

Le fanzine de l'épopée médiévale.

# CLAYMORE

Articles, Aides de jeu  
et scénarios  
pour :

La serie  
Cry Havoc,

LES WARGAMES  
MÉDIÉVAUX.

LES LOGIELS  
À THÈMES  
MÉDIÉVAUX.

Les jeux de  
Figurines  
Médiévaux,

Numéro 12  
Juillet - Décembre 1997  
N° ISSN 1169-4831

Prise en compte LFP

# L'Édito

A l'heure où vous lirez ces lignes, l'année 1998 aura sans doute vécu ses premiers mois froids, humides et verglacés. Bref, un temps peu adapté aux joutes guerrières, à moins de se prénommer Charles et de répondre au doux surnom de " Téméraire " (le fêlé bourguignon, pas le sous-marin!). Pourtant, pourtant, nous n'avons pas hésité à braver les frimas pour pouvoir vous livrer ce douzième numéro de *Claymore*!

La série Cry-Havoc reste toujours au centre de nos préoccupations et nous vous avons concocté quelques scénarios offrant des situations inédites à ce jour. De plus, vous trouverez dans les pages qui suivent des pions couleuvriniers. Pour l'instant, vous pourrez vous en servir pour le scénario de P. GAILLARD paru dans *Claymore* n° 8. Dès le prochain numéro, vous en aurez l'usage au sein d'un scénario impliquant également les archers de la garde écossaise. Nous joindrons à ce scénario une aide de jeu développant de façon pointue l'utilisation des couleuvriniers (règle avancée). Et nous ferons une petite incursion au crépuscule du Moyen-âge puisque vous pourrez disposer de règles sur les arquebusiers turcs et espagnols.

Par contre, nulle trace d'un scénario avec les gardes écossais dans *Claymore* n°12 : il est reporté au n°13 (cf. plus haut). En effet, *Claymore* n°13 sera consacré aux Ecossais et aux Irlandais médiévaux. Moults scénarios, aides de jeu, voire carte de terrain (may be) pour Cry-Havoc sont au programme de ce numéro " patriotique " (cette appellation n'engage que le rédac'chef). *Argad* et D.B.M. seront aussi à l'honneur dans le n°13, mais il me faut revenir au présent.

En effet, nous poursuivons notre collaboration avec Gustave MARTINEZ et nous avons la fierté de mettre à votre disposition des tableaux d'aide de jeu adaptés à la nouvelle mouture des règles D.B.M.. Cette fois nulle félonie n'est à craindre : ces tableaux ont l'aval de la F.F.J.H.! Pour satisfaire nos amis transalpins, qui sont relativement nombreux au sein de nos fidèles abonnés, G. MARTINEZ a réalisé un scénario " italien " pour D.B.M. : la bataille de Legnano (une version Cry-Havoc est aussi proposée).

*Argad* trouve aussi sa place dans *Claymore* et nous vous offrons un petit article pour vous permettre de connaître un peu mieux cet étrange grimoire de règles d'escarmouche. Nous espérons pouvoir publier bientôt des scénarios (en patois de l'Île de France) pour ce jeu très original. Si vous ne pouvez attendre et que vous avez épuisé tous les scénarios proposés dans les règles, sachez qu'*Argad* a désormais son fanzine : *an Argader*. Ce zine est vraiment très bien fait, agréable à lire et tient la route du point de vue historique. Une seule erreur est à noter : l'auteur prétend que le Mont St Michel a été volé aux Bretons par les Normands! Ah, l'onirisme des Celtes! En fait, tout le monde sait que c'est la Mère Poulard qui a volé le Mont! Pour acquérir *an Argader*, contactez Ehouarn AUFFRET, 5 rue du Bel-Air, 56860 SENE.

Slan agat!

# Le Sommaire

## Les Articles

La bataille de Legnano	P 4
L'ordre du Temple : structures et vie quotidienne	P 8
Les info-micro du Bouffon	P 30
"Argad !" : une règle simple et conviviale	P 28
Info CRY-HAVOC	P 26

## Les Scénarios

La bataille de Legnano	D.B.M.	P 6
La bataille de Legnano	Croisades/Cry-Havoc/Siège	P 7
Orléans	CHAMPS DE BATAILLE	P 14
Nocera	Croisades/Cry-Havoc/Siège	P 15
Le complot de Kanz al Dawla	CROISADES	P 16
Le tournoi de Braines sur Vesle	CRY-HAVOC	P 17
La source de Séphorie	CROISADES	P 12
La bataille d'Abbâsa	CROISADES	P 19
Arsouf	CHAMPS DE BATAILLE	P 18
La révolte de Nicosie	CROISADES	P 13
La querelle du moulin enragé	SIEGE	P 20

## Les aides de jeux

Les coulevriniers	Pions CRY-HAVOC	P 21
Aide de jeu pour DBM 2.0		P 23
Les cartes de la série Cry-Havoc		P 31

Claymore Normandie, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen  
N° ISSN 1169-4831

Numéro 12, tiré à 100 exemplaires.

Rédaction : Fabrice Renier, Christian Delabos, Sylvain Fahy

Secretariat : Noëlle Martel, Christian Delabos.

Mise en page : Sylvain Fahy.

Photo de couverture : (Christian Delabos - le rédac chef) Arbalétrier de la retenue du batard d'Orléans (1449)

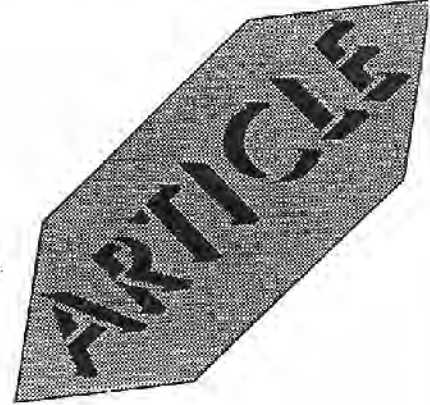
Reconstitution : "L'épée d'Aymeric" - Photographie : Yannique Delabos.



# La Bataille de Legnano

29 Mai 1176 A.P. JC

Par Gustave MARTINEZ



La politique italienne des empereurs romains germaniques n'alla pas sans frictions. Certes, nulle autre puissance ne vint leur disputer la couronne, mais il y eut tout de même conflit. Ce conflit, qui devait durer des siècles, surgit avec l'essor de la papauté lié à la réforme de l'Eglise sous le pape Grégoire VII (1073-1085), qui déboucha sur une bipolarisation, celle de l'affrontement entre la première puissance temporelle et la première puissance spirituelle du monde occidental.

La balance du succès pencha tantôt pour l'un et tantôt pour l'autre. Pourtant, le pape ne pouvait que trouver des alliés parmi tous ceux qui s'estimaient opprimés par les prétentions impériales – chez les princes allemands par exemple, mais surtout chez les citoyens des cités lombardes en pleine expansion, dont la prospérité n'était que trop volontiers mise à contribution par des souverains toujours à court d'argent. Inversement, les empereurs cherchèrent à se créer dans l'aristocratie italienne un cercle de partisans hostiles aux ambitions politiques des papes et à l'irrésistible ascension de la bourgeoisie urbaine, qui ne leur inspirait que de la méfiance.

Les empereurs d'origine salienne avaient réglé la Querelle des Investitures, qui les opposait au pape, par le compromis du concordat de Worms, conclu en 1122. Sous les Hohenstaufen, les contradictions reprirent de plus belle. Dans la première phase, Conrad II (1137-1152) et Frédéric Ier Barberousse eurent

régulièrement le dessus ; en 1162, ce dernier détruisit Milan, base avancée de la Ligue lombarde, mais il ne put préserver son avantage contre la défense de plus en plus acharnée de l'adversaire, animée par l'inflexible successeur de saint Pierre. Campagnes et traités de paix ne cessèrent d'alterner jusqu'en 1176, année où la Ligue lombarde et l'empereur s'affrontèrent une fois de plus les armes à la main. Ce fut la bataille de Legnano.

Elle est documentée par plusieurs sources très sûres. Du côté italien, les plus intéressantes sont les *Annales Mediolanenses majores*, ou *Gesta Frederici I Imperatoris in Lombardia*, dues à la plume d'un bourgeois de Milan, les *Annales Romualdi* de l'archevêque de Salerne et la *Vita Alexandri III* du cardinal-prêtre Boso. Du côté impérial, on a le témoignage de Gottfried de Viterbe, qui séjourna en Italie de 1174 à 1178 et fut précepteur des enfants impériaux à la cour de Frédéric Ier. La bataille est également évoquée dans la chronique royale de Cologne et dans les annales de Magdeburg. Dès qu'il apprit que les renforts attendus d'Allemagne allaient faire leur arrivée, Frédéric Barberousse, qui avait hiverné à Pavie avec une petite armée, gagna la région de Côme. C'est là que l'armée impériale, composée des vassaux de tous les princes laïcs et ecclésiastiques à qui leur propre lien de vassalité imposait la campagne contre Rome (le *Romerzug*), fit sa jonction. Pourtant, en 1175/76,

le plus puissant des seigneurs allemands, le welfe Henri le Lion, duc de saxe et de Bavière, misa sur le pape Alexandre III et refusa de se joindre à l'armée impériale. En conséquence, cette dernière ne comptait que 3000 à 3500 chevaliers, à quoi il faut rajouter les écuyers, qui ne prirent pas activement part à la bataille.

On est moins bien renseigné sur les effectifs de l'armée lombarde. Les évaluations de l'époque vont de 100000 hommes à 12000 chevaliers, ce qui est encore exagéré. Un examen critique des sources et l'étude du déroulement de la bataille permettent de les estimer de 3000 à 4000 chevaliers en armure et à peu près autant de fantassins. L'armée de la Ligue lombarde était constituée par les contingents des diverses villes ; sa force essentielle était également la cavalerie, les villes de Lodi, de Novare, de Verceil et de Plaisance fournissant par exemple respectivement 50, 300, 300 et 200 cavaliers ; d'autres, en provenance de Brescia, étaient encore en chemin au début de la bataille. Les cités levaient en outre une importante infanterie armée de lances et boucliers. Pas plus que la cavalerie, cette infanterie ne formait une unité tactique capable de manœuvrer sur-le-champ de bataille. Sa force résidait dans sa masse compacte, qui livrait une résistance acharnée tant qu'elle gardait sa cohésion. L'infanterie de la Ligue lombarde se rassemblait autour du *carroccio*, un chariot qui transportait le drapeau – ou un assemblage de drapeaux – et un ostensor rempli d'hosties

consacrées. Il ne servait donc ni au combat, ni au transport des hommes, des armes ou du ravitaillement, ni à la constitution d'un retranchement. Il n'était qu'un symbole chargé – en quelque sorte sous la devise "Dieu avec nous !" – d'apporter la bénédiction divine à ces pieux combattants bourgeois, qui étaient pour la plupart des artisans sans formation militaire, et de leur donner un moral à toute épreuve. Le carroccio jouait pour la Ligue le rôle dévolu dans une armée royale à l'enseigne du général, et il n'avait pas de fonction proprement militaire.

Les deux armées arrivèrent au contact près de Legnano, trois lieues au nord-ouest de Milan, dont l'archevêque possédait à cet endroit une forteresse. Au matin du 29 mai 1176, les Lombards envoyèrent en direction de Côme 700 cavaliers chargés de reconnaître les positions de l'ennemi. Cette troupe se heurta à l'avant-garde de l'armée impériale, environ 300 chevaliers envoyés eux aussi en reconnaissance. Dans le combat qui s'ensuivit, les Lombards n'eurent pas le temps de tirer parti de leur supériorité numérique, ils furent bouculés par le gros de l'armée allemande, arrivé très vite sur les lieux, et se replièrent sur leur camp ou prirent carrément la fuite. La première phase de la bataille semblait donc annoncer une victoire des troupes impériales.

Pourtant, groupée autour du char qui portait ses drapeaux, l'infanterie lombarde continuait à résister, soutenue par les chevaliers de l'avant-garde qui s'étaient repliés. Frédéric Barberousse, qui escomptait au départ, malgré la félonie d'Henri le Lion, écraser en un tournemain l'armée lombarde grâce à ces chevaliers bardés de fer, fut trompé dans ses espérances. Il avait sous-estimé la solidité des milices bourgeoises. Massées en rangs serrés, pointant la lance et s'abritant derrière le bouclier, elles repoussèrent à

plusieurs reprises l'assaut des chevaliers allemands ; leur position défensive était en outre renforcée par la présence d'un fossé.

Entre temps, la situation aux alentours du champ de bataille se renversa totalement. Les cavaliers lombards qui avaient pris la fuite rencontrèrent les renforts de cavalerie de la Ligue et revinrent avec eux sur le champ de bataille. Ils emportèrent la décision. Les impériaux, après les pertes conséquentes qu'ils avaient subies dans leur lutte contre l'infanterie, furent incapables de résister à leur assaut. La troisième phase de la bataille se termina pour eux sur une lourde défaite : nombre de chevaliers allemands furent faits prisonniers, d'autres trouvèrent la mort en voulant traverser le Ticino pour s'enfuir. Les Lombards s'emparèrent de leur camp.

Frédéric se replia sur Pavie et tira les leçons de son échec. Remplaçant l'épée par la diplomatie, il renonça à ses exigences exagérées vis-à-vis des Lombards et conclut avec leur protecteur, le pape en l'occurrence, une paix qui fut signée dans la ville neutre de Venise. Il exploita la liberté de mouvement ainsi recouvrée pour briser en Allemagne la puissance d'Henri le Lion, et il fit épouser par son fils et successeur l'héritière du riche royaume normand de Sicile et de Naples. Sa mort curieuse dans les flots lointains du Saleph, lors de la troisième croisade (1190), contribua largement à faire du premier Hohenstaufen le héros mythique de la légende du Kyffhäuser. A un niveau plus prosaïque, les villes de l'Italie du Nord, libérées de cette pesante tutelle, connurent un essor commercial et artisanal qui, malgré les coups que leur porta un second Hohenstaufen, Frédéric II (1212-1250), fit

d'elles le premier terrain d'éclosion du précapitalisme en Europe.

