

Le fanzine de l'épopée médiévale.

CLAMORCE

ARTICLES, AIDES DE JEUX

ET SCÉNARIOS

POUR :

La série
Cry Havoc,

Les jeux de
Figurines
Médiévaux,

LES WARGAMES
MÉDIÉVAUX,

LES LOGICIELS
À THÈMES
MÉDIÉVAUX.

Numéro 1-14
Année 1998
N° ISSN 1169-4831

PRIX EN BOUTIQUE : 22 FR

L'Édito

Amis lecteurs bonjour !

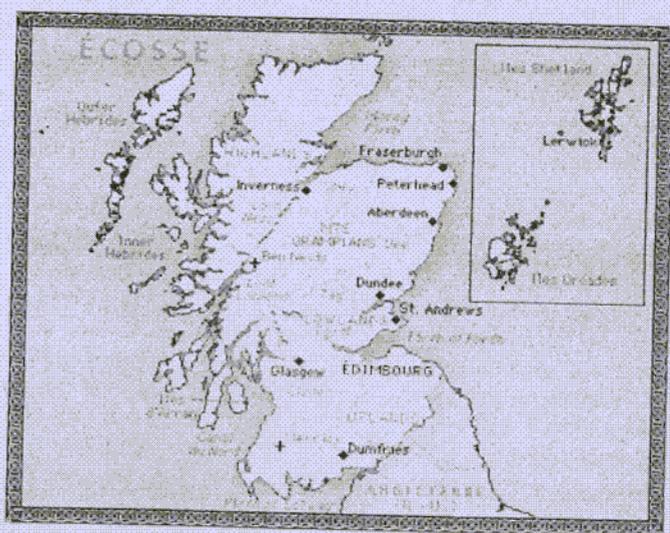
Et oui, cette fois nous sommes en avance : vous avez le plaisir de tenir entre vos mains le N°14 de Claymore. Oui, je sais, c'est aussi le N°13 ! Il fallait bien que nous parvenions à récupérer notre retard d'une manière ou d'une autre ? Que nos fidèles abonnés se rassurent, leur abonnement au 13 (+14) leur donne automatiquement droit au N°15 (un spécial Jeanne d'Arc avec pions et cartes CRY-HAVOC en couleur !).

Ce 13+14 est donc un spécial Irlande et Ecosse et nous espérons qu'il vous plaira. Parmi les bonnes nouvelles : de nouvelles règles sont désormais traitées (Kadesh). Nous n'échappons à la fièvre Internet et disposerons bientôt d'une adresse email, la distillerie BOWMORE ne fermera pas (excusez-moi, je craque), le SNP vient de remporter 36% de voix aux élections parlementaires et l'Ecosse dispose de nombreux adeptes dans notre "biau pais" !

Ainsi, si vous cherchez des reconstitutions d'armes écossaises, contactez donc Michel BRAT, à la Gacilly (Morbihan), il se fera un plaisir de satisfaire votre demande contre quelques écus, dollars voir euro !

Slaint !

Christian DELABOS



Le Sommaire

L'Article

Kadesh		P 28-29
Les info-micro du Bouffon		P 30

Les Scénarios

L'entreprise pacifique	Cry-Havoc/Vikings	P 4
The day of the seven sleepers	Croisades/Vikings	P 5
Le dernier raid	Croisades/Vikings	P 6
Dublin	Cry Havoc/Vikings	P 7-8
Sir Amory Tristram	Croisades/Vikings	P 9
Chasse aux loups	Cry-Havoc/Dragon Noir	P 10
« Une clairière de trèfles »	« Argad »	P 11-12
Largs	Cry-Havoc/Vikings	P 13-14
Largs	D.B.M.	P 15-16
Falkirk	D.B.M.	P 17
Prise de flanc	Cry-Havoc/Siège/Vikings	P 18
Inverurie	Champs de bataille	P 19
Raid sur les Basses Terres	Croisades/Vikings	P 20
Lutte à mort	Vikings	P 21
Harlaw	D.B.M.	P 22-23
William Wallace	D.B.M.	P 24
Scénario divers	Cry-Havoc	P 31

Les aides de jeux

Les armées irlandaises et écossaises	CRY-HAVOC	P 25 à 27
--------------------------------------	-----------	-----------

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

N° ISSN 1169-4831

Numéro 13, tiré à 100 exemplaires.

Rédaction : Fabrice Renier, Christian Delabos, Sylvain Fahy.

Secrétariat : Noëlle Martel, Christian Delabos.

Mise en page : Sylvain Fahy.

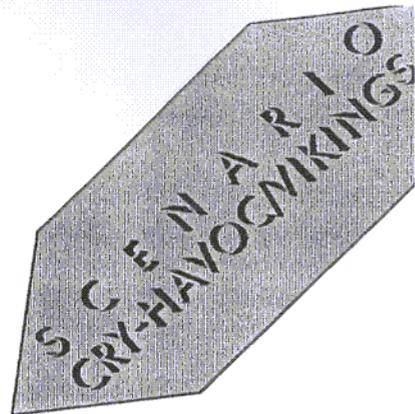
Photo de couverture : Highlanders du clan Mac Kinnon (Reconstitution L'épée d'Aymeric), photo Sylvain Fahy.



L'entrevue pacifique

(890)

Par Christian DELABOS



A la fin du IX^{ème} siècle, les Norvégiens Tosteinn et Siguror s'emparent du Caithness et du Sutherland, à l'extrême nord de l'Ecosse. Mais les pictes se révèlent être de farouches combattants et Torsteinn meurt dans une bataille (890). Resté seul en lice, Siguror tente de négocier avec Melbrikta, important chef picte. Cependant, ne faisant pas confiance à son interlocuteur, le Norvégien vient à l'entrevue avec une troupe plus nombreuse que prévu...

1. Le terrain :

Le Gué

2. Les camps en présence :

Les vikings

Le jarl Siguror : Eirik (à cheval)
HIRDMEN : Hallstein, Tjodolv, Torberg, Torgils
BERSEKERS : Hake, Hildebrand
ARCHER : Gunnar
BONDIS : Vagn, Torold, Hermod, Torleik, Otto

Les pictes

Melbrikta : Ceolmund (à cheval)
GUERRIERS A CHEVAL : Wulfric, Aethewulf
LANCEURS DE JAVELOTS : Domar (Bn), Eadric (Ce), Glum (Bn)
GUERRIER : Balder
ARBALETRIER : Forester

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

Melbrikta commence la partie en entrant seul sur la carte par le côté 4.

Eirik entre ensuite sur la carte par le côté 2.

Au troisième tour, les vikings entrent sur la carte par le côté 2, immédiatement suivis des pictes (par le côté 4).

4. Règles spéciales :

- Reportez vous à l'aide de jeu sur les armées écossaises dans ce numéro de Claymore (p. 26)

- Le passage de la rivière n'est possible que par les cases « gué » (3 points de mouvement).

- Tout personnage assommé dans l'eau est tué.

5. Conditions de victoire :

Pour les 2 camps : tuer le chef adverse.

6. Epilogue :

A l'issue d'un farouche combat, les pictes sont défaits et Melbrikta succombe. Le jarl Siguror coupe la tête de son ennemi et l'emporte en trophée. Mal lui en prend : blessé par une dent saillant de la bouche de sa victime, il meurt d'infection.

7. Source :

Les vikings et les celtes, Jean RENAUD, Ouest France, 1992.

Christian DELABOS





The day of the seven sleepers

(27 juillet 1054 - Dunsinane in Perthshire)

Par Christian DELABOS



S'est en assassinant son prédécesseur que Mac Beth accéda au trône d'Ecosse. Les deux fils du roi défunt durent s'enfuir au loin: Donald Bane (Donald le blanc) dans les îles de l'Ouest et Malcolm Cannmore (Malcolm grosse tête) au sud sous la protection de Siward, Earl de Northumberland. En 1054, Siward lance une campagne contre l'Ecosse pour rétablir Malcolm sur le trône. Mac Beth fait face, rassemble ses fidèles et recrute même quelques chevaliers normands en vadrouille.

La seule bataille de la campagne eut lieu le 27 Juillet 1054 à Dunsinane in Perthshire: ce fut le "jour des sept dormeurs".

1- Le champ d'action :

		7	
	La plaine	La croisée des chemins	
		5	
7			
La croisée des chemins		La plaine	
5			

2- Les camps en présence :

L'armée de Siward le Danois

Hirdmen: Tous

Housecarls: Tous

Cavaliers: Erik, Svein, Sigurd (Jl), Edwin, Acthelwulf (Earl), Wulfric (Thane), Edmund (Tous), Ragnar (Bs).

Thanes: Tous

L'armée de Mac Beth

Mac Beth: Ceolmund (Earl)

Chevaliers Normands: Sir Roger, Sir Amalric, Sir Balam, Sir Dreux, Sir Raoul, Sir Michaël, Sir Walter (Croi)

Arbalétriers: Emlyn, Roger, Alric (Croi)

Cavaliers légers: Arnulf, Kamal, Merton, Tamara (Croi)

Piquiers: Bryn, Gareth, Arnold, Hayden, Stori, Aki (Croi)

Infanterie: Grim, Glum, Ymguc, Gyrd, Rumolu, Stig, Askyel, Balder, Hagbard, Otto (Bn).

3- Position de départ et début de l'action :

- Les deux armées se déploient à 3 cases maximum de leur bord de carte.
- Mac Beth commence la partie.

4- Règles spéciales :

- Toutes les règles de VIKINGS s'appliquent ici. Notez cependant que les Hirdmen peuvent participer à un mur de boucliers.
- Pour les cavaliers légers Ecossais voir l'aide de jeu consacrée aux armées écossaises.

5- Conditions de victoire :

Le joueur qui parvient à tuer tous les cavaliers lourds de l'adversaire remporte la partie.

6- Epilogue :

La bataille fut sanglante mais pas décisive. Même si tous les Normands furent tués et si Mac Beth dut son salut à la fuite, Siward revint chez lui bredouille. Ce n'est qu'en 1057 que Malcom Cannmore put venger son père en tuant Mac Beth (bataille de Lumphanan). Moins d'un an plus tard, il devenait roi d'Ecosse.

Christian DELABOS



Le dernier raid

(Alnwick - Novembre 1093)

Par Christian DELABOS



Sonstamment humilié par Guillaume le Roux, roi d'Angleterre, Malcom Cannmore cherche à rétablir son autorité sur les régions sud du royaume d'Ecosse.

Pour parvenir à ses fins, "grosse tête" lance un raid désespéré sur la Northumberland. Las ! Le roi et ses troupes tombent dans une embuscade normande près d' Alnwick ! Malcolm s'enfuit alors poursuivi par les chevaliers ennemis.

1- Le champ d'action :

Trois cartes à choisir parmi les 8 suivantes: "la forêt", "la plaine", "la croisée des chemins", "le village", "le marais", "le moulin", le village du Dragon blanc" et "le temple".

2- Les camps en présence :

Les Normands

Chevaliers: Sir Amalric, Sir Balian, Sir Dreux, Sir Raoul, Sir Michael, Sir Walter, Sgt Guy, Sgt Baldwin.

Les Ecosais

Malcolm: Edwin (Earl)

Edgar: Edgar (Hous)

Thanes: Ceolwulf, Eadulf, Alfred, Athelferth, Osgar, Sigulf.

Piquiers: Bryn, Gareth, Arnold, Hayden, Stori, Aki (Croix).

3- Position de départ et début de l'action :

- Le joueur Normand choisit en secret 3 cartes parmi les 8 proposées.
- Une de ces cartes est positionnée comme carte de départ sur laquelle la troupe Ecosaise entre par un des petits côtés (au choix du joueur Ecosais).
- Tous les Ecosais avancent pendant 1 tour de six cases vers le bord de carte opposé.
- Les Normands entrent ensuite sur la carte par le bord de carte inverse des Ecosais, puis disposent les 2 cartes restantes derrière la carte N°1.

Normands } Carte 1 Carte 2 Carte 3
3 } Sortie de Malcom et d'Edgar.

4- Règles spéciales :

Les cavaliers ne peuvent effectuer de charge.

