



Compte rendu de partie

Campagne de Salamanque, 1812

1812 est le tournant de la guerre. Les deux camps sont équilibrés mais avec encore de larges options, à la fois en attaque et en défense. Les armées françaises sont pour la dernière année encore très puissantes, mais l'armée anglo-alliée est de plus en plus forte, capable de prendre l'offensive.

Situation générale.

Wellington a dans la main une armée de 55.000 hommes de très bonne qualité, dans les environs de Ciudad-Rodrigo, qu'il contrôle. Hill a en plus environ 20.000 hommes pour garder le débouché sud du Portugal, à Badajoz, qu'il contrôle également. 15.000 miliciens portugais complètent ce dispositif.

Du côté français la situation est bien différente. Trois armées inégales sont réparties sur une très large surface. Marmont et 50.000 hommes de l'armée du Portugal sont autour de Salamanque, Soult et les 50.000 hommes de l'armée du Midi occupent toute l'Andalousie en mode occupation, Joseph est à Madrid avec les 12.000 hommes de l'armée du Centre.

Plans et rôles

Six excellents joueurs se répartissent les rôles. Beresford est créé comme troisième joueur allié, démarrant sans troupes avec Wellington, ce qui laisse la possibilité de créer un corps provisoire si Wellington choisit de changer de théâtre d'opération. Le joueur incarnant Wellington est connu pour son attitude offensive, et celui jouant Joseph pour être un stratège bien meilleur que l'original, avec une chance non négligeable d'être vraiment obéi par ses maréchaux.

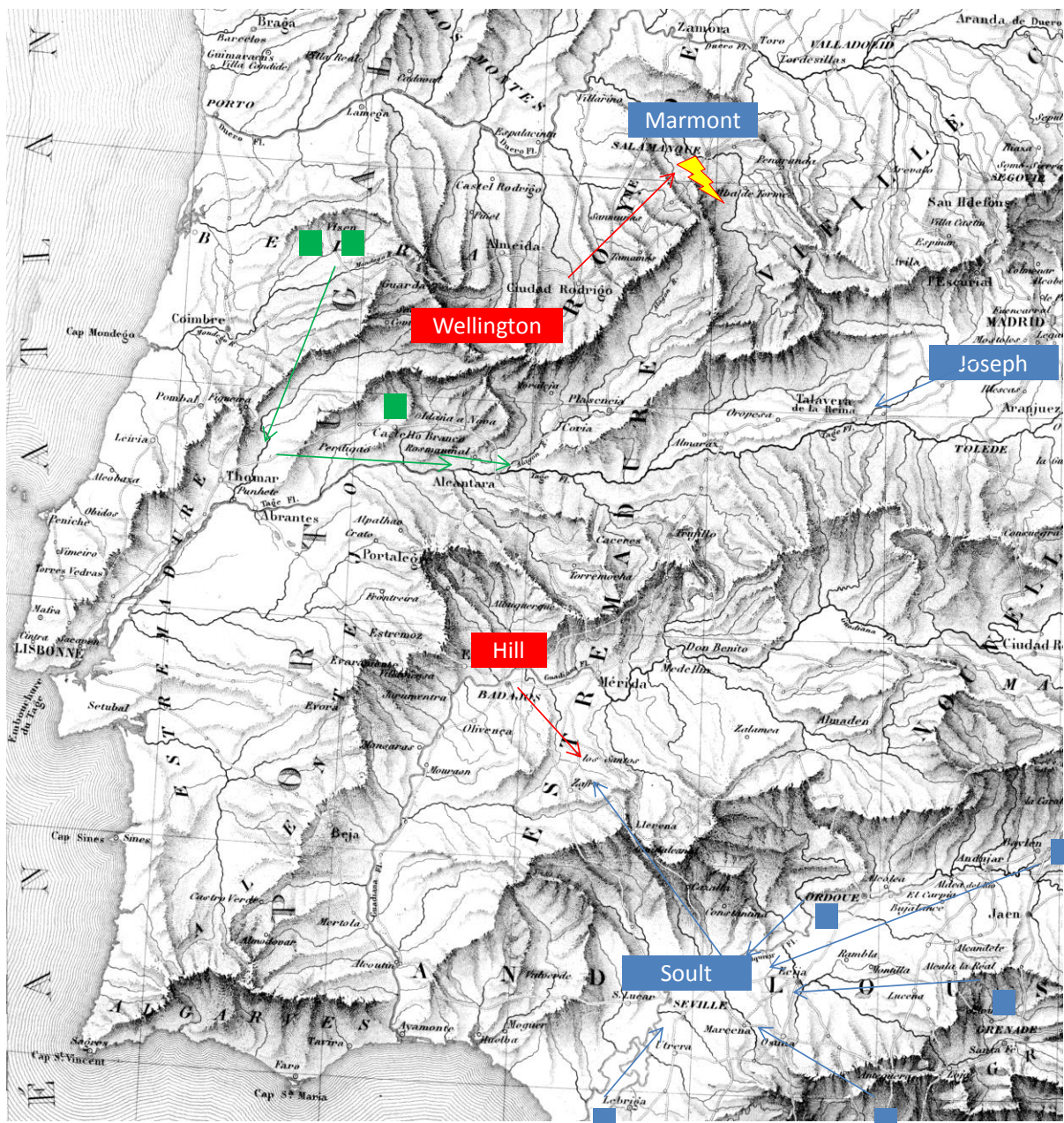
Les conditions de victoire sont soit numériques (détruire une portion importante de l'armée adverse) soit géographiques : garder ou occuper Lisbonne en première priorité, et garder / prendre Séville, Valladolid ou Madrid si Lisbonne ne change pas de main.

La situation de l'armée anglo-alliée favorise l'offensive sans attendre, étant dans une bonne position pour neutraliser Marmont avant que les armées françaises ne se rassemblent. Les anglo-alliés n'ont pas de problème chronique de ravitaillement, et ils espèrent que les guérillas espagnoles lui fourniront les renseignements sur les armées françaises. Il s'agit donc d'attaquer Marmont et de tenir Soult en respect, ce dernier étant largement disséminé et ayant donc besoin de temps avant d'être une menace. Battre Marmont ouvrirait aussi la porte de Valladolid, d'autant plus que Lisbonne est raisonnablement sécurisé (distance, ligne de Torres Vedras, présence d'un corps de Milice, renseignements précis permettant de réagir si Soult devient très agressif). Le plan anglo-allié a du sens, les français sont encore formidables en 1812 et suffisamment séparés pour tenter d'en battre une partie avant leur concentration. Sur les trois axes de pénétration possible au Portugal, les anglo-alliés en verrouillent deux (Ciudad Rodrigo au nord et Badajoz au sud) et surveillent l'axe central d'Alcantara.