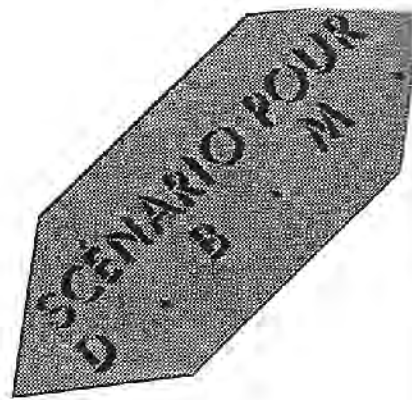
La bataille de Legnano ne fut pas encore une victoire spectaculaire de l'infanterie sur la cavalerie. L'infanterie lombarde, regroupée autour de son char surmonté de drapeaux, avait certes repoussé vaillamment un assaut de chevaliers, mais elle ne put à elle seule décider du sort de la bataille. Elle était encore peu entraînée et mal formée ; son organisation manquait de cohésion, même si cette faiblesse était compensée par la vigueur de l'impulsion patriotique que les bourgeois de la Ligue puisaient dans leur conscience de lutter pour leurs droits contre la puissance étrangère incarnée par l'empereur. L'action défensive menée avec succès par les fantassins de Legnano, largement soutenus d'ailleurs par la cavalerie, n'était pour l'instant qu'une anecdote dans l'histoire militaire ; pourtant, elle annonçait l'évolution qui, aux XIV<sup>ème</sup> et XV<sup>ème</sup> siècles, en passant par les milices bourgeoises de Flandre, les paysans suisses et les hussites de Bohême, devait conduire à une infanterie autonome.

Gustave MARTINEZ



# La Bataille de Legnano

( 29 Mai 1176 )



Par Gustave MARTINEZ.

## A) l'armée allemande : (attaquant)

- a) 1<sup>er</sup> corps : (général allié fiable)
- Général mercenaire,  
AG Irr Kn(O) @ 20 AP. 20
  - 6 chevaliers mercenaires,  
Reg Kn(I) @ 10 AP. 80
- a) 2<sup>ème</sup> corps :
- Frédéric Barberousse, CenC 115
  - 12 Chevaliers allemands,  
Irr Kn(O) @ 10 AP. 235
- a) 3<sup>ème</sup> corps :
- Sous-général,  
SG Reg Kn(I) @ 30 AP. 265
  - 16 hommes d'arme mercenaires,  
Reg Sp(O) @ 5 AP. 345
  - 10 arbalétriers mercenaires,  
Reg Bw(O) @ 5 AP. 395
  - 2 archers mercenaires,  
Reg Ps(O) @ 2 AP. 399
  - 6 bagages immobiles,  
Irr Bg(I)

Démoralisation :

1<sup>er</sup> corps = 3 Défaite 24 EE.

2<sup>ème</sup> corps = 5

3<sup>ème</sup> corps = 9.5

Nota : les chevaliers allemands peuvent toujours démonter en Bd(O). Ps supportent les Sp

## B) la Ligue lombarde : (défenseur)

- a) 1<sup>er</sup> corps :
- Sous-général lombard,  
SG Reg Kn(O) @ 32 AP. 32
  - 8 chevaliers lombards,  
Reg Kn(O) @ 12 AP. 128
- a) 2<sup>ème</sup> corps :
- Général en chef lombard,  
CenC Reg Kn(O) @ 32 AP. 160
  - Etendard carroccio,  
Reg WWg(I) @ 3 AP. 163
  - 30 hommes d'arme milanais,  
Reg Sp(I) @ 4 AP. 283
  - 5 arbalétriers communaux,  
Reg Ps(O) @ 2 AP. 293
  - 11 infanterie contadini,  
Irr Hd(O) @ 1 AP. 304
  - 6 bagages mobiles,  
Irr Bg(I)
- a) 3<sup>ème</sup> corps : (en marche de flanc)
- Sous-général lombard,  
SG Reg Kn(O) @ 32 AP. 336
  - 2 chevaliers lombards,  
Reg Kn(O) @ 12 AP. 360
  - 4 chevaliers brescians,  
Irr Kn(O) @ 10 AP. 400

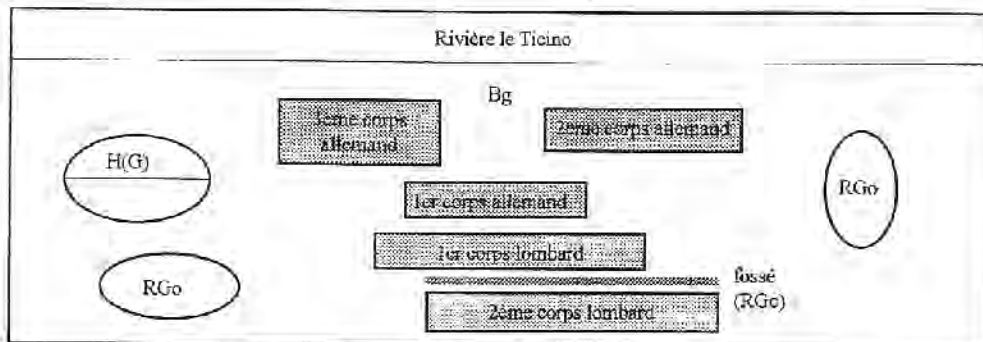
Démoralisation :

1<sup>er</sup> corps = 3

2<sup>ème</sup> corps = 13.5

3<sup>ème</sup> corps = 3

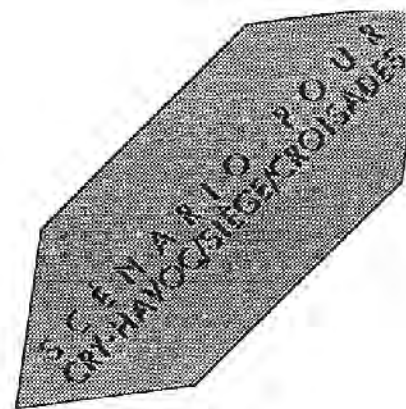
Défaite : 28 EE.





# La bataille de Legnano

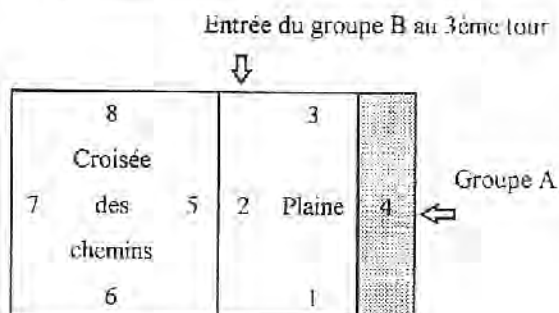
(29 Mai 1176)



Par Fabrice RENIER

**D**urant une campagne en Italie, une armée allemande de 2 500 à 3 000 cavaliers et 500 fantassins italiens sous les ordres de l'Empereur Frédéric Ier fait face à une armée de la Ligue Lombarde composée de 4.000 cavaliers de Milan, Lodi, Novara, Vercelli, Brescia, Verone et des Marches. Après une bataille des avant-gardes des deux armées dans les premières heures de la journée, les corps principaux peuvent se déployer. Une charge de la cavalerie allemande déroute la cavalerie lombarde et commence à repousser l'infanterie. C'est alors qu'un contingent de chevaliers milanais charge dans le flanc de l'armée allemande. Une mêlée confuse s'en suit près du carroccio milanais...

## 1. Champ d'action :



## 2. Les camps en présence :

### Armée de l'empereur

**Frédéric Ier** : Roi Richard (C)

**Etendard** : Sir Roger (CH)

**CHEVALIERS** : Sir Raoul (C) ; Sir Amalric (C) ; Sir Balian (C) ; Sir Dreux (C) ; Sir Michael (C) ; Sir Walter (C) ; Sir Gérard (C)

**SERGEANTS A CHEVAL** : Sgt Guy (C) ; Sgt Baldwin (C)

### Ligue Lombarde

#### Groupe A

**CARROCCIO** : chariot de SIEGE

**SERGEANTS A PIEDS** : Sgt Arnim (CH) ; Sgt A'Wood (CH) ; Sgt Martin (CH)

**ARBALETRIERS** : Arbalister (CH) ; Francisco (CH) ; Jacopa (CH) ; Nicholas (CH)

**HALLEBARDIERS** : Frederick (CH) ; Wynken (CH) ; Tom (CH) ; Ben (CH)

**PIQUIERS** : Tous de CRY-HAVOC

**PAYSANS** : Gam (CH) ; Smith (CH) ; Gilles (CH) ; Wulf (CH) ; Cedric (CH)

#### Groupe B

**CHEVALIERS** : Sir Roland (CH) ; Sir Gilbert (CH) ; Sir Jaques (CH) ; Sir Peter (CH) ; Sir Thomas (CH) ; Sir William (CH)

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

Le joueur de la Ligue Lombarde se place en premier ; le carroccio dans la zone grisée sur la carte "Plaine" avec l'infanterie.

Le joueur allemand se place alors ses troupes sur la carte "Croisée des chemins" et commence la partie.

Après le troisième tour allemand, le groupe B de la ligue entre par le côté 3 de la carte "Croisée des chemins".

## 4. Règles spéciales :

⇒ Le carroccio une fois placé ne peut plus être déplacé.

⇒ Les troupes lombardes dans un rayon de 3 cases autour du carroccio ont un bonus de -2 au dé de 10 lors des tirs et des combats.

## 5. Conditions de victoire :

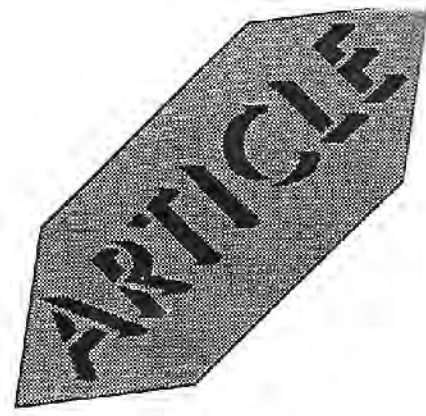
- Pour les Allemands, il s'agit de s'emparer du carroccio lombard, c'est à dire qu'il n'y ait plus de lombards adjacents au chariot.
- Pour les Lombards, il s'agit de tuer l'étendard de l'Empereur (Sir Roger) et/ou d'empêcher les Allemands de prendre le carroccio.

## 6. Epilogue :

Suite à cette mêlée confuse autour du carroccio milanais, le porte-étendard fut tué et l'Empereur désarçonné. Ne voyant plus l'étendard, les Allemands crurent que Frédéric Ier était mort et donc abandonnèrent le champs de bataille.



# L'ordre du temple : structures et vie quotidienne.



Par Fabrice RENIER

**S**elon Marion Melville, Hugues de Payns a inventé une figure nouvelle : le moine chevalier. Sainteté et chevalerie sont jusqu'alors deux éthiques diamétralement opposées, pour les concilier il a fallu une importante mutation de l'Eglise. En effet, elle a dû modifier sa conception théologique de la guerre.

## De la guerre juste à la guerre sainte :

- Le christianisme primitif condamne toute guerre car elle est l'expression du péché originel. Le premier à avoir infléchi cette théorie est St Augustin : il a élaboré la notion de guerre juste dans La cité de Dieu (V<sup>ème</sup> s.). Selon lui la guerre juste a une fonction défensive ainsi qu'une fonction punitive et elle vise à réparer l'injustice.
- Au VII<sup>ème</sup> s., Isidore de Séville ajoute à la définition augustienne une précision capitale : "est juste la guerre qui est faite après avertissement pour récupérer des biens ou pour repousser des ennemis". Cet argument servira à justifier les croisades qui se fixent comme objectif de récupérer les lieux saints détenus illicitement par les infidèles.
- Au VIII<sup>ème</sup> s., sous le règne de Charlemagne, il y a une action conjointe de l'Empereur et du Pape ; l'Empereur devenant le défenseur du christianisme. Selon le Pape Etienne II "les péchés seront remis si l'on guerroye contre les païens".
- De 850 à 950, les théoriciens de l'Eglise, devant les menaces Sarrazine, Hongroise et

Normande, justifient la guerre menée contre ces infidèles comme une guerre pour la défense de la Foi. C'est encore une guerre défensive.

- Fin X<sup>ème</sup> s., la réflexion de la guerre juste conduit à la guerre Sainte. En effet, au moment où la guerre défensive a fait place aux guerres intestines, certains Papes ont pensé qu'une guerre pour l'intérêt de l'Eglise était permise, désirable et donc Sainte.
- Parallèlement à cette idée nouvelle de la guerre se développent les mouvements de Paix. Les évêques réunis en Conciles et Synodes provinciaux proclament la paix de Dieu elle vise à protéger les Paupères (au sens médiéval du terme) et à faire des lieux de Culte des enclaves de paix. Au XI<sup>ème</sup> s., l'Eglise va encore plus loin avec la trêve de Dieu qui oblige les chevaliers à s'abstenir de toute violence du Jeudi au Dimanche et lors de certaines fêtes (Pâques, Carême...). C'est alors qu'Adalbéron de Laon élabore son schéma trifonctionnel de la société : Oratores, Bellatores, Laboratores.

Ainsi par la paix de Dieu, les évêques montrent du doigt les chevaliers mécréants et leur dictent leurs devoirs ; par la Trêve de Dieu, ils offrent une ascèse adaptée à la condition et au mode de vie chevaleresque. Par le schéma trifonctionnel, par la croisade et par l'adoubement, l'Eglise intègre définitivement la chevalerie dans l'ordre chrétien. Enfin, la croisade était

un pèlerinage pénitentiel signe d'une spiritualité nouvelle avec le monachisme clunésien. Face à cette évolution de l'idée de guerre, qu'est-ce que le Temple ?

C'est une institution originale qui incarne le modèle de la Militia Christi de la réforme grégorienne. C'est aussi un ordre qui concilie l'inconciliable en réunissant les deux fonctions de Moine et de Guerrier. Enfin, c'est un ordre qui "va incarner en permanence et non plus pour un temps donné, comme c'était le cas des croisés, l'idéologie de la croisade". A la base de la création de l'ordre du Temple, on trouve trois idées fondamentales :

- ♦ l'ordre est né de la volonté de renoncement au monde de quelques chevaliers.
- ♦ l'initiative en revient à Hugues de Payns et Geoffroy de St Omer et non pas aux instances politico-religieuses de l'époque.
- ♦ par contre cette création répondait tout à fait aux volontés religieuses et laïques du siècle. En effet, elle est portée par les nouveaux courants spirituels que la réforme grégorienne a libérés.

