

Le fanzine de l'époque médiévale.

CLAYMORE

articles, aides de jeu

et scénarios

pour

CRY HAVOC,

siège,

croisades,

samurai,

VIKINGS

dragon noir.



Premier semestre 1992

N° 1

20 Fr

SOMMAIRE

Aide de jeu

La leçon d'Ysengrin (règle optionnelle pour CROISADES) p 29

Articles

L'ordre du Temple p 6

Le Krac des chevaliers p 9

Bretons ou Romains p 14

Le Japon des forteresses médiévales p 20

Scénarios

Le retour de Sir Clugney (scénario CRY-HAVOC) p 4

Le gué (scénario CROISADES) p 12

La bataille de Tell-Bacher (scénario CROISADES) p 27

L'alliance (scénario VIKINGS) p 18

Dans notre prochain numéro, un scénario fantastique pour VIKINGS, un scénario pour SAMOURAI, des scénarios pour CROISADES et DRAGON NOIR, 2 aides de jeu pour CROISADES et bien d'autres choses encore !

Édito

Messires les joueurs, la vaillante équipe de Claymore vous salue ! *

Un récent sondage a révélé que de nombreux wargamers ont choisi le Moyen-Age pour s'étripier par pions interposés; Parmi les rares wargames existant sur ce thème, le système Cry Havoc est le plus joué et, à notre avis, le meilleur qui soit. Par la richesse de ses possibilités, ce système peut se comparer à Squad leader sans en atteindre la complexité. C'est pour nous permettre à nous les joueurs d'exploiter au mieux la fabuleuse richesse de ce système que s'est constituée l'association Claymore.

En effet pour qu'un système tel que celui de Cry Havoc, Croisades, Dragon Noir, Samouraï, Siège et Vikings vive, il faut un véritable suivi. C'est désormais la mission de Claymore à travers les articles de fond, les aides de jeu et les scénarios que nous vous proposerons et que vous nous proposerez. Écrivez nous pour nous proposer vos articles, vos scénarios, vos avis, vos louanges voire vos insultes, nous lirons tout !

Pour nous contacter écrivez à :

Fabrice RENIER
33 Rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lés-Rouen

* Nous aurions pu saluer également les gentes damoiselles, mais jusqu'ici nous n'en n'avons jamais rencontré qui pratique le noble art du wargame médiéval. Nous attendons donc avec impatience que cet oiseau rare nous contacte : Nous lui offrons même de collaborer à la rédaction de Claymore de la manière qui lui plaira. Ne riez donc pas messieurs ! Si une telle joueuse existe je doute que beaucoup d'entre vous fassent le poids devant elle ! (note du redac'chef)



LE RETOUR DE SIR CLUGNEY

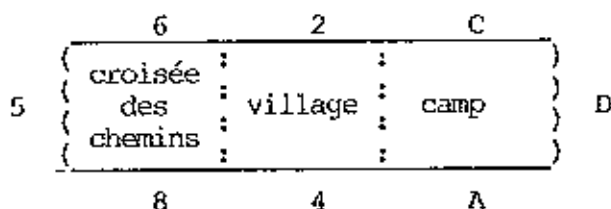
Scénario CRY-HAVOC pour 2/3 joueurs

L'histoire

Sir Richard assiège le château de Sir Clugney en son absence. Sir Clugney apprenant cette trahison accourt pour délivrer son château. Grâce à l'un de ses espions, il apprend qu'une partie de l'armée de Sir Richard est au repos dans le village de Glennhof. Il décide alors d'attaquer ce village. Sir Richard hésite à aider ses compagnons car il craint que la garnison du château ne tente une sortie.

Les cartes

Cartes "Croisée des chemins", "Village" et "Campement" disposées de la façon suivante :



Les camps en présence

* ARMEE DE SIR RICHARD

Groupe A : Soldats de Sir Richard dans le camp

CHEVALIERS (à pied) : Sir Richard, Sir Gaston, Sir Piers, Sir Thomas, Sir Conrad
CHEVAUX : 5
SERGENI : Arnim
ARCHERS A ARC COURT : Aylwald, Chretien
ARBALETRIER : Forester
VOUGIERS : Guy, Jean, Rees, Robin, Tybalt
PIQUIERS : Ben, Hal, Perkin

Groupe B : Soldats de Sir Richard dans le village de Glennhof

CHEVALIERS (à pied) : Sir Alain, Sir James
SERGENI : Tyler
ARBALETRIERS : Francisco, Jacopa, Bertrand, Jaque
PIQUIERS : Bertin, Crispin, mark, Odo, Wat
PAYSANS : Baker, Farmer, Salter, Smith, Wulf
FEMMES : Audrey, Edith
MARCHAND : Léopold

* ARMEE DE SIR CLUGNEY

CHEVALIERS (à cheval) : Sir Clugney, Sir Gilbert, Sir Roland, Sir Roger,
Sir Gunter, Sir Jacques, Sir John, Sir William
SERGENIS : Martin, A wood
ARCHERS A ARC COURT : Engerrand, Bowyer, Fletcher, Mathias
HALLEBARDIERS : Ben, Frederick, Geoffrey, Hubert, Naymes, Otto,
Tom, Watkin, Wynken
PAYSANS : Carpenter, Cedric, Gam, Gilles, Gobin, Radult

Positions de départ et début de l'action

Le groupe A se positionne dans le camp retranché et le groupe B se positionne dans les maisons et les cours du village. L'armée de Sir Clugney arrive par le côté 5 et commence la partie.

Le groupe A ne peut bouger avant le tour n° 6. Au sixième tour le joueur représentant Sir Richard lance le dé pour savoir s'il va aider ses hommes dans le village :

- de 1 à 5 : Sir Richard reste dans le camp ;
- de 6 à 10 : Sir Richard va aider ses compagnons dans le village.

Si au tour n° 6 Sir Richard reste au camp, le joueur relance le dé à chaque nouveau tour de jeu.

Conditions de victoire

La victoire appartient à celui des deux joueurs qui tue ou capture la totalité des chevaliers et des sergents adverses.

F. RAGIN-HARI



L'ORDRE DU TEMPLE

I - SON ORIGINE

En 1118, 9 chevaliers, avec comme chefs de file, Hugues de Payns et Geoffroy de Saint Omer, décident de se consacrer à la défense des pèlerins et à protéger les chemins menant à Jérusalem. Le roi de Jérusalem remet à ces chevaliers la tour de David du temple de Salomon, ces chevaliers porteront désormais le nom de **TEMPLIERS**.

Un concile réuni à Troyes approuve ce nouvel ordre, le cistercien Bernard de Clairvaux, futur Saint Bernard fait l'éloge de la nouvelle milice ; car les Templiers ont fait vœux de pauvreté, de chasteté et d'obéissance. Ils vivent en communauté, et concilient à cet aspect religieux, leur profession de chevalier. En fait le Templier devient moine-soldat. L'ordre du temple reçoit un rapide succès, de nombreux chevaliers s'y engagent dans l'espoir d'y trouver le salut. L'ordre se dote d'une hiérarchie sociale : avec les chevaliers, appartenant à la noblesse, ce sont les combattants ; les sergents et écuyers ; les prêtres et clers ; assurant le service religieux ; et enfin les serviteurs.

Sa reconnaissance, par le pouvoir spirituel, lui accorde un privilège indéniable, l'ordre jouit de l'exemption des Dîmes et surtout ne rend pas de compte aux évêques.

L'ordre du temple a un succès foudroyant. La crise de la chevalerie, l'importance du pèlerinage à Jérusalem, les croisades consolidant l'ordre. Les donations affluent. Le temple affirme son pouvoir sur l'ensemble de la chrétienté occidentale.

L'épopée templière est en marche.

II - SON EPOPEE

Le premier fait d'armes templier eut lieu en terre Sainte en 1138 : Robert de Craon (grand maître de l'ordre) reprit Teyoa aux Turcs. Derrière cette victoire se cache la première défaite du Temple, de nombreux chevaliers templiers périrent dans l'assaut de la forteresse de Teyoa et peine perdue, les Turcs, quelques jours après, réussirent à leur reprendre la citadelle.

Les templiers acquièrent leur notoriété le 6 janvier 1148 dans la fameuse traversée de "la montagne exécration". Les croisés furent encerclés par les Turcs. Le roi de France Louis VII et des Templiers, se postèrent aux endroits les plus exposés et prirent les Turcs à revers, l'ennemi fut contraint de cesser le combat et de fuir.

