

Scénario **TELNITZ** - 02 décembre 1805 par pascal72

Telnitz est un petit scénario historique pour la règle **Tactique** de *Stéphane Theillaumas*, parue dans la revue Vae Victis thématique numéro 2. Ce scénario se joue sur une carte de jeu standard (12 x 9 cases) avec des armées de type « *découverte* », c'est-à-dire comprenant cinq unités d'infanterie, deux de cavalerie et une d'artillerie. Il peut se jouer avec les règles de base, ou bien avec les règles avancées de commandement (vivement recommandé) : dans ce cas, chaque armée comprendra un général en chef et deux officiers supérieurs. Le but est de faire découvrir la règle tout en restant dans un contexte historique fidèle, concernant le terrain, les troupes engagées et le déroulement des combats.

Contexte historique

Telnitz est un petit village qui se situe au sud du champ de bataille d'Austerlitz, sur l'aile droite française. Cette bataille, dite « *des trois empereurs* » oppose l'armée française à une armée alliée austro-russe. Cette bataille, Napoléon la veut décisive et son plan est le suivant : après avoir volontairement abandonné les auteurs du plateau du Pratzen au centre, il a affaibli sa droite entre les villages de Telnitz et Sokolnitz pour simuler un mouvement de retraite de son armée. Il veut ainsi inciter les alliés à déborder son aile droite pour lui couper une retraite éventuelle vers la route de Vienne.

Pendant ce mouvement, le centre français doit se porter massivement et rapidement sur le plateau du Pratzen, coupant ainsi en deux l'armée alliée, et permettant son anéantissement total. Les alliés vont tomber dans le piège tendu, leur plan de bataille est simple : franchir la rivière Goldbach entre Telnitz et Sokolnitz, pour ensuite pivoter et attaquer les Français dans la direction sud Nord en tentant de les encercler.

Sept heures du matin, le jour se lève à peine, et déjà trois colonnes alliées descendent le long des pentes du Pratzen en direction du village d'Augezd : la première a pour objectif, au sud, le village de Telnitz. Napoléon, qui attendait une attaque un peu plus au nord, doit ramener rapidement des renforts vers le village qui n'est tenu que par quelques éléments de tirailleurs et de cavalerie légère.

