

Le fanzine de l'épopée médiévale.

# CLAYMORE

aides de jeu

et

scénarios

pour

CRY HAVOC,

siège,

croisades,

VIKINGS

dragon noir.

par

Hervé TARDI



N°5 : Janvier Juin 1994  
ISSN 1169-4831

Prix en boutique: 20 F.

# EDITO

« Nouvelles ont couru en France par  
mains lieux que j'estoye mort; »

(Charles d'Orléans, 1394-1465)

Rassurez-vous, gentils seigneurs, il n'en est rien !

Certes d'aucun ont pu s'irriter du retard mis par la parution de ce cinquième numéro de CLAYMORE, nous nous en excusons : le lapin blanc avait jeté sa malédiction sur nous, mais nous l'avons finalement rattrapé et mangé !

Ce numéro est encore l'oeuvre d'un talentueux soliste : Hervé TARDY.

Notre nouvel auteur vous propose toute une campagne sur le thème de Robin des Bois et une impressionnante série de règles optionnelles pour l'appuyer.

Sachez encore que pour jouer cette campagne, il vous faudra disposer des boites CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES, KRAK DES TEMPLIERS, CITE MEDIEVALE FORTIFIEE, DRAGON NOIR, VIKINGS et de la carte supplémentaire Foret.

Tout étant dit, je vous laisse car le lièvre de juillet-décembre vient de prendre le départ et j'aimerais le rattraper avant l'année 1995 !

# SOMMAIRE

## \* Scénarios

<b>Campagne Robin des bois</b>	pgs 5 à 13
- Bienvenue sheriff	page 5
- La surprise du prévot	page 6
- il faut trouver frère Erwan	page 7
- L'envoyé du Roi Richard	page 8
- Combattre ou mourrir	page 9
- La fin des Outlaws	page 10
- Le bourreau de Nottingham	page 11
- Le convoi de la dernière chance	page 12
- L'assaut final	page 13

## \* Aides de jeu

### **Montjoie, extension pour CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES ET VIKINGS**

	pgs 15 À 25
- Le temps	page 15
- Les arbres	Pge 15
- Les murets	Pge 17
- Les terrasses	Pge 17
- Les chariots	Pge 18
- Les sapes	Pge 18
- Les jets de pierre	Pge 20
- Les grappins	Pge 20
- Les épieux	Pge 21
- Tirs accélérés d'arbalète	Pge 22
- Les coupe-jarrets	Pge 22
- Personnages agenouillés	Pge 23
- Refus de combat	Pge 24



MEDIEVAL DIOCESES

Carte tirée de A. L. POOLE, From Domesday Book to Magna Carta, Oxford History of England, Oxford, 1958 (2nde éd.), p. 168.

## Scénario Cry Havoc n°1

# Bienvenue, Sheriff !

## 1 - L'histoire

Sir Gilbert, dernier rejeton d'une famille obscure du Poitou, a trouvé refuge auprès du Prince Jean en Angleterre. Leur similitude de condition ainsi que leur avidité à vite permis à ces deux coquins de faire cause commune. Souhaitant ardemment un fief qu'il puisse pressurer à sa guise, Gilbert s'est proposé pour prendre la direction du comté de Nottingham, le dernier Shériff ayant lamentablement échoué à mater une bande d'outlaws menés par un certain Laberne, archer hors pair à ce qu'il paraît. N'ayant rien à lui refuser, le Prince Jean s'est empressé de lui remettre les titres de sa charge et, lui confiant une escorte, l'a prié de partir sans tarder. Le moulin et la rivière passée, le voici sur ses terres. Plus que la forêt de Sherwood à traverser et le nouveau Shériff pourra prendre possession de sa bonne ville de Nottingham...

## 2 - Le champ d'action

11	6
10	12
5	7
La Forêt	Le Moulin
9	8

## 3 - Les forces en présence

L'escorte normande de Sir Gilbert :

Chevaliers	Sgts à cheval	Sgts à pied	Vouquiers	Piquiers
Sir Gilbert	Sir Roger	Sgt Wood	Jean	Ben
Sir Clugney	Sir Jacques	Sgt Amim	Robin	Wat Perkin

Les outlaws de Laberne :

Rebelles	Santiago	Archers	Paysans	Gam
Laberne	Simon	Gwyn	Wulf	Giles
Jon	Davrich	Myrlin	Salter	Smith
Barney	Rix	Ayiwin	Radut	Baker
				Gobin

## 4 - Placement initial

Les troupes de Sir Gilbert entrent par le côté 7 de la carte Le Moulin.

Les Outlaws sont tous à pied, cachés dans ou derrière les arbres. Le joueur Outlaws note sur une feuille les positions de départ de chaque personnage. Leur placement reste secret jusqu'au moment de leur première intervention.

Les troupes de Sir Gilbert jouent en premier.

## 5 - Condition de victoire

L'escorte de Sir Gilbert doit quitter la carte de Forêt par le côté 9 pour gagner :

- Chaque piéton quittant la forêt par ce côté marque 1 point;
- Chaque cavalier quittant la forêt par côté marque 2 points;
- Sir Gilbert quittant la forêt par ce côté marque 4 points.

Un personnage quittant le terrain par un des 3 côtés libres de la carte Le Moulin retranche un nombre équivalent de points.

L'escorte de Sir Gilbert est victorieuse si elle marque plus de 10 points.

La capture de Sir Gilbert entraîne la victoire immédiate des Outlaws. Passer dans ce cas au scénario 5.

La capture de Laberne entraîne la victoire immédiate des Normands. Passer dans ce cas au scénario 6.

## 6 - Règles spéciales

1 - Les règles additionnelles liées aux arbres doivent être utilisées.

2 - Laberne est le meilleur archer du royaume. Il bénéficie de ce fait d'un bonus permanent de (-3) au dé lorsqu'il tire sur une cible. Par ailleurs, il ne subit pas les effets des restrictions de mouvement dues à l'arc long.

3 - Laberne sait que la mort de Sir Gilbert entraînerait des représailles terribles sur le petit peuple. En conséquence, il a interdit à ses hommes de le tuer, mais plutôt de le capturer.

## Scénario Cry Havoc n°2

# La surprise du prévôt

## 1 - L'histoire

Avec l'arrivée de Sir Gilbert, c'est une pluie de taxes et d'impôts qui pleuvent sur le petit peuple de Nottingham. Ses prévôts sont partout, pressurant la population et leur prenant jusqu'au dernier poulet. Le plus rapace de ces prévôts s'appelle Léopold. Laberne vient d'apprendre que cet homme détestable est actuellement dans le village de Bournewich. Il part immédiatement avec sa petite troupe, bien décidé à lui jouer un tour à sa façon. Mais ce que le chef des outlaws ignore, c'est que Sir Gilbert utilise Léopold comme appât pour le capturer...

## 2 - Le champ d'action

4	8
3	1 7 5
Le Village	Le Moulin
2	6

Placer 4 maisons sur la carte Le Moulin entre la rivière et le côté 7 (bas) de la carte Le Moulin en laissant au moins une case entre chaque maison.

## 3 - Les forces en présence

La troupe de Sir Gilbert :

Chevaliers	Sgts à cheval	Piquiers	Vouquiers
Sir Gilbert Sir Clugney	Sir Thomas Sir Peter Sir Alain Sir Piers	Bertin Odo Perkin Hal Crispin	Jean Robin Tybalt Rees Guy

L'escorte de Léopold :

Hallebardiers	Divers
Hubert Geoffrey Wynken Ben	Léopold 1 chariot 1 boeuf

Les outlaws de Laberne :

Rebelles		Paysans		
Laberne	Santiago	Wulf	Gam	Cedric
Jon	Simon	Salter	Giles	Carpenter
Barney	Davrich	Radult	Smith	Farmer

## 4 - Placement initial

Léopold et ses gardes se placent dans la cour de la maison 4 :

Léopold devant le pas de la porte, 2 gardes en retrait de lui de part et d'autre, les 2 autres de part et d'autre de l'entrée de la cour dans la rue.

Le chariot est dans la rue, couvrant les cases marquées "The Street", le boeuf attelé en direction du sud.

Les paysans sont répartis dans le village entre les diverses maisons.

Laberne et ses hommes entrent par le côté 4 de la carte Le Village. Ils jouent les premiers.

Les hommes de Sir Gilbert apparaissent au 3ème tour de la manière suivante : pour chaque piéton, lancer 1D6, le chiffre indique la maison de laquelle sort le personnage (6 représente Le Moulin). Les cavaliers apparaissent du côté 4 de la carte Le Village (si résultat pair) ou 6 (si résultat impair).

## 5 - Règles spéciales

1 - Les règles additionnelles liées aux murets et au chariot s'appliquent ici.

2 - Si Léopold est capturé, il n'est pas possible d'attaquer un Outlaw adjacent à lui (en tant que serviteur dévoué de Sir Gilbert, sa vie est précieuse et les hommes d'armes éviteront d'attaquer ses gardiens de peur qu'il soit tué).

3 - Dès le début de l'engagement, les villageois prennent parti pour les hommes de Laberne.

## 6 - Condition de victoire

Les Outlaws de Laberne doivent s'échapper par la rivière et sortir du terrain par le côté 5 de la carte Le Moulin.

Chaque Outlaw qui réussit à s'échapper de cette manière marque 2 points.

La capture de Léopold rapporte 3 points.

La prise du chariot et sa sortie par le côté 5 rapporte 5 points.

Les Outlaws ont besoin de 15 points pour gagner.

# Il faut trouver Frère Erwan !

## 1 - L'histoire

Des bruits courent à Nottingham qu'un envoyé du Roi Richard pourrait arriver bientôt en Angleterre pour organiser la résistance au Prince Jean et pour préparer son retour. Nul ne sait où l'émissaire va débarquer, si ce n'est un moine cistercien qui s'est retiré à l'Abbaye de Wearmouth, près de l'embouchure de la rivière Humber. Apprenant la nouvelle, Laberne et ses hommes décident de partir au plus tôt pour Wearmouth pour protéger ce moine, Frère Erwan, des immanquables pressions que feront peser sur lui les sbires du Prince Jean pour où débarquera l'émissaire.

