

# **TRAITE DE STRATEGIE MILITAIRE SUR** **CAMPAGNE DE RUSSIE**





## PREAMBULE



Le présent traité se veut être une succession de tactiques générales et donc applicables dans la plupart des situations du jeu. Exposant différents scénarios d'attaque et de défense, il se veut le plus complet et s'adresse tant aux vétérans qu'aux jeunes recrues. Avant de s'intéresser à toute stratégie, il est important que chaque officier soit conscient de ses devoirs :

-Intégrer ses 2 compagnies au régiment.

Cela permet de bénéficier du bonus de confiance, et que votre compagnie réapparaisse dans la tente du régiment en cas d'anéantissement.

-Lire les missives reçues.

Contenant des informations cruciales aussi bien sur la situation amie qu'ennemie, elles peuvent également vous informer des cibles prioritaires, dates de zerk ou même ordre de repli. Il est donc crucial que vous vous consultiez régulièrement les missives reçues.

-Rendre compte d'un combat

Envoyer une missive-visu si vous avez attaqué un ennemi, en titre vous mettez "Nom-de-l'Officier (coordonnées ligne/colonne) moral ?".

Vous pouvez calculer le moral ici :

<http://sce.fr.cr/moral.php>

Puis vous collez le rapport de combat avec le nombre de mort et de blessé.

Attention a bien donné les coordonnées et à indiquer le moral.

-A respecter la formation demandée;

Que ce soit un damier pair (numéro de ligne + numéro de colonne = chiffre pair), ou impair.

Ou une formation de bélier, plus rare.

-Faire une visu

Quand vous êtes au front pour mettre la carte global à jour(visible par les chefs uniquement pour raison de sécurité).

Une visu se fait comme cela :

<http://www.comana.net/CdR/genie/saisie.htm>

ou avec le module comana pour firefox :

<http://www.campagne-de-russie.com/forum/viewtopic.php?t=6984>

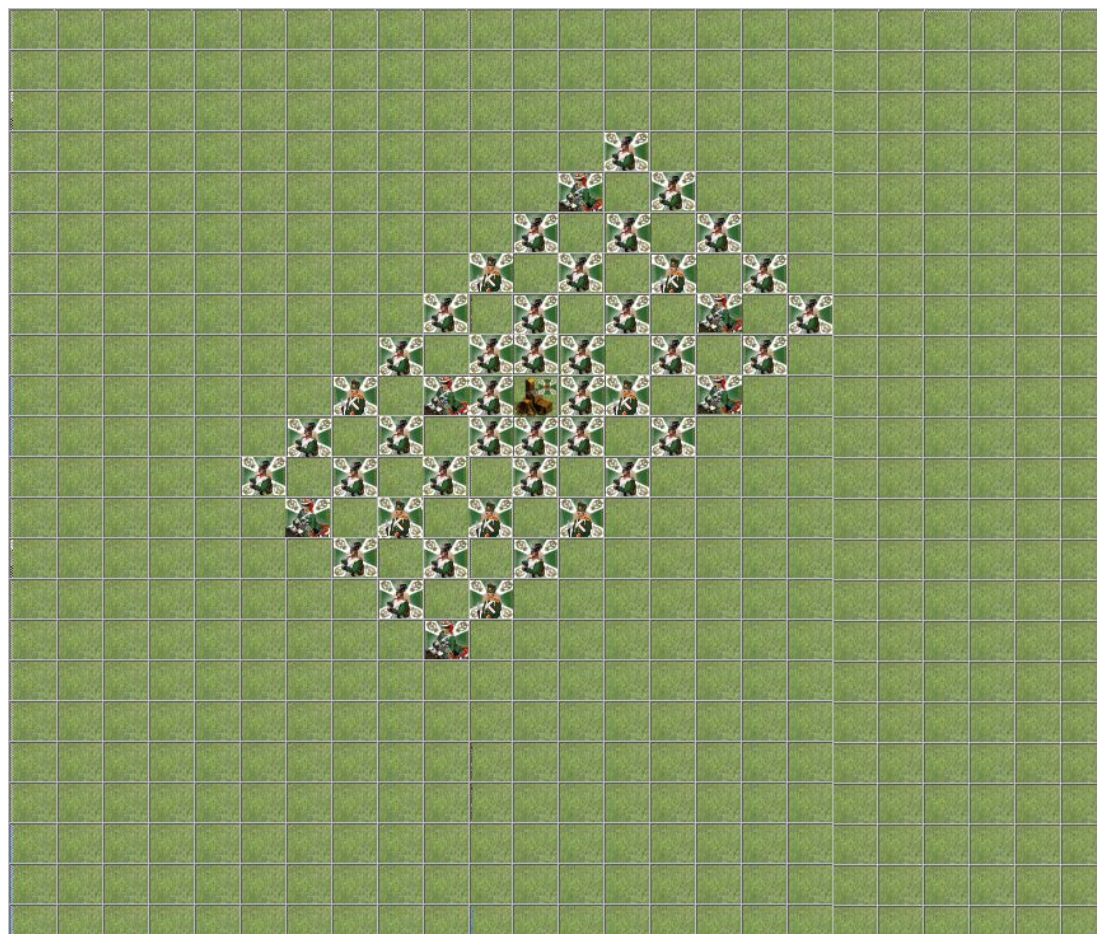
-S'inscrire sur le forum de votre régiment.

