

"AUSTERLITZ 2005" à Suippes, choix de modélisation "L3C"

L'échelle d'effectifs retenue est le 1/100-66e, UD de 60 mm avec nos 25 mm, TDJ de 1/2 h. La partie commence à 9 h 00 historiques pour se terminer seize TDJ plus tard vers 17 h 00.

Nous avons déjà rejoué plusieurs fois Austerlitz et, cette bataille relevant davantage de l'exécution que du challenge, j'ai, par exception, décidé de m'éloigner quelque peu des paramètres historiques, pour lesquels nous n'avons plus rien à prouver, afin de la rendre plus intéressante en rapport.

Aussi bien les Français seront joués selon leurs caractéristiques de la règle de base, ce qui aura pour résultat de diminuer sensiblement leurs performances tout en nous simplifiant la vie à tous. Une seule exception, puisqu'historiquement plus faible que les CN générales, les Dragons, que nous jouerons Moral 4 et tous facteurs à 1. Nous négligerons le fait que les Carabiniers n'avaient pas de cuirasses puisque nous ne disposons pas des figurines ad'hoc et qu'en échange nous laisserons leurs cuirasses aux cuirassiers des Russes, bien plus nombreux qu'eux, et qui n'en avaient pas non plus.

Les Coalisés seront joués selon leurs caractéristiques post 1808 de la règle, ce qui aura pour résultat de gonfler très nettement leurs capacités... tout en nous simplifiant aussi la vie à tous ! En outre nous permettrons aux Coalisés du centre de prendre leurs dispositions de combat au lieu d'être pris en flagrant délit de marche de flanc. J'ai aussi "égalisé" les commandements afin de donner à chaque joueur au moins deux armes et de réduire les différences d'effectifs trop fortes. La cavalerie de Liechtenstein sera d'emblée à la bonne place, ce qui évitera l'engagement prématuré de la Garde Russe et permettra, peut-être, à Kutusov (oublions le Tsar) d'en faire quelque chose !?

L'INFanterie FRANçaise

Tous les bataillons ludiques (représentant des régiments) seront composés de 12 figurines en colonnes par 3, plus 2 "tirailleurs virtuels" qui ne seront pas représentés, mais réputés déployés devant le front de l'unité, et actifs dès lors qu'ils seront confrontés à autre chose que de la cavalerie. Les bataillons compteront +3 de moral effectif sans eux. Les figurines de Grenadiers ou Voltigeurs organiques des bataillons joueront comme Fusiliers ou Chasseurs et ne seront jamais séparées de leur bataillon. Les "Grenadiers d'Oudinot" et la Garde sont Elite reconnaissable.

Toute INF COALisée ATTAquant de l'INF FRANçaise sera comptée sous feu de Tirailleurs (-1) et toute INF/ART COALisée se défendant contre INFanterie FRANçaise sous feu efficace de Tirailleurs (-2). Aucun calcul de pertes ne sera pratiqué de ce chef et le fait de tirer à travers cet écran "virtuel" n'entraînera pas la pénalité habituelle au feu (l'écran étant trop rapproché de la cible).

L'INFanterie COALisée

Tous les bataillons ludiques (représentant des régiments) seront composés de 12 figurines en colonnes par 3 dont la Compagnie d'Elite éventuelle ne jouera pas comme telle. Les Régiments de Grenadiers et de la Garde comptent Elite reconnaissable. Toute cette INFanterie, Jägers compris, est incapable de lutter efficacement en TIRailleurs, aussi bien ne seront-ils pas pris en compte.

Toutes les unités de Grenz, Grenadiers et Fusiliers (tous BoMo) ou Mousquetaires, disposent de 2 canons de bataillon "virtuels" qui ne sont pas représentés, mais sont réputés déployés sur le front des unités et en fonction dès lors que lesdites unités sont arrêtées/disponibles en début de TDJ. Dans ces conditions ces unités jouissent de l'appui d'une autre arme tandis que leurs adversaires (mais seulement ceux qui sont confrontés à l'unité concernée) se comptent sous feu d'Artillerie (-1) si les COALisés attaquent et sous feu efficace d'Artillerie (-2) s'ils se défendent de pied ferme. Pas de calculs de pertes relatifs.