## 2 - Le champ d'action

1	1
4	2
La tour de guet	L'Abbaye
3	3

## 3 - Les forces en présence

Les sbires du prince Jean :

Chevaliers	Sgts à cheval	Sgts à pied	Hallebardes	Otto Frederick Ben Geoffrey Naymes
Sir Wulfric	Sir Thomas Sir Peter Sir William	Sgt Morgan Sgt Pugh	Watkin Wynken Tom	

Les outlaws de Laberne :    Les habitants de l'Abbaye :

Rebelles :	Paul Dill Evans Gustav Matt
Laberne Jon Barney Santiago Simon Davrich Rix	

Moines	Paysans	Arc courts
Zacharie Ernest Claude Geoffrey Engeram	Gawain Morris Dylan Jasper Ivor	Chretien Fletcher

## 4 - Placement initial

Les habitants de l'Abbaye sont placés n'importe où sur les 2 demi-cartes centrales.

Les sbires du Prince Jean entrent au premier tour par le côté 3 droit de la carte L'Abbaye.

A chaque tour de jeu des habitants de L'Abbaye, lancer 1D10. Laberne et ses hommes entrent en jeu sur un résultat 1,2 ou 3. Ils entrent par le côté 3 gauche de la carte Tour de Guet.

## 5 - Règles spéciales

1 - Pour capturer un moine, se reporter aux règles de Cry Havoc.

2 - Un moine est considéré sous la protection des hommes de Laberne quand il a réussi à se réfugier dans la tour de guet et que l'entrée est défendue par 2 outlaws.

3 - Frère Erwan peut être identifié : pour cela, lancer à chaque tour 1D10 pour tout moine capturé ou sous la protection des hommes de Laberne. Le premier à sortir un 0 est frère Erwan (les moines capturés sont testés les premiers).

4 - Il est possible de se barricader à l'intérieur de l'Abbaye.

## 6 - Conditions de victoire

L'objectif de chaque camp est de réussir à identifier et à sauver (ou capturer le cas échéant) Frère Erwan.

Si Frère Erwan n'est toujours pas identifié alors que chaque moine est soit capturé, protégé ou mort, on lance 1D10 pour chaque moine : celui qui obtient le résultat le plus élevé est Frère Erwan.

Laberne gagne s'il réussit à faire sortir Frère Erwan par le côté gauche de la carte Tour de guet.

Les sbires du Prince Jean gagnent s'il réussissent à faire sortir Frère Erwan par le côté droit de la carte l'Abbaye.

Si Frère Erwan est mort, il n'y a pas de vainqueur.

Nota : Le résultat de ce scénario influence directement le déroulement du suivant.

## Scénario Cry Havoc n°4

# L'envoyé du Roi Richard

## 1 - L'histoire

C'est à l'aube que l'émissaire du roi doit débarquer dans une petite crique non loin d'une église en ruines. L'envoyé n'est autre que Sir Roger, Sénéchal du Temple de Londres, qui a été capturé en même temps que Richard et qui, grâce à la fortune amassé par les Templiers a pu aisément payer sa rançon. Il a été convenu que Frère Erwan l'attendrait sur la berge et le conduirait en lieu sûr.

## 2 - Le champ d'action

		Le Prom. 2	1 L'Abbaye 3	2
4	1 La tour de Guet 3		12	
8	La croisée des chemins 7	6	11 La Forêt	9

Installer tout d'abord les 3 cartes L'Abbaye, La Forêt et La croisée des chemins comme indiqué.

Placer la Tour de Guet au dessus de la croisée des chemins jusqu'à recouvrir partiellement les cases Side 8 et Side 6.

Placer le Promontoire 2 au dessus de la Tour de Guet comme indiqué. Placer un terrain Arbre (3 cases) pour cacher la jointure au niveau du chiffre 3.

## 3 - Les forces en présence

Les renforts envoyés par le Prince Jean :      La garde côtière :

Chevaliers	Sgts à cheval	Hallebardes	Vouguiers	Sgt à pied	Arcs courts
Sir lacy Sir Clarence	Mortimer Fitzwaren Hughs	Fursa Bors Evans	Shawn Cliff Goderic	Martin Llewellyn	Renier Nicholas Ansel

L'escorte de l'envoyé :

Templiers :	Arbalétriers :
Roger Balian Dreux Gérard	Jordan Georges

Les partisans du roi :

Chevaliers	Sgts à cheval	Divers
Sir Richard Sir Gaston Sir Roland Sir Conrad	Baldiwin Guy	2 chevaux sellés

## 4 - Placement initial

La garde côtière est placée le long de la côte, à moins de 3 cases des talus.

1) Si lors du scénario précédent, Frère Erwan a été découvert par les sbires du prince Jean, les survivants sont placés également sur le terrain.

Les renforts envoyés par le Prince Jean apparaissent au 3ème tour par le bord 9 de la carte La Forêt.

Les survivants du groupe Laberne ainsi que les partisans du roi entrent par le bord 7 de la carte La croisée des chemins. Leur entrée est possible à partir du 3ème tour si le joueur Outlaws réussit un 1,2 ou 3 sur un jet de D10.

2) Si lors du scénario précédent, Frère Erwan a été découvert par les outlaws de Laberne, les survivants sont placés sur la carte La Forêt.

Les partisans du roi apparaissent au 3ème tour par le bord 7 de la carte La Croisée des chemins.

Les survivants du groupe de Sir Wulfric ainsi que les renforts envoyés par le Prince Jean entrent par le bord 9 de la carte Forêt. Leur entrée est possible à partir du 3ème tour si le joueur réussit un 1,2 ou 3 sur un jet de D10.

Sir Roger apparait avec son escorte sur une plage définie par un jet de D10 :

- de 1 à 3 : entrée par la plage de l'Abbaye;
- de 4 à 6 : entrée par la plage du promontoire;
- de 7 à 0 : entrée par la plage de la Tour de Guet.

Sir Roger joue le premier.

## 5 - règles spéciales

- L'église est en ruines : Placer 6 pions Eboulis au hasard sur les murs.
- un personnage en armure ne peut pas entrer sur une case mer.

## 6 - Conditions de victoire

Les ordres du Prince Jean sont très stricts : Il faut se débarrasser de ce gêneur ! Les troupes du prince félon gagnent donc dès que Sir Roger meurt.

Les outlaws et les partisans du roi gagnent s'ils parviennent à faire fuir Sir Roger par le bord 9 de la carte La Forêt



# Combattre ou mourir

## 1 - L'histoire

Les informations apportées par Sir Roger ont redonné espoir à tous ceux qui ne supportent plus le gouvernement tyrannique du Prince Jean. Une conjuration s'organise autour de Sir Gaston, comte de Gloucester, pour renverser le prince félon. Un rendez-vous secret des principaux chefs de la conjuration est prévu ce jour non loin de Norwich, sur la cote de l'East Anglia. Un traître a malheureusement tout dévoilé au prince Jean qui dépêche sur les lieux une cavalerie nombreuse pour arrêter les partisans de son frère. Laberne, qui était chargé d'assurer la sécurité de la rencontre, a juste le temps de les prévenir de l'arrivée imminente des hommes du prince. La défense s'organise fébrilement. Acculés le dos à la mer, les conjurés savent qu'ils n'ont pas d'autre alternative que de vaincre ou de mourir sur l'échafaud.

## 2 - Le champ d'action

	2		4		6
1		3	3	5	7
	La tour de Guet		L'arène		La Croisée des chemins
	4		2		8

La carte Croisée des chemins doit recouvrir l'Arène jusqu'aux cellules. 10 cases doivent rester visibles sur la nervure centrale.

Placer 1 arbre (7 cases) pour masquer le crâne et la barrière.

Placer 1 arbre (3 cases) pour masquer la jointure du talus côté 4; l'arbre doit être adjacent à celui situé sur la Croisée des Chemins.

## 3 - Les forces en présence

### Les troupes envoyées par le Prince Jean

Chevaliers		Sgts à cheval			
Sir Lacy Sir Clarence Sir Wulfic Sir Clugney	Sir Raymond Sir Walter	Mortimer Fitzwaren Hughes Alain	Roger William Peter Jaques	Thomas Piers John James	Gunter Baldwin Guy

### Les partisans du roi :

Templiers :	Chevaliers :
Roger Balian Dreux Gérard	Sir Richard Sir Gaston Sir Roland Sir Conrad

### Les Outlaws :

Les rebelles		Arcs longs	Paysans
Laberne Jon Barney Simon	Santiago Rix Davrich	Aylwin Myrlin Gwyn Mathew	Gobin Cedric Carpenter Baker

## 4 - Placement initial

Les paysans sont placés près des maisons. L'oppression du prince Jean leur pèse autant qu'aux barons et ils décident de se ranger spontanément du côté des partisans du bon roi Richard.

Les rebelles de Laberne sont placés sur le côté 2 de l'Arène, entre le talus et la colline.

Les archers sont placés en haut du talus de l'Arène ou sur la colline.

Les templiers et les chevaliers sont placés entre le talus de l'Arène et la plage.

Les cavaliers du Prince Jean entre au premier tour par le côté 7 de la Croisée des chemins. Ils jouent les premiers.

## 5 - Règles spéciales

- Les paysans doivent utiliser les règles liées aux coupe-jarrets.

## 6 - Conditions de victoire

Pour chaque chevalier ou templier tué ou fait prisonnier, le joueur représentant les troupes du prince Jean marque 2 points.

La capture ou la mort de Sir Gaston rapporte 4 points, celle de Laberne 2 points.

Il lui faut 14 points pour gagner.

Chaque cavalier tué rapporte 1 point aux partisans du Roi Richard.

Il leur faut 14 points pour gagner.

## La fin des outlaws

### 1 - L'histoire

Sir Gilbert vient enfin d'apprendre où se trouve le repaire de Laberne en forêt de Sherwood. Il décide de ne pas perdre de temps et prends la tête d'une petite troupe, bien décidé à en finir avec un hors la loi dont la popularité ne cesse de grandir. La route qui mène au camp de Laberne passe par un moulin à eau. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ce moulin a été choisi par un lieutenant de Laberne, Jon, pour conter fleurette à la fille d'un bourgeois de Nottingham.

### 2 - Le champ d'action

8 Le Moulin	9 La Forêt	4 L'Oasis
7            5	12           10	3            1
6	11	2

Rajouter sur la carte Oasis les éléments de terrain suivant

- Côté 3 : 3 arbres (3 cases) et 2 arbres ( 7 cases alternés en commençant à 3 cases du bord supérieur.  
Chaque arbre est espacé du suivant de 2 cases.
- 1 maison (5 cases) entre le point d'eau et la colline.
- 1 maison (4 cases) entre le point d'eau et le côté 1, rangs P et Q.
- 1 maison (4 cases) entre le point d'eau et le nom Watering Hole
- 1 arbre (3 cases) au dessus du nom Side 2.

