

CLAYMORE

Articles, Aides de jeux

et scénarios

pour :

La serie
Cry Havoc,

LES WARGAMES
MÉDIÉVAUX.

Les jeux de
Figurines
Médiévaux,

LES LOGICIELS
À THÈMES
MÉDIÉVAUX.



Numéro 11
Janvier - Juin 1997
N° ISSN 1169-4831

Prix en boutique : 22 Fr

L'Édito

De toutes les excuses

Pardon, pardon, pardon, chers lecteurs !

Pardon pour ce retard, mais nous l'avons employé pour améliorer la présentation de votre fanzine préféré !

Pardon d'avoir publié des tableaux D.B.M. comportant quelques erreurs : dès le prochain numéro, nous vous proposerons des aides de jeux ayant l'aval de la F.F.J.H. par le biais de Gustave Martinez. Veuillez également oublier notre aide de jeux consacrée au calcul des points de victoire pour D.B.M. : elle n'a absolument pas l'aval de la F.F.J.H. et ne sert à rien puisqu'un système officiel existe déjà pour cet usage !

Pardon de chercher à nous faire pardonner ! Pardon ... STOP !!!

Bon reprenons ! Voici quelques nouvelles positives : nous pouvons désormais nous enorgueillir de la présence d'articles et de scénarii consacrés à la série D.B.M. ayant pour auteur Gustave Martinez. Dès le prochain numéro, nous entamons une collaboration avec les créateurs d'Argad (Mr Patris MEALLIER). A présent, revenons à la série Cry Havoc : vous pourrez constater que ce numéro est largement pourvu en scénario. Vous trouverez également la surprise promise : des pions Cry Havoc représentant les gardes du corps écossais du Roi de France (XV^{ème} siècle). Les noms portés par ces personnages sont ceux de gardes ayant réellement existés. Nous n'avons pas pour l'instant publié de scénario utilisant ces pions. Ce sera chose faite dans le prochain numéro.

Voici à présent le moment de lancer un appel à nos lecteurs : si vous avez réalisé des scénarios ou des aides de jeu pour Cry Havoc, n'hésitez pas à nous les envoyer : nous avons grand besoin de vos talents.

Signé moi-même,

Christian DELABOS

Le Sommaire

Les Articles

La Bataille de Kalka	P 4
Les info-Micro du Bouffon	P 29
Fiche de lecture	P 30

Les Scénarios

La bataille de Kalka	D.B.M.	P 6
La bataille de Nedao	Champs de Batailles	P 13
Nicée	Cry Havoc / Sièges / Croisades	P 16
Le palais des Blackernes	Sièges / Vikings	P 21
La fin d'un Utlagi	Vikings	P 15
La rivière Uji	Samouraï	P 20
Bourgtheroulde	Cry Havoc	P 18
La dernière croisade	Croisades (Stratégique)	P 23
Fons Murez	Cry Havoc	P 19
Les lys renversés	Croisades / Cry Havoc	P 22
Valamir le fougueux	Champs de Batailles	P 14
Bangor	Cry Havoc / Sièges	P 24
Le premier combat d'Ousâma	Croisades	P 17

Les aides de jeux

Comment bien débiter en D.B.M	P 7	
La garde Ecossaise	Pions Cry Havoc	P 25
Liste des scénarios Cry Havoc	Parus dans Claymore	P 26

Claymore Normandie, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen

N° ISSN 1169-4831

Numéro 11, tiré à 100 exemplaires.

Rédaction : Fabrice Renier, Christian Delabos, Sylvain Fahy.

Secretariat : Noëlle Martel, Christian Delabos.

Mise en page : Sylvain Fahy.

Photo de couverture : (Fabrice Renier) Chevalier de la retenue du batard d'Orléans (1449)

Reconstitution "L'épée d'Aymeric", photographie Yannique Delabos



La Bataille de Kalka

31 Mai 1223 A.P. JC

Par Gustave MARTINEZ



Toute la steppe qui s'étend de la Russie kiévienne aux rivages septentrionaux de la Caspienne appartenait aux Qiptchaq, que les Russes nomment Polovtsy et les Grecs, Cumans.

Les Alains et les autres peuples locaux -comme les Circassiens- une fois soumis, les Qiptchaq, malgré la déclaration de fraternité que venaient de faire Djebe et Süboteï, et pour des raisons qui ne sont pas claires, ne tardèrent pas à subir à leur tour les attaques des Mongols. La partie paraissait inégale, car les Qiptchaq étaient comme les Mongols des cavaliers et des nomades, pratiquaient les mêmes méthodes de combat qu'eux et leur paraissaient infiniment supérieure par le nombre et la complicité du sol, même si, ainsi qu'il semble nécessaire de l'admettre, les généraux mongols avaient entraîné avec eux dans l'aventure de nombreux auxiliaires, toutes sortes de fugitifs, d'errants, slaves ou turcs, les ancêtres des Cosaques et des Kazak qu'animait une rancune farouche contre les Etats organisés désireux de les gérer et de faire payer l'impôt.

Les Qiptchaq devaient donc aisément l'emporter. Contre toute attente, ils se montrent incapables de faire face. Défaites, affolées, les populations plus ou moins sédentarisées du sud refluent vers le nord, sur la terre des grands nomades, espérant y trouver des secours. Elles y sèment surtout la panique. Les Qiptchaq sentent que, seuls, ils ne pourront pas vaincre. Leur khan, Kotian, fait appel au prince de Galitch, Mstislav le

Brave, son beau-père, qui justement alarmé, parvient à convaincre quelques uns de ses pairs qu'il y a danger.

Les Russes ne savent rien de sûr. Ils ignorent même qui sont les nouveaux venus.

Ils se décident à intervenir. A côté du prince de Galitch, ceux de Smolensk, de tchernigov, de Peresopnik, de Volynie, de Kiev se mettent en marche. Mais le plus puissant, le prince de Vladimir et de Souzdal, ne bouge pas. Avertis de leur mouvement, Djebe et Süboteï leur envoient aussitôt une ambassade.

Pour toute réponse, les Russes font exécuter les envoyés mongols, puis reprennent leur progression avec une armée estimée à 80.000 hommes, que viennent renforcer des contingents qiptchaq. Djebe et Süboteï battent en retraite, évitent la rencontre. Deux fois ils se font accrocher et deux fois ils se dérobent. Il y a dix-sept jours que les Russes avancent et que les Mongols reculent. Combien de temps le jeu durera-t-il ? Jusqu'où les orgueilleux envahisseurs entraîneront-ils leurs poursuivants ? Chez les Russes, on se rengorge. C'est alors qu'arrive une seconde ambassade mongole chargée de proposer à nouveau la paix. Les Russes comprennent que ceux qu'ils nomment Tatars ont peur. Ils refusent de négocier. Du moins cette fois laissent-ils repartir leurs ambassadeurs.

Les Russes, à cette époque, ne forment pas un Etat et sont loin d'être unis. Des princes, qui s'entendent bien ou mal, se sont

groupés pour faire face au danger. Chacun a sa tactique et veut la faire adopter par les autres. tous piaffent d'impatience, se hâtent, s'épuisent, d'autant plus que leurs forces sont surtout d'infanterie, tandis que les Mongols attendent, se ménagent. Les princes ne parviennent pas à se mettre d'accord. Ils sont trop mous ou trop fougueux, trop jeunes ou trop vieux. Mstislav le Brave, prince de Galitch, et Mstislav de Kiev divergent d'opinion sur la façon de conduire les opérations. Le premier, avec le jeune Daniel romanovitch, âgé de dix-huit ans, qui le suit et qui l'admire, ne veut partager avec personne la gloire de la victoire, victoire évidente et déjà acquise. Le résultat est désastreux. Les plus lents se laissent distancer par les plus rapides, les plus réfléchis par les plus ardents. Les Russes ne constituent plus une armée organisée, mais un ensemble de corps qui s'étirent sur de longues distances.

Le prince de Kiev installa sur une colline proche de la rivière un camp retranché où il voulait attendre l'assaut des mongols. Par contre les autres troupes traversèrent la rivière Kalka, à la poursuite des envahisseurs. Quelques kilomètres à l'est de la rivière, ils se heurtèrent au gros de l'armée mongole et durent livrer un combat acharné. Daniel, au premier choc, est gravement blessé et les Qiptchaq s'enfuient en semant le désordre dans les rangs de leurs alliés. Le prince de Kiev, loin de prêter main-forte aux autres combattants, se retranche sur la colline, ce qui permet à Djebe et Süboteï de détruire l'un après

assaillirent les troupes russes du prince de Kiev. Ses troupes, grâce à leur position favorable sur la colline, repoussèrent trois jours durant les assauts de l'ennemi. Comme la force n'arrivait pas à briser la résistance adverse, Sübôteï, qui n'avait pas de temps à perdre et ne pouvait s'attarder à un siège, eut recours à la ruse : il envoya un négociateur, qui promit aux Russes le libre passage contre rançon. Mstislav Romanovitch ajouta foi à cette promesse et l'accepta, n'ayant guère d'autre solution. Or, dès que les derniers défenseurs eurent évacué le retranchement, les Mongols fondirent sur les troupes russes en pleine retraite et les massacrèrent. Par respect pour son haut rang, Mstislav de Kiev est enroulé dans un tapis et étouffé de manière que son sang ne se répande pas sur la terre.

La bataille de la Kalka était incontestablement un grand désastre, mais elle n'eut pas de conséquence immédiates pour le monde slave. Après avoir lancé un raid en direction de Kiev et pillé les comptoirs génois de la mer Noire, les Mongols se mirent en route vers la Volga.

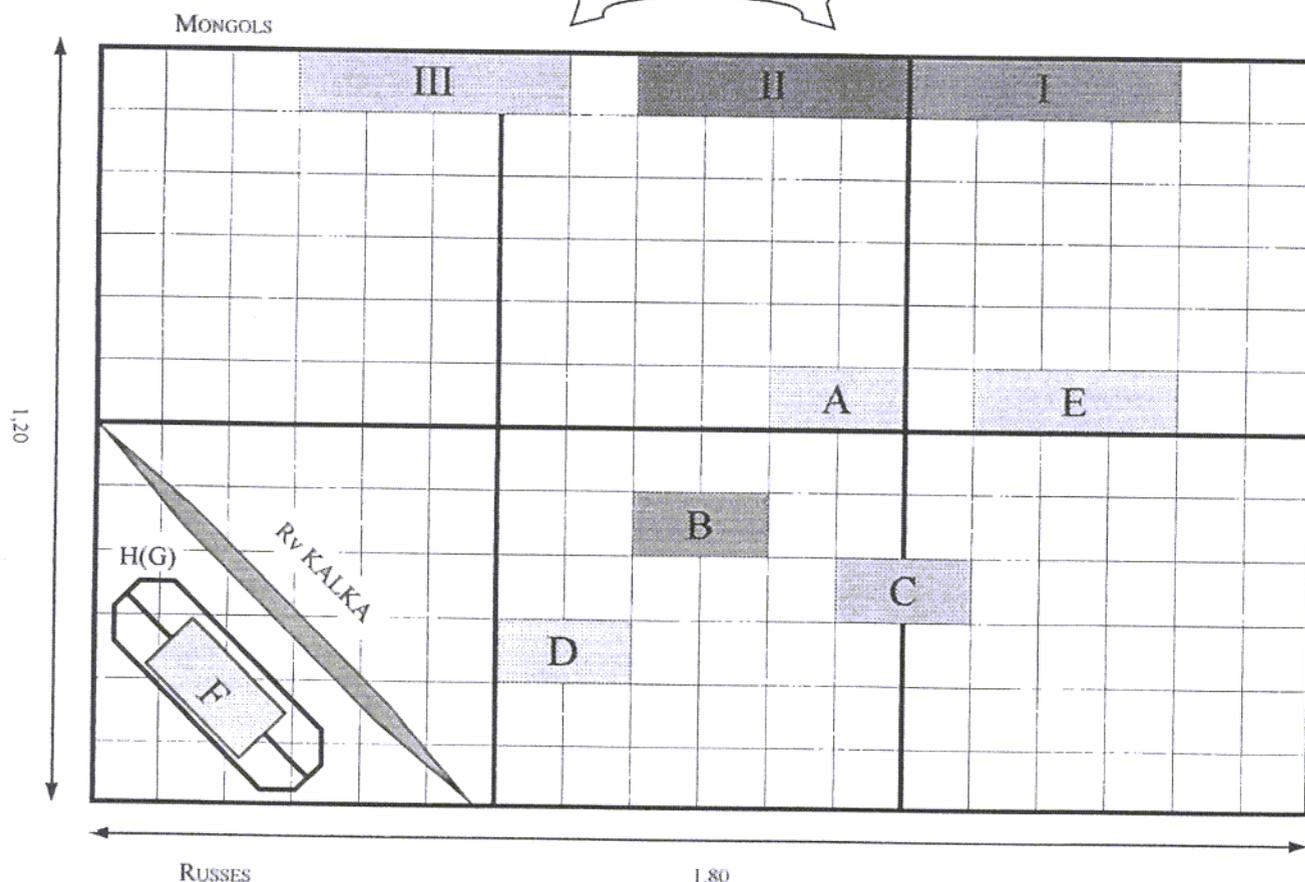
De toute évidence, ils ne pouvaient exploiter leur succès pour s'engager plus avant en Europe orientale, ni même pour rester sur place. Les Russes, pourtant, firent de cette journée l'une des plus sinistres de leur histoire. C'est d'elle qu'ils datent le début de la *tatartchina*, l'avertissement aux Tatars, qui durera plus de deux siècles et demi, mais qui, au vrai, ne commencera que quinze ans plus tard.

