

Le guide de Julian pour les débutants à ADLG

Pourquoi ADLG?

J'ai joué en Historique depuis la 7ème édition WRG et j'ai trouvé la plupart des règles décevantes ou carrément frustrantes car certaines armées et certains types de troupes étaient nettement meilleurs que d'autres ce qui aboutissait à des parties déséquilibrées. J'ai finalement abandonné l'Historique en 2011 et je n'ai plus joué jusqu'en 2015 quand j'ai essayé ADLG avec un ami qui m'a expliqué les règles de base en 10 minutes. J'ai d'abord été rebuté par la petite taille de la table et de l'armée. Ça ne ressemblait pas à grand-chose. Cependant le jeu était beaucoup plus rapide à jouer et je pouvais atteindre l'autre côté de la table sans me lever de ma chaise et me pencher au-dessus de la table. Tout ensemble de règles qui pouvait me permettre de jouer une partie jusqu'à sa conclusion en quelques heures sans lire les règles et sans me laisser avec un mal de dos ne pouvait pas être mauvais.

Depuis j'ai joué de façon assez intensive et j'ai trouvé que c'était comme aux échecs : simple à jouer et trompeusement difficile à bien jouer. Les règles ont été largement testées et tous les types de troupes sont bien équilibrés. Je peux vraiment dire que, pour la première fois, je peux emmener à peu près n'importe quelle armée en compétition et avoir confiance dans le succès. Je n'ai plus à regarder mes légions ramper d'un côté à l'autre de la table, sans espoir d'amener la partie à son terme, à moins que mon adversaire ne veuille bien coopérer. Les grandes armées de troupes médiocres et moyennes ont autant de chances de gagner une bataille que les armées d'élite.

La seule vraie critique que j'entends souvent est que le facteur chance joue un trop grand rôle dans le jeu. C'est vrai dans une certaine mesure, mais pas assez pour changer un simple fait : les meilleurs joueurs gagnent encore la plupart de leurs parties. Un avantage significatif d'ADLG par rapport aux règles précédentes est que pour la première fois, un débutant chanceux qui suit quelques tactiques et règles simples peut battre un joueur expérimenté.

Le but de ce document est de détailler ces tactiques et règles pour donner aux débutants une meilleure chance de gagner, et rendre la vie plus difficile aux joueurs les plus expérimentés. Ce guide est basé sur mon expérience personnelle et n'est évidemment pas le guide ultime, mais j'espère que les joueurs le trouveront utile.

Enfin, j'aimerais remercier Tim Porter pour la relecture de ce document

Conception de L'armée

1. Types d'unités

a. Unités légères:

Cavalier léger et infanterie légère. Ces unités n'ont que cinq buts dans le jeu :

- Prendre le camp ennemi et empêcher les unités légères ennemies de prendre le vôtre.
- Protéger votre ligne de bataille contre les pertes de cohésion dues aux tireurs ennemis.
- Infliger des pertes de cohésion en tirant sur la ligne de bataille de votre adversaire.
- Fournir des soutiens à vos autres unités
- Empêcher les unités légères ennemies (ou dans le cas de LH, n'importe quelle unité ennemie) de fuir pour que vos unités de combat puissent les engager.

Toute autre utilisation d'unités légères est un gaspillage de points d'initiative et vous fera perdre inutilement des points de cohésion de l'armée. Les unités légères n'ont que deux points de cohésion et sont très fragiles. Ne les engagez pas en mêlée, sauf si vous n'avez pas d'autre choix.

b. Unités de soutien:

LMI (javeliniers, archers, arbalétriers), artillerie et levée. Ces unités sont là pour appuyer vos unités de combat en infligeant des pertes de cohésion aux unités de combat ennemies à distance et si possible pour apporter des soutiens. Les javeliniers sont également la réponse aux éléphants. La levée peut être utilisée comme unité de seconde ligne bon marché pour remplacer les pertes dans la ligne de front. Elle ne gagnera probablement pas, mais elle empêchera votre adversaire d'obtenir deux facteurs de soutiens et empêchera les charges de flanc.

c. Unités de combat:

Toutes les autres unités. Ce sont les unités qui gagneront la bataille. Les unités de soutien et les unités légères ne peuvent JAMAIS gagner la partie par leurs propres moyens, seules les unités de combat peuvent y parvenir.

