

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

Nicolas Denis REMY (KRAC, règle de Jeu « Les Trois Couleurs »)

Situation générale.

Le combat de Laubressel se situe le 3 mars 1814.

Après le 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, poursuivit 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 repoussé, puis revient le lendemain, suivit des troupes de Wittgenstein et de Wrède.

Cependant les manœuvres sont rendues difficiles par un temps difficile, pluvieux en particulier.

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 terres, 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 leurs progressions, 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 levé du brouillard, bloquant ainsi la route, 1 : la colonne se perd et se disperse)

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

Effectifs ludiques.

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 au cavaliers russes, +2 aux autres armes russes attachés)

Deljanov 6 esc de 3 hussards

5 esc de 3 hussards

Decterev 6 esc de 3 hussards

Uhlans 8 esc de 3 uhlands

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 figurines

Nabokov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Mousquetaires à 12 figurines

Wlastov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Jäger à 12 figurines

Helfreich (infanterie, +2 au moral)

Roth (infanterie, +1 au moral) : 1 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Jäger à 12 figurines

Ljaline (infanterie, +1 au moral) : 1 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Jäger à 12 figurines

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 figurines.

Karpatin (infanterie, +2 au moral) : 2 Btl de Jäger à 12 figurines.

Pischnitzki (infanterie, +2 au moral)

Mamonov (infanterie, +1 au moral) : 2 Btl de Msk à 12 et 1 Btl de Msk à 6 figurines.

Stepanov (infanterie, +1 au moral) : 4 btl de Jäger à 12 et 2 Btl de Jäger à 6 figurines.

1 Batterie de position de 12 à 12 pièces

2 batteries légères de 6 (1 à 10 pièces, 1 à 8 pièces)

Wrède (Cavalier, +3 au moral pour les Bavares 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 figurines

6 esc de hussards à 3 figurines

Mengen (infanterie, +1 au moral) : 2 btl de Grenz « Szekler » à 12 figurines

8 esc de uhlands à 3 figurines

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 figurines

1 btl Mobile à 12 figurines

1 btl Feldjäger à 12 figurines

Maillot de la Traille (infanterie, +1 au moral) : 2 btl d'inf à 12 figurines

1 btl Mobile à 12 figurines

1 btl FeldJäger à 12 figurines

Vieregg (cavalier, +1 au moral) : 8 esc de ch-lg à 3 figurines

4 esc du 7^e ch-g à 3 figurines.

1 batterie à pied de 8 pièces de 6.

1 batterie à cheval de 6 pièces de 6.

Spleny (Autrichiens, Infanterie, +2 au moral)

Volkman (infanterie, +1 au moral) : 3 Btl d'infanterie Allemande à 16 figurines chacun
3 Btl d'infanterie Allemande à 12 figurines chacun
1 Btl (3 compagnies de 4 figurines) de compagnies légères de bataillon (ici du régiment 59 « Jordis » détachées)
2 Btl de Landwehr (4^e 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 figurines
6 esc de dragons à 3 figurines

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
Schützenr(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

Cheveau-léger	L	5	–	2	2	(0)	–	2	19
7e Cheveau-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	–	72
ARP de 6	L	4	–	1	2	(0)	2	–	60
ARC de 6	L	5	–	1	2	(0)	2	–	61

Le canon et l'organisation sont de type français

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	L	5	–	2	2	(0)	–	2	21
Uhlán	L	5	–	1	2	(0)	–	2	20
Cheveau-léger	L	5	–	1	2	(1)	–	2	18
Husar(1)	L	6	–	1	3	(1)	–	2	21

1) 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 : 40pts +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 : 50pts +10 si cav +20 par grade au-dessus

(1) rgt de jäger n°1,3 et 7 et 21.

Horaires de jeu et d'arrivée des coalisés

La zone d'arrivée russe est Mesnil-Sellières. Le choix est d'arrivée 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 Uhlan	Gortchakov/ Mesenzov Helfreich (avec artillerie)							
11h	11h30	12h	12h30	13h	13h30	14h	14h30	15h	15h30
			Wrede	Wurtemberg		Spleny			
16h	16h30	17h	17h30	18h	18h30				

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

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)(conscrits) :
2 esc de cuirassiers à 5 figurines chacun
1 esc de carabiniers à 4 figurines chacun
Sopransi (cavalerie, +2 au moral)(conscrits et normaux) :
4 esc de cuirassiers à 5 fig (1 esc vient d'Espagne).
1 batterie légère à cheval de 6 pièces de 6.

