

Le fanzine de l'époque médiévale.

CLAYMORE

Articles, aides de jeu

et scénarios

pour

CRY HAVOC,

siège,

croisades,

samourai,

VIKINGS

dragon noir.



SOMMAIRE

Aide de jeu

Les forteresses de CROISADES	P 9
L'armée byzantine dans CROISADES	P 14
Les chevaux sans cavaliers (Règle avancée)	P 24

Articles

La bataille de Crécy	P 5
Les forteresses templières	P 11

Scénarios

Joyeux anniversaire! (CRY-HAVOC/SIEGE)	P 7
Le convoi (SAMOURAI)	P 18
L'or et le sang (VIKINGS/CROISADES)	P 20
Un bucher pour Godiva (DRAGON NOIR)	P 22
L'île du tablut (VIKINGS)	P 25

Dessin de couverture: Alain Robet

Dans notre prochain numéro, une aide de jeu CROISADES, une règle avancée, deux scénarios CRY-HAVOC, un scénario CROISADES, un scénario SAMOURAI, une campagne DRAGON NOIR et bien d'autres choses encore!

Édito

Montjoie, St Denis, nous revoici !

Amateurs de baston médiéval vous avez été nombreux à nous contacter, soyez en remerciés. Vos lettres prouvent que l'amateur de CRY-HAVOC n'est pas un animal bizarre en voie de disparition!

Comme vous allez pouvoir le constater plus loin, nous avons lu toutes vos lettres, enregistré vos critiques et pris bonne note de vos désirs. Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez, écrivez nous et vous serez sans doute satisfait dès le n°3 ou le n°4. En tous cas continuez à nous écrire: on aime ça!

Sachez également que nous attendons avec impatience vos articles, vos aides de jeu et vos scénarios! Plusieurs nous sont déjà parvenus et certains figurent au sommaire du prochain numéro.

CLAYMORE est désormais disponible dans quelques bonnes boutiques:

- A PARIS:
- Jeux de guerre diffusion, 6 rue Meissonier (17ème)
 - Jeux Descartes Pasteur, 39 Bd Pasteur (6ème)
 - Jeux Descartes Ecole, 40 rue des Ecoles (7ème)
- En NORMANDIE:
- L'atelier d'armes, Les Andelys (27)
 - Le dé d'Ys, passage de la pte horloge, Rouen (76)
 - Le pion magic, 151 rue St Pierre, Caen (14)

Pour nous contacter écrivez à **CLAYMORE-NORMANDIE, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen**





LA BATAILLE DE CRECY

Le 26 août 1346, la nuit tombe sur le champ de bataille de Crécy (Somme) où la fine fleur de la chevalerie française vient de se faire décimer par les flèches des archers du roi d'Angleterre Edouard III. Cette bataille est le premier affrontement terrestre d'importance de la guerre de Cent ans et les anglais, qui étaient en infériorité numérique, ont battu les français. Comment en est-on arrivé là ? Qu'est-ce qui a bien pu se produire ?

Revenons un peu plus tôt dans le courant de cette journée : Edouard III dans la matinée de ce 26 août a réparti ses troupes en trois corps d'armée qu'il établit sur des positions préparées la veille. L'aile droite sous les ordres du Prince de Galles est composée de 800 hommes d'armes, 2000 archers et 1000 Gallois ; l'aile gauche sous les ordres des comtes d'Arundel et de Northampton est composée de 800 hommes d'armes et 1200 archers ; le centre sous le commandement d'Edouard III, placé en arrière, constituant ainsi une réserve, est composée de 700 hommes d'armes et 2000 archers. Les français étaient beaucoup plus nombreux, les sources parlent de 30 à 40 000 hommes incluant 12 000 hommes d'armes et 2 à 7000 arbalétriers génois.

L'armée française, sous les ordres du roi Philippe VI, marcha toute la journée sous une chaleur accablante pour rejoindre les positions anglaises. Les éclaireurs français, lucides, préconisent de mettre en ordre l'armée puis de camper en face de l'ennemi pour engager la bataille le lendemain matin, ainsi les hommes seront frais et dispos. L'avis est sage, le roi ordonne d'arrêter les soldats. La première ligne stoppe mais la seconde croyant que l'avant-garde est engagée par l'anglais refuse de s'arrêter ; chacun veut dépasser l'autre. Donc, les français arrivent devant les anglais dans le plus parfait désordre. Pendant que Philippe VI perd son temps à organiser ses troupes, un orage éclata. Alors, les arbalétriers passent en première ligne pour pouvoir tirer sur les archers anglais mais la pluie a tendu les cordes de leurs arbalètes au maximum et ils ne peuvent pas tirer. Ils commencèrent donc à s'enfuir sous une pluie de flèches anglaises et sous les deux ou trois tirs des bombardes anglaises (leur seule contribution à la bataille). Philippe VI se sentit trahi et il ordonna qu'on les massacre "puisque'ils ne servent à rien, au moins qu'ils n'embarrassent pas le chemin..."

.../...

La chevalerie française chargea alors les lignes anglaises sous une véritable pluie de flèches. Bien peu de chevaliers réussirent à franchir ce barrage de traits pour engager le fer avec la cavalerie anglaise. Le combat continue alors que la nuit commence à tomber, les français sont épuisés mais l'honneur l'exigeant, on préfère se faire massacrer plutôt que de renoncer. Edouard III de son observatoire réalise qu'il a gagné sans même s'engager à fond. Quant à Philippe VI, il prend le parti d'abandonner le combat en laissant dans la tourmente ceux qu'aucun signal ne pourra plus tirer. Avec quelques barons autour de lui, il va se réfugier au château de Labroye qu'il quittera aussitôt pour Amiens entouré d'une cinquantaine d'hommes.

Selon les sources, on estime les pertes françaises à 2000 hommes d'armes et 15 000 soldats alors que les anglais n'ont eu qu'une quarantaine de tués.

Essayons d'analyser cette bataille. Dans un premier temps. Edouard III est maître du terrain et c'est là un avantage certain. Il a fortifié une colline et les français devront franchir un glacis sous les flèches anglaises avant d'entrer en contact avec les lignes anglaises. Il ne faut pas oublier aussi que l'armée française est épuisée par une longue marche alors que les anglais se sont reposés. De plus la bataille commença tard dans la journée et les français avaient le soleil dans les yeux.

