

Organiser son armée : quelques principes de base par l'exemple

par Jean-François GILLES

Je vais exposer des principes simples et basiques, qui paraîtront évidents aux joueurs un peu expérimentés. Mais, pour ceux qui découvrent le jeu avec des plaquettes et le 15 mm historique, cela constituera une base utile (je pense notamment aux transfuges d'autres règles fantastique qui se tournent vers le jeu historique). Je tiens à signaler que, si la peinture de certaines de mes figurines est moyenne, leurs photos ne sont là que pour appuyer le discours et accélérer la compréhension par la mémorisation visuelle.

La composition d'une liste ! Vaste sujet ! Je passe plus de temps à organiser une armée qu'à jouer. Et tout d'abord quelle armée jouer ?

Choisissez la 1^{ère} armée que vous allez jouer parce qu'elle vous fait plaisir. On l'appelle son armée de cœur. Vous allez la choisir pour des raisons diverses, beauté des figurines, historique de l'armée, recherche d'une armée compétitive pour les tournois, etc...

Commençons par budgétiser les 200 points. Ensuite il faudra répartir les troupes dans des corps d'armées. Il va falloir définir des rôles à vos corps en fonction des capacités des troupes. Essayons de définir ces corps en fonction de leur finalité.

Classification des corps selon leur fonction.

- Le corps de freinage, communément appelé « savonnette » : c'est le corps censé retenir une aile ou bien contourner les troupes ennemis, si l'occasion s'en présente. Parfois entièrement composés de LH, ou bien de Cv qui esquivent et de LH, c'est un corps faible que les troupes lourdes montées poursuivent jusqu'au bord de table. A mes débuts je composais souvent un corps « savonnette », on espère qu'il va contourner l'adverse, ou qu'il aura assez de temps pour promener l'adversaire. Avec l'expérience, je la joue maintenant différemment. Pour un débutant, c'est une composition classique, facile à manœuvrer. Cependant, j'ai remarqué que les joueurs expérimentés en faisaient une cible et avait les moyens de contrer ces corps. Donc, à vous de voir ...



Ci-dessus , des Cv moyens et des LH javelots constituant un corps de freinage dans mon armée carthaginoise.

- Le corps d'infanterie moyenne. Soit vous occupez les terrains, soit vous les abandonnez à l'adversaire et vous les contrôlez à distance avec des troupes légères qui esquivent. Parfois faible face aux fantassins lourds et aux montés lourds (Kn, Cataphractes, Cv lourd impact), on peut accompagner aussi ces fantassins moyens avec des montés lourds. Par ailleurs, les éléphants peuvent apporter du punch à un tel corps. Une combinaison classique consiste alors à associer des éléphants et des fantassins moyens impétueux pour gagner les terrains.



Ci-dessus un exemple de mixage de fantassins gaulois moyens impétueux et d'éléphants.

- Le corps d'infanterie lourde. Vos meilleures troupes à pieds s'y retrouvent, souvent placées au centre du dispositif. Si l'une de vos ailes s'effondre, l'ennemi va menacer leurs flancs. A l'aile, il se retrouve parfois dans le vent (face à aucun objectif), et les cavaliers qui esquivent les amusent. On peut parfois s'appuyer sur un bord de mer pour éviter le contournement. Placer un corps de piétons lourds impétueux collé à la mer peut s'avérer une solution envisageable. **J'ai un principe, je ne place jamais un corps impétueux de piétons lourds pour constituer une aile refusée.**



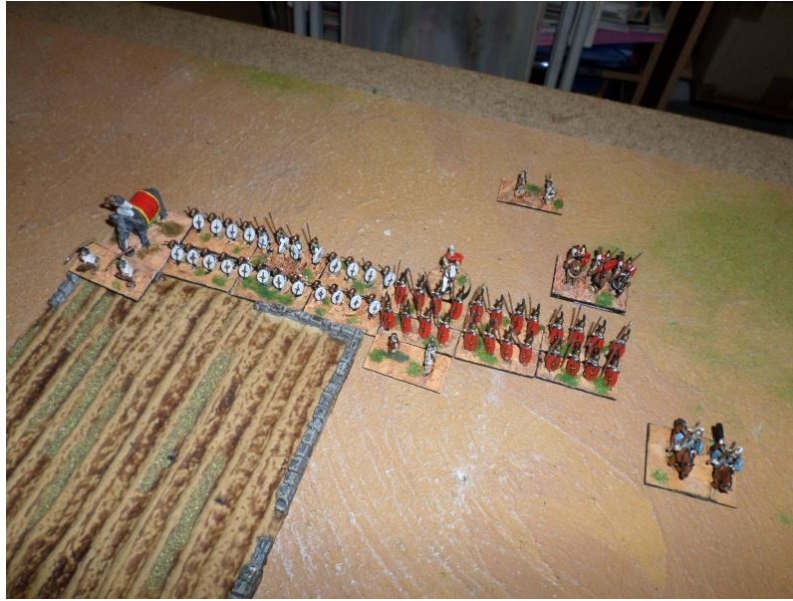
Une ligne de fédérés, HI impétueux, dans une armée de romains patriciens, avec un cavalier lourd en couverture de flanc et des LI comme écran.

