SOLO-BATAILLE «L3C» (1)

(Par Diégo Mané, Saint-Laurent-de-Mûre, novembre 2020)

Le Confinement n'aidant pas aux parties entre amis, car la salle du KRAC est tenue close par la Mairie de Lyon, je me suis avisé de ressortir (de ma tête) l'idée récurrente de jouer tout seul chez-moi. Le scénario «La ville et la pointe» de Patrick Fontanel, dans sa v5, déjà joué par quelques camarades du club et pas moi, m'a servi de modèle et de prétexte.
J'ai réalisé le terrain de 2,00 m de long (limites extérieures des «forêts») par 1,60 environ, sur mes nappes à hexagones de 100 mm qui permettent de le visualiser sans discussions.
Je précise par avance que les pauvres clichés qui suivent ne visent qu'à la démonstration.



Les «haies» de mousse figurent «en dedans» les hauteurs (plateaux). Les arbres sont des bois clairs (BOC) sauf la pigne de pin qui n'est là que pour maintenir le coude de la rivière, qui, sauf par l'artillerie, est franchissable avec pénalités. La partie élargie figure un tronçon guéable. Les maisons sont «Abri Moyen» et figurent chacune un objectif ainsi que la sortie de l'une ou l'autre des routes «sud» (droite du cliché). Un muret abri léger se voit au fond.

J'avais à «baptiser» mes armées westphalienne et hollandaise, et réalisé pour elles l'OB du Xe Corps en 1809 et les CN idoines. C'était donc là aussi l'occasion de les étrenner.
Le scénario prévoit qu'une force de 1500 points L3C se trouve en défense sur une ligne 1er bois, 1ère maison, sortie nord du pont, devant l'abri-muret, partie sud du bois nord-est. Une force de 2100 points L3C arrive à son gré par les entrées de routes nord et doit donc à l'issue de 12 tours de jeu tenir les trois maisons et l'une des sorties de route sud. S'il lui manque une maison c'est un match nul. Tout autre résultat = une défaite pour l'attaquant.

Jouer en solo amène à jouer soi-même les deux camps, ce qui exige une honnêteté intellectuelle totale. Cela présente en revanche l'avantage indéniable de couper court à toute argutie de la part de «l'adversaire», gagnant un temps de jeu considérable. Cela impose aussi de jouer le camp défensif car celui connaissant le terrain et la place des troupes cachées. J'ai en outre choisi ce scénario car la totalité des dispositions du camp attaquant est parfaitement visible du défenseur, lequel dispose seul de la vue dominante.
Pour préserver tout de même un tant soit peu de surprise pour ce dernier-moi-même, j'ai pressenti un joueur pour établir les ordres et dispositions de l'attaquant westphalien lui demandant de les adresser à un tiers commun, comme je le fis moi-même pour les défenseurs hollandais. De la sorte, les dispositions et intentions des deux camps, établies sans voir l'ennemi comme le stipule le scénario, je pouvais ensuite recevoir les siennes sans en être influencé ni en profiter pour modifier les miennes, et réciproquement.



À partir de là, et jusqu'à changement des ordres ne pouvant intervenir qu'avec délais, c'est affaire d'exécution par les troupes, à l'exclusion de toute initiative «déraisonnable» de la part des généraux en sous-ordre, chacun attaché à sa mission... pas toujours «drôle» !
J'ajoute que le «cahier des charges» m'imposa de jouer alterné puisque le simultané est impossible à partir du moment où je «devine» les intentions tactiques de l'adversaire !
Ce dernier est l'attaquant qui donc dispose de l'initiative et jouera en premier.
L'attaquant pouvant bénéficier d'un mouvement opérationnel x 4 pour un point peut rentrer sur la table jusqu'à la distance d'arrêt imposée par les troupes ennemies. En l'occurrence ici l'artillerie hollandaise déployée qui, adaptation aux dimensions du terrain, le fera poser juste au-delà de la P1 d'artillerie (4 UD), en échange d'un tir «gratuit» infligé à P2. Ceci dit entrons dans le vif du sujet. Pour lui donner une audience plus large que les pratiquants d'L3C, je fais grâce des calculs pour n'en donner que les résultats, rendant ainsi à César (le général) ce qui lui appartient, soit les fruits (parfois amers) de ses combinaisons.

Entrée des troupes westphaliennes sur la table de jeu

Je précise que je ne donne pas l'OB complet (je le ferai en fin d'article), ni d'un camp ni de l'autre, puisque toutes les troupes ne sont pas nécessairement entrées ou visibles. Ainsi le lecteur se mettra plus facilement en «situation tactique».

Ici le 1er Groupe Tactique des Westphaliens, formant leur droite, et attaquant la gauche des Hollandais, avec pour mission de s'emparer de la maison lui faisant face. Vous le constatez dès ce premier cliché, je n'ai pas cherché l'esthétique mais le factuel ludique.



Déployés en tirailleurs sur le front du GT, les deux compagnies de Jäger-Karabiniers.

Derrière eux, de gauche à droite sur le cliché :

Un escadron de Chevau-Légers de la Garde.

Un bataillon du 1er RI de Ligne en colonne par Divisions.

La batterie d'Artillerie à Cheval attachée à la Garde.

Le bataillon de Jäger-Garde.

Derrière lui le GD Reubell, commandant en chef.

Au particulier des ordres reçus les Jäger-Karabiniers doivent «tâter» les lignes adverses pour s'assurer de l'occupation ou non de la maison et du bois.

La batterie doit se mettre en mesure de canonner d'importance la maison, si occupée en force, afin d'appuyer l'attaque qu'en fera alors le bataillon de Jäger-Garde.

Le bataillon du 1er RI n'a pas d'ordre particulier immédiat et de fait flanque l'artillerie.

L'escadron n'a qu'un rôle de couverture face au bois en demeurant hors de portée.

Sur le cliché ci-dessous figurent les deux autres bataillons du 1er RI et un autre escadron du Chevau-Légers de la Garde. Le GB de Coudras commande à cet endroit.



Cette fraction gauche du 1er GT n'a pas d'ordres immédiat étant censée attaquer la pointe avec la droite du GT une fois qu'il se sera emparé de la maison qu'il attaque.
De l'autre côté de la rivière se présentent les trois escadrons du 1er Cuirassiers (qui n'ont pas de cuirasses). Ces cavaliers non plus n'ont pas d'ordre immédiat... Et en attendent !

Bien que cela ne soit pas encore visible en termes de figurines manquantes, le tir des trois batteries hollandaises, dispensé à portée moyenne pendant l'approche des Westphaliens leur a coûté 6 Pas de pertes (PAP), équitablement répartis sur tout le front de l'avance.
Dans L3C une figurine compte pour 3 PAP. L'INFanterie est réfactée au 1/50e, CAValerie et ARTillerie le sont au 1/33e (dans L3C, 1 figurine d'artilleur correspond à deux pièces).

Ci-dessous figure la partie gauche du 2e GT des Westphaliens sous le GB d'Albignac.

Soit les trois bataillons du 6e RI de Ligne et la 1ère batterie d'artillerie à pied.

Les voltigeurs du 3e bataillon (celui de gauche) «raclent» le bois pour le reconnaître.



Cet ensemble a pour mission, dans un premier temps, de s'emparer du petit redan-muret, puis de passer à gué, suivi par la cavalerie, afin d'envelopper la droite ennemie, supposée au niveau du pont.

À l'échelon refusé à droite ordonné (pas constitué sur le cliché), il est à supposer que le bataillon de gauche, donc en tête, doit déborder l'obstacle afin d'en faciliter la prise par le bataillon voisin (le II/6e RI) clairement désigné pour ce rôle... Toutefois subordonné à l'appui demandé à l'artillerie.

Le dernier bataillon (le I/6e RI) n'a pas d'ordre particulier immédiat. Il assumera en conséquence le sage flanquement de l'artillerie qu'il ne convient pas de laisser «en l'air».

Et puis le brouillard matinal se leva...

Pièce de rhétorique pour justifier les déploiements respectifs «en double aveugle» !