**Règle latine ; française ; retrais et égards : Différence entre la règle latine et la règle française.**

Selon G. de Valous, la règle latine comporte 3 étapes dans sa rédaction : une première phase qui constitue les usages non écrits de la période antérieure au Concile de Troyes (1128) ; une deuxième phase qui constitue et précise les compléments apportés à Troyes (ex : oblature interdite, dérogation par rapport aux autres ordres monastiques, accentuation du



caractère religieux de l'ordre) ; dans une troisième phase le Patriarche de Jérusalem révisé autour d'Hugues de Payns en Palestine 12 articles et en ajoute 24. Donc pour cet historien, cette dernière révision est la volonté du patriarche d'accroître son emprise sur l'ordre mais très vite Robert de Craon refuse sa tutelle et obtient satisfaction en 1139 avec la Bulle Omne Datum Optimum : les templiers sont placés sous la férule du Pape sans intermédiaire.

Selon A. Démurger "la règle témoigne de ce succès, non plus la règle latine, mais sa traduction française, de peu postérieure à la décision pontificale, et qui n'a rien de littérale". En effet, il existe 2 grandes différences entre la règle latine et française.

Selon Marion Melville, la première différence se trouve sur le terme de probation (donc de Noviciat). En effet, celui-ci disparaît de la règle française et il n'en sera plus jamais question dans toute l'histoire du Temple (sauf pour les frères chapelains dont le noviciat est d'une année). L'autre modification importante dans la règle française est la suppression d'une négation. Elle change totalement le sens de l'article 12 : alors que la règle latine interdit aux chevaliers excommuniés de rentrer dans l'Ordre, dans la règle française cela est possible à condition de recevoir l'absolution de l'évêque. Cela témoigne du rôle prépondérant du Maître et du chapitre dans la rédaction de nouveaux statuts. Cela témoigne enfin de l'indépendance du Temple vis-à-vis des structures ecclésiastiques.

Selon A. Démurger, les modifications de la règle ne sont pas des signes de corruption de l'ordre mais elles précisent et confortent la vocation du Temple : "convertir" et mettre au service de la chrétienté toute entière une catégorie indocile : "le Temple, légion étrangère ? l'image est anachronique mais elle est

éclairante ; les templiers agissent aux marges de la société chrétienne : c'est courageux mais dangereux !"

#### Les retraits

Rédigés sûrement sous la maîtrise de Bertrand de Blanquefort (1156-1169), ils précisent et complètent la connaissance des historiens sur les statuts hiérarchiques de l'Ordre.

Ecrits en français, ils constituent une adaptation de la règle de 1128 aux nécessités de la vie quotidienne et de l'extension de l'Ordre. Comme l'a écrit Régine Pernoud, "la Règle donne l'esprit, les retraits renseignent sur les coutumes qui se sont établis peu à peu"

#### Les Egards :

Ils sont un recueil de jurisprudence énumérant les fautes et les pénalités encourues pour ces fautes. Chaque dimanche, dans toutes les commanderies où se trouvaient au moins 4 frères, se tenait le chapitre ordinaire au cours duquel un frère pouvait en accuser un autre à condition de le faire avec mesure et sans haine. Lorsque la confession était achevée, on faisait sortir le coupable et le chapitre décidait de la punition à infliger. Il est spécifié qu'il ne doit pas "découvrir le chapitre", c'est à dire révéler qui d'entre les frères a suggéré telle ou telle pénitence ou comment les débats ont été tenus. Le secret du chapitre rappelle celui de la confession. Puis le coupable était rappelé et le commandeur annonçait la décision prise à son égard. Ces décisions étaient couchées par écrit et faisaient jurisprudence pour toutes les autres commanderies. Dans les livres d'Egards, le rédacteur ne donne que des exemples tirés du passé et concernant des frères morts.

La peine majeure, c'est l'exclusion de l'Ordre avec obligation d'aller s'enclorre chez les cisterciens pour essayer de sauver son âme. Elle sanctionne les fautes suivantes :

- Simonie (Entrer dans l'Ordre grâce à un don ou une promesse)
- Divulgations des délibérations du Chapitre
- Meurtre d'un chrétien ou d'une chrétienne
- Sodomie
- Fuite devant les musulmans sans ordre du Maréchal et alors que le gonfanon bauseant est encore debout
- Abjuration de la Foi chrétienne et hérésie
- Vol
- Sortie sans autorisation et abandon de la Maison excédent 2 jours
- Manque de sincérité lors de la réception dans l'Ordre (maladie cachée, appartenance au clergé, fiançailles ou mariage dissimulés).

La seconde peine est la perte de l'habit. On retire au templier son manteau, ses chevaux et ses armes. Il est séparé de ses frères et condamné à des besognes serviles et il mange par terre. Cette peine punit :

- les rixes
- les blessures infligées à un chrétien par courroux
- le commerce avec une femme
- le mensonge sur soi-même ou au détriment d'un frère
- la perte ou le meurtre d'un serf
- le fait de dire sur un mouvement d'humeur que "l'on s'en ira aux sarrasins"
- le fait de tuer ou de perdre un cheval par sa faute

L'habit retiré par Egard du chapitre ne peut être rendu que par lui lors d'une cérémonie. La perte de l'habit ne peut dépasser la prescription de un an et un jour.

La troisième peine est 3 jours de jeûne hebdomadaire et de travaux serviles. Elle châtie les fautes les moins graves. De plus il existait d'autres peines : corvées, prières pour les fautes bénignes.

Lorsque l'accusé est reconnu innocent ou lorsque la faute est jugée sans importance, il était "mis en paix" c'est à dire acquitté. Cependant lorsque sa faute était trop grave ou lorsque le coupable faisait appel, il était "mis en répit" c'est à dire qu'il était jugé en chapitre général par l'autorité supérieure.

#### **Organisation hiérarchique de l'Ordre: le maître de l'ordre.**

Au sommet de la hiérarchie se trouve le maître aux pouvoirs étendus mais pas absolus car les retraits précisent que "tous les frères doivent obéissance au maître, et le maître doit obéissance à son convent". Il ne peut donc prendre aucune décision importante sans l'assentiment du chapitre. A l'inverse le chapitre pouvait obliger le Maître à démissionner. Ce fut le cas en 1253 pour Renaud de Vichiers qui s'était fait humilier par Louis IX. Selon Henri Curzon, le pouvoir du maître est celui du père Abbé dans les ordres religieux, c'est à dire "qu'il doit tenir à la main le bâton et la verge : le bâton dont il doit soutenir les faiblesses et les forces des autres ; la verge dont il doit se servir pour frapper les vices de ceux qui manqueront à leur devoir". Le Maître détient le sceau du Temple. En campagne sa tente est ronde et il est toujours précédé du bausseant. Sa maison est composée de 2 chevaliers, 1 clerc, 1 chapelain, 1 interprète sarrasin, 1 turcopole, 1 maréchal-ferrant, 1 cuisinier et 2 garçons à pieds. Il dispose de 4 chevaux. Quand le maître meurt, l'intérim est exercé par le Maréchal qui réunit les dignitaires et frères du chapitre.

L'élection du maître prévue par la règle était très précise. La nouvelle de la mort du Maître était envoyée à tous les commandeurs de province avec ordre de venir assister le conseil pour les élections. Le premier à être élu était le Grand Commandeur intérimaire adopté par la majorité

des dignitaires de l'ordre. Puis l'élu soumettait aux dignitaires plusieurs noms afin de leur faire choisir le commandeur de l'élection et son adjoint. Les 2 élus passaient la nuit dans la chapelle à prier, puis à midi ils choisissaient 2 autres électeurs ; puis les 4 réunis s'entendaient pour en nommer 2 autres et ainsi de suite jusqu'à être 12 (8 chevaliers et 4 sergents). Ensuite les 12 se réunissaient afin d'écrire un treizième qui devait être chapelain pour refléter Jésus-Christ et ses 12 Apôtres. Après s'être présenté devant le chapitre les 13 se retiraient, délibéraient secrètement et à la majorité simple désignaient un nouveau maître. Sitôt adopté, le nom de celui-ci était communiqué au chapitre. Là, le commandeur de l'élection après avoir demandé l'approbation de l'assistance faisait venir l'élu et le proclamer Maître. Aussitôt celui-ci se trouvait porté triomphalement dans l'église où l'on chantait un grand Te Deum.

#### **Les officiers supérieurs :**

Le **Sénéchal** est le second dignitaire de l'ordre. Il est "en lieu" du Maître, c'est à dire son lieutenant. Il remplace le maître quand celui-ci est absent et le représente. Et très souvent, c'est celui qui est appelé à lui succéder, bien que ce ne soit pas une obligation de la part du chapitre. Son entourage est sensiblement le même que celui du maître mais au lieu du chapelain, il a un diacre.

Le **Maréchal** est le troisième dignitaire de l'ordre, à la fois chef militaire et responsable de la discipline. Il a la haute main sur les armes et les armures. C'est à lui qu'incombe l'achat des chevaux et des mulets. C'est aussi lui qui "mobilise" les effectifs du Temple et qui les répartit en "échelle" (escadron). Ses adjoints nommés par lui

après avis du chapitre sont :

- ⇒ le Sous-Maréchal,
- ⇒ le gonfalonnier (chef des écuyers),
- ⇒ le turcopolier (chef des troupes auxiliaires indigènes),
- ⇒ le Maréchal-Ferrant.

Il pouvait remplacer le Sénéchal en cas d'absence de ce dernier.

Le **Commandeur de la Terre Sainte et du Royaume de Jérusalem** est le Trésorier de l'Ordre mais ce n'est qu'un comptable. Les sommes doivent être versées au Trésor, montrées au Maître et mises par écrit. Il doit rendre compte de sa gestion au chapitre et il est aussi le chef de la première province.

Le **Drapier** est un peu l'économiste de la maison. La tenue des frères lui incombe et il doit veiller à ce que ceux-ci soient habillés correctement et les cheveux coupés courts.

Les **Commandeurs de Tripoli et d'Antioche** avaient des fonctions importantes car c'était par eux que s'effectuait la protection Nord du Royaume de Jérusalem. Leurs attributions étaient, dans leurs provinces, celles de Maître jointes à celles du Maréchal.

Le **Commandeur de Jérusalem** a une suite semblable à celle des autres grands officiers du Temple mais il dispose en outre de 10 chevaliers pour conduire les pèlerins au Jourdain. Il est "l'hospitalier" de la Maison chevêtaine, c'est à dire qu'il loge les frères venant à Jérusalem. C'est à lui aussi que revient l'honneur de garder la Sainte Croix.

#### **Les officiers subalternes :**

Les **Commandeurs de Province** étaient aussi appelés "Grands Précepteurs" ou "Grands Prieurs" ou "Maîtres" (ex : Maître en France). Ils avaient la responsabilité d'une province de l'Ordre où ils tenaient la place du Maître tout en étant subordonnés à

la maison chevêtaine de Jérusalem.

Les **Commandeurs de Maison** ont la responsabilité d'une Commanderie mais ils sont subordonnés à l'autorité des Commandeurs de Province.

Les **Commandeurs de Chevaliers** étaient à la tête d'un groupe de 10 chevaliers.

Enfin il y a les **Baillis** (officiers intermédiaires entre les Commandeurs de Province et les Commandeurs de Maison) et les **Visiteurs** (inspecteurs généraux de l'Ordre). De plus, le Chapitre du Maître comprenait les officiers supérieurs de l'Ordre et les Commandeurs provinciaux. Le chapitre était l'autorité supérieure de l'Ordre et ses décisions étaient prises à la majorité simple (moitié des voix plus une).

**La Trilogie templière : Bellatores, Oratores, Labatores.** Les chevaliers (fratres milites) pour être admis devaient pouvoir assurer qu'ils étaient bien fils de chevalier et de dame. Le recrutement se faisait exclusivement parmi les adultes (18 ans). Le chapitre chargé de valider la réception se réunissait la nuit. Il était composé de 12 membres. La cérémonie fixée par les Retrais comprenait plusieurs phases :

- ⇒ A 3 reprises on délègue 3 chevaliers pour s'enquérir du désir du postulant.
- ⇒ Introduit devant le chapitre, le commandeur lui montrait toute la dureté de la vie du Templier et lui disait qu'il ne devait entrer dans l'ordre que pour 3 raisons "éviter et fuir les péchés du monde, servir le seigneur, être pauvre et faire pénitence pour le salut du monde".
- ⇒ Interrogation du postulant.
- ⇒ Serment du postulant qui prononce ses vœux sur la Bible à la première page de l'évangile de St Jean.
- ⇒ L'admission était alors

proclamée par le commandeur. Le chevalier portait un haubert, un heaume, il était armé d'une épée, d'une lance, d'un écu, d'une masse et d'une dague. Il disposait de 3 chevaux. Il était vêtu d'une tunique blanche frappée à la poitrine de la croix de gueule au-dessus du cœur et d'un ample manteau blanc orné à l'épaule gauche de la même croix.

Les **écuyers** (Fratres servientes armigeri) assistent les chevaliers et sont vêtus d'une robe grise frappée d'une croix de gueule.

Les **frères sergents** (Fratres servientes), pour être admis devaient dire qu'ils étaient des hommes libres, non-serf d'un seigneur pouvant les réclamer. Ils ont à peu près le même équipement que le chevalier et ils ont un vêtement de couleur noire.

Les **Chapelains** (Fratres capellani) ne faisaient pas partie à l'origine de l'Ordre qui recourait alors à des prêtres venus de l'extérieur. Avec la bulle Omne Datum Optimum (1139), les chapelains durent prononcer le serment d'obédience au maître de l'Ordre. Dès lors ils ne se distinguèrent plus des autres frères que par les principes afférent à leur état ecclésiastique. L'article 269 interdisait formellement aux templiers de se confesser à d'autres que ceux de l'Ordre qui disposaient de plus de pouvoir d'absolution qu'un évêque.

Les **frères des métiers** (servientes famuli et officii) constituaient le personnel nécessaire à l'exploitation de la terre, à l'entretien des bâtiments, des armes, etc. Les gens de métiers étaient installés dans les enclos des commanderies où nul ne pouvait les taxer ou les réquisitionner.

