

Notes pour la reconstitution de la campagne de Saxe de l'été 1813

I. Introduction

I.1. Avertissements

Cette campagne est la première expérience de ce genre avec FoS. Merci de votre indulgence. L'arbitre n'est responsable de rien mais à tous les droits et tous les pouvoirs ;-).

I.2. Evènements simulés

Cette campagne se propose de simuler les opérations en Saxe en 1813 à partir de la fin de l'armistice du 16 août. Cela concerne l'ensemble des forces présentes en Saxe, Bohême, Silésie, Prusse, l'armée de réserve de Bennigsen et le III^{ème} corps de Davout. L'armée bavaroise et l'armée autrichienne du Donau sont a priori exclues.

I.3. Principe

La campagne se joue à deux niveaux : le niveau opérationnel (déplacement des corps sur le théâtre au fil des jours) et le niveau tactique (bataille lorsque deux forces ennemies se rencontrent).

Chaque joueur joue l'un des personnages suivants:

FRANCE: Napoléon (garde impériale + renforts), Murat (centre), Oudinot (nord), Ney (est).

COALISES: Schwarzenberg (armée de Bohême), Blücher (armée de Silésie), Barclay de Tolly (Armée de réserve) et Bernadotte (Armée du Nord).

Les affectations des joueurs sont censées rester secrètes tout au long de la campagne pour éviter une communication directe entre les joueurs qui est totalement interdite (cf. ordres). Si l'un des joueurs révèle son identité, libre aux autres de mentir sur la leur pour obtenir des informations ;-)

I.4. Généraux en chef

Les joueurs jouant Napoléon assume en outre le rôle de général en chef et doit donner des ordres aux autres joueurs français qui sont invités à lui envoyer des rapports périodiques.

Coté coalisé, il n'y a pas de chef suprême. Si dans la réalité, Schwarzenberg avait en théorie ce titre, les grandes décisions stratégiques étaient prises conjointement entre les différentes nations. Les quatre joueurs coalisés doivent donc se mettre d'accord sur une stratégie et se coordonner entre-eux.

La campagne commencera par une PHASE GRATUITE D'ECHANGE DE MESSAGES entre les joueurs, représentant les ordres donnés avant le début des hostilités.

Napoléon et les joueurs coalisés peuvent réorganiser les affectations (en essayant toutefois de ne pas trop déséquilibrer les forces des joueurs). Ils ont à leur disposition un réseau d'espionnage dont ils peuvent orienter les missions au début de la campagne (cela fut utile aux coalisés). Ils contrôlent enfin les aspects "génie" : trois ponts de bateau sont disponibles coté français et un pour chaque joueur coté coalisé, la fortification de certaines villes peut être améliorée etc.

1.5. Conditions de victoire

Il n'y a pas de durée définie pour la campagne. Elle se terminera d'un commun accord ou par décision de l'arbitre.

L'objectif global est la destruction des armées adverses et le contrôle de la carte. Dresde et Berlin sont des points particulièrement importants.

Bien que l'objectif principal des coalisés est de défaire Napoléon, ils ont des intérêts secondaires différents. Chaque nation coalisée peut donc plus ou moins gagner ou perdre par rapport aux autres. Ainsi, si par exemple l'Autriche est battue mais les coalisés gagnent grâce à la Prusse et l'Autriche, cette dernière sera affaiblie dans les négociations de paix et sera donc moins gagnante que les autres.

Chaque nation coalisée a en outre des objectifs secondaires :

- La Prusse souhaite avant tout libérer son territoire national. Elle veut à tout prix empêcher la chute de Berlin.
- Le fragile pouvoir de Bernadotte serait très affaibli en Suède par une défaite surtout si l'armée suédoise y perd beaucoup.
- L'Autriche cherche à protéger son territoire national et préserver son armée. La chute de Prague serait un coup très dur.
- La Russie cherche à asseoir sa puissance en Europe en participant de manière décisive à la chute de Napoléon.

II. Situation

II.1. Informations publiques initiales

Tous les joueurs reçoivent avant le début de la campagne

- la carte vierge du théâtre
- les odds initiaux au niveau du régiment pour chaque général joué
- un état résumé de la situation de chaque corps (effectif dans chaque arme + localisation)

Les odds ont été faits au mieux selon les informations que nous avons pu réunir. Certains aménagements ont été nécessaires. Lobau a par exemple été mis à la tête du XIIe corps pour éviter d'avoir deux fois Oudinot dans la hiérarchie.

