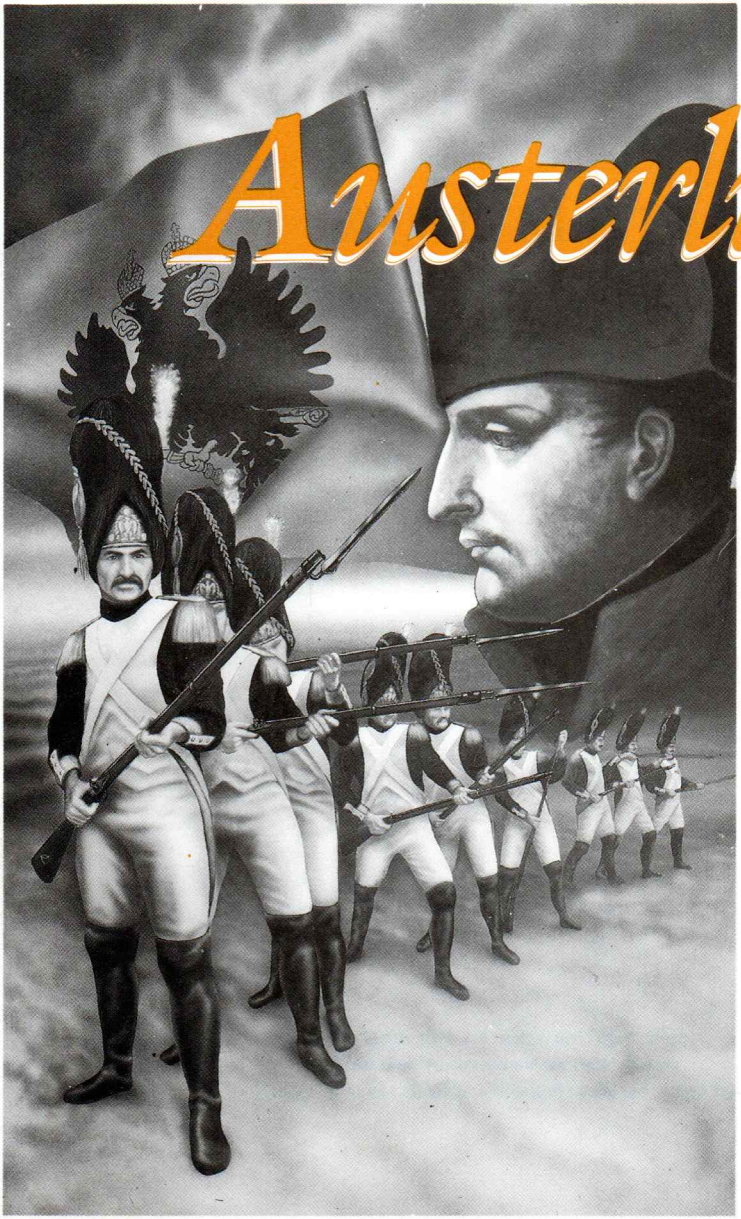


PSS

AUSTERLITZ

Programme conçu et réalisé par Peter Turcan
Illustration de couverture par Peter Curzon
Manuel écrit par Laurence Scotford et conçu par James Willis

CONTENU

1 INTRODUCTION 1

2 GUIDE D'AUSTERLITZ A L'USAGE DU JOUEUR 3

Mode de Chargement 3

Préparation du Jeu 3

Pour Commencer à Jouer 4

L'Ecran de Jeu 5

La Vue 5
La Souris 6
Por reconnaître les Unités 6
La Fenêtre de Commandes 6

Commandes and Ordres 7

Pour Déplacer les Quartiers Généraux 8
Commandes de Base 8
Ordres de Bataille 10

3 GENERALITES 19

Ordres Historiques 19

Aspects du Jeu 19
Qualité de Troupe 20
Porté d'Artillerie 20
Moral 20
Estafettes 21
Initiative d'Officier 21
Aspects du Jeu Exclus 21

Fin du Jeu 22

Conseils sur le Jeu 22
Heure 22
Quand vous donnez des ordres 22
Options de préparation 23
Artillerie 23
Reconnaissance 24
Plannifier à l'avance 24

4 NAPOLEON — L'homme et sa machine militaire 25

5 L'ARMEE MODELE DE NAPOLEON 35

6 L'ART ET LA SCIENCE DE LA GUERRE NAPOLEONIENNE 41

L'Organisation et l'Utilisation des Unités Militaires 47
Infanterie 47
Cavalerie 48
Artillery 50

7 FOND HISTORIQUE 52

Victoire à Ulm 52

The Battle of Austerlitz 56

1 INTRODUCTION

Bienvenue à Austerlitz - titre d'une nouvelle série qui apporte fraîcheur et réalisme aux jeux de guerre. La plupart des logiciels de jeu de guerre donnent beaucoup de liberté au joueur quant à la façon dont il ou elle visionne la bataille et donne ses commandes. Le joueur est revêtu d'un statut divin qui ne tient pas compte des difficultés et des complexités que l'on trouve sur un véritable champ de bataille. Loin d'améliorer le jeu, cette caractéristique indésirable empêche le joueur d'apprécier les finesses de la stratégie et de l'organisation tactique employées par les commandants-mêmes qui vécurent en réalité le scénario de la bataille.

Austerlitz utilise un système unique mis au point par le Docteur Peter Turcan et qui simule les complexités des guerres napoléoniennes au degré le plus réaliste jamais atteint par un autre programme. Vous devez assumer soit les responsabilités de l'Empereur Napoléon, aux commandes de la Grande Armée Française, soit celles du Général Kutusov aux commandes des forces Austro-Russes.

Tout comme pour les commandants, votre vue de la bataille sera restreinte à ce que vous pouvez voir de l'endroit où vous vous trouvez. Votre vue du champ de bataille est entièrement rendue en trois dimensions, vous permettant de vraiment observer le terrain sur lequel la bataille se déroule.

Vos ordres seront écrits par vous-même puis relayés par estafette à vos commandants de corps qui, à leur tour, ordonneront aux généraux divisionnaires de déplacer leurs unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie.

Vous avez peu de contrôle sur les décisions prises par les colonels de régiment du plus bas échelon de commande. Tout comme à la véritable Bataille d'Austerlitz, vos ordres peuvent être ignorés ou ré-interprétés à chaque niveau de commande; soit à cause d'une meilleure connaissance des conditions locales, soit à cause du moral constamment changeant des unités et de leurs commandants.

Vous pouvez maintenant tourner la page et commencer à vivre la gloire et l'horreur de la Bataille d'Austerlitz...

Napoleon à Austerlitz



1 GUIDE D'AUSTERLITZ A L'USAGE DU JOUEUR

Mode de Chargement

Consultez l'étiquette de votre disquette pour le mode de chargement de votre machine.

Préparation du jeu

Une fois que le jeu est chargé vous devez répondre à une série de questions qui déterminent la façon dont la partie est jouée. Les réponses entre parenthèses sont recommandées la première fois que vous jouez.

1 Humain pour rôle de Napoléon, Kutusov, ou les deux commandants?
Vous pouvez commander l'une ou l'autre armée tandis que l'ordinateur prend les commandes de l'armée adverse. Ou bien, deux joueurs peuvent jouer l'un contre l'autre avec l'ordinateur comme médiateur.
Une façon utile d'apprendre le jeu consiste à donner le contrôle des deux armées à l'ordinateur et d'observer la progression de la bataille.

2 Messages entre les généraux affichés? **(Y)**
Ceci n'étant pas réaliste, vous voudrez probablement répondre N à cette option une fois que vous connaîtrez mieux le jeu. Il est utile cependant, au

début, de voir comment les ordres sont interprétés le long de la chaîne de commande.

(Y) **3 Joueur capable de voir le champ de bataille à partir d'autres positions que celle du commandant?**
Cette option n'est pas non plus réaliste, et vous voudrez probablement répondre N quand vous connaîtrez mieux le jeu. Elle est cependant utile, pour vous familiariser avec le champ de bataille et avec la façon dont l'ordinateur représente les objets et le terrain.

(Y) **4 Tirs de Canons?**
Ceci vous permet de voir les bouffées de fumée provoquées par les tirs de canons.

(Y) **5 Note sur ce que le programme fait doit apparaître au bas de l'écran?**
Ceci vous aide à suivre le déroulement du jeu.

(N) **6 Changement de l'ordre historique?**
Quand le jeu commence, les deux armées reçoivent les ordres vraiment donnés à la véritable Bataille d'Austerlitz. Il n'est pas raisonnable de changer ces derniers avant d'être entièrement familier avec le jeu. Quand vous voudrez effectuer le changement, consultez la section ? de ce manuel.

(N) **7 Sauvegarde du jeu à chaque heure?**
Il s'agit d'une précaution contre l'arrêt accidentel de l'ordinateur, et fonctionne après chaque heure simulée du jeu.

Pour Commencer à Jouer

Une fois que vous avez répondu aux questions préliminaires, le jeu commence. Le temps de jeu commence à ??.?? du matin et finit à ??.?? du soir. En

fonction du commandant en chef que vous avez choisi, vous vous trouverez face à l'Est à la position de Napoléon sur la Colline de Zurlan, ou face à l'Ouest à la position de Kutusov sur les sommets de Pratzen. Une carte vous est fournie et elle indique la dispositon initiale des deux armées. Si vous avez choisi de jouer Kutusov, on vous demandera si vous êtes prêt à donner vos ordres. Si vous jouez Napoléon, vous devrez attendre pendant que l'armée Austro-Russe effectue le premier mouvement. Avant de donner des ordres, il vous est conseillé de vous familiariser entièrement avec le champ de bataille.

L'Ecran de Jeu

L'écran est divisé en deux parties. La partie supérieure de l'écran, la plus grande, montre une représentation en trois dimensions de la vue du champ de bataille à partir de votre position, tandis que la partie inférieure, plus petite, représente la fenêtre de commande. C'est là que vous donnez vos ordres et recevez vos messages.

La Vue

La vue de départ est celle de votre commandant (Kutusov ou Napoléon). Votre commandant est toujours situé au bas de l'écran, quelle que soit la direction dans laquelle il regarde. Vous pouvez voir jusqu'à entre un et un et demi miles dans une direction donnée; le champ de bataille tout entier étant de quatorze miles del'Est à l'Ouest et de huit miles du Nord au Sud.

La Souris

La souris sert de doigt indicateur sur cette vue en perspective. En déclenchant la souris quand l'indicateur est sur des villages, des éléments de terrain, des unités militaires ou autres, vous obtiendrez le nom de l'emplacement ou le nom des généraux ou des genres d'unités, ainsi que la portée et la direction des objets. Pour une vue de plus près (si la vue est obscurcie), il suffit de déclencher la souris sur une partie obscurcie et la scène apparaîtra dans sa totalité.

Pour reconnaître les Unités

Les unités peuvent être identifiées par leurs uniformes. En indiquant l'unité et en déclenchant la souris, vous pourrez voir l'unité plus en détail. Chaque régiment est représenté comme un bloc d'unités menées par un colonel. Les colonels peuvent être identifiés par leurs drapeaux triangulaires.

Pendant le jeu, les unités changeront de formation et de direction. L'infanterie par exemple, se formera en carrés si elle est menacée par la cavalerie, tandis que les canons seront soit ramenés, soit alignés pour tirer.

Il y aura aussi des cavaliers individuels, soit des généraux, soit des estafettes. Les généraux portent un drapeau tandis que les estafettes n'en portent pas. Les généraux supérieurs sont codés par couleurs, et un drapeau carré indique la position d'une division, d'un corps ou d'un commandant en chef.

La Fenêtre de Commandes

Cette partie de l'écran vous montre vos ordres, et les rapports que vous recevez du champ de bataille. Elle est également utilisée pour passer des commandes au

logiciel, et pour que le logiciel vous envoie des messages. Quand vous tapez des commandes dans cette fenêtre, vous pouvez utiliser soit des lettres majuscules, soit des lettres minuscules. Les fautes d'orthographe, les commandes incorrectes, et les erreurs sémantiques seront identifiées par le logiciel. En cas d'erreur, la commande reste sur l'écran avec le curseur à l'endroit où le logiciel a reconnu une erreur. La commande peut alors être mise au point et ré-introduite en utilisant le curseur et les touches de retour en arrière et de correction. Le logiciel utilise une routine de reconnaissance de formes pour permettre aux noms d'être abrégés au maximum tout en restant reconnaissables. Par exemple: 'Pratzen' peut devenir 'Prat' car aucun autre nom ne commence par les mêmes lettres dans le même ordre. Chaque fois que la clé apparaît en bas à droite de la fenêtre de commande, déclenchez la souris, appuyez sur une touche ou attendez la fin de la pause (environ 20 secondes) pour retourner à l'incitation 'Ordres:'.

