

"Tudela 2016 à Lyon", avant la bataille

(par Diégo Mané, Lyon le 22/11/2016)

La bataille de Tudela s'est déroulée en Espagne le 23 novembre 1808. Elle opposa les troupes françaises du maréchal Lannes aux espagnoles du général Castaños. De larges extraits relatifs de mon L3C 13 "Campagne de Napoléon en Espagne 1808" vous sont donnés sur Planète Napoléon, ici :

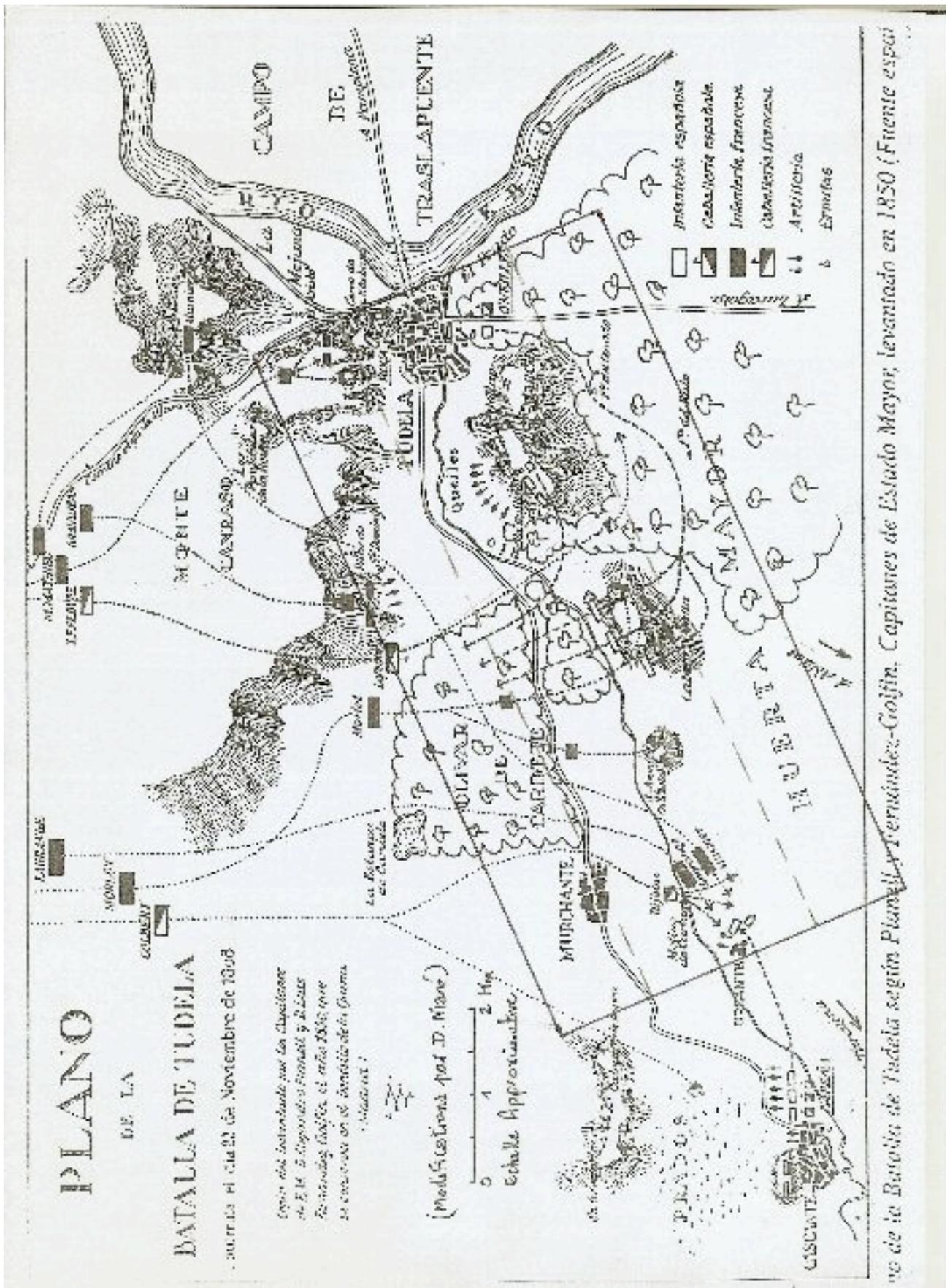
<http://www.planete-napoleon.com/forum/viewtopic.php?f=1&t=1612>



