

Le fanzine de l'épopée médiévale.

CLAYMORE

Articles,

aides de jeu

et scénarios

pour

CRY HAVOC,

siège,

croisades,

samourai,

VIKINGS

dragon noir.



EDITO

Ils n'étaient que six, mais ils ont guerroyé pendant douze heures de suite. Ils venaient de Normandie, de Picardie et d'Île de France, chercher honneur, gloire etbons d'achat !

Je veux bien sûr parler des participants au tournoi Claymore du 22 octobre dernier. La manifestation s'est bien déroulée et les papas se portent bien, merci !

Je profite de l'occasion pour remercier Echech et Mat, relais Jeux Descartes de Rouen qui a soutenu cette manifestation.

Merci aussi à l'association "l'Épée d'Aymeric" qui a été notre complice, ainsi qu'à la municipalité de Sotteville-Les-Rouen.

A l'année prochaine donc, pour célébrer l'anniversaire de la Révolte de Rioulf et de la bataille du Mont Riboudet (935) !

Vous avez été relativement nombreux à répondre à notre sondage, voici les résultats :

- Scénario : 1 chateau-Gaillard 2 Bannockburn
3 La bataille des gués de l'Isen

Ces trois scénarii figurent dans le présent numéro.

- Aides de jeu : 1 L'armée mongole 2 Armées écossaises
3 Croisades Albigeoises.

L'armée mongole et les Croisades Albigeoises seront au sommaire de Claymore n° 7

Notre prochain numéro comprendra aussi un second scénario de la série "Chateau-Gaillard", un scénario CROISADES, un scénario SAMOURAÏ, une aide de jeu pour jouer en solitaire et moult autres merveilles !

SOMMAIRE

* Article

- Les guerres carolingiennes pge 4

* Scénarios

- 6 Juin 744, opération Vikings (campagne VIKINGS) pge 7
- L'attaque de la presqu'île de Bernières
(CRY-HAVOC/SIEGE) pge 10
- La bataille de Bannockburn
(CRY-HAVOC, SIEGE, CROISADES) pge 12
- L'embuscade de Sotteville (1364) (CRY-HAVOC) pge 23
- La première bataille des gués de l'Isen
(DRAGON NOIR, CROISADES, VIKINGS) pge 26

* Aides de jeu

- Carte tactique : The Marsh (Le marais) pge 14 à 19
- Compte-rendu de la finale du tournoi CLAYMORE pge 24
- Conseils pour le scénario «Les Krobs attaquent»
(DRAGON NOIR 2) pge 27
- Armes de jet et hommes de traits pge 28

Les guerres carolingiennes

(Tentative de description)

L'époque carolingienne s'étend officiellement de 751 à 987. C'est à dire de l'avènement de Pépin le Bref à celui de Hugues Capet. On peut dire qu'en fait elle commence en 687, quand Pépin de Herstal (père de Charles Martel) remporte la victoire de Tertry et de ce fait devient seul maître du palais du royaume franc.

C'est l'histoire d'une ascension lente mais irrésistible depuis les fonctions domestiques dans l'entourage du roi mérovingien jusqu'au couronnement impérial de Charlemagne en l'an 800, suivie d'une période d'équilibre de cette date jusqu'à la première déposition de Louis le Pieux, continuée d'une descente ponctuée du traité de Verdun en 843, de la mort du dernier empereur carolingien en 911, de l'emprisonnement de Charles le Simple en 923 et d'autres épisodes jusqu'à la mort de Louis V en 987.

L'époque est guerrière, à tel point que les années où l'ost des Francs n'est pas en campagne sont signalées par les chroniqueurs et annalistes. D'abord les francs eux-mêmes sont batailleurs, et quand ils n'en décousent pas avec un ennemi extérieur, ils se battent souvent entre eux. Il n'est qu'à regarder les Carolingiens eux-mêmes. On se bat pour régler les problèmes intérieurs quand le prince est faible, par exemple la dévolution au trône ou aux plus hautes fonctions de l'Etat.

Les Francs font aussi la guerre parce que le royaume est très mal entouré. A l'est, les Bavarois, Alamans, Thuringiens sont des vassaux à la fidélité douteuse et jusqu'à l'annexion pure et simple de la Bavière par

Charlemagne, les princes et rois carolingiens devront souvent batailler dans les Alpes danubiennes. Au nord, frisons et Saxons, profitant des moments d'affaiblissements de l'Etat franc, sortent de leurs marais et de leurs forêts pour aller piller les marches Rhénanes et Mosanes. Cela dure jusqu'aux expéditions de représailles des Francs et recommence l'année suivante. C'est ainsi en attendant les conquêtes définitives de la Saxe et de la Frise. Du nord, viendront, aux IX^e et X^e siècles, les Vikings. Du sud viennent les Sarrasins. S'ils ont échoués dans leur raid de 732 en Gaule, ils lanceront jusque vers l'an Mil des attaques éprouvantes sur les franges méridionales de la chrétienté.

Finalement l'Europe carolingienne est presque toujours une forteresse assiégée. Et c'est aussi finalement pour se donner de l'air que la politique des grands carolingiens au VIII^e siècle sera offensive et conquérante.

Pour mener cette politique, le carolingien, maire du palais puis roi, dispose d'une armée puissante et nombreuse. Celle-ci est constituée par les vassaux directs du roi, et ils sont plusieurs milliers, qui viennent avec leurs propres vassaux, dix ou douze en moyenne. Le recrutement se fait ensuite dans les comtés (il y en a plus de cinq cents) d'où le comte doit amener les hommes libres en état de servir ainsi que les vassaux militaires des évêchés et des abbayes. Ce qui donne au moins 50 000 cavaliers et certainement plus du double pour l'infanterie. C'est-à-dire des effectifs comme aucun empereur Romain n'en a eu pour défendre une superficie égale.

L'armée s'assemble normalement au mois de mars, puis à partir de l'époque de la bataille de Poitiers (732) au mois de mai, afin de disposer de plus de fourrage. Signe de l'importance prise par la cavalerie, car c'est aussi l'époque de la sécularisation des biens d'église reprochée à Charles Martel par le clergé. En vérité, elles n'avaient été faites que dans le but de pourvoir suffisamment les cavaliers qui devaient payer eux-mêmes chevaux et équipements; L'armée s'assemble donc au lieu choisi par le roi. Les hommes valides doivent se présenter avec armements et équipements complets, montures de rechange pour les cavaliers et trois mois de vivres. Le charroi était fourni par les communautés religieuses. C'était de lourds chariots aux attelages puissants couverts de cuir pour rester étanches lors des franchissements de cours d'eau.

Pendant l'assemblée, qu'on appelle le plaid général, le roi et les grands discutent de la politique générale et de la campagne qui s'annonce, on inspecte et on compte les troupes : les absents qui n'ont pas une bonne excuse voient tomber des punitions pouvant aller jusqu'à la peine capitale. On vérifie les armes. Autres punitions pour ceux qui ont un armement incomplet ou en mauvais état.

Les Francs disposent de la longue épée, connue des Gaulois et qui sera un des symboles de la chevalerie. Bien entendu, les guerriers de Charlemagne connaissent et utilisent lances, poignards, haches et arcs. Il s'agit de petits arcs à faible portée et non les grands arcs en bois d'if des archers anglais de la guerre de Cent Ans. Contrairement à ce qui était montré dans un feuilleton récent, les guerriers carolingiens ne ressemblaient pas à des Maures ou à des Touaregs. Ils avaient déjà l'allure des chevaliers de l'an mil, quoique avec de notables différences. D'abord le casque, ce n'est pas le heaume conique, mais un casque hémisphérique ouvert en V inversé sur le front. Si la cotte de mailles n'est peut-être pas encore connue des premiers carolingiens, la protection corporelle est

assurée par la broigne ou brogne, tunique de cuir couverte de petites plaques métalliques triangulaires. Le bouclier n'est pas encore l'écu triangulaire, mais circulaire, en bois plus ou moins recouvert de métal selon la fortune de chacun. Les chevaux eux-mêmes, animaux de prix, sont très probablement protégés. La technique du caparaçonnage était connue dès l'antiquité, et on peut penser que les Francs excellents métallurgistes ne devaient pas l'ignorer.

Tout ce monde se déplace au combat sous l'autorité du comte ou du duc dont il dépend. La formation de combat est celle de la "Scadra" formation en carré de plusieurs dizaines d'hommes ou de cavaliers, très efficace et comparable à un "mur de fer" (dixit un témoin arabe de la bataille de Poitiers). En fait les batailles rangées sont rares. On préfère les raids sur

les territoires ennemis où l'on pille à l'aise et on affame l'adversaire du même coup et assiéger les villes. Il n'y a pas grand chose à dire sur la poliorcétique de l'époque : les techniques de sièges n'ayant pas évolué depuis Jules César et ne bougeront pas plus avant l'apparition des bouches à feu.

En règle générale, on rentre chez soi la belle saison finie, et on attend la prochaine campagne. Mais si les circonstances l'imposent, on hiverne chez l'ennemi : Pépin le Bref et Charlemagne chez les Lombards (755 & 773), Charlemagne en Aquitaine (770) et en Saxe dans les années 770-780. On passe alors l'hiver dans de grands forts très semblables à ceux de la cavalerie américaine du XIX^e siècle dans leur allure générale.

La stratégie mise en oeuvre par les Carolingiens est une stratégie de guerre-éclair. Les armées carolingiennes se transportent rapidement d'un point à l'autre du royaume. Charles Martel, Pépin le Bref et Charlemagne mèneront souvent des campagnes commencées en Aquitaine ou en Italie et terminées en Saxe ou en Frise. Ils appliquent déjà le principe Napoléonien de la simultanéité des efforts par la liaison des forces. Le roi des Lombards, Didier, sera assiégé dans sa capitale par

Charlemagne après une offensive semblable à celle qui conduira à la capitulation des Autrichiens à Ulm en 1805. Les forces franques sont divisées en plusieurs corps d'armées ou équivalent qui, bien coordonnées par un système de messagers, avancent rapidement par des routes différentes vers un objectif commun. Les itinéraires employés, vu la faiblesse du réseau routier de l'époque, sont les vallées des fleuves. On marche le long des deux rives pour éviter les mauvaises surprises.