Le point de vue français est très différent. Il sait que ses armées peuvent être battues en détail et que la logistique est un cauchemar. Son objectif principal est de réunir ses trois armées sur la vallée du Tage (ligne Madrid, Talavera, Alcantara, Lisbonne) sans se faire battre en détail, mais pour se faire il a besoin de chance, et de temps pour réunir ses convois de ravitaillement. Les ordres pour Soult sont de rassembler l'armée du Midi, menacer Badajoz puis marcher sur Alcantara, ceux de Marmont est de tâter Ciudad Rodrigo mais d'éviter d'énervier le Duke s'il n'est pas en position de force puis marcher vers le sud s'il n'est pas attaqué. Le Roi Joseph planifie à plusieurs semaines : convois venant de Madrid, train de siège emprunté à l'armée d'Aragon de Suchet escorté par une forte division italienne, appel des renforts de l'armée du nord. Tous les convois de ravitaillement doivent être fortement escortés, les messages indispensables également (une partie de la cavalerie légère française sera entièrement dédiée à cette tâche). Le plan français a également du sens, mais le fait d'abandonner l'Andalousie donne déjà la victoire aux alliés en leur donnant Séville, condamnant les français à prendre Lisbonne, ce qui leur donnerait une victoire automatique.

Au-delà du théâtre d'opérations

Plusieurs autres facteurs en dehors du théâtre d'opérations principal doivent aussi être pris en compte. Deux menaces de débarquement anglais dans le nord du pays et dans l'est devaient neutraliser les renforts venant de l'armée du nord et de l'armée d'Aragon. Le roi Joseph ayant (comme historiquement) demandé des renforts à ces deux armées, l'arbitre doit tirer un dé pour chacune de ces menaces pour savoir non seulement si les débarquements ont lieu, mais aussi la réaction des deux armées du Nord et d'Aragon, à l'époque extrêmement réticentes à obtempérer aux ordres du roi en arguant de ces possibles débarquements. Dans ce domaine un certain degré d'improvisation était nécessaire, et l'arbitre estima à 4 chances sur 6 la probabilité de chacun de ces deux débarquements, et également à 4 chances sur 6 la réaction favorable à la demande du Roi en l'absence de débarquement. L'arbitre tira 5 et 2 aux premiers jets, et 3 et 3 au second, ce qui peut se traduire par : pas de débarquement au nord mais réticence de Caffarelli à envoyer des troupes, ne libérant que la division Thiebault, alors en garnison à Burgos. Débarquement effectif de Maitland à Alicante (prévu le 25 juin à l'origine), mais Suchet garde son sang-froid et accepte de se séparer de son train de siège, en le faisant escorter jusqu'à Madrid. Le roi recevra donc des renforts minimums, mais significatifs. Le jeu des distances fait qu'il ne sera informé que quelques jours avant l'arrivée effective par courrier, et pas au moment où les dés sont jetés.



En 1812 les armées espagnoles ne se sont pas encore remises de leur défaites successives des années précédentes, et sont composées à ce moment de cinq « armées » de 8 à 20.000 hommes, sans être de réelles

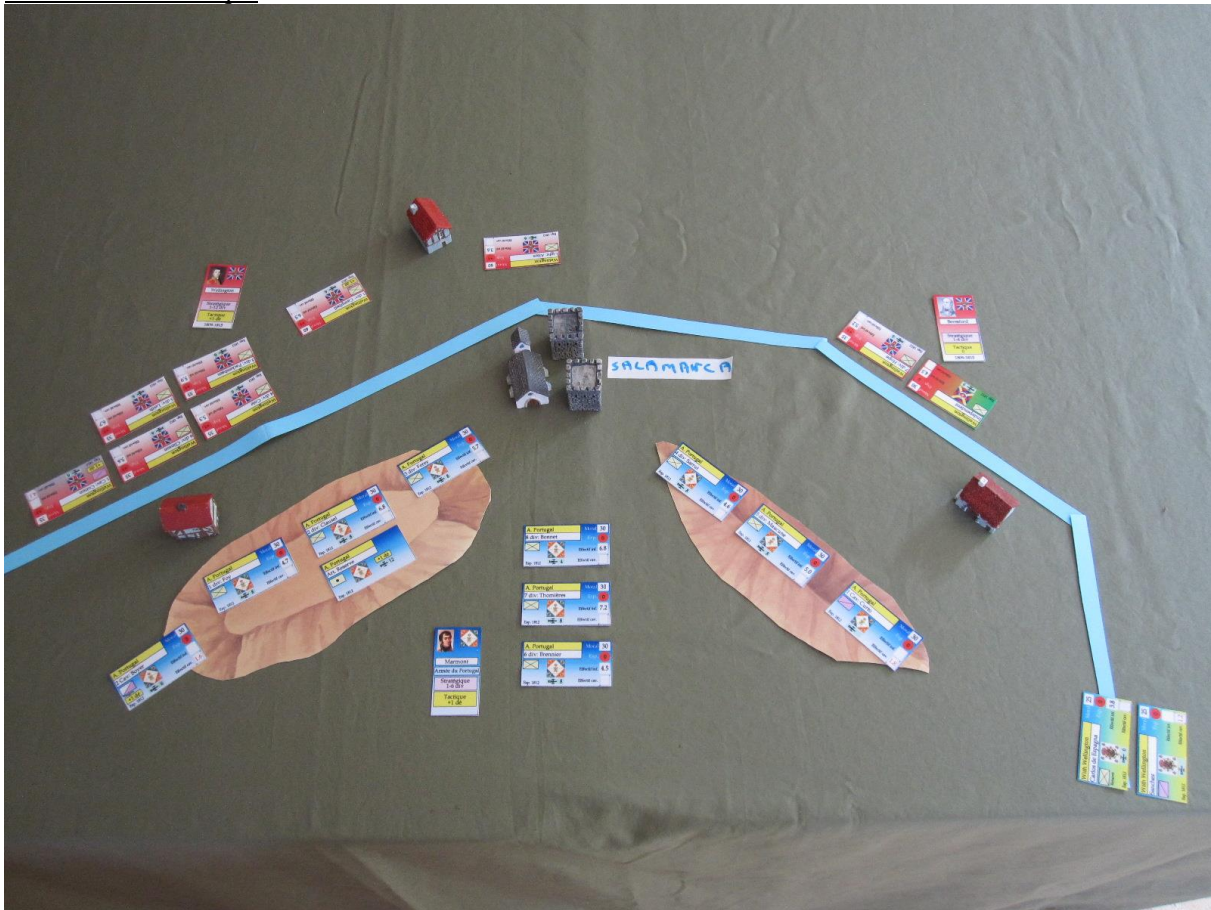
menaces elles obligent le français à maintenir d'importantes garnisons dans les provinces occupées. Même si historiquement Wellington demanda le support de toutes les autres armées pour démarrer sa campagne, on va voir plus loin que les vicissitudes de l'armée principale anglaise vont rafraîchir les vellétés d'action des alliés espagnols. Ces armées seront néanmoins prises en compte dans la cinquième phase finale de cette campagne.

Première phase, 1-6 juin, Salamanque

Théâtre nord : Pendant que Wellington assemble son armée, il demande au corps de milice portugaise de se rassembler à la hauteur de Castello Branco puis Alcantara pour contrer toute tentative de pénétration par l'axe central. Il demande aussi à une partie du train de siège capturé au siège de Ciudad Rodrigo de marcher sur Almeida. Il marche ensuite à la rencontre de Marmont qui vient de Salamanque. En effet, ce dernier s'avance également, en direction du sud-ouest et les deux armées se retrouvent face à face à Tamamès.

