

Vive l'Empereur !

Quatre Batailles en Espagne

Ocaña 1809
Salamanque 1812
Vitoria 1813
Sorauren 1813

Scénarios et règles spéciales



Situation historique	2
Ocaña 1809	3
1- Scénario historique	4
2- Le combat de cavalerie de la veille	4
3- Les mouvements du matin.....	5
4-Règles spéciales à la bataille d'Ocaña	5
Salamanque 1812	6
1- Scénario historique	7
2- Et si Marmont.....	8
3- Et si Thomières.....	8
4-Règles spéciales à la bataille de Salamanque	8
Vitoria 1813	9
1- Scénario historique	9
2- Scénario alternatif : l'armée du Nord.....	11
3- Scénario court : Coup de poing à l'ouest.	11
4- Scénario court : il faut passer le pont !	11
5- la bataille selon Adolphe Thiers	11
6- Scénario avec déploiement stratégique	12
7- Utilisation de la table des options	12
8- Règles spéciales pour Vitoria	12
Sorauren 1813	15
1- Scénario historique	15
2- d'Erlon et Hill.....	16
3- Clausel en tête.....	16
4- la bataille du 30 juillet	17
5- Règles spéciales pour Sorauren	17
Règles spéciales pour les quatre batailles	17
Bibliographie	17

Situation historique

La guerre d'Espagne, aussi appelée Peninsular War ou Guerra de Independancia, est une longue guerre de huit années, entre 1807 et 1814, qui opposa les armées impériales et leur alliés, à l'Espagne, le Portugal et la Grande Bretagne. D'une extrême complexité d'un point de vue non seulement militaire, mais logistique, politique et humain, "Les maudites affaires d'Espagne" vont drainer les ressources et les hommes de l'Empire au cours des campagnes les moins glorieuses du Premier Empire. Déclenchée sous des prétextes politiques, la guerre d'Espagne sera le tombeau des armées françaises, engloutissant au moins 500.000 hommes en sept ans. En mésestimant totalement les réactions du peuple espagnol, en accumulant les erreurs et en se désintéressant de ce pays, Napoléon signe là probablement sa plus grave erreur, aguerrissant par la même une armée anglaise qui finira par le battre en personne à Waterloo.

Au départ, il y a l'idée de forcer le Portugal à adhérer au blocus continental, en envoyant une armée sous les ordres de Junot prendre Lisbonne, ce qu'il fait en novembre 1807. Puis d'autres armées françaises suivront, entraînant en soulèvement de Madrid, le célèbre 2 mai 1808. D'autres encore, avec l'Empereur à leur tête, mais qui faute de temps ne pourront chasser entièrement les anglais. Napoléon repartira d'Espagne début 1809 pour combattre l'Autriche, il n'y reviendra jamais. Sur place, son frère Joseph, parachuté roi, fera ce qu'il peut pour se faire aimer d'un peuple très religieux et fidèle à son ancienne dynastie. Se soulevant presque en entier, se transformant en guérillas et en partisans, les espagnols feront le premier exemple de vraie guerre totale, en rendant les opérations des armées françaises très différentes de leurs précédentes campagnes, les atrocités répondant aux représailles.

Pendant ce temps, les anglais, sous la direction d'Arthur Wellesley, qui deviendra grâce à ses victoires sur les français Lord Wellington, duc de Talavera, formeront le noyau dur, inexpugnable, de la résistance à l'envahisseur impérial. Entre 1808 et 1814 les anglais aligneront les victoires et les français les erreurs et désaccords. La qualité de la troupe anglaise, la ténacité de leur chef Wellington, mais aussi les mésententes des commandants français seront responsables d'une série

de victoire anglaises, entre autres Vimeiro, Talavera, Busaco, Fuentes de Onoro, Albuera, Salamanque, Vitoria. D'autres batailles seront des victoires françaises, Ocaña, la Corogne, ou des matchs nuls comme Albuera. Loin des yeux du Maître, les maréchaux se déchirent, grands fauves impérieux imbus de leurs titres et jaloux du voisin. Ney, Soult, Masséna, Marmont, aucun ne brillera vraiment, souvent plus occupé à piller les églises espagnoles qu'à coopérer pour battre Wellington. Divisés, refusant de se soutenir mutuellement ou d'agir ensemble sous prétexte qu'un maréchal ne peut être commandé que par Napoléon, ils sont les vrais responsables des désastres d'Espagne, bien que l'Empereur soit loin d'être innocent, et pour cause.

Ce premier volume regroupe quatre batailles variées et typiques : une victoire française en 1809 à Ocaña grâce à un grand mouvement de cavalerie, une attaque puis contrattaque britannique sur un dispositif français trop étendu à Salamanque en 1812, une attaque en règle de la puissante armée anglo-alliée à Vitoria en 1813, et enfin la contrattaque de Soult dans les Pyrénées à Sorrauren toujours en 1813, une classique mais peu connue figure de colonne contre ligne.

Chacune de ces quatre batailles est plutôt équilibrée, et les choses auraient pu tourner autrement. C'est là que le jeu démarre.

Ocaña 1809



Résumé

Enhardis par la défaite française de Talavera en juillet 1809, les armées espagnoles décidèrent de pousser leur avantage en manœuvrant directement sur Madrid. Rendu prudent par le manque de coopération avec ses alliés espagnols à Talavera, Wellington ne se joignit pas à cette opération.

La principale armée espagnole, 51.000 hommes sous le commandement d'Areizaga, poussa du sud au nord depuis l'Andalousie, d'abord surprenant les français dispersés, mais elle ne profita pas de la surprise, et laissa le roi Joseph et le maréchal Soult assembler environ 30.000 hommes.

Areizaga tergiversa plusieurs jours en marches et contre-marches inutiles, et fut finalement rejoint par les français au sud de Madrid, à Ocaña

L'affaire commença la veille, le 18 novembre, par un grand combat de cavalerie, et le lendemain, les français battirent nettement les espagnols. De tout le conflit, ce fut la plus grande défaite de l'armée espagnole qui perdit près de 19 000 hommes, morts, blessés, prisonniers, et déserteurs compris. Ce désastre est principalement dû à la brillante utilisation de la cavalerie française sous les ordres de Sébastiani sur le flanc droit espagnol, pendant que Mortier attaquait et pilonnait le centre.

Les conséquences stratégiques de cette défaite furent dévastatrices, car elle détruisit la seule force capable de défendre l'Espagne du Sud, et la région fut envahie pendant l'hiver durant la campagne d'Andalousie.

1- Scénario historique

Durée: le jeu démarre à 10 heures et se termine à 17 heures. Il dure donc 15 tours.

Le joueur **Espagnol** se place le premier.

Le joueur **français** joue tous les tours en premier.

Déploiement initial français

- Entre le couvent de San Francisco et la colline au nord d'Ocaña, ces hexs compris ainsi que les hexs adjacents à la ligne qui les relie : la division de réserve, unités 13 à 18.

- Sur une ligne parallèle à la ligne reliant Ocaña à Noblejas, mais partant de la colline au nord d'Ocaña, sur les 9 hexs les plus à l'ouest : les trois divisions des IV et V corps : unités 1 à 12.

- Dans le prolongement de cette ligne vers l'est : les cavaleries 19 à 22.

- Artillerie : 3 entre San Francisco et la première colline, deux entre la colline et la cavalerie (exclue).

- Chefs : Joseph est avec sa Garde, Soult et Mortier sont avec n'importe quelle unité d'infanterie, Sébastiani avec une unité 19 à 22.

Renforts français :

- La première division de dragons, unités 23 à 25, entre au tour 7 par le bord nord, par le chemin le plus à l'est de la carte.

Déploiement espagnol:

- A l'ouest d'Ocaña, entre la ville (exclus) et la colline de niveau 3 au nord-ouest de la ville, la division d'avant-garde de Zayas (unités 1 à 4). Les unités d'infanterie sont en ligne et les artilleries en batterie.

- Sur cette colline, la division de cavalerie Rivas (unités 34 et 35).

- Dans la ville d'Ocaña, la division Vigodet (unités 9 à 12).

- Sur la ligne entre Ocaña et Noblejas: sur les 11 premiers hexs de cette ligne depuis Ocaña : les divisions d'infanterie Giron, Lacy, Castejon (unités 5 à 8, 13 à 20). Tous les hexs doivent avoir au moins une unité d'infanterie.

- Sur la ligne entre Ocaña et Noblejas, (la ville de Noblejas exclus) sur les trois hexs les plus proches de Noblejas : le reste de la cavalerie (unités 32, 33, 36 à 39)

- En deuxième ligne, parallèle à la première mais deux hexs derrière, les divisions d'infanterie Copons, Zerain, Jacome : unités 21 à 31. Les 10 premiers hexs de cette ligne doivent avoir une unité d'infanterie.

- Artillerie : deux en première ligne, deux en deuxième ligne, une avec l'avant-garde à l'ouest de la ville.

- Areizaga est placé dans Ocaña.

