

Le fanzine de l'épopée médiévale.

CLAYMORE

Articles, aides de jeu

et scénarios

pour

CRY HAVOC,

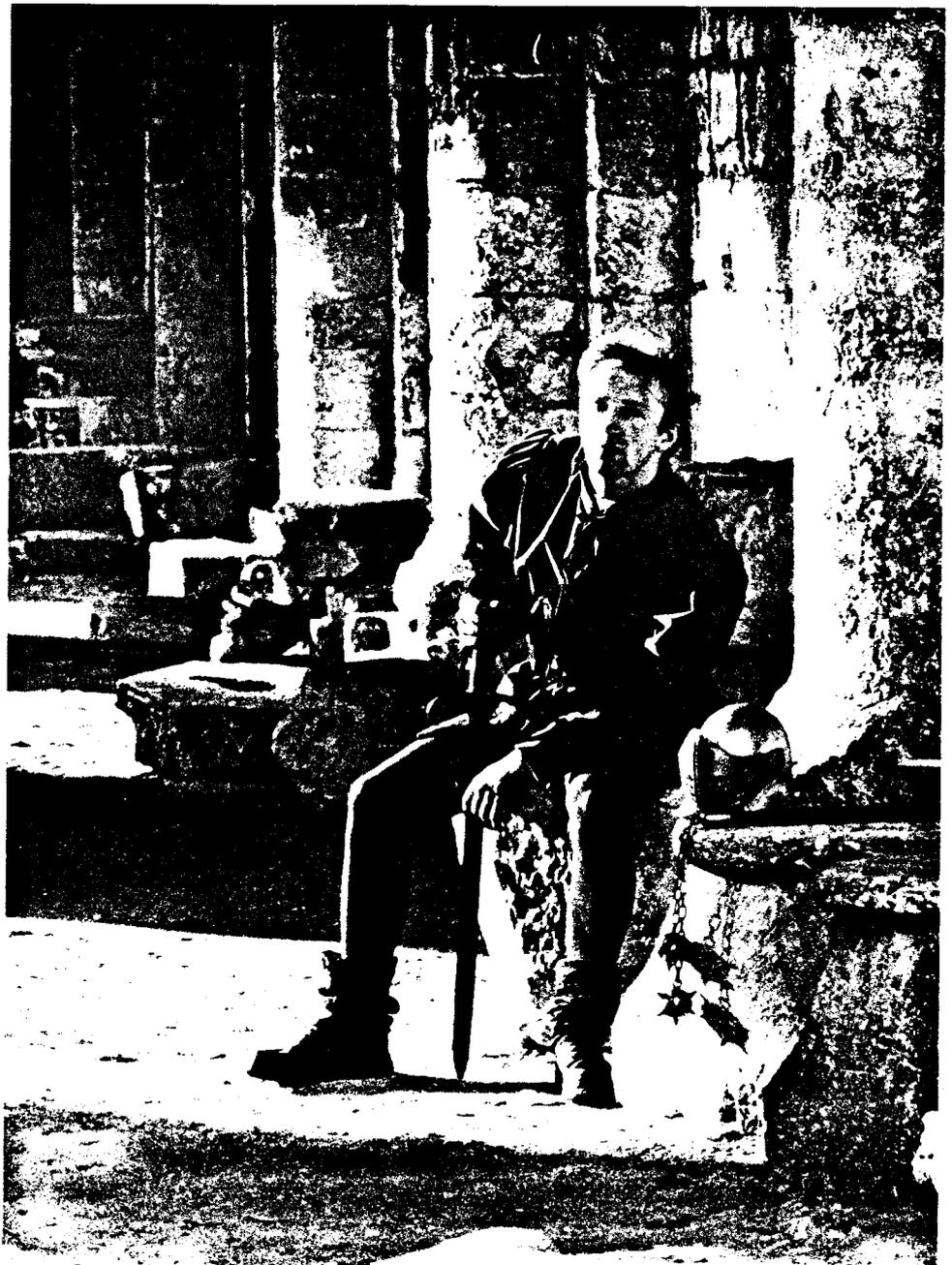
siège,

croisades,

samourai,

VIKINGS

dragon noir.



Numéro 8

Juillet - Décembre 1995

Prix en boutique: 20 Fr

EDITO

Encore une fois nous sommes en retard!

C'est hélas souvent le lot des publications du type de *Claymore*. Car, une fois de plus nous avons été débordés.

Oui, nous avons de bonnes excuses!

Bien sur, je ne résiste pas au plaisir de vous refaire le coup du lapin blanc: le bougre s'est révélé être carnivore! Les amateurs des Monty Python et de *Sacré Graal* me comprendront (les autres sont priés d'aller voir ce film génial!).

D'abord, nous avons contribué à la réalisation de plusieurs articles pour les "bibles" que sont *Vae Victis* et le *Journal du Stratège*: cela nous a pris du temps et est aussi cause de ce fâcheux retard de livraison.

De plus, vous remarquerez que nous avons amélioré la présentation intérieure et le volume (en contenu) de *Claymore*. Cela nous a pris du temps (essayez de taper avec deux doigts en portant des moufles et vous aurez une idée de ma virtuosité dactylographique!). Mais de nouvelles recrues, plus douées que nous en informatique, devraient permettre de vous livrer le prochain numéro en temps et heure...

En ce qui concerne le présent numéro, notre volonté de faire au plus vite nous a amené à apporter moins de soin que nous l'aurions voulu à la traduction du travail d'un de nos lecteurs italiens: **Pietro DI CREMONA**. En effet, ses tables d'achats de pions comportent encore quelques mots en italien... Mais comme tous nos lecteurs parlent la langue de Dante, cela ne devrait poser aucun problème. Merci encore à toi Pietro!

Et quelles nouvelles nous porte le vent?

Hélas, rien de nouveau du côté d'EUROGAMES sinon que la sortie du "port fortifié" aura lieu après celle de la boîte n°3 de DRAGON NOIR, elle-même annoncée pour la semaine des 4 jeudis! Bref, la gamme ne se renouvelle toujours pas et cela limite nos possibilités de création. Bien des projets vont rester dans nos cartons faute de matériel...

C'est pour cette raison que nous pensons élargir un peu le contenu de *Claymore* à l'ensemble du wargame médiéval (pions et figurines) tout en conservant une nette prédilection pour la série CRY-HAVOC. Parmi nos projets CRY-HAVOC, un dossier sur la Reconquista, une aide de jeu sur la marine byzantine, moult et moult scénarios dont la fin du cycle "Château-Gaillard" et un scénario stratégique pour CROISADES.

Tous vos articles, aides de jeu, scénarios et "coups de gueule" sont toujours et encore les bienvenus!

Une mauvaise nouvelle pour finir, l'inflation, et surtout la prochaine hausse des tarifs postaux nous obligent à augmenter le prix de l'abonnement à *Claymore*: il vous vous faudra désormais payer 55 Fr pour pouvoir continuer à lire nos 2 numéros annuels. Sans vos abonnements *Claymore* n'existerait pas, merci encore à vous.

A très bientôt, amis lecteurs!



Arctien
BEDENFUK
56

SOMMAIRE

Articles

- Les Hussites p 4
- *Guillaume le Maréchal* (fiche de lecture) p 30

Scénarios

- Les chariots de feu (CRY-HAVOC/SIEGE/CROISADES) p 6
- Crève-la-faim (CRY-HAVOC/SIEGE/CROISADES) p 8
- Le gué du fou (CRY-HAVOC/SIEGE) p 9
- Stirling Bridge (CRY-HAVOC/SIEGE) p 10
- La chute des lions (SIEGE) p 11
- Nuit agitée sous les palmiers (CROISADES) p 12
- Pour la mort d'un fils (SAMOURAI) p 13

Aides de jeu

- La cavalerie lourde (Règles optionnelles) p 14
- Errare Humanum Est (Les erreurs de tir) p 16
- La IIIème croisade (compte rendu de partie) p 18

CLAYMORE-NORMANDIE, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen.

N°ISSN 1169-4831

Numéro 8, tiré à 80 exemplaires.

Rédaction: Fabrice Renier, Christian Delabos.

Secrétariat: Noëlle Martel, Christian Delabos.

Photo de couverture: *Soldat hussite* par Sylvain Fahy.

Illustrations internes: Aurélien Bedeneau (pages 2 et 8), Jean Malville (page 6) et Alain Robet [C° JCER, 1989] (page 14).

LES HUSSITES



Au Moyen Age, la Bohême est une région fortement germanisée, seuls le peuple et la petite noblesse revendiquent la "nationalité" tchèque. Entre les communautés allemande et tchèque, les dissensions sont nombreuses. Lorsqu'en 1348, Charles IV fonde l'Université de Prague, la majorité des postes est accordée aux Allemands, soulevant l'indignation des Tchèques.

Le conflit s'envenime lorsque les universitaires tchèques reprochent aux Allemands leur soutien inconditionnel au Pape et à son allié, l'Empereur, alors qu'eux souhaitent une Réforme de l'Eglise. Les enseignants allemands, mis en minorité, quittent Prague.

Jean Hus, alors recteur de l'Université, devient le porte-parole des Réformistes tchèques. Il se trouve opposé à la Papauté, en tant que réformateur et à l'Empereur comme défenseur de la nationalité tchèque. Jugé hérétique par le concile de Constance (1415), Jean Hus est condamné à mort.

En le brûlant, l'Empire et l'Eglise en font le martyr de la nation tchèque et déclenchent un soulèvement populaire et nobiliaire. Pendant 16 ans, les portes de Prague vont se fermer devant l'Empereur et l'armée hussite va faire trembler l'Europe.

Les batailles hussites :

- Prague:

Sigismond, roi de Hongrie et de Bohême et empereur du Saint-Empire, répondant à l'appel à la croisade lancé par le pape Martin V, envoie des troupes vers Prague. Les disciples de Hus se regroupent sous le commandement de Jan Zizka, tacticien de génie et soldat expérimenté (il a été au service des Polonais contre les Chevaliers Teutoniques).

Les Hussites ferment les portes de Prague et se retranchent hors les murs, sur la colline de Witkov. Quand l'armée de Sigismond attaque, le 14 juillet 1420, Zizka les repousse avec 9000 hommes.

- Hutna Hora:

Après la défaite de Prague, Sigismond prend lui-même la tête de la croisade. Fin 1421, il arrive en Bohême, à la tête d'une imposante armée, sûr de vaincre grâce à sa supériorité numérique. Mais, de son côté, Zizka, avec 25 000 hommes, a mis au point une nouvelle organisation militaire comprenant une artillerie mobile et les fameux chariots fortifiés.

Les armées se rencontrent à Hutna Hora (Kuttenberg) le 6 janvier 1422. Le système défensif du cercle de chariots arrête la charge de l'armée de Sigismond qui subit de terribles pertes. Une contre-charge de la cavalerie hussite met en déroute les croisés qui laissent de nombreux morts sur le champ de bataille. Les rescapés se repient à 25 kilomètres au sud-est de Kutna Hora.

- Nemecky Brod:

Zizka et son armée très mobile poursuivent Sigismond. Ils rejoignent les croisés, le 10 janvier à Nemesky Brod. Une nouvelle fois, la victoire hussite est écrasante. Sigismond perd 50% de ses 23 000 hommes et lui-même échappe de peu à la capture.

Cette bataille met fin à la première croisade. Les trois suivantes n'ont guère plus de succès. L'Empereur renonce, d'autant que le parti hussite est en proie à une guerre interne. Deux courants, les extrémistes Taborites et les modérés Utraquistes, s'affrontent.

Zizka, à la tête de Taborites, bat à plusieurs reprises les Utraquistes:

Horic et Strachov (1422), puis Skolic et Malesov (1424).

Le 11 octobre 1424, Zizkameurt. Le pasteur Andrew Procop "le Grand" prend la tête du parti Taborite.

- Usti nad labem:

Après cette guerre entre Hussites, Sigismond rassemble une nouvelle armée de quelques 50 000 hommes et marche jusqu'à Usti nad Labem (Aussig, sur l'Elbe). La bataille est un nouveau désastre pour Sigismond. L'armée impériale attaque le cercle des chariots et réussit à y pénétrer en partie. Procop lance alors une contre-attaque avec sa cavalerie et écrase les croisés qui ont entre 3000 et 4000 tués.