### 3 - Les forces en présence

La troupe de Sir Gilbert :

Chevaliers	Sgts à cheval	Hallebardes	Frederick Otto Tom Wynken Watkin	Arbalétriers
Sir Gilbert Sir Clarence Sir Clugney	John James Alain	Naymes Geoffrey Ben		Denys Giles

Les outlaws :

Rebelles	Simon Santiago Barney	Piquiers	Arcs longs	Divers	Paysans
Laberne Jon Rix Davrich		Hayden Arnold Byrn Stori	Mathew Gwyn Myrlin Idris	Audrey	David Harry Jasper Roger

### 4 - Placement initial

Jon et Audrey sont placé dans le mouli; Hayden qui fait le guet est sur le pas de la porte.

Les troupes de Sir Gilbert entre par le côté 7 de la carte Le Moulin.

Les archers Outlaws sont placés en guetteurs dans les arbres de la carte Forêt.

Les autres outlaws sont placés sur la carte Oasis. Les rebelles sont à pied, leurs chevaux étant rassemblés au bord du trou d'eau, côté 1.

Sir Gilbert joue en premier.

### 5 - Règles spéciales

1 - Les Outlaws sur la carte L'Oasis ne peuvent pas bouger tant que l'alerte n'est pas donnée. On les considèrera alertés quand un des personnages amis situé sur une des 2 autres cartes aura eu dans son champ de vision les troupes ennemies et sera entré sur une case contigè à Laberne.

2 - Les règles avancées concernant les arbres et les coupe-jarrets peuvent être utilisées ici.

### 6 - Condition de victoire

Pour chaque outlaws tué ou capturé, le joueur représentant Sit Gilbert marque 1 point.

La mort ou la capture de Laberne rapporte 5 points.

Sir Gilbert a besoin de 15 points pour gagner.

La mort ou la capture d'un cavalier de l'escorte de Sir Gilbert rapporte 3 points.

Lamort ou la capture de Sir Gilbert rapporte 5 points.

La fuite d'un outlaws par le côté 1 de la carte l'Oasis rapporte 1 point.

Laberne a besoin de 25 points pour gagner.

La capture d'un homme de Laberne est comptabilisée quand le personnage capturé a franchi la rivière.

La capture d'un cavalier de l'escorte est comptabilisée quand le personnage capturé est sorti de la carte l'Oasis par le côté 1.

## L'assaut final

### 1 - L'histoire

Dès le lendemain de la tentative de Laberne, le Prince Jean passe à l'attaque. Tous ses espoirs reposent sur une tour de siège qu'il a faite construire au cours de la semaine écoulée. Derrière les remparts, les assiégés voient avec effroi cette lourde masse approcher inexorablement. Cette fois-ci, il faudra vaincre ou mourir, les réserves en nourriture ne permettant pas de tenir le siège plus longtemps.

### 2 - Le champ d'action

C1	D	5	7
			6 La Croisée des chemins
Le Krak des Templiers			
C2	B	A2	3
			2 L'oasis
			1

Seules les parties gauche des cartes La croisée des chemins et L'oasis sont utilisées.

### 3- Les forces en présence

#### Les troupes du Prince Jean :

Les survivants du scénario précédent plus :

Chevaliers	Sgts	Hallebardies	Arc courts	Piquiers	Vouquiers
Sir Gilbert	Peter Alain	Ben Geoffrey	Fletcher Chretien	Wat Ben	Guy Rees
2 échelles 4 écrans 1 tour	William John Roger	Naymes	Bowyer Mathias	Mark	Robin Jean Tybalt

#### Les partisans de Richard :

Les Outlaws survivants ayant réussi à passer les lignes ennemies plus :

Templiers		Chevaliers	Arbalétriers	Divers
Roger Raoul Dreux Balian	Mathew Gerard Amalric Michael	Sir Walter Sir Conrad Sir Gaston Sir Richard Sir Roland	Gille Henry Aubrey Arnold	4 barils

### 4 - Placement initial

Les troupes du Prince Jean sont placées sur les cartes La croisée des chemins et L'Oasis.

La tour de siège est placée dans le coin supérieur droit le La croisée des chemins, en direction du grand rempart arrondi.

Les Outlaws survivants et les partisans de Richard sont répartis dans la forteresse. Aucune section de rempart ne doit comporter plus de 5 personnages. Les barils doivent être installés sur 4 remparts différents.

Les troupes du Prince Jean jouent les premiers.

### 5 - Règles spéciales

1 - Les règles avancées liées à la tour de siège s'appliquent ici.

2 - Le niveau de rationnement des partisans de Richard dépend du nombre de mules qui ont réussi à franchir les lignes ennemies :

5 ou 6 mules : pas de rationnement

3 ou 4 mules : demi-rations

0,1 ou 2 mules : quart de ration.

Les effets du rationnement sont ceux décrits au paragraphe 2.65 des règles de croisades.

Les Outlaws participant à la défense ne subissent pas les effets du rationnement.

3 - Les survivants du scénario précédent qui avaient été blessés n'ont pas eu le temps de récupérer de leurs blessures. Ils combattent donc dans leur état "blessé".

### 6 - Conditions de victoire

La lutte sera sans merci :

Pour chaque chevalier tué, le joueur représentant le Prince Jean marque 2 points.

Sir Gaston est le chef des partisans. Sa mort rapporte 5 points.

La mort de Laberne rapporte 3 points.

Les troupes du Prince Jean gagnent dès qu'elles totalisent 25 points.

Pour chaque homme de troupe tué, le joueur représentant les partisans marque 1 point.

Pour chaque chevalier ou sergent à cheval tué, il marque 2 points

L'assaut est mené par Sir Gilbert. Sa mort rapporte 4 points.

Les partisans gagnent dès qu'ils totalisent 30 points.

## Le convoi de la dernière chance

### 1 - L'histoire

Le prince Jean est bien décidé à en finir avec les partisans de Richard. Ayant appris que les principaux barons fidèles à Richard s'étaient réunis au château de Brentwood, il a mobilisé ses troupes pour assiéger la place. Le blocus de Brentwood dure depuis deux mois déjà et les assiégés n'en peuvent plus. Pour leur venir en aide, Laberne s'est chargé de leur faire parvenir un convoi de ravitaillement en traversant les lignes ennemies de nuit.

### 2 - Le champ d'action

4	C	6
3	B	5
1	D	7
L'Oliveraie	Le camp	Le Moulin
2	A	8

Placez 3 pions Feu dans le camp.

### 3 - Les forces en présence

#### Les troupes du Prince Jean :

Chevaliers	Sgts à cheval	Hallebardes	Arbalétriers	Piquiers	Sgts à pied
Sir Clarence Sir Lacy Sir Wulfric Sir Clugney	Thomas Piers Gunter James Jacques	Frederick Watkin Tom Otto Hubert Wynken	Gaston Forester Bertrand Roland	Perkin Crispin Odo Hal Bertin	A'Wood Martin Arnim

#### Les Outlaws :

Rebelles	Simon Santiago	Arcs longs	Owen Dylan	Divers
Laberne Jon Rix Davrich	Barney	Mathew Gwyn Myrlin Idris	Aylwin	6 mules

### 4 - Placement initial

Les troupes du Prince Jean sont placées dans le camp. 10 soldats font le guet dans les tranchées, les autres sont endormis (retournez les pions côté Stunet placez les dans les tentes ou à côté des feux). Les outlaws entrent par le côté 4 de la carte l'Oliveraie. Les outlaws jouent les premiers.

### 5 - Règles spéciales

- 1 - Les mules ont un potentiel de déplacement de 10 cases par tour.
- 2 - L'action se déroule de nuit. Appliquez les règles avancées liées à l'obscurité.
- 3 - La nuit est totalement calme. En conséquence, le moindre bruit fait par la troupe de Laberne peut suffire à donner l'alerte. Chaque fois qu'un personnage est déplacé, lancer 1D10 : un résultat 0 signifie qu'il a fait craquer une brindille et qu'un guetteur l'a entendu. Lancer 2 fois le dé pour les personnage à cheval (le cavalier et sa monture). Pour les mules, ajoutez un malus de + 1 au résultat car elles ne sont pas familières des tactiques commando.
- 4 - Les personnages endormis ne peuvent se lever qu'1 tour après que l'alerte ait été donnée. Un guetteur alertera le camp dès qu'un Outlaw ou une mule sera visible ou aura fait du bruit.