**La vie conventuelle :**

Les devoirs des religieux se bornaient à l'assistance aux

offices dits par les frères chapelains et à la récitation d'un certain nombre de Pater Noster pendant les heures canoniales. Les jeûnes étaient rigoureux et étaient observés tous les vendredis de la Toussaint, à Pâques et à la veille des grandes fêtes. L'usage du maigre était ordonné 4 fois par semaine, ainsi l'ascèse était-elle modérée en ce qui concerne le boire et le manger. Les frères ont généralement une écuelle pour deux (au début surtout) et mangeaient dans le palais (nom donné au réfectoire). Les restes étaient distribués aux pauvres. On attire leur attention sur l'habitude du silence: "que trop parler n'est sans péché". La discipline est stricte et toute militaire : on leur rappelle souvent qu'ils ont "abandonné leur propre volonté" et que "nul chose n'est plus chère à Jésus christ que de tenir obéissance". Dans l'exercice de leur fonction ils vont souvent 2 par 2 et doivent se conformer en tout aux commandements reçus. Ils possédaient un assez bon service médical. Quand un frère mourrait, on nourrissait un pauvre pendant 40 jours. Le temple à Jérusalem se présentait comme une ville, il occupait la Mosquée El-Aksa et la Mosquée d'Omar. Les croisés avaient très tôt assimilés El-Aksa au Temple de Salomon dont les substructions subsistaient et les pauvres chevaliers du Christ en prirent rapidement le nom. Le croisé allemand Jean de Wirzburg fut étonné d'y voir une écurie souterraine pouvant loger selon lui plus de 2.000 chevaux.

**Fabrice RENIER**

Bibliographie :

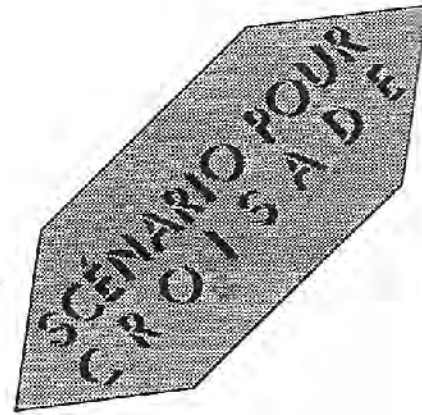
- DEMURGER Alain, Vie et mort de l'ordre du Temple, Paris, 1985.
- MELVILLE Marion, La vie des templiers, Paris, 1974.
- FAVIER Jean, Les Templiers ou l'échec des Banquiers de la croisade, in Les croisades, pp 80 à 92, Paris, 1988.
- PERNOUD Régine, Les templiers, Coll. Que sais-je ?, Paris, 1988.



# La source de Séphorie

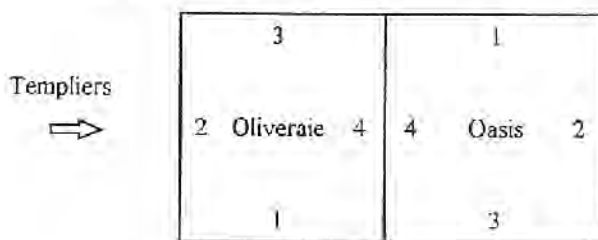
Mai 1187

Par Fabrice RENIER



**A** la suite d'un raid sur une caravane musulmane durant une période de trêve par Renaud de Châtillon, Saladin se résout à envahir le royaume de Jérusalem. Kukburî d'Harran et 2 autres Emirs sont alors envoyés en reconnaissance à travers la Palestine. Gérard de Ridefort, Maître des Templiers, ayant eu connaissance de cette intrusion décide de l'intercepter. Il réunit alors 140 chevaliers et surprend les musulmans à la source de Séphorie.

## 1. Le champ d'action :



## 2. Les camps en présence :

### Les Templiers

**CHEVALIERS** : Sir Roger ; Sir Amalric ; Sir Balian ; Sir Dreux ; Sir Raoul ; Sir Michaël ; Sir Walter ; Sir Matthew ; Sir Gérard.

### Les Musulmans

**EMIR** : Murda.

**CAVALIERS SYRIENS** : Ashok ; Mohammed ; Moonga ; Suejac ; Nassin.

**CAVALIERS A CHEVAL** : Ayub ; Fakr ; Imad ; Mongka ; Qutuz ; Rashid ; Usamah ; Bar ; Ruzzik ; Arghun ; Yesughai.

**MAMELOUKS ROYAUX** : Al-Kamil ; Maarat ; Hakim ; Abaga ; El-Arish.

**BEDOUINS** : Les 6 de CROISADES.

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

- Les Musulmans se placent en premier autour de l'oasis à 2 cases maximum de celui-ci. Seuls les Bédouins peuvent être placés n'importe où sur la carte "Oasis".
- Les Templiers entrent alors par le côté 1 de la carte "Oliveraie".

## 4. Conditions de victoire :

- Les templiers ne peuvent pas reculer face à l'ennemi, ils doivent éliminer tous les Musulmans.
- Les Musulmans pour gagner doivent capturer au moins 2 chevaliers templiers et tuer tous les autres.

## 5. Epilogue :

Ce fut bien sûr un véritable massacre pour les Templiers. Aucun ne survécut à cette folle charge. Cette escarmouche fait partie des événements précurseurs de désastre de la bataille d'Hattin quelques mois plus tard.

## 6. Bibliographie :

Ian HILTON, *Armies and enemies of the Crusades 1096-1291*, WRGP, 1978.

**P.S.** : Ce scénario étant légèrement inégal (Si, si !), je vous conseille de faire un aller-retour. Le joueur templier qui aura détruit l'Emir et le plus grand nombre de Mamelouks Royaux aura gagné la partie.

Fabrice RENIER



# La révolte de Nicosie

5 Avril 1192

Par Christian DELABOS



n route pour la Terre Sainte, Richard COEUR DE LION avait conquis l'île de Chypre sur les Byzantins (mai 1191). Peu soucieux de conserver sa conquête, il la vendit à l'ordre du Temple pour la somme de 100 000 ducats. L'affaire ne fut pas bonne pour les Templiers puisque, la veille de Pâques 1192, un soulèvement général de la population grecque éclata à Nicosie, capitale de l'île. Massacrant les latins présents en ville, les Chypriotes se ruèrent à l'assaut de la citadelle tenue par le Templier Arnaud BOUCHART et une poignée de chevaliers.

## 1. Le champ d'action :

La cité médiévale fortifiée.

## 2. Les camps en présence :

### *Latins isolés*

CHEVALIER (à cheval) : Sir Mortimer.  
SERGENT : Sgt Morgon.

### *Frère Arnaud et ses hommes*

TEMPLIERS (à cheval) : Raoul ; Michaël.  
TEMPLIERS (à pied) : Gérard ; Mathew ; Walter.  
ARBALETRIERS DU TEMPLE : Denis ; George ; Walter.  
PIQUIERS : Bryn ; Gareth.  
+ 3 chevaux.

### *Les Chypriotes*

KATAPHRAKTOI : Ashok ; Mohamed ; Moonga.  
PSILOI : Wulfroth ; Cenwulf ; Osric ; Swithulf ; Aldred ; Aelfgar.  
PELTASTOI : Aelfric ; Aelfweard ; Eadric ; Aelmer ; Weohstan ; Oswal.  
CITADINS : Tous les paysans de SIEGE, CROISADES et VIKINGS (31 éléments).  
+ 6 échelles.

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

- Les "Latins isolés" sont placés dans les rues ou les maisons de la cité.
- Les Chypriotes se placent ensuite dans les rues ou les maisons de la cité sans restriction...
- Puis, Frère Arnaud et ses hommes se placent dans la forteresse et le donjon.
- Les chevaux sont placés dans l'écurie.
- Les Byzantins commencent la partie.
- Le pont-levis de la forteresse est baissé au début de l'action.

## 4. Règles spéciales :

Voir Vae Victis n°7, p. 14 et 15.

## 5. Conditions de victoire :

- Pour les templiers : s'emparer de l'ensemble de la cité.
- Pour les Chypriotes : tuer tous les templiers.

## 6. Epilogue :

Arnaud BOUCIARD parvint à repousser l'assaut et tailla même en pièces les assiégeants. Cependant, dégoûté, l'ordre du Temple restitua l'île de Chypre au roi d'Angleterre.

## 7. Source :

René GROUSSET, Histoire des croisades, Tome III, Paris, 1936.

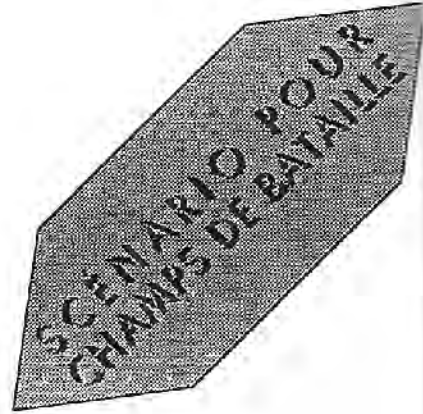
Christian DELABOS



# Orléans

(462)

Par Christian DELABOS



**A**u Ve siècle, les wisigoths forment un état dans le sud de la Gaule et en Espagne. Après la bataille des champs catalauniques, la puissance et les ambitions des rois goths de Toulouse ne cessent de croître. Pourtant, dans les années 460, leur volonté d'hégémonie en Gaule va se heurter à des armées "romaines" souvent constituées ou appuyées par de forts contingents barbares. Fidèles fédérés de l'empire romain, les Francs se trouvent alors à la pointe du combat anti-wisigothique. En 462, près d'Orléans, Aégidius, maître de la milice des Gauls, brisa net une tentative du roi goth Théodoric II de prendre pied au nord de la Loire.

## 1. L'armée wisigothique :

Utilisez la liste d'armée parue dans *Vae Victis* n° 12. Pour la bataille d'Orléans, l'utilisation de Romains (Reg PS et Reg Sp) se justifie par le soutien des sénateurs gaulois qui sont en conflit avec l'empereur d'Occident, Majorien.

## 2. L'armée d'Aégidius :

Vous devez vous servir de la liste "Romains patriciens" (100 points) et de la liste "Francs" (100 points) parues dans *Vae Victis* n° 10. Aégidius est le général en chef de l'armée et commande directement les romains. Les Francs sont considérés comme des alliés et sont commandés par le roi Childéric (général allié).

## 3. Placement des armées :

Conformez vous aux règles de *Vae Victis* à ce sujet... Nous ne vous donnons pas d'ordre de bataille détaillé et de placement indicatif pour cette bataille dont on sait finalement très peu de choses...

## 4. Epilogue :

Après cette victoire commune, les relations entre Francs et Romains semblent se détériorer. A la mort d'Aégidius (464), deux chefs romains émergent : Syagrius, fils d'Aégidius et le comte Paul. Ce dernier est tué par Childéric dans des circonstances et pour

des raisons obscures. La guerre qui s'en suit repousse les Francs sur la Somme (475). Clovis, fils de Childéric, permettra aux Francs de prendre définitivement leur revanche à Soissons (486).

## 5. Sources :

*Les origines de la Bretagne*, Léon FLEURIOT, Payot, 1980.

*Les Francs à la conquête de la Gaule*, Patrick PERIN et Laurence-Charlotte FEFFER, Armand Colin, 1987.

Christian DELABOS

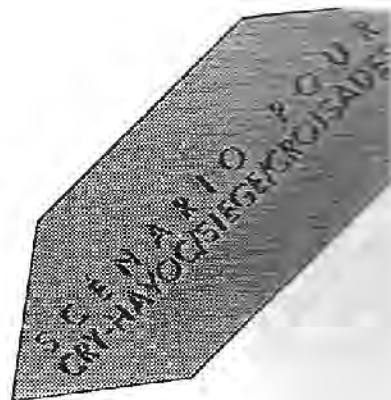


Silicho, vers 395 de notre ère: diptique de Monza (d'après M. Bishop et J. Coustou)



# Hocera

24 juillet 1132



Par Fabrice RENIER

**R**oger II de Sicile doit lutter contre une armée de rebelles apuliens dirigée par Robert de Capolle et Rainulf d'Avelino composée de 2500 cavaliers et 40.000 fantassins capollens. Les forces de Roger contiennent un grand nombre de fantassins musulmans mais l'effectif total de son armée est inconnu. Ayant traversé la rivière Sarno, les rebelles déploient leur armée avec l'infanterie au centre et leur cavalerie sur les flancs, Rainulf sur la droite et Robert sur la gauche. Roger II leur fait face, la bataille est inévitable...

## 1. Le champ d'action :

Rivière SARNO

	2		4	
			le gué	
1	le gué	3	3	1
	4	Zone de déploiement des rebelles		1
	4		7	
			Croisée	
3	Plaine	1	6	8
			des chemins	
5 cases	2	Zone de déploiement de Roger II de Sicile		5

## 2. Les camps en présence :

### Rebelles apuliens

**CHEVALIERS** : Les 16 de CRY-HAVOC.  
**SERGEANTS** : Les 4 de CRY-HAVOC.  
**PIQUIERS** : Les 8 de CRY-HAVOC.  
**VOUGIERS** : Les 5 de CRY-HAVOC.  
**PAYSANS** : Les 11 de CRY-HAVOC.

### Roger II de Sicile

**CHEVALIERS** : Sir Raymond (C) ; Sir Roger (C) ; Sir Amalric (C) ; Sir Balian (C) ; Sir Dreux (C) ; Sir Raoul (C) ; Sir Michaël (C) ; Sir Walter (C) ; Sir Matthew (C) ; Sir Gérard (C).

**SERGEANTS A CHEVAL** : Guy (C) ; Baldwin (C).  
**ARCHERS A PIEDS** : Jellal (C) ; Mustafa (C) ; Sadik (C) ; Oswel (C) ; Aylward (CII) ; Bowyer (CH) ; Fletcher (CH) ; Mathias (CH) ; Engerrand (CH) ; Chrétien (CH).  
**LANCEURS DE JAVELOTS** : Shazir (C) ; Essem (C) ; Saïd (C) ; Tagi (C).  
**PIQUIERS FATIMIDES** : Les 10 de CROISADES.  
**PAYSANS** : Les 9 de SIEGE.

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

L'armée des rebelles se place dans leur zone de déploiement en premier (Cf. Champ d'action) puis l'armée de Roger II s'installe en second dans sa zone. L'armée de Roger II commence alors à jouer.

## 4. Règle spéciale :

La rivière Sarno ne peut être franchie que par les gués.

## 5. Conditions de victoire :

Pas de quartier !! Roger II de Sicile veut mater une fois pour toute la rébellion des barons apuliens.

## 6. Epilogue :

Après une charge sicilienne qui fit reculer les troupes de Robert de Capolle vers la rivière, la journée fut sauvée pour les rebelles par une charge de Rainulf sur le flanc de l'armée de Roger II de Sicile. L'infanterie musulmane de Roger II subit de très lourdes pertes durant la poursuite et 200 chevaliers siciliens ainsi que 20 barons furent capturés. Roger II s'échappa avec seulement quatre chevaliers.

