

Le fanzine de l'épopée médiévale.

CLAYMORE

Articles,

aides de jeu

et scénarios

pour

CRY HAVOC,

siège,

croisades,

samourai,

VIKINGS

dragon noir.

Numéro 3
Janvier-juin 1993

ISSN 1169-4831



Prix en boutique: 20 Fr

Edito

A tous, merci!

Tout d'abord, un grand merci à la municipalité de Sotteville-lés-Rouen, dont la générosité permettra à CLAYMORE de continuer à paraître et nous aidera à améliorer la qualité de votre fanzine préféré.

Merci aux Editions Glénat qui nous autorisé à reproduire dans CLAYMORE quelques vignettes issues de l'excellente série d'HERMANN, "Les Tours de Bois-Maury". Je recommande à tous nos lecteurs ces superbes albums de BD. Le tome 9, intitulé "Khaled", vient de paraître: courez donc l'acheter!

Merci à Alain ROBET qui a accepté une fois de plus d'illustrer notre couverture et a réalisé pour vous de superbes samouraïs.

Merci à tous ceux et celles qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce troisième numéro de CLAYMORE.

Vous trouverez CLAYMORE dans quelques bonnes boutiques:

- A PARIS:
- Jeux de guerre diffusion, 6 rue Meissonier (17ème)
 - Jeux Descartes Pasteur, 39 Bd Pasteur (11ème)
 - Jeux Descartes Ecoles, 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-lés-Rouen

SOMMAIRE

Aides de jeu

L'Egypte dans le scénario stratégique n°1 de CROISADES	p 25
Les pots à feu (Règle avancée)	p 29

Scénarios

Ah, quelle jeunesse!!	(SIEGE/CRY-HAVOC)	p 4
Les lépreux	(CRY-HAVOC/SIEGE)	p 6
La bataille de Crécy	(CRY-HAVOC/SIEGE)	p 10
la bataille de Baugé	(CRY-HAVOC/SIEGE)	p 12
Sicilia Normanni	(CROISADES/VIKINGS)	p 8
Aïnous!	(SAMOURAI)	p 14
Les souffles de vie	(campagne DRAGON NOIR)	p 16

Dessin de couverture: Alain Robet

Le prochain numéro de CLAYMORE devrait paraître en décembre 1993. Il s'agira d'un numéro spécial avec carte stratégique, scénarios tactiques et stratégiques et moult autres merveilleuses choses!

AH, QUELLE JEUNESSE !!

Scénario Cry Havoc / siège pour 2 joueurs

L'histoire

Conrad ! , j'ai appris par un paysan qu ' il va y avoir un mariage au château de Montsalvage. Le futur gendre de Sir Lacy, Sir Clarence va recevoir un sacré domaine.

- Tudieu, il est dommage que cet héritage aille à ce bouffon de Clarence.
- Que veux-tu y faire, prendre la mariée de force et le château par la même occasion peut-être...
- AH!, AH!, AH! (rires gras)
- Et pourquoi pas ? Allez compagnons en selle et par la grâce de Dieu...

La carte

Le château de Siège.

Les camps en présence

La garnison du château :

- Le père de la fiancée : Sir Lacy (à pied)
- La fiancée : Boldwin
- Le futur gendre : Sir Clarence (à pied)
- Sergent : Morgen
- Archers arc court : Idris, Owen
- Hallebardiers : Bors, Fursa
- Piquiers : Aki, Bryn, Hayden.

Les jeunes chevaliers :

- Chef : Sir Conrad
- Sir Alain, Sir Gunter, Sir James, Sir John, Sir Peter, Sir Thomas, Sir William.

Positions de départ et début de l'action :

- La garnison se trouve n'importe où dans le château, sauf sur la case treuil du pont-levis.
- La fiancée, son père et son futur gendre se placent dans la cour.
- Les 8 jeunes chevaliers commencent en entrant par le côté face au pont-levis.

Règles spéciales

- Sir Lacy et Sir Clarence ne sont pas des lâches, ils refusent de se réfugier dans le donjon avant qu'au moins 5 hommes de la garnison ne soient tués.
- Sir Lacy ne doit pas être tué (à la rigueur blessé) sauf s'il s'est réfugié dans le donjon.
- Sir Conrad peut emmener la fiancée sur cheval, lequel aura son facteur mouvement réduit de 2 points. Blodwin subira les mêmes dommages que pourraient avoir Sir Conrad.
- La règle de siège n'est pas valable pour ce scénario (p 10, ph 1.75).

Conditions de victoire :

- Pour Sir Conrad, il suffit de s'emparer de la fiancée vivante et de ressortir par le côté d'où il est venu.
- Pour Sir Lacy, il suffit d'empêcher ce rapt et de massacrer le plus possible de chevalier.

Fabrice RENIER



LES LEPREUX

Scénario CRY-HAVOC 2/3 joueurs

L'HISTOIRE

Depuis un certain temps, les lépreux se font toujours plus nombreux dans la cité de Lancaster. Monseigneur le Duc Gaston décide de les expulser de la ville. Heureusement, la très pieuse et charitable Dame Claude lui suggère de transformer la vieille abbaye de Clim, désertée depuis une décennie par ses moines, en "maison de soins".

Le Duc accepte, mais dans l'ombre, le Comte Richard, demi-frère de Dame Claude, complot. Il veut empêcher les lépreux d'atteindre l'abbaye dont il souhaite s'emparer afin d'y installer une troupe de mercenaires destinée à renverser le Duc.

Sur la route de Lancaster à Clim, il tend une embuscade aux malades. Grâce à dieu, Dame Claude, qui a eu vent du dessein de son parent supplie son seigneur d'envoyer des chevaliers pour sauver ces pauvres hères.

LA CARTE

Carte:

- * Croisée des chemins.
- * L'étang de la carte est à sec et les personnages peuvent s'y trouver et s'y déplacer normalement.

Les Camps en présence:

- * Les lépreux (prendre des personnages blessés)
Tybalt, Arnold, Stori, Cédric, Ivor, Harry, Rees, Sergent Pugh, Mathew, Blodwin (femme).
- * La troupe du Comte Richard
CHEVALIERS (à cheval): Sir Richard, Sir Mortimer, Sir Piers
Sir John
ARCHER : Fletcher
SERGENT : Arnim
HALLEBARDIERS : Ben, Watkin
PIQUIERS : Mark, Odo
- * La troupe du Duc
CHEVALIERS (à cheval): Sir Gilbert, Sir Gaston, Sir Hughs,
Sir Thomas, Sir Peter, Sir Jacques,
Sir James, Sir Alain, Sir Gunter,
Sir William

POSITIONS DE DEPART ET DEBUT DE L'ACTION:

- * **Les lépreux:** Ils sont placés sur la carte en file indienne. Le Sergent Pugh est le premier de la file et est placé sur l'hexagone se trouvant à 9 cases à droite de celui marqué "side 5" et à 3 cases en direction du côté 7. Blodwin se trouve à la queue dans l'hexagone marqué "side 8".
- * La troupe du Comte se trouve placée sur l'ensemble des hexagones de l'étang (à sec) et sur le talus.
- * La troupe du Duc entre au 2ème tour par n'importe quelle case du côté 8.
- * Au premier tour, les lépreux jouent en premier. Au deuxième tour et suivants, l'ordre est: lépreux, Duc, Comte.

