

Levée en Masse 1^{er} et 2 juin 2019

Tournoi Bataille Empire



Waterloo, 18 juin 1815, 21h00

Devant les yeux de l'Empereur s'étend la morne plaine de Waterloo. Au milieu des dernières volutes de fumée, s'élèvent les râles et gémissements de douleur des blessés. Des chevaux sans cavaliers errent sans but ou broutent l'herbe grasse au milieu des cadavres. Partout des cadavres. Corps inertes disposés au hasard, vestiges de cette sanglante journée. Les uniformes bleus et rouges entremêlés forment un tableau funèbre immobile, seulement troublé par les corbeaux, les seuls à se repaître de ce massacre ...

A l'issue de cette terrible bataille, les Anglais ont été repoussés. Les furieuses charges de cavalerie menées par Ney ont enfoncé plusieurs carrés anglais avec le soutien de trois batteries d'artillerie à cheval. L'arrivée tardive de Blücher et des Prussiens n'a pas pu sauver Wellington même si l'Empereur a dû engager ses dernières réserves et faire donner la Vieille Garde. Les Anglais ont été repoussés mais pas mis en déroute. La cavalerie hollandaise s'est sacrifiée pour permettre la retraite des dernières unités britanniques. Les 2^e et 3^e régiments anglais de la Garde, les Coldstream et Scots Guards, ont tenu Hougoumont jusque tard dans la soirée, refusant de se rendre et se faisant massacrer jusqu'au dernier. La cavalerie française, épuisée, n'a pas pu poursuivre les alliés. Les Anglais et leurs alliés hollandais, belges et allemands se sont repliés sur Anvers, abandonnant Bruxelles aux Français. Le roi Louis XVIII s'est enfui à la Haye où il se prépare à embarquer pour l'Angleterre. De leur côté, les Prussiens se sont repliés vers Liège. Le VI^e corps prussien a été dissout pour compléter les trois autres.

Pour bien montrer qu'il est le vainqueur de cette effroyable boucherie, Napoléon et son armée campent sur place pendant trois jours, le temps de s'occuper des morts et des blessés. Grouchy a rejoint l'armée principale. Le ministre Caulaincourt entame des pourparlers avec les Coalisés dans le but d'obtenir la paix ou tout au moins une trêve. Dans le camp français, on espère que le désastre de Waterloo va provoquer la chute du ministère britannique. Il n'en est rien. Le 27 juin, Wellington présente sa démission qui est refusée. Il est maintenu dans son rôle de général en chef et des renforts sont envoyés sur le continent soit près de 15.000 hommes et 1.200 cavaliers. Après un certain flottement, les troupes hollando-belges restent aux côtés des alliés mais exigent d'avoir une autonomie de commandement.

Dans la nuit du 25 au 26 juin, l'Armée du Haut-Rhin franchit le Rhin. L'aile droite commandée par Schwarzenberg est composée du III^e corps (Wurtembergeois et Hessois) et du IV^e corps (Bavarois). L'aile gauche de l'Archiduc Ferdinand comprend les I^{er} et II^e corps autrichiens ainsi que le corps de réserve. Les Russes de Barclay de Tolly suivent eux aussi avec quelques jours de retard. Les Coalisés réaffirment leur volonté, exprimée lors du congrès de Vienne, de ramener la stabilité en Europe. L'ogre corse doit être mis hors d'état de nuire une fois pour toute. Les plans d'opération sont établis pour envahir la France sur plusieurs axes par la Belgique, l'Alsace et la Franche comté.

En France, le ministre de la guerre Davout n'est pas resté inactif. Il a mobilisé toutes les ressources disponibles pour former de nouvelles divisions d'infanterie. Formée à partir de régiments de garde nationale ou de jeunes conscrits inexpérimentés, ces divisions possèdent néanmoins des cadres vétérans des guerres de l'Empire. On espère que l'enthousiasme provoqué par la victoire de Waterloo sera suffisant pour pallier le manque d'expérience et de matériel. Des nouvelles encourageantes proviennent d'Italie, où Murat a victorieusement repoussé les Autrichiens à Tolentino début mai. Le général Bianchi a été capturé et le corps Autrichien mis en déroute. De son côté, le général napolitain Carracosa réussissait à bloquer l'autre corps autrichien de Neipperg. L'Empereur pourra donc compter sur les troupes italiennes !

