

COMMENT JOUE-T-ON A CRY HAVOC?

résumé des règles

Déroulement de la partie

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios. Chaque camp place ensuite ses personnages dans les positions de départ indiquées. Puis, le premier tour de jeu commence. A tour de rôle, chaque joueur fait alors bouger et combattre les personnages du camp qu'il contrôle. Archers et arbalétriers peuvent également tirer à distance. Des conditions de victoire propres à chaque scénario permettent de déterminer le camp vainqueur à la fin de la partie.

Mouvements

Le chiffre en bleu inscrit sur chaque pion indique le nombre de points de mouvement dont dispose un personnage à chaque tour de jeu. Le personnage peut dépenser tout ou partie de ses points et se déplacer sur la carte dans n'importe quelle direction. Suivant la difficulté du terrain traversé, chaque case lui fera dépenser plus ou moins de points de mouvement (voir tableau des Types de Terrains).

Combats

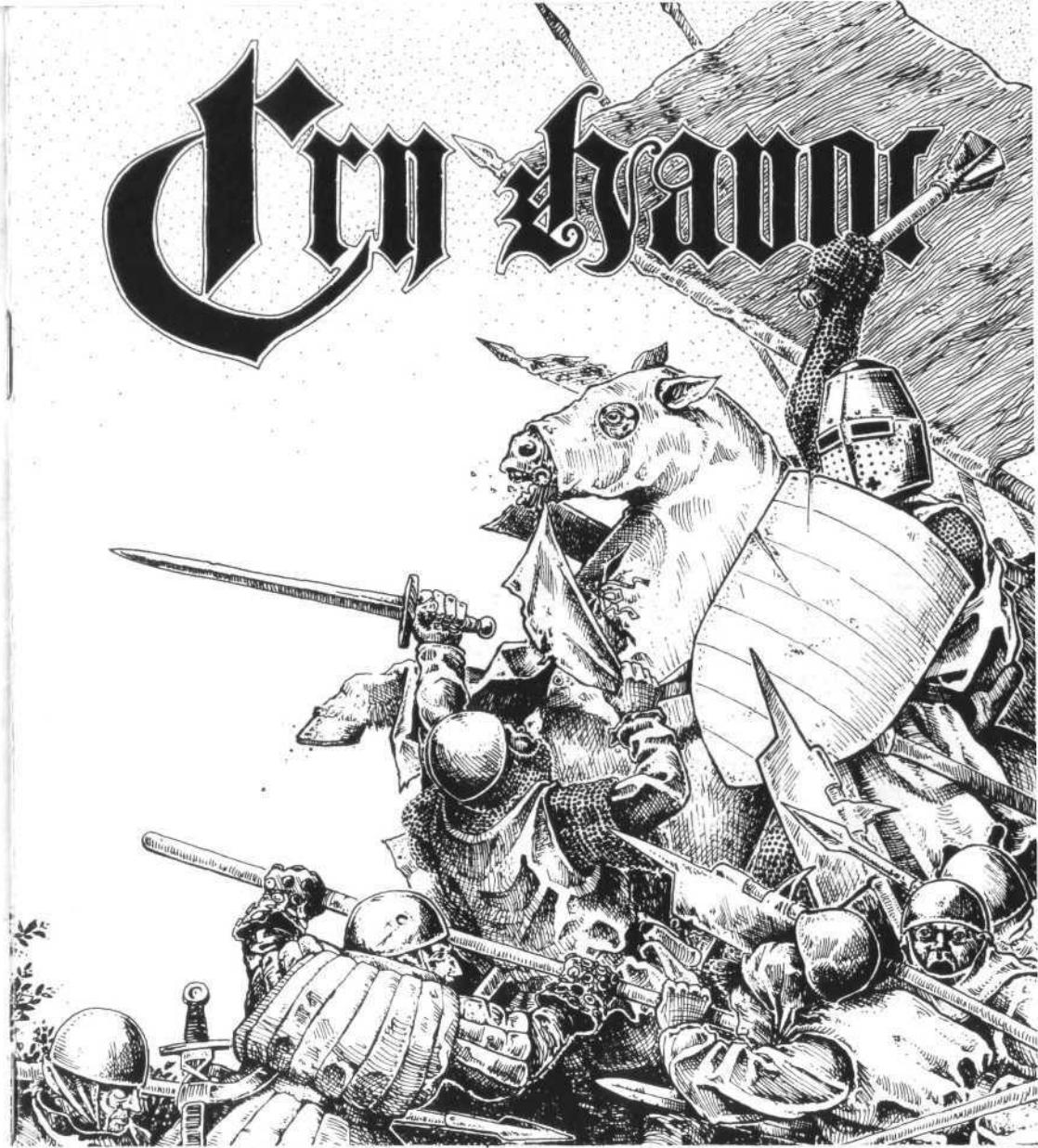
Pour pouvoir attaquer, un personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes à celle de son ennemi. Les combats se règlent à l'aide du dé à 10 faces, numérotées de 0 à 9 (le 0 équivaut à 10). Mais le résultat du combat va dépendre aussi de la force en attaque du personnage qui engage le combat (chiffre en noir) comparée à la force en défense du personnage attaqué (chiffre en rouge). En comparant ces deux chiffres, on obtient un rapport de force attaquant/défenseur qui correspond à l'une des colonnes de résultats possibles (voir tableaux concernant les combats). Le dé sert ensuite à désigner l'un des 10 résultats de la colonne correspondante.