Bibliographie :

- "L'empire des steppes" par René GROUSSET, éd. Payot 1965.
- "Histoire de l'empire mongol" par Jean-Paul ROUX, éd. Fayard 1993.
- "Les empires nomades" par Gérard CHALIAND, éd. Perrin 1995.
- "The mongols" par S. R. TURNBULL, éd. Osprey 1980.
- "L'histoire à travers les batailles" par Walter MARKOV et Heinz HELMERT, éd. Leipzig 1980.

G. MARTINEZ

PLAN





La bataille de Kalka



Par Gustave MARTINEZ

Liste des Russes WRG n° 3.78

Corps de Galitch, Smolensk, Tchernigov, Perespnik et Volynie

A) Daniel Romanovitch SG Irr Cv(O) @ 17AP...17
10 Druzhina Irr Cv(O) @ 7AP.....70

87 pts / 11 EE / Démoralisation 4

B) Mstislav le Brave CenC Irr Cv(O) @ 17AP...17
2 Boyars Irr Cv(O) @ 7 AP.....14
3 Cavaliers Polk Irr LH(O) @ 5AP.....15

C) 12 Homme d'arme Polk Irr Sp(O) @ 4AP.....48
6 Archers Polk Irr Ps(O) @ 2AP.....12

D) 8 Smerdy Irr Hd(O) @ 1AP.....8
6 Bagages mobiles Irr Bg(I).....

114 pts / 19 EE / Démoralisation 8.5

Corps allié Qitchaq

E) Khan Kotian AG Irr Cv(O) @ 17AP.....17
6 Nobles Irr Cv(O) @ 7AP.....42
12 Cavaliers légers Irr LH(F) @ 4AP.....48

107 pts / 19 EE / Démoralisation 7

Corps allié de Kiev

F) Mstislav de Kiev AG Irr Cv(O) @ 17AP.....17
2 Cavaliers Irr Cv(O) @ 7AP.....14
8 Archers Irr Bw(I) à 3AP.....24
4 Guerriers Irr Ax(O) @ 3AP.....12
12 Chariots fortifiés TF @ 2AP.....24
2 Bagages mobiles Irr Bg(I).....

91 pts / 15 EE / Démoralisation 5

Note : Tous les alliés sont fiables.

Le joueur mongol commence à jouer le premier.

Les Mongols ne peuvent démonter que pour attaquer des fortifications.

Liste des Mongols WRG n° 4.35

Corps mongol

I) Sübötei CenC Reg Cv(S) @ 30AP.....30
3 Cavalerie de la Garde Reg Cv(S) @ 10AP.....30
4 Cavaliers lourds Reg Cv(O) @ 8AP.....32
8 Cavaliers légers Reg LH(S) @ 7AP.....56

148 pts / 16 EE / Démoralisation 6

Corps mongol

II) Djebe SG Reg Cv(S) @ 30AP.....30
3 Cavalerie de la Garde Reg Cv(O).....30
4 Cavaliers lourds Reg Cv(O) @ 8AP.....32
8 Auxiliaires Qitchaq Reg LH(S) @ 7AP.....56

148 pts / 16 EE / Démoralisation 6

Corps mongol

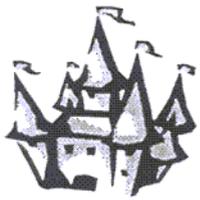
III) Général Mongol SG Reg Cv(S) @ 30AP.....30
6 Auxiliaires Alains Irr LH(S) @ 7AP.....42
3 Auxiliaires Geogiens Irr Cv(S) @ 9Ap.....27
8 Cohues civiles Irr Hd(I) @ 0.5AP.....4
6 Bagages mobiles Irr Bg(I).....

103 pts / 14 EE / Démoralisation 5

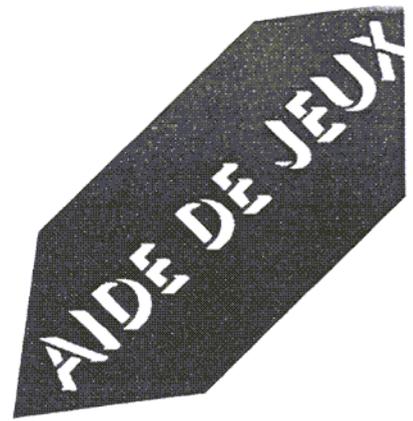
Gustave MARTINEZ



Archer Mongol



Comment bien débiter en D.B.M.



Par Gustave MARTINEZ

Cet article n'a pas pour but d'expliquer les tenants et les aboutissants de la règle De Bellis Multitudinis (DBM), voir à ce sujet l'article d'Olivier PERCHE dans le n°9 de Claymore, de Jean-Philippe IMBACH dans la revue Vae Victis n°1, de Phil Barker dans le n°25 du Messenger ou celui de Richard Brodleyscott dans la revue Slingshoot n°170 ou sa traduction dans la série ADBM.

Il n'a pour ambition que de donner à un joueur, les grandes données tactiques et stratégiques afin de bien assimiler la philosophie de cette règle.

Les batailles en DBM étant très proches de la réalité historique, nous pourrions utiliser les nombreux ouvrages de stratégie militaire (voir bibliographie). *"Nous l'avons constaté dans la bataille antique : le combat de front n'aboutit à aucune solution ; c'est une attaque de flanc ou de revers, prononcée parfois par une troupe numériquement insignifiante qui procure la victoire."*

Général COLIN (Les transformations de la guerre)

Une victoire en DBM pourrait se décomposer en :

- 30 % d'optimisation de son armée,
- 30 % de stratégie utilisée,
- 30 % de connaissance de la règle,
- 10 % d'aléatoire.

"Aucune activité humaine n'est si constamment et si globalement liée à la chance que la guerre."

CLAUSEWITZ

1. L'armée

Il existe de très nombreuses armées dites fortes, et cela peu importe les époques. On peut choisir donc facilement une armée de coeur. Pour illustrer mes propos, je vais choisir deux armées, l'une antique "Alexandre Macédonien" et l'autre médiévale "Nubien Chrétien".

Une armée de 400 points sera composée de 3 corps si elle est régulière et pour une irrégulière, elle aura 3 corps si elle est au moins composée de moins de 70 équivalents éléments (EE) et de 4 corps si les EE sont plus nombreux. La composition des corps devra essayer de respecter le théorème suivant :

2ème corps + 3ème corps + seuil de démoralisation du 1er corps = moitié de la totalité des éléments de l'armée

Le but est de forcer l'adversaire d'engager le combat avec le corps principal, car dans le cas contraire un corps démoralisé (corps de LH) plus quelques pertes éparses (Ax et/ou Ps) peuvent suffire à faire perdre la partie, alors que les troupes de rupture (Bd ou Kn) ne sont pas encore intervenues.

1.1. L'armée "Alexandre Macédonien" WRG n°2.12

J'ai opté en vérité sur l'armée de Philippe II, le père d'Alexandre le Grand, qui est le créateur de cette fameuse machine militaire

macédonienne.

L'armée sera composée de 3 corps :

* 1er corps : c'est le corps d'intervention. 13 / 4.5

1 général en chef CenC

R.Kn (F)

8 hypaspistes

R.Ax (S)

4 javeliniers agrianes

R.Ps (S)

4 archers crétois

R.Ps (O)

* 2ème corps : c'est le corps de rupture. 12.5 / 4.5

1 sous-général

R.Kn (F)

4 compagnons

R.Kn (F)

3 théssaliens

R.Cv (O)

2 thraces

I.LH (O)

2 prodomoi

R.LH (O)

* 3ème corps : c'est le corps central. 40 / 13.5

1 sous-général

R.Cv (O)

1 théssalien

R.Cv (O)

1 thrace

I.LH (O)

1 prodomos

R.LH (O)

26 piquiers

R.Pk (O)

8 peltastes thraces

I.Ax (S)

4 javeliniers thraces

I.Ps (S)

6 bagages mobiles

I.Bg (I)

1 frondeur agriane

I.Ps (O)

L'armée a 65.5 EE et perd à 33 EE.

1.2. L'armée "Nubien Chrétien" WRG n°3.12

La conversion au christianisme en 550 ap. JC n'a pas supprimé la férocité tribale des nubiens.

L'armée sera composée de 4 corps :

- * 1er corps : c'est le corps d'intervention. 9.5 / 3.5
1 sous-général
I.Cm (S)
8 guerriers sur dromadaire
I.Cm (S)
1 archer nubien
I.Ps (O)
- * 2ème corps : c'est le corps de clouage. 12.5 / 4.5
1 sous-général
I.Cv (S)
5 cavaliers de la cour
I.Cv (S)
6 guerriers à cheval
I.LH (O)
1 archer nubien
I.Ps (O)
- * 3ème corps : c'est le corps central. 42 / 14.0
1 général en chef
I.Cm (S)
30 guerriers
I.Wb (F)
3 guerriers à cheval
I.LH (O)
3 éclaireurs sur dromadaire
I.LH (I)
10 archers nubiens
I.Ps (O)
8 bagages mobiles
I.Bg (I)
- * 4ème corps : c'est le corps de retardement. 9.5 / 3.5
1 général allié bédouin
I.LH (O)
8 cavaliers bédouins
I.LH (O)
1 archer bédouin
I.Ps (O)
L'armée a 73.5 EE et perd à 37 EE.

2. L'organisation des tâches

2.1. L'organisation Tâches/Attributions :

Il faut imaginer une partie DBM comme une partie d'échecs, et afin d'articuler les éléments comme les pièces d'un échiquier, j'ai créé l'Organisation Tâches/Attributions (OTA). Le but est de créer des sous-groupes et de leur attribuer une tâche. Car là est l'originalité du système, on ne résonne plus en notion de groupe mais au niveau de sous-groupe (s/g). Chaque corps d'armée aura entre 1 et 4 groupes, composés eux-mêmes de 1 à 5 sous-groupes. L'intérêt de cette organisation est que chaque sous-groupe a un objectif ou un rôle déterminé. Ces sous-groupes se soutiennent comme une toile d'araignée. Par conséquent, même si le déploiement est ralenti faute de PIP disponibles, jamais la structure n'est mise en danger. Il faut donc "Attribuer" une "Tâche" à chaque sous-groupe. Il est important de prévoir lors de l'organisation de son armée, une stratégie à laquelle vont souscrire les divers sous-groupes, on ramène ainsi une partie de DBM à une partie d'échecs. Chaque pièce de l'échiquier étant assimilée à un sous-groupe, qui tous se soutiennent mutuellement.