Cette illustration du génial Dalmau représente un bataillon espagnol à Bailen (Tudela a beaucoup moins inspiré les artistes ibères, et pas du tout les nôtres). On peut cependant y voir un bon présage pour les joueurs espagnols de notre "Tudela 2016 à Lyon", puisque l'on distingue gisant pêle-mêle au sol cuirassiers et dragons français, illustrant par avance leurs échecs répétés contre les fantassins de La Peña ?

Et d'autres éléments intéressants, historiques comme ludiques, figurent dans le post dédié à la manifestation, comme la liste des participants, celle des généraux qu'ils incarneront, etc...

<http://www.planete-napoleon.com/forum/viewtopic.php?f=1&t=1610>



Plan historique de la bataille, modifié par mes soins (tiré de mon L3C 13)
 Le rectangle tracé dessus correspond à la table de jeu de 6,40 x 3,20 m.

Tudela fournit donc le thème de la reconstitution proposée cette année par le KRAC. Le terrain est représenté sur une surface principale de 6,40 x 3,20 m, soit environ 20 m², sur lesquels évolueront un millier de figurines Minifig de 25 mm réfactées au 1/100-66e mais modélisées et jouées selon nos habitudes du 1/50-33e afin de ne pas perturber les joueurs en général et nos visiteurs en particulier.

Ci-dessus le plan tiré de mon L3C 13. Il est indicatif de la position historique des troupes... Que je modifierai peut-être ! Et ci-après sa déclinaison ludique. La table fera 6,40 m x 3,20 m, avec peut-être une "rallonge" partielle du côté de Urzante-Cascante. Nous avons donc trois secteurs, correspondant d'ailleurs aux trois travées du décor.

Le secteur nord : Santa Barbara domine Tudela et le pont. Ses pentes sont fortes, parfois escarpées par endroits. Compter niveau 2 d'un coup, par ailleurs plateau. Depuis les hauteurs en vis-à-vis il est possible de cheminer à l'abri jusqu'à distance d'assaut. Les hauteurs de Canraso, où se tenait Lannes, dominant TOUT. Emplacement idéal pour observer.

Le secteur central, la vallée du Queiles : L'olivier de Cardete était "muy tupido entonces" (alors très touffu) disent les textes. Il a cependant permis le passage des troupes d'infanterie. Jouer BOC accessible à la seule INF SAF les 2 camps. Il permet aux Français d'approcher les rives du Queiles en restant à l'abri des vues espagnoles.

Le Queiles ne constitue pas un obstacle sérieux par lui-même, car il est guéable partout. Compter une simple pénalité de franchissement de 1 UD pour INF, 2 UD pour CAV/ART. Le lit de cette rivière sera représenté par 1 UD qui entraînera le SAF pour les unités le temps de leur passage... Ou "séjour".