Cependant le fait le plus important réside dans la différence de structures des deux armées. Edouard III dispose d'une infanterie efficace composée de coutilliers gallois et de piquiers, redoutables en action de masse pour la cavalerie adverse. De plus les anglais donnent la préférence à l'arc, arme rapide et dont la légèreté permet toutes les manoeuvres tactiques. Enfin cette armée est très disciplinée et elle a l'expérience des dures guerres d'Ecosse.

L'armée française, quant à elle, ne dispose que d'une infanterie médiocre composée de sergents peu entraînés à jouer du couteau et elle est renforcée de quelques arbalétriers de métier souvent génois. Cependant si l'arbalétrier est efficace lors des sièges il l'est peu en rase campagne car c'est une arme lourde dont la manoeuvre est lente. De plus l'armée française est surtout composée de nombreux chevaliers vassaux du roi de France qui sont certainement très valeureux mais dont le principal défaut est le manque de discipline, sans doute dû aux grandes valeurs chevaleresques.

En conclusion, Crécy est la preuve qu'une armée disciplinée et maître du terrain même en infériorité numérique peut arriver à faire face à une armée plus nombreuse, à condition, bien sûr d'éviter à tout prix le contact. Le scénario qui suit vous prouvera cette affirmation. Le joueur français pourra gagner s'il a de la chance aux dés (et que le joueur anglais n'en a pas).

F. RENIER

JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Scénario-test CRY-HAVOC/SIEGE

pour 2 joueurs

L'histoire

Le comte Gilbert est inquiet. Certes, il a réussi à acculer au combat la bande de pillards navarraïis qu'il traquait depuis deux jours. Et la vingtaine de chevaliers français qui accompagne le comte a fière allure. Mais ses mercenaires génois sont épuisés par les longues heures de marche qu'ils viennent de subir et le reste de l'infanterie n'est pas encore arrivé. En face, les Navarraïis se sont retranchés autour d'une petite colline. Heureusement qu'il n'y pas d'archers gallois parmi eux. Ce serait vraiment triste farce! Car il y a 10 ans, jour pour jour, le 26 août 1346, la fleur de la chevalerie française mourrait sous les flèches à Crecy!

Les cartes

	5		7	

	: croisée :		: croisée :	
8	: des :	plaine :	des :	8
	: chemins :		: chemins :	

	7		5	

Les camps en présence

LES ANGLO-NAVARRAIS

- CHEVALIERS (à cheval) : Sir Clarence, Sir Lacy
- PIQUIERS : Brendan, Bryn, Gareth, Hayden, Mordred
- VOUGIERS : Cliff, Godric, Rees, Robin, Shawn
- ARCHERS GALLOIS (arc long) : Aylwin, Aylward, Bowyer, Dylan, Fletcher, Gwyn, Idris, Mathias, Myrllin, Owen

+ 5 écrans

LES FRANÇAIS

CHEVALIERS (à cheval) : Sir Gilbert, Sir Alain, Sir Conrad,
 Sir Clugney, Sir Gaston, Sir Hughs,
 Sir Jacques, Sir James, Sir John,
 Sir Mortimer, Sir Peter, Sir Piers,
 Sir Richard, Sir Roger, Sir Roland,
 Sir Thomas, Sir William, Sir Wulfric

ARBALETRIERS (Génois) : Arbalister, Bertrand, Codemar,
 Francisco, Gaston, Giles, Jacopa,
 Jacques, Nicholas, Roland

Positions de départ et début de l'action

Les Navarrais choisissent une des deux cartes "croisée des chemins" et y placent leurs troupes (sur la colline et dans un rayon de 20 cases du bord 8 de la carte).

Les arbalétriers puis les chevaliers français, rentrent ensuite par le bord 8 de la carte "croisée des chemins" opposée.

Les français commencent le premier tour de jeu.

Règle spéciale

Les arbalétriers sont très amoindris par les nombreuses heures de marche qu'ils ont dû endurer sous la pluie; leur matériel a également beaucoup souffert. En conséquence, on ajoutera 1 point au dé pour chaque tir d'arbalète.

Conditions de victoire

La victoire revient à celui des deux joueurs qui parvient à tuer ou capturer tous les chevaliers adverses.

Avertissement

En lui même, ce scénario n'a pas grand intérêt: les Navarrais ne font qu'attendre la charge française et les chevaliers français n'ont d'autre tactique que de charger en espérant être encore entier à l'arrivée.

En fait, "Joyeux Anniversaire!" est surtout un test qui vous permettra de comprendre le mécanisme de la bataille de Crécy.



KHEIR ED-DIN

Les forteresses de CROISADES

La carte stratégique de CROISADES comporte tout un réseau de forteresses; ces citadelles ont toutes eu une existence historique. Il nous revenait donc de les nommer pour le plus grand plaisir des amateurs d'Histoire et celui des maniaques du compte-rendu de campagne. Il n'est pas exclu que nous ayons pu commettre une ou deux erreurs. Si vous en localisez, n'hésitez pas à nous le signaler. Sachez toutefois que les concepteurs de CROISADES ont volontairement déplacées certaines forteresses dans un souci de jouabilité et que de nombreux châteaux portent plusieurs noms (arabe, arménien, grec, occidental ou turc).

