

Reconstitution de la bataille de Bailén le 19 Juillet 1808 (par Diégo Mané © 2000 et 2008)
(extrait du Livret "Les Trois Couleurs" n° 9, "Campagne de l'été 1808 en Espagne")

Le terrain simplifié ci-contre demande quelques précisions. Tous les bois sont composés d'oliviers et comptent "Bois Clair". Les "Niveau 1" jouent comme d'habitude (Plus Haut-Plus Bas et Visibilité), mais en outre infligent la pénalité de dénivelée. Les "Niveau 2" jouent leur rôle habituel dans la règle (pénalité de dénivelée et de Mouvement).

Etant à sec les ruisseaux n'infligent qu'une simple pénalité de Mouvement, sauf à hauteur des ravins des Alamices (initialement "invisible" des Français) et de la Dehesa qui, en outre, mettent Sans Formation celui qui les franchit. Une attaque lancée à travers eux peut cependant être menée à son terme sans reformation préalable s'agissant d'une seule et même action de Marche Au Combat. Les maisons de Bailén seront comptées Abri Moyen.

ZG = Zumacar Grande, ZP = Zumacar Pequeño, CV = Cerro Valentin, EC = El Cerrajon, HW = Haza Wallona, CA = Cerro Agudo, CDA = Cerro del Ahorcado. CB = Cruz Blanca (point culminant du défilé, depuis lequel on peut voir toute la position espagnole... et en être vu).

Les tables de jeu proposées sont des surfaces de 2,4 x 1,6 m que l'on peut facilement réaliser avec les tables de 1,2 x 0,8 m que l'on trouve dans la plupart des salles municipales. Vous pouvez bien entendu choisir une autre surface de jeu fonction de vos moyens, table de Ping-Pong par exemple.

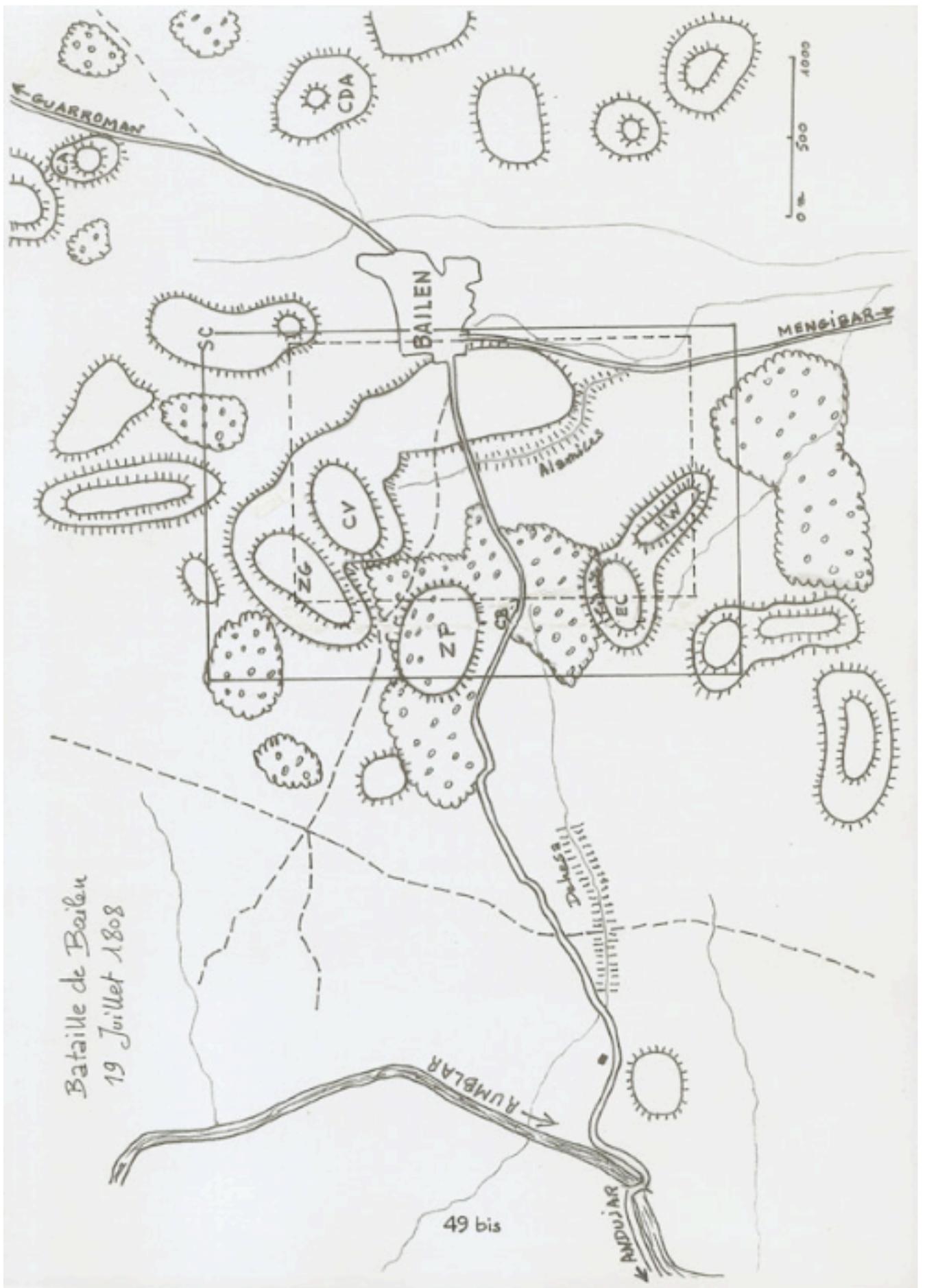
Pour jouer des 15 mm au 1/50-33, la réfaction donnée dans l'ordre de bataille (voir L3C 9), il vous faut réaliser la table inscrite en pointillés. Il vous suffit de multiplier par 26,67, disons 27, les dimensions du croquis. On peut aussi jouer sur cette table des 25 mm réfactés au 1/75-50.