Renforts espagnols :

Aucun

Lignes de communication:

-Française : La route de Madrid et le chemin d'Aranjuez.

- Espagnols : la route du bord sud vers Cadix

Conditions de victoire:

Le principal but français est de détruire la menace de l'armée espagnole en tant que force organisée en la chassant du champ de bataille et en la détruisant le plus possible. A la fin de partie, la victoire est décidée en fonction des conditions suivantes :

- Armée espagnole non démoralisée : grande victoire espagnole.

- Armée espagnole démoralisée mais non désespérée : petite victoire espagnole

- Armée espagnole désespérée : petite victoire française.

- Armée espagnole détruite (plus une seule unité en ordre ou n'ayant pas pris de perte sur la carte) : grande victoire française.

2- Le combat de cavalerie de la veille

Le 18 novembre, pendant les mouvements préliminaires à la bataille, un combat bref mais intense entre les deux cavaleries tourna en plus grande bataille de cavalerie de toute la guerre.

Unités espagnoles : les cavaleries 32 à 37 sont sur la colline de niveau 3 au nord de la ville d'Ocaña.

Les unités 19 à 22 ainsi que Sébastiani entrent par le chemin d'Aranjuez tour 1.

La partie dure 5 tours. Si toutes les cavaleries espagnoles sont en désordre ou éliminées à la fin du

cinquième tour ou qu'il n'y ait plus de cavalerie espagnole au nord d'une ligne passant par Ocaña, c'est une victoire française. Sinon c'est une victoire espagnole.

3- Les mouvements du matin

Les documents sur la bataille divergent sur les événements du matin du 19 novembre, au moment où les armées se préparent. Certains soutiennent que l'armée d'Areizaga était déjà en position comme dans le scénario historique et qu'elle ne fit qu'attendre que les français se déploient. D'autres, dont la carte d'Alison, montrent une première position, changée en cours de matinée. Si on prend ce changement comme point de départ, la partie est modifiée de la façon suivante.

La bataille démarre à 8 heures du matin.

Les positions à l'ouest de la ville ne changent pas. La principale ligne d'Areizaga est sur une ligne partant exactement au nord de la ville (bien suivre le nord géographique de la rose des vents), entre la ville et le bord nord de la carte, en partant de l'hex de ville avec la jonction des routes de Cadix et Valence. Simplement pivoter les deux lignes de bataille. Les artilleries de chaque ligne doivent être, une à moins de 6 hexs de la ville, l'autre à moins de 12 hexs de la ville. Toute l'infanterie doit être en ligne, les artilleries en batterie.

La cavalerie est sur une troisième ligne parallèle, deux hexs derrière la deuxième, à mi distance de la ville et du bord de la carte. Areizaga est à Ocaña.

Les français entrent sur le champ de bataille à partir du premier tour :

Tour 1 :

- Chemin d'Aranjuez, Sébastiani, Mortier, les cavaleries 19 à 22, une division du IV corps, deux artilleries.

- Route de Madrid, Soult, la division du V corps, une artillerie.

Tour 2 :

- Chemin d'Aranjuez, l'autre division du IV corps, une artillerie.

- Route de Madrid, Joseph, la réserve, une artillerie.

- Les conditions de victoire sont les mêmes, la bataille risque simplement de tourner différemment.

4- Règles spéciales à la bataille d'Ocaña

1- Lignes de visées et effets du terrain

Pour cette bataille, seulement, le terrain difficile bloque la ligne de visée quand celle-ci traverse d'abord complètement un hex de terrain difficile avant d'arriver à la cible. Si la cible est en terrain difficile mais que l'hex devant est clair, alors la ligne n'est pas bloquée. De même, un seul hex de terrain difficile ne bloque pas la ligne de visée au delà. Pour cette bataille, le terrain difficile était surtout les plantations d'oliviers, peu denses mais qui finissaient par gêner la vue sur une certaine profondeur.

La ville elle-même est sur une hauteur, il est donc impossible de l'attaquer au corps à corps à partir du bas. Les documents de l'époque montrent clairement l'aspect à pic de cette position et le choix délibéré de l'état-major français de simplement ignorer la ville pour la tourner par leur gauche.

2- Le commandement.

Areizaga est le seul chef espagnol. Il agit comme un chef d'armée normal mais avec un rayon de commandement de 6 hexs. Il peut donner un ordre par tour.

Au premier tour, seules les unités espagnoles dans un rayon de 6 hexs d'Areizaga peuvent bouger.

Joseph n'a aucune capacité de commandement en dehors de sa Garde (il agit comme un chef de corps pour sa Garde), toute l'opération était entièrement déléguée à Soult qui est le vrai chef d'armée avec un rayon de commandement de 10 hexs. Le jour de la bataille, Mortier commandait toute l'infanterie, et Sébastiani toute la cavalerie. Les trois chefs de corps ont un rayon de 6 hexs et ne peuvent bouger (après le premier tour) que s'ils sont dans le rayon de 10 hexs de Soult. Dans les niveaux supérieurs, Soult peut donner 2 ordres par tour.

3- Le couvent de San Francisco.

C'est un hex fortifié comme les autres, pas une position forte comme Hougomont. Le couvent est donc considéré comme une ville, mais :

- Cavalerie et artilleries ne peuvent y entrer. Pas de charge possible.

- Le feu est réduit de 3, avec un maximum final de 1 par hex d'attaque.
- La valeur de corps à corps est réduite de 2.

4- La cavalerie espagnole.

Son comportement faible pendant la bataille peut être simulé de la façon suivante :

Quand une cavalerie espagnole est attaquée par de la cavalerie sur son flanc ou l'arrière, il n'y a pas de combat, le désordre est automatique (comme pour l'artillerie, si le combat a une chance d'être plus meurtrier, alors rouler le dé et appliquer au moins une désorganisation).

5- Moral d'Armée

L'armée espagnole comprend 44 unités et 191 pas de pertes.

L'armée française comprend 32 unités et 125 pas.

Les niveaux de démoralisation sont de:

-Armée française : le seuil de démoralisation est de 63, le seuil de désespoir est de 87.

-Armée espagnole : le seuil de démoralisation est de 65, son seuil de désespoir est de 95.

Attention, les seuils espagnols sont plus bas que d'habitude.

6- Errata

Certaines sources donnent pour la Garde de Joseph un total de 2400 hommes, en deux régiments (Grenadiers et Voltigeurs). De même, certaines sources indiquent la présence de deux bataillons espagnols se battant du côté français. L'unité d'infanterie de la Garde 17 est remplacée par les trois unités 17a, 17b et 17c, ayant 4 pas chacun.

Salamanque 1812



Résumé

La bataille de Salamanque, appelée aussi bataille des Arapiles, (battle of Salamanca chez les Britanniques), livrée le 22 juillet 1812 près du village des Arapiles, est remportée par les alliés britanniques, portugais et espagnols commandés par Wellington face aux Français commandés par Marmont.

Au début de l'hiver 1811/1812, Wellington replié au Portugal, reprit l'offensive en s'emparant de la citadelle de Ciudad Rodrigo le 19 janvier 1812 et de la ville-forteresse de Badajoz le 6 avril 1812, Son incursion dans l'Espagne centrale fut stoppée par l'armée du maréchal Marmont qui, par des marches rapides et des manœuvres sans pertes, maintint la pression sur les lignes d'approvisionnement britanniques. Ce petit ballet poussa Wellington à lentement se replier vers le Portugal pour ne pas se laisser déborder, aucun des deux camps ne voulant risquer une attaque frontale mais préférant attendre une faute de l'adversaire.

C'est exactement ce qui arriva à Marmont, dont l'armée se trouva trop étirée en manœuvrant au sud de Salamanque. La légende dit que quand Wellington s'aperçut de ce mouvement, il jeta le poulet qu'il mangeait et donna ses ordres d'attaque. Au moment de la contre-attaque, la Division du général Thomières avance en tête, proche de Miranda de Azan, suivie par la cavalerie de Curto. Ensuite viennent Maucune, Brenier et Clauzel. Bonet, Sarrut et Boyer sont près du Grand Arapile. Foy et Ferey cheminent encore, près de Calvarasa de Arriba.

Wellington déclenche son offensive à 16 heures. Les deux armées d'environ 50.000 hommes chaque vont s'affronter et contre-attaquer violemment, mais les anglo-alliés, localement en supériorité numérique, pouvant

attaquer la ligne étirée de Marmont, vont finalement rouler toute la ligne et forcer les français à la retraite.

Les français perdent environ 14.000 hommes, contre environ 5.000 anglo-alliés. Marmont est obligé de se retirer vers le nord en découvrant Madrid. Wellington poursuivra, entrera dans Madrid mais ne pourra prendre Burgos, il devra finalement se replier une fois de plus au Portugal, et pour la dernière fois, à la fin de 1812.

1- Scénario historique

Durée: le jeu démarre à midi et se termine à 20 heures. Il dure donc 17 tours.

Le joueur **français** se place le premier.

