

LE KRIEGSPIEL DE CRAONNE

(6-7 mars 1814, par Diégo Mané, Lyon, 1988 et 2015)

Je vous ai précédemment narré ce que fût la bataille de Craonne, livrée le 7 mars 1814. Voyons cette fois comment la rejouer avec nos figurines.

1. Le terrain

Les contingences techniques amènent, pour un terrain représenté à l'échelle de 1 mm = 1 m, un taux d'effectifs de 1 figurine pour 60 hommes pour des figurines de 25 mm (1/30 pour du 15 mm). Nous aurons donc besoin, pour rejouer la phase décisive de la bataille, d'une table de 2 m x 4 m (voir le croquis ci-contre).

La comparaison avec la carte accompagnant le texte historique mettra en lumière de nombreuses simplifications. En effet, ce n'est pas trahir l'histoire que d'en gommer les détails sans importance pour son cours... une fois encore, l'esprit prime la lettre.

Ceux qui sont pauvres en place ou en troupes peuvent "gommer" le secteur de Nansouty... et même le secteur voisin, en conservant au déroulement de l'action sur ces points (relativement à ses incidences sur les autres secteurs) toute sa rigueur historique.

Ce qui prime, après tout, c'est l'hysthme d'Heurtebise et Ailles...

A l'inverse, ceux qui ont les moyens peuvent doubler ces derniers secteurs en les rejouant, toujours seuls mais à l'échelle de terrain de 2 mm = 1 m avec des effectifs 25 mm joués au 1/30.

2. Les effectifs russes

Je donne pour exemple les effectifs réduits au 1/60 et arrondis aux unités standard appropriées. Ceux désireux de jouer une autre échelle s'appuieront sur l'ordre de bataille historique publié dans la première partie de cet article.

Les Russes alignaient 32 bataillons d'environ 500 hommes chacun, soit 16 figurines au 1/30. Ce qui ferait 8 figurines au 1/60, trop peu pour une gestion rationnelle de la bataille (12 est vraiment un minimum*). L'astuce consiste, dans ces cas-là, à aligner moitié moins d'unités en leur conservant l'effectif du 1/30. Dont'acte. * Vous lirez plus loin que j'ai changé d'avis depuis !