5- Conditions de victoire :

- Si Malcolm et son fils Edgar parviennent à quitter la carte 3 par le bord indiqué (voir schéma ci-dessus), les Ecosais remportent la victoire.
- Si Malcolm est tué mais qu'Edgar s'échappe, les Ecosais remportent une victoire mineure.
- Si Malcolm s'échappe et qu'Edgar est tué, il y a match nul.
- Si le roi et son fils sont tués, les Normands remportent la victoire.

6- Epilogue :

Ce jour là, Margaret, reine d'Ecosse, perdit son mari et son fils aîné. Trois jours plus tard, la reine elle-même mourut de maladie (16 Novembre 1093). Selon la coutume Ecosaise, Donald Bane remplaça son frère sur le trône.

Christian DELABOS





Dublin

(juin 1171)



Par Fabrice RENIER

Pour reconquérir le trône irlandais, Asgall Mac Torquil loue une flotte comprenant 30 navires de mercenaires des îles d'Orkney, Man, Hébrides et peut-être de Norvège sous les ordres de Eoan Mear - Jean le fou. Ils débarquèrent 4.500 hommes (ou 9 à 10.000 hommes selon les sources) et marchent sur Dublin tenue pour le comte Richard de Clare dit « Strongbow » par Miles de Cogan avec 300 cavaliers et plusieurs centaines d'archers et de

fantassins.

Sortant de Dublin, Miles fait face avec son infanterie mais il est repoussé par les scandinaves et forcé de se replier dans la cité par la porte Est. Pendant que les assaillants le poursuivent, ils sont attaqués dans le dos par les hommes de Miles, sous les ordres de son frère Richard, qui étaient sortis par une autre porte...

1. Le champ d'action :

Zone de déploiement du groupe A				Zone d'arrivée du groupe B	
A2			7		
Cité Médiévale	B1	6	5	8	
Cité Médiévale	B2	8	5		Zone de déploiement Des Irlando-Ecossais
C1			7	6	
		⇔			⇔
		5 cases			10 cases

2. Les camps en présence :

Les Anglais

Groupe A :

CHEVALIERS : Sir Conrad, Sir Jaques

SERGENTS : Tyler, Martin

ARCHERS : Aylward, Bowyer, Fletcher, Mathias, Engerrand, Chrétien

VOUGUIERS : Robin, Rees

PIQUIERS : Les 8 de CRY-HAVOC

Groupe B :

CHEVALIERS : Sir Richard, Sir Piers, Sir James, Sir Gunter, Sir John, Sir Alain, Sir Thomas, Sir William

Les Irlando-Ecossais

EARL (à cheval) : Aethewulf

BONDI (lanceurs de javelots) : Domar, Glum, Torleik, Yngve

BERSEKER : Blotolf, Brynjolf, Dag, Hildebrand, Olav, Ragnvold, Ulv, Torgrim, Torkjel

PAYSANS : Les 14 de VIKINGS

Les ISLEMEN : HOUSECARLS : Edmund (démonté), Aelfwine, Edward, Ceolred, Hygeberth, Wulfgar, Aethelred

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

- Le groupe A se déploie en premier comme indiqué sur la carte.
- Le joueur Irlando-Ecossais se déploie à son tour dans sa zone et commence la partie.
- Le groupe B peut entrer par les côtés 7 et/ou 6, 8 des cartes « Croisée des chemins » lorsqu'au moins 3 pions du groupe A se trouvent à l'intérieur de la ville.

4. Règles spéciales :

- Les bondi possèdent chacun 5 javelots
- Les bersekers ne peuvent attaquer qu'une seule fois par tour dans ce scénario (ce ne sont pas de véritables bersekers).
- La porte de la ville est ouverte, on ne peut pas la fermer tant que des soldats amis se battent à l'extérieur.
- Les Anglais ne peuvent pas reculer vers la ville tant qu'ils ne sont pas en contact avec les Irlandais ou qu'un pion irlandais entre sur la carte « Cité Médiévale ».

5. Conditions de victoire :

Le joueur qui réussit à garder le contrôle des cartes « Cité Médiévale » est le vainqueur.

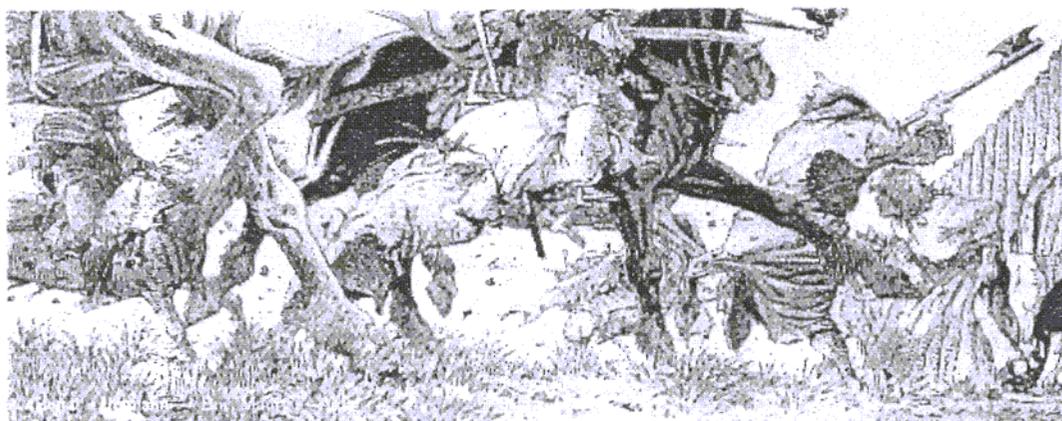
Pour contrôler la ville, il suffit d'avoir la moitié de ses forces encore vivantes dans la cité sans aucun ennemi à l'intérieur.

6. Epilogue :

Pendant que les Irlandais faisaient face à cette nouvelle menace, Miles rallia sa troupe et lança une nouvelle charge qui enfonça le centre de la formation ennemie.

Le « Geste de Dermot et du Comté » dit que 1.500 à 2.000 Islemen furent tués, ainsi que Jean le fou.

Fabrice RENIER

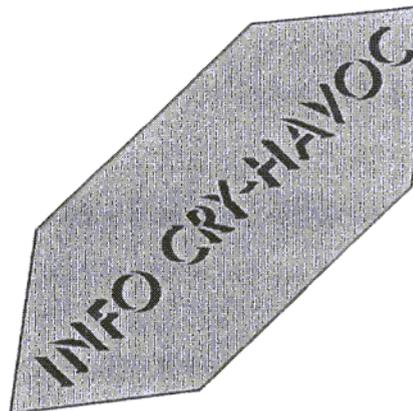




Sir Amory Tristram

(Connaught - 1189)

Par Christian DELABOS



Parmi tous les barons anglo-normands qui, à la fin du XIIème siècle, se lancent à la conquête de l'Irlande, Jean de Courcy est un des plus célèbres. Pourtant, lorsqu'il débarque à Howth, c'est Sir Amory, son beau frère qui mène les troupes au combat. Amory Tristram multiplie les exploits contre les Irlandais pendant que Jean de Courcy se voit confier le gouvernement d'une partie de l'Irlande. Cependant, en 1189, Richard Ier rappelle de Courcy en Angleterre. Aussitôt, Sir Amory, qui se trouvait dans le Connaught, se précipite pour rejoindre son beau-frère. La faiblesse de sa troupe n'a cependant pas échappé à O'Connor, roi du Connaught. Les Irlandais décident donc d'en finir avec ce dangereux envahisseur.

1. Le champ d'action :

Le joueur irlandais positionne à sa guise les cartes suivantes : Forêt, Croisée des chemins, Marais (*Claymore* n° 6) et Plaine.

2. Les camps en présence :

Les Anglo-Normands

SIR AMORY : Sir Amalric (CR.)

CHEVALIERS : Edmund (V.), Sir Gerard, (CR), Sgt Baldwin (CR).

SERGEANTS : Llewelyn, Pught (CR).

INFANTERIE : Cliff, Shawn, Fursa, Bryn, Gareth, Arnold, Hayden, Stori, Aki (CR).

ARCHERS (arc court) : Mathew, Myrlin, Aylwin, Gwyn, William, Hugh, Fulk, Ansel.

Les Irlandais

GUERRIERS : Alrek, Torgrim, Gaute, Hake, Hildebrand, Olav, Ulv, Ragnvold, Brynjolf, Dag, Torkjel, Bjom, Blotolf (V.)

KERNS : Aelfric, Aelmaer, Aelthberht, Eardwulf, Weostan (V).

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

Les Irlandais se placent en premier sur le ou les cartes de leur choix. Les pions situés sur une case arbre ou broussailles sont cachés et ne sont donc pas placés sur le champ d'action.

Les Anglo-Normands entrent ensuite en colonne, deux par deux, chevaliers devant, sur une carte, par le coté de leur choix.

4. Règles spéciales :

Pour les particularités des combattants irlandais, voir l'aide de jeu dans ce numéro.

Les pions cachés le restent tant qu'ils n'ont pas tiré, combattu, bougé ou ne se trouvent pas au contact d'un ennemi.

Un chevalier qui se trouve à plus de 6 cases de Sir Amory au début de sa phase de jeu, prend la fuite vers le bord de carte le plus proche et poursuit sa chevauchée jusqu'à ce qu'il quitte la carte ou que Sir Amory se trouve de nouveau dans un rayon de 6 cases.

5. Conditions de victoire :

Pour les Irlandais, il s'agit de tuer Sir Amory et au moins la moitié de son escorte.

Les Anglo-Normands obtiennent la victoire en tuant ou blessant tous les guerriers irlandais.

6. Epilogue :

Rapidement enveloppés, les Anglo-Normands succombent sous le nombre. Sir Amory est tué alors qu'il charge les Connauciens.

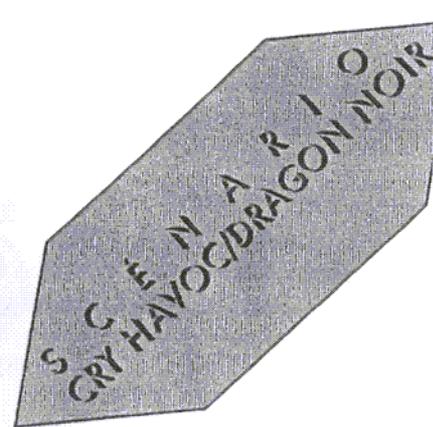
Christian DELABOS



Chasse aux loups

(Forêt d'Etterick - 13^{ème} siècle)

Par Christian DELABOS



Depuis quelques temps, des loups ravagent les troupeaux de façon répétée en bordure de la forêt d'Etterick. Décrochant leurs arcs et leurs carquois, les archers d'Etterick décident d'en finir avec les fauves...

Un des chasseurs (désigné au départ par le joueur qui le contrôle) est capable de monter aux arbres (voyez à ce sujet les règles contenues dans Claymore n°5).

5- Conditions de victoire :

La vie des trois loups est l'enjeu de la partie (si un loup quitte la carte, il est considéré comme éliminé).

1- Le champ d'action :

La forêt

2- Les camps en présence :

Les loups

LOUPS: Lucifer et les deux "War-Dogs" (Dragon Noir)

Les chasseurs

ARCHERS (arcs courts): Chrétien, Emgerrand, Mathias, Fletcher, Bowyer, Alward (Cry-Havoc)
Ou Aelle, Aelfgar, Aldred, Swithulf, Lodin (Vikings)
Ou Dylan, Idris, Myrlin, Aylwin, Gwin (Siège)

3- Position de départ et début de l'action :

Les loups se placent en secret sur la carte, puis les chasseurs entrent sur la carte par le côté de leur choix et commencent ainsi la partie.