2. Généraux

a. Ordinaire:

Il génère de 2 à 4 points d'initiative et a un rayon de commandement de 4 UD (8 UD pour les légers). Un général ordinaire devrait être prévu pour opérer avec un maximum de deux groupes : deux groupes de combat/unité de soutien ou une unité de combat/de soutien et un groupe d'unité légère. Sinon vous perdrez inévitablement le contrôle d'une partie de vos unités à cause d'un manque de points d'initiative. Typiquement vous devriez utiliser un général ordinaire pour commander un corps de retardement sur un flanc avec des unités de cavalerie et des unités légères ou au centre avec un bloc de HI + quelques unités de soutien et des LI.

b. Compétent:

Ils génère de 2 à 5 points d'initiative et a un rayon de commandement de 6 UD (12 UD pour les légers). Grâce à son rayon de commandement plus grand, ils peut être utilisé pour commander un corps de flanc. Cependant, comme pour les généraux ordinaires, vous devez

concevoir son corps sur l'hypothèse de 2 points d'initiative par tour. Il ne devrait jamais participer à une mêlée à moins que la victoire ne soit quasiment assurée et dans le but exprès d'accélérer la victoire de cette mêlée.

c. **Brilliant:**

Ils génère de 3 à 5 points d'initiative et a un rayon de commandement de 8 UD (16 UD pour les légers). C'est le général idéal pour mener vos troupes à la victoire car il peut réellement déplacer trois groupes à chaque tour. Il ne devrait jamais participer à une mêlée à moins que la victoire ne soit quasiment assurée et dans le but exprès d'accélérer la victoire. Même dans ce cas, il ne devrait pas s'engager dans une mêlée tant que la victoire de l'armée n'est pas en vue.

d. **Stratège:**

Il génère de 3 à 6 points d'initiative et a un rayon de commandement de 8 UD (16 UD pour les légers). Il est identique à un général brillant, sauf qu'il vous donne un point d'initiative et un jet de terrain supplémentaire pour le déploiement, ainsi qu'un marqueur d'embuscade supplémentaire, ce qui peut être important pour les armées dépendant du terrain. Ne l'envoyez jamais en mêlée à moins que l'armée ne soit sur le point d'être mise en déroute ce tour-ci.

Il est difficile de donner des conseils sur la combinaison de généraux à utiliser, mais en général, il est préférable d'avoir autant de bons généraux que possible. Vous aurez rarement plus de points d'initiative que vous n'en aurez besoin. Vous pouvez diriger de petites armées avec trois généraux ordinaires, mais dans ce cas vous aurez besoin d'un plan de bataille très simple. De même, les grandes armées auront besoin d'au moins deux, de préférence trois, généraux compétents pour pouvoir faire bouger toute l'armée.

Inclure des généraux dans les unités pour économiser des points est généralement une mauvaise idée à moins que.

a. ils commandent un petit corps de retardement et sont inclus dans une unité de cavalerie qui peut se dérober. Ces généraux peuvent aussi être rendus peu fiables, car avec ce type de corps, ce n'est souvent pas un problème si le général n'est pas fiable.

b. ils sont ordinaires et avec une unité de combat qui frappe fort (Eléphants, Chevaliers) dans un petit corps. Cela signifie également que votre plan de bataille doit prendre en compte le fait qu'ils soient tués. Généralement parce que le reste du corps a probablement déjà été détruit à ce stade.

3. **Corps**

Les corps peuvent être organisés en corps simples ou complexes.

Un corps simple (voir annexe C) n'a qu'un seul but : combattre, tirer ou retarder. Un corps de combat consistera en un bloc monolithique de troupes de combat avec des unités légères comme écran et peut-être une unité de soutien. Un corps de tir aura deux ou trois LMI archers/javeliniers avec une ou deux unités légères et suffisamment de cavalerie pour protéger efficacement les LMI des montés ennemis. Un corps de retardement aura une ou deux unités légères, deux unités de cavalerie et peut-être un LMI. Un général ordinaire ou compétent peut les commander.

Un corps complexe (voir annexe B) est comme un couteau suisse : il est composé de toutes sortes d'unités. Il est habituellement commandé par un stratège ou un général brillant et déployé tard

dans la séquence de déploiement afin que vous puissiez déployer les unités à la bonne place. Une ou 2 unités décisives (les javeliniers face aux éléphants ou les chevaliers face à l'infanterie par exemple) peuvent être déployées en seconde ligne. Au fur et à mesure que la bataille progresse, la ligne de front utilisera des " décalages " pour ouvrir des espaces dans lesquels les unités décisives pourront se faufiler. C'est difficile à réaliser, d'où la nécessité d'utiliser les meilleurs généraux.