La CAValerie FRANçaise est représentée en Escadrons de 4 figurines, jouissant d'un +2 au MORal effectif (1 point pour 2 figs présentes). La CAValerie COALisée est représentée en Divisions habituelles de 6 figurines jouissant d'un +3 au MORal effectif et les COSaques en Sotnias de 3 figurines avec un +1 au MORal effectif. Il est rappelé que les COSaques n'ont pas pour vocation d'aller chercher les ennemis. Leur rôle dans une bataille rangée est limité à menacer les flancs ennemis, et à n'attaquer que des gens incapables de se défendre (RET/DER) et d'être soutenus.

L'ARTillerie FRA ou COA est représentée en bies de 6 pièces ludiques (12 pièces historiques).

L'Etat-Major : à cette échelle de jeu, les CEC sont représentés par 3 figurines, les Cdts de CA par 2 figurines et les Cdts de Division par 1 figurine. Ils apportent les avantages habituels.

Transmission des ordres : un ordre émis en début de Tour De Jeu (TDJ) est en principe reçu au début du suivant (délai 1/2 heure) dans le secteur même ou le secteur voisin (secteur = table). Ajouter 1/2 h par secteur supplémentaire séparant l'émetteur du récepteur. Ces transmissions doivent transiter par les arbitres qui veilleront à interdire des mouvements trop "spontanés" et tiendront également compte des éventuels aléas que pourraient rencontrer les messagers.

Segment Opérationnel : Nous jouerons celui d'L3C 2, permettant un mouvement opérationnel complet, suivi d'un mouvement tactique complet lui-aussi.

Les mouvements opérationnels seront standard (multiplicateur 5), identiques pour les deux armées, et toujours faits sous le contrôle d'un arbitre.

Opérationnel Standard pour les unités engagées = 600 mm pour tout le dispositif de combat concerné avançant sur ennemi reculant (sur ordres).

Résolutions tactiques :

Elles relèvent normalement de l'auto-arbitrage des joueurs, les arbitres n'étant pas là pour résoudre lesdits calculs, mais seulement trancher les cas litigieux. Ils suivront cependant plus particulièrement les moins expérimentés de nos participants que leurs camarades pourront aider de leurs conseils, ou à résoudre les tests (je n'ai pas dit jouer à leur place !).

Nouveaux points de règles :

D'autre part nous appliquerons pour la première fois deux avancées de la règle (très simples).

En l'occurrence vous servirez de "cobayes" et j'apprécierai vos commentaires relatifs éventuels, sur ce point comme sur celui du moral effectif de la cavalerie, ou d'autres, mais après la bataille.

1) L'écart d'allure favorable de la cavalerie sera toujours doublé dans les résolutions tactiques. (Jusqu'à présent il ne l'était que pour CAV contre INF, désormais il le sera dans tous les cas).

2) Dans le cas de 2 ou 3 écarts d'allure, le rapport de forces sera ramené aux seules figurines en strict contact de socle (éventuellement sur deux rangs pour l'INF). Pas de débordement possible.

Découpage horaire : Pour ne pas laisser de joueurs en attente et entrer tous ensemble dans le vif du sujet, j'ai décidé de commencer à jouer à 9 h 00 historiques (au lever du brouillard).

Les troupes, de ce fait, seront toutes en position ou en marche sur les tables.

Nous aurons donc, vu du côté français :

A gauche un attaque-attaque opposant Lannes et Murat à Bagration et Liechtenstein.

Au centre un attaque-défense opposant Soult à Kutusov.

A droite un défense-attaque opposant Davout à Buxhoevden.

La nuit tombant à 17 h 00 cela donne huit heures de combats, soit 16 tours de jeu, à inscrire dans les 16 heures environ qui sont allouées.

Cela me paraît confortable, laissant le temps pour des pauses casse-croûte et autres.

Caractéristiques du terrain : s'agissant d'un plateau, les différents niveaux sont, une fois passée la ligne de crête, considérés comme de la plaine. Chaque niveau supérieur étant à considérer comme niveau 1 par rapport au niveau inférieur. Bien sûr, lorsque plusieurs lignes de crête se succèdent rapidement, elles jouent leur rôle habituel dans la règle.

La rive "française" du Goldbach domine la rive "coalisée". Il sera donc fait application du plus haut/plus bas dans les combats relatifs. Situé dans une dépression le village de Telnitz ne peut être canonné du côté coalisé... mais peut l'être depuis la rive Française.

