

Peterswald 2006, à Brottes : cas concrets "L3C"

(par Diégo Mané, Lyon, Mai 2006)

J'ai, dans un autre article, dit tout le bien que je pensais de la manifestation organisée par Thierry Kerdal à Brottes fin avril 2006.

J'ai aussi souhaité en profiter pour faire avancer la règle en donnant les précisions nécessaires sur les points litigieux que j'ai pu voir.

Bon, les photos ne sont pas très belles (je suis novice en la matière) et les figurines 15 mm moins évocatrices que les 25 mm. Mais cela aura le mérite de montrer que "Les Trois Couleurs" permettent les deux !

Il ne s'agit pas de "rejouer le match" mais seulement d'apporter un éclairage, je l'espère assez net, pour faire avancer les choses.

Un préalable pourtant. Comme pour avancer il faut commencer par ne pas reculer, je précise un point qui est encore diversement appliqué.



Dragons en marche, "escortés" par des Cosaques sur les hauteurs.

Le Mouvement opérationnel (§ 9 de la page 1) s'arrête... à 2 Unités de distance du front d'amis déjà engagés. Tout le monde aura compris que par "front" j'entends bien "le devant" des unités, pas leur dos, soit la notion de 2e ligne (déjà définie en bas de page V § Ralliements) pour les unités arrivant. Les mettre plus loin contre-indique le but même du Mouvement Opérationnel conçu pour favoriser un Jeu Rapide.

Edicté dans le débriefing de "Soissons 99", il existe un principe permettant à l'INF de faire une UD en direction de CAV chargeant, alors que la règle officielle indique, elle, un arrêt immédiat (§ 3 page V)...

Ledit principe n'a, en outre, de licite que pour autant que la cavalerie soit au-delà de sa distance tactique à l'origine des mouvements respectifs... ce qui passe souvent "à la trappe" dans le feu de l'action !

Donc licite, bien que parfois tiré par les cheveux (infanterie avançant sur de la cavalerie en charge), l'édit ne dispense pas d'un test de moral dont l'économie permettra souvent à l'INF d'infliger un mal indû.



La "sortie" des Dragons met à mal l'infanterie prussienne.

Ce n'est pas la bonne photo, mais elle parle quand même. Les deux escadrons de Dragons les plus avancés ont chargé victorieusement. L'autre régiment, hors-champ à droite, s'est heurté à des miliciens.

Pour la pédagogie servons nous de cet exemple comme cas concret* : (*Tous les tests de cet article sont déclinés comme je les aurai faits).

Un escadron de Dragons Français, flanqué par un deuxième qui mène une autre charge et soutenu par un troisième, attaque un bataillon de Landwehr prussienne isolé. Tous deux sont intacts et commandés :

Test des Dragons : +8 = ATTAQUE au PAC

| | | |
|-----------------|---------------------------|-----|
| Situation : | MAC | +2 |
| Amis/Enis : | Un ENI arrêté, un soutien | 0 |
| Formation : | Formé, un flanc sûr | +2 |
| | INF ENI Formée de Face | - 2 |
| Effectifs : | 4 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +4 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Réponse des Landwehrs : +3 = FEU Inefficace

| | | |
|-----------------|---------------------------|-----|
| Situation : | Réponse (tente un feu) | +1 |
| | STATut/TYPe supérieur ENI | - 2 |
| Amis/Enis : | CAV ENI au PAC | - 3 |
| Formation : | Formé | +1 |
| Effectifs : | 12 Figs = | +3 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +3 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Résultat :

Le feu ne ralentit pas les Dragons. Les Landwehrs encaissent 6 points de chute (3 par allure résurgente des Dragons. PAC = allure 2) et se retrouvent à -2 = HALte + DDF soit SAF, aggravé d'un cran par leur STATut = REPlI avant le choc avec les Dragons, et "passent dessous" !

