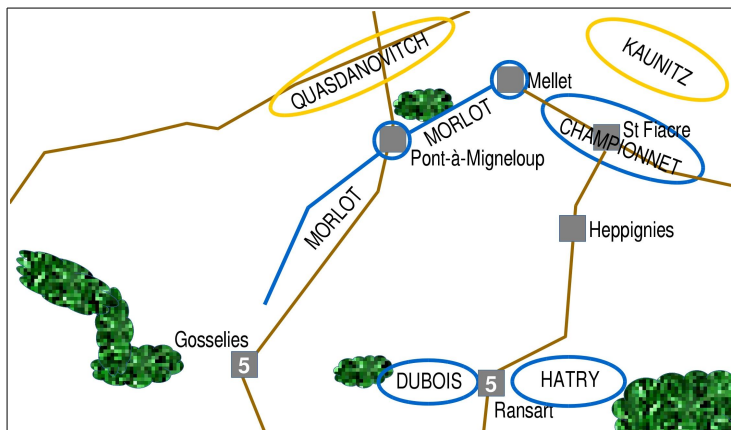


# Ransart, bataille de Fleurus, 26 juin 1794

En mai 1794, alors que les armées françaises ont vaincu les Coalisés à Tourcoing, elles cherchent à passer la Sambre. N'y parvenant pas, Jourdan reçoit alors l'ordre de couvrir cette opération sur son flanc ouest et s'empare de Charleroi dans ce but, le 25 juin 1794. Mais quand il cherche à progresser vers le nord, il se heurte aux Autrichiens établis dans la région de Fleurus, quelques kilomètres plus loin. Commandés par Saxe-Cobourg, ils se sont déployés en demi-cercle sur 5 colonnes. Au centre sont déployées les colonnes de Quasdanovitch et Kaunitz. La première à pour ordre de s'emparer de Pont-à-Migneloup puis de marcher sur Gosselies. La seconde doit bouter les Français hors de Saint-Fiacre pour se porter sur Heppignies. Leur objectif ultime est Ransart dont la possession menacera la retraite des Français sur la Sambre et les coupera en deux en arrière de Fleurus.

**Commandements.** Autriche : 2 divisions. France : 4 divisions.

**Terrain.** La table de jeu mesure 6' x 4". Les DRM défensifs donnés



sur la Table des combats pour terrain favorable (bois) ne sont pas cumulables entre eux. Mais un DRM donné pour un bâtiment ou des murs en pierre ou des ouvrages défensifs vient en plus de ceux donnés pour terrain favorable.

**Agglomérations.** Chaque agglomération offre un DRM défensif de -2 au tir, et un +2 au combat. La cavalerie est en désordre quand elle charge à travers ou dans une agglomération.

**Bois.** Denses. Terrain difficile. Une unité qui tire reçoit un DRM -1 quand sa cible est de l'infanterie située dans les bois. L'infanterie qui se défend dans les bois au combat reçoit un DRM +1 non-cumulable avec ceux donnés pour terrain favorable. La cavalerie est en désordre quand elle charge à travers ou dans les bois.

**Météo.** Soleil. Le temps est chaud et clair. Il n'a pas d'influence sur le jeu.

**Durée de jeu.** La partie dure jusqu'à élimination de 30 % du total cumulé de bases d'infanterie, cavalerie, artillerie et généraux soit 22 pour les Autrichiens et 32 pour les Français.

**Les armées.** Les infanteries sont 3 rangs colonnaires.

**Déploiement.** Les Français se déploient comme indiqué, puis les Autrichiens.

**Conditions de victoire.** Déterminer la victoire ou la défaite selon la Table des points de victoire (Figure 6) page 17. Gosselies et Ransart octroient 5 points de victoire à leur dernier occupant.

## ARMÉE FRANÇAISE

Centre	Comité de Salut public	1ère division	Artillerie	110° de ligne, NGI, 14° RD (3)	1°34° LN, NGI, 10° RC (2)	2° division	Artillerie	18° de ligne, NGI, 1° RD (4)
<u>Armée du Nord</u> Jourdan	Saint-Just Représentant du Peuple	<u>Jourdan</u> Morlot	<u>Morlot</u> R 6# Ft	<u>Morlot</u> Olivier C 12/10/7 Sk	<u>Morlot</u> Simon C 12/10/7 Sk	<u>Jourdan</u> Championnet	<u>Championnet</u> R 6# Ft	<u>Championnet</u> Grenier C 13/11/8 Sk
59°, 94° LN, NGI, 4° RC (2)	3° division	Artillerie	27°, 44° LN, NGI, 11° RD(2), 18° RCC(1)	33°, 58° LN, 1/Lot-et-G. 2/Laïret, 4/Var	Division de cavalerie	2° & 4° RH, 12° & 16° RCC	Artillerie	7°, 12° RD, 6°, 8°, 17° RC
<u>Championnet</u> Lerivint C 13/11/8 Sk	<u>Jourdan</u> Hatry	<u>Hatry</u> R 6# Ft	<u>Hatry</u> Chapsal C 15/13/9 Sk	<u>Hatry</u> Bonet C 15/13/9 Sk	<u>Jourdan</u> Dubois	<u>Dubois</u> D'Hautpoul R 7/5/4 LC	<u>D'Hautpoul</u> R 6# Hs	<u>Dubois</u> Soland E 8/4/2 AHC
				Artillerie	Dans le scénario "Marchiennes-au-Pont", D'Hautpoul est par erreur "C 7/5/4 LC" au lieu de "R 7/5/4 LC".			
				<u>Soland</u> R 6# Hs				

## ARMÉE AUTRICHIENNE

	2° colonne	Artillerie					3° colonne	Artillerie
<u>Armée des Pays-Bas</u> Saxe-Coburg	<u>Saxe-Coburg</u> Quasdanovitch	<u>Quasdanovitch</u> R 6# Ft	<u>Quasdanovitch</u> Spiegel R 9/7/5	<u>Quasdanovitch</u> Bajalies R 9/7/5	<u>Quasdanovitch</u> Otto E 6/5/3 HC	<u>Quasdanovitch</u> Frenelle E 6/5/3 LC	<u>Saxe-Coburg</u> Kaunitz	<u>Kaunitz</u> R 6# Ft
			<u>Kaunitz</u> Brugglach R 13/10/7	<u>Kaunitz</u> Kempf R 13/10/7	<u>Kaunitz</u> Seckendorf E 6/5/3 HC	<u>Kaunitz</u> Lothringen E 6/5/3 LC		