

# AIDE DE JEU - FALL OF THE WEST

Voici une aide de jeu sur le livret "Fall of the West" ... pourquoi ce choix ?

La période de la fin de l'Empire romain en Europe est très agitée avec des invasions incessantes et de multiples jeux d'alliances. Le livret offre, pour répondre à cet état de fait historique, des listes ultra simples, et par conséquent, complètement fourre-tout !

L'inconvénient est d'oublier le "point de vue historique" et les joueurs qui ne connaissent pas la période ne savent pas forcément quelles armées faire ...

## L'ARMÉE ROMAINE :

### - Un peu d'histoire :

L'Empire est au faîte de son extension géographique, et de tous les côtés les peuples nomades sont en mouvement et font pression contre les frontières, convoitant les richesses de ce gigantesque voisin. L'Empire est donc fractionné en Provinces d'autant plus autonomes qu'elles sont plus éloignées de Rome : Grossièrement nous trouvons des armées stationnées en Italie, en Gaule, en Bretagne (donc en Grande-Bretagne aujourd'hui), sur le Danube, en Asie Mineure, en Syrie, en Afrique du Nord vers le Maroc et vers la Tunisie. Vous voyez le problème, toutes ces armées "romaines" ont des compositions et des uniformes différents !

Le livret propose 2 types d'armée, les Limitanei et les Comitatus. L'idée n'est pas mauvaise, mais un peu caricaturale car les forces qui défendaient les frontières ou Limes (donc les Limitanei) n'étaient que de petits corps d'armée composés de natifs et d'auxiliaires étrangers (rappelez vous le dernier film sur le roi Arthur ...) dispersés tout le long de la ligne de défense dans des fortins, et quasiment jamais regroupés pour la bataille.

Ce sont donc les Comitatus qui sont déployés pour les batailles rangées à partir des armées à disposition dans les Provinces ! L'option de mettre les forces d'Afrique du Nord entièrement montées est justifiée ...

### - Constitution d'une armée "romaine" :

@ **Au moins 25% d'infanterie en ordre serré** avec ou sans armure légère, avec grand bouclier et pilum ou lance jetée + javelots et dards, optionnellement entraînés (drilled), avec 1/4 d'archers dans le rang arrière ... tout ça est trop vague et je vais essayer de préciser l'équipement :

- L'armure la plus répandue est l'armure de cuir, la maille uniquement destinée à quelques unités d'élite ... donc pas d'armure sauf quelques vétérans et les troupes Palatines !

- La lance du IIIème siècle est comparable au pilum, mais celui-ci s'allège et devient "lance jetée" fin IVème siècle ... mais c'est l'un ou l'autre pour toute l'armée !

- Javelots et Dards constituent vraiment l'essentiel de l'armement, car les légionnaires de cette époque n'aiment pas le corps à corps et privilégient le tir ... donc javelot + dard obligatoires pour toute l'armée !

- Dans la même optique, la prédilection du tir par rapport au combat, le dernier rang d'archers devrait être un choix privilégié ... histoire de rajouter quelques tireurs !

- Pour le "drilled", le doute subsiste ... disons que plus le temps passe, moins les régiments sont entraînés ... alors si vous choisissez le pilum, optez pour le "drilled", sinon lance jetée et pas de "drilled" !

- N'hésitez pas à passer 1 unité en tirailleur javelot + dard ... ce sera la seule de l'armée !

Pour résumer, une avalanche de tireurs à courte portée et un petit coup de pilum avec de petites unités manoeuvrières au IIIème siècle, ou le plus classique lance jetée en plus gros paquets fin IVème et Vème siècle ... Comme tout le monde connaît le "mur de boucliers", c'est une excellente infanterie de contre, mais dont le rôle consiste à absorber les charges pour permettre à la cavalerie de faire la percée (de flanc par exemple).

## AIDE DE JEU - FALL OF THE WEST

@ **Au moins 20% de cavalerie** avec du léger, du lourd et de l'extra lourd ... En fait tout le choc est là, donc il faut s'obliger à prendre les 2 unités de Clibanaires/Cataphractes et compléter en légers.

- Les Cataphractes sont entièrement blindés, cheval compris, avec kontos (24 points) SANS bouclier, et doivent être joués par 15 ou 16 pour bénéficier des 2 rangs d'appui, d'autant que l'ensemble est "drilled" et facile à manoeuvrer (le désormais classique "marche en colonne, déploiement et charge") !

- Les Clibanaires sont entièrement blindés, avec petit bouclier, sur cheval blindé ou non (la demi-armure n'existant pas dans le livret malgré l'évidence historique), et dispose de l'arc et du kontos, mais le concepteur du livret s'oppose à ce que vous utilisez les 2 dans la même bataille ... donc arc OU kontos ! Remballez donc l'arc ...