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Note très importante concernant le déploiement : l'orientation du champ de bataille n'est pas nord-sud, la rose des vents indique son axe réel, mais cet axe rend les indications sur le placement des troupes moins clair. PAR CONVENTION, l'utilisation de nord, sud, est et ouest dans les placements des deux armées se réfère à une orientation classique nord-sud. Le « bord nord » va vers Salamanque, le « bord sud » vers Alba de Tormes.

Déploiement initial français

- Division Foy (unités 31 à 34) : A Calvarrasa de Arriba et les hexs adjacents.
- Division Clausel (unités 35 à 38) : à mi distance du Grand Arapile et du bord sud.
- Division Ferey (unités 39 à 42) : à 2 hexs autour du pont le plus en amont de l'Arroya de la Ribeira.
- Division Sarrut (unités 43 à 45) : sur la colline de niveau 3 en terrain difficile au sud de la carte.
- Division Maucune (unités 46 à 49) : Dans les 4 hexs de terrain difficile juste au sud du Monte de Azan.
- Division Brenier (unités 50 à 52) : à mi distance du Grand Arapile et de la division Clausel.
- Division Thomières (unités 53 à 55) : sur trois hexs contigus du chemin entre Miranda et le village de los Arapiles, le premier de ces trois hexs étant adjacent au village de Miranda.
- Division Bonet (unités 56 à 59) : Sur le Grand Arapile et les 4 hexs adjacents au sud du mont.

- Division Curto (unités 60 à 62) : juste au sud de la division Maucune, juste au sud du premier ruisseau rencontré.

- Division Boyer (unité 63 et 64) : à mi chemin entre le Grand Arapile et la colline de terrain difficile où se trouve la division Sarrut.

- Artillerie : Les 4 premières unités (65 à 68) sont réparties, une pour deux divisions d'infanterie. L'unité 69 est adjacente aux dragons (63 et 64). La réserve (unité 70) est avec Clausel. Si une artillerie est déployée avec Thomières, elle doit être attelée.

- Marmont est sur le Grand Arapile

Renforts français :

Aucun.

Déploiement anglo-allié:

- Division Campbell (unités 45 à 50) : sur la colline de niveau 3 au nord du Petit Arapile et les hexs adjacents.
- Division Pakenham (unités 51 à 56), l'artillerie 94 et les cavaleries 89 et 91: Sur les 4 hexs les plus à l'ouest de la rangée d'hex du bord nord de la carte.
- Division Cole (unités 57 à 60) ainsi que la brigade portugaise Pack (unités 80 et 81) et l'artillerie 92: Sur le petit Arapile et les hexs adjacents.
- Division Leith (unités 61 à 66) et l'artillerie 93. Dans le village des Arapiles et les hexs adjacents.
- Division Clinton (unités 67 à 70) : à mi chemin entre le petit Arapile et le bord nord de la carte.
- Division Hope (unités 71 à 75) et brigade portugaise Bradford (unités 82 et 83) : à mi chemin entre le village des Arapiles et le bord nord de la carte.
- Division légère Alten (unités 76 à 79) et artillerie 95 : entre la colline de la division Campbell et le bord nord de la carte.
- Division Carlos de Espagna (unités 84 à 86, artillerie 96) à mi-chemin entre le Monte de Azan et le bord nord de la carte
- Reste de la Cavalerie : Les unités 87 et 88 sont à mi-chemin entre le village des Arapiles et le nord de la carte. L'unité 90 est sur l'hex d'entrée de la route de Salamanque au bord nord de la carte.
- Wellington est placé dans le village des Arapiles.

Renforts anglo-alliés :

Aucun

Lignes de communication:

-Française : la route d'Alba de Tormes au bord sud de la carte.

- Anglo-alliés : La route de Salamanque au bord nord, ainsi que le chemin le plus à l'ouest de la carte sortant par le bord nord.

Conditions de victoire:

La victoire se juge par le degré de pertes et de démoralisation de chaque armée.

- Si aucune armée n'est démoralisée ou les deux le sont, c'est un match nul.

- Une armée démoralisée, sans que l'autre le soit, donne une victoire mineure à l'autre camp.

- Une armée désespérée donne une victoire majeure à l'autre camp, sauf si l'autre camp est aussi désespéré.

2- Et si Marmont...

Le déroulement de cette bataille repose en grande partie sur le dispositif étiré de Marmont, donnant à Wellington l'opportunité de l'attaquer. Les deux armées sont d'effectifs et de qualité sensiblement égaux, ce sont les placements initiaux qui en ont fait une défaite française.

Si l'on veut explorer un meilleur placement initial français, l'armée française est redéployée dans une zone Calvarrasa- Grand Arapile- Mozarbes et au sud de cette ligne.

Le reste est inchangé.

3- Et si Thomières...

Ce qui déclencha la décision de Wellington d'attaquer est la position de la division Thomières, loin sur la gauche française, en faisant une cible idéale pour prendre un avantage sur tout le dispositif français.

Un changement moins drastique du dispositif français peut être exploré en redéployant la division Thomières dans la zone de déploiement d'une autre division française. Redéployer aussi la cavalerie légère qui vient fermer la ligne à la hauteur de la division Maucune.

Le reste est inchangé.

4- Un « Tour zéro »

Un tour « zéro » donne une chance à l'armée française de réparer une partie de ce déploiement étendu. Ajouter une phase de mouvement français juste avant le tour 1. Ni feu, ni corps à corps, ni mouvement anglo-allié, juste une phase de mouvement français.

Tout le reste est inchangé.

5- Règles spéciales à la bataille de Salamanque

1- Moral d'armée

Les niveaux de démoralisation sont de:

-Armée française : 82 points, niveau de désespoir 115.

-Armée anglo-alliée : 88 points, niveau de désespoir 124.

2- Le Commandement

Wellington et Marmont sont les deux seuls chefs actifs de cette bataille. Leur rayon de commandement est de 10 hexs

3- La blessure de Marmont

La bataille tourna si mal en partie à cause de la blessure que Marmont subit assez tôt dans la journée. Si pendant la phase de feu alliée, Marmont peut être la cible d'un tir (sans besoin de le déclarer pour cible), alors un dé est roulé, et Marmont est blessé sur un 6. Il est alors remplacé par Clausel (son pion est fourni pour Sorauren) dont le rayon de commandement est de 6 hexs. Cette possibilité de blessure est tirée à chaque tour où Marmont peut être la cible d'un tir.

Vitoria 1813



Résumé

1813. Rien ne va plus. La campagne de Russie a fait disparaître la plus grande armée jamais réunie en Europe à cette date, et Napoléon a besoin de troupes qu'il tire d'Espagne. Enhardis par les désastres de Russie et ses précédentes victoires, Wellington avance depuis le Portugal en direction de la frontière française, obligeant Joseph à rameuter ses armées diminuées vers le nord. L'armée du Midi, sous Gazan, l'armée du Centre sous Reille, et l'armée du Portugal sous d'Erlon, vont se concentrer dans la cuvette de Vitoria (qui ne prend deux "t" qu'en anglais). Pour la première fois depuis 1807 les anglais vont avoir une nette supériorité numérique localement, les français devant se priver de nombreuses garnisons, de l'armée du Nord sous Clausel, et de celle de Catalogne sous Suchet. C'est donc environ 80.000 anglo-portugais qui vont affronter 60.000 français, mais là n'est pas le pire. En effet, le Maréchal Jourdan, chef d'état-major de Joseph, et donc véritable commandant en chef, fut malade les deux jours précédents la bataille, les trois chefs d'armée gardant leurs dispositions d'arrivée sans autre ordre ni coordination. A l'inverse, Wellington planifia une manœuvre d'enveloppement en faisant arriver trois colonnes non seulement à l'ouest, mais aussi au nord et au nord-est de l'armée française, lui coupant la retraite vers Bayonne.

Au matin du 21 juin 1813, le dispositif français en trois lignes incapables de se soutenir, bientôt

enfoncé et débordé, donnera à la bataille de Vitoria ce côté mal préparé, mal engagé, mal terminé qui en fera une défaite cuisante. L'amoncellement inextricable de voitures, fourgons, parcs d'artillerie, courtisans, gênant la retraite achèvera de désorganiser l'armée française.

Pourtant, les alternatives étaient nombreuses, la préparation aurait pu être meilleure, le placement différent, les renforts arrivés à temps, les troupes mieux menées, les chariots évacués.

1- Scénario historique

Durée: le jeu démarre à 8 heures et se termine à 17 heures 30. Il dure donc 20 tours

Le joueur **français** se place le premier.

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Déploiement initial français

. Carte ouest:

- Les unités 110 et 111 de la cinquième division de l'armée du Midi : sur les hauteurs de Puebla, sur la colline la plus à l'ouest.

- La première division de l'armée du Midi (unités 98 à 101): sur les hexs adjacents et sur le Knoll of Ariñez.

- La sixième division de l'armée du Midi (unités 112 à 115), Gazan: Ariñez et les hexs adjacents.

