



Inconnus à Warmaster, les Tirailleurs sont l'une des grandes nouveautés de Warmaster Ancients. Partez à leur découverte grâce à la Tribune du Maître de Guerre !

Parmi les nouveautés apparues dans les règles de Warmaster Ancien vis à vis du grand frère Warmaster, on trouve le traitement des troupes légères, appelées dans les règles 'Skirmishers', terme traduit par 'Tirailleurs'. C'est à mon avis la plus grande différence entre les deux systèmes. Au point que ce sujet revient régulièrement sur les listes de diffusion, notamment concernant leur 'surpuissance' ou la difficulté de les combattre.

Ces Tirailleurs apportent une toute nouvelle dimension au déroulement d'une bataille qu'il ne faut en aucun cas négliger.

Historiquement, les armées antiques et médiévales disposaient d'un contingent plus ou moins nombreux de tirailleurs, à pied et/ou à cheval, ayant les buts suivants :

- Couvrir le flanc des troupes lourdes en formation de bataille
- Combattre les tirailleurs adverses
- Ralentir voir bloquer les troupes lourdes adverses
- Désorganiser les troupes lourdes adverses
- Effectuer des missions de reconnaissance

Bref un rôle de harcèlement, d'éclaireur et de protection.

Si les troupes 'lourdes' (pour les besoins de l'article, les troupes lourdes correspondent à toutes celles qui ne sont pas des Tirailleurs, selon le terme employé par le jeu) sont généralement organisées en formations spécifiques bien rangées, les tirailleurs représentent plutôt une nuée de troupes légères en ordre dispersé ; bien qu'une telle formation n'occupe pas de surface réellement définie, cette surface est matérialisée sur une table de jeu par ses socles, pour des raisons pratiques évidentes. Cette absence de formation rigide lui procure une extrême flexibilité au dépens de son potentiel de combat en mêlée, mais là n'est pas la grande force des tirailleurs.

Ce n'était généralement qu'après l'action des tirailleurs que le combat principal, impliquant

les troupes lourdes, prenait place. Mais il ne faut en aucun cas prendre à la légère leurs rôles sur un champ de bataille.

Special Effects

Etre 'tirailleur' (en terme de jeu) est une caractéristique spéciale, au même titre que 'phalange' ou 'éléphant', ouvrant droit à de nombreuses capacités, toutes apportées par la flexibilité citée plus haut :

Ligne de Vue : Contrairement aux troupes lourdes, leur ligne de vue n'est aucunement limitée, et chaque socle peut voir tout autour de lui, en tenant compte des restrictions habituelles de terrain ou de troupes. Cela leur permet notamment de charger tout ennemi à portée, même si ce dernier se trouve dans le 'dos' de leur formation. Notez que malgré cette capacité, l'unité dispose malgré tout d'un front, de deux flancs et d'un arrière comme toute autre unité 'normale'. Cela a une influence principalement lors des combats (prises de flanc, etc.).

Champ de tir : Tout aussi ouvert que la ligne de vue, les tirailleurs peuvent tirer tout autour d'eux. En effet, grâce à la flexibilité de leur formation, les tirailleurs peuvent rapidement faire face à toute menace.

Formation : Les tirailleurs peuvent adopter n'importe quelle formation (régulière ou irrégulière) sans incidence sur leur capacité de mouvement.

Interpénétration : Ils peuvent passer à travers des troupes amies lorsqu'ils effectuent une esquive, que ce soit en réaction à une charge ou par initiative ; ils en sont par contre incapables lors

d'un mouvement normal ou en plein combat. Ce qui n'est pas sans risque généralement, car chacune des unités impliquées par cette interpénétration doit tester la confusion, sauf si ce sont toutes deux des tirailleurs et que l'unité esquivant le fait pour la première fois dans le tour.

Soutien : Les Tirailleurs n'ayant pas de formation 'serrée', ils ne peuvent soutenir des troupes amies sur leurs arrières. Par contre, ils peuvent les soutenir sur les flancs normalement, grâce à l'utilisation de leurs armes de tir.

Point de Rupture : Ces troupes sont généralement considérées comme secondaires par le reste de l'armée, pas forcément d'un point de vue de mépris mais plutôt de l'utilité sur le champ de bataille. Elles ne remportaient généralement pas les batailles, mais avaient pour rôle d'assister les combattants lourds sur qui reposait l'effort principal. Donc, les tirailleurs ne disposant pas de caractéristique d'armure ne comptent pas dans la taille de l'armée et par conséquent dans le calcul du point de rupture. Il y a exception lorsque ces troupes constituent la majorité des unités de l'armée, auquel cas elles comptent au même titre les troupes lourdes ; à l'heure actuelle, seule l'armée Parthe est concernée, car elle peut ne déployer que des archers à cheval si elle le désire. Ne pas oublier toutefois qu'ils comptent toujours pour la détermination de la victoire ; leur perte n'est donc jamais gratuite.