Les odds intègrent généralement des troupes arrivées en renfort au cours de la campagne afin d'éviter une gestion par régiment des renforts. Un % d'effectif présent est ainsi globalement appliqué à chaque corps. Il est initialement de

- 95% pour les gardes impériales françaises et russo-prussiennes.
- 75% pour la cavalerie française
- 85% pour les autres unités

Au cours de la campagne des renforts arriveront : en moyenne, tous les huit jours, de l'ordre de 1% pour les corps de garde, 6% pour la cavalerie française et 3% pour les autres unités.

Le moral global des corps (en plus du niveau de qualité défini pour chaque régiment dans les corps) est défini comme suit (sur une échelle de 1=très bas à 5=excellent) :

- Garde Impériale française et russo-prussienne : 5
- Unités autrichiennes: 3
- VII Corps de Reynier: 3
- Autres unités: 4

II.2. Unités commençant hors-carte

Il s'agit coté français du corps de Davout (III), de Augereau (IX), du corps de cavalerie de Pajol (V) et de la 2nde division de la vieille garde (Curial). Coté coalisé, il s'agit de l'armée de réserve de Pologne commandée par Bennigsen et du corps de Walmoden faisant face à Davout.

Davout et Bennigsen sont deux forces indépendantes initialement. Napoleon pour Davout et les coalisés pour Bennigsen doivent leur donner un ordre de mission puis elles seront attachées plus précisément à un joueur à leur entrée éventuelle (je rappelle que, dans la réalité, Davout est forcé de faire demi-tour suite à l'échec d'Oudinot à GrossBeeren ;-)).

II.3. Divisions indépendantes

En dehors des divisions Girard, Budna et Hirschfeld, les autres unités de taille divisionnaire sont des garnisons statiques (y compris Hammerstein) ou des unités de siège qui n'ont pas vocation à se déplacer, sauf dans le cas d'une retraite générale. Pour les français, ces unités statiques sont sous l'autorité de Napoléon. Pour les coalisées elles sont réparties entre Schwarzenberg, Blucher et Bernadotte.

Les divisions Girard, Budna et Hirschfeld sont gérées comme les corps.

II.4. Ravitaillement/ligne de communication

La ligne de communication de l'armée française est assurée par l'Elbe (ce fut une des rares fois où Napoléon dérogea à son principe de ligne de communication perpendiculaire au front). Elle commence à Hambourg et va jusqu'à Dresde puis suit la route Bautzen-Gorlitz-Lowenberg.

La base d'approvisionnement de l'armée autrichienne est Prague, celle de Blücher est Breslau et celle de Bernadotte Wolgast (via Anklam-Pasewell-Angermünde-Berlin). Barclay utilisera soit Prague soit Breslau au choix.

Les armées sont suffisamment approvisionnées en munition mais la nourriture est un problème récurrent, notamment pour le français (la ration de pain est à 24 onces), qui est à moitié sur la Silésie ennemie et la Saxe déjà très sollicitée, et pour Bernadotte dont la base à Berlin est insuffisante.

Les lignes d'opération peuvent être changées en cours de jeu (par Napoléon, Schwarzenberg, Blucher et Bernadotte). Les itinéraires pour l'extension des lignes de ravitaillement doivent être précisés par les joueurs au fur et à mesure de l'avancement des corps.

II.5. Routes et déplacement

Les routes en gris sont des routes principales de bonne qualité. On supposera qu'en moyenne un corps d'infanterie s'y déplace d'environ 25km par jour à allure normale et peut atteindre 40 km par jour en marche forcée.

Les routes en noir sont des routes secondaires moins praticable. On supposera qu'en moyenne un corps d'infanterie s'y déplace d'environ 15-20km par jour à allure normale et peut atteindre 30km par jour en marche forcée.

Ces distances ne sont qu'indicatives et dépendront en pratique de nombreux facteurs (ponts, zones montagneuses, activité ennemie, désorganisation de l'armée, encombrement de l'itinéraire, météo etc.).

II.6. Villes importantes

Dresde est la capitale de la Saxe où réside le roi. Bien que la remise en état des fortifications de Dresde ait commencé pendant l'armistice, la ville n'est pas encore prête à soutenir un siège : plusieurs semaines sont encore nécessaires.

Berlin est la capitale de la Prusse. Elle ne peut soutenir un siège.

Les autres cités qui ne sont pas marquées comme "forteresse" sur la carte ne peuvent également soutenir un siège.

II.7. Contingents allemands au service de la France

Les contingents allemands et en particulier les saxons et les bavarois sont particulièrement peu fiables et susceptibles de changer de camps.

