

La grande bataille du 24 juin 2008 : Vitoria, 21 juin 1813

Wellington, généralissime des armées britanniques, portugaises et espagnoles, après avoir obligé Joseph Bonaparte roi d'Espagne à évacué sa capitale Madrid, s'apprête à faire évacuer l'Espagne aux Français.

Nous sommes à Vitoria, au nord de l'Espagne.

Objectif des Alliés : vaincre les Français en une bataille rangée mais surtout leur couper leur route de retraite, la route qui mène à Bayonne et s'emparer du Parc de l'armée française (bagages, matériel, équipements, munitions, diverses richesses provenant des pillages, etc.)

Objectif des Français : conserver une ligne de défense pour éviter à des unités alliées de « traverser » et s'emparer de ses objectifs. Les Français ne sont pas obligés de conserver leurs positions de départ.

S'emparer de la route de Bayonne signifie avoir une unité sur la route plus au nord qu'une unité française.

Nous avons reconstitué avec les figurines disponibles. Les Prussiens ont donc joué le rôle des forces portugaises !

Les Alliés ont une armée supérieure en points de 15 %

Composition des armées

Aile droite : général Hill

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 6

Elite : 2

Milice : 2

Régiments de cavalerie

Dragons : 2

Cavalerie légère : 1

Artillerie

Légère (à cheval) : 1

Centre droit : général Wellington

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 6

Milice : 2

Garde : 3

Régiments de cavalerie

Cavalerie légère : 4

Artillerie

De campagne (moyenne) : 1

Centre gauche : général Dalhousie

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 6

Elite : 2

Milice : 2

Régiments de cavalerie

Dragons : 2

Cavalerie légère : 1

Artillerie

Légère (à cheval) : 1

Aile gauche : général Graham

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 11

Elite : 1

Milice : 2

Régiments de cavalerie

Cavalerie légère : 4

Artillerie

De campagne (moyenne) : 1

Lourde : 1

TOTAL :

Ligne : 29

Milice : 8

Elite : 5

Garde : 3
Dragons : 4
Cavalerie légère : 10
Artillerie légère : 2
Artillerie de campagne : 2
Artillerie lourde : 1

unités française.

Armée du Midi : général Gazan

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 12

Elite : 2

Régiments de cavalerie

Dragons : 2

Cavalerie légère : 1

Artillerie

De campagne (moyenne) : 1

Armée du Centre : général d'Erlon

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 10

Elite : 3

Régiments de cavalerie

Dragons : 2

Cavalerie légère : 1

Artillerie

De campagne (moyenne) : 1

Armée du Portugal : général Reille

Composition :

Régiments d'infanterie

Ligne : 8

Garde : 2

Régiments de cavalerie

Dragons : 6

Artillerie

Légère (à cheval) : 1

Lourde : 1

TOTAL :

Ligne : 30

Elite : 5

Garde : 2

Dragons : 10

Cavalerie légère : 2

Artillerie légère : 1

Artillerie de campagne : 2

Artillerie lourde : 1

Remarque : les ordres de bataille donnés au départ ont été respectés par les joueurs. Sauf :
- chez les Alliés, le Centre Gauche a récupéré en début de partie 1 ligne en plus provenant du centre droit. Une erreur de la part des joueurs
- Chez les Français les armées du Centre et du Midi ont confié vers la fin de la partie la majeure partie de la cavalerie à l'armée du Portugal, pour lui constituer une solide réserve.

Conseils tactiques donnés par écrit et expliqués oralement aux Alliés.

Il faut faire reculer l'adversaire, il faut l'obliger à se désorganiser quand il reculera. On peut espérer isoler des régiments qu'il sera plus facile d'éliminer.

Pour cela il ne faut pas hésiter à attaquer ses positions. L'attaque frontale est nécessaire car elle fixe l'adversaire pendant que l'on effectue un mouvement tournant. Si on n'attaque pas ses positions, alors l'adversaire pourra réagir et porter des renforts. Il ne faudra pas hésiter à l'attaquer sur plusieurs points, mais les efforts devront être concentrés sur des points, des axes choisis entre les généraux avant la partie, voire en cours.

Il ne faut pas oublier l'artillerie qui est lente, donc pour cela elle doit rester au maximum sur les routes. Attaquer une position sans le soutien de l'artillerie, s'est se mettre en danger.