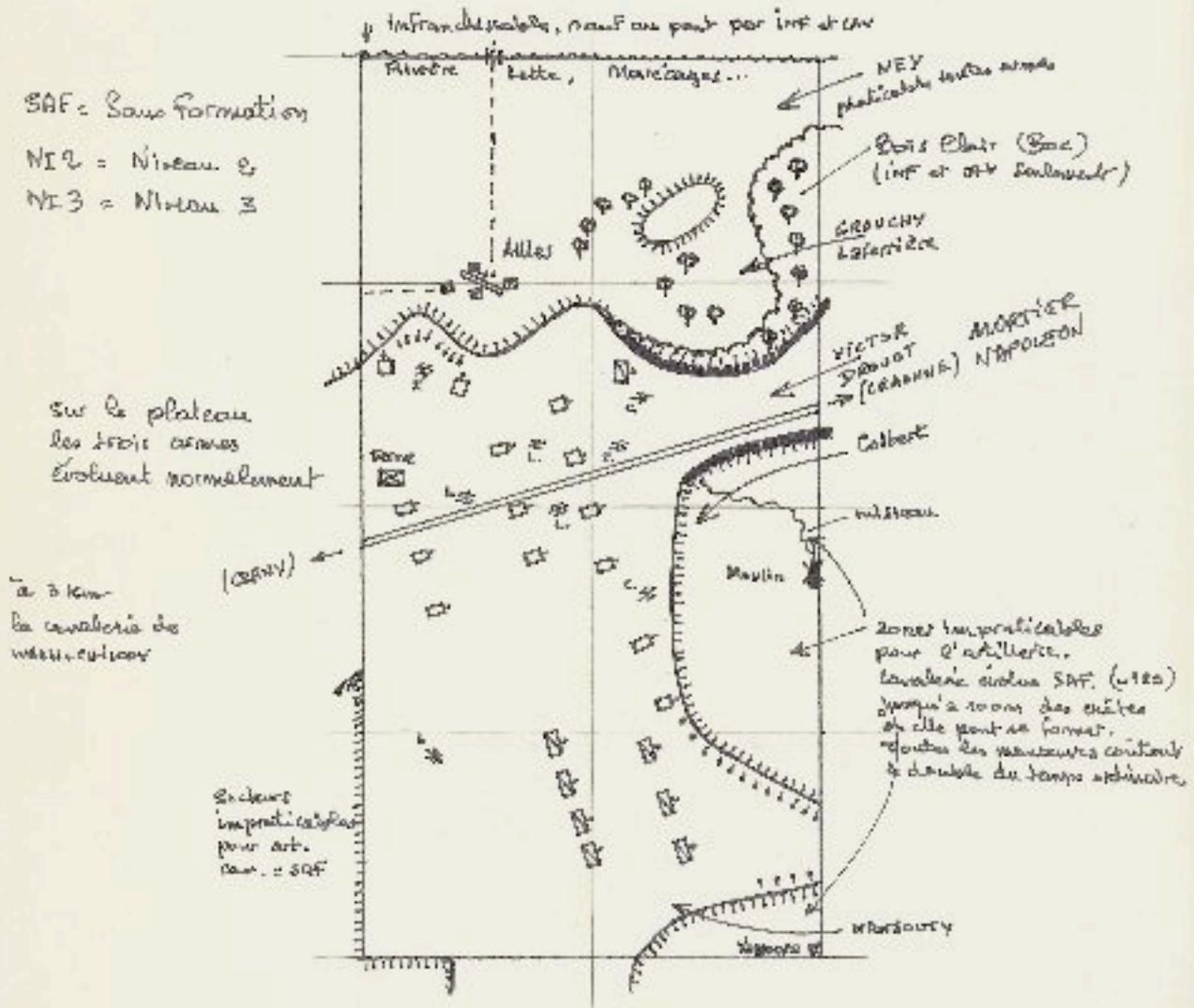
Nous aurons donc 16 bataillons de 16 figurines (10 d'entre eux de Mousquetaires et 6 de Jagers) disposés comme suit : Un Jager déployé en tirailleurs sur les crêtes face à Ouches, un autre défendant Ailles et deux autres le soutenant sur les crêtes. La première ligne conserve un Jager et cinq Mousquetaires, la deuxième deux Mousquetaires et un Jager, enfin la troisième trois Mousquetaires.

LE KRIEGSPIEL DE CRANNE

- Bataillon de Mousquetaires (16 fig.)
- ⊠ Bataillon de Jagers (16 fig.)
- ⊞ Escadron de Hussards (4 fig.)
- ⊞ Escadron de Cosaques (4 fig.)

- ⊞ Artillerie à cheval
- ⊞ Artillerie de Position
- ⊞ Artillerie Légère
- ⊞ Jagers déployés au Tirailleurs

Chaque symbole de canon représente 12 pièces (à jouer pour 6 pièces avec LBC).



Chaque canon à 4 ou 6 côtes soit sur table.

- Trou de la Demouille } Saule d'inf. SAF peut franchir = NI 3
- Trou d'Enfer
- Trouit comme sur NI 2 du pt de vue affets sur la déplacement et la formation inf et cav. infranchissable par NEV.
- Ne compter qu'une division simple pour les tir d'artillerie vers le bas (avec penalties requises). Firs vers le haut interditi.

Les éléments de ce croquis de 1988, contemporain de l'article, sont déclinés différemment dans les propositions plus récentes que je vous fais plus loin.

L'artillerie est clairement désignée sur le plan, mais n'oubliez pas de diviser par deux le nombre des pièces représentées pour jouer au 1/60. Ainsi donc nous aurons pour Woronzov une batterie de position (12 pièces), une batterie à cheval (12 pièces) et deux batteries légères (24 pièces) représentées chacune par 2 modèles de canons et 6 artilleurs.

La cavalerie de Benckendorf I alignera 16 hussards et 16 Cosaques à jouer par "escadrons" de 4 figurines. J'exclus quant'à moi de la simulation les troupes de Wassilshikov et de Sacken dont l'intervention s'est produite "hors-table". Ceux qui voudraient les jouer malgré tout devront trouver en supplément 24 Cosaques, 24 hussards et 16 dragons, sans préjudice d'au moins une nouvelle batterie légère.

Pour l'état-major, au 1/60, les généraux sont représentés par des figurines à partir du niveau divisionnaire ou équivalent (à partir du niveau brigade au 1/30). Nous aurons donc, outre Woronzov, Lapteiev et Stroganov. Pour la cavalerie Benckendorf I et pour l'artillerie Nikitin.