2.2. L'OTA appliqué à l'armée "Alexandre Macédonien" :

- * 1er corps : s/g "A" :
Philippe II CenC R.Kn (F) avec 8 hypaspistes R.Ax (S), 4 javeliniers agriens R.Ps (S) et 4 archers crétois R.Ps (O).
- * 2ème corps :
s/g "B" :
Général R.Kn (F) avec 4 compagnons R.Kn (F) et 3 théssaliens R.Cv (O).

s/g "C" :
2 thraces I.LH (O) et 2 prodromoi R.LH (O).
s/g "D" : 1 frondeur agriens I.Ps (O).

* 3ème corps :
s/g "E" :
Général R.Cv (O) et 1 théssalien R.Cv (O).
s/g "F" :
1 thrace I.LH (O) et 1 prodromos R.LH (O).
s/g "G" :
26 piquiers R.Pk (O) et 2 javeliniers thraces I.Ps (S).
s/g "H" :
8 peltastes thraces I.Ax (S) et 2 javeliniers thraces I.Ps (S).

Nota : les Kn (F) peuvent démonter comme Ax (S) pour entrer dans un terrain difficile.

2.3. L'OTA appliqué à l'armée "Nubien Chrétien" :

- * 1er corps :
s/g "A" :
Général I.Cm (S) avec 8 guerriers sur dromadaire I.Cm (S).
s/g "B" :
1 archer nubien I.Ps (O).
- * 2ème corps :
s/g "C" :
Général I.Cv (S) avec 5 cavaliers de la cour I.Cv (S).
s/g "D" :
3 guerriers à cheval I.LH (O).
s/g "E" :
3 guerriers à cheval I.LH (O).
s/g "F" :
1 archer nubien I.Ps (O).
- * 3ème corps :
s/g "G" :
Général en chef I.Cm (S) avec 30 guerriers I.Wb (F) et 10 archers nubiens I.Ps (O).
s/g "H" :
3 guerriers à cheval I.LH (O).
s/g "I" :
3 éclaireurs sur dromadaire I.LH (I).

* 4ème corps :

s/g "J" :

Général allié bédouin I.LH (O) et 8 cavaliers bédouins I.LH (O).

s/g "K" :

1 archer bédouin I.Ps (O).

3. Choix d'une stratégie :

Une armée sans stratégie ressemble à un pantin désarticulé. *"Que l'ennemi ne sache jamais comment vous avez l'intention de combattre, ni la manière dont vous disposez à l'attaquer ou à vous défendre. Dans son ignorance, il multiplie les préparatifs, tâchera de se rendre fort partout, divisera ses forces : ce qui occasionnera sa perte."*

SUN TZU (L'Art de la guerre)

3.1. Diverses stratégies :

◆ La LIGNE :

Cela peut paraître simple, mais il est très difficile de combattre en ligne contre un bon adversaire, car celui-ci va essayer de vous la fractionner. Les armées qui ont besoin de combattre en ligne, sont les armées irrégulières impétueuses. Celles-ci ont besoin d'être bien positionnées et d'aller le plus rapidement possible, et tout droit au contact.

"Je suis votre Roi. Vous êtes français. L'ennemi est là-bas. Chargez !"

HENRI IV, bataille d'Ivry, 1590.

◆ Le CROISSANT :

La stratégie du croissant consiste à disposer trois corps afin de représenter cette forme. Elle consiste en général à avoir un centre mou et deux fortes ailes de cavalerie qui formeront les deux pointes du croissant. Le but consiste à détruire la cavalerie adverse afin de prendre en pince le centre ennemi.

◆ Le COIN :

La stratégie du coin est exactement l'inverse du croissant. Tandis que

les ailes neutralisent à distance leurs adversaires respectifs, le centre contacte l'ennemi et grâce à certaines troupes de rupture, enfonce la ligne adverse.

◆ Le FLANC REFUSE :

Cette stratégie consiste à masser les meilleures troupes sur une aile, tandis que l'autre refuse ou retarde le contact.

"L'attaque par le flanc est l'essence de toute l'histoire de la guerre."

Le maréchal Alfred von SCHLIEFFEN, 1833-1913.

◆ Le RACICA :

La stratégie racica tire son nom de Racine Carrée, car dès que le déploiement est fini, la position des troupes forme le symbole de cette appellation. Le racica est une forme optimisée du flanc refusé.

◆ Le FLANC REFUSE OPTIMAL :

Le flanc refusé consiste à se servir d'un corps comme pivot, pendant que le corps de rupture engage le combat et que le troisième refuse. Le problème est que l'adversaire bénéficie par contrecoup de cette stratégie, et, finalement tout repose sur la vitesse des corps réciproques. Comment être certain qu'il n'y aura pas de combat sur ce flanc refusé ? La réponse est toute simple : en fortifiant l'aile. Il suffit d'utiliser, quand c'est possible, les fortifications temporaires ou alors de l'infanterie lourde (Pk ou Sp).

◆ Les DEUX COULOIRS :

Cette stratégie consiste à masser sur une aile deux corps d'intervention, tout en simulant une fausse attaque au centre. Cette stratégie nécessite 4 corps d'armée et une parfaite harmonie des mouvements. Elle est d'une efficacité redoutable.

◆ Le NOEUD ROULANT : Cette stratégie est la plus efficace

de toutes, mais aussi la plus délicate à utiliser. Elle consiste à démarrer en forme de croissant, puis à prendre la forme du coin et pour terminer sur la forme de deux couloirs.

"Lancer d'abord une première vague d'assaut au su et au vu de l'adversaire, puis, lorsque sûr de ses moyens, il aura organisé en réponse un dispositif stable, frapper ailleurs."

Les Trente-Six Stratagèmes.

3.2. Choix d'un stratégie :

Le choix d'une stratégie dépendra de la composition supposée de l'armée adverse, du terrain et du fait d'être défenseur ou attaquant.

Pour illustrer mes propos, nous nous baserons sur un terrain d'étude (voir croquis).

3.3. La stratégie de l'armée "Alexandre Macédonien" :

Cette armée doit affronter des Perses Achéménides et elle est attaquante.

Nous allons opter pour la stratégie racica et attribuer des tâches aux différents groupes.

* 1er corps :

s/g "A" : occupera la broussaille et s'en servira comme pivot pour appuyer l'attaque des Kn (F).

* 2ème corps :

s/g "B" : dès que la broussaille sera occupée, il faudra foncer droit devant.

s/g "C" : protégera le flanc droit de la cavalerie lourde et provoquera un encerclement.

s/g "D" : retardera une éventuelle marche de flanc adverse.

* 3ème corps :

s/g "E" : c'est la réserve d'armée.

s/g "F" : ira retarder l'aile droite adverse, sans jamais engager le combat.

s/g "G" : profitera des surplus de PIP pour avancer droit devant.

s/g "H" : ira se placer entre le s/g "G" et "A", et se portera en soutien de celui-ci ou empêchera une attaque de flanc sur "A".

Dès que le flanc droit sera nettoyé, le corps de cavalerie se rabattra sur le flanc du corps central adverse tandis que les piquiers l'engageront frontalement.

3.3. La stratégie de l'armée "Nubien Chrétien"

Cette armée doit affronter des Arabes et elle est le défenseur. Nous allons opter pour la stratégie du flanc refusé et attribuer des tâches aux différents groupes.

* 1er corps :

s/g "A" : fera une marche de flanc sur l'aile d'attaque.

s/g "B" : fera une deuxième entrée en marche de flanc.

* 2ème corps :

s/g "C" : avancera mais n'engagera pas le combat avant la venue de la marche de flanc.

s/g "D" : protégera le flanc gauche de "C" et ira retarder le corps adverse.

s/g "E" : protégera le flanc droit de "C".

s/g "F" : sera en embuscade dans le bois.

* 3ème corps :

s/g "G" : avancera sans dépasser le milieu de la table.

s/g "H" : soutiendra le s/g "E".

s/g "I" : soutiendra le s/g "J".

* 4ème corps :

s/g "J" : ira retarder son corps adverse respectif, et s'il n'est pas fiable abandonnera jusqu'à 2 éléments en escalier, afin de forcer l'adversaire à engager le combat.

s/g "K" : retardera une éventuelle marche de flanc adverse.

Dès que les dromadaires rentreront sur la table, le 2ème corps engagera les hostilités et après avoir battu l'aile de cavalerie

adverse, se fera la curée des Wb(F).

4. La connaissance de la règle :

Il n'y a pas de secret il faut jouer régulièrement et la relire constamment. Pour ceux qui sont désireux de devenir des "féroces" compétiteurs, je les renvoie à mon article "Lettre ouverte à un futur compétiteur".

5. Conclusion :

"La guerre est une chose très simple et ses caractéristiques déterminantes sont la confiance, la vitesse et l'audace. Aucun de ces éléments n'est jamais parfait, mais ils peuvent être satisfaisants."

George S. PATTON

"Et tout comme l'eau modèle ses flots en accord avec le sol, l'armée obtient la victoire en accord avec la situation de l'ennemi. Et tout comme l'eau n'a pas une force immuable, il n'y a pas, à la guerre, de conditions immuables."

SUN TZU

Et n'oublions jamais ce proverbe italien : *"Même si ton ennemi te semble une souris, surveille-le comme s'il était un lion."*

6. Bibliographie :

6.1. Livres :

L'art de la guerre, SUN TZU.

Les Trente-Six Stratagèmes, traduit du chinois par F. KIRCHER.

Les transformations de la guerre, Général COLIN.

Etudes sur le combat, C. ARDANT du PICQ.

De la guerre, C. von CLAUSEWITZ.

Anthologie mondiale de la stratégie, G. CHALIAND.

La grande stratégie de l'empire romain, E. LUTTWAK.

Guerre et Civilisation, A. J. TOYNBEE.

Anatomie de la bataille, J. KEEGAN.

Histoire de la guerre, J. KEEGAN.

Great commanders and their Battles, A. LIVESEY.

6.2. Articles sur DBM :

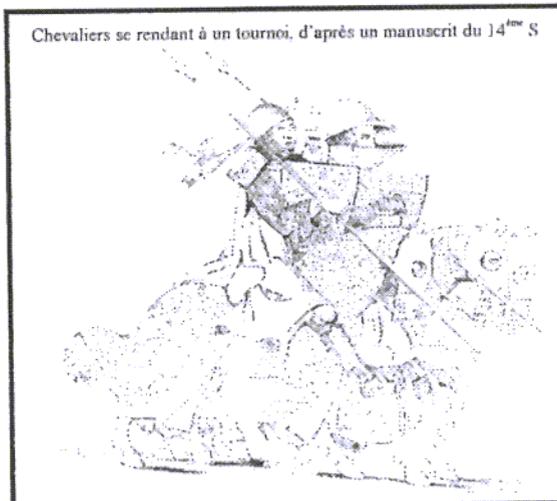
"Dossier pour la victoire", M. KROON (Revue Slingshoot n°175, 176, 177 ou traduction ADBM)

"Etude sur la tactique et les terrains en DBM", G. MARTINEZ (Revue Carnyx n°3)