Verdun. Les guerres civiles continuelles et l'émancipation politique progressive des grands vis-à-vis des monarques francs, feront de cette armée d'Etat, une multitude d'armées féodales.

Jean-Pierre TACHE

Références : Ph. Contamine La guerre au Moyen-âge
P.U.F.

J. Deviosse Charles Martel Taillandier

L. Halphen Charlemagne et l'Empire Carolingien Albin Michel

K. F. Werner Les Origines Histoire de France T1 Fayard



FANTASSIN
CAROLINGIEN

LX^e SIÈCLE

Campagne VIKINGS

6 JUIN 774, OPERATION VIKINGS

* Preambule - Cette campagne a été inspirée par la lecture de l'ouvrage de Jean DEUVE, "les services secrets au Moyen Age" (éd. Corlet) qui met en évidence le rôle et l'action menés par les "espions" vikings et normands lors de la préparation des expéditions et des conquêtes.

* Histoire - En cette année 774, des Danois veulent conquérir une petite région accueillante de l'est de l'Angleterre aux dépens du comte local. Le Jarl Olaf a décidé de mettre toutes les chances de son côté et fait précéder sa conquête d'une bonne étude de l'adversaire et du lieu, bref, réussir un bon "éclaircage militaire tactique" pour massacrer à coup sûr. Le Jarl Erik et ses hommes sont désignés pour cette tâche.

* Préparation - Le joueur viking choisit 40 hommes à pied (avec un maximum de 6 archers et un minimum de 5 Bondis). Il divise ses troupes en 5 groupes de 6 hommes au moins. Quatre participeront à une mission de "renseignement tactique". Les rescapés de chaque groupe retrouveront le 5ème groupe pour la bataille finale. Si lors des 4 premiers scénarii, le viking gagne, il peut récupérer les chevaux abandonnés par son adversaire et utiliser les pions à cheval.

Scénario 1 : interception du courrier

L'histoire de Vikings et des Normands n'a retenu qu'une interception décisive de courrier (Tancrede avant le siège d'Athareb en 1110). En voici une deuxième...

Les Vikings ont appris par un prisonnier qu'un courrier, envoyé par le comte Edwin, doit gagner le château d'Edmund afin de réclamer des renforts. Le messager et son escorte doivent traverser une forêt...

* Carte - La Forêt

* Les forces en présence

Les Vikings (sont placés sur la carte au choix du joueur) : groupe 1
Les Anglo-Saxons (entrent par le côté 9) : Aethewulf et Wulfric (à cheval), Osric (B), Aelfweard, Eardwulf, Ordheh (C).

* Mission

Si un des six Anglo-Saxons parvient à sortir de la carte par le côté 11, le comte Edmund, ses hommes et le (ou les) rescapé(s) rejoindront Edwin pour la bataille.

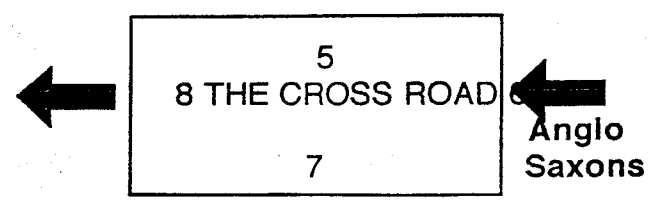
La troupe d'Edmund : Edmund (à cheval), Sigulf, Alfred (T), Aethelmund, Ecgbryht, Wulfgar (H), Oswald, Weohstan (C), Cenwulf (B).

Scénario 2 : interception du ravitaillement

L'une des tâches importantes des éclaireurs vikings consistait à détruire les approvisionnements de l'ennemi et saper le moral adverse.

Le Jarl Erik envoie une partie de ses forces s'emparer d'un convoi chargé de ravitailler les troupes d'Edwin.

* Carte - The Cross Road



* Les forces en présence

Les Vikings (sont placés sur la carte au choix du joueur) : groupe 2

Les Anglo-Saxons : Osgar (T), Aelfwine, Beorhtulf (H), Swithulf (B), Adrian, Aelfere, Cerdic, Eadred, Eadwig, Orlac (P) + 2 chariots (et chevaux).

* Placement initial

Les Anglo-Saxons entrent par le côté 6.
Les Vikings se placent sur la colline (hillock) et/ou dans la mare (pool).

* Mission réussie

Si le joueur viking parvient à massacrer ou mettre en fuite la troupe anglo-saxonne, le moral de ces derniers sera affaibli lors de la bataille :

- le joueur Anglo-Saxon ajoute + 1 à tous les jets de dé s'il a réussi à faire sortir un chariot par le côté 8, + 2 au dé si aucun ravitaillement ne lui est parvenu.

Rappel de la règle de moral

Lorsqu'un de ses personnages est tué, le joueur lance un dé et consulte la table de Panique (voir règles optionnelles de Siège).

La Panique et la débandade affectent les anglo-saxons à l'exception des Earls et des Thanés. Ces deux catégories de soldats peuvent ramener à la raison des personnages paniqués ou en débandade.

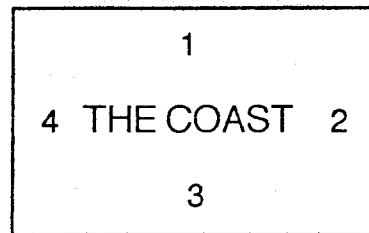
Scénario 3 : destruction de l'avant-poste

Quelques hommes avaient pour rôle de prendre le contrôle des points-clé et désorganiser le système d'alerte. Ils devaient s'emparer essentiellement des tours de guet bâties sur les côtes et des points fortifiés établis dans l'arrière pays.

Sentant que le danger peut venir de partout, Edwin a placé quelques hommes en avant-poste du champ de bataille.

* Carte

The Coast



Vikings

* Les forces en présence

Les Vikings : groupe 3

Les Anglo-Saxons : Edward, Edgar (H), Aelfric, Aelmaer, Aethelberht (C), Aelfgar (B).

* Placement initial

Le joueur anglo-saxon place ses hommes dans et/ou autour des bâtiments. Le joueur viking joue en premier.

* Mission réussie

Si le viking gagne, il bénéficiera de l'effet de surprise lors de la bataille. Assailli à l'aube, l'anglo-saxon ne pourra pas attaquer **avant le quatrième tour**, ses soldats se défendront cependant normalement.

Scénario 4 : reconnaissance tactique

L'avant-garde viking avait aussi pour rôle d'étudier le champ de bataille et d'espionner tous les mouvements de l'armée adverse. Parfois l'ennemi avait la même idée...

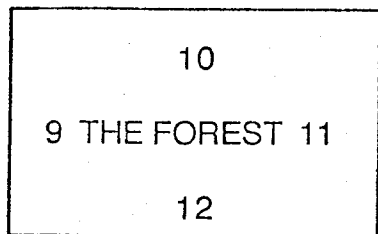
Les Vikings ont envoyé une troupe repérée le lieu où les attende le comte Edwin, son armée et quelques pièges. Le comte a lui aussi envoyé une avant-garde suivre l'avance des envahisseurs.

* Carte

The Forest



VIKINGS



ANGLO-SAXONS

* Les forces en présence

Les Vikings : groupe 4

Les Anglo-Saxons : Ceolmund (à cheval), Aethdred, Hygeberht, Tostig (H).

* Mission réussie

Si les Vikings parviennent à massacrer l'avant-garde, ils pourront observer l'endroit choisi pour la rencontre et repérer les pièges (Pits) creusés par les hommes d'Edwin.

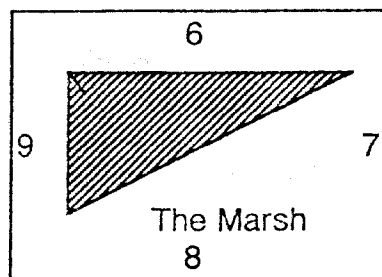
En cas d'échec des Vikings, le joueur Anglo-Saxon notera en secret 10 cases "pièges". Dès qu'un personnage viking traversera cette case, l'Anglo-Saxon révélera le piège. Le Viking sera tué... Placer ensuite un marqueur Fascine sur la case. Un personnage contraint de reculer sur un piège, déjà "utilisé" est tué.

Scénario 5 : lutte finale

Rares mais décisives pour les conquêtes vikings, les batailles rangées se jouaient souvent grâce aux renseignements recueillis. Démonstration...

* Cartes

The Marsh



* Les forces en présence


Les Vikings : Le groupe 5 et les rescapés des 4 scénarii.

Les Anglo-Saxons : Edwin (à cheval E), Athelferth, Ceolwulf, Eadulf (T), Ceolred, Kola, Osmed (H), Eadric, Godwine (C), Aldred, Wulfroth (B), Eanulf, Ecgulf, Hugh, Wilfrid (P), les rescapés des scénarii et éventuellement la troupe d'Edmund.

Les personnages blessés lors des 4 premiers scénarii restent dans cet état lors de l'affrontement final.

* **Les règles spéciales** sont appliquées en fonction de la réussite des éclaireurs Vikings dans leurs missions de renseignements : connaissance des pièges, surprise...

* **Placement initial**

Les Anglo-Saxons sont placés en premier, dans la zone . Les Vikings entrent et jouent en premier.

* **Victoire**

Le joueur Vikings remporte la victoire s'il parvient à repousser son adversaire et qu'il dispose de 8 hommes au moins dont un Jarl. Autrement l'Anglo-Saxon gagne.

Philippe GAILLARD

L'attaque de la presqu'île de Bernières

1 - L'histoire

La forteresse de Château-Gaillard, au sud-ouest des Andelys (Eure), domine de son promontoire la rive est de la Seine. Cette citadelle est l'oeuvre de Richard coeur de Lion, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Pour s'emparer de la Normandie, Philippe Auguste, roi de France, devait d'abord faire tomber Château-Gaillard, véritable clé du duché.

Dans la dernière semaine de mars 1203, l'Ost français prit position sur la presqu'île de Bernières (rive gauche, face au Château-Gaillard) après avoir mis en fuite les troupes normandes placées en avant poste.