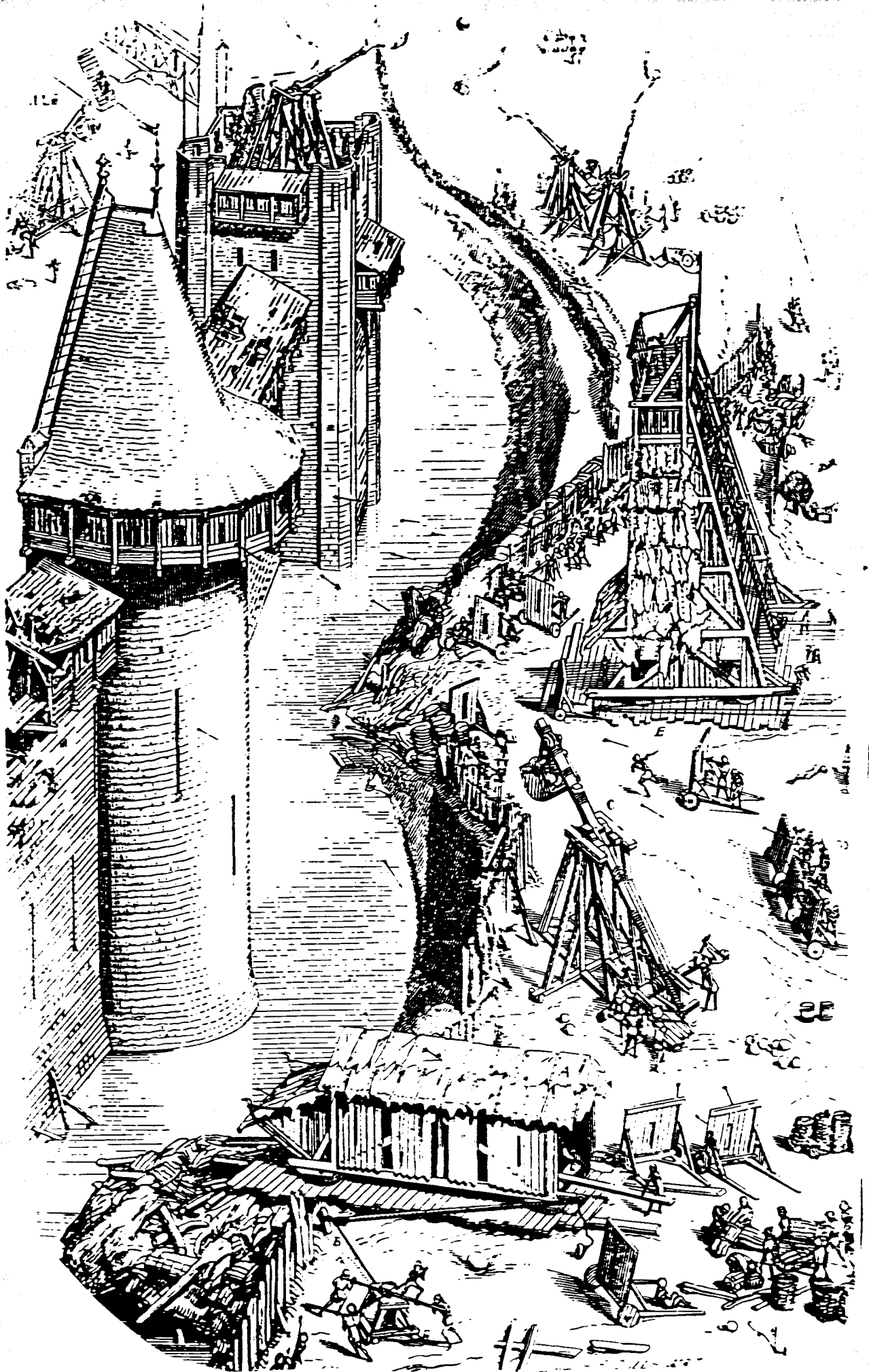
### 6 Conditions de victoire

Les outlaws doivent sortir un maximum de mules par le côté 7 de la carte Le Moulin.

Si 5 ou 6 mules sont ainsi sorties, les Outlaws gagnent.

Si 3 ou 4 mules sont sorties, c'est un match nul.

Si 1 ou 2 mules sont sorties, c'est une victoire pour les troupes du Prince Jean.



# MONTJOIE

## Extension pour CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES ET VIKING

Cet ensemble de règles additionnelles pour les jeux de la série CRY-HAVOC permet d'enrichir les possibilités tactiques du jeu. J'espère que vous aurez autant de plaisir à les utiliser que j'en ai eu à les concevoir. Je remercie Errol Flynn et Jean Marais pour leur contribution précieuse.

### ELEMENTS TACTIQUES

Cette partie propose des règles additionnelles ou des modifications permettant de varier l'utilisation des terrains proposés sur les différentes cartes; ce qui enrichit notablement les possibilités tactiques du jeu.

#### 1 - LE TEMPS

L'influence de la météorologie sur les combats n'est pas à négliger. Combien de sorties de places fortes assiégées ont-elles réussies par temps de brouillard à cause du manque de visibilité; combien de batailles ont-elles été perdues à cause des limitations de mouvements tactiques dues à la pluie; etc...

Les facteurs tactiques ci-dessous donnent quelques règles simples pour simuler la plupart des conditions météo rencontrées en Europe ou en Terre Sainte (neige comprise, du moins dans les chaînes montagneuses du Liban ou de la Syrie).

Temps	Visibilité	Influence sur les mouvements	Influence sur les tirs	Influence sur les combats
Nuit	3	-	-	0
Brouillard	5	-	-	0
Pluie	∞	3/4 PM	+1	-
Neige	∞	1/2 PM	-	-
Tempête	10	1/2 PM	+2	-

nota : Le signe w (infini) signifie qu'il n'y a pas de limitation. Les fractions concernant les mouvements indiquent que le nombre de points de mouvement du personnage doit être réduit d'autant (arrondir par défaut). Ces restrictions ne s'appliquent évidemment pas dans les bâtiments couverts.

**Exemple** : Un cavalier (15 PM) se déplaçant sous la pluie ne peut pas avancer de plus de  $15 \times \frac{3}{4} = 11,25$ , soit 11 PM

#### 2 - Les arbres

CRY-HAVOC ne permet pas aux personnages d'utiliser les branchages des arbres, ce qui limite les possibilités tactiques. Les règles ci-dessous apportent le piment indispensable à tout scénario de type Robin des Bois en permettant aux personnages de monter dans les arbres et d'en descendre en sautant, soit directement sur la terre ferme, ou sur un cheval ou encore mieux, sur un ennemi. Outlaws, à vos arcs...

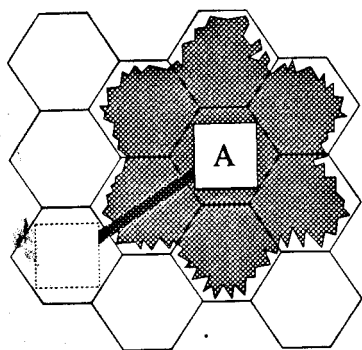
##### Monter dans un arbre

Un personnage sans armure peut grimper dans un arbre occupant 7 cases sur une carte. Le personnage doit obligatoirement passer par la case centrale de l'arbre, symbolisant le tronc, pour y monter. Placer un pion "dans l'arbre" sur le personnage pour indiquer sa position en haut de l'arbre.

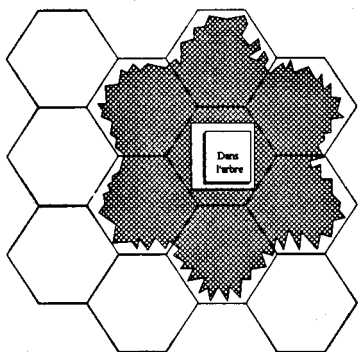
Le niveau d'élévation pour un personnage dans un arbre est de 1. De ce fait, il ne peut pas combattre un personnage au sol situé sur une case adjacente (voir exception au paragraphe "saut sur un personnage ennemi").

Le coût pour monter dans un arbre est de 6PM. Le coût pour passer d'une case arbre (niveau+1) à une autre est de 4 PM.

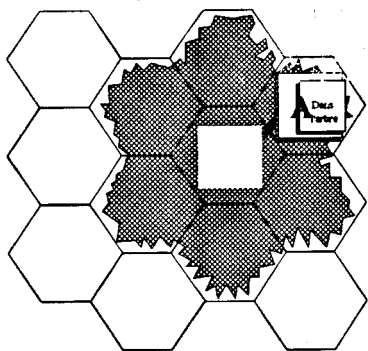
## Exemple



**Figure 1** : Le personnage A souhaite monter dans l'arbre. Il doit pour cela se rendre près du tronc en dépensant deux fois 2PM.



**Figure 2** : Le personnage monte dans l'arbre en dépensant 6PM. On place un pion "Dans l'arbre" au dessus pour indiquer sa nouvelle position.



**Figure 3** : A peut se déplacer d'une case arbre vers une autre case du même arbre en dépensant 4 PM.

Compte tenu de la différence de niveau, il est possible qu'une case arbre accueille deux personnages dans le même tour : Un dans l'arbre (niveau 1) et l'autre sous lui (niveau 0).

## Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
Arbre (niveau1)	4	Légère	-

## Tirer depuis un arbre

Un archer, un frondeur ou un lanceur de poignard peuvent tirer d'un arbre. Un arbalétrier ou un lanceur de javelot ne le peuvent pas.

Un tireur dans un arbre ajoute +1 au résultat du dé.

## Sauter depuis un arbre

*Nota : Cette règle peut s'appliquer pour tous saut entre deux cases dont la différence de niveau d'élévation est égal à 1 (murs, toits, etc...).*

Tout personnage sans armure peut tenter de sauter depuis une case arbre sur une case adjacente (ou la même) située au niveau d'élévation immédiatement inférieur. Le saut s'effectue pendant la phase de mouvement et coûte 4PM. Si son potentiel de déplacement n'est pas épuisé, le personnage peut avancer du nombre de PM restants. Si sa case de réception est adjacente à un ennemi, sa phase de mouvement est terminée.

## Réception du saut

Le personnage risque de se blesser pendant son saut. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D6 :

- de 1 à 5, le saut est réussi;
- 6, le personnage est blessé.

La même règle peut s'appliquer dans le cas d'un chevalier sans armure sautant sur sa monture. Pour savoir s'il s'est bien réceptionné, lancer 1D10.

- de 1 à 6, le saut est réussi. Le cavalier peut avancer en multipliant par 2 les PM qui lui restent;
- 7 ou 8, le personnage rate sa monture et est indemne;
- 9, le personnage rate sa monture et est étourdi;
- 10, le personnage rate sa monture et est blessé.

Il est possible d'appliquer la règle de tir défensif sur un personnage sautant depuis un arbre sauf si le tireur ou un personnage du même camp est adjacent ou sous la case arbre d'où part le sauteur.

### Saut sur un personnage ennemi

Un personnage dans un arbre peut sauter sur un adversaire situé sur une case de niveau immédiatement inférieur adjacente ou sous lui. La procédure de saut est identique à celle expliquée ci-dessus. Le personnage termine sa phase de mouvement sur l'adversaire visé. Il ne peut plus bouger, même s'il lui reste des points de mouvement.

Le personnage qui attaque en sautant multiplie par 8 son potentiel de combat. Il est plus facile de destabiliser par surprise un personnage en armure (à cause de son poids) ou à cheval (par manque d'assise). Ainsi, si le défenseur est :

- à cheval et sans armure, on applique un facteur de -1 au résultat du dé;
- à pied et en armure, on applique un facteur de -1 au résultat du dé;
- à cheval et en armure, on applique un facteur de -2 au résultat du dé.

Lorsqu'un saut d'attaque est décidé sur un personnage ennemi, celui-ci ne peut subir aucune autre forme d'attaque.

Même si l'attaquant se blesse au cours de son saut, le facteur pris en compte est celui du personnage au départ de l'action (chronologiquement, l'attaque se produit juste avant la réception du sol).

