La simulation du combat de Laubressel (5 et 6 avril 2014)

Nicolas Denis REMŸ (KRAC, règle de jeu «Les Trois Couleurs»)

Situation générale.

Le combat de Laubressel s'est déroulé le 3 mars 1814.
Après la manœuvre de La Ferté sous Jouarre (25 février-2 mars) qui a permis de séparer l'armée de Silésie, qui file vers Soissons, et l'armée de Bohême qui après le choc de Montereau (18 février 1814), s'est repliée derrière l'Aube, Napoléon quitte Troyes et repart vers le Nord.
Sous la pression du roi de Prusse, le 2 mars, la Grande armée de Bohême se remet en route vers le Nord et Paris, mais dans le même temps, les maréchaux Oudinot et Mac Donald traversent l'Aube à Bar sur Aube, et se font battre le 27 février ! Ils se replient à la proximité de Troyes, poursuivis lentement par les troupes de Schwarzenberg, commandées par le général bavarois von Wrède.
Le 2 la cavalerie de Pahlen atteint les positions françaises et est repoussée, puis revient le lendemain, suivie des troupes de Wittgenstein et de Wrède.
Cependant les manœuvres sont rendues difficiles par un temps particulièrement pluvieux.

Caractéristiques du terrain :

Tous les abris des villages sont abris légers, sauf les églises qui sont abris moyens.

Les collines sont des dénivelées. Même avec un deuxième niveau apparent, la dénivelée est marquée surtout sur Laubressel (marqué ici par deux niveaux).

Hormis les routes de terre, pas trop endommagées par les pluies, les terrains en dehors sont très humides (pénalités d'une unité de distance pour les cavaliers et l'infanterie, deux pour l'artillerie).
Aucune bricole d'artillerie n'est autorisée à cause de ce terrain difficile.

Pendant les deux premiers tours, il règne un brouillard épais sur l'ensemble de la table de jeu.
Les distances tactiques sont réduites de moitié. Les unités qui ne suivent pas les routes peuvent se perdre (dé 6 par brigade : 6 rien, 5 : les unités passent désordre mais continuent leur progression, 3-4 : les unités prennent une autre direction jusqu'à la réception d'un autre ordre de marche, 3 : désordre et autre direction jusqu'à un autre ordre de marche, 2 : dans le doute, la brigade s'arrête et attend le lever du brouillard, bloquant ainsi la route, 1 : la colonne se perd et se disperse).

Echelle de jeu : 1/50e pour l'infanterie-1/33e pour la cavalerie.

Effectifs ludiques.

Troupes coalisées
Le bonus moral des généraux ne vaut que pour la même nationalité

Wittgenstein (cavalier +4 moral aux cavaliers russes, +3 aux autres armes russes
Pahlen (cavalier, +3 aux cavaliers russes, +2 aux autres armes russes attachées)
Deljanov 6 esc de 3 hussards
5 esc de 3 hussards
Decterev 6 esc de 3 husssards
Uhlans 8 esc de 3 uhlans
Cosaques : 4 pulk de 3 Cosaques (à jouer comme reconnaissances par l'arbitre)
1 batterie à cheval de 12 pièces

Gorchakov (infanterie, +3 au moral, +2 à l'artillerie russe)
Mesenzov (infanterie, +2 au moral)
Malianov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Mousquetaires à 12
Nabokov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Mousquetaires à 12
Wlastov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Jäger à 12

Helfreich (infanterie, +2 au moral)
Roth (infanterie, +1 au moral) : 1 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Jäger à 12
Ljalin (infanterie, +1 au moral) : 1 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Jäger à 12
1 Batterie de position de 12 à 12 pièces
1 batterie légère à 10 pièces

Wurtemberg (infanterie, +3 au moral, +2 à l'artillerie russe)
Schachafskoi (infanterie, +2 au moral) :
Wolff (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Msk à 6.
Karpatin (infanterie, +2 au moral) : 2 Btl de Jäger à 12.
Pischnitzki (infanterie, +2 au moral)
Mamonov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Msk à 6.
Stepanov (infanterie, +1 au moral) : 4 btl de Jäger à 12 et 2 Btl de Jäger à 6.
1 Batterie de position de 12 à 12 pièces
2 batteries légères à 8 pièces (1 à 10 pièces, 1 à 8 pièces)

Wrède (cavalier, +3 au moral pour les Bavarois de toutes les armes, fait fonction de général en chef des Coalisés). Il n'est pas apprécié par les Russes.

Frimont (Autrichiens, cavalier, +2 au moral pour la cavalerie, +1 pour les autres armes)
Hardegg (infanterie, +2 au moral)
Geramb (infanterie, +1 au moral): 1 btl de Jäger à 12
6 esc de hussards à 3
Mengen (infanterie, +1 au moral) : 2 btl de Grenz « Szekler » à 12
8 esc de uhlans à 3
1 batterie Grenz de 4 pièces de 3.
1 batterie Würst de 8 pièces de 6.

Rechberg (Bavarois, Infanterie, +2 au moral)
Karl von Bayern (infanterie, +2 au moral) : 3 btl d'inf à 12
1 btl Mobile à 12
1 btl Feldjäger à 12
Maillot de la Traille (infanterie, +1 au moral) : 2 btl d'inf à 12
1 btl Mobile à 12
1 btl FeldJäger à 12
Vieregg (cavalier, +1 au moral) : 8 esc de ch-lg à 3
4 esc du 7e ch-g à 3.
1 batterie à pied de 8 pièces de 6.
1 batterie à cheval de 6 pièces de 6.