Voyons maintenant ce que les Westphaliens découvrent du déploiement des Hollandais.

Positions des Hollandais (1), la gauche

La gauche hollandaise se résume visuellement à une batterie (en l'occurrence à cheval de 4 £) qui a ouvert le feu. Elle est positionnée entre bois et la maison (i.e. «La ville» du scénario), derrière laquelle on peut distinguer deux compagnies d'infanterie (du 6e RI), probablement pas seules, d'autant que l'on voit caracoler un général (le GB Anthing), ce qui suppose davantage de troupes dans le secteur.



Positions des Hollandais (2), le centre-gauche

Ci-dessous «la pointe», garnie d'une batterie d'artillerie (à pied de 8), à même de tirer efficacement dans la trouée centrale et de l'autre côté de la rivière (sur la cavalerie).

Un bataillon (du 9e RI) est visiblement commis à son soutien, et l'on peut distinguer un état-major empanaché (GD Gratien) juste derrière sur la crête du plateau.



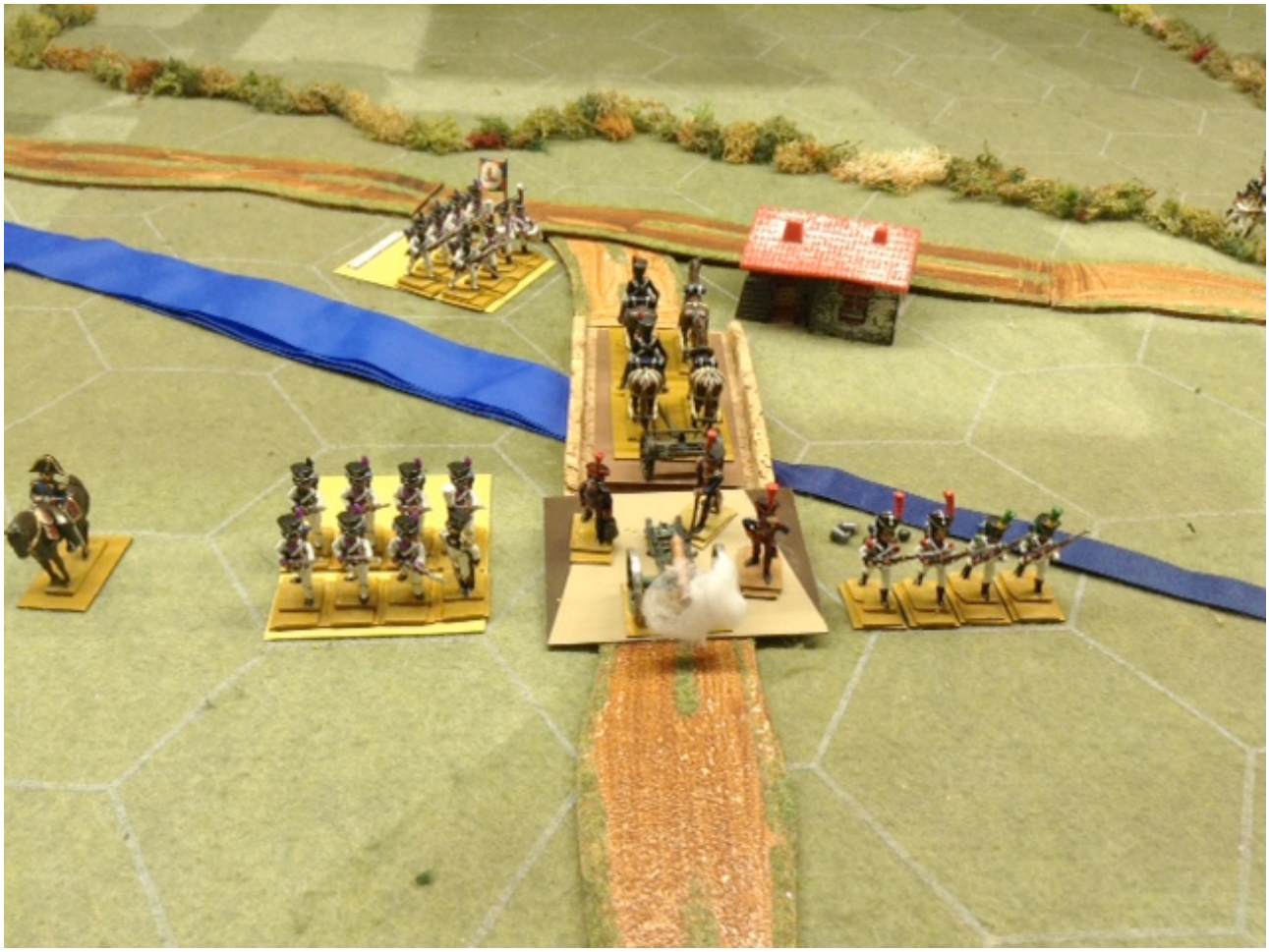
Positions des Hollandais (3), le centre-droit

Ci-dessous, une 2e batterie d'artillerie à cheval de 4 est en position devant le pont et a ouvert le feu.

Un bataillon d'infanterie (I/7e RI) est commis à son soutien.

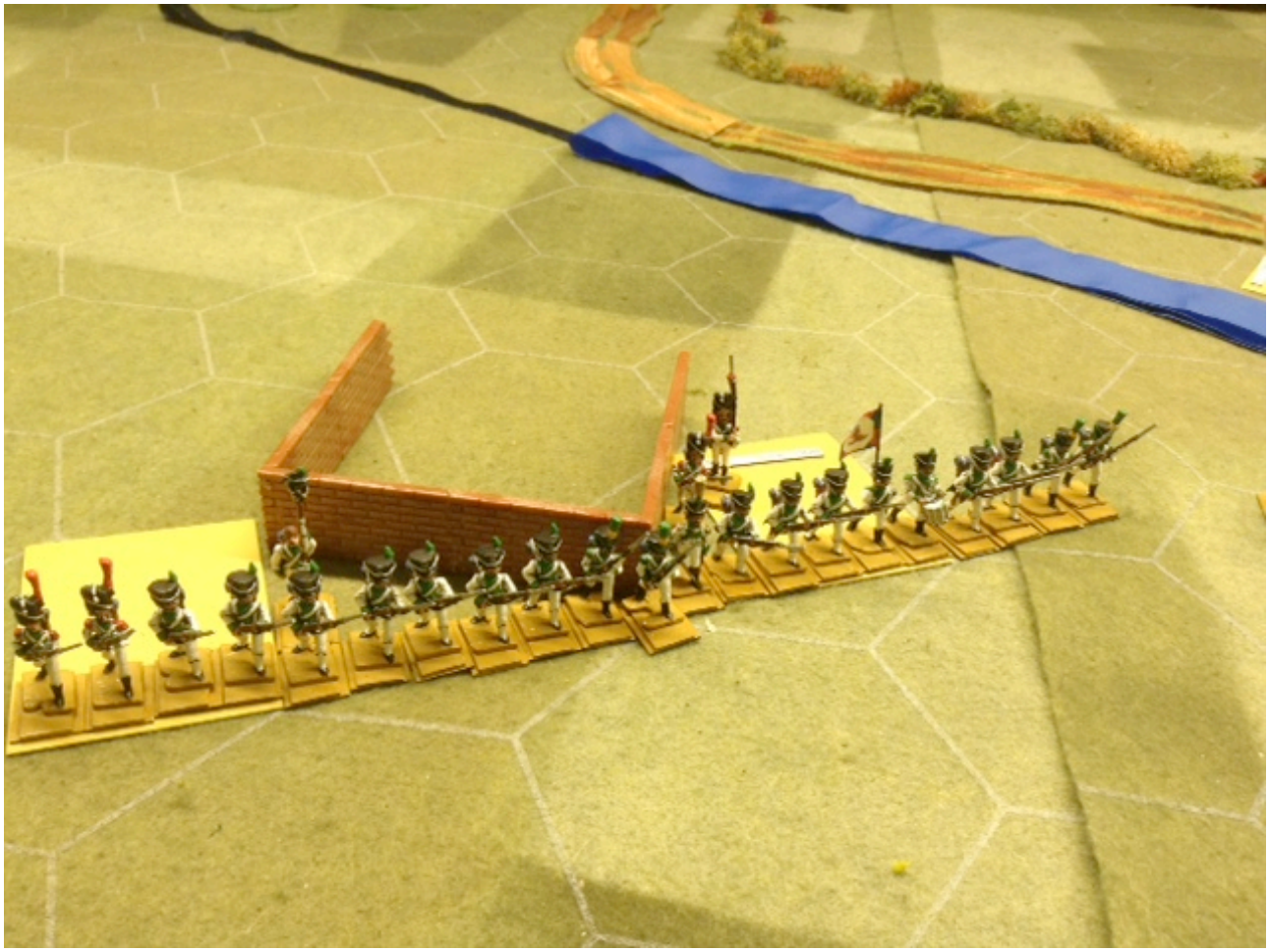
Un autre bataillon (II/7e RI) est visible sur l'autre rive.

