



# Les Armées

(Par Loz)

## Les armées :

Parfois dans des situations de jeux de rôles vous êtes amené à juger (ou améliorer) des forces militaires en masse. Votre côté peut-il gagner ? Il-y-a-t-il des faiblesses critiques à combler de priorité ? L'adversaire a-t-il des forces à éviter ou des faiblesses à exploiter ? Pour répondre à ces questions, et pouvoir cerner les points importants plus efficacement, je vous propose de retenir un simple Mnémonique :

## **C.O.M.M.A.N.D.E.R**

**C** = Commandement. Si votre armée (ou autre groupe de forces militaires) est bien menée, mieux que les adversaires en tout cas, c'est un avantage net. Le chef a-t-il un plan ? A-t-il les informations nécessaires en main pour bien l'appliquer ? Pourrait-il changer son plan en cas de besoin ? Ses soldats le respectent-ils assez pour obéir ? Pourrait-il communiquer ses ordres à ses troupes à temps ? Les informations critiques sont-elles apportées à son attention à temps ?

**O** = Organisation. La logistique d'une armée est primordiale « Les amateurs étudient la Tactique. Les dilettantes étudient la Stratégie. Les Professionnels étudient la Logistique. » Une armée obligée de perdre du temps ou de se disperser pour se nourrir/s'équiper est vulnérable. L'Organisation recouvre aussi une hiérarchie bien définie qui est respectée. Chacun connaît-il son rôle ? La compétence de l'hiérarchie est aussi d'importance critique et rejoint le critère de Commandement.

**M** = Manœuvrabilité : L'armée est-elle capable de bien manœuvrer sur le champ de bataille ? Peut-elle exploiter des opportunités. N.B. Ceci est d'une valeur relative à la terrain du champ de bataille probable... Une groupe de fantassins manœuvre moins vite que de la cavalerie, mais il peut escalader des collines interdites aux chevaux... Si votre Méga-General n'a pas des troupes capables de manœuvrer adéquatement autant qu'il rend son tablier tout le suite.

**M** = Mobilité. Votre groupe peut-il arriver au champ de bataille à temps, voir suffisamment en avance pour vous procurer un avantage ? C'est bien beau d'avoir une Légion de Golems de Fer, mais s'ils sont trop lents pour arriver sur le champ de bataille à temps, ils sont d'une inutilité bien coûteuse ! « La victoire ira à celui qui y arrive D'Abord avec da Plus ».

**A** = Armement. 50 mauviettes albinos équipés d'une dague dans chaque main fait pas peur. Mais chacun d'eux avec une copie conforme de Stormbringer dans chaque main, ça change le niveau de menace... ! N.B. Ceci sous-entend que les troupes soient capables d'utiliser les armes en question, bien sûr, sinon c'est juste du poids inutile de plus à trimballer. Quand l'on sait le genre d'armes que porte les forces ennemies tu peux déduire la gamme d'options tactiques. E.g. Que des fantassins avec bouclier et épée ? Ils feront du corps-à-corps uniquement, et seront probablement vulnérables à des archers montés..... mais n'auront pas besoin d'être ravitaillés en flèches comme vos gars....

**N**= Nombre. Toujours très importante. Un sous-nombre ou sur nombre importante pourraient éventuellement être comblé par une qualité impressionnant... mais QUE si d'autres faiblesses existent. Des avis varient quant à qu'est un surnombre « satisfaisant », mais c'est toujours un avantage à chercher à obtenir. Notez que dans le Nombre on ne compte que le nombre de \* combattants \* les X% d'autres troupes ne sont importants que dans d'autres catégories (Commandement, Organisation, etc). Un Nombre assez impressionnant est une arme psychologique en soi !

**D** = Discipline. Une armée indiscipliné est une plaie pour même les commandeurs les plus compétents. Ils pillent vos alliés/terres, disputent tous les ordres s'ils ne voient pas une avantage évident immédiate et généralement vous font perdre temps, argent et bonne volonté. Par contre une Discipline trop sévère tue l'initiative individuelle, ce qui diminue l'utilité et le temps de réaction des troupe.... Il faut trouver une équilibre juste, et le soigner. Dans Discipline on range aussi « Motivation ». Préfèrait-vous une armée composé de criminels couards ou de Templiers fanatiques ?

**E**= Endurance. Combien de temps l'armée peut-t-il manœuvrer, combattre, ou tout bonnement rester en place pour bloquer l'ennemi ? Si l'ennemi peut rester en lice ou en campagne plus longtemps que vous il faudrait le vaincre avant que vous soyez obligé de lui céder le terrain. Différents unités ont aussi des différents degrés de résister à des problèmes de météo, et vont « durer » plus longtemps face à différents variétés d'adversaires. Ici la logistique, et le conditionnement physique et morale sont vitale. Le soutien de vos troupes par votre pays/Gilde/religion /Sponsor, etc devient critique.....

**R**=Réactivité. Si vous n'avez pas l'initiative, la question de qui peut mieux réagir aux imprévus, ou commencer à bouger vers le futur champs de bataille devient critique. Ici aussi, on tien compte de le côté passive ou agressive de votre armée. Une armée morose ou peu motivé ou qui ose pas agir sans ordres explicites est peu utile. Encore une fois des troupes sur le champs de bataille sont souvent (mais pas toujours !) supérieurs à des troupes qui n'ont pas pu arriver à temps. Et quand ils sont pris par surprise sur le champs de bataille, il vaudrait mieux pour eux (et donc pour vous !) qu'ils puissent bien réagir dans un minimum de temps.....

Commandement  
Organisation  
Manœuvrabilité  
Mobilité  
Armement  
Nombre  
Discipline  
Endurance  
Réactivité

.. si vous pouvez cerner une faiblesse dans l'une de ces catégorie chez l'ennemi et l'exploiter... la victoire risque de suivre. Si vous ne percevez PAS, ou n'arrivez pas à combler une telle faiblesse chez vos troupes, vous risques fort la défaite.

**Allez... C.O.M.M.A.N.D.E.R. vos troupes !**