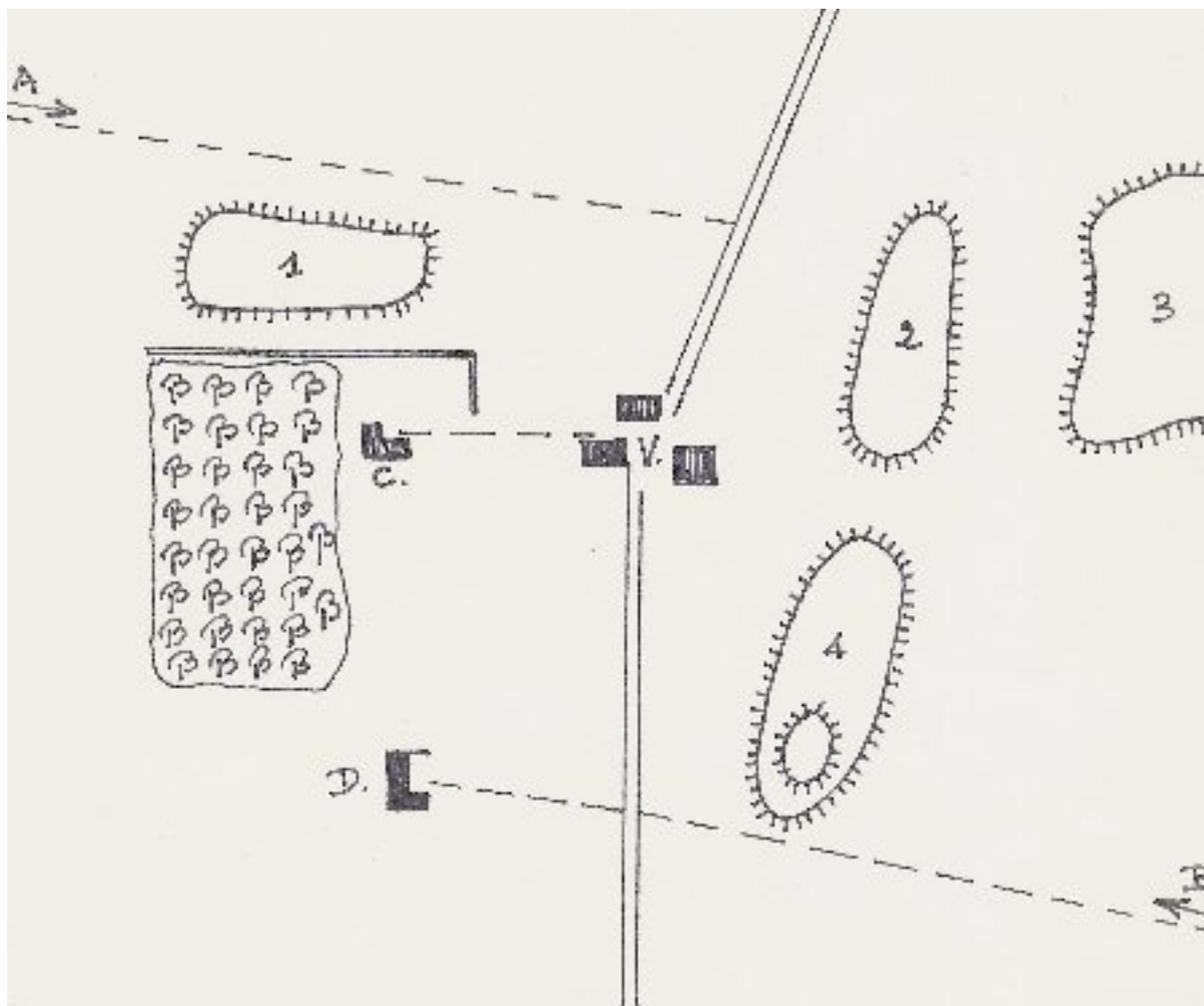


Cas Concrets, illustrés par “La rencontre” du 10/03/2007 (DM x MWM)

Allez ! Viens ! J’e t’ai préparé un scénario. Tu n’as qu’a venir et jouer. C’est “cool”, non ?

Quand on vous aborde de la sorte, méfiez-vous, c’est un piège ! Bon, là il s’agissait de mon fils cadet et toute arrière-pensée malsaine était exclue. Il n’empêche que les “à-peu près” s’empilant sur les “environ”, et les choses ayant changé par ailleurs, ce vieux scénario, par le biais de mutations successives, s’est trouvé complètement perverti.