- Les divisions 3 et 4 de l'armée du Midi (unités 102 à 109): entre Arinez et Zumetzu, les deux villages inclus.

- Les trois artilleries 138, 139, 140 sont avec l'armée du midi.

- Cavalerie légère de l'armée du Midi (116 et 117): à mi-chemin entre Subijana et Arinez.

- Armée du Centre, première division (unités 122 à 125), d'Erlon, l'artillerie 144: à Gomecha et jusqu'à trois hexs au nord de cette ville.

- Armée du Centre, deuxième division (unités 126 à 129): à Gomecha et jusqu'à trois hexs au sud de cette ville.

- Cavalerie légère de l'armée du Centre, unité 132 à mi-chemin entre le Knoll of Arinez et la colline de Barnard.

. Carte est:

- Cavalerie de l'armée du Portugal : dragons (unités 96 et 97) à mi-chemin entre Gobeo et Crispijana. Légère

(unités 94 et 95) dans les hexs adjacents à Abechuco (au nord de la Zadorra).

- Cavalerie lourde de l'armée du Centre : à Armentia et hexs adjacents (unités 130 et 131).

- Armée du Portugal, sixième division (unités 90 à 93), artilleries 141 et 143, Reille: Entre Ali et Armentia

- Armée du Portugal, quatrième division (unités 82 à 85), artillerie 142: Dans et dans les hexs adjacents à Abechuco (au nord de la Zadorra).

- Cavalerie lourde de l'armée du Midi (unités 118 à 121): à Arriaga (situé au nord de Vitoria) et hexs adjacents.

- La Garde (unités 136 et 137), l'artillerie 145, le Trésor, Joseph et Jourdan dans Vitoria.

- Josefinos (unités 133 à 135), l'artillerie 146, à Durana et les hexs adjacents, au sud de la Zadorra.

- 3° de ligne (unité 149, de l'armée du Nord) à Gamarra Mayor.

- Fourgons et parc à l'est de Vitoria, deux unités sur la route de Bayonne et deux sur le chemin de Pampelune, sur deux hexs adjacents dans chaque cas, le premier de ces deux hexs étant adjacent à la ville de Vitoria.

Note :

La moitié des pions français restent dans la boîte. Ce sont des unités qui auraient pu être présentes ce jour là et qui ne l'ont pas été pour diverses raisons. Elles sont utilisées dans les variantes décrites plus loin.

Renforts français :

Aucun dans le scénario historique.

Déploiement anglo-allié:

- Dans un rayon de 4 hexagones autour de la ville de Nanclares, carte ouest, mais au nord de la Zadorra : Wellington, Beresford, la 4° division (unités 125 à 130), la division légère (149 à 152), trois unités d'artillerie (161, 162, 165), les cavaleries Household, Ponsomby, Grant et d'Urban (numéros 97, 98, 104, 105).

Toutes les autres unités entrent en renfort ou sont destinées à des variantes du scénario.

Les chefs commencent empilés avec une de leurs unités.

Renforts anglo-alliés :

Les renforts qui ne pourraient rentrer sur l'hexagone prévu pour cause d'occupation ennemie peuvent entrer sur l'hexagone libre le plus proche ou différer leurs renforts.

Chaque unité entrant en renfort paie 1 PM pour entrer sur la carte.

- Tour 1 : Les unités espagnoles de Morillo (167 à 170), ainsi que Hill, entrent par la route du bord ouest de la carte (carte ouest, route "To Burgos").

- Tour 4 : La deuxième division (unités 111 à 118) entre par la route au bord ouest de la carte (carte ouest, route "To Burgos").

- Tour 5 : La troisième division (unités 119 à 124), Picton, une artillerie (unité 163) par le bord nord de la carte ouest, sur le chemin de Tres Puentes.

Les cavaleries Campbell, Fane, Alten et Long (unités 99, 101, 102, 106), par la route du bord ouest, carte ouest.

- Tour 6 : Les brigades portugaises Campbell et Da Costa (unités 153 à 156) par la route du bord ouest, carte ouest.

- Tour 7 : La brigade Grant de la 7° division (pions 145 et 146) entre par le bord nord de la carte, par le chemin de Tres Puentes, carte ouest

- Tour 9 : Graham, les artilleries 164 et 166, la 1° division (unités 107 à 110), la 5° division (unités 131 à 136), les brigades portugaises Pack et Bradford (unités 157 à 160), Longa (unités 171 et 172), les cavaleries Anson et Bock (100 et 103), par la route du bord nord de la carte est (route "to Bilbao"), et 5 hexs de chaque côté de cette route.

- N'importe quel tour au gré du joueur anglo-allié : la cavalerie Don Julian et les partisans de Dos Pelos (unités 173 et 174) par la route du bord sud (carte est, route "To Logroño").

Lignes de communication:

-Françaises : la route du bord est ("To Bayonne"), sauf si une unité ennemie occupe un des hexs de cette route entre Vitoria et le bord, auquel cas le chemin du bord est devient la ligne de communication.

-Anglo-alliées : le bord ouest de la carte pour les unités de Beresford et de Hill, les hexs d'entrée respectives sur la carte pour les autres unités (par exemple une

unité de Graham ne pourra pas retraire vers l'ouest si elle a de la place vers le nord).

Conditions de victoire:

A la fin des vingt tours de jeu chaque joueur compte les points qu'il a remportés :

Joueur français :

- Un point par pas de pertes anglaise, portugaise, ou espagnole.
- Dix points par chef anglais éliminé sauf Wellington.
- Cinquante points pour l'élimination de Wellington.

Joueur anglo-allié :

- Un point par pas de perte français éliminé.
- Un demi point par pas français sorti en bon ordre par la route de Bayonne (uniquement).
- Dix points par chef français éliminé.
- Vingt points pour l'élimination de Joseph.
- Dix points pour avoir pris possession du trésor.
- Les parcs et fougons ne rapportent pas de points.

Puis l'anglo-allié soustrait à son total les points français, la différence annonçant la victoire ou la défaite:

- Inférieur ou égal à 0 : grande victoire française (il n'y a pas d'autre degré dans la victoire française).
- Entre 0 et +30 : match nul
- Entre +31 et +60 : petite victoire anglo-alliée
- Supérieur ou égal à +61 : grande victoire anglo-alliée.

2- Scénario alternatif : l'armée du Nord

Durée: le jeu démarre à 8 heures et se termine à 17 heures 30. Il dure donc 20 tours

Le joueur **français** se place le premier.

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Pendant son mouvement de repli avant la bataille, le Roi Joseph avait reçu des assurances de la part de Clausel qu'il serait présent à Vitoria avec l'armée du Nord pour la bataille. De nombreux contretemps, indécisions, coups du sort, firent que Clausel n'approcha que le lendemain avec son avant-garde, juste assez tôt pour retraire vers Saragosse. Menant presque 20.000 hommes avec lui (divisions

Abbé et Vandenmaesen, unités 147 à 158, plus divisions Barbot et Taupin, unités 75 à 81, de l'armée du Portugal), il aurait peut être changé les choses en ramenant les rapports de force à 1.

Dans ce scénario alternatif, Clausel entre par la route du bord sud à partir du tour 1, une division par tour, et peut bouger immédiatement, mais les unités de l'armée du Portugal doivent s'efforcer de rejoindre Reille, leur chef légitime. Les conditions de victoire sont les mêmes, mais la physionomie de la bataille risque d'être différente.

3- Scénario court : Coup de poing à l'ouest.

Le joueur **français** se place le premier.

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Ce scénario n'utilise que la carte ouest. Le placement est le même que le grand scénario mais seules les troupes de la carte ouest pourront bouger. Le seul renfort français est Jourdan entrant par le bord est au tour 2.

Ce scénario dure 10 tours. La victoire appartient à celui qui fait le plus de pertes à l'ennemi.

4- Scénario court : il faut passer le pont !

Durée: le jeu démarre au tour 9 et se termine au tour 20.

Le joueur **français** se place le premier.

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Cette fois ci seule la carte est utilisée et le scénario commence au tour 9 par l'entrée des anglo-alliés par le nord. A la fin du tour 20, l'anglo-allié gagne s'il a une unité dans Vitoria ou sur un point quelconque de la route qui va de Vitoria au bord est. Sinon c'est une victoire française. Dans ce scénario on peut ignorer les règles de commandement.

5- La bataille selon Adolphe Thiers

Dans sa monumentale Histoire du Consulat et de l'Empire, Adolphe Thiers donne une série de mesures qui auraient limité la défaite, sans pour autant faire entrer l'armée du Nord. Appliquer les modifications suivantes :

- L'armée du Midi se redéploie sur la ligne verticale passant par Zuazo.
- Enlever les 5 pions du convoi, parc et trésor.
- Remplacer une unité de la division espagnole de Josefinos (133, 134 ou 135) par la division Maucune (unités 86 à 89).
- Détruire deux ponts au choix sur la Zadorra.
Tout le reste est inchangé.

présence de l'armée du Nord est une variante majeure de la bataille et représente une option en soi développée au scénario 2.