A l'issue de combat, l'attaquant est placé sur une case adjacente au défenseur.

Les règles d'avance et de recul après combat s'appliquent normalement.

### 3 - LES MURETS

Les murs extérieurs des cours des maisons sur les cartes "Le Village" et "La cité médiéval fortifiée" peuvent être considérés comme les murets d'un mètre de haut environ, suffisant pour arrêter des poules et des cochons mais pas des hommes d'arme. La physionomie de ces cartes en est profondément changée. Les facteurs tactiques sont modifiés comme suit :

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
Muret	3	Moyenne	+

Un cavalier peut sauter par dessus un muret mais il ne peut s'arrêter sur 2 cases de part et d'autre du muret.

### 4 - LES TERRASSES

Les maisons de Palestine ne possédaient pas de toit mais plutôt des terrasses permettant de vivre au soleil. Elles étaient munies de petits parapets pour éviter les chutes et on y accédait par des échelles intérieures.

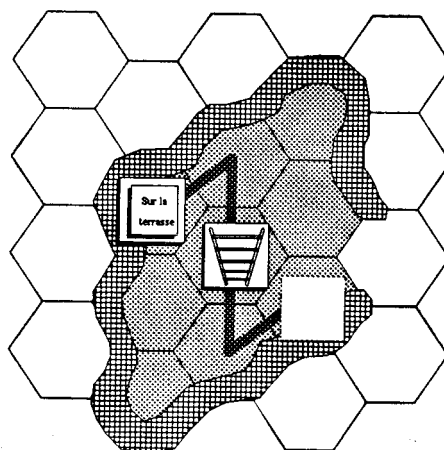
#### Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
Terrasses	1	Moyenne	+

Un personnage sur une terrasse est à un niveau d'élévation de 1. La couverture est moyenne pour tout tir provenant de l'extérieure de la maison ou d'un niveau inférieur. Il n'y a pas de couverture si le tireur se trouve sur un niveau plus élevé.

#### Déplacement

Pour passer d'une case Intérieure de maison à une case Terrasse, il faut une échelle. On posera un pion "Sur la terrasse" au dessus du personnage pour simuler sa position.



**Exemple** : pour passer de l'intérieur de la maison à la terrasse, le personnage doit dépenser :  
 1PM pour la case intérieure;  
 3PM pour la case échelle;  
 2PM pour les deux cases terrasse;  
 Soit 6PM au total.



Il faut dépenser 2PM pour franchir le parapet de la terrasse (cas d'une échelle extérieure ou d'un saut dans le vide par exemple).

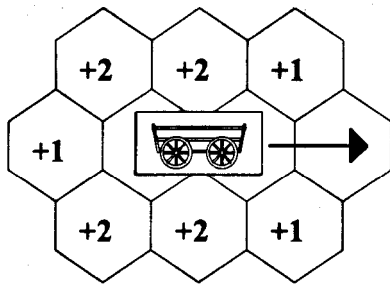
Une terrasse couvrant toute la superficie de la maison, on ne tient pas compte des cloisons internes pour les déplacements sur la terrasse.

## 5 - LES CHARIOTS

Ces règles permettent de ne plus considérer le chariot comme un simple moyen de transport de marchandises mais comme un moyen de locomotion et de défense.

### Chariot à l'arrêt

**Déplacement.** Le coût supplémentaire en points de mouvement pour monter ou descendre d'un chariot est calculé comme le montre la figure ci-dessous :



Nota : Il n'est pas possible de monter ou descendre du chariot par sa case frontale, que le cheval soit attelé ou non. Les déplacements d'une case chariot à l'autre se font au coût de 2PM.

### Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
Chariot à l'arrêt	2	Moyenne	+

**Tir depuis le chariot.** Les personnages tirant depuis un chariot à l'arrêt ne subissent aucune restriction. D'autres personnages à pied adjacents au chariot ne bloquent pas la ligne de tir.

### Chariot en mouvement

Un chariot est considéré en mouvement s'il a avancé de tout ou partie du potentiel de déplacement de son animal de trait pendant sa phase de mouvement. 2 personnages peuvent prendre place à bord du chariot. Le personnage situé à l'avant peut tenir les rênes et conduire lui-même.

**Déplacement.** Il n'est pas possible de monter ou de descendre du chariot lorsqu'il se déplace. Un personnage se trouvant dans le chariot au début de la phase de mouvement peut se déplacer à l'intérieur, d'une case à l'autre, au coût de 3PM.

### Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
Chariot en mouvement	3	Moyenne	0

### Tirs depuis le chariot.

Le tir reste possible mais on ajoute +1 au résultat du dé, pour tenir compte de l'instabilité du chariot.

## TACTIQUES DE SIÈGE

Les règles ci-dessous développent de nouvelles méthodes de siège au niveau tactique, et couramment utilisées au Moyen-Age.

### 1 - LES SAPES

Élément essentiel de tout siège médiéval, le but de la sape était de creuser des galeries sous les remparts du château assiégé en les consolidant avec des étais de bois, puis d'y mettre le feu. Une fois les étais brûlés, le mur s'effondrait sous son propre poids.

#### La galerie roulante

L'ensemble des travaux doit être dirigé par un ingénieur. Il faut tout d'abord construire une galerie roulante en bois pour protéger les sapeurs des tirs des assiégés. Chaque ingénieur ayant 5 personnages sous ses ordres peut construire une galerie en quatre tours de

jeu (cf. règle 2.62 de CROISADES). 10 hommes peuvent la construire en 2 tours, 20 en 1 tour.

La galerie est représentée par 2 béliers mis bout à bout. Les règles de mouvement et de couverture sont identiques à celles du bélier.

### Les travaux

Une fois la galerie amenée contre le rempart ou la tour, la sape peut commencer. Chaque sapeur vaut 1 point de bombardement (cf. SIEGE chapitre 4). La vitesse de progression de la sape dépend du nombre de sapeur présents. La présence de l'ingénieur dans la galerie est indispensable à la conduire des travaux mais il ne compte pas dans le calcul des points de bombardement.

### Progression de la sape

La progression de la sape est limitée à 1 case mur creusée par jour. Compter chaque jour le nombre de sapeur présents à la fois dans la galerie et dans les cases précédemment creusées pour connaître le nombre de points de bombardement. Consultez la table de bombardement (SIEGE) après avoir jeté 1D10.

Un résultat D signifie que la case a été étayée et qu'il sera possible de poursuivre les travaux le lendemain. On ne tient pas compte des résultats C. Placez un pion blanc pour indiquer que la case rempart ou tour est étayée. A mesure de l'avancement des travaux, il est possible d'amener des sapeurs supplémentaires (1 par case creusée).

Un personnage dans une sape est considéré comme étant au niveau d'élévation -1.

### Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
Sape	2	Tir impossible	-

### Murs de plus d'1 niveau d'élévation

Il sera nécessaire de creuser plus profondément pour trouver les fondations de ces murs plus hauts. Dans ce cas, la première case creusée devra être au niveau -2. Il sera donc nécessaire d'enregistrer 2 résultats D pour pouvoir poursuivre (un pour le niveau -1 et l'autre pour le niveau -2). Il sera ainsi possible de superposer 2 sapeurs sur cette même case (et seulement celle-ci).

### Ecrroulement du mur

Pour que le pan de muraille ou de tour s'écroule, il est nécessaire que :

- la moitié (arrondir par excès) des cases du mur compris entre 2 tours soient creusées (ou la moitié des cases formant la circonférence d'une tour);

- tous les sapeurs soient évacués de la sape et de la galerie;

- Un jour supplémentaire s'écoule pour laisser le temps au feu de faire son effet.

Lorsque ces 3 conditions sont réunies, lancer 1D10. Si le résultat est :

- 1 ou 2 : Echec, le feu n'a pas brûlé tous les états ou la sape a été mal faite.

- 3 à 10 : Réussite, le mur s'écroule dans un fracas d'apocalypse !

En cas de réussite, placer un pion Moellons sur chaque case formant le mur (ou la tour).

En cas d'échec, la tentative échoue définitivement : Il serait trop téméraire de retourner dans une galerie qui menace de s'écrouler à un moment ou un autre.

### Accélération des travaux

Il est possible de creuser 2 cases par jour au lieu d'une. Lors de la consultation de la table de bombardement, les résultats C indiquent le nombre de sapeurs blessés au cours de ces interminables heures de travail harassant. Un sapeur blessé compte pour un demi-point de bombardement.

### Contre-sapes

Les assiégés peuvent tenter de creuser une contre-sape pour atteindre la sape adverse et combattre les sapeurs

ennemis. Toutes les règles vues précédemment s'appliquent ici (sauf la galerie roulante bien sûr).

Lorsque les 2 groupes arrivent au contact, les combats se résolvent normalement. Après avoir chassé les sapeurs ennemis, les assiégés peuvent remblayer le trou au rythme d'une case par jour. Là encore on applique les mêmes règles qu'au paragraphe ci-dessus, un succès sur la table de bombardement permettant de retirer un pion blanc. On peut accélérer les travaux au rythme de 2 cases remblayées par jour (mêmes restrictions).

## 2 - LES JETS DE PIERRE

Le jet d'une pierre sur un ennemi est peut-être la forme de combat la plus vieille du monde. On la trouve encore au Moyen-âge, notamment pendant les sièges où, la différence de niveau aidant, cette "arme" était d'une certaine efficacité contre les assaillants.

### Mise en place

Deux conditions doivent être réunies pour pouvoir jeter des pierres :

- avoir un stock de projectiles à proximité;
- être situé sur une case adjacente à l'ennemi et sur un niveau supérieur. Ce cas est réalisé quand le lanceur est sur une case terrasse, tour ou mur et que la cible est en contre-bas. Il n'est pas possible de lancer des pierres depuis un arbre.

Le stock de pierres est représenté par un pion "éboulis". Sa constitution et sa mise en place sont précisées par le scénario.

Attention : une case "éboulis", résultant d'un pilonnage d'artillerie, ne peut pas servir à la constitution d'un tas de projectiles.

### Fréquence de tir

La fréquence de tir et les restrictions de mouvement induites sont déterminées par la distance séparant le tas de pierre du lanceur :

- si celui-ci est sur un pion "éboulis", on applique les restrictions de l'arc court;

- si celui-ci est distant d'une case, on applique les restrictions de l'arc long;
- si celui-ci est distant de deux cases, on applique les restrictions de l'arbalète;
- si celui-ci est distant de plus de deux cases, le tir est impossible.