Les Français commencèrent alors la construction d'un pont de bateaux pour passer sur la rive droite.

Jean Sans Terre, roi d'Angleterre se décida enfin à réagir : il ordonna à Guillaume de Maréchal d'attaquer les Français à Bernières; De son côté, le pirate Alain Tranchemer fut chargé de détruire le pont de bateaux. Les deux attaques devaient se dérouler en même temps...

En aout 1203, après avoir attendu en vain l'arrivée des navires de Tranchemer, Guillaume le Maréchal lance le routier Lou pescaire et ses hommes à l'assaut du camp français endormi.

2 - Le champ d'action

Le camp

3 - Les camps en présence

L'armée du roi de France

Groupe A :

Chevalier (à pied)	Cheval	Sergent	Archer à arc court	Arbalétrier	Vouguiers
Sir Gaston	1	Morgen	Chrétien	Jacques	Robin Jean

Piquiers	Paysans	Colporteur	Marchand	Femme à soldats
Aki	Roger Gilles David Cédric Robin Matthew Wulf Geoffrey Harry	Philippe	Léopold	Edith

Groupe B : renforts français

Chevaliers (à pied)	Sergent	Archers à arc court	Arbalétrier	Piquier
Sir Gilbert Sir Conrad Sir Clugney	Martin	Mathias	Bertrand	Stori

Les routiers

Chevalier à cheval	Sergents	Archers à arc court	Arbalétriers	Vouguiers	Piquiers
Sir Richard Sir Wulfric Sir Thomas Sir Peter	Tyler Pugh	Bowyer Enguerrand Aywald Fletcher	Codemar Francisco Forester	Guy Tybalt Rees	Wat Odo Bertin Crispin

4 - Positions de départ et début de l'action

1 - Le groupe A français se positionne dans le camp retranché de la façon suivante :

- Le chevalier, le sergent, les hommes d'armes, l'archer, l'arbalétrier et le cheval se trouvent dans le camp intérieur où se situent les tentes d'hébergement des chevaliers. Quatre hommes d'armes sont de garde. Les autres se situent dans les tentes et dorment. Le cheval doit se trouver dans une des tentes qui sert d'écurie.

- Les paysans, colporteur, marchand et Edith se trouvent n'importe où dans l'enceinte du camp retranché. La moitié de ces personnages (dont Edith) doivent dormir dans les tentes de subsistances. Il n'y a aucun personnage de garde et ceux qui ne dorment pas se trouvent à une case des tentes.

2 - Les routiers entrent par le bord nord (B) de la carte au premier tour.

3 - Les renforts français (groupe B) arrivent par le sud (D) et/ou l'est (C), deux tours après le premier combat aux corps à corps, ou deux tours après qu'un personnage français touche le bord C ou D de la carte.

5 - Règles spéciales

1 - Combat de nuit : Les seize cases du camp central (sauf les deux cases arbres) sont éclairées par des feux. Pour l'autre partie du camp, les quatre cases des tentes de subsistances sont éclairées par des feux. Toutes les autres cases sont dans le noir et les tirs sur celles-ci sont interdits; Un modificateur + 1 est appliqué à tous les tirs. Les personnages ne voient pas dans les cases non éclairées, et ils n'avancent donc que de moitié de leur potentiel de mouvement dans ces cases.

2 - Les personnages dans les tentes ne sont placés que s'ils sont réveillés (naturellement ou touché par n'importe quel moyen par un adversaire).

Le groupe A ne peut pas bouger tant que l'adversaire n'a pas fait un tir ou un combat au corps à corps. Ils sont placés sur la carte dès qu'ils bougent.

Dès le premier tour de jeu des Français et à chaque tour ensuite, on lance 1D10; un résultat 10 implique qu'une sentinelle du groupe A a vu l'ennemi et donne l'alerte (cf supra).

Le recul d'un personnage suite à un tir n'affecte pas les dormeurs mais les réveille automatiquement;

Tout personnage adjacent à un ennemi doit être placé sur la carte.

3 - Sommeil : les personnages endormis sont placés sur le terrain face "stun" avec les règles concernant cet état de fait. Un personnage réveillé ne peut bouger pendant le tour ami.

4 - Panique : seul le groupe A est concerné par les règles de panique (règles CROISADES).

6 - Conditions de victoire

La victoire appartient à celui des deux joueurs qui reste maître du camp

Hervé DELATTRE

Prochain épisode : "Tranchemer !" (scénario CRY-HAVOC / VIKINGS)

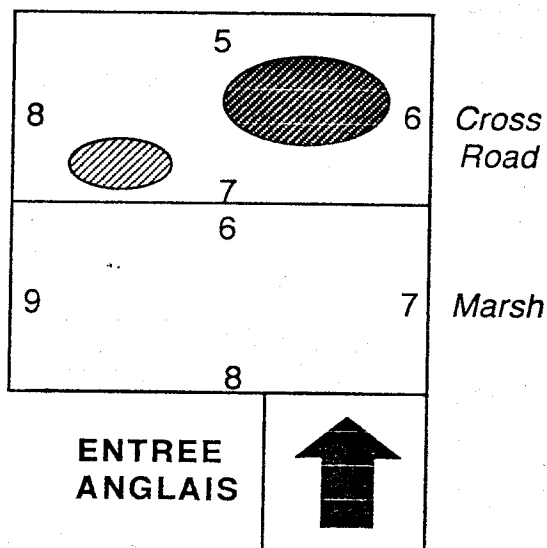


LA BATAILLE DE BANNOCKBURN

1 - L'histoire

Robert Ier, the Bruce est venu mettre le siège devant Stirling, avant-dernière place occupée par les Anglais sur la terre d'Ecosse. Edouard II décide de contre-attaquer et fait mouvement avec 15 000 hommes. Le roi d'Écosse ne dispose que de 5 000 soldats et d'une cavalerie réduite. Le 24 juin 1314, les deux armées s'affrontent sur les rives marécageuses du Bannock Burn...

2 - Les cartes



3 - Les camps en présence

Les Anglais :

ROI : KING RICHARD		
Chevaliers	Sgt. (à cheval)	Archers (long Bow)
Sir Alain Sir Fitzwarem Sir Gunter Sir Hughs Sir Jaques Sir James Sir John Sir Lacy Sir Mortimer Sir Peter Sir Piers Sir Roger Sir Thomas Sir William Sir Wulfric	Sgt Baldwin	Aylwin Dylan Gwyn Mathew Myrlin Owen
Piquiers	Vougiers	Sgts (à pied)
Aki Arnold Ben Bryn Bertin Crispin Gareth Hal Hayden Mark Mordred Odo Perkin Watt	Cliff Jean Rees Robin Shawn Tybalt	Arnim A'wood Tyler

ABONNEZ-VOUS !

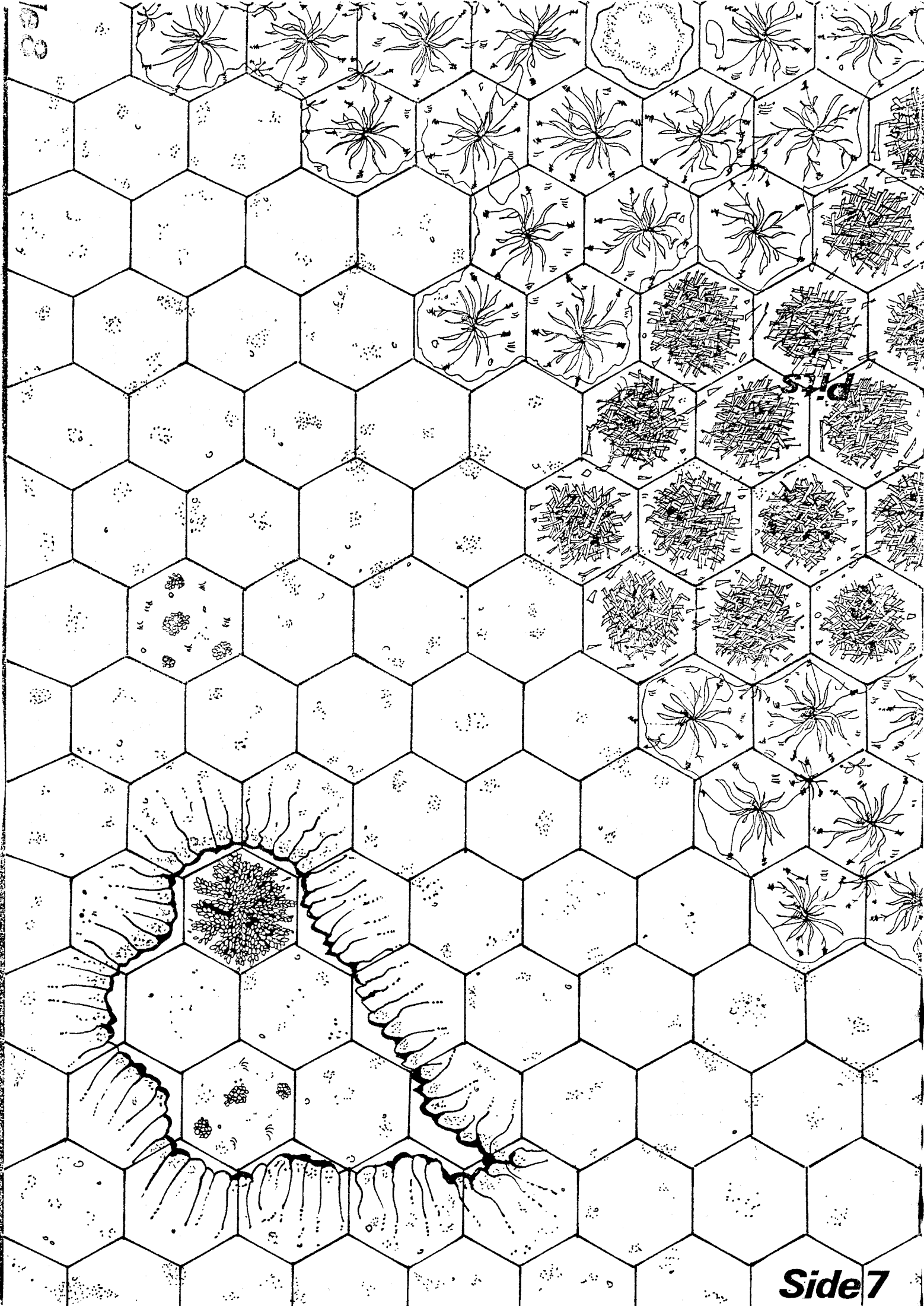
REABONNEZ-VOUS !