Si maintenant un deuxième bataillon de Landwehr vient flanquer le premier nous obtenons respectivement :

Test des Dragons : +5 = ATTAQUE au P0R

| | | |
|-----------------|---------------------------|-----|
| Situation : | MAC | +2 |
| Amis/Enis : | 2 ENI arrêtés, un soutien | - 1 |
| Formation : | Formé, un flanc sûr | +2 |
| | INF ENI Formée Face + 1FS | - 4 |
| Effectifs : | 4 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +4 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Réponse des Landwehrs : +5 = FEU calculé à P3

| | | |
|-----------------|---------------------------|-----|
| Situation : | Réponse (tente un feu) | +1 |
| | STATut/TYPE supérieur ENI | - 2 |
| Amis/Enis : | CAV ENI au POR | - 2 |
| Formation : | Formé + 1 FS | +2 |
| Effectifs : | 12 Figs = | +3 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +3 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Résultat : Le Feu calculé à P3 s'avère inefficace et les Dragons continuent d'avancer. Le Bataillon de Landwehr voit son moral chuter de 3 points pour cette allure résurgente de l'ENI et se retrouve à +2. Il reste donc formé et la MAC de la CAValerie échoue. Elle subit une DDF.

Quelqu'un à émis l'idée que les erreurs commises lors d'un test font partie du jeu et traduisent un peu le "fog of war" (le brouillard de la guerre). Même en considérant lesdites erreurs comme commises de bonne foi, c'est une opinion que je ne partage pas. Voici pourquoi.

Le joueur joue un général et donne ses ordres. S'ils sont mauvais ou inadaptés, qu'il en paie les conséquences, rien que de très normal. Par contre une fois ses ordres donnés, les tests relatifs sont supposés traduire leurs résultats "normaux". Qu'un test soit mal fait, quelles qu'en soient les raisons, et nous pouvons obtenir un succès à partir de mauvais ordres, comme un échec à partir de bons.

Pour éviter cet écueil, il faut donc que le test de moral soit juste et immuable. Or il l'est, intrinsèquement. C'est juste notre usage qui le fausse parfois. L'erreur humaine des catastrophes aériennes. Il faut donc encore travailler dans cette direction, celle des aides de jeu.

Mais reprenons. Magnéto, Serge ! Photo suivante, davantage in-situ : Plus à droite de la charge manquée que je viens d'évoquer, le flanc droit des Saxons est entrain de céder sous la pression des Prussiens.

Juste hors-champ et déjà orientés, entre les cavaliers saxons à gauche et les grenadiers du même métal à droite, une batterie d'ARC FRA prête à tirer et trois escadrons de cuirassiers intacts.

En feu initial l'ARC abîme le beau bataillon près du bois. Après quoi deux escadrons de cuirassiers chargent droit dans le défilé entre hauteur et bois, avec le soutien du troisième en retrait sur leur droite.

Les grenadiers saxons ont "ripé" à droite pour dégager le champ à ce dernier. La cavalerie saxonne charge le bataillon de gauche avec l'appui feu de son infanterie.

Dans les faits les Saxons ne passent pas, et l'escadron de Cuirassiers de gauche est arrêté par la demi-douzaine de "types en vert" entre les deux bataillons, et qui s'avèrent être des Jägers d'Elite.

Rien à dire là si ce n'est que le moral effectif est justement compté à +1 (effectif initial compris entre 4-7 INF) comme dit en bas de page X de la règle. J'en profite pour ajouter que tous les escadrons à 4 devraient compter +2 en vertu du même point (toujours page X) et non +1 comme auparavant.



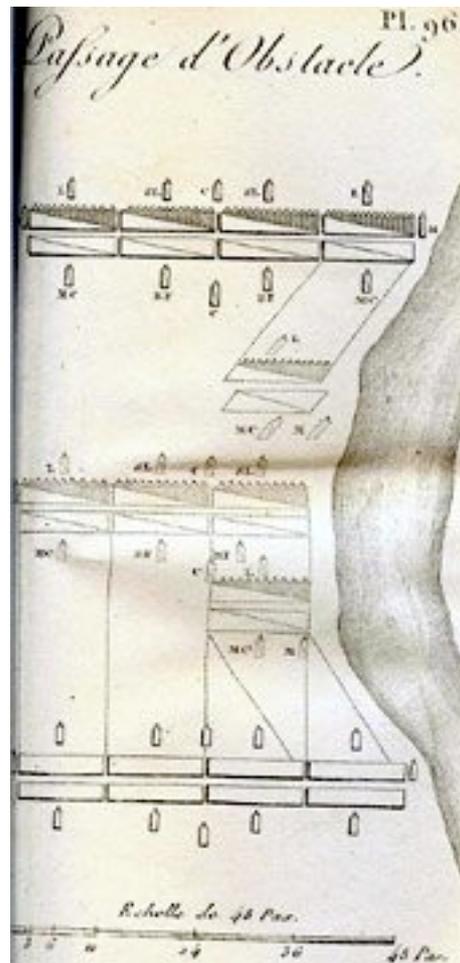
Bien que défavorisé par l'échec relatif de son voisin, l'escadron de droite réussit sa charge et enfonce son adversaire, le refoulant dans le défilé vers les hussards.