Cela permet d'y prendre les ordres et de demander conseil. Visiter les sections [« Etat-Major »](#) et [« Nouvelles du Front »](#) du forum officiel vous permet également de vous informer de ce qui se passe tant sur votre secteur que sur le reste du front. Vous pourrez même y faire vos suggestions !

Ces devoirs ne sont pas là pour gâcher votre plaisir de jeu mais bien pour optimiser l'efficacité de toute la Grande Armée et lui offrir les victoires qu'elle mérite. La coordination et le jeu en équipe restent la clé du succès sur ce jeu

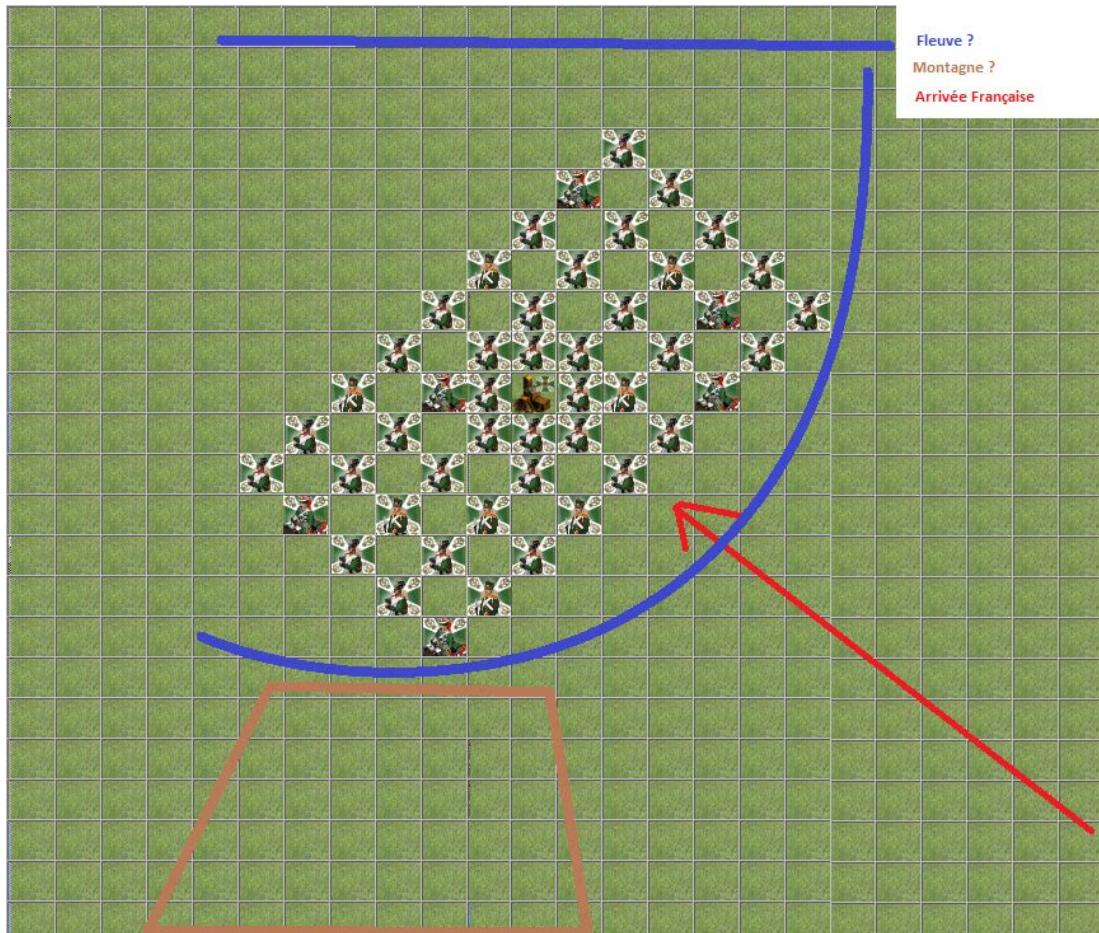
et si tout le monde applique les 6 règles ci-dessus, vous pouvez être assuré de passer un bon moment et de ne pas être renvoyé à la tente dès votre arrivée au front !

