> 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!

Carte du secteur de Tracnardosky



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