Chaque joueur dispose d'un crédit de **4 points** pour obtenir une ou plusieurs Options de son camp. Chaque Option "coûte" entre 1 et 3 points. Chaque joueur choisit plusieurs options à hauteur de ses 4 points. Chaque Option ne peut être choisie qu'une fois.

6- Scénario avec déploiement stratégique

w	w	w	w	w	w	w	w
w	f	f	ff	ff	ff	ff	
w	f	f	ff	ff	ff	ff	
w							

Durée: le jeu démarre à 8 heures et se termine à 17 heures 30. Il dure donc 20 tours
Le joueur **français** se place le premier.
Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Si les joueurs décident d'utiliser cette règle optionnelle expliquée dans le livret de règles standard (à la section XVIII), ils peuvent procéder comme suit.

- Le joueur français prend les pions chef sauf Jourdan, le joueur anglo-allié les quatre pions chef sauf Wellington.
- Le joueur français place un de ces pions sur un des 4 carrés du centre de la carte ouest, marqués "f".
- Le joueur anglo-allié place ses pions sur les carrés des bords ouest de la carte ouest et les bords nord des deux cartes, marqués "w".
- Le français pose alors ses autres pions, dans les carrés du centre de la carte ouest et de la carte est, marqués f ou ff.
- Les pions des corps arrivant en renfort sont placés pour indiquer par où arriveront ces renforts. Les troupes n'entreront par ces carrés que conformément aux paragraphes sur les renforts.

7- Utilisation de la table des options

Les joueurs peuvent faire varier légèrement les conditions de la bataille en utilisant les tables ci-dessous (ancienne règles de options de bataille, bien adaptée ici tant les variations sont nombreuses). La

Table française :

- 1- La division Foy (première division de l'armée du Portugal, unités 71 à 74) entre en renforts par la route d'Irun au tour 1 (2 points) (note : cette division était à Mondragon, et n'en bougea pas, ayant reçu des ordres contradictoires la veille de la bataille).
- 2- La division Maucune (cinquième division de l'armée du Portugal, unités 86 à 89) est présente dès le début, entre Durana et le pont de Gamarra Major. A la place, supprimer un pion de Josefinos, unité 133 (2 points) (note : cette division est partie la veille de Vitoria vers Bayonne pour escorter un convoi de civils, travail qui aurait pu être effectué par les Josefinos).
- 3- Wellington est blessé le premier tour. Il est remplacé sur la carte à Nanclares au tour 10 (1 point).
- 4- Le français peut redéployer une de ces armées dans la limite du territoire initial de l'ensemble de l'armée avant le début de la bataille (3 points).
- 5- Les renforts anglo-allié arrivent un tour plus tard (2 points).
- 6- Deux divisions de cavaleries peuvent être redéployées dans la limite du territoire initial de l'armée française (2 points).
- 7- La colonne de Graham devant arriver le tour 9 arrive le tour 11 (1 point).
- 8- Les seuils de démoralisation français sont augmentés de 20 points (1 point).
- 9- Supprimer les fourgons et le parc (1 point).
- 10- Le joueur français peut couper 2 ponts sur la Zadorra avant la bataille, un sur la carte ouest et un sur la carte est (2 points).

Table anglo-alliée :

- 1- Le reste de la 7° division (unités 143, 144, 147 148) entre en renforts derrière Picton au tour 9 (2 points).
- 2- La 6° division de Packenham (unités 137 à 142) entre en renforts au tour 6 par le chemin du bord ouest allant à Nanclares (2 points).
- 3- La 6° division (unités 137 à 142) est présente, entre Nanclarès et le chemin du bord ouest (3 points).
- 4- Graham et sa colonne arrivent au tour 8 (1 point).
- 5- Le joueur anglo-allié peut ajouter un pont sur la Zadorra, où il veut, avant le début de la bataille mais avant le déploiement français (1 point).
- 6- Une division peut être redirigée sur un autre point d'entrée de l'armée anglo-alliée (sauf la route du bord sud). Elle entrera avec deux tours de retard après la dernière troupe entrant normalement sur ce nouveau point (2 points).
- 7- Les seuils de démoralisation anglo-allié sont augmentés de 20 (1 point).
- 8- Supprimer deux unités d'artillerie française (2 points).
- 9- Les espagnols ont un moral moyen augmenté de 1 (1 point).
- 10- Le joueur anglo-allié est gratifié de 10 PV (1 point).

8- Règles spéciales à la bataille de Vitoria

1-Restiction au placement et au mouvement français.

- Au moment du déploiement initial, tous les pions d'infanterie et d'artillerie français doivent être placés en ligne ou en batterie quand ils sont en terrain clair ou difficile.

- Les unités ne peuvent bouger que si l'une de ces conditions est remplie :

- Une unité ennemie est à 6 hexs ou moins.
- Leur chef est "activé" par Jourdan.
- Le tour 8 : le mouvement est alors libre pour toute les unités dans la limite des règles de commandement utilisées.

- Les chefs ne peuvent bouger, sauf Jourdan. Jourdan doit passer par l'hex contenant un chef pour l'activer. Au début du tour qui suit, le mouvement de ce chef et de ses unités dans un rayon de 6 hexs est libre. Les unités appartenant à ce corps mais hors

rayon de commandement ne pourront bouger (pour revenir dans le rayon de leur chef d'armée) avant le tour 8.

- Les unités françaises au nord de la Zadorra ne peuvent bouger avant le tour 8. Aucune unité française ne peut franchir la Zadorra vers le nord avant ce même tour 8.

- Joseph n'a pas à être activé par Jourdan, pourtant ni lui ni ses unités ne peuvent bouger avant le tour 8.

- Une unité qui peut bouger parce qu'elle remplit une des conditions ci-dessus reste activée et peut bouger en fonction des règles de commandement pour les tours suivants.

- Nous vous conseillons fortement d'utiliser le niveau 2 de commandement dans ce jeu (le placement vicieux du français s'explique par la maladie de Jourdan les jours précédents la bataille. Ce n'est qu'un matin du jour fatidique qu'il put monter à cheval, et se rendit compte tout de suite de ce placement désastreux. Un peu tard...). Si le niveau 2 ou plus haut est utilisé, Joseph commande directement la Garde (unités 136 et 137) et les Josefinos (unités 133 à 135) et il peut comme un chef d'armée commander directement jusqu'à trois autres unités. Jourdan peut commander directement trois unités quelconques et peut donner un ordre par tour aux niveaux supérieurs de règles.

- Les unités françaises peuvent sortir par la route du bord est vers Bayonne (la route uniquement, pas le chemin de Pampelune), en étant en bon ordre. Dans ce cas chaque pas de pertes rapporte 1/2 PV au joueur adverse. Ces unités ne peuvent revenir en jeu.

2- Le trésor, le parc et les fourgons.

- Le parc, le trésor et les fourgons obéissent à des règles particulières, et démarrent le jeu sur leur coté "colonne". Ces unités ne peuvent éventuellement bouger (en utilisant les coûts de mouvement de l'infanterie) que quand une unité ennemie arrive à 3 hexs ou moins, et n'ont pas besoin d'être commandées pour bouger. Ensuite le trésor peut bouger librement, mais le parc et les fourgons doivent se diriger, par une route, un chemin ou des hexs de terrain clair, vers la ligne de communication française, et ce en utilisant le maximum de leur capacité de mouvement à chaque tour ; le parc et les fourgons ne peuvent passer à

travers un cours d'eau, entrer dans un hex / sortir d'un hex de ville, terrain difficile ou forêt que grâce à un chemin ou une route. Si une unité ennemie entre dans un hex adjacent à l'un de ces cinq pions, ce dernier doit tester son moral (ce cas ne concerne le trésor que s'il n'est pas empilé avec des unités de combat, voir plus bas). En cas de test raté, le pion est retourné et devient immobile pour le reste de la partie. Bien qu'ils aient des "pas de pertes", ces pions ne peuvent être combattus ; les pas de pertes indiquent seulement qu'aucune autre unité ne peut passer sur un pion de parc ou de fourgon. En cas de test moral réussi, rien ne se passe, le pion pourra continuer à bouger les tours suivants. Un nouveau test est effectué chaque fois qu'une unité ennemie arrive au contact.

- Quand un pion du parc est retourné, il peut faire feu, une seule fois, avec un potentiel de 1 sur un hex adjacent (l'orientation n'a pas d'importance). Un pion du parc peut pas se retourner (se mettre en batterie !) volontairement.

- Le trésor peut s'empiler avec des unités d'infanterie ou d'artillerie. Si ces unités sont désorganisées à la suite d'un tir, le trésor effectue le même mouvement de retraite de 2 hexs que ces unités. Si ces unités sont désorganisées à la suite d'un choc, le trésor teste son moral (sans aucun malus dû à son ordre dans la pile) ; en cas de réussite, il effectue le même mouvement de retraite de 2 hexs que ces unités, mais en cas d'échec il est retourné sur sa face à 0 pt de mouvement. Si ces unités sont éliminées à la suite d'un tir ou d'un choc, le trésor est retourné sur sa face à 0 pt de mouvement.

