

# Wargame: scenari: Quatre Bras

## La battaglia di Quatre Bras - 16 giugno 1815

Tratto da [www.luridoteca.com](http://www.luridoteca.com)



entre Napoleone affrontava l'esercito prussiano a Ligny, il maresciallo Ney aveva l'ordine perentorio di occupare senza indugi il crocevia di Quatre Bras, di fondamentale importanza nel piano di Bonaparte per mantenere separati i due eserciti alleati e per aggirare le truppe prussiane. Da parte sua Wellington, sorpreso dalla rapida avanzata dei francesi, si trovò costretto ad operare una rapida concentrazione di forze per difendere la cittadina belga.

Nella sezione **Download** di questo sito potete trovare le schede di gioco con i profili delle truppe dello scenario (**francesi**, **inglesi**, **belga-olandesi** e **Brunswick**), e le **etichette per le unità** tutto in formato PDF. Lo scenario stesso può essere **scaricato** in formato PDF. Nella ricostruzione abbiamo usato le nostre **House rule**.

### La mappa



### Note sulla mappa

Banteriez, Quatre Bras, Paradis (detta anche Thyle in alcune mappe e nello **scenario di Craig Taylor**), Pierrepoint e Piraumont hanno tutti un modificatore al combattimento di +2; Gemioncourt ha +1 di modificatore in combattimento.

I corsi d'acqua sono tutti guadabili per fanteria e cavalleria; l'artiglieria può attraversarli solo sui due ponti. I due stagni (il Pond e l'altro più a est della strada per Fleurus) sono intransitabili.

Gli alleati dispongono le proprie truppe per primi, successivamente i francesi. Questi ultimi sono i primi a giocare (*First side*)

## Ordine di battaglia

### Armée du Nord: Ala Sinistra

- **AdN: Ney 10"E(10)+3 [7M]**
  - **II: Reille 9"E(5)+2**
    - **5: Bachelu 3"G(6)+1 (5° divisione)**
      - 1B/5/II: 20 FrLT (1° e 2° Leggero)
      - 2B/5/II: 16 FrLN (72° e 108° di Linea)
    - **6: Jerome Bonaparte 3"A(4)+0 (6° divisione)**
      - 1B/6/II: 24 FrLT (4° e 11° Leggero)
      - 2B/6/II: 16 FrLN
      - 3B/6/II: 16 FrLN
    - **9: Foy 4"E(8)+2 (9° divisione)**
      - 1B/9/II: 20 FrLN (92° e 93° di linea)
      - 2B/9/II: 16 FrLN
    - **C: Piré 3"A(5)+0 (2° Divisione di Cavalleria)**
      - 1B/C/II: 12 FrLC (1° e 6° cacciatori a cavallo)
      - 2B/C/II: 12 FrLC (5° e 6° Lancieri)
    - II: Fr12#
    - II: Fr12#
    - II: Fr8#
    - II: Fr6#
  - **IIIC: Kellermann 6"E(7)+1**
    - **12/IIIC: Héritier 4"G(6)+1 (12° Divisione del III Corpo)**
      - 1B/12/IIIC: 16 FrHC (2° e 8° Corazzieri)
      - 2B/12/IIIC: 12 FrHC (1° e 2° Carabinieri a cavallo)
      - IIIC: Fr6#