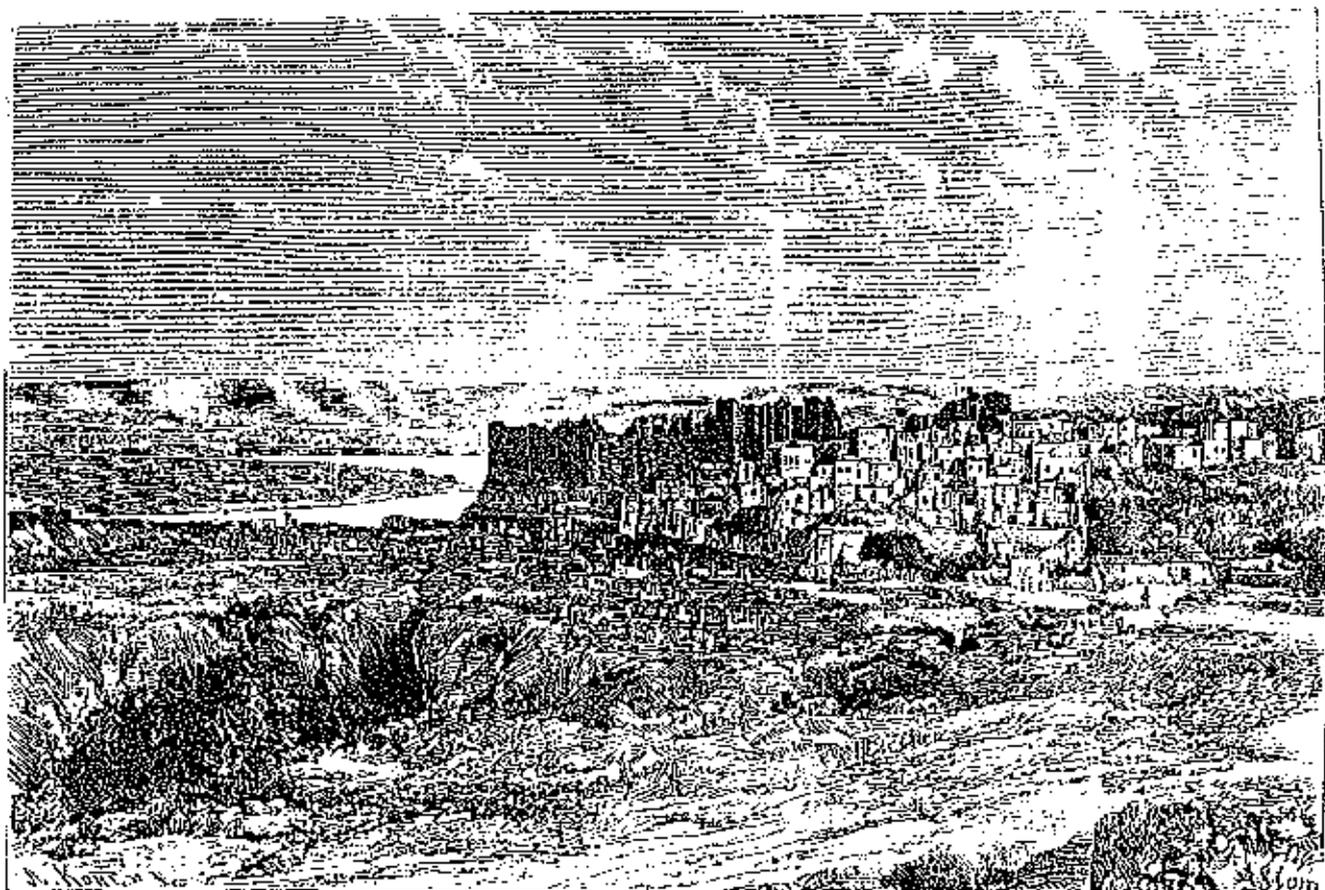
629	Damanhur
705	Montréal / Shawbak
719	Faqus
905	Taphila
1112	Darum / Deir al Balah
1210	Beth Gibelin
1308	Ebron
1310	Blanche Garde / Tell aç çafiya
1411	Ibelin / Youbna
1608	Jericho
1610	Ramla
1706	Es Salt
1710	Arsuf
1906	Aïloun
1909	Le Grand Gerin
2007	Habis Jaldak
2009	Belvoir
2011	Chateau Pelerin / Athlit
2109	Mont Thabor
2208	Le Chastelet
2210	Monfort
2306	Safad / Calkhad
2308	Baniyas
2408	Tyron
2608	Zahlé
2708	Mont Galvlen
2809	Al Mounaytira
2904	Leboua
2908	Mont Pelerin
2909	Le Boutron / Batroun
2920	Alaminno / Alamine
3008	Arqa / Akkar
3108	Arima
3118	Sigouri / Sivoirie
3208	Krak des chevaliers / Hosn el Akrad
3220	Kyrenia
3307	Barim / Montferrand
3317	Kantara
3410	le Marqab
3508	Chaysar
3610	Sihyam/Saone

3625 Anamur
 3809 Kafartab
 3918 Choraq
 4009 Harim
 4110 Baghras
 4310 Payas
 4317 Lampron / Nemroum
 4406 Tell Bacher / Turbessel
 4408 Ravendel
 4413 Mamistra
 4601 Harran
 4604 Biredjik
 4607 Aintab
 4611 Koum
 4615 Podandos Bozanti / Butrenton
 4709 Akkale
 4804 Hromgla

Bibliographie :

Atlas historique, Stock, 1968
Atlas historique Nathan, Nathan, 1982
 Nikita ELISEEF, L'Orient musulman au Moyen-Age, A.Colin, 1977
 René GROUSSET, L'empire du Levant, Payot, 1992
 René GROUSSET, Histoire des croisades, Tome 2, Perrin, 1991
 André MIQUEL, Ousâma, Fayard, 1986

Christian DELABOS



HAMA ET L'EUFRATE. — Vue prise en aval de la ville.
 Dessin de Stou. d'après une photographie du capitaine Bux (collection de M. Gantel).

LES FORTERESSES TEMPLIÈRES

"Ils y passaient l'hiver et l'été ; ils y donnaient l'hospitalité fastueuse ; ils y tenaient attachés leurs chevaux, ils s'y pavanaient fièrement ; delà ils repandaient les torrents de leurs troupes ; leurs frères s'y réunissaient, leur démon venait s'y abreuver, leurs croix y étaient plantées, leurs troupes y affluaient ; ils y allumaient leur ardeur belliqueuse."

Description du château de la Fève de Imad-Ad-Din, secrétaire de Saladin.

Les ordres militaires commencèrent à la fin de la première moitié du XII^{ème} siècle à jouer un rôle auquel ils n'avaient pas primitivement été destinés : on leur reconnut une importance particulière dans la défense des frontières. Les châteaux éloignés imposaient une lourde charge financière et administrative à la couronne et parfois même aux autorités seigneuriales et peu à peu s'instaura la tradition de confier ces châteaux aux Ordres. Dès 1136, les Hospitaliers reçurent le château de BEIT JIBRIN, puis ce fut aux templiers qu'échut le château de GAZA en 1150. Outre ces places, les Ordres acquirent une série de petits châteaux, postes d'observation et lieux d'asile le long des routes. De ce fait, leur importance se fit croissante dans la deuxième moitié du siècle, d'autant que le royaume s'affaiblit (et plus encore après les événements dramatiques de 1187 : Bataille d'Hattin et perte de Jérusalem).

