

CLADMORE

Article, Aide de jeu

et scénarios

pour :

**LA SERIE
CRY HAVOC,**

**LES WARGAMES
MÉDIÉVAUX,**

**LES JEUX DE
FIGURINES
MÉDIÉVAUX,**

**LES LOGICIELS
À THÈME
Médiévaux.**



Numéro 10
Juillet - Décembre 1996
N° ISSN 1169-4831

Prix en boutique : 22 Fr

EDITO

Amis lecteurs, bonjour!

Voici enfin le grand moment, l'instant, l'événement : *Claymore* n°10 vient enfin de parvenir entre vos mains fébriles et avides. Encore une fois, nous sommes en retard, mais cela, vous vous y attendiez je suppose...

Comme promis, ce numéro est plus divers que les précédents. Bien sur, nous n'avons pas négligé CRY-HAVOC et Cie et vous trouverez toutes les rubriques habituelles. Nous espérons d'ailleurs vous fournir une belle surprise dans notre prochaine livraison.

Cependant, nous poursuivons notre investissement dans la règle D.B.M. avec l'active collaboration du club "*les aigles rouennais*": Plusieurs aides de jeu D.B.M. figurent dans ce numéro, nous espérons qu'elles vous rendront autant service qu'à nous.

Nous souhaitons publier également des articles, aides de jeu et scénarios pour les autres jeux de figurines, mais là, les rédacteurs font défaut. Nous avons sollicité plusieurs "pointures" de la F.F.G.H. D'autant plus que l'association *Claymore-Normandie* est désormais adhérente de la F.F.J.H. ! Nous avons le bonheur de vous annoncer que Gustave MARTINEZ nous fait l'honneur de participer à la rédaction du futur N° 11 avec des articles sur D.B.M. YOUPIE !!!

Par contre, certains tenants de jeux autres que D.B.M. se lamentent et fustigent l'abandon de règles françaises qui avaient fait leurs preuves. Pourquoi, alors, lorsque *Claymore* leur offre un support supplémentaire d'expression dédaignent-ils nos offres ?

La part réservée aux jeux sur cartes, reste encore congrue. Il est vrai qu'il existe peu de wargames consacrés à l'époque médiévale. Là encore, nous attendons vos suggestions.

La règle "Champs de bataille" de *Vae Victis* a cependant retenu notre attention et vous trouverez deux nouveaux scénarios dans ce numéro. Nous espérons pouvoir continuer ce type de publication, mais nous sommes tributaires des choix de la rédaction de *Vae Victis* en matière de publication de listes et de pions d'armées médiévales...

Les jeux informatiques continuent à bénéficier de notre attention : le "médiéval historique" semble se développer un peu dans ce domaine et le Bouffon, notre spécialiste maison, reste à l'affût de toutes les nouveautés.

Bonne lecture, jouez bien et à bientôt !

Christian DELABOS

SOMMAIRE

Articles

- Pirates et corsaires de la Basse-Seine à la fin du Moyen-Age p 4
- La reconstitution historique (L'histoire sous les feux de la rampe) p 28
- Guet apens p 26
- Les croisades (fiche de lecture) p 30
- *Lord of realm II* (Ludotique) p 29

Scénarios

- Départ pour l'Islande (VIKINGS) p 6
- Dorylée 1097 (CRY-HAVOC/SIEGE/CROISADES) p 7
- La charge des Galewegians (CRY-HAVOC/VIKINGS) p 8
- La prise de Santarem (CROISADES) p 9
- Malemort (CRY-HAVOC/SIEGE) p 10
- La brèche du Château-Gaillard (CRY-HAVOC) p 11
- Guadalete (CHAMPS DE BATAILLE) p 14
- Fontenoy-en-Puisaye (CHAMPS DE BATAILLE) p 15

Aides de jeu

- Deux types de flèches pour archers confirmés p 16
- Victoire et défaite (D.B.M.) p 20
- Drakkar (extension) p 18

CLAYMORE NORMANDIE, 33 Rue de Cronstadt, 76 300 Sotteville-lès-Rouen

N° ISSN 1169-4831

Numéro 10, tiré à 100 exemplaires.

Rédaction : Fabrice Renter, Christian Delabos, Sylvain Fahy.

Secrétariat : Noëlle Martel, Christian Delabos.

Photo de couverture : Vitraux d'art.

PIRATES ET CORSAIRES DE LA BASSE-SEINE A LA FIN DU MOYEN-AGE.

Toutes les périodes de guerre connaissent des charognards qui profitent du trouble et du désordre engendrés par les affrontements pour piller et tuer sans vergogne.

Les guerres médiévales ne font pas exception à la règle. Les conflits de la fin du Moyen-Âge sont souvent présentés comme le cadre typique de ce genre d'agissements (Cf. l'exemple des Grandes Compagnies).

Aux affrontements terrestres, les guerres des XIV^{ème} et XV^{ème} siècles ajoutent une dimension maritime. Là aussi, des comportements «déviant» apparaissent.

Au Moyen-Âge, la piraterie est un phénomène très répandu dans les eaux de la Manche, la Mer du Nord et l'Océan Atlantique. Le déclenchement d'hostilités entre la France et l'Angleterre l'exacerbe.

Comme leurs homologues anglais et leurs compatriotes normands, les marins de la vallée de Seine ne dédaignent pas ce type d'activité.

Le 20 Avril 1335, la nef anglaise la «Little Lechevard» est coulée à l'embouchure de la Seine par le corsaire Jean de Sainte Agathe. En 1353, des pirates s'emparent nuitamment d'une nef ancrée entre Leure et le Chef de Caux. Après avoir massacré l'équipage, ils conduisent leur prise devant Saint Sauveur de Dives pour l'y vendre.

Les raids des pirates normands sèment la désolation dans les rangs des pêcheurs anglais et atteignent même le territoire anglais.

Lorsqu'ils ne s'exercent pas contre les sujets du Roi de France ou ses alliés, les actes de piraterie

affaiblissent l'ennemi et enrichissent le royaume. Cependant, le pouvoir royal n'en tire aucun avantage économique direct. De plus, ces actes ne sont pas toujours opportuns et peuvent provoquer des situations diplomatiques épineuses. Mais il est impossible de les interdire.

Le Roi de France ne peut que tenter de les contrôler par des règlements de plus en plus contraignants. L'Amirauté est chargée de vérifier l'application des ordonnances royales.

Le 7 Décembre 1377, une ordonnance soumet toute les prises au contrôle militaire et fiscal. Le maître et les quarteniers doivent prêter serment de fidélité au Roi et sont responsables de l'équipage. Les prises ramenées intactes sont contrôlées à terre. Le butin est ainsi réparti : un dixième est réservé au Roi (ou plus exactement à son amiral), le reste est réparti pour un tiers à l'avitailleur, un tiers au capitaine et un tiers aux officiers et matelots. En Décembre 1400, Charles VI soumet tout départ en course à une autorisation royale. Il renforce le contrôle par l'interrogatoire des victimes. La validation de la prise par l'Amirauté est obligatoire. La lettre de marque autorisant le corsaire à partir n'est établie, qu'après enquête. Elle précise l'objet, le montant, la durée de l'autorisation ou «marque». Le pouvoir royal a ainsi à peu près réussi à prendre le contrôle de ce qui n'était au départ qu'une entreprise de profit privé. Les pirates sont devenus des corsaires.

Les corsaires de la vallée de la Seine sont représentés par les marins de Rouen, et surtout,

de Harfleur. Nous connaissons les noms d'un certain nombre de corsaires harfleurais et rouennais et de leurs bateaux. En 1388, Jean de Lasnes, garde du clos des galées de Rouen, possède deux navires armés pour la course : «l'Ours» et le «Singe» basés tous deux à Harfleur. On peut citer également la «Sirène de Guillaume Boucher, la Quiqu'en groigne» de son frère Jacques, la «quinquessale» de Sanson Bart dit «la pinte», la «Grue» de Robert de Braquemont, la «Georges d'Harfleur» de Guillaume Gillias, Colin Colinet et Hurtibeliot. Des corsaires comme Geoffroy Boulard, Johan Sapain, C. Bialine, Morard et Loti se décernent à eux-mêmes le brevet de «vaillans gens en se exposant souvant contre les ennemiz». Pour les Rouennais, on peut citer Jacques Celestre et son balcinier monté de 80 hommes («l'aigle»).

Certains des navires utilisés par les corsaires leur ont été alloués par le Roi. en effet, vers 1380, Charles V ayant décidé de diminuer considérablement les crédits de la marine, trouve une solution pour conserver les navires existant en état de fonctionnement et ce à moindre frais. Ces navires sont confiés à de fidèles serviteurs (Symon de Gralieu, Doublet de la Barguerie, Olivier de Clisson, connétable de France, etc.) qui les exploitent à leur profit, mais doivent en contrepartie les entretenir à leur frais et les remettre (du moins en théorie) à la disposition du Roi en cas de besoin.

La Bourgeoisie Harfleuraise n'hésite pas à investir dans la course. En effet, parmi les corsaires cités, certains sont des bourgeois d'Harfleur, commerçants et armateurs. C'est le cas des frères Boucher.

La course est une entreprise fort rentable.

L'essentiel des prises est constitué par les marchandises. Le vin de Guyenne est le produit alimentaire le plus cité dans les butins connus. En valeur, ce sont les produits manufacturés (surtout le textile) qui constituent l'essentiel des prises. Mais il ne faut pas oublier qu'outre les navires et leur cargaison, les équipages eux-mêmes sont source de profit. Tous les hommes rançonnables sont épargnés et conduits à la prison municipale d'Harfleur. C. de La Roncière nous donne les tarifs ordinaires de rançon : 12 écus pour un maître marinier et 6 écus pour un matelot. Cependant, d'après les documents relevés par M.F. Lachastre, l'échelle des rançons est beaucoup plus large. De 96 écus pour 18 personnes à 300 écus pour 3 captifs en passant par un serviteur estimé à 50 écus. La rançon peut-être payée en partie sous forme de marchandises (des draps par exemple). Opérants seuls, en groupe ou en coordination avec les escadres du Roi, les corsaires sévissent jusque dans la mer du Nord (un abordage au large de Hull). Au début du XV^{ème} siècle, ils croisent tout le long des côtes anglaises, écumant particulièrement les eaux des îles Scilly (ou Sorlinges : groupe d'îles situé au Sud-Est de Cornouailles). A Leulinghen, en 1402-1403, français et anglais négocient la répression de la piraterie et s'engagent à ne plus employer les services des corsaires. Les biens pris sur les anglais par les marins de Seine doivent être rendus à leurs propriétaires. Ainsi, le 15 Janvier 1403, Jacques Celestre et Colin Colinet doivent promettre de remettre à Guillaume de La Hogue, «visadmiral du Roi et lieutenant générale de es parties de Normandie», «certaines toiles» prises sur les anglais en Septembre 1402, ou de payer «400 écus dor du pris des dites toiles». Les deux

corsaires doivent également rendre le «vaisseau appelé Busart» qui transportait les dites marchandises. L'ensemble doit être restitué à ses propriétaires anglais par le Vice-Amiral.

Cependant, malgré le renouvellement de la trêve en Août 1408, «l'écumerie de mer» continue de faire rage. Certains paysans du Pays de Caux quittent même leur champs pour s'y adonner. Il est fort possible que ces activités se poursuivent avec l'accord tacite du Roi de France.

En Angleterre, le Parlement presse Henry V d'attaquer le nid de corsaires qu'est Harfleur. En 1415, c'est chose faite : La ville est occupée par les troupes anglaises.

La conquête de la Normandie par Henry V interrompt la course pour près de 20 ans.

