

Le fanzine de l'épopée médiévale.

# CLAYMORE

Article ,

aides de jeu

et scénarios

pour

CRY HAVOC,

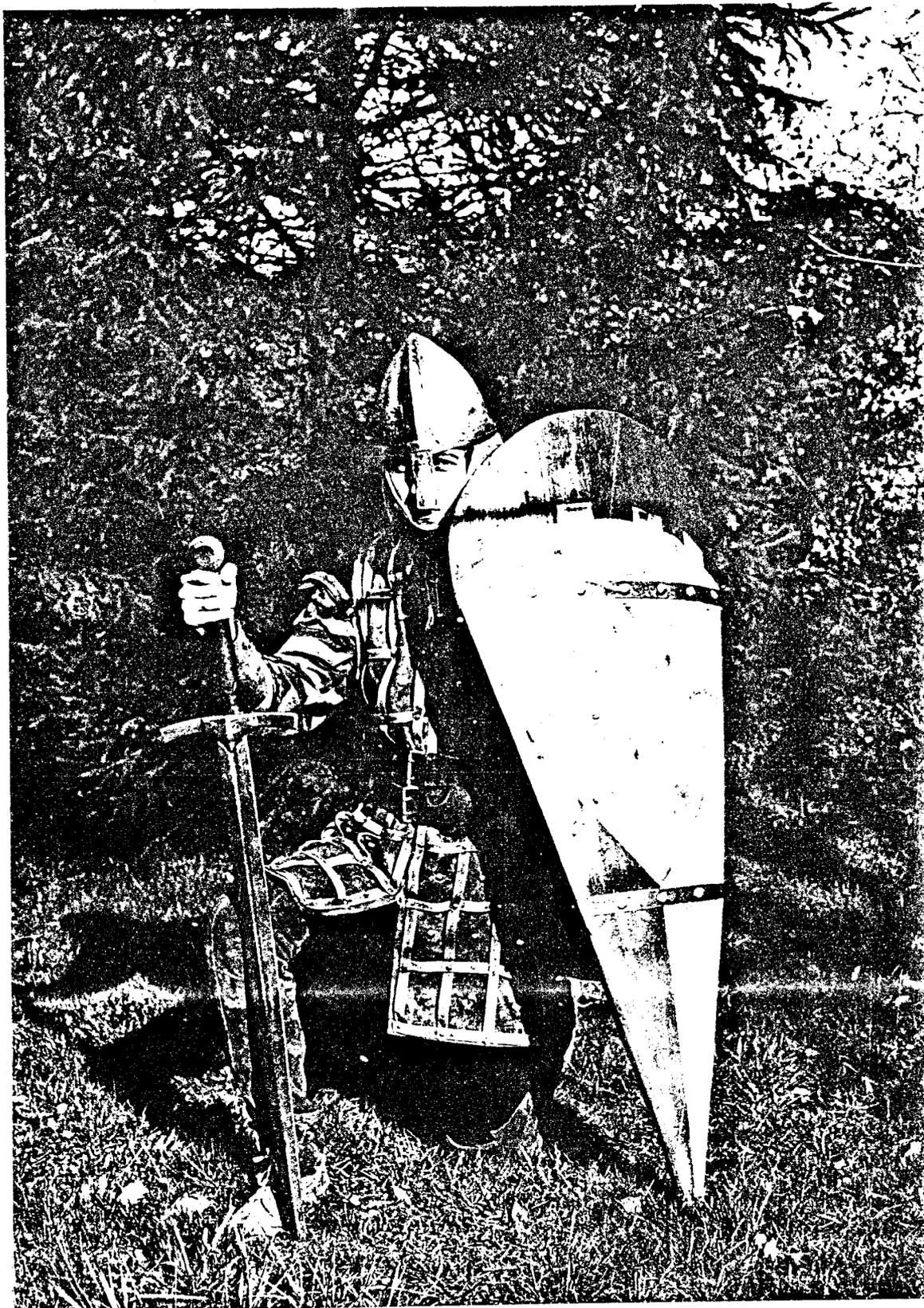
siège,

croisades,

samourai,

VIKINGS

dragon noir.



N°7 : Janvier Juin 1995

ISSN 1169-4831

Prix en boutique: 20 Fr

# SOMMAIRE

## Article

L'art militaire chevaleresque Page 4

## Scénarios

La colère de Frédégonde (VIKINGS) Page 8  
Demain ; à l'aube la colline (CRY-HAVOC) Page 9  
Tranchemer (CRY-HAVOC/VIKINGS) Page 10  
Sir Clugney part en croisade (CRY-HAVOC/CROISADES) Page 12  
La baliste de maître Jones (CROISADES/SIEGE) Page 13  
La patrouille des Elfes (DRAGON NOIR/CRY HAVOC) Page 14  
La tête du capitaine (SAMOURAI /CROISADES/VIKINGS) Page 16  
Les égarés (SAMOURAI /CROISADES) Page 17  
"Il ne peut en rester qu'un !" (SAMOURAI /CROISADES) Page 18

## Aides de jeu

L'armée Mongole (CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES, SAMOURAI) Page 19  
Méthode pour joueur solitaire Page 25

Photo de couverture : Fantassin du XIIème siècle (réalisation : "la licorne Noire" - Rouen)

# L'ART MILITAIRE CHEVALERESQUE, AUX XI<sup>e</sup> ET XII<sup>e</sup> SIECLE DANS LES SOURCES HISTORIQUES NORMANDES.

Lorsque nous parlons de chevaliers, c'est à dire de combattants par excellence, nous devons considérer la guerre comme un phénomène culturel de l'époque médiévale.

Le guerrier à cheval, ses faits d'armes et ses qualités militaires (bravoure et vaillance) contribuaient à l'élaboration d'un art militaire qui appartenait à une seule catégorie de combattants : les chevaliers. Le cheval, les armes, les tactiques de combats et les exemples d'affrontements constituent, chez Orderic Vital et Guillaume de Jumièges, l'essentiel de la description des chevaliers.

Premier point à noter : l'importance pour le chevalier d'avoir un bon destrier. Le cheval est le compagnon du combattant. L'image du duc Guillaume, vengeant la mort de trois coursiers tombés sous lui est significatif. La survie du chevalier peut-en dépendre. Prenons l'exemple de Richard, fils du roi Henri Ier : lors d'une bataille en 1118, son cheval fut tué. Raoul le Roux, un chevalier, lui donna le sien et lui sauva ainsi la vie. Autre raison de l'importance du cheval : son coût onéreux. Nos deux historiens normands décrivent la perte du cheval comme une fatalité pour le combattant, de nombreux guerriers sont ruinés par la perte de leurs chevaux. La ruine ici n'était pas seulement financière mais aussi attachée à l'aspect de dégradation du statut de chevalier. Ainsi le 20 août 1119, lors de la célèbre bataille de Brémule, le roi Henri, Vainqueur, renvoya à Louis son cheval avec sa selle et son harnais. D'autres chevaliers agirent de la sorte et renvoyèrent les destriers à leurs propriétaires. Telle était l'attitude d'un chevalier en ce début de XII<sup>e</sup> siècle. Le

cheval d'un guerrier pouvait également être l'objet de convoitise d'un autre combattant : à la mort de leur fils aîné, Engenulf de l'Aigle et sa femme Richverede ont fait don au monastère d'Ouche, en l'échange de la prière des moines, du cheval de leur fils. La qualité du coursier était telle que Ernauld, fils de Guillaume Giroie, fit la demande du destrier de son cousin à l'abbé Robert du monastère de saint-Evroul. Le rôle du cheval dans la vie du chevalier prend alors toute sa dimension. Autre aspect dispendieux de l'équipement d'un chevalier : ses armes. Qu'il soit défensif ou offensif, son armement caractéristique le différencie des autres combattants. Ses armes sont spécifiques au maintien de son statut de chevalier. Ainsi, si nos auteurs décrivent des chevaliers descendant de leur cheval pour combattre, un chevalier sans armes est toujours un chevalier voué à la mort. L'armement traditionnel du chevalier comprenait une épée, une lance, un bouclier, une broigne ou un haubert et le casque. Orderic Vital et Guillaume de Jumièges parlent de cuirasses, de casques, d'écus, d'épée, de lances. le bouclier constituait l'arme par excellence du guerrier, symbole de son état et de sa fonction. L'écu accompagnait son propriétaire partout; Le chevalier ne l'abandonnait pas. La magnifique description donné par Orderic Vital confirme cette idée ; "tant que Robert resta debout et tint son bouclier, personne n'eut la hardiesse de l'approcher ni de l'attaquer avec l'épée. Enfin ce belliqueux héros, percé de flèches, fut forcé de fléchir le genoux, et, épuisé de fatigue, laissait échapper le bouclier surchargé du poids

qui l'accablait.". L'arme défensive qui protégeait le plus le cavalier était l'armure, constituée d'anneaux de métal, faisant des chevaliers des hommes couverts de fer. Selon F. CARDINI, le chevalier type du XI était armé d'une cotte de mailles lui arrivant au mollet qui, par la suite, se raccourcira et s'enrichira de gants, d'une capuche et de jambières. Gants qui sont d'ailleurs mentionnés chez Guillaume de Jumièges et utilisés par Conan, comte de Bretagne. Quant aux casques, ils sont cités dans nos sources lors de la remise des armes à un combattant ou pour insister sur la prévoyance des armées qui ne quittaient jamais la cuirasse et le casque; Il était évident que le poids de ces armes encombrantes obligeait les chevaliers à les revêtir seulement avant les combats, sans jamais les porter en permanence. C'est pour cette raison que nous avons certains cas de preux chevaliers désarmés car pris au dépourvu.