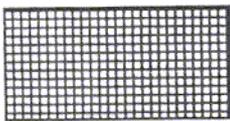
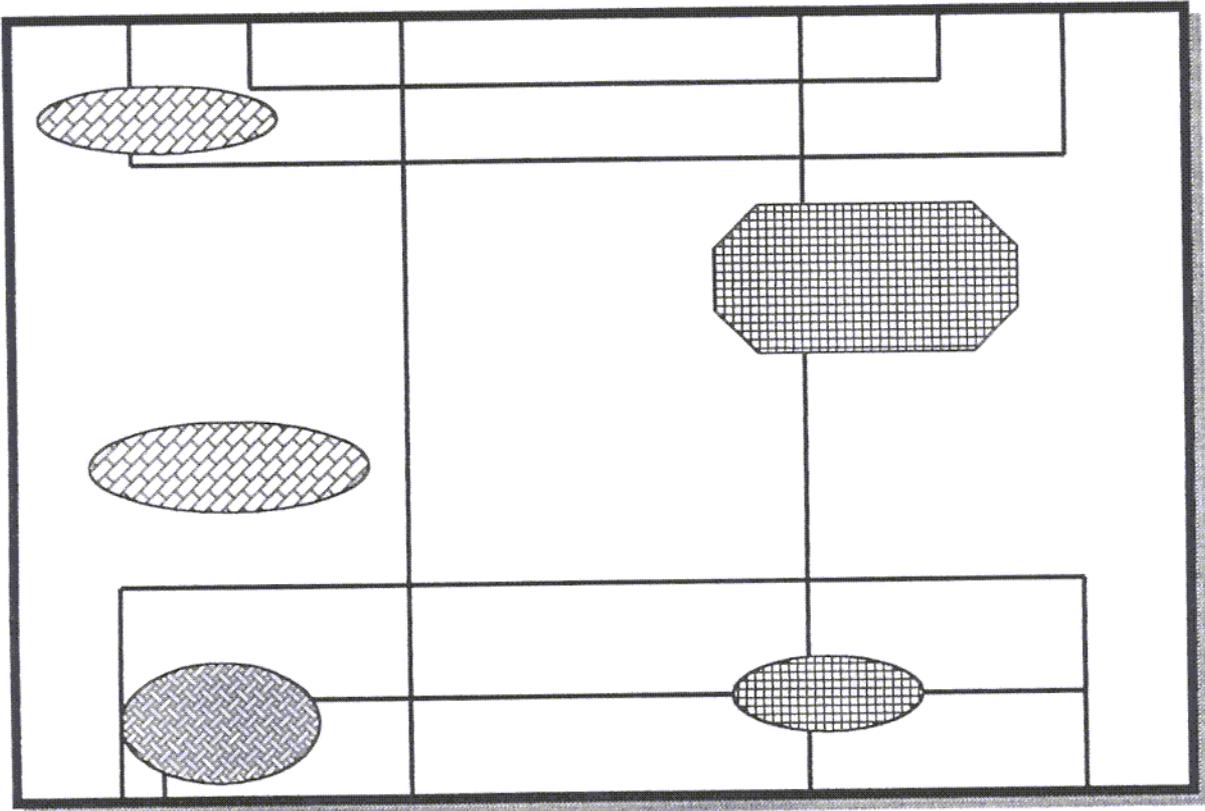
"La stratégie en DBM", G. MARTINEZ (Revue Carnyx n°1)

G. MARTINEZ

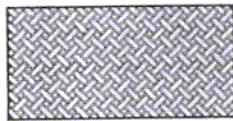
Chevaliers se rendant à un tournoi, d'après un manuscrit du 14^{ème} S



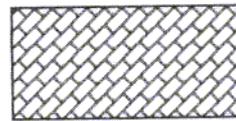
Terrain d'étude



RGo



Wd



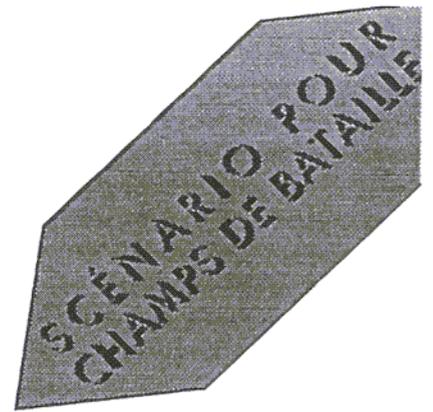
H(G)



La Bataille de Nédao

(453 - 454)

Par Christian DELABOS



Après la mort d'Attila (453), les peuples qu'il avait asservi se révoltent contre ses héritiers.

Andaric, roi des Gépides, forme une coalition et affronte l'armée hunnique menée par Ellac, fils aîné d'Attila. La rencontre a lieu en Pannonie, près du fleuve Nédao...

1. L'armée hunnique (245 points)

Cette armée est battue à 15,5 EP perdus.

• Aile gauche (19/7)

Ellac, général en chef : Irr Cv(S)

Nobles huns : Irr Cv(S)

Huns : 17 Irr LH(S)

• Aile droite (12/4)

Sous général : Irr Cv(S)

Nobles huns : Irr Cv(S)

Huns : 10 Irr LH(S)

Deux bagages immobiles prennent place derrière chaque corps.

2. L'armée coalisée (257 points)

Cette armée est battue à 23 Ep perdus.

• Aile droite gépide (30/10)

Ardaric, général en chef : Irr Kn(F)

Cavalerie gépide : 8 Irr Kn(F)

Archers gépides : 8 Irr Ps(O)

Guerriers gépides : 9 Irr Wb(S)

Archers hérules : 8 Irr Bw(I)

• Aile gauche alliée (16/6)

Sous-général goth allié : Irr Kn(F)

Cavalerie gothique : 8 Irr Kn(F)

Alains : 2 Irr LH(S)

Frondeurs suèves : 2 Irr Ps(O)

Guerriers rugiens : 4 Irr Ps(O)

Deux bagages immobiles prennent place derrière chaque corps.

3. Règles spéciales :

C'est l'agressivité des deux armées, qui, après jet de dé, permet de déterminer attaquant et défenseur.

Pour constituer l'armée hunnique, vous devez utiliser 2 planches de pions de Vae Victis n° 12. Vous devrez aussi faire usage de pions LH(S) romains.

Les guerriers rugiens seront à choisir parmi les pions Francs.

4. Epilogue :

Selon le chroniqueur Goth Jordanès, "30.000 huns (...) succombèrent sous les coups d'Ardaric et de la coalition qu'il menait".

Ellac fut tué et l'empire hunnique vola en éclat.

5. Source :

Histoire des Goths, JORDANES, Les belles Lettres, Paris, 1995.

Christian DELABOS





Valamir le Fougueux

(469)

Par Christian DELABOS



Après la bataille de Nedao (454), la coalition qui avait détruit l'empire hunnique se sépara et chaque peuple vola de ses propres ailes. Les Ostrogoths se trouvèrent rapidement en butte aux attaques du peuple suève. Après une sévère défaite (bataille du lac de Pelso en 467), ce dernier fit appel aux Skires. L'attaque des Skires prend Valamir, roi des Goths, à l'improviste.

1. L'armée ostrogothique (167 points) :

Cette armée est battue à 11,5 Ep perdus.

* Aile gauche (14/5)

- ⇒ Roi Valamir, général en chef : Irr Kn (F)
- ⇒ Cavalerie gothique : 6 Irr Kn (F)
- ⇒ Archers goths : 5 Irr Bw (I)
- ⇒ Tirailleurs goths : 4 Irr Ps (O)

* Aile droite (9/3)

- ⇒ Sous-général goth : Irr Kn (F)
- ⇒ Cavalerie gothique : 6 Irr Kn (F)
- ⇒ Archers goths : 4 Irr Ps (O)

2. L'armée skire (173 points) :

Cette armée est battue à 11,5 Ep perdus.

* Corps central (13/5)

- ⇒ Général en chef skire : Irr Kn (F)
- ⇒ Cavalerie skire : 8 Irr Kn (F)
- ⇒ Archers skires : 8 Irr Ps (O)

* Aile alliée (10/4)

- ⇒ Général allié : Irr Kn (F)
- ⇒ Guerriers gépides : 3 Irr Wb (S)
- ⇒ Cavalerie rugienne : Irr Cv (O)
- ⇒ Guerriers rugiens : 5 Irr Wb (S)

3. Règles spéciales :

3.1. On place 4 bagages immobiles derrière chaque armée.

3.2. Le combat se déroule en rase campagne, aucun relief n'existe.

3.3. Pour jouer, vous devrez utiliser deux planches de pions de Vae Victis et utiliser également certains pions de la liste wisigothique.

3.4. L'armée skire est libre de déployer son "corps central" à l'aile gauche ou à l'aile droite.

4. Epilogue :

Valamir galope devant ses troupes pour les encourager, lorsque sa monture se cabre et le jette à terre. Il est aussitôt transpercé par les lances de la cavalerie skire. Privée de son Roi, l'armée gothique mène pourtant victorieusement le combat et extermine les Skires.

5. Source :

Histoire des Goths, JORDANES, Les Belles Lettres, Paris, 1995.

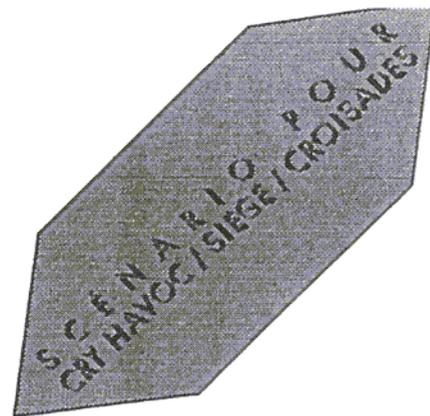
Christian DELABOS





Nicée

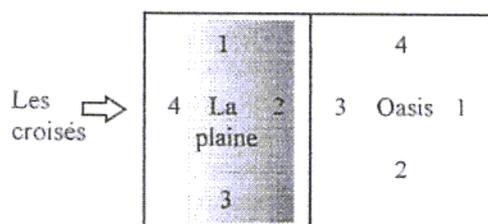
Octobre 1096



Par Fabrice RENIER

Suite à l'appel à la croisade d'Urbain II de Clermont du 27 Novembre 1095, des foules commencent à se rassembler sous la houlette du prédicateur Pierre l'Ermite et partent vers Jérusalem dès le printemps 1096 sans attendre la croisade pontificale des chevaliers. Sur la route quelques chevaliers français rejoignent cette croisade des paysans, dont un membre de la famille de Poisy, Gautier Sans-Avoir. Après un long chemin par l'Allemagne et la Hongrie parsemé de pillages et de massacres de juifs, ils arrivent à Constantinople. L'empereur Alexis ne voulant pas les faire entrer dans sa capitale ils se livrent alors à de nombreux actes de pillages, même les églises ne furent pas épargnées. Alexis les transféra donc sur le littoral asiatique à Cibotos sur la mer de Marmara près de la frontière Seldjoukide. La première bataille entre la puissance seldjoukide et la chrétienté pouvait avoir lieu...

1. Le champ d'action :



2. Les camps en présence :

Les croisés (CH+S)

GAUTIER SANS-AVOIR (à cheval) : Sir Gunter (CH)

CHEVALIERS (à cheval) : Sir James (CH) ; Sir John (CH)

ARCHERS : Engerrand (CH) ; Chrétien (CH)

PIQUIERS : Ben (CH) ; Mark (CH) ; Wat (CH)

PAYSANS : Salter (CH) ; Wulf (CH) ; Baker (CH) ; Gobin (CH) ; Cedric (CH) ; Carpenter (CH) ; Farmer (CH) ; Roger (S) ; Will'm (S) ; David (S) ; Geoffrey (S)

MARCHANDS : Léopold (CH) ; Philip (CH)

FEMMES : Audrey (CH) ; Edith (CH) ; Blodwin (S)

Les Turcs Seldjoukides (CR)

CAVALIERS SELDJOUKIDES : As-Salih ; Kilij ; Baha ; Taki ; Yaghi ; Fa'iz ; Vezelay ; Rashid

ARCHERS A CHEVAL : Ayub ; Fakr ; Iamd ; Mongka ; Qutuz ; Rashid ; Usamah ; Yesugai ; Bar ; Arghun ; Ruzzik

CAVALIERS BEDOUINS : Al-Ashraf ; Kitbuga ; Rukn

3. Positions de départ et début de l'action:

- * Le joueur seldjoukide se place en premier sur la carte Oasis.
- * Le joueur croisé entre alors par le côté n°4 de la carte Plaine.

4. Règles spéciales :

Je vous conseille vivement d'utiliser l'aide de jeu sur la charge en passant parue dans le Claymore n°8 (page 14) pour les cavaliers turcs. La partie n'en sera que plus réaliste.