Esquive : Sûrement leur capacité la plus importante, celle qui a le plus d'effet dans la bataille. Rattraper des tirailleurs avec de l'infanterie lourde fait penser à la savonnette



L'Ecole d'Aldorf – Les Tirailleurs à Warmaster Ancients

qu'on essaye d'agripper désespérément dans la baignoire. Cette esquivance se décline sous trois formes :

Lorsque les tirailleurs subissent un tir qui ne les rend pas confus, ils peuvent 'esquiver' : Ils doivent donc reculer d'une distance supérieure à celle demandée par le tir mais leur permet par exemple de s'éloigner un peu plus d'une menace, de traverser des troupes lourdes amies, et/ou de se réorganiser. Cela est très utile quand ça chauffe trop pour eux ou s'ils jugent nécessaire de laisser la place aux troupes lourdes.

Lorsque les tirailleurs subissent une charge, ils peuvent, après avoir résolu le tir de contre-charge, esquiver la charge et donc rompre le contact ce qui annule le combat. Ils sont reculés d'une distance comprise entre 1cm et leur potentiel de mouvement maximal, avec les restrictions suivantes :

- l'esquive se fait directement à l'opposée de la charge (vers l'arrière si l'unité est chargée sur son front, etc.). L'esquive peut alors être interdite s'il se trouve des unités ennemies ou des terrains infranchissables sur leur arrière.
- Ils ne peuvent terminer imbriqués avec des unités amies et doivent reculer de manière à en être complètement dégagés. L'esquive est annulée s'ils ne peuvent se dégager même en se déplaçant de tout leur potentiel de mouvement.
- L'esquive est interdite deux fois dans le même tour ou s'ils sont confus.
- Les tirailleurs peuvent esquiver la charge de toute troupe sauf celle d'autres tirailleurs allant au moins aussi vite qu'eux. Concrètement, les tirailleurs à pied ne peuvent esquiver la charge d'aucun tirailleur, alors que les tirailleurs à cheval ne peuvent esquiver la charge des tirailleurs montés (à cheval, sur chameaux ou sur char).

Lors d'une esquive 'normale', c'est à dire effectuée lors de la phase de commandement, par initiative. Toutes les unités peuvent bien sûr esquiver, c'est à dire s'éloigner d'ennemis potentiellement dangereux, mais les tirailleurs disposent de plus de flexibilité, car ils peuvent changer de formation en l'effectuant.

Notez que l'on doit résoudre le repoussement face à un tir pour l'unité ayant chargé des tirailleurs si elle a subi des touches et ne se trouve plus en contact avec une unité ennemie.

Passage dans les terrains : Il existe certains terrains si denses (forêts, falaises, etc.) qu'aucune unité ne peut y pénétrer, sauf pour les Tirailleurs (infanterie uniquement, bien sûr) qui subissent alors les effets normaux des terrains denses habituels.

Usual Suspects

Il existe plusieurs types d'unités ayant les caractéristiques spéciales 'Skirmisher'. Celles-ci ont toutes des valeurs d'attaques faibles, peu ou pas d'armure, et une capacité de tir, généralement à faible distance. Voici la liste



de tous les tirailleurs décrits actuellement dans le jeu :

Tirailleurs à Pied : Peuvent représenter des javeliniers, archers, frondeurs, en gros des combattants habitués à l'utilisation d'armes de tir mais évitant tout contact si possible du fait de leur faiblesse en mêlée. Avec 1 attaque par socle et aucune sauvegarde, cette troupe a clairement un rôle de harcèlement. On ne peut assurément pas compter sur elle pour attaquer en mêlée une troupe ennemie, sauf dans les cas les plus favorables. Même là, il ne faut pas s'attendre à de grands exploits. Mais ils peuvent tenir correctement un relief, et leur capacité de harcèlement est très utile, pour un coût relativement faible.

Infanterie Légère : Peut représenter des peltastes ou toute infanterie équipée d'armes de jet à courte portée et entraînée à combattre. Version plus puissante que la précédente, avec une attaque de plus, elle est la solution la plus immédiate pour les combattre. Elle peut momentanément faire face à des troupes plus lourdes, mais il ne faut pas trop espérer les voir survivre à un engagement sérieux.