Cela fera donc en tout 256 fantassins, 32 cavaliers, 8 modèles de canons et 5 généraux, tous "vétérans"... ce qui permet déjà de bien s'amuser ! S'il y a deux joueurs "russes", l'un joue Woronzov et les deux secteurs supérieurs, l'autre Benckendorf I et l'infanterie des secteurs inférieurs. A trois joueurs, l'un est chargé de la défense de Ailles.

3. Les effectifs français

Sous Ney, les vétérans d'Espagne de Pierre Boyer formeront deux bataillons (dont un d'infanterie légère) de six compagnies de 3 figurines. Meunier et Curial chacun un bataillon de 4 compagnies de 4 figurines de Jeune Garde (conscrits). Une batterie de 8 pièces de 6 de Jeune Garde (conscrits) constituera l'artillerie et deux escadrons de la ligne (dragons et chasseurs) formeront la cavalerie (2 x 4 fig.).

Sous Victor, Boyer de Rebeval alignera 4 bataillons de 16 conscrits de la Jeune Garde soutenus par une batterie à pied (8 pièces de 6) de ligne, et Charpentier 4 bataillons de 16 vétérans de la Jeune Garde soutenus par une batterie à pied de Jeune Garde (conscrits). Bien qu'indépendants, nous rattacherons à ce commandement les 16 "dragons d'Espagne" menés par Grouchy.

Sous Mortier, Friant commande à 4 bataillons de Vieille Garde (2 x 16 grenadiers et 2 x 16 chasseurs) et Christiani à 3 bataillons de "Moyenne Garde" (élite) composés de même. Une batterie à pied de 6 livres de Vieille Garde les accompagne. Drouot dispose en outre de une batterie à pied de 12 de Vieille Garde, d'une à pied de 6 de Jeune Garde et de deux batteries à cheval de 6 de Vieille Garde.

Sous Nansouty nous aurons (en escadrons de 4 figurines) 12 grenadiers à cheval et 12 chasseurs à cheval de Laferrière, 12 lanciers "rouges" et 12 éclaireurs de Colbert, 12 dragons et 8 éclaireurs plus 8 lanciers "polonais" d'Exelmans. Tous ces cavaliers sont de Vieille Garde sauf les éclaireurs qui sont de Jeune Garde.

Outre l'Empereur et son état-major (Berthier et deux aides-de-camp) nous aurons donc 3 maréchaux (Ney, Victor et Mortier), 2 généraux-en-chef (Grouchy et Nansouty) et 11 généraux de division pour 308 fantassins, 100 cavaliers et 8 modèles de canon. Si celà n'est pas bien "encadré" je ne m'y connais pas !

Pour respecter, si possible, la réalité ci-dessus il faudra plus de joueurs "français" que de "russes". A trois l'un joue Ney, l'autre Victor et le troisième Nansouty et la cavalerie de l'aile gauche. Le joueur du centre joue Napoléon et Mortier, sinon ces rôles peuvent échoir à un quatrième joueur (de préférence le plus "compétent").

4. Conditions de victoire

Le but des Français est de prendre pied sur le grand plateau, celui des Russes est de les en empêcher. En fin de bataille, même en possession du terrain et les Russes l'ayant quitté, si la perte en figurines des Français est sensiblement égale, voire supérieure, à celle des Russes, il y a partie nulle. Il faut atteindre au moins trois Russes pour deux Français pour compter la victoire à ces derniers.

En comptant un tour de jeu par demi-heure de temps réel, la vraie bataille s'est déroulée en 12 tours sur table (les Russes ayant replié sur ordre à partir du tour 7), et la nuit tombant à l'issue du tour 18. Bien entendu, à part l'ordre de repli et la nuit, votre Craonne peut avoir un "découpage" différent de l'historique, à l'exception toutefois de l'heure d'arrivée des contingents successifs de Français (que vous pouvez par contre engager plus tard).