5. Conditions de victoire :

Le joueur croisé doit faire sortir par le côté n°1 de la carte Oasis la moitié de ses forces (12 pions) avec au moins 1 chevalier parmi les 12. Le joueur Seldjoukide doit l'empêcher de remplir ces conditions de victoire.

6. Epilogue :

Les croisés poussèrent jusqu'aux alentours de la ville de Nicée, capitale de Qilij Arslan. Aumois de septembre, les Seldjoukides réussirent à détruire une troupe qui s'était emparée d'une forteresse du nom de Xérigordon et à la fin du mois d'octobre, le reste de la troupe fut exterminé par les Turcs de Nicée. S'il y eut des rescapés, ce fut grâce à Alexis ; à la nouvelle du massacre perpétré par les Turcs, il envoya des bateaux pour recueillir les survivants et les conduire à Constantinople.

Fabrice RENIER



Le premier combat d'Ousâma (1119)

SCÉNARIO POUR
LA CROISÉE DES
CHEMINS

Par Christian DELABOS

Cn août 1119, Ousâma, jeune prince de Chayzar, mène sa première expédition guerrière contre les Franjs. Son père l'a chargé d'aller ravager les récoltes autour d'Apamée et, pour ce faire, lui a confié une petite troupe de mercenaires où les combattants de valeur sont rares. Bientôt, les Franjs lancent la contre-attaque.

5. Epilogue :

Au premier choc, la troupe musulmane plie et se trouve bien prêt du désastre. Pourtant, grâce à une série d'exploits individuels des cavaliers syriens la situation se renverse et Ousâma remporte son premier combat...

Christian DELABOS

1. Le champ d'action :

LA CROISÉE DES CHEMINS

2. Les camps en présence :

Les Syriens

OUSÂMA : Nassin (cavalier syrien)
CAVALIERS SYRIENS : Ashok ; Mohammed ;
Moonga ; Suejac.
BEDOUINS : Al-Ashraf ; kitbuga ; Rukn ; Ismail ;
Thatoul, Mehmet.
CIVILS : Morris ; Jasper ; Ivor ; Dylan ; Will'm ;
Gawain ; David ; Geoffry.
FRONDEUR : Jalil

Les Franjs

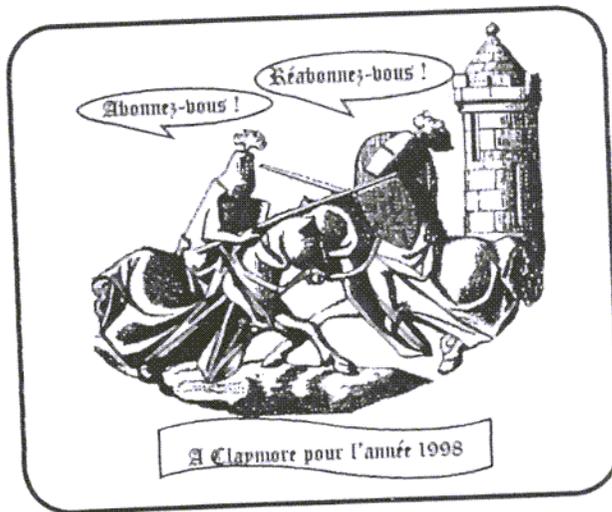
CHEVALIERS : Sir Raymond ; Sir Gerard ; Sir
Walter.
TURCOPOLES : Arnulf ; Kamal, Merton.
PIQUIERS : Bryn ; Gareth ; Arnold ; Hayden ; Stori ;
Aki.

3. Positions de départ et début de l'action :

Le joueur se place sur la carte en premier. Les troupes franjs entrent ensuite sur le terrain par le côté de leur choix et commence la partie.

4. Conditions de victoire :

Le joueur qui parvient à mettre hors de combat (tuer ou assommer) la moitié des hommes de son adversaire remporte le combat.



Adressez vos chèques
(55 Frs à l'ordre de CLAYMORE-NORMANDIE)

33, rue de Cronstadt - 76300 Sotteville-lès-Rouen



Bourgtheroulde

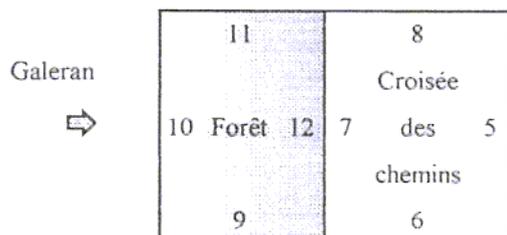
(26 Mars 1124)



Par Fabrice RENIER

Année 1124, la Normandie connaît à nouveau des troubles. Une armée royaliste anglo-normande sous les ordres de Raoul de Bayeux est chargée d'intercepter une petite force rebelle commandée par Galeran, Comte de Mellent et d'Elbeuf. Raoul a décidé de livrer bataille près du village de Bourgtheroulde.

1. Le champ d'action :



2. Les camps en présence :

Les Rebelles

Galeran de Mellent : Sir William
CHEVALIERS : Sir Alain ; Sir James ; Sir Gunter ;
Sir John ; Sir Thomas ; Sir Peter ; Sir Jaques ; Sir
Roger
SERGENT : Martin
PIQUIERS : Bertin ; Mark ; Wat

Les Anglo-normands

Raoul de Bayeux : Sir Richard
CHEVALIERS : Sir Roland ; Sir Gilbert ; Sir Gaston
; Sir Conrad
SERGENTS : Tyler ; Arnim
ARCHERS : Aylward ; Bowyer ; Fletcher ; Mathias ;
Engerrand ; Chrétien
VOUGIERS : Tybalt ; Rees ; Robin ; Guy

3. Positions de départ et début de l'action :

Les Anglo-normands se placent en premier sur la carte "Croisée des chemins".

Les Rebelles entrent alors par le côté 10 de la carte "Forêt".

4. Conditions de victoire :

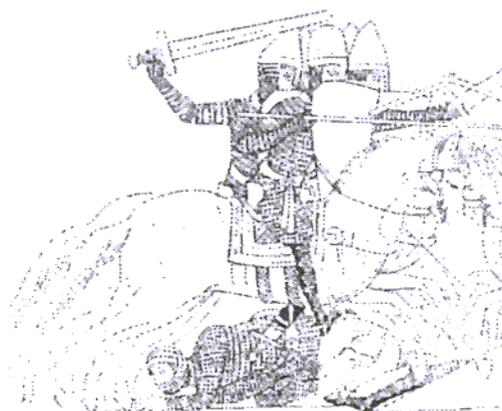
Galeran, Comte de Mellent doit sortir par le côté 5 de la carte "Croisée des chemins"

Les Anglo-normands doivent capturer ou tuer tous les chevaliers rebelles.

5. Epilogue :

Lorsque les troupes de Galeran chargèrent, les archers anglo-normands lâchèrent plusieurs volées de flèches qui blessèrent de nombreux chevaux et cavaliers. Puis les Anglo-normands contre-attaquèrent, ce qui leur permit de capturer Galeran ainsi que d'autres chevaliers rebelles.

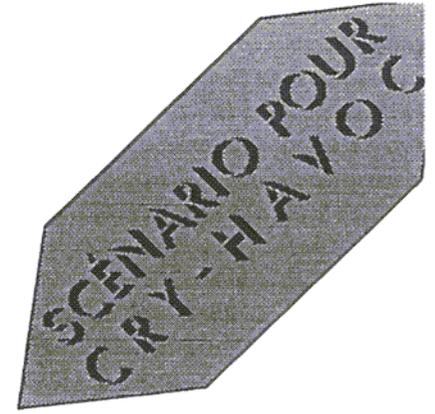
Fabrice RENIER





Fons Murez

(29 Juin 1149)



Par Christian DELABOS

Après avoir réussi à obliger Nûr al Din, atabeg de Mossoul, à lever le siège de Nepa, Raymond de Poitiers, prince d'Antioche, cherche à exploiter son succès. Négligeant la faiblesse numérique de son armée, le prince Franj vient camper en rase campagne près du village de Fons Murez. Très vite, Nûr al Din mobilise ses forces et encercle les Franjs avec des troupes six fois plus nombreuses.

1. Le champ d'action :

LE VILLAGE

2. Les camps en présence :

Les Franjs

LE PRINCE D'ANTIOCHE : Sir Raymond.
CHEVALIERS : Sir Roger ; Sir Almaric ; Sir Balian ; Sir Dreux ; Sir Raoul.
SERGENTS : Sgt Llwellyn ; Sgt Pugh.
VOUGIERS : Cliff ; Shawn ; Fursa.
ARBALETRIERS : Adam ; Bernard ; Aubrey ; Gile ; Henry.

L'armée de Nûr al Din

EMIRS : Saladin ; Murda.
MAMELOUKS ROYAUX : Tous.
MAMELOUKS : TOUS.
ARCHERS A CHEVAL : Tous.
ARCHERS A CHEVAL SEDJOUKIDES : Tous.
CAVALIERS LOURDS SELDJOUKIDES : Tous.
CAVALIERS LOURDS SYRIENS : Tous.
BEDOUINS : Tous.
TURCOPOLES : Tous.

3. Positions de départ et début de l'action:

Les Franjs sont placés en premier : les chevaliers dans les rues et les fantassins dans les maisons.
Les Musulmans entrent ensuite sur la carte par le ou les côté(s) de leur choix et commencent la partie.

4. Conditions de victoire :

Pour les Musulmans, il s'agit d'exterminer les Franjs.
Le seul but des hommes d'Antioche est de survivre.

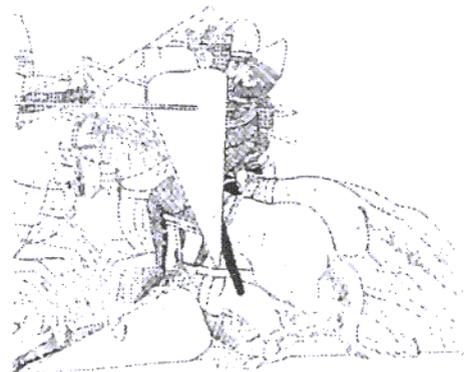
5. Epilogue :

Au matin, les Turcs fondent sur les Franjs et les écrasent : Raymond de Poitiers est parmi les morts et sa tête est envoyée au Calife de Bagdad.

6. Source :

Histoire des croisades, René GROUSSET, Tome 2, Paris, 1935.

Christian DELABOS





La Rivière Uji

(1180)

Par Christian DELABOS



Lors de la guerre de Gempei (1180-1185), les forces du clan Minamoto, alliées à un contingent de moines guerriers, cherchent à empêcher une puissante armée Taira de passer la rivière Uji... Pour renforcer leur défense, les Minamoto ont détruit une partie du pont qui surplombe l'Uji.

1. Le champ d'action :

Gué	Gué
-----	-----

2. Les camps en présence :

Les Minamoto

SAMOURAÏ (à pieds) : Fuhito ; Nakasuna ; Kanetsuna ; Mochihito ; Michikiko ; Motofusa ; Kiyosi ; Ryuichi ; Hidehira ; Saburo ; Atsue.

MOINES GUERRIERS : Tajima ; Jomyo ; Hochi ; Benkei ; Todazume ; Sukenoga ; Banzan ; Hideaki ; Harafusa ; Harunaga ; Kagesue.

Les Taira

SAMOURAÏ (à cheval) : Tadatsuna ; Tomomoni ; Tadanori ; Rokudai ; Shigehira ; Arimari ; Kunica ; Jichu ; Munehisa ; Masanaga.

SAMOURAÏ (à pieds) : Ikina ; Takuan ; Weicho ; Fudo ; Yasatsuma ; Igarasgi ; Nagamasa ; Kiyoma ; Moronao ; Kiyomori ; Yoshimitzu ; Misakado ; Yukichi ; Ueno.

ARCHERS : Asai ; Nobuzane ; Saikaku ; Obba ; Asagi ; Omoshi.

ASHIGARU : Gikuni ; Kenzan ; Tadamoto ; Kobi ; Hoshii ; Konekado.