Cependant, les hommes de la garnison anglaise d'Harfleur ne négligent pas entièrement cette activité susceptible d'améliorer leur ordinaire. En 1441, 16 hommes de la garnison capturent deux navires entre Calais et Harfleur. Ces prises leur rapportent 29 L.10.S.T. En tout cette année là, les corsaires de la garnison d'Harfleur raflent un butin de 961.L.T.

Avec la reprise de la Normandie par les Français, la course reprend de plus belle. Elle ne s'exerce pas seulement contre les anglais.

En Février 1479, Louis XI accorde aux Bourgeois de Harfleur des lettres de marque contre les «holandays et (les) flamens».

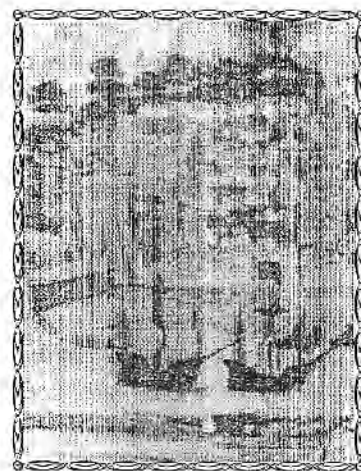
Cependant, la piraterie réapparaît elle aussi.

Le 1er Octobre, la ville de Rouen prête 50 L.T. aux marchands de Rouen pour les aider à payer 200 écus d'or à ceux d'Anvers qui les ont arrêtés pour obtenir réparation de la prise en mer d'un navire chargé de marchandises. La dite prise a été effectuée par

«Robin Girault et ses complices» montés sur un baleinier nommé «Le balcinier de Rouen». Nul doute que Robin Girault n'avait pas mandat pour s'attaquer aux navires d'Anvers ; il s'agit donc bien là d'un acte de piraterie.

A l'aube de l'époque moderne, la piraterie a encore de beaux jours devant elle...

Christian DELABOS



BIBLIOGRAPHIE

P. GOSSE, *Histoire de la piraterie*, PARIS, 1933.

M.F. LACHASTRE, *Pirates et corsaires à Harfleur pendant la guerre de cent ans*, Soc des amis de l'écomusée d'Harfleur.

M. MOLLAT, *Le commerce maritime normand*, PARIS, 1952.

C DE LA RONCIERE, *Histoire de la marine française*, T2, PARIS, 1900.

DEPART POUR L'ISLANDE

1 - L'histoire :

Svein, riche chef de clan, vient d'armer deux knaars pour se rendre en Islande avec sa famille. Son départ est un peu précipité car il ne tient pas à ce qu'on lui demande des comptes sur une sombre histoire de partage de butin qui l'aurait opposé à Eirik, autre jarl avec lequel il avait organisé une expédition en Angleterre. Les deux bateaux progressent encore à la rame car le vent est contraire. Bientôt, ils atteindront le large et pourront avancer à la voile. Soudain, un drakkar se profile à l'horizon et semble foncer droit sur eux. La figure de proue en forme de dragon ne laisse planer aucun doute : c'est Eirik qui vient réclamer son dû !

2 - Le champ d'action :

Mer	Mer	Promontoire 2
-----	-----	---------------

3 - Les camps en présence :

Camp A

JARL : Svein
 HIRDMEN : Tormod, Skule, Agnar, Torstein, Ingemar, Ivar
 BERSEKERS : Torgvin, Ulv, Björn
 BONDIS : Balker, Runolv, Grim, Askjel, Torodd, Glum, Gryrel, Yngve, Vagn
 ARCHERS : Gurmar, Hauk, Reidar
 FEMMES : Astrid, Brigida
 2 chèvres, 2 cochons, 4 trésors
 2 knaars + 2 barques + 3 grappins

Camp B

JARL : Eirik
 HIRDMEN : Hulvid, Hernek, Magnar, Gunnstein, Klemet, Tjodolv, Tryggue
 BERSEKERS : Alrek, Torkjel, Brynjolf, Blotoff
 BONDIS : Hagbard, Torleik, Hermod, Domar, Otto, Stig
 ARCHERS : Gandalv, Torfinn
 1 drakkar + 4 grappins

4 - Positions de départ et début de l'action :

Les deux knaars sont placés sur la demie carte de mer, à trois cases du bord de la carte Promontoire. Les barques sont attachées à chaque knaar. Le drakkar entre par le côté 2 de la carte Promontoire.

Le camp A joue le premier. Chaque joueur choisit librement la vitesse de ses bateaux.

5 - Règles spéciales :

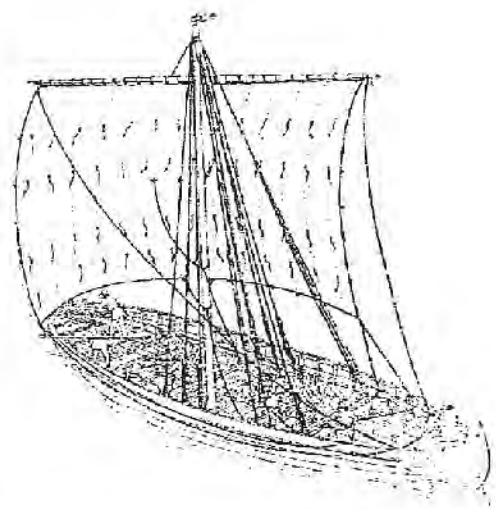
Les barques ne pénalisent pas le déplacement s'il n'y a personne dedans. Les barques sont attachées, elles peuvent être détachées sur un résultat 1, 2, 3 ou 4 au dé de 10.

Appliquez les règles spéciales contenues dans ce numéro.

6 - Conditions de victoire :

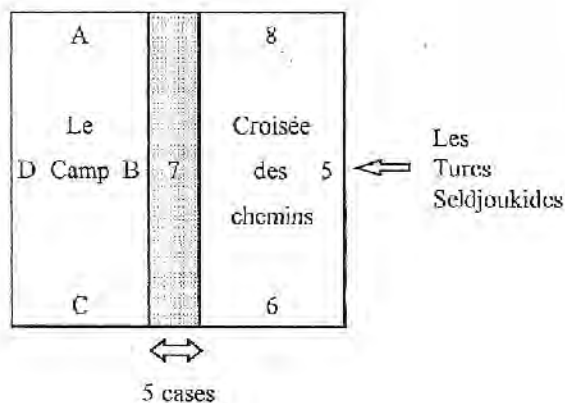
Le camp A gagne s'il réussit à sortir par le côté gauche des cartes avec au moins 2 trésors et 2 bêtes.

Hervé TARDY



DORYLEE 1097**1 - Historique :**

Après la prise de Nicée durant la première croisade, les Français divisent leurs forces en deux colonnes. La première sous les ordres du prince Bohémond de Tarente est aussitôt attaquée par une importante force Seldjoukide sous les ordres du Sultan Kilij Arslam près de Dorylée. Bohémond laissa les pèlerins dans le camp et ordonna à ses chevaliers de déserter pour soutenir les fantassins...

2 - Le champ d'action :**3 - Les camps en présence :****Les Croisés****Groupe A :**

Bohémond (à cheval) : Roi Richard (C).

Chevaliers (à pieds) : Sir Richard (CH), Sir Piers (CH), Sir Clugncy (CH), Sir Roger (CH), Sir Conrad (CH), Sir Jacques (CH), Sir James (CH).

Sergents : Tyler (CH), Martin (CH).

Archers : Simon (C), Peter (C), Fulk (C), Hugh (C).

Arbalétriers : George (C), Denis (C).

Yougiers : Cliff (C), Shawn (C).

Piquiers : Bryn (C), Gareth (C), Arnold (C), Hayden (C), Stori (C), Aki (C).

Paysans : Farmer (CH), Carpenter (CH), Cedric (CH), Salter (CH), Wulf (CH), Baker (CH), Smith (CH).

Civils : Leopold (CH), Philip (CH), Audrey (CH), Edith (CH).

Groupe B :

Comte Raymond de Saint Gilles : Sir Raymond (C).

Eclaireurs Byzantins :

Turcopolis : Tamara (C), Merton (C), Mosul (C).

Chevaliers : Sir Amalric (C), Sir Balian (C), Sir Dreux (C), Sir Michaël (C), Sir Walter (C), Sir Gérard (C).

Les Seldjoukides

Kilij Arslam : Kilij.

Cavaliers seldjoukides : Baha, Taki, Yaghi, Fa'iz, Vezelay, Roshid.

Archers à cheval : Ayub, Faker, Imad, Mongka, Qutuz, Rashid, Usamah, Yesugaï, Arghun, Ruzzik, Bar.

Cavaliers bédouins : Al-Ashraf, Kitbuga, Rukn, Ismail, Thatoul, Mehmet.

Infanterie : Shammin, Farhad, Mohammed, Agul, Mesult, Ali, Husseyn.

Archers : Mustafa, Sadik.

Frondeurs : Jalil, Mustaq, Omar.

4 - Positions de départ et début de l'action :

Le joueur se place en premier :

Groupe A : Les paysans, civils et chevaux des chevaliers sont placés à l'intérieur du camp. Le reste du groupe A se place dans la partie grisée.

Groupe B : Entre après le 25^{ème} tour par les côtés 5 et/ou 8 de la carte «Croisée des chemins».

Le joueur turc commence alors la partie en faisant entrer ses troupes par le côté 5 de la carte «Croisée des chemins».

5 - Conditions de victoire :

Aucun quartier. Chaque camp ne veut faire aucune pitié envers son adversaire en ce début de croisade.

6 - Epilogue :

Après 3 heures de combat, Bohémond commençait à désespérer de la situation. C'est alors qu'une avant-garde de la deuxième colonne croisée sous les ordres du Comte Raymond de Saint Gilles arriva sur le champ de bataille surprenant Kilij Arslam qui croyait avoir à faire à toute l'armée croisée. Les Turcs paniquèrent et s'enfuèrent laissant leur propre campement à la furie des Français.

Fabrice RENIER

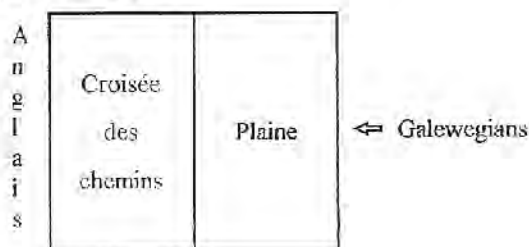
LA CHARGE DES GALEWEGIANS

(22 Aout 1138)

1 - Historique :

Au cours de la bataille de Northallerton, les écossais du Roi David affrontèrent les troupes anglaises commandées par Guillaume d'Aumale et Thurstan, Archevêque d'York. Les sauvages Galewegians, menés par leur chef Donald, furent les premiers à charger l'armée anglaise. Ils se heurtèrent aux archers et aux chevaliers anglais retranchés sur une colline.

2 - Les cartes :



3 - Les camps en présence :

Les Galewegians

Donald (à cheval) : Ceolmund.

Guerriers : Ahck (Bs), Torgrim (Bs), Gaute (Bs), Hake (Bs), Hildebrand (Bs), Olav (Bs), Ulv (Bs), Ragnvold (Bs), Brynjolf (Bs), Dag (Bs), Torkjel (Bs), Bjorn (Bs), Blotolf (Bs), Grim (Bn), Godwine (Ceo), Oswald (Ceo), Aelfward (Ceo), Aelfric (Ceo), Ordhek (Ceo).

Les Anglais

Chevaliers (à pieds) : Sir Jaques, Sir Roger, Sir Peter, Sir Thomas, Sir William, Sir Alain, Sir John, Sir Piers, Sir James, Sir Gunter.

Archers (arc court) : Aylward, Bowyer, Fletcher, Mathias, Engerrand, Chretien, Aelle (Bw), Aelfgar (Bw), Aldred (Bw), Osric (Bw).

