

"FRIEDLAND 2007" à Paris, choix de modélisation "L3C"

(par Diégo Mané, Lyon, Août, puis Novembre, et enfin Décembre 2007)

Friedland a déjà été rejouée sous mon égide. C'était en 1993 au Quartier "Général Frère" à Lyon, dans le cadre de la 3e Convention Nationale "Les Trois Couleurs". Ce fut incontestablement ma plus belle réussite d'organisateur, même si elle eut, par la suite, beaucoup de "challengers". A cette occasion j'ai pu prouver la justesse de nos choix ludiques quant'au rendu historique des combats.

N'ayant donc plus rien à prouver, du moins dans ce domaine, j'ai décidé cette fois de laisser plus de liberté aux joueurs, et je montre la voie en simplifiant considérablement les données ludiques que j'avais établies en 1993. Ceux qui s'y intéressent peuvent toujours les trouver dans mon Livret de Campagne "Les Trois Couleurs" n° 7, "Campagne de Juin 1807 en Pologne", toujours au catalogue, et dont les extraits relatifs à Friedland seront prochainement mis en ligne sur "Planète Napoléon".



Napoléon à Friedland (détail d'après Meissonier)

Choix de modélisation du terrain :

Par contingence technique liée à un changement de salle inopiné, j'ai du modifier les paramètres initialement prévus et adopter les suivants : Echelle de 1 mm = 2 pas (ou 1,33 m), correspondant aux effectifs du 1/100-66e pour des figurines Minifigs de 25 mm (Unité de Distance conservée à 60 mm -au lieu de 50-, Tours de 20 mn).

Espace reproduit sur 4,80 m x 3,60 m correspondant à 6,4 x 4,8 km du champ de bataille réel. Il comportera 4 secteurs de 1,20 x 3,60 m. Les travées utilisant chacune 6 tables de 1,20 m par 0,80 m, afin de présenter la même longueur de 4,80 m que la table centrale initialement imposée.

Nouveau changement de salle à deux jours de notre bataille. Trop tard pour modifier autre chose que des détails. Nous revenons toutefois à la version initiale qui ne prévoyait pas de représenter le ravin du Mühlenfluss et son lac.

Il ne vous aura pas échappé que nous représentons ainsi une largeur de 3,60 m de décor sur des tables présentant 4,80 m de développement. C'est l'avantage de l'inconvénient initial. Nous aurons donc 0,60 m de disponible de chaque côté du champ de bataille pour poser les coudes des gens fatigués, les aides de jeu, les troupes de réserve au début et les figurines de pertes ensuite, sans que, pour une fois, cela n'encombre le champ d'honneur (et photographique !) proprement dit.

Caractéristiques du terrain :

Les villages sont considérés Abri Moyen. Les ruisseaux pénalisent d'1 UD l'INF et 2 UD la CAV, plus un SAF récupéré au bout d'1 UD INF et 2 UD CAV (ou 1 PA si l'on reste immobile après). L'ART ne peut les franchir qu'aux ponts. L'Alle est infranchissable par l'ARTillerie. Les troupes poussées contre son cours perdent 2/3 de pris/noyés pour l'INF et 1/3 pour la CAV. Le reste fuit. Les deux lignes pointillées sur la table 3 (Friedland) masquent la vue sans compter +haut/+bas. Les hauteurs sont des collines et jouent leur rôle habituel dans la règle. Le ravin de la T3 est impraticable sauf pour l'infanterie qui en sort toutefois en désordre. Je n'ai pu représenter une hauteur intermédiaire sur laquelle est positionnée l'artillerie du 1er CA (devant Lahoussaye) et par exception, du seul point de vue des artilleries respectives, il ne sera pas compté de +haut/bas. Le croquis du terrain ludique, que je n'ai pas eu le temps de re-refaire avant la bataille, date de l'option précédente. Des bandes de 20 cm ont changé de secteur, mais l'ensemble reste explicite. On ne peut passer d'un secteur à l'autre que par les passages matérialisés ou aux extrémités. Le bord Nord du ravin domine le bord Sud (compter un niveau d'écart). Ceci peut avoir une incidence en cas de tirs d'artillerie par dessus, aisés du Nord au Sud, mais difficiles du Sud au Nord.

