

# Bataille de Grand Port

La bataille de Grand Port fut une bataille navale qui opposa deux escadres britannique et française dans la baie de Grand Port de l'Île-de-France (aujourd'hui île Maurice) entre le 20 et le 27 août 1810, durant la campagne de l'île Maurice.

Une flottille britannique de quatre frégates chercha à bloquer l'entrée de la baie en capturant le fort de l'île de la Passe défendant son entrée. La position fut saisie le 13 août et lorsqu'une escadre française menée par le capitaine Guy-Victor Duperré approcha de la baie sept jours plus tard, le commandant britannique, Samuel Pym (en), décida de l'attirer dans les eaux peu profondes et de la détruire avec sa puissance de feu supérieure.

Quatre des cinq navires français parvinrent à franchir le blocus britannique et s'abritèrent dans la baie qui n'était accessible que par un chenal étroit infranchissable sans un pilote expérimenté. Lorsque Pym ordonna à ses frégates d'attaquer les navires français à l'ancrage le 22 et 23 août, ses navires furent bloqués par le récif corallien. Deux d'entre eux s'échouèrent, un troisième dut se rendre après avoir été la cible de tous les navires français et le quatrième ne parvint pas à approcher suffisamment près pour ouvrir le feu. Même si les navires français avaient également été sévèrement endommagés, l'affrontement fut un désastre pour les Britanniques car les deux navires échoués furent incendiés pour éviter leur capture et les deux autres furent arraisonnés par les Français. Le 22 août à 14 h 40, Pym mena l'attaque contre l'escadre de Duperré sans attendre les HMS Iphigenia et Magicienne en entrant dans le chenal menant à la baie de Grand Port<sup>31</sup>. Il était suivi du HMS Nereide mais Willoughby avait refusé que le pilote local ne monte à bord du HMS Sirius de Pym or il était le seul à connaître le chemin à travers le chenal. Sans son aide, le HMS Sirius s'échoua en quelques minutes et ne fut libéré que le 23 août à 8 h 30. Le HMS Nereide s'ancra à proximité durant la nuit pour protéger le navire-amiral<sup>32</sup>. Les HMS Iphigenia et Magicienne arrivèrent à 10 h et après une conférence entre les capitaines sur la meilleure stratégie à suivre, la flotte essaya à nouveau de franchir le chenal à 14 h 40<sup>33</sup>. Même si l'escadre était à présent guidée par le pilote du HMS Nereide, le HMS Sirius s'échoua à nouveau à 15 h et fut suivi 15 minutes plus tard par le HMS Magicienne qui avait manœuvré pour éviter le même récif<sup>34</sup>. Les deux autres navires poursuivirent l'attaque et le HMS Nereide engagea la Minerve et le Ceylan à courte portée tandis que le HMS Iphigenia tirait sur la Bellone. Les tirs à longue portée du HMS Magicienne ciblaient le Victor qui lui tirait sur le HMS Nereide<sup>32</sup>.

Quelques minutes après le début de l'attaque, le Ceylan se rendit et des canots du HMS Magicienne cherchèrent sans succès l'aborder<sup>35</sup>. L'équipage français de l'indiaman capturé s'échoua volontairement sur les bancs de sable à proximité et il fut rapidement rejoint par la Minerve, la Bellone puis par le Victor. À 18 h 30, toute l'escadre française était échouée mais à l'exception de la Bellone, aucun des navires ne pouvait utiliser sa bordée principale car les autres vaisseaux bloquaient le champ de tir<sup>36,37</sup>. La Bellone était cependant idéalement positionnée pour ouvrir le feu sur le HMS Nereide et à 19 h, un boulet de canon sectionna l'embossure de poupe du HMS Nereide. La frégate britannique vira alors de bord ce qui présenta sa poupe à la Bellone et l'empêcha d'utiliser sa bordée sur l'escadre française<sup>38</sup>. Balayé par la Bellone et incapable de répliquer, Willoughby fit couper l'embossure de proue pour qu'une partie des canons de tribord puisse tirer sur la Bellone<sup>31</sup>. À 20 h, Duperré fut gravement blessé à la joue par l'éclat d'un boulet tiré par le HMS Nereide ; l'aspirant Vigoureux dissimula le corps inconscient de son capitaine sous un pavillon de transmission qui fut discrètement emmené dans les ponts inférieurs tandis que Bouvet prit le commandement de l'escadre française à bord de la Bellone et que le lieutenant Albin Roussin prit la tête de la Minerve<sup>39</sup>. Avec un pont improvisé entre les navires français et la côte, Bouvet fit venir des hommes et des munitions à bord de la Bellone, ce qui permit d'augmenter significativement sa cadence de tir<sup>40</sup>. À 22 h, le HMS Nereide était une épave dont la plus grande partie des canons et de l'équipage étaient hors de combat ; le premier-lieutenant était mourant, le second était gravement blessé et Willoughby avait perdu son œil gauche à cause d'un éclat de bois<sup>41</sup>. Le HMS Nereide étant mis hors du combat, Bouvet orienta alors son tir sur le HMS Magicienne<sup>42</sup>.