Terrain correspondant à une demi-table de ping-pong (1,50 x 1,30 m environ), tel que nous l’avons réalisé pour nos 25 mm (réduire aux 3/5e pour des 15 mm).

La rencontre fortuite de deux colonnes “light” à dégénéré en manoeuvre de force opposant au bas mot deux divisions toutes-armes. Plus du tout le scénario originel, très intéressant et que je retravaillerai, mais cependant un thème très plausible, bien que trop lourd pour la petite partie “sur le pouce” que nous souhaitions livrer entre nous.

Donc en l’état voici deux colonnes antagonistes arrivant par deux routes opposées et convergeant vers le village de “V” dont elles souhaitent toutes deux s’emparer. Un budget confortable (bien trop comme dit plus haut) de 2.200 points, répartis en trois Groupes Tactiques arrivant par les route respectives A et B aux Tours 1, 2 et 3. Nous avons décidé d’appliquer le Mouvement Opérationnel d’L3C 2 qui permet un Mouvement Tactique complet à l’issue du mouvement Opérationnel.

1er Tableau

Les 1ers GT des deux joueurs entrent donc en A (les Danois de mon fils) et B (mes Polonais) et progressent en colonne sur la route jusqu'à 2 UD (120 mm) du village, car à ce moment les deux têtes de colonne, composées toutes deux de cavalerie, sont à 6 UD l'une de l'autre, soit la distance d'arrêt opérationnelle imposée par cette arme.

Les deux joueurs font alors le croquis de leur déploiement, autorisé de part et d'autre de l'axe de progression, avant de disposer les figurines sur la table. Suit immédiatement le tour tactique. Codification des ordres de chaque unité (nous jouions en simultané) puis exécution des mouvements.



Le fiston, ayant bien retenu les "leçons" de quelques "renards", avait joint de l'infanterie à son premier GT, mais d'élite, ce qui lui permit une vitesse opérationnelle identique à celle de la cavalerie... artifice ludique que j'avais "zappé", formant mon premier GT de cavalerie et d'artillerie légère, dans l'espoir de devancer l'ennemi que je comptais bien être des trois armes, mais réduit à la vitesse normale de l'infanterie ce qui, en l'occurrence ne fut pas le cas. Seule satisfaction, le désapointement de mon adversaire, surpris de mon choix du "tout cavalerie" m'ayant du coup permis une vitesse identique à la sienne.

Au résultat, nous voici à même distance de l'objectif convoité. Le Danois à l'avantage d'avoir les trois armes et surtout d'avoir de l'infanterie, qui seule peut occuper le village. Il dispose en outre de 10 pièces à cheval qu'il a divisé en deux batteries (6 et 4 pièces) balayant les deux côtés du village. Avec 6 escadrons, cela lui fait 9 unités.

Le Polonais dispose de 7 escadrons de Uhlans, supérieurs, pour peu qu'ils soient bien utilisés, aux cavaliers légers des Danois, et d'une batterie à cheval de 6 pièces. Les déploiements respectifs figurent clairement sur les photos.

Le Danois donne l'ordre à son infanterie d'occuper la maison en face d'elle, et à l'ensemble de son dispositif d'avancer avec prudence, en flanquant bien son artillerie dont il compte tirer avantage. Il n'a pas envisagé d'attaque ennemie ce Tour de Jeu.

Pourtant, la formation en colonne de deux escadrons de Uhlans sur la route aurait pu lui donner l'éveil puisque, conséquence du jeu sans troupes cachées, il était parfaitement visible de lui... comme son déploiement l'était de moi.

J'avais en effet codifié charge (MAC) ces deux escadrons, anticipant l'avance ennemie, sans laquelle il ne pouvait y avoir de succès pour moi puisque je serais tombé sur de l'infanterie formée de face, et ce après avoir été criblé de mitraille par la batterie.



Or donc, à ma sortie du village, le dispositif ennemi ayant progressé d'une UD (jeu simultané), l'escadron polonais de tête se trouve débouler face à un escadron de Lette Dragoner, entre l'artillerie et l'infanterie (qui s'arrête aussitôt) mais, surtout, hors du cône de feu de ces dernières qui, du coup, ne peuvent soutenir l'escadron danois.