Les villages sont considérés Abri Léger. Le château de Sokolnitz Abri Dur. Le Goldbach pénalise d'1 UD l'INF et 2 UD la CAV, plus un SAF récupéré au bout d'1 UD INF et 2 UD CAV. L'ART ne peut le franchir qu'aux ponts. La Littawa est une rivière bordée de prairies marécageuses. Les chevaux et canons s'y enlisent. Les hommes ne s'en extirpent qu'avec peine et deviennent "hors de combat".

Les étangs n'offrent pas d'obstacle à la marche tant que la glace tient. Lorsqu'elle cède (sur décision de l'arbitre) ils se transforment en marécage glacé. Tous les matériels sont alors "coulés", les chevaux perdus ou dispersés, les hommes, transis de froid, hors de combat et sans armes, se dirigent vers le bord le plus proche. Si l'ENI s'y trouve c'est la capture assurée.

Les ordres initiaux :

Davout : Tenir la ligne du Goldbach (ce qui suppose reprendre Telnitz et Sokolnitz).

Soult : s'emparer du plateau de Pratzen (ce qui suppose d'en expulser tout ennemi).

Lannes : avancer à niveau du centre en s'opposant à toute avance ennemie vers le Santon.

Murat : flanquer le centre (Soult) et le relier à la gauche (Lannes).

Bernadotte, Garde, Oudinot : en réserve, suivre le centre gauche (Vandamme).

Buxhoevden : percer à Telnitz (Kienmayer et Doctorov) et Sokolnitz (Przebyschewski et Langeron) puis remonter au Nord vers Kobelnitz et Puntowitz pour couper la route de Brünn.

Kutusov : l'ordre initial (suivre Buxhoevden) devient de facto "Tenir sur place".

Bagration : s'emparer du Santon (sans rire).

Liechtenstein : relier le centre (Kutusov) et la droite (Bagration).

Constantin : en réserve, suivre le centre droit (Miloradowitch).

Les ordres ultérieurs :

Ils relèvent des généraux en chef qui, à ce moment-là, disposent encore de leurs réserves intactes. Le reste est déjà "engagé" ou va l'être très vite, et il sera difficile d'y changer quelque chose avant l'affrontement. C'était voulu de ma part, sauf à ne plus avoir qu'un trop lointain rapport avec la vraie bataille d'Austerlitz, dont j'ai déjà bien assez "manipulé" les paramètres pour lui redonner un intérêt tactique pour les participants. Quant'aux généraux en chef, parlons-en un peu.

Napoléon était si "génial" qu'il est toujours délicat de se mettre en situation pour un mortel ordinaire (je le sais car j'ai déjà assumé le rôle). En l'occurrence, le plus génial fût la manière d'amener l'adversaire, qui n'y avait aucun intérêt, à livrer tout de suite une bataille qu'il ne pouvait pas gagner. Ce stade étant dépassé, la suite fut affaire d'exécution, et le Napoléon de service n'a plus qu'à superviser, tout en gardant, comme à l'historique, la haute main sur ses réserves.

Kutusov, loin d'être aussi "génial", n'était pas pour autant aussi vain que son souverain, le Tsar Alexandre, qui voulut la guerre d'abord et la bataille finale ensuite, le tout beaucoup trop vite. Le général était farouchement opposé à l'offensive, décidée malgré lui et planifiée par l'Autrichien Weyrother avec le talent que l'on sait. C'est donc dans des circonstances tout-à-fait analogues que notre Kutusov ludique va se retrouver lorsque le Tsar (sa figurine) lui dira en lever de rideau : "Michaïl Illarionovitch, c'est vous qui commandez", sans rire, et juste avant l'attaque de Soult !

Souhaits de l'organisateur-moi-même :

Que cela se passe bien. Cela paraît évident "à froid", mais pour certains, "à chaud" cela le devient moins, jusqu'à parfois oublier que "ce n'est qu'un jeu". J'ai souvent eu à regretter que le comportement de quelques-uns, voire même d'un seul, porte le discrédit sur la majorité, voire tous les autres, aux yeux de visiteurs "étrangers" à nos arcanes et qui "ne peuvent pas comprendre". C'est pourquoi, pour la première fois, je martèle ces principes préventivement.