REGLES PARTICULIERES

- * Les hommes du Duc sont chargés de protéger les lépreux mais ils ne mourront pas pour ceux-ci (dès qu'ils sont blessés, ils rompent le combat et sortent de la carte par le côté le plus proche). Pendant leur mouvement, ils ne s'approchent pas de moins d'un hexagone des lépreux (les reculs sont autorisés).
- * L'archer du Comte tire en priorité sur les lépreux

CONDITIONS DE VICTOIRE

- * Pour les lépreux et le Duc: un lépreux au moins doit sortir par le bord 6 de la carte.
- * Pour le Comte: tous les lépreux sont morts ou tous les chevaliers du Duc ont quitté la carte.

H. DELATTRE



(C) GLENAT, William, HERMANN

SICILIA NORMANNI

Scénario CROISADES/VIKINGS pour 2/3 joueurs

L'histoire

Sicile, XII^{ème} siècle: les Normands sont maitres de toute l'île. S'appuyant sur les populations préexistant à leur venue, les souverains normands ont sut fonder une civilisation multi-ethnique où se mélangent les influences byzantines, arabo-musulmanes et latines. Sur les rivages de ce brillant royaume pèse une terrible menace: les raids des pirates tunisiens...

Les cartes

4	
3 La Tour 1 2	La Mer
4	
3 L'Abbaye 2	La Mer

Les camps en présence

Les Siciliens

Groupe A

EARL (à pied) : Ceolmund
 PIQUIERS (Ceorls & Syriens): Abdul, Aelfric, Ali, Baysan, Husseyin, Ordhen
 TURCOPOLES (à pied) : Arnulf, Mosul, Reuben
 ARCHERS (Bw) : Hvsing, Yingar
 + un bateau (galiotte) avec 2 grappins

Groupe B

PAYSANS : Adrian, Aelfere, Cedric, Eadred, Eadwing, Hugh, Orlac, Ralph, Walter, Wilfrid
 FEMMES : Agatha, Astrid, Hilda, Judith
 PRETRE : Engeram
 ARCHER (B) : Wulfroth

Groupe C

CAVALIERS LOURDS (Earl & Housecarl): Edmund, Sigurd
TURCOPOLE (à cheval): : Kamal
ARBALETRIER : Abdur
ARCHER : Lodin
THANES : Alfred, Athelferth, Crowulf,
Eadulf, Osgar, Sigulf

Les Tunisiens

Trois bateaux (Un drakkar et 2 galiottes); 2 grappins par bateau

BERBERES (à pied) : Al-Ashraf, Ismail, Kitbuqa, Mehmet, Rukn, Thatoul,
(+ 3 chevaux)
FANTASSINS : Ahmed, Anwar, Gashan, Hashmi, Ibrahim, Jamil,
Magid, Mehmet, Moshen, Yassafa, Asgel, Farhad,
Mohammed, Shammin
PIQUIERS NOIRS : Abdoul, Essem, Said, Shazir, Taqi, Youssef
MAMELOUKS (à pied): Baha, Fa'iz, Rashid, Taki, Vezelay, Yaghi
ARCHERS : Oswel, Jellal, Mustapha, Sadik
FRONDEURS : Jalil, Mustaq

Positions de départ et début de l'action

Les Siciliens se placent en premier: le groupe A en mer, le groupe B dans les batiments du village. On place aussi 2 chèvres dans le village et 2 trésors dans l'église. Les Tunisiens entrent ensuite par les cartes "Mer". Le groupe C des Siciliens entre par les cotés des cartes "Tour" et "Abbaye" au 10éme tour après le débarquement des premiers Tunisiens.

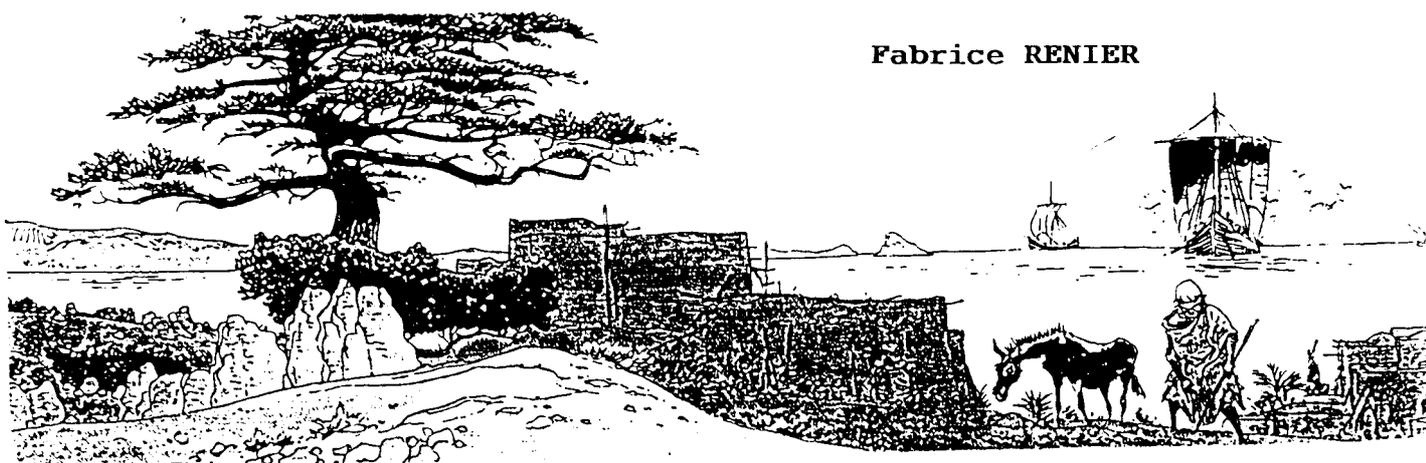
Règles spéciales

Les piquiers noirs n'utilisent pas de javelots

Conditions de victoire

- Pour le joueur tunisien, il s'agit d'enlever les femmes, voler le bétail et bien sûr s'emparer des trésors de l'église.
- Pour le joueur normand, il faut empêcher à tout prix ces abominables pirates d'accomplir leurs basses besognes...

(c) GLENAT, Khaled, HERMANN



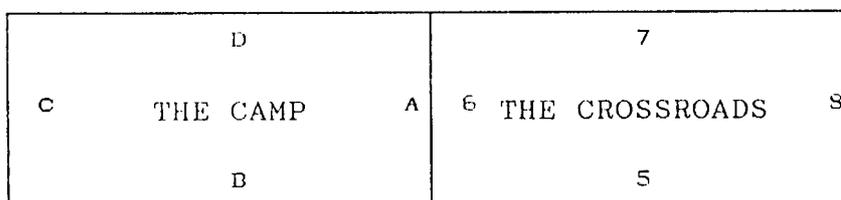
LA BATAILLE DE CRECY - 1346

Historique

Un article paru dans Claymore N°2 a fait le tour du problème.

Rappelons simplement que Crécy est la bataille qui met fin au rôle prédominant de la cavalerie montée anglaise au profit des archers -équipés du long bow- et d'une cavalerie démontée plus mobile (non représentée dans ce scénario, car les chevaliers à pied sont trop faibles).

La chevalerie française soucieuse de son prestige et de son rang et respectant les traditions de combat -charge héroïque et mépris pour la piétaille- se fait décimer en quelques heures. Malgré cette sinistre défaite (et celle de Poitiers), la noblesse renouvellera cet inutile baroud d'honneur, 69 ans plus tard et se fera littéralement égorger à Azincourt (1415).

LES CARTESLES TROUPES ANGLAISES

King Richard

Sirs : Clarence, Hughs, James, John, Lacy, Thomas, Walter.