Les Hussites passent à leur tour à l'offensive. Ils pillent et brûlent la Hongrie, l'Autriche et l'Allemagne (Saxe, Bavière). Aucune armée ne peut leur résister (victoires sur l'Empire à Tachau en 1427, puis sur les troupes papales à Domazlice en 1431). La terreur ne prend fin que lorsqu'une nouvelle guerre éclate entre les deux courants hussites.

- Cesky-Brod:

Cette bataille entre Hussites a lieu le 30 mai 1434 à Cesky-Brod (Lipan). Procop et les Taborites affrontent l'armée Utraquiste. Les Utraquistes attaquent le cercle de chariots et sont repoussés. Les Taborites, trop sûrs de leur victoire, sortent et poursuivent l'ennemi. La cavalerie Utraquiste contre-attaque, écrase la cavalerie Taborite, puis l'infanterie. Seuls quelques centaines de Taborites parviennent à regagner le cercle. Ce combat fratricide fait 18 000 victimes, parmi lesquelles Procop. Les Taborites sont définitivement vaincus.

Deux ans plus tard, le pays exsangue reconnaît l'autorité de Sigismond et celle de l'Eglise catholique romaine.

L'armée hussite :

- Description :

"Dans le Royaume de Bohême, l'Empereur et les grands princes des Allemagnes pour réduire (les Hussites) par force eurent grans batailles contre eux et y perdirent

moult de gens des leurs et oncques ne les purent réduire. Quand ils venaient en bataille contre les Allemands, ils s'enfermaient dans leurs chariots à chaînes de fer et avaient grans bâtons forts, où avait au bout une chaîne de fer et au bout de la chaîne une boule de plomb et à chacun qu'ils frappaient ils abattaient un homme et par ce moyen demeurèrent toujours en leurs chariots fortifiés." Gilles LE BOUVIER, *Le livre de la description des pays*.

La tactique des chariots fortifiés ou *Wagenburg* a été inspiré à Zizka par les Russes qu'il avait vus mettre en cercle leurs *goliaigorod* (forteresses mobiles) lors des guerres contre les Tartares.

Zizka utilisa d'abord tous les véhicules qu'il trouvait puis, il fit construire des chariots renforcés capables de transporter un petit canon et équipés de chaînes permettant de les relier les uns aux autres. Ces chariots étaient tractés par quatre chevaux. Protégés derrière ces chariots, les paysans de Bohême purent stopper les charges de cavalerie croisée.

Lors des premières batailles, les *wagenberg* ne permettaient qu'une attitude défensive. Avec de l'entraînement et de la discipline, Zizka en fit une armée offensive. Un corps spécial de conducteurs fut formé. Sur un ordre, ils pouvaient placer leurs chariots suivant différentes formations (triangle, cercle ou colonne), détacher les attelages, enchaîner les chariots en un temps record, au nez et à la barbe d'un ennemi décontenancé par cette nouvelle forme de guerre.

Grâce au soutien des fabricants d'armes, Zizka développa l'usage des armes à feu. Un tiers des hommes à l'abri dans les chariots disposaient, paraît-il, de canons à main. Une impressionnante artillerie mobile épaulait aussi les tireurs.

- Ordre de marche :

Lorsque le relief le permettait, l'armée hussite se déplaçait en cinq colonnes parallèles. Les deux colonnes de wagons situées "à l'intérieur" étaient plus courtes, afin de gagner plus rapidement leurs positions défensives, à la tête et à l'arrière du rectangle ou du cercle de chariots (appelé *lager* ou *camp retranché*).

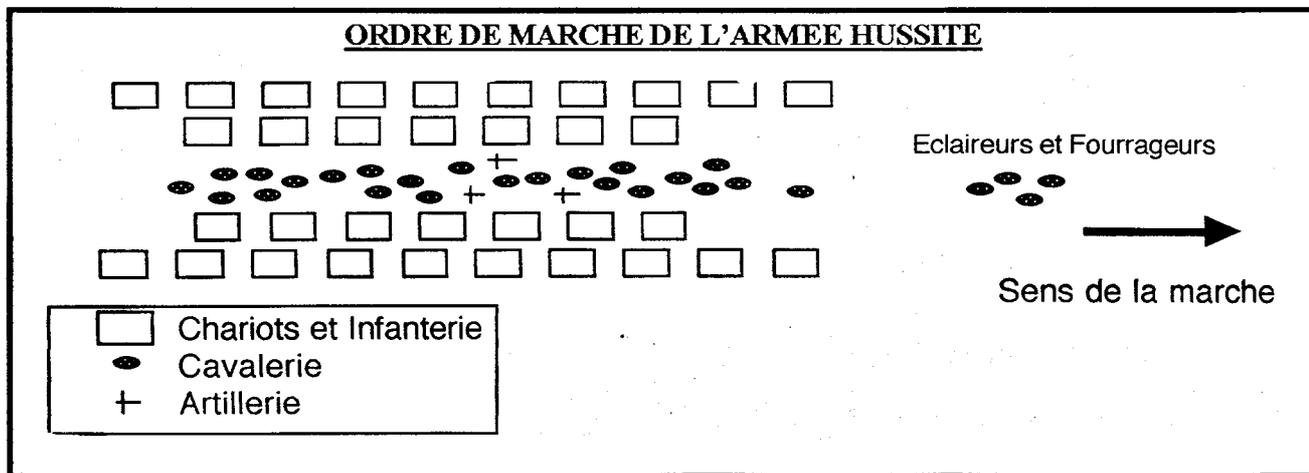
L'armée impériale :

L'armée allemande connaissait à cette époque l'essor incontestable de l'infanterie au détriment de la cavalerie. L'infanterie coûtait moins cher et les formations suisses s'étaient taillées une solide réputation sur les champs de bataille. L'armée allemande s'orientait déjà vers l'armées de Lansquenets.

En 1422, lors de la diète de Nuremberg, l'empereur Sigismond et les princes allemands mirent sur pied deux armées pour lutter contre les Hussites : l'une destinée à faire campagne, l'autre chargée de débloquer la forteresse de Karlstein. la première se composait essentiellement de cavaliers, tandis que la seconde voyait la prépondérance des gens de pied : 1656 cavaliers (sur les 5910 prévus!) et 31 000 piétons (sur 37 400).

A côté des fantassins, apparaissait l'artillerie. En 1431, l'armée allemande devait compter une centaine de bombardes. Cependant, l'artillerie hussite a toujours été supérieure et empêcha les bombardements de camp retranché.

Philippe GAILLARD



BIBLIOGRAPHIE :

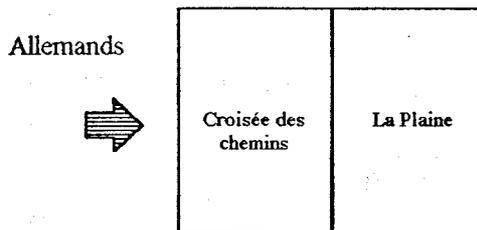
P. CONTAMINE, *La guerre au Moyen-âge*, Nouvelle Clio, 1992.
 W. KOCH, *La guerre au Moyen-âge*, P.M.L. éditions.
 J. V. POLISENSKY, *History of Czechoslovakia in outline*, Editions Bohemia International.

LES CHARIOTS DE FEU

1- L'histoire :

Après la première guerre entre Hussites, une des cinq armées taborites gagne la frontière de la Saxe. Les Chevaliers Teutoniques et un corps de soldats allemands tentent de s'opposer à la progression dévastatrice du convoi tchèque. Prévenus de la présence ennemie par ses éclaireurs, Murda, commandant de l'armée Hussite, a placé ses chariots en cercle et attend de pied ferme la charge teutonnie et teutonique.

2 - Le champ d'action:



3 - Les camps en présence:

Parti Hussite (31-638 pts)

COMMANDANT : Murda
CAVALERIE LOURDE : Hakim (iceck), Kilij (sky), Maarat (ovitch)
CAVALERIE LEGERE : Kamal, Mosul, Tamara, Reuben
CANNONIERS (à main) : Francisco, Giles, Jacopa
ARCHERS : Aylward, Bowyer
ARBALETRIERS : Forester, Gaston
SERGENTS : Llewelyn, Morgen
PIQUIERS : Aki, Arnold, Ben, Brendan, Bryn, Gareth, Hayden, Mordred, Perkin
PAYSANS : Cedric, Gobin, Smith, Salter, Wulf
MATÉRIEL : 10 chariots, 11 écrans, 3 bombardes

Parti allemand (39-1354 pts)

CAVALERIE LOURDE : Les 8 templiers, Sirs Conrad, Gunther, Lacy, Peter, Richard, Walter, Wulfric
SERGENT A CHEVAL : Baldwin
ARCHERS : Ansel, Fulk, Hugh, Peter, Reinier, William
ARBALETRIERS : Arnold, George, Henry, Jordan, Walter
HALLEBARDIERS : Ben, Bors, Evans, Frederick, Fursa, Geoffrey, Hubert, Naymes, Otto, Tom, Watkin, Wynken

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

Les chariots Hussites sont mis en cercle sur la carte plaine. Entre chaque chariot est placé un écran et/ou une bombarde. Deux hexs doivent être laissés libres et sont occupés par deux écrans (ils symbolisent la porte du camp). Les règles concernant les écrans (siège) sont appliquées.

L'armée Hussite est à l'intérieur du cercle et dans les chariots.

Note : les chevaux de trait ne sont pas représentés.

Les Allemands entrent au premier tour par le côté indiqué.

5- Règles spéciales :

Voir page de droite

6- Conditions de victoire :

Comme dans les guerres Hussites : « pas de quartier ». Le vainqueur est celui qui parvient à exterminer ses adversaires.

Philippe GAILLARD

LES CHARIOTS DE FEU

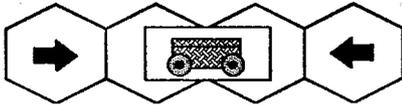
Les chariots

Chaque chariot peut contenir deux hommes. Seul le tir est autorisé à partir ou contre un chariot. Les occupants bénéficient d'une ouverture **Forte**.

Pour monter sur un chariot, le coût est de 4 P.M. et de 2 P.M. pour en descendre.

Pour rentrer dans le chariot et en sortir, suivre la règle Chariots (Claymore n°5).

Les occupants d'un chariot peuvent être attaqués en corps à corps par les extrémités. Ils bénéficient d'une colonne à droite (+):



Les chariots ne peuvent pas être déplacés.

Les bombardes

O Déplacement - Une bombarde peut être déplacée de 2 hexs par tour, par 4 hommes.

O Tir - Ces canons n'effectuent que des tirs directs. Les règles de restriction de tir sont les mêmes que pour les archers... Une bombarde peut tirer si elle se trouve derrière un écran.

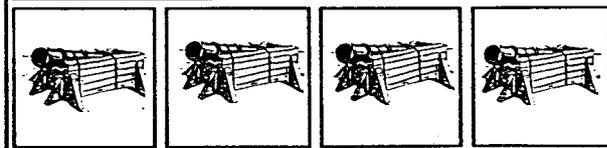
Une bombarde ne peut pas tirer sur un soldat qui se trouve à une distance de 2 cases et moins.

Pour qu'une bombarde puisse tirer, il faut qu'un soldat se trouve sur une case adjacente pendant toute la durée du chargement (et du tir).

Pour les résolutions des tirs et les cadences, utiliser les tables et les règles des « Balistes ».

Si le tir est raté, lancer 1 dé 6 pour savoir sur laquelle des six hexs adjacents est tombé le boulet.

Pions à découper



Les écrans

Un personnage (Hussite ou Croisé) peut déplacer un écran (potentiel réduit de 2 P.M.).

En combat, le défenseur est en position favorable (+). L'écran assure une protection forte

Les canons à main

Les arbalétriers Hussistes **Francisco, Giles et Jacopa** sont équipés de canons à main. Les règles, colonnes sur les tables de tir, cadences et portée sont les mêmes que pour les arbalétriers. Seuls les résultats diffèrent :

Tirs contre Personnage à cheval

	Allure	Léger	Moyen
1	F	F	E
2	F	E	D
3	E	D	C
4	D	C	B
5	C	B	A
6	B	A	-
7	A	-	-
8	-	-	-
9	-	-	-
10	-	-	-

Tirs contre Personnage à pied

	Allure	Léger	Moyen	Pesé
1	C	C	C	C
2	C	C	C	B
3	C	C	B	B
4	C	B	B	B
5	B	B	B	A
6	B	B	A	A
7	B	A	A	-
8	A	A	-	-
9	A	-	-	-
10	-	-	-	-

CREVE-LA-FAIM

1- L'histoire:

L'hiver s'annonce rigoureux et la famine sévit déjà. Poussée par le désespoir, une horde de miséreux quitte la forêt pour mettre à sac le moulin seigneurial. Le bruit court en effet que la farine va bientôt être transférée au château...