Refusant de se rendre jusqu'à ce que toutes ses options aient été épuisées, Willoughby détacha des canots au HMS Sirius pour demander à Pym s'il était possible de remorquer le HMS Nereide à l'écart des combats. Pym répondit que les canots étant déjà utilisés pour libérer les HMS Sirius et Magicienne, il n'était pas possible de les déployer sous le feu ennemi pour essayer de remorquer le HMS Nereide. Pym suggéra que Willoughby fasse débarquer ses hommes et incendie son navire dans l'espoir que les flammes se propagent aux navires français regroupés sur la côte. Willoughby refusa car il n'était pas possible de débarquer les dizaines de blessés dans la nuit qui tombait et refusa d'abandonner son navire lorsque Pym ordonna son transfert à bord du HMS Sirius<sup>43</sup>. À 23 h, Willoughby ordonna à un canot de rejoindre la Bellone pour informer le commandant français qu'il se rendait. Le canot avait cependant été troué par un boulet et fut incapable de naviguer jusqu'au navire français<sup>37</sup>. Le message fut transmis par l'intermédiaire de prisonniers français à bord du HMS Nereide qui avaient sauté par-dessus bord pour rejoindre la côte durant la nuit. Se souvenant de la fausse bannière utilisée le 20 août, Bouvet attendit le matin avant d'accepter la reddition<sup>40</sup>.

# Bataille de Grand Port



Le combat de Grand Port, huile sur toile de Pierre-Julien Gilbert  
Musée national de la Marine, Paris.

## Informations générales

<b>Date</b>	20-27 août 1810
<b>Lieu</b>	Au large de Grand Port sur l'île Maurice
<b>Issue</b>	Victoire française

## Belligérants

 Empire français     Royaume-Uni

## Commandants

Guy-Victor Duperré    **Samuel Pym** (en)  
Jacques Hamelin

## Forces en présence

2 frégates	4 frégates
1 corvette	
2 Indiamans	

Indirectement  
impliqués :  
3 frégates  
1 brick

## Pertes

1 navire capturé	2 navires coulés
	2 navires capturés
37 tués	105 tués
112 blessés	163 blessés
	~700 prisonniers



# Règles spéciales

- Déploiement des anglais en dehors du chenal en premier  
La flotte anglaise se compose de 4 frégates, avec un what if les renforts étaient arrivés plus vite : un navire de ligne en renfort au tour 6 ( soit 6 cartes de mvt)
- Déploiement des français ds le chenal  
La flotte française se compose de 4 frégates et un navire de ligne pour simuler engagement de divers vaisseaux)

Option : enlever le navire de ligne et remplacer par défense de grand port ( équivalent tir frégate mais tir à deux réglettes)

Speciale : Pour simuler la connaissance de la passe des français, ils ne tiennent pas compte s'ils passent sur un récif pdt deux cartes mvt !

Pour marquer la supériorité anglaise : un dégâts sup est ajouté pour chaque tir ( même catégorie)

Objectif et conditions de victoires :

Le jeu s'arrête quand un camp perd deux frégates.

Victoire française et fin du jeu quand plus de 50% de pertes aux anglais ( les renforts ne comptent pas) ou prise de l'île de la passe ( un bateau accoste)

Victoire anglaise et fin du jeu s'ils prennent vieux port ( un bateau accoste) et majeur si pertes inférieures 50%.

Tout autre résultat est un match nul.

Ile de la passe  
Département anglais

chenal

Grand port