Les armes offensives du chevalier était principalement la lance et l'épée. Elles semblent, selon Orderic Vital, inséparables, toujours associées, car symbole du chevalier et de son habilité militaire. Lors de guerres privées, un grand nombre de chevaliers étaient blessés par un coup de lance et mourraient le jour même de leurs blessures. La lance assurait la suprématie d'un chevalier pendant un combat. Les techniques de combat s'étaient améliorées grâce à des innovations comme la création de l'étrier qui permettait au cavalier d'être plus stable en selle et de foncer droit sur l'ennemi avec la lance. Portée en permanence, l'épée était le signe distinctif du chevalier. Selon J. FLORI, rien ne permet d'affirmer qu'elle était un privilège absolu avant 1180, mais après cette date, seuls les chevaliers adoubés sont autorisés à prendre l'épée. A la mort de Guillaume le Conquérant en 1187, son fils Henri est armé chevalier par Lanfranc, archevêque de Cantorbéry qui lui attacha la ceinture de chevalier, ce qui semble confirmer l'idée de possession de l'épée réservée aux seuls chevaliers. Autre arme utilisée,

l'arc était l'arme par excellence du fantassin. Quelques chevaliers renommés l'utilisaient et étaient reconnus comme de très bons archers : Robert Couteheuse ou Guillaume Tyrrel, chevalier distingué qui tua accidentellement d'une flèche Guillaume le Roux, roi d'Angleterre. Un chevalier pouvait aussi savoir se servir d'une autre arme, la hache, dans le corps à corps ou comme arme de jet. A l'image d'Etienne de Blois qui, au milieu du XIIe siècle, se servait d'une hache norvégienne que lui avait procurée un de ses hommes. Orderic Vital prenait minutieusement le temps de citer les faits d'armes et actes de bravoure des chevaliers; Sur les treize livres de l'Historia Ecclesiastica, quatre (les livres VII, IIX, X, XIII) décrivent l'histoire du monde anglo-normand et fournissent d'amples renseignements sur les querelles entre chevaliers de la principauté territoriale. Par la multitude de conflits territoriaux une remarque est à faire : les ducs normands ou rois d'Angleterre, assistés de leurs fidèles comtes et d'autres barons, passaient beaucoup de temps en compagnie de leurs escadrons de chevaliers à régler tel ou tel conflit par la prise du château adverse. La guerre féodale plaçait le chevalier à une place privilégiée au sein de la société désarmée. Dans la plupart des cas, la répression consistait à prendre la ville, la place, ou le château de son ennemi. Cette tactique est nommée guerre obsessive. L'usage de la rapine, du pillage, de l'incendie et le ravage du territoire ennemi était fréquent. L'objectif était de semer la terreur par la désolation du peuple armé, et de rapporter un maximum de butin et objets de valeur que l'on s'empressait de distribuer à ses fidèles compagnons. La jalousie envers les biens de son voisin était dénoncée par Orderic Vital car elle conduisait à tendre des embuscades, à organiser des rapines et à verser le sang. Autre remarque, il n'y a guère, dans ces conflits médiévaux, d'affrontements directs en plaine. les conflits se déroulaient, en général, dans un lieu limité, devant un château, une

place, où les chefs s'empressaient de mettre le siège ou de faire construire un autre château rival.

Les exemples donnés par les deux historiens normands ne nous permettent pas de conclure à l'existence de tactiques réelles de combat. En effet, les expéditions en "terres étrangères" contre le Maine ou la Bretagne étaient des razzias rapides, des chevauchées qui semaient l'effroi. Selon l'historien de Saint-Evroul, le combat était évité si possible et ce n'était que par "malchance" qu'un engagement militaire avait lieu alors que l'affrontement était évité. Autre forme d'attaque employée par les chevaliers, l'embuscade, qui était moyen de s'enrichir par les demandes de rançons.

La tactique de la cavalerie démontée était pratiquée par les chevaliers anglo-normands. Il en fut ainsi lors de la bataille de Bourgtheroulde le 26 mars 1124. Cependant, un chevalier sans cheval n'était plus qu'un combattant handicapé par la lourdeur de son imposante armure. Pour lutter contre la chevalerie, les guerriers creusaient des galeries au milieu d'une plaine afin que les chevaux eussent les jambes cassées et que les chevaliers soient jetés à terre. Lors de la célèbre bataille de Brémule en 1119, rare exemple d'affrontement en plaine, Henri 1er Beauclerc roi-duc normand affronta le roi français Louis VI. Orderic Vital, partisan de Henri 1er, moralise l'attitude du roi Louis qui se plaignit plusieurs fois à ses chevaliers "de ce qu'on ne pouvait rencontrer le roi d'Angleterre en pleine campagne". Lors de la préparation à l'affrontement, dans la vaste plaine du pays de Brémule, Henri prit son armure et descendit avec 500 chevaliers anglais, il rangea habilement ses bataillons couvert de fer. Etaient présents pour prendre part au combat ses deux fils Robert et Richard, illustres chevaliers ainsi que trois comtes et leurs vassaux. Quant au roi Louis, il manda 400 chevaliers qu'il pouvait avoir immédiatement à sa disposition. Il leur ordonna de "se battre bravement pour la défense de l'équité et pour l'indépendance

du royaume afin que la gloire des Français ne furent pas exposée à déchoir par leur faute" ! Ils se disposèrent au combat. Orderic Vital décrit alors le choc des deux armées. Les français commencèrent à porter les premiers coups mais selon notre chroniqueur, ils avancèrent sans ordre et pour cette raison, ils furent vaincus et tournèrent le dos. Richard, le fils du roi Henri, et 100 chevaliers "bien montés" (Orderic Vital voulait-il parler de la qualité de leurs destriers ou bien les décrivait-il par opposition aux 500 chevaliers anglais descendus de leurs montures ?) s'étaient disposés pour l'affrontement. Le reste de l'armée était composé de gens de pieds qui combattaient avec le roi dans la plaine sur le premier front. Ces derniers furent chargés par Guillaume Crépin, un normand félon et 80 cavaliers ennemis. Leurs chevaux tués, ils furent fait prisonniers. Cependant, une vaillante attaque de l'ennemi, c'est à dire des français, força tout le corps de bataille à reculer. Les normands, supérieurs en nombre, obligèrent les français à fuir au galop, ces derniers furent poursuivis par les vainqueurs qui capturèrent encore 140 chevaliers; Sur le champ de bataille, résonnait le choc éclatant des armes.

Le chroniqueur normand nous parle de la cavalerie démontée, des 500 chevaliers qui accompagnaient le roi Henri. Ce dernier rangea ses "bataillons". Si il avait voulu parler des chevaliers, Orderic Vital aurait employé le terme "escadrons" qui convenait mieux pour décrire 500 chevaliers. Il s'agit donc vraisemblablement de la tactique de la chevalerie démontée. De plus, selon P. CONTAMINE, cette tactique a été appliquée à Brémule. Lorsque l'ennemi se présenta de face, les chevaux furent tués, certainement par les archers, et les chevaliers renversés. Ils se retrouvèrent alors sans montures et encombrés de leur cuirasse, encerclés par les fantassins et emprisonnés. Les fantassins et le roi constituaient le premier front. En ce qui concerne les chevaliers "bien montés", accompagnant le fils du roi Henri, Orderic

Vital les décrit comme disposés pour le combat, rien de plus. Autre détail à noter lors des batailles, la présence des porteurs d'étendards et de drapeaux. ces porte-bannières devenus plus nombreux au XIe siècle par l'évolution des moeurs, les pouvoirs locaux affirmant leur indépendance et leur autorité, arborent à leur lance une bannière illustrant leur pouvoir. Toute une symbolique s'y attachait. Lorsqu'un chevalier triomphait de son ennemi, il se procurait son étendard, symbole de sa force et de son rang. A l'instar du roi Henri qui acheta vingt marcs d'argent l'étendard du roi Louis, à un soldat qui s'en était emparé. Grande batailles ou escarmouches, les combats médiévaux étaient pour les chevaliers l'occasion d'arborer leur prouesse, d'exhiber leur courage et leur vaillance. De ce fait, de nombreux chevaliers, belliqueux héros, recherchaient le combat afin de montrer leur bravoure dans les faits d'armes, d'être reconnus parmi les plus braves. La couardise, la paresse, l'oisiveté ne devaient pas faire partie du quotidien d'un chevalier. ce dernier devait se comporter comme tous les autres guerriers qui étaient chevaliers, posséder toutes les vertus militaires, c'est-à-dire être fort, vaillant, brave et courageux face à son ennemi lui aussi chevalier, mais également face à la mort. De nombreux chevaliers étaient tués lors des combats. Même protégé par leur armure, ils n'étaient pas invincibles et la fréquence des affrontements tuait de nombreux chevaliers qui ne voulaient pas être vaincus par leurs adversaires; c'est ainsi que le fréquent exercice du cruel Mars répand beaucoup de sang et que tant de gens éprouvent une vive douleur en voyant arracher cruellement la vie à la fleur de la jeunesse.

**Nathalie SAUVAGE**

## Sources utilisées

- Guillaume de Jumièges auteur des Gesta Normannorum ducum aux environs de 1070
- Orderic Vital, moine de Saint-Evroul, historien de la Normandie, auteur de l'Historia Ecclesiastica commencée en 1123
- Guillaume de Jumièges Histoire des ducs de normandie, traduction de F. GUIZOT, Caen, 1826
- Orderic Vital Histoire de Normandie, traduction de F. GUIZOT, Caen, 1826

## Ouvrages utilisés

- P. CONTAMINE La guerre au Moyen-Age, Paris, 1980
- F. CARDINI La culture de la guerre, Paris, 1992
- J. FLORI "La notion de chevalerie dans les chansons de geste du XIIIe siècle. Etude historique du vocabulaire "Le Moyen-Age 1975
- J. FLORI "encore l'usage de la lance. La technique du combat chevaleresque vers l'an 1100" Cahier de civilisation médiévale Xe-XIIIe siècle, Tome XXXI n°3, 1988.