Les Cuirassiers décident de poursuivre, ce qui doit, tout en abîmant derechef le pauvre bataillon, le pousser sur les cavaliers ou au moins les contraindre à esquiver.

L'escadron de Cuirassiers s'étant enfoncé dans le défilé, son soutien le suit. Cette manoeuvre ayant surpris, je juge bon de la justifier.

L'escadron de soutien se trouvant à droite et en retrait du central, arriva face au bois lorsque son voisin enfonça l'ennemi. La règle lui dit alors de "suivre inébranlablement" l'unité qu'il soutient (§ 4 page IV).

Les circonstances l'amènent donc, pour exécuter son ordre, à effectuer un "Passage d'obstacle", en s'effaçant derrière l'autre escadron le temps de franchir le défilé, avant de reprendre sa position.



La planche 96 de l'"Ordonnance provisoire sur l'exercice et les manoeuvres de la cavalerie" du 1er vendémiaire an XIII (1805) illustre parfaitement mon propos.

L'obstacle est ici un coude de rivière mais peut, bien sûr, être transposé en un bois, des constructions, un ravin...

Même l'angle de glissement de l'escadron sur le dessin s'apparente à celui pratiqué sur la table. Il n'y avait là rien d'irrégulier. CQFD.

Autre cas d'école, plus tard dans la bataille :



Au fond, le bois disputé par Reynier aux Prussiens, qui ont pénétré le côté Est. Plus loin leur cavalerie qui tente de déboucher du défilé. Au premier plan les Dragons de droite se ralliant derrière leur soutien et quelque infanterie saxonne. Au Nord de la route l'autre régiment de Dragons masquant la concentration du 2e régiment de cuirassiers FRA. Sur la hauteur, seul à avoir 360° de visibilité, leur Doumerc de général.

La manoeuvre prévue, et anticipée de concert avec Reynier, était de faire monter les cuirassiers sur le plateau et de "racler" l'espace entre le bois et le bord dudit plateau, sous la protection des Dragons, tandis que l'ennemi pelotonnait ses masses d'infanterie et d'artillerie de réserve dans l'axe de la route et l'attente d'une charge massive et suicidaire que Doumerc n'avait pas l'intention de délivrer.

La victoire est en marche ! Les cuirassiers chargent un dispositif très hétéroclite (escadron en colonne enchassé entre deux bataillons !). Ce faisant ils raclent les gibernes (oui, j'exagère un peu, mais cela évoque bien la situation) de la ligne prussienne accrochée à la lisière et sous le coup d'une attaque de flanc et de face. En toute logique cette dernière doit être battue et, contrainte de reculer hors-bois vers les cuirassiers, situation plus périlleuse que celle qu'elle quitte, doit alors se rendre !

Voici le test relatif des INFanteries opposées pour la maîtrise du bois :

Test de la colonne SAXonne : +8 = ATTAQUE au PAC

| | | |
|-----------------|-------------------------------|-----|
| Situation : | MAC sur la ligne PRU | +2 |
| | Compté sous feu ENI | - 1 |
| | Compté ENI/Abri (partagé) | - 1 |
| Amis/Enis : | Un ENI, 1 AMI, 1 soutien | +1 |
| Formation : | SAF (car FT0), un flanc sûr D | 0 |
| Effectifs : | 12 Figs = | +3 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +4 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |



Réponse des Fusiliers PRUssiens : +1 = ARRÊT, feu inefficace

| | | |
|-------------|------------------------------|-----|
| Situation : | Réponse (contre-charge) | +1 |
| | Compté /feu ENI (la ligne) | - 1 |
| Amis/Enis : | 1 AMI, 3 ENIs dt un PAC | - 3 |
| Formation : | Ni FORMé Ni SAns Formation | 0 |
| | FlancG menacé (soutien ENI)- | 1 |
| | Revers Menacé par CAV | - 4 |

| | | |
|-----------------|------------------|----|
| Effectifs : | 12 Figs = | +3 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +6 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Résultat : la tentative de contre-charge avortée s'étant muée en un feu de pied ferme inefficace, les Fusiliers encaissent les deux allures qui demeurent aux SAXons = 6 points (3 par allure) et se retrouvent à - 5 = REPli SAF, ce qui n'empêcherait pas un CAC sur la lisière, qu'ils ne peuvent que perdre, mais les Cuirassiers FRANçais sont là, sans parler du bataillon de soutien SAXon. Il convient en l'occurrence d'effectuer la Reddition du bataillon (§ 9, page 13) ou d'au moins sa moitié gauche, le reste pouvant s'enfuir, pour l'instant, vers les Jägers qui arrivent.