Le jet de pierre peut être effectué en phase de tir offensif et (ou) défensif. On appliquera les mêmes restrictions de tirs que celles de l'archer ou de l'arbalétrier.

### Résolution de tir

Dans tous les cas, et quelle que soit la fréquence de tir utilisée, le jet est résolu comme un tir d'arc court.

## 3 - GRAPPINS

### Lanceur du grappin

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'1D10, 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.

### Influence sur les combats

En cas de combat entre 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 des murs avec un grappin accroché, le recul est possible après un jet de dé pour savoir si le personnage réussi à rattraper 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.

## TACTIQUES DE COMBAT

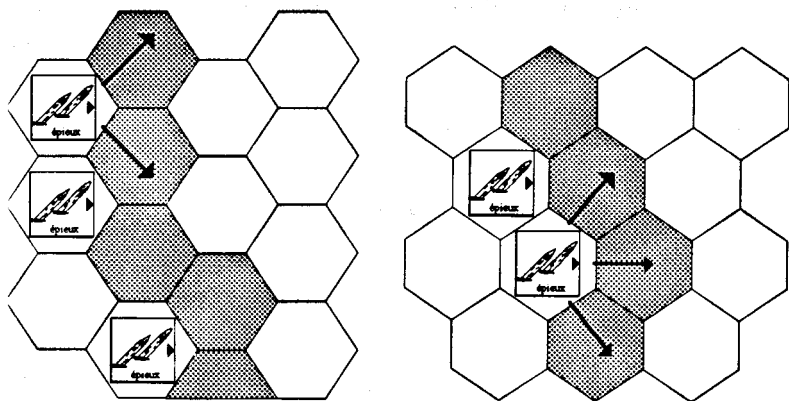
La charge de cavalerie est la tactique la plus commune des combats du Moyen-âge. Il en existe pourtant d'autres, souvent utilisées, que les règles ci-dessous se proposent de mettre en oeuvre

### 1 - LES EPIEUX

Cet obstacle, facile à mettre en oeuvre, était une protection efficace contre les attaques ennemies lors d'une bataille. Les charges de cavalerie notamment devenaient impossibles, le cheval risquant de s'empaler sur la pointe acérée des épieux. Une attaque classique restait possible mais l'avance des hommes d'armes était considérablement ralentie.

#### Mouvements

Les pions "épieux" sont munis d'une flèche de direction indiquant leur arc frontal. Les restrictions de mouvement ne s'appliquent que pour un personnage tentant de pénétrer par l'arc frontal. Les cases grisées dans les exemples ci-dessous représentent les cases adjacentes aux pions "épieux" et situées dans l'arc frontal de celles-ci.



## Facteurs tactiques

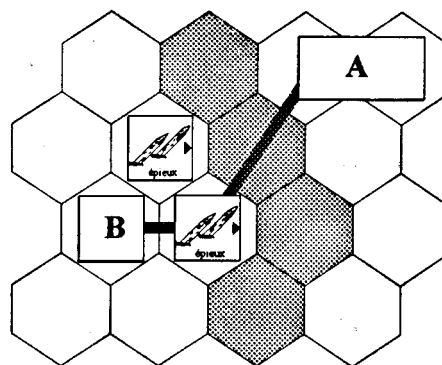
Le coût en point de mouvement pour franchir cette case est fonction de la position initiale du personnage :

Type de personnage	Case de provenance	Coût en points de mouvement
piéton	arc frontal	4
	autre case	2
cavalier	arc frontal	8
	autre case	6

Un personnage sur une case "épieu" ne bénéficie d'aucune ouverture. Il est considéré en position défavorable en cas de combat.

#### Règle spéciale pour les cavaliers

Les personnages à cheval entrant par l'arc frontal doivent subir un test pour savoir si le cheval a pu éviter les pointes acérées des épieux. Pour cela, lancer 1D10 sur la table de tir contre un personnage à cheval avec un arc court. un personnage avec une armure subit un malus de -1 au dé, ceci pour représenter le manque d'agilité du cavalier et de sa monture. Le résultat est appliqué immédiatement.



**Exemple :** le chevalier en armure A veut attaquer le fantassin B. Il doit dépenser 1PM + 8PM (entrée par l'arc frontal) et lancer 1D10 avec un malus de -1. Le résultat est 3-1=2, soit un résultat D : Le cheval est tué, le cavalier est blessé et désarçonné. La phase de mouvement est terminée; il ne pourra pas combattre lors de la phase de combat suivante.

#### Tirs et combats

Une case "épieux" ne bloque pas la ligne de tir d'une arme de jet. Tout personnage, à pied ou à cheval, devant

reculer à l'issue d'un combat sur une case "épieux" à travers son arc frontal doit subir les conséquences par le jet d'1D10 sur la table de tir avec un arc court (malus de -1 pour les personnages à cheval et en armure).

Tout personnage à cheval souhaitant avancer après combat sur une case "épieux" à travers son arc frontal doit subir le test précisé au paragraphe précédent.

### 3 - TIRS ACCELERES D'ARBALETE

Richard coeur de lion lors de la bataille de Jaffa en 1192 utilisa une tactique permettant de doubler la fréquence de tir des arbalètes et donc de compenser l'infériorité de ses troupes, toutes à pied, contre les assauts de la cavalerie musulman : L'arbalète n'était pas rechargée par le tireur mais par un servent d'arme placé à ces côtés.

#### Le servent d'arme

Désigner un personnage situé sur une case adjacente et immédiatement derrière l'arbalétrier qui sera considéré comme le servent d'arme. Placer un pion "Servent d'arme" pour l'identifié plus facilement. Le servent ne peut ni bouger ni attaquer. Si le servent d'arme est attaqué, l'arbalétrier ne peut plus tirer pendant ce tour.

#### Influence sur le tir

La présence du servent permet à l'arbalétrier de se comporter comme un archer muni d'un arc long (tir offensif et défensif ; mouvement impossible). L'arbalétrier peut se déplacer d'une case adjacente au servent à une autre. En ce cas, seul le tir offensif est permis.

### 3 - LES COUPE-JARRETS

Cette méthode de combat était un élément essentiel de toute bataille médiévale. Le rôle de ces hommes était de s'approcher discrètement d'un chevalier au combat et, d'un coup de poignard bien placé, de couper les

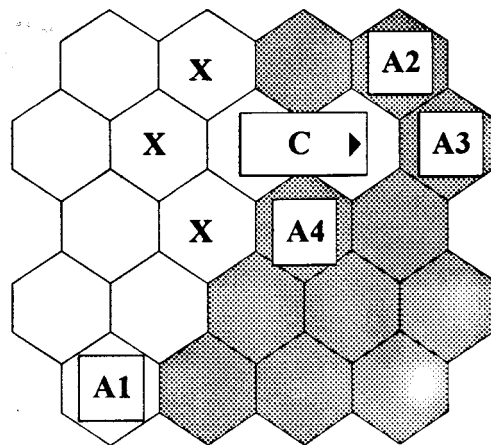
tendons du pauvre cheval qui s'écroulait ainsi, rendant son cavalier beaucoup plus vulnérable.

Compte tenu de la lâcheté et de la bassesse de cet acte, seuls les paysans sont autorisés à effectuer ce genre d'attaque.

#### Déplacement

Au début de sa phase de mouvement, le paysans doit se trouver hors du champ de vision du cavalier ciblé (arc frontal + case latérales. Voir l'exemple ci-dessous). Il déclare alors son intention de tenter une action de coupe-jarret. Si celle-ci réussit, il ne pourra mener aucune autre action pendant sa phase de combat.

Tout son déplacement doit se faire hors de la vue du cavalier. Dans le cas contraire, sa tentative échoue. Le personnage doit terminer son déplacement sur un des trois cases adjacentes à l'arrière du pion cavalier.

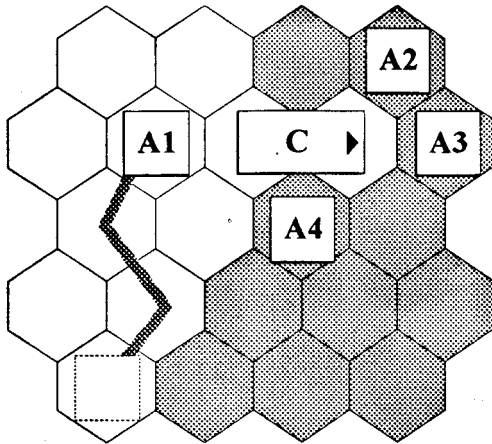


Exemple 1 : Le cavalier C fait face à trois adversaires (A2, A3, A4). A1 est un paysans qui va tenter une action de coupe-jarret. Les cases grisées indiquent le champ de vision de C. Les cases marquées X sont celles qui permettent ce genre d'attaque.

#### Résolution de la tentative

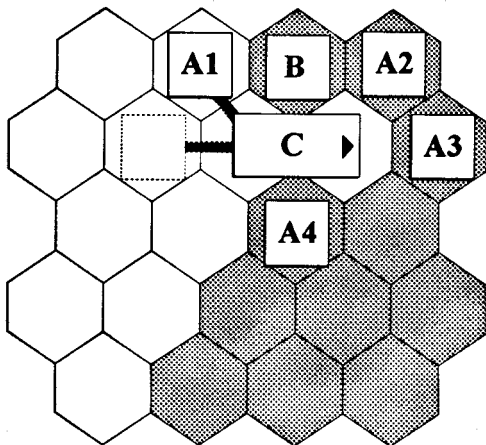
Au début de sa phase de combat, le coupe-jarret lance 1D6 sur la table d'infiltration des lignes ennemies. Un échec signifie que le cavalier (ou sa monture) l'a découvert et qu'il l'a blessé en lui assenant un revers d'épée (ou une ruade...). La tentative s'achève alors. S'il passe ce dernier test, on resoud la

tentative comme une attaque 7 contre 1 sur un personnage à cheval sans armure; les résultats D, E ou F entraînant la mort du cheval. Le potentiel de défense d'un cheval est de 1.



**Exemple 2** : Phase de mouvement : A1 se déplace vers une case X sans jamais traverser une case grisée. Il est prêt pour sa tentative.