Par ailleurs, depuis leur création les ordres militaires avaient été soustraits aux autorités ecclésiastiques locales et répondaient directement et exclusivement de Rome : cette situation leur permit de prendre un rôle croissant au fur et à mesure que les Etats Croisés s'effritaient, suppléant ces derniers là où ils n'étaient plus efficaces. Il ne faudrait pas mal interpréter cette affirmation, les armées laïques ont toujours existé mais il est certain que " sans l'aide des Ordres militaires, les Etats Croisés auraient péri plus vite. " (1)

Avant le raid de Saladin en 1187, les templiers ont possédé 18 grandes forteresses dans lesquelles ils tenaient garnison. Chacune de ces places contrôlait et protégeait des châteaux de moindre importance et des centaines de CASALS (=domaines). Il faut saisir l'importance de ce réseau défensif si l'on veut comprendre pourquoi les commanderies d'Occident devaient tant produire et économiser, pourquoi les frères manifestaient tant de zèle à prélever le tonlieu pendant les foires ou se consacraient, eux moines-soldats, à des opérations bancaires. On peut ainsi parler, avec Alain Démurger, pour l'Occident de "soutien logistique".

La grande période de constructions militaires des templiers se place après la perte de Jérusalem en 1187. Plus que jamais l'unique espoir de reconquérir la ville Sainte résidait dans les quelques îlots de résistance que leurs fortifications rendaient à peu près inexpugnables.

Le premier château ainsi construit est le promontoir d'ATHLIT, celui qu'on appela CHASTEL PELERIN (au sud d'Haïfa). De même qu'à TORTOSE, les templiers isolèrent la presqu'île de la terre en creusant un large fossé alimenté par la mer. Il était défendu, par un mur et deux tours rectangulaires du côté de la terre ; du côté de la mer, un mur d'enceinte assurait la défense de la presqu'île ; un petit port était aménagé pour permettre le ravitaillement en cas de siège.

SAPHITA, appelé aussi CHASTEL BLANC se dressait entre TORTOSE et le Krac des Hospitaliers, sur une colline de 380 m. de hauteur surplombant la plaine. C'est une forteresse caractéristique des templiers. En effet, le donjon au milieu de deux enceintes concentriques et d'abord une église, de plan rectangulaire avec une abside, d'étroites meurtrières éclairant l'autel ; le deuxième étage forme une salle haute surmontée d'une plate-forme crénelée dominant le pays.

SAPHET, selon Georges Bordonove, peut rivaliser avec le Krac des Hospitaliers et leur forteresse de MARGAT ; situé à 818 m. d'altitude, il comportait lui aussi deux enceintes affectant une forme ovale et que séparait un large fossé taillé dans le roc pour décourager la sape. Le donjon avait 34 m. de diamètre, 7 tours complétaient la défense. Il pouvait en temps de conflit abriter 1700 hommes et les paysans des environs. La garnison permanente comportait 50 chevaliers, 35 frères-sergents assistés de 50 turcopolces, 300 balistiers, 800 écuyers et sergents soldés.

TORTOSE devait servir de refuge aux templiers après le désastre d'Hattin. La forteresse comportait du côté de la mer un donjon rectangulaire flanqué de deux tours carrées ; des casemates ouvertes au niveau de la mer permettaient de se ravitailler par bateau. Un large et profond fossé séparait cette forteresse de la terre à laquelle une étroite chaussée le reliait aboutissant à l'unique portail creusé dans l'enceinte du mur. Le fossé communiquait avec la mer, il était donc impossible de le vider, comme de saper les murailles.

Aux forteresses importantes décrites ci-dessus, il faut ajouter un certain nombre de châteaux d'importance secondaire : BEAUFORT et ARSOUR au Liban, CHATEL-ROUGE en Syrie, BAGRAS ou GASTEIN sur l'Oronte.

Tous ces châteaux s'élevaient dans des conditions difficiles. Non seulement on utilisait les captifs musulmans, mais chacun mettait la main à la pâte. C'était aussi un moyen de gagner son salut, "des chevaliers, des écuyers, des sergents se passaient les pierres de main en main". (2). Mais ces constructions furent surtout le fait de maçons expérimentés.

.../...

Par ailleurs, l'architecture militaire croisée a puisé largement sur l'exemple sarrazin. Plus généralement, il convient de dire que ces constructeurs restent dans la ligne d'une époque qui prêta beaucoup plus d'attention aux moyens de défense qu'aux moyens d'attaque. Mais pouvait-il en être autrement alors que le problème majeur des Etats latins d'Orient n'a cessé d'être depuis la deuxième croisade le problème des effectifs militaires.

- (1) Alain SADOURNY, Doyen de la faculté des Lettres de Rouen
 (2) Amboise.

David LION

Bibliographie :

- R. PERNOUD, Les Templiers, Paris, P.U.F., 1992.
 E. LAMBERT, L'architecture des Templiers, Paris, 1978.
 G. BORDONOVE, La vie quotidienne des Templiers au XIIIème s., Paris, 1975.

L'ARMEE BYZANTINE DANS LE SCENARIO

STRATEGIQUE N°1 DE CROISADES

Pour représenter l'armée byzantine dans le scénario "La Course au Nil", les règles de CROISADES proposent d'utiliser les pions de CRY HAVOC et de SIEGE. Cette solution qui ne permet pas de simuler correctement l'armée byzantine s'imposait au moment de la sortie de CROISADES car les types de pions étaient encore relativement peu nombreux. La sortie de VIKINGS a mis fin à cette situation.

Désormais nous pouvons composer une armée byzantine beaucoup plus proche de ce qu'elle devait être en réalité.

Pour forger l'armée du Basileus (empereur de Byzance), il vous faudra disposer des boîtes CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS.

BASILEUS ET GRAND DOMESTIQUE :

Le pion "MURDA" (CROISADES) représente soit le Basileus soit le commandant suprême de l'armée (Le Grand Domestique).

GARDE VARANGIENNE :

Composée à l'origine de vikings suédois établis en Russie (Varègues), cette garde du corps particulière du Basileus remplaça les anciens régiments byzantins de la garde dès la seconde moitié du XI ème siècle.

Dès les années 70 de ce siècle, ces gardes ne se recrutent plus en Russie mais surtout en Angleterre.

On utilisera pour les représenter les Housecarls et les Hirdmen de VIKINGS.

On utilisera bien sûr les règles de VIKINGS sur le maniement des haches à deux mains. Par contre la règle concernant la formation de combat des Housecarls ne sera pas mise en application.

Le coût d'un garde varange est 2 AT1 + Def pour les porteurs de hache et AT1 + Def pour les non porteurs de hache.