Combat de Tamamès : le 3 juin vers 15 heures, les deux armées finissent de s'assembler, et les anglo-alliés attaquent engageant successivement environ 45.000 hommes en deux vagues. Les français ont un effectif équivalent, de bonne qualité, et aucune décision n'est achevée quand la nuit tombe à 21 heures. Chaque camp a perdu 3 à 4.000 hommes et aucune unité n'a cassé au moral. Dans la nuit le Maréchal Marmont retraite en direction de Salamanque, position autrement plus forte, où il est décidé à laisser le Duc attaquer. Le 5 juin au soir, son armée est disposée derrière la rivière Tormes, appuyée sur une ligne de collines et la ville de Salamanque elle-même, fortifiée de manière significative. Le 6 juin au matin s'engage la bataille de Salamanque.

Bataille de Salamanque :



Elle oppose 47.000 français à 56.000 anglo-alliés. Le Duc a envoyé son contingent espagnol plus à gauche pour passer la rivière, qu'il est possible de passer à gué en plusieurs endroits (nous sommes en juin, le niveau d'eau est bas) et se décide à passer la rivière pour forcer la décision. A posteriori une terrible erreur, mais si Wellington s'était débarrassé de l'armée de Marmont à ce stade, la campagne entière aurait pris une tournure bien différente. Choissant d'éviter soigneusement l'artillerie lourde qui protège les forts de la ville, les anglo-alliés passent la rivière largement sur la droite, tout en menaçant de la passer aussi par la gauche. Le temps additionnel pris pour le franchissement de la rivière fut utilisé par Marmont pour réorganiser sa défense et hérissier les collines derrière la ville d'une ligne de canons difficile à approcher, pendant qu'il tenait en respect la menace sur son flanc droit. Gardant une large réserve, Marmont vit sa cavalerie pourtant en infériorité numérique décimer la cavalerie

anglaise avec le support de ses canons. Les colonnes d'infanterie qui suivaient se jetèrent également sur les canons, mais sans résultat net, et en fin de journée le Duc dut ordonner de désengager devant le taux de pertes effrayant et la nature inconclusive de cette attaque. Salamanque devenait une victoire française, mais l'armée de Marmont épuisée ne put poursuivre activement les anglais, dont certaines divisions non engagées pouvaient couvrir le repli.

Quand le lendemain le Duc réorganise son armée, trois divisions sur 8 ont totalement disparu, dont l'ensemble du contingent espagnol, et plus de la moitié de sa cavalerie. N'étant pas poursuivi activement il peut récupérer ses blessés légers et trainards, mais la note est salée. Du côté français on n'est pas beaucoup plus fier, même si on a gagné, deux divisions et une brigade de dragons ont également disparu, presque un tiers des effectifs.

Théâtre centre : L'armée du centre à Madrid fait ses préparatifs pour marcher vers Talavera puis Almaraz mais les ennuis logistiques commencent. Cette armée pourtant de petite taille pourrait se nourrir sur un dépôt de type D, à hauteur de 5% par jour, pourcentage que de fait elle consomme par jour, ce qui fait que si elle bouge, elle ne se nourrit pas, et si elle ne bouge pas, elle se nourrit mais ne refait pas ses stocks. L'autre solution étant de « manger » le dépôt pour ramener jusqu'à 20.000 hommes à 100%, en détruisant le dépôt. Comptant profiter de la jonction avec une autre armée qui aura des vivres, le roi s'avance bravement en direction d'Almaraz.

Pendant ce temps la milice portugaise vient se concentrer autour d'Alcantara, passage clé entre nord et sud.

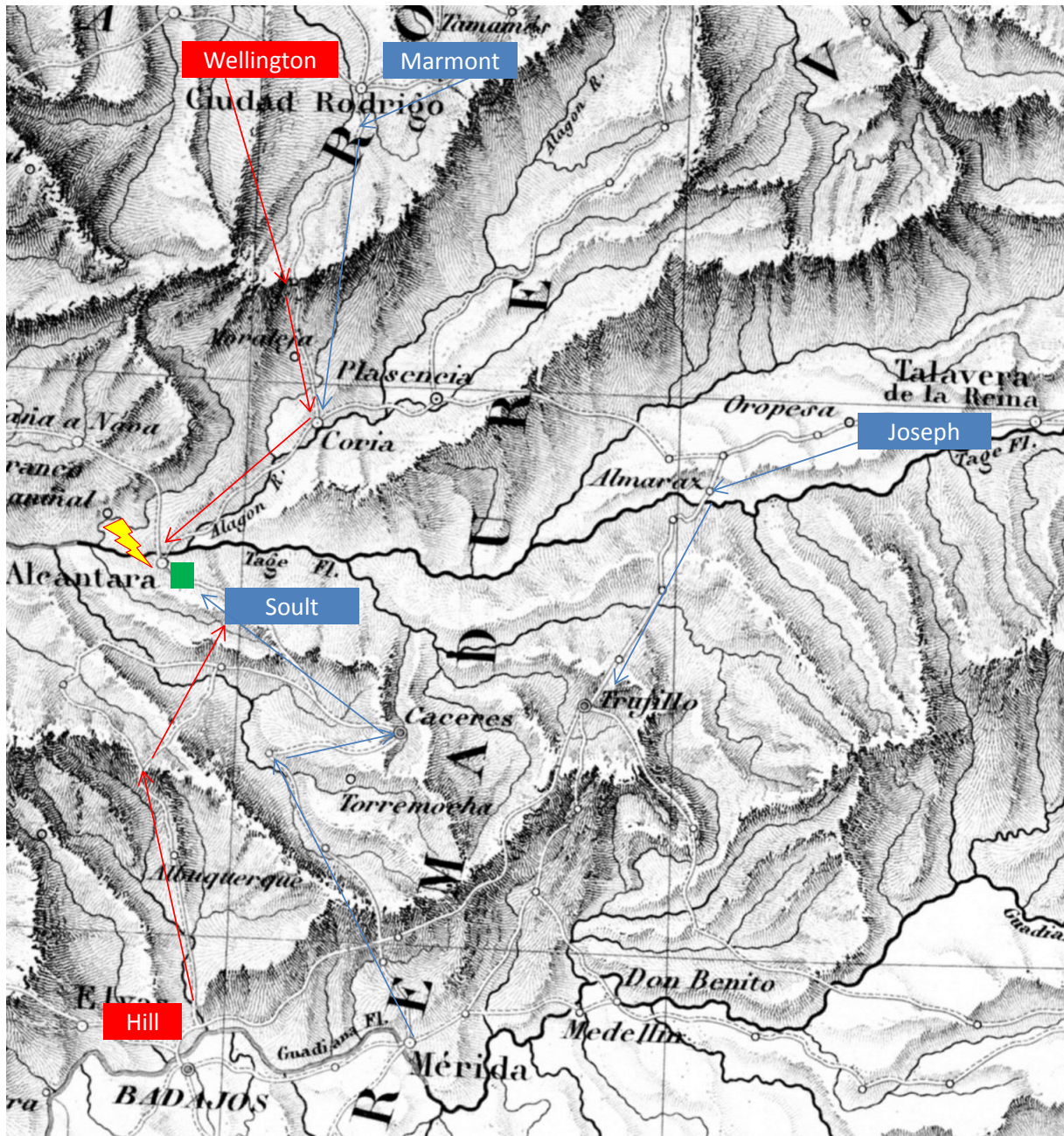
Théâtre sud : Soult a des divisions partout en Andalousie, en formation d'occupation (Séville, Grenade, Cordoue) ou en formation de bataille (siège de Cadix), et il a besoin de presque 10 jours pour se rassembler et avoir l'ensemble de son armée sur les hauteurs de l'Estremadure. Le temps de transmettre ses ordres et que ses divisions se rassemblent à Séville, il s'avance néanmoins avec deux divisions et sa cavalerie (deux divisions de dragons et une division de cavalerie légère) dans la direction de Badajoz pour observer l'ennemi. Le général Hill démarre à Badajoz, et a la même idée, il pousse ses 20.000 hommes en direction de Séville et s'installe à Zafra à la vue du premier français. Le 4 juin, Hill n'a que 3500 cavaliers à opposer aux plus de 7000 de Soult, ce dernier poussant une division de dragons sur chacun de ses flancs pour gêner le déploiement anglo-espagnol. La division de droite prend la direction de Los Santos et se rabat sur les arrières des colonnes de Hill qui continuent à arriver, une escarmouche lumineuse qui détruit le convoi de ravitaillement de ce dernier. Hill parvient à rétablir la situation quand tout son monde est présent, Soult n'ayant encore que peu d'infanterie pour faire la décision. Soult attend aussi trois convois de vivres (il a vidé Séville, dépôt de type B, formant trois convois) qui vont le ralentir mais assurer son ravitaillement.