**A CLAYMORE POUR L'ANNÉE 1995
(n° 7 et 8)**

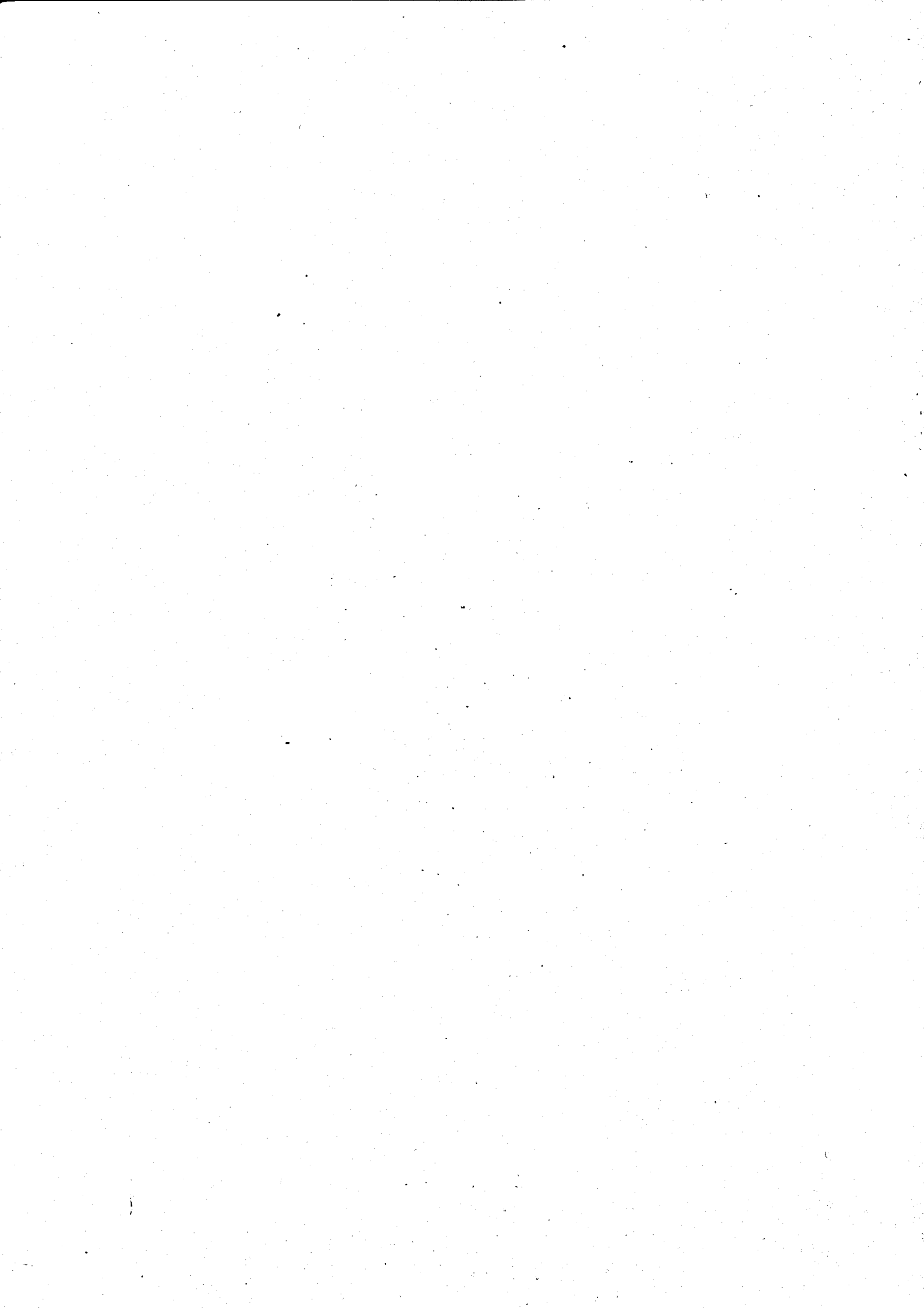


**Adressez vos chèques (50 Frs à l'ordre de
CLAYMORE-NORMANDIE)**

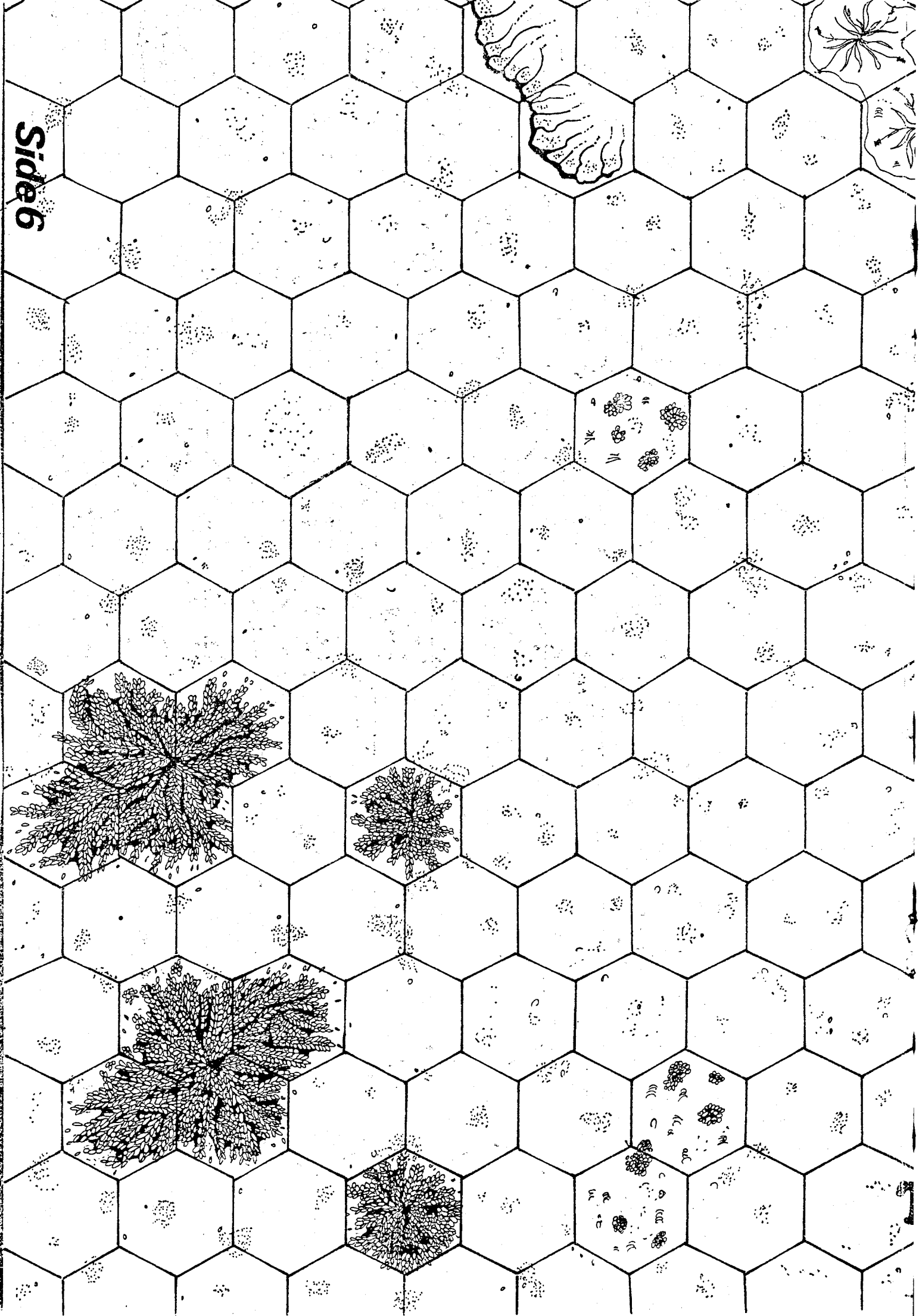
33, rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-les-Rouen

