

"ÉNA 2006" 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 n'avons jamais rejoué Éna car cette bataille relève davantage du "jeu de massacre" à sens unique que d'un "challenge". Thème du bicentenaire oblige, je m'y suis collé. Comme l'an passé pour Austerlitz, j'ai donc décidé de modifier plusieurs paramètres historiques afin de rendre la partie intéressante pour les participants. Vous comprendrez que je ne vous les livre pas tous.

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.

Les Prusso-Saxons 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. Les figurines disponibles sont également post-1808 et certains aménagements méritent précision. Les Cuirassiers n'ont pas de cuirasse et les Cheval-Légers pas de lances. Mousquetaires et Fusiliers Prussiens joueront Mousquetaires. Les Jägers joueront les Fusiliers.

L'INFanterie FRANçaise

Tous les bataillons ludiques (représentant des régiments) seront composés de 16 ou 12 figurines (lorsque le régiment est de 24) en colonnes par 4 ou 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 "Grenadiers Réunis" et la Garde, ainsi que les Cuirassiers, sont Elite reconnaissable. Les joueurs sont autorisés à jouer en bataillons de 8 figurines (dans ce cas la colonne = deux rangs).

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. Les joueurs sont autorisés à les jouer en bataillons historiques de 6 figurines (dans ce cas la colonne sera représentée par deux rangs de figurines).

Les Régiments de Grenadiers comptent Elite reconnaissable. Toute cette INFanterie, Jägers compris, est incapable de lutter efficacement en TIRailleurs (ou à tout le moins a si vite été submergée que le résultat fut le même), aussi bien ne seront-ils pas pris en compte.

Toutes les unités de Mousquetaires Saxons et Prussiens, et les Grenadiers Prussiens (pas les Saxons) 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 COALisés attaquent et sous feu efficace d'Artillerie (-2) s'ils se défendent de pied ferme. Pas de calculs de pertes relatifs.

Les CAValeries (FRANçaise et Prusso-Saxonne) sont représentées en Escadrons de 4 figurines, jouissant d'un +2 au MORal effectif (1 point pour 2 figurines présentes).

Les ARTilleries (FRANçaise comme PRUusso-SAXonne) sont représentées0 en batteries de 6 pièces ludiques (12 pièces historiques), afin d'en doter tous les commandements ludiques.

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/Brig. 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 (en l'occurrence moi-même). Opérationnel Standard pour les unités engagées = 600 mm pour tout le dispositif de combat concerné avançant sur ennemi reculant (sur ordres).

Résolutions tactiques :

Les défections de dernière minute m'ont conduit à réduire le nombre d'arbitres-purs. Là où ils ne seront pas, la gestion relèvera de l'auto-arbitrage des joueurs, les arbitres restants ne pouvant être partout pour résoudre lesdits calculs. Ils trancheront toutefois les cas litigieux. Ils suivront plus particulièrement les moins expérimentés de nos participants que leurs camarades pourront aider de leurs conseils, ou à résoudre les tests (attention, je n'ai pas dit jouer à leur place !).

Nouveaux points de règles :

Pas cette fois, quoique, mais je pense utile de rappeler que les deux points introduits lors d'Austerlitz 2005 sont désormais pérennes. Les voici :

- 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 trop longtemps des joueurs en attente, et entrer plus rapidement tous dans le vif du sujet, j'ai décidé de commencer à jouer à 9 h 00 historiques (au lever du brouillard). 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 (pas) !

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. La vraie bataille était "pliée à 14 h 00, mais mieux commandés -c'est ce qui leur manqua le plus en 1806- nos Prussiens 2006 devraient mieux faire. Quoiqu'il en soit, cela paraît confortable, laissant le temps pour les pauses de tous types.

Caractéristiques du terrain : s'agissant de plateaux, 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.

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. La Saale est infranchissable par l'ARTillerie. Les troupes poussées contre son cours perdent 2/3 de prisonniers pour l'INF et 1/3 pour la CAV. Le reste fuit.