Transmission des ordres : un ordre émis en début de Tour De Jeu (TDJ) est en principe reçu au début du suivant (délai 20 mn) dans le secteur même ou le secteur voisin (secteur = table). Ajouter 20 mn 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 et identiques pour les deux armées, et toujours faits sous le contrôle d'un arbitre (en l'occurrence moi-même).

Opérationnel Standard pour les unités engagées = 300 mm (= 600 pas = 400 m en 20 mn) pour tout le dispositif de combat concerné avançant sur ennemi reculant (sur ordres).

Caractéristiques des troupes :

Puisque nous disposons de mon Livret de campagne n° 7 "Campagne de Juin 1807 en Pologne", j'en ai tiré les fiches de Caractéristiques Nationales relatives des deux nations. Nous négligerons toutefois le fait que les Carabiniers français n'avaient pas encore 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.

L'INFanterie FRANçaise

Tous les bataillons ludiques (représentant des régiments) seront composés de 12 figurines 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 "Grenadiers Réunis" et la Garde, ainsi que les Cuirassiers, sont Elite reconnaissable. Les figurines de Grenadiers ou Voltigeurs organiques des bataillons joueront comme Fusiliers ou Chasseurs et ne seront jamais séparées de leur bataillon.

Toute INF RUSse ATTAquant de l'INF FRANçaise sera comptée sous feu de Tirailleurs (-1) et toute INF/ART RUSse se défendant contre INFanterie FRANçaise sera comptée 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 (écran trop rapproché de la cible).

L'INFanterie RUSse

Tous les bataillons ludiques (représentant des régiments) seront composés de 12 figurines en colonnes par 3. Les Régiments de Grenadiers comptent Elite reconnaissable. A l'exception du commandement de Raiewsky, qui réunissait tous les Jägers (seuls capables de combattre en tirailleurs*), toutes les unités d'infanterie disposent de 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 RUSses attaquent et sous feu efficace d'Artillerie (-2) s'ils se défendent de pied ferme. Pas de calculs de pertes relatifs.

* Jägers de Raïewsky : c'est dans ce secteur, et seulement là, que les Russes sont, historiquement, à même de déployer des tirailleurs. Mais les Français eux-mêmes ne déployant pas, ludiquement, leurs tirailleurs virtuels, il convient de faire pareil pour les Russes. En l'occurrence, Jägers Russes et Fusiliers Français infligeront à l'adversaire le seul -1, et les Chasseurs Français, eux, infligeront jusqu'au -2, mais en subissant quand-même le -1 de la part des Jägers.

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 les bataillons de 12.

Les CAValeries (FRANÇAISE et RUSSE) sont représentées en "Régiments" de 6 figurines, jouissant d'un +3 au MORal effectif (1 point pour 2 figurines présentes).

Les ARTilleries (FRANÇAISE comme RUSSE) sont représentées en batteries de 6 pièces ludiques (12 pièces historiques), afin d'en doter tous les commandements ludiques (MORal effectif +3).

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/Brigades par 1 figurine. Sauf précision différente sur l'OB ludique, ils apportent les avantages habituels.

Résolutions tactiques :

Elles relèvent habituellement de l'auto-arbitrage des joueurs, les arbitres n'étant pas là pour résoudre lesdits calculs, mais seulement trancher les cas litigieux. Mais, dans le cas présent, ils suivront et aideront plus particulièrement les moins expérimentés de nos participants, que leurs camarades pourront également aider de leurs conseils, mais sans aller jusqu'à jouer à leur place !

Découpage horaire : Pour ne pas laisser trop longtemps des joueurs en attente, et entrer tous plus rapidement dans le vif du sujet, j'ai décidé de commencer à jouer à 17 h 00 historiques (au déclenchement de l'attaque de Napoléon). La plupart des troupes seront de ce fait en position ou en marche sur les tables... Attention toutefois, "en position ou en marche" ne signifie pas nécessairement "visibles", comme vous (ne) le verrez (peut-être pas) !

Matériel :

Il est demandé aux joueurs qui les ont d'amener chacun ses marqueurs de Points d'Action, mètre et dé, ainsi qu'une Aide de jeu. Les nouveaux joueurs sont "excusés" d'avance et il leur sera fourni le nécessaire sur place.