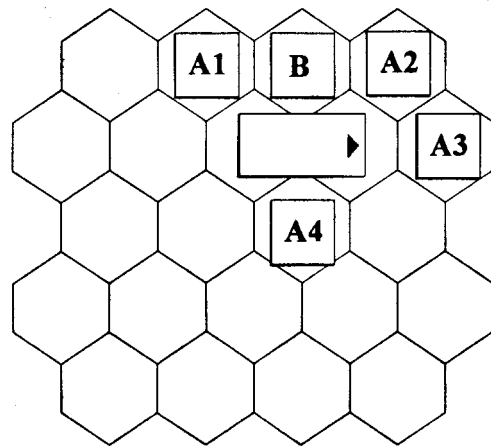
En cas de succès, le cavalier est affecté par sa chute en fonction des résultats indiqués par le tableau. Le coupe-jarret peut avancer après le combat normalement. En cas d'échec, on ne tient pas compte des résultats indiqués pour le cavalier.



**Exemple 3** : Phase de combat (1ère partie) : A1 réussit un 4 sur la table d'infiltration. Il n'a donc pas été remarqué et peut tenter son attaque. Son potentiel d'attaque est de 7. Le résultat du dé indique 4 (résultat E). Le cheval s'écroule, le chevalier tombe blessé (pion B). A1 avance après le combat.

Il est possible de lancer plus d'un coupe-jarret à l'assaut du même cavalier dans le même tour mais un seul est autorisé à l'attaquer. Par contre le cavalier peut être

attaqué dans le même tour en combat normal par d'autres adversaire adjacents.



**Exemple 4** : Phase de combat (1ère partie) : A2, qui n'a pas encore combattu, peut attaquer le chevalier blessé B.

#### 4 - PERSONNAGES AGENOUILLÉS

La résistance d'une ligne de défense était grandement améliorée en faisant mettre genou à terre aux soldats du premier rang. ceci permettant aux défenseurs d'opposer deux rangées de soldats au lieu d'une, avantage notable face à une charge de cavalerie.

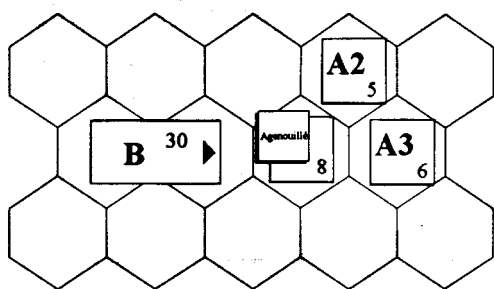
Les actions de se mettre à genou ou de se relever sont possibles pour les personnages à pied sans armure. Placer un pion "agenouillé" sur le personnage pour l'identifier plus facilement.

#### Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement	Type de couverture	Influence sur les combats
Personnage agenouillé	2	Légère	0

Un personnage agenouillé ne peut pas attaquer.

L'intérêt tactique est de permettre d'ajouter le potentiel de défense du ou des personnages immédiatement derrière et qui sont debouts, si ceux-ci ne sont pas déjà engagés dans un autre combat :



**Exemple** : Le cavalier B ayant un potentiel d'attaque de 30 souhaite attaquer le piéton A1. Celui-ci étant agenouillé, on ajoute les potentiels de défense de A2 et A3 situés immédiatement derrière lui. L'attaque se résoudra donc à 30 contre  $(8 + 5 + 6) = 19$ , soit 1 contre 1.

### Restrictions de tir

Un archer ou un frondeur à genou tirent normalement. Un arbalétrier ne peut pas tirer à genou, sauf s'il est assisté par un servent (voir règle précédente). Un lanceur de javelot ne peut pas tirer à genou.

Il est possible de tirer par dessus un personnage à genou sans pénalité.

## 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.

Hervé TARDY





# SOTTEVILLE-LÉS-ROUEN

SAMEDI 22 OCTOBRE 1994

630ème ANNIVERSAIRE DE L'EMBUSCADE DE  
SOTTEVILLE (1364)

## TOURNOI CRY-HAVOC



Renseignements :

35 73 13 55

35 73 67 88

## VOTRE AVIS NOUS INTERESSE

*Claymore* a été fondé pour répondre aux attentes des joueurs; pour mieux vous servir il nous faut connaître vos aspirations. En répondant au questionnaire ci-dessous et en nous le renvoyant 33 rue de Cronstadt 76300 Sotteville Lès Rouen, vous nous y aiderez.

### Quel votre avis général sur Claymore?

- Génial
- Bon
- Moyen
- Nul

### Qu'avez vous préféré?

- Les articles
- Les aides de jeux
- Les scénarios

### Que devons nous améliorer?

.....

.....

### Quelle rubrique voudriez vous que nous développions le plus?

.....

.....

### A quel jeu de la gamme CRY HAVOC jouez vous le plus?

- CRY HAVOC    SIEGE    CROISADES    SAMOURAI    VIKINGS    DRAGON NOIR

### Classez ces jeux par ordre de préférence

1.....2.....3.....

4.....5.....6.....

**Choisissez sept scénarios que vous souhaiteriez voir publier parmi la liste ci-dessous.**

- Le retour de Sir Clugney II - CRY-HAVOC
- La bataille de Bannockburn - CRY-HAVOC
- Crève de faim - CRY-HAVOC
- Nuit agitée sous les palmiers - CROISADES
- La calenque d'Ichinotani - SAMOURAI
- La bataille des gués de l'Isen - DRAGON NOIR
- La fuite des chefs Vikings - VIKINGS / CRY-HAVOC
- Chateau-Gaillard (1204) - Série de 4 scénarios CRY-HAVOC/SIEGE
- Opération Viking (juin 744) - CAMPAGNE VIKINGS
- La rançon - CRY-HAVOC
- Les héritiers du désespoir - CRY-HAVOC/VIKINGS
- Les ruines d'un château - VIKINGS/SIEGE
- A la poursuite des pillards - VIKINGS/SIEGE
- L'échange des prisonniers - CRY-HAVOC
- Un chef abandonné - VIKINGS/SIEGE
- Le dernier quartier de lune - VIKINGS

**Choisissez 2 thèmes d'article parmi ceux proposés ci-dessous**

- L'armée mongole (aide de jeu)
- Conseils tactiques pour une campagne stratégique (CROISADES vue de côté croisé...)
- Les armées écossaises (aide de jeu)
- Conseils pour le scénario stratégique de CROISADES ALBIGEOISES
- Compte rendu de parties stratégiques de CROISADES
- Conseils pour le combat naval