4 - Positions de départ et début de l'action :

Le joueur anglais dispose les 2 cartes comme il le souhaite et place ses hommes à 10 cases des bords extérieurs le plus large de la carte «Croisée des chemins».

Le joueur Galewegian entre ensuite par le bord extérieur de la carte «Plaine».

5 - Règles spéciales :

Tous les guerriers galewegians sont considérés comme étant des berseks (voir règle de VIKINGS).

La règle VIKINGS de la hache à deux mains n'est pas appliquée ici.

6 - Conditions de victoire :

Pour les Galewegians : tuer tous les chevaliers anglais, puis faire sortir un tiers de l'effectif initial (7) par le bord extérieur de la carte «Croisée des chemins».

Pour les Anglais : tuer les deux tiers des Galewegians.

7 - Epilogue :

Le choc fut brutal et les guerriers de Galoway firent plier la ligne anglaise. Mais, criblés de flèches, ils durent finalement se replier.

Christian DELABOS



LA PRISE DE SANTAREM (15 Mars 1147)

1 - Historique :

Dans la nuit du 15 Mars 1147, un petit groupe de Templiers prend discrètement pied sur les remparts de Santarem, ville musulmane du Portugal. Leur objectif : ouvrir les portes de la ville à l'armée du Roi du Portugal qui attend cachée dans l'ombre.

2 - Les cartes :

La cité médiévale.

3 - Les camps en présence :

LES PORTUGAIS (tous à pieds)

Groupe A

Templiers : Sir Amalric, Sir Balian, Sir Roger.

Groupe B

Templiers : Sir Dreux, Sir Gérard, Sir Mathew, Sir Michaël, Sir Raoul.

Chevaliers : Sir Raymond, Sir Walter.

Sergents : Sgt Baldwin, Sir Guy.

Archers : Renier, Robert, Simon, William.

+ 3 échelles

LES MAURES (tous à pieds)

Cavaliers légers berbères : Al-Ashraf, Ismail, Kitbuqa, Mehmet, Rukn, Thatoul.

Piquiers : Ahmed, Anwar, Gashan, Hashmi, Ibrahim, Jamil, Magid, Mehmet, Moshen, Yassafa, Abdul, Ali, Baysan, Husseyin, Mesut, Tossaun.

Archers : Jellal, Mustafa, Osewl, Satik.

4 - Positions de départ et début de l'action :

Le joueur musulman place deux piquiers par portion de muraille sur les remparts extérieurs de la ville. Le reste de la garnison est placé dans la grosse tour, dans la forteresse et dans les maisons (maximum : 1 pion par maison).

Le joueur portugais place le groupe A sur le rempart, tous les hommes étant adjacents au même mur que le groupe A. Le groupe B est placé à l'extérieur des murailles.

Les Portugais commencent la partie.

5 - Conditions de Victoire :

Pour les Portugais, il s'agit d'ouvrir une des portes de la cité.

Pour les Musulmans, maintenir les portes fermées est un impératif car sinon l'armée portugaise déferlera sur la ville (épilogue historique de cet épisode de la reconquista...).

Christian DELABOS

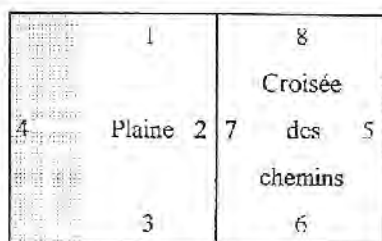


MALEMORT (21 Avril 1177)

1 - L'histoire :

Richard Coeur de Lion, après avoir soumis les seigneurs d'Aquitaine une nouvelle fois révoltés, renvoya ses mercenaires en Février 1177. Ceux-ci, selon la coutume des gens de la guerre laissés sans solde, décidèrent de piller le Limousin avant de rejoindre leur Brabant d'origine. Géraud, l'évêque de Limoges, fait appel alors au Comte de Poitiers. Les mercenaires, sous la conduite de Guillaume le Clerc sont repérés par des éclaireurs en Avril 1177 près de Malemort...

2 - Le champ d'action :



⇨ Armée poitevine

↔
6 cases

3 - Les camps en présence :

Les Mercenaires

GUILLAME LE CLERC : Sir Jaques.
 CHEVALIERS : Sir James, Sir Gunter, Sir William.
 SERGENTS : Tyler, A'Wood, Arnim, Martin, Morgen (S).
 ARBALETRIERS : Jacopa, Codemar, Nicholas, Denys, Giles.
 HALLLEBARDIERS : Ben, Bors (S), Evans (S), Fursa (S), Wynken, Otto, Odo, Geoffrey, Hubert, Watkin.
 PIQUIERS : Bertin, Crispin, Hal.

Armée poitevine

CHEVALIERS : Sir Lacy (S), Sir Clarence (S), Sir Richard, Sir Roland, Sir Gaston, Sir Clugney, Sir Roger, Sir Alain, Sir Piers, Sir Roger, Sir Thomas.
 SERGENTS : (S), Llewellyn (S).
 ARCHERS : Bowyer, Mathias, Engerrand, Chretien.

VOUGIERS : Cliff (S), Godric (S), Shawn (S).
 PIQUIERS : Aki (S), Brendan (S), Bryn (S), Morkes (S), Stori (S).
 PAYSANS : Giles, Smith, Radult, Salter, Wulf, Baker, Cedric, Carpenter.

4 - Positions de départ et début de l'action :

Les mercenaires se placent en premier sur la carte «Plaine» sur une largeur de 6 cases (Cf. carte ci-contre).

Les poitevins entrent alors par le côté 5 de la carte «Croisée des chemins».

5 - Conditions de victoire :

Pas de quartier ! Le vainqueur est celui qui parvient à tuer ou capturer tous les chevaliers et sergents du camp adverse.

6 - Epilogue :

Au soir, les poitevins restèrent maîtres du champ de bataille. Plus de 2000 mercenaires furent tués, y compris leur chef, Guillaume le Clerc. Le Limousin étant ainsi débarrassé de ces pillards, ancêtres des fameux routiers de la Guerre de Cent ans.

Fabrice RENTER

BIBLIOGRAPHIE

PERNOUD REGINE. Richard Coeur de Lion, Fayard, 1988.

LA BRÈCHE DU CHATEAU-GAILLARD.

1 - L'HISTOIRE :

L'Ost français est à l'intérieur de la première enceinte et la muraille de la deuxième vient de s'écrouler en son milieu sous les coups répétés des rochers lancés sur elle par une catapulte.

Les troupes de PHILIPPE-AUGUSTE s'y engagent et prennent le donjon avant que les anglo-normands ne s'y réfugient. La forteresse était enfin prise avec encore 160 défenseurs en état de se battre.

2 - LA CARTE :

Le Château des templiers avec les modifications suivantes :

- le pont-levis de la deuxième enceinte est levé (porte fermée)
- le poste de garde fortifié n'existe pas
- l'escalier pont-levis est un escalier normal
- la muraille de la deuxième enceinte est détruite de la petite tour sud-est (où se trouve l'escalier) à l'autre grande tour.

Placer des pions « muraille démolie ».

3 - LES CAMPS EN PRESENCE :

(tous les personnages sont à pieds)

Armée du Roi de France

CHEVALIERS : Wulfic, Roland, Conrad, Clarence, Gaston, William, Jacques, Alain, Roger et Gilbert

SERGENT : Martin

ARCHER ARC COURT : Chrétien

ARBALETRIER : Jacques

VOUGUIERS : Jean, Robin

PIQUIERS : Aki, Stori

HALLEBARDIERS : Otto, Fursa et Hubert

Anglo-normands

CHEVALIERS : Lacy, Peter, Gunter, Mortimer, John

SERGENTS : Pugh, Morgen

ARCHERS ARC LONG : Idris, Myrlin

PIQUIERS : Bertin, Odo, Wai

4 - POSITION DE DEPART ET DEBUT DE L'ACTION :

Les Français se trouvent n'importe où dans le château entre la muraille extérieure et la seconde enceinte (sauf devant les cases « muraille démolie »).

Les anglo-normands peuvent placer deux hommes dans la cour haute ou dans le donjon (sauf dans les trois premières cases de la tour haute).

Les autres personnages sont placés sur l'ensemble de la seconde muraille face aux côtés A2 et C2 de la carte et ne peuvent être sur des cases « muraille démolie ».

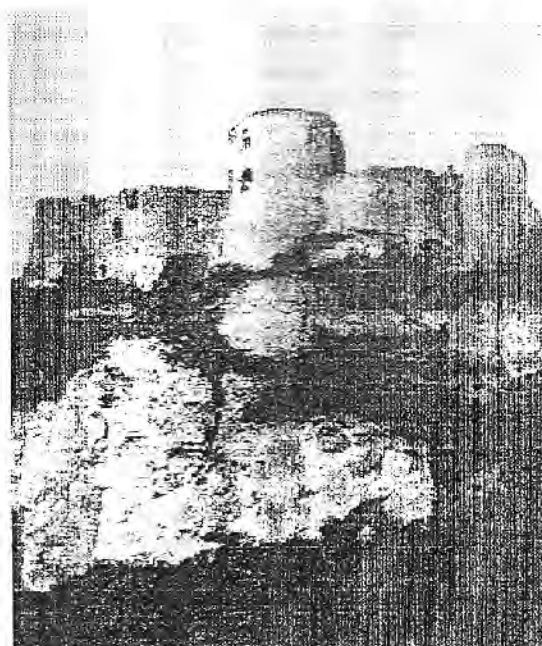
5 - CONDITIONS DE VICTOIRE :

durée de jeu : 12 tours

Pour le français : dès qu'un de ses personnages arrive sur la case centrale du donjon.

Pour l'anglais : empêcher les Français d'effectuer leur condition de victoire.