Les ordres initiaux : à donner par les GEC, sont réputés reçus en début de jeu. Le placement des premières lignes respectives du plan historique est immuable. Les joueurs pourront toutefois adapter sur place leurs dispositions avant le début du jeu. Les deuxièmes lignes qui seraient non visibles de l'ennemi pourront être jouées en troupes cachées en accord avec les arbitres de table. Les grandes unités de réserve seront ôtées de la surface de jeu après la photo souvenir. Les GEC me donneront alors par écrit sur un plan leur positionnement réel d'après leurs dispositions.

Les ordres ultérieurs :

Ils relèvent des généraux en chef que j'essaierai de mettre dans les dispositions d'esprit historiques, en les laissant dans le doute sur un certain nombre d'éléments (pas nécessairement historiques, eux, sinon la connaissance des faits réels deviendrait un avantage trop conséquent).

Souhais du "Triumvirat" d'organiseurs (C. Chary, T. Kerdal, D. Mané) :

Que cela se déroule le mieux possible, 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 du forum "Planète Napoléon" pour exprimer vos humeurs ou désaccords après la bataille, mais pendant son déroulement, soyez courtois, respectez l'arbitre, vos adversaires, nos hôtes et... vous-mêmes. Au final, notre récompense serait que plus tard, bien plus tard, lorsque l'on vous parlera de notre bataille de Décembre, vous puissiez répondre avec fierté : "Friedland 2007" à Paris ? J'y étais !"

L'ARMÉE RUSSE A FRIEDLAND AU 1/100-66e (25 mm)

(Diégo Mané © 2007)(* = 1 point de fatigue à 17 h 00, ** = 2)