Contre les petites armées avec deux ou trois corps complexes, il peut être très difficile pour les grandes armées ennemies de trouver un point faible évident à exploiter. Cela est particulièrement utile dans le cas d'armées à faible initiative qui sont susceptibles de défendre et de se déployer en premier. A l'inverse, les grandes armées peuvent être mises en place avec deux corps simples sur les flancs et un corps complexe au centre qui peut soutenir l'un ou l'autre des corps de flanc selon les besoins.

4. Terrain

Habituellement le terrain se retrouve sur les flancs et vous devriez concevoir vos corps en gardant cela à l'esprit. Cependant n'en faites pas une obsession. Si votre armée n'a pas de troupes de terrain ne vous en approchez pas et laissez votre adversaire venir à vous. C'est pourquoi vous ne devriez pas compter dessus pour gagner la bataille et que vous devriez concevoir votre armée en conséquence.

5. Déploiement

Restez serré. Si vous déployez vos trois corps en une ligne solide, vous n'avez que deux flancs exposés. Dès que vous commencez à briser cette ligne, vous créez des flancs supplémentaires. Un joueur expérimenté les exploitera à son avantage bien mieux que n'importe quel avantage que vous pensiez gagner en créant ces flancs supplémentaires.

Si vous maintenez une ligne solide tout au long du jeu, vous enlevez beaucoup d'avantages à un joueur expérimenté. Vous le forcez à jouer votre jeu et à se lancer dans une attaque frontale où les dés seront plus importants que l'habileté.

Ne vous inquiétez pas trop des mauvais combats. Ceux-ci sont préférables à l'octroi de facteurs de soutien et d'ouvertures de flancs supplémentaires.

6. Bataille

- a. Ne soyez pas trop agressif avec vos unités légères. Elles n'ont que deux points de cohésion et les joueurs expérimentés vont essayer de les tuer avant d'attaquer les unités plus lourdes et plus résistantes. Une règle très simple à suivre systématiquement avec une troupes légère est de placer un marqueur à l'endroit où vous souhaitez la déplacer. Si une unité ennemie peut être placée derrière elle, pour empêcher un mouvement d'évasion, alors vous ne devez PAS y déplacer votre unité légère. Ceci s'applique également aux unités non légères qui peuvent esquiver. Lorsque vous utilisez des LI pour protéger vos troupes de combat, gardez-les au premier rang du groupe. Si vous les détachez, vous courez le risque que leur esquive soit coupée, et si elles sont chargées, leur mouvement d'évasion les placera probablement à moins d'1UD derrière les unités de combat qu'elles protègent. Ceci est mauvais à deux égards : vous devrez dépenser des points d'initiative pour les éloigner; et si vous ne le faites pas et si vos unités de combat meurent, elles perdront un point de cohésion ou seront automatiquement éliminées si l'unité ennemie les poursuit.