Exemple: un chevalier de force 24 attaque un soldat de force 7 en défense. Le rapport de force est de 24 contre 7, soit 3,4 contre 1 que l'on arrondit à 3 contre 1 (colonne 3-1 du tableau concernant les combats contre des personnages à pied). Si le joueur qui contrôle le chevalier lance le dé et fait 2, le résultat est D = défenseur assommé. On retourne alors le pion soldat. Si le chiffre obtenu au dé avait été 7 (résultat A), c'est le chevalier qui aurait été blessé.

Tirs à l'arc ou à l'arbalète

L'efficacité d'un tir va dépendre non seulement de l'arme utilisée (arc ou arbalète), mais aussi de la distance de tir et de la couverture dont bénéficie la cible. Il est évidemment plus facile de tirer sur quelqu'un qui est proche et à découvert que sur quelqu'un qui est loin et se cache derrière un arbre ...

Comme pour les combats, on lance le dé pour connaître le résultat final (voir tableaux concernant les tirs).



LES SCENARIOS

LES SCENARIOS

Avant de commencer à jouer un scénario, lisez-le entièrement. Prêtez notamment attention aux conditions de victoire car elles changent d'un scénario à l'autre.

Il n'y a pas de limite au nombre de tours de jeu que peut durer une partie. Un tour de jeu équivalant à cinq secondes de temps réel, la durée totale de l'action sera de toute façon très brève.

Le premier scénario est le plus facile à jouer, les autres sont d'une complexité croissante. S'il y a plusieurs joueurs de chaque côté, nous vous conseillons plus particulièrement les scénarios 2,4 et 7. Mais il est possible également de répartir les personnages d'un même camp entre différents joueurs, quel que soit le scénario.

Il est important de bien disposer les cartes comme il est indiqué au début de Chaque scénario. Les chiffres de 1 à 8 se réfèrent aux chiffres inscrits sur les cartes elles-mêmes (side 1, side 2, etc.). Ils permettent d'obtenir la disposition voulue.

Entrée des personnages sur la carte: les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points de mouvement dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin de la partie. Un personnage devant reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il est déjà blessé, il est considéré mort.

* * * * *

Petit lexique des termes inscrits sur les cartes:

Side: Côté

The Village: Le Village

Building: Bâtiment

The Street: La Rue

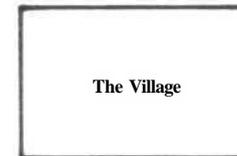
The Crossroads: La Croisée des Chemins

The Pool: La Mare

The Hillock: La Petite Colline

Scénario 1: BAGARRE DE RUE

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Deux clans rivaux se sont tenus relativement tranquilles ces derniers temps, mais cela ne pouvait pas durer. Giles a insulté Baker et un tel affront ne saurait rester impuni ...

Les camps en présence

Clan 1.

Paysans:

Carpenter

Giles

Radult

Salter

Wulf

Archer:

Fletcher

Clan 2.

Paysans:

Baker

Farmer

Gam

Gobin

Smith

Archer:

Bowyer

Positions de départ

Le premier clan dispose d'abord ses personnages. Giles est placé sur la case intitulée "The Street" (La Rue). Des cinq personnages restants, trois sont placés dans le bâtiment no. 5 et deux dans le bâtiment no. 3.