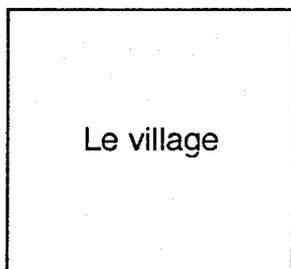


## LA COLERE DE FREDEGONDE

### 1 - L'histoire

Neustrie, VIème siècle après JC : fuyant la colère de la reine Frédégonde, le chef franc Bérulf doit passer en Austrasie. Ne pouvant s'encombrer de son trésor, Bérulf l'enterre dans les ruines d'une villa gallo romaine. Quelques mois plus tard, l'exilé envoie son fidèle Wulfric récupérer le trésor. Mais Frédégonde a été prévenue par un perfide traître et donne l'ordre au comte Ceolmund de se rendre sur place.

### 2 - Les cartes



### 3 - Les camps en présence

<p><b>* Ceolmund</b></p> <hr/> CAVALIER LOURD : Ceolmund (E) PORTEURS DE FRANCISQUE : Ordneh, Eadric (C) LANCEURS DE JAVELOTS : Aethelberht, Aelmaer, Weohstan (C) GUERRIERS : Godwine (C), Gyrd (Bn), Otto (Bn) ARCHER : Alferd (B)
<p><b>* Wulfric</b></p> <hr/> CAVALIER LOURD : Wulfric (T) PORTEURS DE FRANCISQUE : Balder (Bn), Runoiv, Vagn (Bn) LANCEURS DE JAVELOTS : Aelfric, Eardwulf (C) GUERRIERS : Aelfweard (C), Askjel (Bn), Oswald (C) ARCHER : Wulfroth (B) PAYSAN : Raiph

### 4 - Placement initial et début de l'action

Chaque camp place 5 marqueurs dans les maisons pour symboliser les murs éboulés. Le trésor est placé au milieu du village, sur la case "Street".

Ceolmund et ses hommes entrent les premiers sur la carte par le côté 2.

Wulfric et ses hommes entrent ensuite par le côté 4.

### 5 - Règles spéciales

1 - Les règles avancées concernant les haches de jet et les angons s'appliquent ici.

2 - Le trésor est enterré assez profondément. Pour le déterrer, 3 hommes à pied doivent passer 3 tours sans bouger, ni combattre (1 homme peut suffire : il passera alors 9 tours sans agir; 2 hommes devront consacrer 5 tours à cette tâche).

3 - Franchir les murs éboulés coûte 2 points mouvement. (impossible pour les chevaux)  
Les tirs passant à travers un éboulement correspondent à la colonne couverture moyenne.

Toute attaque se déroulant à travers un éboulement voit le défenseur se trouver en terrain +.

### 6 - Conditions de victoire

Emporter le trésor par le côté de la carte où il est arrivé donne la victoire à l'un des deux camps.

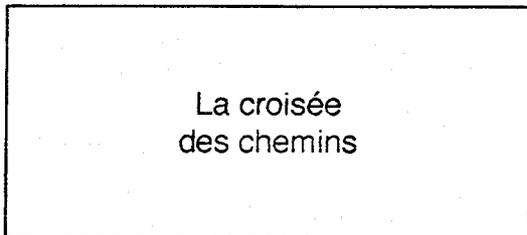
Christian DELABOS

# Demain ; à l'aube la colline

## 1 - L'histoire

Le sergent Arnim a reçu l'ordre d'occuper la colline qui domine le village de PLEBELLE demain dès l'aube. Pourquoi ? Il ne sait pas. Mais les ordres sont ainsi. Alors, demain, ses hommes et lui iront s'installer là-bas en espérant que personne ne s'y trouve...

## 2 - Le champ d'action



## 3 - Les camps en présence

### Joueur A

Sergent	Hallebardiers	Vougiers
Arnim	Ben Geoffroy	Rees Jean
Piquiers	Archers	Paysans
Mark Odo Hal Wat	Fletcher Aylward Engerrand	Gobin Farmer Wulf Baker Carpenter

### Joueur B

Sergent	Hallebardiers	Vougiers
A Wood	Watkin Waymes	Guy
Piquiers	Arbalétriers	Paysans
Crispin Perkin Bertin	Arbalister Jacque Roland Ben	Gam Radult

## 4 - Position de départ et début de l'action

- Le joueur B place ses personnages sur la colline
- Le joueur A fait entrer ses personnages par le côté 6 de la carte et commence la partie

## 5 - Règle spéciale

Limitation des munitions :

- Archers : 1D10 + 6
- Arbalétriers : 2D10 + 2

## 6 - Conditions de victoire

Est déclaré vainqueur le joueur qui, à l'issue des combats, contrôle la carte avec un minimum de trois personnages. Si cette condition n'est pas respectée, il y a match nul.

Carl PINCEMIN

## Tranchemer

### 1 - Historique

Août 1203 : après un violent combat nocturne, l'armée française, venue assiéger Chateau-Gaillard, a repoussé une contre-attaque terrestre des Anglo-normands (voir CLAYMORE n°6). Alors que le jour se lève, se présentent les navires du pirate Alain Tranchemer. Leur mission est simple : détruire le pont de bateaux établi sur la Seine par les Français et couper ainsi en deux le dispositif de Philippe Auguste.

### 2 - Les cartes



Anglo-normands

4	2
La tour de guet	L'abbaye
2	4

### 3 - Les camps en présence

Les Anglo-normands

Chevaliers à pied		Hallebardiers	Vougiers
Sir Alain Aelfwine (H) Aethdred (H) Beortulf (H) Ceolred (H) Edmund (H) Edward (H) Hygeberht (H) Sir Piers Sir richard Sir Roland Tostig (H) Wulfgar (H)		Frédérick Watkin	Guy Jean Rees Robin Tybalt
Sergent	Piquiers	Archers	Marins
Sgt Tyler	Aelfric (C) Aelmaer (C) Aethelberht (C) Ben Eardwulf (C) Mark Perkin Weohstan (C)	Bowyer Chretien Fletcher Mathias	Aelfere Cerdic (P) Eadred (P) Eadwig (P) Eanulf (P) Gam Hugh (P) Wilfrid (P)

+ 2 Drakkars et 4 grappins

## Les Français

Chevaliers (à pied)	Hallebardiers	Sergents
Sir Gilbert Sir Clugney Sir Conrad Sir Gaston Sir Gunter Sir James Sir Jaques Sir John Sir Peter Sir Roger Sir Thomas Sir William	Ben Geoffrey Hubert Naymes Otto Tom Wynken	Sgt Arnim Sgt Martin
Piquiers	Arbalétriers	Paysans
Bertin Crispin Hal Odo Wat	Arbalister Codemar Denys Francisco Giles Jacopa Nicholas	Carpenter Cedric Farmer Giles Gobin Radult Salter Smith Wulf

#### 4 - Placement initial et début de l'action

- Les 3 galiotes sont placées sur les plieuses centrales des cartes, proue contre poupe, de manière à barrer toute la largeur du fleuve : elles constituent le pont de bateaux.

Chaque élément du pont est lié à son (ou ses) voisin(s) et/ou à la terre ferme par 2 grappins : il y a donc 8 grappins en jeu.

- Les paysans français sont placés sur le pont.

Les arbalétriers sont placés n'importe où sur les cartes.

Les sergents et les piquiers français sont placés n'importe où, sauf sur le pont.

- Les navires Anglo-normands commencent ensuite la partie en entrant par les cotés indiqués.

- Les chevaliers français entrent au tour 1 par le ou les cotés de leur choix.

- Les hallebardiers français entrent au tour 3 par le ou les cotés de leur choix.

#### 5 - Règles spéciales

- Tous les sergents et chevaliers portant une hache sont considérés comme des "Hirdmen".

- Du fait du courant, les navires voient leur capacité de mouvement réduire de 2 points (il faudra pour atteindre la vitesse 3 consacrer 5 paires de rameurs à la tâche).

- le courant coule d'amont vers l'aval et entraînera dans cette direction (cotés 2A de G et 4T) tout navire non activé par des rames ou non accroché à un élément stable (terre ferme y compris) et tout élément du pont désolidarisé de ses voisins (et de la terre ferme). La dérive sera de 2 cases par tour.

#### 6 - Conditions de victoire

Si à un moment du jeu, un des éléments du pont dérive à plus de 2 cases du reste de l'ouvrage, les Anglo-normands remportent une victoire morale. La victoire totale appartient au camp qui arrive à tuer tous les chevaliers adverses.

#### 7 - Epilogue

Suivi d'une flottille, les 2 plus gros navires s'avancent. Le combat est féroce. Des rives, les arbalétriers accablent les bateaux de traits. Accrochés au pont, les Anglo-normands s'efforcent de couper les câbles. Les haches à deux mains font merveille. Finalement, une énorme poutre de chêne tombe sur les 2 navires et les fait couler.

Les petits bateaux Anglo-normands sont inondés de flèches et de pierre et doivent finalement renoncer devant les renforts français; Le siège peut commencer !

Christian DELABOS

Prochain épisode : "l'île des Andelys"  
(scénario CRY-HAVOC / VIKINGS)

## Sir CLUGNEY part en croisade

### 1 - L'histoire

Jérusalem !!! Jérusalem !!! L'appel de la Terre Sainte est trop puissant, Sir CLUGNEY n'y résiste pas, il décide de partir pour la ville Sainte avec ses vassaux. Laisant ses terres aux mains de sa femme, il traverse l'Europe et arrive dans les montagnes de l'Anatolie encore sous domination des Turcs Seldjoukides commandés par Maarat le Sanguinaire. La grande aventure peut enfin commencer...

