

Conseils aux jeunes joueurs

Constituer une armée Les Aigles en 2000 points.

Le joueur débutant se trouve confronté à un réel problème lorsqu'il commence, en effet il doit assimiler les règles de manière progressive en respectant les différents paliers de progression, mais également il doit pour pouvoir jouer se constituer une armée de jeu, qui soit conforme à la réalité historique et qui lui permette d'exprimer son potentiel sur la table.

Souvent le choix de constitution d'une armée est dicté par les figurines dont on dispose, mais alors encore le jeune joueur peint ou fait peindre des unités coup de cœur qu'il pense pouvoir jouer sans problème.

C'est pourquoi je pense utile d'essayer de débroussailler un peu cette organisation militaire qui est l'essence même du jeu. En effet contrairement à ce que l'on pourrait penser, les figurines sont classifiées et répertoriées avec un coût budget (tableaux de la page 34 à 48). Le jeune joueur doit intégrer immédiatement la dimension 2000 points, puisque ce nombre de points budgets est la norme de jeu habituellement utilisée lors des rencontres inters clubs. Les obligations relatives aux divers niveaux obligeant à sélectionner une partie de cette armée en amputant la présence de certaines unités afin de remplir les obligations budget des niveaux.

1) Organisation générale des armées de l'époque

Les armées sont subdivisées en fraction, chaque fraction correspondant à un niveau de commandement. Certains niveaux sont stratégiques d'autres tactiques, c'est pourquoi je ne vais détailler que les niveaux que les jeunes joueurs vont rencontrer. Une armée en 2000 points correspond à un niveau multi divisionnaire, c'est à dire que nous allons trouver dans une armée de jeu l'équivalent d'une division complétée par des éléments isolés d'une autre division. Une armée se compose de corps d'armée qui eux même se composent de divisions, qui, elles-mêmes se composent de brigades, la brigade étant composée de régiments eux même divisés en bataillons composés de compagnies. Ce schéma d'organisation se retrouve dans toutes les nations de l'époque, seul le nombre d'unités constituant une de ses composantes peut varier d'une nationalité à une autre.

2) L'unité tactique de base

J'appelle unité tactique de base l'unité qui va être le plus utilisé par le jeune joueur, c'est à dire le bataillon pour l'infanterie, le régiment par la cavalerie, la batterie pour l'artillerie. Lors de sa constitution d'armée le joueur intègre dans sa liste une unité tactique de base avec sa valeur budget complète.

3) Valeur de l'unité tactique de base

En fonction de la nationalité choisie une unité peut être composite, c'est à dire intégrer des compagnies de fusiliers (Compagnies du centre) et des compagnies spécialisées (Voltigeurs, légers, Grenadiers). En prenant pour exemple un bataillon français conforme à l'ordonnance de 1808, soit 4 compagnies du centre, une compagnie de voltigeurs, une compagnie de grenadiers.

Voilà comment calculer (France page 38 de votre règle) votre unité tactique de base.

4 compagnies de fusiliers à 120 hommes (soit 3 figurines par compagnies) soit 12 figurines

Valeur du fusilier 1808-1815 : 5,6 points ; soit $5,6 \times 12 =$ 67,20 points

1 compagnie de voltigeurs à 120 hommes soit 3 figurines

Valeur du voltigeur 10,3 points : soit $10,3 \times 3 =$ 30,9 points

1 compagnie de grenadiers à 120 hommes soit 3 figurines	
Valeur du grenadier 9,1 points ; 9,1X3=	27,3 points
Total de l'unité tactique de base bataillon français à 18 figurines	125,4 points

4) Les autres unités tactiques de bases

Pour l'artillerie intégrer une batterie de ligne à cheval calibre 4 par exemple, implique pour son coût budget 110 points d'intégrer le canon et les trois artilleurs. Pour la cavalerie un régiment français est de quatre escadrons de 160 hommes (4 Figs) soit 16 figurines.

5) Format et organisation des unités tactiques de bases

Dans les exemples présentés au 4^{ème} et 5^{ème} paragraphes il s'agit des effectifs théoriques, bien entendu vous pouvez lors de lectures d'organigramme de bataille tomber sur des chiffres différents. Pour le joueur débutant nous conseillons de jouer dans un premier temps à partir des chiffres théoriques donnés par la règle dans son livret organisationnel, néanmoins, vous pouvez tout aussi bien retrancher une figurine de chaque compagnie ou d'escadron, le bataillon d'infanterie comporterait alors douze figurines pour une valeur budget de 83,6 points.