## PARTIE I : ATTAQUE ET PRISE DE MINES ET MOULINS



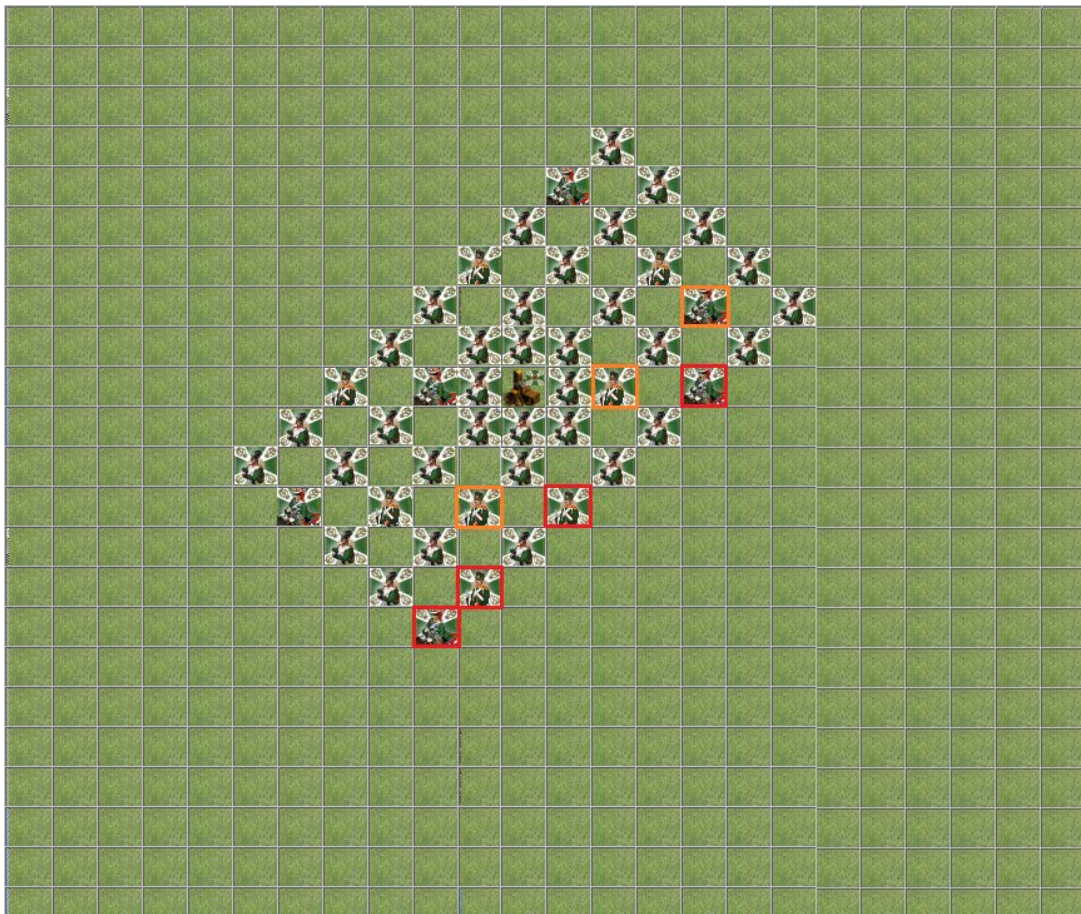
Nous avons ici le cas d'une mine, défendue par pas moins de 35 compagnies de ligne et 14 soutiens (6 cavaliers et 8 voltigeurs) soit pas moins de 7700 hommes. On observe un rapport de fusillers/soutiens de 2/1, qui est le plus commun en début d'affrontement, même si les soutiens ont tendance à être un peu plus nombreux que dans notre exemple. On s'attaque donc à un objectif majeur qui nécessitera au moins le double de forces et un minimum de coordination si nous voulons le prendre rapidement et avec un minimum de pertes. Un objectif majeur implique le plus souvent la désactivation d'une ferme ennemie, qu'ils défendront donc avec tous les moyens à leur disposition. Pour des raisons pratiques il n'y a là que des fusillers, hussards et voltigeurs. Dans un affrontement réel on compterait également des grenadiers, milices, cuirassiers, canons, etc. mais nous verrons que cela ne change au final pas grand-chose. On considère que les français arrivent du Sud-Est, d'où la disposition des troupes russes.