### 2 - Les cartes

4	6	9
3 Oliveraie 1	9 croisée des chemins	7 12 Forêt 10
2	8	11

### 3 - Les camps en présence

#### Armée de Sir CLUGNEY

Chevaliers (à cheval)	Sergents	Arbalétriers	Archers (arc court)	Hallebardiers	Piquiers
Sir Clugney Sir Roger Sir Gilbert Sir Gunter Sir John Sir William	Arnim A'Wood	Gilles Nicholas Bertrand	Bowyer Engerrand Fletcher	Ben Hubert Naymes	Ben Bertin Odo Perkin Wat

Paysans		
Baker	Farmer	Wulf
Carpenter	Gam	

#### Armée des Seldjoukides

Cavaliers lourds (à cheval)	Archers (à cheval)	Archers (à pied)	Arbalétrier	Frondeurs	Infanterie
Maarat Murda As Salih	Ayub Fakr Mongka Imad Qutuz Rashid Usamah	Mustafa Sadik	Jumaid	Jalil Mustaq	Abdul Husseyin Tossaun Fahsad Mohammed Shammin

### 4 - Positions de départ et début de l'action

- Les troupes du Maarat entrent en premier par le côté 10 de la carte forêt
- Les croisés de Sir Clugney entrent alors par le côté 3 de la carte oliveraie.

### 5 - Conditions de victoire

Les croisés doivent à tous prix quitter l'Anatolie pour rejoindre la ville d'Antioche, il faut donc qu'ils sortent par le côté 10 de la carte forêt avec au moins un chevalier, pour gagner. Si Sir Clugney est tué lors de la bataille, les croisés arrêtent de se battre, le joueur Seldjoukide a alors gagné.

Le joueur Turc doit empêcher les croisés de sortir ou bien tuer Sir Clugney pour remporter une éclatante victoire sur ces « maudits franjs ».

Fabrice RENIER

Prochain épisode du cycle Sir Clugney : "Les mines du roi Salomon" (Campagne CRY-HAVOC / CROISADES)

## SCÉNARIO CROISADES/ SIEGE

## La baliste de maître Jones

## 1 - L'histoire

Sur la route entre Alexandrette et Ravendel, un petit convoi a fait halte pour la nuit. Chargé par Jocelin II d'Edesse de ramener deux balistes à Ravendel, maître Jones est inquiet : de nombreuses bandes de Sarrazins ont été signalées dans la région. Pour parer à toute éventualité, l'ingénieur a fait mettre une des machines en position de tir. A l'aube, un nuage de poussière annonce des cavaliers; Amis ? Ennemis ?

## 2 - Le champ d'action

2 1 La plaine 3 4	1 4 point d'eau 2 3	1 4 L'oliveraie 2 3
-------------------------	---------------------------	---------------------------

## 3 - Les camps en présence

## Les Francs

Ingénieurs	Sergents	Hallebardier
Jones Baldric Dai	Lewellyn pugh	Fursa
Arbalétriers	Archer (arc court)	Paysans
Alric Roger	Myrlyn	6

1 chariot + 1 cheval  
1 baliste

## Les Sarrazins

Archers à cheval	Cavaliers bédouins
7	6

## 4 - Positions de départ et début de l'action

- La baliste est placée sur la colline.  
Le chariot est placé entre la colline et le point d'eau.
- Le joueur franc dispose ses personnages à un maximum de 15 cases de son matériel.
- Le joueur sarrazin commence la partie en entrant par le côté 1 de la carte "plaine".

## 5 - Règles spéciales

Limitation de munitions :

Archer court (20 flèches),  
arbalétriers (3D10 carreaux).

Pas de limitation pour les archers à cheval et la baliste.

## 6 - Conditions de victoire

- Le joueur franc doit sauver le chariot (et la seconde baliste) en le faisant sortir par le côté 2 de la carte "Oliveraie".
- le joueur sarrazin doit tuer les 3 ingénieurs et brûler le chariot (cf règles de SIEGE).

**Carl PINCEMIN**

## La patrouille des Elfes

### 1 - l'histoire

Depuis quelques semaines, sur la frontière nord de la forêt des Elfes, les cadavres de marchands et de leurs escortes ont été découverts affreusement mutilés.

Le Grand Conseil des Sages a envoyé des patrouilles d'Elfes rechercher la cause de ces massacres. Les enquêteurs doivent rester discrets et ne pas se montrer aux hommes.

### 2 - Le champ d'action

8	11
La croisée 5 des chemins	10 La forêt
6	9

### 3 - Les camps en présence

#### Les forces du Bien

groupe 1 : la caravane de marchands



Marchands	Sergent	Hallebardier
Léopold Phillip	A'Wood	Tom
Vougier	Piquiers	Paysans
jean	Wat Ben Odo	Gobin Gam Farmer Barney Simon Davrich

+ 6 mules

#### groupe 2 : La patrouille elfe

4 Elfes.

#### Les forces du Mal

Sorcier	Trolls	Wardogs
Shaman	3	2

### 4 - positions de départ et début de l'action

- Le joueur qui représente les forces du Bien place le groupe 2 sur des cases "arbre" de la carte forêt.

Les Elfes resteront invisibles jusqu'à leur entrée en jeu par un tir ou un déplacement.

- Le groupe 1 commence la partie en pénétrant sur la carte "croisée des

chemins" par la cases "side 6".

- Les forces du mal se placent après l'entrée en jeu du groupe 1 : Shaman sur la colline, les Trolls et les Wardogs sur des cases "broussailles". Leur déplacement a lieu aussitôt après leur placement.

## 5 - Règles spéciales

- Shaman est un magicien de niveau 2 (150 pts).

Il ne peut-être blessé ou tué qu'avec des flèches.

il ne connaît que les sorts suivants : "Sorts affectant des personnages", "boule de feu", "faire apparaître des spectres".

Ses sorts ne connaissent pas de limitation de distance, mais Shaman doit voir la case visée. Seuls les arbres limitent sa vision.

Les spectres invoqués par Shaman apparaissent dans la mare.

- Les Elfes ont ordre de ne pas se montrer aux hommes. Mais devant le massacre des humains, les patrouilleurs désobéiront-ils aux instructions du Grand Conseil ?

Avant chaque tour de jeu, le joueur elfe lance 1 dé ( D10) ; dès qu'il obtient un total de 40 pts, les elfes interviennent en faveur des hommes.

## 6 - Condition de victoire

- Pour les forces du mal : Eliminer toute la caravane ou chercher la victoire aux points.

3 pts par homme tué, 5 pts par mule tuée et 10 pts par Elfe tué.

- Pour les forces du bien : Sortir le plus possible de personnages par le côté 8 de la carte "Croisée des chemins".  
Chaque homme valide sortant de la

carte rapporte 3 pts

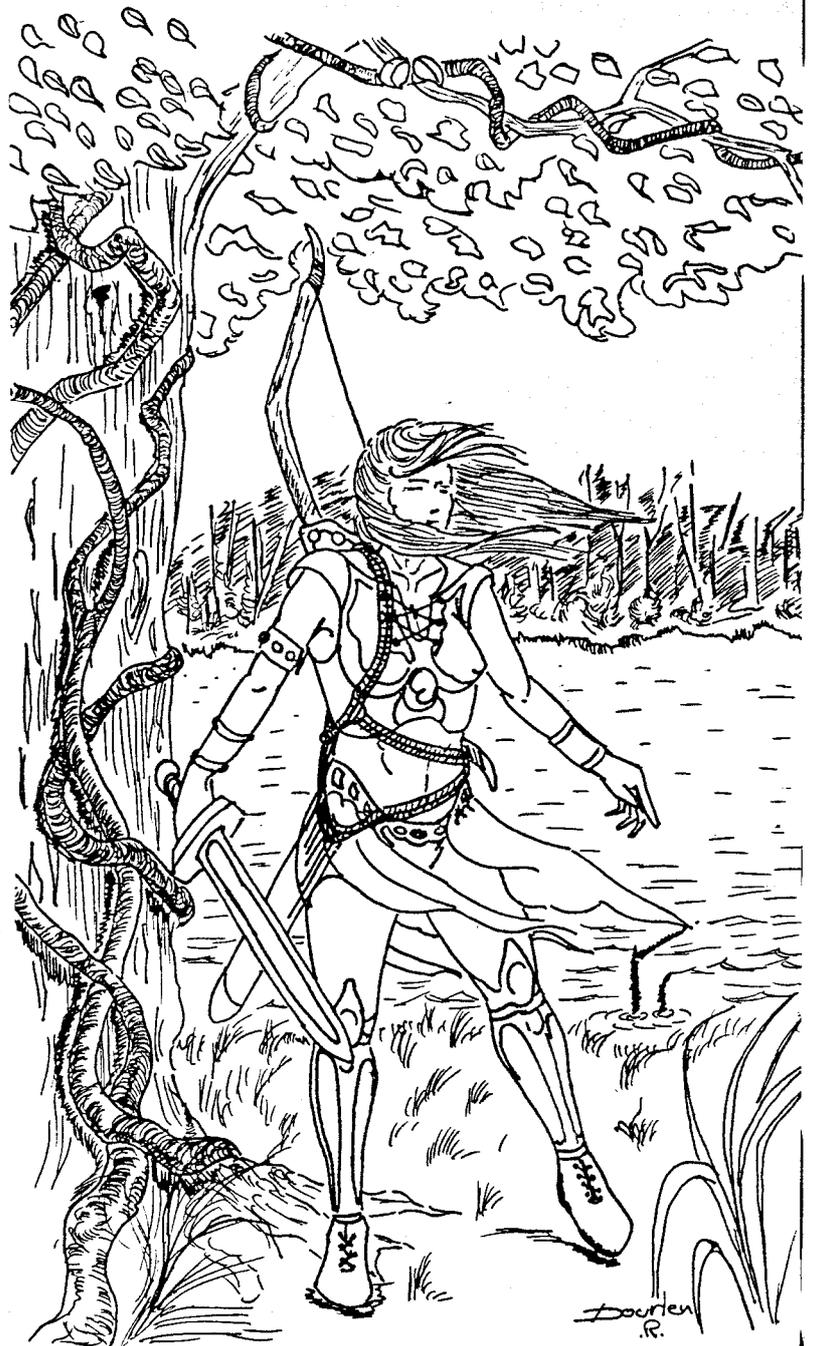
chaque homme blessé sortant de la carte rapporte 1 pts

chaque mule sortant de la carte rapporte 5 pts.