2- Le champ d'action:

12 La forêt
10
7 Le moulin
5
1 Le village
3

3- Les camps en présence :

les crève-la-faim

- + tous les paysans disponibles (CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES).
- + 5 vougiers de CRY-HAVOC.
- + 6 arcs courts de CRY-HAVOC.



les villageois

CIVILS: Audrey, Baldric, Blodwin, Dai, Edith, Jones, Léopold, Phillip.

le convoi de farine

- + CHEVALIER: Sir Gunter
- + SERGENTS: Sgt Arim et Sgt Martin
- + PIQUIERS: 12
- + ARBALETRIERS: 4
- + 6 mules
- + 2 chariots avec chevaux de trait.

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

- Les crève-la-faim se répartissent comme ils le souhaitent sur la carte "Forêt"; ils jouent en premier.
- Les villageois sont placés dans les bâtiments du village.
- Le convoi et son escorte sont placés sur la carte "Le Moulin", les mules et les chariots devant être à proximité du moulin.

5- Règles spéciales :

Un chariot transporte 15 sacs de farine, une mule en porte 3 et un homme n'en porte qu'un (son potentiel de mouvement est alors réduit d'un quart).

A la fin de chaque tour de jeu, on jette un D10. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au numéro du tour, les villageois interviennent. Si le chiffre est pair, ils se rangent du côté des crève-la-faim; si le chiffre est impair, ils renforcent l'escorte.

6- Conditions de victoire :

Chaque sac de farine rapporte 10 points aux crève-la-faim s'ils parviennent à le sortir par le côté ... de la carte "Forêt". Chaque sac que l'escorte réussit à faire sortir par le côté 12 de la carte "Village" rapporte 10 points à Sir Gunter.

De même, une mule ou un cheval vaut 10 points.

Stéphane JACQUES

LE GUE DU FOU

1- L'histoire :

Sir Lacy a décidé de prêter main forte à son beau-père Sir Raymond, assiégé par un groupe d'envahisseurs venus de l'océan. Accompagné de Blodwin, son épouse, il se met en route après avoir rassemblé ses hommes et des vivres.

Sir Richard, commanditaire des assiégeants, désire s'emparer du fief de Sir Raymond. Devant la réaction de Sir Lacy, il décide de faire coup double : il tuera le gendre et épousera la fille de son ennemi!

Le gué du fou semble être à Sir Richard l'endroit idéal pour réaliser ses noirs desseins...

2- Le champ d'action :

12 La forêt 10	4 Le gué 2	10 La forêt 12
----------------	------------	----------------

Notes:

- La carte "Forêt" n°1 peut-être remplacée par la carte "Croisée des chemins", la mare devant être positionnée à gauche.
- La carte "Gué" peut-être remplacée par la carte "Croisée des chemins", la mare placée à droite, ou la carte "Moulin à Eau", le moulin placé à droite.
- La carte "Forêt" n°2 peut-être remplacée par la carte "Campement" le campement doit être placé à droite, ou la carte "Village", la maison n°1 étant placée à droite.

3- Les camps en présence :

Le convoi

CHEVALIERS : Sir Lacy, Sir Fitzwaren, Sir Mortimer
 HALLEBARDIERS : Bors, Even, Fursa
 PIQUIERS : Aki, Arnold, Brendan, Hayden, Mordred, Stori
 ARCHERS : Aylwin, Dylan
 PAYSANS : Mathew, Morris
 CIVILS : Blodwin, Philipp

+ 2 chariots et 2 chevaux de trait

L'embuscade

CHEVALIERS : Sir Richard, Sir Gunter, Sir James, Sir John, Sir Piers, Sir Roger
 SERGENTS : Sgt Tyler, Sgt A'Wood

PAYSANS : Baker, Gam, Gilles, Gobin, Radult, Salter, Smith, Wulf

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

- + Le joueur de l'Emboscade place ses pions en premier, relève leur position sur un papier, puis retire de la carte tous les pions cachés dans les arbres, les broussailles ou tout autre hexagone couvert. Ces pions apparaîtront sur la carte dès qu'ils seront utilisés ou qu'ils seront découverts par l'adversaire.
- + Le convoi entre ensuite par le coté 12 de la carte "forêt" n°1.
- + Blodwin doit toujours être escortée par un homme d'arme et peut monter à bord d'un des chariots.
- + Ni Blodwin, ni son garde du corps ne peuvent conduire un chariot.

5- Règles spéciales :

- + Pour découvrir un pion embusqué, le déplacement d'un pion convoi doit traverser ou se terminer sur l'hexagone de cachette.
- + Aussitôt après cette découverte, tous les pions du convoi s'étant déjà déplacés pourront modifier leur position d'un hexagone, sans avoir à tenir compte des zones de contrôle, ni des limites de mouvement.
- + Lors de la découverte d'un pion embusqué, tous les pions embusqués qui lui sont adjacents se trouvent également mis à jour.

6- Conditions de victoire :

- + Le joueur du Convoi doit faire sortir au moins un chariot et un cheval, ainsi que Blodwin et Sir Lacy par le coté 10 de la carte "forêt" n°2.
- + Le joueur de l'Emboscade doit s'emparer d'au moins un chariot, tuer Sir Lacy et son conseiller Phillip et capturer Blodwin.
- + En cas de mort de Blodwin, le match nul est décrété immédiatement.

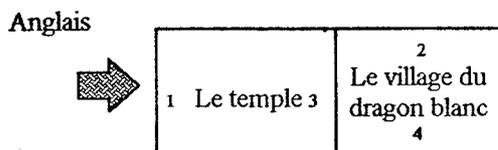
Pascal PELLOQUET

STIRLING BRIDGE (11 SEPTEMBRE 1297)

1-Historique:

Après le déclenchement de la révolte de William Wallace, John de Warenne, gouverneur de l'Ecosse pour Edward I, se met en marche contre les rebelles. Une armée écossaise commandée par William Wallace et Sir Andrew Moray prend alors position derrière le Forth, au niveau du pont de Stirling. Après une journée de négociations, les Anglais décident d'engager la bataille.

2-Le champ d'action:



3-Les camps en présence:

Les Ecossais

CHEVALIERS: Sir William, Sir Roland.
SERGENTS: Sgt Arnim, Sgt Llewellyn, Sgt Tyler, Sgt a Wood.
VOUGIERS: 5 (CRY-HAVOC)
PIQUIERS: 16 (C.H + S)
ARCS COURTS: 6 (C.H)
PAYSANS: 9 (S)

Les Anglais

CHEVALIERS: Sir Clugney, Sir Conrad, Sir Gaston, Sir Gilbert, Sir Richard, Sir Lacy, Sir Wulfric.
SERGENTS: Sgt Martin, Sgt Morgen, Sgt Pugh.
HALLEBARDIERS: 15 (C.H + S)
ARBALETRIERS: 4 (S)
ARCS COURTS: 6 (S)
PAYSANS: 11 (C.H)

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

Le joueur écossais place ses troupes sur les 2 cartes.
Le joueur anglais commence ensuite la partie en faisant entrer ses troupes par le coté 1 de la carte "Le temple".

5-Règles spéciales:

- La rivière n'est franchissable que par le pont.
- Les Ecossais porteurs de hache peuvent, lorsqu'ils combattent à pied, utiliser la règle des Hirdmen (voir VIKINGS p 12).
- Les paysans écossais peuvent utiliser la règle des coupe-jarrets (voir *Claymore* n°5, pages 22 et 23).
- Pour les chevaliers anglais, on utilise les règles concernant l'orgueil chevaleresque (Règles de base et avancée) page 15 de ce numéro de *Claymore*.

6-Conditions de victoire:

- Pour les Ecossais, il s'agit de contrôler le village situé sur la carte "Village du Dragon Blanc" et entre le coté 3 de la carte "Le temple" et la rivière.
- Pour les Anglais, il s'agit de contrôler le village et le pont.

Pour contrôler une zone, il faut y avoir au moins 3 pions présents et qu'aucun pion adverse non blessé ne s'y trouve.

7-Epilogue:

L'affaire se termina mal pour les Anglais qui perdirent au moins 1000 fantassins et 200 chevaliers (dont le commandant en second, Hugh de Cressingham). Incapable de forcer le passage, John de Warenne fut obligé de se replier sur Berwick. En récompense de ses services, William Wallace fut fait "Gardien de la couronne et chef des armées" écossaises.

8-Bibliographie:

Ian HEATH, *Armies of feudal Europe 1066-1300*, W.R.G.P., 1989.
Christopher ROTHERO, *The Scottish and Welsh Wars 1250-1400*, Osprey, Men-At-Arms series, n°151, London, 1990.

Christian DELABOS

LA CHUTE DES LIONS

1- Historique :

25 Juin 1218: les choses font de plus en plus mal pour les croisés qui assiègent Toulouse.

Guillaume Thomas, Garnier et Simon du Caire, chevaliers du comte de Monfort, sont déjà tombés et bien d'autres avec eux.

De son côté, Guy, frère de Simon de Monfort doit faire face à une sortie toulousaine.

Les enseignes frappées du lion de Monfort vont-elles chuter?

2- Le champ d'action :

8		
7	Croisée des chemins	5
6		
	A1 Cité médiévale	
		D2

3- Les camps en présence :

Les croisés

Groupe A

GUY DE MONFORT (à pied) : Sir Clarence
CHEVALIERS (à pied) : Sir Fitzwaren, Sir Mortimer,
Sir Wulfric
SERGENT : Llewellyn
HALLEBARDIER : Fursa
VOUGIERS : Cliff, Shawn
PIQUIERS : Gareth
ARBALETRIER : Emlyn
INGENIEUR : Jones
+ 2 écrans et un trébuchet

Groupe B

SERGENT : Pugh
HALLEBARDIER : Evans
VOUGIER : Godric
ARCHERS COURTS: Myrlin, Owen

Les Toulousains

CHEVALIERS : Sir Hughs, Sir Lacy

SERGEANTS : Morgen

PIQUIERS : Aki, Brendan, Hayden, Mordred, Stori

PAYSANS : David, Jasper, Mathew, Morris, Roger

ARCHER COURT : Idris

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

Le groupe A des croisés est placé sur la carte "Croisée des chemins".

Le trébuchet est placé sur la jointure centrale de la carte "Croisée des chemins" sur la 6ème et la 7ème case en partant du bord 5.

Les Toulousains se placent dans la cité et commencent l'action en sortant par la porte de la Dame Noire (considérée comme ouverte).

Le groupe B des croisés arrive à la rescousse au tour 5, par le côté 7 de la carte "Croisée des chemins".

5- Conditions de victoire :

+ Si les Toulousains parviennent à brûler le trébuchet et tuer Guy de Monfort avant le 15ème tour, ils remportent la victoire. Cela, même si tous les Toulousains sont tués.

+ Si les Toulousains ne parviennent à atteindre qu'un seul de leurs objectifs, il y a match nul.

+ Dans tous les autres cas, les croisés remportent la victoire.

6- Epilogue :

Guy est blessé à mort. Accouru à la rescousse, Simon de Monfort va périr à son tour : une pierre partie d'un mangoneau toulousain le frappe sur son heaume et fait "voler en éclat les yeux, la cervelle, les molaires, le front et les mâchoires" (Chanson de la croisade).

Christian DELABOS

NUIT AGITEE SOUS LES PALMIERS

1- L'histoire :

Sir Roger est un haut dignitaire croisé. Sa richesse et son audience auprès du roi en font un personnage influent et parfois gênant. Pour remédier à cet inconvénient, certains sont prêts à utiliser les grands moyens. Corruption et tentative d'assassinat en font partie.

Ainsi, lors d'une étape, au crépuscule...

2- Le champ d'action :

2	4
1 Oliveraie 3	3 Village 1
4	2

3- Les camps en présence :

Sir Roger et son escorte

- + CHEVALIERS: Sir Roger, Murda
- + SERGENTS MONTES: 2
- + TURCOPOLES: 6
- + CHAPELAINS: 4
- + PIQUIERS SANS ARMURE: 5
- + ARBALETRIERS SANS ARMURE: 3

le groupe de tueurs

- + ASSASSINS: Hassan, Talat
- + FANTASSINS SELDJOUKIDES: 4
- + BEDOUINS (à pied): 6
- + Les fantassins seldjoukides sont considérés comme étant des assassins.