### Esercito dei Paesi Bassi: I Corpo d'Armata

- **A: Wellington 17"G(10)+3D [6M/7M/8M]**
  - **I: Orange 7"G(4)+0**
    - **1: Cooke 3"G(4)+0 (1° divisione)**
      - 1B/1/I: 16 BrGD (1° brigata guardie, Maitland)
      - 1B/1/I: 16 BrGD (2° brigata guardie, Byng)
      - 1/I: Br6#
    - **3: Alten 4"G(6)+1 (3° Divisione)**
      - 1B/3/I: 20 BrLN (30°, 33°, 69° di linea e 73° Highlander)
      - 2B/3/I: 16 BrLT (95° Rifles per alcune fonti)
      - 3B/3/I 28 HnLN (5° e 8° battaglione fanteria di linea Hannover)
      - 3/I: Br9#
    - **2DB: Perponcher 3"G(7)+1 (2° Divisione belga-olandese)**
      - 1B/2DB/I: 16 DBLN (7° di Linea, 27° Jager e 5°, 7°, 8° Milizia)
      - 2B/2DB/I: 16 NsLN (2° di Linea)
      - 3B/2DB/I: 12 DBLC (6° Ussari Olandesi e 5° Dragoni Belgi)
      - 2DB: DB 6#
  - **B: Brunswick 3"G(7)+1 Corpo del Duca di Brunswick (*Black Legion*)**
    - 1B/B/R: 28 BwLT
    - 2B/B/R: 20 BwLN

- 3B/B/R: 12 BwLC (Ussari più uno squadrone di Ulani)
- B: Bw9#
- **5: Picton 5"E(8)+2 (5° divisione)**
  - 5B/5/R: 24 HnLW
  - 8B/5/R: 20 BrLN
  - 9B/5/R: 20 BrLN (42° - *Black Watch* - e 92° Highlander)
  - 5/R: HFA

Wellington, con la 5° divisione di Picton, arrivò a Quatre Bras solo alle 15.30; fino ad allora (e quindi per i primi due turni di gioco) il comandante in capo per gli alleati deve essere il principe di Orange, con profilo:

I: Orange 8"G(10)+0 [4M]

Il morale degli alleati diviene **6M** alle 15.30 (quando entrano in campo Wellington e Picton), successivamente sale a **7M** all'arrivo della 3° divisione di Alten (alle 16.00) e, infine, a **8M** con l'ingresso sul tavolo di gioco della 1° divisione di Cooke (alle 18.30). La divisione di Brunswick e la quinta divisione di Picton facevano parte della riserva che era direttamente sotto il comando di Wellington ma fino all'arrivo di quest'ultimo, e quindi per i primi due turni di gioco, la legione di Brunswick è comandata dal principe d'Orange; per poi passare di nuovo sotto il comando di da Wellington dalle 15.30 in poi (dal terzo turno).

## Regole speciali per Quatre Bras

Durata della partita: 14.30 - 20.30 (12 turni). I francesi sono primi a giocare nel turno.

Orario di arrivo:

- **5, Picton e Wellington:** 15.30, in colonna di marcia dalla strada per Bruxelles (C1 nella mappa)
- **3 e Alten:** 16.30, in colonna di marcia dalla strada per Bruxelles (C1 nella mappa)
- **1/I e Cooke:** 18.30, in colonna di marcia dalla strada per Bruxelles (C1 nella mappa)

Nessuno ha l'iniziativa, francesi ed alleati hanno quattro free roll ciascuno.

### La cavalleria alleata

Molti ufficiali e soldati di truppa, in modo particolare per le unità di cavalleria, delle forze belga-olandesi avevano prestato servizio nell'esercito francese, sotto Napoleone, non più tardi di un anno prima; per questo motivo erano riluttanti a combattere con i loro vecchi commilitoni. Per simulare questa situazione può essere usata la regola speciale **9.4.4 Dutch-Belgian Cavalry** dello **Scenario Booklet**: per muovere la cavalleria belga-olandese a contatto con una unità avversaria (francese) il giocatore deve annunciare lo spostamento e poi tirare *1d10*:

- se il punteggio modificato ottenuto è uguale o inferiore al controllo dell'unità può eseguire il movimento come dichiarato;
- se il punteggio modificato è superiore al controllo dell'unità la cavalleria non può essere mossa in quel turno e nemmeno *marcata* per la reazione.

### Punteggi

Quatre Bras vale 90/126, Gemioncourt 20/28, Paradis 40/56, Pierrepont 12/21 e Banteriez 50/70 Alleati/Francesi. Pierrepont è controllato dai francesi all'inizio del gioco, Quatre Bras e Banteriez dagli alleati.