PAYSANS : Hiro ; Yabu ; Zataki ; Amakun ; Omi ; Nakamura.

3. Positions de départ et début de l'action :

Les Minamoto se placent en premier d'un côté de la rivière.

Les Taira se positionne ensuite de l'autre côté du cours d'eau.

les 2 joueurs jettent chacun un dé de 6 pour déterminer qui commence la partie.

4. Règles spéciales :

- Les règles spéciales relatives aux moines guerriers s'appliquent ici.
- Le combat se déroule dans un léger brouillard, on utilisera donc la règle concernant les conditions météorologiques (voir *Claymore* n°5 p. 15).
- La rivière est franchissable :
 - ⇒ Partout pour les personnes sans armure (val : 5 pts Mvt hors gué et 3 pts Mvt en gué).
 - ⇒ En gué seulement pour tous les personnages en armure.
- Tous personnage assommé dans la rivière est automatiquement tué.

5. Conditions de victoire :

Vaincre l'ennemi est le but des deux adversaires.

6. Epilogue :

Malgré les exploits de moines guerriers tels que Jomyo Meishu, les Taira parviennent à franchir la rivière et à vaincre l'armée Minamoto. Les fils de Minamoto Yorimasa réussissent cependant à retenir l'ennemi assez longtemps pour que leur père puisse accomplir le rituel de Seppuku.

Christian DELABOS



Le palais des Blachernes

(17 Juillet 1203)

Par Christian DELABOS



Depuis près de dix jours, l'armée croisée assiège Constantinople, capitale du Basileus Alexis III. Le jeudi 17 Juillet les croisés se lancent à l'assaut : les vénitiens attaquent au Nord de la ville, tandis que les Français attaquent l'Ouest entre le Palais des Blaquernes et la mer. Sous la conduite, de Baudouin, d'Henri de Flandres, Hugues de Saint Pol et Louis de Blois, les Français posent 2 échelles sur une barbacane et ébranlent la muraille à coup de bélier. Mais, au sommet des remparts, un contingent de mercenaires anglo-danois au service de basileus monte la garde...

1. Carte :

La cité fortifiée : cartes :

D1	B2
C2	C1

2. Les camps en présence :

◆ Les croisés SIEGE

CHEVALIERS : Tous
SERGENTS : Tous
ARBALÉTRIERS : Tous
+ 1 bélier et 2 échelles

CRY-HAVOC

CHEVALIERS : Tous
SERGENTS : Tous
+ 5 paysans

◆ Les Mercenaires anglo-danois (gardes varengiens) = 11 hommes

Housecarls : Tous
1 archer : Aelfgar

3. Positions de départ et début de l'action :

2. Les Français entrent sur la carte par le côté C1 et C2.
1. Les gardes varengiens sont placés au sommet des murailles.

4. Règles spéciales :

- Toutes les règles relatives aux Housecarls (cf. règles de VIKINGS) s'appliquent.
- L'archer ne possède pas de flèches enflammées.

5. Conditions de victoire :

Pour les deux camps : contrôler l'intérieur des murailles sans qu'aucun ennemi valide (non blessé) ne s'y trouve. Le joueur croisé obtient une victoire totale s'il parvient à ce résultat en ne perçant qu'un trou dans la muraille. S'il perce deux brèches pour parvenir au même résultat, il obtient une victoire marginale. Avec plus de deux brèches, il ne peut obtenir qu'un match nul.

6. Epilogue :

Après d'âpres combats, une quinzaine de Français prit pied sur la muraille. Mais ils furent finalement rejetés, laissant deux de leurs entre les mains des Anglais. L'assaut en resta là du côté des Français.

7. Source :

La conquête de Constantinople, Villehardouin, "Les classiques de l'histoire de France au Moyen-Age", Paris, 1961.

Christian DELABOS



Les Lys renversés

(27 Juillet 1214)

Par Christian DELABOS



A lors que la bataille de Bouvines bat son plein, le Roi de France, Philippe II Auguste, se trouve isolé au milieu des piques d'un détachement de routiers brabançons menés par le mercenaire Hugues de Boves.

1. Le champ d'action :

LA CROISEE DES CHEMINS

2. Les camps en présence :

Les Français (groupe 1)

LE ROI DE FRANCE : King Philip

CHEVALIERS : Sir Richard ; Sir Roland ; Sir Gilbert ; Sir Gunter.

Les Français (groupe 2)

CHEVALIERS : Sir Peter ; Sir William ; Sir Gaston ; Sir Mortimer.

SERGEANTS D'ARMES : Sgt Guy.

Les Brabançons

CHEVALIER : Sir Hugh

SERGEANTS : Sgt Tyler ; Sgt Wood ; Sgt Arnim ; Sgt Martin ; Sgt Maren ; Sgt Llewellyn.

VOUGIERS : Tybalt ; Robin ; Rees ; Guy ; Jean ; Godric ; Cliff ; Skawn.

PIQUIERS : Bertin ; Crispin ; Hal ; Odo ; Ben ; Mark ; Perkin ; Wat ; Brendan ; Mordre ; Bryn ; Gareth ; Arnold ; Hayden ; Stori ; Aki.

3. Positions de départ et début de l'action:

Les Brabançons se placent en premier sur la carte.

Le Roi de France entre avec le groupe 1 par le côté de son choix et commence la partie.

Le groupe 2 entre sur la carte par le même côté que le groupe 1 au tour 6.

4. Conditions de victoire :

La vie du Roi de France est l'enjeu de la partie.

5. Epilogue :

Le cheval du Roi se renverse et le souverain se retrouve à terre. Entouré de routiers, il est bien prêt de voir sa fin. C'est à ce moment qu'un groupe de chevaliers français, parmi lesquels figuraient Pierre Tristan, Galon de Montigny, Guillaume des Barres et le sergent d'armes d'Estaing se précipitent et dégagent le roi. Sans perdre un instant, Philippe remonte à cheval et repart à l'attaque.

Christian DELABOS

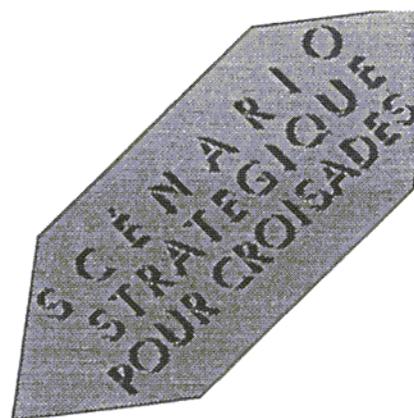




La dernière Croisade

(1281)

Par Christian DELABOS



Malgré l'échec de ses négociations avec les souverains européens, Abaga, Il-Khan mongol de Perse, ne renonça pas à ses ambitions en Syrie. Pourtant, les Mamelouks sont toujours là pour s'opposer à une invasion mongole (voir scénario n°4). Les royaumes latins d'Orient n'étant plus que l'ombre d'eux-mêmes, seuls les Arméniens de Cilicie peuvent participer à la "croisade" mongole qu'Abaga lance en 1281.

1. Les camps en présence :

1.1. Les territoires croisés sont désormais réduits à quelques villes littorales. Les Franjs ne peuvent plus vraiment jouer un rôle important en Terre Sainte.

de leur côté, les Mamelouks contrôlent presque tous les territoires à l'ouest de l'Euphrate.

alliés aux Mongols, les Arméniens résistent toujours dans les montagnes de Cilicie.

Le territoire de chacun est délimité par les cases suivantes :

- **Khanat de Perse** : 4804, 4703, 4604, 4503, 4403, 4302, 4202, 4101, 4001 et 4002.
- **Royaume de Petite Arménie** : 4311, 4310, 4410, 4510, 4611, 4612, 4613, 4614, 4615, 4515, 4516, 4417, 4317, 4218, 4118, 4019, 3919, 3820 et 3720.
- **Sultanat mamelouk** : il couvre toute l'Égypte, la Syrie et la Palestine.
- **Enclaves latines** : Acre, Beyrouth, Sidon, Tortose, Tripoli, Tyr et l'île de Chypre. Ces territoires sont neutres.

1.2. Pour constituer son armée de départ, le joueur arménien dispose de 350 points.

Le joueur mongol dispose de 2000 points. Utilisez les indications de l'aide de jeu "L'armée mongole" (Claymore n°7, pages 19 à 24).

Le joueur mamelouk dispose de 1500 points et de 12 navires de transport.

2. Positions de départ et début de l'action:

La procédure adoptée est identique à celle indiquée page 115 des règles de CROISADES. Les joueurs arménien et mongol sont automatiquement alliés.

3. Les revenus :

On applique la procédure indiquée page 122 des règles de CROISADES.

4. Règles spéciales :

- Pour toutes les règles spéciales concernant les Mongols, reportez vous à l'aide de jeu "L'armée mongole" parut dans Claymore n°7.
- Les territoires franjs sont neutres. Si un château ou une ville neutre est attaqué par un joueur, c'est son adversaire qui est désigné pour représenter la garnison durant la durée de siège.

5. Conditions de victoire :

Si à la fin du 25ème tour, le joueur mongol, ou son allié arménien, contrôle Damas et que cette ville est reliée au territoire ilkhanide de départ, il a gagné.

Dans le cas contraire, c'est le joueur mamelouk qui remporte la victoire.

6. Epilogue :

Prévenus de cette nouvelle offensive mongole, les Mamelouks vinrent affronter les envahisseurs près de Homs. Comme à Ain-Djalout (1260), la bataille fut fatale aux Mongols qui durent se replier.

Christian DELABOS



Bangor

(1282)

Par Christian DELABOS



Au cours de la guerre finale pour la soumission du Pays de Galles, Edouard I, roi d'Angleterre, met au point une opération combinée pour encercler Llewellyn ap-Graffyd, prince de Gwynedd. L'un des principaux éléments de cette opération est constituée par les troupes de Luke de Tany, sénéchal de Gascogne. Après avoir conquis l'île d'Anglesey, de Tany devait faire construire un pont à travers le détroit de Menai et prendre les Gallois à revers. Cependant, le sénéchal ne veut pas attendre et fait traverser le détroit par ses troupes en profitant de la marée basse. Il ne sait pas que les gallois l'attendent...

1. Le champ d'action :

	1			
4	La côte	2	5	La
	n°2			croisée
				des
				chemins
	3			

2. Les camps en présence :

Les Gallois

ARCHERS (arcs longs) : Aylward ; Bowyer ; Fletcher ; Mathias ; Engerrand ; Chretien ; Owen ; Dylan ; Idris ; Myrlin ; Aylwin ; Gwyn.

PIQUIERS : Brendan ; Mordred ; Bryn ; Gareth ; Arnold ; Hayden ; Stori ; Aki ; Bertin ; Crispin ; Hal ; Odo ; Ben ; Mark ; Perkin ; Wat.

PAYSANS : Gam ; Smith ; Giles ; Radult ; Salter ; Wulf ; Baker ; Gobin ; Cedric ; Carpenter ; Farmer.

SERGEANTS : Sgt Moren ; Sgt Pugh ; Sgt Llewellyn.

Les Anglais

CHEVALIERS : Sir Lacy ; Sir Clarence ; Sir Wulfric ; Sir Mortimer ; Sir Fitzwaren ; Sir Hugs.

VOUGIERS : Godric ; Cliff ; Shawn ; Tybalt ; Robin ; Rees ; Guy ; Jean.

INGENIEURS : Baldric ; Jones ; Dai.

ARBALETRIERS : Emlyn ; Gawain ; Edric ; Alric ; Jacopa.

3. Positions de départ et début de l'action :

3.1. Les Anglais se placent sur la carte "Côté".

3.2. Les Gallois se placent sur la carte "Croisée des chemins" et commencent la partie.

4. Règles spéciales :

4.1. La première case d'eau (la plus proche du rivage) coûte 3 points de mouvement, la seconde 5 points et les suivantes sont impassables pour les fantassins et coûtent 5 points aux cavaliers (eau profonde).

4.2. Tous cavalier en eau profonde jette un dé de 6 par tour et est désarçonné sur un chiffre supérieur à 3 et meut noyé.