Spleny (Autrichiens, Infanterie, +2 au moral)
Volkmann (infanterie, +1 au moral) : 3 Btl d'infanterie allemande à 16 fig chacun
3 Btl d'infanterie allemande à 12 fig chacun
1 Btl (3 compagnies de 4 fig) de compagnies légères de bataillon (ici du régiment 59 « Jordis » détachées)
2 Btl de Landwehr (4e btl) à 16 figurines chacun
2 batteries à pied de brigade à 8 pièces de 6 chacune.

Minutillo (cavalerie, +1 au moral) :6 esc de hussards à 4
6 esc de dragons à 3

CARACTERISTIQUES GENERALES COALISES LAUBRESSEL:

BAVIERE

Manoeuvre française pour l'infanterie et l'artillerie, prussienne pour la cavalerie

TROUPE	Statut	Moral	vue	Type	CCF	FT	Feu	CAC	Budget
Feldjäger (1) 1813-1815	M	3	L	–	1	1	2	1	**6**
Karabinier (btl léger)	L	6	–	–	2	1	2	2	**10,5**
Grenadier	L	6	–	–	2	0	2	2	**10**
Schützen (carabine)	L	6	–	–	2	1	0	2	**10,5**
Léger	L	5	–	–	2	1	2	2	**9,5**
Musketier	L	5	–	–	2	0	1	2	**8,5**
Landwehr (Mobile)	M	3	L	–	1	0	1	1	**5**

+1 en attaque à la baïonnette

(1) si armé de carabine feu « 0 » mais distance modifiée. Le budget ne change pas

Chevau-léger	L	5	–	2	2	(0)	–	2	**19**
7e Chevau-léger (2)	L	4	–	1	1	(0)	–	2	**13**

(2) Formé avec des dépôts et des volontaires en 1813. En 1813, -1 au moral bud=-1pt

ARP de 12	L	4	–	3	2	(0)	2	–	**60**
ARP de 6	L	4	–	1	2	(0)	2	–	**46**
ARC de 6	L	5	–	1	2	(0)	2	–	**47**

Le canon est autrichien mais l'organisation française

Etat-Major : 60pts +10 si cav +20 par grade au-dessus

AUTRICHE

TROUPE	Statut	Moral	vue	Type			CCF	FT	Feu	CAC	Budget
Feldjäger (1)	E	6	L	–			3	1	3	2	**11**
Grenz (2)	L	6	–	–			2	1	2	2	**10**
Fusilier Allemand / Galicien (3)	L	5	–	–			2	0	2	2	**8**
Fusilier Bohême Moravie	L	4	–	–			1	0	1	2	**6**
Landwehr (4e btl)	L	2	–	–			1	0	1	1	**3,5**

(1) 1/3 des effectifs sont équipés de carabines. Il en est tenu compte dans le feu.

(2) +1 au moral en défense (ici des Transylvaniens hongrois).

(3) Le 1/Kaiser(n°1), et rgt 3 et 4 sont E6L et CCF3 bud=10. Les régiments 1,3,4,8,9,14,20,26,27,,30,35, et 59 disposent après 1811 de 2 compagnies légères (FT=1) souvent regroupées au niveau de la brigade.

Dragoner (1)	L	5	–	2			2	(0)	–	2	**21**
Uhlan	L	5	–	1			2	(0)	–	2	**20**
Chevau-léger (2)	L	5	–	1			2	(1)	–	2	**18**
Husar (3)	L	6	–	1			3	(1)	–	2	**21**

(1) Le rgt n°1 « Erzherzog Johann » est E6L, CCF 3, Bud=24pts

(2) Les régiments « Vincent » et « O'Reilly » sont E6L,+1 en attaque, CAC3, CCF3 , Bud=24pts
(3) Dispose d'un +1 en attaque, Le "Kaiser" est CCF 3, CAC 3, Bud= 24.

ARP de 12	L	4	–	3			2	(0)	2	–	**54**
ARP de 6	L	5	–	1			2	(0)	2	–	**41**
ARP de 3 -Grenz	L	5	–	1			2	(0)	2	–	**30**
ARP de réserve de 6	L	4	–	1			2	(0)	2	–	**40**
Würst de 6	L	6	–	1			2	(0)	2	–	**42**

L'artillerie de Frontière (Grenz) bénéficie aussi d'un + 1 en défense (bud=+1pt)

L'artillerie montée, Würst, bénéficie un +1UD de déplacement et pas de pénalité de munitions.