Un général (le GB Hasselt) est présent.



Position des Hollandais (4), la droite

Deux bataillons d'infanterie (du 8e RI) sont déployés en avant du redan-muret.



Les figurines des deux camps, d'acquisition récente auprès de Charles Campmas, sont soclées plus largement que nos figurines habituelles, prenant 15 mm au lieu de 12.5 mm.

Mais, vertu des hexagones, il est facile de «rectifier» ce défaut en considérant qu'un hexagone de 100 mm «contient» 8 figurines de côté à côté, quand bien même on n'ait pu en aligner physiquement que 7. Les «surnuméraires» relatifs passent derrière.

Position des Hollandais (5), l’extrême droite

Ici figure fièrement un escadron (le 2e) du 2e Cuirassiers, apportant flanquement et soutien au régiment d’infanterie chargé d’attaquer en direction du village.



Vue d’ensemble «ouest» avant le premier tour de jeu proprement dit.

Les morceaux de coton marquent les unités ayant subi des tirs «d’entretien» pendant leur marche d’approche. Ici les cuirassiers à l’ouest de la maison et le bataillon à l’est d’i-celle, tirés par la 2e batterie à cheval hollandaise déployée devant le pont.

L’échelon refusé à droite de l’attaque westphalienne est ici bien visible, en revanche ses tirailleurs de gauche ont marqué le pas, ne pouvant s’approcher davantage de la cavalerie qu’ils viennent de découvrir.

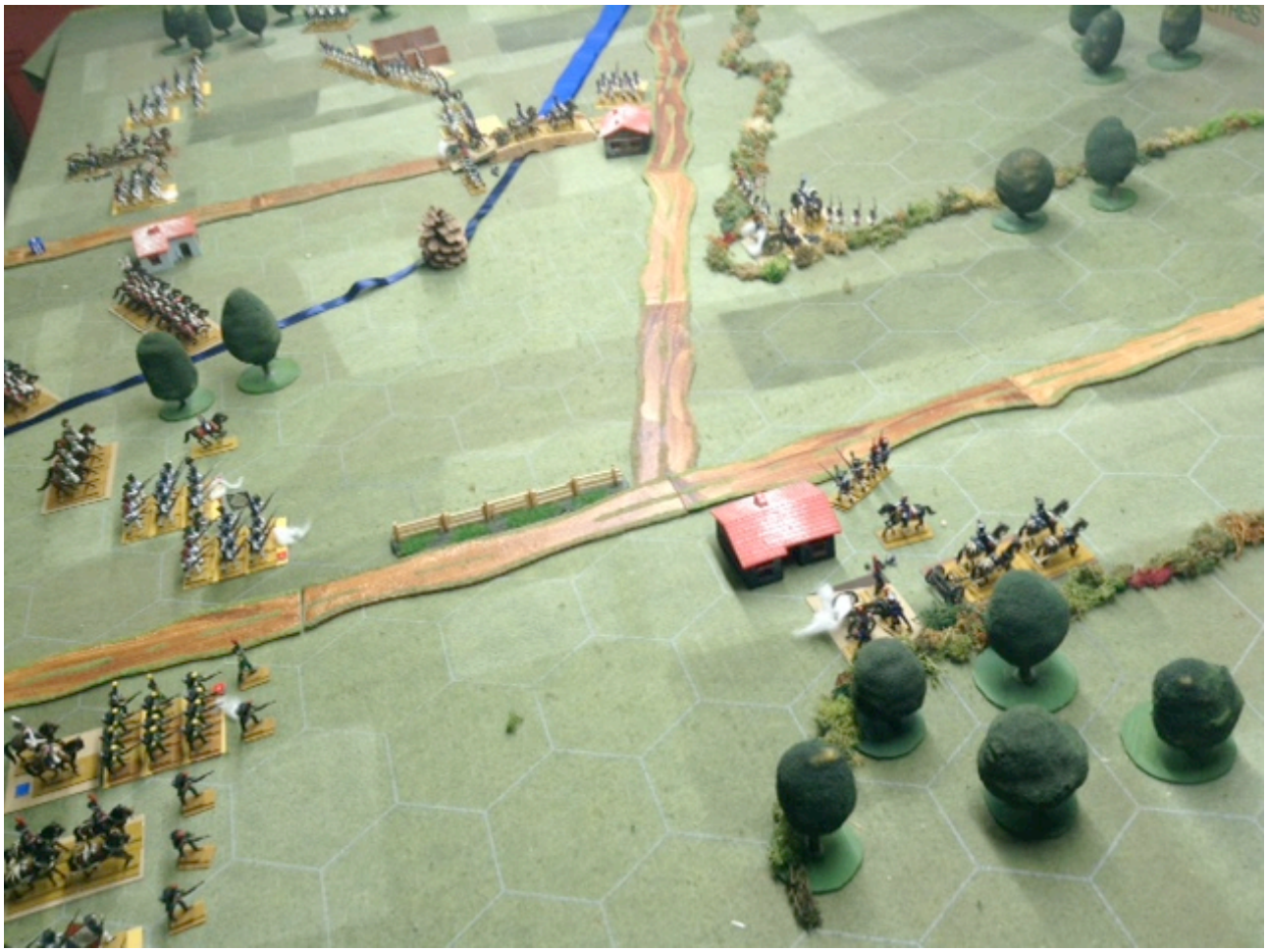
Le deuxième bataillon bien en face de sa cible, le redan-muret... Qui s’est mué en ligne d’infanterie... Qu’il ne peut guère attaquer tout seul, son bataillon de gauche ne pouvant avancer à cause de la cavalerie ennemie qui le prendrait de flanc et emporterait le tout...

D’autant que son artillerie, encore attelée, ne sera pas en mesure de le soutenir de suite.
Il est donc urgent d’attendre...



Vue (presque) d’ensemble «est»

Les morceaux de coton marquent les unités ayant subi des tirs «d’entretien» pendant leur marche d’approche. Ici les deux bataillons entre rivière et route par la batterie de la pointe, et les deux bataillons formés à droite de la route, Jäger-Garde et I/1er RI hors champ (d’où le «presque» du sous-titre), par la batterie à cheval de la gauche hollandaise.



TDJ 1 (matérialisé par le chiffre du gros dé) à la gauche westphalienne

Le cliché montre directement l'attaque hollandaise qui suivit le «rajustement» de l'ennemi.

Cela s'est en effet borné de son côté à préparer sa défense puisqu'il ne pouvait plus attaquer.
Le bataillon de gauche à reculé pour ne pas présenter le flanc à la cavalerie et s'est aligné sur celui qui devait attaquer le redan-muret.
Le général a ordonné à la batterie de dételer vers l'avant là où elle se trouvait (elle ne pourra pas encore tirer) et s'est porté à la tête du bataillon le plus menacé.
Le bataillon de droite s'est rapproché de la batterie pour mieux la flanquer. Il a ce faisant encaissé un autre tir de la batterie ennemie déployée devant le pont.



