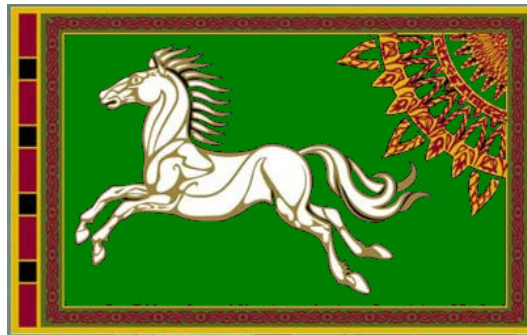


Tactiques pour l'armée du Rohan

Jeu de Batailles des Terres du Milieu™



Adaptation pour la Version 4 des règles du jeu



1. Présentation des unités



Les Unités

Guerrier du Rohan:

unité de base handicapée par le manque de lances, qui lui interdit de se former en phalanges. Cette absence n'est que partiellement compensée par son javelot. **Avantage:** coût faible qui lui permet de jouer le nombre plus facilement que les Elfes ou les Nains, combinaison du tir et du corps à corps grâce au javelot

Cavalier du Rohan:

cavalerie polyvalente, grâce à la règle *Cavalier expert*, qui combine le choc et le tir (multiples armes de tir et de jet) pour une Défense honorable équivalente à celle des Chevaliers de Minas Tirith. Sa spécialité est le harcèlement avant une charge-coup de grâce sur les rescapés.

Archer du Rohan:

le moins performant des archers du Bien au niveau de la précision de son tir, de la force de son arme, ou de sa valeur de Défense et de Combat. Son seul atout est de pouvoir être équipé de javelots, offrant des capacités de tir plus variées que ses homologues, et son faible prix.

Garde royal:

unique unité d'élite du Rohan, dont le prix et le profil sont sensiblement équivalent aux Uruks (moins de force mais Bravoure renforcée par la règle Garde du Corps). La cavalerie formée par les gardes royaux représente une force de frappe appréciable sur des orques, et leur défense est plus élevée que celle du cavalier de base.

Les Héros

Eorl:

Profil livré par le Supplément *Une Ombre à l'Est*. Il est l'équivalent d'Eomer en terme de profil et de prix. Toutefois, il possède deux gros avantages: sa règle spéciale *Héros de Légende* qui assure 4 à 5 points de puissance en moyenne par partie, et son cheval Felarof, méara caparaçonné dont la défense est impressionnante

Eomer:

Héros performant grâce à sa valeur de combat et ses points de Puissance. Il fera merveille en affrontements contre les Uruks. Ses points de Volonté lui permettent de résister aux sorts des magiciens adverses. La présence de l'Etendard Royal fait de lui un adversaire redoutable pour toute armée ennemie.

Eowyn:

la Dame du Rohan vous offre la possibilité d'engranger des points de Puissance peu coûteux, et elle résiste bien aux magiciens. L'engager au corps à corps n'est pas vraiment conseillé, en raison de sa faible Force et de son nombre d'attaques et de points de vie peu élevé. Mais elle peut fort bien commander une ligne de bataille depuis le 2e rang.

Théoden:

le souverain du Rohan, moins coûteux qu'Eomer en points, est aussi plus vulnérable aux magiciens, et ses points de Puissance sont moins nombreux que ceux de son neveu. Par contre ses performances au corps à corps sont équivalentes.

Gamelin:

il n'est rien d'autre qu'un capitaine en termes de coût et de profil. Il a même accès à moins d'équipements que les capitaines normaux. Il ne vaut que pour la possibilité de l'équiper de l'Etendard Royal du Rohan.

Théodred

Le fils de Théoden présente une bonne Capacité de Combat et une réserve de points de Puissance appréciable. Mais son manque de points de Destin le condamne à une fin rapide

Hama:

profil fourni par les Editions Atlas (n°53). Presque identique à Gamelin, mais sa règle spéciale *Protecteur du roi* lui assure une terrible efficacité s'il est joué avec Théoden. Sinon, il est inutile car manquant de Destin.

Capitaine du Rohan:

il est supérieur à son homologue de Minas Tirith. Pourquoi? Pour le même prix il bénéficie de la règle cavalier expert, que l'on peut juger folklorique et peu utile, mais qui lui permet de s'équiper d'un arc à cheval sans perdre de valeur de Défense. De plus, il peut être équipé d'un javelot, plus rentable que la lance dont le capitaine de Minas Tirith peut éventuellement s'affubler! Une unité polyvalente donc...