CAVALERIE LOURDE BYZANTINE :

Issus de l'aristocratie grecque, les cavaliers lourds byzantins ont semble-t-il un équipement assez semblable à celui de leurs homologues syriens. On utilisera donc les pions de cavalerie lourde syrienne (CROISADES) pour les représenter.

CAVALERIE LOURDE MERCENAIRE :

Mercenaires ou vassaux (ex : Renaud d'Antioche) des chevaliers Francs servent dans l'armée byzantine. Les mercenaires sont surtout des Normands venus, entre autre, du Royaume de Sicile.

Les pions chevaliers de CRY HAVOC et de SIEGE formeront cette "cavalerie lourde mercenaire".

CAVALERIE LEGERE :

De diverses provenances, les hommes qui la composent sont essentiellement des mercenaires.

On utilisera les Turcoples de CROISADES pour les représenter.

ARCHERS A CHEVAL :

La cavalerie légère byzantine comporte des archers à cheval de diverses nations : Alains, Coumans, Petchénègues, Turcs, etc...

Pour les représenter on utilisera les archers à cheval (Seldjoukides ou non) de CROISADES.

INFANTERIE LOURDE :

Soldats grecs et/ou mercenaires francs, les piétons en armure sont présent dans l'armée du Basileus.

On utilisera les pions infanterie lourde de CRY HAVOC et de SIEGE.

INFANTERIE LEGERE :

Pour la représenter on utilisera indifféremment les Ceorls (non porteurs de pique) de VIKINGS et les piquiers (≠ vougiers) de CRY HAVOC et SIEGE.

LANCEURS DE JAVELOTS :

Tout comme son homologue fatimide, l'infanterie légère grecque comporte des lanceurs de javelots.

On utilisera pour les représenter les Ceorls munis de pique de VIKINGS.

ARCHERS :

Pour représenter les archers à pied byzantins, on utilisera en priorité les archers saxons de VIKINGS:

On complètera éventuellement par les archers courts de CRY HAVOC et de SIEGE.

INGENLEURS :

Ces personnages sont disponibles dans les boîtes de CROISADES et SIEGE. Même chose pour les civils et les paysans(+ CRY-HAVOC).

Il semble bien que l'armée byzantine ne comporte ni arbalétriers, ni frondeurs.



Manuel Ier
Comnène



Cavalier lourd
byzantin



Cavalier lourd
mercenaire



Cavalier léger



Archer à cheval

GRADES ET TITRES DANS L'ARMEE

ET L'EMPIRE DE BYZANCE

Le **BASILEUS** est, nous l'avons dit, l'empereur de Byzance. Il est l'élu de Dieu et comme tel est protégé par la providence divine. Plus encore, c'est un empereur universel qui est l'image de Dieu sur terre. Il n'est pas soumis aux lois et est la loi vivante. Il n'est pas non plus soumis à l'Eglise puisqu'il en est le Maître...

Le Basileus se considère comme l'héritier des empereurs romains. Il est le seul empereur et les autres souverains ne sont que des rois (Rex). Une telle vision des choses est source de tensions avec l'empereur d'Allemagne qui se veut le restaurateur de l'empire d'Occident.

L'armée et la Haute Noblesse forment le seul contre-pouvoir éventuel à toute la puissance du Basileus. L'armée confirme d'ailleurs toujours l'empereur lors de son accession au trône. Ce rite essentiel, qui confirme la puissance de l'armée, consiste en l'élévation du souverain sur un pavois au Champ de Mars.

A l'époque de la course au Nil, l'empire byzantin est gouverné par le Basileus Manuel I Comnène (1143-1180). L'empire s'étend de l'Adriatique au centre de l'Anatolie d'Ouest en Est et du Danube à la Crète et Chypre du Nord au Sud. Ce vaste territoire est divisé en Thèmes (ex : le thème de Séleucie). Ces thèmes sont gouvernés par des **DUX** (on choisira pour les représenter les cavaliers lourds byzantins : **ASHOK** et **MOHAMMED**).

Ces Dux sont assistés par des **CATEPANS**.
(Représentés par les cavaliers lourds byzantins Moonga, Suejac, Noasin et Kuklusi)

Le commandement de l'armée est confié à deux **Domestiques**. Un pour l'Occident et un pour l'Orient. Ces deux commandements suprêmes portent à partir du milieu du XI^{ème} siècle, le titre de **GRAND DOMESTIQUE**.

Toute la flotte de guerre est placée sous le commandement du grand amiral (**Megas Dux**).

Le tableau qui suit est destiné à ceux qui utilisent les règles de commandement (ph 2-8, page 58) et sert pour déterminer l'initiative dans les batailles tactiques (ph 2-5, page 46).



Gardo Yorange

infanterie
lourdeinfanterie
légèreLanceur de
jovélots

	BASILEUS	
PREMIER NIVEAU	GRAND DOMESTIQUE	
SECOND NIVEAU	DUX	CHEF DE LA GARDE (Edmund)
TROISIEME NIVEAU	MERCENAIRE FRANC	CATEPAN
QUATRIEME NIVEAU	SERGENT	GARDE VARANGIENNE
	ARCHERS A CHEVAL CAVALERIE LEGERE	INFANTERIE LOURDE INFANTERIE LEGERE PAYSANS



SOURCES :

- I . HEATH , Armies and enemies of the crusades, 1978.
 A . GUILLOX , la civilisation byzantine, Arthaud, 1974.
 G . OSTROGORSKY , Histoire de l'Etat byzantin, Payot, 1983.

LE CONVOI

Scénario pour SAMOURAI

2 joueurs

L'histoire

Une fois de plus les impôts viennent d'être relevés au village du Dragon Blanc. Le seigneur Tomomori décide de re-joindre son château par le chemin le plus direct en traversant les terres du Temple. Cependant, un seigneur rival veut déstabiliser le pouvoir de Tomomori en interceptant les impôts, pour cela il envoie des agents anonymes : des Ninjas.

Les cartes

Temple et forêt (disposition à choisir par le joueur du groupe A).

Les camps en présence

Le groupe A :

Arimari, Kunika, Rodukaï, Shigehira, Tadanori, Tadatsuna, Tomomori.
 + un chariot
 + un homme à pied au choix pour le scénario de jour.
 + 4 hommes à pied au choix pour le scénario de nuit (+ des lanternes).