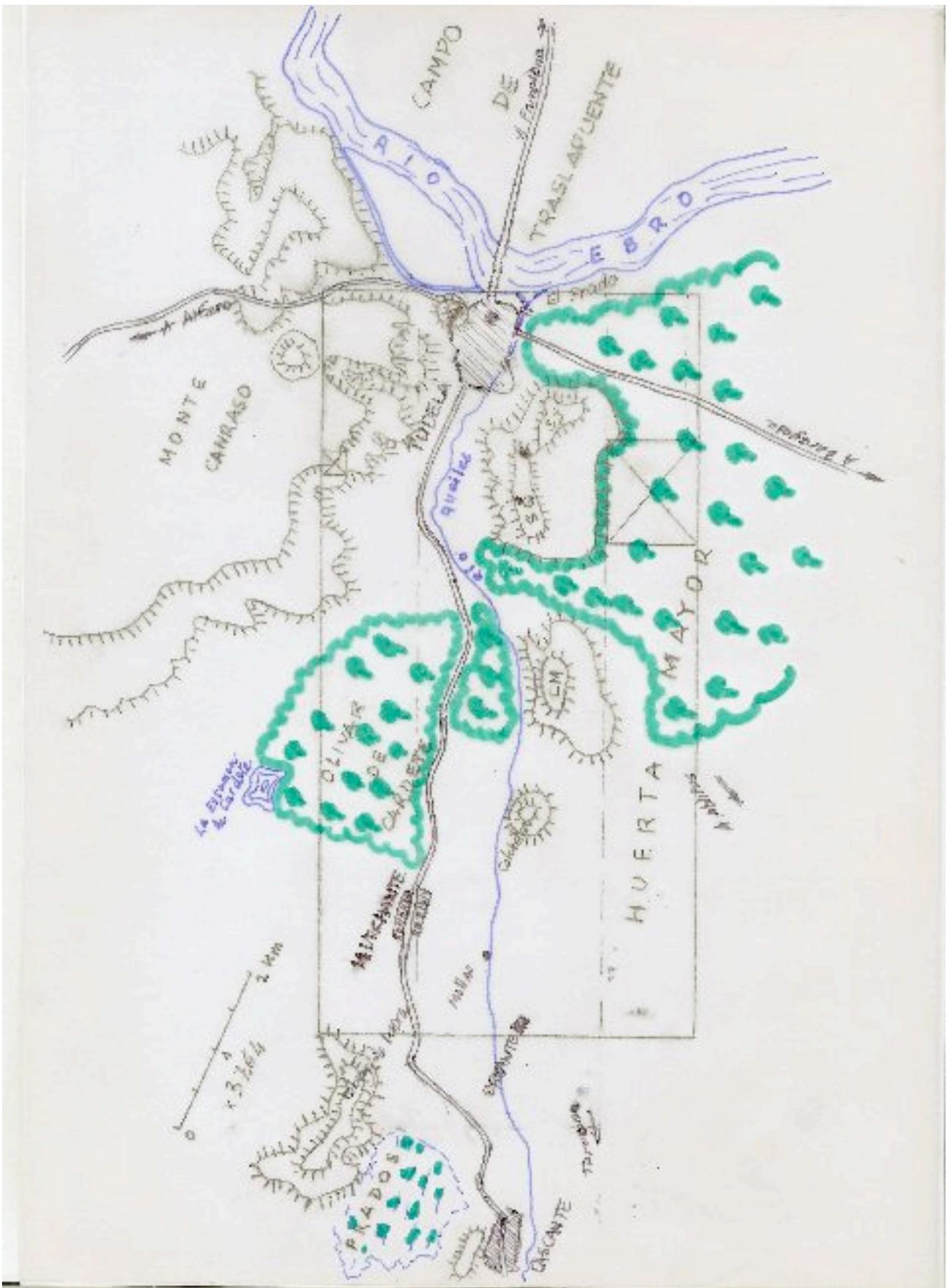
La vraie ligne de défense est constituée par les hauteurs au sud du Queiles. Leur pente est plus forte vers le nord. Niveau 2 brutal côté rivière (deux pénalités de dénivelée), et dégressif côté opposé (pente douce, valant niveau 1 de l'une à l'autre, du zéro au 1 puis du 1 au 2. Une fois sur le niveau 2 le considérer plateau = plaine. Les défendre exige de tenir TOUTES les hauteurs et (conseil) disposer d'une réserve mobile. En effet, dès qu'une hauteur est en leur possession, les Français peuvent passer entre deux d'entre-elles, ce qui est à-militaire autrement... et sera donc interdit.