(Tous sont à cheval)

Sgts : A Wood, Llewelyn, Morgen, Pugh, Tyler

Vougiers : Cliff, Godric, Guy, Jean, Shawn, Tybalt

Hallebardiers : Ben, Frederick, Geoffrey, Hubert, Naymes, Otto, Tom, Watkin, Wynken

Archers courts : Bowyer, Chretien, Enguerrand, Fletcher.

Archers longs : Aylwin (x2), Dylan, Gwyn (x2), Idris, Mathew, Myrlyn (x2), Owen.

LES TROUPES FRANCAISES

Roi Philippe

Sirs : Alain, Clugney, Conrad, Fitwaren, Gaston, Gilbert, Gunther, Jacques, Mortimer, Peter, Piers, Raymond, Richard, Roger, Roland, William, Wulfric. (Tous sont à cheval)

Sgts à cheval : Baldwin, Guy

Sgts à pied : Arnim, Martin

Hallebardier : Bors

Vougiers : Rees, Robin

Arbalétriers : Denys, Francisco, Giles, Jacopa

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

POSITION DE DEPART & DEBUT DE LA PARTIE

Les Anglais sont installés dans le camp.

Les Français rentrent par le côté 8 de la carte Crossroads :

La chevalerie française entre en premier et doit fondre (maximum de déplacement au 1er et 2ème tour) sur les lignes ennemis.

Les piétons arrivent au 2ème tour de jeu, une fois que TOUS les chevaliers ont été bougé.

REGLES OPTIONNELLES : Les règles de Débandade et de Panique doivent être jouées ainsi que celle des rançons et celle intitulée "Errare humanum est".

CONDITIONS DE VICTOIRE

La mort ou la capture de tous les chevaliers d'un des deux camps met fin aux combats.

© - Philippe GAILLARD



LA BATAILLE DE BAUGE - 1421

HISTORIQUE - Le 21 mars 1421, la chevalerie anglaise sous les ordres du duc de Clarence, frère du roi Henri V, attaque les Français et les Ecossais, près de Baugé.

Cette attaque "à la française" vaudra aux anglais leur première défaite depuis Azincourt. Le duc de Clarence et plusieurs dizaines de chevaliers anglais y trouvèrent la mort. Ce petit affrontement fut aussi la seule victoire des Ecossais alliés des Français, sur le continent (le contingent sera décimé à Verneuil en 1424).

LES CARTES

3 2 THE VILLAGE 4	5 8 THE WATERMILL 6
1 7 6 THE CROSS ROADS 8	7 7 6 THE CROSSROADS 8
5	5

LES TROUPES ANGLAISES

Sirs Clarence, Clugney, Conrad, Fitwaren, Gunther, Hughs, James, John, Lacy, Mortimer, Peter, Piers, Richard, Thomas, Walter, William, Wulfric.

LES TROUPES FRANCO-ECOSSAISES

Groupe 1

Sir Alain
 Sir Raymond
 Sgt Guy
 Sgt Arnim
 Forester
 George (Arb)
 Denis (Arb)

Groupe 2

Sir Gaston
 Sir Gilbert
 Sir Jacques
 Sir Roland
 Sgt Arnim
 Hubert, Geoffrey, Tom, Watkin
 Fletcher, Bowyer, Chrétien, Mathias

Groupe 3

11 paysans (Cry Havoc)

DEBUT DU JEU

Les Français jouent les premiers :

Le groupe 3 est installé dans le village.

Les groupes 1 et 2 entrent par le côté 3 de la carte village ET le côté 5 de la carte Moulin (au choix du joueur).

Les Anglais entrent ensuite par un ou les deux milieu(x) des côtés 5 des cartes Crossroads.

REGLES PARTICULIERES

CARTE

Un arbre de 7 cases occupe le milieu des 4 cartes.

Un pont de deux hexs de large et de 3 de long franchi la rivière à la place du gué.

METEO

Malgré la crue, les chevaliers peuvent franchir la rivière au prix de 4 P.M. par case.

Les abords de la rivière sont boueux suite à des pluies diluviennes. Sur une largeur de deux cases, les hexs qui longent la rivière sont des terrains BOUE et coûtent 2 P.M.

Dès qu'un chevalier traverse une case boue, le joueur doit jeter un dé 10 (pour chaque case)

- 1 à 8 : Rien
- 9 : Cheval indemne, cavalier assommé et désarçonné.
(Le cheval dérape mais reste debout)
- 10 : Cheval tué, cavalier assommé et désarçonné.

RIVIERE

Tous les personnages assommés sur un case eau sont éliminés.

CONDITIONS DE VICTOIRE

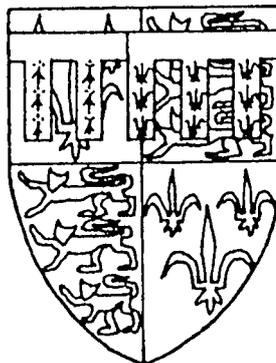
La mort de plus de 50% de la chevalerie anglaise (soit 8 chevaliers) donne la victoire aux Français.

Le massacre de tous les Français ayant une capacité à commander (chevaliers et sergents) donne la victoire aux Anglais.

BIBLIOGRAPHIE

GAILLARD P. - *"Les Ecossais dans les armées françaises 1420-1424"* - D.E.A de Civilisation Médiévale, Poitiers, 1991.

© - Philippe GAILLARD



armes du duc de Clarence

A Ì N O U S !

Scénario SAMOURAÏ pour 2/3 joueurs

L'histoire

Appelés "barbares du Nord" par les japonais, les Aïnus (population paléo-sibérienne) peuplaient autrefois le nord de l'île de Hondo. Equipés d'armes de pierre, de flèches empoisonnées et de cuirasses en écorce, ils furent massacrés par les japonais et rejetés dans l'île d'Okhaïdo. Le présent scénario décrit l'attaque, sous la neige, d'un village aïnu par les troupes d'un daïmyo japonais.

La carte

Le village du Dragon blanc

Les forces en présence

Les japonais

SAMOURAÏ (à cheval): Rokudai
 SAMOURAÏS (à pied) : Kiyomori, Kiyosi, Kunika, Nagamasa, Veno,
 Ryuichi, Tadabura.
 NAGIGATAS : Ansei, Chikao, Eitken, Mura

Les aïnus

Groupe A

GUERRIERS AÏNUS (yaris) : Aritomo, Domei, Hidemasa, Jikkyo,
 Kenzan, Kobi, Korekado, Tadamoto,
 Taitaro, Todo, Yabu, Zataki.

Groupe B

CHASSEURS AÏNUS (arcs courts) : Asagi, Asai, Nobuzane, Onoshi,
 Saikaku.

Positions de départ et début de l'action

Le groupe A des Aïnus se place n'importe où sur la carte. Les japonais commencent la partie en entrant par le ou les côtés de la carte de leur choix. Le groupe B des Aïnus entre par le côté de la carte de son choix (un seul côté) au tour 4 juste après la séquence de jeu japonaise. Il s'agit d'un groupe d'Aïnus rentrant de la chasse.

Règles spéciales

- Les chasseurs aïnus (archers) sont équipés d'arcs courts, en conséquence on leur ajoutera toujours 1 au jet de dé (le tableau de tir est conçu pour les arcs longs).
- Les flèches aïnus sont empoisonnées : tous les résultats de tir aïnu "blessé" se transforment automatiquement en "tué".
- La bataille se déroule sous d'épais flocons de neige. Equipés légèrement, les Aïnus ne sont pas affectés par cette situation . Par contre tous les japonais voient leur potentiel de mouvement réduit de 1 point . Cette règle ne s'applique pas dans les maisons.