L'attaque des Hollandais, initialement prévue vers le village, s'il vous en souvient, se reporte sur l'ennemi lui faisant face.
L'orientation initiale ne permet qu'au bataillon de droite d'engager «son» opposant. Il est toutefois flanqué à gauche par le 1er bataillon de son régiment (le 8e RI), et à droite par la cavalerie (II/2e Cuirs) qui en outre fixe l'autre bataillon ennemi.

Le général est venu courageusement prendre la tête de l'attaque. Il a vu l'ennemi dételer son artillerie et sait qu'il sera immanquablement mitraillé s'il n'emporte pas la décision tout de suite. Cela le conduit à tenter une charge à la baïonnette plutôt qu'engager un combat de feu qu'il a moins de chance d'emporter (l'ennemi tire mieux) et traînerait un peu, trop !

Ce choix s’avéra le bon. Le bataillon se lança dans une charge si effrénée que l’ennemi en fut troublé, dispensant des feux inefficaces, se trouvant par suite contacté et mis en repli.



Suite de l’attaque.

Le vainqueur hollandais est sans formation.

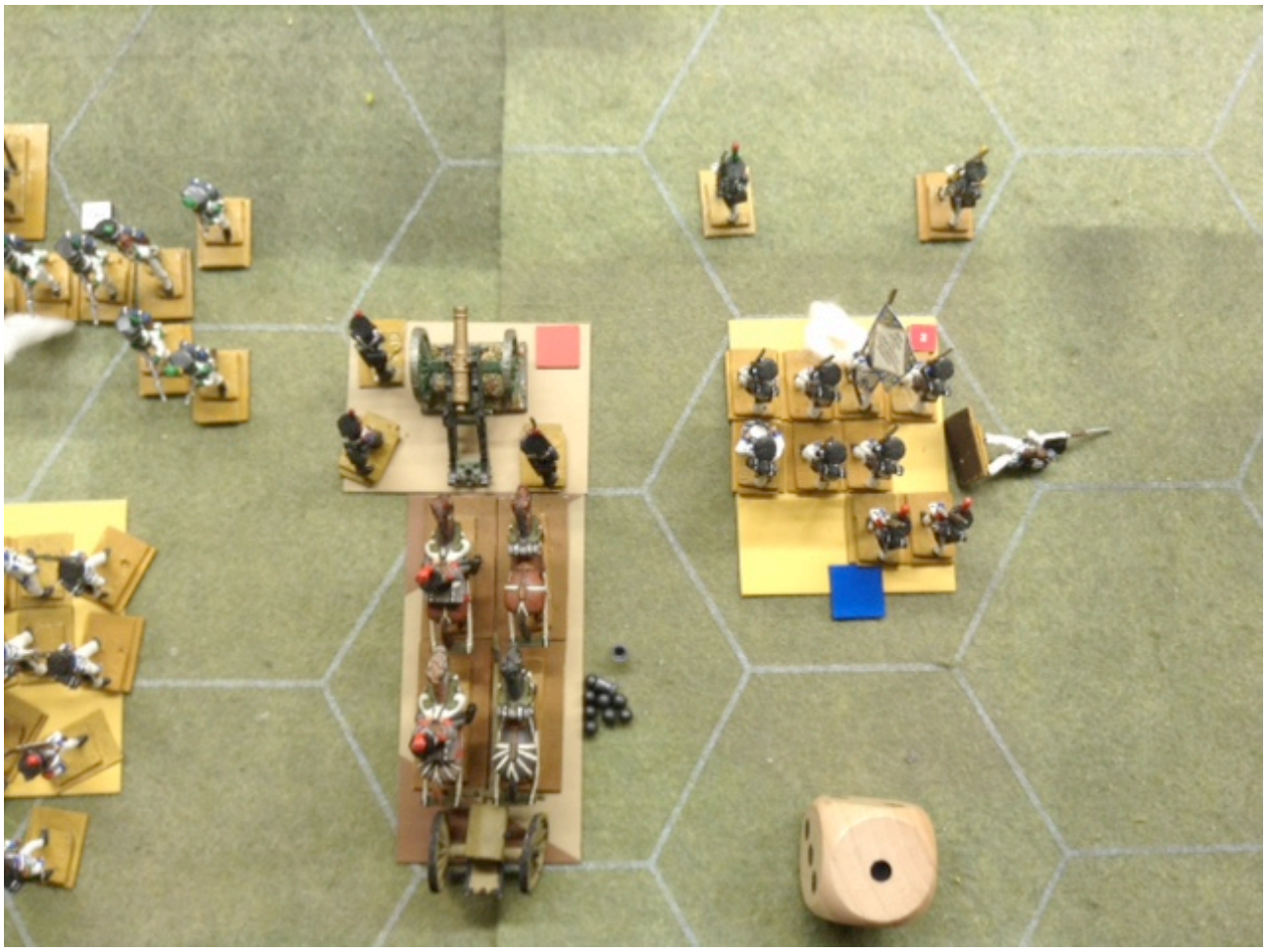
Le vaincu westphalien a effectué son repli en désordre.

Il fallait bien cela. Tout autre résultat eut pu tourner mal pour les Hollandais.

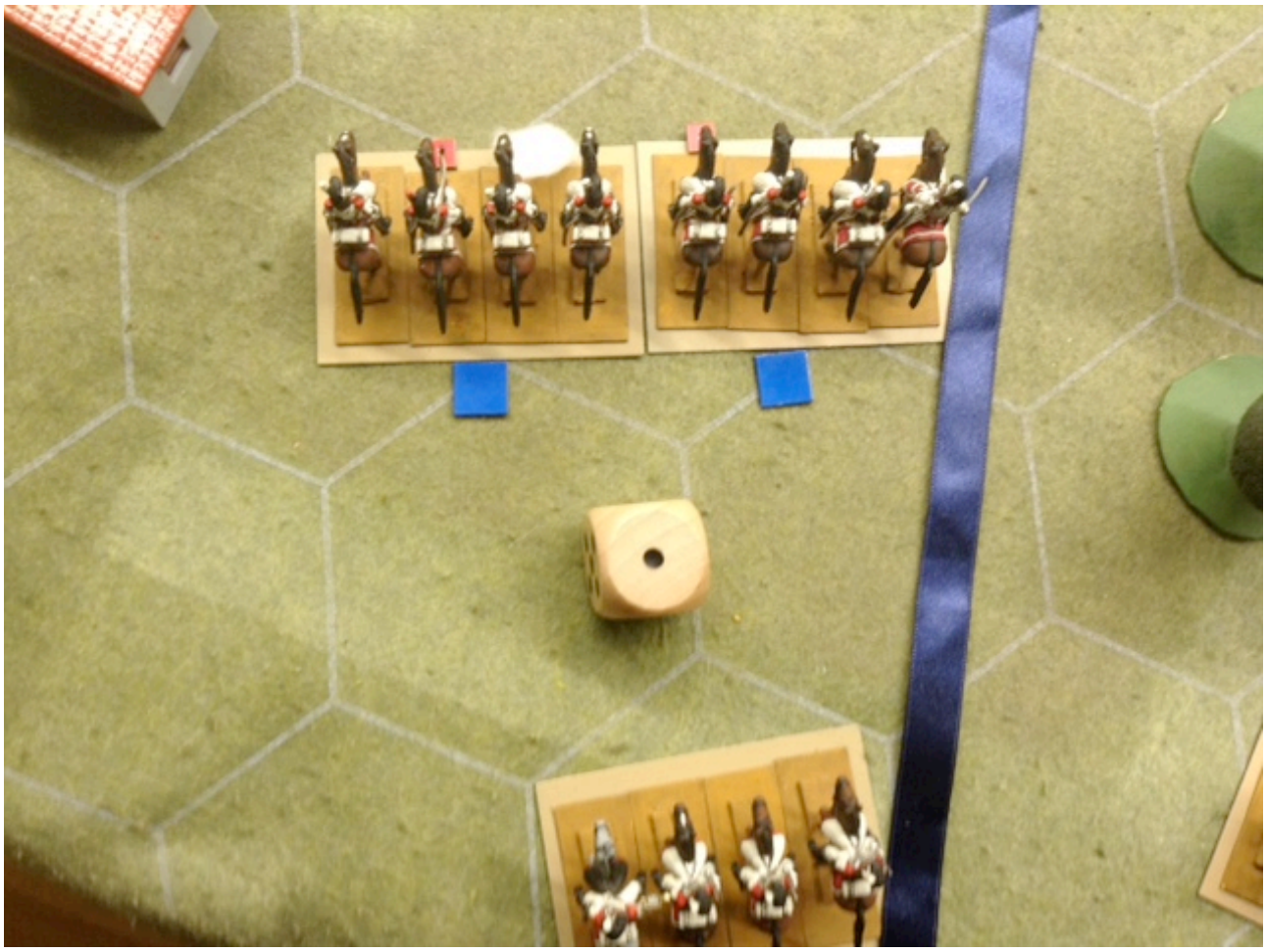
Je précise que les deux généraux ont courageusement risqué leur peau et s’en sont tirés.