Le deuxième clan prend alors position sur la carte. Baker est placé sur la case porte du bâtiment no. 2 et ses cinq compagnons sont placés dans le bâtiment no. 1.

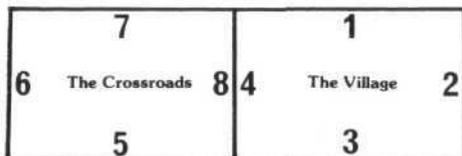
Le deuxième clan commence le premier tour de jeu.

Conditions de victoire

Le joueur qui possède le dernier personnage debout gagne la partie. Dans le cas où il ne reste plus qu'un personnage dans chaque camp et qu'aucun n'arrive à coincer l'autre, la partie est déclarée nulle.

Scénario 2: LA REVOLTE DE PAYSANS

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Une bande de paysans révoltés s'est mise en route pour rejoindre le gros de la rébellion. Ils ont fait halte dans le village et la plupart d'entre eux se sont dispersés dans les environs en quête de nourriture. C'est alors qu'ils apprennent que les chevaliers du seigneur local viennent à leur rencontre, déterminés à les écraser. Les paysans commencent à se replier vers le village, lieu qui leur offre la meilleure position de défense et où ils ont laissé leur butin sous bonne garde.

Les camps en présence

Les paysans

Groupe 1

Sergent:

A'wood

Archer:

Fletcher

Paysans:

Farmer

Gobin

et les six mules

Groupe 2

Paysans:

Baker

Carpenter

Cedric

Gam

Giles

Radult

Salter

Smith

Wulf

Piquiers:

Ben

Bertin

Crispin

Hal

Mark

Odo

Perkin

Wat

Sergent:

Tyler

Groupe 3

Vougiers:

Guy

Jean

Rees

Robin

Tybalt

Hallebardiers:

Frederick

Naymes

Sergent:

Amim

Positions de départ et début de l'action

Le groupe 1 se trouve dans le village. Les mules peuvent être placées dans la rue ou dans les cours des bâtiments 3, 4 et 5. Les personnages peuvent être placés n'importe où dans le village, à l'exception du bâtiment 1.

Les groupes 2 et 3 rentrent par le côté 5 de la carte "The Crossroads" (La Croisée des Chemins). Ils peuvent rentrer par n'importe quelle case du côté 5, et se déplacer de tout leur potentiel de mouvement en respectant les limitations dues au terrain.

Les chevaliers commencent alors la partie en rentrant par n'importe quelle case du côté 6 avec la totalité de leur potentiel de mouvement. S'ils se déploient sur plusieurs rangs, les riches chevaliers et les barons, reconnaissables à leurs chevaux caparaçonnés, doivent se trouver au premier rang. Les chevaliers porteurs d'étendards doivent rester le plus près possible de leurs supérieurs.

Conditions de victoire

Si aucun des deux camps n'arrive à éliminer entièrement l'autre, les joueurs utiliseront le barème ci-dessous pour désigner le vainqueur:

Points attribués aux paysans:

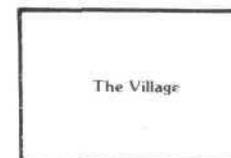
- pour chaque chevalier tué 5 points
- pour chaque cheval vivant en leurs mains à la fin de la partie 2 points

Points attribués aux chevaliers:

- pour chaque paysan ou soldat tué 3 points
- pour chaque mule, morte ou vivante, en leurs mains à la fin de la partie 2 points

Scénario 3: LE DERNIER CARRE

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Plusieurs brèches ont été ouvertes dans les défenses de la Cité. Les défenseurs ont dû se retirer des murs et ils combattent désormais dans les rues et dans les maisons. Un groupe se retrouve encerclé dans le quartier représenté sur la carte. Décidés à vendre cher leurs vies, les défenseurs savent que s'ils arrivent à tenir, une contre-attaque à partir de la citadelle pourrait réussir à chasser les ennemis de la ville.

Les chevaliers

Les 16 chevaliers (à cheval) sont utilisés pour ce scénario.