Conditions de victoire

- Pour les japonais : occuper au moins 3 maisons du village. Pour occuper une maison, il faut qu'elle soit vide de tout ennemi et qu'au moins un japonais s'y trouve.
- Pour les Aïnus : empêcher les japonais de remplir leur condition de victoire...

Christian DELABOS



- LES SOUFFLES DE VIE -

Campagne Cry Havoc, Siège, Croisades, Dragon Noir

INTRODUCTION
LES HUIT TRESORS

Depuis les dernières tentatives de vol par les forces du Miglu, les rois de Commodore ont décidé de disperser les trésors de "Souffles de Vie" aux quatre coins du royaume. Ces trésors, au nombre de huit, rassemblés dans un même lieu permettent à un magicien, même de piètre envergure de donner la vie à des armées immenses de guerriers farouches et de monstres aussi hideux que teigneux. Inutile de dire que ces trésors attisent toutes les convoitises...

A l'écart du royaume en paix, le nouvel empereur du Miglu, le taciturne Black Fox a convoqué ses armées pour s'emparer des trésors de Commodore. Il rêve, en toute simplicité, d'être le maître du monde.

REGLES DE JEU

Pour jouer cette campagne, la fiche de jeu et les règles de "Dragon Noir" sont utilisées. Pour les lanceurs de javelot, on utilise la colonne arc court avec les mêmes incidences en ce qui concerne les distances.

Les règles optionnelles de Débandade et de Panique sont laissées de côté.

1ERE PARTIE
LES QUATRE BATAILLES
DE COMMODORE

Les quatre attaques se déroulent "en même temps". Les personnages blessés dans les deux camps recouvrent leur santé à la fin de chacun des quatre premiers scénarios.

Note importante : Si un des deux joueurs sent que la défaite de sa troupe est proche, il peut la faire sortir de la carte. Elle combattrait normalement (pas de désertion...) lors de la Deuxième Partie "La Contre Attaque".

Les combats s'arrêtent dès qu'un camp est en fuite (avec ou sans trésor) ou exterminé.

SCENARIO I
L'Abbaye de St Emilion

Les chapelains de l'abbaye ont la charge de deux trésors. Leur minuscule garnison parviendra-t-elle à repousser l'envahisseur ?

CARTE : L'ABBAYE

La garnison 4 Chapelains : Éngeram, Geoffrey, Claude, Ernest
 4 sergents : Sgts A Wood, Arnim, Tyler, Martin
 4 piquiers : Bertin, Crispin, Ben, Perkin
 Sir Alain, Sir Gunther, Sir Roger (à pied)
 Les chevaux de ses chevaliers

Les Impériaux 2 Templiers : Sir Dreux et Sir Amalric
 Les Nains noirs
 Les Gobelins

POSITION DE DEPART

- La Garnison

Les chevaliers (à pied) et les chapelains sont dans l'abbaye avec les deux trésors.

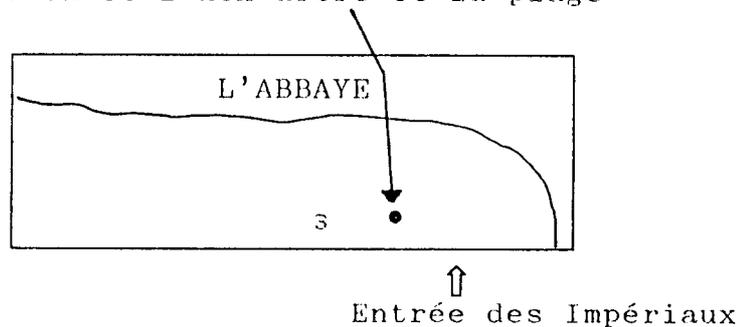
Les trois chevaux dans le bâtiment de 6 hexs en face de l'abbaye.

Les piquiers dans le bâtiment près de la côte.

Les sergents dans le dernier bâtiment.

- Les Impériaux

Entrent par le côté 3 entre l'hex arbre et la plage



REGLE PARTICULIERE - La garnison et/ou les Impériaux peuvent tenter d'emporter les trésors. (idem pour les scénarios suivants) : Le déplacement d'un fantassin -exclusivement- est réduit à 2 hexs.

SCENARIO II
Le Moulin du Pantin

Où la question de la survie des habitants se pose à nouveau...

CARTE : LE MOULIN

La Garnison 11 paysans : Baker, Carpenter...(Cry Havoc)
 Forester
 Sir Hugh, Sir Mortimer, Sir Fitwaren
 3 hallebardiers : Frédérick, Wynken, Tom

Les Impériaux 2 Templiers : Sir Michael, Sir Balian
 Les Orks (guerriers, archers et arbalétriers)

POSITION DE DEPART

- La Garnison :

Les chevaliers à pied, les hallebardiers et Forester dans le moulin.

Les paysans à deux hexs autour du moulin, du même côté de la rivière que le moulin. (*Ils cherchent les lentilles de contact de Forester*).

Les chevaux sont "attachés" au gros bosquet d'arbres (7 hexs) près du moulin.

- Les Impériaux

Entrent par le côté 5

REGLE PARTICULIERE - La rivière peut être franchie à pied et à cheval en empruntant le pont ET le gué.

<p style="text-align: center;">SCENARIO III Le village de Sonpé</p>

Sonpé, son cadre, sa gastronomie. Et des méchants très méchants, des gardiens de trésors bien faibles (?)

CARTE : LE VILLAGE

La Garnison 20 paysans (Siège, Croisades)
 2 archers (long bow) : Dylan, Owen

Les Impériaux 2 Templiers : Sir Raoul, Sir Mathew
 3 Trolls
 1 Dragon Nain

POSITION DE DEPART

La Garnison

Les paysans et les trésors sont placés dans les bâtiments (4 paysans maximum par pièce).

Les Impériaux
Entrent par le côté 4.

<p style="text-align: center;">SCENARIO IV Le Château des Mamelouks</p>

Un château, ses murailles, ses tours et toujours de sanguinaires méchants...

CARTE : LE CHATEAU DES TEMPLIERS

La garnison - 1 émir : Maarat
 4 mamelouks légers : Baha, Fa'iz, Taki, Yaghi
 3 archers à cheval : Ayub, Fark, Imad
 4 fantassins : Ageel, Farhad, Mohammed, Shammin
 3 lanceurs de javelot : Abdoul, Shazir, Yousef

Les Impériaux - 2 Templiers : Sir Roger, Sir Gérard
 Les Elites Orks
 Crazy Ork.
 Les deux Wardogs.

Position de départ :

- La garnison (dans le château)
L'émir est dans son donjon.
Il doit y avoir au moins un soldat sur chaque rempart et dans les grandes tours. Les autres sont placés librement sur les cases remparts... Il ne doit pas y avoir de soldat sur une hex "terrain clair".

-Les Impériaux
Entrent par la porte du château. Ils progressent dans l'enceinte.

REGLES PARTICULIERES

L'émir, qui ne s'attend pas à une attaque, laisse ses ennemis entrer dans sa demeure. Le combat ne commence que lorsqu'un soldat de l'Empire attaque un homme de l'Emir.

Les portes du château sont ouvertes et ne peuvent jamais être condamnées.

INTERLUDE LA COLERE DU ROI PHILIPPE
--

- "Et Merde!" hurla le roi Philippe en apprenant les quatre défaites et le vol des huit trésors.

- "Ca va pas se passer comme ça ! renchérit-il.

Arlon se pencha vers Godiva :

- " Tu paries qu'on va y avoir droit ?"