Ce n'était pas joué pour autant, mais les chances de la guerre m'ont été favorables sur ce coup-là. En effet, conscient du péril mortel couru par tout son dispositif, le général danois prend la tête de l'escadron menacé. Peut-être parviendra-t-il à bloquer les Uhlans de tête, empêchant ainsi les autres de déboucher, sauvant du coup sa batterie.

Hélas pour lui, il tombe percé par une lance polonaise et son escadron est battu et mis en retraite, laissant le flanc de la batterie à la merci du second escadron de Uhlans que mène sus le général polonais en personne.

Malgré les efforts danois la batterie est submergée. Un tiers des servants tombe sous les lances et le reste s'enfuit, abandonnant les canons. Ce que voyant le Lette Dragoner de flanc-garde gauche de la batterie flotte et passe Sans Formation.

C'est ce qu'attendait l'escadron de Uhlans polonais qui lui faisait face. Passant de la triste mission de "plastron" destiné à fixer, au prix de son sang, la batterie ennemie, à celui de vainqueur glorieux et sans frais. Rien que du bonheur.



Mais le bonheur des uns, c'est bien connu, fait le malheur des autres. En un tour de jeu, malgré un plan bien conçu et sans avoir vraiment commis de faute mon adversaire vient de perdre trois unités, l'ascendant qu'il pensait avoir, et plus grave, sa confiance en lui.

Il croit, pour le coup, que tout est perdu*, qu'il n'a pas de chance, etc... Avant, comme chaque fois, de reprendre le dessus car, en effet, rien n'était encore joué puisqu'il restait deux Groupes Tactiques intacts.

* de fait, dans la configuration normale de ce scénario, avec seulement 6 unités en tout, une entrée en matière comme celle ci-dessus se serait avérée fatale... en 30 mn de jeu !

Donc résultat (temporaire) à la fin du TdJ 1 : la gauche du dispositif danois a volé en éclats, mais sa droite, grâce à l'artillerie, a tenu en respect les polonais qui se sont mis en devoir de positionner leur propre artillerie.

Leurs escadrons vainqueurs sont venus se rallier en deçà du village de "V" tandis que l'infanterie danoise est venue occuper une maison. Le 2e TdJ peut prendre place, initié par l'entrée sur la table des 2e GT.

2e Tableau

Le combat ayant commencé, ces deuxièmes GT ne sont plus tenus de suivre la route. Le 2e GT polonais coupe à travers champs en direction de la colline "2" dont la situation flaque au Nord le village et est idéale pour s'opposer à un ennemi arrivant de "A". C'est précisément ce que fait ce dernier, venant s'aligner face à la colline "2" le long de la route au Nord de "V". Le GT polonais, composé de quatre bataillons et d'une batterie à pied de 8 pièces, s'est déployé à 2 UD environ de la crête de la colline "2". L'escadron de Lette Dragoner qui s'y tenait, trop faible à lui- seul contre cinq unités a dû se replier derrière ses lignes en approche.

La confrontation s'annonce inévitable entre les deux antagonistes. Pour ma part mon superbe ordre mixte n'a qu'une ambition : se déployer sur la crête de la colline "2", depuis laquelle mes huit pièces d'artillerie, correctement flanquées, auront de bonnes chances de stopper puis accabler l'ennemi l'attaquant, tout en étant idéalement placées pour soutenir l'attaque du village, prévue par mon 3e GT.



L'ayant bien compris, mon adversaire tente une attaque immédiate, dans l'espoir de saisir la position avant que n'aie pu m'y affermir. C'était d'autant plus judicieux que, eu égard à la menace terrible de ces longues lignes déployées jouissant d'un feu supérieur au mien j'ai cru bon de passer en ligne mon bataillon de droite dont je craignais la défaite rapide s'il demeurait en colonne.

Il devait ensuite "coller" au bataillon centre-droit mais l'attaque ennemie l'empêcha. En effet, ayant dû me déployer sur la droite (2 PA), il ne me restait qu'un Point d'Action, que j'ai du conserver pour tirer. J'ai du coup pu tenir à distance in-extrémis le bataillon ennemi (feu à P2 respectif)... mais n'ai pu assurer le flanc du bataillon centre-droit (cette petite cause aura de grands effets, nous le verrons*).