Le groupe B :

Ninjas : Masazumi, Matsuo, Tokimasa, Toshinaga, Yorihasa.

Position de départ et début d'action

Le joueur A décide de la configuration du terrain du jeu et choisit le côté par lequel il va entrer, sachant qu'il devra sortir par le côté opposé (il lui est imposé de traverser le Temple et la Forêt).

Le joueur B (ninja) se place en premier et note en secret sur une feuille de papier la position de ses Ninjas.

Règles spéciales

* En embuscade, le Ninja est invisible tant qu'il n'a pas fait usage d'une arme, ensuite sa position est connue de façon définitive.

* Lors de son déplacement, le Ninja n'est repéré que s'il traverse une ligne de tir adverse.

* Ce scénario peut se jouer de nuit. Il faut alors adopter les règles de nuit (voir le scénario 4 du livret des règles) et faire usage des lanternes dont les porteurs seront désignés par le joueur A.

Conditions de victoire

Le joueur qui représente les Ninjas gagne s'il arrive à capturer et à sortir le chariot du terrain de jeu. S'il échoue mais assassine Tomomori, il fait match nul.

Par contre, si le joueur qui représente les Samouraïs préserve le chariot et la vie de Tomomori, c'est lui le vainqueur.

F.L FEVERSHAM



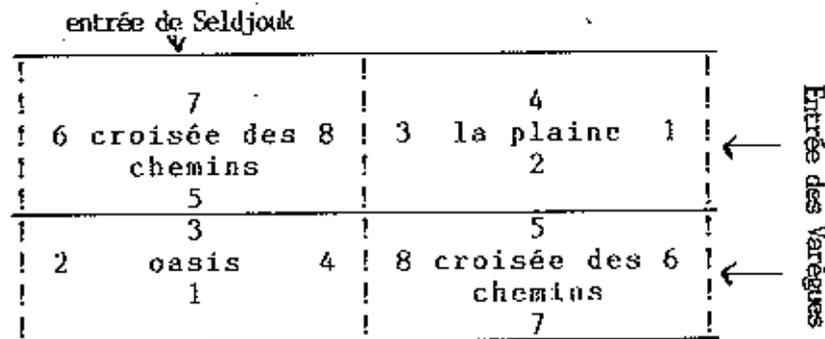
L'OR ET LE SANG

Scénario VIKINGS / CROISADES pour 2 joueurs

L'histoire

Dans les années 920-930, un groupe de marchands Varègues (vikings de l'Est) accompagné d'une petite escorte revient en Russie après avoir fait de bonnes affaires près de Bagdad. Cependant, leur route va croiser celle d'un groupe de nomades commandés par Seldjuq (le fondateur de la tribu des turcs seldjoukides). Réussiront-ils à échapper à ces terribles pillards ?

Les cartes



Les camps en présence

* LES TURCS

CAVALIERS SELDJOUKIDES : Baha, Faiz, Reuben, Taki, Vezelay
 ARCHERS A CHEVAL : Ayub, Fakr, Qutuz, Rashid, Usamah
 INFANTRIE SELDJOUKIDE : Ageel, Fahrads, Shamin, Mohammad
 FRONDEUR : Jalil

* LES VAREGUES

6 mules
 JARLS (à cheval) : Eirik, Svein
 Hd : Agnar, Hallstein, Ivar, Klemet, Skule, Torberg
 Bs : Bjorn, Blotolf, Dag, Torgrim, Ulv
 Bw : Gandalf, Lodin, Yngrar
 Bn : Askjel, Domar, Glum, Grim, Hermod, Otto,
 Runlov, Vagn

Début de l'action

La partie commence avec l'entrée des Seldjoukides puis les Varègues entrent sur la carte.

Conditions de victoire

Pour gagner le joueur Varègue doit sortir par le côté n°2 de la carte "oasis" avec le maximum de mules.

Le but du joueur Seldjoukide est d'empêcher les Varègues de s'enfuir et de capturer le maximum de mules vivantes.

Fabrice RENIER



UN BUCHER POUR GODIVA

Scénario DRAGON NOIR pour 2 joueurs

L'histoire

Dans quelques instants, Shaman terminera ses incantations. Alors le bûcher sur lequel est ficellée Godiva s'embrasera ... Konrad et ses hommes arriveront-ils à temps pour sauver Godiva?

La carte

Le village

Positions de départ et début de l'action

Les orcs se positionnent n'importe où sur la carte. Godiva est placée par le joueur orc dans la rue ou dans une des trois cours.

Les sauveteurs commencent la partie en entrant par le ou les côtés de la carte de leur choix.

Règles spéciales

1- Godiva est ligotée sur un bûcher, elle ne peut donc ni bouger ni combattre. Il est impossible de passer sur la case où elle se trouve tant qu'elle est prisonnière. Seul un homme à pied pourra la libérer. Pour cela, le sauveteur ne devra ni bouger, ni tirer, ni combattre pendant un tour entier. On ne peut libérer Godiva que si aucun ennemi ne lui est adjacent.

2- Pour enflammer magiquement le bûcher, Shaman doit se trouver sur une case adjacente à Godiva prisonnière et rester concentré pendant 5 tours.

Pendant ces 5 tours de jeu, il ne doit ni combattre, ni se déplacer, ni faire usage de sa magie. Si sa concentration est interrompue, il devra tout reprendre à zéro.

3- Shaman est immunisé contre les sorts de boule de feu ; Zacharie ne sait pas utiliser le sort "faire apparaître des spectres".

Les camps en présence

* LES ORCS (tous à pied)

MAGICIEN : Shaman (niv 1)
 CHEFS ORCS : Black Fox, Crazy Ork
 GARDES ORCS : un à 10 points
 d'attaque, un à 14 et un à 16
 ORCS SANS ARMURE : un à 16 et 2 à 14
 ARBALETRIERS : deux
 ARCHER : un

* LES SAUVETEURS

MAGICIEN : Zacharie (à cheval)
 (niv 1)
 CAVALIERS : Konrad, Grast, Aldus,
 Santiago, Dill
 HOMMES A PIED : Hohmley, deux nains
 (à 12 d'attaque)

Conditions de victoire

Si les sauveteurs arrivent à faire sortir Godiva vivante de la carte : ils ont gagné.
 Les orcs remportent la victoire si le bûcher et Godiva brûlent.
 Si aucune des deux conditions n'est remplie, il y a match nul.