Etat-Major : 40 pts +10 si cav +20 par grade au-dessus

RUSSIE

TROUPE	Statut	Moral	vue	Type	CCF	FT	Feu	CAC	Budget
Jaeger (1)	E	6	L		2	1	2	2	**11**
Jaeger (1)	L	6	–	–	2	1	1	2	**9,5**
Elites des btl de Msk	E	6			2	1	1	2	**10,5**
Mousquetaire	L	5	–	–	2	0	0	2	**7,5**

+1 En attaque au CAC au moral. En défense remonte de 3 points après le feu et avant les conséquences. Bud:+2

(1) Les Elites sont E7 L

Dragons	L	5	–	2	2	(1)	–	2	**21**
Hussards	L	5	–	1	2	(1)	–	2	**18**
Uhlans	L	5	–	1	2	(1)	–	2	**18**
Cosaques	M	3	–	0	3	(1)	–	1	**12**
ARP de 6	L	5	–	1	1	(0)	2	–	**46**
ARP de 12	L	4	–	3	1	(0)	1	–	**43**
ARC de 6	L	6	–	1	2	(0)	2	–	**53**

L'artillerie déployée dispose d'un +3 au moral en défense avant le feu. Bud +3

Etat-Major : 50 pts +10 si cav +20 par grade au-dessus

(1) régiments de jägers n° 1, 3, 7 et 21.

Horaires de jeu et d'arrivée des Coalisés

La zone d'arrivée russe est Mesnil-Sellières. Le choix est d'arriver par Dosches (Pahlen obligatoire) ou par la route centrale.

Présents sur la table : Cosaques

6h	6h30	7h	7h30	8h	8h30	9h	9h30	10h	10h30
Pahlen/ Deljanov	Pahlen/Decterev et uhlans	Gorchakov/ Mesenzov Helfreich (avec artillerie)							
11h	11h30	12h	12h30	13h	13h30	14h	14h30	15h	15h30
			Wrède	Wurtemberg		Spleny			
16h	16h30	17h	17h30	18h	18h30				

Objectif : chasser les Français de leurs positions en leur causant des pertes sévères.

Troupes françaises

Gérard (pour le scénario 0)

Duhesme (Infanterie,+2 au moral) (conscrits)

Dornier (+1) : 1 btl léger 9 figurines
2 btl ligne à 6 figurines chacun

Matère (+1) 1 btl léger 6 figurines
2 btl ligne à 6 figurines chacun

1 batterie légère à pied de 10 pièces de 6.

Jarry (par intérim) (Infanterie,+1 au moral)(conscrits) (une figurine de brigadier seulement et pas de chef de brigade Jarry)

Jarry : 1 btl léger 9 figurines
2 btl ligne à 6 figurines chacun

Belair(+1) : 1 btl ligne de 6 figurines
1 btl ligne de 12 figurines

1 batterie légère à pied de 10 pièces de 6.

Parc d'artillerie

1 batterie à pied de 8 pièces de 12.
2 batteries légères à cheval de 10 pièces de 6. (1x4p et 1x6p)

Rottembourg (Jeune Garde, Infanterie, +2 au moral)

Charrière (+1 au moral) :2 btl de tirailleurs de Jeune Garde à 6 figurines chacun.
Bauduin (+1 au moral) : 3 btl de tirailleurs de Jeune Garde à 12 figurines chacun.

1 batterie légère à pied de Jeune Garde de 8 pièces de 6.

St Germain (cavalerie,+3 au moral)

Cavalerie légère de Maurin (cavalerie, +2 au moral)(conscrits)

Jamin (cavalerie, +1 au moral) :
3 esc de chasseurs à cheval à 3 figurines chacun.
2 esc de chasseurs à cheval à 4 figurines chacun.
1 batterie légère à cheval de 4 pièces de 6.

Dommanget (cavalerie, +2 au moral) :
2 esc à 5 figurines de chasseurs à cheval chacun
2 esc à 3 figurines de lanciers chacun

Grosse cavalerie Delort (cavalerie, +2 au moral)

Blancard (cavalerie, +1 au moral)(Conscrit) :
2 esc de cuirassiers à 5 figurines chacun
1 esc de carabiniers à 4 figurines chacun

Sopransi (cavalerie, +2 au moral)(Conscrit et Normal) :
4 esc de cuirassiers à 5 fig (1 esc vient d'Espagne).

1 batterie légère à cheval de 6 pièces de 6.

Kellermann (cavalerie, +4 au moral)

Cavalerie légère Ameil (cavalerie, +2 au moral)
5 esc de chasseurs à cheval à 4 figurines chacun.
1 esc de chasseurs à cheval à 3 figurines.

Grosse cavalerie Trelliard (cavalerie, +2 au moral)(Dragons d'Espagne)

Rigau (cavalerie, +2 au moral) : 4 esc de dragons à 3 figurines chacun
4 esc de dragons à 4 figurines chacun.

Quinette (cavalerie, +2 au moral) : 4 esc de dragons à 3 fi figurines chacun g
4 esc de dragons à 4 figurines chacun.

1 batterie légère à cheval de 6 pièces de 6.

Note pour les Français : le Haut-commandement est malade (Gérard) ou absent les unités réagissent à leur guise et sont indépendantes.

Horaires de jeu et d'arrivée des forces françaises

Présents sur terrain :Rottembourg (haut de Laubressel), Parc et Gérard (Thennelières), Jarry (occupe Bouranton et Tennelière, la répartition est libre), Duhesme (derrière Thennelières). Dosches ne peut être tenue par les Français. Les Français au repos sont DESordre au premier tour.
Réaction indique : début possible d'intervention si les Russes sont entrés dans Thennelières.
Aléatoire de réaction (pour arriver) : 1er dé de 6 pour l'heure : 6 : Phase opérationnelle suivante
3-5 : 2 Phases opérationnelles après
1-2 : 3 Phases opérationnelles après.
2e dé de 6 pour le lieu : 4-6 : Route de Thennelières.
1-3 : Route de Bouranton.
Le commandant du corps peut repousser d'une phase son arrivée pour arriver sur l'autre route.
3e dé de 6 pour l'ordre d'arrivée: 1-3 : cavalerie légère en tête
4-6 : cavalerie lourde en tête.