4- Règles spéciales :

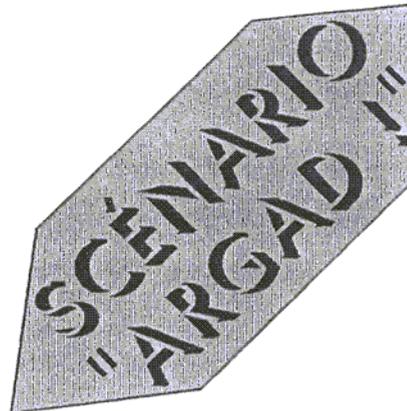
- Les War-Dogs ne portent pas d'armure.
 - Cette partie se joue en "simple aveugle" : il faudra donc disposer de deux cartes "forêt".
 - Au cours de la partie, seuls les chasseurs sont visibles par les deux camps. Les loups ne sont visibles par les chasseurs que lorsqu'ils se trouvent dans la ligne de vue de l'un d'eux.
- Les déplacements des loups se font donc cachés sur une carte forêt séparée
- Dès qu'un loup entre dans la ligne de vue d'un chasseur, il devient visible et le reste tant qu'il demeure dans cette ligne de vue.
 - Les lignes de vue se calculent comme des lignes de tir.

Christian DELABOS





"Une clairière de trèfles"



Par Patrice MEALLIER

Voici un petit scénario d'embuscade, improvisé en s'inspirant d'un magnifique dessin d'Angus Mc Bride (qu'il nous pardonne !) reproduit en page F de l'excellent Osprey-Elite n°9 « The Normans ».

Vers l'an 1225, une petite troupe de nobles Anglo-Irlandais (d'origine Normande) chevauche parmi les campagnes et les forêts de la verte Irlande. Mais soudain au milieu d'une clairière, ils s'arrêtent étonnés : plus aucun bruit, la nature s'est tue. « Ce silence ne me dit rien qui vaille ! » s'écrie le sire de Clare. Trop tard : les Yrlandois sont là !

1. Les camps en présence :

Le nombre de figurines n'est pas imposé (les joueurs d'Argad jouent avec ce qu'ils ont) ; mais les

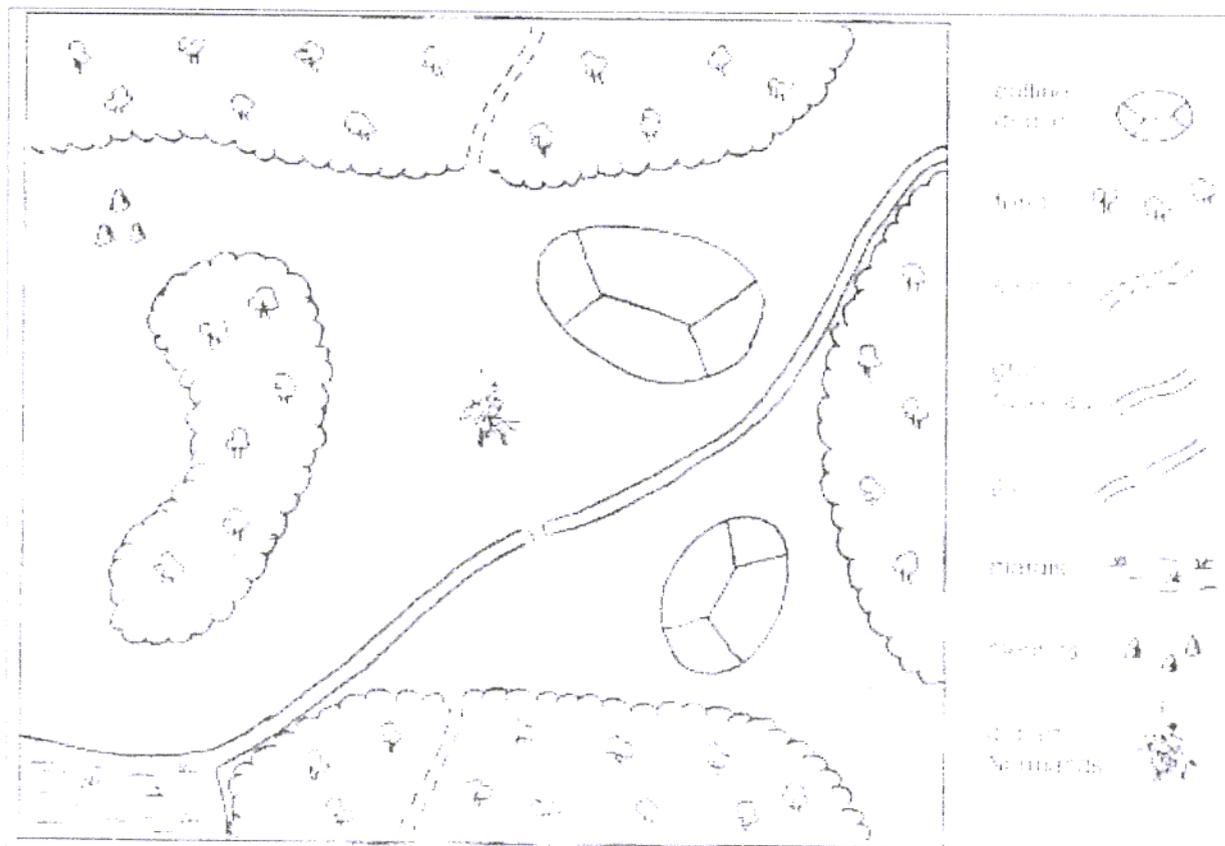
deux camps ennemis doivent avoir le même total de points de budget. Chaque camp peut être manié par un ou plusieurs joueurs.

Les Anglo-Normands (tous cavaliers)

La moitié des figurines sont des chevaliers (à cheval) Classe 5, avec Lance légère (préférable pour ce genre d'expédition) et/ou seulement AA (épée).

Les autres sont des sergents, valets, etc., à cheval aussi, Cl. 4 ou Cl. 3 ou Cl. 2, avec Lance légère et/ou AA (épée).

Le joueur Normand (ou chacun, s'ils sont plusieurs) est représenté par un des chevaliers : le chef de sa troupe.



Les Irlandais (tous à pied)

Un tiers des figurines sont des galloglaich, guerriers Classe 4 avec hache à 2 mains (A2M).

Un tiers sont des suivants et valets de ces guerriers : Cl. 3 ou Cl.2, avec Lance légère (épieu) et/ou AA (épée).

Un tiers sont des javeliniers Cl.3 (3 javelots, une épée).

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

Le joueur (ou les joueurs) Irlandais dessine une petite carte de la table, et y note secrètement où sont cachés ses soldats ; ils peuvent être groupés ou dispersés, mais ils doivent être placés uniquement en forêt.

Les cavaliers Normands sont placés au centre de la table.

3. Conditions de victoire :

Tout joueur Anglo-Normand cherche à quitter la table : chacun a 1/2 victoire s'il sort au moins la moitié de ses chevaliers vivants ; et 1/2 victoire si son chef sort.

Les Irlandais veulent bien sûr les en empêcher : chaque joueur Irlandais a 1/2 victoire s'il a tué plus de chevaliers ennemis qu'il n'a perdu de galloglaich ; et 1/2 victoire si aucun ennemi n'est sorti de la table.

4. Epilogue : une blague irlandaise bien connue

« Où va ce sentier ? » demande alors un chevalier survivant à un vieux paysan local, sage et vénérable.
« Ce sentier ? Je ne l'ai jamais vu aller ailleurs » répond-il, « il a toujours été ici, et il y reste ! ».

Patrice MEALLIER

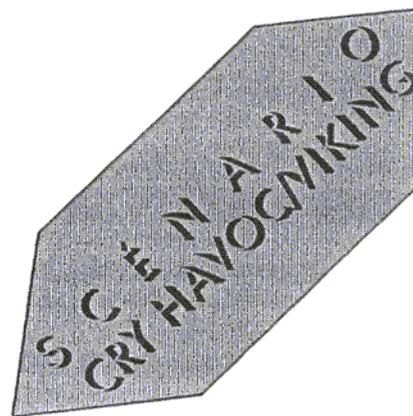




Largs

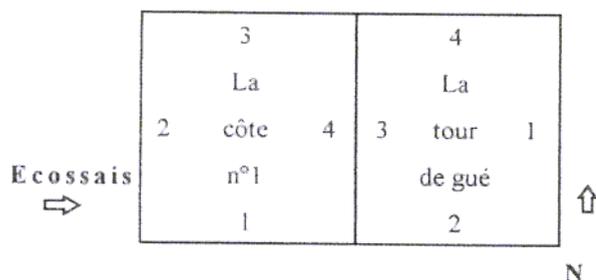
(1er Octobre 1268)

Par Fabrice RENIER



Après un raid écossais sur l'île de Skye, appartenant alors au royaume de Norvège, une grande flotte norvégienne sous le commandement du Roi Hakon IV vogue vers l'Ecosse pour effectuer des représailles. La flotte ancrée dans la baie de Clyde subit une tempête nocturne endommageant cinq navires. Puis selon la "Saga de Hakon Hakonssen" une armée écossaise locale arrive le jour suivant, faisant face à 8 ou 9.000 norvégiens incluant le Roi Hakon ainsi que sa garde personnelle. A l'approche des écossais la garde du Roi le persuade de retourner vers la flotte afin d'aller chercher des renforts...

1. Le champ d'action :



2. Les camps en présence :

Les Norvégiens

2 drakkars

Groupe A :

ROI HAKON IV : Eirik (à pieds)
GARDE ROYALE : Tor (à cheval), Skule, Hallstein, Klemet, Tjodolv, Ivar, Tormod, Agnar, Torstein, Magnar

Groupe B :

CHEVALIERS : Sir Gaston, Sir Roland, Sir John
ARCHERS : Gunnar, Torfinn, Hvsing, Hauk
VOUGUIERS : Robin, Rees, Guy, Jean
Mercenaires des Hébrides : HOUSECARLS : Aelfwine, Edward, Ceolred, Wulfar, Hygeberht, Artheleed

BONDI : Grim, Yngvre, Runolv, Askjel, Otto, Torleik, Hagbard, Vagn, Domar
PAYSANS : Tous les paysans de CRY-HAVOC (11)

Les Ecossais

CHEVALIERS : Sir Richard, Sir Clugney, Sir Peter, Sir Roger, Sir Piers, Sir Thomas, Sir William
ARCHERS : Aylward, Bowyer, Fletcher,, Mathias, Engerrand, Chretien
BERSEKERS : Torgrim, Olav, Ulv, Ragnvold, Dag, Torkjel
CEORLS : Godwine, Oswald, Aelfric, Eadric
PAYSANS : Tous les paysans de VIKINGS (14)

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

Le joueur norvégien place les 2 drakkars échoués sur la plus grande plage de la carte "Tour de gué" puis le groupe B sur cette même plage.
Le groupe A entre alors par le côté 2 et se dirige vers la plage où se situent les navires.
Au 2ème tour les fantassins écossais entrent par le même côté que le groupe A norvégien puis au 3ème tour les chevaliers écossais entrent, toujours par le même côté.

4. Règles spéciales :

- Les Bersekers écossais ne pratiquent pas les attaques spontanées.
- Tant que le Roi Hakon n'est pas arrivé sur une case plage, les pions du groupe B essayent de rembarquer dans les drakkars.

5. Conditions de victoire :

Pas de quartier ! Les Ecossais veulent repousser la menace norvégienne. Si le joueur écossais réussit à tuer le roi Hakon IV, les Norvégiens cessent le combat. Le joueur norvégien, dos à la mer, doit se battre jusqu'au bout !

6. Epilogue :

Après un début de panique dans les rangs de l'armée d'Hakon, les Norvégiens réussissent quand même à rejoindre la plage. Renforcés par les troupes présentes sur la plage, ils se ressaisissent alors. Après une bataille très âpre, les Ecossais retraitent sur le soir permettant aux norvégiens de rembarquer.

La flotte norvégienne vogue alors sur les Orcades où Hakon meurt deux mois plus tard. En 1266, la Norvège rend à l'Ecosse le contrôle de l'île de Man et des îles de l'ouest pour la somme de 4.000 marcs d'argent et un tribut annuel de 100 marcs d'argent.

Ce scénario est dédié à Michel BRAT (56).