4.3. Tous personnage assommé sur une case eau est tué.

5. Conditions de victoire :

Eliminer les deux tiers de l'effectif ennemi (dont tous les chevaliers).

6. Epilogue :

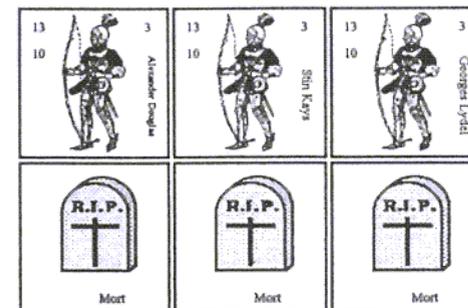
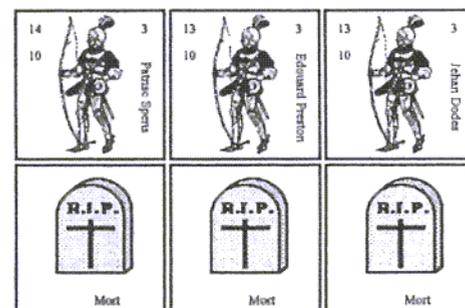
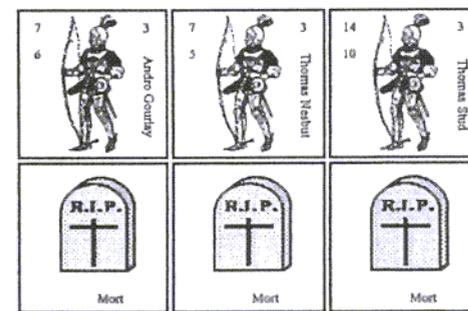
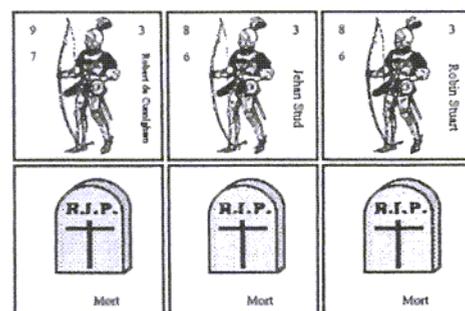
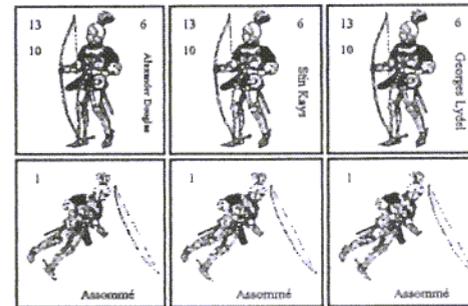
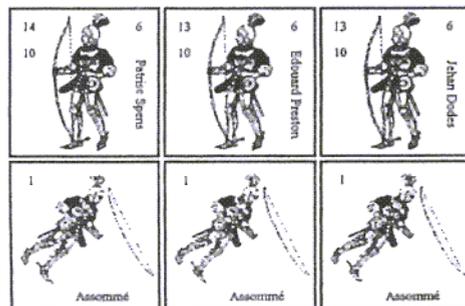
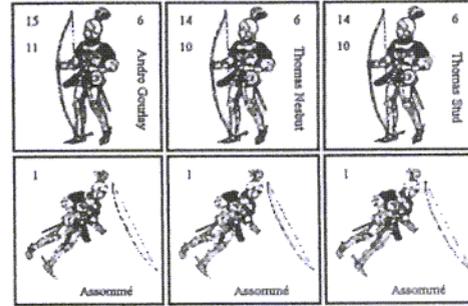
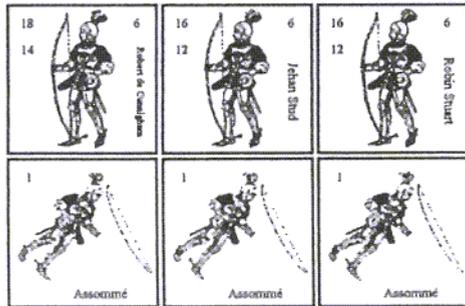
Les envahisseurs tombent dans l'embuscade galloise près de Bangor. Les guerriers gallois balayent les Anglais. De Tany et ses hommes sont massacrés et ceux qui ne tombent pas sous le fer gallois sont noyés par la marée montante.

7. Source :

The scottish and Welsh Wars, Christopher Tothers, Men and arms series, Osprey, London, 1984.

Christian DELABOS

ET VOICI LES PIONS



SERIE "CRY HAVOC" - SCENARIO CLAYMORE					
TITRE	BOITE	A	B	CARTE	JOUEURS
Claymore n°1					
Le retour de Sir Clugney	CH	7C+15F+7A+8P	8C+11F+4A+6P	CRD+VLG+CMP	2-3
Le gué	CR	8F+2A	3C+3AC	TMPL	2
L'alliance	V	2C+27F+4A+14A	2C+20F+4A	CITE MEDIEVALE	2-3
Bataille Tell Bacher	CR	600+700 pts	800+400 pts	4xOLG	2-4
Claymore n°2					
Joyeux anniversaire	CH+S	2C+10F+10A	18C+10A	2CRD+PLA	2
Le convoi	SAM	7C+4F	5NJN	TMPL+FOR	2
L'or et le sang	CR+V	5C+5AC+4F+1A	2C+19F+3A	2CRD+PLA+WAT	2
Un boucher pour Godiva	DN 1	Variable	Variable	VLG	2
L'île du Tablut	V	(A) 13F+2A (B) 13F+2A (C) 13F+2A		TDG+ABB+2PRO	3
Claymore n°3					
Ah, quelle jeunesse	CH+S	8C	8F+2A+1P	CST	2
Les lépreux	CH	4C+5F+1A	10C+(11P)	CRD	2-3
Sicilia : Normanni	CR+V	3C+16F+4A+5P+SH	2C+30F+6A	TDG+ABB+2MER	2-4
Bataille de Crecy	CH+S	8C+20F+14A	20C+17F+4A	CMP+CRD	2
Bataille de Baugé	CH+S	17C	6C+12F+2A+11P	VLG+WTML+2CRD	2-4
Ainous	SAM	1C+7F+4NJ	12F+5A	DRVL	2-3
Les souffles de vie(*)	CH+S+CR+DN 1				
(A) - Les 4 batailles de Commodore	"				
I - L'abbaye de St Emiliou	"	3C+12F	2C+ nains et gobelins	ABB	2
II - Le moulin du pantin	"	3C+4F+11P	2C+ "orchi"	WTM	2
III - Le village de Sonpé	"	2A+20P	2C+ trolls	VLG	2
IV - Le chateau des Mamelouks	"	4C+3AC+4F+3A	2C+ "orchi"+ "wardog"	CHSL+CHDM	2
(B) - La contre attaque de Commodore	"				
VI - Le pont aux archers	"	2C+4 elfes+"soprav"	10A	WTML+CMP	2
VII - La porte du lac	"	soprav	2C+orchi	WAT	2
VIII - La bataille de Gramichu	"	Mago+soprav	Mago+7C+soprav	2CRD	2
IX - Sus à l'empereur	"	soprav	variable	LAC+CAV	2

SERIE "CRY HAVOC" - SCENARIO CLAYMORE					
TITRE	BOITE	A	B	CARTE	JOUEURS
Claymore n°4					
Embuscade	CH+S	7C+10F+3A+10P	8C+6F+4A	CRD+FOR	2
Bataille de Muret	CH+S+CR	23C+16F+5A+11P	12C+21F+10A	TDG+PLA+2CRD	2
Siège de Beaucaire	CH+S+CR	300+1500 pts	1200 pts	2VLG+2CRD+CITE MED	2
Siège de Montsegur	CH+S+CR	1300 pts	29P+300 pts	FOR+MONTSEGUR	2
Claymore n°5					
Campagne Robin Hood (*) CH+CR+DNI					
1- Bienvenue, Sherif	"	4C+7F	5C+2AC+3A+8P	WTML+FOR	2
2- La surprise du prevot	"	6C+14F+1P	5C+2AC+9P	WTML+VLG	2
3- Frère Erwann	"	4C+10F	10C+2AC+12P	TDG+ABB	2-3
4- L'envoyer du Roi Richard	"	5C+8F+3A+Soprav	10C+2A+soprav	CRD+ABB+FOR+TDG+PRO	2-4
5- Combattre ou mourir	"	21C	13C+2AC+4A+4P	ABB+TDG+CRD	2-3
6- La fin des Outlaws	"	6C+8F+2A	5C+2AC+4F+4A+5P	WTML+FOR+WAT	2
7- Le bourreau de Nottingham	"	7C+17F+4A	5C+2AC+7A+11P	CITE MEDIEVALE	2
8- Le convoi... dernière chance	"	9C+14F+4A	5C+2AC+7A	OLG+CMP+WTML	2
9- L'assault final	"	16F+4A+Soprav	13C+4A+soprav	TMPL+CRD+WTML	2
Claymore n°6					
Opération Vikings	V				
1- Interception du courrier	V	Variable	1C+7F+1A	FOR	2
2- Interception du ravotaillement	V	Variable	4F+6P	CRD	2
3- Destruction de l'avant-poste	V	Variable	5F+1A	COTE	2
4- Reconnaissance tactique	V	Variable	1C+3F	FOR	2
5- Lutte finale	V	Variable	1C+8F+2A+4P	MARSH	2
L'attaque de Bernières	CH+S	1C+9F+4A+13P	4C+9A+7A	CMP	2-3
La bataille de Bannockburn	CH+S+CR	16C+23F+6A	6C+10F+6A+11P	CRD+MARSH	2
Embuscade à Sotteville	CH	2C+8F+6A+6P	2C+12F+3A	VLG+FOR	2
La bataille des gués de l'Isen	CR+V+DNI	14C+6AC+10A+23A	8C+78F+11A	CRD+PLA+2 GUE	2-4

SERIE "CRY HAVOC" - SCENARIO CLAYMORE					
TITRE	BOITE	A	B	CARTE	JOUEURS
Claymore n°7					
La colère de Frédegonde	V	1C+5F+5A	1C+6F+3A+1P	VLG	2
Demain à l'aube	CH	9F+3A+5P	7F+4A+2P	CRD	2
Tranchemer	CH+V	32F+4A+6P	26F+7A+9P+2SH	ABB+TDG	2
Sir Clugney en croisade	CH+CR	6C+10F+6A+5P	3C+7AC+6F+5A	OLG+CRD+FOR	2
La baliste de Maître Jones	S+CR	3F+3A+3P+3E	13C	PLA+WAT+OLG	2
La patrouille des elfes	CH+DNI	6F+8P	1St+3TR+2WD	CRD+FOR	2
La tête du capitaine (mon)	CR+V+SAM	12F+3A+1SHIP	6F+3A+3SHIP	MER	2
Les égarés (mon)	CR+SAM	30C	Groupe 1-3-4-8	TMPL+PLA+DRV+CRD	2
Il ne peut en rester qu'un (mon)	CR+SAM	59C	7C+gr 1-2-7-8-9	TDG+PLA+CST	2-3
Claymore n°8					
Les chariots de feu	CH+S+CR	8C+7A+11F+5P	16C+11A+12F	CRD+PLA	2
Crève la faim	CH+S+CR	6A+5F+36P	1C+4A+14F	FOR+WTML+VLG	2
Le gué du fou	CH+S	3C+2A+9F+4P	6C+2F+8P	FOR+GUE+FOR	2
Stirling bridge	CH+S	2C+6A+25F+9P	7C+10A+18F+11P	TMPL+WDVL	2
La chute des lions	S	1C+3A+11F+1E	2C+1A+6F+5P	CRD+CTMF	2
Nuit agitée sous les palmiers	CR	10C+3A+9F	12F	OLG+VLG	2
Pour la mort d'un fils	SAM	n°2+8	n°1+4+5	TMPL+OLG	2
Claymore n°9					
Alarcos	S+CR	18C+7F+4A	15C+19F+20A	CRD+CRD	2
Las navas de Tolosa	CH+CR-V	12C+18F+6A+8P	15C+19F+11A	CRD+CMP	2
Terre brûlée	SAM	n°3	n°2+4+9	GUE+TMPL	2
Nuages bas sur les cotes	V	3C+7F+2A+2P	3C+6F+3A	COTE	2
Pour un petit coin de potager	CH+S+CR	4F+20A	46C+5A	PLA(4)	2-3
Claymore n°10					
Départ pour l'Islande	V	19F+3A+2P	18F+2A	SEA(2)+PRO	2
Dorylée	CH+S+CR	11C+20F+4A+11P	13C+11HA+7F+5A	CMP+CRD	2-3
La charge des Galewegians	CH+V	10F+10A	1C+19F	CRD+PLA	2
La prise de Santarem	CR	16F	22F+4A	CITE MEDIEVALE	2-3
Malemort	CH+S	4C+18F+5A	11C+9F+4A+8P	CRD+PLA	2
La brèche du château Gaillard	CH	18F+2A	10F+2A	CHATEAU TEMPLIERS	2



Les Jeux Vidéo de
Bouffon



Par Sylvain FAHY

CAESAR II

Ave CAESAR, ceux qui vont bâtir un Empire te salue.