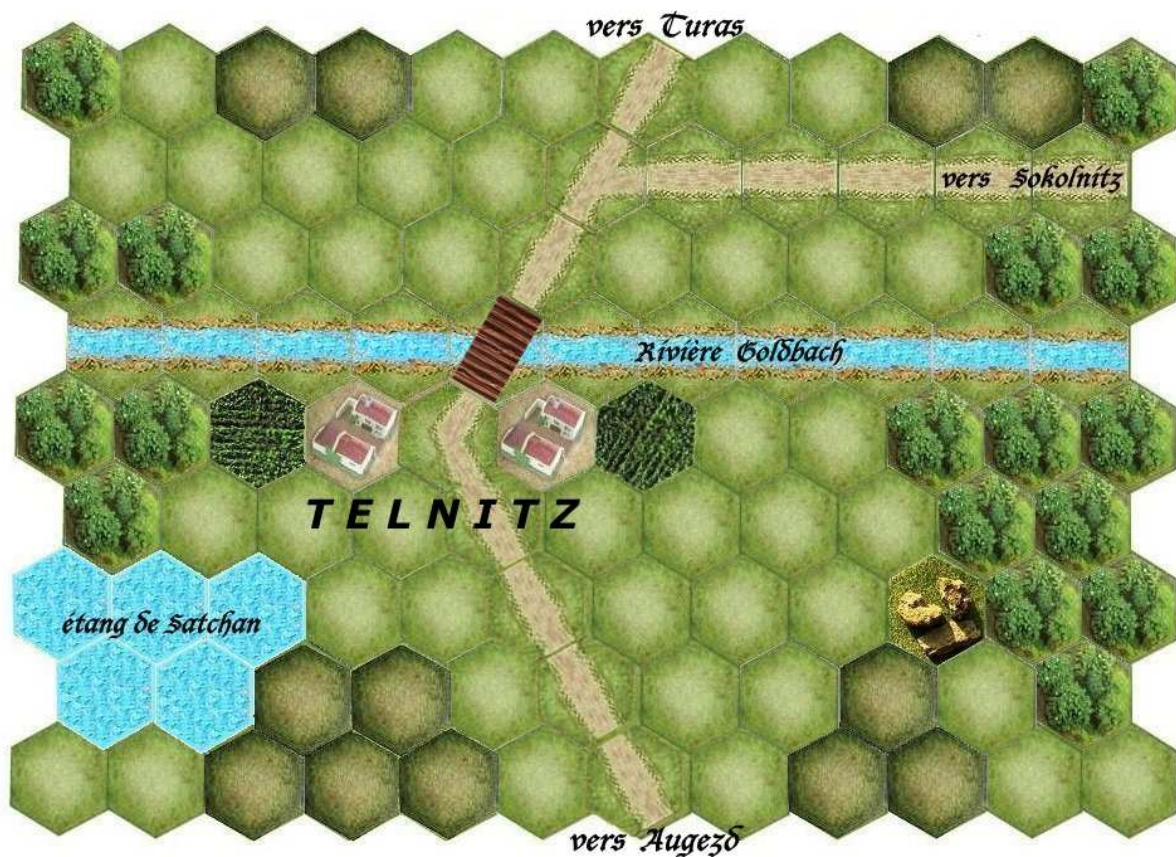
Il est en effet essentiel que l'aile droite française contienne l'avance des alliés, au moins jusqu'au moment crucial du coup de bélier au centre, clé de la réussite du stratagème. La plupart des historiens sont unanimes pour admettre que si l'attaque alliée avait été menée de façon plus rapide et coordonnée, le verrou de la droite française aurait pu sauter en une demi-heure.

Ce scénario vous propose de revivre la première partie des combats qui se sont déroulés dans cette zone du champ de bataille.

Le terrain

À partir du village d'Augezd, le terrain monte en pente douce jusqu'au sommet d'une petite dénivellation d'où l'on peut apercevoir le village de Telnitz à 400 pas environ. La rivière Goldbach coule à l'ouest du village, où la route venant d'Augezd aboutit au pont en direction

de Turas. Le village ne comporte qu'une seule rue principale et une trentaine de maisons, de nombreuses vignes bordent le village. À cette époque, la rivière se réduit à un petit ruisseau, gelé en de nombreux endroits et franchissable sans trop de difficultés (voir règles spéciales).



Les combats

Vers 7 h 30, au lever du jour, les Français disposent pour défendre le village des bataillons du troisième régiment de ligne et du bataillon des chasseurs corses soutenus par le 26e régiment de chasseurs à cheval, ainsi que d'une petite batterie d'artillerie (4 pièces) à pied de huit livres.

L'avant-garde autrichienne, commandée par le général Kienmayer, a pour mission de nettoyer le terrain entre Augezd et Telnitz, devant la première colonne russe de Doctorov. Elle dispose de cinq bataillons d'infanteries et d'une douzaine d'escadrons de cavalerie, plus une batterie légère de six livres.

Les généraux Carneville et Stutterheim vont lancer toutes leurs troupes à l'assaut du village. Les tirailleurs corses qui se sont embusqués dans les vignes et le troisième de ligne retranché dans le village, vont résister pendant près d'une heure à la poussée des Autrichiens.

Vers 8 h 30, les Français, sous la direction du général de brigade Merle, vont se replier en bon ordre derrière le Goldbach, couverts par les chasseurs à cheval de Margaron.

C'est à ce moment-là que les premiers renforts français vont arriver par la route de Turas. Le général Heudelet, de la division Friant, a rassemblé le premier bataillon du 108e de ligne et arrive à la rescousse, accompagné du premier régiment de dragons, détaché à cette division.