En 1153, l'ordre du temple subit une défaite cuisante. Sous l'ordre de Baudouin III, roi de Jérusalem, ils entreprirent le siège de la ville d'Asculum (aux mains des Turcs). Une fois à l'intérieur d'Asculum ils mirent à feu et à sang une partie de la ville. Mais ils furent rapidement encerclés par les Turcs. Quarante templiers périrent exécutés.

En 1190, Saladin devient maître de la Terre Sainte. Les croisés organisent la résistance mais cette fois le roi de France et le roi d'Angleterre prennent la croix. Les Templiers élisent à leur tête un vassal de Richard Coeur de Lion, et font l'acquisition de l'île de Chypre. Ils prennent une part active aux combats menés par Richard contre Saladin. La mort de Saladin (garant de l'unité musulmane) offre aux occidentaux de nouvelles perspectives. Les templiers participent à l'offensive contre les Egyptiens. La prise de Damiette, citadelle musulmane, en novembre 1219 marque l'apogée de cette offensive. Mais ce succès sera sans lendemain : les Egyptiens récupèrent très vite Damiette. Désormais, malgré plusieurs autres croisades les Francs ne reprennent plus l'avantage.

La chute du royaume latin de Jérusalem (prise d'Acre en 1291) marque la fin de l'activité militaire du Temple.

Ces 200 ans de lutte de religion ont permis à l'ordre du Temple de s'enrichir et de s'imposer en Europe !

III - ADMINISTRATEURS ET BANQUIERS

L'activité militaire de l'ordre du Temple est sous-tendue par une activité économique importante. L'ordre s'enrichit par des donations. Les donations les plus importantes se situaient dans la péninsule Ibérique (Barcelone, Toulouse). En fait les comtes craignaient les razzias musulmanes et confiaient leur territoire aux Templiers. Les Templiers assuraient ainsi une puissance militaire importante au sein du comté.

Les Templiers s'enrichissent par la création de commanderie (amalgame de caserne et de monastère) dont ils exploitent le sol. De plus, grâce à leur règle, ils ont la possibilité, une fois par an, de quêter dans les églises. Mais la ressource extraordinaire de leur développement économique est leur fonction de dépositaire. Les Templiers ont un rôle de banquiers ; ils se font dépositaires de la fortune des pèlerins de Terre Sainte ; ils sont à l'origine de la lettre de change. Les ressources de l'ordre lui permettaient de constituer une caisse à laquelle recouraient les emprunteurs de tous rangs. Les Templiers possédaient la caisse où se centralisaient et s'administraient les ressources financières destinées aux croisades, mais aussi l'ensemble de la fortune du roi de France.

Les Templiers détenaient, la puissance financière de la France, dans ses coffres. Le roi de France, Philippe IV le Bel, s'aperçut de la toute puissance du Temple et décida d'y mettre fin.

IV - ARRESTATION ET PROCES DES TEMPLIERS

Le vendredi 13 octobre 1307, tous les Templiers de France sont arrêtés dans leurs commanderies.

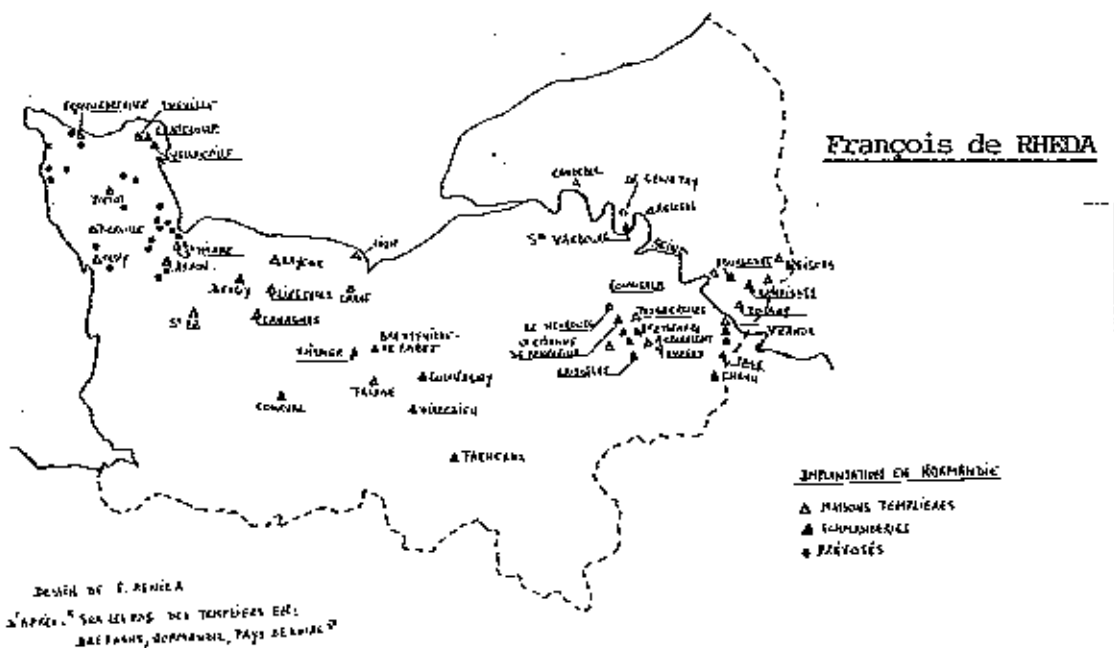
Un manifeste royal est diffusé le 14 octobre : les Templiers seraient coupables d'apostasie, d'outrages à la personne du Christ, de rites obscènes, de sodomie et d'idolâtrie. Chaque frère, à sa réception pour devenir Templier, devait renier le Christ et cracher sur le crucifix.

Le Pape Clément V propose à Philippe IV le Bel que les templiers et leurs biens lui soient remis. Philippe refuse.

Le 22 mars 1312, en consistoire secret, Clément V fait approuver la suppression de l'ordre du Temple, et la confiscation de leurs biens.

En 1314, les quatre dignitaires du temple dont le dernier grand maître Jacques de Molay, périrent sur le bûcher. Philippe IV le Bel ne récupéra jamais le trésor du royaume.

R. PÉROUD "LES TEMPLIERS" Paris, PUF, 1977.
 A. DEMURGER "VIE ET MORT DE L'ORDRE DU TEMPLE" Paris, Point Seuil, 1989.



LE KRAC DES CHEVALIERS

Le Krac des chevaliers est une forteresse qui fait partie du réseau élevé par les Croisés pour défendre leurs nouveaux états en Orient. Ce château figure sur la carte stratégique de CROISADES à la case n° 3 208. De plus c'est lui qui a inspiré Duccio Vitale pour créer la boîte d'extension n° 1 ; "Le château des Templiers".

Sa situation géographique

Le Krac des chevaliers est situé dans le comté de Tripoli. Il se dresse à 650 mètres d'altitude au-dessus de la plaine de la Boquée, sur un contre-fort du Djebel Ansarieh. A l'arrivée des Croisés, il y avait déjà à cet endroit un petit château kurde. Tanocrède s'en empara en 1110 et le céda au Comte de Tripoli en 1112 qui le remis au chevaliers de l'ordre de l'Hôpital en 1142. Ils le gardèrent jusqu'à sa chute en 1271.

Les fortifications du Krac

On peut distinguer deux campagnes de construction. Le premier château franc date sans doute du début du XII^{ème} siècle. Son enceinte a la forme d'un trapèze dont les côtés Nord, Sud et Ouest dominent des escarpements difficilement franchissables. Le front Sud, ouvert sur le plateau, est le plus fragile, c'est donc de ce côté que les chevaliers élevèrent les plus imposantes fortifications. Ils creusèrent en avant de la muraille trois fossés en triangle empêchant ainsi l'approche d'engins de siège. Cette première forteresse est formée d'une muraille renforcée par des avancées rectangulaires à laquelle s'adosse une série de salles. L'entrée du château se faisait par une poterne située à l'angle Nord-Ouest, ouverte sur la face latérale d'une tour, disposition militaire typiquement byzantine. Les travaux d'agrandissement commencèrent à la fin du XII^{ème} siècle, la première enceinte étant englobée dans une seconde renforcée par des tours rondes. La nouvelle enceinte était talutée à sa base pour mieux résister aux tremblements de terre et au travail de sape. On construisit enfin une troisième enceinte munie de treize tours rondes. Sur le front Sud, toujours le plus vulnérable, on plaça trois tours puissantes, dont les murs atteignent 8 mètres d'épaisseur, reliées les unes aux autres par une courtine. La porte principale de la forteresse se situant alors à l'Est, est précédée par un pont enjambant un fossé. Le krac à la fin de la seconde campagne de construction mesurait 220 mètres de long et 135 mètres de large, soit une surface de deux hectares et demi.