- Le corps de choc ou corps de rupture: appelé communément le corps « qui tape », bref les « gros bœufs ». Ce sont vos meilleures troupes. Que ce soit des piétons ou des montés, vous allez jouer votre partie dessus. Généralement, avec un gros corps qui tape, vous avez deux autres corps de qualité moyenne à faible. Votre force peut devenir votre faiblesse, si ce corps de brutes n'atteint pas sa cible ou bien peine à concrétiser la rupture, vos deux autres corps seront une cible de l'adversaire pour atteindre le seuil de démoralisation de votre armée.



Ci-dessus un corps de choc : 4 chars lourds impact élites avec 2 LI javelot et une LH .

- Le corps « mixte » ou corps polyvalent : je ne parle pas du corps comprenant des troupes mixtes, mais d'un corps complexe avec plusieurs variétés de troupes ayant chacune un rôle précis. Ce sont parfois aussi des corps alliés dont certaines troupes vous intéressent car elles vous apportent des capacités complémentaires, mais dont les minima de la liste vous obligent à le constituer avec des troupes hétérogènes. Certains joueurs ont des corps compliqués à jouer, mais ils ont 2 ou 3 corps polyvalents faisant face à plusieurs situations. Certains concentrent dans 2 corps leurs meilleures troupes. Par exemple, inclure 3 phalanges dans 2 corps et un peu de moyens, le tout supporté par 1 éléphant ou un peu de montés lourds. Le joueur fait face à n'importe quel type de terrain et d'adversaire. Dans ce cas, le commandement par un général stratège ou brillant est fortement recommandé



Voici des triaires lanciers lourds armures élités appuyés par des fantassins moyens et un éléphant. La LH et la Cv sont là pour couper les esquives et exploiter les brèches, le LI javelot pour protéger l'éléphant et les frondeurs pour tirer devant tout cela. Le général est brillant ou stratège (Marius).



Voici, dans une armée romains patriciens, un exemple de corps polyvalent. Les cavaliers lourds impétueux sont appuyés par des fantassins moyens impact. A l'origine j'en jouais 4, j'essaye maintenant 3 moyens et 2 archers en soutien pour tirer sur les montés. La LH est là pour couper les esquives, les LI javelots pour contrer les éléphants ou tirer dans les terrains accidentés ou difficiles. Ils sont commandés par Aetius le stratège, ou au minimum un général brillant.

- Le corps de harcèlement, à base d'archers montés. Ils sont pénibles pour beaucoup de joueurs inexpérimentés. Méfiez-vous, leur rôle ne se limite pas à se planter sous votre nez pour vous tirer dessus. Quand vous composez une armée vous devez vous demander comment contrer cette menace. Si vous jouez ce type de corps vous devez reconnaître la situation piègeante tendue par votre adversaire (voir le sujet sur la Cavalerie lourde –arc- impact).

L'effectif de l'armée

Combien d'unités composent une armée ?

En moyenne une armée est constituée de 24 unités (à plus ou moins 1 ou 2 unités). Les armées entre 26 et 30 unités sont considérées comme nombreuses ; vous aurez alors des surnombres mais au détriment de la qualité. Des armées de 20 unités à plus ou moins 1 à 2 unités, sont des armées concentrées ou « réduites ». Ce sont souvent des armées montées et/ ou d'élite. Le risque d'être submergé est alors élevé.

Au delà de 30 unités, souvent entre 34 et 36, on parle d'armées de masse ou « blob », ce sont des armées composées de troupes médiocres qui submergent par le nombre en encaissant énormément de pertes. On affronte rarement ce type de joueurs, mais vous en rencontrerez quand même parfois en tournoi (moi par exemple...!!)