Godiva regarda son compagnon avec étonnement.

Le roi reprit :

- "Vous savez ce qu'on va en faire des Impériaux ?"

L'assemblée de sinophiles avertis lança d'une seule voix :

- "Des pâtés !"

Arlon glissa dans le pavillon auriculaire de la grande blonde armée

- "Qu'est-ce que j'avais dit !"

Pour la 100ème fois, le roi avait placé cette boutade qui ne faisait même plus rire Trugg, c'est tout dire !

*
* *

2EME PARTIE LA CONTRE ATTAQUE DE COMMODORE
--

SCENARIO VI LE PONT AUX ARCHERS

Quittant leur campement, les troupes royales et les mercenaires de Conrad aperçoivent un archer qui les attend à l'entrée du seul pont sur la rivière STOX.

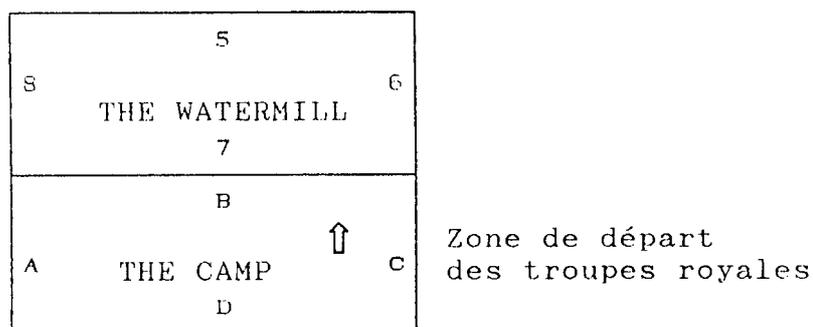
"Il va falloir faire parler la poudre !" plaça Santiago qui n'était pas à un anachronisme près.

CARTES : Le MOULIN et le CAMPEMENT

PARTICULARITE

En utilisant les morceaux de "ponts" fournis dans la boîte *Dragon Noir*, constituer, autour du gué, un pont de 3 hexs de large et de 6 hexs de long : C'est le SEUL passage que les troupes royales peuvent emprunter pour franchir la rivière.

Position des cartes



Les TROUPES ROYALES

- Roi Philippe II
- Sir Raymond
- Les 4 Elfes
- L'ensemble des compagnons de Conrad
- Les rescapés des 4 attaques

Les Impériaux

- 10 archers courts avec armure (Croisades) : Hugh, Ansel...

Position de départ :

Les troupes Royales quittent le campement à pied ou à cheval pour ceux qui en ont : Les rescapés des 4 premiers scénarii en ont retrouvé un s'il l'avait perdu dans la bataille.

L'archer se tient devant le pont du même côté de la rive que les royaux. Il peut effectuer un tir défensif sur les royaux qui bougent les premiers.

REGLE PARTICULIERE : L'archer ne subit que les effets blessé et tué. Assommé ou recul ne l'atteignent pas. Même au contact avec l'ennemi il peut continuer à tirer.

De plus, dès qu'il est tué, il réapparaît sur un autre hex de la carte (à 2 hexs minimum de l'endroit de sa "mort") en même temps qu'un Second archer que le joueur place où il le souhaite.

Cette régénération persiste jusqu'à ce que les 10 archers soient sur la carte. A partir de ce moment, les archers tués disparaissent définitivement.

BUT DU JEU

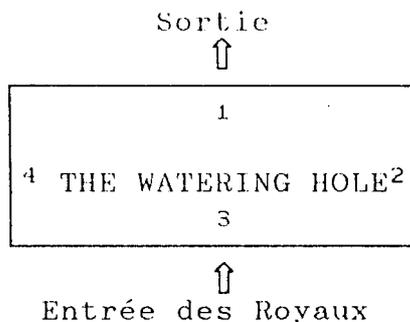
Inutile de dire que pour passer les Royaux doivent exterminer cette racaille...

Seconde mauvaise nouvelle pour les troupes royales : Les blessés ne pourront passer l'étape suivante et sont donc abandonnés à leur sort à la fin du scénario...

SCENARIO VII
LA PORTE DU LAC

Pour gagner l'Empire de Black Fox, le roi et ses troupes déjà épuisées doivent traverser le petit lac des Déboires Liquides, ancien cimetière d'alcooliques anonymes.

CARTE : L'OASIS



LES TROUPES ROYALES

Les Rescapés (en pleine forme) du scénario meurtrier précédent.

LES IMPERIAUX

Les Morts-Vivants

Les Gargoyles

REGLES PARTICULIERES

Coût d'une case : 4 P.M.

Les troupes royales : A pied, les chevaux sont tenus par la bride et peuvent (bien sûr) être attaqués.

Les monstres : Ne sortent jamais de l'eau. Ils sont totalement insensibles aux flèches et ne sont pas affectés par les résultats Recul et Assommé.

Les 2 Gargoyles doivent subir quatre blessures pour disparaître.

Les 4 Mort-Vivants sont tués en deux attaques réussies.

•Tour de jeu : Mouvement des troupes royales

Tirage au sort des cases de position des monstres

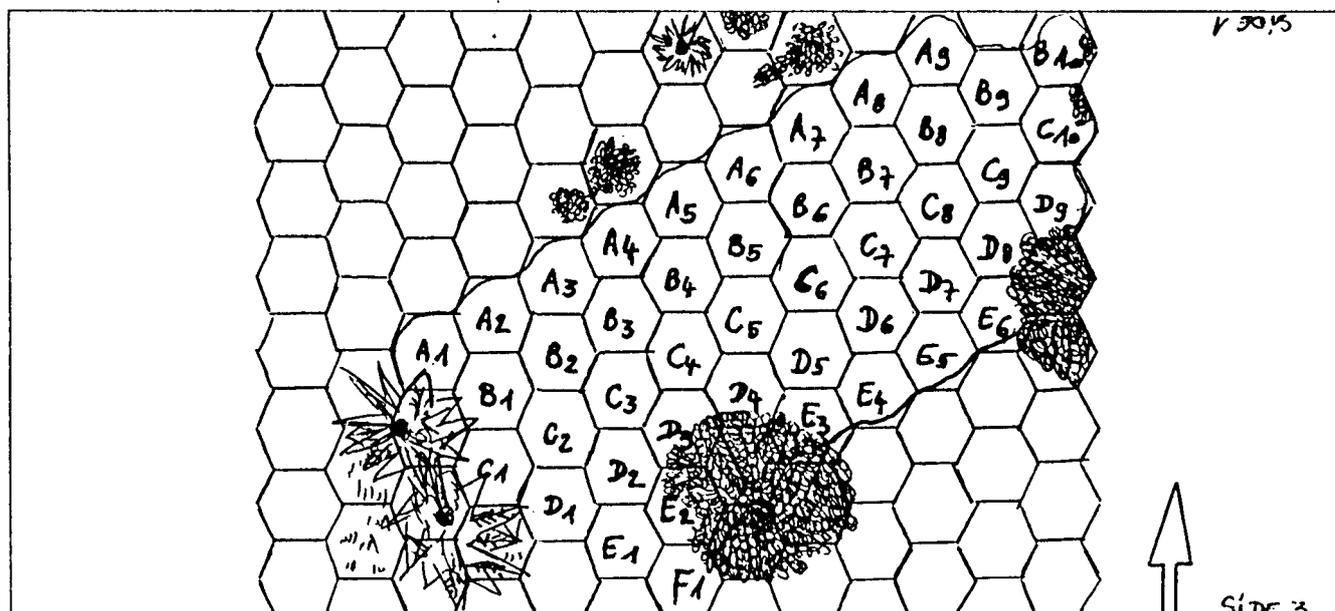
Combat défensif des monstres

Attaque des troupes royales

2nd Mouvement des monstres - Tirage des cases

Attaque des monstres

•Le tirage au sort : Numéroté chaque case d'eau (voir schéma) puis procéder au tirage au sort (bouts de papier dans deux tasses) et placer un monstre -au choix- sur la case. Le tirage de certaines combinaisons A-10, D-10 ou F-2, F-3... ne correspondant pas à des cases eau, un monstre reste sous l'eau et ne combat pas.