4- Mise en place :

Le joueur "assassin" dispose d'un capital de 30 points pour corrompre des membres de l'escorte de Sir Roger. Pour ce faire, il choisit secrètement ceux-ci et déduit de son capital leur niveau de moral (Cf. tableau de moral, fiche de jeu n°1). Il les note sur une feuille qui servira de preuve le moment venu.

Le joueur "Sir Roger" dispose ensuite ses personnages de la manière suivante:

- . chevaux sur la carte "oliveraie", gardés par deux hommes de troupe et deux paysans;
- . trois hommes de l'escorte en faction sur la carte "village" (sauf dans les bâtiments);
- . autres personnages sauf Sir Roger dans les bâtiments du village.

Le pion représentant Sir Roger n'est pas placé sur le tapis de jeu, le joueur indique sur une feuille le bâtiment et la pièce où il se trouve.

Le joueur "assassin" commence alors la partie en introduisant ses hommes par le côté 1 de "l'oliveraie".

5- Règles spéciales :

Tant que l'alerte n'est pas donnée, les personnages du camp de Sir Roger (même corrompus) ne bougent pas.

L'alerte est donnée au début du tour du joueur "Sir Roger", dans les cas suivants :

- un tueur se trouve à moins de cinq cases d'un personnage non corrompu, sans obstacle (arbre, mur, talus ou cheval) entre eux;
 - un personnage a été attaqué ou pris pour cible sans être tué ni assommé;
 - un personnage assommé s'est réveillé.
- Ce tour est appelé Tour 0.

Tour 0 :

Seuls les hommes de faction, les assassins et les personnages corrompus peuvent bouger.

Le pion "Sir Roger" est posé à l'endroit choisi en début de partie.

Tour 1 :

Les hommes de troupe sans armure peuvent agir.

Tour 2 :

Les personnages en armure, les villageois et les chapelains peuvent agir.

Si avant que l'alerte ne soit donnée, un tueur parvient au contact d'un personnage corrompu, celui-ci lui indique où dort Sir Roger. On place alors le pion le représentant à l'endroit choisi en début de partie.

Chaque personnage corrompu est activé individuellement. Tant qu'il n'est pas en "activité" chaque personnage corrompu est dirigé par le joueur "Sir Roger".

5- Conditions de victoire :

La vie de Sir Roger est l'enjeu de la partie.

Stéphane JACQUES

Scénario SAMOURAI

POUR LA MORT D'UN FILS**1- L'histoire :**

Le temple d'Hozoin est réputé pour sa ferveur religieuse mais surtout pour son école d'arts martiaux où est enseignée une technique de la lance redoutablement efficace. Nombreux sont les shugyōsha* qui désirent bénéficier de cet enseignement. Néanmoins celui-ci est très rude et fait parfois des victimes parmi les disciples. Ainsi, Matahachi a été tué dans cette école.

Masanaga, désespéré par la mort de son fils unique, s'est juré de tuer tous les moines afin de le venger. Il en veut surtout au grand maître l'abbé Tajima.

*samourais errants se consacrant à l'étude de tous les styles d'escrime.

2- Le champ d'action :

4	3
3 Temple 1	2 Oliveraie 4
2	4

3- Les camps en présence :

les hommes de Masanaga

Groupes n°2 et n°8.

les défenseurs

- Moines : groupes n°5 et n°4.
- Elèves : groupes n°1 et n°4.

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

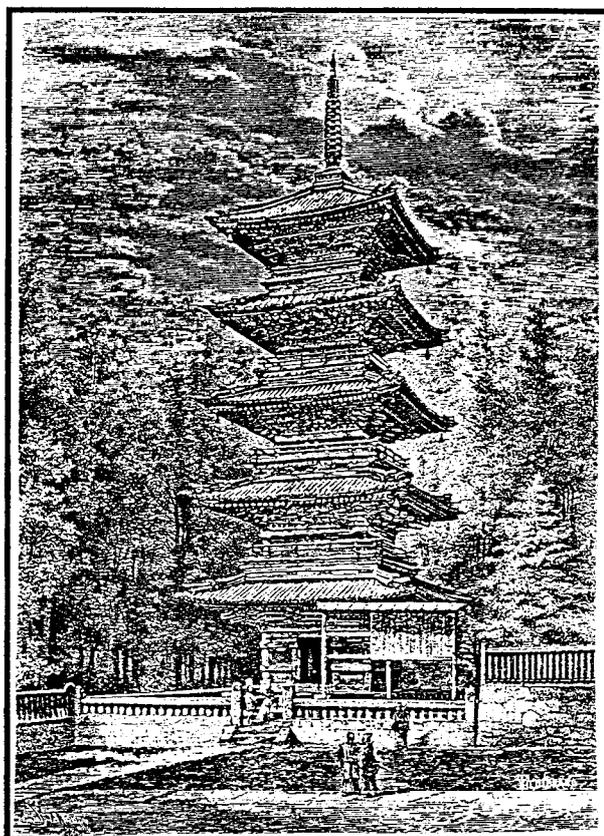
+ le défenseur place ses personnages comme suit:

- Benkeï médite dans l'Oliveraie (en K9);
- les autres moines sont dans le Temple;
- les élèves sont entre la rivière et le coté 3 de la carte "Le Temple".

+l'attaquant entre par le coté 4 de la carte "L'Oliveraie". Il avance ses personnages du quart de leur potentiel de mouvement.

+ le défenseur entame alors le premier tour : Benkeï, troublé dans sa méditation, se lève et court pour alerter ses frères. Ceux-ci n'entreront en action que lorsque Benkeï sera sur la carte "Le Temple".

+ les élèves, quant à eux, n'interviendront qu'un tour après les moines.

**5- Règle spéciale :**

Afin de simuler leur grande maîtrise des arts martiaux, le rapport de force n'est pas décalé d'une colonne vers la droite si Tajima, Benkeï ou Jomyo sont attaqués par moins de 4 adversaires simultanément.

6- Conditions de victoire:

Pour Massanaga et ses troupes, victoire totale si tous les moines sont tués, décisive si les trois maîtres sont tués, morale si seul Tajima est tué.

Dans les autres cas, la victoire revient au défenseur.

7- Source:

Ce scénario est inspiré du roman *La pierre et le sabre* de Eiji YOSHIKAWA, éd. J'ai Lu, n°1170 et 1171.

Stéphane JACQUES

LA CAVALERIE LOURDE

La cavalerie lourde du Moyen-âge se distinguait par des comportements bien particuliers et par des possibilités tactiques spécifiques.

Même avec les règles de CROISADES, la série CRY-HAVOC ne fait pas la part assez belle à ces spécificités.

Voici donc quelques règles avancées sur les us et coutumes de la chevalerie occidentale.

LES CHARGES

1) La charge en passant

Même si la lance est l'arme privilégiée des chevaliers, on ne doit pas non plus négliger le rôle d'armes plus courtes comme l'épée ou la masse. Avec de telles armes, les charges contre la piétaille n'étaient pas limitées à une approche frontale. La puissance de la charge pouvait également être utilisée de façon latérale, "en passant" à côté de la cible.

La charge en passant obéit à toutes les règles classiques de charge (cf CROISADES, pages 31 et 32) avec les modifications suivantes:

- Le chevalier qui charge ne doit pas terminer sa course sur la case de la cible, mais à côté, voire au delà.

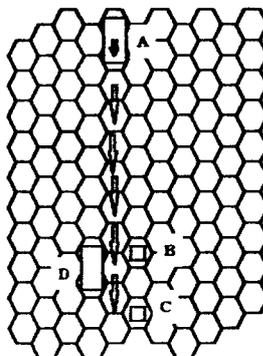
- Un chevalier qui charge en passant peut attaquer plusieurs adversaires au cours de la même charge.

Dans ce cas, on divise le chiffre d'attaque (majoré par le facteur charge) du cavalier par le nombre de cibles. Puis, pour chaque combat, on divise le chiffre obtenu par le potentiel de défense de l'adversaire. On obtient ainsi le rapport de force.

- Seuls les fantassins peuvent faire l'objet de charges en passant.

- Dès que le cavalier est blessé ou désarçonné, la charge est interrompue.

Exemple de charge en passant



A décide de charger les fantassins B et C. Il calcule donc son facteur d'attaque et le divise par deux: il obtient ainsi son facteur de charge en passant. Arrivant à côté de B, il divise ce facteur par la défense de son adversaire, puis jette le dé. Si son attaque est positive ou neutre, il peut poursuivre sa route et attaquer C de la même manière.

Le cavalier D ne peut être chargé "en passant". Par contre, s'infiltrant à ses côtés, le cavalier A doit jeter le dé sur la table des infiltrations. En cas d'échec, la charge est interrompue.

2) La charge simultanée

Ce type de charge est destiné à remplacer la contre-charge (ph 1.56 p 31 de CROISADES). Ce style de combat correspond plus aux affrontements de l'époque, où les attaques simultanées entre chevaliers étaient fréquentes.

Pour mener une charge simultanée, on applique les règles de contre-charge avec les modifications suivantes:

- Pour les deux adversaires, la facteur d'attaque est majoré de la moitié des points d'attaque initiaux.

- Le combat est résolu par deux attaques simultanées, chaque adversaire divisant ses points d'attaque par les points de défense de l'adversaire. Les résultats de ces deux attaques sont appliqués en même temps. L'issue peut donc être fatale aux deux combattants, comme dans la réalité...



L'ORGUEIL CHEVALERESQUE

L'aristocratie militaire [occidentale] estimait avoir trouvé, avec la formule du cavalier lourd, un moyen infaillible d'assurer la pérennité de son ascendant social (1).

Plus concrètement, les chevaliers estimaient être les meilleurs guerriers du monde et méprisaient les vilains qui combattaient à pied: pour eux, la valeur militaire de la piétaille voisinait le néant. A ce profond mépris s'ajoutait une quasi inexistence de la notion de discipline: tout chevalier se devait d'être un preux, et il lui fallait prouver au plus vite sa valeur en courant promptement sus à l'ennemi.

Ces deux caractéristiques, orgueil de classe et manque de discipline, ont été à l'origine de bien des charges impétueuses. Il ne pouvait être question que de la piétaille puisse résister à un assaut de la chevalerie!

Et pourtant, que de défaites subies par la cavalerie lourde face à des armées de fantassins solidaires et motivés! Presque à chaque fois, ces débâcles trouvaient leur source dans l'incommensurable orgueil chevaleresque!

Il nous a donc semblé indispensable de vous fournir des règles pour simuler cela.

1) Règles de base.

Cette règle vous propose d'inclure une possibilité de **poursuite imposée** lors des combats opposant des chevaliers et des fantassins.

Si à l'issue d'une attaque d'un ou plusieurs chevaliers contre un fantassin ce dernier se voit contraint de reculer, chaque cavalier lourd impliqué doit jeter un D10 pour vérifier si la fureur du combat ne le pousse pas à poursuivre sa victime.

Cette poursuite automatique est engagée sur un résultat de 9 à 10 avec les modificateurs suivants:

- La cible est blessée: + 1 au dé
- La cible est un paysan: + 3 au dé
- La cible est un chevalier à pied: -2 au dé

Ce test à lieu pour chacun des chevaliers engagés dans le combat.

Si une poursuite automatique est engagée, le ou les poursuivants effectuent une avance après le combat et subissent les éventuelles conséquences d'une infiltration.

Cette avance après le combat s'interrompt dès que les poursuivants se trouvent au contact de la cible (ou à proximité quasi immédiate si cela est impossible).

Seuls les cavaliers ayant participé à l'attaque d'un piéton ennemi peuvent participer à sa poursuite. La poursuite ne peut donner lieu à aucune attaque supplémentaire de la part des poursuivants.

2) Règles avancées

Dans le cadre des règles avancées, on applique les règles de base en ajoutant certains éléments.

Désormais, les poursuites automatiques peuvent également avoir lieu contre des fantassins non attaqués mais ayant reculé lors de leur phase de mouvement. Ces poursuites automatiques se déroulent alors lors de la phase de mouvement des chevaliers et peuvent donner lieu à des attaques.

Si un fantassin du camp A a reculé à moins de 8 cases de l'arc frontal d'un ou plusieurs chevaliers du camp B, chacun de ces chevaliers doit effectuer un test (voir règles de base). La poursuite est engagée en cas de résultat positif au test et si aucun obstacle ne sépare le poursuivant de sa cible (les fantassins appartenant au même camp que le poursuivant ne sont pas considérés comme des obstacles).