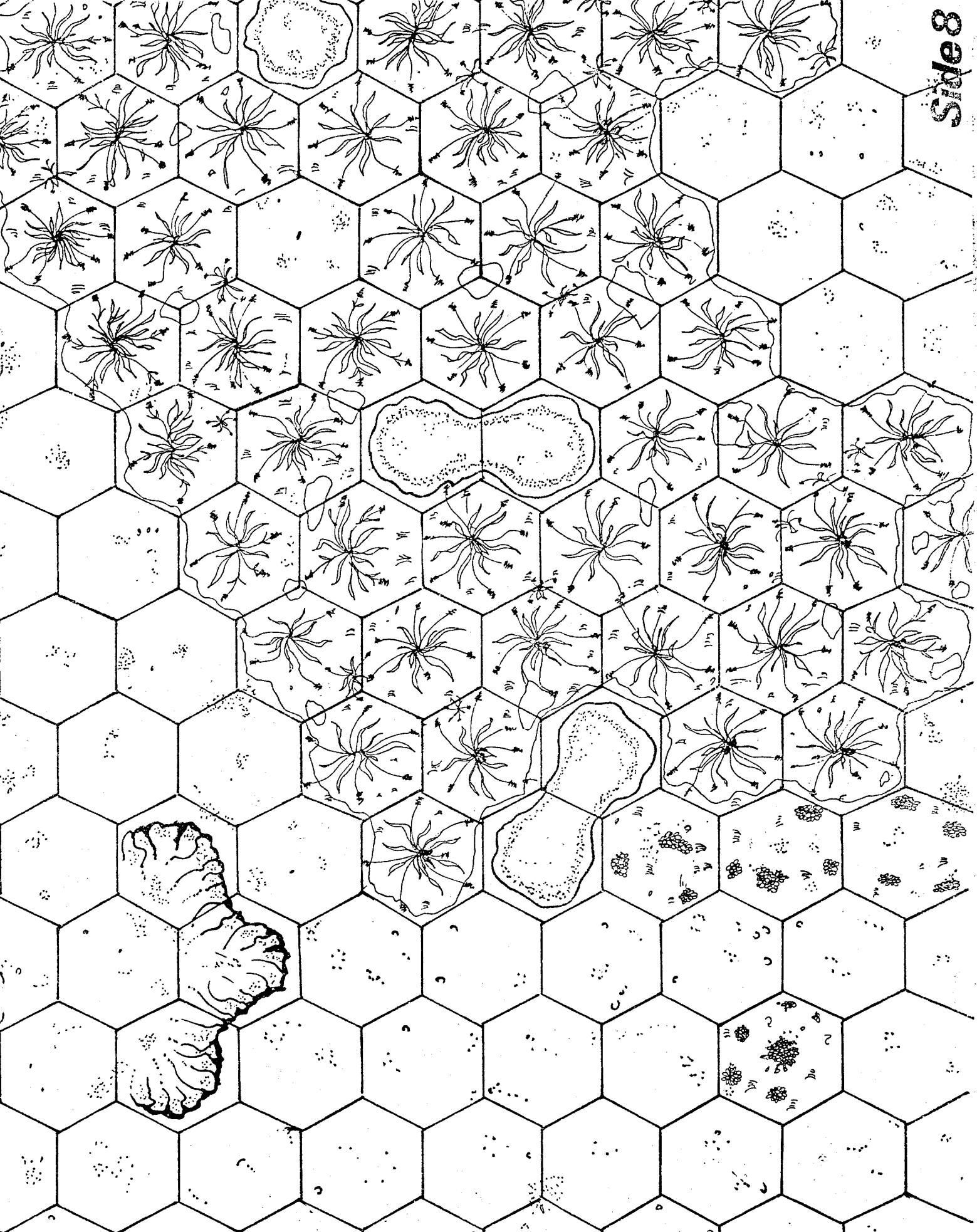


pts

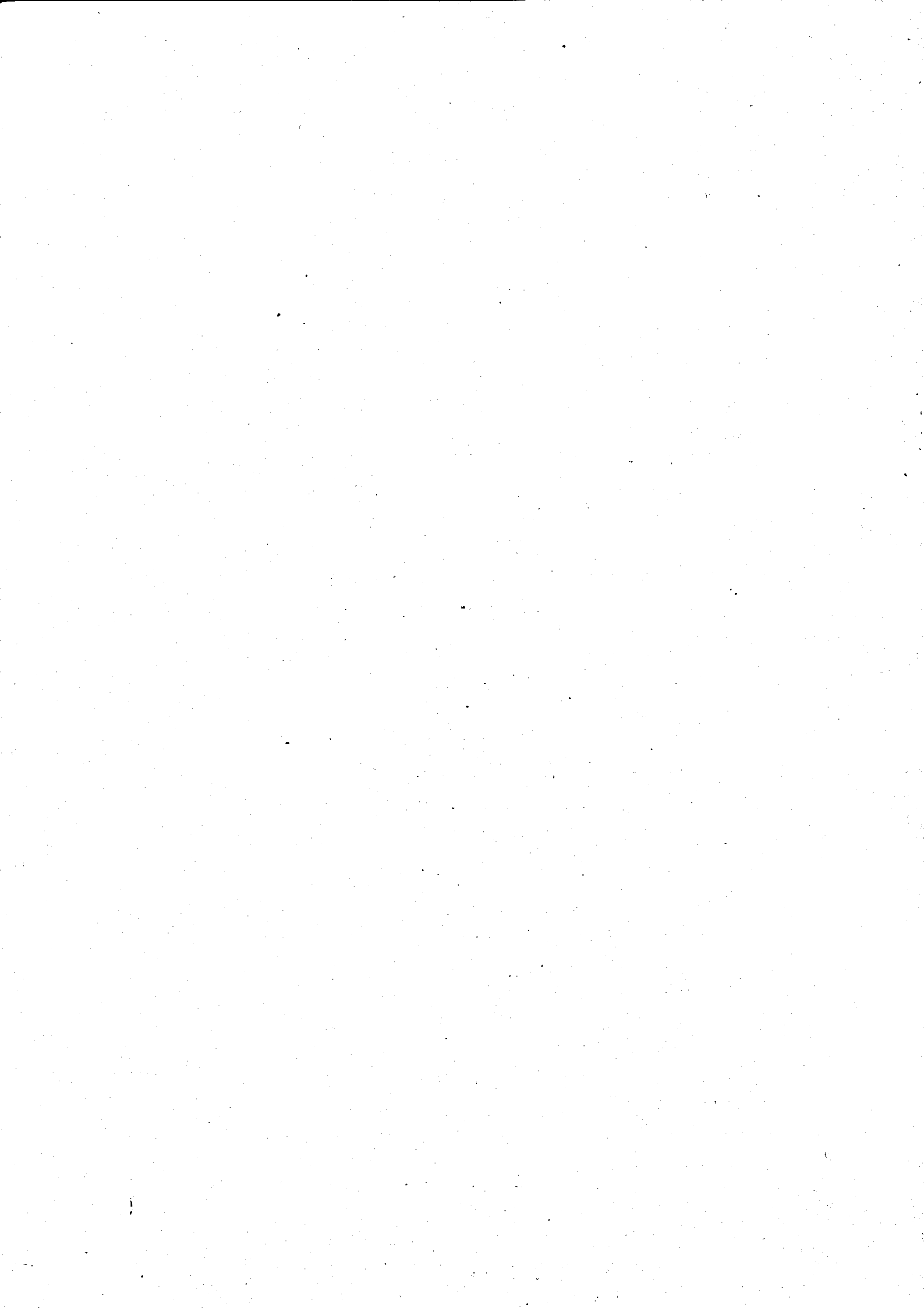


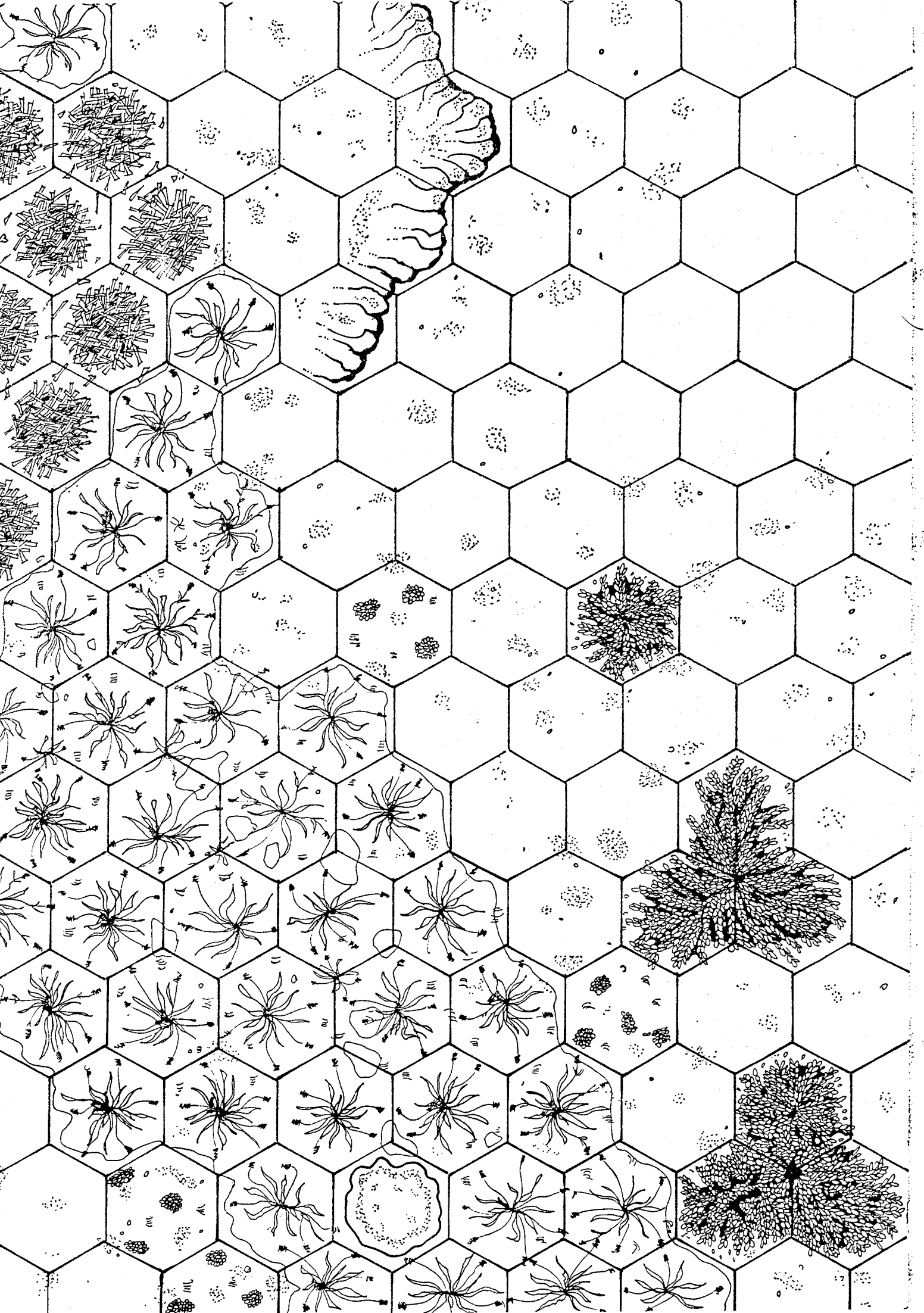
Sides 6

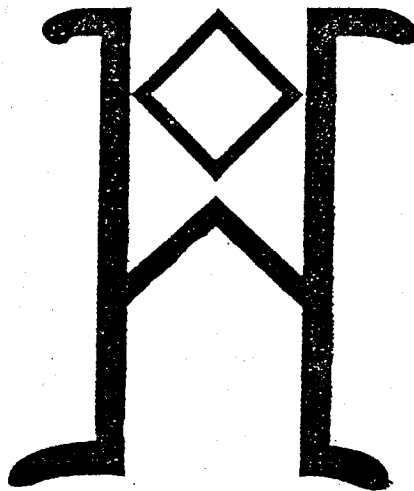




The Marsh







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



Les Ecosais :

ROI : PHILIPPE II		
Chevaliers	Archers (courts)	Sgts (à pied)
Sir Clugney Sir Gaston Sir Gilbert Sir Raymond	Sir Richard Sir Roland	Aylward Bowyer Chretien Enguerand Fletcher
Paysans	Hallebardiers	Arbalétriers
Les 10 de Cry-Havoc + Forester	Frédéric Naymes Goeffrey Otto Tom Watkin Wynken	Roland



4 - Positions de départ et début de l'action

Les Ecosais sont placés sur la carte Cross Road et divisés en deux groupes. Les fantassins et le roi dans la zone  la cavalerie dans la zone .