## 7. Bibliographie :

Ian HEATH, *Armies of Feudal Europe 1066-1300*, WRGP, 1989.

Fabrice RENIER



# Le complet de Kanz al-Dawla

7 Septembre 1174

SCÉNARIO  
CROISADES

Par Christian DELABOS

**A**près la prise du pouvoir par Saladin en Egypte (1171), les partisans de la dynastie fatimide déchu ne désarment pas et fomentent des complots. En 1174, l'ancien général fatimide Kanz al-Dawla organise le recrutement des Soudanais de la région d'Assouan et marche avec eux sur la ville de Qus. Saladin envoie contre les révoltés son frère Al'-Adil avec un corps de Mamelouks syriens.

## 1. Le champ d'action :

La plaine

## 2. Les camps en présence :

Les Syriens

AL'-ADIL : Saladin  
CAVALIERS LOURDS SYRIENS : Ashok,  
Mohammed, Moonga, Suejac, Nasin.  
ARCHERS A CHEVAL : Ayub, Fakr, Imad,  
Mongka, Qutuz, Rashid.

Les révoltés soudanais

KANZ AL-DAWLA : Murda  
PIQUIERS FATIMIDES : Gashan, Mehmet, Anwar,  
Magid, Moshen, Yassuffa, Ahmed Hashmi, Ibrahim,  
Jamil.  
LANCEURS DE JAVELOTS : Shazin, Abdoul,  
Yousef, Essem, Saïd, Taqi  
ARCHERS : Al-Ashraf, Kitbuza, Rukn, Ismail,  
Thatoul, Mehmet.

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

1. Les révoltés s'installent sur la carte, à 3 cases maximum d'un des bord de la carte.
2. les Syriens entrent sur la carte par le côté opposé et commencent la partie.

## 4. Conditions de victoire :

Pour les deux camps : tuer les cavaliers lourds adverses.

## 5. Epilogue :

Les Soudanais, attaqués en bataille rangée, furent massacrés en masse (7 Septembre).

## 6. Source :

Histoire des croisades, Tome 2, René GROUSSET  
Paris, (1935) 1991

Christian DELABOS



© EUROGAMES





# Le tournoi de Braines sur Vesle (1175)



Par Christian DELABOS

Au XII<sup>ème</sup> siècle, le tournoi est un jeu guerrier où s'affrontent chevaliers et fantassins dans de véritables batailles dont le but est de capturer le plus de chevaliers adverses possibles. En 1175, le comte de Hainaut, Baudouin V, affronte une troupe de Français et Champenois. Ceux-ci refusent prudemment le combat et se tiennent dans le village de Braines. A la nuit, le comte et sa suite se lassent et commencent à abandonner en désordre le terrain. C'est le moment que choisissent Français et Champenois pour attaquer.

## 1. Le champ d'action :

La plaine	La croisée des chemins	Le village
--------------	---------------------------	---------------

## 2. Les camps en présence :

### Baudouin V

CHEVALIERS : Sir Richard, Sir Roland, Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Jaques

SERGENTS : Sgt Tyler, Sgt Wood, Sgt Arnim, Sgt Martin

PIQUIERS : Bertin, Crispin, Hal, Odo, Ben, Mark, Perkin, Wat

VOUGIERS : Tybalt, Robin, Rees, Gay, Jean

### Français et Champenois

CHEVALIERS : Sir Gilbert, Sir Gaston, Sir Roger, Sir Peter, Sir Thomas, Sir William, Sir Alain, Sir John, Sir Piers, Sir James

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

3.1. Les Français et les Champenois se placent en premier dans les rues et les cours des villages.

3.2. Baudouin V et ses hommes se placent ensuite sur la carte "Croisée des chemins" ; les chevaliers sont à 5 cases maximums du côté adjacent au village et les fantassins à 10 cases maximums de ce même côté.

3.3. Pendant 3 tours l'infanterie hennuyere se dirige à pleine capacité de mouvement vers le bord extérieur de la carte "Plaine"

La chevalerie ne peut pas bouger avant le 5<sup>ème</sup> tour.

3.4. Au 4<sup>ème</sup> tour, Français et Champenois peuvent bouger et commencent la partie.

## 4. Conditions de victoire :

Chaque camp doit capturer le plus de chevaliers possible. Un chevalier tué ne rapporte aucun point. Pour les règles de reddition, voir le livret de règle de CRY-HAVOC (p. 10).

## 5. Epilogue :

Baudouin est surpris par la charge adverse mais résiste, rappelle son infanterie et emporte le combat.

## 6. Source :

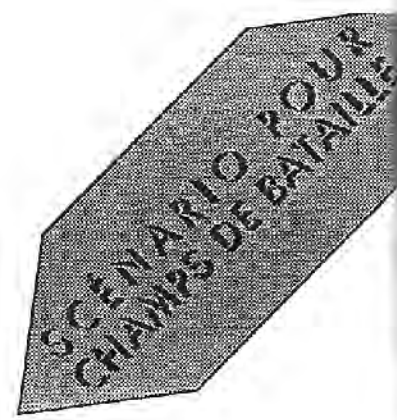
C. GAIER, A la recherche d'une escrime décisive de la lance chevaleresque, in *Armes et combats dans l'univers médiéval*, Bruxelles, 1995.

Christian DELABOS



# Arsouf

(7 septembre 1187)



Par Christian DELABOS

**A**près la prise de St Jean d'Acre (juillet 1191), Richard Cœur de Lion et l'armée de la troisième croisade se dirigent vers le Sud en longeant la côte. En proie aux attaques continues de la cavalerie de Saladin, les croisés protègent leur chevalerie en constituant une ligne de défense d'infanterie le long de l'axe de progression de l'armée. Les Templiers ouvrent la marche et les Hospitaliers protègent les arrières de la colonne. Après avoir traversé la forêt d'Arsouf, les chrétiens sont attaqués par la cavalerie ayyoubide.

## 1. L'armée croisée :

Cette armée est battue à 17 E.P. perdus.

### \* Avant garde (Templiers) (7/3)

- ⇒ Sous-général templier : Reg Kn (S)
- ⇒ Templiers : 3 Reg Kn (S)
- ⇒ Turcoples du Temple : 1 Reg Cv (O)
- ⇒ Arbalétriers du Temple : 2 Reg Bw (O)

### \* Corps principal (9/3)

- Roi Richard II d'Angleterre général en chef : Reg Kn (O)
- Chevaliers : 8 Irr Kn (O)

### \* Infanterie (12/4)

- ⇒ Sergents : 4 Irr Sp (I)
- ⇒ Arbalétriers : 8 Irr Bw (O)

### \* Arrière garde (Hospitaliers) (6/2)

- Sous-général hospitalier : Reg Kn (S)
- Hospitaliers : 3 Reg Kn (S)
- Arbalétriers de l'Hopital : 2 Reg Bw (O)

Deux bagages mobiles prennent place derrière chaque corps (cf infra)

## 2. L'armée de Saladin :

Cette armée est battue à 18 E.P. perdus.

### \* Corps principal (13/5)

- Général en chef : Reg Cv (S)
- Mamelouks royaux : 6 Reg Cv (S)
- Askaris kurdes : 6 Reg Cv (O)

### \* Second corps (13/5)

- ⇒ Sous-général : Reg Cv (S)
- ⇒ Mamelouks : 6 Reg Cv (O)
- ⇒ Turcomans : 6 Irr Lh (S)

### \* Troisième corps (9/3)

- ⇒ Sous-général : Reg Cv (S)
- Bédouins arabes : 6 Irr Lh (O)
- ⇒ Arabes de médine : 2 Irr Cv (O)

L'armée de Saladin n'a pas de bagages dans cette bataille.

## 3. Règles spéciales :

1. La carte utilisée sera celle présentée dans Vae Victis n° 15.

2. Le terrain accidenté des cases 1725 à 1721 (et voisines) est un marais (terrain difficile).  
Le terrain accidenté des cases 0510 à 0505 (et voisines) est un marais (terrain difficile).

3. Le joueur ayyoubide place un terrain forêt (grand modèle p. 39 de Vae Victis n° 15) en bordure de la carte entre les cases 0126 et 0626.

4. Les troupes croisées se placent de la façon suivante:

- l'avant garde sur les cases 2004 à 2007 (cavalerie) et 1904 à 1906 (infanterie).
- le corps principal sur les cases 2009 à 2017.
- le corps d'infanterie sur les cases 1909 à 1917.
- l'arrière garde sur les cases 2019 à 2022 (cavalerie) et 1919 à 1921 (infanterie).
- les 8 bagages se placent sur les cases 2210 à 2218.

**Toutes les troupes croisées orientées vers le bord "01" (2201, 2101, etc.) de la carte : l'armée est en mouvement de marche le long de la côte.**

5. Les troupes ayyoubides organisent leur placement en position de défenseur et commencent la partie en interceptant la marche des croisés.

6. Pour jouer, il vous faudra deux planches de pions de Vae Victis n° 17.

#### 4. Epilogue :

La plus forte pression est exercée par la cavalerie légère qui accable les chevaux chrétiens de flèches. Pourtant, l'infanterie croisée tient bon et Richard se prépare à prendre les ayyoubides à revers. L'impatience des Hospitaliers transforme cette manœuvre en charge générale de la chevalerie chrétienne : les troupes musulmanes sont balayées mais non anéanties...

#### 5. Source :

J. RILEY-SMITH, Atlas des croisades, Editions Autrement, 1996.

Christian DELABOS



ARSOUF

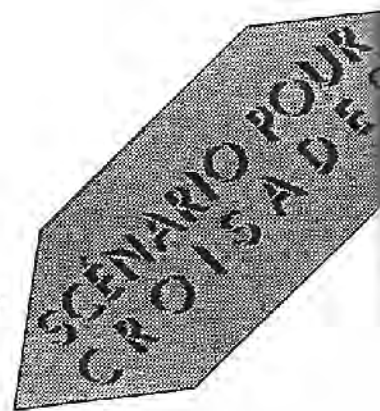
(©Copyright EUROGAMES)



# La bataille de Abbâsa

(2 fiches 1251)

Par Christian DELABOS



**A**près le renversement de la dynastie aiyûbide d'Égypte par les Mamelouks, la Syrie refuse de se rallier à la cause des usurpateurs et soutient la cause du malik aiyûbide d'Alep, al-Nâsir Yûsuf. Le 11 décembre 1250, une armée syrienne quitte Damas, pour aller reconquérir l'Égypte. Les Aiyûbides se heurtent à l'armée mamelouk, menée par Aibeg, à al'Abbâsa dans le Delta du Nil.

## 1. Le champ d'action :

### EGYPTIENS

Le village	Plaine
Croisée des chemins	Le temple

### SYRIENS

## 2. Les camps en présence :

### Les Syriens

AL NASIR YÛSUF : Saladin  
 CAVALIERS LOURDS SYRIENS : Tous  
 CAVALIERS LOURDS SELDJOUKIDES : Tous  
 CAVALIERS TURCS (Turcoples) : Tous  
 ARCHERS A CHEVAL : Tous  
 INFANTERIE SYRIENNE : Tous  
 ARBALETRIERS : Tous  
 FRONDEURS : Tous

### Les Mamelouks

AIBEG : Murda  
 MAMELOUKS ROYAUX : Tous  
 MAMELOUKS : Tous  
 BÉDOUINS : Tous  
 INFANTERIE ÉGYPTIENNE : Tous  
 LANCEURS DE JAVELOTS : Tous  
 ARCHERS A PIEDS : Tous

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

### Les Syriens :

- Les cavaliers lourds seldjoukides, les cavaliers turcs, les archers à cheval seldjoukides et les frondeurs se

placent sur la carte *Le temple* à 5 cases de leur bord de carte maximum

- Al Nasir Yûsuf, les cavaliers lourds syriens et les archers à cheval se placent groupés sur les cartes *Croisée des chemins* et *Le temple* à 5 cases maximum de leur bord de carte.
- L'infanterie syrienne et les arbalétriers se placent sur la carte *Croisée des chemins*.

### Les mamelouks :

- Les bédouins et les lanceurs de javelots se placent sur la carte *Plaine* à 5 cases maximum de leur bord de carte.
- Aibeg, les mamelouks royaux et les mamelouks se placent groupés sur les cartes *Village* et *Plaine* à 5 cases maximum de leur bord de la carte.
- L'infanterie égyptienne et les archers se placent sans restriction sur la carte *Village*.

Les Syriens commencent la partie.

## 4. Règle spéciale :

A partir du 1<sup>er</sup>ème tour de jeu, les cavaliers turcs et les archers à cheval seldjoukides changent de camp et sont contrôlés, jusqu'à la fin de la partie par le joueur mamelouk.

## 5. Conditions de victoire :

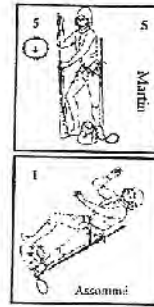
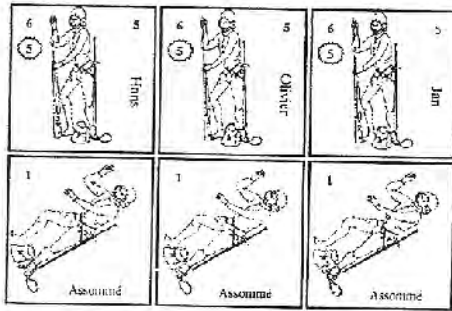
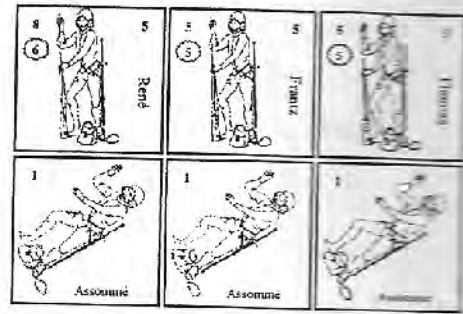
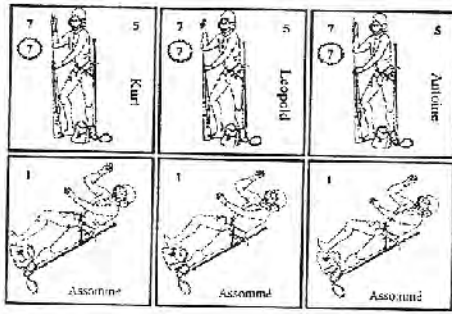
Tuer le chef de l'armée ennemie ou détruire toutes ses forces est le but de la partie.