Pendant ce temps-là le bataillon de droite (I/6e RI) a continué à déguster des boulets.



Et la cavalerie aussi...



Attaque westphalienne de sa droite (1)

Les Jäger-Karabiniers engagent la position adverse.

C’est l’occasion de constater que bois et maison sont solidement occupés.

La batterie hollandaise continue à tirer sur les deux bataillons formés.

La batterie westphalienne se dételle vers l’avant, pour n’avancer ensuite à P1 que déployée.



L’attaque westphalienne de sa droite (2)

Le moral des Jäger-Karabiniers, engagés à découvert à un contre deux ennemis intacts et abrités se traduit par un feu inefficace, tandis que le feu du bataillon ennemi depuis le bois (I/6e RI, compté NiForNiSaf car immobile) lui inflige des pertes, ce qui l’amène à se replier.

Entre-temps les deux bataillons formés ont continué à perdre du monde.



Attaque westphalienne de sa droite (3), Phase 1 du TdJ 2

La batterie westphalienne s'est avancée à P1 de la maison pour, conformément à ses ordres, tirer dessus afin d'en favoriser l'attaque par les Jager-Grenadiers. Ce feu doit se faire avant leur attaque car ensuite ils masqueront la batterie. Ce feu, effectué avec 4 pièces* n'occasionne qu' 1 PAP parmi les défenseurs.

* Il fallait en effet en réserver 2 pour tirer sur la batterie hollandaise qui a reporté son feu sur la westphalienne dès qu'elle est entrée à P1.

Cette dernière ne peut en outre tirer alors à mitraille car les Jäger-Garde sont devant elle. Son adversaire n'a pas ce problème et a tiré à mitraille sur elle avec 4 pièces (=1 PAP = REPli) et avec ses deux autres pièces sur les Jager-Karabiniers (=2 PAP = Arrêtés).

La garnison de la maison faisant feu à P2 inflige 1 PAP supplémentaire = REPli*
* Certes HALte seulement si l'on veut, car Élite, mais rester là = mourir, alors autant partir

Accessoirement (quoique), la «garnison» du bois, n'ayant plus d'autre cible, et tirant tout droit dans la fumée à P3, bien le «propre» de troupes médiocres, infligerait 1 PAP de plus, que je n'ai pas compté (j'ai oublié «dans le feu de l'action»).



Suite des événements à la gauche westphalienne



Le bataillon de gauche recule pour s'aligner sur son collègue de droite en ralliement.

La batterie a décidé de quitter ces lieux inhospitaliers avant qu'on lui fasse un sort.
Mais, ses tubes étant chargés à mitraille elle les vide (feu moral à P2) sur la ligne ennemie devant elle (I/8e RI), lui inflige des pertes (2 PAP), attelle et s'éloigne vers le village.

Son flanqueur de droite (le I/6e RI), est passé en carré pour lui permettre de défiler derrière lui. Il reçoit dans le processus quelques boulets supplémentaires.

TdJ 2, Phase B, les Hollandais poursuivent leur action

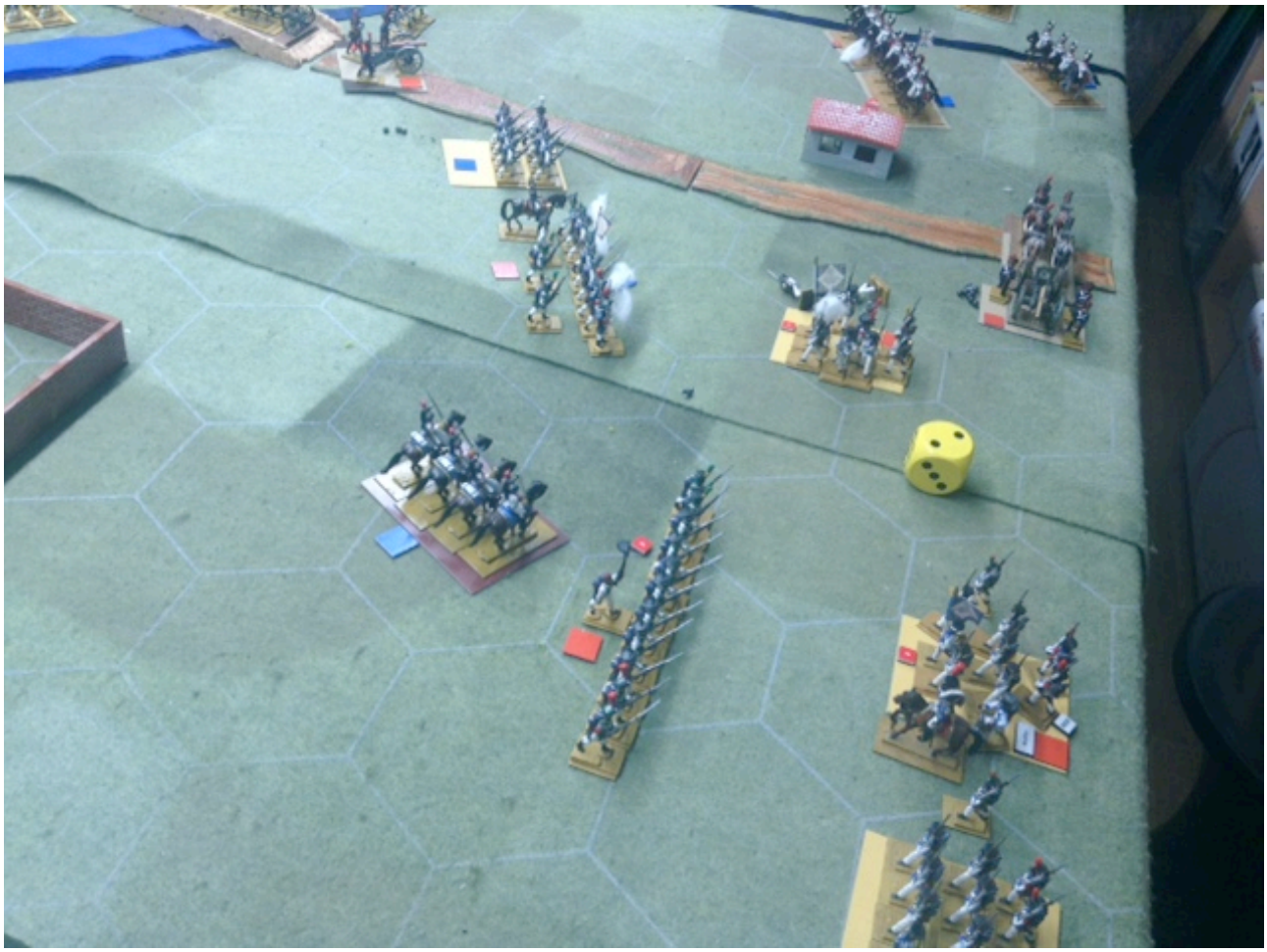
Leur ligne de droite (II/8e RI) s'est reformée. L'ennemi étant encore HALte SAns Formation ne peut plus se rallier devant lui et va devoir rompre.