6h	6h30	7h	7h30	8h	8h30	9h	9h30	10h	10h30
	Réaction pour St Germain								
11h	11h30	12h	12h30	13h	13h30	14h	14h30	15h	15h30
		Réaction pour Kellermann							
16h	16h30	17h	17h30	18h	18h30				

Objectif : Tenir la position de Laubressel et couvrir Troyes.

Caractéristiques françaises.

CARACTERISTIQUES GENERALES France 1814 Laubressel

TROUPE	Statut	Moral	Vue	Type	CCF	FT	Feu	CAC	Budget
Infanterie Jeune Garde	E	5	L	–	2	1	1	1	**10**
Carabinier (comp élite) (1)	L	6	–	–	3	2	3	3	**13,5**
Grenadier (comp élite) (1)	L	6	–	–	3	1	2	3	**12,5**
Voltigeur (comp élite) (1)	L	6	–	–	3	2	2	2	**12,5**
Fusilier / Chasseur (d'Espagne)	L	5	–	–	2	1	2	2	**10,5**
Conscrit / Cohortes	L	3	–	–	1	1	1	1	**7**
Génie (6)	E	6	–	–	2	1	2	2	**12,5**

+2 en attaque au CAC(pas au feu) et +1 en défense pour les Français=>budget +1,5

(1) Troupe d'Espagne. Si réunis passe E7L (bud +1,5), sauf si bonnet à poil (Bud+2 car élite visible)

(2)+ bonus de destruction (+1) et de construction(+1).

Cuirassier / Carabinier (1)	L	4	E		2		1	(1)	–	1	**23**
V/13e Cuirassiers (Espagne)	E	8	–		3		3	(1)	–	3	**38**
Dragon (2)	L	5	–		2		2	(1)	–	2	**23**
Lancier (3)	L	3	–		1		2	(1)	–	1	**20**
Hussard / Chasseur à cheval	L	3	–		1		1	(2)	–	1	**14**

+2 en MAC pour les Français=>bud=+2

(1) Les cuirassiers conscrits sont assimilés à du type 3 pour tout ennemi lors du test moral uniquement.

(1) Dragons vétérans de l'armée d'Espagne.

(1) En plus, les pelotons d'élite des chasseurs à cheval sont lanciers (ceux des premiers escadrons, ½ esc non mixable)

BAP de 6 JG	E	5	–	1	/	3	3	(1)	2	–	**79**
ARP de 6/12	L	5	E	1	/	3	2	(1)	2	–	**63 / 70**
ARC de 6	L	6	E	1			2	(1)	2	–	**64**