Voyons maintenant la charge de Cuirassiers. L'escadron de gauche charge la Landwehr et, le cas échéant, l'escadron en colonne. L'escadron de droite charge les Réservistes (capotes). Le reste des Prussiens (escadron sur la pente et batterie) est indisponible.



Les Cuirassiers ont débuté le Tour De Jeu par un pivot à gauche (1 PA) en bas de la pente. Il ne leur reste donc que 2 PA et ne peuvent fournir qu'un Pas ACcélééré = 6 UD + 1 UD pour l'Elite - 2 UD de pénalité pour la dénivelée dans le scénario, reste 5 UD.

L'ennemi étant un peu au-delà, les Cuirassiers devront user de la Tolérance de 1 UD et passer SAF pour les contacter, ce point n'ayant pas d'incidence sur leur moral lors du test.

Test de l'escadron de Cuirassiers de gauche : +9 = ATTAQUE au PAC

| | | |
|-----------------|----------------------------|-----|
| Situation : | MAC sur la LW et l'Esc. | +2 |
| | FRA en attaque, bonus | +2 |
| Amis/Enis : | Deux ENI arrêtés | - 2 |
| Formation : | FOR, 1 FS D, 1 FM G | +1 |
| | INF ENI FOR face avec 1 FS | - 4 |
| Effectifs : | 4 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +8 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Réponse des Dragons PRUssiens : +5 = AVANCE au POR

| | | |
|-----------------|-----------------------------|-----|
| Situation : | Réponse (contre-charge) | +1 |
| | STA et TYP ENI plus élevé | - 2 |
| | PRU en attaque contre FRA | +1 |
| Amis/Enis : | ENI PAC et 2 x + Nb (plaf.) | - 3 |
| Formation : | FORMé (plus de flancs) | +1 |
| Effectifs : | 4 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +5 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Les braves Dragons sortent donc d'entre les colonnes d'INFanterie et sont posés au contacts des Cuirassiers. Ces derniers encaissent l'allure prise par les Dragons, soit 1 point qui ne change pas leur allure.

CAC des Cuirassiers : CAC 3 + 1 d'écart d'allure (doublé pour CAV) = 5 à 4 figurines (2 de front + 1 en débordement de chaque côté puisqu'il n'y a qu'un écart d'allure), soit 2+.

CAC des Dragons : CAC 2, -1 de TYPE ENI plus lourd, -1 de Cuirasse = 0 à 2 figurines, soit rien. Les Dragons sont poussés de 2 UD, soit à peu près d'où ils venaient, et partent en RETraite. Les Cuirassiers achèvent leur charge contre l'INFanterie mais sont comptés SAF.

Réponse de la Landwehr : +2 = Feu inefficace

| | | |
|-------------|-------------------------------|-----|
| Situation : | Réponse (feu de pied ferme)+1 | |
| | STA et TYP ENI (plafonné) | - 3 |
| | STA supérieur AMI battu | - 1 |

| | | |
|-----------------|-----------------------------|-----|
| Amis/Enis : | Dragons et Fusiliers battus | |
| | CAV ENI au PAC (plafonné) | - 3 |
| Formation : | FORMé (plus de flancs) | +1 |
| | ENI SAF | +1 |
| Effectifs : | 11 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +3 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | GB présent avec l'unité | +1 |

Résultat : la Landwehr encaisse les deux allures résurgentes des Cuirassiers et se trouve en REPlI SAF, transformé en RETraite par son STATut de milice (qui aggrave les résultats négatifs) avant d'être contactée par les Cuirassiers.