Scénario : DELABOS Christian

Illustration : ROBERT Alain



Règle avancée

LES CHEVAUX SANS CAVALIERS

Dans les règles de la série CRY HAVOC nous constatons que les chevaux sans cavalier restent sur place tant qu'un personnage à pied ou à cheval ne vient pas les chercher et les emmener par la bride.

Je crois que nous nous écartons de la réalité et de ce fait, un joueur peut donner à l'adversaire l'opportunité d'une action défensive supplémentaire grâce aux chevaux sans cavaliers ("casser" une charge, protection derrière les chevaux, etc...).

Il faut différencier deux cas où les chevaux perdent leurs cavaliers:

- Les combats de corps à corps.
- Les tirs défensifs de l'adversaire contre un cavalier en mouvement.

Il est vrai qu'au corps à corps les chevaux sans cavalier restaient aux environs immédiats de leur maître mort, blessé ou assommé, à moins qu'ils ne soient poussés par des combattants.

Par contre, quand un cavalier est touché par un tir pendant son mouvement et qu'il tombe de sa monture, il est évident que le cheval continue sa course dans le sens du mouvement initial et qu'il ne s'arrête que lorsque son potentiel de mouvement est épuisé. S'il rencontre un obstacle, il l'évitera selon la règle dite "de dérive" (cf infra).

Les chevaux sont des animaux et comme toute bête domestique, ils prennent peur dans la bataille dès que leur maître n'est plus là pour les guider et les rassurer. Ils courent à vive allure dans tous sens et essaient de sortir de la mêlée; d'où la règle de dérive.

Règle de dérive des chevaux

Quand un cheval en mouvement perd son cavalier, il continue son mouvement initial et s'il rencontre un obstacle sur son chemin on lance un dé à six faces. Le "1" est le sens du mouvement initial et la bête s'immobilise devant l'obstacle. Les autres chiffres indiquent la direction à prendre, dans le sens des aiguilles d'une montre (si la première case désignée en 2, 3, 4, 5, ou 6 est encore un obstacle infranchissable pour les chevaux, le cheval s'immobilisera).

Si le cheval rencontre plus loin un autre obstacle, on lance à nouveau le dé à six faces suivant la règle énoncée ci-dessus.

Le tour suivant, on lance un dé à dix faces; si le résultat est compris entre 1 et 5 le cheval s'arrête définitivement à l'endroit où il se trouve. Si le résultat est supérieur à 5, le cheval continue sa route suivant la règle de dérive.

Différence entre un cheval léger et un cheval lourd:

Pour le cheval léger, la dérive dure au maximum deux tours après celui de la chute du cavalier.

Pour le cheval lourd, la dérive ne dure qu'un tour après celui de la chute du cavalier.

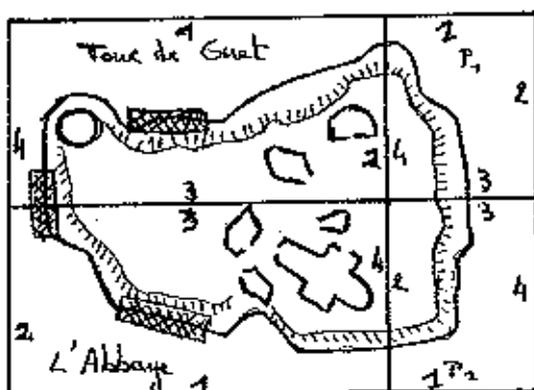
L'ILE DU TABLUT

VIKINGS (2 ou 3 joueurs)

L'HISTOIRE :

Une très ancienne légende viking parle d'une île où serait caché un trésor. L'accès y est facile mais il est gardé par des joueurs de Tablut ; celui qui réussira à les vaincre à leur jeu pourra obtenir le trésor en échange... 3 clans vikings ennemis décident d'y aller...

La carte :



ZONES DE DEPART

Les camps en présence :

Pour deux joueurs

CLAN 1

oooooo

Jarl : Eirik (à pieds)
 Hd : Agnar, Gunnstein, Hallstein
 .. Hulvid, Ingemar
 Bs : Blotoff, Dag, Torgrin
 ..
 Bw : Hvsing, torfinn
 ..
 Bn : Askjel, Domax, Grim, Runlov
 ..

CLAN 2

oooooo

Jarl : Sigurd
 Hd : Heinrek, Ivar, Klemet,
 .. Magnar, Skofte
 Bs : Brynjolf, Hildebrand, Olav
 ..
 Bw : Gandalv, Lodin
 ..
 BS : Balder, Glum, Gyrd, Vagn
 ..

Pour le troisième joueur

CLAN 3

ooooo

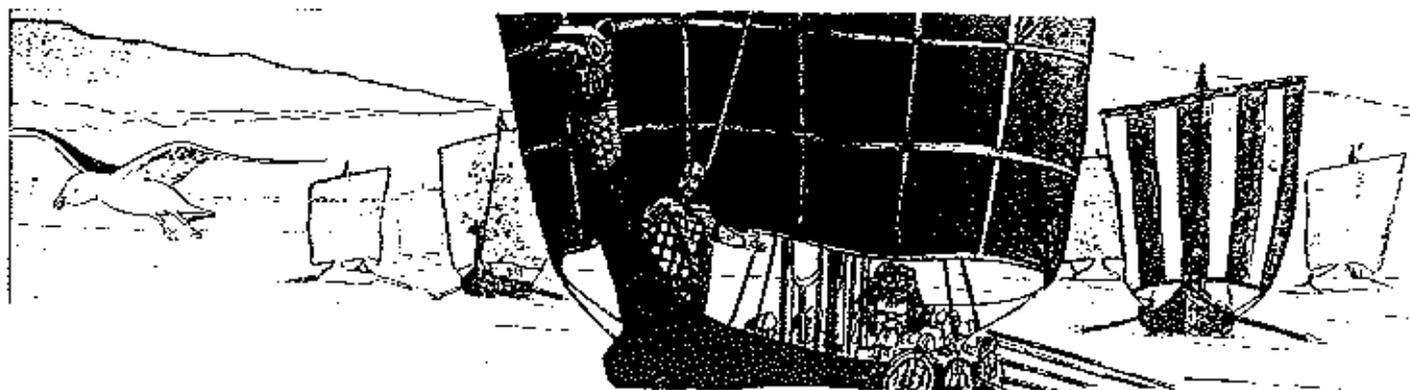
Jarl : Svein

 Hd : Skuls, Tjodolv, Torberg,
 .. Torstein, Tryggue
 Bs : Ragnvold, Torgrim, Ulv
 ..
 Bw : hauk, Reidar
 ..
 Bn : Hagdard, Hermod, Stig, Torleik
 ..