L'intérieur du Krac

On y trouvait un bassin d'eau douce long de 72 mètres alimenté par un aqueduc et des canalisations de terre cuite provenant des différentes terrasses. Le Krac était aussi équipé de neuf citernes réparties en divers endroits de la place et d'un puits situé dans une grande salle de 120 m. de long. Il y avait aussi un moulin à vent et un grand four à pain. Des latrines étaient aménagées à l'extrémité de la grande salle, aux étages de certaines tours et dans le long couloir séparant la première de la seconde enceinte. La cour intérieure de la première enceinte est dominée au Sud par une vaste salle à gros piliers qui servait de magasin. Au centre de la cour se trouvait une élégante façade gothique précédé d'une galerie rappelant la salle capitulaire des cloîtres d'Occident. La chapelle était située au Nord : détruite en 1170 par un tremblement de terre, elle fut reconstruite sur les mêmes plans. Enfin au premier étage de la tour Sud-Ouest de la citadelle se trouve un élégant logis qui fut vraisemblablement la demeure du gouverneur ou celle de ses invités.

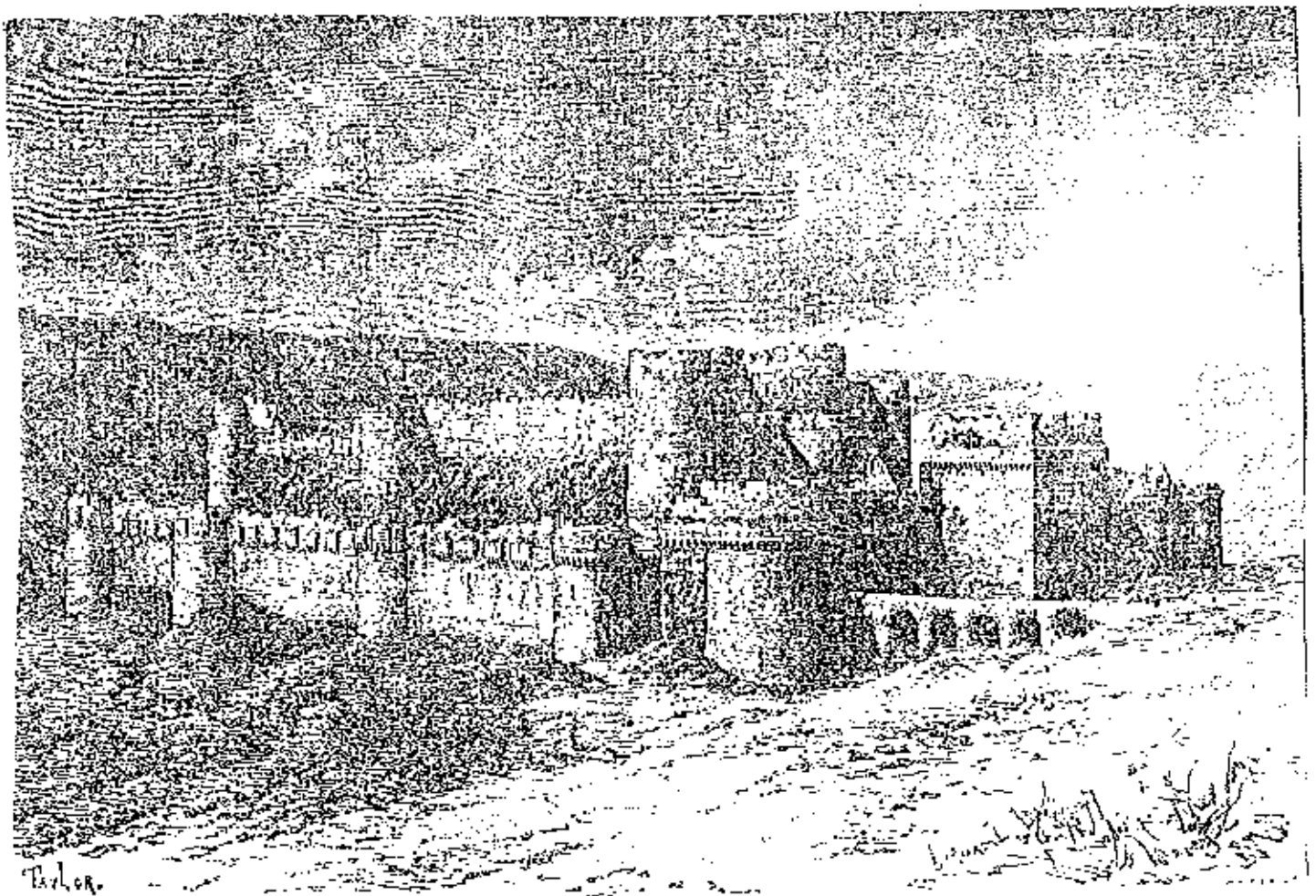
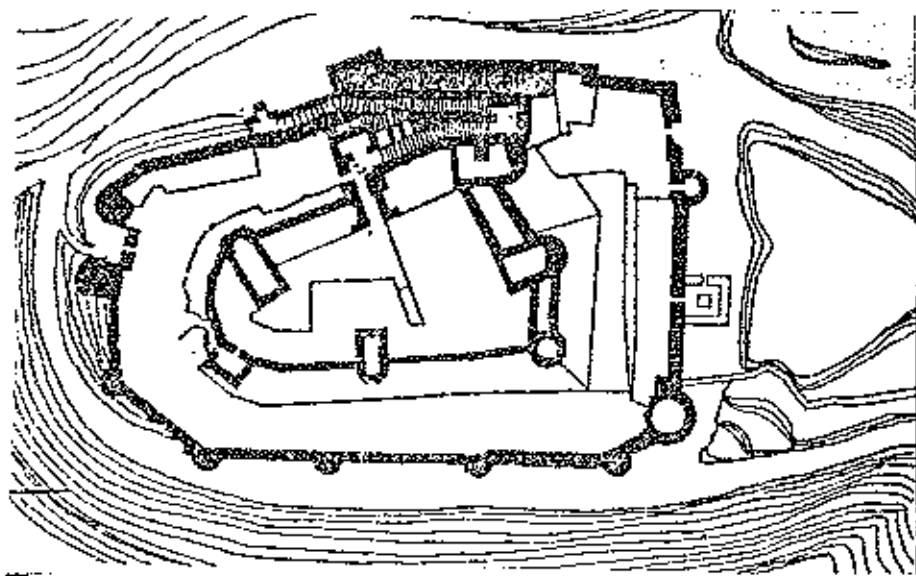
Son rôle militaire

Il défendait l'entrée d'une trouée où des troupes musulmanes venant de Homs ou de Hama auraient pu aisément s'infiltrer pour atteindre la côte. Le Krac, selon Wilbrand d'Oldenbourg qui s'y rendit en 1212, pouvait contenir jusqu'à 2 000 combattants et contrôlait une région très fertile comportant de nombreuses métairies.

Le Krac des chevaliers résista à de nombreux assauts, dont celui de Saladin en 1188, mais il fut endommagé à deux reprises par des tremblements de terre. Il connut une intense activité au début du XIII^{ème} siècle : ainsi, en 1233, il fut le point de rassemblement des armées franques en lutte contre l'Emir de Hama.

Le Krac succomba finalement le 8 avril 1271 aux attaques du Sultan mamelouk Beibars et devint alors le bastion de la reconquête musulmane des états croisés d'Orient.

¶ Pour finir, on peut dire que Richard Coeur de Lion s'inspira fortement de l'architecture du Krac pour construire sa forteresse de Château-Gaillard en Normandie... Mais ceci est une autre histoire...



Taylor.

LE GUE

Scénario CROISADES pour 2 joueurs

L'histoire

En 1119, Ibn Badi, chef de la milice d'Alep et ennemi juré des Ismaéliens est expulsé d'Alep.
Des assassins l'attendent au passage d'un gué...

La carte

La carte temple de SAMOURAI.

Les camps en présence

IBN BADI ET SON ESCORTE

- Saladin (Ibn Badi) ;
- 2 cavaliers lourds Seldjoukides ;
- 3 archers à cheval : Arghun, Bar, Ruzzik.

LES ASSASSINS

- Les 2 assassins ;
- 6 piquiers Syriens ;
- 2 bédouins à pied : Thatoul et Mehmet. *avec poignards*

Positions de départ et début de l'action

Le joueur Ismaélien entre sur la carte temple par le côté 3 situé derrière la rivière, puis le joueur Seldjoukide entre par le côté 1.