Je précise que, selon la règle et grâce au jet de dé réussi, l'adversaire a choisi de livrer ses combats de gauche à droite. Son attaque brusquée ayant, on la vu ci-dessus, mis mon bataillon de droite dans l'incapacité de flanquer son voisin de gauche, ce dernier se retrouve "en l'air", puisque pas flanqué à droite et pas davantage à gauche, la batterie ne donnant pas un flanc mais, en outre, n'apportant pas son soutien puisque pas prête.

Ce bataillon donc, attaqué par une colonne danoise, parvient à la repousser de justesse... mais à la suite d'un corps à corps qui lui fait perdre sa formation... et du même coup le flanc sûr qu'il donnait à l'artillerie.



Le dernier bataillon danois attaque alors la batterie polonaise et les deux bataillons qui la flanquent. Le bataillon polonais de droite, venant d'être mis Sans Formation par l'attaque précédente, tient tête courageusement, mais ne parvient pas à ralentir la gauche de l'ennemi. Sa droite, en revanche, est stoppée net par mon bataillon de gauche que j'avais avancé, gauche en avant, pour contrer l'attaque. Ayant laissé sa compagnie de Grenadiers en arrière (et mal en point), le bataillon poursuit son avance contre la batterie.

Cette dernière, préalablement déployée en ligne (comme le figuraient les artilleurs alignés et le sens de la plaque sur la photo) mais pas encore dételée en a cependant l'ordre initial (c'est pour le favoriser, et pensant la sécuriser, que j'ai avancé les deux bataillons la flanquant).

Cela ne lui coûte donc qu'1 Point d'Action. L'ennemi étant à 3 UD au début de l'action, elle est donc réputée dételée lors du test effectué à 2/3 de distance, soit à 60 mm. Il lui reste alors deux PA, un pour charger ses tubes et un pour tirer... à boulets puisque, et c'est une erreur de ma part, mon bataillon de droite s'étant avancé, l'empêche de tirer à mitraille ce qui aurait plus certainement arrêté l'ennemi.

Au total ma batterie ne parvient pas à stopper les Danois et est enlevée, m'ôtant par là même un atout majeur pour la prise du village. Un escadron de Uhlans étant arrivé à son aide, ma droite, à défaut d'avoir détruit l'ennemi va pouvoir continuer à le fixer. A ce stade c'est "un partout, la balle au centre". Ma gauche est désormais menacée par le 3e GT danois qui, passant derrière le bois se dirige sur "D" après avoir détaché à travers bois un bataillon sur "C", obligeant mon artillerie à quitter cet emplacement avantageux depuis lequel elle avait contrainte au départ l'artillerie ennemie et bloquait sa cavalerie.



Test de MAC du bataillon "Oldenburg" (Conscrits L4) X 4e Polonais (L5)

		Danois	Polonais
Situation	MAC / Feu de pied ferme	2	1
	Plus Bas / Plus Haut	-1	+1
	Ecrans neutralisés mutuellement	-	-
Amis/Eni	D = +2 et -1	+1	-3
Formation	D = Formé 2 FS, P = Formé 1 FM	+3	0
Effectifs		+3	+2
Moral de Base		4	5 + 1 (Pol. Déf.)
Aléatoire		-	-
Leader	GD engagés de part et d'autre	+2	+2
		14 = CHA	9 = Feu à P2

Le score danois est plafonné à 12. Le feu polonais donne pour 5 tireurs (puisque l'attaque à été considérée "dans le coin") 2 Pas de pertes (Facteur Feu 1, 1er Feu + 1, Général + 1, Distance - 2 +1 au dé = 2 à 5 = 2 Pas de Pertes sur 6 figurines (2 rangs considérés) = 10 % = 2 cases de chute sur le Tableau = Avance.

Le Polonais chute d'une case de moral par allure résurgente du Danois et passe de 9 à 6. Le Moral de l'attaquant étant de même niveau il va au contact.

CAC Danois : 1 de CAC, 1 d'écart d'allure, 1 de Gal et + 1 au dé = 4 à 3 = 2 PAP.
CAC Polonais : 2 de CAC, 1 de Gal = 3 à 4 = 2 PAP = Match Nul.

L'attaquant recule SAF, mais le défenseur passe SAF aussi.

Test de MAC du bataillon "Slesvig" contre la batterie et ses flanc-gardes.

