

## Les éléphants

Par Jean-François Gilles

Passons en revue l'utilisation de l'éléphant dans la V3 de la règle

### Coût budgétaire

Plus cher et moins efficace contre l'infanterie moyenne qu'il écrasait en V2, l'éléphant perd un tout petit peu de sa superbe. C'est peut être un réajustement d'une troupe sur-représentée et facile d'utilisation sur les tables de jeu d'AdG.

Opérons un petit rappel sur le budget :

Éléphant médiocre = 10 points

Éléphant = 13 points

Éléphant élite = 16 points

Le coût budgétaire d'un éléphant a donc augmenté avec la V3. Cela reste quand même la troupe anti-montée par excellence. Avec un facteur de +2, l'impact et la panique en plus, il disperse les montés qui ont eu la folie de venir le chercher.

### Efficacité relative

Face aux piétons, sauf javeliniers et LI, les éléphants ont la charge percutante, et hormis la phalange, tous les fantassins lourds doivent s'en méfier.

Ils sont très vulnérable au tir, surtout de l'artillerie, et il est conseillé de les protéger avec autant de LI que d'éléphants (mais attention à l'artillerie qui ignorera le LI placé devant lui). Si j'ai le choix je privilégie le LI javelot pour les protéger. En effet si on protège l'éléphant avec un LI arc par exemple et qu'un LI javelot adverse charge, il faudra opter pour un choix : soit accepter le combat avec +1 pour l'adversaire, soit esquiver et accepter le combat LI javelot contre éléphant à égalité de facteur (1 contre 1). Très à l'aise dans les champs et les broussailles, les éléphants en délogent les troupes moyennes, tandis que, conjugués avec leurs propres troupes moyennes, ils sont un appui pour contester ces terrains. En terrain clair ils dissuadent les montés adverses de venir attaquer leur infanterie moyenne.

Faisons un tour complet des différentiels des facteurs de combat au premier tour de la mêlée (bonus de l'El - bonus de la troupe = différentiel):

- lanciers lourds, fantassins lourds, lanciers moyens, fantassins moyens, LI non équipés de javelot, archers, arbalétriers : +1 pour l'éléphant
- phalange, LI javelot, éléphants : égalité
- cavalerie, chameaux, chevaliers, cataphractes, chars lourds : +3 pour l'éléphant
- Cavalerie légère, char à faux : +4 pour l'éléphant
- levée, chariot de guerre, artillerie : +2 pour l'éléphant
- javeliniers : -1 en défaveur de l'éléphant

Sur la base de ces facteurs pour pouvez consulter les probabilités de victoire page 235 du livre de règle.

### **Concept d'organisation :**

Combien prendre d'éléphants, et comment les répartir ?

J'ai un principe, qui ne vaut que pour moi certes, mais qui est la base de ma composition d'armée :  
**« Si une liste d'armée compte au moins un éléphant, même médiocre, il doit être inclus dans votre composition » .**

L'expérience m'a montré, quelle que soit la règle, que ce type de troupe exerce un ascendant psychologique sur l'adversaire. Celui-ci va très souvent dépenser une énergie disproportionnée, en termes de troupes et de points de commandement pour les contrer, les éliminer ou les éviter. Par ailleurs la présence d'un éléphant peut faire douter l'adversaire et lui faire perdre l'élan que lui avait procuré l'initiative.

Les éléphants élite, comme dans une armée indienne, sont un véritable rouleau compresseur, mais leur nombre sera, à mon avis, plus limité. Je pense que 2 ou 3 sont un bon compromis dans ce type d'armée. En prendre davantage déséquilibrerait la liste. Prendre 6 éléphants élite serait suicidaire pour un débutant, car il resterait trop peu de troupes pour le reste de l'armée ... à moins de jouer en 300 points.

Les éléphants « ordinaires » peuvent être pris en nombre plus élevé. Dans les armées Tamoules par exemple, ils sont combinés avec des troupes moyennes et on peut composer une armée autour de 26 unités de moyenne tout en alignant un nombre conséquent d'éléphants. Certains joueurs alignent des armées compétitives avec entre 4 et 6 éléphants « ordinaires ».