Commandes et Ordres

Il y a deux types de commandes qui peuvent être introduites quand on vous incite à donner un ordre. Le premier type est une commande de système qui dit au logiciel que vous désirez faire quelque chose avec le jeu. Le second type est en fait un ordre que vous donnez à l'un de vos commandants de corps. Le commandant en chef (vous) ne peut donner d'ordres qu'aux généraux divisionnaires sous lui. Vous ne pouvez pas donner d'ordres directs aux officiers de grades inférieurs. Chaque tour représente 15 minutes de temps de jeu simulé. Un maximum de 8 ordres ou commandes peut être introduit à chaque tour.

Pour Déplacer les Quartiers Généraux

Au début de votre phase de mouvements d'armées on vous demandera si vous désirez déplacer votre Q.G. Si tel est le cas, vous devez préciser dans quelle direction de la boussole vous désirez le déplacer (N,S,E,ou O), puis sélectionner la destination exacte avec la souris. Le changement d'emplacement ne peut pas avoir lieu immédiatement. Vous bougerez en direction de votre nouvelle destination aussi loin que le temps vous le permet. Votre vue sera alors, bien entendu, à partir de votre nouvellle position.

Commandes de base

Ce sont des commandes données au logiciel. Elles peuvent être introduites à n'importe quel tour.

LOOK **(Regarder)**
Cette commande modifie votre vue du champ de bataille. Sous sa forme la plus simple, la commande est utilisée avec n'importe lequel des points cardinaux (Nord, Sud, Est ou Ouest). Les points cardinaux peuvent être abrégés par leur initiale. A condition que vous ne regardiez pas déjà dans la direction proposée, votre vue sera modifiée pour montrer le champ de bataille vu de votre position actuelle dans la direction voulue. Par exemple:

Look East (Regarder vers l'Est) ou Look E (Regarder vers l'E)

Si vous optez pour la possibilité de voir le champ de bataille à partir d'autres positions pendant la préparation du jeu, vous pouvez également utiliser la forme longue de cette commande. Dans ce cas, vous faite suivre la direction cardinale du mot 'From' accompagné soit du nom d'un endroit, soit du nom d'un Commandant de Corps. Par exemple:

Look S From Puntowitz

vous montrerait la vue vers le Sud à partir de ce village, tandis que

Look E From Bernadotte

vous montrerait la vue vers l'Est telle que la voit ce Commandant de Corps. N'oubliez pas que quand vous demandez la vue à partir de la position d'un autre général, vous ne pouvez la choisir qu'à partir de votre propre armée!

POINTS

Cette commande fera afficher vos points actuels. Ils vous donnent une indication courante de votre performance. Les points sont attribués en fonction de la taille actuelle de votre armée, des prisonniers et des blessés dont vous êtes responsable et des fermes et des villages que vous contrôlez.

PAUSE

Ceci fige le jeu jusqu'à ce que vous soyez prêt à continuer.

SAVE (Sauvegarder)

A la fin de la période de bataille suivante, le jeu sera sauvegardé avant que vous ne puissiez continuer. Ceci est utile si vous voulez arrêter de jouer et reprendre le jeu plus tard ou un autre jour. Avec cette commande, vous n'êtes pas obligé de recommencer le jeu depuis le début en cas de coupure de courant, ou si l'ordinateur est arrêté accidentellement.

X (ou touche Esc)

Ceci empêche l'ordinateur d'attendre d'autres ordres, et permet au jeu de passer au tour suivant. Vous devriez utiliser cette commande si vous désirez donner moins de 8 ordres pendant un tour.

QUIT (Abandonner)

Abandonne le jeu en cours.

Ordres de Bataille

Tous les ordres sont des phrases écrites qui sont envoyées à vos commandants de Corps au tour suivant. Les ordres que vous pouvez envoyer à vos commandants sont assez complexes et sophistiqués, mais ils doivent inclure certaines instructions pour pouvoir être compris. Elles sont expliquées ci-dessous. Chaque ordre est composé de deux parties: l'Action et les Conditions. Il y a cinq types d'actions possibles: Actions de Bataille, Actions de Renfort, Actions de Rapport, Actions de Transfert, et Actions de Stratégie. Les Conditions varient en fonction du type d'action, et sont expliquées dans les sections appropriées ci-dessous. L'ordre doit être précédé du nom du général auquel il est destiné. Si l'ordre doit être appliqué à toute l'armée, le nom du Général doit être remplacé par le terme All Corps (Corps Entier).

Actions de Bataille

Ces actions concernent le mouvement et le combat de vos unités. Les options qui vous sont disponibles sont:

- **MOVE** (Bougez) - rendez-vous à un autre emplacement
- **ATTACK** (Attaquez) - engagez une action offensive
- **DEFEND** (Défendez) - engagez une action défensive
- **SHELL** (Bombardez) - lancez les batteries d'artillerie
- **STAY IN RESERVE** (Restez en réserve) - ne faites aucune action spécifique mais soyez prêt à recevoir d'autres ordres.
- **RETREAT** (Battez en retraite) - retirez vos troupes

Les conditions qui peuvent être appliquées aux Actions de Bataille sont: Endroit, Heure et Durée. Elles déterminent les cibles et les objectifs de vos troupes. Supposons, par exemple, que vous vouliez déplacer un

corps entier à un emplacement précis... Indiquez tout d'abord le commandant auquel l'ordre est destiné, puis l'heure à laquelle l'ordre doit être exécuté, suivie de l'action (dans ce cas Move), et enfin de la destination. Par exemple:

(Qui) *Oudinot*
(Heure) *à 12.30hrs*
(Action) *Bougez*
(Endroit) *à Jirschikowitz*

Quand vous indiquez le destinataire d'un ordre, n'oubliez pas que vous ne pouvez donner d'ordres directs qu'à vos Commandants de Corps. Si vous voulez qu'une unité précise suive l'ordre, vous devez demander au Commandant de Corps de transmettre l'ordre pour vous. Par exemple:

Lannes at 12 45 pm Order 3 infantry divisions to Defend Santon Hill

(Lannes à 12.45hrs Ordonnez à 3 divisions d'infanterie de Défendre Santon Hill)

Ou bien, vous pouvez vouloir qu'un Commandant de Corps donne un ordre à un officier subordonné. Par exemple:

Bagration at 1 15 pm Order Markov to Defend the hills 1 mile South of you

Bagration à 1.15hrs Ordonnez à Markov de Défendre les collines à 1 km au Sud de votre position.

Vous devez utiliser la clause Ordonnez. Par exemple:

Bagration Move Ulanius 1 mile South

(Bagration Bougez Ulaniusà un kilomètre au Sud)

serait inacceptable.

Si vos ordres à un Commandant de Corps ne précisent pas de forces, il en sélectionnera une ou deux de son choix. En même temps, il agira de sa propre initiative,

donnant ses propres ordres dans les limites de la stratégie dans laquelle il travaille, et de la ligne d'attaque ou de défense qui a été ou non précisée.

L'endroit nommé ne doit pas nécessairement être un village ou une ferme - il peut s'agir d'un Général ou d'une description d'un élément de terrain, ou d'une force ennemie, ou simplement d'une distance ou d'une direction relative à l'un de ces noms. Pour donner une position relative, il suffit de taper une distance, puis une direction (l'une des huit directions de la boussole), puis l'endroit . Par exemple:

1 1/2 Miles East of Pratzen.
(1 1/2 kms Est de Pratzen.)

L'heure de l'action est optionnelle. Utilisez-la quand le minutage d'une action est critique.

La durée de l'action est également optionnelle, et prend la forme suivante:

for (x) hours (y) minutes
(pendant (x) heures (y) minutes)
ou
for (x) hours
(pendant (x) heures)
ou
for (y) minutes
(pendant (y) minutes)

Voici quelques exemples de choix d'Ordres de Bataille utilisant certaines Actions et Conditions de Bataille:

- *Kienmayer order your artillery to move 1/2 mile north*
  Kienmayer ordonnez (Order) à votre artillerie de bouger (Move) à 1/2 km au nord
- *Murat move to Bosenitz Stream*
  Murat rendez-vous (Move) au Ruisseau de Bosenitz
- *Langeron shell Kobeinitz for 3 hours*
  Langeron bombardez (Shell) Kobeinitz pendant trois heures

- *Bernadotte shell the enemy cavalry 1 mile east of you*
  Bernadotte bombardez la cavalerie ennemie à 1 mile à l'est de votre position
- *Kienmayer order your infantry to move to the HQ*
  Kienmayer ordonnez (Order) à votre infanterie de bouger (Move) le Q.G.
- *Murat at 2 30 pm retreat*
  Murat à 14.30hrs battez en retraite (Retreat)

Ordres de Renfort

Quand un Commandant de Corps en soutient un autre, il peut transférer des troupes au corps soutenu au cas où ces dernières soient requises. Il y a 4 Actions de Renfort:

- **GIVE SUPPORT TO** (Donnez du renfort à) - répondez aux demandes de transfert de troupes.
- **TAKE SUPPORT FROM** (Obtenez du renfort de) - demandez un transfert de troupes.
- **STOP GIVING SUPPORT** (Ne donnez plus de renfort) - ne transférez pas de troupes
- **STOP TAKING SUPPORT FROM** (Ne recevez plus de renfort) - ne demandez pas de transfert de troupes.

Si une Action de Renfort est effectuée l'Action correspondante est envoyée automatiquement. Par exemple, l'ordre:

Bagration Give Support To Liechtenstein

Bagration donnez du renfort à Liechtenstein

est introduit, puis les hommes du commandant envoient l'ordre correspondant:

Liechtenstein Take Support From Bagration

Liechtenstein obtenez du renfort de Bagration

Les conditions énumérées sous les Ordres de Bataille peuvent aussi être appliquées aux Ordres de Renfort. Comme pour les Ordres de Bataille, vous devez

indiquer le Commandant de Corps qui devrait effectuer l'action et vous avez l'option de préciser l'heure à laquelle elle devrait commencer. Une condition supplémentaire (Assign Corps (Assignez Corps)) vous permet de préciser le corps auquel un commandant donne du renfort. Vous pouvez donner votre renfort à plus d'un corps. Voici quelques exemples d'Ordres de Renfort:

- *Lannes give support to Bernadotte*
  Lannes donnez du renfort à Bernadotte
- *Lannes stop giving support*
  Lannes ne donnez plus de renfort
- *Soult at 6 30 pm give support to Murat, Legrand, and Davout*
  Soult à 18.30hrs donnez du renfort à Murat, Legrand, et Davout

Ordres de Rapport

Un Ordre de Rapport demande à un Commandant de Corps d'obtenir de ses subordonnés des détails sur les hommes, les armes, les blessés, les prisonniers etc, et de vous transmettre ces renseignements. L'Action de Rapport est:

SEND ME YOUR BATTLE REPORT
(Envoyez-Moi Votre Rapport de Bataille)

Exemples:

- *Davout send me your battle report*
  Davout envoyez-moi votre Rapport de Bataille
- *All corps at 8 30 pm send me your battle report*
  Tous les corps à 20.30hrs, envoyez-moi votre Rapport de Bataille

Ordres de Transfert

Ils ordonnent à un Commandant de Corps de transférer une ou plusieurs de ses divisions à un autre Commandant de Corps. L'Action de Transfert est:

TRANSFER (Transférez)

Toutes les conditions mentionées plus haut peuvent être utilisées, et vous pouvez également préciser la Division. Pour transférer une division à un autre Commandant de Corps, vous pouvez taper le nom de son Général ou son type, et un nombre précisé ou non de divisions. Si vous n'utilisez pas le nom du Général de la division, vous devez en indiquer le type: infanterie etc.

Voici quelques exemples d'Ordres de Transfert:

- *Prschibitschewski Transfer Muller To Dokhturov*
  Prschibitschewski transférez xxxxx à Dokhturov
- *Keinmayer Transfer your cavalry to Langeron*
  Keinmayer transférez votre cavalerie à Langeron
- *Lannes at 6 pm Transfer 2 divisions of infantry to Soult*
  Lannes à 18hrs transférez deux divisions d'infanterie à Soult

Ordres de Stratégie

Les Commandants de Corps n'agiront qu'en fonction d'une seule stratégie. Les Ordres de Stratégie ne seront probablement donnés qu'au début de la bataille. Vous voudrez peut-être aussi les utiliser si les choses vont très mal ou très bien.

Les Actions de Stratégie possibles sont:

- **CHANGE YOUR STRATEGY TO ATTACK**
  Changez de Stratégie pour Attaquer
- **CHANGE YOUR STRATEGY TO DEFEND**
  Changez de Stratégie pour Défendre
- **CHANGE YOUR STRATEGY TO STAND-BY**
  Changez de Stratégie pour vous mettre sur pied d'intervention.