Cet environnement négatif permet d'envisager le succès contre toute action du bataillon ennemi de gauche (le seul encore en état, mais le plus éloigné du coeur de l'action !).

La cavalerie croit donc pouvoir se permettre d'aller soutenir celle encore en cours, fixant par sa présence le malheureux carré (I/6e RI) qui souffre sous les feux efficaces de la ligne (I/8e RI) alors que les siens ne le sont pas.

Les quatre compagnies (du I/9e RI) qui jusque-là flanquaient la batterie du pont se sont, conformément à leurs ordres initiaux qui en prévoyaient l'éventualité, avancées en direction du village vide d'ennemis (puisqu'on les a bien vu arriver sans l'occuper... Et quand bien même !), tout en flanquant la ligne qui accable le carré.

Libérée de tout danger potentiel sur sa droite, d'ailleurs masquée, la batterie du pont s'est tournée face aux cavaliers ennemis toujours sous le feu de la batterie de la pointe.



Vue de détail illustrant ce que plus haut (1)



Là il m'a semblé logique, puisque le bataillon en DESordre (II/6e RI) devait rompre, de lui conserver le flanc et le soutien de son voisin de gauche (III/6e RI), sauvant de fait les deux puisque nous sommes là en bord de table et que je n'ai pas l'intention de jouer dans le vide.

L'option «baroud d'honneur», outre qu'elle n'est pas dans l'esprit westphalien de 1809, n'offre aucune garantie de succès à ce stade, et n'apporte rien au niveau des objectifs... Alors, risquer sa peau pour rien... C'est bon pour Français ou Russes, pas Westphaliens !

Ceci dit et pour être honnête avec moi-même, le bataillon de gauche étant intact et libéré de l'hypothèque de la cavalerie ennemie qui, en outre a permis le retour de ses tirailleurs à lui sur son flanc gauche, peut parfaitement malmener le bataillon hollandais qui, au contraire, à perdu tous les avantages qui lui avaient permis de vaincre de justesse...

Mais cela ne se fera pas sans pertes et va l'entraîner seul dans les lignes ennemies...
Du coup je me suis fait l'économie de la démarche, préservant ainsi les troupes pour un éventuel retour offensif.

Cette attitude de général responsable est loin d'être partagée par la plupart des joueurs !

Vue de détail illustrant ce que plus haut (2)



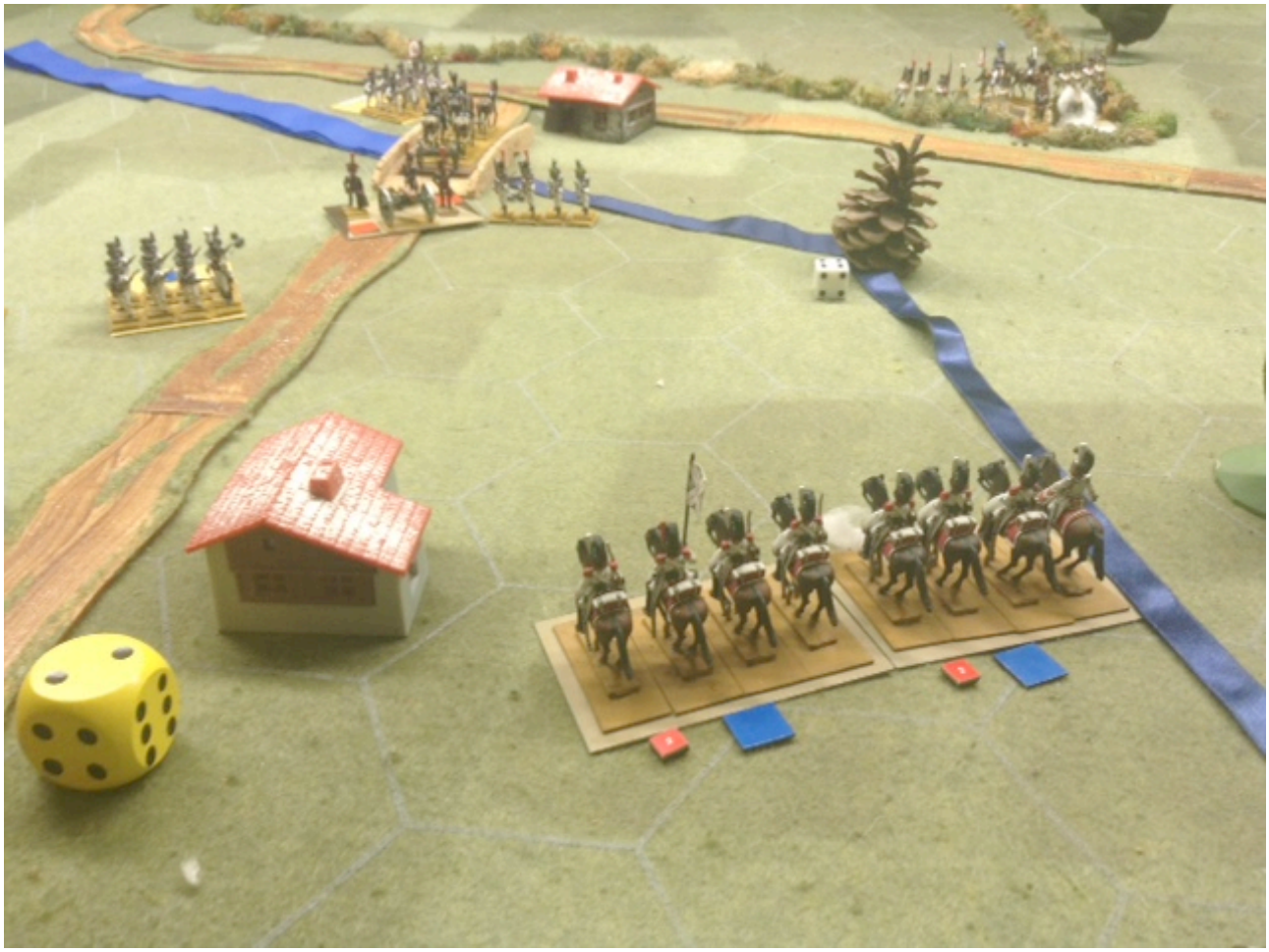
Le carré en souffrance sous le feu, mais pas pour rien, lui, car il sauve ainsi l'artillerie...

Le bataillon ennemi se dirigeant vers la maison que rien ne peut l'empêcher de prendre.

La batterie hollandaise a cessé de tirer pour se tourner plus franchement vers la cavalerie.

Vue de détail illustrant ce que plus haut (3)

Coté hollandais, le déjà dit plus haut.



Côté westphalien j'illustre et précise la triste situation des deux escadrons déployé là.
La photo est en effet dans un «entre deux» que j'explique.

Un dicton impérial dit de la cavalerie : «Vue nulle part elle sera crainte partout».
Mais ici, bien visible devant deux batteries (façon La Moskowa), elle devait souffrir, et cela ne manqua pas, et c'est même pire que ce que montre la photo. Il y manque en effet deux tirs de la batterie de la pointe, amenant à finir de tomber deux figurines, réduisant les deux escadrons à trois figurines chacun.

Je ne l'ai pas fait, envisageant l'hypothèse d'un «baroud d'honneur» prenant place avant ces pertes puisque le Westphalien joue le premier et que les tirs défensifs s'effectuent après les mouvements. Lesdits tirs auront lieu quand même (au moins le premier) car rien ne s'y opposera, et s'ajouteront les feux défensifs de l'autre batterie et de ses soutiens...

Bref, moi je ne le ferai pas, mais j'ai eu scrupule à le décider pour l'ennemi sur le coup.

Qu'en pensez-vous ?

On sauve les meubles pour revenir moins abîmés où on tente le «coup coûteux» ?

Et la droite westphalienne alors ?

Eh bien «c'est pas glop».

La première attaque a piteusement échoué et il convient de «se replier sur des positions préparées à l'avance» afin de ne pas continuer à se faire abîmer en pure perte.

On pourra de la sorte se réorganiser à l'abri des tirs ennemis, et revenir l'attaquer dans de meilleures conditions.