Coueurs de Chars : Ils sont identiques à l'Infanterie Légère, mais de plus, considèrent les chars légers comme des transports de troupes. En effet, ils peuvent les accompagner au sein d'une brigade et dans ce cas bénéficient de la même vitesse.

Tirailleurs Montés : Version montée des Tirailleurs à pied, ils auront sensiblement le même rôle, la seule différence étant qu'ils bénéficient d'un mouvement supérieur, bien entendu, mais devront être cantonnés au terrain dégagé, les reliefs leur étant généralement interdits comme à toute cavalerie.

Cavalerie Légère : Version montée de l'Infanterie Légère, et légèrement plus résistante, grâce à leur sauvegarde. Si elle n'est pas assez puissante pour affronter la cavalerie lourde, elle peut lui tenir tête et peut parfois avoir un rôle offensif quand les occasions se présentent.

Chameaux Légers : Là encore, ils seront réduits à harceler de part leur faible potentiel d'attaque, mais en leur qualité de Chameaux, ils ont l'avantage de transformer en gaffe tout ordre raté à destination d'unités de cavalerie ennemies à proximité. A utiliser de

préférence contre la cavalerie lourde, du fait de leur grande vulnérabilité vis à vis de la cavalerie légère ou des chars légers.

Archers à Cheval : S'il s'agit de tirer à distance, c'est le must en la matière. Avec une portée de tir de 30cm, soit le double de tous les autres tirailleurs, ils ont intérêt à tirer à distance de portée. Cela leur permet de gêner autant que faire se peut les troupes adverses, notamment les tirailleurs montés (au sens large du terme) qui auraient toutes les raisons de leur en vouloir ; ces derniers sont en effet les mieux placés pour les combattre et seront généralement une cible de choix pour les archers à cheval. Tirer à longue distance leur permet de repousser toute troupe montée hors de la distance de charge (si leur tir a un effet, bien sûr), forçant cette dernière à demander deux ordres pour aller au contact et se débarrasser des archers à cheval. Par contre, en mêlée, ils ne valent pas bien cher. Leur grande distance de tir provient non d'une portée accrue de leurs arcs, similaires à ceux de certaines cavaleries légères, mais plutôt d'une doctrine d'emploi employée abondamment par les Scythes et les Parthes : De petits groupes mobiles fondaient sur l'ennemi, décochant leur flèche une fois à portée et se retirant tout aussi rapidement, évitant ainsi toute réaction ennemie.

Chars Légers : Ils représentent le plus souvent les chars légers de la haute antiquité, mais on les retrouve aussi dans la période classique chez les Indiens, ou encore en version celtique chez les Bretons. Assurément les tirailleurs les plus puissants, et par conséquent les plus chers. Ils cumulent les avantages de la Cavalerie Légère et des troupes de Choc, étant montés sur des socles ayant un front de 20mm. Ils disposent ainsi d'une forte force de frappe évasive qu'ils peuvent être très compliqués d'éliminer. On peut considérer que ce sont les troupes les plus souples d'emploi parmi les cavaleries, conjuguant puissance (limitée toute même), agilité (grâce à leur potentiel de mouvement et d'esquive) et projection de force (tir à courte portée).

Mode d'emploi

Comme je le disais précédemment, de par leur potentiel de tir, leur faible potentiel de combat, et les diverses particularités dont ils bénéficient, les tirailleurs ont le plus souvent un rôle défensif. On peut dire qu'en général, ils auront deux rôles principaux :

L'Ecole d'Aldorf – Les Tirailleurs à Warmaster Ancients

- Ecran
- Protection des flancs

Dans le premier cas, ils protègent les troupes plus lourdes en absorbant tirs et charges adverses. Il vaut mieux en effet que les tirailleurs prennent les coups, d'une part pour permettre aux troupes les plus efficaces de combattre en mêlée au maximum de leur potentiel, et d'autre part pour conserver les formations qui devront aller au choc. Et d'un point de vue purement ludique, il est moins préjudiciable de perdre un tirailleur peu coûteux, voire ne comptant pas dans la déroute de l'armée, qu'une troupe plus lourde. Il est aussi préférable, quand les deux armées sont assez proches, de pouvoir continuer à commander les troupes lourdes efficacement, que des tirailleurs qui auront sûrement rempli leur rôle.