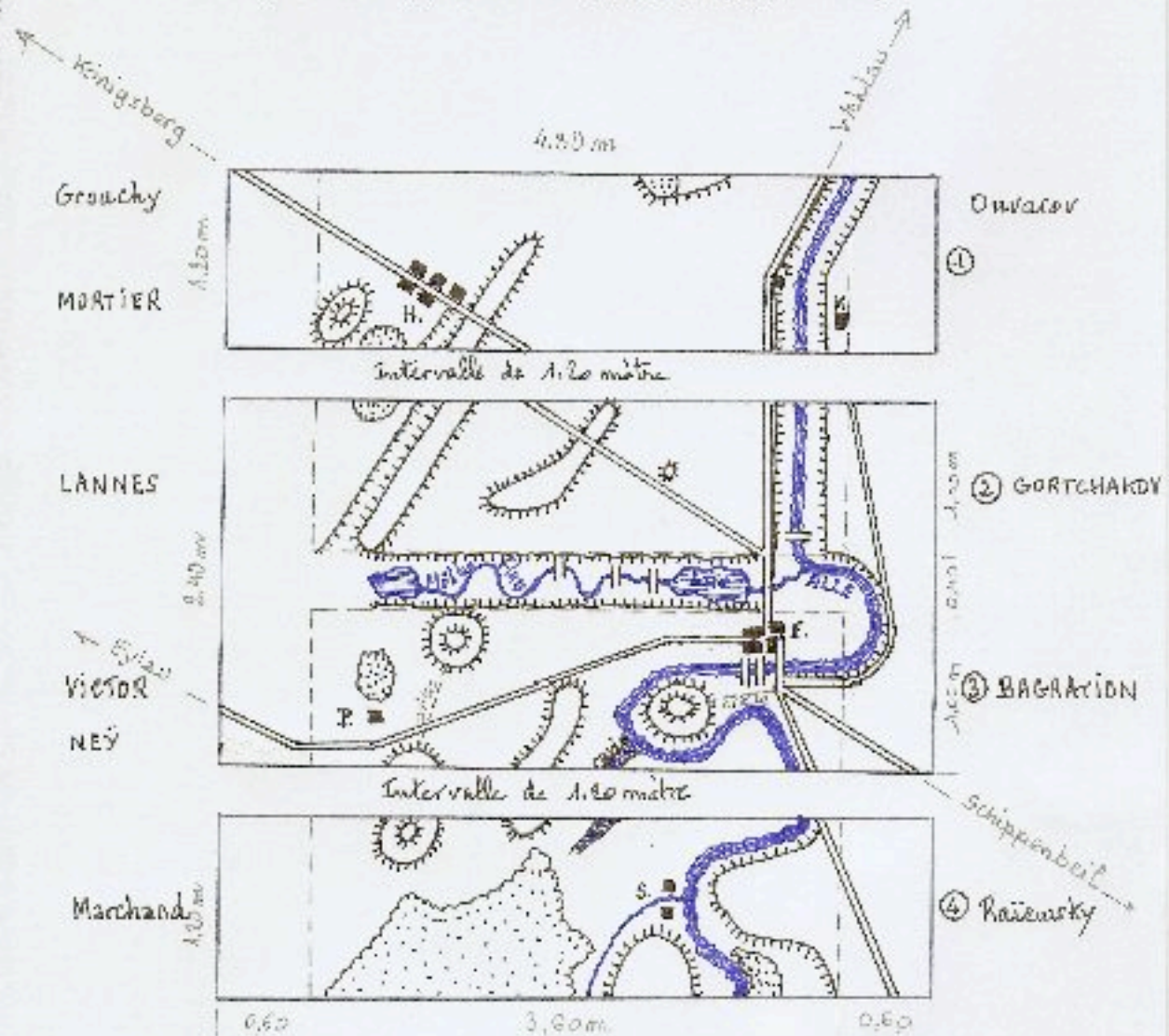
<u>CEC : GdK Baron BENNIGSEN (+2) + 2 AdC</u>	<u>396</u>	<u>156</u>	<u>36</u>
<u>GAUCHE : BAGRATION (+3) + 1 AdC</u>	<u>180</u>	<u>48</u>	<u>12</u>
6e Div. : <u>Lvov (+1) : IR Nizovsky, Reval, Bielosersk, Volhynie</u>	36		03
2e Div. : <u>Mazowski : GR Pavlov et St-Petersburg, IR Rostov et Eletz</u>	36		03
<u>Artillerie : 2 Batteries de Position (2e et 6e DI)</u>			
<u>Cavalerie : Duka (+1) : Dragons de Kiev, Dragons Kazan (14e DI)</u>		12	
<u>Cuirassiers Ekaterinoslav, Petite Russie, Empereur, Gardes à Cheval</u>		24	
<u>Artillerie : 1 Batterie à Cheval</u>			03
<u>Soutien de l'Avant-Garde : Markov (+1)*:</u>			
<u>IR Pskov, Tenga, Kostroma, Stary-Oskol, Grenadiers de Moscou</u>	48		
<u>Hussards de l'Avant-Garde : Régiments Pavlograd et Grodno</u>		12	
<u>Artillerie de l'Avant-Garde : 1 Batterie à Cheval</u>			03
<u>Avant-Garde : Raiewski (+2) : 3,4,7,24,5,20,25,23,26e Jägers*</u>	48		
<u>Régiment legerski (Jägers de la Garde), 2e Jägers, Milice Moscou</u>	12		
<u>DROITE : GORTCHAKOV (+2) + 1 AdC</u>	<u>120</u>		<u>12</u>
Les 7e et 8e Div. sont sous le GL Doctorov (+2)			
7e Div. Essen III : <u>GR Ekaterinoslav, IR Moscou, Vladimir, Voronej*</u>	36		03
8e Div. Engelhard : <u>IR Podolie, Vieille Ingie, Schlüsselburg**</u>	24		03
3e Div. Titov II (+1): GR Tauride, IR Lithuanie, Korporsk	24		03
<u>Mourmansk, Tchernigov, Dnieper*</u>	36		03
<u>Artillerie : Koutaïssov (+1); 4 Batteries de Position *</u>			
<u>CAVALERIE : OUVAROV (+2) + 1 AdC</u>	<u>48</u>		<u>06</u>
(Ouvarov) : <u>Uhlans de Lithuanie*</u>		12	
<u>Hussards Elisavetgrad et Soumy*</u>		12	
<u>Artillerie : 1 Batterie à Cheval*</u>			03
Kollogrivov (+2)** : Garde ; <u>Cosaques, Hussards, Uhlans</u>	24		
<u>Cuirassiers de Saint-Georges</u>		- -	
<u>Artillerie : 1 Batterie à Cheval de la Garde**</u>			03
<u>Cosaques : trois régiments de Cosaques du Don (hors-table)</u>		- -	
<u>RESERVES : (pas de "titulaire")</u>	<u>96</u>	<u>60</u>	<u>06</u>
<u>Cavalerie : Galitzine (+2)* : Dragons Pskov et Moscou</u>		12	
<u>Uhlans Polonais</u>		12	
<u>Hussards Alexandrie (x2), Izioum, Olviopol</u>		24	
<u>Artillerie : 1 Batterie à Cheval</u>			03
<u>1ère Div. : Malioutine (+1) : GG Séménovski, Ismaïlovsky, du Corps</u>	36		
<u>GG Préobrajenski (en réalité absent)</u>	12		
<u>IR Kexholm, Veliki-Louki, Pernau</u>	- -		
<u>14e Div. : Somov (+1) : IR Riazan, Ouglitch, Sofia, Toula, Vilna</u>	48		
<u>Cavalerie : Dolgorouky ; Dragons Courlande, Riga</u>		12	
<u>Artillerie : 1 Batterie de Position de 12</u>			03