Fabrice RENIER



SCÉNARIO

Claymore Normandie



Largs

(1er Octobre 1263)

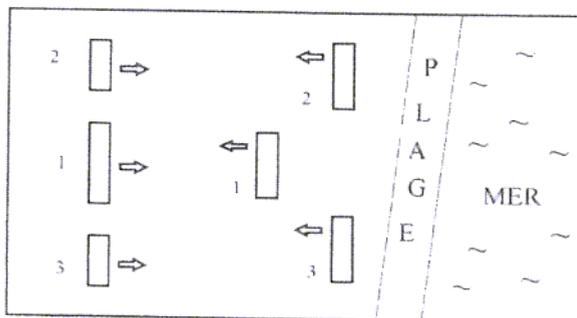
Par Fabrice RENIER



À la suite d'un raid écossais sur l'île de Skye, alors partie intégrante du Royaume de Norvège, une grande flotte norvégienne sous les ordres du Roi Hakon IV (160 navires avec 20.000 hommes selon « Scotichronicon ») navigue vers l'Ecosse. Parmi les chefs se trouvaient, le Roi Dugald des Hébrides, le Roi Magnus de Man et le Comte Magnus d'Orkney. Quand la flotte s'ancre, un violent orage nocturne causa la perte de 5 navires. Le jour suivant une petite armée d'écossais les attaqua mais se replia quand d'autres norvégiens débarquèrent de leurs navires. Selon la « Saga de Hakon Hakonsson » une armée locale écossaise arriva le lendemain où se trouvaient 8 à 9.000 norvégiens dont Hakon en personne et 60 de ses gardes du corps. La force écossaise comptait 500 chevaliers bien équipés et un grand nombre de fantassins pauvrement armés. A leur approche, les gardes du corps d'Hakon le persuadèrent de retourner à la flotte en ordre afin de se renforcer en nombre...

1. Le champ d'action :

Ecossais Norvégiens



2. Les camps en présence :

Les Norvégiens

Corps n°1 : 1 S/G Irr Bd (O)
6 Irr Bd (O)
8 Irr Bd (I)
Démoralisation : 5

Corps N°2 : 1 S/G Irr Bd (O)
8 Irr Bd (O)
10 Irr Bd (I)
6 Irr Bw (O)
4 Irr Ps (O)

Démoralisation : 9

Corps n°3 : C en C Irr Bd (O)
6 Irr Bd (O)
14 Irr Bd (I)
2 Irr Cv (I)
8 Irr Bw (O)
4 Irr Ps (O)

Démoralisation : 11

Défaite : 37,5 EE

Les Ecossais

Corps n°1 : C en C Irr Kn (O)
24 Irr Pk (I)
6 Irr Ps (O)
3 Irr Hd (S)

Démoralisation : 10

Corps n°2 : S/G Irr Kn (O)
2 Irr Kn (O)
3 Irr Kn (I)
24 Irr Kn (I)
2 Irr Bw (I)

Démoralisation : 11

Corps n°3 : S/G Highland Ally Irr Bd (O)
4 Irr Ps (O)
12 Irr Bw (O)
12 Irr Hd (F)

Démoralisation : 7

Défaite : 41 EE

3. Règles spéciales :

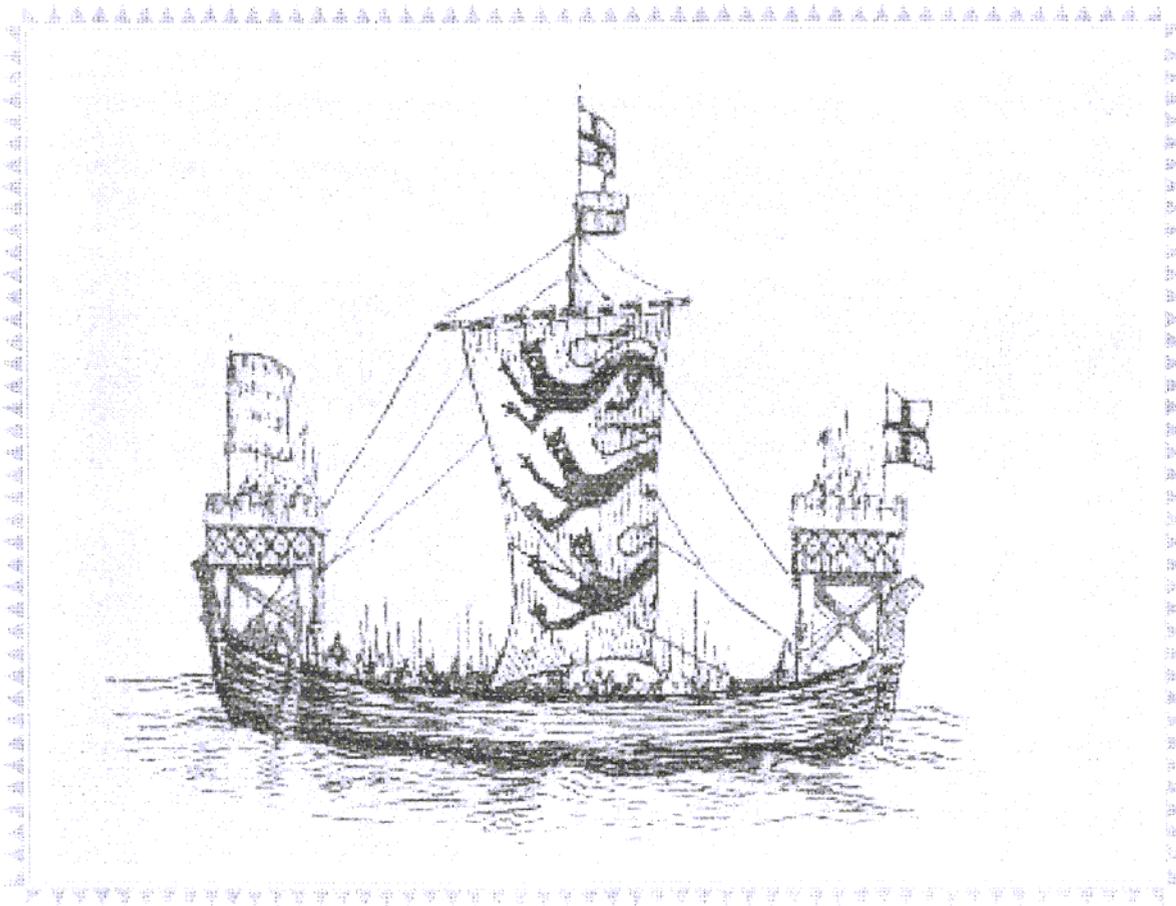
- ⇒ Les corps norvégiens n°2 et 3 ne peuvent avancer tant que le 1er corps n'est pas engagé par les Ecossais.
- ⇒ Les Ecossais jouent en premier.

prirent le dessus petit à petit et purent ainsi retourner à leurs navires. Les pertes norvégiennes furent minces, les Ecossais en perdirent beaucoup plus. Des sources tardives décrivant la mort de 16 à 24.000 Norvégiens et 5.000 Ecossais sont pures fantaisies.

4. Epilogue :

A 1 contre 10, les Norvégiens rallièrent la plage et un combat féroce s'ensuivit. Renforcés, les Norvégiens

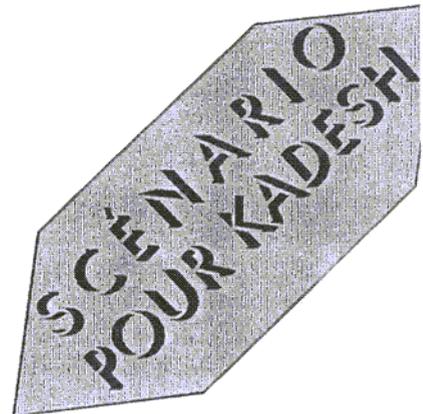
Fabrice RENIER





Falkirk

juillet 1298



Par Gilles PASCAULT



L'armée anglaise du roi Edouard I marche sur les écossais de William Wallace à Falkirk. L'armée d'Edouard est composée de 2.400 cavaliers, 3.900 hommes d'infanterie dont 250 arbalétriers et 10.900 archers Gallois.

Les écossais avaient environ 30.000 hommes d'infanterie et 200 cavaliers. Ils avaient sélectionné une position sur la colline ayant un bois sur leurs arrières, une petite rivière (la rivière Caron) et un marécage sur leur front. Ils s'alignèrent en 4 groupes de lanciers avec une compagnie d'archers entre chaque groupe et leurs cavaleries sur leurs arrières. Les lanciers se tiennent à genou et debout en rang derrière des barricades de pieux encordés entre eux.

L'attaque anglaise était menée par la cavalerie, organisée en 4 divisions, dont une se tenait en réserve. Les 3 autres avançaient en colonne. La première division était sous les ordres du comte de Norfolk, la deuxième sous les ordres de l'évêque Durham, et la troisième par le roi Edouard I. La première et la deuxième division se sont heurtées au marais, qu'ils ont contourné par la gauche et la droite, ce qui les fit arriver sur les arrières des écossais.

La cavalerie écossaise s'enfuit non sans combattre. On estime les pertes écossaises à une quarantaine de cavaliers. Les anglais attaquent alors les flancs écossais, mais ils sont repoussés. Ils se rallient pour une seconde charge, quand le gros des troupes sous le commandement d'Edouard arrivent. Les écossais, exposés et sans appui, sont alors brisés par les archers et frondeurs anglais et piétinés par la cavalerie.

William Wallace et les écossais ont perdu un tiers de leurs hommes. Beaucoup se sont noyés en tentant de franchir la rivière. Les pertes d'Edouard sont de 2.200 hommes d'infanterie plus 200 archers, arbalétriers et frondeurs.

L'armée écossaise

1 EHK	GC Lm / SH (W. Wallace)
+ étendard d'armée	
1 LHI	SG 2HCW / SH
1 LHI	SG 2HCW / SH
7 EHK	IB Lm / SH
6 EHK	ID Lm / SH
30 MI	IC LTS / SH
30 MI	IC LTS / SH
30 MI	IC LTS / SH
30 LI	IC B
10 LMI	IA JLS / SH
10 LMI	IA JLS / SH
10 LMI	IA JLS / SH
16 LMI	IB JLS / SH
7 LMI	IC JLS / SH
8 LMI	IC JLS / SH

L'armée anglaise

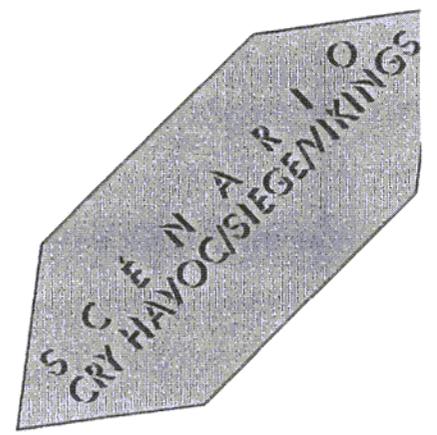
1 EHK	GC L / SH (Edouard)
+ étendard d'armée	
1 EHK	SG L / SH (comte de Norfolk)
1 EHK	SG L / SH (évêque de Durham)
10 EHK	RA L / SH
10 HC	IC L / SH
10 HC	IC L / SH
9 EHK	IB L / SH
20 MI	IC JLS / SH
20 MI	IC JLS / SH
30 LI	IC LB
30 LI	IC LB
20 LHI	RC CB

Gilles PASCAULT



Prise de flanc

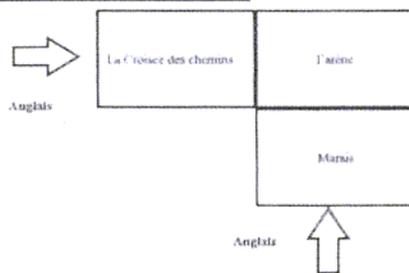
(Falkirk - 21 juillet 1298)



Par Christian DELABOS

Après la victoire de Wallace à Stirling Bridge (voir Claymore n°8), Edouard Ier décide de régler les affaires écossaises lui-même. Une grande armée royale prend alors le chemin de l'Ecosse. Wallace tente d'arrêter l'envahisseur à Falkirk en disposant ses hommes sur une colline protégée par un marais. Ce dispositif très fort avait pourtant un point faible: il pouvait être tourné... Très vite, l'aile droite écossaise se trouva aux prises avec une charge anglaise de côté...