La mort d'un Wardog rapporte 10 pts (à la fin de la partie).

La mort de Shaman rapporte 20 Pts (à la fin de la partie).

Carl PINCEMIN

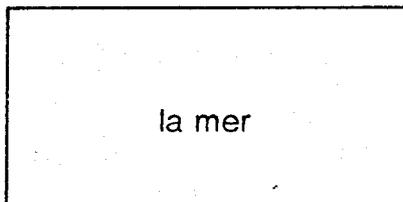


## La tête du capitaine

### 1 - L'histoire

En 1281, une flotte de 4400 navires mongols arrive en vue des côtes japonaises. Pour harceler les envahisseurs, les Japonais équipent une multitude de canots. Isolé du reste de la flotte, le navire du Bahadur El-arish est attaqué par 3 barques pleines de belliqueux samouraïs...

### 2 - le champ d'action



### 3 - les camps en présence

Equipage du navire mongol :

Bahadur	Archers mongols	Auxiliaires chinois	Marins coréens
El-Arish	Ayub Fakr Mongka	Hidemasa Tadamoto Taitaro Todo Zataki	Amakun Makoto Nakamura Omi Yoshikume Yoshiwara

+ un drakkar

### Samouraïs

Samouraïs	Archers Samouraïs
Ryuichi Ikina Kiyomasa Nagamasa Takuan Yukichi	Fudo Fuhito Kiyosi

+ 3 barques et 3 grappins

### 4 - placement initial et début de l'action

- Le navire mongol est placé au milieu de la carte
- Les barques japonaises commencent la partie en entrant par le coté de leur choix.

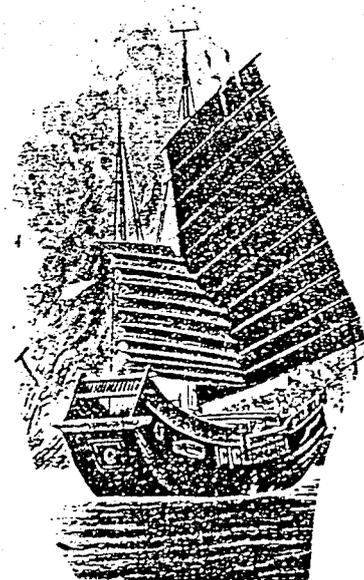
### 5 - Règles spéciales

- Utilisez ici tous les éléments contenus dans l'aide de jeu "L'armée mongole".
- Seuls les marins coréens peuvent ramer.

### 6 - Condition de victoire

- Pour les japonais, prendre la tête du Bahadur assure la victoire, même si tous les samouraïs sont tués.
- Pour les Mongols, conserver le Bahadur en vie est le seul moyen de gagner.

Christian DELABOS



D.R

## SCÉNARIO "Mongol" pour SAMOURAI / CROISADES

## Les égarés

### 1 - L'histoire

La Khan Maarat, à cause du brouillard, à débarqué séparé de la flotte mongole.

Le terrain qui le sépare du gros de la troupe est tellement accidenté que trois ou quatre jours lui seront nécessaires pour les rejoindre. Que de menaces pèsent sur lui et sa petite troupe loin de tout secours en territoire ennemi !

A moins qu'il ne trouve un pont pour traverser avec ses chevaux un impétueux torrent qui lui barre la route. ce qui le mettrait sûrement à l'abri de mauvaise rencontre et lui ferait gagner de précieuses heures.

### 2 - Les cartes

3 le temple 1	4	3 la plaine 1	4
4 le village du dragon blanc 3	2	5 la croisée des chemins 8	7

### 3 - Les camps en présence

#### Les japonais

Groupe n°1, 3, 4 et 8

#### Les Mongols

Cavaliers lourds mongols	Cavaliers légers mongols	Cavaliers lourds alains
Al-Kamil Abaga El-Arish Hakim Maarat	Tous	As-Salih Kilij Saladin

Soit au total 30 cavaliers

### 4 - Placement initial et début de l'action

- Japonais : le groupe n° 1 est disposé librement

sur la carte "village du dragon blanc" il ne peut bouger qu'à partir du 2° tour.

Le groupe n° 3 entre par le coté n°4 de la carte "la plaine" au 3° tour

le groupe n° 4 est placé sur la carte "le temple" ; les moines dans le temple et les ronins sur le pont ou à deux cases maximum

Le groupe n° 8 entre soit par le coté n° 7 soit par le coté n° 8 de la carte "la croisée des chemins" au tour n° 4

- Les mongols entrent au 1° tour par les cotés 2 et/ou 3 de la carte "le temple" entre les deux sorties de rivière, ils doivent donc traverser la rivière pour avancer

### 5 - Règles spéciales

Appliquez ici toutes les règles et aides de jeu concernant l'armée mongole (cf "l'armée mongole").

### 6 - Conditions de victoire

La victoire appartient au 1° joueur qui totalise 60 points de victoire

Les points de victoire s'obtiennent de différentes façons :

- chaque cavalier désarçonné rapporte 1 point (il peut-être désarçonné plusieurs fois)
  - chaque cavalier à pied blessé rapporte 2 points
  - chaque cavalier à pied tué rapporte 3 points
  - chaque cavalier à cheval blessé rapporte 4 points
  - chaque cavalier à cheval tué rapporte 5 points
- Un cavalier peut-être plusieurs fois désarçonné puis blessé à terre puis tué à cheval; à chaque fois, il rapporte à l'adversaire le nombre de points correspondant;

Le joueur japonais peut rechercher la victoire, en cas de défaite probable, par une cérémonie rigoureusement respectée du hara-kiri, il obtient, alors la victoire glorieuse.

## SCÉNARIO "Mongol" pour SAMOURAI / CROISADES

**" Il ne peut en rester qu'un ! "**

## 1 - L'histoire

Deux jeunes seigneurs issus tout les deux de puissantes familles, ont le projet de prendre la place vacante du seigneur de la région, Hadatatsu Hiroyama, mort sans héritier mâle. Cela mérite d'être décidé par le sort des armes dans une bataille honorable, c'est évident ! Le seul problème, puisqu'il en existe un, c'est l'invasion mongole...

Nos deux seigneurs réaliseront-ils l'union sacrée ou vont-ils s'entre-déchirer avant l'avance inévitable des cavaliers Mongols ?

## 2 - Les cartes

4	1 la tour de guet 3	2	3	4 côte n° 2 2	1
3	4 côte n° 1 2	1	3	4 la plaine 2	1

## 3 - Les camps en présence

Les Japonais

### Joueur A

Groupe 1 + Tomomoni, Tadanori, Kunika et Rokudai (samourais à cheval)

Groupe 7 + Matsuo, Masazumi et Toshinaga (ninjas)  
+ Tajima, Jomyo et Hochi (moines)

### Joueur B

Groupe 8 + Shigehira, Tadatsuna et Arimari (samourais à cheval)  
+ les groupes n°2 et n°9

+ Tokimasa et Yorikasa (ninjas)  
+ Benke, Sukenaga et Tadazumi (moines)

Les Mongols

Cavaliers lourds Mongols	Cavaliers légers Mongols	Cavaliers lourds alains
Al-Kamil Abaga El-Arish Hakim Maarat	Tous (x2)	As-Salih Kilij Saladin

Soit au total 59 cavaliers

## 4 - Placement initial et début de l'action

- Le joueur A entre par le coté n° 1 de la carte "côte n° 2" au 1° tour

- Le joueur B entre par le demi coté gauche de la carte "la plaine" entre le chiffre n° 2 et le coté n° 3

- Les Mongols sont disposés sur la carte "la tour de guet" et la demi carte supérieure "la côte n° 1" entre le milieu de la carte et le coté n° 4

## 5 - Règles spéciales

Utilisez les règles et aides de jeu contenues dans l'article "L'armée mongole".

## 6 - Conditions de victoire

**" il ne peut en rester qu'un "**

La victoire est acquise lorsque tous les personnages des 2 autres camps sont éliminés. Pour cela il est autorisé de s'allier avec n'importe que joueur

Une alliance n'est jamais définitive.

Une victoire peut être acquise par un des joueur japonais si il exécute la cérémonie du Hara-kiri, parfaitement.

**Carl PINCEMIN**

## L'ARMEE MONGOLE

«Nous avons vu, à la cour de l'empereur (des Mongols) le grand prince de Russie, le fils du roi de Géorgie, beaucoup de sultans et d'autres princes auxquels ils ne rendaient aucun honneur ; et même les simples Tartares qu'on leur donnait pour escorter, quelques misérables qu'ils fussent, passaient devant eux et prenaient toujours la meilleure place...» (Jean de Plan Carpin).

Au XIIIème siècle, l'ouragan mongol déferla sur l'Eurasie et réduisit en cendres villes et empires. L'Europe et la Terre Sainte subirent leurs attaques et le Japon dut repousser deux invasions. Voilà qui méritait bien quelques scénarios pour CROISADES, SAMOURAI et CRY-HAVOC...