Situation	MAC / Pied Ferme Plus Bas / Plus Haut Appui autre arme	Danois	Pol.D	Bie	PG
		2	1	0	1
		-1	+1	+1	-
		1 (cav)	-	+1 (PG)	-
Ami/Eni		-3	-3	-2	-2
Formation	Formé, 1 ENI SAF 1 FM	+1	-2 (saf/fm)	1 (1 fs)	1
Effectifs		+3	1	+2	2
Moral de Base		5	5+1	5+1	6
Aléatoire		1	0	-1	0
Leader		0	+2	+2	0
Résultat		9	6	9	8

Feu du bataillon Polonais de gauche : Feu 1 + 1er feu + 1, Distance -2 = 0 à 8 = 2 PAP.

Feu de l'Art : Feu 2, Distance -2, +Bas -1, crête -1 (car à 1 UD), Dé -1 = -3 à 8 = 1 PAP.

Total des pertes infligées au bataillon "Slesvig" = 3 PAP... soit 5 % de pertes qui le font chuter d'une allure. Il poursuit donc son avance au Pas Ordinaire.

Le moral des défenseur chute d'une case, et un contact a lieu. Le bataillon de droite est bien sûr battu et la batterie enlevée. Les Grenadiers du "Slesvig" ayant subi 2 PAP à eux seuls, soit 20 %, ont été considérés "stopés net" et ne sont pas allés au contact.

* Mes magnifiques espérances ont donc été trompées. Au premier chef, vous l'aurez remarqué parce-que, comme souvent, je fais beaucoup de mauvais dés aux mauvais moments. En l'occurrence un -1 qui fait basculer la batterie de "Feu à P1" à "Feu à P2" (score 9 au lieu de 10), le premier arrêtant l'ennemi et sauvant la batterie et l'aile.

Maintenant j'ai toujours dit qu'une situation qui bascule à un point près n'était pas bien assurée et qu'il faut en rechercher la cause en amont. Ici la cause c'est moi. J'ai compromis cette action en avançant le bataillon de droite. Ce faisant il a perdu le flanc sûr que lui donnait le bataillon sur sa propre droite (vous savez, celui que j'ai déployé mais n'ai pu avancer), et s'est même retrouvé avec ce flanc menacé par l'avance du bataillon qui attaquait son ex-flanqueur = 2 points de perdus... Or il en a manqué 1 pour tirer à P1 et arrêter l'ennemi au feu et ainsi éviter le contact qui l'a mis Sans Formation.

Du coup Sans Formation il a été incapable de se défendre efficacement lors de l'attaque du bataillon "Slesvig" sur sa gauche, attaque qu'il aurait sans cela probablement arrêtée ou ralentie. Sans formation il a privé la batterie d'un flanc sûr à sa droite, soit un point de perdu qui, je vous le rappelle, à justement manqué à ladite batterie pour tirer à P1 !

En outre ledit bataillon, en s'avancant dans le cône de feu de la batterie, l'a empêchée de tirer à mitraille, soit 2 points de score de perdus qui, sans le -1 au dé de feu fatidique, et considérant tous les autres "malheurs" comme arrivés, aurait encore sauvé la situation.

Bref, comment dit-on "on n'a pas eu de bole" en Polonais ?

3e Tableau

L'avantage pour moi de cet inconvénient c'est qu'il avait fait passer le 3e GT ennemi en Tactique alors que le mien, acheminé au croisement au Sud de "V", y était resté disponible.

Calculant dès lors que je disposais de trois tours tactiques avant que le GT danois ne dépasse "D" et devienne dangereux je décidais de lancer le mien à l'assaut de "V".



Ce Tour de Jeu, moins intéressant que les autres -ce qui est arrivé étant effectivement ce qui devait arriver- reste malgré tout pédagogique. Privé de l'appui feu sur lequel je comptais de la part de ma batterie désormais perdue, je le remplaçais par un bataillon déployé entre les deux menant l'attaque.

Son effet fut suffisant pour permettre au bataillon de la Vistule d'enlever la maison de droite sans problème. Le bataillon de gauche dût s'arrêter, eu égard aux charges des Hussards danois sur ma cavalerie, mais mes voltigeurs purent occuper la maison de gauche, laquelle n'était pas défendue.

Dans le même temps deux escadrons de Uhlans du centre fondent sur le flanc de la gauche danoise y portant le désordre et l'obligeant à abandonner ses "prétentions".