En cas d'engagement de la poursuite, tout contact entre un poursuivant et un poursuivi entraînera une attaque automatique du premier sur le second. En cas de poursuite impliquant plusieurs poursuivants, chaque combat est résolu individuellement. Tous ces combats sont résolus durant la phase de combat du joueur qui contrôle les poursuivants.

Une telle règle permet de simuler les pièges que les troupes à pied pouvaient tendre à des chevaliers trop surs de leur vaillance.

3) Règles avancées version CROISADES

Dans cette version, la différence réside dans le fait que la **poursuite** peut également être engagée **contre des cavaliers**. Cette règle est destinée à réactiver la tactique favorite des cavaliers musulmans: la fuite simulée.

Dans ce cas, on applique des modifications par rapport aux règles 1 et 2.

La poursuite est engagée sur un résultat de 9 à 10 si un cavalier musulman recule à moins de 13 cases de l'arc frontal d'un cavalier lourd croisé.

On applique les mêmes modificateurs que dans les règles de base en ajoutant les suivants:

- La cible est un cavalier léger: + 2 au dé
- La cible est un cavalier lourd: + 1 au dé
- Le poursuivant est blessé: - 1 au dé

Christian DELABOS

(1) Cette citation est issue d'un excellent article de Claude GAIER: "La cavalerie lourde en Europe occidentale du XIIème au XVIème siècle", in *Armes et combats dans l'univers médiéval*, De Boeck, Bruxelles, 1995, pp 299 à 310.

ERRARE HUMANUM EST

Voici une nouvelle règle pour gérer les erreurs de tir. Vous avez le choix entre deux niveaux de complexité.

NIVEAU DEBUTANT

1°) Définition de la case tireur, de la case cible et des 6 cases adjacentes

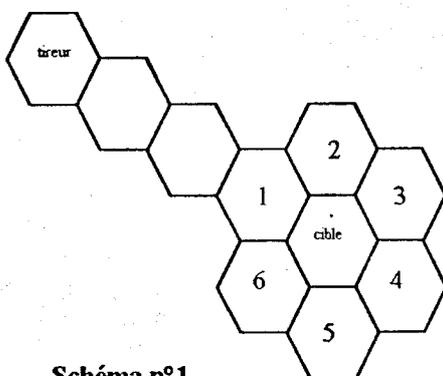


Schéma n°1

La case numéro 1 est déterminé par la ligne de tir. Elle est la dernière case traversée par le projectile avant d'atteindre la case de la cible.

2°) Rappel

Si le résultat du tir est : personnage recule, la règle ERRARE HUMANUM EST n'est pas appliquée (le projectile s'est fiché dans l'armure, s'est planté sur le bouclier ou est tombé à la place du personnage).

Si le résultat n'indique aucun effet sur la cible visée, le projectile peut alors toucher un personnage adjacent.

Dans ce cas, les personnages en armure qui seraient touchés par un tir qui manque sa cible ne sont pas blessés mais doivent reculer immédiatement de 2 cases.

Pour les personnages qui ne sont pas en armure ce tir provoque automatiquement une blessure.

3°) Tir manqué à courte distance

Le projectile qui manque sa cible atterrit obligatoirement dans une des 6 cases qui entoure la cible. La 1ère case étant déterminée par la ligne de tir, les autres sont comptées dans le sens des aiguilles d'une montre. Un dé à 6 faces détermine la case exacte sur laquelle arrive le projectile. Si un personnage se trouve sur cette case, appliquer les effets (recul ou blessé).

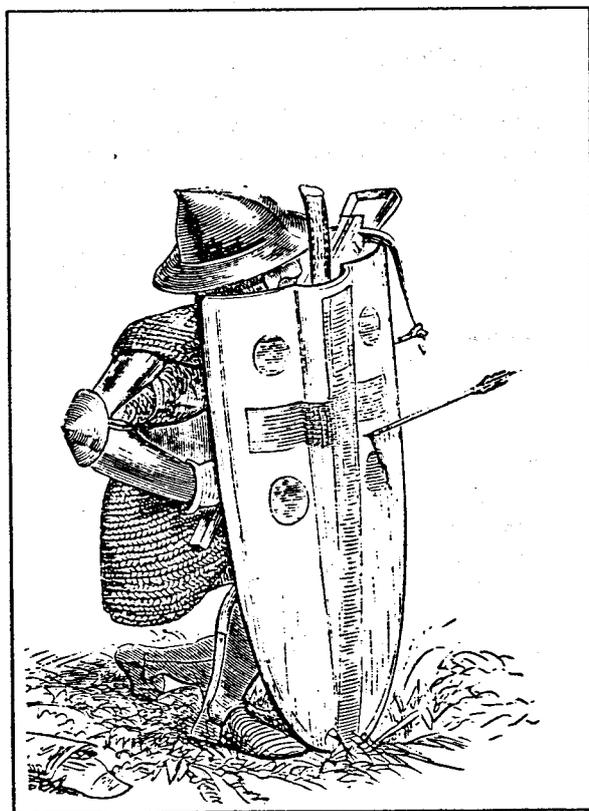
4°) Tir manqué à moyenne distance

Un dé à 10 faces est utilisé pour déterminer la case sur laquelle arrive le projectile.

De 1 à 6, le projectile arrive sur la case déterminé par le dé de la même manière que le tir à courte distance. De 7 à 10, le projectile ne touche personne et se perd dans la nature.

5°) Tir manqué à longue distance

Aucun autre dé n'est lancé, le projectile manque totalement sa cible.



NIVEAU EXPERT

A/ Les cases dans laquelle peut arriver le projectile qui manque la cible sont sensiblement plus réalistes dans cette simulation « expert ». Ainsi de 6 cases autour de la cible nous passons à 10 cases. Celles-ci sont composées comme précédemment des 6 cases adjacentes à la cible plus 4 autres définies comme suit :

- la case numéro 1 est la dernière case que parcourt le projectile avant de pénétrer sur la case cible, symétriquement la case numéro 4 est celle située derrière la cible.

- les cases 1 et 4 définissent un axe, sur cet axe à côté de la case numéro 4 sont définies successivement les cases 8 et 10, puis - latéralement les cases 7 et 9 (voir le schéma 2).

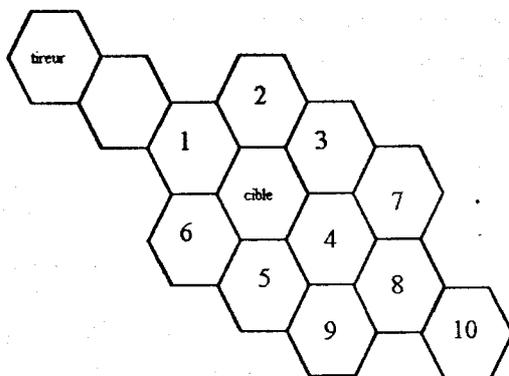


Schéma n°2

B/

1°) Tir à courte distance

A courte distance, si la cible est manquée le joueur relance un dé de 10, le projectile arrive sur une des 10 cases du gabarit défini précédemment.

2°) Tir à moyenne distance

Idem que précédemment, mais le gabarit de réception est réduit aux 6 cases adjacentes à la cible. Ainsi les résultats 7, 8, 9 et 10 n'ont aucun effet, le projectile s'est perdu.

3°) Tir à longue distance

Si la cible est manquée, le projectile est perdu.



C/ Cas des cavaliers

Dans le cas où le projectile arrive sur une des deux cases occupées par un cheval ou un cavalier :

a) La 1ère cible était un personnage à pied : dans ce cas le projectile touche le cheval.

b) La 1ère cible était un cavalier

A courte distance :

le cavalier subit les mêmes effets qu'un personnage à pied (blessé ou reculé).

A moyenne distance :

le cheval recule de 4 cases.

A longue distance :

aucun effet.

Carl PINCEMIN

Compte rendu de partie

LA IIIeme CROISADE (1191-1192)

Le scénario stratégique n°2 de CROISADES entraîne les joueurs à la fin du XIIème siècle, alors que Saladin vient de reprendre Jérusalem et de nombreuses autres villes aux croisés. Pour contrer cette menace, une nouvelle croisade fut levée: les rois de France et d'Angleterre y participaient. Les deux souverains commencèrent par assiéger la ville d'Acre. Finalement, lassé, Philippe Auguste rembarqua pour l'Europe, laissant Richard Coeur de Lion poursuivre seul la lutte. Le scénario débute alors que St Jean d'Acre vient juste de tomber aux mains des croisés. Pour le roi d'Angleterre, désormais, l'objectif est simple: reconquérir Jérusalem...

Ce scénario en temps limité (25 tours) oppose Richard d'Angleterre à Saladin, sultan d'Egypte.

Au début de cette partie, les 2 adversaires étaient totalement inexpérimentés. Cela explique en partie le fait que de grossières erreurs de stratégie aient été commises. Nous avons également pris des libertés avec les règles de jeu à deux reprises. Cela sera indiqué au cours du compte-rendu. Enfin, nous avons choisi la formule du double compte-rendu, pour que vous puissiez bien saisir les pensées et les projets de chacun des protagonistes de cette sanglante affaire.

11 juillet 1191: Prise de Saint Jean d'Acre par les armées croisées. Dans les jours qui suivent, l'armée du roi Richard se met en marche.

Compte-rendu du Divan du seigneur très grand et très admirable Saladin

Tour 2:

Cinq templiers conduits par un baron franc lancent un raid dans les environs de Naplouse. Groupée autour du sultan, la cavalerie musulmane intercepte les Franjs (case 1709). Ecrasés sous le nombre, les croisés tentent de rejoindre un autre groupe opérant dans la région (au vu de leur mobilité, je pense que ce sont des chevaliers). Le baron et trois templiers tombent sous les flèches des archers turcs.
Pertes croisées: 250 points.

Tour 3:

Toujours regroupée, la cavalerie turque poursuit sa chasse aux croisés: le second groupe de chevaliers est intercepté au Sud-Est du lac de Tibériade (case 2008). Les Franjs réussissent à se replier au prix d'un tué et d'un blessé. Les 5 survivants repassent le Jourdain.
Pertes croisées: 50 points.

Tour 4:

Richard Ier vient assiéger Sidon (case 2410).

Tour 5:

* La flotte égyptienne arrive devant Sidon pour briser le blocus. Dans la bataille navale, notre flotte perd une nef et doit finalement s'enfuir.

* Le massacre des éclaireurs franjs continue: trois chevaliers sont surpris au nord de Bosra (case 2305) par la cavalerie de l'Islam. Deux des chevaliers sont massacrés sur place; le troisième s'échappe, mais succombe à ses blessures.

Pertes croisées: 118 points.

Compte-rendu de la chancellerie du roi Richard Ier d'Angleterre.

Tour 2:

Le sénéchal d'Angleterre lance plusieurs patrouilles en direction de l'ennemi: il s'agit de prendre contact. Escarmouche case 1709. Contact d'une de nos patrouilles (6 chevaliers) avec une grosse partie de l'armée musulmane. Nos troupes perdent 4 tués et un des survivants est blessé.

Tour 3:

Escarmouche case 2008: 6 de nos chevaliers sont attaqués. Un seul est tué. L'ennemi semble opérer de façon très groupée.

Tour 4:

Richard Coeur de Lion commence le siège de Sidon et y impose un blocus naval très strict.

Tour 5:

Case 2305: contact de 3 de nos éclaireurs avec ce que je pense désormais être la majeure partie de l'armée adverse. Nos 3 chevaliers sont tués.

L'ennemi semble avoir opté pour une armée de cavaliers et il a une grande mobilité stratégique et tactique!

Tour 6:

*Début du siège du château de Safad (case 2109).

Quels sont les effectifs engagés par les Français?

Mystère...

*La cavalerie musulmane se maintient toujours à distance respectable des croisés, prête à profiter de sa mobilité pour attaquer les isolés...

*Sortie de la garnison de Sidon: une partie du camp croisé est incendiée; deux chevaliers, un archer et un arbalétrier français sont tués. La garnison de Sidon déplore deux morts (un piquier et un artisan) et deux blessés

Tour 7:

Infiltrations franques le long du Jourdain. Notre cavalerie attaque une colonne ennemie au Nord-Est de Naplouse (case 1808). Nettement inférieurs en nombre, les fantassins chrétiens se retranchent derrière un affluent du Jourdain. Ils sont rapidement débordés et leur tentative de retraite se mue en massacre.