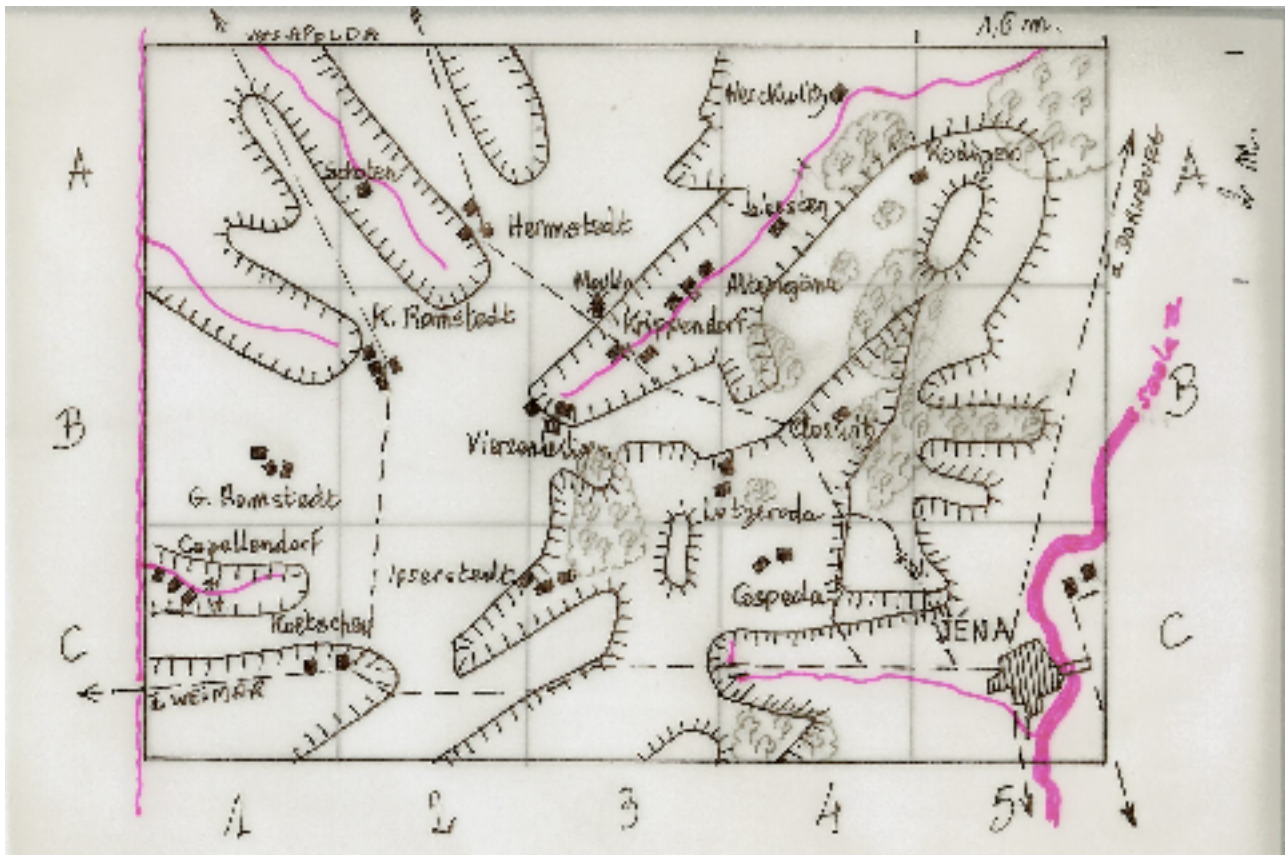
Choix du terrain

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

Espace reproduit sur 8 x 6 m correspondant à 10,6 x 8 km du champ de bataille réel.

Il comportera 5 travées de 1,6 x 6 m, chacune utilisant 6 tables de 2 x 0,8 m.

Soit en tout 30 tables (sur les 39 disponibles), ce qui nous permet l'opulence de 5 tables supplémentaires (plus petites) pour les dessertes figurines des deux camps, Etats-Majors des deux camps et une pour la Gestion.



Sans y obliger (les circonstances y pourvoient) 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, et 4 pour les bataillons de 16.

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.

Souhaits de l'organisateur-moi-même :

Je ressort un passage de l'an dernier, toujours d'actualité. Que cela se passe bien. 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.

Diégo MANÉ, Lyon, le 30 Novembre 2006

Les 26 participants "Les Trois Couleurs" à "léna 2006" à Suippes

BAUZIN Yann (CDB)	6		<u>Grawert</u>
BEYER Olivier (KRAC)	5		Henkel
BÉRAT Christophe (KRAC)	6	Suchet	
BORREILL Philippe (KRAC)	4, Arbitre		
BOUVARD Cyril (KRAC)	4		Niesemeuschel
CAILLIAU Christophe (LURE)	4		Zweiffel
CARO Benjamin (LURE)	4	Durosnel	
CARRY Gilles (CDB)	6	<u>Augereau</u>	
CHAIGNEAU Didier (CDN)	7	<u>Soult</u>	
CHARY Claude (ISO)	4	NAPOLÉON	
DEVIF Brice (CDS)	4	Gazan	
DOREL Jean-Luc (CDB)	6		<u>Zerschwitz I</u>
ECOFFET Frédéric (LURE)	5		<u>Tauenzien</u>
FOINAND Antoine (LURE)	5		Schönberg
GANTILLON Jean-François (KRAC)	6		HOHENLOHE
HOUAL Benjamin (KRAC)	6	Desjardin	
HYVRON Jean-Pierre (SDC)	5		Zerschwitz II
KERDAL Thierry (SDC)	6, Arbitre	Or.	
LARROUSSE Yves (CDT)	4		Senft-Pilsach
MANÉ Diégo (KRAC)	8, Arbitre	Op.	
MANÉ John-Alexandre (KRAC)	6	<u>Lannes</u>	
MANÉ Michaël-William (KRAC)	6	<u>Ney</u>	
MASSON Bruno (KRAC)	6, Arbitre		
MUNOZ Damien (CDS)	3	Trelliard	
REMÏ Nicolas-Denis (KRAC)	6		<u>Holtzendorff</u>
TANGUY Stéphane (CDT)	4	Margaron	



Napoléon sur le Landgrafenberg à la veille d'Iéna, le 13 Octobre 1806.