Deuxième phase 7-18 juin, Alcantara

Théâtre nord : Après la bataille de Salamanque, les deux armées vont rester face à face pendant deux jours, le temps de récupérer la fatigue, trainards et blessés légers. Le troisième jour, Wellington commence à se replier vers Ciudad Rodrigo, suivi à distance raisonnable par un Marmont tout excité de sa victoire (inespérée). Ce mouvement de 80 kilomètres va prendre trois jours, et au soir du troisième jour, l'armée anglaise se déploie en arrière de la ville, qu'il tient toujours, sur une ligne de collines au pied desquelles coule la Agueda. Il adopte rapidement un dispositif typique de Wellington, une grosse division étalée sur les hauteurs, flanquée de cavalerie, tout le reste de l'armée étant derrière à l'abri des regards.

Marmont n'est pas stupide, il connaît bien son adversaire et ne veut pas faire l'erreur d'attaquer son opposant, qui lui est encore supérieur en nombre et est maintenant dans une bonne position défensive. Il attend.

Wellington informe alors l'arbitre de son intention de bouger son armée vers l'ouest, sur la route d'Almeida, puis de continuer vers le sud une fois la première chaîne de collines passées. La division déployée est chargée de donner le change. C'est ici que l'arbitre doit improviser, quelles sont les chances qu'une telle opération, bien préparée à l'abri, ne passe inaperçue des français ? Marmont n'a pas beaucoup de cavalerie pour sonder l'adversaire, mais c'est un tacticien habile. L'arbitre accorde 2 chances sur 6 de tomber dans le panneau, un dé étant tiré tous les jours. Le 12, quand Wellington commence son mouvement, l'arbitre tire un 5, Marmont n'a pas vu le mouvement. Le 13, il tire un 6, Marmont n'a pas de chance et n'a toujours rien vu. Quand enfin le 14 il fait un bon jet, Wellington est déjà loin. Le duc rejoint la route principale à Mojaleja et poursuit son mouvement vers Alcantara, qu'il atteint dans la nuit du 17 au 18. Marmont a une route plus directe, il atteint Coria le 17 au soir, à 50 km de là. Le 18, les deux théâtres se rejoignent...



Théâtres centre et sud :

La petite armée du Roi Joseph a suivi tranquillement sa route jusqu'à Almaraz, puis vers Trujillo dans l'intention de rejoindre le Maréchal Sout qu'il croit venir dans cette direction.

Pas du tout ! Le bouillant maréchal, enfin rassemblé le 10, pousse le corps de Hill, moitié moins nombreux, dans la direction de Badajoz. Hill retraite lentement, ne voulant pas se faire accrocher, jusqu'à la citadelle qu'il passe en se déployant derrière. Sout se rassemble devant Badajoz, tente un coup de main en faisant passer ses espagnols loyaux devant lui, qui échoue, et décide alors de passer le verrou par l'est, en marchant sur Mérida. Il relit alors le long message que le Roi Joseph avait envoyé en début de campagne, message long, détaillé, plein de subtilités, finissant par une prochaine marche des trois armées dans le but d'une future opération sur Alcantara. *Future*. Or le bouillant maréchal, relisant le message, n'y vit que bla, bla, bla, Alcantara, bla, bla, bla. Ah bon, allons donc tout de suite à Alcantara, alors que le roi l'attend 100 km plus à l'est. Sout laisse deux divisions sous les ordres de d'Erlon à Mérida et marche le 13 juin avec tout le reste vers le nord-ouest, au moment même où Wellington en a aussi fait son point de concentration. Les deux avant-gardes, Sout et Wellington, arrivent devant la ville au soir du 17, mais la ville est déjà tenue par les portugais et les français ne peuvent y entrer de nuit.

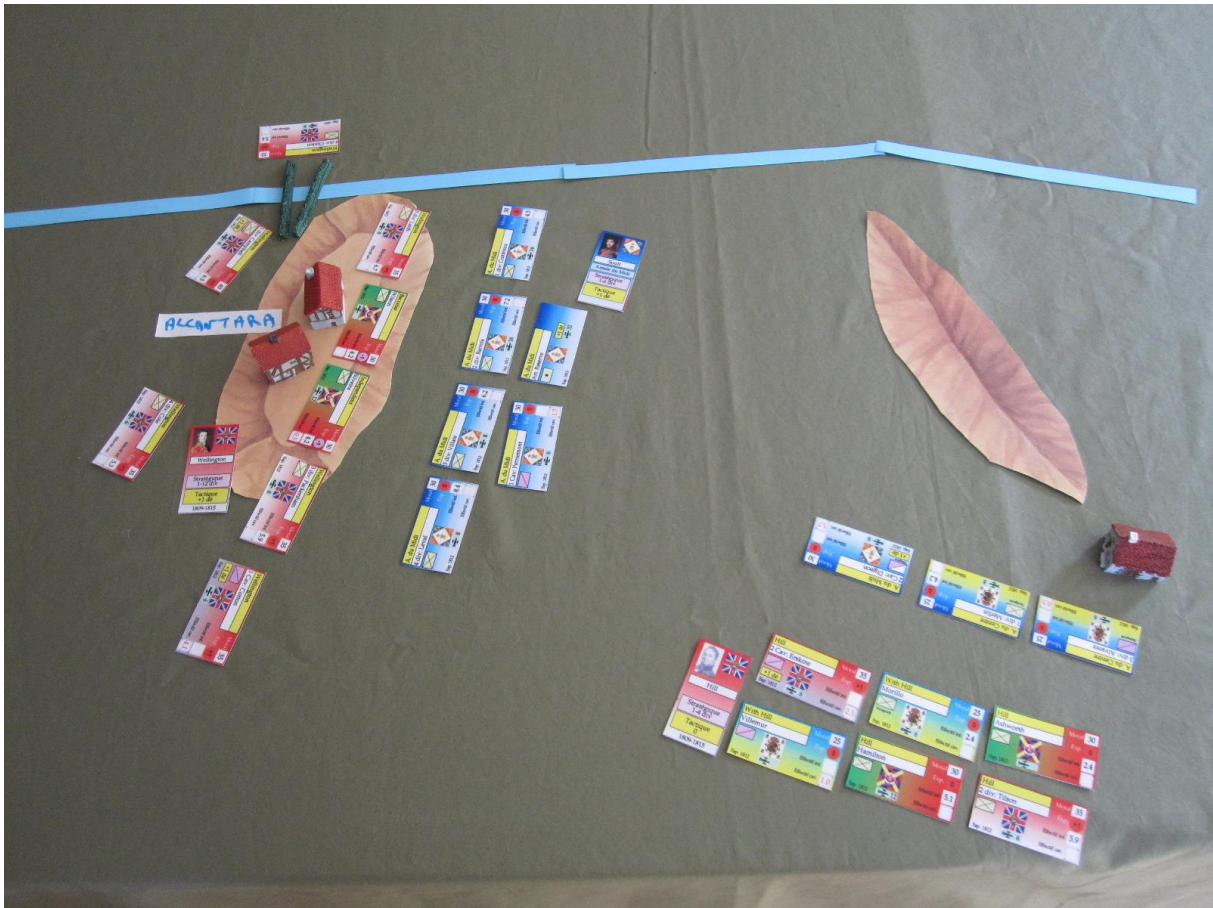
Le général Hill, à 50 km de Mérida, recevra le 14 des informations venant des guérillas espagnoles, le mouvement français ne pouvant rester inaperçu, et décide de marcher sur une route parallèle, légèrement plus courte, le menant aussi à Alcantara.