La cavalerie doit servir à manœuvrer l'adversaire, à le tourner et ainsi désorganiser ses défenses. Il faut l'économiser au maximum. Il faut éviter de l'engager contre celle de l'adversaire, sauf si il y a un avantage sur. Contre la cavalerie de l'adversaire, la meilleure solution est de former les régiments d'infanterie en carré.

A vous de jouer maintenant, concertez vous bien, vous devez avoir la bataille en tête avant de la commencer, le rôle de chacun doit être clairement définie :

- positions à conquérir
- chemins à prendre
- attitude à avoir face aux réactions de l'adversaire et face aux difficultés du général ami voisin.
- troupes qui vont mener les attaques, celles qui vont rester en soutien ou en réserve.

Conseils tactiques donnés par écrit et expliqués oralement aux Français.

Pour résister aux attaques alliées, il faudra utiliser le terrain au maximum, profiter des collines, profiter de l'obstacle que représente la rivière.

Pour empêcher l'adversaire d'arriver à ses objectifs, créer une ligne de défense sera très difficile. Il serait sans doute conseillé d'établir 2 lignes de défense : pensez à la cité de Carcassonne et ses lices ! Une unité isolée qui se retrouve entre les 2 lignes est en danger.

Et même quelques régiments en réserve, en 3ème ligne seraient peut-être bien vu.

L'utilisation de vos réserves sera de toute façon essentielle.

Difficultés :

- l'évacuation les positions qui seront trop compromises
- retraiter en bon ordre en ne laissant pas des régiments isolés (en particulier l'artillerie)
- trouver de bons emplacements pour l'artillerie
- lancer des contre-attaques sans se découvrir
- attention à votre cavalerie, car jusqu'au bout c'est elle qui vous préservera des infiltrations de l'adversaire vers votre Parc et vers votre route de retraite. Mais votre division de dragons peut être aussi l'instrument d'une vigoureuse attaque..... à vous de voir !

NB : si vous avez des projets de l'autre côté de la rivière, attention, car si les troupes alliées adverse seront isolées, vous aussi.

Compte rendu du déroulement de la partie

La bataille, contrairement au scénario historique s'est soldée par un échec des Alliés. Il serait peut-être hasardeux de parler de défaite, car au moment de l'arrêt des combats, les Alliés voyaient se dessiner une configuration un peu plus favorable.

Après une longue installation, la partie a commencé aux alentours de 9 h pour se terminer à 16 h avec une demi-heure de pause repas (seulement et à la volonté des joueurs).

Quand on fait le bilan des pertes, les Alliés ont perdu 70 points sur 208, soit quasiment le tiers de leur armée (33,65 %). Quant aux Français, sur les 180 points engagés au départ, seulement 49 ont été perdus, soit (27 %).

Le début de la partie a été à sans unique, les Alliés ont perdu beaucoup de troupes par des erreurs qui leurs avaient été par écrit conseillées d'éviter : exposer la cavalerie. Quand vers 15 h., par usure, les Français ont commencé à laisser des intervalles dans leur défense portée très haut, les Alliés ont pu leur infliger des pertes sensibles. C'est le moment où ces derniers commencent à se rendre maître des ponts depuis un grand nombre de tours disputés.

On pourra reprocher aux joueurs leur manque d'audace : les attaques ont été frontales, au gré des circonstances, les plans de départ ont été vite abandonnés, la prise de risque (sauf erreurs) a été minimale. De l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace, n'a été la maxime, ni d'un camp, ni d'un autre.

Egalement, certains joueurs ont eu beaucoup de mal à suivre les conseils donnés par écrit, ou oralement répétés.

Plus partagé, plus fluctuant, fut l'esprit d'équipe. Certains ont joué le jeu en portant aide au coéquipier voisin. L'entente a été parfaite côté française, les deux joueurs les plus engagés (armées du Midi et du Centre) n'ont pas hésité à donner leur cavalerie lourde au troisième (armée du Portugal) pour lui constituer une réserve, prête à fondre sur des adversaire ayant réussi à franchir un pont.

On remerciera, plus généralement les élèves de 4^{ème} qui par leur bonne connaissance de la règle – malgré que ceux-ci n'aient intégré le club qu'en cours d'année, contrairement au 5^{ème} – ont contribué à une partie efficace. La preuve en est dans le nombre élevés de tours joués. Des élèves n'ayant jamais joué, voire 1 fois au 2 auparavant, ont été intégrés dans l'armée Alliée, ce qui peut expliquer quelques cafouillages dans leurs rangs. Problème auquel s'ajoute leur nombre : 7 !