Le 14 juillet 1815, les coalisés passent à l'attaque sur tout le front.

Tournoi Bataille Empire

Ce tournoi a donc pour thème un hypothétique affrontement entre les Coalisés et les Français et leurs alliés Napolitains après la bataille de Waterloo.

- **Places disponibles** : 24 joueurs.
- **Figurines** : Chaque joueur doit amener une armée à l'échelle 15mm. Toutes les figurines doivent être peintes et soclées. Les unités doivent avoir un front compris entre 6 et 8 cm en ligne et 3 et 4 cm en colonne.
- **Tables de jeu** : Les tables feront 120 x 80 cm. Le terrain sera prépositionné par les organisateurs et pourra être modifié entre le samedi et le dimanche.
- **Durée des parties** : 3 heures avec au moins 7 tours de jeu si possible.
- **Arbitre** : Hervé Caille : cailleh@free.fr
- **Budget** : Chaque joueur devra constituer une liste en 200 points. Merci d'utiliser le formulaire Excel disponible sur le site. Les listes doivent être envoyées à l'arbitre **au plus tard le dimanche 26 mai** pour validation et vérification.
- **Constitution des équipes** : Les joueurs sont répartis en deux équipes : une pour la France et les Napolitains et l'autre pour les Coalisés. Lors de leur inscription, les joueurs doivent indiquer à l'arbitre leur préférence ainsi que les listes qu'ils souhaitent jouer. L'arbitre indiquera aux joueurs quel choix a été retenu. Pour départager les joueurs, la règle sera de donner la priorité aux joueurs inscrits en premier. On essaiera dans la mesure du possible d'avoir la plus grande variété possible de listes du côté des Coalisés.
- **Listes** : Afin de respecter le thème historique, seules les listes ci-dessous sont autorisées :

Armées de l'Empire

- Français en Belgique, 1815
 - Sauf les divisions de Vieille Garde et de Moyenne Garde ainsi que la cavalerie de la Garde qui sont gardées en réserve et ne sont pas disponibles dans la liste.
- Français, armée de Lyon, 1814
 - Cette liste représente les divisions de réserve levée en hâte par Davout.
 - L'armée doit comprendre au moins une division de réserve ou de garde nationale.
 - Elle ne peut pas comprendre de cuirassiers ni de hussards vétérans.
- Napolitains 1813-1815

Armées coalisées

- Anglais en Belgique, 1815
 - Toutes les divisions peuvent être prises, sauf les divisions Hollando-Belges qui ne sont plus sous commandement anglais. La Brigade Orange-Nassau reste disponible.
 - La 1^{ère} division (Garde) et la Household brigade sont gardées en réserve et ne sont pas disponibles dans la liste.
- Autrichiens, Armée de Bohême, 1814
- Autrichiens, Armée de Naples, 1815
- Bavares de l'Armée du Rhin, 1815
- Hollando-Belges, 1815
 - Sauf la Brigade anglaise
- Prussiens en Belgique, 1815
 - Sauf le IV^e corps qui a été décimé
- Russes, 1815
- Saxons, Armée du Haut-Rhin, 1815
- Wurtembergeois, 1815

Organisation des parties

- Chaque camp désigne un de ses membres qui sera le général en chef. Ce dernier est un joueur comme les autres mais il gère les réserves et définit les objectifs principaux (cf. ci-dessous).
- Au premier tour, on détermine avec 1D6 l'initiative entre les deux généraux en chef. Celui qui gagne l'initiative est l'équipe A, l'autre est l'équipe B. Le général en chef de l'équipe A choisit alors un joueur de son équipe et une des tables de jeu. Le joueur se rend vers la table de jeu et choisit le côté de la table sur lequel il va se déployer. Le général en chef de l'équipe B désigne alors un des joueurs de son équipe pour l'affronter. Pour la table suivante, on inverse alors les rôles. C'est donc au général en chef de l'équipe B de désigner une table et un joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient un partenaire de jeu. A chaque fois on alterne l'équipe qui choisit une table et un joueur en premier. Lors des 2^e, 3^e et 4^e parties, c'est le général en chef du camp avec le moins de points de victoire qui commence à désigner une table et un joueur.
- Les joueurs doivent s'arranger entre eux pour respecter les deux règles suivantes :
 - Aucun joueur ne doit jouer deux fois contre le même adversaire.
 - Aucun joueur ne doit jouer deux fois sur la même table.
- A la fin de chaque partie, les joueurs comptent les points de victoire de chaque camp comme indiqué dans le livre de règle page 82. Les points de tous les joueurs de l'équipe sont cumulés et l'équipe qui obtient le plus de points à la fin du week-end est déclarée vainqueur.
- On effectuera également un décompte individuel par joueur afin de classer les joueurs dans chaque équipe.