## 6. Epilogue :

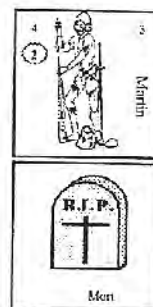
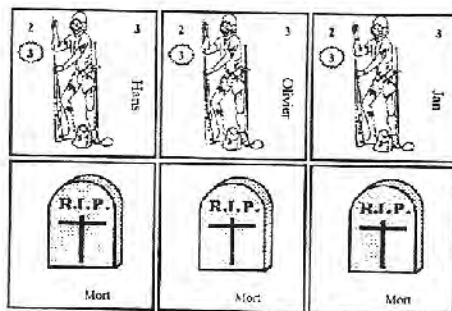
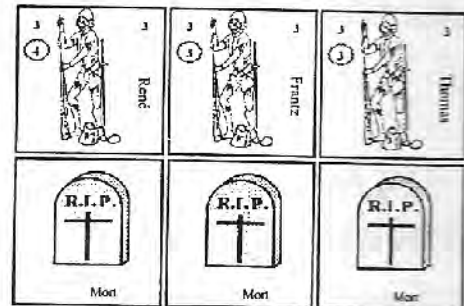
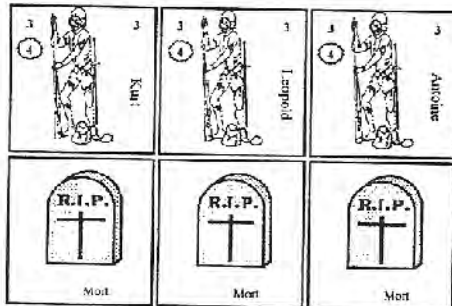
La première partie de la bataille est favorable aux Syriens qui enfoncent l'aile gauche mamelouk. Mais, soudain, les turcs aziziens abandonnent l'armée aiyûbide et rejoignent les Égyptiens. Cette défection décide du sort de la bataille : les mamelouks remportent une victoire complète. Al-Nâsir prit la fuite et Aibeg rentra au Caire en triomphateur, traînant derrière lui plusieurs princes aiyûbides.

Christian DELABOS

# Encore



des



# Pions

# CLAYMORE

Articles, Aides de jeux

et scénarios

pour :

La serie  
Cry Havoc,

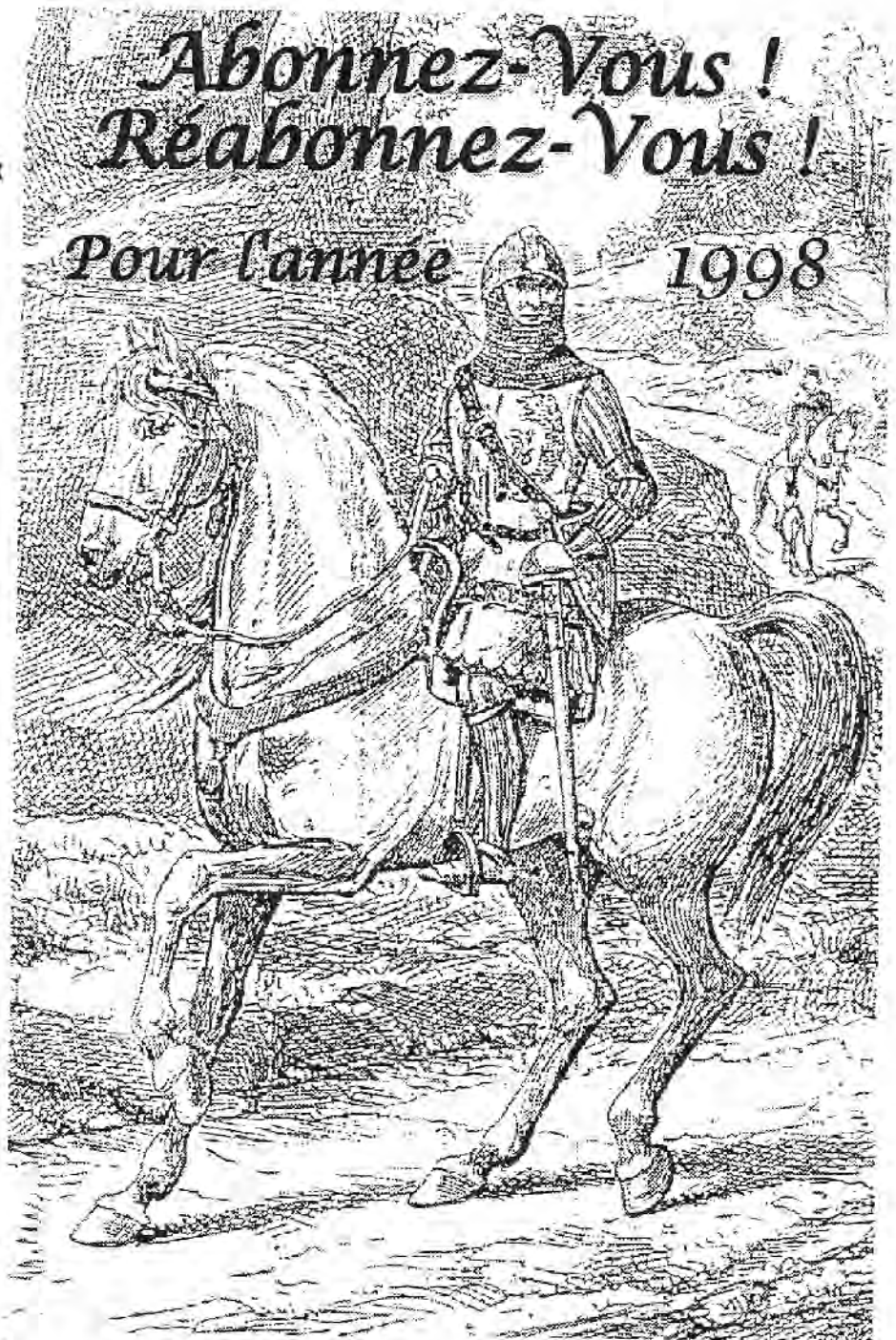
LES WARGAMES  
MÉDIÉVAUX.

Les jeux de  
Figurines  
Médiévaux,

LES LOGICIELS  
À THÈMES  
MÉDIÉVAUX.

*Abonnez-Vous !  
Réabonnez-Vous !*

*Pour l'année 1998*



**Les numéros 13 & 14 pour 55 Frs  
Seulement**

Adressez vos chèques à Claymore Normandie  
33, rue de Cronstadt - 76300 Sotteville-lès-Rouen



# FFJH

CIRCONSTANCES	
-1	Elément ou groupe avec Général en chef ( 1 fois par phase ) Mouvement tactique ou mouvement de marche ou halte
+1	Elément ou groupe à plus de 1200 pas de son général, ou plus de 600 pas hors de vue, général perdu, hors de table, en contact bord ennemi
	Mouvement avec des irréguliers autres que LH, Ps, Ax ou Cv et - Déviation d'une trajectoire droit devant sauf colonne suivant Rd ou Rv - Troupe irrégulière autre que Ps se déplaçant d'un mouvement plus faible que son maximum sauf contact avec ennemi ou rivière ou terrain impassable - Extension ou réduction d'une colonne
	Mouvement, sauf halt, avec des inf montés, Kn, Cv, LH ( sauf Général ) et des piétons non montés sauf Ps.
	Stopper des irréguliers sauf troupes à pied qui - ou sont en terrain inégal ou difficile ou défendent des fortifications ou des berges ou sont plus haut
	A partir de la 3ème phase de marche consécutive pour des irréguliers sauf LH, Ps ou en colonne d'un élément de front

MOUVEMENTS				
	Rd	GG0	RGo	BGo
LH	250	250	200	100
Cv, Exp, Cm	200	200	150	100
El, Kn	200	150	150	100
Ax, Bw, Ps	200	150	150	150
Sp, Pk, Bd, Wb, Hd	200	100	100	100
Wwg, Art sauf S	150	100	100	100
Art S	100	100	50	50
Bg	150	100	100	100
F : montés, Art, Naval + 50 pas		+ 50		
F piétons		+ 50	+ 50	+ 50
Naval sauf X		200		100
Naval X		100		50

BERGES DEFENDABLES EN VIERGE	
1 2	berge défendable, non naviguable
3 4	berge défendable, naviguable, mouvement 100 pas
5 6	berge défendable, mouvement 100 pas en colonne
7 8	berge défendable, mouvement 100 pas en colonne, 1 noyade, 2 à 4 impassable ce tour à 300 pas, 5 et 6 OK ( Gal ou ami ayant traversé +1 )

50 pas : toute troupe dans bois et zone construite. 100 pas : troupes dans une même colline.
150 pas : toutes troupes en vergers, palmeraies, dunes 150 pas Ps en embuscade dans vignes, marais, rocailles, broussailles

TIR	
El (X)	Tir comme Art (F) mais subit comme El (I)
Kn (X)	Supérieur contre LH, Sp, Pk, Bw, Nav Inférieur sans support AR contre Kn sauf X, Bd, Wb, Exp, autres cas : Kn (O)
Cm (X)	Sup contre El en mêlée, autres cas: Cm (I)
Pk (X)	Sup contre Cv, LH, Ax, Bw, Ps et tout tir sauf Art autres cas: Pk (I)
Bd (X)	Sup contre Kn sauf chariots, autres cas: Bd (F)
Ax (X)	Sup contre Kn, Exp, Sp, Bd, Wb, Hd sinon Ax (I)
Bw (X)	Sp (I) contre piétons, mouvement de Sp Bw(S) contre tir de Bw et montés en mêlée, Bw (S,O) sinon
Ps (X)	Art sauf contre Ax ou Ps, subit comme Ps (I)
Art (X)	mouvement de 100 pas, Art (F) tirant à 100 pas, 2ème rang tire dans sa phase, Ax(I) en mêlée.
Wwg (X)	ne tire pas, Sup contre El en mêlée sinon Ww g(I)

TIR	
Irregulier	Kn sauf ( L,X ), Cm(S), Exp, Wb, Hd (S,F), Bd (S,F),
tous	Toutes troupes terrestres autres que Art, Wwg, Bg dont l'ennemi le plus proche est démoralisé à moins de 600 pas.
La distance est doublée si cela n'amène pas à moins de 200 pas d'un ennemi ou permet d'atteindre un Bg.	
Un élément en avance spontanée doit passer à travers tous amis sauf des éléphants ou des amis en mêlée, les troupes impétueuses se joignent à l'avance en suivant.	
Les troupes terrestres non impétueuses, sauf Art non X, Ww g et Bg fixes, traversés par des Kn ou des Exp fuient sinon reculent.	
Une troupe impétueuse cherche le mouvement le plus court pour apporter un soutien Ar ou un débord.	
Une troupe impétueuse ignore les troupes dans un terrain interdit ou derrière terrain non contournable en moins de 300 pas, de même qu'un tirailleur à plus d'une distance F ou non directement en face,	
un monté impétueux ignore les ennemis en BGo ou fortifications	

	N M I			Tir
	Mt d	Pie	Na	
El	5	4	3	
Sp, Exp, Art	4	4	4	
Kn, Wwg	4	3	4	45
Pk	4	3	4	
Bw/Cm	3	2	3	
Cv, Gal, Shp	3	3	3	
Bd	3	5	4	3
Ax, Wb	2	3	3	
El, Ps, Hd, Bg	2	2	2	
Bg, Na v vide	1	1	1	

+1 pour les troupes (S)	
. résultat inf à l'adversaire et pris pour cible sauf par Art	
. résultat inf à l'adversaire et en combat rapproché et type et classe différents sauf contre El	
. elles tirent et obtiennent un résultat sup à l'adversaire	
-1 pour les troupes (I) si :	
. résultat inférieur ou égal à celui de l'adversaire	
-1 pour les troupes (F) si :	
. résultat inf à l'adversaire en mêlée pendant phase adverse	
. résultat inf à l'adversaire sur tir sauf d'Art	
* tir de Bw seulement	

ne pas être	
de corps différents ou en terrain difficile en combat rapproché contre Exp	
défenseur de fortification pris pour cible sauf Kn(I) venir juste de contacter des Art	
ne pas être chars	
les Exp ne reçoivent aucun appui en débord	
les El ne donnent pas de débord aux troupes montées sauf El	

FACTEURS ET CONDITIONS	
+2	- troupes à pied défendant une fortification sauf face à Art ou Ps(X)
	- Elément d'un Général
+1	- en mêlée et plus haut ou défendant une berge sauf sur pont ou gué
-1	- Pour chaque flanc débordé ou élément de soutien au tireur jusqu'à 2 pour les conditions atmosphériques
	- en mêlée si le corps est démoralisé sauf pour le Général
-2	- Montés en mêlée contre piétons en RGo ou BGo ou contre fortifications - Bd, Wb (S O), étant en mêlée en RGo ou BGo contre piétons - Sp, Pk, Hd(O), Ww, Art, Ig tirant ou en mêlée en étant en RGo, BGo, Rv

DISTANCES DE TIR		
Art(X)	100 pas	l'Art sauf X ne tire qu'en phase adverse,
Bw, WWg, Art(I), Gal, Shps, Bts (S)	200 pas	l'Art sauf F ou X ne tire que si elle était immobile dans sa phase.
autres Art	500 pas	

COEFFICIENTS DE SUPPLÉMENT D'ARRIÈRE	
AR/AV en bénéficiant	
Kn(I) / Kn(I) contre Kn, Cv, LH, infanteries, tir sf Art	
Cv(I) / Cv(I) ou Cv(O)/Cv contre LH et Cv	
Sp / Sp si en bon terrain et même classe	
Pk / Pk (sauf X) si en GGo par rang jusqu'à +3	
Pk (X I) / Pk(X) si en bon terrain par rang jusqu'à 2	
Bd / Bd contre Kn	
Wb / Wb	
Wb(S)/Wb(S) contre montés jusqu'à +3	
Ax (X) / Ax (X) contre montés	
Ps (O) / Ps contre Ps	
suivant listes d'armées Ps (S,I) / Cv contre Cv,Kn(X)	
Ps / Sp, Pk Bd Ax contre Wb, WWg, fort, montés sf Kn (X)	

	moins que double	plus que double
naval vide	détruit par tous au contact sauf par Exp	détruit par tous sauf par Exp
naval	Recul	détruit par Art et tous au contact sauf Exp, fuite face à autres tirs.