Règle spéciale

Les cases "pont" sont considérées comme des cases "gué". Leur passage est autorisé à tous les personnages et coûte 3 points de mouvement. L'influence sur les combats et les tirs est identique à celle des cases d'eau. Il est interdit de récupérer les armes d'un personnage mort dans le gué. Un personnage assommé sur une case "gué" est tué. Un personnage tué sur une case "gué" reste sur place (\neq règle se Samourai) et peut éventuellement entraver le mouvement.

Tous les hommes du camp assassin possèdent des poignards de lancer.

Conditions de victoire

Le joueur Seldjoukide doit faire sortir Saladin par le côté 3 situé derrière la rivière. S'il réussit, il a gagné. Dans le cas contraire, c'est le joueur assassin qui gagne même si tous ses hommes sont tués.

(Au cas où il ne resterait plus assez de point de mouvement au cavalier lourd pour franchir le gué, alors c'est le match nul).

Source : B. LEWIS, Les assassins, Paris, 1982, page 146.

Christian DELAEOIS



BRETONS OU ROMAINS ?

Quand on évoque les premiers Bretons qui se sont installés en Armorique, on a souvent tendance à imaginer de farouches guerriers chevelus et moustachus, voire barbus, tenant à la fois du personnage de Christophe Lambert dans "Highlander" et d'un Alan Stivell qui aurait délaissé la harpe pour l'épée.

Mais qu'en est il vraiment ?

Tout d'abord, il convient de savoir qui étaient réellement ces premiers Bretons continentaux. On a longtemps cru à un vaste exode provoqué par l'invasion de l'île de Bretagne par les Anglo Saxons. On sait aujourd'hui que ces premiers Bretons furent en fait des soldats. Le plus étonnant réside dans le fait qu'il s'agissait de soldats de l'armée Romaine.

Dès le Haut Empire, en effet, des Bretons furent enrolés dans l'armée Romaine. Au début, l'Empire choisit de disperser ses troupes Bretonnes aux quatre coins de l'Empire, loin de l'île de Bretagne. On trouve ainsi une légion Bretonne en Pannonie (actuelle Roumanie), une autre en Mauritanie, plusieurs cohortes sur le Rhin et le Danube, et quelques unes en Italie et en Dalmatie (actuelles Slovénie et Croatie). Rapidement, les troupes Bretonnes du Rhin vont devenir, et de loin, les plus importantes (essentiellement à partir du II^{ème} siècle après Jésus Christ). Elles occupent une ligne MÜMLING - FELS et MILTENBERG - LORSCH. Elles gardent également le Limes (frontière fortifiée) des champs Décumates, du Rhin au Danube.

Sous le Bas Empire, à partir du IV^{ème} siècle, ces troupes Bretonnes se trouvent plus localisées autour de leur île d'origine : en effet, elles se trouvent cantonnées exclusivement, ou presque, en Gaule. Ces troupes sont également de plus en plus nombreuses (sans doute en raison du manque d'ardeur combattive des autres peuples disponibles de l'empire). La raison de l'intérêt des Romains pour les troupes Bretonnes est simple : les Bretons résistaient depuis longtemps avec vigueur face au péril des raids Irlandais (aussi redoutables que le Péril Saxon !). Ils se sont ainsi forgés une tradition guerrière qui faisait

cruellement défaut à la plupart des autres peuples de l'Empire Romain. Il est donc normal que, dès le IV^{ème} siècle, les autorités Romaines aient utilisé des contingents Bretons pour défendre le littoral de l'Armorique : les Bretons étaient accoutumés à combattre un ennemi venu du large. Il ne faut en effet pas oublier que les Saxons ne se contentèrent pas d'envahir l'île de Bretagne : depuis longtemps déjà, ils hantaient le Vexin, le Nord du Cotentin, l'estuaire de la Loire et, plus généralement les côtes du Nord de la Gaule. L'établissement de ces garnisons préfigure la grande émigration Bretonne, un peu comme les Lètes (=colons) germaniques qui, installés dans l'empire par les Romains, auraient facilité le succès des invasions germaniques du V^{ème} siècle.

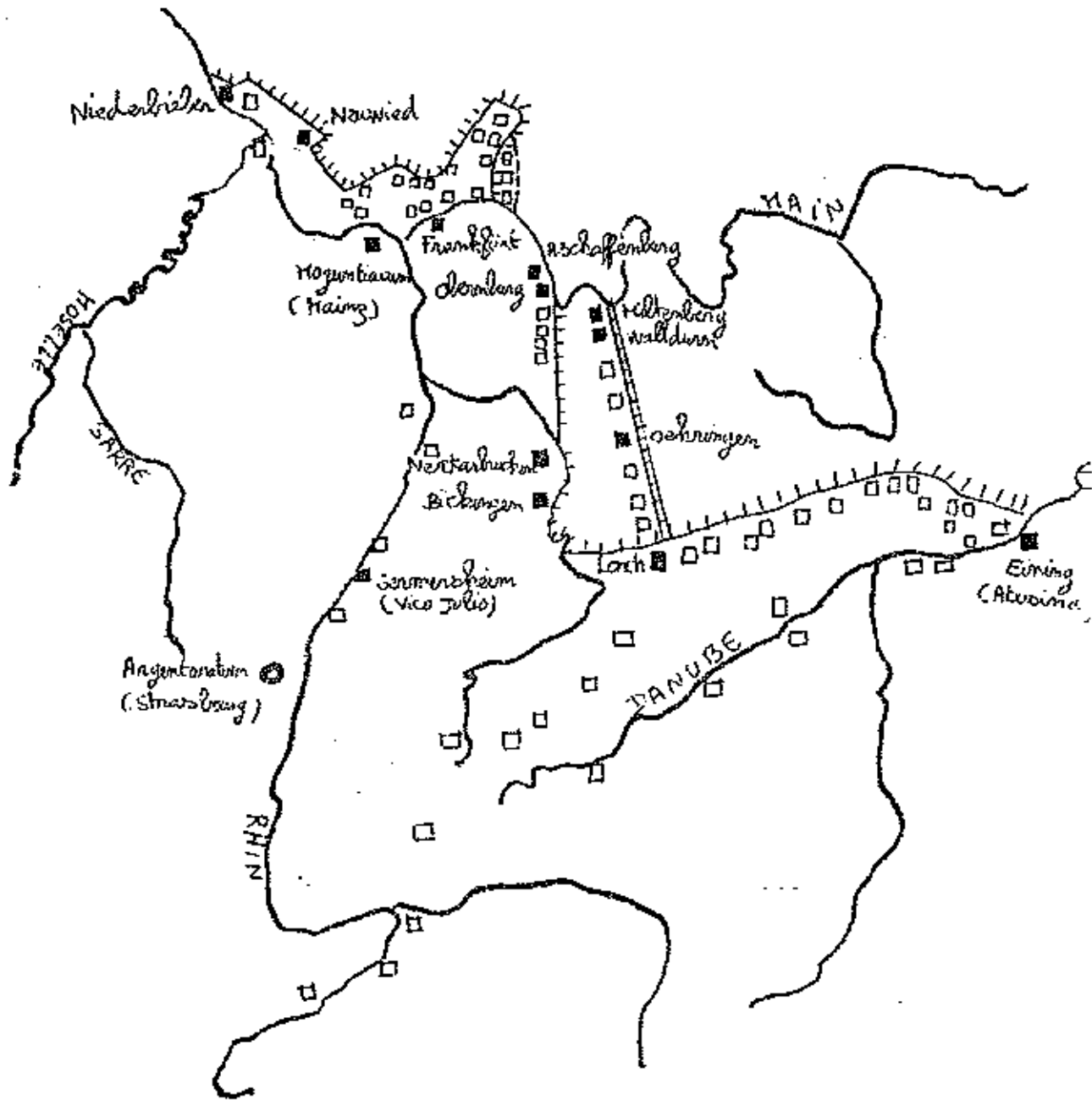
Un autre point vient s'ajouter au fait que l'Armée Romaine ait compté dans ses rangs de nombreux Bretons : il s'agit de l'attachement des Bretons à la sauvegarde de l'Empire Romain. C'est à partir de la fin du IV^{ème} siècle que le gros de l'Armée Romaine de Bretagne se lance dans d'ambitieuses tentatives. Ces tentatives ont deux buts principaux : le premier est de sauver l'Empire des Barbares. Le deuxième est de placer le Général des Armées Bretonnes sur le trône impérial (les deux cas les plus connus sont ceux du Général MAXIME (383) et du Général CONSTANTIN (407)). Il ne faut pas confondre ces expéditions sur le continent (celle de Maxime a atteint Rome !) avec des invasions de type germanique : les Bretons, en effet, sont citoyens de l'Empire, et se considèrent comme tel. Quand l'armée Bretonne débarque, ce n'est pas pour envahir l'empire, c'est pour le défendre, quitte à s'emparer du trône impérial pour mieux accomplir cette tâche. Les Bretons furent donc au premier rang des dernières troupes Romaines d'Occident. Au moment de la chute de l'Empire (476 après Jésus Christ) on estime qu'au moins un cinquième des troupes Romaines de Gaule était Bretonne.