Nous avons dû stopper là notre bataille, pour des impératifs de temps. J'avais alors dans "V" ou environs immédiats quatre bataillons (voire six) dont deux d'élite, et l'ennemi un bataillon et demi. En deux tours au plus le village était à moi. Certes alors le 3e Groupe Tactique ennemi aurait pu se rabattre depuis "D" sur "V" et tenter de le reprendre malgré l'opposition de toute ma cavalerie par son travers, mais bon, c'est une autre histoire puisque nous n'avons pas eu le temps de l'écrire cette fois-ci.



Du coup j'ai concédé un match nul à mon adversaire, à moins que cela ne soit l'inverse. C'est en effet ce que nous faisons au KRAC en cas de bataille inachevée lorsque les perspectives immédiates ne permettent pas de déterminer clairement un vainqueur. C'est aussi la punition de ceux qui commencent les parties trop tard... étant arrivés de même. Et là j'ai très souvent des torts inexpiables bien que toujours circonstanciés !

Or donc, si j'avais l'avantage au moment où nous avons interrompu la partie, bien malin celui qui aurait pu en garantir l'issue, d'autant que chacun, dans ces cas-là, a son propre scénario, expliquant comment l'autre ne pourra éviter la défaite. Par ailleurs, dans ces "discussions d'avocats" le moral des plaideurs eux-mêmes joue son rôle et, comme je venais de prendre une "leçon de tactique" sur mon aile droite, laquelle annulait mon beau succès initial, comment convaincre l'adversaire qu'il ne renouvellera pas l'exploit ?

Ce qui nous a amenés, quinze jours plus tard, à "remettre les couverts" sur la même table, mais avec des effectifs réduits à ceux du scénario originel, que nous avons, cette fois, joué en alterné, histoire de se re-familiariser avec ce mode de jeu que nous avons décidé de re-pratiquer. Je vous conte ci-après ce qu'il en advint...

“La rencontre” (bis), ou comment on devient maréchal...

Le 24 Mars 2007, donc , nous revoici croisant le plomb mon fils Michaël-William et moi.

Nous avons joué en alterné avec 6 unités chacun et “à plat” : 2 Régiments de Cavalerie Légère (Lanciers) à 6 figurines, 1 Bataillon Léger, 2 Bataillons de Ligne, tous trois à 12 figurines, et une Batterie à Cheval de 6 pièces, le tout commandé par un Général de Brigade. Autant dire que nous étions “montés fin”, mais ce sont les données du “script” original mettant en scène deux avant-gardes.

Dieu sait pourquoi, mais sans doute eu égard au faible effectif engagé, nous avons décidé de ne pas pratiquer le “déploiement gratuit” en opérationnel avant le premier tour tactique. Mal m’en à pris comme vous l’allez voir.

Il faut ici faire un effort d’imagination car cette fois je n’avais pas mon appareil photo et, si je n’étais pas d’une honnêteté intellectuelle totale, il ne serait pas resté de trace de cette “échauffourée” comme aurait dit le ci-devant Marmont, une fois devenu Duc de Raguse.

Les adversaires sont donc placés en colonne sur la route, depuis les bords de table (A et B respectivement) jusqu’à 120 mm du village (= 120 pas à notre échelle de jeu).

Je joue le premier, et charge aussitôt avec le Régiment de Cavalerie de tête, le second déboitant à gauche pour menacer le flanc de la colonne ennemie sur sa route de marche tout en donnant l’appui d’un AMI en AVance à l’autre régiment de cavalerie.

Tests :

POLonais :	Situation : MAC =	+2
	AMI/ENI : +2 d’AMI, -2 d’ENI =	0
	Formation : Formé =	+1
	Effectifs : 6 cavaliers =	+3
	Moral de Base =	+5
	Aléatoire :	0
	Leader : à plus de 4 UD donc	- 1
		<hr/>
		10 = CHarge

DANois :	Situation : Contre-MAC =	+1
	AMI/ENI =	- 3
	Formation : Formé =	+1
	Effectifs : 6 cavaliers =	+3
	Moral de Base =	+5
	Aléatoire :	0
	Leader : avec l’unité, donc	+ 1
		<hr/>
		8 = Pas ACcélééré

Le défenseur ayant pris une allure de plus que celle considérée dans le test de l’attaquant, ce dernier enregistre un -1 à son score, qui passe de 10 à 9 = Pas Accélééré.