2. Tactiques pour le Rohan



Exemple de liste d'armée à 500pts

8 archers du Rohan + javelots
10 guerriers du Rohan + javelots + bouclier
9 guerriers du Rohan + bouclier
1 garde royal à pied + javelots
3 gardes royaux à pied
Eowyn avec bouclier
2 cavaliers + javelots
4 cavaliers archers
Eomer à cheval + bouclier
1 bannière à cheval.

Généralités sur l'armée du Rohan

C'est une armée très difficile à prendre en main en raison d'une série de faiblesses : la faible variété des unités, qui vous condamne à affronter toutes les situations et tous les ennemis avec les mêmes profils ; le manque de lances, qui interdit les phalanges ; l'absence totale – et sans doute définitive – de « gros » héros comme Boromir ou Imrahil. L'armée du Rohan est pourtant passionnante à jouer, grâce à sa cavalerie, mais aussi aux javelots, qu'elle est la seule à utiliser massivement. Le maître mot des tactiques qu'elle emploie est la mobilité.

Principes tactiques de base pour l'infanterie

Maximiser les tirs:

Il faut autant de tireurs que possible. Cette liste comporte 8 archers à pied (12 avec les cavaliers) et 10 lanceurs de javelots (12 avec les cavaliers), mais on peut passer à 17 lanceurs en sacrifiant 2 unités de base. En tout il y a plus de 50% de tireurs mais moins de 33% d'archers dans la liste proposée. L'objectif des tirs est d'affaiblir les phalanges adverses, découvrir les lanciers, éliminer les berserkers, disperser les archers ennemis ou affaiblir un capitaine mal défendu... Eviter autant que possible le tir de volée. Il ne doit pas durer. Dès que l'ennemi est à moins de 56cm de vos tireurs, il faut profiter au maximum de leur capacité de tir. Les archers se disposent en général sur les ailes pour ne pas être gêné par les autres unités.

En outre, les bataillons d'infanterie sont rangés sur 2 rangs de façon à pouvoir concentrer un tir de javelots meurtrier sur le front ennemi quand il est à portée. Pour cela il ne faut pas hésiter à retarder le corps à corps d'un tour en calculant vos déplacements de façon à ce que l'ennemi arrive à un moment donné à moins de 14cm de votre 2e ligne, pour que tous puissent tirer.

Combiner infanterie et cavalerie:

Les cavaliers embarquent systématiquement un passager au début du combat. Cet embarquement est facilité par la règle "cavalier expert": il peut se réaliser en un tour. La présence du passager permet de transporter rapidement un corps d'infanterie sur les flancs ou les arrières de l'ennemi. En scénario, elle permet aussi d'occuper rapidement un objectif à atteindre. Les soldats d'infanterie transportés peuvent en outre se déployer en écran devant la cavalerie pour diminuer les chances d'être attaqué par l'infanterie ennemie si celle-ci se situe à moins de 14cm. Enfin, lors de la charge de cavalerie, les passagers sont utilisés pour occuper une partie des unités adverses, de façon à ce que les cavaliers ne se retrouvent pas en infériorité numérique.

Compenser le manque de phalanges:

Gagner du temps

Le Rohan ne peut pas se former en phalanges, ce qui diminue sa capacité à vaincre en combattant de front. Pour résister à la poussée d'une phalange sur 2 rangs (orque ou gobeline), il est nécessaire d'employer la règle "défense derrière le bouclier" à chaque fois que vous n'avez pas au moins autant d'attaques que l'adversaire. La défense derrière le bouclier permet de gagner du temps et provoquer une désorganisation du front de la phalange adverse en contraignant l'adversaire à reculer quand il perd le combat. La présence d'un héros ou capitaine à pied permet de mener éventuellement un ou deux élans héroïques avec l'espoir de tuer quelques ennemis à coups de javelots, de façon à accroître le désordre dans la phalange. Une bannière à pied permet également une relance bienvenue au jet pour gagner, ce qui vous donne la possibilité d'affronter une phalange à 2 rangs. Gardez toujours quelques guerriers à l'arrière pour boucher les trous éventuels! Contre une phalange uruk sur 3 rangs, cette tactique montre cependant très vite ses limites.

Briser les phalanges uruks

Contre une phalange uruk il faut tâcher, si le terrain le permet bien sûr, de combattre dans des buissons, des rochers, des ruines, des forêts... bref, tout élément de terrain qui contraint l'adversaire à briser l'ordonnance régulière de ses phalanges, et vous permet de profiter de la présence de barrières ou d'isoler des unités ennemies.

