

# LES ISLES FORTUNEES (ou la dernière conquête normande)

Extension pour la série CRY HAVOC



«Le pays est bon et beau pour labourer et pour nourrir toutes bêtes, et l'on y trouve des fèves et des blés en grande quantité et tant de cailles que c'est merveille et il y pleut souvent. C'est un beau pays pour la verrerie car il y a beaucoup de fougères».

in le Canarien 1405

Vous voulez connaître les combats de guerriers de l'âge de pierre face à des envahisseurs bardés de fer ?  
Vous voulez revivre les aventures d'un conquistador en plein Moyen-Age, un siècle avant la redécouverte des Amériques ?  
Alors cette extension du système de jeu Cry Havoc est faite pour vous.

« LES ISLES FORTUNEES » permet de jouer les différents épisodes de la conquête d'une partie de l'archipel des Canaries par Jean de Béthencourt et Gadifer de la Salle (et de quelques péripéties qui la précédèrent)



Jean de Béthencourt

Redécouverte en 1312 par le navigateur génois Lancelotto Malocello (qui donnera son prénom à Lanzarote), les Canaries sont alors le domaine des Guanches. Ces derniers, restés au néolithique et ayant perdu toute notion de navigation, étaient persuadés d'être les derniers hommes sur terre, survivants d'une grande catastrophe (ils ignoraient même la présence de leurs congénères sur les autres îles). A partir de 1341, portugais puis espagnols viennent y razzier des esclaves et surtout y faire du troc pour rapporter 2 plantes tinctoriales très chères et recherchées l'Orseille et le Sang-Drac.

Attribué par le Pape aux rois de Castille, l'archipel reste à conquérir.

Un nobliau normand va s'en charger. Le 1<sup>er</sup> mai 1402 Jean de Béthencourt part du port de la Rochelle avec 280 marins et hommes d'armes, dont son associé poitevin le chevalier Gadifer de la Salle, afin de se tailler un royaume.

# LES PERSONNAGES GUANCHES

Pour ceux qui ne veulent pas utiliser les pions spéciaux prévus pour cette extension une équivalence avec ceux des boîtes Vikings, Croisades et Dragon Noir 1 est fournie à la fin de ce livret.

Les Guanches sont la population indigène de l'archipel ; décimés lors des deux phases de la conquête, puis assimilés aux colons espagnols, leur culture a disparu. Sans doute issus d'une branche des berbères, ils seraient venus d'Afrique du Nord vers le milieu du 1<sup>er</sup> millénaire avant JC. Les explorateurs européens les décriraient comme des hommes grands et athlétiques, au teint clair et presque imberbes.

Lors des conflits, les Guanches se réfugiaient dans des abris troglodytes où ils étaient quasi inexpugnables.

## Combattants Guanches (Gc (Guanches commoner))



Ils représentent les guerriers indigènes de base, en d'autres termes la majeure partie de la population mâle adulte. Resté technologiquement au néolithique (voir redescendu au paléolithique) leur armement est constitué de haches de pierre, de lances à pointe de silex et de simples gourdins ou bâtons parfois incrustés d'éclats d'obsidienne. Dépouillés de toute protection, ils sont vêtus d'une simple culotte de fibre végétale tressée et d'un bonnet en peaux de chèvre et ils vont torse nu.

**Lanceur de pierre :** Sur les cartes souterraines et en d'autres circonstances précisées dans les règles spéciales de scénario, les « combattants Guanches » peuvent lancer des pierres. On utilise les valeurs de tir et restrictions de mouvements de l'arc court à pied avec les modifications suivantes :

Courte portée : + 0 aux dés  
1 à 2 cases

Moyenne portée : + 2 aux dés  
3 cases

Longue portée : + 3 aux dés  
4 cases

## Guerriers géants Guanches (Gg (Guanches giant))

La haute stature de certains aborigènes frappa beaucoup les premiers visiteurs européens. La présence de ces « géants », alliée à l'absence de toute notion de navigation chez les indigènes, contribua à véhiculer le mythe des îles Canaries survivance d'un continent atlante. Dans le jeu les « guerriers géants » représentent les combattants d'élites qui se distinguent par leur force autant que par leur taille. Ils sont dotés de haches d'obsidienne.



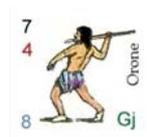
**Lanceur de rochers :** Sur les cartes souterraines et en d'autres circonstances précisées dans les règles spéciales de scénario, les « guerriers géants » peuvent lancer des rochers. On utilise les valeurs de tir et restrictions de mouvements de la fronde avec les modifications suivantes :

Courte portée : + 0 aux dés  
1 à 2 cases

Moyenne portée : + 1 aux dés  
3 cases

Longue portée : + 3 aux dés  
4 cases

## Javeliniers Guanches (Gj (Guanches javelinier))



Le javelot était la seule arme de jet connue des Guanches (hormis le lancer de pierre), souvent une version plus légère de la lance avec une pointe en bois durci.