Secteur sud, essentiellement la Huerta Mayor : "Énorme plaine, idéale pour une action de cavalerie" dit le texte. J'y vois une contradiction car la zone est en partie définie comme boisée (semée d'oliviers) et cache donc à la vue. Elle est aussi coupée de rus et canaux d'irrigation. Les troupes de toutes armes l'ont cependant empruntée, et donc je la classe Bois Clair mettant LES DEUX CAMPS ni formé ni SAF + pénalités de MVT de 1 UD INF, 2 UD CAV/ART.

Les constructions : Toutes les tours, églises, remparts, sont abri moyen -3. Toutes les autres constructions sont abri léger -2.

Le fleuve Ébro : Non représenté, il n'est pas guéable, d'où l'importance de son pont. Les troupes poussées de la table de ce côté sont noyées (secteur central) ou dispersées (nord et sud).

Les routes donnent un bonus de 1 UD à ceux qui les parcourent (en colonne bien sûr).



Déclinaison ludique de "Tudela 2016 à Lyon". La table est divisée en trois travées de 6,40 m. Une centrale de 1,60 m de large, et deux latérales de 0,80 m contre les murs.

Modélisation des troupes

Échelle du terrain au 1 mm = 2 pas (1,33 m) et donc, avec des HEX/UD de 100 mm, et des figurines Minifig de 25 mm soclées à 12.5 mm, l'échelle d'effectifs appropriée est le 1/100-66e.

INFANTERIE en unités de jeu habituelles de 12 Figurines

Colonnes habituelles de 4 rangs de 3 ESP et 3 rangs de 4 FRA.

Lignes de 8 Figs de front maximum, les surnuméraires seront placées en 2e rang sans autre incidence.

Rappel : le règlement espagnol ne prévoit pas la formation du carré en dessous du niveau brigade, soit deux unités de jeu dans notre remake, ce qui nous rappellera l'époque héroïque de nos bataillons à 24 ! Forfait de 1 TDJ entier à deux unités régulières voisines et disponibles pour former un carré de brigade.

Pour les deux camps il ne sera pas pris en compte la spécificité des grenadiers des bataillons. En revanche les voltigeurs Français et les cazadores des Guardias Jouissent de leurs FT respectifs. Sauf celles stipulées "Ligero" les unités espagnoles n'ont pas de FT (pas même le FT0 !).

CAValerie en unités habituelles de 4 figurines

ARTillerie en unités habituelles de 4 figurines*

* ATTENTION, pour cette dernière arme et normalement, au 1/100-66e la figurine d'ARTilleur correspond à 4 pièces, or la volonté de doter chaque commandement d'artillerie a conduit à disperser une dotation globale déjà faible. Il n'y a donc que 4 pièces ludiques par batterie du même métal.

Dans un souci d'esthétique je les ai quand même modélisées à 4 servants chacune (au lieu des 2 appropriés à cette réfaction). Il convient donc pour notre remake de compter une pièce par figurine d'ARTilleur (au lieu des deux habituelles). Du coup pas d'inconvénient à ôter une figurine d'ARTilleur par pas de pertes subi par la batterie. Il sera en rapport plus facile de suivre le moral effectif (2 au départ) desdites batteries au cours de la bataille.

Les deux armées utilisent du matériel Gribeauval, essentiellement des calibres 4£ et 8£, dont la répartition est restée obscure pour les Espagnols. J'ai donc décidé, dans un souci de simplification, de tout standardiser au calibre médian (bien qu'absent) de 6£ (portées 4/8/16 UD malgré l'échelle qui aurait justifié la moitié), qui seront relativisées par la taille réduite des batteries ludiques, la mitraille n'étant possible qu'à P1. Accessoirement (quoique), le rôle de l'artillerie fut relativement modeste.

Tours de Jeu correspondants à 30 mn (en deux phases de jeu alterné).
Début de la partie le 23 novembre 1808 à 09 h 30, l'attaque française sur Santa Barbara.