- **CHANGE YOUR STRATEGY TO RESERVE**
  Changez de Stratégie pour aller en Réserve
- **CHANGE YOUR STRATEGY TO RETREAT**
  Changez de Stratégie pour battre en Retraite

Si vous voulez minimiser le niveau de contrôle d'un Commandant de Corps sur ses divisions, de façon à obtenir un contrôle direct de ces dernières, changez la stratégie du Commandant de Corps pour STAND (mise sur pied d'intervention).

Quelques exemples:

- *Bernadotte at 1 pm Change Your Strategy to Attack*
  Bernadotte à 13 hrs Changez votre Stratégie pour Attaquer
- *Langeron at 7 pm Change Your Strategy to Defend*
  Langeron à 19 hrs Changez votre Stratégie pour Défendre.

Ordres de Ligne d'Attaque et de Défense

Il s'agit d'un Ordre stratégique aux Commandants de Corps qui doivent établir la ligne de front. Il est important que la ligne de front soit complète, comme dans les ordres historiques les deux armées commencent par défaut. Un Commandant de Corps sur la ligne de front dispose de deux emplacements entre lesquels il doit former une ligne, et de deux noms de Commandants de Corps à relier à ces endroits. Ou bien, un flanc peut être précisé, ce qui ne nécessite pas la désignation d'un emplacement ou d'un général. Cet ordre n'a pas besoin d'être donné si vous désirez utiliser les ordres historiques. Les Commandants de Corps ajusteront la ligne précisée pour assurer un lien ferme avec les Commandants nommés. Si une ligne de défense est précisée, le Commandant fera le meilleur usage possible du terrain et des constructions environnantes, tandis qu'une ligne d'attaque sera poussée à l'avant.

Vous avez le choix entre les stratégies suivantes:

- **FORM AN ATTACK LINE FROM**
  Formez une Ligne d'Attaque à partir de
- **FORM A DEFENCE LINE FROM**
  Formez une Ligne de Défense à partir de

En plus des conditions mentionnées sous Actions de Bataille, vous pouvez préciser à qui la ligne est reliée, et/ou si elle doit être ouverte au flanc nord ou au flanc sud. Exemples:

- *Soult form a defence line from the north flank to Menitz linking with Legrand*
  Soult formez une ligne de défense du flanc nord à Menitz reliée à Legrand
- *Bernadotte form a attack line from Blasowitz linking with Bessieres to Telnitz linking with Soult*
  Bernadotte formez une ligne d'attaque de Blasowitz reliée à Bessieres à Telnitz reliée à Soult
- *Dokhturov form a defence line from 1/2 mile south of Pratzen linking with Kollowrath to the south flank*
  Dokhturov formez une ligne de défense à 1/2 mile au sud de Pratzen reliée à Kollowrath au flanc sud.

Soldats

ARCHIVES

Je suis content de vous; vous avez à la journée d'Austerlitz, justifié tout ce que j'attendais de votre intrépidité; vous avez décoré vos aigles d'une immortelle gloire. Une armée de cent mille hommes commandée par les Empereurs de Russie et d'Autriche, a été en moins de quatre heures, ou coupée ou dispersée; ce qui a échappé à votre fer s'est noyé dans les lacs; 40 drapeaux, les étendars de la Garde Impériale de Russie, 120 piéces de canon, 20 Généraux, plus de 30,000 prisonniers sont le résultat de cette journée à jamais célèbre. Cette infanterie tant vantée, et en nombre supérieur, n'a pu résister à votre choc; et désormais vous n'avez plus de rivaux à redouter: ainsi en deux mois, cette troisième coalition a été vaincue et dissoute. La paix ne peut plus être éloignée; mais, comme je l'ai promis à mon Peuple avant de passer le Rhin, je ne ferai qu'une paix qui me donne des garanties et assure des récompenses à nos alliés.

Soldats, lorsque le Peuple Français plaça sur ma tête la couronne impériale, je me confiai à vous pour la maintenir toujours dans ce haut éclat de gloire, qui seul pouvait lui donner du prix à mes yeux; mais dans le même moment nos ennemis pensaient à la détruire et à l'avilir, et cette couronne de fer conquise par le sang de tant de français, ils voulaient m'obliger à la placer sur la tête de nos plus cruels ennemis: projets téméraires et insensés que, le jour même de l'anniversaire du couronnement de votre Empereur, vous avez anéantis et confondus. Vous leur avez appris qu'il est plus facile de nous braver et de nous menacer que de nous vaincre.

Soldats, lorsque tout ce qui est nécessaire pour assurer le bonheur et la prospérité de notre patrie, sera accompli, je vous ramenerai en France; là vous serez l'objet de mes plus tendres sollicitudes; mon Peuple vous reverra avec des transports de joye; il vous suffira de dire: j'étois à la bataille d'Austerlitz, pour que l'on réponde: voilà un Brave.

Napoleon.

De notre Camp Impérial d'Austerlitz
le 12 Frimaire an 14

Par ordre de l'Empereur,
Le Major-Général
Mal BERTHIER.

3 GENERALITES

Ordres Historiques

Cette simulation représente les événements tels qu'ils se produisirent dans l'histoire, donc, quand vous commencerez à jouer, vos généraux recevront les ordres qu'ils reçurent historiquement. La plupart des joueurs voudront commencer à ce point-là puis utiliser leurs propres stratégies au fur et à mesure que la bataille progresse. Il est possible cependant, que vous désiriez tenter des manoeuvres qui impliquent le changement des dispositions de départ de vos corps. En répondant Y à Changement des Ordres Historiques? vous pouvez introduire jusqu'à 30 ordres nouveaux de chaque côté. Tous les Commandants de Corps qui ne reçoivent pas d'ordres nouveaux gardent leurs ordres historiques et, vous n'avez donc pas besoin de les ré-introduire. Vos nouveaux ordres, si vous en avez, prendront effet immédiatement.

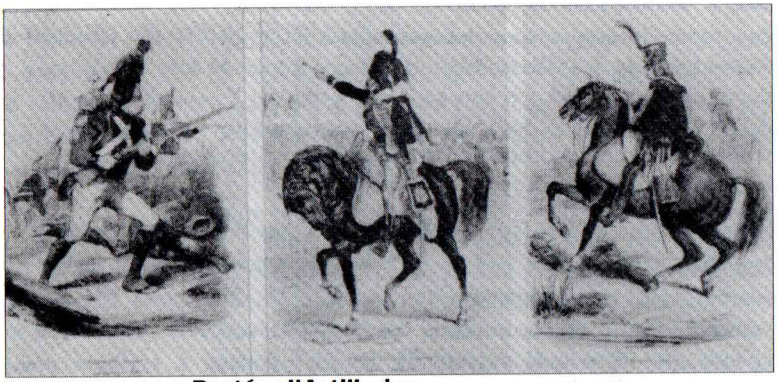
Aspects du Jeu

Le jeu fonctionne selon les principes de la Guerre Napoléonienne. Les divers mouvements et résultats de combat sont calculés selon des règles extrêmement détaillées, semblables à celles trouvées dans les Jeux de Guerre Tabletop. Les paragraphes suivants donnent une indication des aspects les plus importants du jeu compris dans la simulation.

en face
Proclamation de Napoléon après la bataille d'Austerlitz

Qualité de Troupe

Les meilleures unités d'un côté ou de l'autre sont les unités de garde. Les unités Linéaire et Légère sont considérées comme des unités de soldats professionnels avec une formation adéquate, tandis que Landwehr ou Milice sont des forces assemblées à la hâte et composées de soldats à temps partiel.



Des soldats napoléonéens: de gauche à droite un Grenadier, un officier de la Garde Impériale, un Hussar.

Portée d'Artillerie

La Portée d'Artillerie est approximativement d'1/2 mile (650m). Une batterie de canons ne peut tirer que sur une cible visible. Les officiers d'artillerie sur le champ sélectionnent les types de munitions les plus efficaces en fonction de la portée et de la cible.

Moral

Les unités peuvent être forcées à des retraites désorganisées ou à des déroutes temporaires; et une unité en retraite peut provoquer une retraite en masse de plusieurs unités. Les unités de Milice et Landwher ont un moral plutôt fragile, tandis que les autres peuvent supporter plus de coups durs avant de craquer.

Quelques unités en déroute finiront par se reformer, bien que leur moral reste fragile.

Estafettes

Les cavaliers qui portent les messages sont traités comme des unités. Ils peuvent donc être abattus, ou pris dans des débâcles et perdus.

Initiative d'Officier

Tous les Commandants interprètent leurs ordres en fonction de leur caractère et des conditions prédominantes. Il y a trois niveaux d''Intelligence' sous le Commandant en Chef: Corps, Divisionnel et Régimental. Un Commandant tentera d'utiliser les éléments de terrain à son avantage, et il peut ne pas obéir à un ordre s'il le trouve suicidaire ou pas assez récent, ou inadéquat à la situation locale. Les Commandants de Corps ont un haut degré de souplesse et peuvent avancer, se retirer, se soutenir mutuellement et prendre ce genre de décisions sans consulter le Commandant en Chef. Les commandants régimentaux donnent à l'infanterie les ordres de formation optimum en fonction de la situation; formation en carré quand la cavalerie ennemie arrive en face, en ligne pour maximiser la puissance de tir, et en colonne pour plus d'impact lors de l'attaque.

Aspects du Jeu Exclus

Certains aspects de la Guerre Napoléonienne ont été exclus. Il s'agit de la Fumée bloquant le champ de vision, le démentèlement de régiments en longues lignes d'escarmouches, et la promotion ou la rétrogradation du personnel.

Fin du Jeu

Quand la bataille sera terminée, des rapports de bataille complets seront disponibles et les résultats seront évalués. Vous aurez aussi la possibilité d'inspecter le champ de bataille.

Conseils sur le Jeu

Heure

Quand vous donnez des ordres, il est très important d'être conscient des délais temporels qui se produisent quand les estafettes portent vos messages aux commandants désignés, et quand ces commandants tentent de les mettre à exécution. Si vous voyez un état de crise se développer sur le champ de bataille réfléchissez bien avant d'agir. Assurez-vous que ce que vous tentez peut être accompli à temps pour avoir un effet positif. Il est possible que le Général aux commandes puisse résoudre le problème de toute façon. Ne gaspillez pas de bonnes troupes en les envoyant dans des missions précipitées qui affaibliront la cohésion de votre armée.

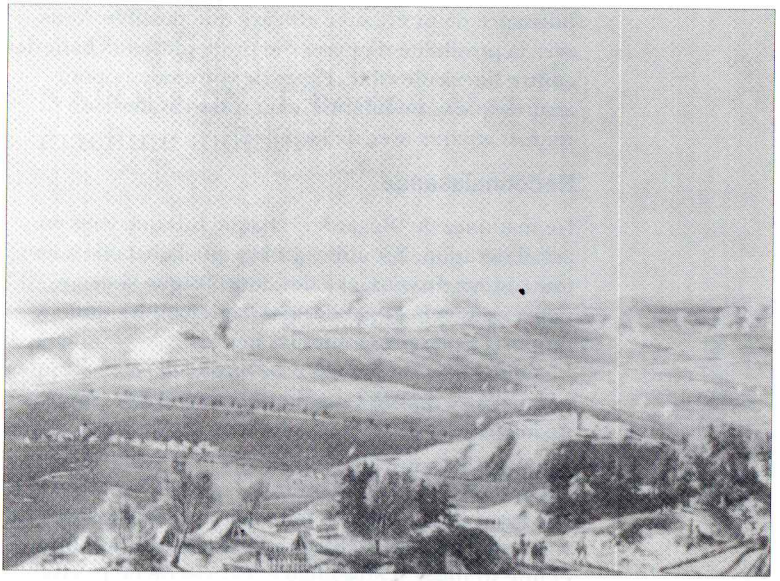
Quand vous donnez des ordres

Donnez des ordres clairs, *'Langeron rendez-vous à Pratzen'* est vague. A moins que vous ne vouliez que Langeron prenne la décision vous feriez mieux d'être plus précis:

Langeron order 2 infantry divisions and your cavalry to move to Pratzen

Langeron ordonnez à 2 divisions d'infanterie et à votre cavalerie de se rendre à Pratzen

N'utilisez pas les ordres de Stratégie ou de Ligne



La bataille d'Austerlitz à 10.00 heures

d'Attaque et de Défense tant que vous n'êtes pas sûr de ce que vous faites. Ces ordres ont un effet capital sur la façon dont la bataille est jouée.

Options de préparation

Quand vous apprenez à vous servir du jeu, n'oubliez pas de répondre Y à l'option v de la préparation du jeu pour vous permettre de voir une note indiquant ce que fait le logiciel.

Artillerie

Exploitez pleinement l'ordre de Bombardement. Les unités fortement protégées peuvent être difficiles à déloger sans un barrage d'artillerie initial. Ne gaspillez pas votre puissance de tir sur des cibles situées à la limite de la porté de 650m. Assurez-vous que votre

puissance de tir est aussi efficace que possible. Vous avez la possibilité d'amasser le tir de plusieurs batteries contre une seule cible. Faites de votre mieux pour assurer que votre infanterie ou votre cavalerie de renfort attaque avec de l'artillerie.