• Le combat : Si le monstre apparaît sur un case adjacente à un royal, il attaque en suivant les règles habituelles sauf : Les monstres ne se blessent jamais en attaquant un adversaire.

Si le monstre apparaît sur une case occupée par un royal, il attaque en décalant le rapport d'une colonne vers la droite (ex : 2-1 devient 3-1). Quelque soit le résultat (sauf mort bien sûr), le royal doit reculer d'une case vers le côté 3.

Les royaux assommés : Lancer 1d610

- Personnage sans armure - 1 à 4 : Noyé
- Personnage en armure - 1 à 5 : Noyé

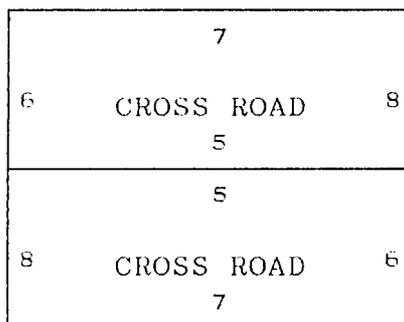
• Le but du jeu : Traverser ou mourir. Encore !!! Cette fois-ci, la mort des monstres n'est pas obligatoire; cependant leur décès permet de libérer le magicien alcoolique Zacharie, condamné par l'Empereur à attendre la fin de l'enchantement du lac. Zacharie avait été aperçu courant nu et complètement saouïl derrière la femme de Black Fox...

Le scénario prend fin, dès que tous les soldats ont traversé.

SCENARIO VIII LA BATAILLE DU GRAMICHU
--

Le Gramichu est un monstre qu'on n'a jamais vu, qui n'habite pas la plaine où se déroule la bataille. L'endroit s'appelle comme ça et c'est tout.

CARTES : CROSS ROAD



LES TROUPES ROYALES

Les rescapés
Zacharie et ses 100 points de magie

Note : Si le joueur Royal dispose encore de chapelains, Zacharie par une prière au Dieu Dyonisos, leur obtient 50 points de magie chacun.

LES TROUPES IMPERIALES

Tous les rescapés des quatre premiers scénarii.
Les Turcoples et Murda (Croisades)
Zed

ENTREE DES FORCES :

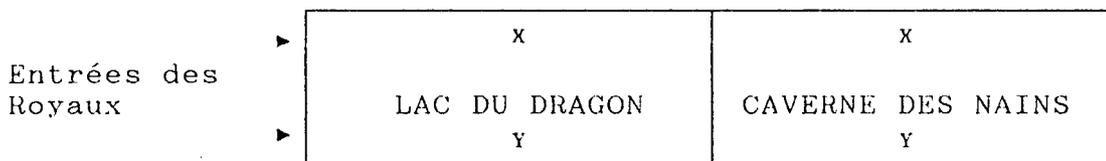
Les Royaux entrent les premiers par un côté 7, puis les Impériaux par le côté 7 opposé.

BUT DE LA BATAILLE : L'écrasement total d'un des deux camps...

SCENARIO IX SUS A L'EMPEREUR !

Poussé dans ses derniers retranchements, l'Empereur se retrouve seul face aux troupes royales. Mais, il lui reste encore les fameux trésors de "Souffles de Vie".

CARTES : LES SOUTERRAINS



TROUPES ROYALES

Les rescapés (à pied)

Note : Ni Zacharie, ni les chapelains ne récupèrent les points de magie dépensés au cours de la bataille.

LES IMPERIAUX

Black Fox (à pied)

(+ Templiers, Trolls, Elites Orks, Gobelins)

Les 8 Trésors

10 leurres (pions blancs)

REGLES PARTICULIERES

A chaque tour de jeu durant lequel Black Fox ne combat pas ou n'est pas attaqué (en combat), le joueur des Impériaux peut "créer" 1 garde et ce en fonction du nombre de trésors encore en sa possession.

8 ou 7 trésors : 1 Troll
 6 ou 5 trésors : 1 Templier (à pied)
 4 ou 3 trésors : 1 élite ork
 2 ou 1 trésors : 1 gobelin (guerrier)

Dans la limite du nombre de pions de chaque "race" : S'il possède encore 6 coffres et que les 8 templiers sont en jeu, le joueur Impérial prendra 1 elite ork...

Les soldats sont créés sur n'importe quelle case.

REGLES PARTICULIERES

• Les trésors : Le joueur Impérial dispose les 10 leurres et les 8 trésors FACE CACHEE dans les souterrains avec les restrictions suivants :

- 9 pions par carte.
- 3 pions (maximum) par salle dallée.
- Tous les trésors ne doivent pas être sur la même carte.

OPTION : Pour augmenter le suspense (?), le joueur Impérial peut mélanger les pions face cachée et les disposer sans savoir où sont les trésors et leurres. Dans ce cas, la troisième restriction est annulée.

Pour annuler les effets des trésors, il suffit qu'un royal termine son mouvement sur une case en contenant un. Le pion (leurre ou trésor) est retiré du jeu.

• La mort de l'Empereur : Seuls les flèches des Elfes ou les coups d'épée de Conrad et/ou du roi Philippe II peuvent abattre le despote .

Si tous ces personnages sont morts, vous auriez pu éviter d'installer les cartes...

POSITION DE DEPART

L'empereur Black Fox est placé dans la salle dallée de la Caverne des Nains.

Le jeu commence avec l'entrée des troupes royales.

CONCLUSION
LA FIN DU MIGLU

Le roi réunit son Conseil dans une salle du château de Nicy, capitale de Commodore.

- "Alors vous avez vu ce qu'on leur a mis ?"

- "Une pâté" répondit laconiquement l'assemblée.

Quelques uns jurèrent que si le roi sortait encore cette c...., ils s'engageraient dans les forces du Miglu.



© - Philippe GAILLARD

L'Egypte dans le scénario stratégique n°1 de CROISADES

Parmi les 4 protagonistes de la "course au Nil" (1164-1169), l'Egypte des Fatimides semble une proie de choix.

En cette seconde moitié du XII^{ème} siècle, le califat fatimide est entré en profonde décadence. Son armée est minée par des tensions internes entre soldats berbères et gardes noirs. Les coups d'état se succèdent et la réalité du pouvoir appartient au vizirs successifs.

La seule véritable force de l'état fatimide c'est sa marine: en mars 1158 la flotte égyptienne harcèle le littoral palestinien jusqu'à Beyrouth et recueille ainsi un butin très conséquent.

Même si historiquement l'Egypte a fini par succomber, il est tout à fait possible de remporter la victoire avec les forces fatimides...

Sachez toute fois qu'il vous faudra obéir à trois mots d'ordre: "Prudence", "Diplomatie", "Suprématie maritime".

* PRUDENCE: Dans un premier temps ne vous aventurez pas trop loin de vos terres. L'auteur de ces lignes conservera longtemps le cuisant souvenir d'une défaite subie aux environs de Tripoli: les deux tiers de l'armée égyptienne succombèrent au combat et le reste disparut, victime de la faim avant d'avoir pu regagner l'Egypte. Il ne restait aucun soldat pour défendre le califat!