Au matin du 18, La ville est tenue par les milices portugaises, et 3 divisions anglaises se sont déployées dans la nuit de chaque côté pendant qu'une autre passe encore le pont venant de la rive nord du Tage. Hill va aussi déboucher dans la plaine venant du sud, presque sur les arrières de Soult qui lui oppose ses espagnols et une division de dragons. Dans la journée, 43.000 français vont faire face sur deux fronts à 60.000 anglo-alliés.

Une fois encore les anglais attaquent, mais cette fois l'affaire tourne autrement, en milieu de journée Soult doit déclarer la retraite, son flanc étant tourné par Hill, et marche lentement le long du Tage, vers l'est.

D'Erlon resté à Mérida avec deux divisions et de la cavalerie légère apprendra le 15 du mouvement de Hill, et décida de marcher, de sa propre initiative, pour rejoindre son patron à Alcantara. Ce mouvement inespéré sauvera Soult d'une déroute complète, en débouchant en toute fin de journée dans la plaine d'Alcantara. Soult doit pourtant sacrifier un de ces trains de vivres, ce qui arrête la poursuite pendant que les vainqueurs le pillent.

Au soir, les trois corps anglais sont rassemblés. Wellington demande à Hill de se charger de la poursuite, en observant Soult à distance. L'armée d'Andalousie de ce dernier est encore une force considérable, environ 45.000 hommes après l'arrivée de d'Erlon dont les troupes sont fraîches. Cette victoire nette annule en partie l'effet moral de Salamanque et permet la concentration des alliés.



Troisième phase, 19 juin, 1 juillet, Coria

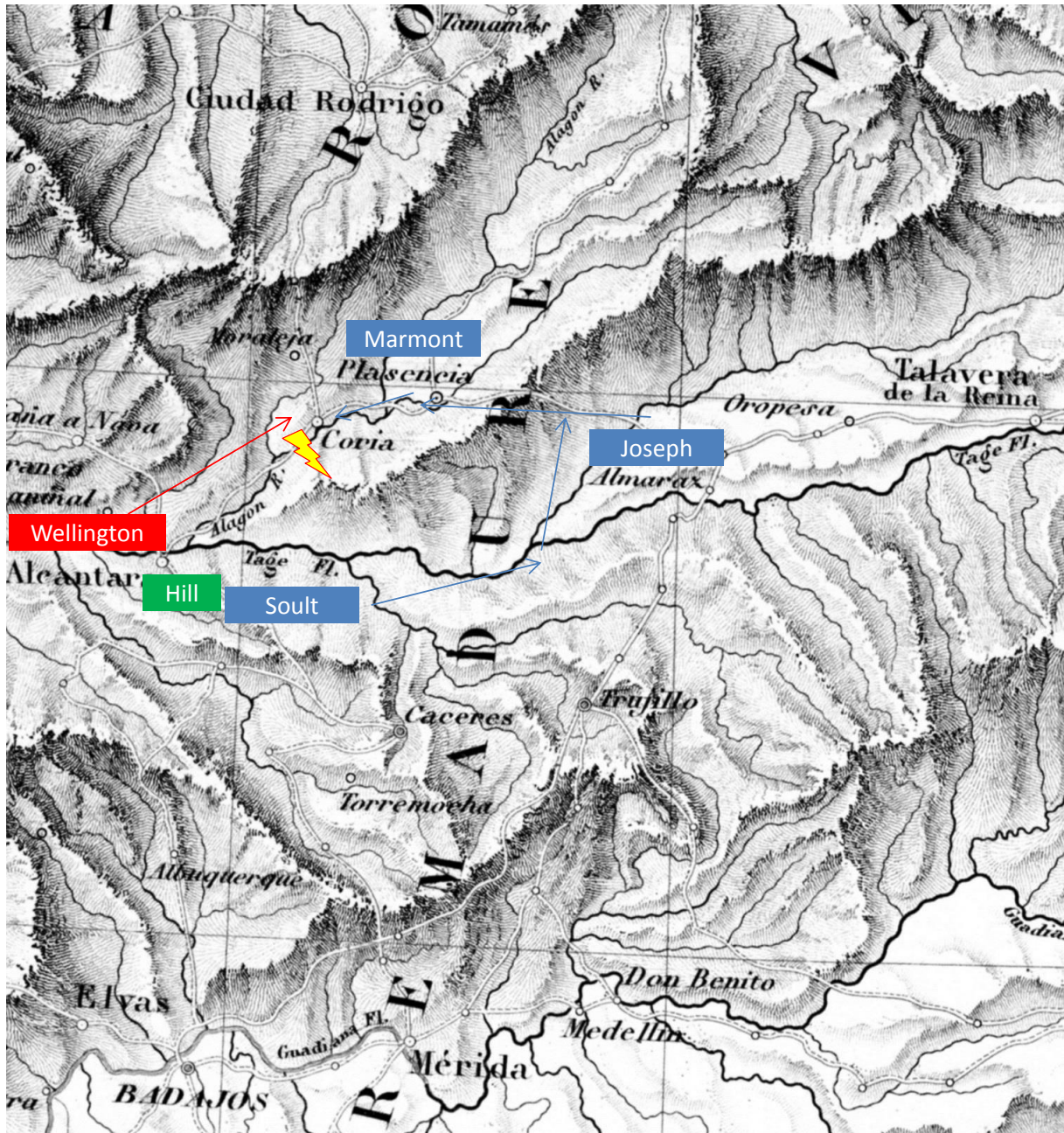
Pour cette phase, il n'y a plus qu'un théâtre principal, sur l'axe central Lisbonne-Madrid, autour duquel tout va tourner. Une longue phase riche en mouvements, préparations, et récupération.