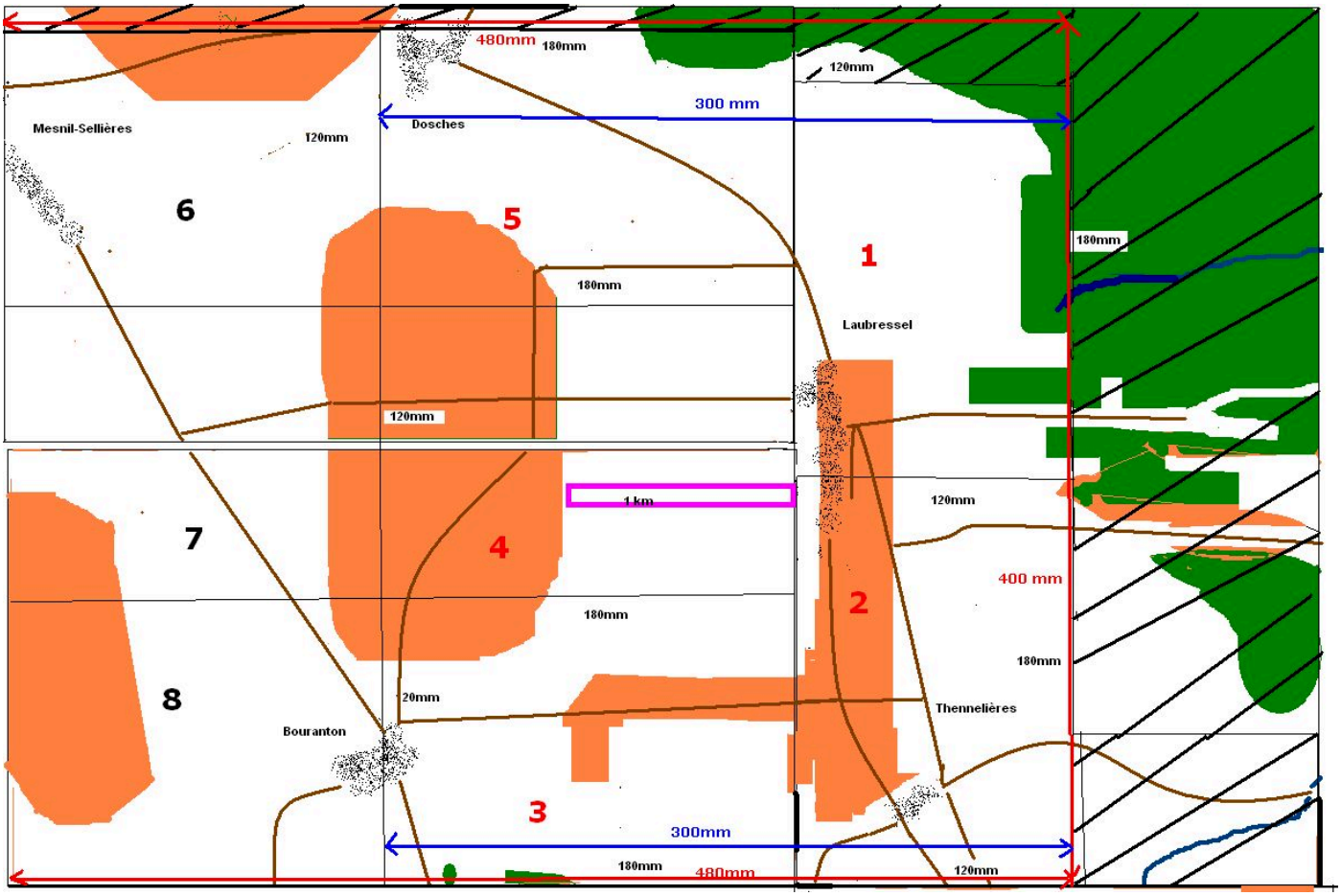
+1 au moral de l'artillerie en défense

Etat-Major : 60 pts +10 si cav/art +20 par grade au-dessus

La simulation

(5 et 6 avril 2014 à la Convention des Sénéchaux de Champagne tenue à Biesles)

La carte de jeu.



Le Nord est orienté entre Mesnil-Sellière et Dosches.

Les collines sont des crêtes et particulièrement celle de Laubressel, d'où sur la table des niveaux différents. Même si des deuxièmes niveaux sont montrés, ou des variations de crêtes, ils n'ont pas lieu d'être, ce ne sont que continuations des dénivelées (pénalités de 1 unité de distance pour l'infanterie, 2 pour la cavalerie, 3 à l'artillerie).

En raison de contraintes logistiques, la table a été un peu modifiée (les parties 5, 6 et le haut de la table 1 ont du être supprimées), mais si cela est possible, les conserver car elles donnent plus de choix aux Coalisés.

Seules les routes permettent de négliger les pénalités de mouvements dues à la boue qui règne en maître dans les terrains aux alentours. Elle inflige une unité de distance de pénalité pour l'infanterie et la cavalerie et 2 pour l'artillerie. Pour bénéficier de l'effet route /rue des villages, il faut être en colonne par compagnie (2 figurines d'infanterie de face, 2 de cavaliers et d'artilleurs) au maximum.

Les maisons des villages, qui sont historiquement de très longs villages, sont des abris légers, sauf les églises qui sont des abris moyens voire durs.

Note importante : Aucune unité d'infanterie française, russe ou bavaroise ne pratique la ligne.



La table de jeu prête.

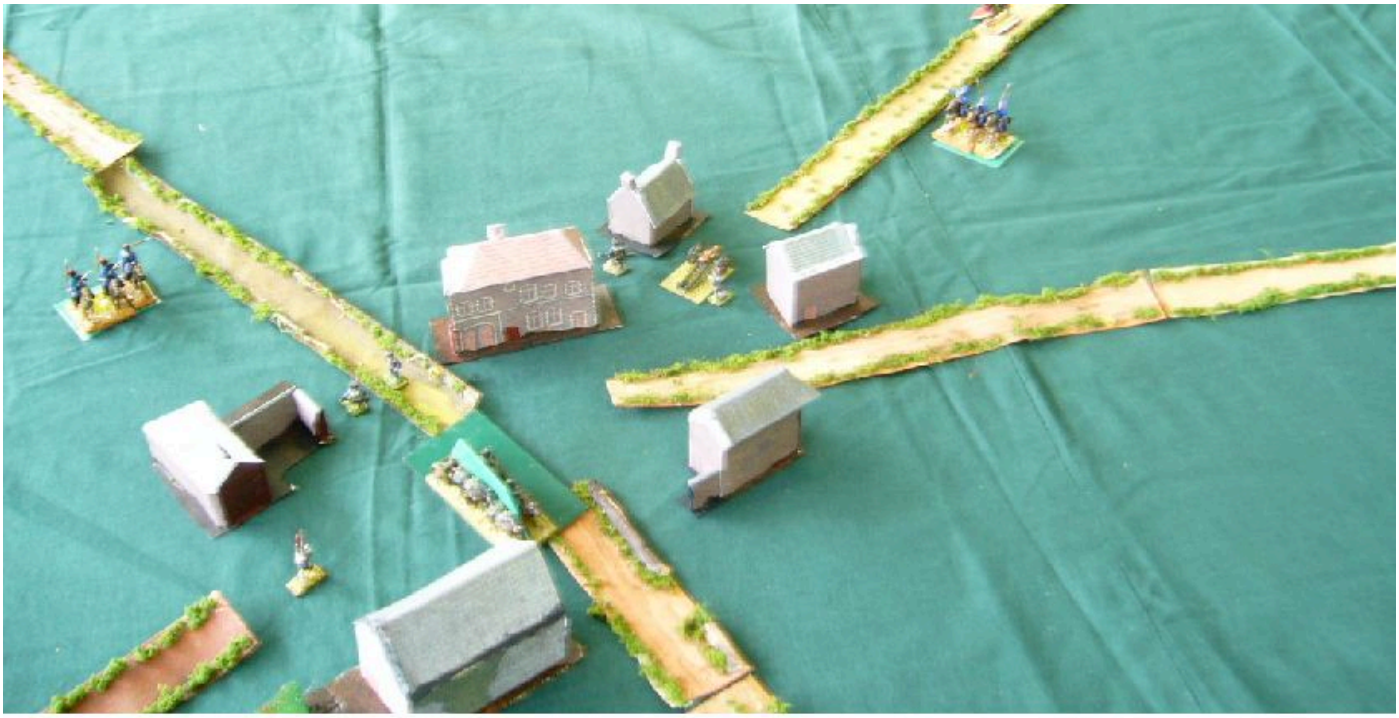
Les Coalisés, au départ, ont l'initiative.