**Recul:**

Un élément reculant se déplace sur son arrière sans se tourner. Un élément reculant sur un tir sur son arrière fait d'abord demi tour. Il interpénètre les amis lui autorisant ce mouvement et repousse ceux faisant face à la même direction sauf EI, Wwg, Bg ou naval. Des Ps non en contact par la face avant avec un ennemi sont repoussés sur l'arrière de l'élément reculant. Des EI reculant font fuir leurs amis.

**Fuite:**

Un élément démoralisé fuit au plus près vers sa base de table ou si en marche de flanc vers le bord d'arrivée. Un mouvement de fuite inclut un recul initial puis un demi tour pour une distance de mouvement + 50 pas. Les éléments démontés remontent automatiquement pour fuir.

**Suivi en mêlée (poursuite):**

Si leurs adversaires sont détruits, fuient, reculent, rompent le combat, les Kn sauf chars ou X, Pk, irg Bd, irg Sp, waders, naval, et tous les impétueux suivent immédiatement d'un mouvement si des bagages sont atteints ou d'une profondeur de leur socle sauf si :

- ils sont toujours au contact du front d'un ennemi, ils combattaient en débord de flanc ou sortiraient de table,
- ils sont soit piétons contre tirailleurs, soit Pk ou Bd contre montés, soit Kn contre Ps ou défendant fortification ou berge.

**Destruction:**

Un élément peut être détruit directement au combat ou si lors du recul son bord arrière ou un de ses coins arrière rencontre un ennemi. Cet ennemi est aussi détruit, sauf sur recul de Ps, si contacté sur un coin ou côté arrière. Il est aussi détruit s'il rencontre un ami qu'il ne peut pas traverser ou repousser, ou un terrain infranchissable, ou un obstacle PF ou TF défendu. Quand un élément est détruit en mêlée ses supports sont aussi détruits, ainsi que ses amis à moins d'une profondeur de socle de son arrière ou à moins d'une largeur de base s'ils présentent le flanc ou l'arrière sauf si l'élément détruit est Ps et pas l'élément arrière, ou est Art, WWg, Bg ou naval ou si les éléments arrière sont en fortification.



moins que le double en terrain bon ou inégal  
Vainqueur

	El	Kn	Cv	Lh	Cm	Ex	Pk	Sp	Bd	Wb	Ax	Ps	Bw	Art	Ww	Hd	Bg
El																	
Kn																	
Cv																	
Lh																	
Cm																	
Ex																	
Pk		0				0											
Sp		0				0											
Bd		0				0											
Wb		0				0											
Ax		0				0											
Ps		0	0	0	5		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bw																	
Art														0	0	0	
Ww															2		
Hd		0			0												
Bg																	

<- Détruit si résultat égal

détruit si Ps (X)->

recul si Ww(S) en mêlée

<- contre fortifications

<- fuite sur tir si mobile

RESULTATS

ou moins le double en terrain bon ou inégal  
Vainqueur

	El	Kn	Cv	Lh	Cm	Ex	Pk	Sp	Bd	Wb	Ax	Ps	Bw	Art	Ww	Hd	Bg
El																	
Kn																	
Cv								4	4								
Lh	3	3	3	3	3	3								3		3	
Cm																	
Ex																	
Pk																	
Sp																	
Bd																	
Wb																	
Ax																	
Ps	3	3	3	3	3	3											
Bw																	
Art																	
Ww																	
Hd																	
Bg																	

moins que le double en terrain difficile  
Vainqueur

	El	Kn	Cv	Lh	Cm	Ex	Pk	Sp	Bd	Wb	Ax	Ps	Bw	Art	Ww	Hd	Bg
El													0	0	0		
Kn													0	0	0		
Cv													0	0	0		
Lh													0	0	0		
Cm													0	0	0		
Ex																	
Pk																	
Sp																	
Bd																	
Wb																	
Ax																	
Ps																	
Bw																	
Art														0	0	0	
Ww															2		
Hd																	
Bg																	

<- Détruit si résultat égal

détruit si Ps (X)->

recul si Ww(S) en mêlée

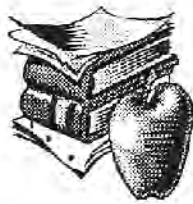
<- contre fortifications

<- fuite sur tir si mobile

au moins le double en terrain difficile  
Vainqueur

	El	Kn	Cv	Lh	Cm	Ex	Pk	Sp	Bd	Wb	Ax	Ps	Bw	Art	Ww	Hd	Bg
El																	
Kn																	
Cv																	
Lh														3	3	3	
Cm																	
Ex																	
Pk																	
Sp																	
Bd																	
Wb																	
Ax																	
Ps																	
Bw																	
Art																	
Ww																	
Hd																	
Bg																	

Légende		pour des tireurs au contact ne pas tenir compte des chiffres	
	Destruction	0	recul si terrain inégal ou pris pour cible
	Recul	1	Kn détruits par des Bw(S) contactés cette phase
	Fuite	2	si l'Art est (X) alors rien
	rien	3	fuite si terrain inégal ou pris pour cible
		4	fuite en bon terrain
		5	détruit par Cm(S) comptant en GGo



## Cry Havoc par correspondance



Par Richard PECIL

**T**ous êtes un fana de cette superbe simulation médiévale qu'est CRY HAVOC, et vous cherchez désespérément un adversaire avec qui croiser le fer. Le membre du Hobby le plus proche est signalé à plus de 50 kilomètres de votre donjon. Cela n'est désormais plus un problème grâce à une formule d'animation de parties par correspondance mise en place par le club nîmois de jeux de simulations historiques, les Volques Arécomiques.

Le support élaboré est une feuille d'ordres que le joueur en phase devra compléter de la manière suivante : il suffit de noter sur la colonne de gauche, le nom des personnages de son camp puis de cocher la case correspondante à leur état de santé (1=bonne santé ; S=assommé, 0,5 blessé ; +=mort).

La colonne suivante est réservée aux archers et arbalétriers n'ayant pas été engagés dans un combat le tour précédent. Il faut noter l'hexagone cible du tireur. La colonne résultat sera complétée par l'arbitre.

Sur la colonne mouvement (mvt) devra être notée la case de destination des personnages autres que les arbalétriers venant de tirer (pour les personnages à cheval et les chevaux qui couvrent deux hex il faut noter l'hex où se trouve la tête et celui où se trouve la croupe).

Ex : T=B6 et C=A5

La colonne suivante est réservée à tous les archers, y compris ceux engagés dans un combat lors du tour précédent. Il faut noter l'hex cible du tireur (la case résultat étant bien sûr à compléter par l'arbitre).

Vient ensuite la colonne combat. Il faut noter la case occupée par un adversaire qui sera attaqué.

Sur la colonne avance après combat, le joueur doit noter l'hex de destination du personnage en cas de résultat victorieux de son attaque (s'il ne veut pas bouger, il suffit de laisser cette case vierge).

Cas particulier : en cas de recul de l'attaquant l'arbitre décidera de l'hex de recul et le notera sur cette colonne.

Sur la colonne remis sur pied, il suffit de mettre une flèche orientée vers le haut dans les cases correspondantes à des personnages assommés lors de la phase de l'adversaire.

Les cavaliers n'ayant fait aucune action durant le tour en cours peuvent monter ou descendre de cheval, il suffit de le mentionner sur la colonne prévue à cet effet par la mention "M" ou "D".

Lorsqu'un personnage conduit un cheval par la bride, cette manoeuvre doit être mentionnée dans la case "conduite à cheval, en notant l'hex occupé par le cheval lorsque le personnage lui prend la bride.

Certains scénarios prévoient la possibilité pour un camp de quitter l'aire de combat (sortir de la carte). Lorsqu'un personnage quitte volontairement la carte, le mentionner dans la colonne "évasion" en notant l'hex de bord de carte traversé lors de cette fuite. Dans ce cas la colonne mvt ne sera pas utilisée.

Certaines manoeuvres particulières ayant échappées à ce tableau peuvent être notées sur une feuille annexe (attacher les mules en file indienne par exemple).

Une fois la feuille d'ordres complétée, il suffit de l'envoyer à l'arbitre en y joignant un timbre au tarif lettres.

L'arbitre note les résultats dans les cases qui lui sont réservées puis envoie la feuille d'ordres au joueur adverse accompagnée d'une feuille d'ordres vierge que ce dernier devra compléter et renvoyer à l'arbitre en y joignant un timbre et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

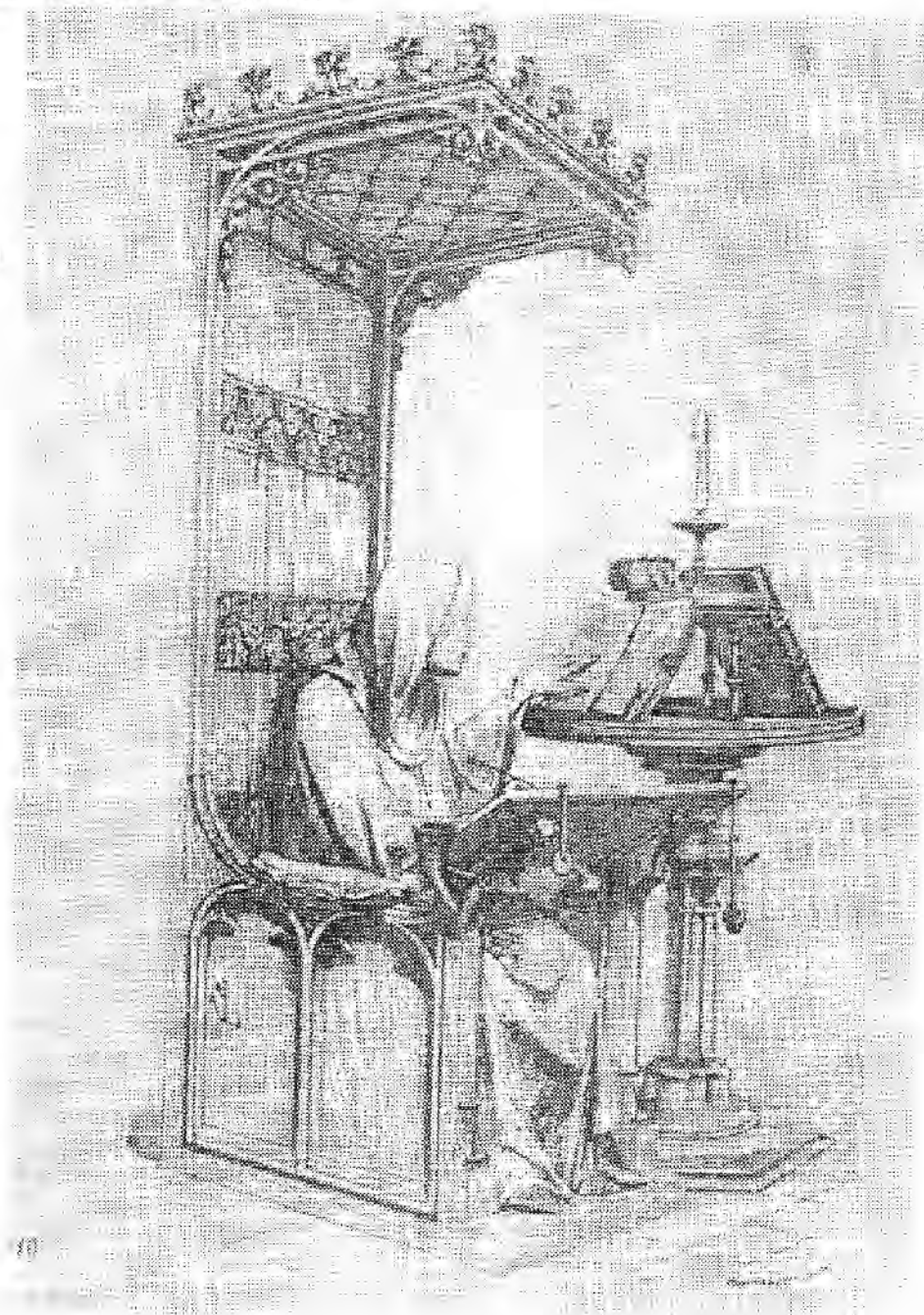
En prenant connaissance des résultats du tour de son adversaire, chaque joueur se verra également communiquer les résultats de son propre tour de jeu.

Les cartes de la série CRY HAVOC/SIEGE n'ont pas d'hex numérotés ce qui constitue un handicap pour une partie par correspondance. Le problème a été résolu en numérotant au crayon les hex de bord de carte de la manière suivante : dans le sens de la longueur sur la partie haute, les hex sont numérotés de A à A', et dans le sens de la largeur, de haut en bas les hex sont numérotés de 1 à 17.

Il ne vous reste plus qu'à contacter l'arbitre en chef de cette formule qui se fera un plaisir de vous inscrire et de vous donner tous les renseignements complémentaires.

Ses coordonnées :

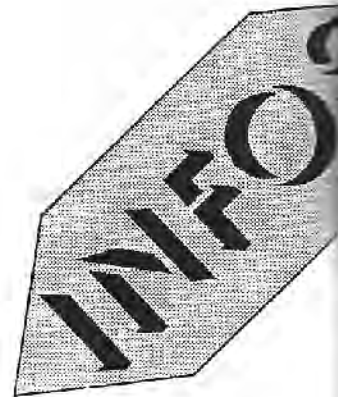
Richard PECH  
417, Quai de Bilina  
30 100 ALES  
Tél : 04.66.30 89 10



"L'Etat-Major, fanzine portant sur les jeux Amiraute et Empire & Arms vient de voir le jour. Mensuel au prix de 20 Frs, le premier numéro aura pour thème la campagne d'Egypte avec un scénario Empire & Arms avec ses aides de jeux. Un article Amiraute sur les FNFL, avec lui aussi ses aides de jeux et bien d'autres articles. Pour tout contact, écrire à Jérôme LAMBRETH, 8 Square des Catalpas, 94 160 Saint-Mandé. Numéro 1 - Septembre 97."