## La vera battaglia di Quatre Bras

**L**a strategia della **posizione centrale** aveva portato Napoleone ad incunearsi tra i due eserciti alleati: quello prussiano, comandato da Blucher, situato più ad ovest e concentrato intorno alle cittadine di Sombreffe e Ligny; quello anglo-olandese situato in una vasta area a sud e a sud-ovest di Bruxelles. Non appena resosi conto della pericolosità dei prussiani, Napoleone concentrò l'attacco principale su Ligny ed ordinò a Ney, al comando dell'ala sinistra, di conquistare quanto prima Quatre Bras ed eseguire, non appena possibile, una manovra destinata ad aggirare i prussiani.

Nelle prime ore della mattina del sedici giugno Quatre Bras era difeso solo da poche truppe olandesi al comando del generale Perponcher-Slednitsky. Wellington già la sera prima aveva compreso quanto fosse critica la situazione e valutò correttamente l'importanza del crocevia di Quatre Bras emanando immediatamente ordini perchè parte della riserva e del primo corpo d'armata si mettessero in marcia per rafforzare le posizioni alleate. I francesi ritardarono l'attacco fino alle 14, quando i rinforzi inglesi cominciavano ad affluire provenienti dalla strada per Bruxelles.

L'avanzata francese, almeno inizialmente, progredì rapidamente anche se ostacolata dal grano ancora alto e dai fitti boschi. Ma era già troppo tardi, gli inglesi stavano rapidamente rafforzando le difese di Quatre Bras; a nulla valsero gli sforzi dei francesi, l'eroica carica dei corazzieri francesi che arrivarono fin quasi al crocevia tanto conteso e il coraggio di Ney che si battè in prima linea in un estremo tentativo di conquistare Quatre Bras. Nel tardo pomeriggio le forze alleate avevano colmato lo svantaggio numerico e l'arrivo di una divisione della guardia, agli ordini del generale Coocke, favorì il contrattacco alleato. A sera Wellington aveva riconquistato le posizioni di partenza e teneva saldamente il crocevia.

Nella notte, saputo della sconfitta dei prussiani a Ligny, Wellington si rese conto di essere in una posizione troppo esposta e decise di ritirarsi verso Waterloo, allontanandosi con il favore delle tenebre.

## Annotazioni a margine

**N**ello scenario che proponiamo abbiamo cercato di ricostruire la battaglia curando più la storicità della simulazione piuttosto che cercare di bilanciare le forze in campo. Malgrado questo, nelle partite che abbiamo giocato, il risultato è cambiato spesso: a volte hanno avuto la meglio gli alleati, altre i francesi. Certo, il compito del giocatore che guida questi ultimi è davvero improbo, deve cercare di accelerare i tempi e spazzare via Brunswick e olandesi prima che l'avversario abbia il tempo di far arrivare Picton. Eppure non è impossibile: la supremazia della cavalleria francese non può essere messa in discussione e se utilizzata al meglio costituisce un'arma davvero micidiale. Il racconto di una esaltante vittoria francese lo potete trovare in **Salvati da Kellermann**, è una partita giocata usando proprio questo scenario.

## Bibliografia

- Otto von Pivka e Bryan Fosten, *Brunswick troops*, Osprey (1985 London)
- Otto von Pivka e Chris Warner, *Dutch Belgian Troops of the Napoleonic wars*, Osprey (1980 London)
- D. Chandler, *Le campagne di Napoleone*, vol. 2, BUR
- Emir Bukhari e Angus McBride, *Napoleon's cuirassiers and carabiniers*, Osprey (1977 London)
- David Chandler, *Waterloo*, BUR (1982 Milano)
- Bryan Fosten, *Wellington's infantry 1*, Osprey (1982 London)
- Bryan Fosten, *Wellington's infantry 2*, Osprey (1982 London)