1- Le champ d'action :



2- Les camps en présence :

Les Ecossais

Piquiers: Bertin, Crispin, Hal, Odo, Ben, Mark, Perkin, Wat, Brendan, Mondred, Bryn, Gareth, Arnold, Hayden, Stori, Aki.

Archers: Aylward, Bowyer, Fletcher (Cry-Havoc)

Sergents: Sgt Tyler, Sgt Wood, Sgt Arnim, Sgt Martin (Cry-Havoc)

Hommes des îles: Aelfwine, Edgar, Edward, Aethelmund, Bearktulf (Hous)

+ 20 piques

+ 10 pieux (voir Claymore n°5) à placer sur la carte "marais".

Les Anglais

Chevaliers: Sir Jacques, Sir Roger, Sir Peter, Sir Thomas, Sir William, Sir Alain, Sir John, Sir Piers, Sir Richard, Sir Roland, Sir James.

Archers Gallois (arcs long): Ower, Dylan, Idris, Myrlin, Aylwin, Gwyn (Siège)

3- Position de départ et début de l'action :

- Les Ecossais se placent en premier sur la carte "Arène".
- Les Anglais commencent la partie en faisant entrer un groupe de chevaliers (de "aucun" à "tous") par le côté indiqué de la carte "Croisée des chemins".
- Les archers Anglais et les éventuels chevaliers restant entrent au tour 4 par le côté indiqué de la carte "Marais".

4- Règles spéciales :

- L'arène doit être considérée comme une colline, elle est donc en hauteur et non en creux.
- Les règles spéciales sur l'armée écossaise s'appliquent (voir l'aide de jeu dans ce numéro).
- La carte "Marais" est fournie dans claymore n°6.
- La règle de la "volée des flèches" (Claymore n°9) s'applique pour les Anglais.

5- Conditions de victoire :

- Si tous les chevaliers Anglais sont tués ou blessés, les Ecossais remportent la partie.
- Les Anglais sont déclarés vainqueurs lorsque les 2/3 des Ecossais sont morts.

6- Epilogue :

Après avoir victorieusement repoussé une première charge de la chevalerie adverse, les piquiers écossais succombèrent à une pluie de flèches. Sur l'autre aile, la situation évolua de manière similaire. Dans ces conditions, ce fut tout le dispositif écossais qui s'effondra et William Wallace dut prendre la fuite.

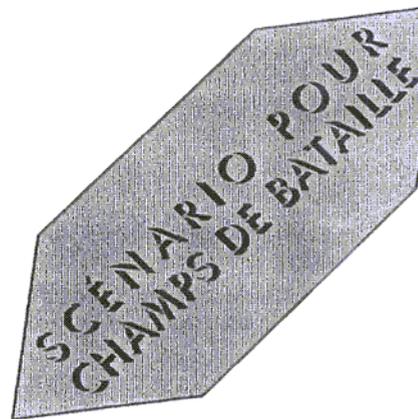
Christian DELABOS



Inverurie

(24 décembre 1307)

Par Christian DELABOS



Souverain roi d'Ecosse depuis mars 1306, Robert the Bruce doit faire face à la fois à ses ennemis écossais et aux autres troupes d'occupation anglaises. D'abord traqué comme un vulgaire gibier, the Bruce trouve des alliés parmi les nobles et les chefs de clan. Peu à peu, les anglais se retrouvent réduits à la défensive. Ces premiers succès permettent au Roi d'Ecosse de se consacrer à la réduction des rebelles écossais. Début octobre 1307, Robert se met en marche vers les terres de Jean Comyn, comte de Buchan. A Inverurie, le roi tombe malade. C'est une véritable catastrophe, car les troupes de Comyn sont là toutes proches.

1. Jean Comyn

Cette armée est battue à 20 Ep perdus.

- * **Jean Comyn** (32/11)
 - Général en chef : Irr Kn (O)
 - Chevaliers : Irr Kn (I)
 - Piquiers : 24 Irr Pk (I)
 - Archers : 4 Irr Bw (I)

- * **David de Brechin** (7/3)
 - Sous Général : Irr Kn (O)
 - Chevaliers : Irr Kn (O)
 - Irr Kn (I)
 - Ribauds : 2 Irr Hd (S)

Deux bagages mobiles prennent place derrière chaque corps.

2. Roi Robert the Bruce

Cette armée est battue à 21 Ep perdus.

- * **Robert the Bruce** (33/11)
 - Général en chef : Irr Kn (O)
 - Chevaliers : Irr Kn (O)
 - 2 Irr Kn (I)
 - Piquiers : 27 Irr Pk (I)

- * **Allié Highlander** (8/3)
 - Sous-Général : Irr Bd (F)
 - Guerriers : 2 Irr Bw (O)
 - Piétaille : 3 Irr Hd (F)

Quatre bagages immobiles sont placés au choix du joueur derrière ou dans la zone de déploiement.

3. Règles spéciales :

1. Le camp égyptien de « Vae Victis » symbolise les faubourgs d'Inverurie. Cette zone bâtie (voir règle de D.B.M.) n'est pas fortifiée. Elle est placée sur les hexagones 1723 à 1719 et 1424 à 1420.
2. Les troupes de David de Brechin se placent sur les hexagones 1124 à 1119.
3. Les Highlanders se placent dans les faubourgs d'Inverurie.
4. Robert the Bruce et ses hommes se placent dans la zone comprise entre les hexagones 1718 à 1701 et le bord large de la carte (2218 à 2201).
5. Jean Comyn et son corps d'armée sont placés à 3 cases du bord de la carte (hexagone 0416 à 0401).
6. Les pions écossais sont disponibles dans « Vae Victis » n°22.

4. Epilogue :

David de Brechin s'élanche dans les faubourgs d'Inverurie et commence à massacrer les troupes qui s'y trouvent. Apprenant la nouvelle, Robert déclare que c'est la meilleure médecine. Bien qu'il ne soit pas tout à fait remis, il saute à cheval et conduit ses troupes au combat. L'arrivée de celui qu'ils croyaient mourant sème la panique parmi les hommes de Comyn. Très vite l'armée se trouve démoralisée. « Celui qui avait le meilleur cheval s'échappa le plus vite. » (Barbour)

5. Source :

Claude PITHOIS, De Normandie au trône d'Ecosse, La saga de Bruce, Charles Corlet, 1998.

Christian DELABOS



Raid sur les Basses Terres

(Ecosse 14ème siècle)

Par Christian DELABOS



Après avoir créé un Highlander à partir d'un vulgaire crottin de cheval, Dieu lui demanda : - Où va tu maintenant ?

Dans les Lowlands, répondit la créature, afin d'y voler une vache. Cette histoire qui circulait dans les Lowlands à l'époque de la Réforme, trouve son origine dans les raids menés par les caterans à partir de la fin du Moyen-Age.

Voici donc l'un de ces raids sur les Basses Terres.

1. Le champ d'action :

Le village La croisée des chemins

2. Les camps en présence :

Les Highlanders

CHEF DE CLAN (à pied) : Edmund (V)
ARCHERS : Simon, Robert, Jean, Nicholas, Peter, Renier (C)

Les Lowlanders

CHEVALIER (à cheval) : Sir Roger (C)
SERGENT : Sgt Pugh, Sgt Llewelyn (C)
PAYSANS : Morris, Jasper, Ivor, Dylan, Will'm, Gawain (C)
FEMMES : Blodwin (C), Agatha, Astrid, Hilda, Judith (V).

+ Une chèvre, un porc et deux chevaux.

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

Les Lowlanders se partagent en deux groupes placés comme ils veulent sur les deux cartes.

Le bétail est placé dans les cours des maisons, mais jamais dans les maisons.

Les Highlanders commencent la partie en entrant par un ou plusieurs côtés de la carte *croisée des chemins*.

4. Règles spéciales :

Edmund ne combat pas à cheval.

Les règles sur la hache à deux mains (Vikings) s'appliquent au chef highlander.

Les murs des cours du village sont considérés comme des murets (voir Claymore n° 5 p 17).

Le cheval du chevalier est considéré comme un butin potentiel.

Aucun des deux camps ne songerait à tuer un des précieux animaux. Seul le cheval du chevalier peut succomber s'il se trouve impliqué dans un combat avec son maître sur le dos.

5. Conditions de victoire :

Le bétail est l'enjeu de la partie. Si à un moment, les caterans parviennent à quitter la carte avec au moins deux animaux vivants, ils remportent la victoire.

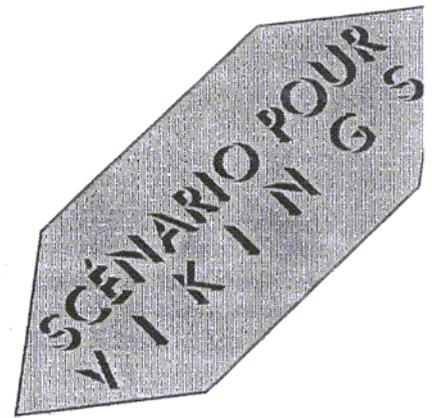
Christian DELABOS



Lutte à mort

(North Inch in Perth - 1396)

Par Christian DELABOS



Dans la première moitié du XIV^{ème} siècle, le clan MacKintosh reçoit, en récompense de ses loyaux services envers la couronne d'Ecosse, les terres de Glenloy et loch Arkaig. Ces terres sont pourtant occupées par les Cameron ! Pour défendre leur bien, ces derniers entrent en lutte contre les MacKintosh. En 1396, le roi Robert III organise un combat opposant trente champions de chacun des deux clans.

1. Le champ d'action :

Une carte " la plaine " et une carte " la côte n°2 " sont disposées après accord des deux joueurs.

2. Les camps en présence :

Les Cameron

GUERRIERS : Agnar (HD), Torberg (HD), Gunnstein (HD), Tor (HD), Skule (HD), Ingemar (HD), Hallstein (HD), Klemet (HD), Aelfwine (HOUS), Beorhtulf (HOUS), Ceolred (HOUS), Tostig (HOUS), Aelthered (HOUS), Osmed (HOUS).

CATERANS : Alrek (BS), Gaute (BS), Hildebrand (BS), Ragnar (BS), Ulv (BS), Brynjolf (BS), Godwine (CEO), Aelfweard (CEO), Aethelberht (CEO), Aelmaer (CEO), Glum (BN), Gyrd (BN), Balder (BN), Otto (BN), Hermod (BN), Domar (BN).

Les MacKintosh

GUERRIERS : Magnar (HD), Torstein (HD), Heirrek (HD), Skofte (HD), Tryggue (HD), Hulvid (HD), Tjodolv (HD), Edgar (HOUS), Edmund (HOUS), Aethelmund (HOUS), Hygeberht (HOUS), Kola (HOUS), Eegbryht (HOUS), Wulfgar (HOUS).

CATERANS : Torgrim (BS), Hake (BS), Olav (BS), Dag (BS), Ragnvold (BS), Oswald (CEO), Ordheh (CEO), Eadric (CEO), Weohstan (CEO), Yngve (BN), Runolvd (BN), Hagbard (BN), Torodd (BN), Sigulf (TH), Torleik (BN), Eadred (PAY).

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

Les Cameron se placent sur les cartes le long d'un des 3 côtés terrestres. Les MacKintosh se placent ensuite le long d'un de deux côtés restant. On joue à pile ou face pour savoir lequel des deux clans commence la partie.

4. Règles spéciales :

Les règles sur la hache à deux mains (Vikings) s'appliquent ici. Par contre, ni les règles sur les berseks, ni celles sur le mur de bouclier ne s'appliquent.

Au début de chacun de ses tours de jeu, chaque joueur jette un dé 10. Si le nombre obtenu est supérieur au nombre de membres de son clan survivants, la panique s'empare de ses troupes et il perd immédiatement la partie.

5. Conditions de victoire :

Pour emporter le combat, il s'agit d'exterminer l'ennemi ou de le mettre en fuite.

6. Epilogue :

La victoire des MacKintosh fut écrasante : ils n'eurent à dénombrer qu'un blessé alors que l'unique Cameron survivant ne dut son salut qu'à la fuite à travers la rivière Tay. Ce combat ne mit pas fin pour autant au conflit : il dura encore plus de deux cent ans.