Les unités sont standardisées à 12 fantassins, 4 cavaliers, 4 artilleurs.
L'échelle d'effectif est le 1/100-66e (1 artilleur = 4 pièces historiques, mais 1 ludique).

Nos hexagones-UD de 100 mm représentent donc 133,33 m de distance au lieu des 66,66 m habituels, mais nous jouerons comme d'habitude afin de ne pas désorienter les joueurs.

Toutes les unités seront systématiquement en formations de combat. Les **vitesse opérationnelles** considèrent la COD (colonne par division) avec multiplicateur 3 pour FRA, 2 pour ESP, tant qu'ils évoluent sur les tables auxiliaires (et que l'ENI n'y est pas).

Vitesse tactiques habituelles dans la règle, mais au POR, soit en COD 3 UD pour INF et 4 UD pour CAV. Mais si cette distance suffit à amener l'unité dans la 3e UD d'un adversaire qu'elle compte attaquer, le test décidera de la suite, et toute nouvelle avance dans le cadre de la même action (aller au contact, pousser, poursuivre) est dès lors "gratuite" en termes de distance. Il faut toutefois disposer de 2 PA pour attaquer.

Pareillement, toutes les notions d'allure physique et de distances nécessaires pour les acquérir disparaissent. Reste l'allure martiale ou morale que déterminera le test relatif.

On ne parlera de distances qu'en UD. Une unité n'étant plus, par exemple, "à 2 UD", mais "dans la 3e UD". L'UD contient l'unité de jeu. Le flanc sûr est constitué dans l'hexagone voisin de l'unité qui s'en prévaut.

Je rappelle qu'il n'y a pas de tir d'artillerie ciblé à P3. La mitraille ne sera utilisée qu'à P1. Avec les hexagones il n'y a plus de portées bis ni de risque pour trajectoire voisine.

La cavalerie ne rentre ni dans les bois (sauf Huerta Mayor) ni dans les ECO et ne fait reculer ni ne menace qui que ce soit dedans. Elle peut se faire tirer à P1 si elle "racle" ces obstacles.

Formations : l'armée française peut prendre toutes les formations du règlement.
Les Espagnols pratiquent la COD (sur 4 rangs de figs) et la LIGNE.
Le CARRÉ est inconnu en dessous du niveau brigade (2 unités ludiques cette fois).

Les déploiements d'**infanterie en ligne** en OS doivent s'inscrire dans un seul hexagone, soit 8 figs déployées, les 4 autres passant derrière (et ne comptant pas «rang», ni au combat ni pour la pénétration, mais comptant pour l'effectif).

Ployés en colonne ces bataillons laissent désormais entre eux des intervalles... par où des unités AMIes peuvent passer dans l'un ou l'autre sens (mais sans s'y arrêter) sans DDF si traversé et «traverseur» sont sous contrôle (y compris les ralliements victorieux ou vaincus).

TIRailleurs : sauf si de la CAValerie ENI est à distance tactique d'eux, même indisponible, les TIRailleurs des unités d'INFanterie qui en ont (même "oubliés") seront systématiquement déployés dans l'hexagone 1 devant leur unité-mère, ceux de l'ENI faisant de même, provoquant un duel résolu comme à l'habitude*. En l'hypothèse d'un écran vainqueur il met l'ENI en OS sous le feu (sans calcul de pertes à ce stade).

* Pour vous y aider je vous liste les facteurs de base des différents types d'unités en jeu.
Voltigeurs vétérans et INF légère FRA : FT2 + Feu 2, -1 de sous le feu, portée +2 = +5.
INF Vistule, Ligero régulier et Cazador Guardias : FT1 + Feu 2, -1/feu, portée +2 = +4.
Ligne 4 FRA et Levées de Liger ESP : FT1 + Feu 1, -1/feu, portée +2 = +3.
Reste ensuite à considérer le -5/6 du FT ENI, -l'abri éventuel, + ou -1 du dé = le score final.