**Munitions limitées :** Les « javeliniers Guanches » utilisent les règles du lancer de javelot de CROISADES avec les modifications suivantes :

Après la résolution de chaque tir de javelot, on lance 1D10. Sur un résultat de 1 ou 2, le javelinier n'a plus de « munition » (il garde une dernière javeline pour le corps à corps) et ne pourra plus effectuer de tir. On le note ou on place un marqueur spécifique sur le pion pour ne pas l'oublier

## Femmes Guanches (Gf (Guanches female))

Principale victime (avec les enfants) des razzias d'esclaves pratiquées dans l'archipel par les marins occidentaux à partir du XIV<sup>ème</sup> siècle, les femmes avaient dans la société indigène une place égale à celle des hommes. Les femmes Guanches étaient habillées d'une unique jupe moulante teinte de couleur vive, et gardaient les seins nus. Sur certaines îles on pratiquait la polyandrie, sur les autres la monogamie était de règle.



## Menceys Guanches (Gm (Guanches mencey))



Bien que très variable selon les îles (du fait de l'isolement total entre elles) l'organisation de la société guanche était de type pyramidal. Au sommet de celle-ci se trouvait un roi (Mencey dans les divers dialectes insulaires) héréditaire ou élu dans l'aristocratie. Cette suzeraineté pouvait englober toute une île ou seulement une portion de celle-ci, dans ce cas les Menceys étaient en conflit permanent (ils sauront néanmoins s'allier face aux envahisseurs européens).

## LES « PRE-CONQUISTADOR »

Sont décrits ici (en terme de jeu) ceux qui accompagnèrent Jean de Béthencourt dans sa conquête des Canaries et les pions les plus appropriés pour les représenter.

### Béthencourt et Gadifer de la Salle



Seigneur normand descendant en droite ligne des Vikings, il avait déjà mené une vie aventureuse quand à 42 ans il se lança à la conquête des « isles fortunées » dont son cousin Robert de Braquemont lui avait cédé les droits obtenus auprès du roi de Castille Henri III et du Pape Benoît XIII. Débarqué au sud de Lanzarote en 1402, il quittera définitivement l'archipel en 1405 après avoir pacifié cette île ainsi que celles de Fuerteventura, El Hierro et La Gomera. Par la suite divers déboires financiers le laisseront partiellement ruiné.

Gadifer de la Salle est un noble poitevin cité comme modèle de bravoure et de vaillance dans les manuels de chevalerie contemporains. Il s'était déjà associé à Béthencourt dans une expédition en Tunisie et avait comme lui combattu les turcs pour le roi de Hongrie et les prussiens pour le compte des chevaliers teutoniques. Il se fâchera avec Béthencourt quand celui-ci obtint pour lui seul (du roi de Castille), la seigneurie des Canaries le plaçant en situation d'infériorité. Il quittera l'archipel en 1404 pour servir le Maréchal Boucicaut et mourra pauvre.



### Les autres Chevaliers de l'expédition



D'autres nobles normands et poitevins, voisins ou parents des deux chefs de l'expédition (entre autres un neveu de Béthencourt et le bâtard de Gadifer de la Salle) les accompagnèrent dans cette aventure.

Bien que les dessins des pions ne correspondent pas toujours à des chevaliers du début du XV<sup>e</sup> siècle on utilisera les Pions Barons de CRY HAVOC et SIEGE.

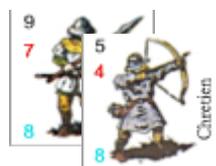
### Les Hommes d'armes

Ils représentent les troupes professionnelles de l'expédition (et des renforts qui suivirent)

On utilisera les Pions Hallebardiers, Sergents à Pied et Arbalétriers en armures de CRY HAVOC, SIEGE et CROISADES pour les jouer.



### Les Marins et Colons



Tous ceux qui participèrent à la conquête des Canaries n'étaient pas forcément des soldats, mais tous savaient se battre.

On utilisera les Pions Piquiers et Archers court sans armure de CRY HAVOC, SIEGE et CROISADES pour les représenter.

### Les Guanches vassaux rééquipés à l'européenne

Après la soumission des indigènes de Lanzarote et la conversion de leur Mencey Guadarfia au christianisme, une partie d'entre eux, réarmés par les colons, participa à la conquête de Fuerteventura.

On utilisera les pions Piquiers sans armure de CRY HAVOC, SIEGE et CROISADES pour les représenter.