Les camps en présence

Les défenseurs

Chevaliers à pied:

Sir Piers
Sir Richard
Sir Roland

Archer:

Mathias

Arbalétriers:

Codemar
Jacoça
Francisco

Hallebardiers:

Frederick
Geoffrey

Chevaux sans cavalier:

Sir Roland
Sir Richard

Vougiers:

Robin
Tybalt

Paysans:

Radult
Smith

Civils:

Edith (femme de Sir Richard)
Leopold (son fidèle serviteur)

Les assaillants

Chevaliers à pied:

Sir Clugney
Sir Conrad
Sir Gilbert
Sir James
Sir Peter
Sir William

Hallebardiers:

Naymes
Tom
Watkin
Wynken

Archers:

Aylward
Engerrand

Piquiers:

Ben
Bertin
Crispin
Hal
Mark
Odo
Perkin
Wat

Si la règle optionnelle concernant les munitions est utilisée, les joueurs diviseront par deux le nombre de flèches attribué à chaque personnage. La partie est encore plus intéressante si aucun des deux joueurs ne connaît le nombre de munitions que possède son adversaire.

La règle optionnelle concernant les rançons ne peut pas être utilisée dans ce scénario car les défenseurs d'une ville dont les murs ont été brisés n'y avaient pas droit.

Cas particulier: Si, à un moment quelconque de la partie, Edith se retrouve seule dans une pièce face à un ou plusieurs personnages ennemis, elle se rend immédiatement. Elle est ensuite déplacée avec l'un de ses ravisseurs comme pour un chevalier fait prisonnier. Elle ne cherchera pas à s'enfuir.

Positions de départ

Les défenseurs peuvent être placés n'importe où à l'intérieur de la zone construite: la rue, les bâtiments, les cours.

Les attaquants commencent la partie en rentrant par n'importe quelle case des côtés 1 ou 4. Ils peuvent utiliser la totalité de leurs points de mouvement en respectant les limitations dues à la nature du terrain.

Conditions de victoire

Si aucun des deux camps n'arrive à éliminer entièrement l'autre, les joueurs utiliseront le barème ci-dessous pour désigner le vainqueur:

Points attribués aux défenseurs:

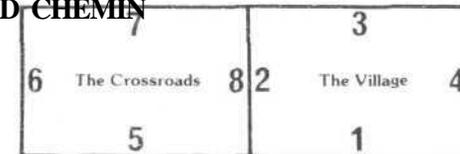
- pour chaque bâtiment occupé par un ou plusieurs défenseurs et sans aucun assaillant vivant 10 points
- pour chaque chevalier ennemi tué 6 points
- pour chaque soldat ennemi tué 3 points

Points attribués aux assaillants:

- pour chaque bâtiment occupé par un ou plusieurs assaillants et sans aucun défenseur vivant 10 points
- pour chaque chevalier ennemi tué 5 points
- pour chaque soldat ennemi ou paysan tué 2 points
- pour la capture d'Edith vivante 10 points
- pour la prise de l'étendard de Sir Richard (porté par Sir Piers) 3 points
- pour chaque cheval capturé vivant 3 points

Scénario 4: BANDITS DE GRAND CHEMIN

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Au Moyen-Age, il était fréquent que des voyageurs fassent route ensemble, à la fois pour se tenir compagnie et pour décourager les attaques éventuelles de bandits. L'un de ces groupes s'est formé à quelques milles de là, dans la ville voisine. Leopold, un marchand flamand accompagné de ses serviteurs, de ses mules et d'une poignée d'hommes d'armes engagés pour la circonstance, s'est joint à un garde forestier, un colporteur et un chevalier, Sir William. A leur insu, une bande de hors-la-lois les attend à la croisée des chemins ... Il y a bien des maisons à proximité, mais les braves villageois viendront-ils à la rescousse de nos voyageurs

Les camps en présence

Les voyageurs

Civils

Leopold, le marchand

Philip, le colporteur

Mules 1, 2 et 3 conduites par Giles

Mules 4, 5 et 6 conduites par Cedric

Arbalétrier:

Forester

Sergent:

Martin

Hallebardiers:

Hubert

Naymes

Chevalier à cheval:

Sir Gunter

Les hors-la-lois

Piquiers:

Mark

Perkin

Wat

Arbalétrier:

Roland

Paysans:

Baker

Gam

Gobin

Radult

Salter

Wulf

Sergents:

Arnim

Tyler

Les villageois

Archer:

Aylward

Paysans:

Carpenter

Farmer

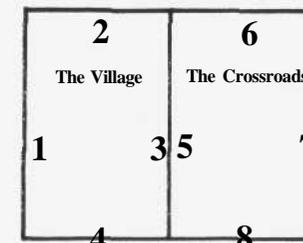
Smith

Sergent:

A'wood

Scénario 5: LE GUET-APENS

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Douze vaillants chevaliers et leur escorte s'avancent dans la campagne paisible sans se douter qu'ils se jettent dans la gueule du loup ...