Le rectangle en trait plein est indiqué pour des 25 mm au 1/100-66, afin de pouvoir jouer la bataille avec et sur une table "raisonnable". Je vous donne plus bas l'Ordre de Bataille correspondant. Bien entendu, si vous disposez de plus de place, rien ne vous empêche de jouer à des échelles plus élevées (1/50-33, 1/33-22, etc...), charge à vous d'utiliser la règle de trois pour vous adapter.

Les déploiements et arrivées historiques vous sont donnés plus loin, ainsi que les raisons qui ont dictés les comportements des chefs respectifs. Il faut que les joueurs soient dans le même état d'esprit que leur modèle historique. Dupont doit attaquer et entretenir le feu pour informer Vedel de la situation et espérer son intervention. Reding doit se défendre sans s'éloigner de sa position principale dont la droite bloque le passage à Dupont et la gauche garantit, au cas où, sa retraite à lui sur Mengibar. Il doit tenir les deux.

Plus le temps passe et plus Dupont peut craindre l'intervention de de La Peña et Reding celle de Vedel. L'option strictement historique quant'à ces interventions ne peut prendre place sans fausser le jeu qu'avec des joueurs ignorant le déroulement réel des événements. Dans ce cas il sera même de bonne guerre pour l'arbitre de changer les noms des lieux et des chefs. Au reste le système des budgets vous permet même de changer de pays et d'armée tout en conservant tout son sel au scénario. A vous de voir !

De facto, de La Peña ne peut arriver plus vite qu'il ne l'a fait, mais peut parfaitement arriver plus tard. Pour Vedel, c'est l'inverse. Il ne saurait arriver plus tard, mais aurait parfaitement pu arriver plutôt, on le sait. L'arbitre peut s'en remettre au sort pour le décider, ou bien donner un coup de pouce au destin, voire aux destins, pour intéresser la partie au(x) bon(s) moment(s). Si de telles options prennent place, il conviendra peut-être, suivant les circonstances, de réaliser de nouvelles tables de jeu pour les développer.



Les conditions de victoire sont simples. Si Dupont n'a pu forcer la ligne de Reding avant l'arrivée de de La Peña, les Français ont perdu. S'ils parviennent à percer sur Bailén et à passer leur convoi par la route, ils ont gagné. S'ils parviennent à sortir par l'Est en abandonnant leur convoi c'est un nul... douloureux, car il signifie l'abandon des blessés et la perte des bagages, mais justifié, dans la mesure où il permet de "sauver l'armée".