À ce stade voici l'état des pertes subies dans ce secteur :

Westphaliens : 13 PAP = 211 h		Hollandais : 1 PAP = 17 h
Jäger-Garde :	6 PAP = 100 h	
Jäger-Karab. :	1 PAP = 17 h	Maison : 1 PAP = 17 h
I/1er RI :	3 PAP = 50 h	
II/1er RI :	1 PAP = 17 h	
III/1er RI :	1 PAP = 16 h	
Artillerie :	1 PAP = 11 h (et -1 boulet)	Artillerie : (-2 boulets, 1 mitraille)

Ici le dé compte-tours est fautif qui devrai marquer 4 (et non 3).

TdJ 4 - Westphaliens.

Le carré à reculé vers le bord de table salvateur (subissant 1 PAP sur feu d'opportunité du bataillon hollandais.

La batterie s'est dételée sur la route, mais ne peut encore tirer, sauf pour sa défense.

L'escadron de 2e ligne s'est orienté de manière à décourager toute charge de l'infanterie ennemie sur le carré, et encourageant la cavalerie ennemie à rester à distance.

Les deux autres escadrons ont quitté la place volontairement avant d'y être contraints.

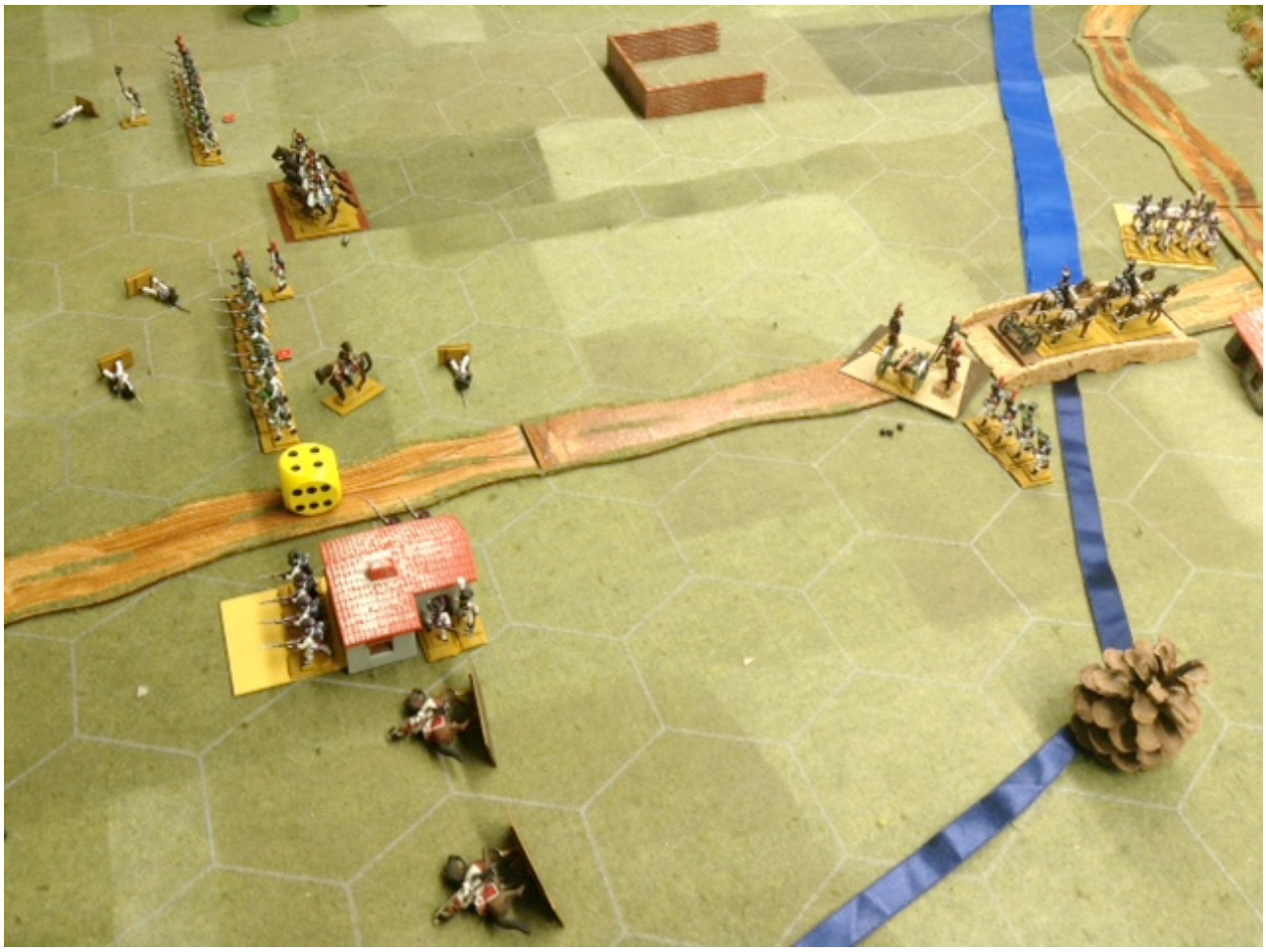


TdJ 4 - Hollandais

Le bataillon accablant le carré s'est avancé à la suite dudit carré sans l'attaquer.

L'artillerie hollandaise à cessé le feu par humanité (et pour économiser ses munitions).

Fin de l'action à la droite hollandaise. La maison «ennemie» est occupée sans coup férir.



À ce stade voici l'état des pertes subies dans ce secteur :

Westphaliens : 18 PAP = 267 h		Hollandais : 4 PAP = 67 h
I/6e RI :	9 PAP = 150 h	I/ Ne RI : 2 PAP = 33 h
II/6e RI :	3 PAP = 50 h	II/Ne RI : 2 PAP = 34 h
III/6e RI :	intact	I/Xe RI : intact
I/1er Cuirs :	3 PAP = 33 h	Art. Pont : intacte (-3 boulets)
II/1er Cuirs :	3 PAP = 34 h	
III/&er Cuirs :	intact	
Artillerie :	intacte (et -1 boulet)	Art. Pointe : intacte (-5 boulets)

Fin de l’action à la droite westphalienne



L’artillerie hollandaise ayant cessé de tirer, toujours par humanité (et pour économiser ses munitions pour la prochaine fois), il est possible de rallier tout ce beau monde (beaucoup de Garde !) et d’envisager un retour offensif...

Dès le TdJ 6 si l’on ne modifie pas l’ordonnancement des troupes, et disons au TdJ 7 si on le modifie. En tous états de cause il faut compter un TdJ de plus pour relancer la gauche à l’attaque dans son secteur.

Bien entendu les Hollandais peuvent aussi modifier leurs dispositions, visibles comme cachées, en vertu d’ordres donnés à l’occasion de ce répit gagné par leurs succès.

Fin au moins provisoire...

À la demande générale du Reubell de service j’ai décidé de renouveler cette partie en changeant de camp. C’est rendu possible par le fait que j’avais, avant de jouer, pris les clichés des dispositions que je supposais devoir être prises par les Westphaliens, soit ce que j’aurai fait moi-même, et les avais envoyés au même tiers.
Lesdites dispositions ne sont donc pas influencées par la vision du dispositif hollandais, et je n’ai plus qu’à «jouer le coup» comme il vient, histoire de vérifier ce que que je pensais.