09 h 30 - Préparation d'artillerie sur Heurtebise (hors-table)	Tour	0
10 h 00 - Attaques de Ney sur Ailles et les crêtes		1
10 h 30 - Entrée en ligne de la 1ère brigade de Boyer de Rebeval		2
11 h 00 - Entrée en ligne de la 2e brigade de Boyer de Rebeval		3
11 h 30 - Charges de Grouchy et de Nansouty		4
12 h 00 - Charge de Laferrière		5
12 h 30 - Charge de Colbert		6
13 h 00 - Les Russes commencent leur repli		7
13 h 30 - Entrée en ligne de Charpentier (Garde en 2e ligne)		8
14 h 00 - Mise en batterie de l'artillerie de Drouot		9

15 h 00 - 2e charge de Nansouty et Colbert	11
16 h 00 - Arrêt des Russes à Cerny (hors-table)	13
16 h 30 - Reprise de la retraite russe, charges de Wassilshikov	14
19 h 00 - Tombée de la nuit	fin du Tour 18

5. Conseils et prospective

Quelle que soit la règle que vous utilisiez, elle doit prévoir un apport moral des généraux présents sur les troupes en contact ou à une distance donnée.

Il convient pour cette simulation de cumuler, même pour une seule unité, les points de tous les généraux éligibles. En effet, comme dit dans la partie historique, c'est leur "surencadrement" qui à permis l'exceptionnelle prestation des conscrits français !

Pour ces points de moral, "Les Trois Couleurs" donneraient 5 à Napoléon, 4 à Ney, 3 à Friant et Colbert, 2 à Victor, Grouchy, Mortier, Nansouty et Woronzov, 1 à tous les autres. Mais tout système respectant peu ou prou cette échelle de valeurs fera l'affaire.

J'ai étudié Craonne, dans le but de la rejouer, à la demande de mon ami Robert Legros du KRAC de Lyon. Nous allons donc prochainement nous y essayer. Mais si j'ai donné au résultat de mes recherches la forme de cet article, c'est pour en faire profiter les lecteurs du Journal du Stratège. En effet, j'espère que certains parmi eux rejoueront aussi Craonne et nous feront profiter de leurs remarques.

Forts de nos expériences respectives nous pourrions alors améliorer et ou peaufiner ce "scénario" pour le rendre plus accessible à des débutants... pourquoi pas ceux que nous ne manquerons pas de rencontrer aux prochaines semaines de l'hexagône à Morestel !?

Diégo Mané (Lyon, juin 1988)

P.S. : Précision supplémentaire, dictée par l'expérience d'un "remake" postérieur à ce texte (septembre 1989) : il convient de pénaliser la cavalerie de la Garde française, et notamment celle sous Nansouty, pour tenir compte des efforts fantastiques qu'elle a déployés pour s'extirper des fonds boueux de la vallée Foulon. La compter au moins fatiguée et lui interdire le galop devrait permettre aux Russes de tenir un peu au lieu de se désintégrer au premier choc... ce qui modifie considérablement le déroulement de la reconstitution vous en conviendrez...

Kriegspiel de Craonne

joué au KRAC en 1989



Cet unique cliché de nos trois parties relatives illustre le tournant de la bataille qui montre au premier plan les troupes de Ney prenant enfin pied sur le plateau tandis que la réserve d'artillerie de Drouot, passée dans les intervalles de la division Charpentier, commence à foudroyer les Russes à courte portée.

Modifications de 2015

Les gens et les temps changent. Le texte ci-dessus date de 1988. J'ai depuis pu modifier mes points de vue sur la modélisation d'une bataille, notamment sur les échelles d'effectifs relativement au terrain disponible. J'ai pu également affiner l'ordre de bataille historique des troupes. Ces éléments m'amènent à vous proposer ce qui suit, plus particulièrement adapté à notre façon de jouer "Les Trois Couleurs" aujourd'hui, même si les éléments initiaux restent valides, que ce soit pour "L3C" comme pour tout autre système de jeu.

"Vieux et fatigué" (© Thierry Kerdal) je favorise désormais des surfaces de jeu plus réduites, la plus courante étant une table de 2.4 x 1.6 m, mais une simple règle de trois appliquée au croquis donné dans l'article permet de s'adapter. En l'occurrence choisie, toutefois, il convient de "rogner" ledit croquis en haut (au-dessus du bois) et en bas (ignorant le vallon de Vassogne), redistribuant en rapport les carroyages (3 carreaux x 2 carreaux)*. Cette contraction de 20 % de la surface de jeu (cette fois 1 mm = 1.25 m et non 1 m) amène, pour nos 25 mm Minifig, une échelle d'effectifs proche du 1/100-66e (1 mm = 1,33 m).