Vers 9h00, à la tête de ses hommes, et avec le troisième de ligne qui s'est reformé, Heudelet se lance dans le village pour en chasser les Autrichiens. Le bataillon du 108^e, qui s'est déployé le long du ruisseau, est chargé par les hussards de Hesse-Hambourg. Les dragons du premier régiment arrivent au galop et rejette derrière le Goldbach les unités alliées qui ont réussi à le franchir.

A 9 h 30, les renforts russes arrivent du côté autrichien, les Français reculent, mais les divisions Friant et Bourcier ne vont plus tarder : la droite a tenu.

Échelles

Dans ce scénario, une case de terrain représente approximativement 150 mètres. Un élément de cavalerie ou d'infanterie correspond environ à 200 hommes. D'une façon générale, une unité d'infanterie équivaut ainsi à peu près à un bataillon et une unité de cavalerie à un régiment.

Le nombre d'éléments par unité peut éventuellement être ajusté en fonction des effectifs réels, ce qui nous donne par exemple trois éléments pour les unités de cavalerie légère autrichiennes (ce qui est d'ailleurs conforme à la règle concernant les nationalités).

Un tour de jeu correspond à environ 15 minutes de temps réel et la partie dure huit tours, soit approximativement de 7 h 30 à 9 h 30.

Déploiement et placement des troupes

Le joueur français peut positionner ses troupes comme il le souhaite sur la carte (excepté les deux unités prévues en renfort) dans les cinq premières rangées situées vers son bord de table (du côté de la route de Turas). Les renforts arrivent obligatoirement par la route de Turas à partir du cinquième tour uniquement (la case d'entrée compte 1 point de mouvement).

Le joueur autrichien doit obligatoirement faire entrer ses troupes sur la carte par la route d'Augezd, mais il a l'initiative et joue en premier. Il peut activer comme il le souhaite des unités de même type, mais pas plus de quatre unités à la fois (son niveau de commandement).

Conditions de victoire

Il y a trois points de victoire sur le terrain : un point pour le pont et un point pour chaque case de village.

De plus, toute unité complète adverse éliminée compte également pour un point de victoire.

À la fin des **huit tours** de jeu, chaque joueur totalise le nombre de pertes adverses et de points d'objectifs qu'il contrôle : un objectif est considéré comme contrôlé s'il est occupé, ou bien situé derrière la ligne de front et qu'aucune unité adverse ne soit éventuellement en mesure d'aller l'occuper dans le tour qui suivrait.

Il est conseillé de jouer la partie en deux manches, aller et retour, en changeant de camp.

TELNITZ

Ordre de Bataille

02 décembre 1805

français



Legrand Gal de Division (Général en Chef)

Merle Gal de Brigade (Officier Supérieur)

Tirailleurs Corses (infanterie légère)

3^{ème} de Ligne (infanterie lourde)

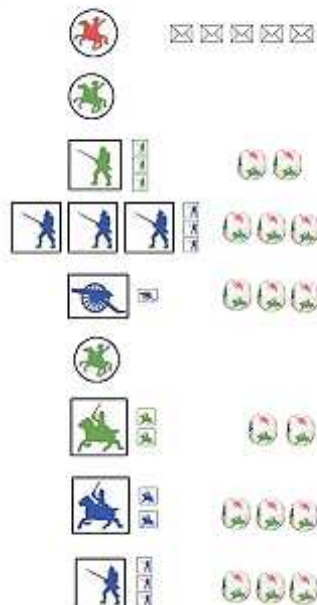
14^{ème} Compagnie (artillerie lourde)

Margaron Gal de Brigade (Officier Supérieur)

26^{ème} Chasseurs à Cheval (cavalerie légère)

Renforts 1^{er} Dragons (cavalerie lourde)

1 Bataillon 108^{ème} de Ligne (infanterie lourde)



Autrichiens



Kienmayer 1^{ère} Colonne (Général en Chef)

Carneville Gal de Brigade (Officier Supérieur)