Les camps en présence

Les vaillants chevaliers et leur escorte:

Chevaliers (à cheval):

Sir Clugney

Sir Conrad

Sir Gaston

Sir Gilbert

Sir Gunter

Sir James

Sir Jacques

Sir Piers

Sir Richard

Sir Roger

Sir Roland

Sir Thomas

Piquiers:

Hal

Mark

Odo

Wat

Vougiers:

Guy

Jean

Rees

Robin

Tybalt

Sergents:

Martin

Tyler

Arbalétriers:

Bertrand

Gaston

Jacques

Roland

Hallebardiers:

Ben

Hubert

Naymes

Frederick

Geoffrey

Otto

Tom

Watkin

Wynken

Positions de départ et début de l'action

Les villageois se trouvent dans la taverne (bâtiment 5). Les voyageurs rentrent sur le tapis de jeu par l'une des cases situées entre la case "Side 6" et la case "Side 5" (coin en bas à gauche de la carte "The Crossroads"/La Croisée des Chemins). Chaque train de mules étant composé de trois animaux, ceux-ci doivent se trouver sur trois cases adjacentes tant qu'ils sont attachés ensemble. Les personnages peuvent rentrer dans n'importe quel ordre mais ils ne peuvent pas être plus de trois de front. Ils peuvent utiliser la totalité de leurs points de mouvement en respectant les limitations dues à la nature du terrain.

Les hors-la-lois sont placés ensuite de la façon suivante: le sergent Arnim et jusqu'à cinq de ses compères se trouvent dans la petite dépression qui entoure la mare ("The Pool"). Les cases qui forment la mare sont impraticables. Le sergent Tyler et le reste des hors-la-lois sont placés n'importe où sur la petite colline ("The Hillock"). Puis, les hors-la-lois passent à l'attaque en commençant le premier tour de jeu.

Lorsque vient le tour des voyageurs, on lance le dé:

- de 1 à 5: les villageois restent dans la taverne.

- de 6 à 10 (= 0): les villageois viennent en aide aux voyageurs.

Si les villageois restent dans la taverne, on lancera à nouveau le dé aux tours suivants. Une fois que les villageois se décident à intervenir, ils se déplacent et combattent pendant la même phase de jeu que les voyageurs, et sont contrôlés par le même joueur ou une troisième personne.

Conditions de victoire

Les bandits doivent sortir de la carte en emportant avec eux le plus grand nombre de mules. Ils peuvent sortir n'importe où et par plusieurs endroits à la fois. Le camp qui possède le plus de mules à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Toutes les mules, qu'elles soient mortes ou vivantes, se trouvant sur la carte après la sortie du dernier hors-la-loi sont comptées dans le total des voyageurs.

La gueule du loup

Chevaliers à pied:

Sir Alain

Sir John

Sir Peter

Sir William

Piquiers:

Ben

Bertin

Crispin

Perkin

Archers:

Aylward

Bowyer

Chrétien

Engerrand

Fletcher

Mathias

Sergents:

Arnim

A'wood

Arbalétriers:

Arbalister

Codemar

Denys

Francisco

Giles

Jacopa

Nicholas

Positions de départ et début de l'action

Les douze chevaliers et leur escorte rentrent sur le tapis de jeu par n'importe quelle case du côté 7. Les chevaliers rentrent en premier, formant un groupe compact. A la fin du mouvement, chaque chevalier doit se trouver sur une case adjacente à celle d'un autre. Les soldats doivent rentrer par les mêmes cases que les chevaliers et en respectant les mêmes conditions (groupe compact, adjacents les uns aux autres à la fin du mouvement).

Le joueur qui tend l'embuscade place ensuite ses personnages dans les maisons ou les cours du village, ou bien encore dans les cases arbre. Après avoir réparti ses personnages comme il l'entend, il passe à l'attaque et commence le premier tour de jeu.

Conditions de victoire

Les vaillants chevaliers et leur escorte doivent tenter de quitter le tapis de jeu par le côté 1, 2 ou 4 (carte du Village). Une fois choisi l'un de ces trois côtés, **tous** les personnages doivent sortir par le côté en question.