OBL ESP TUDELA 2016

GEC ESPAGNOLS : CG CASTANOS + 2 AdC

1 x 4 Guardias de Corps (escorte du CG)

Commandant l'artillerie, le Brigadier SANGRAN

Division MdC ROCA (Santa Barbara)

3 x 12 Linea (Saboya, Valencia, America)

1 x 12 Provincial (Avila)

2 x 12 Levée Ligera (Orihuela, Tir. Murcia)

1 x 4 ARP

Division Coronel VILLALBA (Tudela)

4 x 12 Levées Ligera (1°, 2°, 3°, 5° Voluntarios de Murcia)

1 x 4 ARP

Caballeria de la droite, Coronel FREIRE (sous Tudela)

3 x 4 Dragones (Rey, Reina, Numancia)

3 x 4 Cazadores (Vol. Madrid, Castilla, Fuensanta)

Division MdC SAINT-MARCQ (Santa Quiteria)

2 x 12 Linea (Vol. de Castilla, 2° de Valencia)

2 x 12 Levées Ligera (Caz. De Fernando VII, Campo Segorvino)

2 x 12 Levées Linea (Vol. del Turia, Vol. de Alicante)

1 x 4 ARP

Division TG O'NEILLE + 1 AdC (Cabezo Malla)

Brigadier FIVALLER

1 x 12 Guardias Espanolas

1 x 12 Ligera (Voluntarios de Aragon)

4 x 12 Levées Linea (4° Tercio Aragon, Suizos Aragon, Vol. Chelva, Vol. Madrid)

4 x 12 Levées Linea (1° Zaragoza, 1° y 3° Huesca, Vol. Barbastro)

1 x 4 ARP

Division TG LA PEÑA + 1 AdC (Cascante)

Coronel MENACHO

2 x 12 Guardias Espanolas

1 x 12 Granaderos Provinciales

1 x 12 Ligera (Campo Mayor)

3 x 12 Linea (Murcia, Ordenes, Africa)

1 x 12 Provincial (Siguenza)

2 x 12 Levées Ligera (Navas Tolosa, Tir. Cadiz)

1 x 4 ARP

Caballeria de la gauche, Brigadier ZOLINA (Tarrazona)

3 x 4 Linea (Borbon, Espana, Dr. Pavia)

3 x 4 Cazadores (Lusitania, Sevilla, Olivenza)

1 x 4 ARC

Division MdC GRIMAREST (Tarrazona)

2 x 12 Linea (Ceuta, Burgos)

2 x 12 Provincial (Cuenca, Guadix)

OBL FRA TUDELA 2016

GEC FRANCAIS : Maréchal LANNES + 2 AdC
1 x 4 Chasseurs à Cheval d'élite (escorte)
Commandant l'artillerie : le GB COUIN

INFANTERIE

Division GD MATHIEU (attaque Santa Barbara)
4 x 12 Ligne Vétérans (14e, 44e)
2 x 12 Légion de la Vistule (2e, 3e)
1 x 4 ARP

Division GD MUSNIER (en face Santa Quiteria)
4 x 12 Ligne Conscrits (114e, 115e)
1 x 12 Légion de la Vistule (1er)
1 x 4 ARP

Division GD MORLOT (attaque Cabezo Malla)
4 x 12 Ligne Conscrits (116e, 117e)
1 x 4 ARP

Division GD GRANDJEAN (soutient Morlot)
4 x 12 Ligne Conscrits (2e Légion Réserve, 5e Léger)
1 x 4 ARP

CAVALERIE : GD LEFEBVRE-DESNOETTES (est avec Watier)

Brigade de cavalerie GB WATIER (entre SQ et CM)
3 x 4 Hussards provisoires (1er, 2e, 3e)
3 x 4 Lanciers de la Vistule

Brigade de cavalerie GB DIGEON (entre CM et Murchante)
4 x 4 Dragons Vétérans (20e, 26e)
2 x 4 Cuirassiers provisoires (13e)