Au 1er tour, le joueur anglais fait entrer la cavalerie, par le côté désigné, au 3ème tour, les archers et au 5ème tour, les fantassins.

5 - Règles spéciales

Terrains (carte The Marsh)

Aspect	Nom	Coût en pts de mouvement	Couverture	Influence sur le combat
	Marais	4 6 à cheval	Légère	-
	Trappes	2 3 à cheval si révélé	Aucune	-

Marais

Les personnages en armures (**à cheval et à pied**) placés sur une case "marais" doivent jeter un dé pour savoir s'ils s'embourbent.

1 à 4 : Personnage s'enfonce et ne peut se déplacer pour le tour (attaque et défend normalement)

Les personnages en armure assomés sur une case "marais" doivent jeter un dé pour savoir s'ils parviennent à se relever.

1 à 5 : Personnage n'est plus assomé mais reste couché dans la boue. On laisse le pion Stun, un marqueur blanc est placé sur le pion pour le différencier des personnages assomés. Le personnage ne peut donc pas attaquer et son potentiel de défense est celui du personnage assomé.

Trappes (Pits) - Les écosais avaient creusé plusieurs pièges recouverts de branchage pour empêcher les charges de cavalerie.

Note : Dans d'autres scénarii, ces "pits" pourront représenter des fascines placées au milieu des marais pour créer un sentier.

Toutes les cases "Pits" sont piégées. Pour chaque chevalier (seulement) qui emprunte ce type d'hex, on jette un dé 10 :

- 1 à 2 Le chevalier et sa monture tombent dans le trou
Résultat : Cheval tué, cavalier assomé et désarçonné
- 3 à 4 Le cavalier et sa monture tombent dans le trou
Résultat : Cheval tué, cavalier blessé et désarçonné
- 5 à 10 Le cavalier passe à côté du piège

Dès qu'un piège est actionné (1 à 6), on place un marqueur sur l'hex. Le coût pour franchir la case passe à **3 pour les cavaliers** (cheval ralenti pour éviter l'obstacle) et reste à **2 pour les fantassins**.

Panique et débandade : seuls les Anglais sont affectés par la panique et la déroute (voir règles de Siège).

Les Ecosais se battent pour leur indépendance et ont un moral à toute épreuve.

6 - Conditions de victoire

- La mort d'un roi entraîne la victoire du camp adverse.
- Les joueurs reçoivent des points de victoire de la façon suivante :
 - Pour chaque chevalier ou sergents à cheval tué : 5Pts
 - Pour chaque soldat en armure : 3 Pts
 - Pour chaque paysans ou soldat sans armure : 1Pts

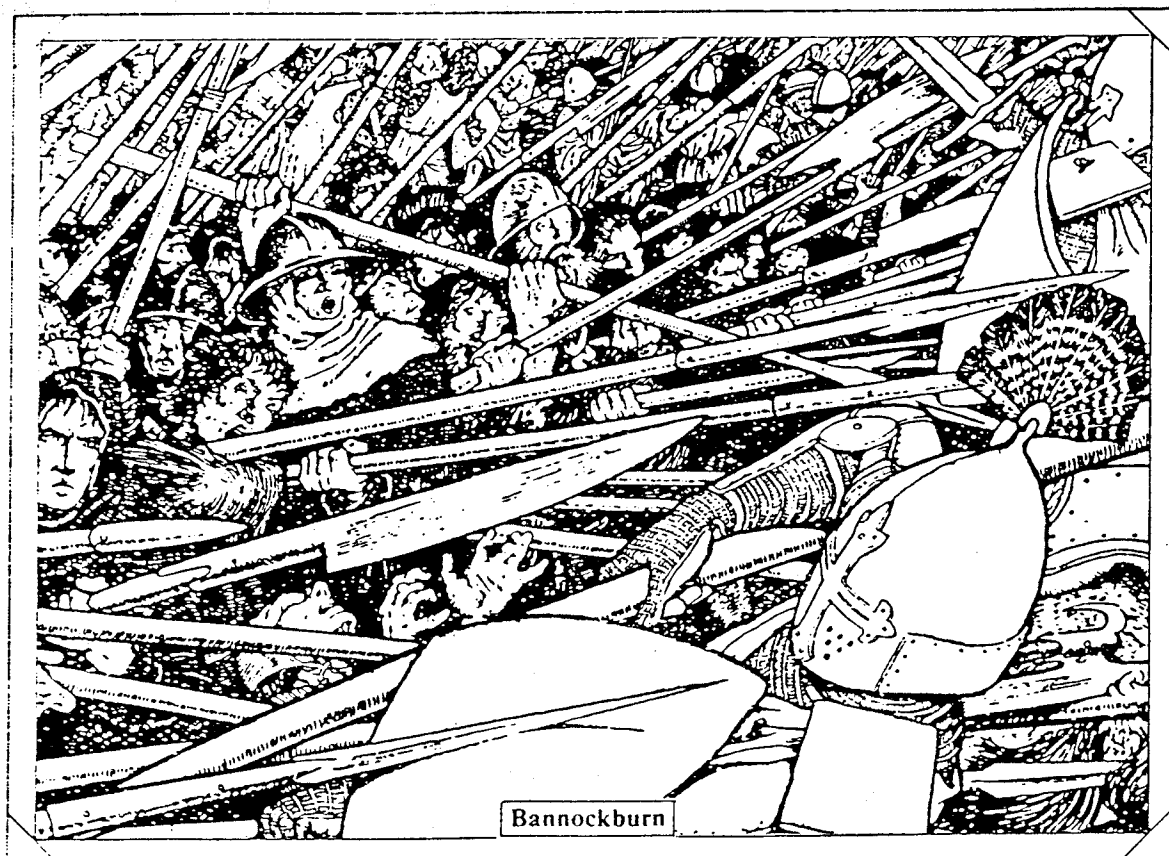
Bibliographie

The Scottish and Welsh Wars - 1250-1400.
Coll Osprey
EGGENBERGER (D.) - An Encyclopedia of Battles. Dover Publications.

7 - Epilogue

Les 4 "schiltrons" (cercles de piquiers) écossais, secondés par la cavalerie repoussèrent les Anglais dans les marais et les massacrèrent sans pitié. Bannockburn fut (après Hastings) une des défaites les plus humiliantes subie par l'Angleterre : 1 comte, 6 barons, 200 chevaliers et plusieurs centaines de fantassins y avaient perdu la vie. Pour quelques années, l'Ecosse y avait retrouvé son indépendance.

Philippe GAILLARD



Bannockburn

L'EMBUSCADE DE SOTTEVILLE (1364)

1 - Historique

Pillages, incendies, meurtres et viols, telles sont les joies proposées aux routiers qui ravagent la Normandie en cette année 1364.

Après s'être emparés du château de Moulineaux, Pierre Dussault et sa bande menacent les faubourgs sud de Rouen. Pour mettre un terme à ces méfaits, les Rouennais, menés par le capitaine Jacques Lelieur, vont assiéger Moulineaux. Mais les routiers sont prévenus et tendent une embuscade dans le village de Sotteville...

2 - Les cartes

	3			10	
2	VILLAGE	4	9	FORET	11
	1			12	

3 - Les camps en présence

* Les Rouennais (22 personnages) (407 pts)

CHEVALIERS A CHEVAL	Sir Jacques, Sir Roger
SERGEANTS	Arnim, A'wood
ARBALETRIERS	Arbalister, Denys, Francisco, Gilles, Jacopa, Nicholas
VOUGIERS	Rees, Robin
PIQUIERS	Ben, Crispin, Hal, Mark
PAYSANS	Baker, Carpenter, Giles, Radult, Salter, Wulf

* Les routiers (17 personnages) (332 pts)

CHEVALIERS A PIED	Sir Peter, Sir Roland
SERGEANTS	Martin, Tyler
ARCHERS (arcs longs)	Aylward, Bowyer, Chrétien
VOUGIERS	Guy
HALLEBARDIERS	Ben, Frederick, Geoffrey, Hubert, Otto, Naymes, Tom, Watkin, Wynken

4 - Positions de départ et début de l'action

- Les routiers se placent en secret sur l'une ou les deux cartes.

- Les Rouennais commencent ensuite la partie en entrant par le coté 1 (cases a1 à f1) de la carte village.

5 - Règle spéciale

- Un personnage routier ne devient visible qu'à partir du moment où il se déplace, combat, tire ou se trouve dans la ligne de vue d'un Rouennais. Un routier devenu visible le reste jusqu'à la fin de la partie.

- La ligne de vue ne joue pas dans le cas d'un personnage caché dans une case arbre, pour "voir" un tel pion, il faut se trouver adjacent à lui.

6 - Conditions de victoire

On applique le barème ci-dessous

- Pour les deux joueurs : chaque personnage adverse tué rapporte l'équivalent de ses points de défense.

chaque chevalier capturé rapporte l'équivalent de ses points d'attaque.

- Pour les routiers : chaque cheval capturé rapporte 5 points.

- Pour les Rouennais : chaque pion rouennais sortant par le chemin du côté 12 de la carte forêt rapporte l'équivalent de ses points de défense (pour cela, il faut qu'au moins un sergent ou un chevalier sorte par ce chemin).