Wellington crée un corps provisoire pour Hill, comprenant une bonne division portugaise et de la cavalerie, avec pour mission d'observer Soult. Pendant ce temps, il repasse au nord du Tage, fait sauter le pont d'Alcantara, déploie la milice portugaise au nord du pont, et marche sur Coria à la rencontre de Marmont, qu'il sait être une journée derrière lui.

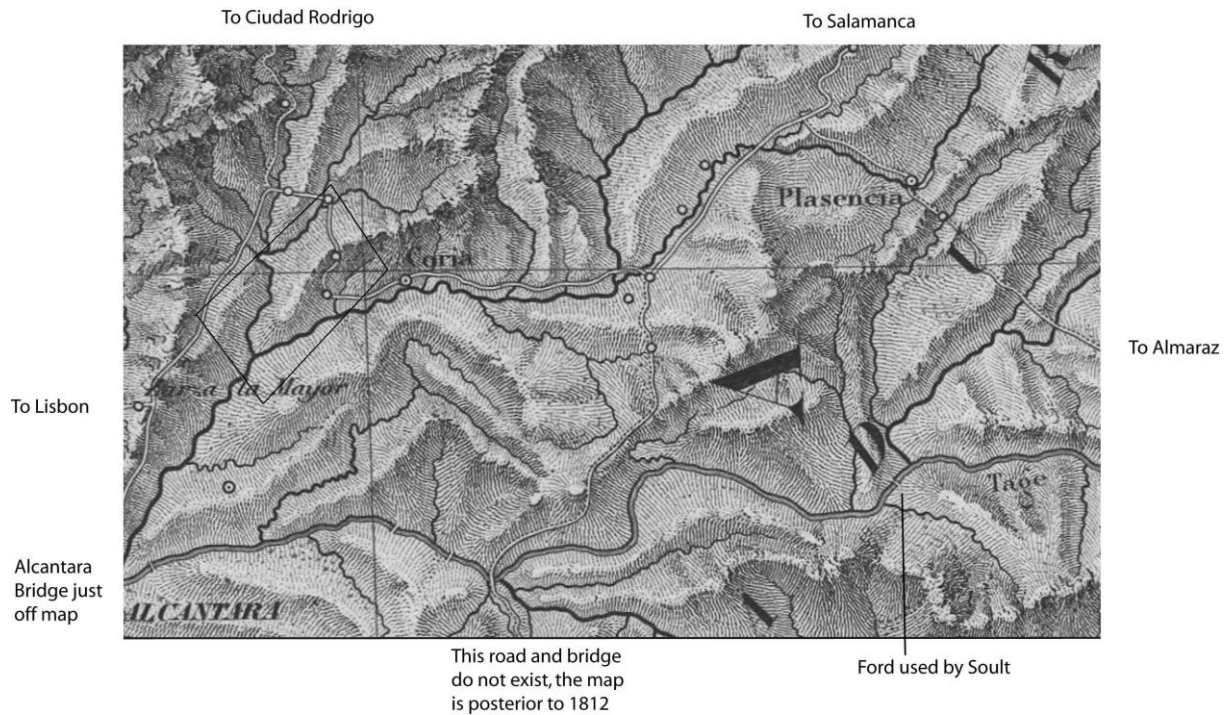
Pendant ce temps Marmont a marché sur Coria, et y attend les ordres du Roi avant de poursuivre seul sa poursuite de Wellington. Quand Wellington approche de Coria, Marmont ne se laisse pas accrocher et retraite

lentement dans la direction de Plasencia. Le Roi contre marche de Trujillo sur Almaraz, attend le train de siège qu'il a emprunté à Suchet, la division Thiebault qu'il a pris à l'armée du Nord, fait marcher un nouveau convoi de vivres depuis Madrid escorté par les italiens de Suchet (qu'il renverra à son propriétaire), et complète sa concentration sur Plasencia.

Soult effectue une longue marche, lente, en tout-terrain le long du Tage à la recherche d'un gué pour rejoindre la rive nord et se joindre aux deux autres armées, toujours suivi de Hill. Soult effectue même un retour offensif de 24 heures sur Alcantara, le temps de s'assurer que le pont a sauté, il accroche Hill qui replie rapidement vers le sud.



Il existe plusieurs gués sur le Tage, dont les pentes s'adoucissent vers l'est, Soult prend de vitesse les miliciens portugais qui l'observent depuis l'autre rive, fait traverser ses dragons, puis tout le reste de son armée. Il rejoint le Roi et Marmont sur la route d'Almaraz à Plasencia le 23 juin.



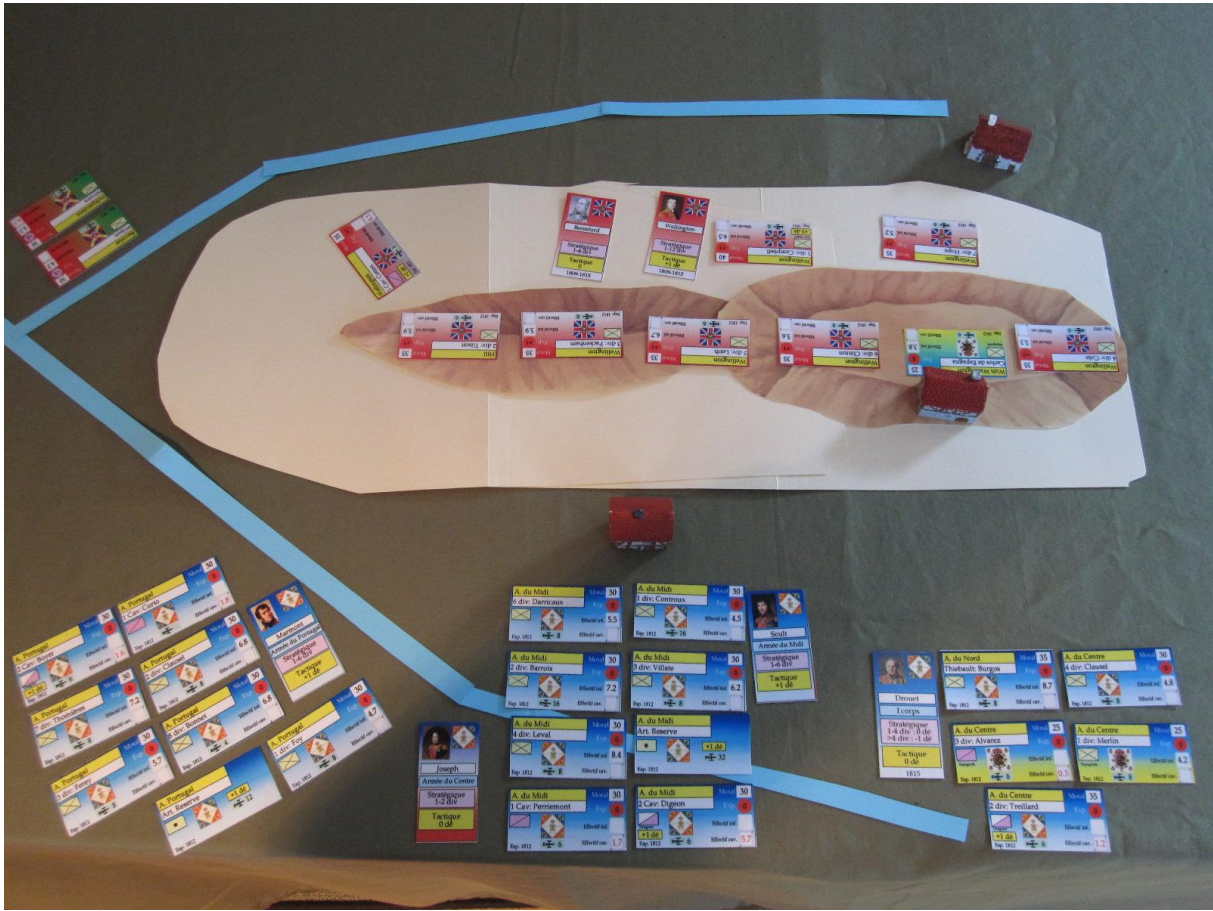
Pendant les derniers jours de Juin, Wellington sait ce qui l'attend, il a vent de la concentration des armées françaises, il cherche une bonne position défensive, qu'il trouvera quelques kilomètres à l'ouest de Coria, là où la route unique traverse une chaîne de collines très abruptes surmontées d'une longue crête. Il fait venir des renforts de Ciudad Rodrigo (ses blessés en territoire ami ont récupéré plus vite que les français, en territoire ennemi), une partie du train de siège venant d'Almeida pour créer des points fortifiés sur la crête, et il attend.