La qualité du commandement

Elle réside dans la valeur de vos généraux.

Les généraux Ordinaires et Compétents:

Les généraux ordinaires permettent d'obtenir 1 à 3 PC (moyenne de 2) par tour de jeu pour votre corps. Autant dire qu'il vaut mieux faire simple avec la composition de ce corps.

Les actions que vous envisagez pour ce corps doivent pouvoir se réaliser avec un simple PC et éventuellement le PC du général.

Évitez donc des corps mixtes ou composés d'impétueux. Si vous n'avez guère le choix, privilégiez un corps de piétons lourds impétueux, jamais un corps de montés impétueux. Pour reprendre mes exemples plus haut, un corps de piétons lourds ou un corps savonnette conviennent bien à ce genre de commandement. Le plus gros problème réside dans sa portée de commandement limitée (4 UD pour un général ordinaire, 6 UD pour un compétent), alors,

surtout, restez groupé.

Le général compétent convient bien à un corps de montés. A moins de faire 1 au dé pour l'attribution des points de commandement, c'est un choix parfait, également pour un corps de réserve ou d'infanterie moyenne. C'est la valeur minimale pour jouer un corps mixte à condition d'être prudent et ne pas trop s'éparpiller.

Peu onéreux en budget, ces Généraux peuvent, de ce fait, être inclus plus facilement. Ils commandent dans ce cas-là une ligne qui « tape » fort avec 1 ou 2 légers en complément et rien d'autres. Par exemple 4 chars lourds impact élite avec 1 LI pour mettre devant le général inclus et une LH, comme présenté plus haut sur la photo.

Les généraux brillants et stratège.

La V3 a réduit leur coût budgétaire et il devient intéressant de prendre ces généraux de haute compétence.

Avec une moyenne de 3 PC par tour pour le brillant et 3.5 pour le stratège, l'assurance d'avoir au moins 2 PC et de pouvoir toujours retenir un groupe d'impétueux pour peu que le général lui soit attaché, vous allez pouvoir faire ce que vous voulez. Ces généraux augmentent votre initiative d'armée, c'est tout bénéfique. La V3 fait la part belle aux stratèges qui, pour 10 points, vous permettent d'avoir +3 pour déterminer les PC, +1 en initiative, de contrôler un terrain supplémentaire et de pouvoir lacer un troisième marqueur d'embuscade.

Certains joueurs aiment avoir une valeur de commandement élevée, d'autres s'en passent. J'ai des armées avec des commandements de 0. Moins qu'en V2, j'en conviens, mais elles sont redoutables et parfaitement équilibrées à mon sens.

Ces généraux sont essentiels pour les corps mixtes, les corps comprenant des impétueux (surtout montés). Inutile pour des corps savonnettes et de réserve, à moins d'avoir eu comme stratégie d'élever les commandements de tous les généraux pour gagner de l'initiative.

Quand on est débutant, mieux vaut avoir une bonne valeur de commandement d'armée.

Stratégie générale:

Voici un concept de base pour les débutants : votre armée étant composée, il faut maintenant l'appliquer à une stratégie générale. Si vous êtes un habitué des wargames, vous pouvez sauter les conseils ci-dessous et passez aux remarques suivantes.

Stratégie « Romaine »:

Armée composée d'infanterie lourde, les romains jusqu'au désastre de Cannes avaient pour tactique d'enfoncer le centre avec leur infanterie lourde. Vos ailes sont faibles et espèrent retenir le débordement jusqu'à la percée au centre. Votre corps de choc est composé d'infanterie lourde.

Stratégie « Alexandre le Grand »:

On fait effort sur une aile avec généralement des troupes montées de choc, on fait le pivot avec un centre d'infanterie lourde et on a un flanc refusé. Le but est d'enfoncer l'aile adverse pour se rabattre sur le centre. On pousse sur une aile dégagée en criant « taïaut ».

Pour exemple des Cv lourds impact élites sur l'aile, la phalange au centre et un corps qui fait l'aile refusée. C'est la stratégie la plus populaire, la plus facilement réalisable.

Stratégie « Hannibal »:

Il s'agit de la stratégie la plus compliquée à réaliser. Elle consiste à envelopper les deux ailes comme Hannibal à Cannes. Difficile à réaliser à AdG, mais possible avec des armées de montés ou avec des armées « blob ». C'est une réponse théorique à la Stratégie Romaine.