A 6h, le placement suivant est décidé pour les Français, joués par Vincent AUGER : La brigade Jarry et l'artillerie divisionnaire sont placées à Bouranton avec des pièces couvrant les axes d'arrivée des rues. La brigade Belair est placée dans Thennelières.

Des apparitions de Cosaques donnent l'alerte à Bouranton. Ces derniers cachent l'avance des hussards

A 6h, à Laubressel, la tête de la colonne Pahlen, jouée par Thierry KERDAL, et composée de la brigade Deljanov arrive par la route Nord en provenance de Dosches (non visible sur la table). Elle ne rencontre personne dans le bas du village de Laubressel.

A 6h30, La fin de la colonne Pahlen (brigade Decterev et uhlans renforcés de l'artillerie à cheval), avec l'artillerie, provenant de Dosches, ayant été orientée par le joueur sur Bouranton, est alertée de la présence ennemie par les Cosaques



Dans le même temps, la tête de colonne traverse le bas du village de Laubressel, et une partie continue sur Thennelières.



L'arrivée sur Thennelières.



Le régiment de tête trouve la ville non gardée, ou plutôt mal gardée, avec un parc d'artillerie et des colonnes. Pahlen (Thierry) lance alors les deux escadrons de tête (ils ne disposaient que de deux points d'actions) dans la ville. Il sème la panique dans les trains, même si des piquets français installés dans les maisons infligent 1 pas de perte. Deux canons sont renversés. Le général Gérard, se trouvant dans le village sort, pantalon bas (il est malade, il faut le comprendre !), mais réussit à échapper aux hussards russes. (On est encore historique, mais Gorchakov ne suivra pas le même chemin ici !)



L’autre régiment veut prendre le haut du village, mais est arrêtée par la présence d’infanterie française

La cavalerie russe arrêtée à Laubressel.

Devant Bouranton, la cavalerie russe s’installe de part et d’autre de la route pour laisser la place à l’artillerie (on est russe).

Le parc français retraite « sous la direction » de Gérard vers Troyes, lentement.

A la fin du tour, le brouillard se lève et une réaction est testée pour le général français Saint-Germain. Ses colonnes n’arriveront qu’à partir de 7h30 avec Jamin, sans ses lanciers, et Delort ensuite.

A 7h, le corps Gorchakov (joué le samedi par Bruno MASSON) arrive de la route de Mesnil-Sellière, la cavalerie russe évacue Thennelières et se prépare à l’attaque de Bouranton, en essayant d’encercler le village.



Bouranton : 7h, Decterev se place devant le village. Premiers tirs de l’artillerie française

A 7h 30, Jamin arrive mais les hussards russes se positionnent pour le recevoir aussitôt. Alors que la colonne Gorchakov se traîne, les Français prennent l’initiative (il y a donc changement d’initiative !).

La Jeune Garde repousse les hussards, certes sans vitesse et sans descendre de la colline, à Laubressel, mais c’est surtout le Corps de Saint-Germain qui s’engage. Malgré cela, Jamin a du mal à repousser les chasseurs russes, les premiers combats se terminent par des égalités ! Pahlen (Thierry) sentant cependant la menace décide de partir à la recherche de ses lanciers.







Les premiers combats de cavalerie devant Thennelières.

Devant Bouranton, Gorchakov se met en position et Decterev finit l'encerclement du village :



Gorchakov, à ici, voulu tester la réalité de la boue. Son artillerie ne progressait que 1 UD par tour (terrain et formation (ligne)! Il s'est finalement ravisé en partie.

A 8h Maurin, plus agressif et soutenu par Delort, et sur la colline par l'avancée prudente (en carré des troupes de Duhesme (jouées par Vincent) finit, malgré plusieurs échecs, par repousser les hussards de Deljanov. Ceux-ci après une superbe contre-attaque d'arrière garde finissent vers 10 h par abandonner la colline aux Français.

Dans le même temps, Pahlen a pu aller chercher le régiment de uhlans pour les envoyer faire face aux cuirassiers de Saint-Germain qui débouchent. Les combats vont commencer vers 9 h. L'objectif de Saint-Germain est de tendre la main à la position du général Jarry.