Je me donne tout ce mal bénévolement, et quelques autres avec moi, par passion du Jeu et de l'Histoire et dans le but altruiste de vous faire plaisir puisque vous partagez ces mêmes valeurs. Je souhaite que tout le monde passe un bon moment et il suffit pour cela que chacun y mette de la bonne volonté, même quand aléa n'est pas favorable, l'ennemi "trop fort", ou l'arbitre "méchant", etc... Vous disposez désormais d'un forum où exprimer vos humeurs ou désaccords après la bataille mais pendant, soyez courtois, respectez l'arbitre, vos adversaires, nos hôtes et... vous-mêmes.

"AUSTERLITZ 2005" à Suippes

<u>ARMÉE FRANÇAISE</u>	<u>100 unités pour 5 à 22 j.</u>	<u>1 0</u>	<u>110 pl.</u>
<u>LANNES</u> (bm)	<u>19</u> <u>1 à 4 joueurs</u>	<u>2</u>	<u>21 plaq</u>
Suchet (BMasson)	7 (4 Ligne +1 Léger + 2 Bies 8 £)		
Caffarelli (DeMasson)	6 (4 Ligne +1 Léger + 1 Bie 8 £)		
Walther	6 (6 Dragons)		
<u>MURAT</u> (ss)	<u>22</u> <u>1 à 5 joueurs</u>	<u>2</u>	<u>24 plaq</u>
Kellermann (SScotto)	5 (1 Chasseurs + 3 Hussards +1 Bie 8 £)		
Nansouty	6 (2 Car. + 4 Cuirassiers)		
Milhaud (MWMané)	6 (4 Chasseurs + 2 Hussards)		
Hauptpoul	5 (4 Cuirassiers +1 Bie 8 £)		
<u>SOULT</u> (pf)	<u>18</u> <u>1 à 4 joueurs</u>	<u>2</u>	<u>20 plaq</u>
Vandamme (LIsnard)	6 (4 Ligne +1 Léger +1 Bie 8 £)		
Saint-Hilaire (PFontanel)	6 (4 Ligne +1 Léger +1 Bie 8 £)		
Boyé	6 (6 Dragons)		
<u>DAVOU</u> (dc)	<u>21</u> <u>1 à 4 joueurs</u>	<u>2</u>	<u>23 plaq</u>
Legrand (STanguy)	6 (3 Ligne +2 Léger +1 Bie 8 £)		
Margaron	3 (2 Chasseurs + 1 Hussards)		
Friant (DChaigneau)	6 (4 Ligne +1 Léger +1 Bie 8 £)		
Bourcier	6 (6 Dragons)		
<u>NAPOLÉON</u> (XJacus)	<u>20</u> <u>1 à 5 joueurs</u>	<u>2</u>	<u>22 plaq</u>
Bernadotte (NRemy)	7 (5 Ligne +1 Léger + 1 Bie 8 £)		
Bessières	7 (2 IVG + 2 GCG +2 CCG +1 Bie 8 £)		
Oudinot	6 (2 GR+ 2 CR +1 Bie 8 £)		

<u>ARMÉE AUSTRO-RUSSE</u>	<u>92 unités 5 à 19 j.</u>	<u>1 1</u>	
<u>BUXHOEWDEN</u> (jld)	<u>32</u> <u>1 à 5 joueurs</u>	<u>4</u>	
Kienmayer (Aut)(JLMarie)	9 (2 Grz +2 CL +2 Hus +2 Cos +1 Bie wüerst 6 £)		
Doctorov (JLDorel)	8 (5 Msq +1 Gren +1 Cos +1 Bie 12 £)		
Langeron (OBeyer)	8 (5 Msq +1 Gren +1 Drag + 1 Bie 12 £)		
Przebyschewski (FEcoffet)	7 (5 Msq +1 Jäger + 1 Bie ARP 6 £)		
<u>KUTUSOV</u> (jfg)	<u>14</u> <u>1 à 3 joueurs</u>	<u>2</u>	
Miloradowitch (Rus)(JFGantillon)	7 (5 Msq +1 Gren +1 Bie 12 £)		
Kollowrath (Aut)(NMounier)	7 (6 Fus +1 Bie 12 £)		
<u>LIECHTENSTEIN</u> (fc)	<u>14</u> <u>1 à 4 joueurs</u>	<u>2</u>	
Hohenlohe (Aut)(EChambon)	4 (3 Cuir +1 Bie wüerst 6 £)		
Essen II (Rus)(FChambon)	10 (2 Uhl +2 Huss +2 Drag +3 Cos +1 Bie ARC 6 £)		
<u>BAGRATION</u> (pb)	<u>18</u> <u>1 à 4 joueurs</u>	<u>2</u>	
Dolgorouki (inf)(PBorreill)	7 (5 Msq +1 Jäg + 1 Bie ARP 6 £)		
Ouvarov (cav)(SParrin)	11 (1 Cuir +4 Huss +2 Drag + 3 Cos +1 Bie ARC 6 £)		
<u>CONSTANTIN</u> (TKerdal)	<u>14</u> <u>1 à 3 joueurs</u>	<u>1</u>	
Maliutin (inf)	6 (4 Gren +1 Jäg + Bie ARP 12 £)		
Kollogribov (cav)	8 (4 Cuir +2 Hus + 1 Cos +1 Bie ARC 6 £)		