6) L'organisation des unités tactiques de bases

Quel que soit l'effectif de votre unité tactique de base, vous devez toujours respecter son ordonnancement, c'est à dire respecter le nombre des compagnies. C'est le nombre des unités tactiques de bases ainsi déterminé par la valeur du budget dont vous disposez et du format que vous avez retenu qui va déterminer vos besoins en brigades et en commandement.

7) les brigades

En fonction des nationalités le nombre des bataillons inclus dans une brigade peut varier, il faut donc essayer de respecter la norme, pour les français la norme est de deux régiments à trois bataillons par brigades, mais vous pouvez également réduire ce nombre à deux. De plus on peut trouver des unités d'infanterie de ligne et des régiments d'infanterie légère dans la même brigade. Généralement les brigades sont homogènes, à ce titre chez les français plus particulièrement les troupes légères sont utilisées comme de l'infanterie de ligne, la seule différence résidant pour le commandement à l'uniforme porté et à la dénomination de chasseur ou lieu de fusilier. A l'inverse chez certaines nationalités les troupes légères sont regroupées en brigades spécialisées.

Les unités de garde ou d'élite sont souvent constituées en corps d'armées indépendants, il est pratiquement impossible de voir ce genre d'unités embrigadées avec de la ligne.

La cavalerie est organisée en trois types, légère, de ligne ou lourde, l'emploi et les missions affectées à chaque type de cavalerie sont différentes, il est donc rare de trouver des cuirassiers embrigadés avec des hussards. Les brigades de cavalerie sont souvent composées de deux régiments, deux brigades formant une division. La cavalerie la plus fréquemment rencontrée est la cavalerie légère, puisqu'une division de cette cavalerie est généralement affectée à chaque corps d'armée. La cavalerie de ligne et la cavalerie lourde est souvent affectée à des corps de cavalerie, les régiments agissent toujours au niveau de la brigade voire même de la division.

8) L'artillerie

Les batteries d'artillerie ne peuvent être embrigadées, elles sont attribuées au niveau de la division. Attention certaines nationalités peuvent avoir des dotations au niveau de la brigade, c'est historique.

9) Constitution de l'armée

Après ces quelques points éclaircis nous pouvons entrer dans le détail de la constitution de votre armée. Vous constituez une armée toujours en fonction des figurines dont vous disposez, en effet une figurine doit toujours être fidèle en peinture à ce qu'elle représente, vous ne pouvez pas prendre des figurines de hussards et les jouer en cuirassiers, cette pratique est interdite. Ensuite vous devez toujours commencer votre constitution par intégrer un Général en chef (GEC valeur 60 points minimum) et un aide de camp (valeur 20 points).

Votre Général en chef peut-il être un divisionnaire, oui si vous jouez la division, non si vous adjoignez de la cavalerie, à ce moment votre GEC, doit être au moins un Général de Corps d'armée.

Ensuite vous devez inclure un divisionnaire de cavalerie et un divisionnaire d'infanterie, chacun accompagné d'un aide de camp, ensuite vous devez intégrer un Général de brigade par brigade.

L'artillerie sera égale au nombre de divisionnaires présents, ainsi pour un divisionnaire d'infanterie deux batteries à pied, pour un divisionnaire de cavalerie une batterie à cheval. Le commandement est cher et parfois inutile pour certains, ils n'hésitent pas à rogner en occultant ce genre de figurines, pourtant la chaîne de commandement existait et elle doit être fidèlement représentée.

Attention certaines nations intègrent naturellement de la cavalerie dans la brigade ou dans la division, dans ce cas c'est le brigadier ou le divisionnaire dont dépend l'unité qui commande, pour les nationalités qui ne prévoient pas ces cas, français, anglais et d'autres un divisionnaire d'infanterie ne peut commander de la cavalerie. Cette possibilité peut également vous aider à choisir la nation que vous allez jouer.

C'est vous qui choisissez la nation que vous aller peindre et jouer, vous devez donc bien intégrer tous ces paramètres avant de vous décider. Certaines nations ont des organisations plus souples, mais la valeur de combat peut être moindre, c'est à vous de bien peser le pour et le contre, il y a des avantages à jouer une nation à une autre, mais le fait d'en accepter les avantages inclus d'en accepter les inconvénients.

10) Comment constituer son armée ?