* Mais si vous disposez de la surface nécessaire vous pouvez, bien sûr, garder le découpage initial en 4 carreaux x 3 carreaux.

Du coup les effectifs en figurines des unités changent, passant à 12 figurines pour les bataillons ludiques de Mousquetaires russes, et 8 figurines pour les Jägers. Les bataillons ludiques français comptant ici tous 8 figurines. Les escadrons sont toujours à 4 figurines du fait de l'application de l'échelle mixte, pas encore en vigueur en 1988. Au reste je vous résume page suivante l'OB ludique adapté à cette nouvelle façon de voir.

Une précision nécessaire, eu égard au "rognage" du terrain en bas, amenant à "raser" le flanc de la cavalerie russe. Lorsque celle de Nansouty, considérée dûment déployée au pied des crêtes hors table, sera à même de les gravir, on allouera "gratuitement" à la cavalerie russe la possibilité de se re-déployer face à la menace, jusqu'au niveau de son artillerie et de son infanterie si elle le veut. Le but est aussi de permettre aux Français de "monter" sur la table pour y jouer. Ils y parviennent cependant "fatigués" (-1 généralisé permanent, identique à l'effet des points de pénalité de la règle de base) et SAns Formation (temporaire) par suite du franchissement de la crête réputée en bord de table.

Ordre de bataille ludique des Russes à Craonne pour L3C au 1/100-66e

1 GEC, WORONZOV (2 figs)

3 GDI, VUITCH, LAPTEÏEV, STROGANOV (1 fig chacun)

1 GBC, BENCKENDORF (1 fig)

1 GBA, MIAKININ (1 fig)

10 x 12 Mousquetaires + 6 x 8 Jägers

4 x 4 Hussards + 4 x 4 Cosaques

1 x 6 ARPosition 12 £ + 2 x 6 ARLégère 6 £ + 1 x 6 ARC 6 £ (jouables x 3 figs).

Ordre de bataille ludique des Français à Craonne pour L3C au 1/100-66e
(par Diégo Mané, Lyon, 2015)

CEC : NAPOLÉON (3 figs).

NEY (2 figs).

Pierre Boyer : 3 x 8 infanterie de ligne (2 L5V et 1 L4C).

Meunier : 1 x 8 Jeune Garde (E5C).

Curial : 1 x 8 Jeune Garde (E5C).

Cavalerie : 12 Chasseurs à Cheval ligne (L5V).

Artillerie : 1 x 4 ARP de JG E6C (qui ne peuvent "grimper" sur le plateau).

VICTOR (2 figs).

Charpentier : 4 x 8 Jeune Garde E5C.

Boyer de Rebeval : 3 x 8 JG E7V + 1 x 8 E5C.

Artillerie : 2 x 4 ARP de JG E6C.

MORTIER (2 figs).

Friant : 4 x 8 Vieille Garde, Grenadiers à pied et Chasseurs à pied (G9).

Christiani : 4 x 8 Moyenne Garde (2 x 8 Fusiliers E8 et 2 x 8 Flanqueurs E6).

Artillerie : 1 x 4 ARPG 6 £ G8.

GROUCHY (2 figs).

Roussel : 6 x 4 Dragons de ligne L5V.

NANSOUTY (2 figs).

Colbert : 8 Lanciers "rouges" E8 + 8 Éclaireurs (2e E5 et 3e E6).

Laferrière : 8 Lanciers "polonais" G9 + 8 DRG G8.

Exelmans/Pacz : 8 Uhlans polonais ligne L5 + 4 Krakus L6 + 4 GRC G9 + 4 CH G9 + 4 Ecl (1er) E6 + 4 "Escadrons de Service" G9 (avec l'Empereur).

DROUOT (1 fig)

1 x 4 ARPG 12 £ G8

2 x 3 ARCG G9 (y compris les artilleries de Colbert et Laferrière)

1 x 4 ARP Ligne

Les dotations d'artillerie ci-dessus sont des "ajustements" ludiques approchant au mieux la réalité historique. Comme il n'est fait aucune mention au combat de l'artillerie de Grouchy ni de celle de Nansouty, je les suppose enlisées quelque part et n'ayant pu suivre les cavaliers...

Je ne les compte donc pas présentes ici, même si elles ont pu se mettre "à la suite" de la réserve d'artillerie car, de toutes façons, il n'y avait pas assez de place pour les déployer !