Ceux qui tendent l'embuscade ont pour but de stopper l'avance de l'ennemi. Si aucun personnage ennemi n'arrive à sortir **par le côté retenu**, ils obtiennent une victoire totale. Dans le cas contraire, les joueurs utiliseront le barème ci-dessous pour désigner le vainqueur:

Points attribués aux vaillants chevaliers:

- pour chaque chevalier sortant du tapis de jeu par le côté retenu (à pied ou à cheval) 10 points (*)
- pour chaque soldat de l'escorte sortant par le côté retenu 5 points (*)

Points attribués aux auteurs de l'embuscade:

- pour chaque chevalier ennemi tué 10 points
- pour chaque chevalier ennemi blessé 5 points
- pour chaque soldat ennemi tué 5 points
- pour chaque soldat ennemi blessé 2 points

Si la règle optionnelle concernant la rançon est utilisée:

- pour chaque chevalier capturé par l'un ou l'autre camp 20 points

(*) Les personnages ne rapportent des points que s'ils sortent du bon côté après que le joueur ait exprimé son choix à haute voix. Tout personnage sorti avant ne rapporte rien.

Scénario 6: LE CHOC DES AVANT-GARDES

Disposition du tapis de jeu

The Crossroads

L'histoire

Les avant-gardes de deux armées ennemies se trouvent tout à coup face-à-face à la croisée des chemins.

Les camps en présence

Avant-garde 1

Chevaliers (à cheval):

Sir Alain
Sir Clugney
Sir Gaston
Sir James
Sir Peter
Sir Roger
Sir Roland
Sir Thomas

Sergents:

Arnim
Tyler

Archers:

Aylward
Bowyer
Engerrand
Fletcher

Piquiers:

Bertin
Odo
Perkin
Wat

Hallebardiers:

Ben
Geoffrey
Hubert
Naymes
Tom

Vougiers:

Jean
Robin
Tybalt

Avant-garde 2

Chevaliers (à cheval):

Sir Conrad
Sir Gilbert
Sir Gunter
Sir Jacques
Sir John
Sir Piers
Sir Richard
Sir William

Sergents:

Martin
A'WOOD

Arbalétriers:

Arbalister
Codemar
Francisco
Giles

Jacopa

Nicholas

Vougiers:

Guy
Rees

Hallebardiers:

Frederick
Otto
Watkin
Wynken

Piquiers:

Ben
Crispin
Hal
Mark

Positions de départ

L'avant-garde 1 rentre par le côté 6. Le joueur peut choisir l'ordre d'entrée qu'il veut. Les personnages peuvent utiliser la totalité de leurs points de mouvement en respectant les limitations dûes au terrain.

L'avant-garde 2 rentre ensuite par le côté 8, en suivant les mêmes indications.

L'avant-garde 1 commence alors le premier tour de jeu.

Règle spéciale: Un personnage ne peut quitter la carte que par le côté où il est entré.

Conditions de victoire

Chaque camp doit tenter d'anéantir l'autre. Si l'issue du combat semble incertaine, les joueurs peuvent utiliser le barème ci-dessous pour désigner le vainqueur:

Points attribués à l'un ou l'autre camp:

- pour chaque chevalier ennemi tué 10 points
 - pour chaque soldat ennemi tué 5 points
 - pour chaque cheval vivant capturé à l'ennemi 5 points
- Si la règle concernant la rançon est utilisée:
- pour chaque chevalier ennemi capturé 50 points

Scénario 7: LA FUIITE EPERDUE

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

La bataille perdue, les vaincus fuient à la hâte les lieux du désastre. Dans ce flot effervescent d'humanité apeurée, les chevaliers se battent pour rejoindre leurs chevaux, les serviteurs sauvent ce qu'ils peuvent des bagages de leurs maîtres et chacun tente de sauver sa vie.

N.B. Si la règle optionnelle concernant la limitation des munitions est utilisée, divisez le nombre de flèches attribuées à chaque personnage par trois (en arrondissant au chiffre supérieur).