- La cavalerie lourde est en tout point identique à celle des romains Haut Empire, et n'offre que peu d'intérêt à part le "drilled" ... préférez lui une cavalerie légère !

- La cavalerie légère "romaine" a l'arc ou le javelot + bouclier, mais l'option armure légère me laisse pantois ... à éviter donc ! C'est une mauvaise cavalerie légère qu'il faut laisser en tirailleur en rideau pour encadrer les 2 régiments de choc, mais à 14 ou 15 points l'investissement est excellent (le nomade vaut 10 points de plus).

---

### LES BARBARES :

Le livret propose 6 types d'armées :

- **Saxons** (côtes anglaises) : entièrement à pied
- **Saxons** (Rhin) : beaucoup de fantassins et un tout petit peu de cavalerie noble
- **Germaines** : beaucoup de fantassins, mais possibilité d'avoir une cavalerie nomade alliée
- **Huns et Sarmates** : Tout en cavalerie si vous voulez
- **Vandales ou Maures** : Tout en cavalerie si vous voulez
- **Seigneur de guerre** - Fourre-tout : infanterie et cavalerie, mais tout le livret est accessible, romains compris

La solution de facilité est de choisir d'incarner un Seigneur de guerre pour sélectionner le meilleur de chaque option ... dommage !

Pour vous donner un éclairage plus complet des différentes armées, je vais vous les présenter sous un jour plus historique :

### @ SAXONS (anglais ou sur le Rhin) :

Ce sont les vikings de l'époque et leurs raids sont meurtriers. Impossible de leur mettre le pilum, ils n'en avaient pas ! Donc lance jetée et bouclier pour tout le monde, à pied ou à cheval ...

Pas d'archer, donc résistez à la tentation de rajouter des archers à cheval !

C'est une immense armée de bandes guerrières, avec une unité de choc à pied ou à cheval composée des gardes du corps liés par serment au général.

### @ GERMAINS :

Curieusement l'arme principale est l'épée, mais certaines tribus (les Francs et les Alamans) utilisent l'Angon et la Francisque tous deux classés "pilum", d'où un impact colossal en charge.

Les cavaliers sont ultra minoritaires avec quelques nobles, mais la garde du corps reste à pied (F5 avec la francisque). Je ne vois pas où les auteurs ont été prendre de la cavalerie nomade alliée, alors ne dépassez pas 1 unité de cavaliers légers ...

Les germanes forment une armée celte améliorée, et un joueur qui saura gérer le test de warband aura en mains un formidable instrument.

## AIDE DE JEU - FALL OF THE WEST

### @ HUNS :

La caractéristique des huns est d' enrôler les peuples qu'ils soumettent, d'où la possibilité d'incorporer des germains et des cavaliers lourds.

La base est le cavalier léger arc + bouclier + lasso (obligatoire) + lance jetée (les huns embarquaient tout leur équipement). Quelques nobles nomades arc + lance jetée + bouclier SANS barde produisent le choc ... mais ils ne sont pas indispensables !

Donc une belle armée de cavaliers nomades avec des paquets de fantassins de choc ... toujours un ensemble efficace !

### @ SARMATES :

Les sarmates ne se mélangent pas aux autres peuples et ont des armements spécifiques, donc ne faites pas du "hun bis" ... La base est du cavalier léger nomade arc (rien d'autre) et 3 unités de choc montés avec la garde à cheval armure lourde + barde + arc + kontos et 2 régiments de nobles kontos avec ou sans barde ... AUCUN bouclier pour l'armée svp !

Tactique classique avec rideaux de tireurs s'infiltrant et cassant les lignes avant la charge générale des nobles.

### @ VANDALES :

La liste "byzantium" est bien mieux ...

### @ MAURES :

une masse de cavaliers légers avec javelot + bouclier ... quelques piétons idem ... rien de bien passionnant mais c'est très "couleur locale".

---

### LES ARMEES NON PREVUES :

Malheureusement le livret n'a pas envisagé l'armée Pictes disponible dans "Shieldwall" ...

Pareillement, les Sassanides sont disponibles dans "Byzantium" ...

Heureusement les **PALMYRIENS** peuvent se faire avec "Fall of the West" liste Seigneur de guerre avec les choix suivants (et eux seuls) :

@ Warlord "cataphracte" ou archer à cheval

@ Bannière barbare "cataphracte"

@ Officiers ou Chefs barbares

@ garde du corps à cheval armure lourde, caparaçon, kontos (cataphracte)

@ 2 unités de cataphractes (obligatoires)

@ cavaliers légers romains

@ cavaliers légers "maures"

@ Chamellerie

@ au moins 2 unités de sagittarii

@ Pedes romains