Et oui, un Empire, c'est ce que vous allez devoir construire au sein de CAESAR.

Une fois cela terminé, à vous de renverser votre Empereur tout en continuant votre conquête là où l'empire romain n'est jamais allé.

Mais rapprochons-nous de l'interface de ce jeu. Les joueurs de SIM CITY ne seront pas dépayés, car le but de la 1^{ère} moitié de ce logiciel est de créer une cité et de la développer tout en apportant bonheurs et sécurités à ses habitants.

La seconde partie consiste à créer des commerces, des productions et des défenses au sein du territoire que vous à confier l'Empereur.

Qui dit défense dit ennemis (Barbares, révoltes, invasion en tous genres...), là intervient un autre aspect du jeu : "Le combat stratégique". En conflit avec autrui, vous pouvez diriger vos cohortes telles que l'on pratique en stratégie avec attaque et défense de votre armée.

Enfin, l'empire romain construit, vous pourrez continuer votre rêve de conquête et envahir le monde entier (celui connu à cette époque).

Dans ce jeu, le seul regret que j'ai, c'est que lors du changement de province, vous devez tout reconstruire et ne gérer que le territoire présent. Il aurait été mieux de poursuivre la gestion des provinces précédente.

Comme de coutume "actuellement", ce jeu est connectable (Net, réseaux, modem). Entre 250 et 300 F vous pouvez trouver ce logiciel avec lequel vous passerez de nombreuses heures avec Caesar et peut-être le Bouffon.

The Rise & Rule of Ancient Empires

Restons un peu dans les empires car comme sont nom l'indique, ce jeu en parle.

Mais cette fois le moteur ressemble plus à un autre logiciel très connu : "CIVILISATION".

Dans ce programme, vous pourrez très bien représenter les civilisations Celte, Grecque, Egyptienne, Chinoise, Indienne et Mésopotamienne tout en jouant à 2, 3, 4 ou connecter (uniquement sous WIN 95).

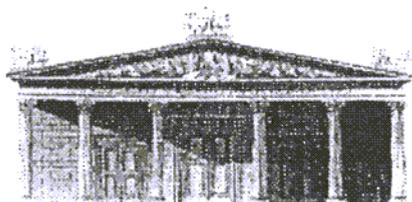
Au début, tout commence avec une troupe de colon qui va créer votre première ville et à partir de celle-ci, vous pourrez constituer armées, philosophes, marchands et de nouveaux colons tout en développant la cité.

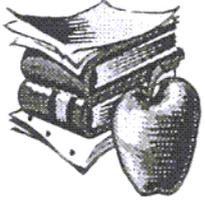
Pendant les 30 premiers tours il vous faut agrandir votre empire et découvrir votre territoire, établir des relations commerciales entre les villes et éventuellement avec celles de vos adversaires. Chaque empire se développant de manière différente suivant leur origine.

Après le fleurissement de celui-ci, il serait temps d'aller voir vos voisins et les réduire à néant si le cœur vous en dit, mais attention, il se pourrait qu'il y ait des rebellions parmi les cités conquises si vous ne prenez pas garde satisfaire leurs besoins et désir.

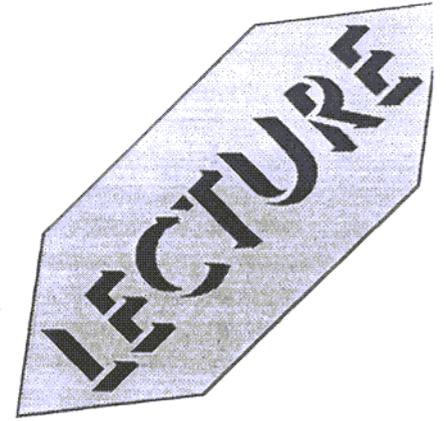
Enfin, le petit reproche que l'on peut faire au programme est la lenteur des calculs quand on arrive au alentour du 50ème tours de jeux lors d'une partie contre l'ordinateur.

On trouve ce logiciel pour la modique somme de 100 F en moyenne (prix constater en boutique) et vous offrira quelques heures de détente ou de stresse.





Fiches de Lecture



007 Chez les Normands

Les Normands étaient-ils des maîtres sans égal dans l'art difficile du renseignement et de l'espionnage ? Telle est la question que résout Jean Deuve dans son livre «*Les Services secrets normands*», éditions Charles Corlet (1990).

La première partie brosse une chronologie des événements entre 896 (fondation de la colonie normande de la Seine) et 1135 (mort d'Henri Beauclerc). Ces chapitres consacrés aux actions secrètes couvrent l'ensemble des théâtres d'opérations où sont engagés les Normands : France, Grande-Bretagne et Méditerranée (Italie, Sicile et Première Croisade) et fourmillent de détails précieux aux scénaristes cry-havociens.

Les ruses déployées par les Normands sont héritées d'une longue tradition viking (voir la campagne présentée dans *Claymore* n° 7). Au cours d'expéditions, marins et colons installés dans les bases avancées ramenaient deux types d'informations à leurs compatriotes de la « métropole » : renseignements stratégiques sur les ports, les havres, la population du pays visé (politique vie quotidienne), les défenses (armées, forteresses, surveillance des axes) et des renseignements tactiques : route, cachettes, terrains couverts, topographie des points fortifiés, présence de troupes et éléments pouvant créer un effet de surprise (festivités, vallées embrumées, sentiers non surveillés).

Pour se rendre compte du travail accompli par Deuve, il n'est que de lire la table des matières : y sont successivement étudiés ruses et subterfuges utilisés pour espionner, mener des opérations contre l'ennemi et même décortiquer les techniques de contre-espionnage, qu'il serait trop long d'expliquer ici.

Chaque chapitre est l'occasion de mettre l'accent sur un aspect très précis et d'éclairer la théorie par de nombreux exemples qui réjouiront les plus blasés des scénaristes.

Pour compléter cette passionnante lecture, le livre «*Les Empires Normands d'Orient*» de Pierre Aubé (Editions Tallandier) permet de mieux saisir la chronologie des événements de l'histoire des Normands à travers le bassin méditerranéen.

Philippe GAILLARD

Les Seigneurs de L'ombre

Avec «*Les Seigneurs de l'ombre*», éditions Charles Corlet (1995), Jean Deuve reprend le propos de son précédent ouvrage en traitant cette fois du XII^{ème} siècle.

Après être revenu sur les événements politico-guerriers des X^{ème} et XI^{ème} siècles, Jean Deuve s'attache aux principaux personnages du «*XII^{ème} siècle des Normands*». Quatre chapitres illustrent le règne du Roi Henri 1^{er} Beauclerc, 4^{ème} fils de Guillaume le conquérant : la lutte entre Robert Courtheuse et Henri de Beauclerc, l'organisation d'une insurrection en Flandre par les Normands, la lutte contre Louis VI, et la fin de la conquête du Pays de Galles. Le chapitre suivant est consacré aux épisodes de la guerre civile qui suit la mort d'Henri de Beauclerc. Le règne d'Henri II Plantagenêt (1154-1189) est traité en 4 chapitres. L'étude des opérations secrètes menées par Richard Cœur de Lion nous entraîne de l'Angleterre aux sables de la Palestine à travers trois chapitres. Les 7 derniers chapitres de l'ouvrage sont consacrés aux exploits des Normands hors de Normandie et d'Angleterre (Italie, Syrie et Espagne).

Les sources utilisées par Jean Deuve sont solides et il nous offre un passionnant tableau du XII^{ème} siècle des Normands.

Les multiples ruses de guerre, formes d'espionnage ou de subversion, ainsi que les divers stratagèmes utilisés à l'époque sont forts étonnants : comment une corde cachée dans une bouteille permet à un prisonnier de s'échapper de la Tour de Londres, comment un émissaire secret fut trahi par ses sandales trop neuves, comment les filles publiques de la ville de Touques contribuèrent à la victoire normande sur des envahisseurs angevins, etc.

Cependant, l'auteur a tendance parfois à accentuer son propos et à voir des opérations secrètes là où elles n'existent pas ! Ainsi, lorsque Jean Deuve évoque la fin de la révolte de Galeran de Meulan : selon lui le rebelle serait tombé dans une «*embuscade soignée*» (sic) organisée par le capitaine du château d'Evreux, Renouf de Briquessart. En fait, l'étude de la principale source existant à ce sujet (Le Chroniqueur Orderic Vital) montre bien que Galeran a été capturé au cours d'une véritable bataille rangée : la bataille de Bourgtheroulde (voir le scénario CRY-HAVOC dans ce numéro de *Claymore*).

On peut certes «*tromper l'histoire afin de lui faire de beaux enfants*» mais il ne faut pas non plus exagérer !

Christian DELABOS

L'épée d'Ayméric

Association loi 1901



Reconstitutions Historiques

Cascades avec Armes

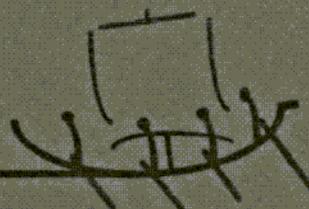
Combats Historiques et Sportifs

Banquets Médiévaux

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONTACTER NOUS AU:

☎ 02 35 15 22 10

HISTORIC'ONE - Conseil Historique



Philippe GAILLARD - Historien

Collaborateur : Denis RIGAULT - Photographe

6, clos des Trolles - Le Lachat - 74940 - ANNECY-LE-VIEUX

Tél : 04 50 66 24 94 - Fax : 04 50 46 80 34

Au service des

Conseils Généraux, Collectivités, Mairies, Entreprises, Associations,
Archives, Musées,
Assistants et Réalisateur Vidéos et Télévision
Agences de Communication

Proposent

Recherches historiques
Scénographie d'expositions
Conseil historique pour Vidéos, Films, Spectacles
Historique d'Entreprises et de Bâtiments
Rédaction et édition de Livres, Catalogues, Plaquettes
(publicitaires, touristiques...)
Reportages photographiques

Quelques Références

LIVRES

DES ARGONAUTES AUX TITANS

Production, Direction d'auteurs, rédaction

LES GLACIÈRES DE SYLANS

Rédaction, mise en page et diffusion

EXPOSITIONS

AIRE DE SYLANS - A.40

Musée de la Construction

Conception, recherches et textes

PAVILLON D'ACCUEIL DE L'A.43

Autoroute de la Maurienne

Scénario, Recherches et Textes

FILMS VIDEOS

A Vol d'oiseau

Recherches et Rédaction

Prix spécial du jury au Festival

du Film de la Construction et du BTP

Façonniers de paysage

Recherches, Collaboration au scénario

Réalisation: Catherine Dupuis (France 3)

Michel Chevalet (TF1)

OUVRAGE

(à paraître)

DE PIERRES ET D'OMBRE - Les châteaux de Savoie

*
* *