- Pour que le trésor soit considéré comme capturé par l'anglo-allié (et lui rapporter des PV), une de ses unités d'infanterie doit s'empiler avec lui (lors du mouvement régulier ou d'une avance après combat). Cette unité est alors collée au trésor (elle ne peut ni bouger, ni attaquer au feu ou au choc, mais se défendra normalement) pour le tour en cours et le tour suivant (pillage oblige).

3- Le commandement anglo-allié.

La structure du commandement anglo-allié est particulière. Les divisions et unités diverses étaient regroupées en "colonnes" sous les ordres d'un général

unique. Wellington peut commander n'importe quelle unité, mais Beresford, Hill,, Graham et Picton peuvent commander les unités de leur colonne. Pour mémoire, Dalhousie commandait le colonne de Picton, mais il n'eut pratiquement aucun rôle dans cette bataille. Les unités doivent être à 6 hexs de leur chef ou 10 hexs de Wellington pour pouvoir bouger.

Les unités espagnoles Don Julian (173) et Dos Pelos (174) entrent sur la carte quand le joueur anglo-allié le veut, ensemble ou séparément et à des tours différents, elle ne peuvent retraiter que par la route du bord sud « To Logroño ». Ces unités peuvent bouger ou attaquer sans chef.

Si les niveaux supérieurs de commandement sont joués, alors Wellington peut générer 3 ordres par tour.

4- Le commandement français.

En plus des conditions d'activation décrites ci-dessus, Jourdan est le seul chef d'armée, il peut générer un ordre par tour. Joseph ne peut commander que sa Garde et les Josefinos.

5- La Zadorra.

Cette rivière très encaissée ne peut être traversée qu'aux ponts, et ce en colonne uniquement. Une attaque par un pont se fait comme pour un ruisseau, les unités d'infanterie doivent donc être en colonnes, et la cavalerie à une valeur réduite à 1.

6- Temps de jeux et pénalités (règle avancée XIX).

Si cette règle est utilisée, les joueurs ont trois minutes pour chaque armée française ou colonne anglo-alliée.

7- Moral d'armée

A l'inverse de certains précédents jeux de cette série, on peut considérer qu'ici les armées sont homogènes, et que donc le seuil se fait par armée et non par corps. J'entends par armée l'ensemble de l'armée française ou l'ensemble de l'armée anglo-alliée.

Le seuil de démoralisation de l'armée française est de 115 pertes. Son seuil de désespoir de 160.

Le seuil de démoralisation de l'armée anglo-alliée est de 131 pertes, son seuil de désespoir de 183 pertes.

Sorauren 1813



Résumé

Après la défaite de Vitoria, toutes les armées d'Espagne doivent se replier sur la France, Joseph est défait de son commandement et remplacé par Soult. En quelques semaines il remet de l'ordre dans l'armée, et contrattaque pendant la courte campagne des Pyrénées.

Feignant un mouvement vers l'ouest et la forteresse de San Sébastien assiégée, il concentre ses troupes face au sud pour soulager le siège de Pampelune. Ses trois colonnes avancent d'abord avec succès, poussant les alliés, mais leur laissant du temps pour se concentrer. Entre les 28 juillet et le 1 août, l'armée de Soult va affronter une partie de l'armée alliée (Britanniques, Portugais, Espagnols) commandée par Wellington près du petit village de Sorauren, non loin de la ville de Pampelune.

Solidement retranchés dans une bonne position, les anglo-alliés vont opposer ligne à colonne et arrêter les divisions françaises. Vers midi, les renforts britanniques sont arrivés, portant la force alliée à environ 24 000 hommes. Wellington les envoie contre le flanc droit français. Lorsque ces troupes fraîches atteignent les lignes françaises, Soult ordonne la retraite.

Les Français ont à déplorer la perte de 4 000 hommes, alors que l'armée de Wellington n'en a perdu 2 600. Deux petites batailles se produisent les deux jours suivants, lorsque les Français essayent de s'interposer entre l'armée de Wellington et les troupes entourant Saint-Sébastien. À Tolosa, le général Hill

repousse une tentative. Une retraite de nuit, près de Sorauren, coûte encore 3 500 hommes aux Français.

Son élan brisé, Soult se retire en France et se prépare à une imminente offensive britannique.

La troisième colonne française sous d'Erlon aurait pu rejoindre la bataille, ainsi que le contingent de Hill, leur effet étant aussi exploré ici.

1- Scénario historique

Durée: le jeu démarre à 12 heures (mais voir les règles spéciales) et se termine à 18 heures. Il dure donc 13 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place le premier.

Le joueur **français** joue tous les tours en premier.

Voir la note très importante concernant le terrain dans les règles spéciales section 5.

Déploiement initial français

- La division Foy (unités 159 à 163), l'artillerie 194 et la cavalerie légère P. Soult, frère du Maréchal (unités 195 à 200, incluant l'unité de dragons 198) sont entre le Rio Arga et le Rio Urbi, sur le chemin entre le Rio Arga et le bord est de la carte.

- Tout le reste de l'armée est disposé sur le chemin qui relie Sorauren (compris) à Zabaldica (compris) : les divisions Maucune et Lamartinière (unités 164 à 174) avec l'artillerie 190 et Reille dans sa moitié est, les divisions Conroux, Vandermaesen et Taupin (unités 175 à 189) avec les artilleries 191 et 192 ainsi que Clausel dans sa moitié ouest.

- Soult se place avec n'importe quelle unité.

Renforts français :

-13 heures ; la cavalerie lourde (unités 201 à 203, artillerie 204) entre par la route de Roncevaux.

-13h30 : l'artillerie 193 entre par la route de Roncevaux.

Déploiement anglo-allié:

- La troisième division (unités 175 à 180) ainsi que toute la cavalerie (unités 205 à 208) et Picton: à Huarte et à l'est du village, au sud du Rio Urbi.

- La quatrième division (unités 181 à 186), la brigade Campbell (unités 193 et 194), la brigade Bing (unités 195 et 196) et les artilleries 209 et 210 sont sur une ligne horizontale entre le Rio Ulzama et le Rio Arga au niveau des hexs de la colline de niveau 5 « heights of Oricain ». Aucune unité ne peut être placée plus au sud.

- La division Morillo (unités 219 à 221) est sur les deux hauteurs de niveau 3 entre Huerta et Arre.

- Le reste de l'armée espagnole (unités 211 à 218) est placé sur les hauteurs de San Cristobal. Une unité d'infanterie espagnole au choix peut aussi être déployée sur la Spanish Hill.

- Sur le chemin venant de Marcalain, à son premier croisement : La brigade Stirling (unités 187 et 188)

- Sur le chemin venant de Marcalain, à mi chemin entre l'hex d'entrée et le premier croisement : la brigade Lambert (unités 189 et 190).

- Sur le chemin venant de Marcalain, sur l'hex d'entrée : la brigade Madden (unités 191 et 192).

- Wellington est sur les hauteurs d'Oricain.

Renforts anglo-alliés :

Aucun

Lignes de communication:

-Française : La route de Roncevaux.

- Anglo-alliés : Les deux chemins et la route qui mènent à Pampelune.

Conditions de victoire:

- A la fin du jeu, chaque camp additionne les points suivants :

- Contrôle de la Spanish Hill, Arleta, Huarte, Olaz, Villava, Arre, le village d'Oricain : 1 point pour chaque.

- Contrôle des 5 hexs de niveau 5 des « Heights of Oricain » : 2 points

- 1 point par tranche de 5 pas de pertes ennemies éliminées.

- 10 points supplémentaires si l'armée ennemie est démoralisée.

- Pour le joueur français uniquement, s'il fait sortir par la route ou un des chemins menant à Pampelune 5 unités en ordre, quelles qu'elles soient, alors il obtient 10 points supplémentaires.

Le camp qui a le plus haut total gagne la partie.

2- d'Erlon et Hill

Pendant cette journée du 28, d'Erlon avec la troisième colonne de Soult (composée d'un tiers de l'armée) fut absent de cette bataille, ayant en face de lui Hill et 4 brigades à environ 10 kilomètres sur l'arrière droit de Soult. Engagé au début de la campagne au défilé de Maya quelques jours plus tôt, il aurait pu se joindre à la bataille principale. Dans ce cas, il est probable que Hill aurait également rejoint la bataille.

Les conditions restent les mêmes, avec les renforts suivants :

Français :

- 13 heures, par le chemin de Maya : d'Erlon, la division Abbé (unités 211 à 216).

- 14 heures, même chemin : la division Maransin (unités 217 à 222 avec 2 pertes au choix du joueur, l'artillerie 223).

- 15 heures, même chemin : la division d'Armagnac (unités 205 à 210 avec 4 pertes à répartir au gré du joueur).

Anglo-Alliés :

- 14 heures, chemin de Marcalain : Hill, les unités 197 et 198 avec une perte chacune.