Gagner sur les ailes:

Pendant que le centre résiste à la poussée ennemie, déplacer un maximum de troupes (la 2e ligne du bataillon d'infanterie de départ) sur les ailes de la phalange ennemie. Là, ils se lancent sur les lanciers et les piquiers, autant que possible à deux contre un. Le mieux est de positionner les lanceurs de javelots sur les flancs et de les lancer systématiquement sur le 2^e rang, de façon à faire perdre son attaque supplémentaire au guerrier du premier rang. De cette façon, ils rongent progressivement la phalange ennemie par les côtés. Plus généralement il faut guetter chaque occasion de combattre avec l'avantage du nombre de jets pour gagner pour éliminer un ennemi, ce qui est plus facile quand le front adverse commence à présenter des creux. Sinon, soyez prudent et cachez-vous derrière votre bouclier!

Evidemment, cette méthode peut être rendue plus difficile si l'ennemi a couvert ses ailes d'une façon ou d'une autre (rang de berserkers, élément de décor...).

A noter qu'une fois que les archers n'ont plus de cibles, ils peuvent rejoindre les ailes pour accroître votre supériorité numérique. Méfiez-vous des wargs qui pourraient charger vos archers!

Utilisation des gardes royaux:

les gardes royaux ont trois usages possibles:

- au centre du bataillon d'infanterie, pour augmenter la durée de vie de la ligne qui contre la phalange ennemie.
- sur les ailes pour remporter les égalités contre les orques et accélérer la désagrégation des flancs ennemis.
- en opération-suicide pour empêcher les unités terrifiantes ennemies de faire trop de dégât dans la troupe. Mieux vaut que le chef Troll écrabouille un garde royal que trois guerriers d'un coup. Quand c'est un magicien ennemi qui est ainsi bloqué, c'est encore plus sympa. Evidemment, il faut avoir l'initiative pour que ça marche. On peut utiliser des guerriers normaux pour ça, mais le risque de manquer le test de bravoure est trop grand!

Principes tactiques de base pour la cavalerie:

Qu'est-ce qui est dangereux pour de la cavalerie?

- la cavalerie du Mal ne représente pas une grande menace, dans la mesure où il est plus judicieux pour l'ennemi de lui faire frapper votre infanterie.
- parmi les archers adverses, les arbalétriers sont les plus dangereux, suivis des haradrim avec leurs agaçantes flèches empoisonnées. Il y a aussi un problème de nombre: 8 ou 10 archers gobelins sont plus dangereux que 3 arbalétriers s'ils tirent tous sur le même groupe de cavaliers. Pour pallier à ce problème, on peut les dissimuler derrière d'autres troupes ou du relief.
- il faut redouter essentiellement l'infanterie adverse, même si c'est la cible principale de toute cavalerie qui se respecte. 1° Elle a facilement le surnombre sur les cavaliers. 2°, si ce sont les uruks ou les Orques du Morannon, même s'ils ne sont pas soutenus, ils ont facilement le dessus grâce à

leur bonne valeur de combat ou de force, exceptés contre les héros et gardes royaux du Rohan.

Solutions:

Le premier avantage de la cavalerie du Rohan est sa vitesse. Il faut en profiter au maximum. Pour cela, la cavalerie peut se attendre, pour intervenir, que vos formations d'infanterie aient accroché et immobilisé l'adversaire. Elle peut également changer brusquement d'aile ou d'objectif, sans que l'infanterie ennemie puisse suivre. En tout état de cause, la rapidité est inutile si vous n'avez pas d'espace pour manœuvrer... Veillez donc à ne pas vous laisser enfermer dans un coin du champ de bataille.

Le deuxième avantage de la cavalerie du Rohan est sa règle spéciale « Cavalier expert ». Ce n'est pas du folklore. Franchir un obstacle comme une haie ou une rivière derrière laquelle l'ennemi se sentait en sécurité est inappréciable. Grâce à la relance autorisée par cette règle, le cavalier du Rohan réussit ses sauts presque à tous les coups. En outre, pouvoir tirer à cheval tout en couvrant de longues distances permet un harcèlement très efficace sur l'infanterie.

Enfin, l'avantage majeur de la cavalerie est évidemment ses deux bonus de charge. Comment les exploiter au mieux ? Commencez par oublier tout ce que vous avez pu voir des exploits des Seigneurs des Chevaux dans *Les Deux Tours* ou *Le Retour du Roi*. Si vous voulez les imiter, ça échouera lamentablement. Mais si vous ne me croyez pas, essayez la charge frontale d'Eomer sur la phalange uruk à la fin des *Deux Tours* et revenez m'en parler... La cavalerie du Rohan est une force légère de harcèlement et doit donc être utilisée en fonction de ses capacités.