III. Jeu au niveau opérationnel

III.1. Tours de jeu

Le jeu sera décomposé en tours de durée variable. Initialement, ils seront de 4 jours (temps simulés) mais pourront tomber à 2 voir 1 jour. A chaque tour les joueurs envoient leurs ordres et messages et reçoivent en retour des rapports de leur unités et les messages qui leur sont envoyés. Naturellement, la transmission des ordres/messages fera l'objet d'un calcul de temps de transmission en fonction des positions des QG/corps et d'un calcul d'interception si nécessaire.

Des « deadlines » seront définies à chaque tour pour l'envoi des ordres. Si l'un des joueurs ne peut respecter une deadline, il doit en avertir absolument l'arbitre avant la deadline sous peine de ne pas pouvoir donner d'ordre durant le tour. Une fois les ordres envoyés, on ne peut plus les changer. Dès que tous les ordres sont reçus par l'arbitre, le tour est joué sans attendre la deadline et un nouveau tour commence.

III.2. Les ordres

Chaque joueur doit donner pour chacun de ses corps ou divisions indépendantes toutes les directives qu'il juge nécessaires, comme par exemple (liste non exhaustive) :

- ordres de marche (itinéraires)
- allure de déplacement
- niveau d'agressivité (offensif, défensif, retardement etc.)
- degré de concentration
- coopération avec les autres unités
- direction de reconnaissance
- ligne de ravitaillement

Les ordres doivent être donnés pour au minimum la durée du tour à venir. En cas d'absence d'ordre ou d'ordre inapplicable, le commandant de corps, géré par l'arbitre, prendra ou ne prendra pas les initiatives possibles.

III.3. Les messages

Outres les ordres à ses unités, chaque joueur peut envoyer des messages vers

- des chefs d'armée amis ou ennemis (autres joueurs)
- des corps ou divisions indépendantes amis ou ennemis qui ne sont pas sous son commandement.

Il ne faut pas en abuser car le nombre d'aide de camps n'est pas illimité !

III.4. Rédaction des ordres et des messages

IMPORTANT:

- Tous les ordres et messages, quelque soit leur destination, sont à envoyer exclusivement A L'ARBITRE (pas d'échange directe entre les joueurs).
- Bien mettre en tête du message/ordre : L'EXPEDITEUR, LA DATE et LE DESTINATAIRE.
- Les messages à destination d'un joueur coalisé (et uniquement dans ce cas) doivent être écrits en anglais, langue officielle de la coalition (à moins que vous ne préfériez le vieux prussien ou le russe ;-)). Lorsqu'il s'agit d'ordre pour les corps coalisés, le langage est au choix entre français et anglais.

III.5. Les rapports des corps

Chaque tour se termine par la réception pour chaque joueur des rapports de situation des unités pour lesquelles les communications sont possibles. La encore, la fraîcheur des nouvelles dépendra de la distance des QG. Parfois des informations parviendront également pendant le tour, notamment en cas de bataille lorsque la position du joueur lui permet de réagir en temps réel.

IV. Jeu au niveau tactique

IV.1. Génération et jeu

Lorsque des forces ennemies d'un volume suffisant se rencontrent, l'arbitre générera un scénario pour Field of Strategy décrivant le plus précisément possible la situation locale (troupes, terrain, objectifs...). Les deux joueurs possédant les contingents principaux joueront ce scénario par e-mail. Dans le cas d'affrontement très important concernant plusieurs joueurs dans chaque camps, le champs de bataille sera découpée et plusieurs parties seront jouées en parallèle.

Il est extrêmement important de jouer les batailles le plus rapidement possible car toute la campagne sera généralement bloquée pendant ce temps. C'est pour cette raison que les joueurs s'échangeront dans ce cas leur tour directement (l'adresse mail de l'ennemi sera fournie). Néanmoins, ils devront toujours et systématiquement mettre l'arbitre en copie lors de l'envoi de leurs tours.

L'arbitre est à disposition des joueurs pour tout problème ou question dans l'utilisation de FoS.

IV.2. Renforts durant les batailles

L'arrivée de renforts est possible dans les batailles en fonction de la position des corps à proximité (marche au son du canon etc.).

Attention pour les joueurs habitués de FoS : les renforts seront totalement cachés (au niveau de l'odb et des zones d'arrivée sur la carte) même pour le joueur qui les possèdent. Vous ne saurez donc pas si les renforts que vous attendez arriveront ou pas, ni quand ni où. Des messages en cours de bataille seront éventuellement délivrés (tiens une colonne de poussière, ça ne peut être que Grouchy ????? ;-)).