- b. Sécurisez vos flancs. Un joueur expérimenté sera presque toujours capable de manœuvrer sur les flancs et d'y concentrer plus d'unités que vous. Jusqu'à ce que vous ayez acquis suffisamment d'expérience pour les contrer, la meilleure protection de flanc est un HI, un lancier en deuxième ligne derrière l'unité sur le flanc (voir annexe C). Lorsque les unités ennemies menacent le flanc, le lancier HI n'a qu'à tourner de 90 degrés pour arrêter une charge de flanc. Il faudra maintenant deux autres tours à votre adversaire avant qu'il ne puisse attaquer le flanc du lancier HI et avec quatre points de cohésion, il lui faudra deux tours pour le tuer. Normalement, la bataille principale au centre sera terminée dans les quatre tours nécessaires pour tuer le lancier HI qui protège votre flanc. Ce lancier peut être médiocre, ce qui vous permet de protéger vos deux flancs avec 12 points et de ne sacrifier que 4 points de cohésion de l'armée pour une chance de victoire !
- c. Protégez vos bagages. À moins que vous ne jouiez avec une grande armée, vous feriez mieux de fortifier vos bagages (si votre liste le permet, voir les annexes B et C) jusqu'à ce que vous acquériez plus d'expérience. Avec une armée de petite à moyenne taille, vous pouvez facilement dépenser des points d'initiative et détacher des unités de valeur pour vous prémunir des mouvements ennemis contre le camp. Pour 6 points, vous découragerez la plupart des joueurs car les unités légères ne peuvent pas prendre les camps fortifiés. Vous gagnerez également 1 point de cohésion d'armée. Pour un très petit investissement, vous pourrez vous concentrer sur les combats et gagner la bataille plutôt que de vous soucier de protéger votre camp contre les troupes légères ennemies.
- d. En règle générale, plus vous lancez de dés de combat, meilleures sont vos chances de gagner. Un bon joueur avec un flanc enroulé vers le haut ou exploitant une faiblesse dans votre ligne gagnera la bataille avec aussi peu de combats que possible. Ils seront tous en sa faveur et avec moins d'unités engagées ils minimisent les pertes potentielles. Votre seul but dans le jeu est d'engager autant d'unités de combat que possible. Peu importe si les unités ennemies sont de meilleure qualité ou ont un facteur de plus, il suffit de lancer autant d'unités que possible en même temps. Faites confiance aux dés jusqu'à ce que vous acquériez de l'expérience.
- e. Le point ci-dessus exige que vous ayez beaucoup d'unités de combat donc que vous jouiez avec des armées qui ont au moins 25 unités (voir annexe A et D). Une bonne méthode pour juger de la taille et de la résilience d'une armée est d'additionner tous les points de cohésion de vos unités. Tout ce qui a un total de 75 ou plus sera assez résilient. Maintenez les légers à un minimum, jamais plus de 2 LH et 1 LI par corps. 2 LH vous donneront également un point de repérage supplémentaire, donc 2 est plus ou moins la valeur par défaut. Les grandes armées signifient que vous n'avez pas à vous soucier des flancs et que vous pouvez faire pression sur ceux de votre adversaire. Vous pouvez lancer plus d'unités au combat, qui peuvent durer plus longtemps, ce qui signifie que vous lancez plus de dés, ce qui est bon pour vous et mauvais pour votre adversaire.
- f. Jouez agressivement avec vos unités de combat. Plus vous prenez du temps pour vous engager dans le combat, plus vous donnez du temps à votre adversaire pour manœuvrer dans une position avantageuse. Les tactiques agressives peuvent déstabiliser un adversaire plus expérimenté qui prend souvent la victoire pour acquise.

Donc, pour résumer ce qui précède : Allez-y en LIGNE, restez aligné, restez serré, foncez et profitez du jeu.

Appendix A

Late Carthaginian

This is the list I took to Rollcall 2018 where all lists had to be from 202 BC

Deployment order:

1. Delaying command:
Ordinary general, included in 1 x HC, elite
2 x MC, ordinary
1 x LH, javelin, elite

2. Flank support command:
Brilliant general
1 x Elephant, mediocre
1 x LI, javelin, ordinary
2 x MI, impact, ordinary
1 x LMI, javelin, ordinary
3 x MC, elite avec des gardes
1 x LH, javelin, elite

3. Centre command:
Brilliant general
2 x Elephant mediocre
2 x LI, javelin, ordinary
3 x MI, impetuous, ordinary
4 x HI, spearmen, ordinary
1 x LMI, javelinmen

Total units: 25

Army initiative: 3

Army cohesion: 75

Army deployment:

The delaying simple command is designed to screen one flank and with 3 cavalry it has enough units to threaten a neglected flank. The included general adds punch to the one decent unit in the command in case I decide to fight. It is deployed first as it reveals little of the overall battle plan.

Next to be deployed is the other flank command which consists of an elephant/MI group with a LI escort for the elephant and a cavalry group. The elephant group can support the cavalry if it is facing better mounted or it can swing the other way to support the centre. The LMI javelinmen is there to face off enemy elephants or if none are present to support the cavalry.

The last command to deploy is the complex command in the centre. By this time, even if I defend, the enemy deployment should be obvious enough to deploy the various elements in the right place. The MI can be deployed in between the elephants or a separate group to face the right target. The spearmen can face off enemy mounted or good HI that the elephant/MI will struggle against. The LMI javelinmen is there to face off enemy elephants or if none are present as a reserve or in support of the delaying command.

Of 25 units, 18 are battle units, 2 are support units and 5 are light units. With the LI screening the elephants it has a frontage of 22 MU (88cm) which covers the entire deployment area. It has the ability to manoeuvre and threaten the flanks and enough punch to attack frontally making for good, overall performance.

avec des gardes

Appendix B

War of the Roses (Lancastrian)

This is the list I took to the 2017 Hendaye medieval themed competition in France.