- 14h30, même chemin : les unités 199 et 200 avec une perte chacune.

- 15 heures : les unités 201 et 202

- 15h30 : les unités 203 et 204

3- Clausel en tête

Soult tergiversa une partie de la matinée pendant que ses troupes s'assemblaient, attendant les dernières forces de Reille. Ayant les trois divisions de Clausel sous la main, il aurait pu déclencher l'offensive. Ce court scénario explore cette possibilité.

Durée: le jeu démarre à 8 heures et se termine à 12 heures. Il dure donc 9 tours.

Le joueur **anglo-allié** se place le premier.

Le joueur **français** joue tous les tours en premier.

Déploiement anglo-allié:

Seules les troupes alliées sur la crête, incluant l'unité espagnole, sont installées : 181 à 196 avec deux artilleries.

Déploiement initial français

Les trois divisions de Clausel (unités 175 à 189 et les artilleries 190 et 191) sont déployées entre Sorauren et Zabaldica.

Les trois divisions de Reille entrent par la route de Roncevaux, une par heure (8, 9 et 10 heures), ainsi que l'artillerie 193 à 8 heures.

Conditions de victoire:

A la fin du dernier tour, le camp qui a pris le moins de pertes est déclaré vainqueur.

4- la bataille du 30 juillet

Pendant la journée du 29, les armées restèrent face à face, mais Soult ayant déjà décidé de quitter le champ de bataille, fit partir ses convois vers la France et engagea Clausel sur la route de Maya. Devant retenir les anglo-alliés, Reille resta en arrière. Il fut rapidement culbuté, et les français perdirent de nouveau 3.000 hommes pendant la retraite.

Durée: le jeu démarre à 8 heures et se termine à 12 heures. Il dure donc 9 tours.

Le joueur **français** se place le premier.

Le joueur **anglo-allié** joue tous les tours en premier.

Déploiement anglo-allié:

Sur une ligne horizontale passant par l'hex le plus au nord de niveau 5 :

- A l'ouest du rio Ulzama, la 6^{ème} division (187 à 192).
- A l'est du rio Ulzama : Byng (unités 195 et 196), la 4^{ème} division de Cole (unités 181 à 186), et la troisième division de Picton (unités 175 à 180), ainsi que deux artilleries. Enlever 4 pertes, au choix du joueur.

Déploiement initial français

Les trois divisions de Reille (unités 159 à 174 et l'artillerie 192) sont déployées entre Sorauren et Zabaldica. Enlever 5 pertes, au choix du joueur.

Pour ce scénario, les lignes de communication françaises sont la route de Roncevaux et le chemin de Maya.

Conditions de victoire:

Le français doit quitter les lieux sans perdre trop de troupes. Chaque unité qui sort par le chemin de Maya, même désorganisé, rapporte un point au français. Chaque unité française éliminée rapporte un point au camp adverse. Celui qui a les plus de points gagne la partie.

5- Règles spéciales à la bataille de Sorauren

1- Effets du terrain

Sorauren a été livrée sur un terrain extrêmement difficile, les 5 niveaux de hauteurs dans le jeu sont encore trop peu pour le simuler. La table des effets de terrain a des modificateurs propres à cette bataille pour les changements de niveaux et le terrain difficile. Le terrain « hauteur » est tout terrain clair au-delà du niveau 1. Nous recommandons de voir les photos réelles de l'endroit sur internet, par exemple ici :

<http://www.flickr.com/photos/78586478@N06/10731271233/>

Les joueurs comprendront mieux les pénalités de mouvement, tir et combat de la table des effets de terrain.

2- Moral d'armée

Les niveaux de démoralisation sont de:

- Armée française : 75, le seuil de désespoir est de 104.
- Armée anglo-alliée : 80, le seuil de désespoir est de 112.

Si les corps de Hill et d'Erlon sont en jeu, les seuils français deviennent 106 et 150, et les seuils anglo-alliés 90 et 127.

3- Le Commandement

Il est fortement recommandé d'utiliser les règles de commandement d'au moins le niveau 2 pour cette bataille, avec les modifications suivantes:

- Wellington et Soult sont les deux seuls chefs d'armée actifs de cette bataille, avec un rayon de commandement de 10 hexs. Reille et Clausel sont des chefs de corps normaux, à rayon 6 hexs.
- Picton est un chef de corps à part, il peut commander la cavalerie anglo-alliée en plus de sa division, mais il doit être activé à chaque tour par un jet de dé : 1 ou 2 active Picton pour ce tour, sinon il ne peut bouger et ne commande aucune unité, simulant ainsi son inertie pendant la journée.
- Soult peut commander toute la cavalerie, sans restriction, en plus de deux unités de son choix.
- En plus, au premier tour, seules les unités dans le rayon de commandement de Wellington ou de Clausel (voir point 4 ci-dessous) peuvent bouger.
- Aux niveaux supérieurs de commandement, Soult peut donner 2 ordres par tour, Wellington peut en donner 3

4- Restrictions au mouvement français

L'attaque devait être déclenchée à 13 heures, mais Clausel décida de démarrer son attaque une heure plus tôt, peut être ayant vent de l'arrivée des renforts britanniques. Au tour 1, seule une division de Clausel peut bouger (au choix du joueur), et un jet de 1, 2, ou 3 sur un dé permet d'activer une deuxième division de Clausel ce même tour. Au tour 2, deux divisions peuvent bouger, et tirer un dé pour la troisième. A partir du tour 3, toutes les unités françaises peuvent bouger, et ce dans la limites des règles de commandement. Par ailleurs, une seule artillerie de Clausel peut tirer au tour 1, deux peuvent tirer au tour 2, ensuite toutes les unités sont libres de tirer.

Option "Niveau 2bis"

La présence de deux commandants de corps français donne un avantage, mais comme le camp français attaque, ce n'est pas choquant. Wellington seul ne peut être partout à la fois, surtout en terrain difficile. Une bataille de cette taille peut se gérer avec un seul commandant, comme à Salamanque, mais ici les anglo-alliés sont éparpillés et Wellington doit rester en position centrale, ce qui limite le mouvement des autres unités vers sa direction.

Il est possible d'ajouter de la flexibilité en incluant les commandants de division du côté anglo-allié. Il y en a quatre dans cette bataille : Cole au centre, Pack arrivant sur la gauche, Picton, et O-Donnell qui commande les unités espagnoles. Utiliser trois chefs de remplacement dont un espagnol en plus de Picton. Ces chefs ont une valeur d'initiative de 2, et un rayon de 4 hexs. Les chefs de corps français ont une initiative de 3 et un rayon de 6.

Quand ils ne sont pas à portée de leur chef d'armée, les chefs de corps et de division doivent faire un jet d'initiative. Un jet raté signifie pas de mouvement, un jet réussi signifie moitié mouvement pour leurs unités.

Règles spéciales valides pour les quatre batailles

1- Les brigades anglo-alliées

Cette règle peut être déroutante pour les débutants. Elle n'est pas obligatoire si les deux joueurs sont d'accord, mais elle est très historique et nous encourageons les joueurs à l'utiliser au final.

Vive l'Empereur est un jeu à l'échelle du régiment. Pourtant, l'organisation de l'armée anglo-alliée se faisait par brigade de 3 à 5 bataillons chacune. Dans le jeu, les brigades sont représentées par plusieurs pions (deux dans la majorité des cas) pour une plus grande flexibilité.

Si cela est possible, les pions de la brigade doivent être adjacents ou empilés ensemble au début et à la fin de la phase de mouvement anglo-alliée. Pour que cela soit plus facile, nous vous conseillons d'effectuer tout d'abord le mouvement du pion de la brigade qui ira le moins loin (par exemple, au début de la phase de mouvement, effectuer le mouvement du pion qui est en ligne, avant d'effectuer le mouvement du pion de la brigade qui est en colonne).

Si cela n'est pas possible (par exemple parce qu'un des pions de la brigade a retraité suite à une désorganisation), alors le joueur anglo-allié doit faire de son mieux pour que les pions de la brigade "les plus en arrière" utilisent le maximum de leur mouvement pour se rapprocher des autres pions de la brigade.

Comme ces brigades étaient parfois composées de troupes hétérogènes, les valeurs des pions de la brigade peuvent être différentes.

2- Les voltigeurs.

Si cette règle est utilisée, chaque unité française de ligne peut déployer un voltigeur, chaque régiment léger 3, chaque unité anglaise ou portugaise 1, à l'exception de la brigade KGL (unité 110) qui peut en déployer 3 par pion et de la division légère (unités 149 à 152) qui peuvent en déployer deux par pion. Les espagnols ne peuvent en déployer.

3- Règles de Commandement

- Vitoria a une structure de commandement presque classique : chef d'armée (Wellington d'un côté, Jourdan de l'autre) avec un rayon de commandement de 10 hexs puis chefs « de corps » avec un rayon de commandement de 6 hexs : Reille, d'Erlon, Gazan et Joseph d'un côté, Hill, Beresford, Graham et Picton de l'autre.