7 - Bibliographie

C. DE BEAUREPAIRE, Ed, Chronique Normande de Pierre Cochon, ROUEN, 1870.

Christian DELABOS

COMPTE-RENDU DE LA FINALE DU TOURNOI CRY-HAVOC

CLAYMORE 1994

Comme vous l'avez certainement lu dans ce numéro, le scénario était un semi-aveugle donc nous avons été obligés de faire un système de match aller-retour afin de ne désavantager aucun des deux joueurs. Voici le compte-rendu du match retour de la finale entre Monsieur PINCEMIN Carl qui jouait les Routiers et Monsieur LEMARCHAND Yannick qui jouait les Rouennais

Monsieur PINCEMIN avait placé deux archers à l'extrémité de la rue du village (protection moyenne pour ses deux tireurs).

Avertissement : Lors du tournoi du 22 octobre, est apparu dans ce scénario un défaut que nous n'avons pas repéré lors des tests.

Le barème favorise l'option "combat à tous prix", au détriment de la véritable optique du scénario qui est basée sur la sortie des Rouennais en direction de Moulineaux. Nous vous conseillons donc de modifier le barème :

- chaque Rouennais tué rapporte l'équivalent de ses points d'attaque au Routier.

- chaque pion rouennais sortant de la carte rapporte à son camp l'équivalent de ses points d'attaque.

- le reste du barème précédent s'applique.

Il les découvrit dès la deuxième phase de mouvement de son adversaire. Aussitôt pour contrer cette tactique inédite durant le tournoi, Monsieur LEMARCHAND mit deux arbalétriers à l'autre extrémité de la rue : que de carreaux et de flèches ont traversé cette rue avec peu de résultat, il faut bien le dire.

Monsieur LEMARCHAND décida alors de passer par le côté du village : ces deux cavaliers prirent le côté 1 le long du talus. Mais une mini-embuscade les attendait au coin entre le bâtiment numéro 3 et le côté 1

(1 archer + 3 fantassins) : les deux chevaliers furent pris dans la nasse : l'un fut tué et l'autre blessé et désarçonné.

Monsieur LEMARCHAND contra cette embuscade en amenant des renforts et les Routiers furent tués. Dans le même temps, il envoyait quelques paysans attaquer les deux archers; Monsieur PINCEMIN tourné décida de les replier dans la forêt. Voilà pour ce qui concerne les affrontements dans le village.

Ensuite Monsieur LEMARCHAND regroupa ses forces à la sortie du village avec beaucoup de blessé dont le chevalier à pied Sir Jaques. Puis il avança prudemment dans la forêt vers les fourrés du côté 12. Eh là, hou la la, PINCEMIN l'attendait en force à cet endroit. ce fut une bataille rangée sanglante. Il y eut de nombreux blessés et morts de part et d'autre. Longtemps la bataille fut indécise. Finalement les jets de dé décidèrent du sort des protagonistes : LEMARCHAND fit beaucoup plus de perte à PINCEMIN que PINCEMIN ne le fit à LEMARCHAND. La fin de cette bataille fut bien dans l'esprit Cry-Havoc ! (pas de quartier) il n'y eut aucun survivant chez les Routiers. Cependant près de 70 % des pions sortis par le Rouennais étaient blessés ce qui lui abaissa ses points de victoires.

Vu les résultats du match aller au cours duquel Monsieur PINCEMIN avait gagné avec 211 points, il restait premier malgré la bonne performance de son adversaire dans cette deuxième partie. Monsieur PINCEMIN gagna avec 58 points d'avance le Tournoi Cry-Havoc organisé par votre fanzine préféré CLAYMORE.

Enfin pour finir et sans dévoiler un grand secret, je pense que CLAYMORE organisera un deuxième tournoi l'année prochaine avec la boîte VIKINGS et un scénario inédit. Donc amis lecteurs, entraînez-vous, préparez-vous et venez encore plus nombreux au prochain tournoi CLAYMORE 1995.

F. RENIER

Finale

PINCEMIN 1	2(211 PTS)	0(075 PTS)	286
LEMARCHAND Y. 2	0(065 PTS)	2(163 PTS)	228
DELANDRE 4	0(038 PTS)	2(099 PTS)	137
LEPAGE 3	2(192 PTS)	0(080 PTS)	272
LEMARCHAND L. 6	0(036 PTS)	2(140 PTS)	176
DURAND 5	2(212 PTS)	0(040 PTS)	252

LA PREMIERE BATAILLE DES GUES DE L'ISEN

1 - L'histoire

En février de l'an 3019 du Troisième Age, le magicien Saruman lance ses troupes à l'assaut du royaume de Rohan. Théodred, fils de Théoden roi du Rohan décide d'arrêter l'ennemi aux gués du fleuve Isen. Ce que les Rohirims ignorent, c'est qu'une partie des troupes de Saruman a déjà franchi l'Isen en amont...

L'avant garde de Saruman :

Gobelins	Piquiers
TOUS (D. N)	Aki (C) Arnold (C) Bryn (C) Gareth (C) Hayden (C) Stori (C)

2 - Les cartes

	3	1	3	6
Δ	2	4	2	5
N	PLAINE	GUE	GUE	CROISEE DES CHEMINS
	1	3	1	8

La force ouest de Saruman (groupe B) :

Orks	Bondis	Bersekers	Archers
TOUS sauf les 3 archers (D. N)	TOUS (V)	TOUS (V)	TOUS (Bw-v)

3 - Les forces en présence

Les Rohirims (Théodred) :

Théodred	Cavaliers lourds	Archers à cheval
Konrad (D. N)	Edmund (V) Sir Raymond (C) Sir Walter (C) Sir Baldwin (C) Sir Guy (C)	Ayub (C) Fakr (C) Mongka (C) Qutuz (C) Rashid (C) Usamah (C)
Housecarls	Ceorls	Archers lourds
Tous (V)	Tous (V)	Tous (C)

La force est de Saruman (groupe C) :

Elites Orks	Trolls	Hirdmen	Turcoples	Loups	Orks
Tous (D. N)	3 (D. N)	Tous (V)	Tous (C)	3 (D. N)	3 (D. N)

Renforts Rohirims :

Templiers
Tous (C)

4 - Placement initial

L'avant garde de Saruman se place en premier sur la carte "plaine".

Théodred et ses hommes entrent par le côté 7 de la carte "croisée des chemins" et commencent la partie.

Le groupe B de Saruman entre par le côté 2 et 3 de la carte "plaine" et par le côté 1 de la carte "gué" situé à l'ouest de l'Isen, au tour 4.

Le groupe C de Saruman entre par le côté 6 de la carte "croisée des chemins" et par le côté 3 de la carte "Gué" situé à l'est de l'Isen, au tour 8.

Les renforts rohirims entrent par le côté 7 de la carte "croisée des chemins, au tour 15.

5 - Règles spéciales

1 - Les Hirdmen utilisent la règle sur les haches à deux mains (VIKINGS).

Les Housecarls utilisent la règle du mur de boucliers mais pas celle sur les haches à deux mains (VIKINGS).

Les Bersekers n'utilisent aucune des règles spéciales de VIKINGS.

2 - A pied, les cavaliers lourds sont considérés comme des Housecarls.

3 - Pour les chevaucheurs de loups, appliquez les règles contenues dans ce numéro de CLAYMORE "Armes de jet et hommes de traits".

4 - Les Gobelins et les chevaucheurs de loups appliquent la règle des coupe-jarrets (cf "Monjoie", CLAYMORE n°5, pages 22-23).

5 - Une case "Gué" = 3 points de mouvement - Les autres cases "rivière" sont infranchissables. Tous personnage assomé sur une case "Gué" est tué et son corps emporté par le courant.

6 - Conditions de victoire

Pour les deux camps : tenir l'île située entre les deux bras de l'Isen et tenir la rive est du fleuve (carte "croisée des chemins" comprise).

7 - Sources

J. R. R. TOLKIEN contes et légendes inachevés, Christian BOURGOIS éditeur, paris, 1982.

C. DELABOS

Aide de jeu pour DRAGON NOIR 2

CONSEILS POUR SCENARIO

«Les Krobs attaquent»

Après plusieurs essais, bien des joueurs ont constaté l'impossibilité pour le joueur aventurier dans le scénario n°2 de DRAGON NOIR 2 de gagner la partie.

Pour redonner à ce scénario tout son intérêt nous vous proposons de modifier un point des règles de départ. Le magicien aura 120 points de magie au lieu de 50 points prévus.

Quelques rappels et conseils

- Il est rappelé au joueur aventurier qu'il ne peut lancer des sorts que sur la carte où se trouve le magicien.

- Aventurier : utiliser judicieusement vos points de magie. Des galerie creusées, des spectres qui apparaissent, des boules de feu ainsi que quelques murs démolis, devraient vous donner une victoire, s'ils sont joués au bon moment.

Ami krob : si vous utilisez des gardes, prévoyez l'arrivée du magicien sur la carte où ils sont positionnés.

N'hésitez donc pas à les protéger d'apparition de spectres dans leur dos en plaçant des chasseurs qui protégeront leurs arrières.

Vous les conserverez ainsi plus longtemps. Ne négligez pas non plus le placement des toiles d'araignées.

Carl PINCEMIN

Armes de jet et hommes de traits

Voici quelques nouvelles armes de jet et quelques nouveaux types d'hommes de traits pour élargir vos horizons géographiques et chronologiques.

1 - Les haches de jet

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Francs Mérovingiens ne furent pas les seuls à utiliser ces armes. Au XIII^e siècle, les Slaves du nord, les Prussiens et les Lituaniens en faisaient encore grand usage.