Hervé DELATTRE



SERIE "CRY HAVOC" - SCENARI BASE

TITRE	BOX	A	B	CARTES	JOU.	
Cry Havoc						
1 - Street Fight	CH	1A+5P	1A+5P	VLG	2	3
2 - Peasant Revolt	CH	16C	18F+1A+11P	VLG+CRD	2-4	1
3 - City Sack	CH	18F+2A	7F+4A+4P	VLG	2	1
4 - Robbery with Violence	CH	5F+1A+6P	1C+4F+2A+7P	VLG+CRD	2-3	
5 - The Trap	CH	10F+13A	12C+20F+4A	VLG+CRD	2	
6 - Vanguard Clash	CH	8C+14F+4A	8C+12F+6A	CRD	2	
7 - Flight	CH	3C+10F+5A+5P	10C+13F+2A+4P	VLG+CRD	2-4	
Siege						
1 - Coup de Main	S	12F+2A	7F+1A+1P	CST	2	4
2 - Assaulting the Breach	S	13F+4A+6P	10F+3A+3P	CST	2	1
3 - Burning the Camp	S	9F+2A+2E+5P	4C+5F+2A	CST	2	
4 - The Duke's Justice	S	1C+11F+6A	11F+4A+1E+9P	CMP+CST	2-3	
5 - In Extremis	S	14F+8A+1E+7P	9F+2A+2P	CST	2	
6 - Retreat	S+CH	12C+22F+4A+9P	7C+15F+4A+11P	CRD+VLG+CST	2-4	
6a - Retreat (gioco campagna)	S+CH	12C+22F+4A+9P	7C+15F+4A+11P	CRD+VLG+CST	2-4	
6b - Assault		2C+6A+3E	sopravvissuti	CRD+VLG+CST	2-4	
6c - Sally against the camp		1/3 sopravvissuti	1/2 sopravvissuti	CRD+VLG+CST	2-4	
6d - Sally for supply		sopravvissuti	sopravv.+1C+3F+2A	CRD+VLG+CST	2-4	
7 - Raising the Siege	S+CH	12C+16F+5A+14P	8C+29F+9A+6P	CMP+VLG+CRD+CST	2-3	
Outremer						
1 - Rally to the Standard	O	11C+6AC+14F+4A	17C+6F+6A	OLG+WAT	2	
2 - Ambush	O	7C+4AC+5F+8A	10C+14F+1P	OLG+WAT	2	
3 - Road to Jerusalem	O	8C+7AC+12F+4A	16C+10F+10A	OLG+WAT	2	
Croisades						
1 - La Charge des Templiers	CR	8C	26F+3A	OLG+WAT	2	
2 - Les Chevaliers d'Allah	CR	19C+11AC	11C+11F+13A+8P	OLG+WAT	2	
3 - L'Etendard du Roy	CR	13C+11AC+26F+9A	11C+11F+16A	OLG+CMP+WAT	2	
4 - Embuscade sous les Oliviers	CR+CH	800 punti	700 punti	CRD+OLG+WAT	2	
5 - Boire ou Mourir	CR+CH	1000 punti	1000 punti	CRD+WAT+OLG	2	
6 - La Bataille d'Arsouf	CR+CH+S	1300 punti	1500 punti	CRD(2)+FOR+WAT	2-3	
Viking Raiders						
1 - Caught off Guard	VR	16F+3A+4B	2F+2A+11P	SEA+COA+3 SHIP	2	
2 - Buried Treasure	VR	20F+3A+7B	2C+21F+3A+14P	SEA+COA+6 SHIP	2-3	
3 - Sea Battle : Viking vs Viking	VR	17F+3A+7B	17F+3A+7B	SEA+COA+5 SHIP	2	
4 - Seizure and Sabotage	VR	13F+1A+6B	1C+8F+1A+17P	COA+2 SHIP	2	
5 - Village Conquest	VR+CH	3C+16F+4A+7B	4C+24F+3A+19P	SEA+COA+VLG+CRD	2-4	
6 - Brigida to the Battlements	VR+S	5C+14F+11B+14P	5C+28F+4A	2 SEA+COA+CMP+CST	2-6	
Viking						
1 - Viking contre Viking	V	15F+2A+3B	15F+2A+3B	MER+TDG+PRO+2SHIP	2	
2 - Drakkar en Vue	V	11F+2A+3B	2C+17F+3A+17P	2 MER+ABB+TDG+5 SHIP	2-3	
3 - Demiere Boucle avant la Me	V	13F+3B	13F+2A+10P	MER+ABB+TDG+PRO+7 SH	2	
4 - La prise de l'ile de Man	V	22 personaggi	5C+23F+3A+17P	2 MER+ABB+TDG+8 SHIP	2	
5 - Quand le brouillard se lève	V	22 personaggi	25F+10P	2 MER+ABB+TDG+PRO+8 SH	2	
6 - La Princesse de Dongail	V	3C+27F+2A+9B	5C+29F+2A+14P	2 MER+ABB+TDG+PRO+8S	2-4	
7 - La vengeance d'Erik le Roug	V	Tutti	tUTTI	2MER+ABB+TDG+PRO+12S	2	
Samurai Blades						
1 - Ambush	SB	Gruppo 1	Gruppo 2	WDVL	2	
2 - Battle for the Bridge	SB	Gruppi 3+8	Gruppi 4+5	TMPL	2	
3 - Seven Samurai	SB	Gruppo 7	Gruppo 6	WDVL	2	
4 - Kagemusha	SB+CH	Gruppo 3	Gruppo 8	WDVL+TMPL+CRD	2	
5 - The temple	SB	Gruppo 8	Gruppo 5	TMPL	2	
6 - Night of the ninja	SB	Gruppo 10	Gruppo 9	TMPL	2	

SERIE "CRY HAVOC" - SCENARIOS ADDITIONNELS

TITRE	BOX	A	B	CARTES	JOU.	T
Scenario Book - 1						
1 - The Knight Errant	CH	11F	2C+13P	VLG+CRD	2	1,5 h
2 - The Foraging Party	CH	6C	2C+7F+6P	CRD	2	45'
3 - The Knight's Lady	CH	7F+1A	1C+3F+1A+11P	VLG	2	1 h
4 - Reconnaissance Patrol	CH	4C+4F+4A+7P	2C+2A+4P	CRD	2	45'
5 - The Rescue	CH	6C+12F	10C+10F	VLG+CRD	2-4	3 h
6 - Battle of Little Wooton (*)		(jeu campagne ou scenarios simples)				
6a - The villagers choose	CH	1C+1F+1A	1C+1F+1A	VLG	2	1 h
6b - The battle	CH	idem+(7C+12F+1A)	idem+(7C+10F+1A)	VLG+CRD	2	3 h
Scenario Book - 2 (première série)						
Night Attack	CH	4F+1A	1F+1A+10P	VLG	2	1 h
Frontier Watch	CH	1C+6F+2A	1F+1A+10P	VLG+CRD	1-2	1 h
Waiting for Odo	CH	3P	1F + (?)	CRD	1-2	30'
Recce	CH	4C+1F	100 points	VLG+CRD	2	
A Siege Campaign (*)	S	(jeu campagne ou scenarios simples)				
- Setting the scene	S	70-100 punti	2C+10F+6A	CST	1-2	
- The siege	S	Tous les autres	sauvivants	CMP+CST	2	
The Morning After	S	variable	74 points	CST	2	1 h
Brigands and their Lake	O	17C+3F+2A	8C+2F+1A	WAT+OLG	2-4	
A Fight in the Olive Grove	O	6C	1C+64 points	WAT+OLG	2	1 h
The Assassin	O	1 Assassin	1C+10F	WAT+OLG	1-2	30'
Chevauchée	CH+S+O	100-400 points	100-400 points	VLG+CRD+CST	2	
Knights in White Satin	CH+S+O	divers	8C+ autres	VLG+CRD+WAT+OLG	2	
Disassembling Assembly	CH+S+O	divers	1C+200 punti	CST+ autres	2-6	
Just Passing Through	CH+S+O	divers	divers	divers	1	
The Day they hanged Big Tom	CH+S	5F+4A+16P	1C+13F+1A	CRD+FOR+CST	2	
The Second Oldest Profession	CH+S+O	divers	divers	FOR+divers	1	
(seconda serie)						
On to Italy	CH	10F+4A	3C+3F+4A+13P	VLG	2-3	2 h
A Baron's Rescue	S	4C+11F+3A+4P	7F+5A	CMP+CST	2	2 h
For God and Jerusalem	O	12C	9C+4AC+4F+3A	WAT	2-3	3 h
The Tax Gatherer	CH+S	vari	4C+6F+4A	CRD+VLG+OLG	4-6	3 h 30'
Rebellion	S	4C+9F+4A	6C+4A+1P	CRD+CST	3	2 h 30'
Return from Hattin	O	divers	13C	VLG+CRD+CST+OLG+WAT	2	2 h
Blockade	CH+S	3C+10F+3A	9C+14F+10A	CRD+VLG+CST	3	3 h
Acre 1191	CH+O	divers	divers	CMP+WAT	2-3	3 h
Palace Revolution	O	4C	8C+9F	CRD+VLG+OLG	2	1 h
Burn the Engines	O	5C+5A	4C+15F+7A+9P	WAT+OLG	2	1 h 30'
Body of the Church	CH+S	2C+7F+3A+13P	2C+4F+3A+21P	CRD+OLG	2	1 h 30'
End of an Order	CH+S	9C+16F+7A+18P	7C+2F+4A	VLG+CST	2-3	2 h
The Magnificent Seven	CH+S+O	24C+16F+15A	11C+8F+8A+9P	CRD+VLG+WAT+OLG	3-5	3 h
Infidels !	CH+S+O	16C+4AC+16F+11A	17C+14F+17A	OLG+WAT+CRD+VLG	3-5	3 h
(ATTENTION : points = force d'attaque)						

GUADELETE (23 Juillet 711)**1. Historique :**

Au début du VIII^{ème} siècle, le royaume wisigothique d'Espagne est en proie à de nombreux problèmes : épidémies de peste, tentatives de rébellion et rivalité entre deux clans wisigothiques pour placer leurs prétendants sur le trône. En 710, la succession du Roi Witiza est des plus mouvementée : l'aristocrate écarte le fils de Witiza et met au pouvoir le dux Rodrigue.

Les partisans de l'héritier déchu vont alors chercher l'appui du gouverneur de Centa : Julien. Dans la nuit du 27 au 28 Avril 711, ce dernier favorise le passage en Espagne des Musulmans. Le Roi Rodrigue se porte alors à leur rencontre. La bataille se déroule sur les rives de Guadalete. Tariq Ibn Ziyad, chef de l'armée musulmane commande une importante force berbère appuyée par un contingent de cavalerie arabe. En face, l'armée wisigothique est surtout composée de cavaliers et d'archers. Rodrigue a dû faire appel à des fidèles witiza, il payera cher cette erreur...

2. L'armée wisigothique (212 points)

Cette armée est battue à 15 Ep perdus.

*** Centre (14/5)**

- Roi Rodrigue, général en chef : 1rr Kn (F)
- Buccelaroi : 3 Irr Kn (F)
- Gardinges : 6 Irr Cv (O)
- Archers : 4 Irr Bw (I)

*** Aile gauche (8/3)**

- Sisbert, général allié : 1rr Kn (F)
- Gardinges : 4 Irr Cv (O)
- Archers : 3 Irr Bw (I)

*** Aile droite (8/3)**

- Oppa, général allié : 1rr Kn (F)
- Gardinges : 4 Irr Cv (O)
- Archers : 3 Irr Bw (I)

Deux bagages immobiles prennent place derrière chaque corps.

3. L'armée musulmane (206 points) :

Cette armée est battue à 20 Ep perdus.

*** Centre (20/7)**

- Tariq Ibn Ziyad, général en chef : 1rr Cv (O)
- Cav. berbère : 3 Irr Lh (O)

- Javeliniers berbères : 8 Irr Ax (I)
- Javeliniers berbères : 8 Irr Ps (S)

*** Aile gauche (7/3)**

- Sous général arabe : 1rr Cv (O)
- Cav. arabe : 6 Irr Cv (O)

*** Aile droite (13/5)**

- Général allié berbère : 1rr Lh (O)
- Cav. berbère : 12 Irr Lh (O)

Deux bagages immobiles prennent place derrière chaque corps.

4. Règles spéciales :

1. On ignore les deux terrains accidentés de la carte. Par contre, le terrain des cases 1106, 1207 et 1208 est considéré comme accidenté (Marais).

2. Les cases 0104 à 0801 et 0901, 1102, 1203, 1303, 1404, 1504, 1605, 1705, 1805, 1905, 2004, 2103, 2204 correspondent à la rivière Guadalete et sont impassables.

3. Le joueur musulman est défenseur et se place en premier en choisissant son côté. Le joueur wisigoth est attaquant et se déplace en premier.

4. Le général allié berbère ne peut pas changer de camp.

5. Si vous souhaitez avantager le joueur musulman : Sisbert et Oppa ne sont pas fiables sur un jet de dé de 1, 2, 3 ou 4.

5. Epilogue :

Le Roi Rodrigue fut trahi par Sisbert et Oppa. Ces deux généraux, anciens fidèles de Witiza, désertèrent le champ de bataille en plein combat. Sans support, le centre de l'armée wisigothique ne put tenir longtemps. Rodrigue se noya dans un marais en tentant de s'enfuir. En 716, la plus grande partie de l'Espagne était contrôlée par les Musulmans.

Christian DELABOS

Scénario CHAMPS DE BATAILLE

FONTENOY-EN-PUISAYE (25 Juin 841)

1. Historique :

L'empereur carolingien Louis le pieux (mort en 840) avait trois fils. En 839, un partage avait été prévu : Louis avait la Bavière, alors que Charles et Othon se partageaient le reste de l'empire.

En 840, Othon voulu s'imposer comme unique empereur. Il provoqua alors l'union de ses deux frères. A cours de troupes, Othon dut alors reconnaître l'indépendance de Pépin II d'Aquitaine qui lui apporta alors son soutien.

La rencontre entre les deux armées a lieu à Fontenoy-en-Puisaye dans la vallée de l'Yonne.

Les alliés atteignirent les premiers le champ de bataille et installèrent une partie de leur armée au sommet d'une colline.

2. Armée «impériale» (224 points) :

Cette armée est battue à 14 Ep perdus.

* Centre (15/5)

- Lothaire, général en chef : 1 Irr Kn (F)
- Caballarii : 11 Irr Kn (F)
- Hommes d'armes : 3 Irr Sp (I)

* Aile gauche (13/4)

- Pépin II, général allié : 1 Irr Kn (F)
- Caballarii aquitains : 6 Irr Kn (F)
- Cavalerie gasconne : 3 Irr Lh (O)
- Javeliniers gascons : 3 Irr Ps (S)

Deux bagages immobiles prennent place derrière chaque corps.

3. Armée alliée (227 points) :

Cette armée est perdue à 18 Ep perdus.

* Centre (18/6)

- Charles le chauve, général : 1 Irr Kn (F)
- Caballerii neustriens : 8 Irr Kn (F)
- Hommes d'armes neustriens : 3 Irr Sp (I)
- Paysans : 6 Irr Hd (O)

* Aile gauche (17/6)

- Louis le germanique, général : 1 Irr Kn (F)
- Caballerii saxons : 4 Irr Kn (I)
- Caballerii bavarois : 6 Irr Kn (I)
- Archers : 6 Irr Bw (I)

Deux bagages immobiles prennent place derrière chaque corps.

4. Règles spéciales :

1. Il appartient au joueur contrôlant l'armée alliée de désigner un des deux frères comme étant le général chef (l'autre sera considéré comme général allié).

2. On utilise les 2 terrains accidentés et la colline de la carte.

3. Le joueur allié est le défenseur (il se place en premier). Le joueur «impérial» est l'attaquant (il bouge en premier). Placement du joueur allié : Charles (1404 à 1411), Louis (1518 à 1512). Placement des impériaux : Lothaire (0317 à 0312), Pépin (0201 à 0210).

4. Les Caballerii bavarois démontent en Lames ordinaires (Bd(O)). Cette catégorie de pions n'a pas été fournie par Vae Victis : utilisez les Bd (O) de l'armée romaine Vae Victis n° 9.

5. Pour jouer cette partie, il vous faudra utiliser deux planches de pions de Vae Victis n° 9.

Même ainsi, il vous manquera un Lh (O) : utilisez leur équivalent romain.

Pour les Javeliniers gascons, utilisez les pions Francs.

5. Epilogue :

Laissons parler Nithand, un témoin du combat : «puis, lorsque les deux armées furent en présence, ils en vinrent aux mains sur le ruisseau des Bouguignons et ce fut une grande bataille. Louis et Lothaire luttèrent courageusement (...) et Lothaire, vaincu fut repoussé. La partie de l'armée (ennemie) dont Charles soutint le choc (...) fut immédiatement mise en fuite...».

En 843, le traité de Verdun aboutit à un nouveau partage de l'empire et à la paix entre les trois frères.

Christian DELABOS

DEUX TYPES DE FLÈCHES POUR ARCHERS CONFIRMÉS

L'arc, une des armes de jet les plus anciennes a subi au cours des siècles et des lieux de nombreuses modifications (arc court, arc long, arc à double courbure, etc...). Cependant, il ne faut pas oublier la flèche qui a connu, quant à elle, une certaine spécialisation : la flèche pour la chasse, pour la guerre, coupe jarret, etc... Les Mongols furent l'un des peuples à savoir le mieux utiliser les arcs et à avoir eu à leur disposition un nombre impressionnant de type de flèches. Cette aide de jeu concerne deux types de flèches que vous pourrez utiliser en option : la flèche «tête explosive» et la flèche coupe-jarret.

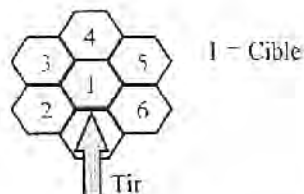
* La flèche à «tête explosive»

Cela ne concerne seulement que les Mongols qui ont eu le «secret» de la poudre grâce à leurs contacts avec les Chinois. Elle fut certainement utilisée dès la fin du XIIème en Orient et dans les États du Proche-Orient.

Chaque archer mongol a droit à 5 flèches seulement. Lorsqu'un archer meurt et qu'il lui reste des flèches explosives, un autre archer peut les récupérer en restant un tour complet sans combattre, ni tirer près de l'archer mort.

Le tir à flèche explosive se fait seulement en tir offensif. Il faut d'abord allumer la mèche, une des étapes les plus dangereuses pour l'archer. Le joueur lance un dé de 10, s'il fait 1, 2 ou 3 la flèche explose et tue alors l'archer (cela arrivait assez souvent).

Si la flèche n'explose pas, le joueur déclare alors sur quelle case il tire et on lance un dé de 6 pour voir si l'explosion aura des répercussions sur les cases adjacentes comme suit :



Pour le résultat de la case 1, on lance alors un dé de 10.

Piétons : 1, 2 => Tué
3, 4 => Blessé
5, 6 => Assommé
7, 8 => Reculé de 2 cases

Cavaliers : 1, 2 => Cavalier tué, cheval tué
3, 4 => Cavalier blessé, cheval tué
5, 6 => Cavalier assommé, cheval indemne

Puis on lance un dé de 10 pour les cases adjacentes selon résultat du dé de 6 :

Piétons : 1 => Tué
2 => Blessé
3 => Assommé
5, 6, 7 => Recule de 2 cases

Cavaliers : 1 => Cavalier tué, cheval tué
2 => Cavalier blessé, cheval tué
3 => Cavalier assommé, cheval indemne
5, 6, 7 => Cavalier recule de 4 cases

* La flèche coupe-jarret :

Elle peut être utilisée par tous les types d'archers. Sa fonction était de couper les jarrets des chevaux et ainsi désarçonner les chevaliers qui se retrouvant à pieds étaient alors plus vulnérables.

Chaque archer a droit à cinq flèches. Comme pour les flèches explosives, lorsqu'un archer meurt et qu'il lui reste des flèches coupe-jarret, un autre archer peut les récupérer en restant un tour sans combattre, ni tirer auprès de l'archer tué.

Les flèches coupe-jarret peuvent être utilisées seulement en tir offensif. Ce tir n'est possible qu'en tir tendu, donc uniquement à courte distance :

Arc court à cheval : de 1 à 12 cases.
Arc court : de 1 à 15 cases.
Arc long : de 1 à 30 cases (pour les Mongols).

Elles ont utilisées seulement entre des cavaliers.
Les résultats du tir avec un dé de 10 sont les suivants :

Arc court :

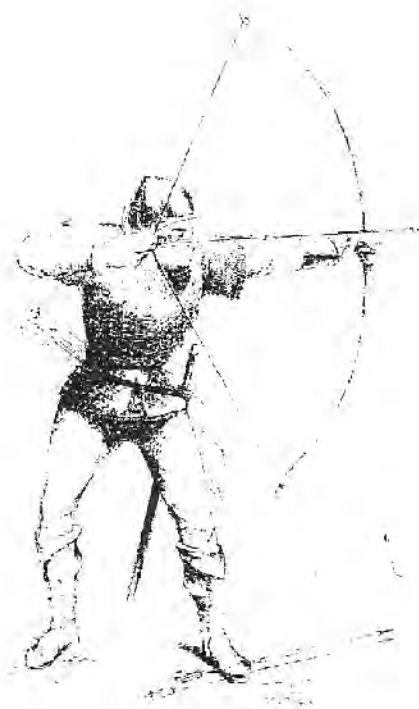
De 1 à 3 = cheval tué, cavalier blessé.
De 4 à 7 = cheval indemne, cavalier assommé

Arc long :

De 1 à 4 = cheval tué, cavalier blessé.
De 5 à 6 = cheval tué, cavalier assommé.
De 7 à 8 = cheval indemne, cavalier assommé.

Ces deux types de flèches peuvent être utilisées en même temps que des flèches normales.

Lors d'une campagne, à chaque début d'une bataille tactique les archers sont ravitaillés au maximum en différents types de flèches : ils ne peuvent pas avoir plus de cinq flèches de chaque type.



Fabrice RENIER

Abonnez-vous !
Réabonnez-vous !

2 Claymore pour l'année 1997
(n°11 et 12)



Adressez vos chèques
(55 Frs à l'ordre de CLAYMORE-NORMANDIE)

33 Rue de Cronstadt, 76 300 Sotteville-lès-Rouen

DRAKKAR

1 - Le Knarr

Le knarr est un bateau viking utilisé principalement pour la navigation en haute mer et le transport de marchandises. Pour cette raison, les flancs du bateau sont beaucoup plus hauts que ceux d'un drakkar et il est muni d'une cale. Afin de faire face aux tempêtes, le knarr est beaucoup plus résistant qu'un navire de taille équivalente.

Le knarr sera représenté par une galiote, les 4 cases au milieu du navire constituant la cale ouverte. Les 12 cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles d'un drakkar ou d'une galiote.

CARACTERISTIQUES DU BATEAU	
Knarr	
Nbre max. rameurs	8
Vitesse max. avant	4
Vitesse max. arrière	2
Vitesse réelle	égale au nombre de paires de rameurs
Accélération et Décélération : conditions requises	
+1*	1 paire de rameurs minimum
+2 ou -2	3 paires de rameurs minimum
+3 ou -3	
Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse du knarr	
En ligne droite	aucun
Mvt latéral	aucun
Rotation	Vitesse -1
Restrictions	Maxi 60°/2 par phase
Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler	
19	
Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération	
Vitesse	- 1 par 3 points de dégâts encaissés
Accélération	- 1 par 6 points de dégâts encaissés
* Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase.	

Influence sur le combat

Vue la position plus haute du pont supérieur, tout personnage prêt à l'attaque bénéficie d'une position doublement avantageuse (+1) en attaque comme en défense.

Les autres personnages à la rame ou à la barre sont (0) en défense et (-) en attaque.

Les personnages dans la cale suivent les mêmes règles que les personnages sur le bateau.

Modifications au tir

Position de l'archer	Position de la cible
Dans la cale	-
Sur le pont supérieur	Sur un autre bateau
Sur un autre bateau ou à terre	Sur le pont supérieur du knarr
-	Dans la cale du knarr

Affectation de la cible	Protection
-	Tir impossible
Prête à l'attaque	0
A la rame ou à la barre	Légère
Prête à l'attaque	Légère
A la rame ou à la barre	Moyenne
Prête à l'attaque	Tir impossible à courte distance

2 - Lanceurs de javelots

Les personnages suivants sont considérés comme des lanceurs de javelots :

Ceorl : Aelfric - Aelmaer - Weohstan - Eardwulf - Aethelberht

Housecarl : Kola - Osmed

Bondi : Domar - Glum - Yngve - Torleik

Berserker : Hake - Bjorn

Les résultats de tirs sont identiques à ceux des archers

Modification du lancer de dé pour les tirs au javelot			
Distance de tir	1 à 7	8 à 15	16 à 30
	cases :	cases :	cases :
	Dé normal	+ 1 au dé	+ 2 au dé

3 - Plongeurs

Rôle tactique

Leur but est de plonger sous la ligne de flottaison d'un navire ennemi pour créer une voie d'eau. Les plongeurs sont choisis parmi les personnages sans armure et doivent être désignés comme tels au début du jeu. Les plongeurs ne passent pas le test de noyade.

Plonger

Cette action consiste à passer du niveau 0 (sur l'eau) au niveau -1 (sous l'eau). Plonger ou remonter à la surface coûte 4 points de mouvements. Placer un marqueur -1 sur le personnage pour le représenter sous l'eau. Un personnage sous l'eau est invisible. On ne peut pas lui tirer dessus. Il n'est pas possible de parcourir plus de 3 cases sous l'eau sans remonter à la surface.

Tentative de percement d'une voie d'eau

Elle se réalise comme une collision avec un facteur de vitesse de 1. Elle n'a pas d'influence sur les personnages sur le bateau. La tentative se fait pendant la phase de mouvements navals lors du déplacement des bateaux.

4 - Grappins

Un personnage sans armure avec un grappin peut tenter d'escalader un mur dont la hauteur correspond à 1 ou 2 niveaux d'élévation.

La tentative de lancer se fait pendant la phase de mouvement. Le personnage doit être adjacent au mur visé. Il ne peut pas bouger ou combattre pendant cette phase.

Le succès du lancer est lié au résultat d'ID10, qui varie selon la hauteur du mur :

- 1 élévation : un résultat de 1 ou 2 entraîne l'échec
- 2 élévations : un résultat compris entre 1 et 4 entraîne l'échec

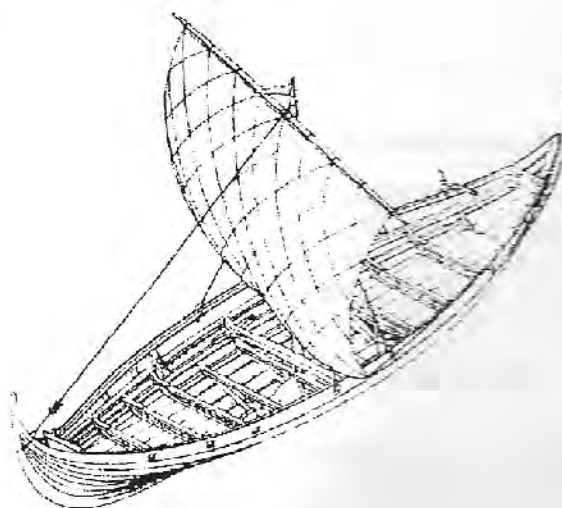
Le coût du déplacement est de 8 points par niveau d'élévation vers le haut ; de 4 points vers le bas.

En cas de combat contre un ennemi adjacent, le résultat du dé est décalé de 2 cases vers la droite. Un résultat E ou D entraîne la mort, un résultat C n'a pas d'effet.

Si le résultat d'un combat conduit à un recul sur une case hors les murs avec un grappin accroché, le recul est possible après un jet de dé pour savoir si le personnage réussi à attraper la corde. Ce personnage ne doit pas porter d'armure. La tentative échoue sur un résultat compris entre 1 et 3 s'il est en bonne santé ; entre 1 et 6 s'il est blessé; Un échec entraîne la chute et la mort du personnage.

5 - Refus de combat

Un personnage ayant un potentiel de déplacement supérieur à celui de son ou de ses assaillants peut décider de rompre le combat en jouant sur sa faculté de mobilité supplémentaire. Un cavalier recule de 2 cases, un piéton d'une case. Le recul ne peut se faire que sur des cases libres de tout personnage. On ne peut pas déplacer un personnage ami pour reculer. Un personnage reculant sur des cases adjacentes à un ennemi subit les résultats de la table d'infiltration.



VICTOIRE ET DEFAITE

Quand à la fin d'une phase (amie ou ennemie), un camp se retrouve avec au moins la moitié de ses **éléments équivalents** d'origine perdus, démoralisés ou ayant changé de camp, et que le nombre d'éléments équivalents qu'il a perdu est supérieur au nombre d'éléments perdus par son adversaire, tous les corps qui ne le sont pas déjà deviennent démoralisés. La partie est terminée, le camp adverse l'a emporté (page 31).

Rappel :

Une armée doit comporter un général en chef (C-in-C) et au moins un autre général. Aucune armée ne peut comporter plus de quatre généraux au total. Toutes les armées doivent comporter deux éléments de bagages pour chaque général dont le corps n'est pas initialement déployé totalité sur l'eau (page 35).

Répartition des points de victoire :

Dans la compétition, chaque armée vaut 50 points de victoire (PV). Dix points de victoire sont alloués à chaque corps y compris celui du C-in-C et le restant est divisé équitablement entre les généraux en donnant la primauté au C-in-C.

Tableaux récapitulatifs :

Nbre de corps	Points par corps	Total des points répartis entre les corps	Nbre de généraux
2	10	20	2
3	10	30	3
4	10	40	4

Points attribués au C-in-C	Points répartis entre les ally-G et les Sub-G		
16	14	-	-
8	6	6	-
4	2	2	2

Calcul des points de victoire :

- A le nombre d'éléments d'une armée. Ces éléments sont répartis au gré du joueur entre 2, 3 ou 4 corps.
 - B, C, D et E le total des éléments équivalents de ces corps.
 - K, L, M et N le % de perte pour chaque corps.
 - Un corps perdra un nombre de points de victoire proportionnel au % de ses pertes ; suivant le barème (voir tableau) constitué par des tranches de 10 %. Par tranche complète ou entamée de 10 % de perte (d'éléments équivalents) le corps perd 1 point de victoire.
- Un corps démoralisé=100 % de perte soit - 10 points.

de 1 à 10 %	de 11 à 20 %	de 21 à 30 %	de 31 à 40 %	de 41 à 50 %
- 1	- 2	- 3	- 4	- 5

de 51 à 60 %	de 61 à 70 %	de 71 à 80 %	de 81 à 90 %	de 91 à 100 %
- 6	- 7	- 8	- 9	- 10

- Chaque joueur marquera les points de victoire de ses généraux qui à la fin de la partie sont encore sur l'aire de jeu, même si leur corps est démoralisé.

A la fin de chaque partie le score de chaque joueur est obtenu en additionnant 4 types de valeurs :

- 1) la somme des points de victoire de chaque général perdu
- 2) les points restants de chaque corps (voir tableau du barème et les %)
- 3) les points de généraux ennemis détruits
- + 4) les points des pertes infligés aux corps ennemis.

Nota : un corps démoralisé ne rapporte aucun point à son propriétaire, mais son général peut se trouver encore en jeu et donner sa valeur en points de victoire.

Exemple : Deux joueurs J et R (EE = éléments équivalents)

Répartition des points de victoire avant la bataille :

J	
C-in-C	16
Sub-G	14
corps n°1	10
corps n°2	10

R	
C-in-C	4
Sub1-G	2
Sub2-G	2
Ally-G	2
corps n°1	10
corps n°2	10
corps n°3	10
corps n°4	10

		Nbre d'EE		Les pertes en EE	
J : 2 corps	n°1 : 29	EE	8,5	EE	
	n°2 : 37	EE	11	EE dont le Sub-G	
R : 4 corps	n° 1 : 15	EE	2	EE	
	n° 2 : 19	EE	4	EE	
	n° 3 : 1	EE	1	EE dont le Sub-G	
	n° 4 : 7	EE	6	EE	

Calcul des points de victoire :

		J		R		
(J)	C-in-C	16		(R)	C-in-C	4
	Sub-G	+ 14 - 14			Sub1-G	+ 2
	n° 1	+ 10 - 3			Sub2-G	+ 2 - 2
	n° 2	+ 10 - 3			Ally-G	+ 2
(R)	C-in-C	+ 0			n° 1	+ 10 - 2
	Sub1-G	+ 0			n° 2	+ 10 - 3
	Sub2-G	- 2			n° 3	+ 10 - 10
	Ally-G	+ 0			n° 4	+ 10 - 9
	n° 1	+ 2		(J)	C-in-C	+ 0
	n° 2	+ 3			Sub-G	+ 14
	n° 3	+ 10			n° 1	+ 3
	n° 4	+ 9			n° 2	+ 3
	Total	56			Total	44

		% de perte	Points perdus
J : 2 corps		29,31 %	- 3
		29,73 %	- 3 et - 14
R : 4 corps		13,34 %	- 2
		21,06 %	- 3
		100 %	- 10 et - 2
		85,72 %	- 9

Carl PINCEMIN

DBM

	Montés	Navals	Piétons
Eléphants	5	3	4
Chevaliers	4	4	3
Sacrifiables	4	4	4
Cavalerie	3	3	3
Cavalerie Légère	2	2	2
Lances	4	4	4
Lames	3	4	5
Piques	4	4	3
Guerriers	2	3	3
Auxiliaires	2	3	3
Archers	4	3	2
Psiloi	2	2	2
Artillerie	4	4	4
Engins	4	4	3
Hordes	2	2	2
Naval vide	1	1	1
Naval	3	3	3
Bagage	1	1	1

	Routes	Dégagée	Accidentée	Difficile
Eléphants	200	150	150	100
Chevaliers	200	150	150	100
Sacrifiables	200	200	150	100
Cavalerie	200	200	150	100
Cavalerie Légère	250	250	200	100
Lances	200	100	100	100
Lames	200	100	100	100
Piques	200	100	100	100
Guerriers	200	100	100	100
Auxiliaires	200	150	150	150
Archers	200	150	150	150
Psiloi	200	150	150	150
Artillerie	150	100	100	100
Engins	150	100	100	100
Hordes	200	150	150	150
Naval vide				
Naval				
Bagage	150	100	100	100

F : + 50

GUET APENS

GUET APENS est un jeu de Jean-Jacques Petit distribué par Jeux Descartes, qui est paru en boutiques en 1988.

Jean-Jacques Petit est une figure connue du jeu d'histoire français. Il est l'auteur de jeux tels que "Fleurus", "Valmy", "La Bataille de la Marne 1914", "2° DB Normandie", "2° DB Paris", "Friedland", "Les Aigles" en collaboration avec Jean-Michel Hautefort et d'encarts dans le regretté *Jeux et Stratégie* (Campagne de Russie N° 21, La Guerre de Vendée N° 25, Aboukir N° 28) et dans *Casus Belli* (Medellan N° 13, Spicheren N° 15, Garigliano N° 17, Medina de Rio Seco N° 19, 1914 (I) N° 21, 1914 (II) N° 22, 1812 N° 30, Objectif Berlin N° 36, Les Arapiles 1812 N° 41).

1 - A qui s'adresse ce jeu ?

A tous ceux qui aiment le Moyen Age et plus particulièrement, l'époque comprise entre 1180 et 1314.

2 - Composition de la boîte :

La boîte contient des figurines en carton accompagnées de leur socle, des listes de prénoms médiévaux pour personnaliser les figurines, des éléments de décor en carton, un livret de règle et un livret de scénarios.

Les figurines de la boîte peuvent être remplacées par des 25 mm en plomb si vous en possédez.

Les décors sont en 3 dimensions sauf pour les reliefs.

1 cm sur la table équivaut à 1 m sur le terrain et un tour de jeu

représente une demie-minute de temps réel au moment de l'action.

3 - La Règle :

On choisit chaque personnage de sa troupe comme on crée un personnage au jeu de rôle avec les compétences suivantes : Agilité, Adresse, Courage, Force, Résistance. Chaque caractéristique a une valeur entre 4 et 19.

Tous les personnages ont à la base 5 points de vie auquel s'ajoute 1 point supplémentaire par tranche de 2 points de résistance au dessus de 7. Les points de vie interfèrent sur les compétences des personnages. A chaque fois qu'ils perdent un quart de leurs points de vie initiaux, ils perdent également un quart des points de leurs caractéristiques.

Les obstacles sont classés en 3 catégories : Léger, Moyen, Important.

Le tour de jeu est composé de séquences simultanées pour les 2 joueurs et se découpent de la façon suivante :

Mouvement obligatoire (conséquence du test de moral), mouvement (charge et normal), tir, mouvement (charge et normal), tir, combat (charge, initiative corps à corps), test moral.

Pour le mouvement toutes les options sont prévues, même le ramper. Les personnages, pour se déplacer ont tous 6 cm de mouvement (marche au pas) mais peuvent augmenter leur vitesse en ajoutant leur agilité convertie en cm (exemple : 15 d'agilité donne 15 cm ce qui implique que ce

personnage pourra faire 21 cm au pas de course). Chaque obstacle a une valeur en cm. On prend donc le mouvement du personnage auquel on déduit cette valeur (21 cm de mouvement - 4 cm de haie = 17 cm de mouvement pour le personnage).

La charge ne peut être effectuée que par un cavalier contre un cavalier. On peut effectuer des contre-charges. Seul regret, il n'est pas possible d'entreprendre une charge de cavalerie contre de l'infanterie.

Tous les tirs se font à vue sur un personnage ou sur un groupe. Comme dans beaucoup de jeux, l'arbalétrier ne peut décocher un carreau qu'une fois sur 2. Archers et Arbalétriers ont un stock limité de munitions. Le mouvement des tireurs est pris en compte lors du tir.

Lors du combat, 2 paramètres sont à considérer : la charge et le corps à corps.

Pour la charge, l'auteur fait comme si le cavalier se trouvait au tournoi avec possibilité de combattre à plusieurs, de briser sa lance et d'en changer, et désarçonner.

Pour faire un corps à corps, les personnages doivent être socle contre socle. Un fantassin aura donc un maximum de 4 adversaires et un cavalier un maximum de 6. On peut refuser le combat et fuir. Un corps à corps peut durer plusieurs tours et s'arrêter quand l'on veut. Les combats ne sont pas simultanés et les points de vie sont déduits immédiatement.

Afin de déterminer qui frappe en premier, on tire l'initiative qui s'obtient de la façon suivante : on additionne l'agilité et le courage et le résultat d'un dé 4. Le personnage qui obtient le plus grand nombre joue en premier.

De plus, à chaque tour, on ne frappe qu'un adversaire même si plusieurs vous attaquent. Il est à noter qu'une possibilité de parade est prise en compte.

Pour résoudre le corps à corps, on ajoute la force et l'adresse du personnage auquel on retire l'agilité de son adversaire et les facteurs tactiques (abris, parade, etc.) et on lance un dé 20. Puis, on lance un nouveau dé suivant l'arme que le personnage possède (exemple : gourdin : 1 dé 4 ; fléau : 1 dé 8) réduit par la cote de mailles.

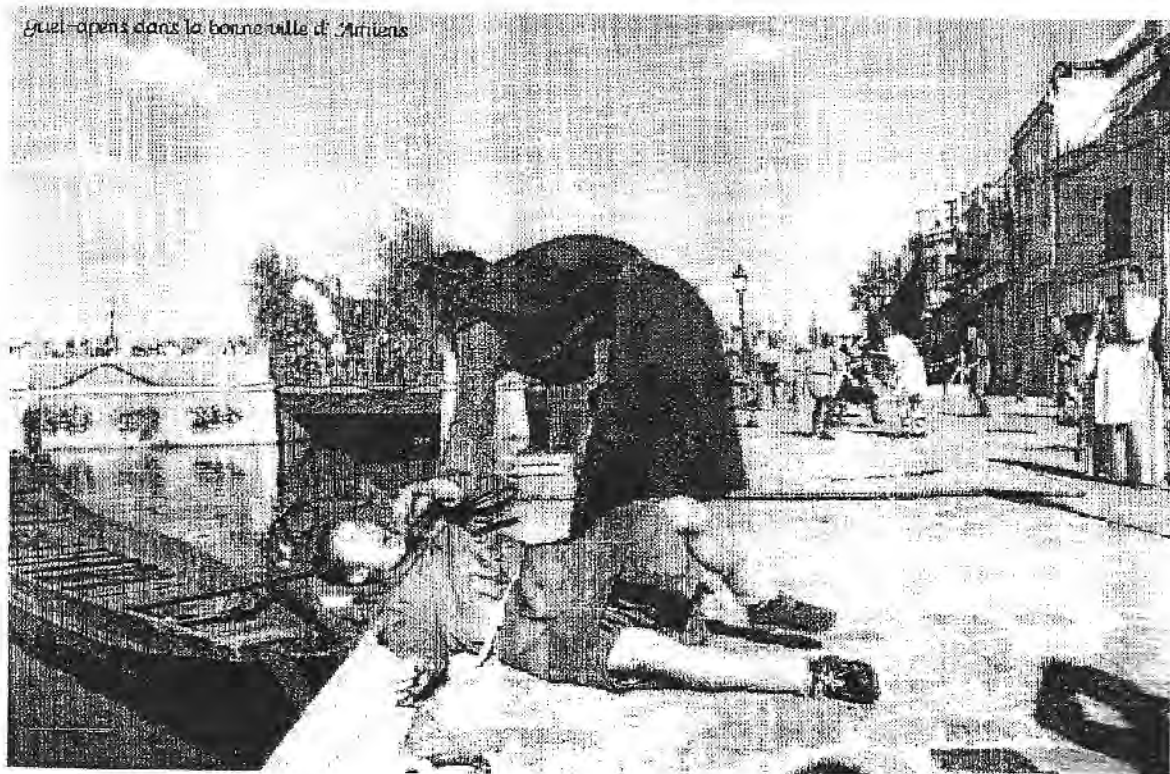
Quatre tests de moral sont possibles pour un personnage : quand il arrive à la moitié de ses points de vie de départ, quand son baron ou son chef est tué ou évanoui et qu'il se trouve à moins de 25 cm

personnage et visible de celui-ci, quand il est au corps à corps contre 3 adversaires ou plus, quand le baron ou son chef ou un chevalier ami intervient. Les 2 premiers tests ne se font qu'une fois au cours de la partie par contre les 2 autres interviennent dès que l'événement se produit. On lance un dé 4 puis, comme pour les jeux avec figurines, on ajoute ou retranche un facteur d'environnement. Si le personnage réussit son test, rien ne se passe, s'il rate, il fuit ou est pris de panique.

On peut jouer en campagne car la capture d'un personnage ou d'un cheval ainsi que l'obtention d'une reddition sont même prévus.

En conclusion, Guet Apens est un excellent jeu qui se trouve entre le wargame avec figurines et le jeu de rôle qui ne met en scène qu'un petit nombre de combattants (un grand nombre de personnages devient rapidement fastidieux à gérer. Mais si vous avez le temps et la patience...). Mon seul regret, et vous devez l'avoir remarqué, est de ne pouvoir faire des charges de cavalerie contre de la piétaille et de piétailles contre piétailles.

Hervé DELATTRE



LA RECONSTITUTION HISTORIQUE. L'histoire sous les feux de la rampe.

Un cri s'élève dans la foule, les badauds s'écartent et une trentaine d'hommes surgissent, rugissent et entrent dans la bataille. Les épées résonnent, tranchent et pourfendent. Les soldats tombent foudroyés, les corps jonchent le sol. Les vainqueurs, hébétés, épuisés poussent un dernier cri, ils ont remporté le combat. Le silence fait écho à la fureur de la bataille, puis un tonnerre d'applaudissements salue la performance des comédiens cascadeurs. Le spectacle est terminé. Amiens, en ce jour de Septembre 1995, vient de revivre l'assaut que Louis VI le Gros, blessé remporta en ces lieux en 1130. L'histoire est dans la rue pour le plaisir des petits et des grands.

Qui n'a pas rêvé d'entreprendre un voyage dans le temps pour voir comment c'était avant...? Certains d'entre nous ont transposé leur rêve dans la réalité et aujourd'hui, ils prennent le train de l'Histoire pour revivre leur passé comme acteur, le train de la Reconstitution Historique.

Mais pour que le voyage soit réussi, il est nécessaire de respecter quelques règles fondamentales. D'abord il faut choisir un lieu, riche de l'Histoire de notre pays. Ensuite, il s'agit de retenir une époque, de préférence en rapport avec le patrimoine susnommé. Enfin, vient le tour des recherches sur le site.

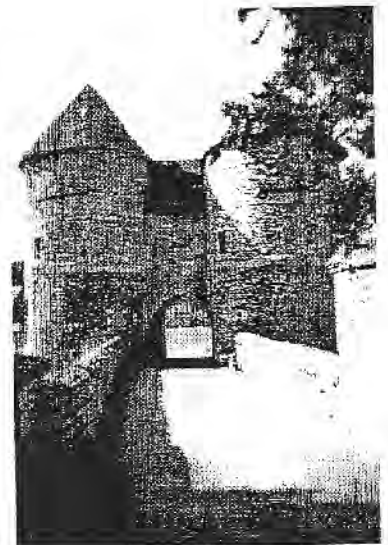
Harcourt et son château, dont les fondations remontent au XIème siècle est un exemple de qualité. Choisissons une période de l'Histoire. Pourquoi pas la Guerre de Cent ans qui fit des ravages dans ces contrées ? Lançons nos fins limiers

sur les traces du passé, ils aiment la fréquentation des vieux livres et ils vont nous trouver quelque chose à nous mettre sous la dent. Justement, le regard étincelant, les cheveux blanchis par la poussière des archives oubliées du canton, ils nous livrent les plus petits détails de l'exécution du Comte d'Harcourt en 1356. Les préparatifs du voyage sont bien avancés. Il ne reste plus qu'à fabriquer les costumes «sous le regard, oh ! combien critique, de nos chercheurs», préparer les armes et mettre en place notre projet pour redonner à cette tranche de vie son authenticité et son atmosphère d'alors. Le scénariste nous entraîne durement au combat, les dialogues sont travaillés pour leur rendre toute leur saveur, les costumes sont vieillissés, usés et malmenés et les armes sont briquées. Tout est enfin prêt, le voyage peut commencer. Alors les comédiens cascadeurs entrent en scène et emmènent avec eux la centaine (ou plus) de passagers venue, le temps d'un spectacle, faire un saut dans le passé de sa ville, de son pays, un retour dans son Histoire. Ne dit-on pas que l'Histoire est un éternel recommencement et que connaître son passé c'est anticiper son avenir et comprendre son présent ?

Des troupes de Reconstitutions Historiques dignes de ce nom, il y en a peu. Mais celles qui méritent ce titre livrent au public de véritables morceaux de leur passé, des événements réels qui ont un lien affectif avec le site choisi et dont les moindres détails de faits, de langage, de costumes,

d'armement et de style de combat sont travaillés avec soin, le plus souvent par des professionnels ou des amateurs de talent. A cela s'ajoute la sincérité et la passion des acteurs qui divertissent aussi bien qu'ils enseignent un public toujours plus désireux de replonger dans ses racines.

Anne DELATTRE



Domaine d'Harcourt (27)
Reconstitutions Historiques de
l'Epée d'Aymeric : Juillet et Août
1997.

LORD OF REALM II

Oyez ! Oyez ! Braves gens. Voici donc arrivé au sein de nos micros, un jeu, mais quel jeu ! Une simulation stratégique purement médiévale et ce de A à Z. Et oui ! elle est enfin là.

Mais, on tambourine à ma porte. «Entrez je vous prie. Guillemont, mon brave, que m'apportes-tu comme bonne nouvelle. Pardon... Comment ? Le village de Malfroid se révolte, Sir Marla me déclare la guerre et assiège Campaville, la production d'armes est à zéro et un de mes champs est détruit par la sécheresse. Cela ne va pas se passer ainsi. Que l'on dépêche mes meilleurs messagers, que cinquante de mes hommes se rendent au village pour réduire cette révolte à néant. Deux cent autres iront à Campaville, reprendre ce qui m'appartient et comme cela ne risque pas d'être sans dégâts. Engageons cent jeunes agents qui gonfleront encore mon armée. Ah ! oui ! pour la production d'armes, envoyez la moitié des paysans récolter la matière première. Un quart fabriquera des armes et un autre s'occupera du bétail.»

«Maintenant allons voir le marchand pour acheter de la bière pour satisfaire la populace et quelques graines, l'hiver approche, il va falloir ensemençer.»

«Voici donc mes instructions et ne restez pas planté ainsi ou je vous fait fouetter»

«Ah franchement, quel époque !!»

A quelque chose près, c'est la situation dans laquelle vous pourriez vous trouver au sein de Lord of Realm II. Dans ce jeu, vous incarnez un seigneur, riche, en soif de conquête ; mais au démarrage, votre château se résume à une simple palissade en bois et la région est peuplée d'une centaine d'habitants. Ce sera à vous de faire croître votre région en gérant le peuple pour qu'il produise des matières premières, des armes et de la nourriture. Il vous faudra constituer différentes armées pour défendre votre château ainsi que votre territoire et en conquérir de nouveaux.

Les combats peuvent alors se résoudre de deux manières : soit l'ordinateur fait tout, soit c'est vous. Dans ce cas, une carte tactique apparaît et vous avez la responsabilité de celle-ci pour bien ordonner car dès que l'action commence, vos hommes, fébriles, se postent, chargent et donner un commandement devient alors fastidieux.

Il faut préciser que tous les combats se passent en

temps réel, une difficulté qui rend ce jeu encore plus passionnant.

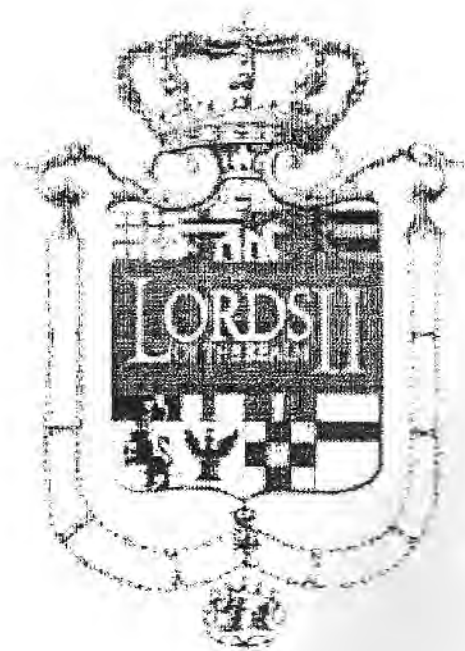
Pour les sièges, pensez à prendre avec vous un bon bélier, cela est plus pratique pour les démolitions de portes.

Ce jeu comporte plusieurs scénarios allant de un à quatre adversaires dans des cartes du monde réel ou à formes géométriques.

Et si cela ne vous satisfait point, il ne tient qu'à vous de vous connecter (Réseau Internet, etc...)

Alors, le Bouffon vous souhaite bon courage et bon amusement...

Sylvain FAHY dit le Bouffon



LES CROISADES

«L'HISTOIRE», Points Histoire, 1988, 286 pages.

L'aventure des Croisades en Terre Sainte est l'un des épisodes les plus marquants de l'époque médiévale. Plusieurs éditeurs de wargames se sont attachés au sujet avec un bonheur inégal. De nombreux livres, plus ou moins sérieux, traitent également de la question.

Vous trouverez rassemblés dans l'ouvrage ici présenté les articles d'abord parus dans un numéro spécial de la revue *L'histoire*.

Ces articles, qui abordent tous les aspects de ce qui fut un des "dramas majeurs du Moyen-Age", sont tous l'oeuvre de spécialistes universitaires reconnus.

Chaque étude est accompagnée d'une bibliographie permettant au lecteur désireux d'en savoir plus de trouver de nouvelles sources d'information.

De plus, l'ouvrage s'achève par une série d'annexes : des cartes, une chronologie, des documents, une bibliographie générale et un indispensable index.

Les 19 articles présentés sont regroupés au sein de 3 grands thèmes: "I l'aventure des croisés", "II la guerre sainte", "III Orient-Occident: le grand choc."

Les wargameurs trouveront plus spécialement leur bonheur dans la troisième partie de l'ouvrage. En effet, les contributions de Michel BALARD et de Jean RICHARD traitent spécifiquement des aspects stratégiques et tactiques de la question.

Dans un article intitulé "Des châteaux forts en Palestine", Michel BALARD fait un tour d'horizon des forces et des faiblesses militaires des états croisés.

L'organisation des armées chrétiennes de Terre Sainte est ici détaillée et l'on découvre que, mis à part les ordres militaires, ces armées manquent cruellement d'effectifs permanents. En face, les musulmans disposent de troupes moins homogènes mais beaucoup plus nombreuses. "Cette disproportion [...] peut expliquer la différence d'organisation militaire d'un camp à l'autre."

Ainsi que l'écrit Michel BALARD, "les chefs francs ont compris qu'il importe de tenir les châteaux et les villes fortifiées". Les croisés ont donc établi tout un réseau défensif à leurs frontières. M. BALARD détaille les modalités de la mise en place de ce système de défense et étudie les divers types de fortification utilisés. Bref, un article fort complet!

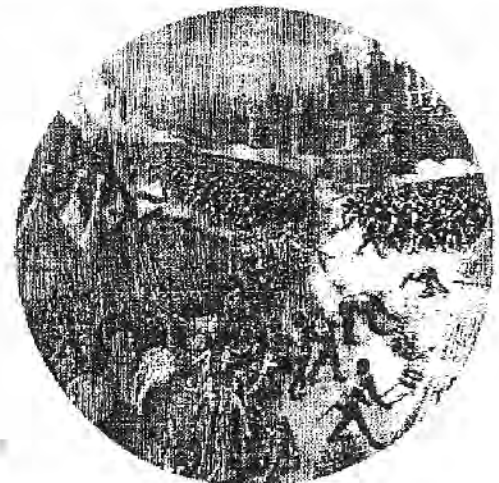
C'est à la bataille d'Hattin (1187), défaite majeure du roi de Jérusalem face à Saladin, que s'attache Jean RICHARD. Cet affrontement eut lieu alors que le rapport de force n'était pas favorable aux croisés. Pourtant, le lecteur découvre que les barons francs de Palestine portent largement la responsabilité du déclenchement du conflit.

L'étude de la bataille elle-même montre comment Saladin sut au mieux profiter des opportunités du terrain et des conditions climatiques pour optimiser l'efficacité d'une armée mobile face à des occidentaux lourdement armés.

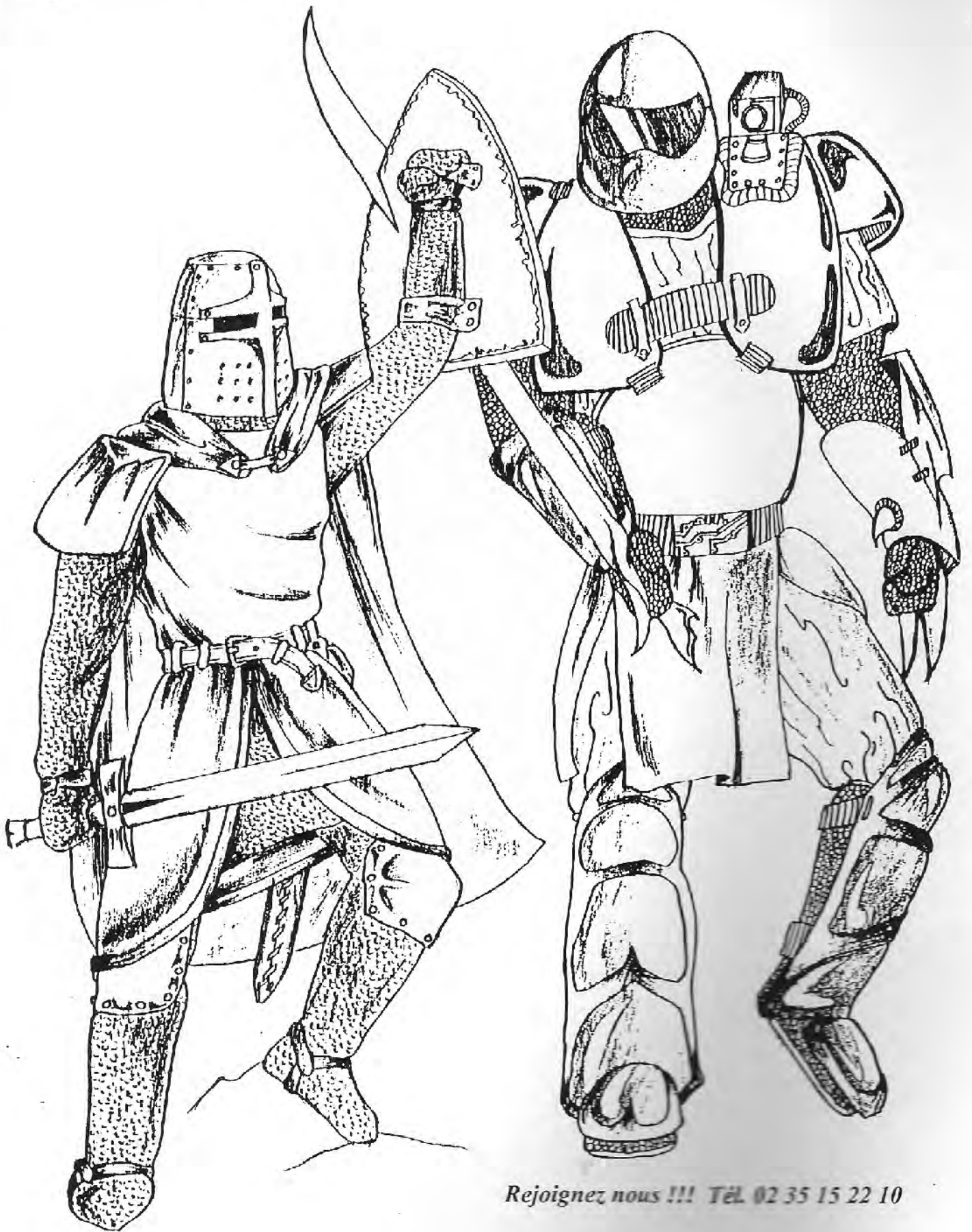
A l'issue de son écrasante victoire, Saladin mène une "campagne spectaculaire" au cours de laquelle plus de cinquante forteresses tombent en son pouvoir. Cependant, J. RICHARD note que le sultan commisit plusieurs erreurs qui permirent aux croisés d'entamer une "reconquête partielle du royaume latin".

L'article s'achève par un développement montrant comment la victoire apporta à Saladin un prestige considérable chez les musulmans et, paradoxalement, plus encore chez ses adversaires chrétiens. A la fin du Moyen-Age, certaines grandes familles occidentales donnèrent même le nom du sultan ayyoubide à leurs rejetons!

Christian DELABOS



L'épée d'Ayméric



Rejoignez nous !!! Tél. 02 35 15 22 10

L' AIGLE ROUENNAIS

CLUB DE JEUX D'HISTOIRE AVEC FIGURINES

VOUS PROPOSE DE VENIR NOUS REJOINDRE
POUR JOUER A :

" L' Epopée "

Règle Napoléonienne 25 mm.

" De Bellis Multitudinis "

Règle Antique-Médiévale 15 mm.

" Wooden Ships "

combats navals napoléoniens.

Jeux de Rôles.

Jeux de société.

Débutants bienvenus et prêt d'armée assuré

TOUS LES VENDREDIS
A PARTIR DE 20 H 30
A CENTRE A. MALRAUX
ROUEN LA GRAND-MARE

GRATUIT !

Contacts : M. PERCHE Olivier ou M. FOLDRIN Jean-Pascal
35.73.50.16 35.59.08.80.