Que vous faut-il pour réussir vos charges ? Pour commencer, il est indispensable que votre force de cavalerie soit accompagnée d'une bannière. Votre cavalerie doit représenter environ 6 à 8 unités pour 500pts, sinon, sa charge ne sera qu'une goutte d'eau dans la bataille, et la moindre perte de cavalier (ou de cheval) sera catastrophique.

Contre une formation serrée, un harcèlement au tir, puis quelques tours de "hit and run" (charge brusque suivie d'un repli) sont à mon avis intéressants. Mais ils ne doivent jamais se faire sur le front de la phalange. Voici la marche à suivre.

L'idéal est de se tenir aux environs de 18-20cm de l'ennemi en permanence. De la sorte, on reste à portée d'arc et de charge tout en étant à l'abri des poursuites. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, dans cette configuration, c'est quand vous n'avez pas l'initiative que votre cavalerie charge tout ce qui est à sa portée. Ainsi, l'adversaire déplace ses unités et ne peut plus contrer vos attaques. Vous pouvez choisir votre cible pour combattre dans les meilleures conditions. Faites charger prioritairement le héros et des cavaliers équipés de javelots ou des gardes royaux, suivis de la bannière. Les cavaliers archers tirent, c'est ce qu'ils font de mieux. Au tour suivant, décrochez quoi qu'il arrive, quitte à faire un élan héroïque. Ça peut durer longtemps comme ça, jusqu'à l'hallali final, quand toute la cavalerie tombe sur les restes exténués de la phalange ennemie. Notez l'avantage immense de l'Etendard Royal de Gamelin (utilisable en 1000pts ou en 500pts full cavalerie), qui permet de continuer cette tactique à l'infini.

Il arrive quand même que cette tactique soit impraticable, ne serait-ce que parce qu'elle exige une synchronisation parfaite de vos déplacements et de ceux de l'adversaire. Votre cavalerie peut être amenée à charger dans des conditions moins idéales, mélangée à de l'infanterie. N'oubliez jamais les règles suivantes :

Un cavalier ne doit pas affronter plus d'un ou deux ennemi pour profiter à fond de son bonus de charge. S'il est assisté d'une figurine d'infanterie, c'est encore mieux. L'idéal est de faire assister une figurine de base par une figurine d'élite ou un héros.

N'attaquez pas plus d'ennemis que vous ne pouvez en tuer, et gardez toujours plus d'attaques que votre adversaire! Si vous avez vraiment envie – ou besoin – d'une charge massive, arrangez-vous pour charger en coordination avec l'infanterie. Par exemple, chargez les arrières pendant que l'infanterie charge le front et les côtés.

Evitez comme la peste les charges qui se prolongent plusieurs tours. C'est un piège où vos héros gaspilleront leurs points de puissance, alors que les risques d'être cerné ne cesseront d'augmenter. Si vraiment il est nécessaire de charger sans cesse, laissez quelques cavaliers en arrière de la charge principale. Si par malheur vous perdez l'initiative, ils seront en état de charger pour dégager vos cavaliers.

Sur un petit format d'armée, un combat héroïque de votre héros peut également remplacer avantageusement un élan héroïque qui risquerait d'être contré. Débrouillez-vous pour que votre héros combatte, aidé de plusieurs guerriers ou cavaliers, un pauvre petit Gobelin qui n'a rien fait à personne.

Il n'a aucune chance d'en réchapper et cette victoire facile (mais un peu lâche) permet à tous les guerriers ayant pris part au combat d'aller ailleurs accomplir d'autres exploits. Ils peuvent se déplacer de tout leur mouvement même s'ils ont déjà bougé pendant le tour : ça s'appelle la tactique du tremplin. S'ils n'ont pas pu bouger pendant la phase de mouvement, les lanceurs de javelots pourront même jeter leur arme sur l'adversaire qu'ils chargeront. Evidemment, il faut bien calculer son coup !

Evidemment, tout ceci n'empêchera pas votre cavalerie de rester un outil puissant mais incroyablement fragile (cheval tué, perte d'initiative...). Ces solutions et ces trucs valent pour la cavalerie du Bien comme pour celle du Mal. Il est d'ailleurs assez facile de les contrer, en protégeant les flancs des phalanges, en ne laissant pas des groupes isolés, en faisant faire des actions héroïques à l'infanterie, etc.