OB pour Scénario Bailén 1808 au 1/100-66 sur table de 2,4 x 1,6 m (DM le 28/12/2008)

Armée ESP (1.406 pts)

tous en position dès le départ

1 GD, 1 GBI (80 + 60 = BUD 140)

12 Garde (x 11 = BUD 132)

12 Suisses (x 9 = BUD 108)

12 Légers (x 8 = BUD 96)

48 Ligne (x 6 = BUD 288)

36 Milice (x5 = BUD 180)

06 Dragons (x 12 = BUD 48)

12 Cavalerie (x 12 = BUD 144)

02 ARP 12 (x 68 = 136)

02 ARC 8 (x 55 = 110)

Armée FRA (1.450 pts)

arrivant par "petits paquets"*

1 GD, 1 GBC, 2 GBI (BUD 270)

12 Elite (GdP)(x 11 = BUD 132)

12 Suisses FRA (x 7 = BUD 84)

12 Suisses ESP (x 7 = BUD 84)

36 Légions de R. (x 5,5 = BUD 198)

12 Dragons (x 16 = BUD 192)

12 Chas. à Chev. (x 13 = BUD 156)

04 Cuirassiers (x 29 = BUD 116)

03 ARP 4 £ (x 36 = BUD 108)

02 ARC 8 £ (x 55 = BUD 110)

* Arrivées successives sur le champ de bataille

04 h 00 : 12 Légion, 2 Chasseurs à Cheval, 01 ARP 4 £

04 h 30 : 04 Chasseurs à Cheval, GDI

05 h 00 : 06 Chasseurs à Cheval

05 h 30 : 02 ARC 8 £

07 h 00 : 12 Légion, 12 Suisses FRA, 01 ARP 4 £, GBI

07 h 30 : 12 Dragons, 04 Cuirassiers, GBC

07 h 30-08 h 30 : écoulement du convoi (au moins 06 chariots, passant en 3 TDJ)