Christian DELABOS



Harlaw

(21 juillet 1411)

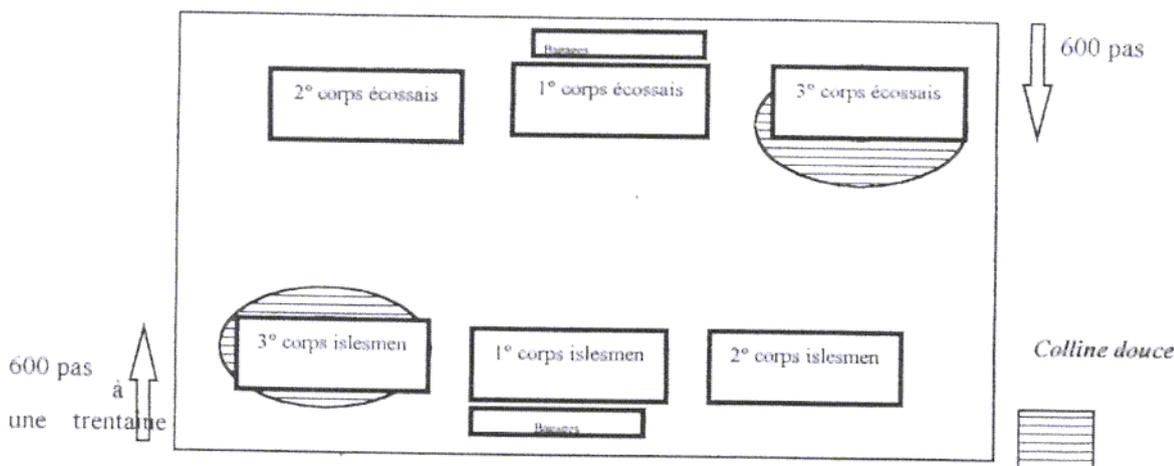
SCÉNARIO
POUR DBM

Par Fabrice RENIER

La succession du comté de Ross engendra une lutte acharnée entre le régent d'Écosse et le roi d'Angleterre. Henri IV d'Angleterre lève une armée de 10000 hommes des îles afin de faire valoir ses droits sur ce comté et du même coup mettre à sac, si possible, la prospère cité d'Aberdeen. Plusieurs clans le soutiennent: les Mac Lean, les Mac Leod, les Cameron et les Mackintosh. Après avoir dévasté la cité royale d'Inverness, les hommes des îles rencontrent le 24 Juillet à Harlaw on the Ury,

de kilomètres d'Aberdeen, une armée hétérogène levée par le régent. A sa tête se trouve son neveu Alexandre Stewart, comte de Mar, fils illégitime du fameux Loup de Badenoch, cousin germain de Donald. Mar accompagné de James Scrymgeour, porte étendard royal et connétable de Dundee et Robert Davidson, prévôt d'Aberdeen. Les milices urbaines d'Aberdeen redoutant la venue des hommes des îles, apportent tout leur soutien au comte de Mar. De plus, les Gordon et les Mackenzie se rangent également aux cotés du comte.

1- Le champ d'action :



2- Les camps en présence :

Armée écossaise (défenseur)

1^{er} Corps

C n C Irr Kn (o)
2 Irr Kn (o)
3 Irr Kn (i)
42 Irr Pk (i)
3 Irr Hd (s)
3 Irr Ps (o)
6 bagages mobiles Irr Bg (i)

2^e Corps (général allié fiable)

S\G Irr Bd (f)
12 Irr Bw (o)
4 Irr Ps (o)
12 Irr Hd (f)

3^e Corps

S\G Irr Pk (i)
8 Reg Sp (i)
21 Irr Pk (i)

Démoralisation :

1^{er} Corps: 17
2^e Corps: 7 Défaite: 51 EE
3^e Corps: 10

Armée des hommes des îles (attaquant)

1^{er} Corps (Donald + Ian MacLeod)

C n C Irr Bd (o)
32 Irr Bd (o)
12 Irr Ax (o)
6 Bagages mobiles Irr Bg (i)

2° Corps (Red Hector Maclean de Duart)

S\G Irr Bd (o)

20 Irr Bd (i)

5 Irr Bd (o)

3° Corp (Calum Beg Mackintosh)

S\G Irr Bd (f)

10 Irr Bw (o)

4 Irr Ps (o)

10 Irr Hd (f)

Démoralisation :

1° Corps: 15

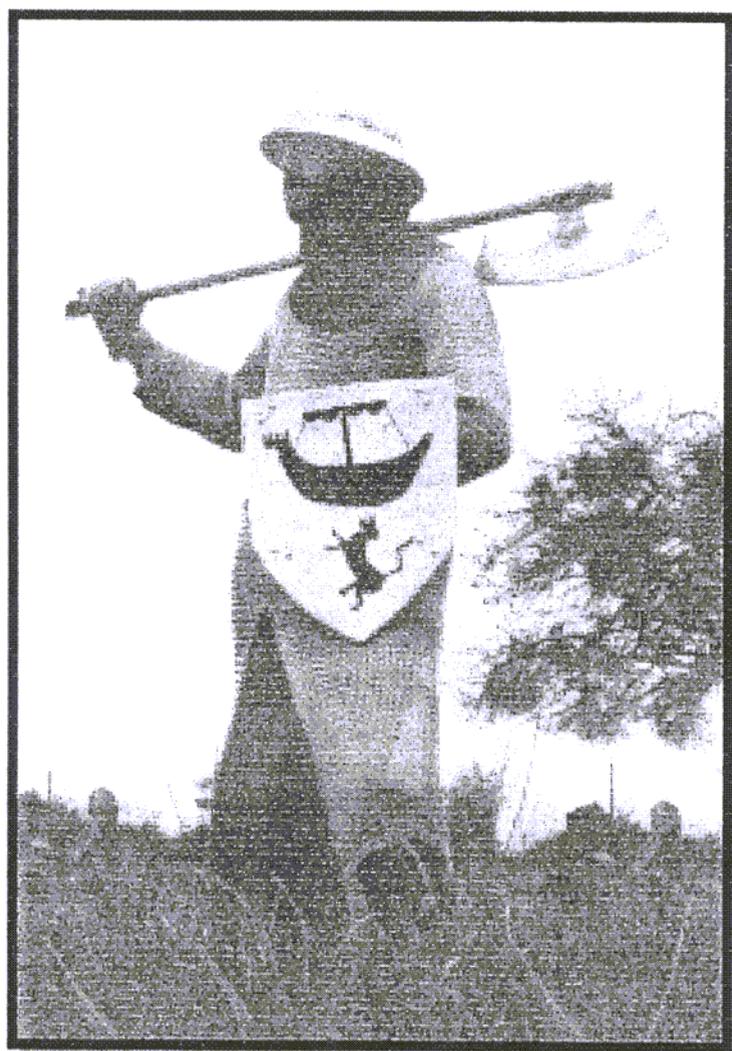
2° Corps: 9 Défaite: 44,5 EE

3° Corps: 6

3- Epilogue :

Le combat fut sanglant, un véritable bain de sang passé dans l'histoire sous le nom de carnage d'Harlaw au cours duquel Mac Lean de Duart et MacLeod de Dunvegan perdirent la vie. Bien que sans résultat sur le plan militaire, la bataille se termine par le retrait de Donald et de ses alliés, de sorte que le comte de Ross revint plus tard à la Couronne d'Ecosse.

Fabrice RENIER





William Wallace



Par Jérémy BERTIN

À la fin du 13^e siècle. Dans une Ecosse écrasée sous la domination anglaise, un Homme va se lever et donner le signal de la révolte. Cet homme William Wallace à la tête d'une armée inférieure en nombre et en arme, va défier l'envahisseur dans une lutte âpre et sauvage. Il remportera la plus grande des victoires : celle de la LIBERTE. Fasciné par la lutte Ecossaise, je n'ai pu résister à adapter l'armée de William Wallace à la règle de jeu D.B.M.

Je me suis reporté à la liste SCOTS COMMON ARMY 1124 AD - 1512 AD du BOOK N°4 ARMY LIST DBM.

PRESENTATION DE MON ARMEE ECOSSAISE
William Wallace (1297 à 1304)

(101,5 Eléments / Démoralisation 51)

1. Corps principal (Sir Fraser)

s/g IRR PK (I) 13 AP
50 IRR PK (I) 150 AP
3 IRR Ps (O) 6 AP (52,5 Elts / Démo 17,5)

2. Corps (Wallace)

1 G/c IRR KN (O) 20 AP
2 IRR KN (F) 20 AP
3 IRR KN (I) 24 AP
21 IRR PK (I) 63 AP
4 IRR PS (O) 8 AP (26 Eléments /
Démo 10)

3. Corps « HIGHLANDERS » (Sir Stuart)

1 a/g IRR BD (O) 10 AP
8 IRR BW (O) 32 AP
4 IRR HD (F) 4 AP (11
Eléments / Démo 4)

4. Corps « ISLESMEN » (Mac Leod)

1 a/g IRR BD (O) 10 AP
8 IRR BD (O) 40 AP (9 Eléments /
Démo 3)
Total : 400 AP

Conseils Tactiques :

Du fait que les piques sont la force principale de cette armée, elles ont montré lors de dernières batailles (sur table) que leur utilisation avec 3 rangs de soutien pouvait constituer un avantage d'attaque ou de défense non négligeable (7 contre montés et 6 contre piétons). Cependant leur faiblesse reste la fameuse prise de flanc, si destructrice à DBM. J'ai donc choisi de protéger les côtés de mes « phalanges écossaises » par des troupes légères (Ps).

Mon corps d'Highlanders me sert souvent à surprendre l'adversaire par une embuscade (A l'orée du bois...).

Les BD ont pour habitude d'appuyer l'attaque de mes PK. Quant au corps de « Mel Gibson , Alias : William Wallace », il peut constituer un second corps d'attaque ou de réserve, selon le déroulement de la bataille.

Figurines et Peinture :

Il s'agit une armée moyenâgeuse totalement irrégulière et j'ai dû mixer les marques de mes figurines. Une base d'ESSEX pour les Kn, Bw et Bd. Les Pk sont composés D'ESSEX, MUSEUM, MINIFIGS et GALDIATOR. Boucliers ronds avec clous sur le devant. Mes chevaliers sont équipés de la côte de maille.

Les tenues de l'infanterie, sont du type armée 13^e siècle, vêtements simples à dominante marron ou verte. Pour différencier les Highlanders, j'ai fait une entorse à l'histoire en mettant quelques « kilts ».

Quelque soit l'issue d'une bataille à la tête de votre Wallace's army, n'oubliez jamais que « L'important n'est pas les battre, mais de les combattre ». (BRAVEHEART 1995).

Jérémy BERTIN



Les armées irlandaises et écossaises

9ème - 15ème siècle

Par Christian DELABOS



Si les Celtes sont connus pour leur forte propension à s'entre déchirer, ceux d'Irlande et d'Ecosse eurent aussi à croiser le fer avec des envahisseurs. Ces invasions furent le fait des Vikings puis des Anglo-Normands. Au cours des interminables conflits qui émaillent le Moyen-âge britannique et irlandais les armées évoluèrent plus ou moins au gré des influences extérieures ou des menaces à contrer.

1. Les armées irlandaises :

Ces armées n'ont finalement que peu changé au cours des siècles. Les guerriers confrontés aux Vikings n'avaient à leur opposer que des épées courtes, des javelots et des pierres. Peu à peu certaines armes Vikings furent adoptées (en fait surtout la hache à deux mains) mais les armures ne viennent à se répandre qu'à la fin du Moyen-âge. Les chevaux ne commencent à être utilisés qu'au début du XV^e siècle.

1.1. L'époque Viking :

Guerrier irlandais

A l'époque viking, ces guerriers combattent à l'épée courte avec de très petits boucliers. Ils utilisent parfois des pierres lancées à la main.

La fréquence de tir et l'efficacité sont identiques à celles des frondes.

Modification due à la distance de tir.