Pour mettre en oeuvre ces scénarios, il manquait une aide de jeu : la voici...

## CHRONOLOGIE

1206	Temutchin prend le nom de Gengis-Khan : chef suprême des Mongols.		
1215	Prise de Pékin par les Mongols.		
1220	Prise de Bukhara et Samarkand:destruction de l'empire de Khwarezm.		
1221	Défaite des Géorgiens Conquête de l'Afganistan Bataille de Kalka : défaite russe		
		1235	Occupation de l'Azerbaydjan.
		1237-1240	Conquête de la Russie
		1241	Conquête de la Corée Invasion de la Pologne et de la Hongrie Bataille de Liegnitz : défaite polono-allemande Bataille de Mohi : défaite hongroise Les Mongols atteignent l'Autriche et la Croatie.
		1243	Défaite des seldjoukides à Erzindjan
		1256	Invasion et occupation de l'Iran
		1257-1258	Siège , prise et sac de Baghdad
		1258	Invasion mongole en Syrie Bataille d'Aïn-Djalûd : défaite mongole face aux Mameluks.
		1266	Invasion mongole en Thrace byzantine
		1274	Echec de la première invasion mongole au Japon
		1281	Echec de la seconde attaque mongole contre le Japon

## Composition Tactique

Une des grandes forces de l'armée mongole est d'être constituée en majeure partie d'une puissante cavalerie nationale. Pourtant, d'autres peuples ont combattu pour les Mongols : ces auxiliaires étaient essentiellement des fantassins.

### 1 - La cavalerie lourde mongole

Les membres de la cavalerie lourde étaient équipés d'une cote de mailles, d'une cuirasse à écailles, d'un cimenterre et d'une lance de 3m50. La plupart des cavaliers lourds portaient aussi l'arc mongol (cf ci-dessous).

Pour représenter les cavaliers lourds mongols, on utilisera les cavaliers samourais (SAMOURAÏ) et les Mamelouks royaux (CROISADES). On considère que seuls les samourais équipés d'arc portent l'arc mongol.

Cavalerie lourde mongole: Aromari, Jichu, Kunika, Masanaga, Munehisa, Rokudai, Shigehira, Tadanori, Tadatsuna, Tomomori, Al-Kamil, Abaga, El-Arish, Hakim, Maarat.

### 2 - Les cavaliers légers

La cavalerie légère mongole est composée exclusivement d'archers à cheval. Ces hommes portent l'arc mongol à double courbure, une arme encore plus puissante que le grand arc gallois.



## Modification du lancer de dé pour les tirs

Distance de tir	Courte distance pas de modif	Moyenne distance + 1 au dé	Longue distance + 2 au dé
Arc mongol à cheval	1 à 27 cases	28 à 50 cases	51 à 105 cases
Arc mongol à pied	1 à 30 cases	31 à 55 cases	56 à 110 cases

Tireur blessé : + 1 au résultat du dé

## Fréquence de tir et mouvement

Type d'arme	Fréquence de tir	Restrictions de mouvement
Arc mongol à cheval	Tir offensif et défensif →	Pas de limitation de de mouvement
Arc mongole à pied	Tir offensif seulement →	Potential de mouvement réduit de moitié
	Tir offensif et et défensif →	Mouvement impossible

## Tirs contre des personnages à cheval / 1D10

(Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute + 1 au dé)

Résultat suivant la couverture

Dé	Aucune	Légère	Moyenne
1	E	D	C
2	D	C	B
3	C	B	A
4	B	A	
5	A		

## Tirs contre des personnages à pied / 1D10

(Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute + 1 au dé)

Résultat suivant la couverture

Dé	Aucune	Légère	Moyenne
1	E	D	C
2	D	C	B
3	C	B	A
4	B	A	
5	A		
6	A		

Pour représenter les archers à cheval mongole, on utilisera les pions "archers à cheval", cavaliers légers seldjoukides", "Turcoples" et "mamelouks légers". On considère que tous ces pions portent l'arc mongol à double courbure.

Cavalerie légère mongole : Ayub, Fakr, Imad, Mongka, Qutuz, Rashid, Usamah ; Bar, Ruzzik, Yesugai ; Arnulf, Kamal, Merton, Mosul, Reuben, Tamara ; Baha, Fariz, Rashid, Taki, Vezelay, Yaghi.

### 3 - Cavalerie lourde auxiliaire

Certains peuples soumis par les Mongols, tels les Géorgiens, fournissaient une cavalerie lourde auxiliaire. Pour représenter ces hommes, on utilisera les pions "cavaliers lourds seldjoukides" (CROISADES).

cavalerie lourde auxiliaire : As - Salih, Kilij, Saladin.

### 4 - Infanterie auxiliaire

Au départ, les armées mongoles étaient composées exclusivement de cavaliers. Mais petit à petit, les peuples soumis fournirent une infanterie auxiliaire, bien utile dans le cadre des sièges...

Ces fantassins étaient russes, musulmans, chinois, coréens, géorgiens et arméniens. Pour représenter l'infanterie auxiliaire russe, on utilisera les pions "bondi" de VIKINGS.

infanterie auxiliaire russe : Askjel, Balder, Domar, Glum, Grim, Gyrd, Hadbard, Hermod, Otto, Runolv, Stig, Torleik, Torodd, Vagn, Yngve.

L'infanterie auxiliaire musulmane sera symbolisée par les pions "piquiers syriens" de CROISADES.

infanterie auxiliaire musulmane : Abdul, Ali, Baysan, Husseyin, Mesut, Tossaun.

Les pions "yari" et "archers" de SAMOURAI fourniront l'infanterie auxiliaire chinoise et coréenne.

Notez que les archers chinois et coréens sont équipés d'arcs courts.

infanterie auxiliaire chinoise et coréenne : Anitomo, Domei, Hiro, Hidemasa, Hoshii, Ishido, Jikkyu, Kenzan, Kiyama, Kobi, Korekado, Tadamoto, Taitaro, Tamazaki, Todo, Yabu, Yukio, Zataki.

archers auxiliaires chinois (arc court) : Asai, Asagi, Nobuzane, Obata, Omoshi, Saikaku.

La Géorgie et l'Arménie ont fourni de nombreuses troupes pour les campagnes mongoles en Syrie. Les pions "ceorls" de VIKINGS représentent les auxiliaires arméniens et géorgiens.

auxiliaires Arméniens et Géorgiens : Aelfric, Aelmaer, Aethelberht, Aelfward, Eadric, Eardwulf, Godwine, Ondheh, Oswald, Weohstan.

### 5 - Arbalétriers auxiliaires

Très peu nombreux, des arbalétriers chinois ou musulmans ont parfois combattu pour les Mongols.

arbalétriers auxiliaires : Jehangir, Nayeena

### 6 - ingénieurs

Les ingénieurs des armées mongoles étaient souvent des chinois. Pour représenter ces hommes, on utilisera les pions "moines" de SAMOURAI.

ingénieurs chinois : Harufusa, Harunaga, Hideaki, Kagesue.

### 7 - Machines de guerre

Les Mongols n'hésitaient pas à utiliser des machines de guerre dans le cadre de batailles en rase campagne. Tous joueur mongol pourra donc déployer les balistes en sa possession dans le cadre d'une bataille terrestre (CROISADES, ph 2.5, p46-47).

Rappelons que les pions "balistes" et les règles de jeu s'y appliquant sont contenus dans la boîte de jeu SIEGE.

# ELEMENTS STRATEGIQUES

## 1 - compatibilité pions / terrain d'opération

Le tableau suivant vous permettra de concilier réalisme historique et utilisation des pions à votre disposition.



D.R

Terrain d'opération \ Type d'unité	Europe	Moyen-Orient	Japon
Cavalerie lourde mongole	Samourais Mamelouks Royaux	Samourais	Mamelouks Royaux
Cavalerie lourde auxiliaire		Cavaliers lourds seldjoukides	cavaliers lourds seldjoukides
Cavalerie légère mongole (Archers)	Archers à cheval Cavaliers légers seldjoukides Mamelouks légers Turcoples	Archers à cheval Cavaliers légers seldjoukides Mamelouks légers Turcoples	Archers à cheval Cavaliers légers seldjoukides Mamelouks légers Turcoples
Infanterie auxiliaire chinoise et coréenne		Yaris Archers	Yaris Archers
Infanterie auxiliaire russe	Bondis		
Infanterie auxiliaire musulmane		Piquiers syiens	
Infanterie auxiliaire arménienne et géorgienne		Ceorls	
Arbalétriers auxiliaires chinois ou musulmans		Arbalétriers musulmans sans armure	Arbalétriers musulmans sans armure
Ingénieurs chinois	Moines	Moines	Moines

## 2 - Table d'achat

Cavalier léger mongol :  
3 ATT + DEF

Cavalier lourd mongol avec arc :  
3 ATT + 2 DEF

Cavalier lourd mongol :  
ATT + 2 DEF

Cavalier lourd auxiliaire :  
ATT + 2 DEF

Fantassin auxiliaire :  
ATT + 1/2 DEF

Archer auxiliaire (arc court) :  
2 ATT + DEF

Arbalétrier auxiliaire :  
3 ATT + DEF

Ingénieur chinois :  
4 ATT + 2 DEF



D.R

### 3 - Mouvements terrestres (Règles stratégiques CROISADES)

Nous ne prendrons pas en compte les modifications de potentiels de mouvement tactique inscrites à la page 103 des règles de CROISADES. Les Mongols ne courraient pas plus vite que les autres hommes et leurs chevaux n'étaient pas les plus rapides du monde.

Le potentiel d'un fantassin est donc de 8 points de mouvement.