09 h 00 : 12 Suisses ESP

09 h 30 : 12 Légion, 01 ARP 4 £, GBI

10 h 00 : 12 GdP

14 h 00 : La division La Peña signale son arrivée sur le Rumblar

14 h 30 : 12 Légers, 06 Cavalerie, 01 ARC 8 £

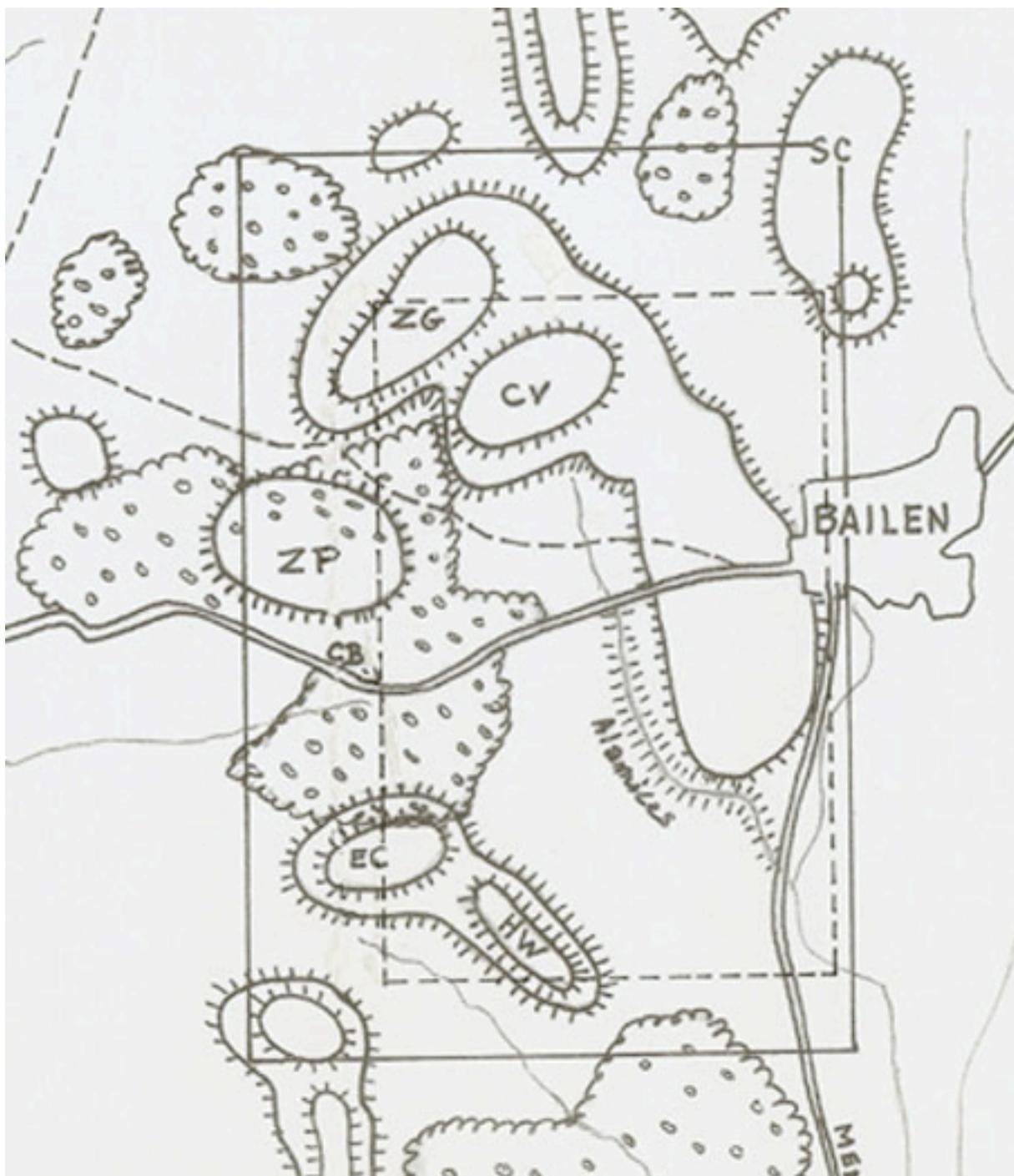
15 h 00 : 24 Ligne, 01 ARC 8 £, GBI

16 h 00 : 12 Ligne, 12 Milice, 01 ARC 8 £

17 h 00 : La division Vedel s'engage en arrière de Bailen ce qui met fin à la bataille si elle n'a pas été décidée avant par l'intervention de La Peña dans le dos de Dupont en échec. Bien entendu, là aussi, il convient que les joueurs, bien que connaissant la potentialité de ces interventions, en ignorent forme et délais, n'étant informés que par une décharge d'artillerie, tirée le tour précédent l'arrivée des troupes correspondantes sur la table de jeu. Le moral prend aussitôt en compte cet élément par un +1 / -1 général aux AMIs / ENIs.

Encore une chose, Dupont a composé sa colonne au départ d'Andujar en s'attendant à être poursuivi, pas à devoir percer de vice force, ce qui s'est avéré lourd de conséquences. Selon les options de jeu on peut laisser le joueur composer sa colonne à son gré...

Pour le cas où le passage par le web aie modifié les dimensions de mons croquis, je vous précise que sur l'original le grand rectangle fait 12 cm x 8 cm, et correspond, comme dit plus haut, à une table de 2,40 m x 1,60 m.



Détail central de la zone des combats.

Le déploiement historique figure sur le plan donné dans L3C 9, où peut se lire dans les articles relatifs sur "Planète Napoléon". En résumé, les défenseurs sont positionnés sur la ligne de hauteurs à l'Ouest de Bailén, du Zumacar Grande (ZG) à la pointe sud dominant le ravin des Alamices*, tandis que les attaquants débouchent par la Cruz Blanca (CB).

* Ce ravin est invisible du général français depuis la Cruz Blanca. Il doit donc ignorer sa présence jusqu'à la première attaque qui viendra buter dessus. Si l'échelle jouée le permet on peut ajouter une ligne de crête courant Nord-Sud entre les lignes de hauteurs, mais plus bas qu'elles-mêmes, qui masque le ravin, mais pas les positions respectives.