Si mon général n’avait pas été trop éloigné (pour raison esthétique ! Il était si beau sur sa colline !) j’aurais conservé la charge et gagné le combat...

Au lieu de cela mon avantage devient livré au hasard... mais bon, la charge était lancée... Le général ennemi n’est pas abattu (comme l’autre fois) et donc je ne peux plus que perdre (2 de CAC + 1 de Lance = +3, mais l’ennemi, ajoutant son +1 de général a +4) et j’encaisse 3 pas de pertes à 2. Mon régiment est poussé en désordre et se replie.

Comme j'avais anticipé une victoire, mon deuxième régiment est hors-jeu à gauche du village et doit ensuite se cacher de l'artillerie ennemie déployée sur la colline, tandis que l'adversaire amène son deuxième régiment de cavalerie à droite du village (pour moi)... là où la prudence aurait dû mener mon propre deuxième régiment.

J'avais néanmoins tenté de prendre la maison de droite. Je ne pouvais plus à cause de la proximité de la cavalerie ennemie, mais du coup mon infanterie légère, arrêtée, se trouve désormais sous le feu de l'artillerie des Danois et chargée par leur cavalerie.

Les choses se passent mal et mon bataillon est culbuté. Mon artillerie, laissée sans son soutien en arrière, est arrachée dans le même processus malgré le feu de soutien dispensé par un bataillon de ligne.

Entretemps les deux bataillons de ligne ennemis se sont approchés par le travers et leur attaque, soutenue par un régiment de cavalerie l'emporte.

Bref ! (c'est le cas de le dire !), un désastre ! Qui montre une fois de plus qu'une petite cause peut avoir de grands effets !

"Ça c'est mal goupillé" ! J'ai pêché par excès de confiance et commis une petite erreur (le général trop loin par souci esthétique !), suivie d'une plus grave (dispositif trop étiré à cause de la précipitation dans l'attaque). Le "pas de bol" a fait le reste.

Mon adversaire a su en profiter, bravo à lui, rien à dire de plus, si ce n'est que le Jeu alterné s'avère désavantageux pour celui qui joue en premier s'il n'a su accabler son adversaire et ainsi minorer ou rendre impossible sa riposte.

Si nous avions déployé les Groupements Tactiques d'entrée de jeu, cela aurait été bien différent (pas la même bataille en fait !). Mais quel système est-il préférable de jouer ? La première fois j'ai trouvé qu'il y avait trop de troupes ! ... Et cette fois-ci pas assez !

Quoiqu'il en soit la punition est encore plus sévère que la fois précédente, pire même que celle que j'avais infligée au premier Groupe Tactique ennemi. J'avais incapacité trois unités en un tour de jeu, là j'en ai perdu six en trois tours, n'ayant jamais pu me remettre de l'échec initial... et comme il n'y en avait que six cette fois, par moyen de récupérer !

Autre enseignement, faisant pour moi office de vaccination de rappel. Si l'on rejoue deux fois un même scénario avec une même personne, il faut changer de tactique sous peine d'être prévisible et donc contré... durement, et c'est d'une évidence... évidente !

J'avais déjà commis cette imprudence contre mon fils aîné voici quelques années, et il me battit. Je viens de la re-commettre contre mon fils cadet et il m'a battu. "La confianza mata l'home" dit un proverbe espagnol (la confiance tue l'homme), qui s'est vérifié, comme tous les proverbes, même si là n'ont été tués (et encore "pour de faux") que quelques figurines et un peu de mon amour propre.

Ce dernier s'en est toutefois consolé en se disant avec fierté que si j'avais été vaincu si nettement deux fois en tant d'années, ce fut par mes fils (qui ne sont pas mes pairs) et que "bon sang ne saurait mentir", même si "bon sang que ça fait mal" (dixit mon brigadier entre deux "non, pas la tête, pas la tête" criés aux hussards qui le frappaient).

Comme en outre les huit points ainsi glanés sur mon dos ont été déterminants pour l'accession au niveau 7 de mon adversaire on peut en conclure que me battre est un bon viatique pour le maréchalat. D'ailleurs beaucoup ont essayé qui ont échoué, avant. Désormais je ne "vaux" pas plus cher que nos nouveaux maréchaux, que j'engage cependant à ne pas vendre la peau de l'ours avant d'avoir tué le vieux Lion de Lyon !

Diégo Mané, Lyon, Octobre 2007.