Ne vous lancez donc pas inconsidérément à l'attaque de votre puissant voisin franj!

Vous pouvez certes consolider votre frontière en vous emparant de la forteresse de Darum (case 1112); mais ne le faites qu'en recourant au blocus et évitez à tous prix la prise d'assaut car vous avez trop peu d'hommes pour les gaspiller!

En fait, face à votre voisin du nord, vous aurez sans doute plutôt à vous tenir sur la défensive. L'Egypte semblera sans doute au Croisé un magnifique gâteau à croquer.

Pourtant la partie est loin d'être gagnée pour le Franj: il n'y a que 2 routes terrestres pour pénétrer sur le territoire fatimide. La traversée du désert, choisie historiquement par les Syriens lors de leurs interventions en Egypte (1164, 1167, 1169), nécessite une longue et couteuse préparation pour rassembler mules, chariots et vivres.

La voie cotière de Darum (case 1112) à Péluse sera sans doute l'option la plus souvent choisie par le joueur croisé. En ce cas, l'Egyptien ne devra pas trop gaspiller ses forces à défendre El Arish. A moins que l'armée croisée soit trop faible pour s'opposer à une rupture en force du blocus, la garnison devra se débrouiller seule. En effet, El Arish n'étant pas un port, enfermer en son sein des troupes supplémentaires ne pourra qu'aggraver les ravages causés par un éventuel blocus.

Par contre, le Fatimide devra farouchement défendre Faran qui est la véritable porte d'accès au califat. La meilleure méthode est, à mon avis, d'y enfermer une forte garnison et d'appuyer la défense sur la flotte réunie au grand complet. Si Faran tombe, il vous reste encore la possibilité de couper les lignes de communication de l'ennemi en procédant à un débarquement sur ses arrières ou en lançant un raid de cavaliers sur la route cotière en passant par le désert.

* DIPLOMATIE: C'est plus souvent à elle qu'à vos forces militaires que vous devrez le salut!

Sachez l'utiliser aussi bien que le vizir Chawer qui de 1164 à 1169 manipula à son gré Franjs et Syriens.

La diplomatie et la fourberie seront vos deux mères: c'est à elles que votre serviteur doit d'avoir pu briser une coalition syro-byzantino-croisée (eh oui, tout arrive!) qui menaçait de prendre El Arish.

Quoiqu'il en soit, sachez que le Syrien est votre allié naturel: vous n'avez au départ aucune frontière commune et possédez par contre un ou deux ennemis communs.

Le Croisé est plutôt votre ennemi naturel: il est le seul à pouvoir vous attaquer par la voie terrestre. De plus vous constituez une certaine menace pour ses arrières. Le mieux serait encore de négocier une trêve de longue durée avec lui. Le joueur byzantin est un peu dans une situation analogue à la votre: son armée est faible et ses territoires constituent des proies assez tentantes pour le Syrien et le Franj.

Il serait donc fort habile de nouer une alliance maritime avec les Grecs.

Primo, cela vous évitera de revivre la situation historique d'octobre-décembre 1169: siège de Damiette par une flotte combinée franco-byzantine.

Secondo, naviguant de conserve avec les navires grecs, il vous sera plus facile de les éliminer lorsque l'heure de l'offensive sonnera!



(c) GLENAT, Le Seldjouki, HERMANN

* SUPREMATIE MARITIME: La clef de votre victoire c'est le contrôle des mers; Il vous faudra impérativement éliminer la totalité des flottes croisée et byzantine. Réunies, ces deux flottes peuvent faire pièce à la votre; à vous donc de les éliminer séparément. En fait, au moment de passer à l'offensive, votre flotte devrait compter 10 nefes de transport et au moins 8 galères. Evitez cependant de vous lancer de façon trop visible dans la course aux armements maritimes. Economisez plutôt discrètement des points de revenu et ne dévoilez votre flotte qu'au dernier moment. Faites également secrètement construire dans vos cités les machines de siège nécessaires à votre phase offensive. En fait, votre première cible devrait être Chypre: cette île serait une proie idéale pour un Egyptien maître des mers. Une fois la conquête effectuée, elle sera facile à conserver si l'Egyptien conserve la suprématie navale. Pour conquérir Chypre, votre serviteur avait rassemblé 17 navires, 22 trébuchets, 1 bélier, 1 tour de siège, 18 échelles, et 80 hommes. Pour ne pas laisser au Byzantin le temps de se ressaisir, on devra mener une véritable opération coup de poing: les murailles de Farmagouste seront rasées en 6 jours maximum et l'assaut donné de façon massive au 7ème jour. De manière stratégique, l'opération de débarquement devra se dérouler en quatre tours. La flotte devrait appareiller d'Egypte à un tour de prise de revenus pour éviter toute mesure de protection de la part des cibles potentielles (jour J). Au jour J+1, la flotte arrive devant le port choisi comme cible, l'armée débarque et, au tour tactique 3, les machines de guerre commencent à pilonner les murailles. Dans le cas d'une attaque sur Chypre, le jour J+3 devra être marqué par le départ de deux colonnes destinées à bloquer Nicosie et Limassol au cours de la phase de prise de revenus et à empêcher ainsi l'arrivée de renforts byzantins par ces villes. Je ne pense pas que la prise de Kyrénia (case 3220) et de Kantara (case 3317) soit nécessaire. Par contre, il est indispensable de contrôler les forteresses d'Alamine (case 2920) et de Sigouri (case 3118) avant de quitter l'île. Une fois Chypre sous contrôle fatimide, l'armée égyptienne devrait pouvoir s'attaquer au royaume de Jérusalem. Si le château frontalier de Darum est sous contrôle fatimide, les Egyptiens attaqueront directement Gaza. L'étape suivante pourrait être l'isolement d'Ascalon réalisé par les prises successives de Beth Gibelin (case 1210), de Blanche Garde (case 1310) et d'Ibelin (case 1411). Une fois l'isolement réalisé, Ascalon pourra être investie. La cité des échalottes prise, trois grandes villes resteront encore à soumettre pour pouvoir remporter la victoire. Vous choisirez toujours vos cibles parmi les villes franques et byzantines.



La prise de Jérusalem devra sans doute être précédée de celle de Jaffa, Ramla (case 1610) et Arsuf (case 1710). De même, la prise de Tarse devra suivre celle de Séleucie et de Choraq (case 3918). Il sera par contre possible de prendre Acre par débarquement et assaut direct. Ce n'est cependant pas la méthode la moins risquée: une progression côtière, via Césarée et Château Pélerin (case 2011) sera peut-être plus sûre si l'armée croisée traîne dans les environs...

Que le Mahdi guide vos pas!

Christian DELABOS



(c) GLENAT, Le Seldjouki, HERMANN

LES POTS A FEU

Il s'agit de pots en terre, ancêtres des grenades. Ils sont apparus dès l'Antiquité et ont disparu avec l'apparition de la poudre en Occident. Un témoin de l'époque nous fait cette description: "ce sont des pots où dort le feu qui éclate subitement en éclairs et embrase les objets qu'il atteint".

La fabrication de ce type d'arme étant tenue secrète, à ce jour on ne connaît toujours pas la formule exacte de ces matières combustibles qui s'embrasaient même au contact de l'eau. Au pétrole s'ajoutait peut-être de la chaux vive, du soufre, de la poix et du salpêtre. Ces armes pouvaient être lancées à la main, au moyen d'une fronde à manche ou avec de l'artillerie à ressort. Ces pots étaient utilisés pour mettre le feu à tout élément en bois: porte, barricade, chemin de ronde, navire, machines de siège...