Stratégie « peuples des steppes »:

Mise en œuvre par des armées quasiment entièrement montées de Cv ou LH arc, maniant le tir et l'esquive. Elles opèrent une tactique de harcèlement et d'étirement des troupes adverses.

Je conseille de toujours prendre un camp fortifié si possible pour une armée entièrement montée. Les manœuvres m'ont souvent amené à perdre mon camp, même si je prenais celui de l'adversaire.

Le choix des terrains:

Impossible de composer une armée sans avoir étudié les possibilités d'évolution des troupes dans les terrains. Vous regardez vos troupes obligatoires, puis vos terrains autorisés, enfin vos figurines disponibles et vous composez. La polyvalence de certaines armées vous permettront de faire ce que vous voulez, parfois vous devrez composer avec la spécialisation de vos troupes (Mongols et la steppe, Touareg et le désert) . Votre catalogue de terrain doit être adapté à vos troupes, : la taille, le nombre etc...

Envisager les possibilités adverses

Chaque armée a sa Némésis, certes, soit vous composez une armée spécialisée (armée entièrement montée, de piétons), soit une armée polyvalente. Préparez des ripostes: que puis-je mettre dans mon corps pour contrer des éléphants, des archers montés, que craint mon corps de choc ...

Par exemple: à mon sens, prendre un corps de 4 Kn moyens impétueux seuls est une erreur de conception. Il faut compléter avec 2 LI javelot, pour contrer les éléphants et 1 LH pour couper les esquives des archers montés. De même, 6 lanciers lourds avec un général ordinaire, ne valent rien sans quelques LI pour faire écran.

Adapter les conseils à son propre style

Beaucoup de joueurs demandent de l'aide sur le forum pour organiser une armée. Au début, je

proposais des listes, dans le but de les guider. Je me suis aperçu avec le temps, que quand je composais une liste pour un joueur et que je lui prêtais mes figurines, il avait souvent tendance à ne pas l'utiliser dans l'esprit où elle avait été constituée. Il est évident que la personne ne la comprenait pas de la même manière, en clair chacun à son style.

Aux débutants qui demandent de l'aide je donne un conseil : prenez la liste telle quelle pour l'essayer simplement si vous n'en avez aucune idée. Sinon analysez la, gardez la trame et adapter la selon votre façon de jouer.

Supposons qu'après une partie d'initiation en 100 points, un débutant veuille jouer sa deuxième partie en 200 points. Attiré par les carthaginois parce qu'il admire Hannibal Barca, il me demande de lui prêter mes carthaginois pour se lancer dans la bataille pour la première fois. Je lui compose donc une armée classique pour un débutant.

Voici l'armée que je lui prête:

Carthaginois 221-217 av JC

Corps I:

Hannibal, général stratège, 2 éléphants médiocres, 4 fantassins moyens impétueux gaulois, 1 cavalier moyens gaulois, 1 cavalerie légère numide, 4 infanterie légère javelot libyens



Je lui explique: C'est un corps de moyens soutenu par 2 éléphants, il est destiné à attaquer dans des champs ou broussailles tandis qu'en terrain découvert les éléphants inquièteront les montés. Les gaulois peuvent attaquer seuls dans les plantations. La cavalerie moyenne te sert à exploiter ou boucher un trou dans la ligne de bataille, elle coupe les esquives, comme ta LH d'ailleurs. Les LI javelots protègent les éléphants ou occupent les terrains difficiles. Le stratège permet de facilement contrôler les impétueux, et tu auras assez de points de commandement pour contrôler toutes ces différents troupes.

Corps II:

Général compétent, 1 cavalerie moyenne punique, 6 lanciers lourds, 2 infanteries légères-fronde élite.



C'est ton corps d'infanterie lourde, il vaut mieux le placer au centre.

Corps III:

Général compétent, 4 cavaliers moyens espagnols, 1 cavalerie légère javelot numide, 2 infanterie légère javelot.



C'est le corps savonnette, destiné à retenir une aile, avec un peu de LI pour occuper un terrain.

Avec une bonne initiative de 4 et un seuil de démoralisation de 28, elle peut encaisser des pertes. Elle fait partie des armées dites nombreuses, elle manque donc un peu de troupes de choc.

Cette armée est facile d'utilisation pour un débutant, idéale pour apprendre l'utilisation de beaucoup de troupes différentes, comme les impétueux, cependant ce n'est pas une bête de tournoi, mais elle te fera passer une bonne soirée.



L'armée carthaginoise complètement déployée.