Kellerman (Cavalerie, +4 au moral)

Cavalerie légère Ameil (cavalerie, +2 au moral)(conscrits)
5 esc de chasseurs à cheval à 4 figurines chacun.
1 esc de chasseurs à cheval à 3 figurines.
Grosse cavalerie Treillard (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 figurines chacun
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 Thennelières, 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) : 1^{er} Dé de 6 pour l'heure : 6 : Phase opérationnelle suivante

3-5 : 2 Phases opérationnelles après

1-2 : 3 Phases opérationnelles après.

2^e 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.

3^e 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 él.)(1)	L	6	-	-	3	2	3	3	13,5
Grenadier(comp él.)(1)	L	6	-	-	3	1	2	3	12,5
Voltigeur(comp él.)(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).

Cuir./Carabinier (1)	L	4	E	2	1	(1)	-	1	23
V/13e Cuir.(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
Hus./Chas.ch	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.

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

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

BAP de 6 de Jeune Garde	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

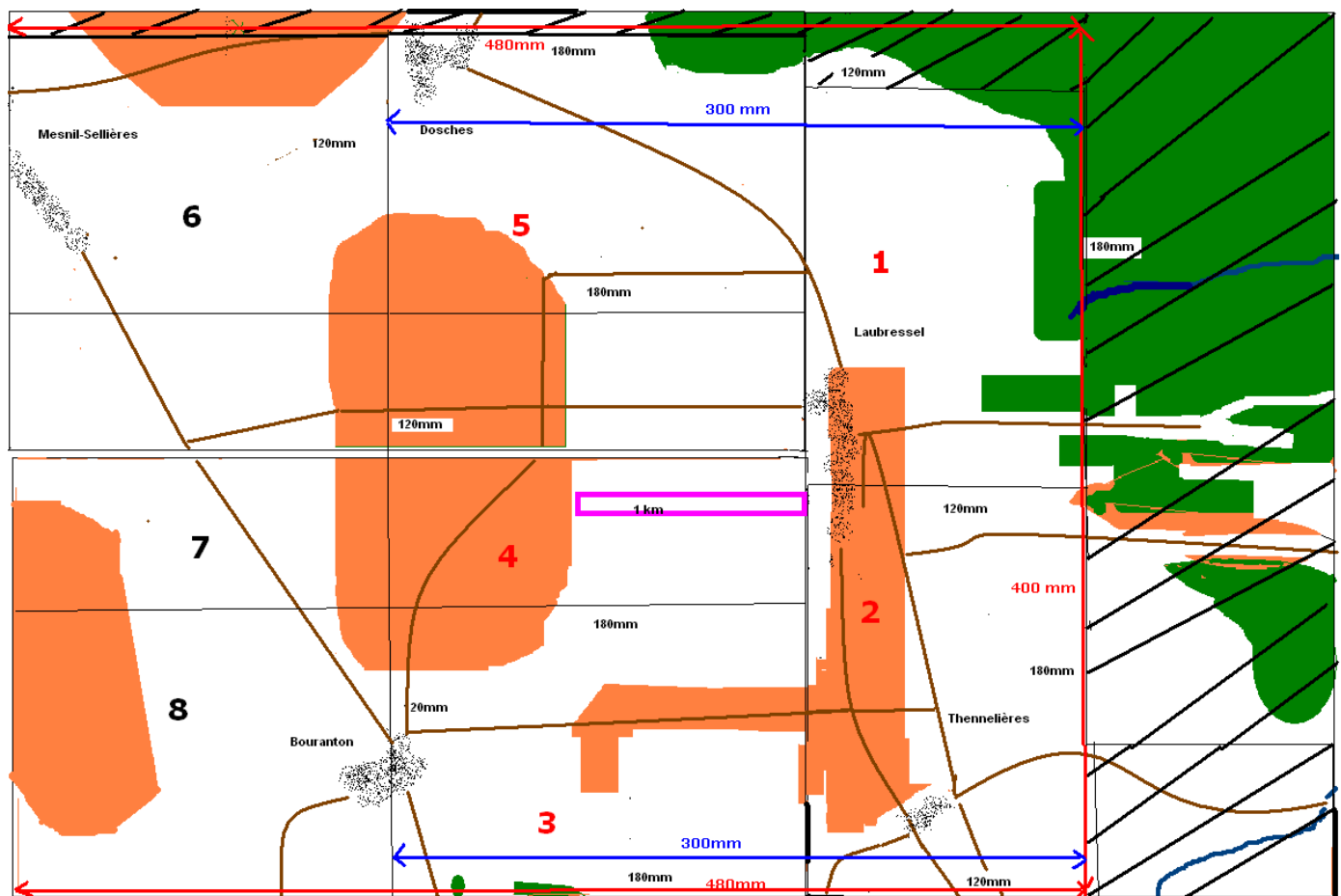
+1 au moral de l'artillerie en défense

Etat-Major : 60pts +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 celles 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 La Tennelière (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 KERAL, et composée de la brigade Deljanov arrivent 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 uhlands renforcés de l'artillerie à cheval), avec l'artillerie, provenant de Dosches, ayant été orientée par le joueur sur Bouranton est alerté 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 La Tennelière (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 il 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 La Tennelière (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 St 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 la Tennelière (Thennelières).

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



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



A 8h Maurin, plus agressif, soutenu par Delort, et sur la colline par l'avancée prudente (en carré) des troupes de Duhesmes (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 10h par abandonner la colline aux Français.

Dans le même temps, Pahlen a pu aller chercher le régiment de uhlands pour les envoyer

faire face aux cuirassiers de Saint Germain qui débouchent. Les combats vont commencer vers 9h. 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 ruine et à réduire les déjà maigres unités de Jarry. Vers 9h, c'est autour 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 Jäger 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 1ere 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 uhlands 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 français accentuent la pression si bien que ce n'est qu'à 11h 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, qui après avoir abandonné les dernières maisons de Bouranton vers 10h30 de ce 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.

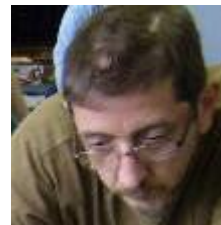