L'ARMÉE FRANÇAISE A FRIEDLAND AU 1/100-66e (25 mm)

(Diégo Mané© 2007)(* = 1 point de fatigue à 17 h 00, ** = 2)

<u>CEC : NAPOLEON 1er (+4) + Berthier + 1 AdC</u>	480	216	45
<u>DROITE : Vle C.A. ; Maréchal NEÿ (+3) + 1 AdC</u>	108	48	09
Div. Marchand (+2) : 6e Léger, 39e, 69e 76e Ligne x 12 figs	48		
Div. Brun : 31e Léger x 12 figs (attaché à Marchand)	12		
Div. Bisson (+1): 25e Léger, 27e, 50e, 59e Ligne x 12 figs	48		
Artillerie : 1 ARP de 8 £ (Bisson), 1 ARP de 8 £ (de Marchand)			06
Cav. La Tour-Maubourg (+1) : 1, 2, 4, 14, 20, 26e Dragons		36	
Artillerie : 1 ARC de 8 £ (La Tour-Maubourg)			03
Cav. Colbert : 3e Hussards, 10e et 15e Chasseurs à Cheval*		12	
Cav. Hollandaise : 2e et 3e Hussards, 2e Cuirassiers*		- -	
<u>RESERVES : 1er C.A. ; GD VICTOR (+2) + 1 AdC</u>	144	36	12
Div. Dupont (+2) : 9e Léger, 24e, 32e, 96e Ligne x 12 figs	48		
Div. Lapisse (+1) : 16e Léger, 8e (blc), 45e, 54e Ligne x 12 figs	48		
Div. Villatte (+1) : 27e Léger, 63e, 94e, 95e x 12 figs	48		
Cav. La Houssaye (+1) : 17e, 18e, 19e, 27e Dragons, 1 ARC 8 £		24	03
Cav. Saxonne : <u>Leib-Cuirassiers</u> , Carabiniers, Cheval-Légers**		12	
Artillerie : Sénarmont (+1) ; 3 ARP de 6 £			09
<u>RESERVES : Garde ; Maréchal BESSIERES (+2) +1 AdC</u>	48	36	06
Inf. Dorsenne (+2) : 6 régts (2 Gr.+ 2 Ch. + 2 Fus.)	48		
Cav. Walther (+1) : 12 Chasseurs, 12 Grenadiers, 12 Dragons		36	
Art. Couin (+1): 2 Bies à Cheval de la Garde de 8 £			06
<u>GAUCHE : C.A. de Réserve : Maréchal LANNES (+3) +1 AdC</u>	96	48	09
Div. Oudinot (+2) : 8 régts de Grenadiers Réunis x 6 (en 4 x12)**	48		
Div. Verdier (+2) : 2e et 12e Léger, 3e (blc) et 72e Ligne à 12*	48		
Saxons : 1 régnt d'infanterie x 12 figs (attaché à Verdier)	- -		
Cav. Nansouty (+2) : 1, 2 Carabiniers et 2, 3, 9, 12e Cuirs* (8x6)		48	
Artillerie : 1 ARP 4 (Oudinot), 1 ARP 6 (Verdier) 1 ARC 8 (Nansouty)			09
<u>GAUCHE : Ville C.A. : Maréchal MORTIER (+2) +1 AdC</u>	84	12	06
Div. Dupas (+1) : 4e Léger, 15e (blc) et 58e Ligne, GdP x 12 figs*	48		
Div. Dombrowski (+1) : 2e, 3e, 4e infanterie polonaise x 12 figs	36		
Artillerie Baltus (+1) : 2 ARP 6 £ (1 Fra, 1 Pol)			06
<u>CAVALERIE de l'Aile Gauche : GD GROUCHY (+2) +1 AdC</u>	48		03
Div. Grouchy : 3e, 6e, 10e, 11e Dragons **	24		
Cav. Beaumont (+1): 5e Chasseurs, 2e, 4e*, 9e Hussards**	12		
Cavalerie Polonaise : 1er et 5e Chasseurs, 2e et 6e Uhlans	12		
Artillerie : 1 Bie à Cheval de 6 £ (Hol. de Mortier) (Grouchy)			03