Dans les maisons du village et dans l'Eglise se trouve soit une femme soit un vieillard figurant les joueurs de Tablut. Dans chaque bâtiment (sauf la Tour) se trouve deux pions renversés, donc sur douze pions renversés il n'y a qu'un Trésor. Lorsqu'un homme entre dans un bâtiment il doit jouer au Tablut contre le gardien (un des joueurs adverses au choix fera le gardien). S'il gagne il a le droit de retourner un des deux pions, s'il perd il ne se passe rien. Si le gardien est tué, par inadvertance, les pions renversés qui se trouvent dans le bâtiment disparaissent.

POSITION DE DEPART :

Le joueur du clan qui fait le chiffre le plus élevé au dé choisit son emplacement de départ, puis le second et enfin le troisième. Seul un clan peut se trouver sur une des trois positions de départ (cf. la carte). On relance le dé pour savoir qui commencera.



dessin: Alain Robet, copyright JCER, 1989

LE TABLUT

On sait très peu de choses sur l'origine de ce jeu très populaire dans les pays Scandinaves. Cela évoque un épisode des relations Russo-Suédoises où un glorieux Roi de Suède ne dut son salut qu'à la fuite et à l'abnégation de sa garde (cependant on ignore de quel Roi Suédois il s'agit).

La Règle :

Le Tablut est un jeu qui se joue à deux sur un plateau de 81 cases (9 X 9). Le jeu comporte 16 pions rouges (les moscovites), 8 pions noirs (soldats Suédois) et un pion mauve (Roi Suédois). Le joueur qui manœuvre les moscovites les dispose en groupe de 4 :

D1, E1, F1, E2, A4, A5, A6, B5, I4, I5, I6, H5, D9, E9, F9, E8.
(cf. la carte en encart).

Le Roi Suédois se place dans la case centrale E5 ; cette case est interdite à tous les autres pions. Les 8 soldats Suédois sont alors placés en croix autour de lui en : E3, E4, E6, E7, C5, D5, F5, G5.

Le but du jeu :

Le Roi doit parvenir à une des cases de la périphérie, les moscovites doivent le faire prisonnier pour gagner.

Les déplacements :

Le sort désigne le joueur qui commence. Chaque joueur désigne à son tour un de ses pions. Tous les pions se déplacent de la même manière, d'un nombre quelconque de cases horizontalement ou verticalement à condition que les cases soient libres.

Les prises :

Pour prendre un pion ennemi et le retirer du jeu il suffit d'occuper 2 cases qui lui sont adjacentes soit horizontalement soit verticalement. En revanche si un pion se déplace lui-même entre deux pions adverses il n'est pas pris. On peut prendre plusieurs pions ennemis d'un seul coup.

POUR CAPTURER LE ROI :

Les moscovites doivent occuper les quatre cases voisines du ROI de manière à l'encercler totalement. Une exception cette fois ; quand une des cases voisines du Roi est la case centrale (E5) interdite aux autres pions, il suffit alors que les moscovites occupent les trois cases voisines du ROI.

RAICHI, TUICHI :

Quand le Roi a directement une voie libre jusqu'à la périphérie, il doit avertir son adversaire en disant "RAICHI".

Quand il a deux voies libres il annonce "TUICHI", dans ce cas, il a gagné le coup suivant parce qu'on ne peut pas bloquer simultanément deux voies libres.

Précisions :

* Pour gagner, le Roi doit atteindre une case de la périphérie qui ne soit pas une des cases de la position initiale des moscovites.

* Le Roi peut participer à une prise comme n'importe quel soldat.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

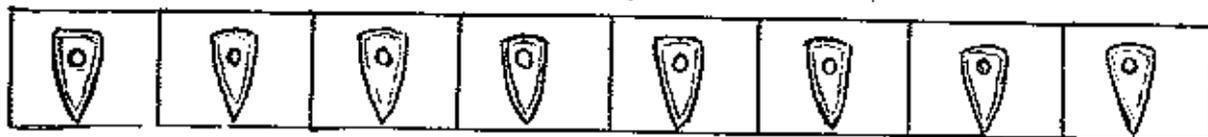
Lorsqu'un des clans découvre le trésor, le gardien fait alors apparaître six barques sur la plage à l'endroit où le joueur qui a trouvé le trésor le souhaite. Pour gagner il suffit alors d'embarquer dans les barques avec le trésor et de quitter la plage. Bien sûr les autres clans ont le droit (et le devoir) d'essayer de récupérer le trésor et de s'embarquer alors dans les barques.

Règles spéciales :

* Le Jari Sigurd a le droit de combattre avec une hache à deux mains.

* Deux clans ne peuvent pas faire alliance contre un troisième.

Fabrice RENIER



suédois (= pions noirs) :

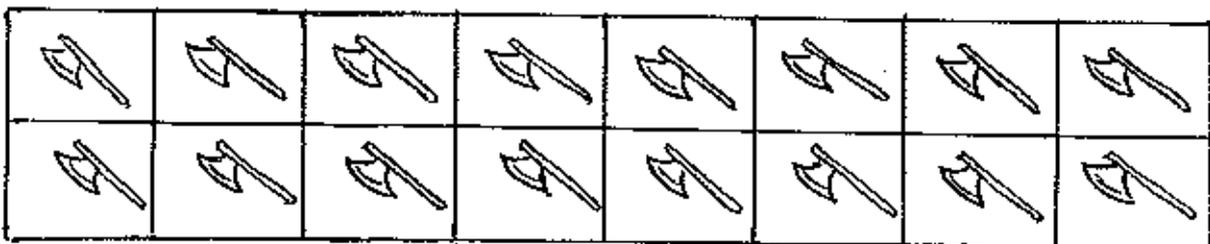


roi (= pion mauve)

LE TABLUT

9			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
8				XXXXXXX				
				XXXXXXX				
				XXXXXXX				
				XXXXXXX				
7								
6	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
5	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			★		XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX					XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX					XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX					XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
4	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
	XXXXXXXXXX							XXXXXXXXXX
3								
2				XXXXXXX				
				XXXXXXX				
				XXXXXXX				
				XXXXXXX				
1			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			

A B C D E F G H I



moscovites (= pions rouges)