Un sergent, 4 piquiers, 3 archers, 1 arbalétrier et 1 paysan sont tués; un sergent, un hallebardier et un piquier sont fait prisonniers; seul le chevalier anglais qui commandait la colonne réussit à s'enfuir. L'engagement à côté de nos troupes un mort (mamelouk) et 5 blessés (3 mamelouks et 2 archers à cheval).

Tour 8:

*Notre cavalerie attaque les assiégeants de Safad. Les Français sont tous massacrés. Leurs forces comportaient un chapelain templier, un ingénieur, un hallebardier, 2 piquiers, 2 arbalétriers, 3 archers et 4 paysans.

*Repli de notre flotte sur Alexandrie. Arrivée prévue au tour prochain.

Tour 9:

Richard Ier lève le siège de Sidon et embarque ses troupes; destination probable: Alexandrie. Sous la conduite du sultan, toute la cavalerie prend la route de l'Égypte en laissant l'infanterie et quelques cavaliers pour couvrir la Syrie-Palestine.

Tour 10:

*Une armée est levée en Égypte et vient prendre position devant Alexandrie.

La flotte croisée attaque nos navires au large d'Alexandrie: nous perdons 5 nefes et les autres s'enfuient.

La place est libre pour les transports français qui débarquent l'armée croisée. L'armée égyptienne s'enferme dans la ville.

Le second jour de siège, la garnison réussit à détruire un campement franc et à tuer les 3 hommes préposés à sa garde.

*De nouveaux renforts occidentaux débarquent en Palestine.

Tour 6:

* Il nous faut protéger les abords de notre bastion d'Acre: un groupe (n°33) est envoyé assiéger le château de Safad (case 2109).

* Siége de Sidon: sortie de la garnison sur notre campement. Les infidèles sont repoussés. Nous avons perdu 2 chevaliers, 1 arbalétrier et un archer. Il nous reste 4 trébuchets, 2 mangonneaux et 6 échelles.

Tour 7:

* Le siège de Sidon continue mais nos troupes n'y croient déjà plus. Le jeu en vaut-il vraiment la chandelle?

*Un de nos groupes avait été envoyé en avant pour "tâter" l'ennemi et l'obliger à relâcher sa pression sur la côte. Il est attaqué case 2109 par la majorité des infidèles.

Ennemis tués: un mamelouk léger et 5 blessés.

Pertes chez nous: un sergent, 4 piquiers, 3 archers, 1 arbalétrier et 1 paysan.

Trois disparus: Sgt Pugh, Godric (hallebardier) et Hayden (piquier).

Tour 8:

*Engagement sérieux case 2109. Deux archers à cheval ennemis sont tués et 4 autres sont blessés. Perte croisée: Le groupe n°33 est détruit.

*Je lève le siège de Sidon (aucun intérêt stratégique pour nous). Notre nouvel objectif: Alexandrie.

Tour 9:

Nos troupes voguent vers Alexandrie.

L'armée musulmane semble se scinder en deux: une partie prends la direction du sud, tandis qu'une autre reste sur place. Souhaitons que Saladin ne se lance pas dans une offensive vers Acre! Cependant, les renforts arrivent bientôt et permettront de contrer cette menace.

Tour 10:

Bataille navale au large d'Alexandrie: VICTOIRE!
Pertes ennemies: 5 navires de transports coulés; Dieu est avec nous, Alexandrie est à nous!
En Palestine, l'ennemi ne bouge toujours pas.
Nous faisons débarquer les renforts comme prévu.

Tour 11:

- *Saladin poursuit sa course folle vers l'Egypte.
- *Le siège d'Alexandrie se poursuit.

Tour 12:

Combats en Palestine.

- *Un groupe de turcoples reculant après une avance sur nos terres subit les harcèlements d'une patrouille turque nettement inférieure en nombre: un turcople est tué (case 1709).
- *une patrouille turque se trouve nez à nez avec une forte colonne d'hommes de traits et de chevaliers (case 1810). Les 3 archers à cheval tentent de s'enfuir vers Jérusalem. Seuls 2 y parviennent. Le sort va-t-il tourner en Palestine? L'absence de Saladin et de sa cavalerie se fait durement sentir!

Tour 13:

La garnison d'Alexandrie commence à manquer de vivres. Les Egyptiens tentent alors une sortie de ravitaillement. Sanglant échec! Seules 3 mules (75 points) parviennent à passer. Deux chevaux, 2 chariots et 3 mules restent aux mains de l'ennemi. Le sur-lendemain, la garnison réussit à introduire 3 mules chargées de vivres dans la ville (au prix de la mort d'un lanceur de javelots).

Tour 14:

- *Saladin et sa cavalerie poursuivent leur course vers Alexandrie
- *Les troupes franques de Palestine s'embarquent. Destination Alexandrie?
- Dès leur départ, la faible armée musulmane de Palestine vient mettre le siège devant Acre (diversion).

Tour 15:

- *De nouvelles troupes venues d'Europe débarquent en Palestine. Nos troupes lèvent le siège d'Acre et se replient sur Tibériade.
- *Levée de troupes égyptiennes dans le delta du Nil. Saladin est à une journée de cheval d'Alexandrie.
- *La flotte égyptienne perd une nef en essayant d'intercepter un convoi chrétien. Arrivée de renforts pour les assiégeants d'Alexandrie. Il nous faut réagir! Pour la première fois depuis plusieurs jours, la garnison d'Alexandrie reçoit pleine ration de nourriture: cette distribution est suivie d'une sortie générale contre un des camps francs. Le camp est totalement détruit: les Franjs perdent 3 engins de siège et 9 hommes (dont 4 chevaliers).

Tour 11:

- *C'est toujours le calme plat en Palestine, nous allons pouvoir reprendre l'initiative.
- *En Egypte, le siège d'Alexandrie continu.

Tour 12:

- *Case 1709, escarmouche avec l'ennemi, un tué parmi nos cavaliers: l'ennemi conserve la maîtrise du terrain.
- *Case 1810: grande victoire, 1 archer à cheval tué chez l'ennemi; aucune perte!
- * Au prochain tour nous commencerons le bombardement d'Alexandrie.

Tour 13:

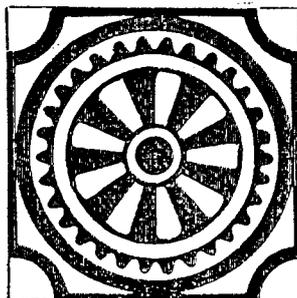
Alexandrie: sortie ravitaillement des Egyptiens. Echec: 11 tués et 1 prisonnier égyptiens. Nous perdons Sir Baldin et Crispin (piqueur). Pilonnage de la cité par nos engins. Nouvelle sortie ravitaillement: aucune perte, 1 tué chez l'ennemi.

Tour 14:

- *Salad ad dîn fait le siège d'Acre. Mes troupes sont parties pour intercepter les renforts musulmans envoyés vers Alexandrie.
- *Le siège d'Alexandrie se poursuit activement.

Tour 15:

- *Des renforts venus d'Angleterre arrivent dans la ville portuaire de Tyr. Parmi ces hommes, se trouvent des housecarls porteurs de haches à 2 mains. Comment mon adversaire va-t-il prendre cela?
- *Bataille navale au large d'Alexandrie: une nef coulée chez l'ennemi. Victoire!
- La garnison d'Alexandrie attaque notre campement: 9 morts chez nous, 3 tués chez l'ennemi. Cette attaque a détruit plusieurs de nos machines et les forces ennemies se rapprochent vite. Comment faire pour retenir l'armée de secours suffisamment longtemps?



Tour 16:

*Richard Coeur de Lion envoie une partie de son armée affronter notre armée de secours conduite par Saladin. La rencontre a lieu en bordure du delta du Nil (case 627).

Retranchés dans une oliveraie et derrière un bras du fleuve, disposant d'une puissance de feu considérable (archers et arbalétriers), les Francs engagent la bataille sous d'excellents auspices.

Mais, une fois encore, Saladin dispose de la supériorité numérique et la mobilité des archers à cheval fait merveille: criblés de flèches, menacés d'écrasement par les charges des mamelouks, les Occidentaux se replient. Quelques combattants chrétiens résistent farouchement dans un village avant d'être tous massacrés.

Les Francs laissent 17 des leurs sur le terrain (soit la majeure partie de l'effectif engagé).

*Pendant ce temps, profitant du répit gagné, Richard tente d'obtenir la reddition d'Alexandrie. Après 2 jours de négociation, les Alexandrins, leurs magasins presque vides et leurs murailles percées de plusieurs brèches capitulent.

Tour 17:

Tandis que l'armée croisée se rembarque, Saladin repart vers la Palestine, ne laissant que quelques cavaliers pour couvrir Le Caire.

Tour 18:

Richard débarque devant Jaffa et commence le siège de la ville.

Saladin poursuit sa course folle vers le Nord.

Tour 19:

Alors que de nouveaux soldats franjs arrivent devant Jaffa, les assiégés en voient 4 hommes espionner un des camp francs. Ces courageux croyants tentent d'incendier les tentes des infidèles. Alertés, les Franjs tuent 2 des espions. Les 2 autres s'enfuient et désertent! Une information nous est quand même parvenue: les croisés comptent parmi eux des manieurs de hache à 2 mains!

Tour 20:

*Tandis que Saladin n'est plus qu'à quelques jours de cheval de Jaffa, une armée musulmane se concentre à Jérusalem.

*Une nouvelle armée venue d'Occident débarque à Alexandrie et marche sur Le Caire.

Tour 16:

Alexandrie résiste toujours et Saladin se rapproche dangereusement! Nous ne pouvons nous permettre de lancer un assaut dans de telles conditions.

*Une force est envoyée pour intercepter l'armée des infidèles. L'engagement a lieu près d'Alexandrie (case 0627). Nous sommes obligé de faire retraite vu le nombre de l'ennemi et l'importance de nos pertes: Sir Gaston, 3 cavaliers légers; 8 arbalétriers et 5 archers.

Pertes ennemies: 6 archers à cheval et un bédouin. Saladin lui même a échappé de peu à un carreau d'arbalète!

*Prise d'Alexandrie après 2 jours de négociation. Les hommes qui s'étaient repliés dans la ville à notre arrivée (tour 10) sont capturés (24 prisonniers).

La première des conditions de victoire est remplie!

Tour 17:

Mouvement naval vers Jérusalem (notre prochain grand objectif).

Tour 18:

Richard Ier commence le siège de Jaffa, première étape vers Jérusalem.

Tour 19:

La garnison de Jaffa attaque notre campement: 4 tués chez l'ennemi. Les porteurs de hache ont rempli leur office et l'adversaire n'a protesté que pour la forme.

Tour 20:

*Le siège de Jaffa se poursuit...

*De nouvelles troupes musulmanes ont été rassemblées à Jérusalem. Cela ne fait pas vraiment nos affaires puisque cette ville est notre objectif final!

*J'envoie quelques troupes vers Le Caire pour faire paniquer un peu mon infidèle adversaire. Espérons que cela poussera l'adversaire à diviser un peu ses forces.



Tour 21:

Il faut en finir! Saladin pénètre dans la plaine de Jaffa par le Sud, une partie de l'armée de Jérusalem arrive par l'Est (via la case 1610) et le reste par le Nord (via la case 1710): les croisés sont encerclés!

Nos armées auraient pu les anéantir mais Saladin, dans sa (trop) grande bonté décide de leur accorder une possibilité de se rembarquer (option non prévue par les règles). Contrairement à ce que nos émirs avaient pensé, cela permet à Richard de sauver une bonne part de son armée.

Tour 22:

La flotte croisée arrive devant Alexandrie.

Le Caire est menacé à plus au moins long terme! Saladin reprend le chemin de l'Egypte en emmenant avec lui l'infanterie.

Tour 23:

Les troupes franques d'Egypte rembarquent!? Je consulte mes émirs: ils sont aussi perplexes que moi!

Tour 24:

L'ennemi a redébarqué à Jaffa!

Seule notre cavalerie parvient à le rejoindre.

Nous subissons une lourde défaite face à un adversaire retranché dans une oliveraie et un village.

La solide infanterie occidentale et les tireurs cuirassés nous ont fait beaucoup souffrir. Richard d'Angleterre a échappé à toutes les attaques de nos mamelouks.

Nous sommes obligé de retraiter vers Jérusalem.

Tour 25:

Il est trop tard pour pouvoir réagir!

Toute nouvelle attaque serait suicidaire.