Reconnaissance

Ne manquez de 'Regarder' chaque fois que vous en avez l'occasion. N'oubliez jamais que la bataille a lieu tout autour de vous, et à des endroits que vous ne pouvez pas voir. N'oubliez pas de demander des rapports à peu près toutes les heures.

'Corps Entier envoyez-moi votre rapport de bataille' vaut la peine d'être donné à une heure raisonnable, disons à mi-journée.

Plannifier à l'avance

N'essayez pas de trop en faire à la fois. Vous risquez de vous embrouiller facilement. Donnez-vous un objectif et une stratégie d'ensemble et essayez de ne pas vous laisser distraire de votre but par des événements imprévus. Dans les pages suivantes vous trouverez des éléments d'histoire sur Napoléon, et sur les méthodes employées pendant les Guerres Napoléoniennes. Vous y trouverez des explications sur la composition des armées, et sur les tactiques qu'elles utilisaient vraiment en bataille. La dernière section de cette brochure raconte la véritable Bataille d'Austerlitz ainsi que les événements qui y menèrent. Vous aurez moins de mal à comprendre le jeu si vous absorbez une partie de cette information.

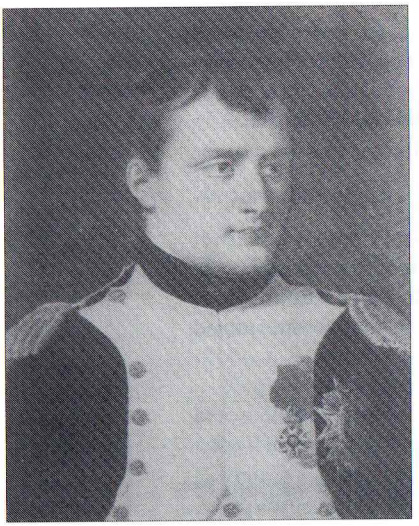
4 NAPOLEON - L'homme et sa machine militaire

"Je disais de lui que sa présence sur le champ faisait la différence de 40 000 hommes" - Commentaire du Duc de Wellington sur les dons de son principal adversaire, Napoléon.

Quand Letizia Bonaparte donna le jour à son deuxième fils né vivant à Ajaccio le 15 août 1769 il est fort probable que ni elle ni son mari Charles n'aient eu la moindre idée de la grandeur dont leur tout petit bébé allait hériter. Le père de Napoléon était homme de loi, et bien qu'issu d'une famille aristocratique, il ne possédait pas lui-même de véritable richesse.

A l'époque, il aurait été facile d'imaginer Napoléon menant une vie confortable mais banale de gentleman Corse, inconnu au-delà des côtes de l'île. Le destin, cependant, en avait décidé autrement pour le petit Napoléon, et à trente cinq ans, la mention de son nom ne manquait pas de provoquer certains remous dans les cœurs de presque tous les Européens.

En dépit de sa grandeur future, la vie de Napoléon commença de la même façon que celle d'un grand nombre de jeunes Corses. Il fut éduqué à Autun en Bourgogne, mais fut vite transféré pour un an à l'académie militaire de Brienne. Etudiant intelligent, il fit vite preuve de dons particuliers en sciences et en mathématiques, mais sa véritable passion était pour l'histoire et la théorie militaire, et il passait la plupart de son temps libre à étudier ces matières.



En 1785, à l'âge de quinze ans, il fut promu à l'artillerie, et il avait à peine vingt ans quand il fut mis au service de garnison à Auxonne. Il passa ensuite quatre années tranquilles en Corse, mais pendant ce temps il fut fortement influencé par l'artilleur renommé Jean Pierre du Teil, qui avait été son commandant pendant cette période.

Plus tard il assista à l'attaque des Tuileries et à sa défense par les Gardes Suisses le 10 août 1792, et ce fut sa première chance de voir les tactiques militaires de l'époque en action. Sa première véritable expédition militaire eut lieu en février de l'année suivante. La mission en question était un raid sur l'île Sarde de La Maddalena, et Napoléon fut placé aux commandes d'une batterie de trois canons. Il est fort possible que Napoléon, tout ambitieux qu'il était, ignorait lui-même qu'en l'espace de six années il se retrouverait aux commandes non pas d'une batterie insignifiante de canons de combat mais de toute une nation.

La Maddalena ne fut pas une réussite, principalement à cause d'une mauvaise plannification de la part des officiers aux commandes. Il est plutôt ironique qu'il en eut été ainsi puisque parmi eux se trouvait un officier junior dont le potentiel le mena à devenir le plus grand tacticien militaire de tous les temps. La promesse des dons de Bonaparte ne resta pas longtemps sans être remarquée et, à Toulon, plus tard cette même année, la réussite de son plan de reprise de

la ville lui donna la reconnaissance qu'il méritait ainsi qu'une promotion opportune au grade de brigadier.

Durant l'été suivant, Napoléon perdit sa grâce politique et fut incarcéré pendant une brève période à cause de son amitié avec le frère de Robespierre. Mais, peu de temps après son arrivée à Paris, le 25 mai 1795, Napoléon obtint le soutien de l'infâme politicien Paul Barras (1755-1820). Le lien avec Barras compta beaucoup pour Napoléon car à l'époque, Barras était le membre le plus influent du Directoire (principalement en raison de ses complots immoraux et sournois). C'est probablement pour cette raison que Napoléon fût on ne peut plus heureux d'aider Barras dans sa défense de la Convention Vendémiaire contre les Royalistes querelleurs. Ses tactiques impopulaires de 'bouffée de mitraille' furent très efficaces à cette occasion et ajoutèrent à sa réputation grandissante.

Quelques semaines seulement après le Vendémiaire, Napoléon rencontra Joséphine Beauharnais, la maîtresse délaissée de Paul Barras. Pendant les quelques mois qui suivirent leurs rapports s'épanouirent et, le 9 mars 1796 ils se marièrent.

Le mariage fut peut-être quelque peu assombri par un autre grand événement de la vie de Napoléon, car à peine une semaine plus tôt il avait été mis aux commandes de l'Armée d'Italie. Cette montée soudaine assura la réussite future de Napoléon, et servit de tremplin à la montée météorique aux sommets de la célébrité qui devait s'ensuivre. Pendant les campagnes d'Italie son génie sur le champ devint vite apparent. Les actions de Lodi et d'Arcole plus particulièrement, furent les hauts points du début de sa carrière militaire.

Après l'Italie, Napoléon passa à des campagnes couronnées d'encore plus de succès en Egypte et en Palestine. Le traité de paix de Campo Formio avait éliminé toute menace en provenance de l'Autriche, laissant à Napoléon la ressource d'attaquer

indirectement la Grande Bretagne en prenant le contrôle des routes importantes à travers l'Egypte. Il lui fournissait aussi une base solide pour une avancée possible sur l'Inde coloniale.

En France, la réussite de Napoléon et son escalade politique au sein de la structure militaire courante n'avaient pas échappé au Directoire. Pour l'instant, cependant, ils se satisfaisaient de ce que l'absence de Napoléon à Paris suffisait à l'empêcher de devenir une menace réelle sur leur pouvoir. D'un autre côté, ils n'étaient pas prêts à sacrifier un tacticien militaire du génie évident de Napoléon.

Cette suffisance au sein du Directoire s'avéra être le premier coup dur dans la lutte pour le pouvoir. Alors qu'il semble peu probable qu'un homme du charisme et de l'ambition de Napoléon ait pu être gardé sous contrôle, il aurait mieux valu que le Directoire l'ait eu à Paris en permanence. Si l'occasion avait été refusée à Napoléon de mener d'autres campagnes, la légende aurait pu disparaître aussi vite qu'elle était apparue. Il est aussi probable qu'il aurait été impliqué dans le bas estime dont souffrait le Directoire et dans la désillusion qui en suivit.

Il semblait presque inévitable que le fragile Directoire finirait par s'effondrer et qu'une dictature naîtrait de ses cendres. Grâce à son habileté politique et à ses talents de soldat, Napoléon fut capable de saisir la chance de faire basculer la dictature en faveur de son rival, Moreau.

De retour d'Egypte il ne manquait plus à Napoléon qu'à exécuter son coup d'état, et le 9 Brumaire (novembre) 1799, il remplaça le Directoire par le Consulat. En tant que 'Premier Consul à Vie' il promit à la France un gouvernement discipliné et une paix victorieuse. Si 'ordre' et 'victoire' furent les mots d'ordre du règne de Napoléon, 'paix' fut le concept qui devait lui rester étranger pendant les vingt-et-une années qu'il lui restait à vivre. Mais en dépit du fait que



Le couronnement de Napoléon. Un dessin par *JL David*

de nombreux Français loyaux devaient bientôt se mettre en marche vers une mort violente en se battant dans ses campagnes, les réformes radicales, et le Code Civil qui furent introduits par Napoléon donnèrent à la France le gouvernement le meilleur et le plus stable du siècle.

La victoire suivante à Marengo, et les traités d'Amiens et de Leoben donnèrent à la France un bref répit. Cependant, les querelles politiques internes continuaient et Napoléon devait s'occuper d'un certain nombre de complots organisés par les Royalistes et les Jacobins. Ce fut donc un grand réconfort pour lui quand il obtint la sécurité d'une succession dynastique en 1804. Le 18 mai de cette année, à l'âge de trente

quatre ans, il fut proclamé Empereur de France. Son couronnement en la présence du pape eut lieu à Paris le 2 décembre de la même année. Le 26 mai 1805, lors d'un couronnement à Milan il ajouta un second titre - Roi d'Italie.

Napoléon avait alors abandonné, pour le moment, ses plans d'invasion de la Grande Bretagne, principalement à cause de la suprématie de la marine anglaise sur la Manche. Toutefois, ce contretemps était compensé par ses plus grandes victoires - celles de la Guerre de la Troisième Coalition à Austerlitz (1805), Jena et Auderstadt (1806), et Friedland (1807). Il avait également réussi à Eylau (1807), bien que ce fut au prix de nombreuses vies françaises. Ces campagnes bien menées permirent à Napoléon d'établir un Empire Français qui s'étirait de la mer Adriatique au bord de la Baltique et comprenait les états confédérés de Varsovie, d'Allemagne et d'Italie.

Ce fut pendant les campagnes qui suivirent que l'ambition de Napoléon commenca à aller un peu trop loin. Sa tentative d'annexion de l'Espagne s'avéra indécisive et laissa les armées Anglo-Espagnoles dans une position trop forte pour permettre à Napoléon de compléter ses manoeuvres avec succès.

Les batailles d'Eckmühl, d'Appern-Essling et de Wagram en 1809 furent les derniers grands triomphes de Napoléon en Europe. Avec l'Autriche épuisée, Napoléon prit l'Archiduchesse Marie Louise pour seconde épouse, et elle donna le jour plus tard à son fils unique, Napoléon François Charles Joseph, né en 1811.

L'année suivante vit la plus grande opération militaire jamais montée par Napoléon - l'invasion de la Russie. Cette campagne fut à la fois la plus grande campagne de Napoléon et sa plus grosse erreur. Napoléon avait rassemblé quelque chose comme 675 000 hommes pour la campagne mais cette force apparente s'avéra être aussi une faiblesse. Dans ses campagnes précédentes, la Grande Armée avait réussi à



Napoléon pendant la retraite de Moscou

survivre grâce aux ressources de la terre tout au long de ses avancées. Ceci ne fut pas possible pendant la longue traversée des déserts gelés sur la route de Moscou.

Malgré une forte diminution des troupes, Napoléon réussit à vaincre les forces Russes à Borodino, et prit ensuite Moscou. Son intention de forcer les Russes à une attaque sur la capitale échoua cependant, et il ne tarda pas à réaliser que son armée ne pourrait pas survivre en plein hiver dans la ville dévastée.

Le 19 octobre 1812, les 100 000 troupes françaises survivantes entamèrent la longue retraite vers le fleuve Neimen à la frontière Russe. C'est grâce à

l'intervention d'arrière-garde inébranlable du Maréchal Michel Ney 'le plus brave parmi les braves' que la Grande Armée atteignit la frontière. Il ne restait plus que 20 000 hommes affamés et démoralisés qui retournèrent en sol français.

C'est seulement parce que Napoléon avait quitté la ligne de retraite plus tôt pour rentrer à Paris et rassembler une nouvelle armée qu'il réussit à vaincre la Sixième Coalition qui avança sur lui en 1813. Mais malgré cette victoire inattendue, les forces de Napoléon étaient trop faibles et trop inexpérimenétes pour permettre une consolidation de la défaite alliée.



