

### La colère de Jean Sans Terre

#### **Histoire**

27 juillet 1200, Jean Sans Terre, frère de Richard Cœur de Lion, est roi d'Angleterre depuis un an. Il aime séjourner dans ses domaines d'Aquitaine. Grand amateur de femmes, il a jeté son dévolu sur Dame Audrey, fille d'un petit seigneur. Cette dernière refuse ses avances car elle est fiancée à Sire Gilbert, chevalier poitevin. Le roi Jean décide de la faire enlever. Mais Gilbert est averti par un de ses amis anglais. Il part se réfugier sur les terres de son frère Gaston avec sa promise et quelques hommes de confiance. Furieux, le roi Jean envoie des chevaliers menés par Sire Richard pour s'emparer des fugitifs et lui ramener la tête de Gilbert. Gilbert et Audrey ont à peine le temps d'atteindre les terres familiales qu'ils aperçoivent leurs poursuivants ! Ils se réfugient dans un petit village. Et envoient un messenger chercher des renforts. Gilbert a à peine le temps d'organiser la défense qu'arrivent au grand galop Richard et ses hommes. « Cry Havoc ! », hurlent les chevaliers anglais. « Pour le bon plaisir du roi Jean ! »

#### **Chroniques**

Extrait des documents rédigés par Sigismond, chapelain en l'abbaye de St Arnoul du Puy, mandé par Sire Gaston de Lory pour recueillir les témoignages de ceux qui participèrent au combat dans lequel Sire Gilbert fut occis en défendant Dame Audrey des menées des gens du roi d'Angleterre.

#### **Récit du chevalier James Westbrough (prisonnier) :**

« J'étais à l'avant-garde de la troupe menée par Sire Richard qui poursuivait votre seigneur et la femme que nous devions ramener au Roi. Nous arrivâmes alors en vue d'un village. Des paysans interrogés en chemin nous ayant révélé que les chevaux des fugitifs étaient fourbus. Sir Richard était persuadé que ceux nous poursuivions étaient encore dans le village. Nos piétons rassemblés sous les ordres des sergents, l'ordre d'attaquer fut donné et nous nous élançâmes vers les maisons apparemment désertes. C'est à cet instant que mon destrier reçut un carreau d'arbalète. Je fus jeté à terre et gravement blessé dans ma chute. Dieu m'en est témoin, j'ignore tout de la suite des événements. »

#### **Récit de Gaston, arbalétrier :**

« J'étais bien épuisé à courir comme un garenne derrière not' chevalier depuis l'aube, et v'là t'y pas qu'on arrive au hameau des Braillots. À peine j'étais en train d'commencer à m'incer l'gosier que v'là les sergents qui tourneboulent le village entier ! Même pas l'temps d'finir mon pichet qu'les crotteaux du hameau sont tous enrôlés. Moi, l'sergent y m'botte le croupion vers une fenêtre en m'disant de tirer sitôt j'verrai des anglois. Pour sûr y z'ont pas traînés les anglois ! Les chevaliers sur les côtés et leurs gens de pied au milieu y nous ont courus sus en beuglant comme des diables. J'avions bien lancé 5 carreaux quand un grand rouquin d'hallebardier y essaye de m'fendre la tête pour passer par ma fenêtre ! À partir de là, j'avions plus l'usage de l'arbalète et j'étais trop pressé par l'ennemi pour savoir l'sort de not' pauv' Seigneur. »

#### **Récit de Giles, colporteur et jongleur :**

« C'est bien malgré moi que j'ai participé à toute cette affaire ! Le malheur a voulu que je sois là quand une petite troupe, menée par un chevalier et sa dame, est arrivé au village. Le chevalier et sa dame sont entrés dans une maison alors que les soudards qui les accompagnaient enrôlaient tous les pauvres bougres de villageois ainsi que moi-même dans une milice dépenaillée et mal armée... Nous avons été placés aux entrées du village par des hommes qui frappaient ceux qui n'obéissaient pas assez vite, cela ne me plaisait guère et je m'efforçais de rester derrière. L'attente ne fut point longue, des chevaliers suivis d'hommes en armure se jetèrent sur nous et le massacre commençait... Les anglais nous taillèrent en pièces ! Mais que pouvions nous faire contre si forte partie? Je fus bien vite blessé et profitant du désordre, je pus m'enfuir et sauver ma vie. »