Donc contre les trois français (un quatrième qui débutait à rapidement abandonné), dont deux expérimentés, les Alliés se présentaient à 7 dont 1 expérimenté. 2 joueurs sont des vétérans de la grande partie de l'année dernière, mais 1 n'a pu venir au club cette année et l'autre ne s'est pas concentré sur cette règle de jeu. L'esprit était un peu comme les armées française de la Révolution, l'amalgame : vétérans et recrues.

Compte rendu de la partie, vue du côté allié.

Aile droite : Ce corps n'avait qu'un objectif, attaquer de front les Français. C'est donc tout naturellement celui qui a souffert le plus. Mais des erreurs importantes ont été commises.

Aucun des conseils de départ, ou de ceux apportés plus tard n'ont été suivis. C'est donc l'attitude, voir le comportement du joueur qui est en cause et qui explique la perte de 85 % des unités du corps, il ne reste en fin de partie que les 2 régiments d'élite !

Dès le départ la cavalerie et l'artillerie ont été portées en avant, isolées, elles furent détruites par le feu de l'artillerie française. Les attaques de l'infanterie furent faites en 2 groupes isolés, suivis de loin par 2 autres. La milice au 1^{er} rang ne put supporter le choc de l'infanterie de ligne et disparut rapidement. Quant au reste, il subit le feu de l'artillerie et ne fut pas marqué

par beaucoup de réussite. Les Français surent opposer un ligne continue qui leur apportait des bonus par effet de débordement.

Centre droit : Si l'objectif était le même, la réalisation fut mieux menée. Il eut à souffrir de ne pas être appuyé par l'aile droite au prise avec ses difficultés. Se retrouvant en quelque sorte à égalité avec son adversaire, rien ne se décider. Les renforts venant du Centre gauche changèrent la donne. Une bonne idée, fut celle de faire passer l'artillerie sur l'autre rive, qui joint avec celle du Centre gauche fit grand mal à l'adversaire. Par usure, ce corps entama le dispositif français. Quelques tours de jeu supplémentaires et il pouvait enfin à faire reculer la ligne française et attaquer à revers les défenseurs du 2^{ème} pont.

Centre gauche : Bilan mitigé ; c'est le corps avec celui de l'aile gauche qui devait décider de la bataille : La 1^{ère} direction prise fut vers les 2^{ème} et 3^{ème} ponts. Le 2^{ème} pour l'attaquer, le 3^{ème} pour donner la main à l'aile gauche. Ce dernier mouvement fut ici un succès puisqu'il a permis l'élimination de la cavalerie française en avant du pont. Par contre devant l'échec du centre droit, le joueur a été obligé de faire rebrousser chemin au tiers de son infanterie pour passer le 1^{er} pont et attaquer les Français, ce qui décidera de leur échec sur ce point. Sur l'attaque du 2^{ème} pont, après un long combat stérile, le joueur qui y a mis ses meilleures troupes parvint à franchir le pont. Problème, pas de soutien, outre les soutiens décisifs apportés aux voisins, le reste du corps se retrouve en fin de partie, immobilisé, dispersé, par un seul régiment de cavalerie française passé sur les arrières du corps. Le joueur a perdu une grande occasion de désorganiser complètement le dispositif adverse.

Aile gauche : c'est le corps qui était le plus près des objectifs, mais qui avait aussi la rude tâche de prendre trois ponts. Ce corps nombreux se trouvait dès le départ coupé en deux et se devait de détacher une troisième attaque vers le 5^{ème} pont. L'erreur de ce joueur (qui n'enlève pas à ses qualités manœuvrières) est de n'avoir pas pris de vitesse les Français sur le 5^{ème} pont avec ses 4 régiments de cavalerie légère. Non seulement il aurait bloqué l'arrivée des Français, permettant à son infanterie de venir assurer la conquête, mais il aurait semer la panique dans les arrières de l'armée Française. Au lieu de cela, le pont fut l'objet d'une lutte à égalité entre unités d'infanterie. Les corps à corps continus n'usèrent pas les adversaires, et ce n'est en fait que l'impétuosité de l'infanterie française qui poussant après le pont permit à la cavalerie anglaise d'intervenir et de la réduire. Notons qu'une pièce d'artillerie venue en soutien, détruisit la cavalerie française postée sur l'autre rive en soutien du combat. Quand les hostilités cessèrent, les Français avaient groupé un corps impressionnant de 5 régiments de dragons de manière à intervenir sur le 5^{ème} ou le 4^{ème} pont.