Napoléon s'échappe du champs de la bataille après la défaite du Waterloo

Une autre armée fut assemblée pour faire face aux forces Alliées au début de l'année 1814, et bien que Napoléon eût quelques victoires tactiques pendant l'hiver, son refus des conditions de paix pendant les négociations de Châtillon devait bientôt aboutir à sa chute. Il ne fallut pas longtemps pour que Napoléon fût coupé de Paris, qui tomba le 31 mars 1814. Une semaine plus tard, à Fontainebleau, Napoléon fut forcé d'abdiquer. Il quitta la France et devint gouverneur de la minuscule île d'Elbe.

Un homme plus ordinaire aurait été achevé par un coup si écrasant. Avec Louis XVIII sur le trône Français,



et seulement une petite armée de soldats inébranlables autour de lui, il semblait que la carrière de Napoléon en tant que grand commandant militaire fût arrivée à sa fin. C'est dire de la fierté, de la détermination et de l'arrogance pure de cet homme, car Napoléon refusa de baisser les bras, même à ce moment-là.

Le 26 février 1815 Napoléon et son Bataillon d'Elbe quittèrent l'île et débarquèrent sur Golfe-Juan le 1er mars. Napoléon entama alors son retour triomphant à Paris. Tel était le charisme de Napoléon et la loyauté de ses hommes que ses forces se gonflèrent vite pour atteindre une taille considérable. Même la force menée par le Maréchal Ney, qui avait été envoyée pour arrêter l'ancien Empereur, le rejoignit dans sa marche sur la capitale.

Une fois installé à Paris, Napoléon commença à rassembler son ancienne armée, dont la majeure partie avait été laissée intacte par le bref régime Royaliste, et prépara la reconquête des frontières naturelles de la France. Son règne ne devait durer que cent jours, puis, le 18 juin 1815 la Grande Armée vécut sa bataille la plus célèbre, la dernière - Waterloo.

A la suite de la défaite finale de Napoléon par Wellington, le 16 octobre, il fut exilé à l'île de Ste. Hélène dans le Sud Atlantique. C'est là qu'il passa les cinq dernières années de sa vie sous la surveillance humiliante du gouverneur de l'île, Hudson Lowe. A six heures moins neuf minutes, à Longwood, le soir du 5 mai 1821, Napoléon mourut à l'âge de cinquante et un ans.

Les restes du plus grand empereur de France furent enterrés dans la chapelle des Invalides le 15 décembre 1840, et finalement dans un sarcophage de pierre sous le dôme des Invalides le 2 août 1861, en présence de son neveu, Napoléon III - une dernière demeure digne de l'une des figures les plus proéminentes de l'histoire de France.

5 L'ARMEE MODELE DE NAPOLEON

Il ne fait aucun doute que Napoléon fut l'un des plus grands généraux de tous les temps. Pour ce qui était de ses talents de tacticien militaire, il n'avait rien à envier à César ou à Frédéric le Grand, tandis que la peur, la haine et une certaine sorte de respect qu'il inspirait aux chefs d'autres domaines européens n'avaient d'équivalent que ceux que Tamburlaine ou Ghengis Khan inspiraient.

Mais ce serait lui faire une grande injustice que de dire de Napoléon qu'il n'était qu'un grand soldat. Il était également un politicien de première classe, et un grand nombre des réformes administratives qu'il introduisit en France sont encore en vigueur de nos jours. C'est probablement ce fait qui explique en partie comment il arriva à obtenir et à garder le pouvoir, en dépit des complots pour l'évincer. Il y avait eu d'autres génies militaires auparavant, mais aucun n'avait eu les dons politiques et les capacités que Napoléon possédait.

Un caractère et une personnalité extrêmement forts combinaient et reliaient ces deux caractéristiques. Dès son enfance, Napoléon se montra très ambitieux, et bien que pendant ses jeunes années, il n'envisagea jamais les hauteurs auxquelles il allait s'élever, il avait toujours eu conscience en quelque sorte de sa supériorité par rapport aux autres hommes. Ce fut cette confiance en soi qui mena Napoléon à ne jamais

se contenter d'autre chose que du meilleur. Il ne fut pas satisfait tant qu'il ne fut pas le plus grand homme de la nation française, et même alors, son ambition inassouvissable le conduisit à en vouloir plus. En fait, ce fut sa soif continuelle de pouvoir qui finit par provoquer sa chute.

A aucun moment de sa carrière Napoléon ne considéra la possibilité de partager son pouvoir. L'idée



Le général Kutusov

même de direction conjointe était inconcevable. Son incapacité ou le manque de volonté qu'il montrait à partager les commandes apparaît à plusieurs étapes de sa vie. Quand il fut suggéré par certains membres du Directoire que Kellerman soit autorisé à assumer une partie des responsabilités du commandement Italien, Napoléon répondit: 'mieux vaut un mauvais général que deux bons'.

L'obstination de Napoléon sur ce sujet se renforçait peut-être quand il voyait les erreurs commises par ses adversaires. Napoléon avait modelé l'armée française selon ses propres exigences. Il en comprenait donc parfaitement les mécanismes, et il y avait également une certaine cohérence dans le commandement et dans l'exécution des manoeuvres militaires. Les diverses coalitions alliées qui se battirent contre lui n'auraient pu être plus différentes. Les forces alliées comprenaient des armées de plusieurs nationalités, chaune avec des commandants différents. Non seulement les philosophies militaires de chaque commandant étaient différentes, mais la structure même et le code disciplinaire de chaque force étaient souvent radicalement opposés. Le manque de communication, de cohérence, et de coordination au sein des forces alliées menait souvent directement ou indirectement à leur défaite.

Un autre avantage de Napoléon à cet égard était le fait qu'il était le chef souverain de l'état ainsi que le commandant en chef de l'Armée. Ceci lui permettait d'avoir un contrôle total sur chaque aspect pouvant affecter son succès au champ de bataille. Du fait qu'il n'avait de comptes à rendre à personne, Napoléon pouvait gérer efficacement les ressources énormes dont il avait besoin pour entretenir ses campagnes. C'est pour cette raison qu'il était capable de maintenir

l'équilibre entre les interventions militaires offensives et défensives dont il prenait l'initiative.

Ses homologues, à la tête des forces alliées n'avaient pas autant de chance. Ils devaient tous s'accommoder des embrouilles politiques, du manque de ressources, et de l'intrusion des chefs d'état. Le meilleur exemple est peut-être celui-même de la Bataille d'Austerlitz. Là, les forces Austro-Russes étaient sensées être dirigées par le Général Kutusov, mais le Tzar Russe, xxxx l'empêchait continuellement d'agir à sa guise. Si tel n'avait pas été le cas, les forces alliées auraient eu une bonne chance de vaincre Napoléon.

Au temps du règne de Napoléon, la conscription était un aspect dur mais régulier de la vie des français. Il était haï du peuple et fut responsable de la mort de milliers de français sur les champs de bataille. Une perte que Napoléon n'hésitait pas à ignorer en commentant "un homme comme moi se soucie peu de la vie d'un million d'hommes"

Mais malgré cela, il était adoré de la majorité du peuple, et spécialement de ses soldats. En fait, ce qui à l'époque rendait l'armée française si terrifiante était le fait que, pour leur empereur, les soldats ordinaires étaient prêts à se soumettre à des limites d'endurance physique et mentale incroyables.

Il est indéniable que Napoléon était un homme de grande qualité charismatique, et cependant, c'était un autre aspect de son personnage qui lui permettait de maintenir la loyauté de son armée et de sa nation: son habileté à la manipulation psychologique.

Son usage le plus évident de la psychologie pour maintenir le moral et le dévouement des hommes de tous les grades était un système ingénieusement calculé de punitions et de récompenses. Bien que le népotisme jouât un grand rôle dans le système de promotion (comme dans toutes les armées) les hommes avaient

aussi une chance réelle de monter en grade en faisant preuve de compétence et de dons spéciaux.

Napoléon s'inspirait probablement ici de sa propre fortune. Lui-même était monté à partir du grade insignifiant d'officier inférieur à celui de commandant en chef de toutes les forces françaises. La possibilité d'obtenir un grade supérieur inspira sans aucun doute de nombreux soldats ordinaires à des faits de grand courage, et à un effort infaillible à surpasser l'ennemi. Napoléon, on doit le dire, ne faisait aucun effort pour tenter de déguiser le but de son système. Il commentait: "c'est avec des babioles que l'on mène les hommes".

Il y avait d'autres primes à obtenir en plus de la promotion. Le pillage du sol ennemi, s'il n'était pas activement envouragé, était loin d'être considéré comme une offense honteuse. Des pensions et autres primes financières étaient accordées aux hommes qui avaient fait preuve de courage dans plusieurs campagnes.

Les récompenses n'étaient pas toujours sous forme d'argent ou de récompense sociale. Napoléon s'adressait souvent à son armée personellement, et n'épargnait pas ses compliments si elle s'était bien conduite. Mais de telles adresses pouvaient souvent être rudes et sévères si Napoléon était moins que satisfait de la conduite d'un corps. L'angoisse d'être la cible de l'une de ces diatribes du grand homme suffisait souvent à pousser les unités coupables à un effort renouvelé.

Bien que les autres commandants s'adressassent souvent à leurs troupes d'une manière semblable, aucun n'arrivait à capter l'habileté apparente de Napoléon à favoriser ou châtier personnellement tel ou tel soldat. Au besoin, il pouvait renforcer ce qu'il avait à dire en attaquant physiquement l'homme disgracié. Même les vétérans endurcis étaient souvent réduits aux larmes par cette violence.

Le stratagème le plus efficace utilisé par Napoléon pour gagner la confiance et l'appréciation de ses hommes était la façon dont il forgeait des liens individuels avec des soldats ordinaires. Il questionnait souvent ses officiers sur les actes de sevice de tel ou tel homme. Puis, à un moment opportun, il abordait l'homme en question et avec surprise et plaisir, prétendait se souvenir de lui à telle ou telle campagne. Les deux hommes se plongeaient alors dans une conversation au cours de laquelle Napoléon révélait des détails qui impliquaient qu'il avait une place spéciale pour l'homme dans ses souvenirs. Bien entendu, le soldat stupéfait commençait à raconter avec fierté comment le grand Napoléon s'était vraiment souvenu de lui, et la mystique et l'attrait de l'homme grandissaient parmi ses soldats.

L'accolade des accolades pour un soldat ordinaire de l'armée française était d'être admis à la Légion d'Honneur. Il s'agit théoriquement d'une légion d'à peu près cinq mille hommes considérés comme étant les membres les plus méritants de l'empire français. Chacun recevait une croix sur un ruban écarlate pour les distinguer. La récompense, cependant, était distribuée généreusement et quelques cinquante mille furent, on le dit, accordées pendant le règne de Napoléon.

Tout cela n'était bien sûr que ruses psychologiques utilisées pour conquérir ses hommes, mais le dévouement et la loyauté dont il bénéficiait sont les preuves de l'éfficacité de ses méthodes.

Bien que les efforts de soldats ordinaires eurent une grand part à jouer dans la transformation de la France en une force sérieuse, il ne faut pas oublier que c'est le talent de Napoléon en tant que tacticien et commandant qui rendit cette même force si efficace.

6 L'Art et la Science de la Guerre Napoléonienne

La façon dont Napoléon menait ses batailles n'était pas, en essence, sans similarités avec la méthode qui avait été employée depuis plusieurs centaines d'années. Le facteur fondamental était le mouvement et la disposition efficaces d'une grande infanterie maniant des mousquets à baïonnette, d'une cavalerie lourde et légère, et d'une artillerie de renfort. En raison du manque de méthodes de communication à la fois rapides et fiables, et à cause de la médiocrité d'une grande partie de l'armement de l'époque, les batailles étaient menées corps à corps sur de petits terrains (en général jamais plus de huit ou neuf miles dans chaque direction), et le résultat pouvait dépendre autant du poids des nombres et des conditions locales prédominantes que de tout autre chose.

Napoléon était supérieur à de nombreux autres commandants de l'époque, par son habileté à vaincre les contraintes et les difficultés des batailles corps à corps en organisant son armée d'une façon unique et extrêmement efficace. En plus de ce facteur, ses tactiques agressives et souvent inspirées, combinées avec une armée dévouée si quelque peu indisciplinée, donnaient une force de combat plus formidable et plus triomphante qu'aucune autre à cette époque ou pendant de nombreuses décennies après la mort de Napoléon.

L'aspect le plus imporant des forces de Napoléon était peut-être le système de 'Corps d'Armée'. Le principe en était que chaque corps devrait être une unité autonome. Chaque unité comprendrait ses divisions d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie, ainsi que des unités de renfort mécanique et médical. Il y aurait également un personnel administratif pour chaque corps, en plus de l'administration principale de l'armée toute entière.

Ces 'armées miniatures' étaient capables de se déplacer rapidement, vivant des ressources naturelles tout au long de leur avancée. Bien que Napoléon utilisât souvent plusieurs corps pour mener des batailles satellites, ils n'avançaient jamais à plus d'un jour et demi de distance les uns des autres, de façon à toujours permettre des renforts rapides.