Le potentiel d'un cavalier lourd est de 12 points de mouvement.

Le potentiel d'un cavalier léger est de 15 points de mouvement.

Par contre, les armées mongoles étaient très bien organisées du point de vue de la reconnaissance stratégique et du point de vue de l'intendance.

Cette excellente organisation porte ses fruits en matière de mouvement stratégique (ph 2.4, p 43 des règles de CROISADES).

Pour les mouvements stratégiques, le joueur mongol consultera le tableau suivant :

#### Potentails de mouvement

Catégorie de personnages      Nombre de points de mouvement stratégique

Animaux de trait et chariot/ Hommes à pied blessés	2
Hommes à pied en bonne forme/ Cavaliers blessés	3
Cavalerie lourde et mules	4
Cavalerie légère	6

### 4 - Commandement et moral des troupes

Une armée mongole se compose de 3 "tümen" de cavalerie comportant chacun dix mille hommes. Les chefs de "tümen" étaient choisis par le Khan : on les nommaient

"noyans". Aucun grand Khan n'ayant personnellement commandé une armée en Europe, en Syrie ou au Japon, nous ne prendrons en compte ici que les Khans.

Sachez que ces Khans étaient quand même de sang royal et descendaient de Gengis Khan. Les commandants d'armée qui n'étaient pas des Khans portaient le titre d'Orlok.

-Le samouraï Tadatsuna et le mamelouk Al-Khamil ont le titre de Khan ou d'Orlok.

- Les samouraïs Tomomori, Muneheisa et Jichu, les mamelouks Abaga et Hakim ont le titre de Noyan.

- Les autres samouraïs et les autres mamelouks royaux portent le titre de Bahadur (toute ressemblance avec un homme politique connu est involontaire ! ) et représentent l'équivalent des chevaliers européens.

- Les troupes auxiliaires doivent toujours rester groupées par composition ethnique dans un rayon de 10 cases. ces troupes sont peu fiables et cela est répercuté sur le tableau de moral.

#### Tableau de commandement

Classes de personnages	MONGOLS	Rayon de commandement	Potentiel de commandement
commandant suprême	Khan Orlok	12 cases	25 dignitaires de haut rang ou officiers
2-Dignitaire de haut rang	Noyan	10 cases	15 officiers ou sous officiers
3-Officier	Bahadur	8 cases	10 sous officiers ou Fantassins
4-Sous officiers	Cavalier léger mongol Cavaliers lourd auxiliaire	6 cases	8 Fantassins
5-Infanterie régulière	Fantassin auxiliaire	/	
6-Infanterie irrégulière	Paysan en armes		

## Tableau de Moral

Niveau de Moral	Mongols
15	Khan Orlok
12	Noyan
10	Bahadur Cavalier léger Mongol
9	
8	
7	Cavalier lourd auxiliaire
6	
5	
4	Fantassin auxiliaire
3	Ingénieur
2	Paysans en armes
1	Civils

## BIBLIOGRAPHIE

James CHAMBERS, Les cavaliers du diable, l'invasion mongole en Europe, Payot, 1988.

René GROUSSET, Le conquérant du monde (vie de gengis-Khan), Albin MICHEL, 1944.

René GROUSSET, L'empire des steppes, Payot, 1985.

Ian HEATH, Armies and Enemies of the Crusades 1096-1291, W.R.G.P., 1978.

Chantal LEMERCIER-QUELQUEJAY, LA PAIX MONGOLE, questions d'histoire, FLAMMARION, 1970.

Christian DELABOS

## OYEZ, OYEZ, GENTILS JOUEURS !

Pour parachever le test d'un scénario stratégique CROISADES consacré à la "croisade mongole", nous vous proposons une partie par correspondance. Faites vite car nous ne disposons que de deux places à offrir.

Pour tous renseignements contacter :

*CLAYMORE-NORMANDIE*  
 33, rue de Cronstadt  
 76300 SOTTEVILLE LES ROUEN

## Méthode pour joueur solitaire

Tous ceux qui ont un jour voulu jouer à CRY-HAVOC, SIEGES ou CROISADES en solitaire ont été confrontés aux problèmes des tirs et des actions, sans oublier les personnages assommés qu'il faut gérer pour les deux camps.

Comment, avec plus d'une dizaine de tireurs dans chaque camp, ne pas oublier tous les Tir off et Tir DEF, en respectant les mouvements possibles suivant la fréquence des tirs.

A moins d'avoir une très bonne mémoire, nous avons tous oublié des tirs ou fait tirer deux ou trois fois certains archers en DEF ou Off. Nous avons tous oublié des cases qui brûlaient ou un cavalier blessé qui est resté trois tours avant de remonter à cheval.

Pour pallier à ces désagréments, voici une quinzaine de marqueurs destinés au joueur solitaire.

Nous les conseillons aussi aux puristes qui désirent ne rien oublier et respecter entièrement les règles en jouant à 2 ou plus.

### 1 - Les marqueurs Tir OFF et Tir DEF

a) Il existe 2 types de marqueurs Tir OFF : un bleu et un rouge. De même pour les marqueurs Tir DEF : un bleu et un rouge.

b) \*Le marqueur bleu indique que le tir est possible, qu'il n'est pas effectué, et

qu'il faudra éventuellement avant ce tir prendre en compte les restrictions de déplacement du personnage.

\*Le marqueur rouge indique que le tir a eu lieu, et que les mouvements éventuels du personnage après ce tir doivent tenir compte de ce tir (potentiel de mouvement réduit de moitié, mouvement impossible etc...)

c) Voyons chaque cas d'après les règles de CROISADES :

\* Le joueur en solitaire joue alternativement le joueur A puis le joueur B

- Archer court : (à pied ou à cheval)

Le joueur A doit jouer en effectuant en premier ses tirs offensifs. Avant cette phase, 4 combinaisons de marqueurs se présentent à lui pour être placés sur l'archer court. (à pied ou à cheval)

Cas 1 Marqueurs Tir OFF et Tir DEF Bleu

Cas 2 Marqueurs Tir OFF seulement (Bleu)

Cas 3 Marqueur Tir DEF seulement (Bleu)

Cas 4 aucun marqueurs

1) - dans le cas 1, le joueur en solitaire décide de faire tirer son archer court en offensif et en défensif;

- il dispose deux marqueurs bleu Tir OFF et DEF sur l'archer.

- il effectue son tir offensif et remplace le marqueur Tir OFF BLEU par un marqueur

Tir OFF ROUGE, puis continue à gérer ses autres personnages.

- lors de sa phase mouvement, sans effort de mémoire, il constate que son tireur a effectué un tir OFF et qu'il peut l'utiliser pour un tir DEF. Il saura alors qu'il ne peut le déplacer que de la moitié de son potentiel mouvement.

- Une fois tous les déplacements effectués il pourra retirer le marqueur Tir OFF rouge, il reste alors un marqueur Tir DEF BLEU. (attention à retirer les marqueurs Tir OFF rouge après tous les déplacements)

- Lorsqu'en solitaire, il prend le contrôle du camp B et qu'il effectue les déplacements du camp B, il voit que cet archer du camp A peut effectuer un Tir DEF.

- Dès que ce tir DEF est effectué, le marqueur Tir DEF BLEU est remplacé par un marqueur Tir DEF rouge. Afin d'éviter plusieurs Tir DEF par cet archer.

\* Par la gestion des marqueurs Tir OFF et DEF, bleu et rouge, le joueur en solitaire gère tous ses personnages en respectant les limitations de mouvement sans jamais oublier un tir et en ne faisant jamais tirer plusieurs fois un archer en OFF ou en DEF.

2)-dans le cas 2, l'archer court effectuera un seul Tir OFF, puis pourra se déplacer de tout son potentiel mouvement.

- lors des Tirs défensifs l'absence de marqueur Tir DEF BLEU rappellera au joueur solitaire que cet archer ne peut pas effectuer des Tirs DEF, la priorité ayant été donné au mouvement sur le tir.

3) - dans le cas 3 le joueur décide de déplacer son archer du maximum de son potentiel mouvement puis de tirer en défensif. il place donc seulement un marqueur Tir DEF BLEU et n'effectue pas de tir OFF.

- lors de la phase mouvement l'absence de marqueur Tir OFF ROUGE rappellera au joueur que ce tireur n'a pas effectué

de Tir OFF et qu'il garde donc la possibilité de se déplacer sans limitation de mouvement.

- lors de la phase mouvement du camp adverse cet archer pourra effectuer un tir DEF.

Le marqueur Tir DEF BLEU sera remplacé par un marqueur Tir DEF ROUGE.

4) - dans le cas où aucun marqueur n'a été placé aucun tir n'est possible ni en OFF ni en DEF

- mais cet archer court peut se déplacer de tout son potentiel mouvement.

d) L'assassin

#### Poignard

- Les tirs n'influençant pas les mouvements, seuls les marqueurs rouges doivent être utilisés impérativement.

Tir OFF ROUGE après un tir offensif  
Tir DEF ROUGE après un tir défensif

e) Les lanceurs de Javelot.

Seuls les tirs offensifs sont possibles; Les marqueurs Tir OFF rouge seront positionnés après les tirs offensifs.

\* Dans les 2 cas (pour les poignards et les javelots) afin de voir du premier coup d'oeil les tirs OFF possibles, les marqueurs tir OFF BLEU peuvent être utilisés.

f) La fronde

Si un tir offensif est effectué, placer un marqueur tir OFF rouge sur le personnage qui possède la fronde. Lors de la phase mouvement son potentiel est réduit de moitié. Après le mouvement retirer le marqueur rouge;

g) Arc long à pied

Particularité, le tir DEF est possible seulement si l'archer n'a pas effectué de mouvement.