Ensuite, alors que Duhesmes progresse très très lentement sur son plateau, les deux escadrons les plus avancés de Saint Germain poursuivent un peu plus longtemps les uhlands, mais se font violemment repousser, grâce à une attaque de flanc, par les hussards de Decterev. Jarry réussit malgré quelques pertes supplémentaires à rejoindre le corps de Saint Germain. Il a réussi finalement à sauver 7 pièces sur les 10 qu'il avait à 6h. Il est finalement 12h quand il a finalement 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 Duhesmes.

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 12h 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 Duhesmes 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 faite plus tardive, arrivée vers 13h avec cette fois Treillard et ses dragons en tête, mais surtout



par la route de La Tennelière(Thennelières), 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 repris par ceux-ci vers 14h.

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

A 14h30, 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 éclat. La troisième ligne (4 escadrons du 7^e cheveu-léger) aidés de 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 issue d'une balle 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 Megen se déploie derrière la zone de combat de cavalerie et voit la déroute de ses cheveu-légers. D'autre part, au Nord de sa progression, les cosaques, vers 14h30, l'informe d'une menace de troupes françaises. Deux bataillons de mobiles seront détachés et iront pillés Dosches à partir de 16h.

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

Soutenu par le canon de Rottembourg et de l'infanterie, Quinette lance, à 15h, 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 d'uhlans autrichiens pour sauver les Grenzer, 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 couvrira la brigade Ameil et les troupes de Saint Germain. En raison de la faiblesse des troupes au moral, les engagements de généraux se feront plus nombreux. Les uhlands russes, aussi, s'engageront avec l'aide de l'infanterie de Gorchakov, et surtout l'engagement personnel du commandant en chef russe mais ils n'arriveront pas à percer les rangs des cuirassiers français soutenus 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 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 18h, 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 (Treillard) lui montre qu'hélas, le général bavarois a sous-estimé la situation. C'est une catastrophe ! Un escadron d'uhlans préfère même rompre les rangs avant de s'élancer (« halte, Sans formation ») ! Le général autrichien Mungen, et son homologue français Quinette, sont tués dans l'action.

Vers 18h30, le temps se gâte (pluie) et finalement les troupes alliées s'arrêtent devant la Tennelière (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 cavaleries 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 pertes dans la division 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 des 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 autrichiens, la cavalerie a terriblement souffert : 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 tout 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 !!!