Vous constituez votre armée en fonction des contraintes structurelles liées à l'organisation militaire, en fonction des figurines dont vous disposez, mais vous devez intégrer que votre armée doit pouvoir faire face à plusieurs adversaires, et s'adapter à plusieurs types de terrains. En effet votre armée peut se battre un jour contre de l'anglais, puis un autre jour rencontrer du Russe ou de l'autrichien. De plus vous allez rencontrer des terrains urbains, puis un autre jour des terrains boisés, il faut donc disposer dans son armée de troupes pouvant s'adapter et à l'adversaire et au terrain. Beaucoup de jeunes joueurs oublient ces paramètres, et se trouvent en grave difficulté parce qu'ils avaient oublié les troupes légères, bien utiles lorsqu'il y a des bois sur une table de jeu.

D'autres avaient favorisé la cavalerie, mais que peuvent faire des cavaliers contre des villages ?

Il n'y a pas malheureusement d'armée idéale, mais simplement il faut faire confiance aux unités de bases, la ligne comme on l'appelle, c'est elle qui aura le meilleur rapport qualité prix si je puis m'exprimer ainsi, elle favorise le nombre et la qualité, les troupes de garde ou d'élite sont puissantes certes, mais leur nombre sera réduit par rapport à des unités de ligne. Pour la cavalerie le problème est identique, le nombre ou la qualité ?

Ce qu'il faut savoir, c'est qu'un excès de cavalerie augmente l'effet offensif d'une armée, c'est à dire qu'on ne défend pas avec de la cavalerie, on ne tient pas le terrain avec de la cavalerie. A l'inverse un excès d'artillerie augmente l'effet défensif d'une armée, et nécessite

l'emploi de troupes de couvertures afin d'éviter que les canons soient emportés par une charge impétueuse de la cavalerie ennemie.

La reine des batailles c'est l'infanterie, c'est l'élément qui doit être privilégié dans votre réflexion, l'infanterie permet soit d'attaquer soit de défendre, ce qui est intéressant en fonction du terrain et de l'ennemi que l'on rencontre, que pourra faire une armée de cavalerie, face à une armée d'infanterie formée en carrés soutenus dans les intervalles par l'artillerie qui elle même sera protégée par un ou deux régiments de cavalerie ?

11) Modifier son armée

Pour bien connaître une armée il faut la jouer, il faut apprendre à connaître ses forces et ses faiblesses et trouver la bonne alchimie. Surtout il ne faut pas modifier son armée d'une partie à une autre, il faut rester fidèle du moins un certain temps à ses premiers choix. Il faut ensuite analyser chaque combat, comprendre pourquoi on a perdu, mais également pourquoi on a gagné.

L'armée n'est pas toujours l'unique cause d'une défaite et souvent beaucoup de joueurs changent fondamentalement leur armée puisqu'ils ont perdu. C'est une erreur, seule l'expérience pourra aider à avoir une meilleure compréhension, le jeu s'apprend, une armée battue aujourd'hui pourra être redoutable demain, tant l'expérience du joueur qui la commande sera plus grande.

12) Les erreurs à ne pas commettre

Vous commencez un jeu ou la défaite côtoie la victoire, vous devez accepter que des joueurs plus expérimentés peuvent bousculer vos conceptions et vos tactiques. Le tout est que cela se passe dans les règles de l'art, et que vous sortiez enrichi d'une telle rencontre, surtout vous ne devez pas ranger vos figurines dans un placard et préférer le tennis à cause d'une défaite, persistez et vous verrez !!! De plus vous ne devez pas intégrer du moins dans un premier temps des unités alliées, en effet ces unités peuvent ne pas manœuvrer comme vos troupes nationales ce qui est souvent cause de confusion. Vous ne devez pas croire que la cavalerie est la reine des batailles et charger tout ce qui se présente, en espérant que vous aller tout emporter. Vous ne devez pas vous décourager tant l'apprentissage est long, il faut bien deux ans pour avoir une bonne maîtrise de tous les paramètres, c'est pourquoi respectez bien les différents échelons des Aiglons, ils sont faits de manière à vous permettre de progresser tout en assimilant progressivement tous les facteurs et divers tests qui sont dans la règle.

Faites-nous confiance, et surtout faites-vous confiance, les responsables de clubs sont là pour vous aider, pour vous expliquer et vous former et vous amenez au grade de Maréchal.

Une liste d'armée

Après avoir expliqué ce qu'il fallait intégrer pour constituer votre armée, je vous propose d'examiner avec moi cette liste et les commentaires qui vont avec.