Ceux-ci, en DESordre (car ayant utilisé de la Tolérance pour les toucher), lui infligent : CAC 3, 2 écarts d'allure doublés, contre DESordre doublé, mais DESordre aussi -2 = 9 plafonnés à 6 à 2 figurines (les 2 autres poussent les Dragons) = 2 pas tandis que les LW : CAC 1, DES -2, Contre DESordre +2, Cuirasse -1, Ecart de TYPE -2, Général +1 (s'il n'a pas été abattu, auquel cas -1), Plafonnement ENI -3 = -3 à 3 figurines = rien. Les Cuirassiers, en bout de course, ne la suivent pas.

Test de l'escadron de Cuirassiers de droite : +12 = ATTAQUE au PAC*
* Malgré un MORal CHarge les 2 PA restants ne permettent qu'un PAC.

| | | |
|-----------------|----------------------------|-----|
| Situation : | MAC sur la Réserve | +2 |
| | FRA en attaque, bonus | +2 |
| Amis/Enis : | Un ENI arrêté (-1) | |
| | Dragons en RETraite (+2) | |
| | Landwehr en DERoute (+3) | |
| | Amis vainqueurs (plafond) | +3 |
| Formation : | SAF (car 1 fig x Dragons) | - 1 |
| | INF ENI FOR face avec 1 FS | - 4 |
| Effectifs : | 4 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +8 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | Pas d'incidence | 0 |

Réponse de la Réserve prussienne : +4 = Feu à P3 = Rien

| | | |
|-------------|-------------------------------|-----|
| Situation : | Réponse (feu de pied ferme)+1 | |
| | STA/TYP ENI (plafonné) | - 3 |
| Amis/Enis : | Dragons et LW battus | |
| | CAV ENI au PAC (plafonné) | - 3 |

| | | |
|-----------------|-----------------------------|----|
| Formation : | FORMé 1 FS et 1 FM par cav. | 0 |
| | ENI SAF | +1 |
| Effectifs : | 11 Figs = | +2 |
| Moral de Base : | Suivant scénario | +4 |
| Aléatoire : | Par thème | 0 |
| Leader : | GD présent avec l'unité | +2 |

Résultat : les Réservistes encaissent les deux allures résurgentes des Cuirassiers et se trouvent HALte SAF lorsqu'ils sont contactés.

Les Cuirassiers, en DESordre, car ayant usé de la Tolérance pour les toucher, leur infligent : CAC 3, 2 écarts d'allure doublés, contre SAF doublé, mais DESordre -2 = 7 plafonnés à 6 à 4 figurines = 3 pas.

CAC des Réservistes : CAC 1, SAF -1, Contre DESordre +2, Cuirasse -1, Ecart de TYPE -2, Général +1 (s'il n'a pas été abattu, auquel cas -1), Plafonnement ENI -1 = -1 à 3 figurines = rien. La Réserve passe de HALte à DERoute. Les Cuirassiers, en bout de course, Tolérance comprise, ne la suivent pas.

Les Prussiens du secteur sont pratiquement HS et le bois reste saxon. Mais la cavalerie et l'infanterie saxonne de l'extrême gauche ont cédé et la cavalerie de réserve prussienne, qui piétinait depuis le début, peut enfin s'engager dans le défilé. Fort heureusement pour les Français ils avaient rallié derrière le village à gauche les cuirassiers victorieux de la droite ennemie avec leur batterie. Ils sont donc à même de contrer le débordement des cavaliers prussiens jusqu'à l'arrivée d'une brigade d'infanterie française qui leur permettra de les réenfourner dans le défilé qu'il tentaient de quitter.

Un autre point mérite encore d'être développé. Le cavalier Prussien de service, dans l'espoir d'attirer les cuirassiers sur ses masses formant boîte à l'orée du bois et en contrebas, comme dans le champ de tir de son artillerie, lance un escadron isolé au suicide contre le régiment de cuirassiers. Comme l'artillerie à cheval française est déjà déployée un peu en avant de ses cavaliers, codés "POR", le général français snobe la tentative, n'y affectant qu'une section d'artillerie. 2 pp et c'était fini.

Pourquoi rentrer dans ce détail ? Parce qu'ensuite on prétendait aussi que ce soit fini pour les cuirassiers. C'est-à-dire arrêter toute la troupe à l'endroit où elle se trouvait lors du test des suicidaires. Or l'arrêt des troupes à 1/3 ou 2/3 de distance, etc... est purement de gestion. Des troupes en mouvement le restent, sauf si un test ou un point de règle les obligent à s'arrêter. Une fois la nuisance disparue, un mouvement interrompu peut reprendre, éventuellement avec perte d'un PA.