En dernier lieu, il faut noter la fidélité à l'Empire qu'ont gardé les Bretons (dont seuls quelques uns savaient parler le latin), et ce même après la chute de la "Romania". On a en effet remarqué la persistance d'une sorte de "patriotisme" Romain chez les Bretons du V^{ème} et du VI^{ème} siècle. Dans un recueil juridique, le CANONES WALLICI, on trouve une sorte de code datant du VI^{ème} siècle. Dans ce code, les Bretons se considèrent encore comme des Romains et se désignent comme tel. Cela se comprend d'autant mieux quand on admet que les Bretons ont été appelés en Armorique dans le cadre de la défense de l'Empire Romain. Il existe un autre témoignage qui, bien que sujet à caution, est tout de même révélateur : il s'agit d'un texte de PROCOPE DE CÉSARÉE. On y trouve mention de Bretons "ayant gardé leurs enseignes, observant toujours les lois de leurs pères et conservant en tout, jusque dans la coiffure, l'extérieur des Romains".

Un dernier témoignage nous confirme l'aspect très "Romain" qui semblent avoir revêtu les Bretons du V^{ème} et VI^{ème} siècle : on sait en effet qu'en 590, la Reine franque FREDEGONDE envoya au chef Breton WAROCH des Saxons en renfort. On rapporte que la reine fit tondre ces Saxons "à la mode des Bretons, qui était aussi celle des anciens Romains". Ceci est donc la preuve qu'au VI^{ème} siècle, les Bretons n'avaient encore adopté, ni l'équipement, ni la longue chevelure des germains. Un siècle après la chute de l'Empire, ils ressemblent encore à des Romains.

.../...

Les Bretons et la défense de l'empire romain



- Forts comportant des troupes bretonnes
- Autres forts
- ==== Limes de Domitien
- Limes d'Hadrien
- |||| Limes d'Antonin

Dessiné C. Delabos
d'après Léon Fleuriot

Bien sûr, on ne trouve trace de ces Bretons Romanisés que dans les troupes de l'Armée, qu'elle soit Romaine du Vème siècle ou Bretonne du VIème siècle. Il faut toutefois songer que si, un siècle après la fin de l'Empire, les Bretons continuent d'avoir une armée équipée à la Romaine et dont la coupe de cheveux est "réglementaire" (selon les canons de l'esthétique des légions Romaines), il y a de fortes chances pour que la population continue d'avoir les cheveux courts et de conserver les usages romains. L'Armée Romaine du Bas Empire ne semblait même plus exiger une coupe de cheveux et un équipement spéciaux : ne voyait-on pas des Germains enrôlés dans la légion, conserver leurs vêtements, leurs armes, parfois leurs chefs ? Et pourtant, on trouve ces légionnaires Bretons plus Romains que nature à la même époque. Finis donc, ces héros bravaches et hurlants des épopées celtiques et dont César nous décrit avec amertume les exploits ? Non pas ! à la fin du VIème siècle, Grégoire de Tours nous décrit des Hordes hurlantes dévastant le pays Nantais (qui est encore Gallo-Romain), se permettant même de "vendanger les raisins à leur profit". Il semble bien que les Bretons aient recouvré le caractère tumultueux de leurs ancêtres celtiques !

TALIESIN

Bibliographie :

- Léon Fleuriot : les origines de la Bretagne 1980 PAYOT Paris
 André Chedeville } la Bretagne des Saints et des Rois - Vème et Xème siècle
 Hubert Guillotel } Ouest France Université
- Jean Markale : les Celtes et la civilisation celtique.

L'ALLIANCE

Scénario VIKINGS pour 2 à 3 joueurs

L'histoire

A la fin du IX^{ème} siècle, dans une ville de l'Angleterre, des Celtes et des Vikings se sont alliés. Les Celtes de la ville se sont révoltés pour essayer d'ouvrir les portes aux Vikings espérant ainsi libérer leur cité du joug Saxon.

La garnison anglaise avertie du danger est sur ses gardes...

Les cartes

la Cité médiévale fortifiée.

Les camps en présence

* LES EMEUFIERS CELTES

PAYSANS : Hugh, Aelfere, Eadred, Cerdic, Orlac, Wilfrid, Ecgul, Eadwig, Adrian, Eanulf, Walter, Ralf, Harold, Dunstan.

ARCHER (Bw) : Ledin.

* LES VIKINGS

6 grappins

JARLS (à cheval) : Svein, Eirik.
Hd : Agnar, Hallstein, Klemet, Torstein, Tryggue, Torberg, Skule.
Bs : Alrek, Brynjolf, Dag, Gaute, Olav, Torkjel, Ulv, Ragnvold, Ragnar (à pied)
Bw : Reidar, Hvsing, Yngrar.
Bn : Askjel, Balder, Domar, Glum, Grim, Runlov, Stig, Torleik, Torodd, Vagn, Yngre.

* LA GARNISON ANGLAISE

EARL : Aethelwulf (à cheval)
H : Aethdred, Kola, Totstig, osmed, Edward, Ceoldred, Wulfgar, Hygeberht.
T : Osgar, Sigulf, Athelferth, Alferd, Wulfric (à cheval).
C : Ordheh, Aelfric, Godwine, Eadric, Weohstan, Oswald, Eardwulf, Aelmer.
B : Aelfgar, Aelle, Osric, Aldred.

Positions de départ et début de l'action

① La garnison doit se trouver soit dans la citadelle, et/ou sur les murailles de la ville. Les éneutiers Celtes doivent être dans les maisons de la ville.

Les Vikings arrivent seulement au tour n° 4, mais ils se positionnent dès le tour n° 3 sur les côtés de la carte par lesquels ils vont entrer. Ils peuvent entrer par 1 ou plusieurs côtés de la carte.

Règle spéciale

Le joueur Viking peut utiliser les grappins pour escalader les murailles. Le lancer réussit en faisant de 5 à 10 au dé. Le joueur anglo-saxon peut les couper. (voir les règles de VIKINGS). Le fait de monter au grappin coûte 4 points-mouvement. Au combat, le pion sur un grappin est en position - et le pion sur la muraille est en position +.

Conditions de victoire

Le joueur Viking gagne s'il contrôle la ville, citadelle exclus.
Le joueur anglo-saxon gagne s'il l'empêche de contrôler la ville.