Patrice Hervé
Club des Joyeux Houzards

Mon armée de jeu en 2000 points
(Source Waterloo 1815, 1^{er} Corps du Général Drouet d'Erlon)

Général en Chef Compte Drouet d'Erlon	60 points	1 figurine
Une figurine d'aide de camp	20 points	1 figurine
Pièce d'artillerie de réserve du corps d'armée calibre 12	160 points	4 figurines
Divisionnaire DONZELOT	40 points	1 figurine
Un aide de camp	20 points	1 figurine
1 Batterie calibre 6 de la division	135 points	4 figurines
1 ^{ère} Brigadier SCHIMTH	40 points	1 figurine
13 ^{ème} léger 1 ^{er} bataillon	96,2 points	12 figurines
13 ^{ème} léger 2 ^{ème} bataillon	96,2 points	12 figurines
13 ^{ème} léger 3 ^{ème} bataillon	96,2 points	12 figurines
17 ^{ème} de ligne 1 ^{er} bataillon	125,4 points	18 figurines
17 ^{ème} de ligne 2 ^{ème} bataillon	125,4 points	18 figurines
2 ^{ème} brigadier AVLARD	40 points	1 figurine
19 ^{ème} de ligne 1 ^{er} bataillon	125,4 points	18 figurines
19 ^{ème} de ligne 2 ^{ème} bataillon	83,6 points	12 figurines
31 ^{ème} de ligne 1 ^{er} bataillon	125,4 points	18 figurines
31 ^{ème} de ligne 2 ^{ème} bataillon	83,6 points	12 figurines
Cavalerie Divisionnaire JACQUINOT adjointe au corps	40 points	1 figurine
1 aide de camp	20 points	1 figurine
Brigadier GOBRECHT	40 points	1 figurine
3 ^{ème} régiment de lancier de ligne (trois escadrons)	103 points	10 figurines
5 ^{ème} régiment de lancier de ligne (trois escadrons)	103 points	10 figurines
Brigadier BRUNO	40 points	1 figurine
3 ^{ème} régiment de chasseur à cheval (3 escadrons)	93 points	10 figurines
7 ^{ème} régiment de Hussard (trois escadrons)	93 points	10 figurines
Soit 2004,4 points budget dont 360 de commandement pour		190 figurines

Soit en infanterie 9 bataillons pour 132 figurines soit 5280 hommes

Soit en cavalerie 4 régiments pour 40 figurines soit 1600 hommes

Soit en artillerie 2 batteries pour 8 figurines soit 16 canons pour 320 hommes

Total général 7200 hommes.

Commentaires

Patrice Hervé présente un projet d'armée de jeu inspirée d'une armée historique, il prend sa source dans le 1^{er} corps de Drouet d'Erlon qui combattit à Waterloo le 18 juin 1815. C'est ce qu'il faut faire s'inspirer d'un ordre de bataille historique.

A ce titre il suit les recommandations générales précédemment, intégrant une division de cavalerie, il n'accorde pas le commandement en chef à Donzelot qui garde l'unique commandement de l'infanterie. Le fait de prendre le Général du corps lui permet en outre d'intégrer à sa liste d'armée la dotation d'artillerie de réserve allouée à tous les corps d'infanterie de l'armée du Rhin.

Le Général de division gardant autorité sur sa dotation d'artillerie divisionnaire, ce qui permet au Général en chef qui garde la batterie de réserve sous son commandement direct, de faire appuyer une brigade ou une autre sans contrainte particulière.

1) La chaîne de commandement

La liste de Patrice Hervé précise clairement la chaîne de commandement :

- Le Général Comte Drouet D'Erlon commande directement aux divisionnaires Donzelot et Jacquinet à qui il donne des ordres, tout en conservant le commandement direct de l'artillerie de réserve.
- Le Général Donzelot commande les brigadiers Schimth et Avlard à qui il donnera les consignes reçues de son Général en chef, tout en conservant l'autorité sur la batterie divisionnaire.
- Le Général Jacquinet commande les brigadiers Gobrecht et Bruno à qui il donne les ordres conformes aux consignes reçues par son Général en chef.

Les brigadiers d'infanterie et de cavalerie commandent aux bataillons et aux régiments, c'est eux qui donneront les ordres aux unités tactiques de base, conformes aux consignes reçues de leur divisionnaire.