		Courte distance –	
Moyenne distance –	Longue distance	pas de motif	
+2 au dé	+3 au dé	1 à 2 cases	
3 cases	4 cases		

Guerrier irlandais: Bondi et Ceorls sans piques (VIKINGS)

Kerns

Les lanceurs de javelots étaient très répandus dans les armées irlandaises. Ils portaient le plus souvent 3 javelots. Pour les représenter on utilisera les Ceorls et les Berseks porteurs de piques ou de javelots de VIKINGS.

Kerns: Ceorls et Berseks porteurs de piques ou de javelots.

Sons of the death

Ces guerriers redoutables étaient des Irlandais ayant adopté le mode de combat des vikings. Ils constituaient des bandes de pillards et de mercenaires combattant pour leur seul profit. Ils inspiraient une réelle terreur à leurs adversaires viking et irlandais.

Pour simuler les effets de leur réputation, on appliquera la règle suivante: Tout personnage désirant attaquer pour la première fois un son of the death doit réussir un jet de dé /10 inférieur à sa propre attaque. Les sons of death sont les seuls irlandais susceptibles d'utiliser des armures. Les règles concernant les haches à deux mains s'appliquent aussi pour eux lorsqu'ils en disposent. On utilisera pas les règles concernant les berseks pour eux.

Sons of death: Hirdmen, berseks et bondi (VIKINGS).

1.2. L'époque féodale (XII^e - XIV^e siècle) :

Guerriers irlandais

A la fin de l'époque viking, les guerriers irlandais adoptent la hache à deux mains. Elle devient même leur arme de prédilection. La règle sur la hache à deux mains s'applique donc désormais pour eux (mais pas celle sur les berseks).

Guerriers irlandais: Berseks, bondi (VIKINGS)

Kerns

Mêmes indications que pour la période viking.

Galloglaihs

Ces mercenaires venus des Highlands et de îles de l'ouest de l'Ecosse fournissaient un apport de poids aux armées irlandaises grâce à leur forte pugnacité, leurs armures de mailles et leurs solides haches à deux mains.

Galloglaihs: Housecarls (VIKINGS)

2. Les armées écossaises :

Des guerriers pictes qui affrontaient les vikings aux piquiers de William Wallace et Robert The Bruce, les Écossais ont, au contraire des Irlandais, vu leur mode de combat considérablement évoluer au cours des siècles.

2.1. Les pictes :

Cavaliers lourds pictes

Les nobles pictes combattaient à cheval et étaient protégés par cotte de maille, casque et bouclier.

Cavaliers lourds pictes: Earls à cheval (VIKINGS)

Cavaliers légers pictes

Les cavaliers pictes sont des lanceurs de javelots à cheval. Ils disposent de 3 javelots. Pour la mise en oeuvre de ce type de troupes, reportez vous aux règles contenues dans Claymore n°6.

Cavaliers légers pictes: Turcopoles (CROISADES)

Arbalétriers pictes

Aussi étrange que cela puisse paraître, les pictes connaissaient l'arbalète. Il n'est pas certain qu'ils l'aient utilisé pour la guerre, mais pourquoi se priver de cette option ?

Arbalétriers pictes: Arbalétriers de SIEGE

Guerriers pictes

Il s'agit principalement de piquiers qui fournissaient la base des armées pictes. Comme tous les pictes, nobles exceptés, ils combattaient sans armure.

Guerriers pictes: Bondi de VIKINGS et piquiers de SIEGE

2.2. L'époque pré-féodale (XI^e siècle) :

On reprendra en grande partie les éléments des armées pictes (Cavaliers lourds, cavaliers légers, arbalétriers, guerriers) en y ajoutant des Thanés et des Ceorls (VIKINGS) pour tenir compte de l'influence Saxonne (Northumbrienne) sur l'Écosse de cette période.

2.3. L'époque féodale (XII^e siècle et au-delà) :

Cette époque se caractérise par l'adoption de la chevalerie (Sous l'influence des Normands) et de masses de piquiers.

Chevaliers Normands

Peu à peu, des nobles normands vinrent s'installer en Écosse, amenant avec eux la féodalité et leur mode de combat. L'Écosse étant un pays pauvre, il fut assez

difficile aux chevaliers de suivre l'évolution de l'équipement militaire au fil des siècles, leur harnachement devint archaïque par rapport à celui de leurs adversaires anglais.

Chevaliers normands (XII^e siècle): Templiers (CROISADE)
Chevaliers normands (XII^e- XIV^e siècles): Chevaliers(# Barons) de CRY-HAVOC et SIEGE.

Archers de la forêt d'Etterick

Ces archers sont les seuls des Lowlands. Ils combattent équipés d'un arc court.

Archers de la forêt d'Etterick: Archers courts de CRY-HAVOC et SIEGE.

Paysans

Ce type de troupe regroupe 3 catégories de combattants:

- Les "simples paysans".
- Les "patriotes" - Lors des guerres contre les anglais, le nationalisme écossais prit naissance faisant du moindre cultivateur un combattant motivé. Pour simuler cet enthousiasme, les "patriotes" utilisent la règle des coupes jarrets. Lors des combats anglais-écossais tous les paysans sont soit des "patriotes" soit des "piquiers" (voir infra).
- Les "piquiers": certains paysans peuvent intégrer les rangs des schiltrons (voir ci-dessous).

Piquiers des schiltrons

A partir du XIII^e siècle, la majeure partie des armées lowlanders est constituée de piquiers combattant en rangs serrés. Ce type de formation se nomme schiltron.

Pour former un schiltron, il faut un minimum de 5 piquiers combattant et se déplaçant de façon adjacente. Les longues piques des schiltrons sont simulées par des pions fournis dans ce numéro de Claymore.

La formation en schiltron se présente ainsi

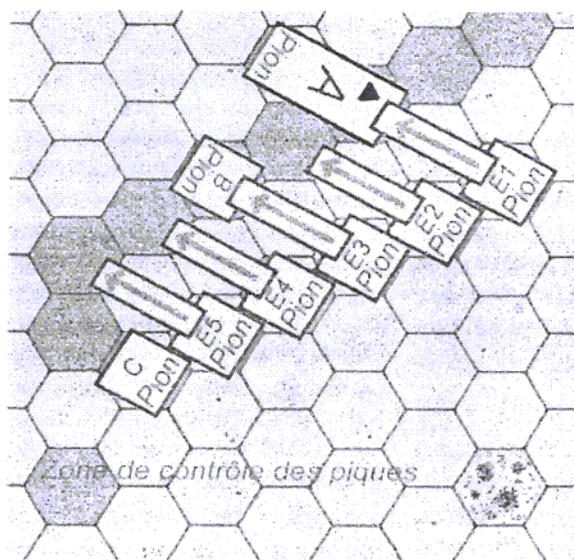


Chaque lance apporte un bonus au soldat qui la porte:
 +10 aux points d'attaque et de défense contre un cavalier

+15 contre un chevalier chargeant

+5 aux points d'attaque et de défense contre un fantassin

Ce bonus de points ne s'applique que si le combat se déroule sur une zone contrôlée par une pique.



Le pion A (Sir Richard) combat le pion E1 (Bertin) à 30 contre 17 (10+7) soit 1 contre 1 en attaque.

Les pions E1 (Bertin) et E2 (Crispin) combattent A (Sir Richard) à 19 (10+9)+18 (10+8) soit 37 contre 14 soit 2 contre 1 en attaque.

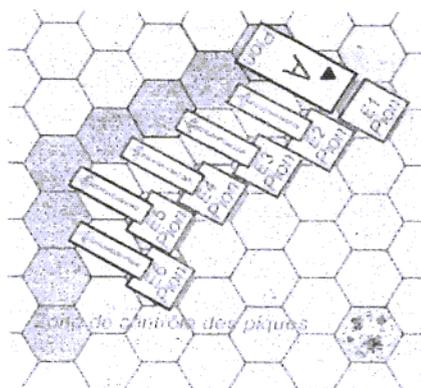
Le pion B (Tybalt) combat le pion E3 (Hal) à 11 contre 11 (5+6) soit 1 contre 1 en attaque.

Le pion C (Otto) combat le pion E4 (Ben) à 11 contre 6 soit 1 contre 1 en attaque.

Un porteur de pique attaqué hors de la zone de contrôle de sa pique perd automatiquement son arme.

Une pique laissée au sol peut être récupérée moyennant 2 points de mouvement. Le fait de se déplacer avec une pique "coûte" 3 points de mouvement.

Lors de l'attaque de front d'un piquier et de sa pique, un attaquant qui réussit un résultat positif au combat (défenseur tué, blessé ou assommé) détruit la pique du défenseur et prend immédiatement la place de l'arme. Le défenseur se trouve désormais réduit à ses seules caractéristiques.



Légende: A (Sir Richard) détruit la pique de E1 et prend la place de l'arme. Il devient adjacent au piquier.

Piquiers de schiltrons: Paysans, piquiers, vougiers, sergents, haliebardiens de CRY-HAVOC et SIEGE.

2.4. Highlanders et hommes des îles (XI^e - XV^e siècle) :

Les Highlands et les îles de l'ouest de l'Ecosse forment un espace géo-historique spécifique très marqué par l'influence norroise et un fort substrat celtique. Les guerriers de cette zone sont susceptibles d'intervenir de diverses manières à CRY-HAVOC: soit comme mercenaires opérant en Irlande (voir ci-dessus), soit comme composante des armées féodales ou royales écossaises, soit comme fidèles des seigneurs des îles, enfin comme hommes de clan combattant pour leur chef.

Hommes des îles et guerriers d'élite

Ces guerriers équipés de cottes de maille ou de gambisons, casqués et armés le plus souvent d'une hache à deux mains sont de redoutables adversaires. A l'époque viking ils utilisent le mur de bouclier.

Hommes des îles: Housecarl et Hirdmen de VIKING.

Archers Highlanders

Ces archers sont protégés de cottes de maille et utilisent l'arc court. Dans certaines batailles, leur intervention fut décisive. Ils constituent avec les guerriers d'élite le meilleur des armées des Hautes Terres.

Archers Highlanders: Archers lourds de CROISADES.

Hommes de clan

Assez légèrement équipés, ne combattant parfois qu'avec une targe et un dirk (poignard de chasse), les hommes de clan ne disposent pas encore de Claymore (elles ne font leur apparition qu'à la fin du Moyen-âge - contrairement à une idée reçue très largement répandue !). Dans la masse de ces rudes combattants on compte quelques lanceurs de javelots et tous sont aptes à lancer des pierres à la main (voir les règles ci-dessus).

Lanceurs de javelots: Ceorls et bondi porteurs de piques (VIKINGS)

Autres hommes de clan: Autres ceorls et bondi (VIKINGS)

Christian DELABOS



Kadesh, une bataille antique mais aussi une règle médiévale

Les hérauts de Morriyane

Par Gilles PASCAULT



Dans le monde du jeu d'histoire, il existe énormément de règles de jeu avec ou sans figurines. Dans la période médiévale, il en existe un peu moins et dans le jeu d'histoire avec figurines encore moins (en période médiévale bien sur !).

Personnellement j'en pratique deux.

Claymore consacre déjà des articles à une (DBM), moi je vais vous présenter l'autre.

Kadesh concerne les périodes antiques et médiévales. Chaque joueur, généralement 2, met au point une armée avec des figurines 25 mm. Cette armée doit avoir obligatoirement des bases historiques. Il existe des listes (WRG) pour les périodes concernées. Cette règle a été mise au point pour retranscrire la réalité historique sur une table de jeu (2,40 m sur 1,60 m) tout en gardant un équilibre assurant une bonne jouabilité. L'échelle du jeu permet de jouer sur le plan tactique, avec un processus de réflexion proche des échecs.

Le joueur dispose d'un budget initial pour concevoir son armée, chaque figurine coûtant un nombre de points déterminé suivant son moral et son équipement, cela pour retranscrire un équilibre entre les différentes armées. Une partie se déroule en 3 à 5 heures. Les premiers temps de chaque partie sont consacrés à l'établissement du plan de bataille (déploiement des troupes sur la table), et à la rédaction des ordres. Le temps restant sera

utilisé pour les manoeuvres et la bataille proprement dite.