Les camps en présence

Les *fugitifs*

Groupe 1

Paysans:

Baker
Carpenter
Cedric
Farmer
Gam

Chevaux sans cavalier:

Sir Conrad
Sir Piers
Sir Richard
et les 6 mules

Groupe 2

Chevaliers à cheval:

Sir James
Sir John
Sir Thomas

Archers:

Aylward
Fletcher

Chevaliers à pied:

Sir Conrad
Sir Piers
Sir Richard

Hallebardiers:

Ben
Frederick
Hubert

Arbalétriers:

Codemar
Francisco
Jacopa

Piquiers:

Bertin
Hal
Odo
Wat

Les poursuivants

Groupe A

Chevaliers à cheval:

Sir Alain
Sir Jacques
Sir Peter
Sir Roland
Sir William

Sergents:

Tyler
A'WOOD

Arbalétriers:

Bertrand
Gaston
Jacques
Roland

Piquiers:

Ben
Crispin
Mark
Perkin

Groupe B

Chevaliers à cheval:

Sir Clugney
Sir Gaston
Sir Gilbert
Sir Gunter
Sir Roger

Hallebardiers:

Geoffrey
Naymes
Otto
Tom
Watkin
Wynken

Vougiers:

Guy
Jean
Rees
Robin
Tybalt

Sergents:

Amim
Martin

Archers:

Engerrand
Mathias

Paysans:

Radult
Salter
Smith
Wulf

Positions de départ et début de l'action

Le groupe 1 des fuyitifs est placé dans le village. Les mules se trouvent dans la rue en deux groupes de trois animaux chacun. Les trois chevaux sont placés l'un dans la cour de bâtiment 3, l'autre dans celle du bâtiment 4 et le dernier dans celle du bâtiment 5. Chaque paysan est placé sur une case adjacente soit à un cheval soit à un train de mules.

Le groupe 2 des fuyitifs rentre alors sur la carte du village par le côté 3. Ils peuvent rentrer dans n'importe quel ordre mais, à la fin de leurs mouvements, et **seulement pour ce tour**, ils ne doivent pas se trouver sur des cases adjacentes les unes aux autres.

Ensuite, **tous** les fuyitifs peuvent bouger à nouveau (groupe 1 et 2).

C'est maintenant au groupe A des poursuivants de rentrer sur la carte par le côté 2. Ils peuvent utiliser la totalité de leurs points de mouvement en respectant les limitations dues à la nature du terrain.

La partie commence alors avec une nouvelle phase de jeu des fuyitifs. Lorsque vient la phase de jeu des poursuivants, le joueur qui les contrôle peut faire rentrer le groupe B par le côté 3.

N.B. Un chevalier à pied ne peut monter que sur le cheval qui lui appartient.

Conditions de victoire

Les fuyitifs ne peuvent sortir de la carte que par le côté 5. Les poursuivants doivent les en empêcher. Pour gagner, les poursuivants doivent arriver à faire au moins 175 points (voir barème ci-dessous). S'ils font moins, les fuyitifs sont déclarés vainqueurs car ils ont su éviter le pire.

Points attribués aux poursuivants:

- pour chaque chevalier ennemi tué 10 points
- pour chaque soldat ennemi tué 5 points
- pour chaque cheval vivant capturé à l'ennemi 5 points
- pour chaque mule se trouvant sur le tapis de jeu après le départ du dernier fuyitif (morte ou vivante) 15 points

Si la règle optionnelle concernant la rançon est utilisée:

- pour chaque chevalier fait prisonnier 30 points

Scénario 8

Celui-ci, vous le faites vous-mêmes en vous servant des scénarios existants comme modèle. Essayez différents équilibres de forces: puissance de feu contre mobilité, supériorité au combat contre supériorité numérique, etc. Il est possible aussi de faire des scénarios qui s'enchaînent de façon à recréer une petite campagne.

Ceux qui n'ont pas suffisamment de temps ou de patience peuvent toujours se procurer les livrets de scénarios supplémentaires pour CRY HAVOC. Au sommaire du Livret 1, les scénarios suivants:

- Le Chevalier Errant
- Les Maraudeurs
- La Dame du Chevalier
- Patrouille de reconnaissance
- Renforts en vue!
- La Bataille de Little Wooton.

Ce livret comprend également des règles spéciales pour jouer à CRY HAVOC avec des figurines en plomb à la place des personnages en carton.

Rappelons, enfin, que vous pouvez vous procurer des cartes supplémentaires pour agrandir la surface de jeu et qu'il existe un jeu de simulation complémentaire de CRY HAVOC intitulé SIEGE. Centré sur les tactiques d'attaque et de défense de châteaux forts à l'époque médiévale, SIEGE possède des règles entièrement compatibles avec celles de CRY HAVOC. Certains scénarios proposés dans SIEGE font d'ailleurs intervenir quatre cartes différentes et tous les personnages des deux jeux. Grandiose!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★