Ainsi l'ordre du Général en chef sera vague, la mission sera prendre ou attaquer à tel endroit, ceux des divisionnaires aux brigadiers devront préciser la mission de chaque brigade, enfin les ordres des brigadiers aux bataillons ou régiments devront être clairs et précis, ils devront spécifier l'attitude qu'aura l'unité au court de la bataille et précisez clairement sa mission.

Afin de faciliter les transmissions d'ordres en court de partie d'un échelon à un autre, il est conseillé que les divisions et les brigades restent groupées, c'est à dire qu'elle agissent dans la même zone d'action et pas comme je l'ai vu trop souvent, une partie à gauche de la table, l'autre partie à droite.

Le Général en chef n'est pas un dieu le père, il doit respecter la chaîne de commandement, il ne peut pas prendre le commandement d'une division ou d'une brigade en lieu et place du Général responsable.

2) La division Donzelot

C'est une armée dans l'armée, en effet si elle ne dispose pas de cavalerie propre, elle dispose de sa propre artillerie et deux brigades. La 1^{ère} est composée de troupes de ligne et de troupes légères, elle est donc utile en cas de terrains boisés. La 2^{ème} est plus faible, en effet certains bataillons sont à 18 figurines, d'autres à 12 figurines, néanmoins cette combinaison d'effectif permet à Patrice Hervé de disposer de quatre bataillons dans sa brigade, s'il n'avait voulu que des bataillons à 18 il est fort à parier qu'il ne pouvait pas boucler son budget, sans avoir un dépassement conséquent. Je rappelle que le général de brigade ou de division peut former des bataillons de voltigeurs et carabiniers réunis, ce qui veut dire que le Général Avlard formait deux bataillons de voltigeurs, il disposerait alors de deux bataillons de voltigeurs à cinq figurines, et de quatre bataillons de ligne dont deux à quinze figurines, deux à dix figurines.

Patrice Hervé a bien respecté l'organisation des bataillons, il maintient les six compagnies dans tous ses bataillons, 6 compagnies à 120 hommes ou 6 compagnies à 80 hommes son armée est donc correcte.

3) La division Jacquinot

C'est une division de cavalerie classique, deux brigades de deux régiments, on voit bien là, que les lanciers sont ensemble, les chasseurs et les hussards mélangés. Le hussard et le chasseur appartiennent à la cavalerie légère, les lanciers à la cavalerie de ligne bien qu'ils se déplacent comme de la cavalerie légère. En optant pour cette formule Patrice Hervé à deux options, une brigade de choc avec les lanciers, et une brigade de couverture ou de poursuite.

On peut s'interroger sur le fait que les régiments soient à dix figurines pour 3 escadrons.

Là encore cela veut dire qu'un des escadrons est à quatre figurines, les deux autres étant à trois, là encore que pouvons nous dire, il joue l'intégralité de la division, il aurait pu ne jouer qu'une des deux brigades, et préférer une batterie d'artillerie à cheval sous les ordres de Jacquinot. C'est une liste d'armée initiale rien ne dit qu'il ne modifiera pas son armée par la suite, si cette dernière ne lui donne pas entière satisfaction.

4) L'artillerie

Patrice Hervé a préféré une artillerie de soutien moins mobile que l'artillerie à cheval, mais avec un effet plus destructeur. Ainsi il dispose d'une excellente artillerie de préparation pour une attaque d'infanterie et qui se révèle tout aussi redoutable en défense.

5) 2000 points

Au total nous voyons que Patrice Hervé à un léger dépassement 4,40 points, ce dépassement est toléré, mais ne doit pas être utilisé comme faisant partie du nombre de points budget, en effet, on tolère quand la valeur du dépassement est inférieure à la valeur de la figurine la plus répandue de votre armée, dans son cas il s'agit du fusilier valeur 5,6 points, on ne peut l'obliger à retirer une figurine sans risquer de dénaturer l'ensemble. D'expérience ce n'est pas 4 ou 5 points qui déterminent de l'issue d'une bataille et qui fait pencher la balance d'un côté ou un autre.

6) Avis général

L'armée de Patrice Hervé est conforme à l'historique, la chaîne de commandement est parfaitement respectée, il y a de l'infanterie en majorité, il y a de la cavalerie et une artillerie bien proportionnée. En effet il n'est pas raisonnable d'intégrer plus de 300 points d'artillerie dans une armée, 300 et 400 points de cavalerie semble également être une bonne moyenne, entre 300 et 400 points de commandement également, le reste devant être occupé par l'infanterie.