Les éléphants médiocres sont un type de troupe sous-estimé. Ils ne sont jamais en grand nombre : le maximum est 3 dans une armée carthaginoise, 4 en comptant l'allié numide. On peut se demander pourquoi en prendre, surtout que certaines armées, par exemple les romains République, n'en ont qu'un ? Dans mon armée carthaginoise, je les mets dans un groupe de fantassins moyens impétueux pour conquérir les champs et broussailles. Il ne faut pas compter sur eux pour en faire une troupe de choc, ils ont un rôle d'appui de l'infanterie moyenne, et de protection des flancs de l'infanterie lourde, ils perturbent aussi bien les montés que les autres. J'en prends toujours 2 ou 3, et même s'il n'y en a qu'un dans la liste, je le prends

Que dire de la répartition ?

Et bien c'est une question de point de vue. Revenons au cas de l'éléphant médiocre. Je ne commettrais plus l'erreur de grouper mes 3 éléphants carthaginois comme force de frappe. Je pense qu'il faut les répartir à raison d'1 ou 2 par corps .

Voici différentes façons de les employer:



Ci-dessus, les éléphants apportent leurs soutiens à un corps d'impétueux. En alternant un moyen et un éléphant les montés subiront un malus de -1 s'ils attaquent les moyens.



Voici une ligne de moyens en 2 corps encadrés par des éléphants les protégeant des débordements de la cavalerie adverse, un corps peut faire pivot ou les deux foncent droit devant. Mettre les éléphants aux extrémités permet d'attaquer par exemple dans une plantation tout en épaulant avec les éléphants dans le terrain clair.



Un éléphant élite protégé par un LI javelot avec du Fantassins moyens impact élite. Ne restez pas devant pauvres fous!



Ici c'est l'infanterie lourde qui est encadrée en bout de ligne par un éléphant médiocre. Il protège du contournement des montés. Un corps de moyens appuyés par des éléphants soutient l'autre aile et vont prendre appui sur un champ par exemple. Pensez à monter votre troupe à l'assaut en rythme, il ne faut pas laisser des troupes en route.



Ici une position défensive destinée à tenir une aile ou à servir de pivot.

L'éléphant est encadré par des archers et protégé par un LI, des lanciers moyens les encadrent en bout de ligne. Les cavaliers vont réfléchir à venir les chercher, et dans un champ, ils vont être durs à déloger. Si vous avez des armées combinant éléphants et troupes moyennes mixtes (arc par exemple comme les indiens classiques), vous avez une combinaison de troupes difficiles à battre.

Certains préfèrent concentrer les éléphants dans un même corps d'autres les répartir, ce choix rejoint le débat sur la composition d'une liste avec 1 corps de moyens ou 2. Si vous avez 2 corps de moyens, alors mettez 1 éléphant dans chaque corps.

Ne traînez jamais des éléphants dans vos propres corps de montés, à moins que ces montés esquivent et n'aient pas vocation à combattre et que leur raison d'être soit de rabattre l'adversaire sur les éléphants.

### **Conclusion :**

Les éléphants sont les pièces maîtresses d'une armée. Impressionnants, peints par les artistes avec amour, on a souvent envie de les voir briller. Résister à la chimère psychologique d'imaginer que ce sont eux qui vont vous faire gagner la partie. Certes, j'ai le souvenir d'un éléphant médiocre chez mes romains république pulvérisant une aile de moyens gaulois et croquant un à un les lourds au centre. Cela prouve simplement qu'un éléphant médiocre peut faire des dégâts impressionnants, et qu'il faut toujours s'en méfier, mais il faut garder les pieds sur terre. Je me rappelle les masters de Lyon où mes 3 éléphants médiocres se sont fait pulvériser dans 4 parties sur 5 et notamment deux fois contre une ligne de fantassins lourds élite.

On peut conclure qu'une paire d'éléphants dans une armée est toujours une bonne idée. Même si la V3 a réduit leur potentiel et augmenté leur coût, cela restera encore pour longtemps la troupe préférée de beaucoup de joueurs qui adorent voir leur adversaire se décomposer devant leur nombre de pachydermes.

Je passe sur l'éléphant avec artillerie dont je n'ai aucune expérience de jeu.