Grenz Bröder (infanterie légère)

1^{er} Szekler (infanterie lourde)

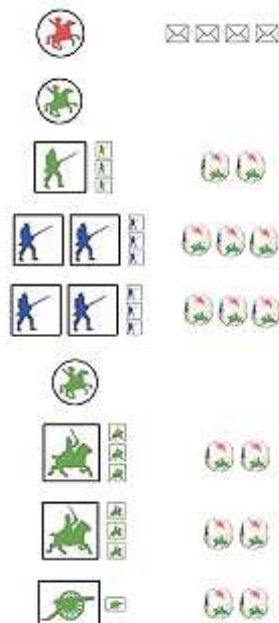
2^{ème} Szekler (infanterie lourde)

Stutterheim Gal de Brigade (Officier Supérieur)

Chevaux Légers O'Reilly (cavalerie légère)

Hussards Hesse Homburg (cavalerie légère)

1 Batterie Würst (Artillerie Légère)



Notes : pour les français, cet ordre de bataille est complètement historique, le **26^{ème} Léger** n'y figure pas car il a été envoyé en renfort vers Sokolnitz dès le début des combats pour soutenir le bataillon des Tirailleurs du Pô qui devait faire face, isolé, à la colonne russe commandée par Langeron. De même, le **8^{ème} Hussards** n'arrivera que dans le courant de l'après-midi.

Pour les autrichiens, notez que vos leurs effectifs, conformément à la règle et à l'ordre de bataille historique, les unités de cavalerie légère comportent trois éléments au lieu de deux (à côté de chaque icône d'unité, les petits icones représentent le nombre d'éléments par unité).

De petits icones représentent également le nombre de dés de combat pour chaque unité ainsi que le nombre de points de commandement disponibles pour chaque Général en chef (nombre fonction de son niveau de commandement).

Règles spéciales

Ces règles modifient légèrement les règles originales ou apportent de nouveaux éléments en fonction de certaines données précises propres à chaque scénario. Elles restent aussi limitées que possible, tout en restant dans l'esprit de simplicité de la règle.

La rivière Goldbach

A cette époque de l'année, le Goldbach n'est qu'un petit ruisseau gelé, vallonné et bordé de taillis : toutes les cases de rivière sont donc assimilées à du terrain accidenté (voir la règle), et non pas de rivière.

Le brouillard d'Austerlitz

Il est célèbre et présent en début de matinée, particulièrement dans les reliefs vallonnés près des rivières. Pour simuler un peu ce manque de visibilité, l'efficacité de l'artillerie est réduite de la façon suivante :

A portée de mitraille (une ou deux cases) le tir se fait normalement, c'est à dire avec 2 dés de combat pour l'artillerie légère et 3 dés pour l'artillerie lourde. Au delà, un dé de combat est retiré pour chaque case de distance supplémentaire, ainsi :

L'artillerie légère tire donc avec 1 seul dé à 3 cases (ce qui est d'ailleurs sa portée limite),
L'artillerie lourde tire avec 2 dés à 3 cases de distance et un seul dé à 4 cases (longe portée).

L'étang de Satchan

Il est gelé, mais la glace peut éventuellement céder : toute unité peut donc se déplacer sur l'étang, volontairement ou non, mais doit alors subir un test à chaque tour en jetant un dé.

Une unité d'infanterie perd un élément pour un symbole d'infanterie.

Une unité de cavalerie perd un élément pour un symbole d'infanterie ou de cavalerie.

Une unité d'artillerie perd un élément (elle est détruite) pour un symbole d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

De plus, toute artillerie tirant sur une unité se trouvant sur l'étang, bénéficie d'un dé de combat supplémentaire et de l'avantage tactique (comme pour le tir à mitraille).

Bon jeu à tous et n'hésitez pas à faire part de vos remarques ! une suite va être prévue pour ce scénario en tenant compte de l'arrivée des Russes et de la division Friant : à suivre... pascal72