Tour 21:

Une armée musulmane arrive à Jaffa pour secourir la garnison. Je suis obligé de lever le siège pour combattre cette puissante armée. L'engagement est meurtrier et je dois rembarquer: 13 tués parmi nos valeureuses troupes (Un chevalier, un housecarl, 7 fantassins et 4 hommes de traits).

La flotte de Richard se dirige vers Alexandrie pour aller chercher une armée de secours et re-débarquer à Jaffa.

Tour 22:

Bataille navale au large d'Alexandrie: 2 nefes coulées chez l'ennemi. Victoire!

Tour 23:

L'ennemi se disperse. Le plan fonctionne: le débarquement va réussir à Jaffa.

Tour 24:

Débarquement à Jaffa pour la seconde fois. Grande bataille terrestre face à toute la cavalerie musulmane. Grande victoire!

Pertes ennemies: 26 cavaliers tués.

Pertes croisées: 4 housecarls, 4 archers, 2 arbalétriers et 1 ingénieur.

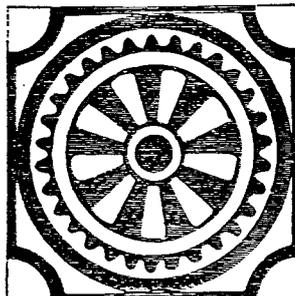
Butin: 11 magnifiques pur-sangs arabes.

Tour 25:

Le siège de Jaffa se met en place.

Cette partie s'est achevée sur un match nul car le croisé n'a rempli qu'une de ses conditions de victoire. Vous aurez remarqué l'importance des transports navals qui, permettent de transporter des armées d'un bout à l'autre de la carte. C'est en grande partie à sa puissante flotte que le croisé a dû sa victoire à Alexandrie. Notez d'ailleurs que la reddition de cette ville s'est vraiment jouée à un tour près: que les négociations échouent et les croisés se trouvaient obligés de livrer bataille dans de fort mauvaises conditions!

Fabrice RENIER et Christian DELABOS



SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - (1) -CRY HAVOC

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
Sir Richard	BAR	OUI	30/14(15/7)	12/12	58	Sgt Tyler	SGT	OUI	12/8(6/4)	6/3	20
Sir Richard(*)	(dem)	OUI	15/12 (7/6)	4/2	27	Sgt Wood	SGT	OUI	11/8(5/4)	6/3	19
Sir Roland	BAR	OUI	30/13(15/6)	12/12	56	Sgt Amim	SGT	OUI	10/9(5/5)	6/3	19
Sir Roland(*)	(dem)	OUI	15/11 (7/5)	4/2	26	Sgt Martin	SGT	OUI	10/9(5/4)	6/3	19
Sir Gilbert	BAR	OUI	28/12(14/6)	12/12	52						
Sir Gilbert(*)	(dem)	OUI	14/10 (7/5)	4/2	24	Frederick	HALB	OUI	12/8(6/4)	6/3	20
Sir Gaston	BAR	OUI	26/13(13/6)	12/12	52	Wynken	HALB	OUI	12/8(6/4)	6/3	20
Sir Gaston(*)	(dem)	OUI	13/10 (6/5)	4/2	24	Tom	HALB	OUI	12/7(6/4)	6/3	19
Sir Clugney	BAR	OUI	26/12(13/6)	12/12	50	Ben	HALB	OUI	11/8(6/4)	6/3	19
Sir Clugney(*)	(dem)	OUI	13/10 (6/5)	4/2	23	Otto	HALB	OUI	11/7(6/4)	6/3	19
Sir Conrad	BAR	OUI	26/12(13/6)	12/12	50	Naymes	HALB	OUI	11/7(6/3)	6/3	18
Sir Conrad(*)	(dem)	OUI	13/10 (6/5)	4/2	23	Geoffrey	HALB	OUI	11/6(6/3)	6/3	17
						Hubert	HALB	OUI	10/7(5/4)	6/3	17
Sir Jaques	CHE	OUI	24/12(10/5)	12/12	48	Watkin	HALB	OUI	10/6(5/3)	6/3	16
Sir Jaques(*)	(dem)	OUI	12/9 (6/4)	4/2	21						
Sir Roger	CHE	OUI	24/11(12/6)	12/12	46	Tybalt	VOU	NON	11/6(6/3)	8/4	14
Sir Roger(*)	(dem)	OUI	12/9 (6/5)	4/2	21	Robin	VOU	NON	11/7(5/4)	8/4	13
Sir Peter	CHE	OUI	24/11(12/6)	12/12	46	Rees	VOU	NON	10/7(5/3)	8/4	13
Sir Peter(*)	(dem)	OUI	12/9 (6/4)	4/2	21	Guy	VOU	NON	10/6(5/3)	8/4	13
Sir Thomas	CHE	OUI	24/10(12/5)	12/12	44	Jean	VOU	NON	9/7(5/3)	8/4	12
Sir Thomas(*)	(dem)	OUI	12/9 (6/5)	4/2	21						
Sir William	CHE	OUI	22/11(12/6)	12/12	44	Bertin	PIQUE	NON	9/7(5/4)	8/4	12
Sir William(*)	(dem)	OUI	11/9 (5/4)	4/2	20	Crispin	PIQUE	NON	8/6(4/3)	8/4	11
Sir Alain	CHE	OUI	22/11(11/6)	12/12	43	Hal	PIQUE	NON	8/6(4/3)	8/4	11
Sir Alain(*)	(dem)	OUI	11/9 (6/5)	4/2	20	Odo	PIQUE	NON	8/5(4/3)	8/4	10
Sir John	CHE	OUI	21/10(11/5)	12/12	41	Ben	PIQUE	NON	7/6(4/3)	8/4	10
Sir John(*)	(dem)	OUI	10/8 (5/4)	4/2	18	Mark	PIQUE	NON	7/6(4/3)	8/4	10
Sir Piers	CHE	OUI	22/9(11/8)	12/12	40	Perkin	PIQUE	NON	7/6(4/3)	8/4	10
Sir Piers(*)	(dem)	OUI	11/8 (6/4)	4/2	19	Wat	PIQUE	NON	7/6(4/3)	8/4	10
Sir James	CHE	OUI	20/9(10/5)	12/12	38						
Sir James(*)	(dem)	OUI	10/8 (5/4)	4/2	18	Gam	PAY	NON	7/5(3/2)	8/4	7
Sir Gunter	CHE	OUI	20/8(10/4)	12/12	36	Smith	PAY	NON	6/5(3/2)	8/4	6
Sir Gunter(*)	(dem)	OUI	10/7 (5/3)	4/2	17	Giles	PAY	NON	6/4(3/2)	8/4	6
						Radult	PAY	NON	6/4(3/2)	8/4	6
Jacopa	ARB	OUI	7/7 (4/3)	6/3	35	Salter	PAY	NON	5/6(2/3)	8/4	5
Codemar	ARB	OUI	7/6 (3/3)	6/3	33	Wulf	PAY	NON	5/5(2/2)	8/4	5
Francisco	ARB	OUI	6/7 (3/4)	6/3	32	Baker	PAY	NON	5/4(3/2)	8/4	5
Nicholas	ARB	OUI	6/7 (3/4)	6/3	31	Gobin	PAY	NON	5/4(3/2)	8/4	5
Arbalister	ARB	OUI	7/5 (4/2)	6/3	31	Cedric	PAY	NON	4/3(2/1)	8/4	4
Giles	ARB	OUI	6/6 (3/3)	6/3	30	Carpenter	PAY	NON	4/3(2/1)	8/4	4
Denys	ARB	OUI	5/6 (2/3)	6/3	27	Farmer	PAY	NON	3/2(1/1)	8/4	3
Jaques	ARB	NON	7/4 (4/2)	8/4	25						
Forester	ARB	NON	6/5 (3/3)	8/4	23	Leopold	MAR	NON	2/2(1/1)	8/4	2
Gaston	ARB	NON	6/5 (3/2)	8/4	23	Philip	MAR	NON	2/2(1/1)	8/4	2
Bertrand	ARB	NON	6/4 (3/2)	8/4	22						
Roland	ARB	NON	5/4 (2/2)	8/4	19	Audrey	FEM	NON	2/2(1/1)	8/4	2
						Edith	FEM	NON	2/2(1/1)	8/4	2
Aylward	ARCH	NON	7/6 (3/3)	8/4	20						
Bowyer	ARCH	NON	6/5 (3/3)	8/4	17	n°6 Muli	MULE	NON	0/1	8	6
Fletcher	ARCH	NON	6/5 (3/2)	8/4	17	n°1 Buc	OX	NON	0/1	3	6
Mathias	ARCH	NON	5/5 (2/3)	8/4	15						
Engerrand	ARCH	NON	5/4 (3/2)	8/4	14						
Chretien	ARCH	NON	5/4 (3/2)	8/4	14						

SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - 3 - CROISADES : Cavalerie Musulmane

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
Al-Kamil	MAM	OUI	30/18(15/9)	12/12	66	Saladin	BAR	OUI	20/10(10/5)	12/12	40
Al-Kamil(*)	(dem)	OUI	15/12(7/6)	6/3	27	Saladin(*)	(dem)	OUI	10/7(5/3)	6/3	17
Maarat	MAM	OUI	28/16(14/8)	12/12	64						
Maarat(*)	(dem)	OUI	14/11(7/5)	6/3	25	Murda	BAR	OUI	30/18(15/9)	12/12	66
Hakim	MAM	OUI	27/15(13/7)	12/12	57	Murda(*)	(dem)	OUI	15/12(7/6)	4/2	27
Hakim(*)	(dem)	OUI	13/10(6/5)	6/3	23						
Abaga	MAM	OUI	24/12(12/6)	12/12	48	Yesugai	ARCH	NON	12/7(6/3)	15/15	39
Abaga(*)	(dem)	OUI	12/9(6/4)	6/3	21	Yesugai(*)	(dem)	NON	6/5(3/2)	8/4	17
El-Arish	MAM	OUI	22/10(11/5)	12/12	42	Arghun	ARCH	NON	10/6(5/3)	15/15	32
El-Arish(*)	(dem)	OUI	11/8(5/4)	6/3	19	Arghun(*)	(dem)	NON	5/4(2/2)	8/4	14
						Ruzzik	ARCH	NON	9/6(4/3)	15/15	30
Baha	TUR	NON	22/15(11/7)	15/15	37	Ruzzik(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	12
Baha(*)	(dem)	NON	11/9(6/4)	8/4	15	Bar	ARCH	NON	8/5(4/2)	15/15	26
Taki	TUR	NON	20/13(10/6)	15/15	33	Bar(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	12
Taki(*)	(dem)	NON	10/8(5/4)	8/4	14						
Yaghi	TUR	NON	18/11(9/5)	15/15	29	As-Salih	SEL	OUI	16/8(8/4)	12/12	32
Yaghi(*)	(dem)	NON	9/7(4/3)	8/4	12	As-Salih(*)	(dem)	OUI	8/6(4/3)	6/3	14
Fa'iz	TUR	NON	16/9(8/4)	15/15	25	Kilij	SEL	OUI	15/7(7/3)	12/12	29
Fa'iz(*)	(dem)	NON	8/6(4/3)	8/4	11	Kilij	(dem)	OUI	7/5(3/2)	6/3	12
Vezelay	TUR	NON	15/8(7/4)	15/15	23						
Vezelay(*)	(dem)	NON	7/5(3/2)	8/4	9	Arnulf	TUR	NON	18/10(9/5)	15/15	28
Rashid	TUR	NON	14/7(7/3)	15/15	21	Arnulf(*)	(dem)	NON	9/7(4/3)	8/4	12
Rashid(*)	(dem)	NON	7/5(3/2)	8/4	9	Kamal	TUR	NON	18/10(9/5)	15/15	28
						Kamal(*)	(dem)	NON	9/7(4/3)	8/4	12
Avub	ARCH	NON	12/7(6/3)	15/15	38	Merton	TUR	NON	17/10(8/5)	15/15	27
Avub(*)	(dem)	NON	6/5(3/2)	8/4	17	Merton(*)	(dem)	NON	8/7(4/3)	8/4	11
Fakr	ARCH	NON	12/7(6/3)	15/15	38	Mosul	TUR	NON	14/7(7/3)	15/15	21
Fakr(*)	(dem)	NON	6/5(3/2)	8/4	17	Mosul(*)	(dem)	NON	7/5(3/2)	8/4	9
Imad	ARCH	NON	11/6(5/3)	15/15	34	Tamara	TUR	NON	12/6(6/3)	15/15	18
Imad(*)	(dem)	NON	5/4(2/2)	8/4	14	Tamara(*)	(dem)	NON	6/5(3/2)	8/4	8
Mongka	ARCH	NON	10/6(5/3)	15/15	32						
Mongka(*)	(dem)	NON	5/4(2/2)	8/4	14	Ashok	SYR	OUI	18/10(9/5)	12/12	38
Qutuz	ARCH	NON	9/5(4/2)	15/15	28	Ashok(*)	(dem)	OUI	9/6(4/3)	6/3	15
Qutuz(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	12	Mohammed	SYR	OUI	17/9(9/4)	12/12	35
Rashid	ARCH	NON	9/5(4/2)	15/15	28	Mohammed(*)	(dem)	OUI	9/6(4/3)	6/3	15
Rashid(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	12	Moonga	SYR	OUI	16/9(8/4)	12/12	34
Usamah	ARCH	NON	8/5(4/2)	15/15	26	Moonga(*)	(dem)	OUI	8/5(6/2)	6/3	13
Usamah(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	12	Suejac	SYR	OUI	15/8(7/4)	12/12	31
						Suejac(*)	(dem)	OUI	7/5(3/2)	6/3	12
Al-Ashraf	BED	NON	14/9(7/4)	15/15	23	Nassin	SYR	OUI	14/8(7/4)	12/12	30
Al-Ashraf(*)	(dem)	NON	7/6(3/3)	8/4	10	Nassin(*)	(dem)	OUI	7/5(3/2)	6/3	12
Kitbuga	BED	NON	12/8(6/4)	15/15	20						
Kitbuga(*)	(dem)	NON	6/5(3/2)	8/4	8						
Rukn	BED	NON	11/7(5/3)	15/15	18						
Rukn(*)	(dem)	NON	5/5(2/2)	8/4	7						
Ismail	BED	NON	10/7(5/3)	15/15	17						
Ismail(*)	(dem)	NON	5/5(2/2)	8/4	7						
Thatoul	BED	NON	9/5(4/2)	15/15	14						
Thatoul(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	6						
Mehmet	BED	NON	8/5(4/2)	15/15	13						
Mehmet(*)	(dem)	NON	4/4(2/2)	8/4	6						

SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - (5) - CROISADES : « Croisés »

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
King Richard	BAR	OUI	30/18(15/9)	12/12	66	Sgt Llwllyn	SGT	OUI	11/9(6/4)	6/3	20
King Richard(*)	(dem)	OUI	15/12(7/6)	4/2	27	Sgt Pugh	SGT	OUI	12/8(5/3)	6/3	20
King Philip	BAR	OUI	26/14(13/7)	12/12	54						
King Philip(*)	(dem)	OUI	13/10(6/5)	4/2	23	Cliff	VOU	OUI	10/6(5/3)	6/3	16
						Shawn	VOU	OUI	9/6(4/3)	6/3	15
Sir Raymond	BAR	OUI	28/16(14/8)	12/12	60	Fursa	HALB	OUI	11/7(5/4)	6/3	18
Sir Raymond(*)	(dem)	OUI	14/11(7/5)	4/2	25						
						Bryn	PIQUE	NON	6/5(3/3)	8/4	8
Sir Roger	TEMP	OUI	36/22(18/11)	12/12	80	Gareth	PIQUE	NON	6/5(3/3)	8/4	8
Sir Roger(*)	(dem)	OUI	18/14(9/7)	4/2	32	Arnold	PIQUE	NON	6/5(3/2)	8/4	8
Sir Amalric	TEMP	OUI	33/19(16/9)	12/12	71	Hayden	PIQUE	NON	6/5(3/2)	8/4	8
Sir Amalric(*)	(dem)	OUI	16/12(8/6)	4/2	28	Stori	PIQUE	NON	6/5(3/2)	8/4	8
Sir Balian	TEMP	OUI	32/18(16/9)	12/12	68	Aki	PIQUE	NON	5/6(2/3)	8/4	8
Sir Balian(*)	(dem)	OUI	16/12(8/6)	4/2	28						
Sir Dreux	TEMP	OUI	30/16(15/8)	12/12	66	Emlyn	ARB	NON	7/6(4/3)	8/4	27
Sir Dreux(*)	(dem)	OUI	15/11(7/5)	4/2	26	Roger	ARB	NON	7/4(3/3)	8/4	25
Sir Raoul	TEMP	OUI	29/15(14/7)	12/12	59	Alric	ARB	NON	5/5(2/3)	8/4	20
Sir Raoul(*)	(dem)	OUI	14/10(7/5)	4/2	24						
Sir Michael	TEMP	OUI	28/14(14/7)	12/12	56	Mathew	LGBW	NON	7/3(4/2)	8/4	24
Sir Michael(*)	(dem)	OUI	14/10(7/5)	4/2	24	Mvrlin	LGBW	NON	5/6(2/3)	8/4	21
Sir Walter	TEMP	OUI	28/14(14/7)	12/12	56	Aylwin	LGBW	NON	5/4(3/2)	8/4	19
Sir Walter(*)	(dem)	OUI	14/10(7/5)	4/2	24	Gwyn	LGBW	NON	4/4(3/2)	8/4	16
Sir Mathew	TEMP	OUI	27/13(13/6)	12/12	53						
Sir Mathew(*)	(dem)	OUI	13/9(6/4)	4/2	22	Morris	PAY	NON	6/3(3/1)	8/4	6
Sir Gerard	TEMP	OUI	26/12(13/6)	12/12	50	Jasper	PAY	NON	5/6(3/2)	8/4	5
Sir Gerard(*)	(dem)	OUI	13/9(6/4)	4/2	22	Ivor	PAY	NON	5/3(2/1)	8/4	5
Sgt Guy	TEMP	OUI	24/12(12/6)	12/12	48	Dylan	PAY	NON	5/3(3/2)	8/4	5
Sgt Guy(*)	(dem)	OUI	12/11(6/5)	4/2	23	Will'm	PAY	NON	4/2(2/1)	8/4	4
Sgt Baldwin	TEMP	OUI	20/8(10/4)	12/12	36	Gawain	PAY	NON	4/3(2/1)	8/4	4
Sgt Baldwin(*)	(dem)	OUI	10/7(5/3)	4/2	17	David	PAY	NON	3/3(1/1)	8/4	3
						Geoffrv	PAY	NON	2/3(1/1)	8/4	2
Adam	ARB	OUI	7/6(3/3)	6/3	33						
Bernard	ARB	OUI	7/6(3/3)	6/3	33	Baldric	ING	NON	5/4(2/3)	8/4	26
Aubrey	ARB	OUI	6/5(3/2)	6/3	28	Jones	ING	NON	4/3(2/1)	8/4	22
Gile	ARB	OUI	6/5(3/2)	6/3	28	Dai	ING	NON	3/4(2/1)	8/4	20
Henry	ARB	OUI	6/5(3/2)	6/3	28						
Jordan	ARB	OUI	6/5(3/2)	6/3	28	Blodwin	FEM	NON	2/2(1/1)	8/4	2
Arnold	ARB	OUI	5/5(3/2)	6/3	25						
Denis	ARB	OUI	5/5(2/2)	6/3	25	Claude	TEMP	NON	5/3(2/1)	8/4	5
George	ARB	OUI	5/5(2/2)	6/3	25	Geoffrey	TEMP	NON	5/3(2/1)	8/4	5
Walter	ARB	OUI	5/5(2/2)	6/3	25	Engeram	TEMP	NON	4/3(2/1)	8/4	4
						Ernest	TEMP	NON	4/2(2/1)	8/4	4
Simon	ARCH	OUI	6/7(3/3)	6/3	26						
Robert	ARCH	OUI	7/5(3/2)	6/3	24	n°1 cheval					8
Jean	ARCH	OUI	6/5(3/2)	6/3	22	n°2 char					12
Nicholas	ARCH	OUI	6/5(3/2)	6/3	22						
Peter	ARCH	OUI	6/5(3/2)	6/3	22						
Renier	ARCH	OUI	5/5(2/2)	6/3	22						
Ansel	ARCH	OUI	5/5(2/2)	6/3	20						
Fulk	ARCH	OUI	5/5(2/2)	6/3	20						
Hugh	ARCH	OUI	5/5(2/2)	6/3	20						
William	ARCH	OUI	5/5(2/2)	6/3	20						

GUILLAUME LE MARECHAL



G. DUBY et J.M. RUFFIEUX, *Guillaume le Maréchal*, bande dessinée DARGAUD Histoire, 1987, 61 pages.

« Le Maréchal fut selon mon jugement le chevalier le plus loyal que j'ai connu en quelque lieu que je fusse ». Ainsi s'exprime Philippe II Auguste, roi de France, à l'issue de 48 pages de dessins et de textes remarquables.

Pour les amateurs d'Histoire Médiévale, allergiques à un trop long effort de lecture, la Bande Dessinée offre parfois une excellente alternative. Si le très bon livre de Georges DUBY, publié chez FAYARD en 1984 (*Guillaume le Maréchal ou le meilleur chevalier du monde*) vous effraye, je vous invite à consulter l'adaptation B.D. de cet ouvrage.

La biographie du Maréchal nous amène à découvrir les grands épisodes de la lutte entre Plantagenêts et Capétiens. En effet, depuis la révolte des barons aquitains contre la reine Aliénor en 1168, jusqu'à la bataille de Lincoln (1217), où les Français durent renoncer à conquérir l'Angleterre ; l'histoire de Guillaume le Maréchal croise constamment celle du royaume Plantagenêt.

Parallèlement, la B.D. de J.M. RUFFIEUX nous permet de suivre toutes les étapes d'une carrière chevaleresque : l'enfance et l'initiation au métier des armes, une jeunesse passée à courir les tournois, le passage au service des princes plantagenêts, un séjour en Terre Sainte, de fructueuses épousailles avec une riche héritière et finalement l'obtention du poste suprême de régent du royaume d'Angleterre.

La reconstitution historique proposée par les dessins et les textes de J.M. RUFFIEUX est une des plus sérieuses qu'il m'ait été donnée de lire. Ici au moins, les chevaliers du XIIème siècle sont représentés tels qu'ils étaient et non revêtus de grotesques armures anachroniques (j'aurai l'occasion de revenir sur ce problème dans un prochain article...).

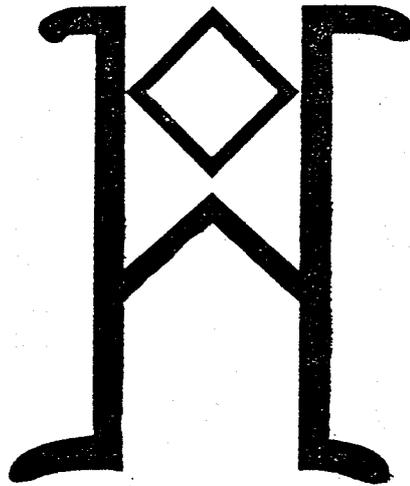
Nos amis figurinistes, seraient ici fort satisfaits et Dieu sait qu'ils sont pointilleux !

En ce qui me concerne, la vue de ces multitudes de « hauberts », de casques « spangenhelm », de cervelières à masque et autres écus longs me fait rêver au jour où Eurogames publiera des pions dignes des guerriers de la Tapisserie de Bayeux ! Le projet a certes été évoqué par Jean-Michel CLEMENT dans *Casus Belli* hors-série n°13 (décembre 1994), mais vous savez comme moi ce qu'il en est hélas de ce type de prévision...

A la suite de la B.D. elle-même, Jean-Claude PERRIER vous propose un « commentaire encyclopédique » de 13 pages. A une chronologie détaillée du « siècle de Guillaume le Maréchal » s'ajoutent des généalogies et une série de petits dossiers documentaires présentant divers aspects de la société féodale. Des photos d'oeuvres d'art (sculptures, enluminures, vitraux, etc...) et des extraits de textes d'époque complètent agréablement ces pages.

Je conseille vivement à tous la lecture de ce « commentaire encyclopédique ». Il n'est certes pas obligatoire d'aimer l'histoire pour pratiquer le wargame médiéval, mais il est tout de même dommage de laisser passer une occasion de ne plus « guerroyer idiot » !

Christian DELABOS



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.

CONSEILS

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

NOUVEAUTES

Reportages Vidéos - Photos
Généalogie

**Abonnez-vous!
Réabonnez vous!**

**A Claymore pour l'année 1996
(n°9 et 10)**



**Adressez vos chèques
(55 Frs à l'ordre de CLAYMORE-NORMANDIE)**

33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen