

Sherwood



**HISTOIRE, RÈGLES
& SCÉNARIOS**

Sommaire

1 - Historique	4
2 - Règles d'initiation	7
3 - Règles standards	8
4 - Les scénarios	13
Scénario 1 : Alan a Dale l'insolent	13
Scénario 2 : Le mariage d'Alan a Dale	14
Scénario 3 : Au secours de Rebecca	15
Scénario 4 : L'embuscade	16
Scénario 5 : Rendez-vous dans les bois	17
Scénario 6 : Le meneur de jeu	18
Scénario 7 : La taverne	19
Scénario 8 : L'appât	21
5 - Table d'achats	23

Sherwood

Après avoir relancé le vénérable jeu d'escarmouche médiéval CRY HAVOC avec les 5 jeux de la série « L'Épopée Normande » au cours des 10 dernières années, nous avons estimé qu'il était temps de donner un nouveau tournant à cette collection, d'élargir la communauté des joueurs et de tendre la main à la jeune génération qui n'est pas familiarisée avec les wargames. Nous avons choisi le thème de Robin des Bois dans la continuité naturelle de la saga normande, l'action se déroulant quelques années seulement après *Montgisard*, le dernier opus de la série.

La légende de Robin des Bois est l'une des plus connues de l'Histoire du monde occidental. Les différents épisodes se composent d'une série d'escarmouches et d'embuscades parfaites pour être simulées avec des personnages individuels. Le thème devrait plaire à un large public, même si les jeunes générations ne connaissent pas le mythe. L'un des objectifs de ce jeu simple est d'aider les jeunes joueurs à se familiariser avec les concepts du wargame et à profiter d'un jeu de société qui les éloignera de leurs écrans pendant une heure ou deux...

Sherwood se joue suivant 3 niveaux de difficulté.

- > Le premier niveau est très simple et destiné à initier les jeunes joueurs (à partir de 10 ans) aux bases du jeu d'escarmouche.
- > Le deuxième niveau ajoute plus de profondeur et constitue l'ensemble des règles de base présentées dans ce livret. Cinq pages de règles suffisent pour démarrer rapidement et s'amuser, tout en restant à l'écart des concepts plus réalistes et parfois difficiles à maîtriser comme la fameuse règle d'infiltration qui a suscité d'innombrables discussions au sein de la communauté des joueurs. Ce niveau peut être joué à partir de 12 ans.
- > Le troisième niveau est l'ensemble des règles développées pour les différents jeux de l'Épopée Normande, également édités par Historic'One et disponibles en téléchargement gratuit sur le site cryhavocfan.org. Ces règles très détaillées ajoutent plus de réalisme tout en étant faciles à comprendre et vous permettront de gérer de grandes armées ou le siège d'un château-fort. Tous les composants de *Sherwood* sont entièrement compatibles avec les autres jeux de l'Épopée Normande (et même les jeux de la série originale CRY HAVOC publiée dans les années 80 et 90) pour diversifier leur utilisation au maximum.

Remerciements

Un grand merci à :

- > Martin KRAUEL, qui a repensé toutes les règles pour arriver aux versions simplifiées présentées dans ce livret.
- > Christian DELABOS, qui a conçu tous les scénarios et les a fait tester par ses élèves, ce qui est très apprécié.
- > Peter DENNIS, l'un des illustrateurs historiques les plus respectés au monde, pour avoir accepté de concevoir la magnifique illustration de couverture tout en étant officiellement à la retraite, grâce à son amour pour la légende de Robin des Bois. Peter a également été l'illustrateur de la couverture de la plupart des jeux de la série originale CRY HAVOC comme *SIÈGE*, *CROISADES*, *VIKINGS* ou *SAMURAI*.
- > Philippe GAILLARD qui, en tant qu'éditeur, a pris tous les risques financiers pour donner vie à ce jeu. Et c'est lui qui a eu l'idée géniale de contacter Peter DENNIS pour la couverture de boîte.
- > Dan BUMAN pour sa relecture attentive de tous les composants du jeu en anglais afin de garantir une qualité optimale.
- > Pour les tests, merci à Hervé DELATTRE, Martin KRAUEL, Dani et Thierry.

Comme d'habitude, il y a beaucoup d'autres personnes à remercier, y compris nos proches qui se demandent toujours pourquoi nous consacrons autant de temps à créer des dessins qui se terminent sur quelques pions en carton à pousser sur des cartes en papier !

Buxeria,
29 octobre 2022

1 - Historique

Robin des Bois : Les faits derrière la légende

Robin des Bois est un personnage de pure fiction. La première ballade le mentionnant date des années 1370, mais la plupart d'entre elles ont été composées à la fin du XV^e/début du XVI^e siècle. Ses traits traditionnels en tant que défenseur des classes inférieures, ses compétences exceptionnelles d'archer et son combat constant avec le shérif de Nottingham apparaissent déjà. Cependant, les ballades originales situent l'histoire sous les règnes d'Édouard I, II ou III (fin du XIII^e ou début du XIV^e siècle).

Les éléments modernes de la légende de Robin des Bois :

On doit à Sir Walter Scott, et son célèbre roman *Ivanhoé* écrit en 1819, d'avoir fixé la période : lorsque le prince Jean était le régent d'Angleterre tandis que le roi Richard Cœur de Lion était toujours retenu captif sur le chemin du retour de la Troisième Croisade. Il a ajouté le titre Locksley au nom de Robin, faisant de lui un noble. L'auteur de *Ivanhoé* a également fait croire que le conflit saxon-normand était toujours d'actualité à la fin du XII^e siècle, 130 ans après la conquête normande. Il est maintenant admis que l'ancienne hostilité entre Saxons et Normands s'était estompée sous le règne d'Henri Ier au début du XII^e siècle. Les mariages mixtes et l'assimilation culturelle ont conduit à une société très homogène, à l'exception de l'aristocratie. Les traits modernes attribués à Robin des Bois sont comme ceux que Scott a donnés à *Ivanhoé* : croisé de retour de Terre Sainte, en désaccord avec son père, d'origine saxon, partisan du roi légitime (même s'il est d'ascendance franco-normande), habile aux armes et amoureux d'une femme blonde. Enfin, Scott a inventé la célèbre capacité de Robin à diviser la flèche de son ennemi en deux.

Les Gais Compagnons : Les compagnons de Robin sont connus sous le nom de Gais Compagnons, un terme générique désignant tout fidèle d'un hors-la-loi, d'un chevalier ou d'un chef similaire. Ils agissent en groupe pour voler les riches et donner aux pauvres. Ils s'opposent également au régime tyrannique du prince Jean alors que le roi Richard est retenu prisonnier en Autriche, ce qui les met en conflit permanent avec les partisans locaux du prince : Guy de Gisbourne et le shérif de Nottingham.

Le shérif de Nottingham : Le shérif en vieil anglais désignait un fonctionnaire royal ('*Reeve*') chargé de maintenir la paix dans un comté ('*Shire reeve*', qui donnera le mot Shérif) au nom du roi. Le shérif de Nottingham n'est jamais nommé dans la légende. Le shérif historique, lorsque Richard était en croisade, s'appelait William de Wendenal. Il occupa ce poste de 1190 à mars 1194, date à laquelle Richard le remplaça par William de Ferrers, 4^e comte de Derby.

Le roi Richard et le prince Jean : les perceptions modernes des deux dirigeants Plantagenêts de cette époque ont également été fortement influencées par le travail de Scott : il y aurait beaucoup à dire du « bon roi » Richard et de son frère « retors » le prince Jean. Richard était sans aucun doute un grand soldat, mais il fut aussi probablement l'un des plus mauvais rois d'Angleterre. Il ne s'est jamais soucié de l'administration de son royaume et ne considérait l'Angleterre que comme une source de revenus pour financer ses guerres contre Philippe II, roi de France sur le continent. Il n'a passé que six mois de son règne de dix ans (1189-1199) en Angleterre et n'a probablement jamais parlé anglais. Un érudit de la fin du XIX^e siècle l'a dépeint comme « un mauvais fils, un mauvais mari, un dirigeant égoïste et un homme vicieux ». Il partageait ce trait de cruauté avec son frère Jean qui, bien qu'il soit considéré comme l'un des pires dirigeants de l'histoire d'Angleterre, se souciait beaucoup plus de l'administration de son royaume. L'historien Jim Bradbury décrit Jean comme un « administrateur travailleur, un homme capable, un général capable », mais avec des traits de personnalité sombres, notamment la mesquinerie, la méchanceté et la cruauté.

1. Les personnages

1.1. Les Normands

1.1.1. Sire Guy de Gisbourne (Nck)

Guy est un chevalier normand brutal et ambitieux qui aide le prince Jean à consolider son pouvoir en échange de l'octroi de terres et d'influence. Il porte un modèle précoce de grand heaume avec une visière.



1.1.2. Sire Brian de Bois-Guilbert (Nck)

Brian est un chevalier normand qui a d'abord rejoint l'Ordre des Templiers. Il a rencontré *Ivanhoé* pendant la 3^e croisade et est revenu avec lui en Angleterre. Il a été attiré par Rebecca et s'est battu pour elle.



1.1.3. Sire William, le Shérif de Nottingham (Nck)

William de Wendenal devient shérif de Nottingham en 1190. Il est responsable de l'application de la loi dans le comté. Son plus gros problème est de faire face à un groupe de hors-la-loi qui se cache dans la forêt de Sherwood.



1.1.4. Sire Roger (Nck)

Roger est un mystérieux chevalier qui revient d'Outremer, comme beaucoup d'autres chevaliers pendant cette période. Sa ressemblance avec le roi Richard est frappante. Il porte un casque plat, typique de la fin du XII^e siècle.



1.1.5. Maid Marian (Ncc)

Le personnage de Maid Marian est un ajout ultérieur à la légende de Robin des Bois. Elle a été décrite de multiples façons, mais elle est toujours présentée comme une femme noble capable et énergique avec un caractère fort et rebelle, qui tombe amoureuse de Robin des Bois.



1.1.6. Les sergents à cheval (Ncm)

Ces soldats montés accompagnent le shérif ou tout autre chevalier normand lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ils portent une cotte de mailles simple sur un gambison, mais pas de gants ou de chausses de mailles comme des chevaliers mieux protégés.



1.1.7. Les sergents (Nim)

Ces fantassins sont bien armés et protégés par une cotte de mailles, un casque et un bouclier. Ils combattent avec une lance ou 'fauchard', une lance avec une grande lame en forme de faux.



1.1.8. Les piquiers (Nil)

Ces fantassins sont équipés d'une lance, d'un casque et d'un bouclier, mais ils sont plus légèrement protégés par un simple gambison, une tunique de laine rembourrée.



1.1.9. Les lanceurs de javelot (Nij)

Les javelots n'étaient pas largement utilisés en Europe occidentale au Moyen Âge. Ces javelots sont relativement gros et principalement utilisés pour le combat rapproché contre des adversaires montés.





1.1.10. Les arbalétriers (Nix)

L'arbalète au contraire est l'arme de jet standard depuis plus de 20 ans. Sa portée, sa force et son apprentissage rapide en ont fait une excellente arme pour les mercenaires qui étaient largement utilisés par les divers potentats de l'époque.



1.1.11. L'évêque (Nic)

Le riche Waleran semble plus intéressé à amasser de l'or qu'à prier pour le salut de ses ouailles.

1.2. Les Saxons



1.2.1. Sire Wilfred d'Ivanhoé (Xck)

Le chevalier Wilfred d'Ivanhoé a suivi le roi Richard Outremer bien qu'il soit le fils d'un noble saxon rancunier. Il s'y est battu avec succès et rencontre Isaac et sa fille Rebecca à son retour en Angleterre.



1.2.2. Robin des Bois (Xca)

Il y a eu plusieurs représentations de Robin des Bois dans les films récents, mais nous avons préféré le personnage classique en collants verts, joué par Errol Flynn il y a plus de quatre-vingts ans, car son personnage frénétique et toujours sautillant représente ce qu'il y a de mieux pour un jeu d'escarmouche.



1.2.3. Petit Jean (Xil)

Malgré son surnom, Petit Jean est un énorme guerrier de plus de 2 mètres. Il commande en second les Gais Compagnons. Il se bat généralement avec un gros bâton.



1.2.4. Frère Tuck (Xic)

Tuck est un moine membre d'un ordre religieux mendiant. Il est dépeint comme un gros moine avec un amour immodéré pour la nourriture et la bière. Toujours jovial, il aime faire des blagues.



1.2.5. Will l'Ecarlate (Xca)

Will est un membre éminent des Gais Compagnons malgré son jeune âge. Son nom de famille vient de son attirance pour les beaux vêtements et la soie rouge. Il peut parfois se comporter comme tête brûlée et s'énerve facilement.



1.2.6. Alan-a-Dale (Xic)

Alan était un ménestrel errant qui a rejoint les Gais Compagnons. Il aime jouer de son luth n'importe où, ce qui fait de lui un être précieux pour les amis de Robin.



1.2.7. Les archers (Xia)

À la fin du XII^e siècle, le tir à l'arc n'est pas encore très développé en Angleterre. Il faudra encore 60 ans avant qu'une loi exige que tous les hommes âgés de 15 à 60 ans soient formés au tir à l'arc. Le redouté arc long est encore principalement une arme de chasse au Pays de Galles. Les Gais Compagnons de la forêt de Sherwood utilisent leurs arcs pour contrer la force des chevaliers.

1.2.8. Les paysans (Xip)

Les paysans doivent constamment payer des impôts, ainsi que la massive rançon pour libérer le roi Richard. Pas étonnant que certains d'entre eux décident de devenir hors-la-loi et de rejoindre les Gais Compagnons dans la forêt pour échapper à leur destin.



1.2.9. Much (Xic)

Much est le forgeron. Homme le plus fort du village, peu de gens oseraient discuter avec lui. Il passe ses journées dans sa forge et n'aime guère qu'on le dérange...



1.2.10. Mildred (Xic)

Elle est la servante de la taverne dans l'auberge. Elle est tellement habituée à se battre contre des clients ivres que les gens évitent de l'embêter.



1.2.11. Isaac (Xic)

Isaac est un prêteur juif. Comme les autres Juifs d'Angleterre, il se trouve sous la juridiction du roi, qui leur fournit une protection en échange de leur fonction économique. Isaac porte le typique chapeau juif, un couvre-chef pointu en forme de cône blanc ou jaune.



1.2.12. Rebecca (Xic)

Rebecca est la fille d'Isaac. En tant que femme dans la société juive médiévale patriarcale, son avenir semble sombre, mais elle est débrouillarde et peut rencontrer des gens qui l'aideront.



1.3. Les Animaux

1.3.1 Les loups

Les loups rôdent dans la forêt de Sherwood et peuvent attaquer n'importe quel voyageur solitaire, donc la prudence est toujours nécessaire.



1.3.2 Le cerf

Les cerfs de la forêt appartiennent au roi et ne peuvent pas être chassés. Tout paysan que l'on verrait tuer un cerf serait pendu. Beaucoup de Gais Compagnons sont des paysans qui ont cherché refuge dans la forêt après avoir tué un cerf pour nourrir leur famille.



1.3.3 Le cochon

Beaucoup de paysans et de villageois élèvent cet animal pour sa viande.



1.3.4 Le bœuf

Les bœufs sont couramment utilisés pour tirer les chariots, mais ils peuvent également être élevés pour leur viande.



1.3.5 Les chevaux de trait

Ces chevaux étaient utilisés pour tirer des chariots ou des calèches sur de courts trajets seulement, en raison du très mauvais état des routes médiévales.



1.3.6 Les chariots

Les chariots sont utilisés pour transporter des marchandises ou des personnes.



1.3.7 Le char à bancs

Les chars à bancs sont des chariots couverts utilisés pour transporter des personnes nobles. Ils sont généralement décorés avec des couleurs vives. La bâche est maintenue en place par des protubérances en bois.

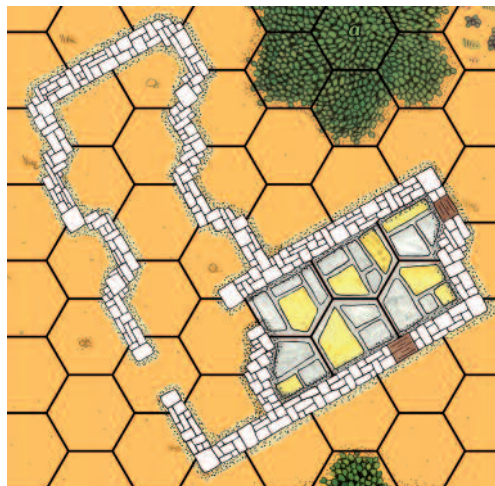


1.4. Les bâtiments

Les cartes de *Sherwood* montrent des bâtiments vus de haut. Les murs sont représentés par des pierres blanches alors que le sol est illustré par des dalles de pierres colorées. Les dalles indiquent aussi la présence d'un toit. Les fenêtres sont

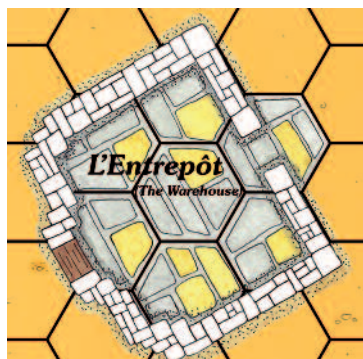
illustrées par leur cadre horizontal en bois. Les portes sont de simples passages dans le mur.

1.4.1 – La maison du forestier



Cette maison possède deux fenêtres et une cour à l'avant qui est délimitée par un muret.

1.4.2 – L'entrepôt



Cette petite maison a une seule fenêtre à l'arrière.

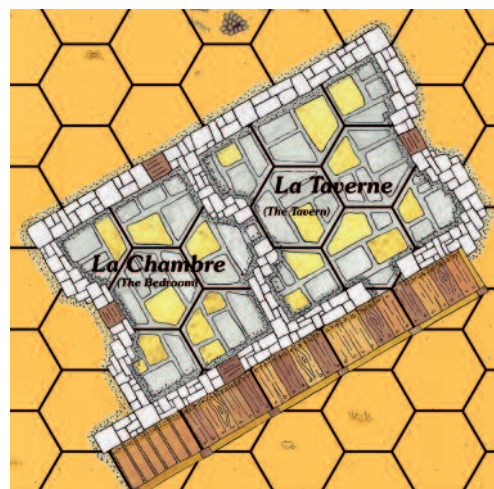
1.4.3 – La forge

Ce bâtiment long avec deux fenêtres à l'arrière est ouvert à l'avant. La forge et son soufflet occupent l'essentiel de la surface et sont impassables.



1.4.4 – L'auberge

C'est un bâtiment à 2 étages dont seul l'étage supérieur est représenté sur la carte. On accède à l'étage par un escalier de bois qui donne sur une galerie couverte permettant d'entrer dans la salle de la taverne, puis dans une chambre éclairée par trois fenêtres.



2 - Règles d'initiation

Ces règles très simplifiées sont conçues pour les tout jeunes joueurs (entre 8 et 12 ans).

Mise en place du jeu

Dans *Sherwood*, vous opposez vos combattants aux troupes de votre adversaire. Certains d'entre eux sont de forts chevaliers, sur de grands chevaux, en armure lourde, d'autres sont de simples soldats ou des hors-la-loi audacieux. Certains se battent pour le malfaisant shérif de Nottingham, d'autres se battent avec Robin des Bois et ses Gais Compagnons.

Les combattants sont appelés personnages. Ils sont imprimés sur des pions en carton. Les personnages ont tous un nom. Sur les pions se trouvent trois chiffres. Le **chiffre noir** est le score d'attaque, le **chiffre rouge** le score de défense et le **chiffre bleu** simule leur mouvement. Les meilleurs combattants ont des scores d'attaque et de défense plus élevés, tout comme les personnages montés sur un cheval. Ces cavaliers sont également plus rapides. Certains personnages, comme les chevaliers, portent une cotte de mailles. Ils ont un cercle rouge autour de leur score de défense. Ils sont mieux protégés, mais aussi plus lents. Certains personnages utilisent des armes de jet : arcs, javelots ou arbalètes. Ils peuvent tirer des flèches et des carreaux d'arbalète n'importe où sur la carte, mais sont souvent faibles au combat.

Chaque personnage a deux pions, ou quatre dans le cas des cavaliers. Le pion avec le chiffre le plus bas est utilisé lorsque le personnage est blessé. Avec les cavaliers, vous utilisez les plus gros pions lorsqu'ils montent leurs chevaux, ou les plus petits pions lorsqu'ils descendent de cheval. Si vous retournez le pion non blessé d'un cavalier, vous trouvez un cheval sans cavalier.

Les cartes montrent de petits champs à six côtés appelés hexagones (hex est le grec ancien pour six). Les pions des personnages tiennent sur ces cases, ou sur deux cases, dans le cas des cavaliers. Un hexagone est assez grand pour qu'un combattant puisse brandir une épée ou tirer à l'arc. Un seul personnage peut occuper un hexagone. Pour jouer, vous pouvez sélectionner un scénario du livret. Il indique quels côtés sont impliqués, qui commence, quels personnages et cartes sont utilisés, où sur les cartes les personnages commencent et quels sont vos objectifs. Pour en savoir plus sur le jeu, vous pouvez aussi simplement assigner quelques personnages de votre choix aux joueurs, les placer sur une carte et les faire combattre.

Si vous connaissez le jeu et ces règles simples, vous pouvez essayer d'utiliser les règles avancées.

Jouer une partie

L'un de vous commence à jouer. Quand c'est votre tour, tous vos personnages peuvent agir. Dans un premier temps, n'importe quel personnage disposant d'une arme de jet (arc, arbalète ou javelot) peut tirer. Ensuite, tous les personnages peuvent se déplacer. Enfin, ils peuvent attaquer les ennemis à côté d'eux avec des armes de poing (épées, lances, poignards, etc.). Tous les personnages ne sont pas obligés d'agir à chaque étape, mais chaque activité ne peut être effectuée qu'à son étape. Une fois que les deux joueurs ont terminé chaque étape, un tour de jeu est terminé. Si vous jouez un scénario, il se termine après un certain nombre de tours de jeu, donc comptez-les. Lorsque le jeu se termine, le scénario a des règles pour déterminer qui a gagné.

Étape 1 : Les tirs

Tous vos archers, lanceurs de javelot et arbalétriers peuvent tirer. Pour chaque tireur, choisissez un personnage cible. Vous ne pouvez pas tirer sur des cibles situées derrière d'autres personnages (amis ou ennemis), ou derrière des murs ou des arbres. Vous pouvez tirer à travers les fenêtres ou les portes, ou dans les arbres. Pour toucher, vous lancez 1 dé à 10 faces. La face « 0 » sur le dé signifie « 10 » dans les différentes tables.

Si la cible porte une cotte de mailles (reconnaissable à un **cercle rouge** autour de son score de défense), elle est blessée sur un résultat de 1 à 3.

Si la cible ne porte pas de cotte de mailles, elle est tuée avec un résultat de 1 ou blessée de 2 à 4. (voir ci-dessous : **effets**).

Étape 2 : Mouvement

Tous vos personnages peuvent se déplacer. Ils peuvent traverser des cases occupées par des personnages amis, mais pas par des personnages ennemis. Se déplacer dans ou à travers un hexagone vide (sol de couleur ocre ou de bâtiment) coûte **1 point de mouvement** par case : ils peuvent se déplacer d'autant d'hexagones que le nombre **bleu** sur leurs pions l'indique. Le déplacement à travers un terrain difficile (arbres, broussailles, fenêtres, talus) coûte **2 points de mouvement** par case.

Les personnages à cheval ne peuvent pas entrer dans les bâtiments ou dans les hexagones d'arbres. Au lieu de se déplacer, un cavalier peut mettre pied à terre. Placez le pion démonté à côté du cavalier et retournez le pion du cavalier vers le cheval non monté. Pour **2 points de mouvement**, le cavalier peut remonter à cheval. Retirez le pion du cavalier démonté et retournez le cheval non monté du côté du cavalier. Les cavaliers peuvent monter n'importe quel cheval non monté. Faites attention de bien retourner le cheval non monté au bon cavalier et d'échanger les chevaux sans cavalier au préalable. Si un cavalier blessé descend de cheval, assurez-vous d'utiliser le pion démonté et blessé. Les chevaux sans cavalier ne bougent pas et n'attaquent pas, mais peuvent être attaqués.

Étape 3 : Attaque

Tous les personnages qui n'ont pas tiré durant ce tour peuvent attaquer un personnage ennemi à côté d'eux. Les archers, lanceurs de javelot et les arbalétriers peuvent attaquer s'ils n'ont pas tiré ce tour-ci.

Comparez votre force d'attaque (**chiffre noir**) au score de défense (**chiffre rouge**) de l'ennemi. Plusieurs attaquants additionnent leurs forces d'attaque. Puis lancez 1 dé à 10 faces.

> Si la force d'attaque est inférieure au score de défense, la cible est blessée sur un résultat de 1 ou 2.

> Si la force d'attaque est supérieure d'au moins 10 au score de défense, la cible est tuée sur un résultat de 1, elle est blessée sur un résultat de 2 à 5.

> En cas d'égalité, la cible est blessée sur un jet de dé de 1 à 4.

Effets :

> Si la cible est blessée, échangez immédiatement le pion non blessé avec le pion blessé (même nom, avec des valeurs inférieures). Un personnage blessé est tué s'il est à nouveau blessé.

> Les personnages tués sont retirés du plateau de jeu. Un cheval ou un autre animal blessé est également retiré de la carte.

3 - Règles standards

1 - Les personnages

1.1 - Échelle de temps et distance

Sherwood est un jeu qui simule des combats d'homme à homme sur des cartes tactiques. En d'autres termes, chaque tour de jeu représente une très courte période : quelques secondes au maximum. Le temps de décocher une flèche, de porter un coup d'épée ou de courir quelques mètres. La largeur d'un hexagone équivaut à environ deux mètres, un espace suffisant pour qu'un soldat puisse manier confortablement son arme, mais pas assez pour un cavalier à cheval. C'est pour cette raison que chaque personnage monté occupe deux hexagones, et qu'il est interdit d'avoir deux personnages vivants dans le même hexagone.

1.2 - Pions et personnages

Chaque personnage à pied est représenté par deux pions recto-verso. Le premier montre le personnage en bonne santé et l'autre côté, le personnage étourdi. Le deuxième pion montre le même personnage lorsqu'il est blessé d'un côté, ou de l'autre côté... mort.

Les personnages possédant une monture disposent de quatre pions : deux les représentent à pied et deux autres à cheval. Au dos du pion du cavalier en bonne santé se trouve une image du cheval sans cavalier, et au dos du cavalier blessé se trouve le cheval mort. Les cavaliers ont un petit triangle pour indiquer où se trouve la tête du cheval, soit le sens du mouvement.

Chaque pion est personnalisé par une illustration et le nom du personnage ainsi que 3 nombres sur la gauche :









> **un chiffre noir** : Il représente la force d'attaque du personnage. Ce chiffre est déterminé par la longueur et la lourdeur de l'arme, l'habileté de l'homme qui l'utilise et sa condition physique.

> **un chiffre rouge** : Il représente la force de défense du personnage. Il est déterminé par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que sa condition physique. Les personnages en armure ont leur chiffre rouge entouré d'un cercle.

> **un chiffre bleu** : Il représente la capacité de mouvement du personnage, c'est-à-dire le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu. Il est déterminé par le mode de déplacement (à pied ou à cheval), le poids de l'armure portée et la condition physique du personnage.

Un code de trois lettres décrit les caractéristiques du personnage. La première lettre donne l'origine du personnage, Normand (N) ou SaXon (X). La deuxième lettre désigne le mode de déplacement, cavalerie (c) ou infanterie (i). La dernière des lettres désigne la fonction : chevaliers (k, pour knight en anglais), infanterie moyenne (m), infanterie légère (l), archers (a), arbalétriers (x), lanceurs de javelot (j), paysans (p) et civils (c).



	Recto		Verso		
	<p>Personnage à cheval et en bonne forme : William vient d'être nommé Sheriff de Nottingham. Il est certain de pouvoir débarrasser la forêt de ses hors-la-loi.</p>		Pion A		<p>Cheval sans cavalier : William a laissé son cheval pour continuer à pied, à moins que quelque chose ne lui soit arrivé dans la forêt.</p>
	<p>Personnage à cheval et blessé : William a présumé de ses forces et est tombé sur un adversaire plus coriace que prévu.</p>		Pion B		<p>Cheval tué : William va devoir trouver une nouvelle monture pour continuer le combat.</p>
	<p>Personnage à pied et en bonne forme : William a préféré descendre de cheval pour continuer le combat.</p>		Pion C		<p>Personnage étourdi : William n'avait pas vu Petit Jean et son long bâton l'a assommé.</p>
	<p>Personnage à pied et blessé : William n'en a plus pour longtemps et devrait ménager ses forces.</p>		Pion D		<p>Personnage tué : William ne sera pas regretté par le Prince Jean.</p>

2 - Séquence de jeu

Dans **Sherwood**, chaque scénario est composé d'une succession de tours de jeu. Lors d'un tour de jeu, le premier joueur peut faire tirer, se déplacer et combattre ses personnages, le tout suivant des phases distinctes. Une fois que le premier joueur a terminé toutes ses phases, le deuxième joueur peut faire de même. Ceci est répété à chaque tour de jeu suivant. Chaque scénario indiquera quel joueur sera le premier à jouer. Lorsqu'il y a plusieurs joueurs de chaque côté, tous les joueurs du même côté tireront, se déplaceront et se battront pendant le même tour de jeu.

Les phases de jeu sont :

1. PHASE DE TIR : Les tireurs du joueur actif peuvent tirer.
2. PHASE DE MOUVEMENT : Les personnages du joueur actif peuvent se déplacer.
3. PHASE DE COMBAT : Les personnages du joueur actif en contact avec des personnages ennemis peuvent les attaquer.
4. PHASE DE RÉCUPÉRATION : Tous les personnages étourdis du joueur actif sont rétablis.

3 - Phase de tir

Pour résoudre un tir, le joueur actif sélectionne un personnage avec un arc, une arbalète ou un javelot et choisit un ennemi (la cible), vers lequel le tireur a une ligne de tir. Un premier jet de dé détermine si la cible est touchée et un autre jet donne l'effet du tir, le cas échéant. Tout hexagone adjacent au tireur ne peut pas être pris pour cible. Un personnage adjacent à un personnage ennemi ne peut tirer que si ce personnage ennemi est étourdi. Seuls les archers peuvent tirer s'ils sont perchés dans un arbre. Placer un pion « *Up the Tree* » sous eux. Ils peuvent tirer sur des ennemis adjacents si ces derniers sont au sol. Dans ce cas, ils peuvent aussi bien tirer sur des ennemis adjacents au sol ou sur ceux situés en dessous dans leur propre hexagone.

Exemple : L'archer Reynold ne peut pas tirer sur Gebbo qui lui est adjacent, mais Gilbert qui est perché sur l'arbre peut tirer sur Bero.



3.1 - Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi s'il y a une ligne de tir dégagée entre le tireur et sa cible. La ligne de tir est une ligne droite imaginaire qui peut être tracée du centre de l'hexagone du tireur au centre de l'hexagone de la cible.

Comptez le nombre d'hexagones entre le tireur et la cible et comparez-le à la portée de l'arme utilisée. Si ce nombre dépasse la longue portée de l'arme utilisée, le tir est impossible. Si la cible est à courte portée, le tireur bénéficie de plusieurs avantages (voir ci-dessous).

Si la ligne de tir traverse un hexagone contenant soit un personnage, soit un type de terrain autre qu'un terrain plat, le tir sera soumis aux restrictions expliquées ci-dessous.

3.1.1 - Bâtiments : Murs, fenêtre et passages de porte

Les murs bloquent les lignes de tir, sauf lors d'un tir à travers une porte ou une fenêtre.

Un personnage à l'intérieur d'un bâtiment ne peut tirer que sur des hexagones extérieurs à partir d'un hexagone de fenêtre ou de porte. La ligne de tir est alors déterminée à partir du milieu du bord extérieur, et non à partir du centre de l'hexagone.

Un personnage à l'extérieur du bâtiment ne peut tirer sur un personnage à l'intérieur que si sa cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre ou la porte. Si la cible est dans l'auberge, le tireur doit être à au moins 2 cases du bâtiment pour tenir compte de la différence de hauteur.

Les personnages à l'intérieur peuvent se tirer dessus normalement. Un personnage sur le balcon de l'auberge n'est pas à l'intérieur d'un bâtiment. Tout tireur visant n'importe quelle cible dans l'auberge depuis l'extérieur doit être à deux hexagones du bâtiment.

Exemples : Rudolf l'arbalétrier peut tirer sur Will Scarlett ou Robin, mais Baldric ne le peut pas, car il est trop près du balcon qui bloque sa ligne de tir. Geri le javelinier ne peut pas tirer sur Alan le ménestrel, car ce dernier n'est pas adjacent à la fenêtre. Saxbert peut tirer sur n'importe quel personnage dans les hexagones orange, car sa ligne de tir part du milieu du bord extérieur de l'hexagone de la fenêtre.



3.1.2 - Autres terrains

Il n'est pas possible de tirer à travers des hexagones d'arbres. Il est cependant possible de tirer dans un hexagone d'arbre tant que la ligne de tir ne traverse aucun autre hexagone d'arbre. Les autres types de terrain n'interrompent pas la ligne de tir.

3.1.3 - Autres personnages

Si la ligne de tir passe par un hexagone occupé par un personnage, ami ou ennemi, ou un animal en vie, le tir est impossible, à moins que ce personnage ne soit étourdi.

Les archers peuvent tirer par-dessus d'autres personnages à condition que l'hexagone cible soit à longue portée. Un archer perché dans un arbre, un tireur sur le balcon de l'auberge ou à une fenêtre de l'auberge peuvent tirer sur d'autres personnages, mais ils peuvent également être visés par des tireurs depuis le sol de la même manière.

3.1.4 - Couverture

Certains types de terrain offrent une couverture au personnage visé, ce qui rend le jet pour le toucher plus difficile. Un personnage dans un hexagone de broussailles ou d'arbre bénéficie d'une couverture, tout comme un personnage sur un hexagone de talus, si la ligne de tir passe au travers du bord du talus. Un personnage dans un hexagone de bâtiment bénéficie d'une couverture si on lui tire dessus depuis l'extérieur. Un personnage derrière un muret bénéficie d'une couverture.

Exemples : S'ils se font tirer dessus par Falko, l'archer dans le coin supérieur gauche, Odric et Folmar bénéficient d'une couverture grâce aux hexagones de broussailles, tandis que Robert bénéficie de la ligne de tir passant au-dessus du bord du talus. Grégoire sous l'arbre ne peut pas être touché par Falko car Folmar bloque la ligne de tir. Boldewin peut tirer sur Roger qui n'a aucune couverture, car la ligne de tir ne traverse pas la crête du talus. Odric bénéficie toujours de la couverture de l'hexagone de broussailles dans lequel il se trouve. Fulmar et Grégoire ne peuvent pas être visés, car la ligne de tir est bloquée par Roger.



3.2 - Archers montés

Les archers montés ne peuvent pas tirer à cheval. Ils doivent d'abord démonter.

3.3 - Détermination de la case d'impact

Pour atteindre la cible, un résultat de 1 à 6 est nécessaire à courte portée, et de 1 à 4 à longue portée. Ce résultat est modifié par un +2 pour une cible à couvert, un +1 si le tireur est blessé et un +1 si le tireur est perché sur un arbre.

3.4 - Détermination des dommages

Si le premier jet est réussi, un deuxième jet de dé est effectué pour déterminer le résultat du tir. Consultez le tableau correspondant au type de cible (infanterie ou cavalier). Le résultat a deux modificateurs : un -2 pour une arbalète et un +2 si la cible porte une cote de mailles.

4 - Phase de mouvement

À chaque tour, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie de leur capacité de mouvement. Les points de mouvements inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à un autre, ni conservés pour les tours suivants.

Chaque personnage a plusieurs Points de Mouvement (PM) imprimés sur le pion qui le représente (en bleu). Chaque hexagone traversé nécessite la dépense de plusieurs PM correspondant à la difficulté du terrain rencontré (voir la Table des Types de Terrain). Certains types

de terrain ont un coût en PM différent pour les personnages montés ou pour les personnages à pied. Si un personnage n'a pas assez de PM pour entrer dans un hexagone, il ne peut pas le faire.

4.1 - Restrictions de mouvement

Un personnage ne peut pas traverser d'hexagones contenant des personnages ennemis en vie, à moins qu'ils ne soient étourdis. En revanche, il est possible de traverser des hexagones contenant des personnages amis. Un personnage ne peut pas terminer son mouvement dans un hexagone contenant un autre personnage.

Les murs sont infranchissables. Les maisons ne sont accessibles que par les portes et les fenêtres. Seuls les personnages à pied peuvent passer par une fenêtre ou un muret, moyennant un coût de **3 PM** en plus du coût d'entrée dans l'hexagone derrière la fenêtre. L'auberge est un cas particulier puisqu'elle se trouve à un niveau supérieur. Des escaliers permettent d'accéder au balcon. Depuis celui-ci, on entre dans l'auberge par la porte ou par une fenêtre.

Les personnages à cheval ne peuvent pas traverser un hexagone d'arbre, un hexagone contenant des escaliers ou un hexagone d'intérieur de bâtiment. Mais ils peuvent accéder à des cours ou occuper des hexagones de porte. Les chevaux sans cavalier et menés par la bride peuvent traverser des hexagones d'arbres.

Les arbalétriers qui ont tiré pendant la phase de tir de ce tour ne peuvent pas se déplacer.

4.2 - Infiltration

Si un personnage se déplace d'un hexagone adjacent à un ennemi vers un autre hexagone adjacent au même ennemi ou à un autre, entrer dans cet hexagone a un coût de **2 PM** en plus du coût d'entrée dans l'hexagone dû au terrain.

4.3 - Cavaliers et chevaux

Pour les cavaliers, le coût en points de mouvement est calculé en déplaçant la partie avant du pion (côté avec la flèche de direction). La section arrière suit derrière.

Lorsqu'ils ne dépensent aucun point de mouvement pour se déplacer, les cavaliers peuvent monter ou descendre de leurs chevaux, vers ou depuis l'un des hexagones adjacents aux deux hexagones du pion du cheval.

Un personnage perché sur un arbre peut sauter sur un cheval depuis n'importe quel hexagone adjacent, mais est sujet à un test de saut (voir ci-dessous).

Les chevaux sans cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou menés par la bride (voir ci-dessous).

4.4 - Grimper dans un arbre ou dans l'auberge depuis une fenêtre

Un personnage sans armure peut grimper dans un grand arbre (couvrant 7 cases sur une carte). Le personnage doit être dans l'hexagone central de l'arbre (représentant le tronc) pour monter ou descendre pour un coût de **6 PM**. Placez un marqueur « *Up the Tree* » sous le personnage pour indiquer sa position au sommet de l'arbre. Le personnage peut se déplacer vers d'autres cases du même arbre pour **4 PM**. Lorsque deux grands arbres sont adjacents, ce mouvement est autorisé d'un grand arbre à l'autre, moyennant un test de saut (voir ci-dessous). Un personnage perché sur un arbre peut entrer et se tenir dans des hexagones avec des personnages ennemis, si ceux-ci sont au sol.

En grimpant, un personnage sans armure peut se déplacer d'un hexagone de sol à travers une fenêtre vers un hexagone intérieur adjacent de l'auberge, ou vers un hexagone adjacent du balcon, ou vice versa, pour **6 PM**.

4.5 - Sauter et tests de saut

Un personnage perché dans un arbre peut se déplacer vers le même hexagone ou vers n'importe quel hexagone adjacent au sol en sautant. Un personnage sur le balcon ou dans l'auberge et adjacent à une fenêtre peut sauter vers les hexagones adjacents au sol de la même manière. Un personnage qui saute se retrouve au sol sur l'hexagone de réception.

Le personnage risque d'être blessé par le saut. Pour déterminer s'il se réceptionne sans mal, lancez un D10 :

> de 1 à 7, le saut est réussi.

> 8 ou 9, le personnage tombe et est étourdi.

> 10, le personnage tombe et est blessé.

Les personnages en armure ajoutent +2 au jet de dé. Un cavalier démonté peut sauter sur son cheval, mais ajoute +1 au résultat du dé.

À l'issue du saut, le personnage ne peut plus se déplacer pendant cette phase, même s'il lui reste des points de mouvement.

Exemple : Robin poursuit Maid Mariann qui était dans l'auberge. Robin grimpe par la fenêtre de la taverne, dépensant 8 points, mais Maid Mariann a été assez rapide pour sauter du balcon, dépensant 4 MP, réussissant son test de saut et échappant à son amant. Peut-être la prochaine fois ?



5 - Phase de combat

Tout personnage qui n'a pas tiré pendant sa phase de tir peut effectuer une attaque sur un personnage dans un hexagone adjacent. Une attaque n'est pas possible si l'attaquant n'est pas autorisé à entrer dans la case. Par exemple, les cavaliers ne peuvent pas attaquer à travers une fenêtre ou dans une case d'arbre ; un personnage perché dans un arbre ne peut pas attaquer un ennemi au sol et vice-versa. Pour résoudre un combat, faites la soustraction entre la force d'attaque (**chiffre noir**) et la force de défense (**chiffre rouge**) du personnage attaqué. Vous obtenez un différentiel qui correspond à une colonne de résultats possibles répertoriés sur la table de combat appropriée sur la feuille de jeu. L'attaquant lance alors le dé pour déterminer le résultat exact du combat en question. La face « 0 » sur le dé signifie « 10 » dans les différentes tables. Il y a deux tables de combat : l'une est utilisée pour résoudre les combats contre les personnages montés, l'autre contre les fantassins.

5.1 - Effets du terrain sur les combats

Le différentiel d'un combat peut être modifié par la nature du terrain occupé par chacun des personnages impliqués. Vous pouvez voir sur la table des types de terrain (voir la feuille de jeu) qu'un terrain peut être désavantageux pour le personnage qui l'occupe (-) ou avantageux pour le défenseur (+). Si seul le défenseur se trouve sur un terrain désavantageux, la colonne de la Table de Combat est décalée d'une colonne vers la droite. Si le défenseur est sur un terrain avantageux ou si l'attaquant est sur un terrain désavantageux, la colonne de la Table de Combat est décalée d'une colonne vers la gauche. Si les deux camps sont sur un terrain équivalent, la colonne ne change pas et le différentiel reste le même. Un personnage monté est considéré comme occupant le terrain le moins avantageux des deux hexagones occupés.

5.2 - Attaques par plusieurs personnages

Lorsque deux personnages (ou plus) sont capables d'attaquer le même personnage ennemi, ils peuvent attaquer individuellement, ou bien ils peuvent ajouter leurs points d'attaque pour créer un seul facteur d'attaque qui est utilisé pour calculer les chances contre la force du défenseur en un seul jet de dé.

De plus, s'ils attaquent ensemble, la colonne de différentiel est décalée d'une colonne vers la droite (en plus de tout décalage de colonne dû au terrain). Cette règle ne s'applique pas lors de l'attaque d'un personnage monté sauf s'il est attaqué par plusieurs cavaliers.

Si les attaquants décident d'attaquer conjointement et qu'ils se trouvent sur des types de terrain différents, le terrain le moins avantageux sera pris en compte pour comparer avec celui occupé par le défenseur.

Exemple : Brian et Guy attaquent Hardouin. Les deux chevaliers sont sur des hexagones de talus, ce qui est désavantageux et décale le différentiel d'une colonne vers la gauche. Mais comme ils attaquent

ensemble, ils bénéficient d'un décalage vers la droite, éliminant ainsi la pénalité précédente. Ils peuvent combiner leurs forces d'attaque, résultant en $30 + 28 = 58$, contre la valeur de défense de 5 pour Hardouin. Le résultat de l'attaque est alors lu dans la colonne >41 de la table de combat.



5.3 - Attaque en sautant

Tout personnage en position de sauter (en haut d'un arbre, depuis le balcon de l'auberge ou l'une de ses fenêtres extérieures) peut sauter sur un personnage adverse situé dans un hexagone adjacent en dessous (ou la même case si l'attaquant est perché sur un arbre). Le personnage qui saute devra d'abord effectuer un test de saut (voir 4.5). En cas de succès, le résultat de son saut sur l'adversaire est décalé d'une colonne vers la droite de la table de combat.

6 - Conséquences des tirs et combats

Les personnages touchés par des tirs ou au combat peuvent être forcés de battre en retraite, être étourdis ou blessés, voire tués. Pour les personnages montés, ils peuvent en plus être démontés ou voir leurs chevaux tués. Tous les effets sont appliqués immédiatement au personnage affecté, avant que la prochaine attaque ne soit résolue.

6.1 - Retraite

Le personnage qui bat en retraite s'éloigne de plusieurs hexagones de l'attaquant. Un personnage peut battre en retraite à travers des hexagones occupés par des personnages amis. Une retraite n'est pas possible dans des hexagones où le personnage ne peut pas entrer normalement, par exemple, un cavalier ne peut pas battre en retraite dans un hexagone d'arbre. Le personnage qui bat en retraite ne peut entrer dans aucune case adjacente à un personnage ennemi. Si la retraite n'est pas possible, le personnage qui retraite est blessé à la place. On ne tient pas compte des PM du personnage reculant. Il n'est pas possible de grimper et de sauter pendant une retraite.

Si plusieurs attaquants sont concernés par une retraite, ils sont tous affectés.

6.2 - Étourdir, blesser et tuer

Un personnage étourdi ou blessé est retourné du côté en bonne santé vers le côté étourdi (*stun*) ou échangé contre son pion blessé. Un personnage étourdi ou blessé meurt immédiatement s'il est à nouveau blessé ou étourdi. Un personnage étourdi qui est forcé de battre en retraite est également tué. Un personnage étourdi ne peut ni bouger ni attaquer et est très faible en défense, tandis qu'un personnage blessé est plus faible et plus lent. Un personnage perché sur un arbre qui est assommé tombera, entraînant sa mort.

6.3 - Avance après combat

Si à la suite d'une attaque pendant la phase de combat, le défenseur a été contraint de battre en retraite, a été étourdi ou a été tué, le personnage attaquant (ou l'un d'eux, dans le cas d'une attaque conjointe de plusieurs personnages) peut avancer d'un nombre de PM égal à la moitié de son potentiel de mouvement. Le coût supplémentaire en PM (4.2) lié à la règle d'infiltration n'est pas pris en compte. Le premier hexagone traversé doit toujours être l'un des hexagones évacués par l'ennemi (ou l'hexagone du personnage étourdi ou tué). Si l'attaquant ou les attaquants sont forcés de battre en retraite ou tués, le défenseur peut avancer de la même manière.

Exemple : Wilfred et Guy sont confrontés à un groupe de 3 Normands. L'un d'eux est étourdi, ce



qui donne l'opportunité à Wilfred d'avancer. Après avoir dépensé la moitié de ses PM (soit 3), il se positionne derrière Bartholomé pour qu'au tour suivant, une attaque combinée avec Guy se solde par une victoire quasi certaine puisque sa voie de fuite est désormais coupée.

L'avance après combat n'est pas obligatoire, mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats de cette phase. Les PM utilisés lors de l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de se déplacer normalement lors du prochain tour de jeu.

6.4 - Cavaliers démontés

Lorsqu'un cavalier est démonté à la suite d'un combat ou d'un tir, le joueur qui le possède, place le pion correspondant - cavalier étourdi, blessé ou tué - sur un des hexagones adjacents au cheval. Si tous les hexagones adjacents sont occupés, un pion du même camp doit être déplacé d'un hexagone pour laisser la place au cavalier démonté. S'il est entouré d'ennemis, un cavalier démonté est automatiquement tué. Le cheval reste sur place et doit être représenté par le pion correspondant, sauf s'il est tué.

6.5 - Phase de récupération

Tous les personnages assommés du joueur actif sont retournés sur leur côté en pleine forme durant la dernière phase du joueur.

6.6 - Capture d'un personnage

Lorsqu'un personnage est entouré d'ennemis et le différentiel de combat dépasse 40, le personnage se rend. Un personnage qui se rend est désarmé et ne peut plus combattre. Sa valeur de défense est réduite à 2. Il est gardé et empêché de s'enfuir tant qu'un personnage adverse se tient à ses côtés sans être engagé dans un autre combat.

7 - Chevaux, autres animaux et chariots

Les règles sur les chevaux s'appliquent aux animaux domestiques, y compris les chevaux sans cavalier, les animaux de trait et les animaux de ferme. Ils sont généralement traités comme des personnages, mais ne sont jamais considérés comme des ennemis à quelque fin que ce soit.

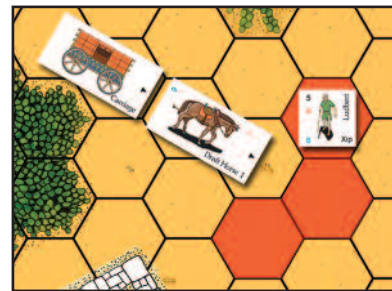
7.1 - Mouvement des animaux domestiques

Les chevaux et autres animaux domestiques restent immobiles jusqu'à ce qu'un personnage les mène par la bride.

Pour diriger un animal, un personnage doit entrer dans l'un des 3 hexagones adjacents à l'hexagone avant de l'animal. Un personnage ne peut diriger qu'un seul animal. Ceci n'est pas possible tant qu'il y a un personnage ennemi adjacent à l'hexagone avant de l'animal. Pour le reste de cette phase de mouvement, le personnage principal sera suivi par l'animal, qui est traité comme une extension du pion qui le mène. Un animal ne peut pas se déplacer plus d'une fois pendant le tour d'un même joueur. Un personnage ennemi ne peut pas monter sur le cheval si le personnage le contrôle. Les chevaux sans cavalier peuvent entrer dans les hexagones d'arbres. Aucun animal ne peut monter dans un arbre.

Exemple : Ludbert doit être dans une des 3 cases orange pour mener le cheval par la bride.

Le personnage perdra son contrôle sur l'animal s'il tire pendant la phase de tir ou lance une attaque pendant la phase de combat. La même chose se produit lorsqu'il est étourdi ou forcé de battre en retraite.



7.2 - Mouvement des chariots

Un chariot est immobile, mais peut être attelé à un animal de trait, comme un cheval ou un bœuf.

Le chariot se déplace chaque fois que l'animal est déplacé, suivant derrière le pion de l'animal. Le chariot ne peut pas se déplacer de

plus de **6 PM** avec un cheval de trait, ou **4 PM** dans le cas d'un bœuf. Le chariot ne peut entrer dans aucun terrain autre qu'un terrain plat.

Les personnages à pied peuvent monter dans un hexagone de chariot pour **3 PM**. Ils resteront sur le pion du véhicule comme passagers quand le chariot se déplacera.

Un animal de trait peut être conduit par un personnage comme n'importe quel animal domestique (voir 7.1), l'animal suivant le mouvement du personnage et le chariot suivant l'animal. Ce n'est pas possible si le chariot est conduit par un cocher. Un cocher est un personnage sur le côté du pion chariot adjacent à l'animal de trait. Au lieu de se déplacer à pied, le cocher peut déplacer l'animal de trait avec le chariot qu'il tracte. A moins d'abandonner le contrôle du chariot, le cocher ne peut ni attaquer ni tirer.

Pour atteler ou dételer un animal de trait à un chariot, un personnage doit passer un tour complet sans aucune autre action ou mouvement dans la case adjacente à l'animal et au chariot.

7.3 - Animaux et chariots pendant un combat

Les chevaux et les chariots sans cavaliers bloquent la ligne de tir comme des personnages.

S'ils sont attaqués ou abattus, les animaux sont traités comme des personnages à pied. Les animaux ne peuvent pas être étourdis ou blessés ; ils sont tués à la place.

Les personnages dans un hexagone de chariot bénéficient d'une couverture. Leurs capacités de tir et de combat ne sont pas restreintes. Un personnage dans un chariot peut être attaqué. S'il est attaqué depuis l'extérieur du chariot, le personnage se défend avec un avantage (+).

7.4 - Animaux sauvages

Les animaux sauvages, comme les loups ou les cerfs, se déplacent comme des personnages et attaquent comme eux, s'ils ont des valeurs d'attaque. Selon le scénario spécifique dans lequel ils apparaissent, ils sont contrôlés par l'un des joueurs.

8 - Embuscades

Si une faction réussit à surprendre l'autre, elle peut en obtenir un bel avantage : des Gais Compagnons se cachent dans les bois, prêts à attaquer des voyageurs sans méfiance ou les hommes de main du shérif attirent Robin dans un piège.

Si un camp est dans une telle position, le scénario permettra au joueur de monter une embuscade.

8.1 - Préparer une embuscade

Les personnages peuvent être cachés dans des bâtiments ou dans de grands arbres (des cachettes). Il faut noter quel personnage se dissimule dans quelle cachette, mais pas dans un hexagone spécifique. Tous les bâtiments ont un nom et un code lettre est utilisé pour les grands arbres, à cet effet. Pas plus de deux personnages peuvent être cachés dans un arbre. Un bâtiment peut cacher un personnage tous les deux hexagones. Les personnages dissimulés doivent pouvoir entrer dans les cachettes, par exemple pas de cavaliers dans les maisons.

Le scénario peut définir des contraintes sur les personnages ou les lieux utilisés pour l'embuscade.

8.2 - Déclencher l'embuscade

L'embusqué peut interrompre la phase de mouvement du joueur actif, à tout moment, entre les personnages en mouvement ou même pendant le mouvement d'un personnage. Ceci n'est pas autorisé lorsque le joueur actif déplace un personnage à travers des hexagones avec des personnages amis.

Certains ou tous les personnages cachés sont révélés et peuvent effectuer une attaque, soit en tirant, soit en engageant le combat, soit en sautant sur n'importe quel nombre de personnages à partir de n'importe quel nombre de zones cachées, mais tous doivent être révélés en même temps, avant que leurs attaques soient résolues. Les pions des personnages cachés sont placés dans n'importe quel hexagone de la zone de cachette (un bâtiment ou en haut d'un arbre). Plusieurs embuscades au cours d'une même phase de mouvement sont possibles.

8.3 - Les attaques pendant l'embuscade

Chacun des personnages découverts en embuscade peut soit tirer, soit effectuer une attaque.

L'attaque au tir suit les règles normales. Le tireur obtient un modificateur supplémentaire de **-1** sur le jet de dé pour atteindre le personnage dans l'hexagone cible, en raison de sa visée plus longue. Le combat n'est possible qu'entre hexagones adjacents, selon les règles de combat. L'embusqué décale la colonne de la table de combat une fois vers la droite, en raison de la surprise, en plus de tous les autres modificateurs.

Alternativement, les personnages en haut des arbres peuvent effectuer une attaque par saut lorsqu'ils sortent de leur cachette. Ils sont placés dans leur case au sol et peuvent attaquer un ennemi adjacent. Le personnage qui saute devra d'abord passer un test de saut (voir 4.5). Si le test est réussi, l'embusqué décale la colonne de la table de combat deux fois vers la droite, en raison de la surprise et de la force du saut, en plus de tous les autres modificateurs.

Si un personnage ennemi a été attaqué dans une embuscade pendant son déplacement, le mouvement de ce personnage est terminé. S'il n'est pas attaqué, le mouvement peut être poursuivi. Une fois toutes les attaques liées à l'embuscade résolues, le joueur actif continue sa phase de mouvement.

8.4 - Fin de l'embuscade

L'embusqué peut révéler n'importe quel nombre de personnages cachés au début de son propre tour et les placer n'importe où dans la zone de cachette.

Si un personnage de l'autre joueur entre dans un hexagone d'un bâtiment servant de cachette (pas seulement un hexagone devant une porte ou une fenêtre) ou grimpe dans un arbre avec des personnages cachés sans que l'embusqué ne lance l'embuscade, tous les personnages cachés sont immédiatement placés sur la carte et traité normalement. Notez que cela s'applique à tout type de mouvement, y compris les retraites ou les avancées après combat. Dans un tel cas, l'embusqué ne peut pas lancer l'embuscade, car une embuscade n'est possible que pendant la phase de mouvement.

4 - Scénarios

Nous vous proposons 8 scénarios de difficulté croissante pour *Sherwood*.

Des scénarios additionnels utilisant des cartes et pions provenant des jeux de la collection L'Épopée Normande seront proposés ultérieurement.

La table d'achat proposée à la fin de ce livret vous permet de créer vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire sous Excel est disponible sur www.cryhavocfan.org pour vous permettre de mettre en place vos scénarios plus facilement.

Scénario 1 : Alan a Dale l'insolent

L'histoire

Dans ses chansons, Alan a Dale le ménestrel n'a jamais manqué de se moquer des soldats de la garde. Cette fois il est allé trop loin et les gardes ont décidé de l'expédier au cachot. C'est sans compter sur les villageois qui n'ont pas l'intention d'abandonner le musicien.

Assemblage des cartes & positions de départ

On utilisera la carte de **L'Auberge**.

Les villageois se placent d'abord sur la carte et ne doivent être adjacents à aucun bâtiment.

Much est placé sur une des cases de la forge ; Alan, un paysan et Mildred sont dans l'auberge.

Le reste des villageois est placé librement sur la carte, sauf dans l'auberge et la forge.

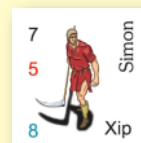
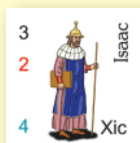
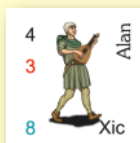
Les gardes commencent la partie en entrant sur la carte par un seul côté (2, 3 ou 4 uniquement).

La partie dure douze tours.



Les pions

Les villageois



Les gardes



Règles spéciales

1. Personne ne souhaite mourir pour Alan ! Dès qu'un personnage est blessé, son pion est retiré du jeu.

2. Dès qu'un personnage « garde » non adjacent à un villageois parvient à se placer à côté d'Alan, on considère que le ménestrel est capturé.

Conditions de victoire

Si les gardes parviennent à capturer Alan avant la fin de la partie, ils gagnent.

Dans le cas contraire, ce sont les villageois qui gagnent.

Scénario 2 : Le mariage d'Alan a Dale

L'histoire

Alan le ménestrel est désespéré. Celle qu'il doit épouser, sa fiancée bien aimée, Mildred, va être mariée de force à Martin, un vieux sergent ventripotent. C'est l'évêque Waleran qui va célébrer l'union dans la petite chapelle au fond des bois. Heureusement, Frère Tuck et quelques joyeux compagnons viennent prêter main-forte au baladin.

Assemblage des cartes & positions de départ

La maison du forestier représente la chapelle.

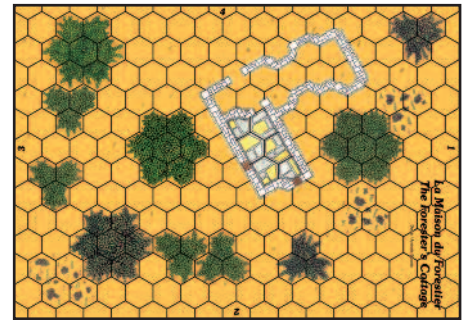
Waleran est placé dans la chapelle (mais pas dans la cour).

Martin, Mildred et le reste de la suite de l'évêque entrent par le côté 1.

Alan et ses amis entrent ensuite sur la carte par le côté 2.

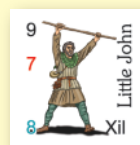
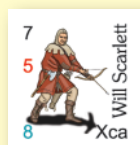
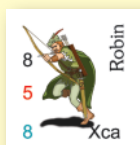
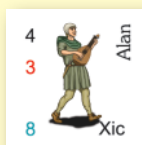
À partir du tour deux, c'est le camp qui contrôle Mildred qui joue en premier.

La partie dure douze tours.



Les pions

Alan & ses amis



L'évêque et sa suite



Règles spéciales

1. Tant que Mildred est adjacente à un personnage de la suite de l'évêque (y compris Waleran), elle est contrôlée par le camp de Martin. Dans le cas contraire, elle retrouve sa liberté et c'est le camp d'Alan qui la déplace. Elle peut de nouveau être contrôlée par la suite de Waleran si elle se retrouve encore adjacente à l'évêque ou un de ses hommes. Mildred est une jeune fille pacifique ; elle ne participe à aucune attaque, quel que soit le camp qui la contrôle.

2. Mariage : Pour se marier avec Mildred, chaque prétendant doit rester avec elle et un prêtre pendant un tour dans la chapelle sans bouger ni combattre (attaque ou défense). Seul Frère Tuck peut marier Alan et Mildred ; seul Waleran peut marier Martin et Mildred.

3. Tant que Waleran et Frère Tuck n'ont pas participé à une attaque, nul ne peut les attaquer ou leur tirer dessus. Ils sont protégés par leur statut d'homme d'Eglise.

Conditions de victoire

Si Alan parvient à se marier avec Mildred, il a gagné la partie. Si Martin parvient à se marier avec Mildred, c'est lui qui gagne. Si l'un des joueurs blesse ou tue Mildred, il perd immédiatement la partie.

Si aucun des prétendants ne parvient à se marier avec Mildred, on considère qu'il y a une victoire mineure d'Alan. Il délivrera Mildred à une autre occasion !

Inspiration

Howard Pyle, *The Merry Adventures of Robin Hood* (1883).

Robin of Sherwood, série télévisée de Richard Carpenter (1984), épisode 5.

Scénario 3 : Au secours de Rebecca

L'histoire

Le Normand Brian de Bois-Guilbert est tombé amoureux de la belle Rebecca. Comme elle ne veut pas céder à ses avances, il la tient prisonnière, avec son père Isaac.

Le noble Wilfred d'Ivanhoé, lui aussi amoureux de Rebecca, vole à son secours. Robin et les joyeux compagnons l'accompagnent dans son entreprise.

Assemblage des cartes & positions de départ

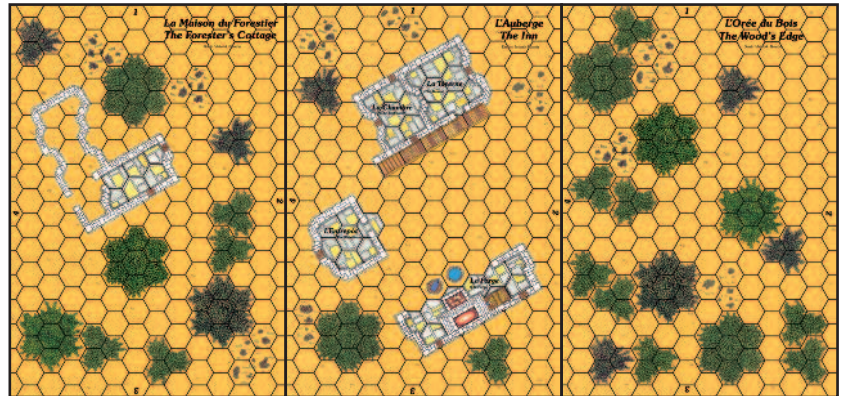
Rebecca et Isaac sont placés dans le plus petit des bâtiments. La porte n'est pas fermée.

Quatre Normands sont placés au choix dans les bâtiments, à l'exception de l'entrepôt (2 maximum par bâtiment), le reste est placé librement sur les cartes

Maison du Forestier et L'Auberge.

Les Saxons commencent la partie en entrant par le côté de leur choix de la carte **L'Orée du bois**. Ils jouent toujours en premier.

La partie dure douze tours.



Les pions

Les Normands



Arbalétriers - Nix

Rudolf
Baldric



Sergents - Nim

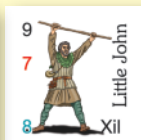
Odric
Folmar
Wilbrand



Piquiers - Nil

Arnold
Martin
Wolmer
Walker

Ivanhoé et ses compagnons (les Saxons)



Archers - Xia

Reynold
Alwin
Falko
Gilbert



Hardouin
Garulf
Simon

Paysans - Xip

Règle spéciale

Ni Rebecca ni Isaac ne peuvent attaquer les Normands.

Conditions de victoire

Ivanhoé et ses amis remportent la victoire si Rebecca et Isaac parviennent à quitter la carte par un ou des côtés de leur choix. Pour les Normands il s'agit d'empêcher Rebecca et son père de quitter la carte.

- > Si seule Rebecca parvient à quitter la carte, les Saxons remportent une victoire mineure.
- > Si Isaac est tué par les Normands, il y a match nul.
- > Si Rebecca est tuée par les Normands, ces derniers perdent la partie.

Inspiration

Sir Walter Scott, *Ivanhoé*, 1819.

Scénario 4 : L'embuscade

L'histoire

Prévenus par une indiscretion, Robin et ses compagnons, apprenant que l'évêque Waleran allait venir en personne prélever la dîme en terminant sa tournée dans le village de Bernysdale, l'attendent dans la forêt. Cependant, il s'agit d'un piège. William, le shérif de Nottingham, est en embuscade avec ses hommes. Il va tenter de capturer ou tuer Robin.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les villageois se placent en premier sur les cartes **L'Auberge** et **La Maison du Forestier**.

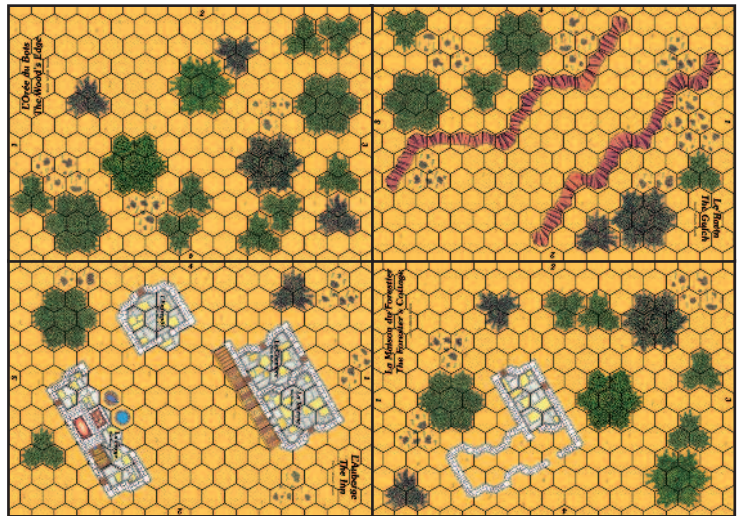
Robin et ses hommes sont placés dans les arbres des cartes de leur choix. Ils sont en embuscade (voir la section 8 des règles).

Waleran et son escorte entrent sur la carte **Le Ravin** par le côté 4 et commencent leur mouvement par le ravin lui-même. Waleran et le trésor sont placés dans le carrosse. Lors du premier tour le carrosse doit avancer vers le village en utilisant le maximum de ses points de mouvement.

William et ses hommes entrent sur une des cartes par le côté de leur choix et au tour de leur choix.

Le tour de jeu est le suivant : Waleran, Robin, William, les villageois.

La partie dure douze tours.



Les pions

Waleran et son escorte



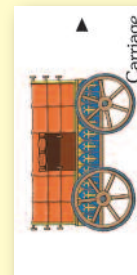
Piquiers - Nil

Martin
Finn
Walker
Wolmer



Javeliniers -
Nij

Geri
Bern
Albert



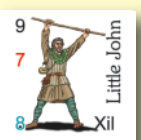
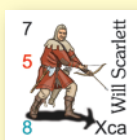
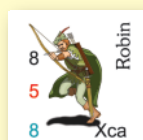
William et ses hommes



Sergents - Nim

Bero
Odric
Folmar
Wilbrand

Robin et ses Gais Compagnons



Alwin
Reynold
Falko
Boldewin
Saxbert

Archers - Xia

Les villageois



Paysans - Xip

Hardouin
Garulf
Sibold
Simon
Fulmar
Ubbo
Huge
Lidbert

Règle spéciale :

S'emparer du trésor : Le joueur qui contrôle le carrosse contrôle aussi le trésor. S'il n'y a aucun personnage dans le carrosse, le joueur qui contrôle le cheval de trait contrôle aussi le trésor.

Variantes

- > Pour avantager William : ajouter le chevalier Roger.
- > Pour avantager Waleran : ajouter l'arbalétrier Emeric.
- > Pour avantager les villageois : ajouter un loup. Ce loup est contrôlé par Hardouin. Si Hardouin meurt, le loup s'enfuit.
- > Pour avantager Robin : Robin est à cheval.

Conditions de victoire

Ce scénario peut se jouer à deux joueurs ou à quatre joueurs.

Dans le jeu à deux joueurs, un camp contrôle les Normands (Waleran, William et leurs hommes) et un autre les Saxons (Robin, les joyeux compagnons et les paysans).

Dans le jeu à quatre joueurs on distingue quatre camps : Waleran, William, Robin et les villageois.

Dans tous les cas, jamais un Saxon ne peut attaquer un Saxon et jamais un Normand ne peut attaquer un Normand.

Pour le jeu à deux joueurs :

- > Si Robin est tué ou capturé, que Waleran est vivant et libre et que le trésor est toujours aux mains des Normands : Victoire totale des Normands
- > Si Robin est tué ou capturé, Victoire mineure des Normands
- > Si Waleran est tué ou capturé, que Robin est vivant et libre et que le trésor est aux mains des Saxons : Victoire totale des Saxons
- > Si le trésor est aux mains des Saxons, Victoire mineure des Saxons
- > Si Waleran ET Robin sont tués ou capturés : match nul

Pour le jeu à quatre joueurs :

- > Victoire des paysans s'ils parviennent à tuer ou capturer Waleran
- > Victoire de Robin et des joyeux compagnons s'ils parviennent à s'emparer du trésor jusqu'à la fin de la partie.
- > Victoire de William et de ses hommes s'ils parviennent à tuer ou capturer Robin
- > Victoire de Waleran et de son escorte s'ils parviennent à protéger Waleran et le trésor.

Il peut y avoir plusieurs vainqueurs ou aucun.

Scénario 5 : Rendez-vous dans les bois

L'histoire

Robin et Maid Marian se sont donné rendez-vous dans une maison au fond des bois. Hélas, les Normands ont été informés de cette rencontre et veulent profiter que Robin soit seul et vulnérable pour le capturer. Ce qu'ils ignorent, c'est que, dans les bois, les Joyeux Compagnons veillent sur Robin.

Assemblage des cartes & positions de départ

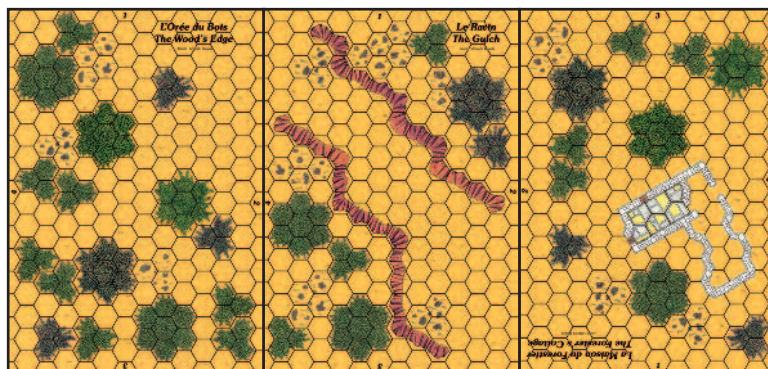
Robin et Maid Marian sont placés dans la maison. Will Scarlett est placé sur la case d'entrée de la cour de la maison.

Les 3 chevaux sont placés à l'extérieur de la cour. Ils doivent être adjacents avec au moins un mur de la maison ou de la cour.

Les Joyeux Compagnons sont placés cachés dans les arbres d'une ou de plusieurs des 3 cartes. Ils sont en embuscade (voir la section 8 des règles).

Les Normands commencent la partie en entrant par le côté 4 de la carte **L'Orée du Bois**.

La partie dure quinze tours.

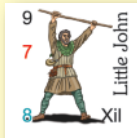
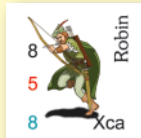


Les pions

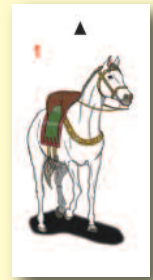
Les Normands

	Guy Brian Roger William		Bartholomé Grégoire		Martin Walker Gebbo Finn		Emeric Baldric
Chevaliers - Nck		Sergents à cheval - Ncm		Piquiers - Nil		Arbalétrier - Nix	

Robin et ses Gais Compagnons



Alwin
Reynold
Falko
Boldewin
Saxbert



3 chevaux

Archers - Xia

Règle spéciale

Dans ce scénario, Robin ne peut pas grimper dans un arbre.

Conditions de victoire

Si les Normands parviennent à tuer ou capturer Robin, ils ont gagné la partie. Si Maid Marian est capturée par les Normands, il y a match nul. Dans tous les autres cas, il y a victoire de Robin.

Scénario 6 : Le meneur de loups

L'histoire

Depuis quelque temps déjà, un sorcier sévit dans la forêt de Sherwood. Il s'agit d'un meneur de loups qui a soumis deux de ces fauves. De plus, il s'est associé à une bande de brigands commandée par Much, un ancien forgeron. Lassés de subir leurs exactions, quelques courageux villageois ont fait appel à Petit Jean pour les aider à traquer ces malfaiteurs jusqu'au cœur de la forêt.

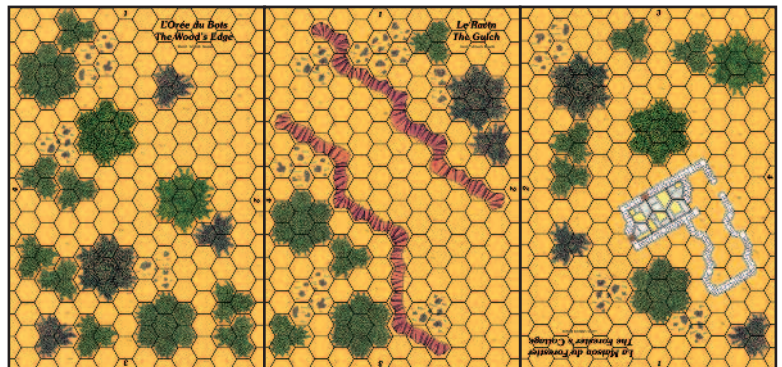
Assemblage des cartes & positions de départ

Le meneur de loups, ses bêtes et les brigands se placent en premier sur la carte **L'Orée du Bois**.

Les villageois se placent ensuite sur la carte **La Maison du Forestier**.

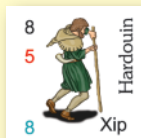
L'initiative est tirée au sort au dé au début de chaque tour.

La partie dure 12 tours.



Les pions

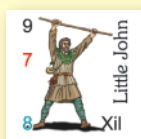
Le meneur et les loups



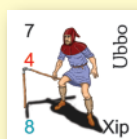
Martin
Walker
Finn

Piquiers - Nil

Les villageois



Reynold
Saxbert



Simon
Hige
Ludbert
Fulmar
Sibold
Ubbo
Garulf

Archers - Xia

Paysans - Xip

Règles spéciales

Hardouin possède dix points de déplacement (et 5 s'il est blessé)

Pour avantager le sorcier et ses loups, on peut donner à Hardouin la possibilité d'aveugler un villageois qui se trouve à quatre cases ou moins. Cette action remplace une éventuelle attaque au corps à corps de la part du sorcier. Pour la réussir, il faut obtenir un chiffre inférieur à 5. Si l'aveuglement est réussi, la cible ne peut agir (bouger, attaquer, tirer) pendant deux tours.

Conditions de victoire

Les malfrats gagnent s'ils arrivent à tuer ou blesser tous les villageois.

Les villageois gagnent s'ils parviennent à tuer Much et les deux loups, ou le meneur de loups.

Inspiration

Bernard Daniel. Charmeurs et meneurs de loups, d'hier à aujourd'hui. In : *Le Monde alpin et rhodanien. Revue régionale d'ethnologie*, n°1-3/2002. Le fait du loup. De la peur à la passion : le renversement d'une image. pp. 163-1.

Scénario 7 : La Taverne

L'histoire

Le roi Richard rentre de croisade sous une fausse identité, mais il a été découvert par le Shérif qui lance ses hommes pour l'intercepter alors qu'il se sustente dans une taverne. Dans le fond de la salle, Robin et ses Joyeux Compagnons mangent tranquillement jusqu'à ce que les hommes du Shérif franchissent le pas de la porte de la taverne.

Assemblage des cartes & positions de départ

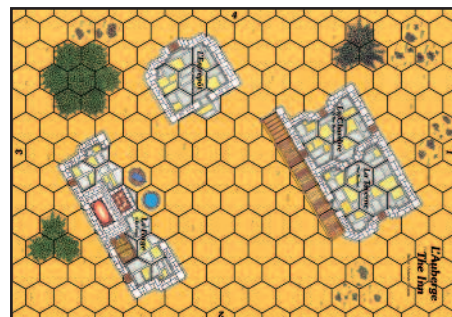
Richard et sa suite sont placés dans la taverne, alors que Robin et ses Gais Compagnons sont dans la chambre attenante.

Le Shérif et ses hommes sont dans la galerie couverte de l'auberge ou dans un rayon de 3 cases autour de l'auberge.

Les villageois sont placés librement sur la carte, sauf dans l'auberge.

Les hommes du Shérif commencent la partie.

La partie dure douze tours.



Les pions

Le roi et sa suite



Roger (Roi Richard)



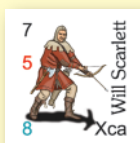
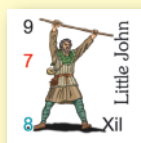
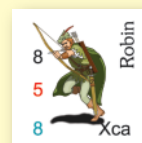
Bartholomé Grégoire



Chevaliers - Nck

Sergent monté - Ncm

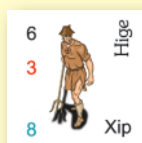
Robin et ses Gais Compagnons



Alwin Saxbert

Archers - Xia

Les villageois



Hardouin Garulf Hige Sibold



Paysans - Xip

Les hommes du Shérif



Piquiers – Nil

Finn
Martin
Walker
Gebbo
Wolmer
Arnold



Sergents - Nim

Folmar
Wilbrand

Conditions de victoire

Si les hommes du Shérif parviennent à capturer ou tuer Richard avant la fin de la partie, ils gagnent.
Dans le cas contraire, ce sont les partisans de Richard qui gagnent.

Scénario 8 : L'appât

L'histoire

Rebecca a arrangé une rencontre entre Maid Marian et Robin dans une auberge à la lisière de la forêt. Elles se dirigent avec une petite escorte vers le lieu de rendez-vous où Wilfred d'Ivanhoé doit se rendre également. Elles sont poursuivies par Guy de Guisbourne qui veut mettre la main sur Rebecca. Mais les espions du Shérif ont aussi eu vent de la rencontre. Celui-ci veut les utiliser comme un appât pour capturer Robin.

Assemblage des cartes & positions de départ

Le convoi de Maid Marian est placé au milieu de la carte **Le Ravin**.

Les 4 archers dans le groupe de Robin se dissimulent dans les arbres. Ils sont en embuscade (voir la section 8 des règles).

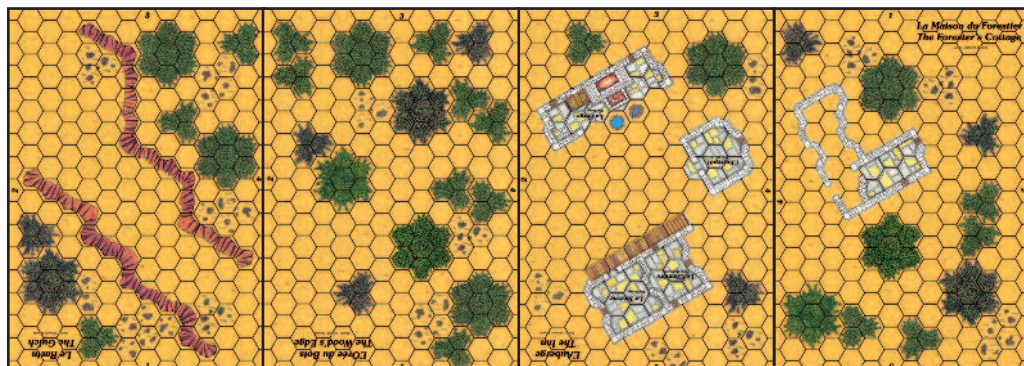
Robin, ses autres compagnons et les villageois sont placés sur les cartes **L'Auberge et la Maison du Forestier**.

Gui de Gisbourne et son escorte entrent au premier tour par le côté 1 de la carte **L'Orée du Bois**.

Le shérif et ses hommes entrent au premier tour par le côté 3 de la carte **La Maison du Forestier**.

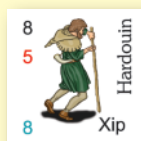
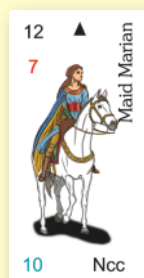
Les Normands jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Le convoi de Maid Marian



Paysans – Xip

Hardouin
Garulf
Hige
Sibold

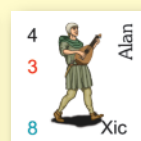


Archers - Xia

Alwin
Saxbert



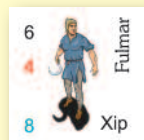
Robin et ses Gais Compagnons



Archers - Xia

Reynold
Falko
Boldewin
Gilbert

Les villageois



Paysans – Xip

Fulmar
Simon
Ludbert
Ubbo



Les hommes du Shérif



William
Roger

Chevaliers –
Nck



Piquiers – Nil

Arnold
Finn
Wolmer
Walker
Gebbo



Sergents - Nim

Folmar
Wilbrand



Javeliniers -
Nij

Albert
Bern

L'escorte de Guy de Gisbourne



Guy



Sergents à
cheval – Ncm

Grégoire
Bartholomé

Règle spéciale

Dans ce scénario, Robin ne peut pas grimper dans un arbre.

Conditions de victoire

Les 2 cibles des Normands sont Rebecca et Robin. Le shérif a donné des instructions strictes pour que Robin ne soit pas tué mais capturé pour être jugé.

- > S'ils sont capturés tous les 2, la partie s'arrête et les Normands remportent une victoire éclatante.
- > Si seul Robin est capturé, les Normands remportent une victoire marginale.
- > Si seule Rebecca est capturée, Robin et ses hommes remportent une victoire marginale.
- > Si aucun des 2 n'est capturé à l'issue des 12 tours, Robin et ses hommes remportent une victoire éclatante.

5 - Table d'achats

Cette table vous permet de concevoir vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire Excel sur www.cryhavocfan.org vous aidera à calculer rapidement le coût total de votre armée.

Coût de base d'un personnage	
Cavalier avec cotte de mailles	ATT + DEF
Cavalier léger	ATT + DEF
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + ½ DEF ⁽¹⁾
Lanceur de javelot	2 ATT
Archer	2 ATT + DEF
Arbalétrier avec armure	3 ATT + 2 DEF
Clergé, Paysan, Civils	ATT

⁽¹⁾ Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

Animaux	
Cheval de monte équipé	12
Cheval de trait	8
Bœuf	6
Porc/Cerf	2
Loup	ATT + DEF
Matériel	
Chariot	12
Char à banc	15

N.B. : ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense.



L'épopée normande

Sherwood est un jeu d'initiation pour découvrir les mécanismes du jeu d'escarmouche. Si le concept vous a plu et que vous souhaitez varier les époques et les thèmes dans l'Occident et le Proche-Orient médiéval des XI^e et XII^e siècles, la série L'Épopée Normande est faite pour vous. Les Normands, descendants des Vikings, ont exercé une influence décisive sur l'Histoire de l'Europe. Chaque jeu explore une période de cette aventure unique, que ce soit en France, en Angleterre, en Italie du Sud, en Sicile ou au Proche-Orient. Au total, près de 1 000 personnages différents et 50 cartes qui sont disponibles pour simuler un Moyen Âge qui ne sera limité que par votre imagination.

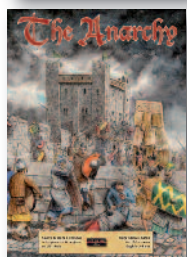
Déjà parus :



Guiscard 2 : Ce jeu de simulation retrace l'épopée des Normands, conduits par Robert Guiscard (le rusé), en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle. Le jeu oppose les différentes factions de l'époque comme les Byzantins avec leur terrible Garde Varangienne, les Arabes de Sicile, les Allemands, les Lombards et bien sûr les Normands, arrivés comme simples mercenaires au milieu de cet imbroglio d'intérêts divergents et qui prirent le pouvoir par les armes.



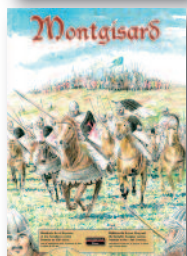
Diex Aïe 2 ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais et les Danois. **Diex Aïe** propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



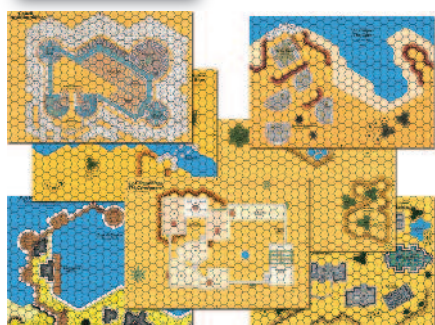
The Anarchy est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri I^{er} Beauclerc, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.



Ager Sanguinis (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, régent d'Antioche en 1119) : ce jeu complet met en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XII^e siècle en Terre Sainte.



Montgisard est une extension pour **Ager Sanguinis** qui simule les combats en Terre Sainte entre Saladin et Baudouin IV, le Roi Lépreux, de la bataille de Montgisard à celle de Hattin. Le jeu inclut des Templiers, des personnages célèbres comme Balian d'Ibelin ou Renaud de Châtillon et une carte double du gigantesque Crac des Chevaliers.



Et des dizaines de **cartes additionnelles** pour varier les terrains à l'infini et vous permettre d'imaginer les scénarios de votre choix.

Dessin de couverture :
Peter DENNIS