### Lanceloto Malocello



Le (re)découvreur de l'archipel méritait bien lui aussi un pion le représentant, même si ses aventures se sont déroulées 90 ans avant la « conquête normande ». Ce navigateur génois obtint pour le Portugal la suzeraineté sur l'île de Lanzarote auquel il laissa son prénom (si il s'était appelé Amerigo Malocello la face du monde en eut été changée) mais faute de moyen et de soutien de ses patries natale et d'adoption, il ne put s'y maintenir.

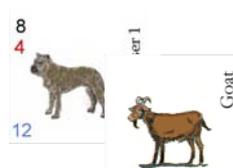
# LES « RICHESSES » DES CANARIES

## Flore canarienne

Toutes les entreprises d'exploration et de conquête lointaine de la fin du Moyen-Age jusqu'au XVIIe siècle suivaient un but mercantile, dissimulé derrière un motif plus noble comme la propagation de la foi chrétienne. Pour les portugais se fut la recherche des épices, pour les espagnols celle de l'or et pour les russes celle des fourrures. Les moteurs de la conquête des Canaries sont 2 pigments végétaux : L'Orseille et le Sang dragon. L'orseille, le plus courant, était tiré d'un lichen marin (la Rocelle) qui abondait sur les côtes de l'archipel. De couleur rouge foncé, il pouvait, selon le traitement, aussi donner des laques bleues ou pourpres. Le Sang-Dragon ou cinabre végétal était un pigment écarlate tiré de la résine qu'exsude un arbre endémique à l'archipel et quasi légendaire à l'époque, le Dragonnier des Canaries, qui peut dépasser les 10 mètres de haut et les 1000 ans d'âge.



## Faune canarienne



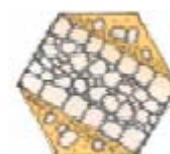
Bien qu'ils pratiquassent l'agriculture, les Guanches vivaient principalement de l'élevage de chèvres qui fournissait l'essentiel de leur nourriture et de leurs vêtements.

Enfin comment ne pas évoquer l'animal qui donna son nom actuel à l'archipel. Les Chiens des Canaries étaient des molosses utilisés comme gardiens de troupeaux par les Guanches. Un certain nombre d'entre eux furent amenés en Afrique par le premier voyageur à faire une description écrite des îles (au 1<sup>er</sup> siècle av JC) : le roi Juba II de Mauritanie, vassal de Rome.

## CURIOSITES ARCHEOLOGIQUES

### Murailles Antiques délabrées

Les ancêtres des Guanches avaient construit des sortes de « limes », murs de séparation qui pouvaient couper une île en 2. Ces « murailles » très anciennes et à demi effondrées dépassaient rarement les 2 mètres de hauteur.



Pour le jeu, on considérera que ces murs de 1 case d'épaisseur sont intermédiaires entre des murets (cf règles MONTJOIE) et des murs en construction (cf règles CASTELL ARYBRYNWRTHYMOR). Pour les représenter on utilisera les éléments de mur en construction du Château Gallois.

Il y a 2 types de Murailles suivant la hauteur : les murailles hautes, d'environ 2 mètres de haut et les murailles basses qui ne s'élèvent que d'1m50. La hauteur de la muraille est précisée dans chaque scénario, il ne peut y avoir qu'un seul type de muraille sur une même carte. Les 2 sortes de muraille font un hexagone de large. Pour les franchir, il faut d'abord grimper dessus puis en descendre (éventuellement lors de la même phase de mouvement), on peut bien sûr rester sur une case de muraille.

### Facteurs tactiques

Type de terrain	Grimper sur (en pt de mouvement)	Descendre de (en pt de mouvement)	Aller d'une case muret à une autre	Couverture si sur une muraille	Couverture pour tir traversant	Influence sur les combats
<b>Muraille haute</b>	6 <sup>1</sup> (impossible à cheval)	2 <sup>2</sup> (impossible à cheval)	2	légère	Totale*	--
<b>Muraille basse</b>	4 <sup>1</sup> (impossible à cheval)	2 <sup>2</sup> (impossible à cheval)	2	aucune	Cas 1 : Forte Cas 2 : Aucune Cas 3 : Totale*	--

1 = un éventuel jet d'infiltration souffrira d'un malus de +3 (ou 5 chances sur 6 d'être blessé).

2 = un éventuel jet d'infiltration souffrira d'un malus de +1 (ou 1 chance sur 2 d'être blessé).

\* = sauf si on bénéficie d'une différence de niveau.

Cas 1 = si la cible est sur une case adjacente au mur et le tireur de l'autre côté du mur (adjacent ou non à ce mur).

Cas 2 = si le tireur est sur une case adjacente au mur et la cible de l'autre côté du mur (et non adjacente à ce mur).