Les français achèvent leur concentration le 29, occupent Coria le 30, et sont prêts à attaquer le dispositif anglais au 1 juillet. Le Roi soucieux de son ravitaillement a fait feu de tout bois : Marmont fait escorter un nouveau convoi venant de Salamanque par la division Thiebault, Madrid fournit un nouveau convoi, et Soult en a sauvé deux. Les armées françaises ont maintenant 6 convois, pouvant créer trois dépôts de type C, chacun pouvant nourrir 30.000 hommes. De fait les armées concentrées représentent malgré les deux batailles précédentes encore 94.000 hommes et près de 200 canons. Wellington peut y opposer 65.000 hommes et 72 canons, mais il est sur une excellente position défensive.

Bataille de Coria : Le roi Joseph, que jusque là (presque) tout le monde a écouté, propose d'assaillir la position anglaise par le centre pendant que Marmont la tourne par la gauche. Sa propre armée, maintenant sous les ordres de d'Erlon formera la réserve. Le terrain que Marmont va devoir traverser est horrible (passez du temps sur Google Map, les photos de la crête, des rivières Alagon et Arago sont édifiantes), il va devoir ramper sous le feu des batteries anglaises.

La bataille va durer 8 heures. Marmont va mettre 5 heures, sous le feu ennemi, pour atteindre l'extrême droite de la crête et entrer en action. Pendant ce temps d'Erlon se déploie sur la droite pour permettre à Soult de se concentrer au centre. Les trois armées atteignent la crête pratiquement en même temps, après déjà 5 heures de combat, 5 heures sous le feu. Le nombre finit par l'emporter, et après 8 heures, Wellington voit sa ligne percée à trois endroits, prêt à être débordé par sa droite. La cavalerie française massée en arrière, inactive jusque là tellement le terrain ne se prêtait pas à son déploiement, s'avance au moment où le Duke ordonne la retraite, qui sera couverte par la milice portugaise que Wellington a rappelée depuis le pont détruit d'Alcantara au début de l'action. Les pertes sont terribles de parts et d'autres, 18.000 français pour 15.000 anglais. S'il voulait sauver son armée le Duc n'avait pas d'autre solution.

Les français ont encore 13.000 cavaliers frais, opposés pendant la poursuite aux 3.500 anglais restant. Etant donné le terrain l'arbitre décide que la poursuite sera deux fois moins efficace, mais le rapport de force fait les anglais devront sacrifier la moitié de leur cavalerie restante pour couvrir la retraite.



Quatrième phase, la route de Lisbonne

Coria est à mi distance entre Lisbonne et Madrid, encore en Espagne, et donc Lisbonne est encore très loin. Le sacrifice de la cavalerie anglaise, et la lenteur des gros convois français vont donner de l'air à l'armée anglo-alliée qui peut prendre le large en direction de Lisbonne. Les français lancent leur cavalerie à la poursuite, mais celle-ci sera ralentie par le terrain. L'infanterie a besoin de se reposer, puis les trois armées entament leur mouvement sur Lisbonne.

Wellington atteint les lignes de Torres Vedras le premier, peut s'y reposer et récupérer son moral. Les lignes étaient composées de 126 ouvrages avec 427 canons, nécessitant 30.000 hommes pour les tenir. A cette époque seuls 12.000 hommes les tiennent. Wellington arrive avec 35.000 fantassins anglais en 5 divisions, 10.000 miliciens portugais et 4.000 portugais réguliers. Les français finissent par accumuler 85.000 hommes avec 200 canons, un train de siège, une cavalerie qui masque tous les mouvements devant les lignes, et un bon moral. Historiquement, deux ans plus tôt, Masséna avait 55.000 hommes sans train de siège, contre 66.000 anglo-alliés dans les lignes en plus de la garnison. Rien de comparable donc, le français est dans les meilleures conditions pour faire la décision.

Il est difficile de jouer les lignes de Torres Vedras comme une citadelle normale, mais si tel était le cas, l'arbitre donne un point pour les fortifications, les français ont un point pour le nombre, un pour le moral (les anglais ont été battus quelques jours plus tôt), tout le reste étant égal par ailleurs (ravitaillement, canons, valeur tactique) et donc l'assaut est autorisé. Il est aussi difficile de jouer cette bataille à l'échelle normale, ou avec un système de figurines. Par contre on peut modifier le système expert de la façon suivante : une table de 2 mètres sur 1 mètre simule les 40 km des lignes de Torres Vedras, à l'échelle $\frac{1}{2}$ par rapport au système normal. Les tours sont de 4 heures, et les pertes sont donc doublées. Les capacités de mouvement sont par contre normales (échelle double en surface et en temps).

Le joueur allié fait son placement, en incluant 3 divisions de 4.000 portugais dont deux de milice et une régulière. Il alloue aussi les unités régulières qu'il veut à la première ligne. En pratique les lignes ne sont passables qu'en 4 endroits, là où se trouvent les routes, d'ouest en est : Torres Vedras (le village), Sobral, Arruda et Alhandra.

Puis le français fait son placement et la bataille démarre. La prépondérance de cavalerie française n'autorise aucune information sur ce placement ou l'entrée des renforts.



De fait, dans un but pratiquement académique, quatre batailles différentes ont été testées, en faisant varier les placements et attitudes des anglo-alliés. Par contre le plan français a toujours été le même : attaque de diversion à l'est par d'Erlon pour attirer les réserves, puis deux attaques majeures par Marmont et Soult à Torres Vedras et Sobral respectivement. Pour chaque assaut majeur, la défense lance 3 dés, +1 si une unité britannique est en première ligne, éventuellement +1 pour la Garde anglaise. L'attaque lance 3 dés, -1 pour les fortifications, -1 pour le terrain, mais +2 pour le rapport de force en général, +1 pour la valeur tactique, +1 pour la réserve d'artillerie. La cavalerie ne compte pas dans l'attaque des fortifications. Par son système d'estafettes très élaboré Wellington a une connaissance instantanée (à cette échelle) de ce qui se passe et peut réagir en envoyant des réserves, qui elles devront bouger à vitesse normale.