F. RAGIN-HARI



LE JAPON DES FORTERESSES MEDIEVALES

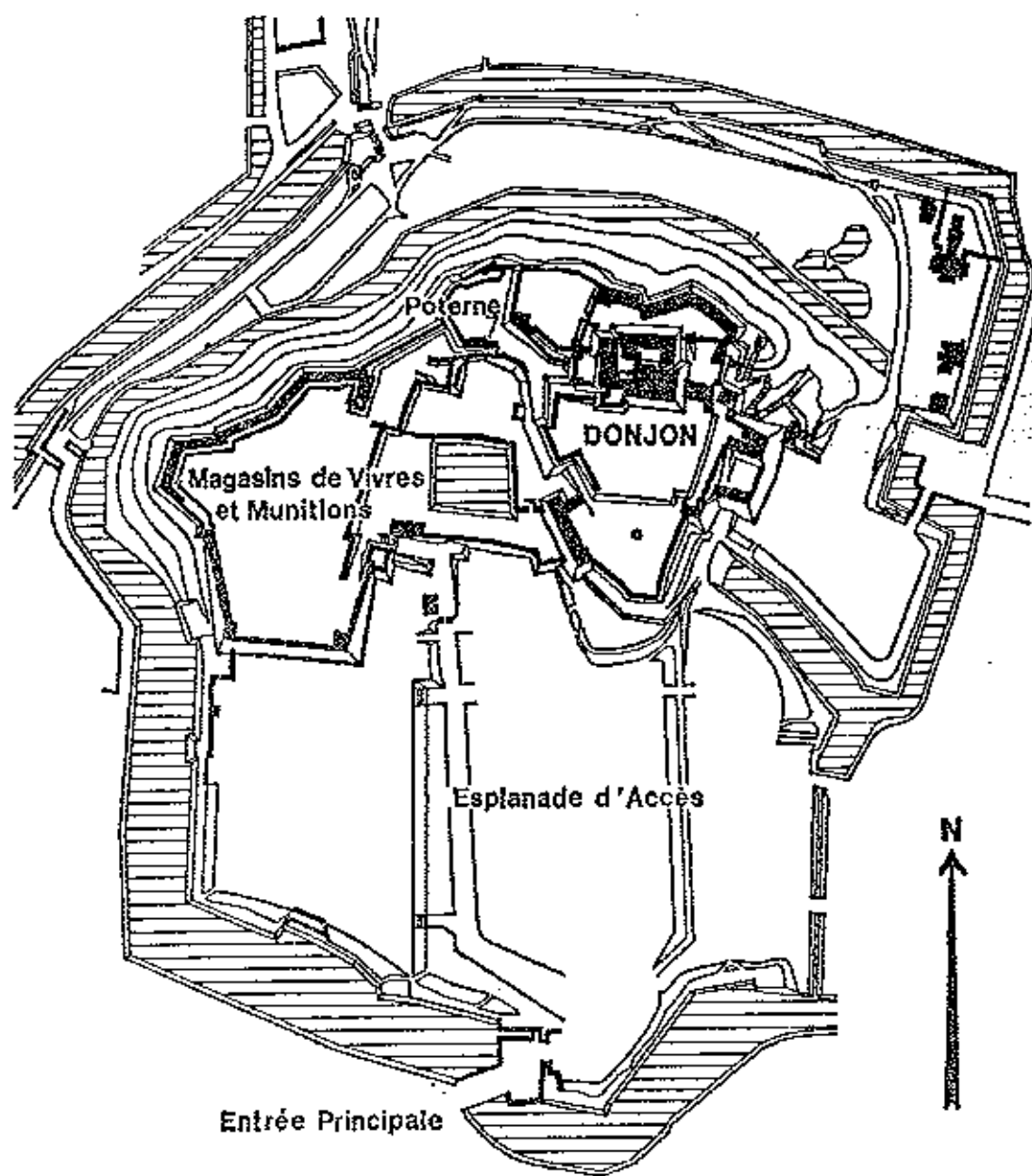
En Occident, l'histoire s'articule autour de 4 périodes (l'Antiquité, le Moyen Age, l'histoire Moderne, l'histoire Contemporaine), alors que le Japon ne reconnaît que 3 stades d'évolution. En effet, celui-ci a franchit le pas qui sépare un monde féodal du monde de la mécanisation, sans avoir connu la lente évolution d'une période transitoire (histoire Moderne Occidentale ; l'Ancien Régime). Ce fait est important, car le Japon n'ayant connu que trois stades d'évolution l'étude des fortifications du Japon féodal porte, dès lors, sur une très longue durée ; notre étude prenant fin avec l'ère Meiji (1868 - 1912).

Le Japon actuel forme un chapelet d'îles situé dans l'Océan Pacifique et, faisant face à la Corée et à la Chine. Ce pays se compose d'un relief accidenté qui ne permet le développement de la culture agricole et de l'urbanisation, que sur une faible superficie ; le long du littoral japonais.

Le Japon soumis à des séismes de tout genre (éruption volcanique, tremblement de terre, Tsunami...) fut confronté à la nécessité de développer une architecture aux composants légers et faisant preuve d'une grande flexibilité. C'est pour cette raison que le Japon ne développa que de façon réduite l'élévation de forteresses ; forteresses qui, dans un premier temps ne furent guère plus que de "sonnailles" édifices pour lesquelles prévalaient l'usage du relief, au dépend de la masse des édifices. Toutefois, bien que de tels éléments défensifs ne prennent en compte, de façon quasi exclusive, que le relief, ceux-ci offrent une protection très efficace.

L'évolution des systèmes de défense japonaise laisse apparaître nombre d'influences extérieures. Parmi celles-ci, il faut tout d'abord citer l'influence chinoise au cours de l'ère Heian (794 - 1185), qui touche les profondeurs de la société japonaise, et par la même modifie l'appréciation de la guerre et des techniques guerrières du Japon. Mais parallèlement à cette prise de conscience nouvelle, le désintéressement croissant de l'entourage de l'empereur pour les affaires de la guerre permet aux Seigneurs locaux de s'émanciper de plus en plus. De là naquirent les luttes entre familles ; luttes qui permirent à la famille des Minamoto de s'affirmer, et ainsi d'inaugurer l'ère de Kamakura (1185 - 1333), période au cours de laquelle le Shogun établit un strict contrôle du pouvoir. L'ère de Kamakura favorisa le mode de vie du Samourai, ainsi que le développement du Zen qui pénètre au Japon à la fin du XII^{ème} siècle.

Survient ensuite, la période des Ashikaga pendant laquelle Kyoto s'affirme comme centre culturel, et comme lieu de culte Zen. La période Ashikaga (fin XIV - fin XV) est propice au développement des divisions intenses.



100 m

Château de Himeji
Plan d'ensemble

Le XVI^{ème} siècle se caractérise par la multitude de combats opposant les Daimyo, ainsi que par l'apparition des Portugais sur la terre du Japon.

Le XVII^{ème} siècle est le témoin de l'avènement de la période Tokugawa ; celle-ci étant le siège du développement d'une xénophobie croissante. Les Jésuites Portugais sont éconduits précédant de peu l'ordre d'expulsion étendu à l'ensemble des ressortissants étrangers. L'émergence d'une telle politique s'explique par la volonté exprimée par le Japon de défendre une culture qui lui est propre. Ainsi dès 1639 le Japon interdit la pénétration de tout étranger à l'intérieur de ses frontières, une telle disposition ne sera abolie qu'en 1853 sous la pression exercée par les U.S.A. Le Japon se trouve alors à la veille d'une véritable mutation de ses structures, de ses valeurs sociales et morales, l'ère Meiji (1868 - 1912) qui ouvre le Japon à l'industrialisation.

Puisque le cadre historique est désormais dressé, le problème des fortifications peut-être abordé.

Le premier type de fortifications, que le Japon ait jamais développé, consistait en un assemblage de bois, de paille et, de levée de terre. Avec l'influence des systèmes défensifs coréens, le Japon commença à élever des fortifications de pierre. Mais jusqu'alors, les systèmes défensifs étaient bâtis sur des contreforts adossés à une montagne, ce seul fait expliquant la quasi absence de constructions défensives en terrain découvert.

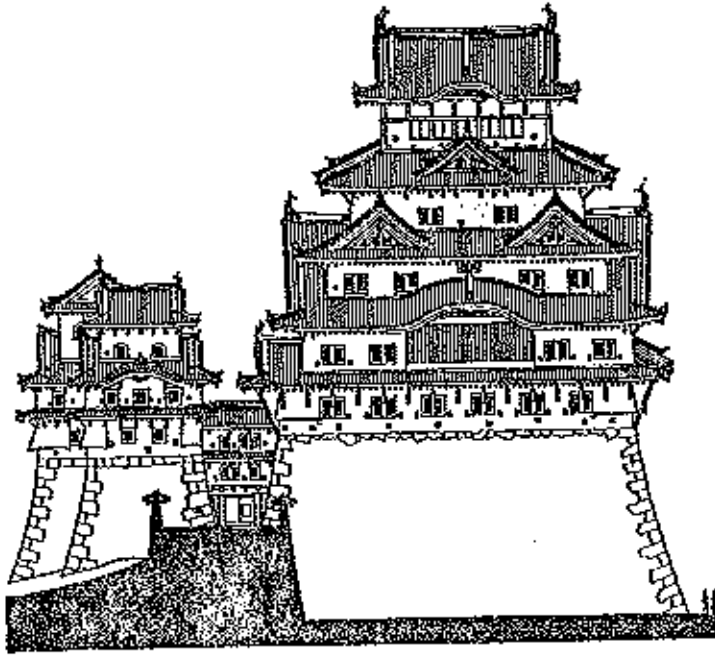
Ainsi, la géomorphologie du terrain entraînait comme élément de base du système défensif japonais ; constituant auquel était ajouté des constructions de terre, des remparts de bois... ce sont ces "forteresses" qui subirent les assauts des guerres médiévales, et qui devinrent le centre des conflits entre seigneurs.