## "Argad I" : une règle simple et conviviale



Par Patrice MEALLIER

La règle de base "Argad I", parue au printemps 1996 après trois années de réflexion, est née d'une idée simple : l'envie de voir "vivre" les figurines, de les voir courir et manœuvrer sur la table, sans que l'attention du joueur soit sans cesse détournée par une comptabilité incessante dans des paperasses hors-table.

Les règles traditionnelles (La flèche et l'Épée, Charges, Les Aigles...) obligeant à calculer des pertes par unité ; les règles d'escarmouche, elles, obligeaient à tenir le compte des points de dégâts ou de blessures, suivant des caractéristiques multiples par figurine. Sans vouloir les critiquer, nous cherchions autre chose.

Il devait pourtant bien exister un moyen simple de jouer en incarnant le rôle de chef d'un groupe de soldats, à 1 figurine par combattant ; un système qui permette à la fois de faire évoluer des figurines isolément ou de les faire manœuvrer groupées, suivant les besoins tactiques, et de ne rien avoir à calculer sauf quelques facteurs de combats simplifiés.

L'idée survint, toute bête et même pas originale : chaque figurine est classée suivant ses protections (Classe 5 : armure ; Cl.4 : mailles ou équivalent ; Cl.3 : peu protégé et pas entraîné). Chaque personnage est identique à sa figurine (ce qui permet d'utiliser les vieilles figurines qui traînent dans les placards des joueurs). Les combats se font au dé à 6 faces, accessible aux gens normaux... Le reste a suivi.

Il n'y a pas de blessures, un soldat est ou vivant, ou hors de combat donc "mort" ; ça "tombe vite", oui, mais on peut ainsi faire évoluer rapidement bien plus de figurines que dans un jeu d'escarmouche traditionnel.

Le principal atout ludique "d'Argad I" est, paradoxalement, celui qui lui vaut un certain dédain de la part des joueurs classiques : tout le monde "joue en même temps" sans donner d'ordres auparavant, ce que *Vae Victis* a joliment nommé le

"simultané non programmé", nous préférons dire le "simultané convivial".

Ceci est peu explicité dans le livret de règles. En pratique les choses se passent ainsi : au début de chaque tour, les joueurs adverses annoncent : "mes soldats ici vont bouger vers là, et mon groupe là va faire ça, etc." Puis chacun répond : "ah, alors en voyant que les tiens s'apprêtent à faire ça, les miens, en fait, décident d'aller ici, etc." ; puis, éventuellement "ah, alors les miens ne font rien, etc.". Les figurines sont placées par accord mutuel, les joueurs adverses se mettent rapidement d'accord sur les mouvements respectifs en se déplaçant, comme si les personnages réagissaient aussitôt aux célérités de l'ennemi.

Cela ne crée aucune difficulté (eh non !), le jeu est extrêmement fluide tout en restant précis. Il est vrai qu'un "pinailleur" décidé peut saboter une partie, mais le but de la règle est de jouer amicalement en regardant vivre (et mourir) les figurines, pas de faire des championnats entre spécialistes.

La "règle de base" ne tient pas compte du moral. Des règles de moral seront proposées par la suite, mais il s'avère que, à l'échelle 1/1, il est aussi satisfaisant de l'ignorer ; les joueurs ont eux-mêmes tendance à rompre le combat quand il n'y a plus rien à gagner...ou à lutter jusqu'au dernier s'ils s'échauffent un peu trop, en fait le moral des troupes est égal au moral des joueurs.

Les multiples parties jouées depuis la parution du jeu, souvent à plusieurs joueurs dans chaque camp, font apparaître des potentialités imprévues : le système de jeu semble donner vie aux figurines, incitant les joueurs à des improvisations proches du jeu de rôle, ce qui ouvre des possibilités de campagnes, de diplomatie entre joueurs, etc.

L'idée qui émerge maintenant est de conseiller aux joueurs débutants de se contenter de peu de figurines (disons, 20 à 40), non pas une armée mais une "troupe", représentant des combattants habitués à vivre et guerroyer ensemble, éventuellement

accompagnés de civils et de bagages ; ainsi deux ou trois joueurs peuvent former une armée (de deux ou trois troupes pour combattre autant d'ennemis, et négocier entre alliés sur les objectifs à atteindre durant chaque bataille ; le temps et l'argent ainsi économisés pourront être consacrés à acheter et peindre des figurines d'une autre époque.

### UNE REGLE BRETONNE

Ce n'est pas un secret, "Argad !" est le seul jeu de simulation publié en un livret bilingue Français-Breton. Sans accès à un réseau de diffusion hexagonal, la vente est actuellement limitée à plusieurs magasins de jeux et librairies en Bretagne, et quelques-uns à Paris.

Les résultats commerciaux sont donc limités, mais le jeu est de plus en plus populaire dans l'ouest et parmi presque tous ceux qui ont eu l'occasion de l'essayer ; à l'initiative de plusieurs d'entre eux un fanzine trimestriel nommé "an Argader" vient de voir le jour.

### PRINCIPES DE SCENARIO POUR "ARGAD!"

Plutôt qu'un scénario très précis, qui obligerait les joueurs voulant essayer la règle à avoir déjà les figurines demandées, voici déjà quelques conseils généraux pour la conception de scénars équilibrés et amusants.

Chaque joueur rassemble les figurines dont il dispose. On constitue deux armées adverses (chacune étant maniée par un ou plusieurs joueurs), à peu près égales en points de budget quelle qu'en soit la taille. Il vaut mieux ne pas avoir trop de tirailleurs, à peu près autant dans chaque armée.

En 25 mm la dimension d'une table de ping-pong est préférable ; il est possible de jouer sur une surface plus petite, mais le mouvement est un aspect passionnant du jeu.

Disperser plusieurs éléments de terrain sur la surface de la table. L'idéal est d'avoir des éléments (forêts, collines, etc.) nombreux et bien répartis : un terrain équilibré, avec des espaces vides permettant la manœuvre et le tir, et de nombreux obstacles pour le couvert et l'infiltration, permettent de profiter au mieux des qualités de la règle.

Les objectifs d'une bataille peuvent être le contrôle de deux ou trois points "stratégiques" situés vers le milieu de la table, ou, plus rôlistement, quelques petits coffres ou sacs symbolisant des richesses

grâce à la fluidité du jeu, même les joueurs les plus sérieux semblent s'y laisser prendre, font courir leurs soldats à la poursuite des "trésors" comme des donjonneurs moyens, ou, dans le feu de l'action, s'inventent eux-mêmes des objectifs imprévus.

La palme en ce domaine revient à un très honnête père de famille qui, au cours d'une démonstration publique l'an dernier, avança ses troupes dans l'enclos d'un village où étaient placées quelques figurines d'animaux pour faire joli, et s'écria d'une voix très forte "je viole les cochons !!!" ... puis se rendit compte que, dans tout le hall d'exposition, des dizaines de visiteurs s'étaient retournés et le regardaient avec inquiétude.

Bon jeu !

Patrice MEALLIER



Episode du siège d'Hennebont



# Le Test-Micro du Bouffon

Croisades

Par Sylvain FAHY

MICRO-INFO

**D**un-Le-Roy, an de grâce 1180, c'est en cette époque que commence l'épopée d'Arthaud, personnage que vous allez incarner dans cette croisade. Celui-ci, après avoir brûlé un monastère se fait châtier par Philippe Auguste, Roi de France, qui détruit alors la forteresse puis l'honneur de votre héros en l'enfermant dans la crypte de sa propre chapelle. Après trois ans avec pour seule compagnie les rats et autres petites bestioles, Arthaud est libéré par Philippe Auguste. Ce dernier décide de l'envoyer au sein des territoires croisés afin de récupérer les reliques de la Sainte Croix et ce en l'espace d'un an. Elle est votre mission !

"Si vous êtes capturé ou tué, le département d'état niera avoir eut connaissances de vos agissements."

Vous voici donc lancé hors du territoire français où vous attendent de nombreuses et complexes énigmes que vous aurez à découvrir à travers cinq mondes médiévaux dans lesquels se déroule votre quête.

Ce jeu se décompose en vingt six étapes correspondant chacune à une énigme à résoudre. Les auteurs du logiciel mettent à votre disposition divers éléments tels qu'une encyclopédie couvrant deux ans d'histoire des Croisades, composée de deux cent fenêtres où vous trouverez réponses, objets et personnages ; un accès au plan du monde que vous parcourez et différentes vues, décors, au sein desquels sont souvent cachés informations et objets qui vous seront très utiles.

Cette quête vous fera rencontrer Philippe Auguste, Baudouin IV, Saladin, le Sénéchal G. de Ridefort, Renaud de Chatillon et Maimonide, espion de Saladin qui conte votre histoire au fur et à mesure de votre avancement.

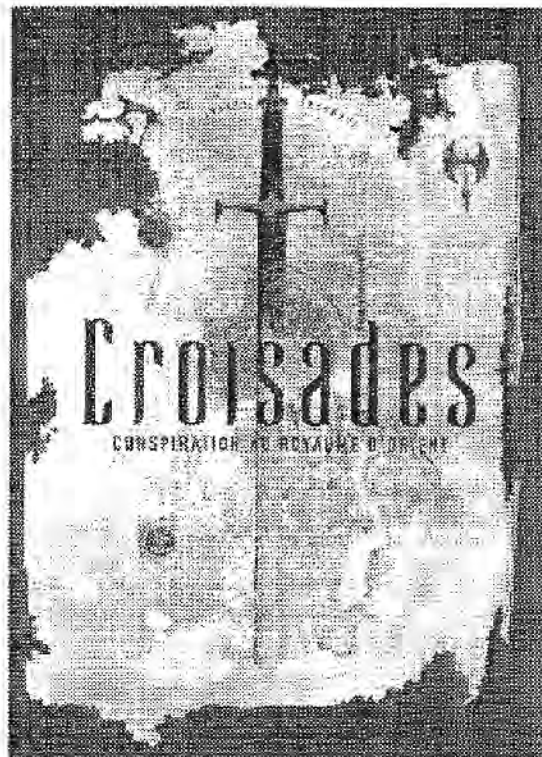
Ce jeu, assez complet tout en ayant une interface graphique simple, et autre l'enrichissement de vos connaissances personnelles et la découverte d'une époque vous fera passer quelques riches heures.

Si vous avez quelques deniers à dépenser, je vous le

conseille vivement, il nous change un peu du jeu de stratégie par son côté aventure.

Le bouffon remercie Messires Hervé DELATTRE et Fabrice RENIER pour avoir collaboré au test de ce jeu.

**Le Bouffon**

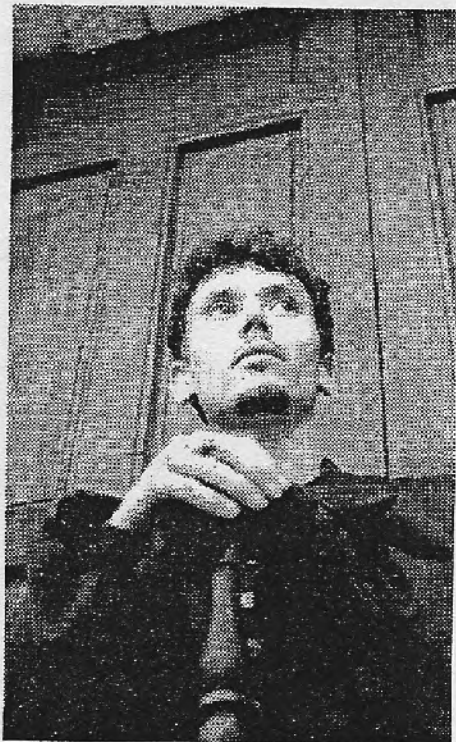


## SERIE CRY HAVOC - LES CARTES

JEU	DIM	ABBR.	NOM DES CARTES
CRY HAVOC	40x56	VLG	- THE VILLAGE
	40x56	CRD	- THE CROSSROADS
SIEGE	40x56	CMP	- THE CAMP
	40x56	CST	- THE CASTLE
HORS BOITE	40x56	FOR	- THE FOREST
	40x56	GUE	- LE GUE
	40x56	PLAI	- LA PLAINE
	40x56	COT 1	- LA COTE N°1
	40x56	COT 2	- LA COTE N°2
OUTREMER/CROISADES	40x56	OLG	- THE OLIVE GROVE
	40x56	WAT	- THE WATERING HOLE
VIKING RIDERS	40x56	COA	- THE COAST
	40x56	SEA	- THE SEA
VIKINGS	40x56	MER	- LA MER
	40x56	TDG	- LA TOUR DE GUET
	40x56	ABB	- L'ABBAYE
	40x15	PRO1	- LE PROMONTOIRE 1
	40x15	PRO2	- LE PROMONTOIRE 2
LE CHATEAU DES TEMPLIERS	40x56	CHSL	- LA TOUR SALOMON - (A1/C1/D)
	40x56	CHDM	- LA TOUR DES DAMOISELLES - (A2/B/C2)
LA CITE MEDIEVALE	40x56	CMPM	- PORTE MONFERRAT - (C2/D1)
	40x56	CMPP	- PORTE DES PELERINS - (A2/B1)
	40x56	CMDN	- PORTE DE LA DAME NOIRE - (A1/D2)
	40x56	CMFR	- CITE MEDIEVALE FORTIFIEE - (B2/C1)
SAMURAI BLADES	40x56	WDVL	- THE VILLAGE OF THE WHITE DRAGON
	40x56	TMPL	- THE TEMPLE
DRAGON NOIR - 1	40x56	ARE	- THE ARENA
	40x56	WTML	- THE WATERMILL
	40x28	LAC	- LE LAC DU DRAGON
	40x28	CAV	- LA CAVERNE DES NAINS
DRAGON NOIR - 2	40x28	ILE	- L'ILE SOUTERRAINE
	40x28	LAB	- LE LABYRINTHE
	40x28	GEO	- LES GEOLES
	40x28	FOS	- LA FOSSE
	40x28	PONT	- LE PONT AUX SPECTRES
	40x28	MAR	- LE MARAIS HANTE
CLAYMORE N°4	40x56	MONTS	- MONTSEGUR
CLAYMORE N°6	40x56	MAR	- THE MARSH

# *L'épée d'Auvergne*

**Association loi 1901**



**Reconstitutions Historiques**

**Cascades avec Armes**

**Combats Historiques et Sportifs**

**Banquets Médiévaux**

*Entraînements à AMIENS (80),  
ROUEN (76), et au NEUBOURG (27),  
le lundi et le samedi*

**POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONTACTER NOUS AU:  
☎ 02 35 15 22 10**