Aux commandes de chaque corps il y avait un Maréchal responsable directement devant Napoléon. Les Maréchaux devaient souvent prendre des décisions importantes basées sur des événements et des besoins locaux mais, en accord avec le désir de Napoléon de garder un contrôle global sur l'ensemble de la force, aucun ne pouvait prendre d'importantes décisions de tactique générale.

Napoléon était au centre du Grand Quartier Général, son siège Impérial. Il était constitué de trois départements: la Maison (le personnel particulier de Napoléon), le personnel général de la Grande Armée, et le Commissaire Général des Magasins de l'Armée (qui s'occupait de la provision et de la distribution de magasins, ainsi que du transport).

La Maison était un élément essentiel du système de guerre de Napoléon, car c'est à partir de là que les ordres étaient distribués. A la tête de toute l'opération se trouvait le Quartier Général de la Grande Armée, le Maréchal Louis-Alexandre Berthier, dont les efforts



Maréchal Berthier. Quartier-Général de la Grande Arm´e

pendant de nombreuses campagnes contribuèrent considérablement à leur réussite. Au-dessous se trouvait le Cabinet, mené par le Maître Général de Rassemblement, Le Duc. Le Cabinet était responsable de la distribution de tous les ordres aux corps individuels. Une tâche à ne pas sous estimer, étant donné qu'elle impliquait l'organisation et la coordination complexes d'une équipe de messagers vulnérables. La distribution des ordres sur le champ de bataille à l'époque pré-radio était chargée de

difficultés. Les estafettes étaient victimes d'embuscades ou prises dans des débâcles. Souvent, même si l'estafette n'était pas morte ou disparue, l'ordre communiqué était incomplet ou mal compris. Les problèmes étaient pratiquement les mêmes pour les rapports en provenance du champ de bataille qui étaient bien sûr essentiels pour une analyse rétrospective et des plans d'intervention.

Un signe de l'attention que Napoléon portait au détail résidait dans la présence dans son administration de départements complets de topographie et d'archives. Il faisait grand usage de sa connaissance supérieure du terrain et des caractéristiques environnantes. Ceci avait souvent une importance décisive sur l'avantage qu'il obtenait sur les commandants ennemis. Il s'agit probablement plus que d'une coïncidence que Napoléon fut vaincu par la connaissance supérieure du terrain de Wellington.

Il est important de réaliser qu'à aucun moment Napoléon n'adopta ce que l'on pourrait appeler un 'stratégie défensive'. Son système de campagne et de bataille était toujours offensif, même quand la guerre n'avait pas été provoquée par lui, comme pour sa dernière campagne de 1814. Mais, malgré cela, il utilisait souvent une tactique qui consistait à donner l'apparence d'utiliser une action défensive qui avait l'air à la fois faible et indécise.

Ceci incitait souvent ses adversaires à des attaques irréfléchies et désastreuses qui laissaient leurs armées dans une position faible qui pouvait être exploitée par Napoléon. Il faut remarquer que les commandants qui avaient assez de sens pour maintenir une forte position défensive s'en sortaient mieux contre Napoléon et par conséquent encouraient moins de pertes.

A part cette apparence trompeuse de faiblesse, les

tactiques de Napoléon peuvent se résumer en trois types fondamentaux d'attaque. L'attaque la moins utilisée et la moins efficace était l'Attaque Frontale. Les deux armées devaient se faire face disposées en ligne droite et serrée, et utilisant une succession de charges de cavalerie, de bombardement d'artillerie et de combat étroit d'infanterie jusqu'à ce que l'une des armées tombe ou batte en retraite. Cette tactique était coûteuse et gaspillait beaucoup d'hommes, bien qu'elle ait été souvent utilisée pendant les siècles précédents. Napoléon n'utilisait cette méthode d'attaque que quand il n'y avait aucune alternative possible. Elle était utilisée en dernier recours si le nombre de soldats pesait en sa faveur.

Une tactique que Napoléon utilisait souvent, particulièrement en conjonction avec sa 'faiblesse feinte', était celle de la double bataille. Le principe de base de cette méthode d'attaque consistait à mener deux batailles séparées. Il était souvent nécessaire d'utiliser cette méthode à cause de la grande taille des armées ou, quand une caractéristique géographique empêchait une bataille simple comme à Borodino en 1812. Mais souvent, Napoléon forçait une bataille double pour des raisons de tactique. Elle était particulièrement utile quand il était opposé à deux armées alliées. Si les deux armées ennemies commençaient la bataille séparément, Napoléon envoyait un ou deux corps pour intercepter la plus petite armée, tandis qu'il avançait sur la plus grande force. De cette façon, les deux armées adverses ne pouvaient pas se joindre et coordonner leurs efforts.

La bataille double était également utilisée comme tactique de diversion. En feignant une attaque avec un seul corps à l'autre extrêmité du champ de bataille, il pouvait souvent provoquer le commandant ennemi à engager une proportion considérable de ses troupes.

Une fois ceci réalisé, Napoléon attaquait les unités diminuées qui restaient avec sa force principale. Avant que l'ennemi n'ait le temps de réagir à la nouvelle situation il était souvent trop tard - la bataille était perdue.

La méthode d'attaque favorite, cependant, était la manoeuvre enveloppante. L'effet que cette action, quand elle était réussie, avait sur les troupes ennemies était dévastateur. Le principe de l'attaque enveloppante était de maintenir l'ennemi en position en attaquant de l'avant avec une force importante. Entre temps, un ou plusieurs corps flanquaient l'ennemi et coupaient sa ligne de communicaiton et de retraite. Une partie de la ligne ennemie devait alors re-manoeuvrer pour faire face à la force d'attaque secondaire. Ceci créait un point faible dans la ligne qui pouvait alors être exploité par la cavalerie de Napoléon. La confusion et les pertes causées par un tel effet suffisaient presque toujours à provoquer la débâcle en masse de l'ennemi et, à ce moment-là la cavalerie légère de Napoléon poursuivait les troupes en fuite et renforçait la victoire.

L'Organisation et l'Utilisation des Unités Militaires

Il y avait trois types généraux d'éléments de combat dans la plupart des armées de l'époque Napoléonienne: Infanterie, Cavalerie et Artillerie.

Infanterie

L'infanterie était le pilier des armées de l'époque. La vie du soldat d'infanterie moyen était rude et brutale, et sa réussite et sa survie au champ de bataille

dépendaient d'une arme qui était extrêmement peu fiable. Le mousquet s'était peu développé au cours du demi-siècle précédent, et était donc encore très primitif.

A chaque coup de mousquet, le soldat devait procéder à une longue opération de chargement avant de pouvoir tirer de nouveau. Il devait charger la poudre d'une cartouche de papier puis placer le mousquet en position verticale sur le sol, chargeant la balle de plomb par le canon suivie du reste de poudre de la cartouche. La cartouche elle-même était ensuite pliée et fourrée dans le canon avec un refouloir. Une fois que ceci avait été exécuté, le mousquet était élevé à hauteur de l'épaule et tiré, provoquant habituellement un éclair et un recul violent. La moyenne estimée était de deux tirs par minute, et le mousquet manquait son tir à peu près une fois sur six. La précision du mousquet à moins de 100 mètres était pratiquement non existante, et même à cette portée, seulement 50%des balles tirées était efficaces.

Le but de l'infanterie, cependant, n'était pas de tirer sur des individus avec grande précision, mais de lancer des vollées de tir sur les masses opposées de façon répétitive. Etant donné que les combats avaient lieu à bout portant, l'effet pouvait en être horrifique.

En plus, les mousquets d'infanterie étaient également équipés de baïonnettes. Il ne s'agissait pas de lames bien trempées comme sur les baïonnettes modernes, mais de morceaux d'acier triangulaires de 45 cm. Bien que les charges de baïonnettes fussent souvent employées, elles ne se terminaient pas en de nombreuses blessures car il arrivait généralement que l'une des armées rompe et s'enfuie avant que l'autre ne l'atteigne.

Pour des raisons de tactique, l'Infanterie était regroupée en bataillons, qui ensuite formaient des

régiments plus grands. Ces derniers étaient regroupés en brigades et les brigades en divisions.

Il y avait deux sortes d'Infanterie: Linéaire et Légère. L'infanterie linéaire essuyait le plus gros de l'attaque, et venait en contact étroit avec l'infanterie ennemie. L'infanterie légère, de l'autre côté, avait tendance à être composée de meilleurs tireurs et était utilisée plus souvent pour les escarmouches et en tant qu'unités de renfort agiles.

L'Infanterie Napoléonienne utilisait trois formations tactiques principales: la colonne, la ligne et le carré.

La colonne était utilisée quand il fallait de la vitesse. Si une unité était forcée d'avancer dans une certaine direction, l'utilisation de cete formation facilitait la tâche. Il était également raisonnable pour une unité d'infanterie de se reformer en colonne si elle traversait un terrain difficile, tel qu'une zone fortement boisée.

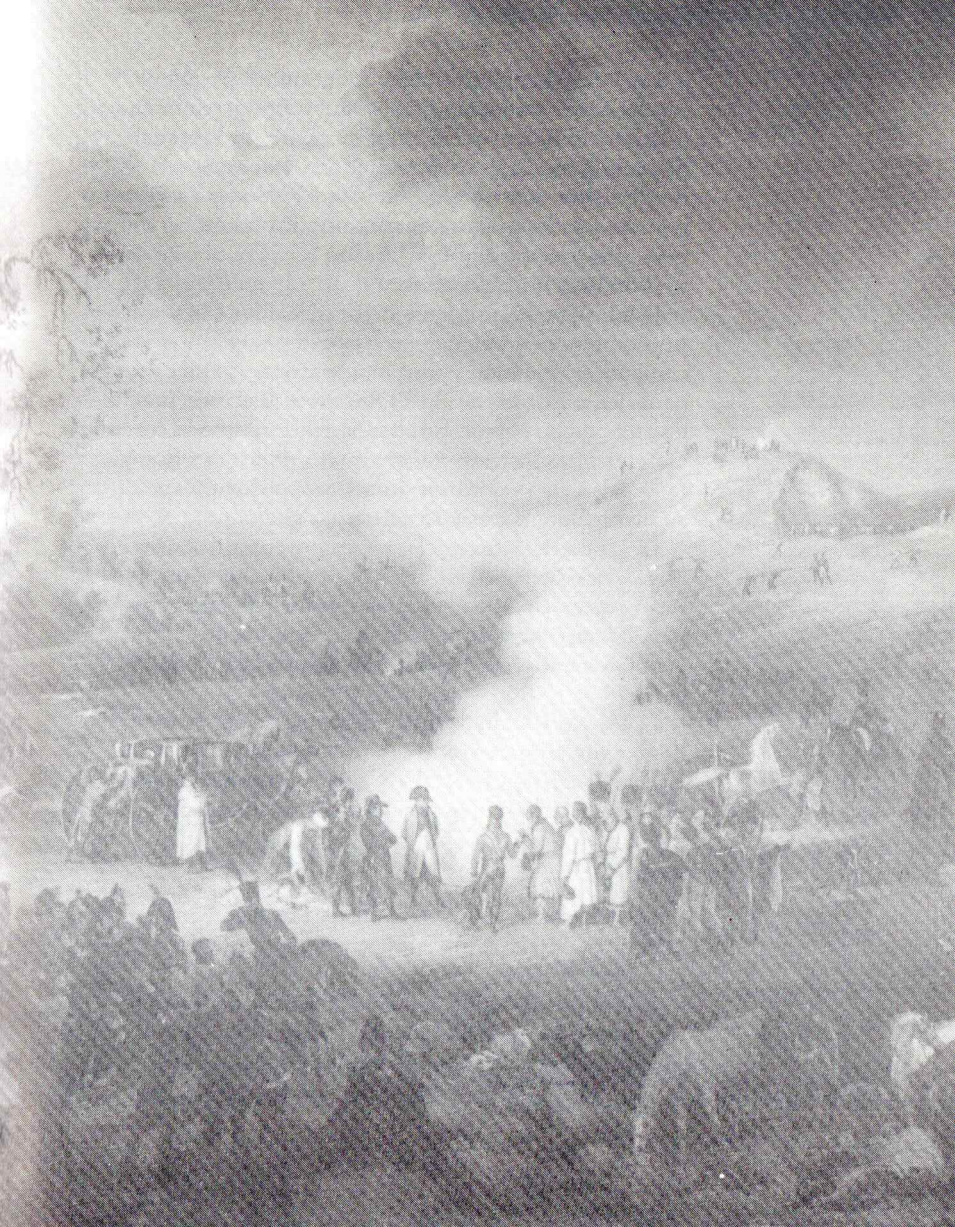
La formation en ligne était utilisée pour les confrontations ouvertes avec l'ennemi. Son but était de maximiser la puissance de tir. A l'origine, les hommes se tenaient sur trois rangs, et un rang tirait pendant que les deux autres rechargeaient les armes, ou bien, le troisième rang rechargeait pour les deux autres. Ceci s'avéra vite inutile et portait souvent à confusion, et le troisième rang fut donc abandonné.