- Pour les trois autres batailles, il y a un unique commandant en chef : Areizaga ou Wellington d'un côté, Soult (à Ocaña ou Sorrauren) ou Marmont (Salamanque) de l'autre. Chaque chef a un rayon de commandement de 10 hexs sauf Areizaga dont le rayon est de 6 hexs.

4- Initiative et obéissance des chefs (règle optionnelle XVII).

Si cette règle est utilisée, les valeurs des différents chefs se trouvent au dos de leur pion, la valeur du haut est l'initiative, celle du bas l'obéissance. Tout le reste obéit aux règles avancées.

5- Notes diverses.

Les pions

Les codes d'identification se trouvant sur les pions n'ont souvent qu'un but consultatif, ils ne sont pas censés représenter exactement l'unité ou les unités composant ce pion. Par exemple un pion réunissant deux bataillons indépendants ou deux régiments de cavalerie n'aura pour identification que le nom du premier de ces bataillons ou régiments dans un souci de simplicité. Il en est de même pour les pions anglo-alliés. Chaque brigade anglaise (3 ou 4 bataillons) est divisée en 2 pions, ce qui ne représente pas une division historique mais permet une grande flexibilité pour le jeu. Chaque brigade a par contre son appellation historique, A, B ou C en fonction de leur ordre dans leur division respective. Par exemple les deux pions composant la brigade Fermor à Salamanque portent les numéros 45-1A et 46-1A (et non A et B).

Les deux pions des brigades portugaises ont la même identification (en général le numéro de leur division), mais pas le même numéro d'unité.

Les unités sont désignées par leur numéro d'identification, et non par leur appellation historique, celle-ci pouvant être trouvée sur les feuilles de pertes.

Les pions portant le symbole * sont utilisés dans les options, ce symbole les rend plus faciles à repérer.

Regroupement des petites unités

Certaines unités étaient si petites qu'elles ont été regroupées, en particulier les régiments de cavalerie. En règle générale les unités ont été regroupées pour avoir au moins 3 pas d'infanterie, ou 2 pas de cavalerie, avec quelques exceptions basées sur leur nationalité.

Note sur les cartes

Certains éléments sont purement décoratifs : arbres seuls ou le long des routes, chapelles.

Les différents niveaux de dénivelées du plus bas vers le plus haut vont du plus clair au plus sombre. Le fond des villages indique s'ils sont en haut ou en bas.

Quand un placement stipule "de X à Y", poser une règle entre les centres de ces deux villages, le placement peut alors s'effectuer sur tous les hexs traversés par la règle, ou dont l'arrête passe juste sous la règle.

Nous avons essayé de respecter les noms espagnols des villages et ruisseaux, certaines annotations sont en anglais pour faciliter la compréhension du jeu.

Abréviations des feuilles de pertes

Tout en gardant à l'esprit les autres notes (en particulier le regroupement de petites unités), les abréviations utilisées sont en général évidentes : Huss pour hussards, Chass pour chasseurs, Dr ou Drag pour dragons. Les unités espagnoles utilisent en plus :

Vol pour Voluntarios, Prov pour Provinciales, Reg pour les unités régulières, Gde pour les régiments de la Garde.

Les abréviations suivantes sont utilisées pour les armées anglo-alliées : S pour unité espagnole, P pour portugaise, K pour King's German Legion.

Bibliographie

Batailles

- A History of the Peninsular War, C. Oman, 7 volumes, Oxford 1911.
- La bataille d'Ocaña. Pierre Juhel, Histoire et Collections 2013
- Salamanca 1812, I. Fletcher, Osprey 1997

- La bataille de Vitoria, J. Sarramon, Baily 1985
- Vittoria 1813, I. Fletcher, Osprey 1998
- English Battles and Sieges in the Peninsula. W. Napier, Leach & Co, 1990.

Histoire générale

- Histoire du Consulat et de l'Empire, Thiers, plusieurs éditions, disponible en ligne sur gallica.fr
- The Greenhill Napoleonic Wars Data Book Digby Smith 1998
- Dictionnaire des batailles de Napoléon, Alain Pigear, Tallandier 2004 pour la météo et la topographie.
- Correspondance de Napoléon, 1869.
- The Campaigns of Napoleon, David Chandler, Weidenfeld & Nicolson, 1990
- Wellington's military machine, Philip Haythornthaite, Spelmount 1981.

Ordres de Bataille

- Les OB de Diégo Mané sont la source principale.
- Les OB de Georges Nafziger OBs pour vérification.
- Oman comporte aussi de nombreux OBs.

Cartes

- An Atlas of the Peninsular War, Ian Robertson, Yale University Press 2010
- The Peninsular War Atlas, N. Lipscombe, Osprey 2010
- Atlas of History of Europe by Alison, 1848.
- Elting and Esposito: A military atlas of the Napoleonic wars, AMS press 1968
- Fortescue, History of the British Army, disponible ici : <http://www.napoleon-series.org>

Blasons

Les blasons ont été trouvés pour la plupart sur internet, surtout sur http://www.heraldique-europeenne.org/Index_General/index.html). L'héraldique est un art complexe et certains sont peut être approximatifs.

Credits

Conception et recherches: Didier ROUY

Cartes et pions : Charles Kibler

Boite : Randy Lein

Tests et développement: Denis Sauvage; Gerard Boutin, Olivier Lefebvre, Stéphane Magnan.

Legion Wargames et Pratz Editions 2015

Quatre Batailles en Espagne

EFFETS DU TERRAIN							
Terrain	Coût du mouvement normal (PM)	Charge Cav.	Formation	Effet sur le tir		Effet sur le choc	
				Tireur (1)	Cible (2)	Attaquant (3)	Défenseur (4)
Clair	1	1	Libre	-	-	-	-
Hauteur Clair au delà Niveau 1 (Sorauren)	Inf 1 Cav 2 Art : niv 2 : 2 Art niv 3-5: interdit	2	Libre, mais pas de changement d'orientation gratuit	-	-	Valeur -1	-
Forêt	Inf 2 Cav 4 Art interdit	6	Inf/cav adapté ou désorganisé,	Adapté valeur 1	-1	Inf : val. -1 Cav : val. 1	Inf : val. colonne Cav : val. 1
Difficile (sauf Sorauren)	Inf 1 Cav 2 Art 2	2	Libre, mais pas de changement d'orientation gratuit	-	-1	Valeur -1	-
Difficile (Sorauren)	Inf 2 Cav 4 Art interdit	6	Libre, mais pas de changement d'orientation gratuit	-	-1	Valeur -1	-
Village Ville	Inf & art : 1 Cav : 2	6	Adapté sauf artillerie (doit être attelée) ou désorganisé	Adapté valeur 1	-2 Pas de test moral	Inf : val. -2 (-1 de ville à ville) Cav : val. 1	Inf / art : Normal Cav : val. 1 Pas de test moral
Village fortifié	Inf: 2 Cav & Art interdits	Interdit	Adapté ou désorganisé	Adapté valeur 1	-3 et Max 1/hex d'attaque.	Inf : val. -2	Pas de test moral
Dénivellation (sauf Sorauren)	Inf +1 pour monter Cav / art : +2 monter, +1 descendre	+2 vers le haut ou le bas	Libre	Si non adjacent, attention à la ligne de visée		Val. -1 du bas vers le haut	-
Pente raide (Sorauren: tout changement de niveau)		Monter	Desc.	Libre Charge interdite	Si non adjacent, attention à la ligne de visée	Val. -1 du bas vers le haut	-
	Inf	+2	+1				
	Cav	+3	+2				
	Art	+2	+2				
Ruisseau (sauf Zadorra)	Inf +1 Cav +2 Art +3	+6	Libre Inf. en ligne +2 pour passer	-	-	Inf : val. -1 Cav : val. 1	-
Zadorra	Impassable sauf aux ponts			-	-	Impossible sauf ponts	-
Pont	Pas d'effet sur le mouvement Charge sur le pont : +6 Attaque d'infanterie : pas en ligne			-	-	Inf : val.-1* Cav : val.1	-
Route & Chemin	Colonne, attelée, désorganisée: ignore les obstacles et changements d'orientation. Route (seulement) : Bonus 2 PMs si tout le mouvement sur la route. Charge : pas d'effet						

Note générale : le terrain de l'unité qui attaque détermine sa formation (adaptée si attaque depuis un bois par exemple), et le terrain dans lequel le défenseur se trouve détermine les modificatifs (valeur -2 si un village est attaqué par exemple).

* Sauf si l'une des entrées du pont (ou les deux) est un village. Dans ce cas pas de modificateur lié au pont.

(1) Tireur: l'unité dans ce terrain a une valeur de feu de #

(2) Cible: l'unité attaquant ce terrain a une valeur de feu modifiée par #

(3) Attaquant: l'unité attaquant ce terrain a une valeur de choc modifiée par #

(4) Défenseur: l'unité défendant dans ce terrain a une valeur de choc de #