Du côté de Bouranton, l'artillerie russe s'est déployée, et après un tir de l'artillerie à cheval qui dès 8h démonte les 2 pièces qui lui faisaient face commence à transformer le village en ruines et à réduire les déjà maigres unités de Jarry. Vers 9 h, c'est au tour des 22 pièces de Gorchakov de réduire le village. Devant cet afflux de boulets, le général Jarry, dont les pièces ont pu auparavant faire quelques trous dans les bataillons de mousquetaires et de jägers russes, commence à ordonner le repli du village afin de préparer son évacuation.

Après la première attaque d'infanterie, qui se solde par un repli des troupes françaises de la 1ère maison (celle entourée en rouge), l'artillerie russe re-attelle mais reste en dehors des routes pendant quelques temps (Bruno est très joueur !!☺). Une deuxième attaque prendra les autres maisons de la gauche du village sur la photo, car abandonnées par les Français.

D'autre part, aucun général ne s'est encore engagé pour mener une attaque de part et d'autre à cette heure-ci.

A 10 h, les premiers combats entre uhlans russes et cuirassiers français, qui faisaient très peur à Pahlen (Thierry) ne font que pousser légèrement les premiers, car ce ne sont que des conscrits mal montés, sauf un escadron, mais qui est tenu en réserve. Cependant, le nombre et le soutien d'une batterie à cheval française accentuent la pression si bien que ce n'est qu'à 11 h que les cuirassiers français sont en mesure de porter secours aux troupes de Jarry, qui tentent désespérément de se sauver de Bouranton. Mais l'apparition des cuirassiers, fait mettre les troupes les plus avancées de Gorchakov en carré, ce qui permet à Jarry, après avoir abandonné les dernières maisons de Bouranton vers 10 h 30 de se sauver. Par contre, Saint-Germain est arrêté par les hussards de Deljanov, qui sont revenus de Laubressel, et la mise en place de sa batterie à cheval.



La situation vers 11 h.

Ensuite, alors que Duhesme progresse très très lentement sur son plateau, les deux escadrons les plus avancés de Saint-Germain poursuivent un peu plus longtemps les uhlans, mais se font violemment repousser, grâce à une attaque de flanc, par les hussards de Decterev. Jarry réussit malgré quelques pertes supplémentaires à rejoindre le corps de Saint-Germain. Il a réussi à sauver 7 pièces sur les 10 qu'il avait à 6 h. Il est finalement 12 h quand il atteint le niveau de la colline. Seuls quelques assauts de cavalerie ont marqué ce délai de remise à niveau. Jamin a amené une batterie à cheval sur le bord de la colline qu'il tient devant Duhesme.

Les Russes reprennent alors l'initiative car le commandement français cesse ses attaques.

Le front se calme, troublé seulement par les tirs de l'artillerie russe contre les troupes de Jarry jusqu'à ce que les troupes austro-bavaroises arrivent, il est 12 h 30. Il y aura une attaque des hussards russes contre les hussards de Maurin. Ce dernier perdra, malgré sa position dominante, sa batterie, son subordonné, le général Jamin (blessé gravement) et quelques hussards. Ce sont les carrés de Duhesme qui feront comprendre à ces hussards que cela ne sert plus à rien de pousser. Ils évacueront le plateau à la fin du tour.

Et le premier jour de jeu se termine !

L'arrivée des troupes de Kellerman, jouées par Frédéric ECOFFET, s'est produite plus tardivement, vers 13h, avec cette fois Trelliard et ses dragons en tête, mais surtout par la route de La Tennellière, soit derrière les troupes de Saint-Germain. Son objectif est de dégager le plateau au-dessus de Bouranton.

Dans le même temps, les troupes russes de Wurtemberg arrivent au loin, mais sont dirigés derrière Bouranton afin de protéger les arrières de Gorchakov.

On remarquera aussi que du côté français, le parc d'artillerie est partiellement revenu en jeu sur le plateau de Laubressel (sud). Il n'ira pas plus loin et ne tira pas un coup de canon !

Voici la situation à 13h :







Les Russes se réorganisant et couvrant l'arrivée des Austro-Bavarois (repris par Bruno, suite à la défection d'un joueur qui devenait venir), en particulier de la division d'avant-garde autrichienne de Frimont et de la cavalerie bavaroise de Vieregg. Un autre grand combat de cavalerie dans la boue semble se profiler.

Kellermann va se déployer de part et d'autre du bas du village de Laubressel, Rigau entre la colline et le village et Quinette de l'autre côté. Kellermann envoie d'ailleurs un escadron de dragons faire la chasse aux Cosaques sur la route de Dosches, qui est finalement reprise par ceux-ci vers 14 h.

Du côté de Vieregg, ses chevau-légers s'étalent autour de la route avec sa batterie dessus (elle tirera un coup de canon et fera une perte sur l'artillerie à cheval française).

Côté russe, seul Gorchakov, inquiet pour son aile, est finalement rassuré par les rapports cosaques mais pas avant 14 h : il y a des Français, mais ils ne sont pas très agressifs. Le premier objectif coalisé est donc assuré ! Maintenant une lente progression russe se fera pas à pas.

A 14 h, suite aux ordres donnés à Rottembourg (avance pour soutenir Kellermann), l'initiative passe du côté français, ce qui va permettre aux dragons de Trelliard de s'illustrer. La boue ralentit son arrivée, mais cela donne le temps aux conscrits d'Ameil de former une troisième ligne de cavalerie.