Tout d'abord, pourquoi une telle disposition ? On peut imaginer une chaîne de montagnes à leur Sud, un fleuve au Nord ou carrément devant eux. On verra que ce genre de terrain n'apporte que des variations mineures à la stratégie, qui seront traitées au cas par cas.



Avant de disposer nos propres troupes, étudions les failles d'un tel dispositif, qui sont autant d'erreurs systématiquement commises par les russes.

Commençons donc par les soutiens exposés :



Car oui, vous aurez toujours affaire à des imprudents qui auront placé ces fragiles compagnies en 1ere ligne (encadrées en rouge). Elles doivent donc être les premières cibles prioritaires, suivies des soutiens en 2e ligne. Plus difficiles à atteindre, ils nécessiteront peut-être un zerk ou l'intervention de plusieurs compagnies. Il est donc sage d'envoyer en visu une missive type « j'attaque le volti popov en x/y, tel jour, telle heure, qui peut m'appuyer ? ». Vous aurez toujours des réponses !

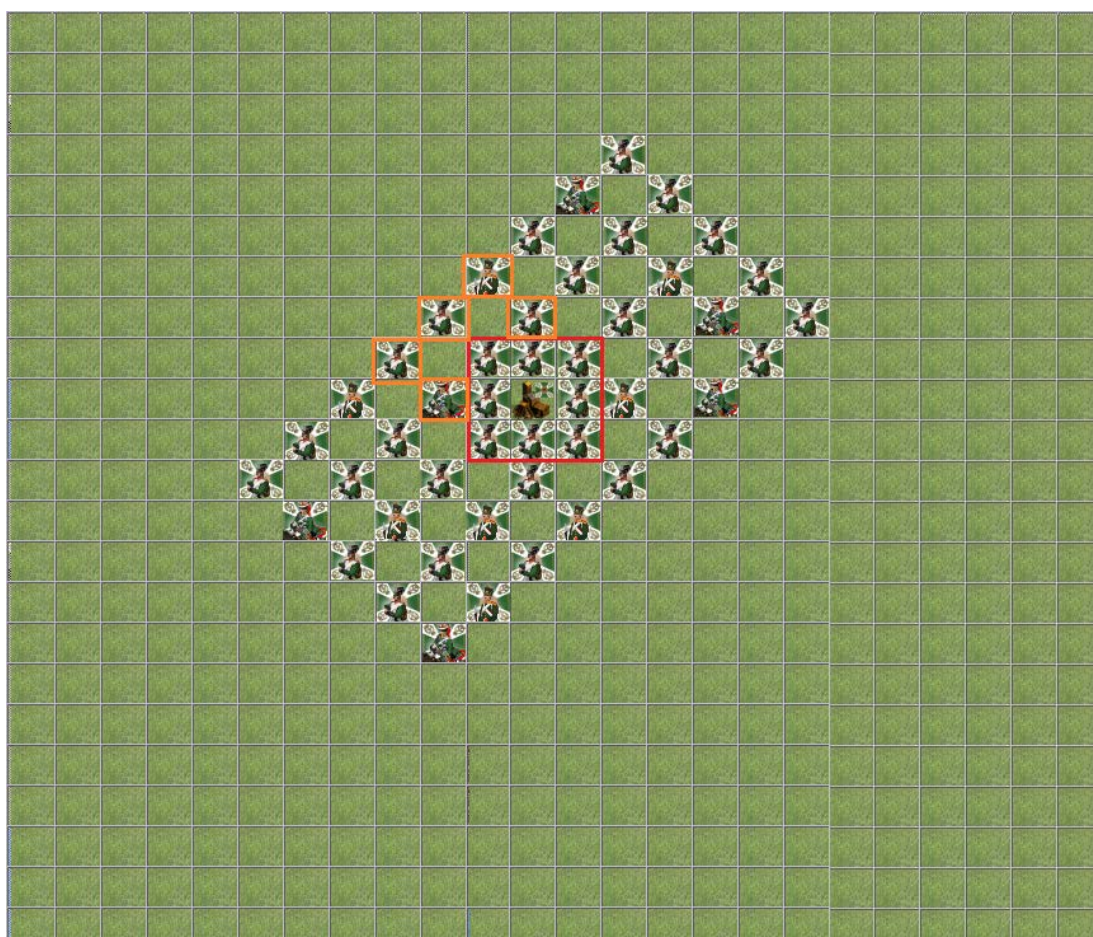
Ainsi, vous serez déjà débarrassés de soutiens qui auraient pu entamer notre précieux moral et si l'ennemi constate que toutes les compagnies en 1ere et 2e ligne sont systématiquement renvoyées aux tentes, il campera dans le fond du damier et donc gaspillera des pa à avancer pour nous attaquer.