Faire écran est très efficace aussi bien en rôle offensif qu'en rôle défensif. Dans le premier rôle, les tirailleurs peuvent désorganiser les formations ennemies au tir, et éventuellement faire des pertes effectives, histoire de préparer le terrain pour les unités lourdes. Dans le second rôle, ils absorberont d'abord les tirs en subissant les pertes à la place des unités lourdes, et ensuite les charges ennemies principalement en esquivant devant de telles charges ; au pire, si ces charges les rattrapent, ils auront au moins servi d'amortisseur. Non content de potentiellement infliger des pertes, l'effet principal de l'esquive face à une charge sera de 'neutraliser' pendant un tour une unité ennemie ; cette dernière ne peut plus recevoir d'ordre que les Tirailleurs aient esquivé ou non. Si les Tirailleurs esquivent, elle peut même se retrouver seule, sans aucun soutien ami, ce qui peut la rendre très vulnérable le tour suivant ; l'adversaire ne devrait alors pas se faire prier pour l'attaquer en position de faiblesse. Le dernier intérêt de faire écran est bien sûr de ralentir les troupes adverses de manière à mieux positionner les siennes, permettant ainsi de reformer les lignes si les ordres sont passés de manière chaotique avec pour résultat de disloquer l'armée, ou s'il faut réorienter son attaque.

Pour la protection des flancs, les tirailleurs ont la particularité de tirer et de voir tout autour d'eux. Ils sont donc les candidats idéaux pour protéger les flancs. Mais aussi pour soutenir les cavaleries plus lourdes. En

effet, ils sont nécessaires pour se débarrasser des tirailleurs ennemis qui peuvent entraver l'action des troupes lourdes. Et de toutes façons, il vaut mieux que les tirailleurs occupent le flanc de l'ennemi que le front, dès qu'il s'agit d'aller en mêlée. Sinon, les tirailleurs à pieds sont l'idéal quand il s'agit d'aller occuper une position défendue, spécialement là où seule l'infanterie peut y mettre les pieds comme une forêt ou une colline escarpée. Les tirailleurs dans une telle position esquivent sans problème les infanteries lourdes, et résisteront bien aux charges des autres tirailleurs.

Occuper ainsi le flanc de l'armée ennemie permet de distraire un certain nombre de troupes adverses qui auraient mieux à faire qu'à bloquer une malheureuse unité de tirailleurs cachée dans les bois.

Quels insecticides utiliser ?

Il y a plusieurs méthodes pour éliminer cette nuisance, car c'est avant tout cela, une nuisance. Il arrive souvent qu'on surestime sa puissance, mais je pense qu'il s'agit là non d'un problème de simulation, mais plutôt d'une carence dans les tactiques et contre-mesures à appliquer lorsqu'on affronte des tirailleurs. Généralement, quelques parties suffisent pour remédier à ces problèmes, et les tirailleurs passent du statut d'unité pénible et bloquante à celui d'une cible facile et pas chère.

Tout d'abord, la méthode brute : Avoir une supériorité en tirailleurs. Cette supériorité peut être d'ordre numérique ou d'ordre qualitatif, ou les deux. Dans tous les cas, ce sera probablement au détriment du nombre de troupes lourdes. Quoiqu'il en soit, ce n'est pas toujours aisé de l'obtenir ; d'une part parce que souvent, ces troupes sont en quantité limitée (voir l'armée hoplitique) quand d'autres armées en ont des pléthores (comme les Parthes), d'autre part parce que les meilleures unités de tirailleurs n'existent tout simplement pas dans la liste (revoir l'armée hoplitique). Peu nombreuses sont les armées disposant de chars légers ou même de cavalerie légère. De plus, cette supériorité ne doit pas nous faire oublier deux choses. D'abord, même en ayant plus d'unités que l'adversaire, leur faible potentiel de combat fait que l'attaque en mêlée est loin d'être garantie. Généralement, si l'attaquant a le



bonus de charge, le défenseur a le tir défensif, et bien placé (plusieurs unités en ligne ou en position défensive), ce dernier peut faire mal. De plus, ces deux supériorités sont facilement annulées dès que la moindre bande de frondeurs a trouvé refuge dans un bois. Même l'infanterie légère aura un mal fou à l'en déloger.

La méthode suivante consiste à ne pas hésiter à les charger en nombre avec des unités lourdes, la première unité déclenchant généralement l'esquive, la seconde finalisant la charge, l'esquive étant impossible une seconde fois dans le même tour. Mais c'est loin d'être évident. Il ne faut pas, par exemple, que les troupes lourdes adverses soient à proximité, pour exploiter la désorganisation de vos troupes : La première unité ayant été figée sur place par l'esquive, la seconde étant partie au loin chasser le tirailleur, les unités ne peuvent plus se soutenir et risquent de devenir des proies faciles le tour suivant. Il faudrait aussi que les tirailleurs soient à portée de charge de la seconde unité sous peine de demander deux ordres consécutifs à cette dernière, ce qui est loin d'être évident, surtout quand on subit les malus de proximité ennemie, éloignement du commandant, etc.