- Premier plan : défense en profondeur. Une division britannique est allouée à Torres Vedras, une à Sobral, une à Alhandra, et Wellington reste en position centrale à Pero Negro avec les deux restantes. Les deux coups de poing de Soult et Marmont ont chacun 5 divisions d'infanterie française, en engageant 3 d'emblée. Dans les deux cas, la milice portugaise fait bonne mesure pendant 4 heures, mais doit désengager pour ne pas casser au moral, laissant seule la division britannique. Celle-ci est renforcée dans les deux secteurs et peut tenir pendant 8 heures. Au soir, ces deux secteurs cassent, pendant que les français ont fait tourner leurs unités pendant la journée. Au matin suivant, seules deux divisions britanniques tiennent la deuxième ligne, qui tombera également dans la journée devant le rapport de force devenu écrasant.

- Deuxième plan : défense stricte en première ligne. Quatre divisions britanniques sont allouées aux quatre points de passage, et la Garde défend en plus Sobral, point d'attaque très probable. Cette fois les deux points majeurs tiennent toute la journée en première ligne, grâce à l'excellent moral anglais. Pourtant le lendemain matin, n'ayant pu recevoir de renforts (tout a été engagé) l'ensemble de la première ligne casse au bout de quatre heures.

-Troisième plan : défense élastique en première ligne, réserve en position centrale. Seule la milice est allouée à la première ligne, les 5 divisions britanniques sont en position centrale entre les deux lignes. Wellington contre-attaque sur d'Erlon et le fait casser en milieu de journée. Pendant ce temps Soult et Marmont prennent l'avantage sur les milices portugaises. Au soir, leurs deux cavaleries caracolent entre les lignes et enferment Wellington et son corps de bataille sur la côte est de la péninsule. Attaqué à 2 contre un le lendemain en terrain difficile mais sans fortifications, il sera battu dans la journée.

- Quatrième plan : report sur la seconde ligne de Torres Vedras. La milice est en première ligne, les divisions britanniques dans la deuxième ligne des fortifications. La milice casse en milieu de journée, et les trois armées françaises se retrouvent au soir sur la seconde ligne, tenue par les 5 divisions britanniques. Le lendemain, la petite armée britannique va se battre toute la journée contre les trois armées françaises, et finira par succomber au soir.

Les quatre plans aboutissent au même résultat. Le rapport de force, la qualité des troupes (en moyenne égale, meilleure pour les britanniques mais moins bonne pour les milices), la cavalerie écrasante masquant les attaques

et pouvant exploiter dès la percée, la nature linéaire des défenses qui comme toutes fortifications ne peut que retarder un ennemi déterminé, la présence de réserves d'artilleries concentrées du côté français (alors que les canons alliés sont répartis sur toute la ligne et que Wellington a perdu la moitié de ses canons à Coria), une valeur tactique des commandants égale (deux chefs français à +1 compensés par la valeur stratégique basse de Joseph contre Wellington seul ne pouvant utiliser sa valeur tactique).

Dans tous les cas donc, le français peut entrer dans Lisbonne, gagnant cette campagne courte. Ce qui n'empêche pas Wellington de rembarquer ce qu'il peut depuis son point fortifié de Saint Julien, tenu par 2000 excellents marins anglais au bout de la péninsule au delà de Lisbonne, de se refaire en Angleterre et de revenir. Mais ceci est une autre histoire...

Cinquième phase, le « what if » dans le « what if » : La revanche d'Ocaña

Le comportement des armées espagnoles, qui ne sont pas jouées par un joueur indépendant, a aussi dû être géré par l'arbitre. Wellington envoya un message à la Junte quand il eut la certitude que les trois armées françaises s'assemblaient face à lui, pour leur permettre de reprendre l'offensive. Or, l'énergie des généraux espagnols évolua au gré des victoires et défaites. Tout le monde s'arrêta après la défaite de Salamanque, se remobilisa après la victoire d'Alcantara, mais perdit espoir après Coria.

Pourtant, Hill dépêché dans le sud avec sa division portugaise rallia l'Andalousie libérée des français, prit la garnison de Cadix, fut rejoint par les armées espagnoles de Ballesteros et de Murcie, et fit converger sur Madrid tout ce petit monde ainsi que les renforts britanniques et Siciliens destinés au départ à la cote est.

L'arbitre dut gérer seul cette partie non couverte par les joueurs, donnant une inertie importante aux armées espagnoles, loin d'être mobilisées, devant attendre le 25 juin que Campbell soit disponible à Alicante, prépara une bataille hypothétique début août entre Suchet couvrant Madrid avec environ 30.000 hommes de l'armée d'Aragon et les trois armées espagnoles et l'armée anglo-portugaise du sud comptant 60.000 hommes de qualité très inégale. Cette bataille livrée avec le système pour figurines Age of Eagles, surtout pour permettre à un des joueurs d'utiliser l'ensemble de ses nombreuses figurines espagnoles, vit une victoire nette des alliés à Ocaña, pouvant prendre Madrid quelques jours plus tard. Victoire sans lendemain pourtant, puisque le roi Joseph était à ce moment en train de revenir sur Madrid avec l'armée de Soult, la sienne, et ce qu'il put rameuter de Suchet, pendant que Marmont occupe Lisbonne, ne faisant pas de doute sur ses capacités à reprendre Madrid. Mais ça aussi, c'est une autre histoire...

Analyse et conclusion

La campagne courte a l'avantage de se focaliser sur les événements qui vont justement créer un avantage net pour un camp. Dans le cas présent, l'anglo-allié doit attaquer avant la jonction des armées françaises, qu'il sait ralenties par des problèmes logistiques et de communication. A l'inverse, le français en choisissant de se rassembler, fait un parti terrible en abandonnant l'Andalousie. Si Lisbonne est à ce prix, c'est un bon calcul, mais il est condamné à prendre Lisbonne, ce qui n'est pas une mince affaire.

Dans la présente campagne, les deux camps ont fait le bon choix stratégique, mais Wellington s'est laissé embarquer dans une bataille offensive à Salamanque. A l'opposé, Soult a foncé tête baissée dans la nasse d'Alcantara. Dans les deux cas, la bataille n'a pas été décisive, mais Coria l'a été. A posteriori, la conclusion de cette campagne a été logique, il est bon de se rendre compte que dans d'autres conditions, et avec une bonne entente de la part des maréchaux français (le désaccord et la désobéissance est très difficile à reproduire) la campagne d'Espagne en 1812 aurait pu finir autrement.

Mais ce n'est qu'une campagne courte, de quelques semaines au milieu de 7 ans de guerre, et les affaires sont loin d'être terminées à ce stade.

Il est vrai que le grand frère aurait été content d'apprendre que les français entraient dans Lisbonne au moment où il est loin enfoncé dans les steppes russes...