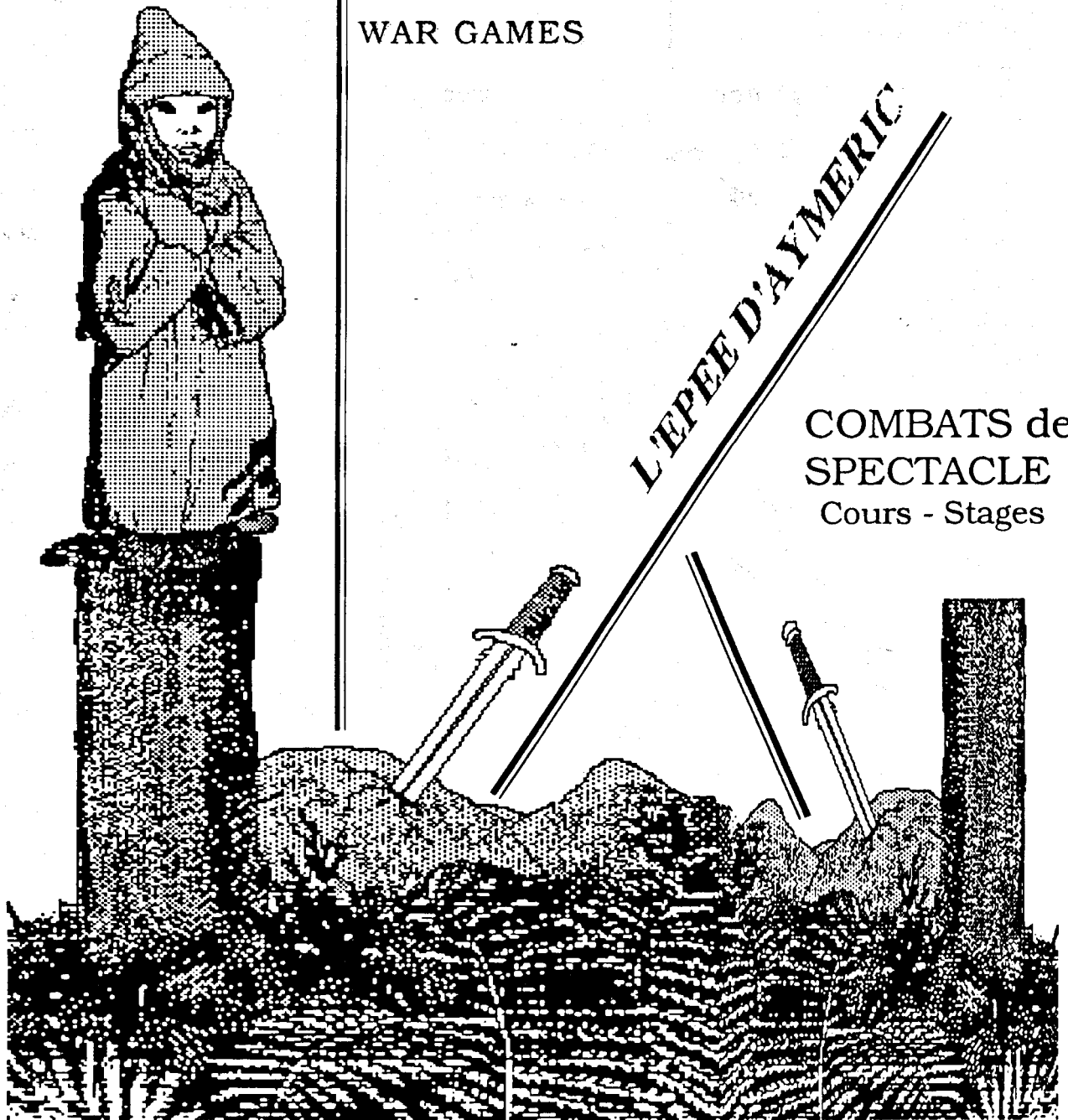
CRY HAVOC

SQUAD LEADER

SPACE CRUSADE



WAR GAMES



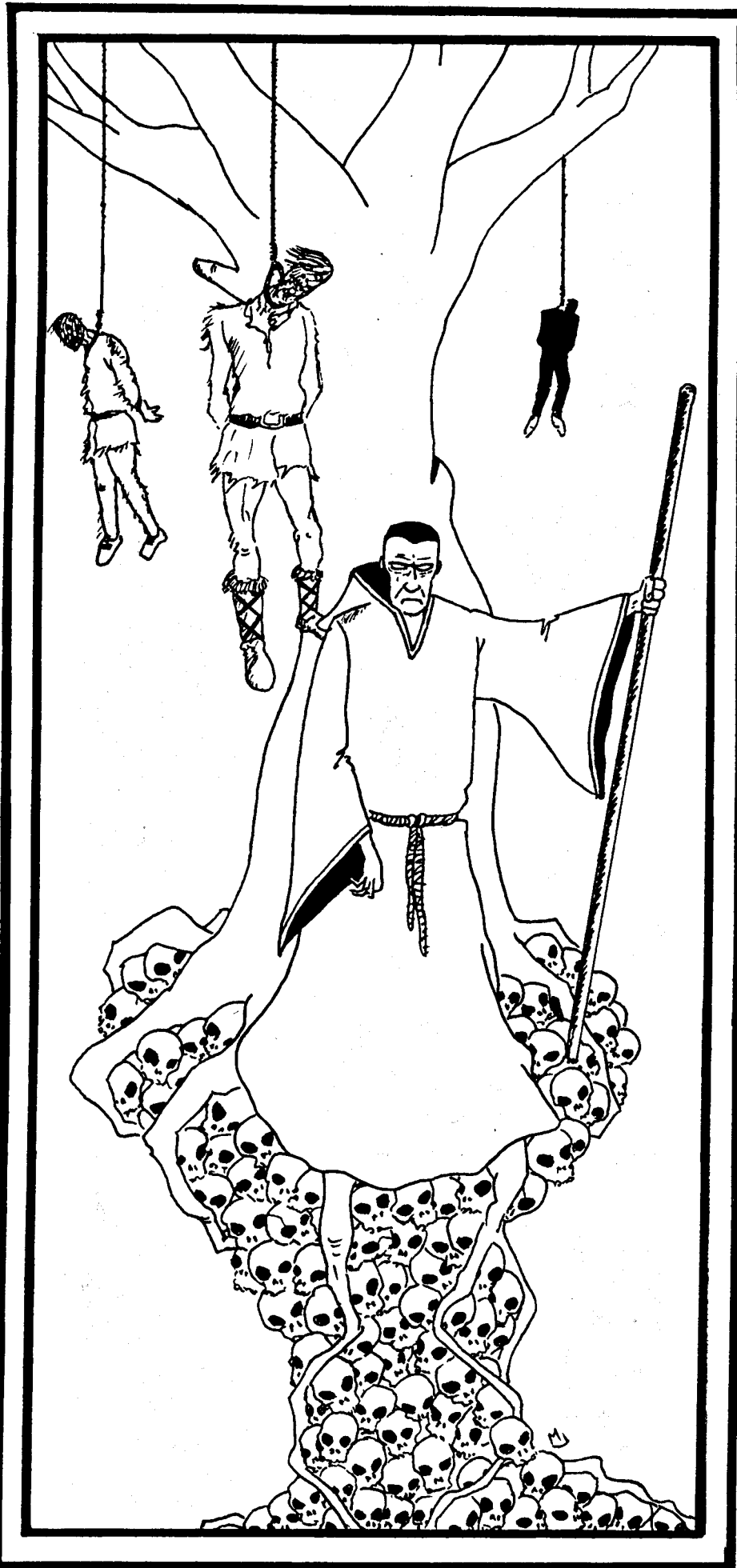
L'EPEE D'AYMERIC

COMBATS de  
SPECTACLE  
Cours - Stages

L'EPEE d'AYMERIC

ROUEN  
Tél : 35 15 22 10

Contact : Anne DELATTRE



De l'aventure!  
Du Suspens!  
De l'émotion!  
Du Rire!  
tout est dans:

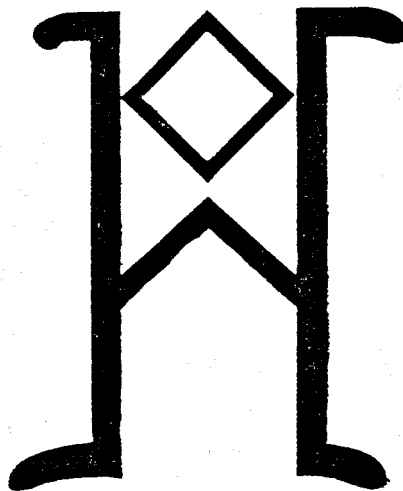
# LE RE D'OR

Jeux de rôles  
Scénarios  
Aides de Jeu

Prochain numéro:  
Septembre - octobre 94  
au Programme:

Rêve de Dragon  
Werewolf  
Berlin XVIII  
L'appel de Cthulhu  
Cyberpunk  
Pendragon  
James Bond 007  
et plus encore...

tel:  
35.07.58.46  
à partir du 5 septembre 94



## HISTORIC'ONE

CONSEILS  
ET  
REALISATIONS  
DE PROJETS  
EN RELATION  
AVEC L'HISTOIRE

### REALISATIONS

Réalisations de plaquettes, brochures, livres...  
Expositions  
Mise en place de sentiers culturels  
Etudes de fonds d'archives  
(publiques ou privées)...

### Entreprises

Plaquettes publicitaires,  
"cadeaux de Noël",  
historique de l'entreprise.  
Expositions.

### CONSEILS

Conseils et recherches historiques pour les  
collectivités locales, les entreprises,  
les agences de publicité, les musées...  
pour la sélection  
de documents, la mise en place d'expositions,  
de voyages...  
Conseil historique pour le cinéma, la  
télévision, la radio, les reportages,  
les spectacles  
et la création de jeux (wargames...)

### NOUVEAUTES

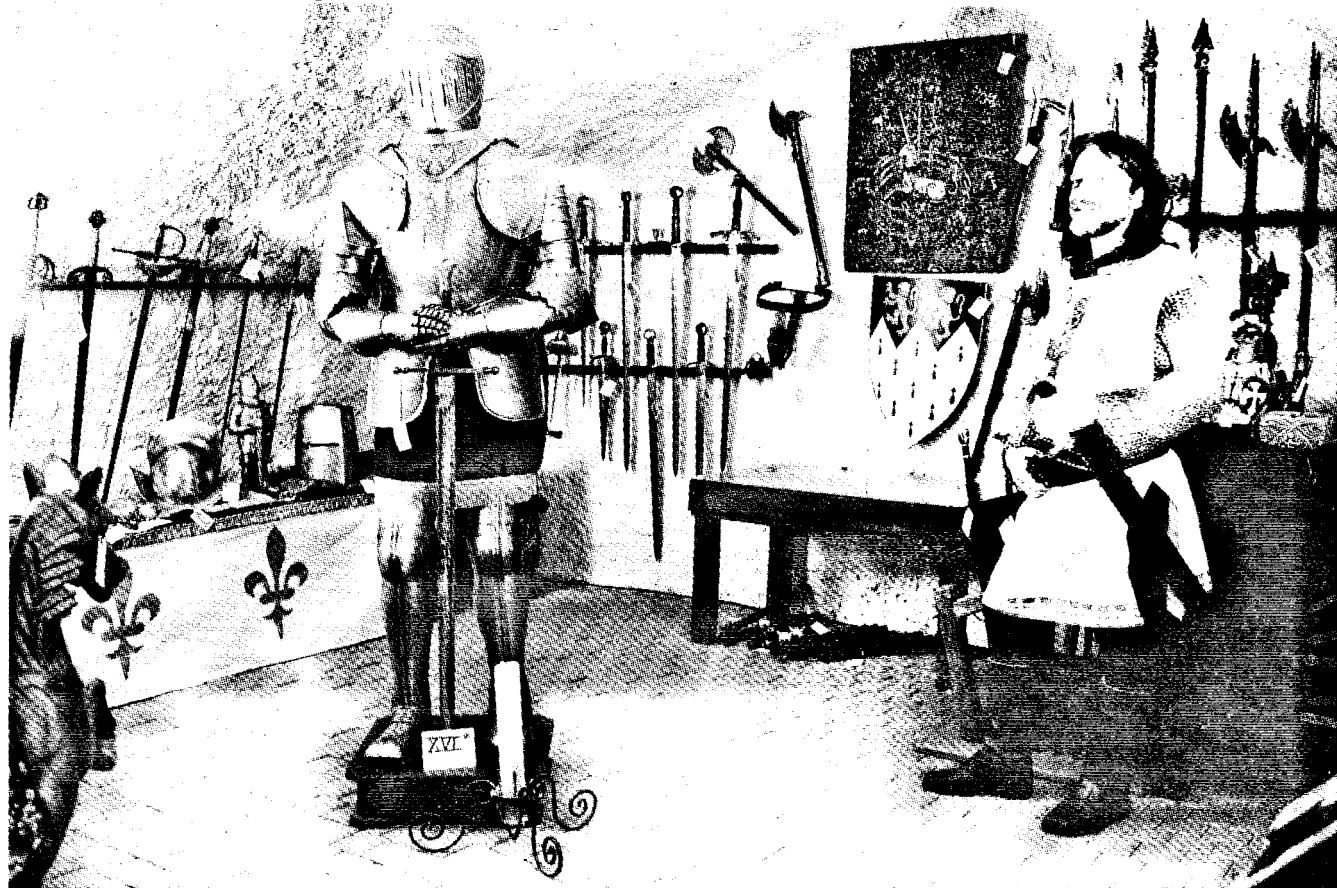
Reportages Vidéos - Photos  
Généalogie



# 'Atelier d'Armes de la Geôle

Répliques d'Armes médiévales - Armures -  
Tapisseries - Coffres - Canes épées -  
Meubles de la Vallée de Swat - Antiquités  
d'Orient (Inde, Népal, Pakistan, Thaïlande,  
Tibet) - Kimonos et Armes Japonaises -  
Bijoux Anciens et Bijoux Gaulois -

. Dans une ambiance médiévale.



Thierry Peyramme

26, rue Grande - Le Petit Andely  
27700 Les Andelys - Tél. (16) 32.54.61.25

RCS Versailles 316 910 975 (91 A 00374)