Deployment order:

1. Left flank:
Brilliant general
1 x LMI, javelin, ordinary
1 x LI, javelin, ordinary
1 x MC, impact, ordinary
1 x LMI, longbow, elite, stakes
1 x HI, spearmen, mediocre
2 x HI, 2HW, armour, ordinary

2. Centre:
Ordinary general
1 x LI, javelin, ordinary
1 x HKN, impact, elite
3 x HI, 2HW, heavy armour, ordinary
1 x LMI, longbow, elite, stakes

3. Right flank:
Brilliant general
1 x LMI, javelin, ordinary
1 x LI, javelin, ordinary
1 x MC, impact, ordinary
1 x LMI, longbow, elite, stakes
1 x HI, spearmen, mediocre
2 x HI, 2HW, heavy armour, ordinary

Fortified camp

Army units: 21

Army initiative: 2

Army cohesion: 67

Army deployment:

This army consists of two flank complex commands each of which is capable of fighting independently and a simple command in the centre. Each flank command is built around a HI spearmen unit which is meant to slow down or give pause for thought to enemy mounted. In combination with the 2HW HI it can give space for the longbowmen to shoot at the enemy from a relatively secure position. The knight and to a lesser extent the MC provide the punch in support of the HI. The javelinmen provide security against elephants or support on the flanks.

Normally, I deploy the centre first as it doesn't give much away and allows me to deploy the flank commands with the units in the right place.

With 20 units it doesn't look like much but it is surprisingly flexible and a difficult challenge for most armies as it combines considerable firepower with good, battle units. With an army cohesion total of 67 it is a little on the brittle side and it needs to be handled carefully to avoid unnecessary losses.

Appendix C

This is the Republican Roman list I took to the 2016 Estella Ancients themed competition in Spain.

1. Left Flank:

Brilliant general

4 x HI, impact, ordinary

1 x HI, spearman, armour, elite

2 x LI, javelin, ordinary

1 x MC, ordinary

2. Centre:

Ordinary general

4 x HI, impact, ordinary

2 x LI, javelin, ordinary

1 x HC, elite

3. Right flank:

Brilliant general

4 x HI, impact, ordinary

1 x HI, spearman, armour, elite

2 x LI, javelin, ordinary

1 x MC, ordinary

Fortified camp

Army units: 24

Army initiative: 2

Army cohesion: 78

Army deployment:

Three simple commands forming of a wall of legionaries with a HI, spearmen to protect each flank and a screen of LI. Each command has a cavalry unit to threaten enemy mounted cavalry by moving behind them and preventing evade moves. The cavalry units are meant to be deployed either between commands or behind them to be committed at the right time. There is no point putting them on the flanks as they will in all likelihood become the only easy targets in the army. The cavalry unit in the centre is upgraded to armoured and elite as it is likely to be used to plug gaps appearing the front line. Another option is to replace it with a mediocre elephant to make life difficult for enemy mounted impact units. The flank command generals are brilliant as they are likely to need more initiative points to deal with flanking moves than the centre command.

The whole idea with this list is to force the opponent to take on the HI and grind him down as nothing else will be within reach. With 14 HI, this army has a lot of cohesion points and few weak points. In its period it is a tough proposition.

Appendix D

Arab Indian

This is the list I took to the Pamplona 2018 medieval themed (no elephants, no pikes) competition in Spain.

1. Left Flank:

Competent general

1 x LH, javelin, ordinary

2 x MC, mediocre

3 x MC, impact, mediocre

2 x LMI, bowmen, ordinary

1 x LI, bow, ordinary

2. Centre:

Competent general

4 x MI, impetuous, ordinary

4 x HI, spearmen, support, ordinary

1 x LMI, bowmen, ordinary

2 x HC, impact, ordinary

3. Right Flank:

Competent general

1 x LH, javelin, ordinary

2 x MC, mediocre

3 x MC, impact, mediocre

2 x LMI, bowmen, ordinary

1 x LI, bow, ordinary

Army units: 29

Army initiative: 2

Army cohesion: 87

Army deployment:

The flank commands go down first usually with bowmen on the side of the table with the cavalry next to them. Although mediocre, the sheer number of cavalry units makes these commands a real threat particularly if the bowmen succeed in inflicting losses to opposing troops. The centre command is deployed last as it is important to place the impetuous infantry in the right place with the spearmen and cavalry in support.

At 29 units this army needs three competent generals just to keep everyone in command radius. Its size means that the cavalry wings are often able to envelop at least one if not both enemy flanks while the centre command fixes the attention of the bulk of the enemy's units. With five bowmen it can afford to sit back and shoot a defensive enemy while the cavalry manoeuvres into position and the MI give it enough punch to keep enemy infantry worried. This list is also able to exploit any rough terrain features to its advantage thanks to its MI and LMI. Its sheer size makes it very resilient and you can afford to sacrifice a lot of units to obtain a decisive advantage in the right place.