LE KRIEGSPIEL DE FRIEDLAND AU 1/1000000
 (A l'Ecole Militaire de Paris, Décembre 2007)



ÉCHELLE DU CROQUIS CI-DESSUS : 1/500000
 ÉCHELLE DE LA TABLE (10mm = 2 pas) 1/100000
 (Multiplier les croquis par 37,5 donne la table)

H. = Heinrichsdorf	F. = Friedland
T. = Tuleria	P. = Posthemm
K. = Kloschenau	S. = Sorkbach

Le web ayant modifié la taille du croquis, ne pas considérer le multiplicateur 37,5.

Participants à "Friedland 2007" à Paris, en liste (au 08 Décembre)

	Staff	Français	Russe
AUGER Vincent		Nansouty	
BAUZIN Yann		NEŸ	
BERTON Ivan			Galitzin
BEYER Olivier			Raïewsky
BORREILL Philippe			BAGRATION
CAILLIAU Christophe			Duka
CHAIGNEAU Didier		LANNES	
CHARY Claude	Organisateur		
DADER Olivier		Lahous./La Tour	
ECOFFET Frédéric			OUVAROV
FONTANEL Patrick	Arbitre S1		
JACUS Xavier		<u>NAPOLÉON</u>	
JUENET Christian		VICTOR	
KERDAL Thierry			<u>BENNIGSEN</u>
MANÉ Diégo	Org./Arbitre S2		
MANÉ John-Alexandre	Arbitre S3		
MANÉ Michaël-William		MORTIER	
MARIE Jean-Luc			GORTCHAKOV
MASSON Bruno	Arbitre S4		
MASSON Denis			Kollogrivov
TANGUY Stéphane		Grouchy	

Participants à "Friedland 2007" à Paris, par secteur (au 02 Décembre)

Inter-Secteurs, Organisateur : Chary C.			
NAPOLÉON (Jacus)	91 unités	BENNIGSEN (Kerdal)	71 un.
<u>BESSIÈRES (NA)</u>	<u>13</u>		<u>11</u>
Dorsenne (NA) (+ ARG +1 GR)	7	Maliutin (Garde)(NA)	4
Walther (NA)	6	Somov (14e DI)(NA)	7

Secteur 1, Heinrichsdorf, Arbitre : Fontanel			
<u>MORTIER (Mané M.-W.)</u>	<u>26</u>	<u>OUVAROV (Ecoffet)</u>	<u>21</u>
Dombrowski/demi-Dupas + 1 GR	8	Ouvarov + 2 RC Galitzin	7
<u>Grouchy +Beaumont (Tanguy)+1 GR</u>	<u>9</u>	Ko. + 2 RI Titov (Masson)	7
Nansouty (Auger)	9	Galitzin - 2 RC (Berton)	7