En terme de jeu, il faut les manipuler comme un poignard de lancer et seulement en tir offensif. Mis à part les chevaliers, n'importe quel personnage à pieds peut les utiliser. Dans un scénario, ce type d'arme doit se limiter à une dizaine d'exemplaires.

Quand l'objet est lancé, on ne peut le récupérer. Chaque personnage lanceur ne possède qu'un pot, mais il est toujours possible de récupérer les exemplaires non-utilisés sur des personnages tués ou assommés. Pour le tir, il faut désigner l'hexagone visé puis consulter le tableau (Cf page suivante).

R signifie que le pot tombe dans l'hexagone cible
 C signifie que le pot tombe dans l'hexagone du lanceur
 Cl signale que le pot tombe à l'hexagone de la cible
 le lanceur choisit l'hexagone touché dans la direction de la cible



Burnt Battering Ram

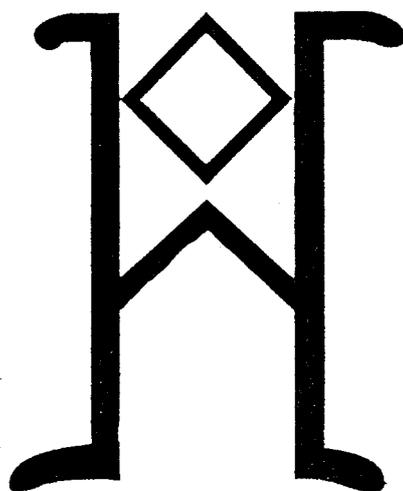
Burnt Battering Ram

le feu prend toujours sur l'hexagone touché s'il contient de la toile ou du bois.
 Pour la procédure d'incendie, on utilise les règles de SIEGÈ.

distance en cases Dé	1	2	3	4	5	6
1	R	R	R	R	R	R
2	R	R	R	R	R	R
3	R	R	R	R	R	C5
4	R	R	R	R	C4	C4
5	R	R	R	C3	C3	C3
6	R	R	C2	C2	C2	C2
7	R	C1	C1	C1	C1	C1
8	R	C1	X	X	X	X
9	R	X	X	X	X	X
10	X	X	X	X	X	X

Hervé DELATTRE





HISTORIC'ONE

CONSEILS
ET
REALISATIONS
DE PROJETS
EN RELATION
AVEC L'HISTOIRE

REALISATIONS

Réalisations de plaquettes,
brochures, livres...

Expositions

Mise en place de sentiers culturels

Etudes de fonds d'archives
(publiques ou privées)...

Entreprises

Plaquettes publicitaires,
"cadeaux de Noël",
historique de l'entreprise.
Expositions, conférences.

CONSEILS

Conseils et recherches historiques
pour les collectivités locales, les
entreprises, les agences de
publicité...

pour la sélection de documents, la
mise en place d'expositions, de
voyages...

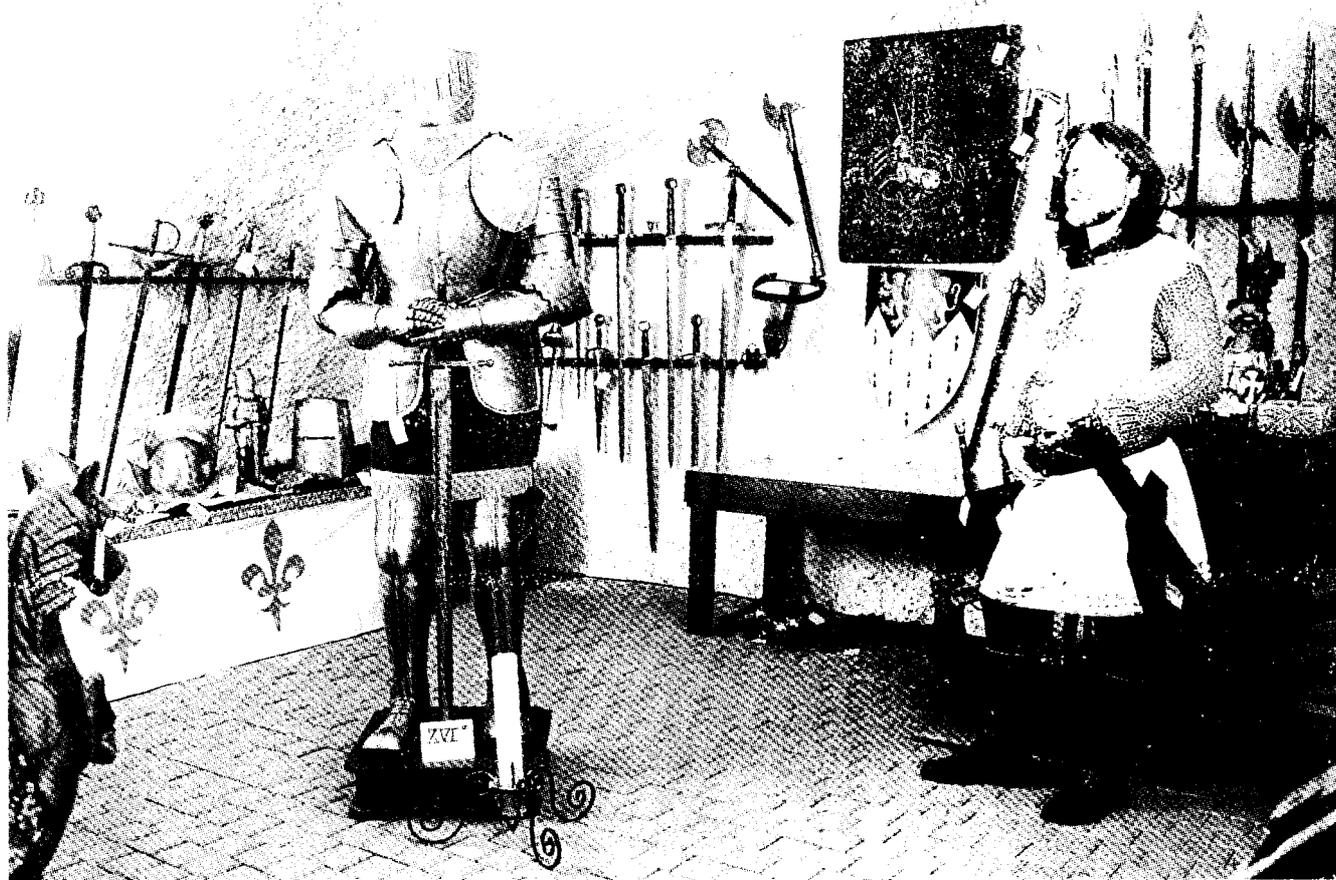
Conseil historique pour le cinéma,
la télévision, la radio, les
reportages, les spectacles
et la création de jeux (wargames...)



' Atelier d' Armes de la Beôle

Répliques d' Armes médiévales - Armures -
Tapisseries - Coffres - Canes épées -
Meubles de la Vallée de Swat - Antiquités
d' Orient (Inde, Népal, Pakistan, Thaïlande,
Tibet) - Kimonos et Armes Japonaises -
Bijoux Anciens et Bijoux Gaulois -

· Dans une ambiance médiévale.



Thierry Peyramme

26, rue Grande - Le Petit Andely
27700 Les Andelys - Tél. (16) 32.54.61.25

RCS Versailles 316 910 975 (91A0037-1)