Pour gagner, il est nécessaire de bien connaître la règle. Cependant, la victoire n'appartiendra pas forcément à la meilleure armée, mais au plus fin tacticien.

Les échelles

Dans *Kadesh* on utilise comme référence le **double pas romain** ce qui veut dire qu'à l'échelle d'une table de jeu 1 cm représente 3 m dans la réalité.

Une figurine de cavalier ou de fantassin représente 20 hommes.

L'unité de temps étant l'heure simulée appelée également "**période**". Une Journée est le plus souvent simulée à raison d'une période par heure, soit 10 périodes de jeu maximum.

Le matériel utilisé

Outre les figurines, on utilise un mètre à ruban, 1 dé 6 faces normal et 2 dés moyennes (marqués 2.3.3.4.4.5) de couleurs différentes (généralement un vert et un rouge).

La composition d'une armée

Elle est obligatoirement commandée par un général en chef sous les ordres duquel des éventuels sous généraux dirigent les **corps de bataille**. Ensuite vous formez, avec un ensemble de figurines inséparable en cours de jeu, vos unités. Ces unités ont une taille de 5 à 50 figurines. Si vous voulez avoir une armée très mobile sur le champ de bataille, il est conseillé d'avoir un minimum de 15 unités. Vous pouvez

éventuellement adjoindre à vos unités une sous unité qui ne peut s'éloigner de l'unité mère de plus d'un mouvement. Chaque armée peut aussi posséder des étendards ou symbole sacrés. Il y a l'étendard personnel du général indissociable de celui-ci, qui permet de le localiser par dessus les autres troupes. Vous avez aussi l'étendard d'armée qui influe sur le moral des troupes et enfin l'étendard sacré qui fanatise les troupes qui y sont sensibles. Quant aux symboles sacrés, on regroupe sous ce terme les étendards sacrés décrits ci-dessus, mais aussi les objets de culte, les personnages à caractère saint ou les groupes religieux. Ils n'ont d'influence que sur certaines troupes historiquement admises.

LE SYSTEME DE JEU DE KADESH

Dans *Kadesh*, les troupes combattent de manière différentes. en effet 4 points sont particulièrement importants avant d'engager vos troupes au combats.

-Le type d'unité, à savoir si c'est des chevaliers, cavaliers ou fantassins super lourds, extra lourds, lourds, moyens ou légers.

-Le type d'armement : les différentes armes de jet (arc, arbalète, fronde, fustibule, javelot, dard), armes à feu (arquebute) ou armes de mêlée (arme à 2 mains, armes de poing, pique, lance médiévale, contos, javelot, lance courte, pilum, francisque, hallebarde...)

- Les différents ordres de combat, c'est à dire qu'en fonction de la densité au sol des combattants on distingue trois ordres : l'ordre dispersé, l'ordre lâche et l'ordre serré.

- Le statut et l'entraînement des troupes.

Il y a deux statuts possibles :

- Soit les troupes sont régulières, c'est à dire que se sont des soldats de métier encadrés par des officiers.
- Soit les troupes sont irrégulières, c'est à dire que se sont des combattants "levée" qui sont commandés par des nobles ou des chefs de tribus. Leur valeur combattive n'est pas inférieure à celle des réguliers, mais elles sont peu manoeuvrières.

L'entraînement reflète à la fois, la préparation au combat, la valeur combattante et la capacité à se maîtriser dans des circonstances imprévisibles. L'entraînement est figuré par 5 classes de moral : A, B, C, D, E. La majorité des troupes, habituées au combat, son de classe C.

Chacun ayant composé son armée, on dispose les éléments de décors sur la table afin de constituer le champ de bataille. Les généraux préparent leurs

plans de bataille sur feuille, sur laquelle ils indiquent leurs positions de départ des unités, les déplacements et ordres (attaquer, tenir, harceler...). Ils indiquent aussi les éventuelles marches de flanc destinées à surprendre l'adversaire.

Voilà, l'histoire va pouvoir être réécrite, les 2 armées vont pouvoir s'affronter !!!

Les phases de jeu :

Afin d'accroître le réalisme et de résoudre les problèmes d'interactions de mouvements et quand la situation l'oblige, on peut jouer soit par 1/4, 1/2, 3/4 de période selon le choix des joueurs.

1. Jets de dés pour arrivés de flanc la période suivante, annonce d'entrée différée pour la période suivante, désignation des unités en marches accélérées
2. Placement des troupes arrivant de flanc en début de période
3. Exécution des signaux
4. Rédaction des messages
5. Choix de la durée de la séquence de jeu :

- Déclaration des mouvements non obligatoires et des tirs

- Exécution des test liés aux déclarations de mouvement

- Exécution des mouvements de la séquence

6. Résolution des tirs

7. Résolution des mêlées, reculs et suivis, coup dans le dos

8. Mise en place des troupes arrivant de flancs en fin de période

9. Exécution des tests de fin de période.

QUI GAGNE ?

Si aucun des 2 camps n'a admis sa défaite au terme de la durée fixée initialement, il faut calculer les points de pertes de chaque camp en figurines et en unités.

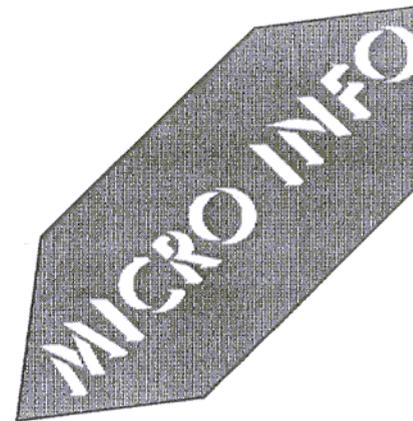
Voilà j'ai essayé d'éveiller votre curiosité sur cette règle de jeu, tout en n'ayant pu approfondir les "petites subtilités" de la règle qui font souvent la différence entre des joueurs de force égale.

Par contre si je vous ai donné envie d'approfondir ce système de jeu je vous encourage à contacter un club de votre région qui pratique cette règle ou de contacter directement la fédération française de jeu d'histoire. Pour les habitants du Cher ils peuvent me contacter au 02 48 76 58 08 (club des *Hérauts de Morrigane*)

Gilles PASCAULT



Les infos du Bouffon



Par Sylvain FAHY

Aïe ! Aïe ! Aïe ! Nous voici arrivés sur notre bonne vieille terre des Highlands. Qu'allons nous donc bien pouvoir faire en ces lieux merveilleux. Goûter quelques productions locales tel q'un bon W..... Ou encore une G..... bien goulailante. Et bien...

Je vous laisse maintenant avec votre micro préféré et je vous retrouve à la prochaine édition pour de nouvelles bouffonneries.

Sylvain FAHY

En micro, pour jouer sur des terrains écossais, vous pouvez prendre « Lord of the realm II » et monter votre propre scénario tout comme avec « Age of empire » qui avec quelques free/share-wares peut se transformer en stratégie médiévale digne de ce nom. Je vous conseille également un vieux de la vieille, logiciel de collection, « King Maker », qui vous transportera en pleine guerre des « deux roses » !

Il en existe bien d'autre encore, mais je ne vous ai donné que mes bouffonneries.

Transportons nous maintenant sur le réseau mondial avec l'association franco-écossaise.

Celle-ci se trouvant à l'adresse « [http : //www.franco-ecossaise.asso.fr/](http://www.franco-ecossaise.asso.fr/) » possède des liens divers, pages web françaises et écossaises.

Nous pouvons de ce fait trouver toute sorte d'informations comme par exemple :

- l'historique de l'alliance franco-écossaise,
- l'Ecosse sur internet avec visite, histoire, affaires écossaises et des infos de tout genre,
- et sur l'association propriétaire du site.

Les liens proposés sont nombreux et permettent aussi bien d'aller chercher si l'un de nos ancêtres vient des Hautes-Terres ou encore quels sont les motifs de Tartan utilisés pour tel famille. Bien sûr, quelques sites sont consacrés aux stratégies écossaises.

Attention, ce type de visite implique d'avoir des connaissances anglophones.



SERIE CRY HAVOC - SCENARIOS DIVERS - Pietro CREMONA

TITRE	BOITE	A	B	CARTE	JOUEUR	T
(dans le journal du Stratège)						
17/18 - Escarmouches	CH+S	9C+8F+6A	11C+7F+3A	CRD+VLG+CMP	2	
23/24 La sainte ampoule	CH	7F+3A+3P	15F+3A+2P	VLG	2	
31- Boutons les moutons	CH+S	6F+3A+7P	10F+2A	FOR+CST	2	
34 - Au gué, ... vive les templiers	CH+O	6C+6A+divers	8C+2AC+divers	WAT+CRD+FOR	2	
35 - Le dernier obstacle	CH	5C+6F+4A	3C+9F+5A	CRD+VLG	2	
55/56 - Crànn Ull... !	Toutes	3C+12F+3A+divers	8C+3AC+divers	COA+WTML+FOR+CRD		
57 - Le collecteur d'impôts	CH+S+CR	2C+10F+1P	7F+6A	CRD+FOR		
60/61 Les hordes de Shaman	CH+DN	(campagne scénarios simples)				
1 - Une veillée agitée	CH	3C+9F+1P	1C+6F+2A	CRD	2	
2 - Sir Gilbert à l'ennemi	CH	2F+survivants	1C+4F+1A+11P	CRD+VLG	2	
3 - Rencontre avec Zacharie	CH+DN	1C+1A+Elfi+surv	1DN+13 Orcs	FOR	2	
4 - La caverne des nains	CH+DN	1C+surv	8 nains	CAV	2	
5 - Une mauvaise surprise	CH+DN	Groupes 1+2+surv	1DN	LAC	2	
6 - L'attaque de Kaliep	CH+DN	Survivants	Groupe 2+surv	FOR+VLG	2	
7 - L'attaque de Midelle	CH+DN	Groupes 1+2	Groupes 1+2+surv	WDVL+WTML	2	
65/66 - Le convoi	SAM	7F+4P	5NJA	TMPL+FOR	2	
69 - Ils arrivent	CH+CR	5C+11F+5A	8C+6AC+4F+4A	CRD+WAT+OLG	2	
71 - Le soleil de califat	CR	5C+10F+3A	24F+4A+8P	Cité médiévale	2	
72 - Le combat des trentes	CH+S+CR	15F	15F	PLA	2	
SPECIAL SCENARIOS						
Les joutes du téméraire(*)						
1 - Scénario pour tournoi	S+CR	12C+10F+3A	9C+11F+2A	WAT+OLG	2	
2 - Scénario pour toutnoi	S+CR	11C+7AC	7C+8F+2A	WAT+OLG	2	
(Dans Casus Belli)						
7 - La sauvegarde du Saint Graal	CH	7C	1C+14F+2A	VLG+CRD	2	
34 - Sus aux Cathares	S	3C+10F+4A+9P+1E	3C+7F+2A+1E+1P	CMP+CST	2-4	
45 - Blanche est la route du pont	CH+SAM	7C+14F+3A	7C+10A+16F	VDB+CRD	2-3	
HS 13 - La colère de Jean	CH	5C+9F+2A	2C+14F+TSP+FE	VLG+CRD	2-3	
47 - Transport d'armes	S	2C+6F	1C+8F+4P	FOR	1-2	
(Dans Vac Victis)						
7 - Mantzikert	CR+VI	3C+20F+2A	25C	CRD+PLA	2	
19 - Les rues de Mansurah	CR	19C	11C+3A+13F	Cité médiévale	2	

L'épée d'Aymeric

Maintenant à

ROUEN (76)

AMIENS (80)

THUIT-SIGNOL (27)

FRANQUEVILLE SAINT-PIERRE (76)



Si les Reconstitutions historiques
Cascades avec armes
Combats historiques sportifs
Banquets médiévaux
Vous intéressent

Venez nous rejoindre dans les différents centre
ou contactez nous au 02.35.15.22.10.

L'épée d'Aymeric

Association loi 1901

Apt 72 Bât 6
2, Rue du Général Sarrail
76 000 ROUEN
Tél. 02.35.15.22.10
Fax 02.35.15.22.10