Au XIV^{ème} siècle, le Japon connaît une période de troubles où la féodalité se teinte d'un désir d'indépendance de la part des seigneurs locaux. Tout comme en Occident, cette période favorise le développement anarchique des forteresses.

Le plan classique de ces châteaux laisse apparaître un donjon (Tenshu) protégé par une enceinte souvent double, ces éléments étant disposés en fonction de la topographie et des avantages stratégiques du terrain. De telles constructions dont le développement est particulièrement remarquable entre 1580 et 1610 (période d'urbanisation de la caste guerrière) étaient bâties suivant un plan définit dans lequel, désormais, l'élément dur, la pierre, intervient de façon systématique.

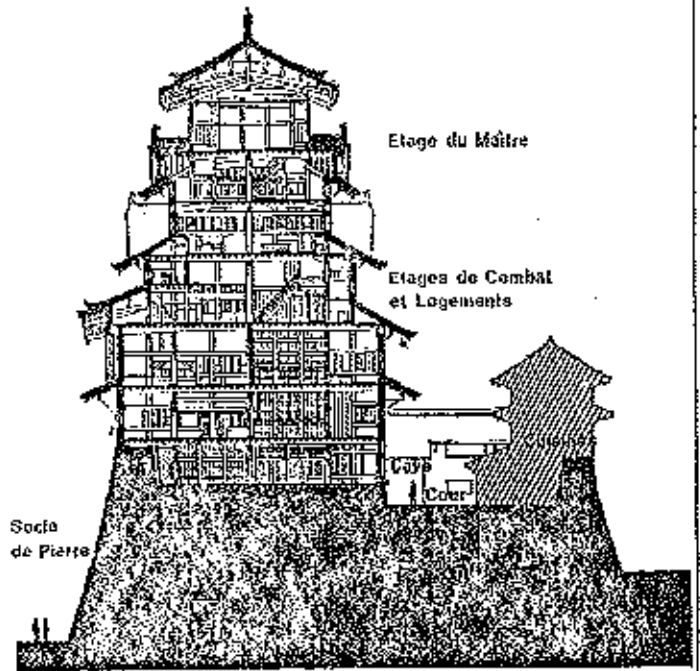
Tout d'abord, l'assaillant se retrouve face aux remparts au-dessus desquels étaient bâtis des bâtiments. Les voies d'entrées étaient protégées à l'aide de poternes composées d'espaces vides pouvant retenir l'ennemi un long moment. Ensuite, des bâtiments de guet permettaient de surveiller l'intérieur de la forteresse. Une entrée composée d'un bâtiment à deux étages et d'une double porte bardée de fer, qui précédait une cour intérieure, protégeait l'accès au donjon. Enfin, le donjon ne pouvait être approché qu'en empruntant un étroit et sinueux passage cerné de hauts murs et possédant plusieurs portes. Ce système défensif, ingénieux mélange de tours d'angle, de cours, et de voies d'accès aux nombreux méandres, permettait de bloquer l'ennemi et de l'éliminer en grand nombre, tout en divisant le flux des assaillants au sein de l'architecture.

La recherche d'un tel phénomène explique la multitude de portes.



10 m

Château de Himeji
Façade Sud



Etage du Maître

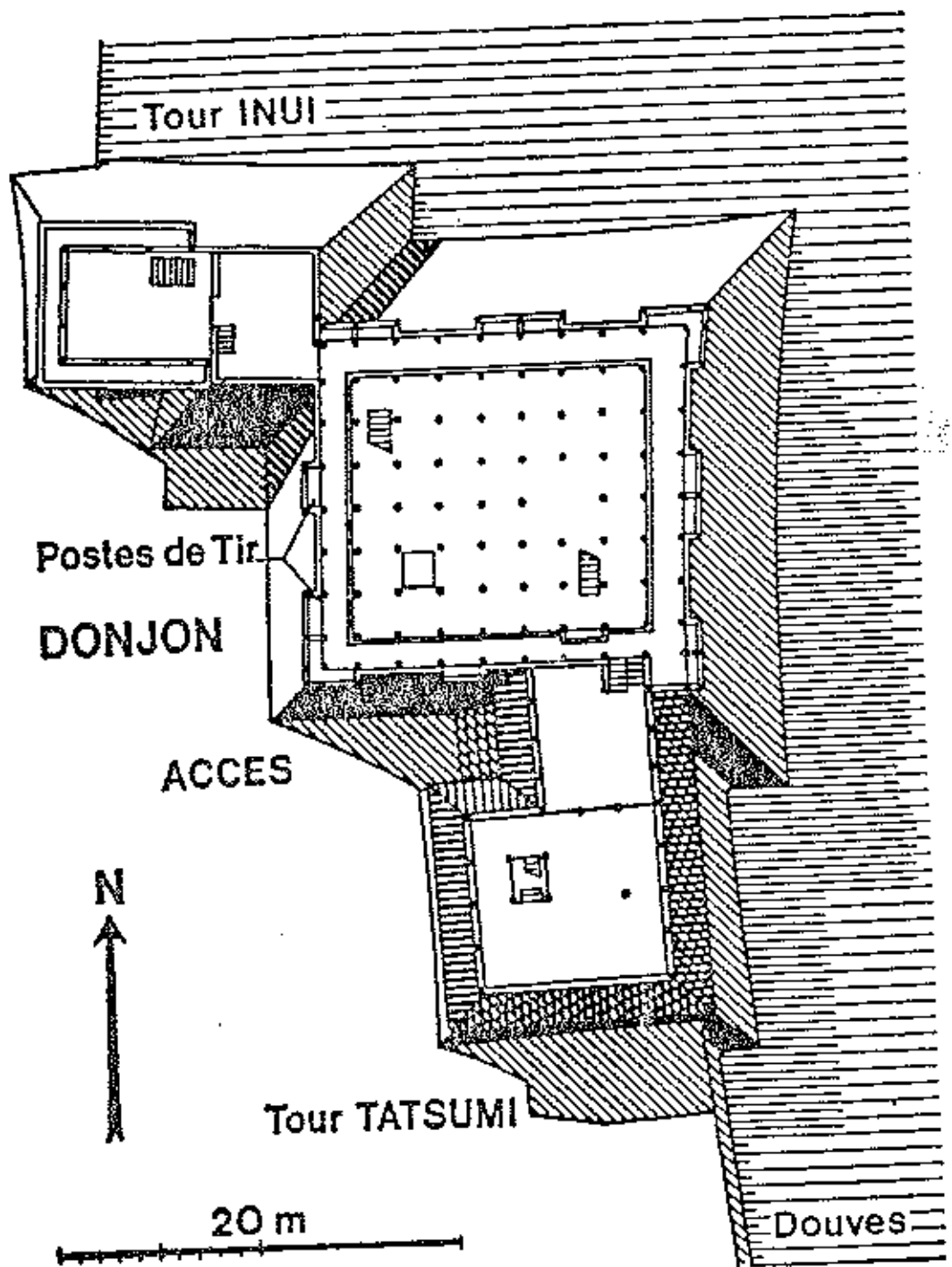
Etages de Combat
et Logements

Socle
de Pierre

Cour

20 m

Château de Himeji
Coupe du donjon



Château
de Matsumoto

Toutefois, à ce système ingénieux il peut être fait le reproche de connaître deux points faibles. Le premier est matérialisé par l'existence de pont de bois fixe au-dessus des douves, et le second par les fondations de pierres sur lesquelles reposait le donjon.

Dans le premier cas, le problème était pallié par la destruction du pont en cas d'attaque.

Dans le second cas, l'existence de ce qui pourrait se nommer mâchicoulis permet aux défenseurs de jeter des pierres ou de l'eau bouillante sur l'assiégant.

Cependant, à partir du XVI^{ème} siècle, et suite à l'influence Occidentale qu'apportèrent Jésuites Portugais et marchands Hollandais, la construction et l'aspect des forteresses se vit bouleversée.

De nouveaux facteurs étaient intervenus pour l'élaboration d'une architecture défensive. Ainsi, l'équilibre des forces était modifié par l'apparition de grandes armées et des armes à feu. De plus, les forteresses prirent le statut de symbole du pouvoir, de centre administratif, et les villes qui se développaient autour devinrent les centres économiques de chaque région.

Tous ces éléments contribuèrent à ce que de telles constructions soient établit à terrain découvert, ceci notamment par la contiguité recherchée avec les grands axes commerciaux.

Les nouveaux terrains de construction obligèrent les architectes à surélever et à étendre les constructions, sacrifier ainsi aux exigences de la sécurité.