A fortiori, des mouvements qui n'ont pas été interrompus se poursuivent. C'est le cas de l'avance des cuirassiers dont la seule réaction en voyant le pauvre escadron ennemi se faire mitrailler pour rien à sans doute été de rigoler... et le fait qu'un cavalier rigole n'a jamais empêché son cheval d'avancer, vous en conviendrez !



Autrichiens en défense sur le front Sud.

Parlant canons je me souviens d'une pièce de 12 £, celle que l'on voit à droite des cuirassiers dans la photo précédente, escalader seule et à la bricole la pente qui infligea 2 UD de pénalités aux cuirassiers. Il convient donc d'apporter quelques précisions :

Que dit la règle ? "Faire une UD à la bricole coûte 1 PA aux pièces légères et 2 PA aux pièces lourdes (8 à 12)..." (§ 7, page 5).

Et aussi : "Le Niveau 1 n'amène pas de pénalités de MVT (sauf bricole d'ART = 1 PA)..." (§ "Dénivelée", en bas de page 6).

Par ailleurs et en l'occurrence le scénario disposait que franchir la ligne de crête matérialisant le bord du plateau infligeait 2 UD de pénalités.

Total (2 + 1 + 2) 5 PA sont nécessaires pour faire une UD à la bricole à travers ladite ligne de crête (à l'aller comme au retour d'ailleurs)... Ce qui revient à poser la batterie sur le plateau avec 2 points de pénalité.

Je place ici une précision sur un point de règle qui a eu son incidence en fin de bataille, des monceaux de cosaques s'étant agglutinés dans le dos de l'infanterie française qui poussait devant elle la cavalerie de réserve prussienne. J'émet des réserves sur cette utilisation ludique des cosaques, que les Russes méprisaient et les Prussiens pis encore.

"La CAV MAC x INF compte en double inversé tous les paramètres de l'INF" dis-je dans la rubrique "Formations" du test du moral. Cela s'applique donc aux seuls paramètres de "Formations" et non à tous les paramètres de l'INF tout court.

Il faut comprendre aussi, même si, j'en conviens, le libellé prête le flanc (c'est le cas de le dire), que le doublement n'a lieu qu'une fois... et pas deux. Le paramètre "Flanc menacé" = -1 deviendra -2 pour l'INF si la menace est de cavalerie, et cette CAValerie se comptera un bonus identique de +2 (soit le -1, doublé et inversé) et non un +4 qui relèverait de la double peine pour l'INFanterie.



Reynier, Durutte, Saint-Cyr, Dieu... et un Prussien inconnu mais inquiet.

Cela réfléchit dur de part et d'autre pendant la partie mais, ce qui est remarquable, c'est que cette fois cela continue après, puisque les "cas concrets" qui nous occupent en sont issus, et m'ont redonné envie de faire avancer "Les Trois Couleurs". Pour Elles, merci, Monsieur Kerdal !

Jean-François Gantillon m'ayant communiqué son propre reportage photographique de la bataille, je vous en sélectionne quelques vues et les ajoute "à la queue-leu-leu" afin de ne pas détruire l'ordonnancement de ce qui précède. Je place en premier deux vues relatives aux tests.



Ici le bataillon de Landwehr et l'escadron chargés par les Dragons, et au centre le bataillon qui, en avançant et tirant, les sauvera.



Et là la charge de cuirassiers dont l'escadron de soutien, le plus éloigné (en haut à gauche), sera amené à effectuer un passage d'obstacle pour éviter le bois (en bas à gauche sur la photo) après que l'escadron central aura culbuté le bataillon à droite du bois (excusez du flou).



Jacus, MMané, Foinand, DMané, Chaigneau, Kerdal, Moutier, BMasson, JAMané.



Ecoffet, Gantillon, Tanguy, Kerdal, Remy, Parrin, D. Masson.



Et un... et deux... et trois Mané (John-Alexandre, Michaël et Diégo).



Un Autrichien impavide (Frédéric Ecoffet).



Deux comptables contents, Comtes qui comptent dans le Jeu.



Eschyle ? Sophocle ? Aristophane ? Non, Démosthène ! (S. Parrin).



A que voilà une bonne tête d'Archiduc Stefan (Stéphane Tanguy).



Didier Chaigneau et Diégo Mané, le photographe photographié !