Brigade de cavalerie GB COLBERT (entre Murchante et Cascante)
2 x 4 Hussards Vétérans (3e)
3 x 4 Chasseurs Vétérans (15e)
1 x 4 ARC

ARTILLERIE DE RESERVE

1 x 4 ARP

RENFORTS

Division GD LAGRANGE (attaquera Cascante au soir)
4 x 12 Ligne Vétérans (27e, 50e, 59e)
1 x 12 légère Vétérans (25e)

CARACTÉRISTIQUES NATIONALES : France TUDELA 2016

(Forces sous le commandement direct du Maréchal Lannes : III^e Corps + renforts du VI^e Corps)

INFanterie = 86%, CAValerie = 14%, ARTillerie = 1 canon pour 700 h. Ratio Français/Espagnols = 65 %.

TROUPE	S/M	TYP	CCF	FT	FEU	CAC	BUD
Ligne Vétéran	(38%) L6	-	2	1	1	2	11
Légère Vétéran	(06%) L6	-	2	2	2	2	12
Légion Vistule	(14%) L6	-	3	1	2	2	11.5
Ligne Conscrit	(42%) L4	-	1	1	1	1	7.5

L'INF FRA jouit d'un +2 au MORal ATTAque (à la bayonnette, pas au FEU), la POL +1. Les 2 ont +1 en DEF.

Cuirassier Prov.	(12%) E6	3	2	(1)	-	2	32
Dragon vétéran	(24%) L4	2	2	(1)	-	2	22
Légère vétéran	(29%) L5	1	2	(2)	-	2	20
Hussard provis.	(17%) L4	1	1	(1)	-	1	15
Lancier Vistule	(18%) E8	1	3	(1)	-	3	29
Chasseur d'élite	(HC) E6	1	2	(1)	-	3	24

La CAValerie FRANçaise jouit d'un +2 au MORal en ATTAque, la POLonaise (Vistule) d'un +1).

ARC de 8£	(15%) E8	(2)	3	(1)	2	-	79
ARP de 8£	(85%) E7	(2)	3	(1)	2	-	73

L'ARTillerie FRANçaise jouit d'un +1 au MORal en DEFense. Portées jouées : 4/8/16 UD.

Etat-Major CCF2 (car Lannes est diminué) : GBI=60 pts. +20 par grade, +10 spéc. CAV.

Modélisation pour les deux camps : Bons de 12 Figs (Ligne= 8 Figs de front, les autres derrière).

Escs de 4 Figs. Batteries de 4 pièces ludiques représentées à 4 servants, 1 par PAP, Moral effectif 2.

CARACTÉRISTIQUES NATIONALES : Espagne TUDELA 2016

(Forces des armées du Centre et de Réserve, sous le commandement direct du CG Castaños)

INFanterie = 93%, CAValerie = 7%, ARTillerie = 1 canon pour 1.070 h. Ratio Espagnols/Français = 153%.

TROUPE	S/M	TYP	CCF	FT	FEU	CAC	BUD
Guardia Real	(07%) E7L	-	2	0	2	3	11
Granadero de MP	(03%) L6E	-	2	0	2	2	9.5
Ligera	(05%) L5	-	1	1	2	2	8
Linea/Provincial	(35%) L4	-	1	0	1	2	6
Levées de Ligera	(25%) L3	-	1	1	1	1	5
Levées de Linea	(25%) L3	-	1	0	1	1	4.5

Carabinero Real	(HC) E5	3	2	(0)	-	3	25
Linea/Dragon	(50%) L4	2	1	(0)	-	2	16
Husar/Cazador	(50%) L3	1	1	(1)	-	1	10

ARP de 8 £*	(85%) E5	(2)	2	(0)	2	-	56
ARC de 8 £	(15%) E6	(2)	2	(1)	2	-	64

* Pour attelages de boeufs compté pénalité de MVT de 1 UD (-2 Pt BUDget). Portées jouées : 4/8/16 UD.

Etat-Major CCF1: GBI = 40 pts. +20 par grade au-dessus. +10 pour spécialité CAV.