Troupes alignées pour le scénario «La Ville et la Pointe» de Patrick Fontanel
(dans un essai de «confined solo wargaming» L3C par Diégo Mané, nov. 2020)

Xe Corps 1809 : WESTPHALIE

BUDGET L3C 2100 pts ATTAQUE	**2133 pts**
État-Major	200 pts
CEC : GD REUBELL	80 pts
Cdt 1ère Division : GB du Coudras	60 pts
Cdt 2ème Division : GB d'Albignac	60 pts
1ère Division (Garde)	925 pts
Grenadier-Garde (18 figs)	207 pts
Jäger-Garde (12 figs)	126 pts
Jägers-Karabiniers (8 figs)	84 pts
Garde du Corps (4 figs de cav.)	112 pts
Chevau-Légers (3 Escs x 4 = 12 figs)	204 pts
Artillerie à cheval de 6 £ (3 figs)	192 pts
2ème Division (Ligne)	1008 pts
1er RI (3 Bons x 12 = 36 figs)	294 pts
6e RI (3 Bons x 12 = 36 figs)	294 pts
1er Cuirassiers (3 Escs x 4 = 12 figs)	264 pts
Artillerie à pied de 6 £ (3 figs)	156 pts

Xe Corps 1809 : HOLLANDE

BUDGET L3C 1500 pts DÉFENSE	**1528 pts**
État-Major	200 pts
CEC : GD GRATIEN	80 pts
Cdt 1ère Brigade : GB Anthing	60 pts
Cdt 2ème Brigade : GB Hasselt	60 pts
1ère Brigade d'infanterie	352 pts
6e RI (2 Bons x 12 = 24 figs)	176 pts
9e RI (2 Bons x 12 = 24 figs)	176 pts
2e Brigade d'infanterie	352 pts
7e RI (2 Bons x 12 = 24 figs)	176 pts
8e RI (2 Bons x 12 = 24 figs)	176 pts
Cavalerie Divisionnaire	204 pts
2e Cuirassiers (3 Escs x 4 = 12 figs)	204 pts
Artillerie Divisionnaire	420 pts
Artillerie à pied de 8 £ (3 figs)	156 pts
Art. à ch. de 4 £ (2 x 3 = 6 figs)	264 pts

Positions et ordres initiaux des troupes Bleues (Hollandais)

Le GT «gauche» est de deux bataillons, 1 Bie de 6 pièces d'ARC, 1 escadron.
Sa mission, tenir le plus longtemps possible la maison et le bois, puis se replier sur le plateau gauche pour flanquer l'ENI qui progresserait sur la route.

Le GT «centre» défend la pointe avec la batterie de 6 pièces d'ARP 8 dûment flanquée dont le but est de faire le plus de mal possible sans se compromettre. Un bataillon et un escadron sont en arrière hors vue pour garantir droite et gauche du dispositif et le cas échéant favoriser son repli. Le GD commande en personne.

Le GT «droite» tient la maison et flanque la batterie d'ARC qui interdit la route.
Cette dernière doit appuyer l'attaque de la droite du GT. Elle peut aussi se trouver amenée ultérieurement à défendre la maison contre une attaque venant de la gauche. Le GD se portera dans ce secteur s'il vient à être fortement menacé.

Les deux bataillons déployés ont l'ordre d'avancer sur le village avec le soutien de l'artillerie à leur gauche et celui de l'escadron sur leur droite. Si la chose se présente bien les compagnies flanquant l'artillerie à droite pourront prononcer l'attaque du village.

Bien évidemment le but est d'enlever, si possible, le village, où d'au moins en donner la crainte à l'ENI. En cas d'échec il conviendra de se faire fort autour du village central. Le village de gauche est considéré perdu sans retour s'il vient à tomber. Il a cependant été garni afin de forcer l'adversaire à l'attaquer, divisant ainsi ses forces pour le reste.

Ordres et intentions des troupes Rouges (Westphaliens)

Je les ai données lors des entrées en lice respectives. Bien sûr le communiqué est bien plus détaillé mais, s'étant trouvé rapidement «sans objet», n'apporte rien au «reportage».

Ajoutons tout-de-même qu'une réserve existait qui resta hors-table dans le principe :
GT3 (Réserves hors-table : Escadron des Gardes du Corps, 1 escadron des Chevau-légers Garde, Bataillon des Grenadier-Gardes) : À priori destiné à attaquer la pointe et B en arrivant par le débouché 1 (entrée nord face à A, au sud se trouve la sortie 3).

Prospective

Comme dit plus haut, j'ai mis en oeuvre le «match retour» en changeant de camp, et vous ferai bientôt bénéficier du «reportage» correspondant.

Qu'il soit clair une fois pour toutes et pour tous que ces «reportages» n'ont aucunement pour but de dire «j'ai gagné» (où «j'ai perdu»), mais d'offrir au plus large public possible un panel de situations tactiques gérées avec L3C, sans imposer à quiconque les calculs relatifs, ni (trop) s'embarrasser des mouvements d'approche qui retardent le véritable jeu.

Restent le scénario, le terrain et les troupes, facilement adaptables à tous les systèmes de jeu... Et l'enseignement pédagogique de l'effet des ordres donnés, car leur exécution, qui n'est plus «modifiée» en permanence par les mains de joueurs trop loin de la table pour le faire à tout propos, se traduit par un «déroulé» à la fois plus logique et plus «rapide».

CARACTÉRISTIQUES NATIONALES du Xe Corps (roi Jérôme) en 1809

Forces mobiles du Xe Corps : 11.035 INF 88%/19 Bons (580) + 1.564 CAV 12%/11 Escs (140) = 12.599 S&B + 660 ART/36 Pces (1/350 S&B). Toutes ces troupes manoeuvrent à la française.

TROUPE	S/M	TYP	CCF	FT	FEU	CAC	BUD
1° Div. (Garde Westphalie, GB Coudras) (1.918 INF/3 Bons + 758 CAV/4 Escs + 113 ART/6 Pces).							
Grenadier	(1 Bon) **E7**	-	2	0	2	2	11,5
Jäger	(1 Bon) **E6L**	-	2	1	2	2	10,5
Jäg.-Karabinier	(1 Bon) **E6L**	-	2	1	1 (Rifle)	1	10,5
Garde du Corps	(1 Esc.) **E7**	3	2	(0)	-	2	30
Chevau-Léger	(3 Escs) **E6L**	1	2	(0)	-	2	19
ARC de 6£	(1 Bie) **L6**	(1)	2	(0)	2	-	64
2° Div. Westphalie & Berg, GB Albignac (4.837 INF/8 Bons + 310 CAV/3 Escs + 226 ART/12 Pces).							
Grenadier	(cie d'Elite) **L5**	-	2	0	2	2	8,5
Voltigeur	(cie d'Elite) **L5**	-	2	1	2	1	8,5
Fusilier *	(8 Bons) **L4**	-	2	0	2	2	7,5
1° Cuirassiers	(3 Escs) **L5**	3	2	(0)	-	2	21
ARP de 6£	(2 Bies) **L4**	(1)	2	(0)	1	-	52
3° Division (Hollande) GD Gratien +2 GB (4.280 INF/8 Bons + 496 CAV/3 Escs + 321 ART/18 Pces).							
Grenadier	(cie d'Elite) **L5**	-	2	0	2	2	8,5
Voltigeur	(cie d'Elite) **L5**	-	2	1	2	1	8,5
Fusilier	(8 Bataillons) **L4**	-	1	0	1	2	6,5
2° Cuirassiers	(3 Escs) **L5**	2	1	(0)	-	1	17
ARP de 8£	(1 Bie) **L4**	(2)	1	(0)	1	-	52
ARC de 4£	(2 Bies) **L5**	(1)	1	(0)	1	-	44

* La ligne "Fusilier" comprend les 2 bons du 3e Régt de Berg à traiter exactement comme les Westphaliens.
Cuirasse frontale seulement aux GdC, les 1° et 2° Cuirassiers n'en ont pas, et les Chev.-Lég. pas de lances.
Le coût des matériels (FRA) compris dans les BUDgets ci-dessus est de 8£ 32 pts, 6£ 28 pts, 4£ 22 pts.

Etat-Major CCF2 : GBI = 60 pts. +20 pts par grade au-dessus. +10 pour spéc. CAValerie.

ORGANISATION française. Les Bataillons sont à 6 cies sauf les Jäger-Karabiniers à 4. Les Bies à 6 pièces. Chacune de ces trois divisions peut se considérer comme un tout ou bien être associée à l'une ou l'autre, voire former un "corps" de circonstance avec d'autres troupes comme le "corps" Saxon Thielmann qui se trouve réuni le 24 juin à d'Albignac qui menait les Jäger-Garde, 6 Bons de Ligne, Cuirs et Ch.-Lég., 2 Bies.