Secteur 2, sans nom, Organisateur/Arbitre : Mané D.			
<u>LANNES (Chaigneau)</u>	<u>10</u>	<u>GORTCHAKOV (Marie)</u>	<u>12</u>
Oudinot - 2 GR/Verdier	8	Doctorov/Koutaïssov	9
Demi-Dupas	2	3 RI de Titov	3

Secteur 3, Friedland, Arbitre : Mané J.-A.			
<u>VICTOR (Juenet)</u>	<u>24</u>	<u>BAGRATION (Borreill)</u>	<u>19</u>
Lapisse/Villatte	8	Lvov	8
Dupont/Sénarmont/Demi-Bisson	9	Markov (hors-Cav.)	4
Lahoussaye (Dader)	7	Duka (Cailliau)	7

Secteur 4, Sortlach, Arbitre : Masson B.			
<u>NEŸ (Bauzin)</u>	<u>18</u>		<u>8</u>
Marchand + Demi-Bisson	9	Cav. + Art./Markov	3
Latour-Maubourg (Lasconjarias)	9	Raïewsky (Beyer)	5

Cette répartition a également subi quelques fluctuations du fait de la modification des "ruptures" de tables. Sans incidence pour le lecteur, je ne la re-rechange pas, les intéressés la connaissant bien.

Simplifications envisagées pour "Friedland 2007" à Paris

(Diégo Mané, Décembre 2007 + *notes postérieures*)

1) Supprimer les * de fatigue des troupes à 17 h 00.

TK y est favorable, pensant à ses pauvres "moujiks" et au fait que les Français ont davantage de troupes fraîches disponibles. OK, mais c'est à double tranchant car cela rend "frais" aussi les Grenadiers d'Oudinot et les Cuirassiers de Nansouty. Je ne suis pas sûr qu'il y gagne au change.

2) J'ai tenu compte des pertes subies avant 17 h 00, mais globalement, et réduit l'effectif des armées en rapport, conservant des unités standard de 12 fantassins, 6 cavaliers, 3 artilleurs, donnant chacune le +3 de Moral.

3) Les unités étant disposées sur des plaques identiques pour les deux camps, tous les calculs de distances ou d'angles seront faits à partir de ces plaques, y compris pour l'artillerie, bien que lesdites plaques soient là surdimensionnées. Dans ce dernier cas on coupera court à toute discussion éventuelle en "limite de cône" puisque, justement, il est généreux.

4) Il ne sera pas tenu compte des munitions, historiquement en pénurie chez les Russes à 17 h 00, car cela aurait obéré leurs chances de "tenir".

5) Standardiser la valeur des généraux (fait à Iéna 2006, JAM n'avait pas apprécié que l'on ne donne que +2 à Lannes). *Ce point n'a pas été retenu.*

6) Formations : Infanterie ; Ligne, Colonne (2 rangs de figs)*, Carré.
Cavalerie ; Ligne, Colonne (2 rangs de figs)*.
Artillerie ; Ligne = dételée, Colonne = Attelée.

* 2 rangs est à coup sûr le plus simple en même temps que le plus beau, et je n'ai pas vu lors d'Iéna 2006 que quiconque ait été choqué, au contraire. *Ce qui, du coup, m'interpelle, au vu des récriminations enregistrées cette fois.*

7) Idée : le suivi des troupes indisponibles (RETraite, DÉRoute...) relèvera de l'arbitre... qui ne les "redonnera" au joueur responsable qu'une fois "disponibles". Cela rendra bien la "perte de contrôle" relative. *Point retenu.*

8) Je m'occuperai personnellement (ou les arbitres de table en accord avec moi) de tous les mouvements opérationnels, ainsi que de tous les "passages" à travers le Mühlenfluss ou l'Alle. *Et de la découverte des gués.*

La gestion opérationnelle des troupes cachées = moi-même.

La gestion tactique des troupes cachées = les arbitres de table.

9) Tirailleurs et canons de bataillon virtuels.

Nous avons déjà utilisé ce système avec bonheur plusieurs fois avec pertes automatiques ou sans. Cela fonctionne. La question cette fois vient du fait que nous aurons plusieurs joueurs balbutiant L3C. Du coup je me demande si des mécanismes virtuels ne risquent pas d'être mal perçus. Supprimer ? *Le staff arbitral a décidé de conserver cette méthode. Cela a bien marché.*