Choix du terrain

Echelle de 1 mm = 2 pas (soit 1,33 m), correspondant aux effectifs du 1/100-66e (25 mm).

Espace reproduit sur 9,6 x 6 m correspondant à 12,8 x 8 km du champ de bataille réel.

Il comportera 6 travées de 1,6 x 6 m, chacune utilisant 6 tables de 2 x 0,8 m.

Soit en tout 36 tables (sur les 39 disponibles), sachant que 5 peuvent être économisées (x sur le plan), mais qu'il faut en prévoir 2 pour dessertes et Etat-Major des deux camps et 1 pour Gestion.

D'autre part il vaut mieux avoir une petite réserve pour le cas où la bataille "déborderait" un peu.

Découpage : les 6 travées correspondant aux 6 secteurs divisionnaires formant deux à deux la gauche, le centre, et la droite. On peut envisager un arbitre par secteur, évoluant entre les deux travées relatives.

Cela s'inscrirait, avec des intervalles de 0,8 m (au moins) dans un rectangle de 14 à 15 m x 6 m, disons en chiffres ronds dans un rectangle de 16 m x 8 m.

Décors : outre le relief et les routes (6 m), il faut 16 m de ruisseau et de mousse (32 m !). Disons un pont, en bois si possible, par village sur le Goldbach (6) et un pont en pierre sur la route d'Olmütz à Brünn. Il y a 10 villages (52 maisons sur le plan), disons 26 modèles.

Les troupes : j'ai choisi le 1/100-66e avec nos 25 mm, ce qui, mes OBs donnant sensiblement des effectifs similaires aux deux camps, demande 6 caisses de figurines, compte tenu de la non représentation de l'artillerie régimentaire Coalisée comme des tirailleurs Français.

Les figurines sont mises à disposition en colonnes sur leurs plaques de 50 x 100. Les Français y sont dans leur colonne "habituelle" sur trois rangs de figurines. Il convient de les disposer sur quatre rangs afin d'éviter les "oublis" relatifs dans les résolutions.

Sans y obliger (les circonstances y pourvoiront) je souligne que la formation de combat normale de l'INFanterie est à l'époque la ligne, y compris pour les Français. Sur les plaques de 50 x 100, cela se traduit par 8 figurines sur la plaque plus 2 de chaque côté pour nos bataillons de 12.

La formation divisionnaire "conseillée" est la suivante :

Français ; deux bataillons en ligne avec l'artillerie divisionnaire entre eux, et deux bataillons en colonne en retrait d'une UD sur chaque flanc. Le cinquième bataillon déployé en arrière du centre du dispositif.

Coalisés ; deux bataillons déployés en ligne avec entre eux un intervalle d'une UD en arrière duquel se tient un troisième bataillon en colonne. Le deuxième groupe de trois bataillons de chaque division se déploie de même, et entre les deux groupements se place l'artillerie divisionnaire.

Mais l'espace à couvrir est tel que cette belle théorie peut fort bien se trouver "difficile" à jouer !

Matériel :

Il est demandé aux joueurs d'amener chacun ses marqueurs, mètre et dé, ainsi qu'une Aide de jeu. Cette dernière est téléchargeable sur Planète Napoléon.

Ordres de Bataille ludiques et rôles :

Ils figurent dans le présent document. Les rôles sont affectés en fonction de ma connaissance actuelle des participants et de l'état de mes cogitations relatives. Ils peuvent donc encore subir des "mutations" avant le premier coup de canon et nous verrons cela sur place en lever de rideau.

Diégo MANÉ, Lyon, le 28 Novembre 2005



Table de Jeu L3C "Austerlitz 2005" à Suippes (9,60 m x 6,00 m).