Puisque nous en sommes aux cibles prioritaires, la 2e plus grande menace vient des éventuels coordinateurs de front. Une simple reconnaissance en profondeur dans le damier ennemi à l'aide d'une cavalerie vous donnera le nom de toutes les compagnies sur place et leur régiment d'appartenance. Rendez-vous à la [liste des régiments](#) et regardez si une des compagnies appartient au commandant du régiment, au second ou même aux chefs de section.

Il peut aussi y avoir des compagnies appartenant à des joueurs connus pour tenter de coordonner le front sur lequel ils se trouvent. En cas de doute ne pas hésiter à poster la visu dans les Nouvelles du Front du forum pour demander qui cibler.

Dans tous les cas, tous les bataillons susceptibles d'organiser la défense doivent être éliminés.

Maintenant que les officiers adverses sont livrés à eux-mêmes, passons maintenant au « centre faible » :



Cela désigne en fait la conséquence du blocus mis en place par toute troupe défendant un objectif. En effet, vous trouverez toujours des compagnies pour entourer la mine et ainsi établir un périmètre de sécurité pour éviter que l'adversaire lance un zerk ciblant uniquement la compagnie dans la mine et puisse s'y installer. L'avantage pour l'assaillant c'est que toutes les compagnies dans le cadre rouge éviteront d'attaquer pour conserver leurs pa en cas d'assaut sur la mine et que les compagnies en orange seront gênées dans leurs attaques. D'où un centre « faible »

vu que les seules compagnies qui utiliseront leurs pa à plein potentiel seront celles en 1ere ligne et celles sur les flancs. C'est d'ailleurs sur les flancs que nous allons nous concentrer.