Cas 3 = si ni le tireur, ni la cible ne sont adjacents au mur, ou si la ligne de tir traverse plus d'1 case muraille.

Si le tireur est sur le mur, la cible ne bénéficie d'aucune couverture liée à la muraille.

NB : les combats sont possibles entre un personnage situé sur une muraille (même haute) et un personnage n'y étant pas, sauf si le personnage adjacent à la muraille est agenouillé (cf règle MONTJOIE) et son adversaire est sur une muraille haute.

Exemple : un personnage agenouillé (cf règle MONTJOIE) sur une case de plaine adjacente à une Muraille basse bénéficie d'une couverture totale contre tout tir provenant de l'autre côté de la muraille, d'une couverture légère contre un tir provenant du mur lui-même, et peut être attaqué au corps à corps par un personnage situé sur cette muraille basse

## EQUIVALENCE DES PIONS GUANCHES

Nom de l'original	Nom de l'équivalent	Type de l'équivalent	Boite d'origine
<b>Combattants Guanches (Gc)</b>			
Abhau	Cerdic	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Achahurahan	Ralph	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Adineg	Ecgulf	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Adiusit	Aelfere	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Affché	Hermod	Bondi Viking	Vikings
Aklinut	Eanulf	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Artamy	Yngve	Bondi Viking	Vikings
Aremit	Eardred	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Atché	Hugh	Bondi Viking	Vikings
Azarug	Vagn	Bondi Viking	Vikings
Baltarhays	Orlac	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Bencor	Hagbard	Bondi Viking	Vikings
Gadofit	Domar	Bondi Viking	Vikings
Garajonay	Torodd	Bondi Viking	Vikings
Gayota	Gyrd	Bondi Viking	Vikings
Gofios	Eadwig	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Guan	Stig	Bondi Viking	Vikings
Mencey	Runolv	Bondi Viking	Vikings
Moneiba	Adrian	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Orsolle	Wilfrid	Paysan Anglo-Saxon	Vikings
Silbo	Askjel	Bondi Viking	Vikings
Tarbais	Otto	Bondi Viking	Vikings
Telday	Torleik	Bondi Viking	Vikings
Tior	Stig	Bondi Viking	Vikings
<b>Guerriers Géants (Gg)</b>			
Abora	Bjorn	Berseker Viking	Vikings
Achahucahan	Gaute	Berseker Viking	Vikings
Adiney	Torkjel	Berseker Viking	Vikings
Aguana	Ragnvold	Berseker Viking	Vikings
Baltarhay	Blotolf	Berseker Viking	Vikings
Eraoranhan	Torgrim	Berseker Viking	Vikings
Faycan	Dag	Berseker Viking	Vikings
Guanchenet	Brynjolf	Berseker Viking	Vikings
Guïmar	Alrek	Berseker Viking	Vikings
Hipalan	Olav	Berseker Viking	Vikings
Manceit	Hake	Berseker Viking	Vikings
Teide	Ulv	Berseker Viking	Vikings
<b>Javeliniers Guanches (Gj)</b>			
Achihuran	Mesut	Piquier Syrien	Croisades
Acoran	Baysan	Piquier Syrien	Croisades
Adiusy	Taqi	Javelinier Soudanais	Croisades
Atanavsu	Shazir	Javelinier Soudanais	Croisades
Azarey	Said	Javelinier Soudanais	Croisades
Chinet	Tossaun	Piquier Syrien	Croisades
Echeyde	Husseyin	Piquier Syrien	Croisades
Gafio	Abdoul	Javelinier Soudanais	Croisades
Orone	Youssef	Javelinier Soudanais	Croisades
Orotava	Abdul	Piquier Syrien	Croisades
Tahray	Ali	Piquier Syrien	Croisades
Tobrays	Essem	Javelinier Soudanais	Croisades
<b>Menceys Guanches (Gm)</b>			
Arguinegui	Davrish (à pied)	Rebel	Dragon Noir 1 (et 2)
Guadarfia	Krular / Ork 8-5-6	Orque	Dragon Noir 1 (et 2)
<b>Femmes Guanches (Gf)</b>			
Garocé	Hilda	Femme Anglo-Saxonne	Vikings
Harimaguas	Agatha	Femme Anglo-Saxonne	Vikings
Ikku	Judith	Femme Anglo-Saxonne	Vikings
Teldé	Sarah	Rebelle ?	Dragon Noir 1
<b>Autres</b>			
Gadifer de la Salle	Sir Roger	Chevalier Templier	Croisadess
Jean de Béthencourt	Sir Amalric	Chevalier Templier	Croisadess
Lanceloto Malocello	Abaga	Mamelouk Royal	Croisadess
Molossier	/	/	/