La formation en carré était utilisée comme mesure défensive contre les charges de cavalerie ennemie. Un carré serré, protégé par des baïonnettes brandies était pratiquement impénétrable, même pour une cavalerie lourde.

Cavalerie

Il y avait deux types principaux de Cavalerie: Lourde et Légère, et elles étaient subdivisées en Lanciers, Hussards, Dragons et Cuirassiers et Garde à Cheval.

en face
Napoléon à la veille d'Austerlitz



Les Dragons représentaient un grande partie de la cavalerie de toute armée. Ils étaient utilisés comme une infanterie montée, et étaient donc armés de sabres et de mousquetons. Ils pouvaient fonctionner comme cavalerie lourde ou légère, et étaient également utilisés pour les missions de reconnaissance. En cas de nécessité, les Dragons étaient mis à terre, mais ceci ne se produisait que rarement.

Le plus grand groupe de cavalerie était la Cavalerie Légère. Elle se subdivisait en Hussards, hauts en couleurs et renommés pour leur bravoure toute en panache, en Lanciers, armés de lances et utilisés pour les attaques de choc contre les lignes d'infanterie ennemie. Les Lanciers étaient moins nombreux que les Hussards à cause de l'entraînement spécial nécessaire au maniement correct de la lance.

La Cavalerie Légère n'était pas souvent utilisée pour les interventions de renfort: troupes de poursuite, et reconnaissance. Elle était utilisée principalement pour pénétrer les lignes ennemies, et de ce fait, elle était généralement gardée en réserve jusqu'à ce que les chances de réussite soient plus certaines.

La Cavalerie était normalement divisée en Régiments, Brigades ou Divisions, dont chacun pouvait être assigné à un Corps. Il y avait entre deux et quatre escadrons de cent hommes dans chaque Régiment.

Artillerie

L'Artillerie au temps des guerres Napoléoniennes était divisée en trois groupes principaux: à Pied, à Cheval et de Réserve.

La Batterie d'Artillerie à Pied consistait d'au moins six canons. Les canons étaient classés en fonction du poids approximatif du boulet qu'ils tiraient.

Evidemment, plus le boulet était lourd plus il était capable de dégâts. Le contre-coup ici était que plus le boulet était lourd, plus la portée de tir était courte et plus le canon devait être gros et lourd, causant ainsi des problèmes de transport. L'artillerie à pied portait normalement des canons de 3 à 4,5 kilogrammes, et parfois des obusiers.

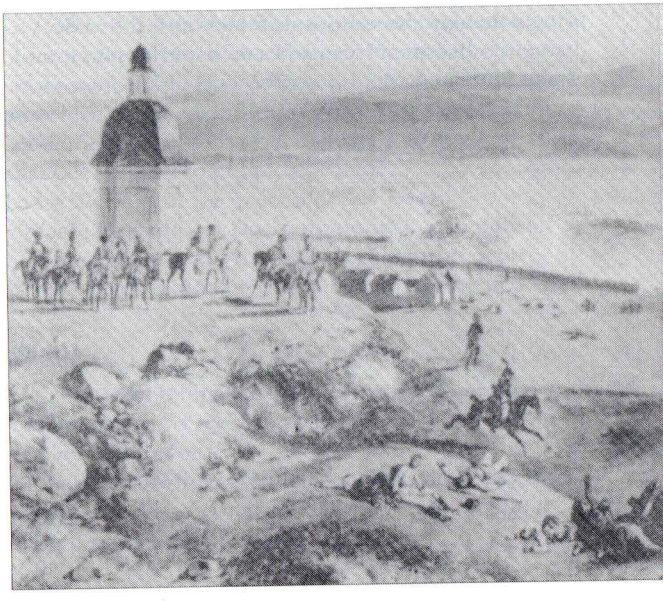
L'Artillerie à Cheval portait des canons plus petits, de 1,5 à 3 kilos. Bien que l'Artillerie à Cheval ait eut la puissance la plus destructrice, son avantage principal était qu'elle pouvait suivre les mouvements de troupes rapides et les avances de cavalerie.

L'Artillerie de Réserve était utilisée principalement pour un bombardement concentré sur une zone précise du champ de bataille, avant un assaut d'infanterie ou de cavalerie. De ce fait, l'Artillerie de Réserve utilisait des armes de plus grande puissance destructrice - principalement des canons de 6 kilos etde 24cm de diamètre. Ils étaient regroupés en batteries plus grandes et plus lentes.

7 FOND HISTORIQUE

Victoire à Ulm

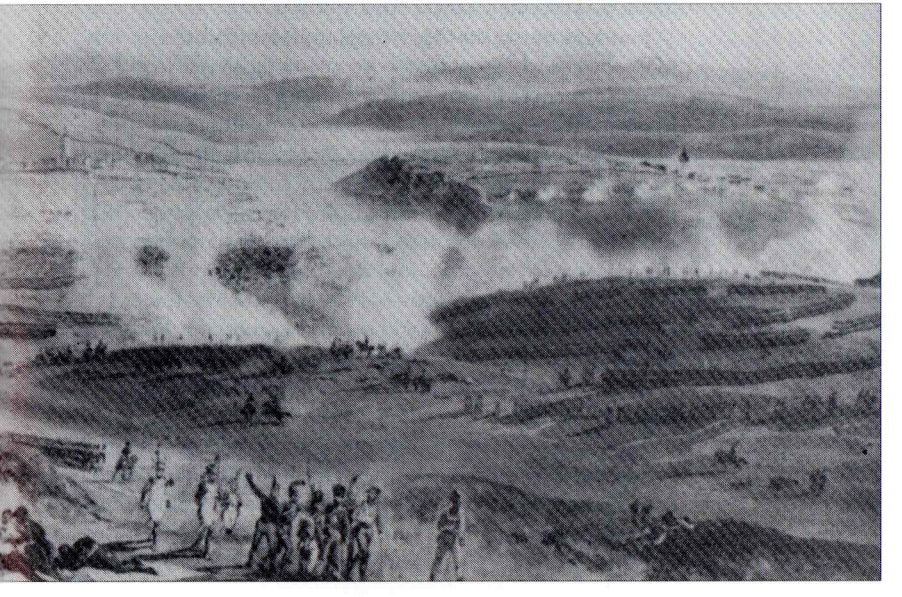
Après une décennie de combat, la paix finit par arriver sur l'Europe déchirée par la guerre en mars 1802, quand la France et l'Angleterre signèrent la Paix d'Amiens. Ce ne fut qu'un peu plus d'un an plus tard, en mai 1803 que les hostilités entre les deux pays furent renouvelées. L'intention de Napoléon était d'envahir le sud de l'Angleterre mais la suprématie de



la marine britannique sur la Manche empêcha ce plan d'atteindre maturité.

En 1805, en préparation pour une possible invasion, la totalité de la force militaire de Napoléon, à l'exception de 50 000 hommes en Italie sous les ordres de Masséna, fut stationnée en France à l'ouest de l'empire. L'Autriche, la Russie, et la Suède, les pays avec lesquels la Grande Bretagne avait formé la Troisième Coalition, virent là une occasion de vaincre enfin Napoléon. Leur plan était de vaincre la force plus petite de Masséna, puis d'avancer sur la France et de défier l'armée insuffisamment préparée de Napoléon.

Quand Napoléon eut connaissance de ce plan, il laissa sagement tomber ses projets d'invasion de la Grande Bretagne. La force fut divisée en fonction des



La Bataille d'Austerlitz à 16.00 heures

corps qui la composaient, et commença à avancer vers l'est pour confronter l'armée Austro-Russe. En septembre, l'Archiduc Ferdinand d'Este et le Général Mack, avec une armée autrichienne de 50 000 hommes avaient commencé l'invasion de la Bavière. Pendant ce temps, une autre armée autrichienne deux fois plus grande, sous l'Archiduc Charles, se préparait à attaquer Masséna en Italie, et le Général Kutuzov menait l'armée russe forte de 120 000 hommes pour se joindre aux forçes de Mack en Bavière.

Heureusement pour Napoléon, Mack n'était pas au courant de l'approche de l'armée française, pensant qu'elle était rassemblée sur les côtes nord de la France. Ceci et le fait que l'armée française se déplaçait à une vitesse incroyable, eut pour résultat l'isolement de Mack du reste de l'armée Austro-Russe.

Pendant que la cavalerie de Napoléon maintenait Mack occupé, le reste de l'armée le dépassa par le nord, se forma en arc coupant la ligne de retraite de Mack et finissant par l'envelopper complètement. Malgré deux tentatives de Mack de briser la ligne française (à Haslach et Elchingen) il ne réussit pas à ré-établir sa ligne de communication et de retraite. Réalisant la futilité de sa situation, Mack entama des négociations avec Napoléon. Pendant ce temps, l'Archiduc Ferdinand réussit à s'échapper avec une cavalerie de 6000, mais 1900 hommes seulement réussirent vraiment à s'échapper. Ce ne fut que trois jours après le début des négociations entre Mack et Napoléon que Mack se rendit.

Napoléon avait remporté une victoire stratégique presque parfaite. L'enveloppement des forces de Mack était si complet qu'il ne fut pas nécessaire de mener d'importantes batailles pour établir le résultat final.

De retour en Italie les forces menées par l'Archiduc

Charles faisaient face à une pression croissante de la part de Masséna. Il battit retraite et rejoignit les troupes de l'Archiduc Jean qui se retiraient du Tyrol. Les deux forces avaient eu l'intention de retourner directement en Autriche, mais les interventions continuelles de Masséna les forcèrent à se retirer par la Hongrie.

Ayant désemparé les unités de Mack à Ulm, l'armée de Napoléon avança vers l'est, à l'exception des unités menées par Ney et Marmont qui avancèrent vers le sud pour couper la retraite de l'Archiduc Charles, et des troupes d'environ 50 000 qui restèrent pour maintenir la ligne de communication de Napoléon. Pendant ce temps, les forces russes de Kutusov avaient atteint l'Autriche, mais elles ne pouvaient pas empêcher Napoléon d'occuper Vienne.

A la mi-novembre, Napoléon déplaça environ 73 000 hommes vers Brunn, en laissant 20 000 pour tenir Vienne. Napoléon accentua cette apparente faiblesse en cédant un peu de terrain aux forces russes. Kutuzov ne fut pas dupe cependant, et recommanda à son armée de se retirer vers l'est pour réviser la situation. Le Tzar Alexandre 1er et l'Empereur Francis 1er, pensaient que Napoléon avait outrepassé ses compétences et rejetèrent la décision de Kutusov. C'était précisement ce que Napoléon avait espéré.

Les forces russes commencèrent à se diriger vers le sud dans une tentative de couper la ligne de communication de Napoléon, mais le Commandant français détourna leur attention en se retirant du plateau dominant de Pratzen. Les russes se dirigèrent immédiatement vers l'ouest pour prendre position sur ce qu'ils considéraient être un terrain supérieur. La bataille des trois empereurs était sur le point de commencer.

LA BATAILLE D'AUSTERLITZ

Tard dans la soirée du 1er décembre, les forces alliées s'étaient amassées sur le Plateau de Pratzen et jusqu'au



Une batterie de l'armée russe coincée dans la gelée lors de la retraite d'Austerlitz

village d'Aujest Markt. Une force plus petite, menée par Bagration, occupait la route de Brunn-Olnitz vers le nord. Les forces de Napoléon s'étalaient de la Colline de Santon, près de Bosenitz, jusqu'à la route de Brunn-Olnitz, et au sud le long de la Goldbach jusqu'à Telnitz.

Le but de Napoléon était à nouveau de ruser avec les armées ennemies en leur faisant croire que sa seule ligne de retraite était vers Vienne. En fait il avait déjà prévu une autre ligne de retraite par Brunn. Il était fort probable que les alliés, ignorant les plans de Napoléon, attaqueraient son flanc le plus faible, vers la route de Vienne. Ce flanc, dispersé finement le long de la Goldbach, consistait de quelques 'faibles' unités sous les ordres du Général Le Grand.

Les ordres de Le Grand étaient de tenir bon en position défensive. Il ne devait se retirer vers le nord qu'en cas d'absolue nécessité, mais il avait la promesse de renfort d'une division menée par Friant plus tard dans la bataille. A ce moment-là, les unités de Friant avançaient vers l'arrière de la position de Le Grand. Le flanc gauche français, sur la route de Brunn-Olnutz, devait être tenu par le Maréchal Lannes, soutenu par des unités de cavalerie de réserve sous le Prince Murat.