Réserves : Le général en chef dispose de réserves sous la forme d'unités d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie. A chaque tour de jeu il peut affecter ces réserves aux joueurs de son équipe sachant que chaque joueur ne peut recevoir **qu'une seule réserve** dans le week-end.

- Le Français dispose de 12 unités de réserve qu'il peut affecter à n'importe quel joueur français. Les Napolitains reçoivent en réserve une unité de légers ou de dragons français vétérans.
- Les Coalisés doivent choisir leur réserve dans la liste de celles de leur nationalité. Le nombre d'unités de réserve sera ajusté en fonction du nombre de participants et des nationalités présentes. Les joueurs doivent amener avec eux l'unité qu'il souhaite avoir en réserve.

Voir la liste des réserves page suivante.

Objectifs principaux : A chaque tour, le général en chef indique à l'arbitre une table de jeu qui est son objectif principal. Si le joueur de son équipe gagne sur cette table, ses points de victoire sont alors doublés. L'objectif principal doit changer à chaque tour : il n'est pas possible de désigner deux fois la même table et/ou le même joueur.

Planning du week-end

Samedi	Dimanche
<ul style="list-style-type: none">▪ Accueil à partir de 9h00▪ 1^{ère} partie 9h30 - 12h30▪ Repas 12h30 - 14h00▪ 2^{ème} partie 14h00 - 17h00	<ul style="list-style-type: none">▪ 4^{ème} partie 09h00 - 12h00▪ Repas 12h00 - 13h00▪ 5^{ème} partie 13h00 - 16h00▪ Remise des lots à 16h00

Réserves disponibles

Français :

- 2 x Vieille Garde (G6)
- 4 x Moyenne Garde (G5)
- 1 x Dragons de l'Impératrice (G5)
- 1 x Chasseurs à cheval de la Garde (G6)
- 1 x Chevaux-légers lanciers de la Garde (E5)
- 1 x Vieille Garde à pied 12 livres (G5)
- 1 x Vieille Garde à pied 6 livres (G5)
- 1 x Vieille Garde à cheval 6 livres (G5)

Napolitains :

- 1 x Léger français vétéran (L4)
- 1 x Dragons français vétérans (L4)

Anglais :

- 1 x Garde anglaise (E5)
- 1 x Household Brigade (E5)

Autrichiens :

- 2 x Grenadiers allemands ou hongrois (E4)
- 1 x Cuirassiers autrichiens vétérans (L4)
- 1 x Batterie de position 12 livres

Bavarois :

- 1 x Grenadiers de la Garde (E4)
- 1 x Gardes du corps (E4)

Hollando-Belge :

- 1 x Bataillon anglais avec rifle (E4)

Prussiens :

- 2 x Grenadiers (E4)
- 1 x Dragon prussien vétéran (L4)
- 1 x Batterie à pied 12 livres (L3)

Russes :

- 2 x Grenadiers Jeune Garde (E5)
- 1 x Cuirassier Jeune Garde (E4)
- 1 x Dragons de la Garde (E5) ou Uhlans de la Garde (E5)
- 1 x Batterie Garde à pied 6 ou 12 livres (E5)

Saxons :

- 1 x Grenadiers de la Garde (E4) si absent de la liste, sinon une réserve autrichienne au choix.

Wurtembergeois :

- 1 x Garde à pied (E4)
- 1 x Gardes du corps (E4)