Si une forteresse répond en premier lieu à des exigences militaires, guerrières au Japon de telles constructions subissent les exigences de l'esthétisme que leur prestigieux statut rend nécessaire.

Voici donc, une rapide synthèse de l'évolution des forteresses du Japon médiéval. Bien évidemment un tel article ne se réclame pas des ouvrages d'érudition pour des lectures personnelles plus approfondies. Toutefois, pour mettre un terme à cette étude il convient de soulever une dernière composante des forteresses japonaises, et non pas l'une des moins importantes, l'esthétisme.

Quelle que soit la forteresse observée, l'esthétisme est aux yeux de chacun une évidence. L'extérieur du château lui même était, et est resté, un tout décoratif et plaisant, auquel vient s'ajouter un agrément de pièces d'eau et de jardins. Les murs blanchis à la chaux et les toits formés de tuiles colorées, offrent une agréable palette de couleurs qui réhausse les boiseries.

L'intérieur de la forteresse se compose de demeures aux nombres d'étages variant de l'une à l'autre, dont les murs blancs rajoutent à la luminosité de l'ensemble. Mais, comme la finalité d'un tel ouvrage était d'assurer la défense des occupants, toutes les fenêtres étaient munies de barreaux, et tout mur extérieur munis de meurtrières. Et bien entendu tout balcon laissait planer la menace de devenir un simple mâchicoulis.

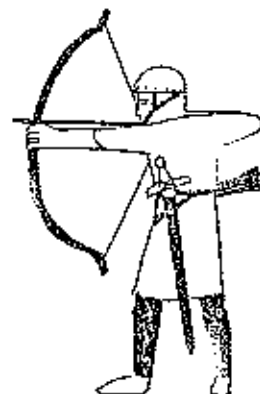
Et chacun de ces éléments à finalité guerrière se fond pourtant au sein du paysage par l'usage d'éléments décoratifs ou d'un revêtement à cet effet.

Puisqu'une conclusion semble désormais s'imposer, il semblerait que la plus simple soit de définir la forteresse du Japon médiéval comme un lieu où règne l'"harmonie" des formes en toute "sécurité".

LA BATAILLE DE TELL BACHER

(Octobre 1108)

Scénario CROISADES pour 2 à 4 joueurs



L'histoire

En mai 1104, Baudoin II, comte d'Edesse, est capturé par les Musulmans à la bataille de Harran. Cette capture profite à Tancrede d'Antioche qui s'empare alors d'Edesse. Cependant, en 1107, Jawali, émir de Mossoul, libère Baudoin. Ce dernier récupère alors sa ville d'Edesse et noue une alliance avec Jawali. Cet accord menace à la fois Tancrede d'Antioche et Redwan, roi Seldjoukide d'Alep qui forment à leur tour une coalition.

La rencontre des quatre armées a lieu au début du mois d'octobre 1108, dans un champ de pruniers, près de Tell Bacher (Syrie du Nord).

Les cartes

4 cartes "Oliveraie".

Les camps en présence

* REDWAN

et

TANCREDE

600 points

700 points

(A choisir parmi les archers à cheval, les cavaliers Seldjoukides et les cavaliers lourds Syriens).

(A choisir parmi les cavaliers et les hommes à pied Francs de "CROISADES" et "CRY HAVOC")

* JAWALI

et

BAUDOIN II

800 points

400 points

(A choisir parmi les Mamelouks, les Seldjoukides, les frondeurs, les arbalétriers et les Bédouins).

(A choisir parmi les cavaliers lourds Francs de "CROISADES", "CRY HAVOC" et "STEGE").

Disposition du tapis de jeu, positions de départ et début de l'action

Le joueur qui représente Baudoin II décide de l'assemblage des cartes et c'est la coalition Redwan / Tancrede qui décide en premier de quel côté elle va se placer.

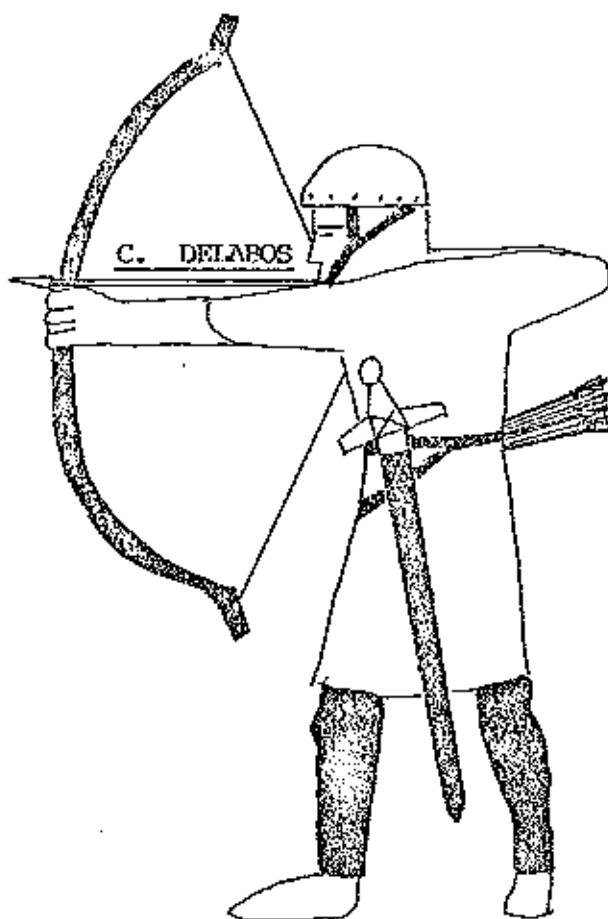
Baudoin et Jawali placent leurs troupes en premier et disposent de l'initiative de mouvement.

Le tour de jeu se décompose ainsi :

- 1 - Baudoin
- 2 - Jawali
- 3 - Redwan
- 4 - Tancrede

Conditions de victoire

On reprendra le barème du scénario tactique n° 2 de "CROISADES" (page 108).



LA LEÇON D'YSENERLIN

Modifications des règles de retraite pour CROISADES

Combien d'entre-vous, vils soudards, n'ont pas babillé de joie en poursuivant un pauvre adversaire en retraite déjà moult esquinaté par vos troupes ? Inutile de nier ou de jouer les pucelles horrifiées : je sais qu'en le coeur de chacun de vous se cache un méchant charognard ! Saviez-vous pourtant Messires que nombre de vos congénères ont eu la mauvaise surprise de voir l'ennemi en retraite se retourner et flanquer la patée aux poursuivants ? Les Saxons d'Harold eurent ce problème à Hastings en 1066, de même les Francs à la bataille de Haron (1104) ou les Anglo-Navarrais à celle de Cochorel (1363).

Il me semble même que la fuite simulée était la tactique favorite des archers Turcomans. Quel dommage de ne pouvoir la mettre en oeuvre ! Voilà pourquoi je vous propose une légère modification (non officielle) des règles (officielles) de CROISADES sur les retraites (pages 49 et 50, paragraphes 2-56 et 2-57).

Désormais le joueur annonçant la retraite aura en fait le choix entre deux options : soit se replier effectivement, soit recourir à la ruse.

Voilà comment on procédera :

Le joueur "en retraite" procède comme indiqué dans les vingt premières lignes du paragraphe 2-56 ; en outre, il inscrit sur un papier le mot "retraite" ou le mot "ruse". Il plie ensuite ce papier (de façon à cacher l'inscription à son adversaire) et le place au centre de la table de jeu (et donc à la vue de tous). Si le joueur a choisi la retraite il l'aura inscrit sur le papier et procédera de la manière indiquée dans les paragraphes 2-56 et 2-57. Dans le cas contraire, le joueur pourra se déplacer, attaquer et se défendre sans aucune restriction (y compris sur les cartes disposées pour la retraite). A lui de simuler la retraite assez longtemps pour appâter son adversaire et voir celui-ci se lancer à la poursuite, rasant aussi ses positions de combat et devenant par la même vulnérable. Bien entendu, un joueur qui emploie la ruse ne peut quitter la carte, que se soit par le côté de retraite annoncé ou par un autre. Pour retraiter, le joueur doit d'abord annoncer sa ruse, il doit ensuite attendre trois tours et disposer de nouvelles cartes de retraite (soit sur un autre côté, soit à la suite de celles déjà disposées).

Sachez encore qu'il est impossible à un joueur de faire plus d'une ruse par bataille.

ALLEZ MES FRÈRES ET QUE LE RENARD SOIT VOTRE GUIDE !