La force offensive de Napoléon, rangée autour de la Colline de Zurlan jusqu'au village de Puntowitz, consitait du Corps d'armée du Maréchal Soult, sous les Généraux St Hilaire et Vandamme, d'une division de grenadiers sous Oudinot, du Corps d'armée de Bernadotte, du reste de la cavalerie de Murat et de la Garde Impériale de Napoléon. Cette force devait, en théorie, attaquer le centre affaibli de la ligne alliée sur le Plateau de Pratzen, une fois que la plus grande partie du flanc gauche et du centre alliés seraient engagés dans l'attaque du flanc droit de Napoléon.

Les commandants alliés, prenant en compte le retrait soumis de Napoléon du plateau de Pratzen, le tenaient déjà comme homme vaincu. Tout comme Napoléon l'avait espéré, ils avaient l'intention de s'abattre sur son faible flanc droit dans une tentative de le couper de sa ligne de retraite apparente vers Vienne. Seul Kutuzov

recommanda la prudence, mais une fois de plus, ses recommandations furent rejetées par ses supérieurs.

Leur plan d'attaque était de faire s'abattre les unités de Buxhowden sur les troupes françaises étalées le long de la Goldbach, puis de se tourner vers le nord et d'avancer vers le haut sur la ligne française. Le Prince Liechtenstein et le général Bagration devaient maintenir le flanc gauche français occupé, tandis que les unités du Général Kollowrath fonceraient du plateau de Pratzen pour briser la ligne française au village de Puntowitz.

Vers sept heures du matin, dans la brume du 2 décembre, l'attaque alliée commença. Buxhowden attaqua les français aux villages de Telnitz et de Zokolnitz, et réussit vite à les capturer. Peu de temps après cependant, Le Grand fut rejoint par la division de Friant, et réussit à maintenir sa ligne. Buxhowden, réalisant que les français seraient plus difficiles à repousser maintenant, demanda aux unités de Kollowrath de commencer à quitter le plateau de Pratzen pour le rejoindre.

Pendant ce temps, sur la colline de Zurlan, Napoléon attendait le moment d'agir, quand le centre allié serait suffisamment affaibli. Puis à neuf heures, Vandamme et St.Hilaire partirent à la charge et prirent le plateau de Pratzen. Avant que les alliés n'aient eu le temps de réaliser ce qu'il se passait, Napoléon s'était fermement installé entre leurs flancs droit et gauche, et les unités de Bernadotte avaient occupé le village central et important de Blaswitz.

Tandis que les alliés avaient perdu le centre du champ, la bataille faisait toujours rage au nord et au sud. Bagration faisait beaucoup de progès contre Lannes sur la route de Brunn-Olnutz, mais une intervention en masse de la cavalerie renversa vite le

cours des choses en éliminant pratiquement les troupes de Lichtenstein. Au sud, aucune armée ne faisait de progrès, et Napoléon y envoya les grenadiers d'Oudinot pour faire basculer la bataille en sa faveur.

A environ dix heures et demie, le centre français se retrouva sous la pression des forces que Kutusov avait rapellées de son flanc gauche. La présence de l'artillerie lourde sous le Maréchal Soult, assura aux français la garde du contrôle du plateau de Pratzen. La position fut presque perdue de nouveau, cependant, à 13 hrs, quand la Garde Impériale Russe partit à la charge de la ligne centrale fatiguée et provoqua la débâcle de deux bataillons.

La Cavalerie de la Garde de Napoléon avança à la rencontre des unités gênantes et les força à se retirer. Pendant ce temps, Bernadotte avait heureusement réalisé que le centre français s'affaiblissait, et envoya une division de renfort.

Il était maintenant temps pour Napoléon de convertir sa position de force en une victoire. Pendant que Davout et Le Grand immobilisaient le centre et le flanc droit alliés avec des attaques frontales, Soult et la Garde Impériale allaient vers le sud pour envelopper les unités maintenant isolées de Buxhowden.

A 15.30hrs, la plupart des unités sous Langeron et Przbysewski s'étaient rendues, bien que Buxhowden ait réussi à se faufiler à travers le cercle français. Les unités de Doctorov commencèrent à s'enfuir par les lacs gelés autour du village de Telnitz. La légende veut que Napoléon, en voyant cela, commanda à sa batterie d'artillerie de tirer dans la glace, provoquant ainsi la mort de 2000 russes avec chevaux et canons coulés et noyés. Bien qu'il soit possible que quelques hommes soient morts de cette façon, l'histoire semble avoir été considérablement enjolivée par la propagande

française, et quand le lac fut asséché plus tard, on ne retrouva que deux cadavres!

A ce moment-là, Bagration se retirait vite de Santon, et le Tzar Alexandre, le Général Kutuzov et l'Empereur Autrichien détrôné avaient évacué Krenowitz et Austerlitz. A quatre heures la bataille était terminé. Napoléon avait vécu le plus grand jour de sa vie. Il n'avait perdu que douze pour cent de sa Grande Amée tandis que l'armée alliée était diminuée d'un tiers. L'Europe avait enfin reconnu que Napoléon était son véritable maître.

Armées à Austerlitz

Composition des unités:

1 Régiment d'Infanterie	700 hommes
1 Brigade de Cavalerie	500 hommes
1 Batterie d'Artillerie	8 canons
	200 hommes

LES FRANÇAIS - COMMANDANT-EN-CHEF: NAPOLEON

Général/Division	Composition
	Garde impériale - Bessières
Garde-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Garde-infanterie	6 bataillons de garde
Morland	1 régiment de cavalerie de garde
Savary	1 régiment de cavalerie de garde
	I Corps d'Armée - Bernadotte
I-Corps-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Rivaud	6 bataillons d'infanterie linéaire
Drouet	2 bataillons d'infanterie légère et 4 d'infanterielinéaire
	III Corps d'Armée - Davout
III-Corps-artillerie	2 batteries d'artillerie à pied
Friant	1 bataillon d'infanterie légère et 4 d'infanterie linéaire
Bourcier	5 régiments de cavalerie légère
	IV Corps d'Armée - Soult

(Note: Le Corps de Soult avait comme tâche de défendre la zone qui s'étend de Kobelnitz jusqu'aux étangs de Menitz avec la division d'infanterie de Legrand et certaines des brigades de cavalerie. La division de Legrand est donc représentée au niveau des brigades).

IV-Corps-artillerie	4 batteries d'artillerie à pied
St-Hilaire	2 bataillons d'infanterie légère et 4 d'infanterie linéaire
Vandamme	2 bataillons d'infanterie légère et 10 d'infanterie linéaire
Merle	2 bataillons d'infanterie légère
Fery	3 bataillons d'infanterie linéaire

Levasseur	2 bataillons d'infanterie légère et 3 d'infanterie linéaire
Margaron	3 régiments de cavalerie légère
Boye	3 régiments de cavalerie légère
Scalfort	2 régiments de cavalerie légère

V Corps d'Armée - Lannes

V-Corps-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Caffarelli	2 bataillons d'infanterie légère et 6 d'infanterie linéaire
Suchet	8 bataillons d'infanterie linéaire
Treilhard	3 régiments de cavalerie légère

Division de Grenadiers - Oudinot

(Note: Oudinot est traité comme un commandant de corps afin qu'il puisse donner des ordres)

Mortières	4 bataillons de grenadiers
Dupas	4 bataillons de grenadiers

Corps de Cavalerie de Réserve - Murat

Doguereau	3 batteries d'artilleries à cheval
Nansouty	6 régiments de cavalerie lourde
D-Hautpoul	3 régiments de cavalerie lourde
Walther	3 régiments de cavalerie lourde
Kellermann	1 régiment de cavalerie légère
Milhaud	1 régiment de cavalerie légère

LES ARMEES AUTRICHIENNES ET ALLEMANDES ALLIEES

Bien qu'étant nominalement commandant-en-chef, Kutusov avait pratiquement perdu son rôle. Les décisions de l'empereur russe, Alexandre, prévalaient constamment contre lui. Les deux autres personnages-clés qui ne sont pas représentés sont Francis, l'empereur autrichien qui, d'après certains, n'a été mis au courant des plans de la bataille que plusieurs semaines plus tard, et Buxhowden, un aristocrate incompétent et ivrogne qui était supposé avoir le commandement général des trois premières colonnes mais qui, en fait, n'a eu aucune influence sur les évènements.

L'armée était composée, pour la plupart, de soldats russes; ceux qui étaient autrichiens portaient sur eux la lettre A. On assume que le général Weyrother, l'architecte du plan de la bataille, était avec Alexandre.

Cette armée était organisée en colonnes dont l'effectif était équivalent à celui du corps français. Une brigade équivalait à une division française. Ces brigades étaient appelées divisions quand elles donnaient des ordres. Le nombre d'hommes dans un bataillon ou dans un régiment était le même que celui des Français et les batteries d'artillerie comprenaient 8 canons ou howitzers mais avaient une portée plus faible que celle des batteries françaises. Quelques canons légers ont été éparpillés à travers les brigades et ne sont pas représentés explicitement comme des batteries d'artillerie.

COMMANDANT-EN-CHEF: ALEXANDRE

Général/Division	Composition
	Garde avancée de la 1ère colonne - Keinmayer (A)
I-Artillerie (A)	1 batterie d'artillerie à pied
Carnevile (A)	5 bataillons d'infanterie linéaire
Stutterheim (A)	3 régiments de cavalerie légère
M-Liechtenstein (A)	1 régiment de cavalerie légère
I-Cosaques	2 régiments cosaques

1ère colonne - Dokhturov

I-Col-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Lewis	1 bataillon d'infanterie légère et 6 linéaire
Urusov	1 grenadier et 10 bataillons d'infanterie linéaire
Denisov-Cosaques	1 régiment cosaque

2ème colonne - Langeron

II-Col-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Olsuvev	2 bataillons d'infanterie légère et 8 linéaire
Kamensky	5 bataillons d'infanterie linéaire
II-Col-cavalerie	1 régiment de cavalerie légère

3ème colonne - Prschibitschewski

(Note: Alexandre appelait ce général le "Polonais au nom imprononçable" ou tout simplement "ce Polonais-là").

III-Col-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Muller	2 bataillons d'infanterie légère
Selekhov	4 bataillons d'infanterie linéaire
Wimpfen	4 bataillons d'infanterie linéaire

4ème colonne (Autichiens) - Kollowrath (A)

(Note: Kolowrath et Miloradovich commandaient ensemble la 4ème colonne mais avaient tendance, en fait, à commander les unités de leurs pays respectifs. Les brigades autrichiennes furent rapidement mises sur pied après la défaite humiliante de l'armée autrichienne à Ulm, le 20 Octobre 1805. Une source avait décrit ces soldats comme étant "issus de deux extrêmes d'incompétence militaire - en l'occurence les invalides et les recrues sans aucun entraînement". En réalité, ils se battirent avec beaucoup de cran).

Rottermund (A)	5 bataillons d'infanterie de milices
Jurczik (A)	8 bataillons d'infanterie de milices

4ème colonne (Russes) - Miloradovich

IV-Col-artillerie	3 batteries d'artillerie à pied
Monakhtin	3 bataillons d'infanterie linéaire
Vodniansky	2 bataillons d'infanterie linéaire
Berg	4 bataillons d'infanterie linéaire

5ème colonne Cavalerie - Liechstenstein (A)

(Note: La position de Liechtenstein, au début de la bataille, est incertaine. Au lieu d'être à son emplacement, près de Blasowitz, il a été installé trop au sud. Il a foncé vers le nord le jour de la bataille. La batterie de Frierenberger, qui se trouvait dans la zone de Rausnitz, était en route vers le champ de bataille).

Ermolov	3 batteries d'artillerie à cheval
Frierenberger (A)	1 batterie d'artillerie à pied
Caramelli (A)	1 régiment de cavalerie lourde
Weber (A)	1 régiment de cavalerie lourde
Essen	2 régiments de cavalerie légère
Gladkov	2 régiments de Cosaques
Uvarov	4 régiments de cavalerie légère

Garde du Flanc Droit - Bagration

II-Artillerie	4 batteries d'artillerie à pied
Ulanius	5 bataillons d'infanterie légère
Dolgoruky	3 bataillons d'infanterie linéaire
Markov	5 bataillons d'infanterie linéaire
Wittsgenstein	2 régiments de cavalerie légère et 1 lourd
Chaplits	2 régiments de cavalerie légère
Voropaitzky	3 régiments de Cosaques

Garde impériale russe - Constantine

Impérial-artillerie	4 batteries d'artillerie à pied
Depreradovich	6 bataillons d'infanterie de garde
Lobanov	4 bataillons d'infanterie de garde
Kologrivov	5 régiments de cavalerie de garde



© 1989 Mirrorsoft Ltd.

Irwin House, 118, Southwark Street, London SE1 0SW.
Tel. 01-928-1454 Fax. 01-583-3494 Telex. 9312131917 MS G