Dans le cas où le joueur décide au début du tour de le faire tirer en OFF et en DEF, puis change d'avis, et décide de le bouger, retirer le marqueur BLEU tir DEF le mouvement ne permettant pas le tir

défensif.

#### h) L'arbalète

Dès qu'un marqueur bleu est utilisé le mouvement devient impossible; D'où l'importance de choisir avant le tir OFF quel tir sera fait, puis en fonction du marqueur choisi, le placer. Ou avant le tir OFF choisir le mouvement à la place du tir.

i) Pour les ninjas et les shurikens de SAMOURAI nous vous conseillons d'appliquer la fréquence de tir et de mouvement des javelots et arc court.

j) Pour les arc longs à cheval de SAMOURAI nous vous conseillons d'appliquer la fréquence de tir et mouvement des arcs longs de CROISADE.

Ainsi, un Samouraï à cheval, s'il ne bouge pas, pourra tirer en OFF et en DEF.

## 2 - Le marqueur TIR RES<sub>(Tir réservé)</sub>

- ce marqueur veut dire que l'arme est prête à un tir.

- essentiellement destiné aux BALISTES afin de matérialiser son niveau d'armement et le fait qu'elles puissent tirer 2,3 ou 10 tours après la fin de son armement. Sans que le joueur ait besoin de noter quelles sont les balistes prêtes à l'emploi et celles qui ne peuvent pas tirer.

\* Pour les joueurs qui ne suivent pas à la lettre les règles de CROISADES ce marqueur sert aussi pour les arbalétriers.

- le placer sur un arbalétrier qui n'a ni bougé ni tiré ni combattu pendant un tour. le tour suivant le joueur pourra choisir en plus du tir OFF normal un tir DEF exceptionnel du fait que l'arme n'a pas tiré le tour précédent.

il dispose de 2 tirs en un seul tour.

Le tour suivant, la cadence de tir redevient normale.

## 3 - Le marqueur CHEVAL

- il est placé sur le cavalier qui décide de monter ou de descendre de cheval à la fin de la séquence 2 (pour CROISADES)

- pendant la séquence 5 du même tour, le marqueur CHEVAL rappelle au joueur solitaire le mouvement à effectuer pour son cavalier (montée à cheval ou descente)

- pour un cavalier blessé un 2ème marqueur sera placé afin de comptabiliser le nombre de tours nécessaire pour sa descente ou sa montée à cheval.

Le 2ème marqueur est placé à la fin de la 2ème séquence du 2ème tour. Les deux marqueurs sont retirés lors de la séquence numéro 5 du 2ème tour.

## 4 - Le marqueur action

\* le marqueur action sert pour les actions suivantes :

A - remonter un pont levés

B - abaisser un pont levés

C - ouvrir une porte (citée médiévale)

D - fermer une porte

E - allumer un incendie

F - éteindre un incendie

G - dégager une case devenue impassable

H - échanger des munitions

I - attacher un animal de trait ou des mules

J - détacher un animal de trait ou des mules

K - renverser une échelle

L - armer une baliste

M - etc.

\* le marqueur action est généralement placé à la fin du mouvement du personnage. Les actions sont toutes différentes et prennent toutes un temps différent.

Etudions-les.

## A, B, C, D, E,

- le personnage se déplace sur la case concernée à la fin de son mouvement un marqueur action est placé sur lui

(mouvement du tour 1)

- si durant tout un tour le personnage ne bouge pas, ne combat pas et ne tire pas, avant le mouvement (du tour 2) l'action est considérée accomplie, le marqueur est retiré, le pont levis est abaissé ou relevé, les portes sont ouvertes ou fermées. Le personnage peut à nouveau se déplacer normalement et les autres personnages peuvent utiliser le pont levis si il est abaissé par exemple.

\* les marqueurs action sont placés après le mouvement des personnages concernés et sont retirés avant la séquence 3 (mouvement) du tour suivant.

Exception : allumer un incendie

Lors de la phase combat qui suit la phase mouvement du tour 2, pour l'action allumer un incendie : le marqueur ACTION est remplacé par un marqueur FEU 1, si le résultat du dé le permet. Attention, condition impérative, le personnage n'ayant pas bougé au début de ce second tour lors de la séquence mouvement ni volontairement ni du fait des tirs défensifs.

## K (l'échelle)

- le personnage se déplace, à la fin de son mouvement le marqueur action est placé sur lui.

- contrairement aux actions précédentes le marqueur est retiré pendant la phase combat ou à la fin de celle-ci: l'action est alors accomplie (jet de dé etc...).

## F G H I J

- certaines actions prennent 1 seul tour si pendant ce tour il n'y a aucun mouvement des personnages ni combat, ni tir.

- avant la séquence tir OFF les marqueurs actions sont placés sur les personnages concernés, puis retirés lors de la séquence 5.

- du fait de l'interdiction de mouvement de ces personnages lors de ce tour, pour la réussite de cette action, seul un tir

défensif réussi empêche le personnage de mener à bien son action.

- cas particulier : dégager une case devenue impassable. Le marqueur est retiré après le mouvement et donc l'action des 2 hommes.

## L (le baliste)

\* avant la séquence 3 un marqueur action est posé sur l'ingénieur et son aide; Un second marqueur sera posé au tour suivant sur les 3 personnages avant la séquence 3.

\* Au troisième tour, avant la séquence 1, les deux marqueurs "action" seront enlevés de chaque personnage et remplacé par un marqueur RES tir sur le baliste. Elle est prête au tir et peut tirer soit en OFF soit en DEF ou lors d'un autre tour.

## 5 - Marqueurs Feu 1,2 et 3

- un personnage arrive sur une case. Le joueur A veut qu'il allume un incendie. Un marqueur action est placé sur lui.

- aucune action de l'adversaire ne le contrarie ni tir ni combat. Il ne bouge pas lors de la séquence mouvement de son camp ni volontairement ni du fait des tirs défensifs.

Lors de la séquence 4, si le jet de dé le permet, un incendie est allumé: le marqueur action qui est sur le personnage est remplacé par un marqueur Feu 1 sur la case incendie.

- à chaque tour suivant, après la séquence mouvement et avant la séquence combat, le marqueur est remplacé par un autre marqueur Feu 1 puis Feu 2 puis Feu 3.

A la place du marqueur Feu 4 la case est considérée comme détruite.

## 6 - Marqueurs charge et contre charge

Idem que ceux existant dans CROISADES

## 7 - Marqueurs combat

Tirer de la règle de siège tous les tireurs qui ont combattu au tour précédent ne peuvent pas tirer lors de la séquence tir OFF.

Dès qu'un tireur combat un marqueur combat est posé sur lui. Il ne sera enlevé qu'après les tirs offensifs qui suivent ce combat.

Le tireur ne pourra tirer qu'à la prochaine phase de tir défensif ou second tir (SIEGE et CRY-HAVOC).

## 8 - Les marqueurs ASSA et ASSB (assommé A et assommé B)

- le joueur A joue il assomme plusieurs adversaires lors des combats et a un chevalier lui appartenant qui est assommés par des tirs défensifs.

Le joueur A place des marqueurs A sur tous les personnages qui ont été assommés pendant son tour de jeu (sur le sien et ses adversaires).

- le joueur B joue. Lors de sa phase 5 tous les personnages qui sont assommés avec un marqueur ASSA sont remis sur pieds (avant que ne rejoue)

- même méthode pour le joueur B

\* en résumé : quelque soit le joueur, sont remis sur pieds tous les personnages (quelque soit leur camp) qui ont un marqueur ASS qui correspond au tour du joueur avant que celui-ci ne rejoue.

Carl PINCEMIN





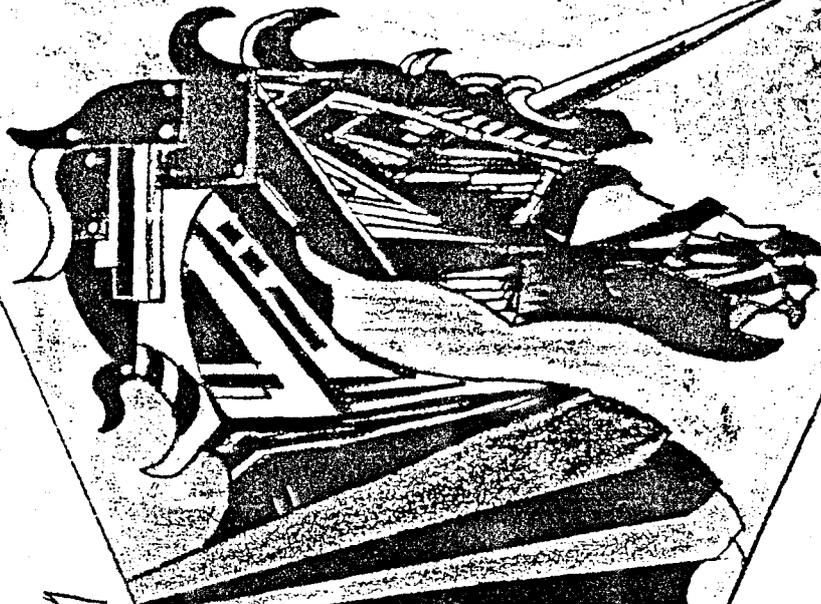
# L'épée d'Aymeric



combats de spectacle  
initiation à la cascade

cours stages  
tél. 35 15 22 10

La



# LICORNE NOIRE

**LA LICORNE NOIRE**

**26, rue eau de**

**Robec**

**76000 ROUEN**

**Téléphone : 35.89.59.49**



association loi 1901

*FABRICATION D'ACCESSOIRES, DECORS  
ET COSTUMES EN RESINE.*

*Réalisation de casques, armures, boucliers  
et broches...*