On peut aussi tenter de tirer en grand nombre, pour affaiblir les tirailleurs ennemis par des tirs à distance, au moins pour les rendre inefficaces en les dispersant, si on n'arrive pas à les éliminer. Cela demande non seulement un grand nombre de tireurs, mais aussi beaucoup de temps. Il faut en effet en moyenne deux unités pour éliminer un seul élément. Et ce n'est qu'une moyenne. Mais un seul socle de tirailleur perdu signifiera souvent que l'unité ne sera vraisemblablement plus commandée, les généraux préférant se concentrer sur des unités plus importantes.

Une autre méthode consisterait à les prendre en mauvaise position, alors que leur chemin d'esquive est bloqué par une unité ennemie, un terrain infranchissable, ou plus rarement, par une longue ligne de troupes amies. Il peut arriver, par exemple, que qu'une colonne de tirailleurs protègent le flanc de nombreuses unités en ligne. Si on charge de flanc ces tirailleurs, il faudrait alors, pour que l'esquive soit réalisable, que chaque élément esquivant puisse passer de l'autre côté de cette ligne en faisant au plus 20cm de mouvement. On voit qu'il suffit de deux unités en ligne pour interdire cette esquive, d'un flanc à l'autre. On peut aussi, à nouveau lors d'une charge de flanc, forcer les tirailleurs à esquiver le long de la ligne de bataille et se retrouver à portée d'une autre unité ennemie.



L'Ecole d'Aldorf – Les Tirailleurs à Warmaster Ancients

Bien sûr, ce n'est pas vraiment une méthode, mais plutôt une opportunité qu'il ne faut pas manquer d'exploiter.

Enfin, on peut tenter une dernière méthode, qui est la combinaison d'armes. Dans un premier temps on fixe le tirailleur ennemi avec des tirailleurs au moins aussi rapides. Dans un second temps, on l'attaque avec des unités plus lourdes, qui ne peuvent plus être esquivées par les tirailleurs fixés. Normalement, seuls les tirailleurs attaquants auront des pertes, ce qui est un moindre mal, mais les tirailleurs ennemis devraient ne pas s'en sortir et être volatilisés en moins de deux rounds. Cela marche d'autant mieux si les tirailleurs ennemis forment une ligne, car cela signifie au moins deux ennemis fixés grâce aux contacts par le coin. Bien sûr, c'est à éviter si les troupes lourdes adverses sont juste derrière les tirailleurs, mais s'ils sont loin, il ne faut surtout pas s'en priver. C'est à mon avis la méthode la plus efficace et la plus rapide pour nettoyer le terrain.



Du bon dosage des ingrédients

Trop de tirailleurs, et l'armée est difficile à attraper, mais manquera de punch.

Trop peu de tirailleurs, et l'armée risque d'être le jouet de l'adversaire.

Il n'y a pas de recette miracle, et cet équilibre viendra avec l'expérience, mais il faut déjà savoir quelle tâche leur attribuer. Faire écran devant l'infanterie lourde ne devrait pas demander plus d'une unité de tirailleurs pour 2 à 3 unités d'infanterie lourde. Soutenir la cavalerie lourde peut demander la même proportion. Si le but des tirailleurs est d'occuper des reliefs, il est inutile d'en avoir en grand nombre. Il suffit d'une à deux unités pour occuper un bois moyen ; s'il est déjà pris par l'ennemi, il est généralement inutile d'aller le nettoyer. Il vaut mieux se mettre hors de portée de tir, et laisser les tirailleurs ennemis en sortir d'eux-mêmes. Si jamais ils en sortent... On peut aussi simplement tenter de les neutraliser en envoyant soi-même des tirailleurs dans le relief ; on bloquera alors les troupes adverses qui ne sont pas avantagées à charger ainsi. En effet, les échanges de tirs seront généralement inefficaces et celui qui charge a en général perdu le combat. Bref, il est préférable de les laisser tranquille, que d'essayer vainement de les combattre, ce qui demandera de nombreuses ressources et dont le résultat est loin d'être garanti. Bien sûr, si les reliefs abondent sur le champ de bataille, il pourrait être nécessaire d'essayer néanmoins de s'en débarrasser.



*Illustrations par Warhammer Historical, tous droits réservés.
Figurines peintes par Marc Adda.*