A 14 h 30, un assaut des dragons français (Rigau seulement) est lancé, soutenu par quelques hussards de Maurin. Alors que ces derniers se font battre par les hussards autrichiens qui viennent de prendre leurs marques, ce sont les deux premières lignes de la brigade Vieregg, dont la batterie, qui volent en éclats. La troisième ligne (4 escadrons du 7 e chevau-légers), aidée par des hussards autrichiens, réussit pourtant à calmer les ardeurs françaises, même si des escadrons du régiment bavarois ont préféré faire de la dissuasion que d'avancer ! ☺ (En clair, leur moral était « arrêt »). Les dragons français de Rigau s'arrêtent ou se rallient tandis que certains enclouent les canons bavarois pris. Wrède, malgré sa blessure au ventre reçue à Hanau, réussit à rallier escadron bavarois après l'autre. La situation à l'issue de cette charge est la suivante :

L'infanterie bavaroise, précédée de la brigade autrichienne Mengen, se déploie derrière la zone de combat de la cavalerie et voit la déroute de ses chevau-légers. D'autre part, au Nord de sa

progression, les Cosaques, vers 14h30, l'informent d'une menace de troupes françaises. Deux bataillons de mobiles seront détachés et iront piller Dosches à partir de 16h.



Un autre combat se prépare, la brigade Quinette fait face aux 8 escadrons de uhlans autrichiens et à deux de chevau-légers bavarois.

Soutenu par le canon de Rottembourg et de l'infanterie, Quinette lance, à 15 h, 7 de ses 8 escadrons contre la cavalerie qui lui fait face. La première ligne de cavalerie coalisée s'effondre et il faut l'intervention des carrés de Grenzer et de la deuxième ligne de uhlans autrichiens pour sauver les Grenzers, qui subissent maintenant le feu de 15 canons français. Dans le même temps, la division Spleny arrive de Mesnil-Sellières, mais est arrêté par Wrède en raison des embouteillages.

La pression coalisée devenant trop forte, les Français cèdent l'initiative aux Coalisés et commencent alors une retraite que couvriront la brigade Ameil et les troupes de Saint-Germain. En raison de leur faiblesse au moral, les engagements de généraux se feront plus nombreux. Les uhlans russes, aussi, s'engageront avec l'aide de l'infanterie de Gorchakov, et surtout l'engagement personnel du commandant en chef russe mais qui n'arrive pas à percer les rangs des cuirassiers français encouragés par l'engagement du général Delort. Du côté de Laubressel, Quinette se replie pas à pas

Les combats seront difficiles et l'artillerie française, manœuvrée avec talent, notamment par Vincent AUGER, permettra au corps de Saint-Germain, et aux divisions Jarry et Duhesme de se sortir de la situation sans trop de casse et d'empêcher les Russes de déboucher.

A 18 h, Wrède lance à nouveau sa cavalerie pour montrer à ses « amis » russes qu'ils ne sont pas que bons à prendre des coups. Cependant la réaction de la cavalerie française (Trelliard) lui montre qu'hélas, le général bavarois a sous-estimé la situation. C'est une catastrophe ! Un escadron de uhlans préfère même rompre les rangs avant de s'élancer (« halte, Sans formation ») ! Le général autrichien Mengen, et son homologue français Quinette, sont tués dans l'action.

Vers 18 h 30, le temps se gâte (pluie) et finalement les troupes alliées s'arrêtent devant Thennelières et Laubressel, après une dernière tentative de percée de la cavalerie russe qui s'est terminée par une charge au pas ordinaire, malgré l'engagement du général en chef russe, contre des Français épuisés. On a ainsi abouti à un match nul.

Bilan : Une petite victoire tactique française, mais qui fut sanglante. 7 pièces d'artillerie, dont les 4 de Jamin, ont été perdues, et trois autres récupérées en raison des pertes d'artilleurs. Les pertes de la cavalerie sont très importantes, surtout chez Maurin (général Jamin, 3 escadrons de hussards sont hors jeu). La division Jarry est écharpée (à part deux bataillons laissés avec Gérard, les autres bataillons sont à moitié d'effectif). Il est à noter aucune perte dans les divisions de Jeune Garde et Duhesme.

Chez les Coalisés, les pertes sont aussi considérables, mais la proportion est plus faible, le nombre aidant. Les cavaleries ont particulièrement souffert. La cavalerie russe est réduite à 50% de sa force initiale (un régiment de hussard, le deuxième de Deljanov, lui, n'a qu'1/3 de pertes). L'infanterie russe est fière de sa victoire sur la division Jarry, qualifiée de «glorieuse» dans les rapports de ses généraux. Elle a beaucoup souffert de l'artillerie française, qui a moins eu à souffrir de la distance à parcourir dans la boue. Du côté bavarois et autrichien, la cavalerie a terriblement souffert aussi : La brigade Vieregg perd 40% de ses effectifs et surtout son artillerie quand les hussards et uhlans autrichiens ont eu des fortunes diverses mais ont perdu environ 33% de leur effectif initial. L'infanterie, bloquée par la cavalerie et des choix de commandement, n'a pu réaliser les objectifs assignés au général en chef.

En tous cas, les joueurs se sont bien amusés et c'est l'essentiel ! Merci à eux d'être venus. J'espère qu'ils seront plus nombreux l'année prochaine !!!