#### **Récit de Sir Piers, écuyer de Sir Richard :**

« L'attaque se passait bien après quelques pertes dues aux tireurs ennemis, nous pénétrâmes dans le village pour découvrir un troupeau de paysans apeurés. Sir Richard cria « étrepez cette chiennaille, je donne une pièce d'or à celui qui me ramène la fille ! » et nous nous lançâmes en avant. Les rues furent vite nettoyées et nous démontâmes pour débusquer les derniers défenseurs des maisons. Sire Gilbert et sa protégée furent vite capturés. C'est en sortant que nous découvrimus nos chevaux tués ou volés et nos hommes féroceement attaqués par le frère de Sire Gilbert et des renforts ennemis. Après une brève lutte, Sir Richard fut occis à son tour. À pied et sans espoir de victoire, nous fûmes contraints à la reddition. Depuis lors, j'attends avec mes compagnons dans cette geôle humide que l'argent de la rançon soit rassemblé. »

## Scénario Cry Havoc du Hors-série Casus Belli

### Assemblage des cartes et positions de départ



> **Cartes** : Le Village et La Croisée des Chemins, face 1 et face 5 collées.

> **Les défenseurs** se placent en premier sur la carte Village.

> **Les attaquants** rentrent par la face 7 de La carte Croisée des Chemins et commencent la partie.

> **Les renforts** : Ils rentrent par un côté de la carte Village (coté 2, 3, 4 au choix du joueur, mais qui doit le noter secrètement sur une feuille au début de la partie).

### Les Pions

Les anglais		Les français					
 26 12 Chevaliers	Sir Richard Sir Conrad Sir Piers Sir James	 5 4 8 Arcs courts	Aylward Bowyer	 26 12 Chevaliers	Sir Gilbert	 5 4 8 Paysans	Gam Smith Giles Radult Salter Wulf Baker Gobin Carpenter Cedric Farmer
 11 8 6 Sergents	Tyler a Wood	 11 8 6 Hallebardiers	Frederick Tom Ben Naymes Otto Geoffrey Watkin	 10 6 8 Vougiers	Jean	 7 6 8 Piquiers	Bertin Crispin
				 6 5 8 Arbalétrier	Gaston	 5 4 8 Arcs courts	Engerrand Fletcher
						 2 2 4 Civils	Audrey
Les renforts							
 26 12 Chevaliers	Sir Gaston	 11 8 6 Sergents	Martin Anim	 10 6 8 Vougiers	Tybalt Robin Rees Guy	 7 6 8 Piquiers	Odo Mark Ben Perkin

## **Scénario Cry Havoc du Hors-série Casus Belli**

### ***Règles spéciales***

- > Dès le 10e tour, le joueur français lance un dé : sur un résultat de 10, les renforts arrivent.
- > Au 11e tour, il rajoute +2 au résultat du dé;
- > Au 12e tour, il rajoute +4... jusqu'à ce qu'il obtienne le résultat de 10, lui permettant de faire rentrer Gaston et ses hommes.

### ***Conditions de victoire***

**Victoire totale Anglaise** : Tuer Gilbert et capturer Audrée (en la faisant sortir par le côté 7 de la carte).

**Match nul** : Le joueur Anglais ne peut accomplir qu'un seul des deux objectifs.

**Victoire totale Française** : Le joueur anglais n'a pu accomplir aucun des deux objectifs, c'est un lamentable échec pour Sire Richard, le Roi ne va pas être content...