La hache de jet atteint sa cible en une, deux ou trois rotations; chaque rotation augmentant la puissance à l'impact. Cet élément nous amène à modifier le système de tir de Cry-Havoc. Lorsqu'il décide de tirer, un porteur de hache de jet doit d'abord lancer un dé à 10 faces et appliquer les modificateurs suivants :

Type d'arme utilisé	Courte distance pas modif.	Moyenne distance + 1 au dé	Longue distance + 2 au dé
Hache de jet	1 ou 2 cases	3 ou 4 cases	5 ou 6 cases

puis on consulte les tables suivantes :

Tirs contre des personnages à cheval / 1D10

Lancer de dé Résultat suivant la couverture

	Aucune	Légère	Moyenne
1	T	T	T
2	T	T	T
3	T	T	T
4	T	T	T
5	T	T	
6	T		

Explication des résultats : T = cavalier touché

Tirs contre des personnages à pied /1D10

Lancer de dé Résultat suivant la couverture

	Aucune	Légère	Moyenne	Forte
1	T	T	T	T
2	T	T	T	T
3	T	T	T	
4	T	T	T	
5	T	T	T	
6	T	T		
7	T			

Explication des résultats : T = personnage touché

Si le personnage visé est touché, le tireur lance un dé à 6 faces et applique les modificateurs suivants :

Type d'arme utilisé	Courte distance pas de modif.	Moyenne distance -1 au dé	Longue distance -2 au dé
Hache de jet	1 ou 2 cases	3 ou 4 cases	5 ou 6 cases

puis, consulter les tables suivantes :

Tirs contre des personnages à cheval /1D6

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute + 1 au dé

Lancer de dé Résultat

1	F
2	E
3	D
4	C
5	C
6	A

Explication des résultats :

A = tir offensif/cavalier recule de 4 cases
tir défensif/pot de pouement du cavalier réduit de 4 cases ce tour-ci.

C = tir offensif/cheval indemne, cavalier blessé
tir défensif/idem + A

D = tir offensif/cheval tué, cavalier blessé et désarçonné
tir défensif/idem + cavalier lourd peut avancer à pied d'une case, cavalier léger de deux.

E = cheval indemne, cavalier tué et désarçonné

F = cheval tué, cavalier tué et désarçonné

Tirs contre des personnages à pied /1D6

Si le personnage visé porte une armure, le tireur s'ajoute + 1 au dé

Lancer de dé	Résultat
1	C
2	C
3	C
4	B
5	B
6	A
7	A

Explication des résultats

A = tir offensif/personnage recule de 2 cases
tir défensif/potentiel de mouvement du personnage réduit de 2 cases ce tour-ci.

B = tir offensif/personnage blessé
tir défensif/personnage blessé, ne peut avancer que de la moitié des points qu'il lui reste

C = personnage tué

Chaque lanceur ne porte qu'une hache de jet, mais rien n'interdit de récupérer des haches sur les lanceurs tués avant d'avoir effectué leur jet.

2 - Les Angons

Ces armes sont spécifiquement mérovingiennes, mais rien ne vous empêche de les utiliser pour un scénario DRAGON NOIR.

L'angon est un javelot terminé par deux crochets se plantant dans un bouclier rendant ainsi son utilisation impossible.

En terme de jeu, les porteurs de javelots possèdent 3 javelots et un angon. L'angon se manie exactement comme un javelot et est soumis aux mêmes restrictions et modificateurs de tir (cf CROISADES).

Les modificateurs de tirs n'étant pas tout à fait équivalents entre CROISADES, d'une part, et DRAGON NOIR et VIKINGS, d'autre part, nous vous proposons le tableau suivant pour pouvoir utiliser des javelots avec les boîtes VIKINGS et DRAGON NOIR.

Modification de lancer de dé pour les tirs d'angon (VIKINGS et DRAGON NOIR)

Distance de tir	1 à 5 cases dé normal	6 à 12 cases + 1 au dé	13 à 25 cases + 2 au dé

Avant de lancer un angon, on doit préciser la nature de la cible : personnage ou bouclier ? Si c'est le bouclier qui est visé, on se reporte aux tableaux suivants :

Tir contre des personnages à cheval

Lancer de dé Résultat suivant la couverture

	Aucune	Légère	Moyenne
1	T	T	T
2	T	T	-
3	T	-	-
4 et +	-	-	-

Explication des résultats

T = bouclier touché

- = tir raté, pas d'effet

Tir contre des personnages à pied

Lancer de dé Résultat suivant la couverture

	Aucune	Légère	Moyenne
1	T	T	T
2	T	T	T
3	T	T	-
4	T	-	-
5 et +	-	-	-

Explication des résultats

T = bouclier touché

- = tir raté, pas d'effet

Si le bouclier est touché, les points de défense du porteur sont divisés par deux tant qu'il ne s'est pas débarrassé de l'angon.

Détacher un angon fiché dans un bouclier nécessite un tour entier sans bouger ni combattre.

Par convention, on décidera que seuls les pions comportant un bouclier dessiné en possèdent un.

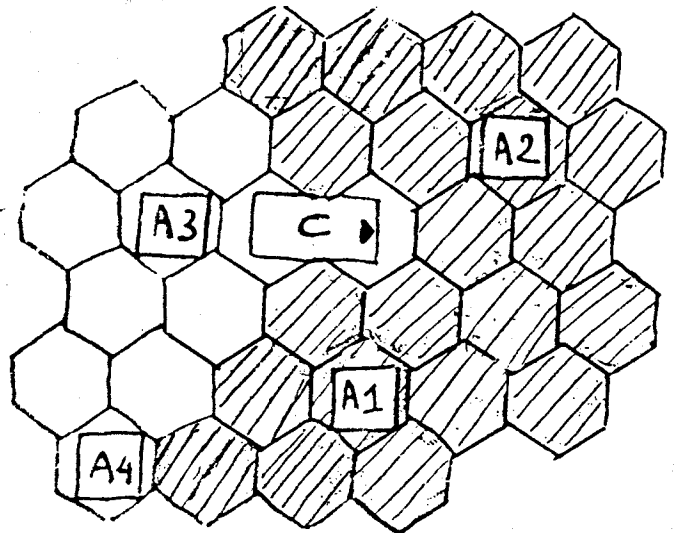
La cible visée étant le bouclier, et non son porteur, on ne prendra pas en compte le modificateur de tir "cible en armure".

3 - Les lanceurs de javelots à cheval

Ce type d'homme de traits se rencontre aussi bien parmi les Bretons de Nominoë (IXème siècle) que chez les Turcomans du Moyen-Orient. On trouve aussi ces hommes parmi les nomades des steppes (Coumans, Petchnègues...), chez les Musulmans d'Espagne, chez les Aragonais (XIIIème et XIVème siècles) et chez les Irlandais.

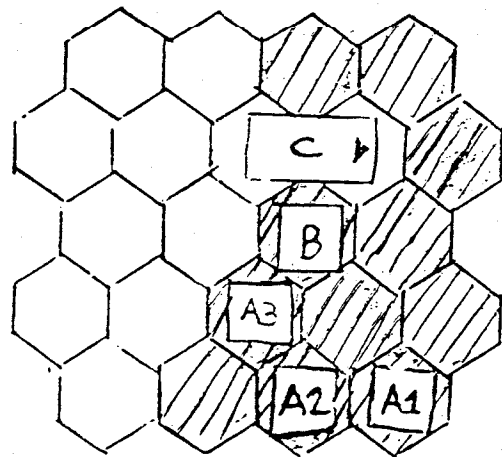
Les lanceurs de javelots à cheval sont obligatoirement des cavaliers légers et ils ne portent que 3 javelots.

Pour pouvoir lancer un javelot, le lanceur doit toujours avoir la cible dans son arc frontal.



Exemple 1 : C peut tirer sur A1, sur A2 mais pas sur A3 et A4.

Un lanceur de javelot peut tirer par dessus un personnage ami à pied, qui lui est adjacent. Cela n'est possible que si la cible se trouve au moins à 3 cases de distance du tireur.



Exemple 2 : C peut tirer sur A1, sur A2 mais pas sur A3

Modifications dues à la distance de tir

Type d'arme utilisé	Courte distance pas de modif.	Moyenne distance + 1 audé	Longue distance + 2 audés
Javelot à cheval	1 à 4 cases	5 à 10 cases	10 à 15 cases

Pour le résultat des tirs, consulter les tables de tir de la fiche de jeu tactique n°1 de CROISADES

4 - Les chevaucheurs de loups

Voici un nouveau type de personnage pour DRAGON NOIR. Les chevaucheurs sont représentés par les archers orcs et les chiens de combat représentent les loups. Les 2 types de pions se superposent pour représenter le chevaucheur et sa monture;

* Déplacement

Les pions de déplacement utilisés sont ceux des "loups".

Les chevaucheurs bénéficient des règles spéciales concernant l'infiltration (règles spéciales p 12, "Lucifer et les Wardogs") tant qu'ils sont sur leurs montures.

Les chevaucheurs peuvent pénétrer dans les mêmes cases que les chiens (cf fiche de jeu).

* Tirs

Les chevaucheurs de loups **subissant un tir** se reportent au tableau "Tir contre des personnages à cheval" en appliquant les modifications suivantes :

Explication des résultats

A : tir offensif/chevaucheur recule de 3 cases
tir défensif/potentiel de mouvement de chevaucheur réduit de 3 cases ce tour-ci

B : Loup indemne, chevaucheur assomé et désarçonné

C : tir offensif : loup indemne, chevaucheur blessé
tir défensif : idem + A

D : loup tué, chevaucheur blessé et désarçonné

Les chevaucheurs de loup **effectuant un tir** se reportent au tableau suivant :

Modifications de lancer de dé pour les tirs

Distance de tir	1 à 8 cases	9 à 15 cases	16 à 35 cases
	dé normal	+ 1 au dé	+ 2 au dé

Les chevaucheurs de loups sont équipés d'arcs courts.

* Combats

Les points d'attaque et de défense du chevaucheur et de sa monture sont automatiquement additionnés. On considère que le loup et le chevaucheur mènent l'attaque ensemble : les rapports de force sont donc décalés d'une colonne vers la droite si le personnage attaqué est à pied.

Si le chevaucheur est attaqué, les joueurs doivent se reporter au tableau "combat contre des personnages à cheval".

Si un chevaucheur et sa monture sont attaqués par plus de 2 personnages (dont au moins 2 cavaliers), on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

* Monter sur un loup

Monter ou descendre d'un loup n'est possible que pour un chevaucheur.

Cette opération ne coûte qu'un point de mouvement.

Un loup non monté se comporte comme un chien de combat (cf DRAGON NOIR).

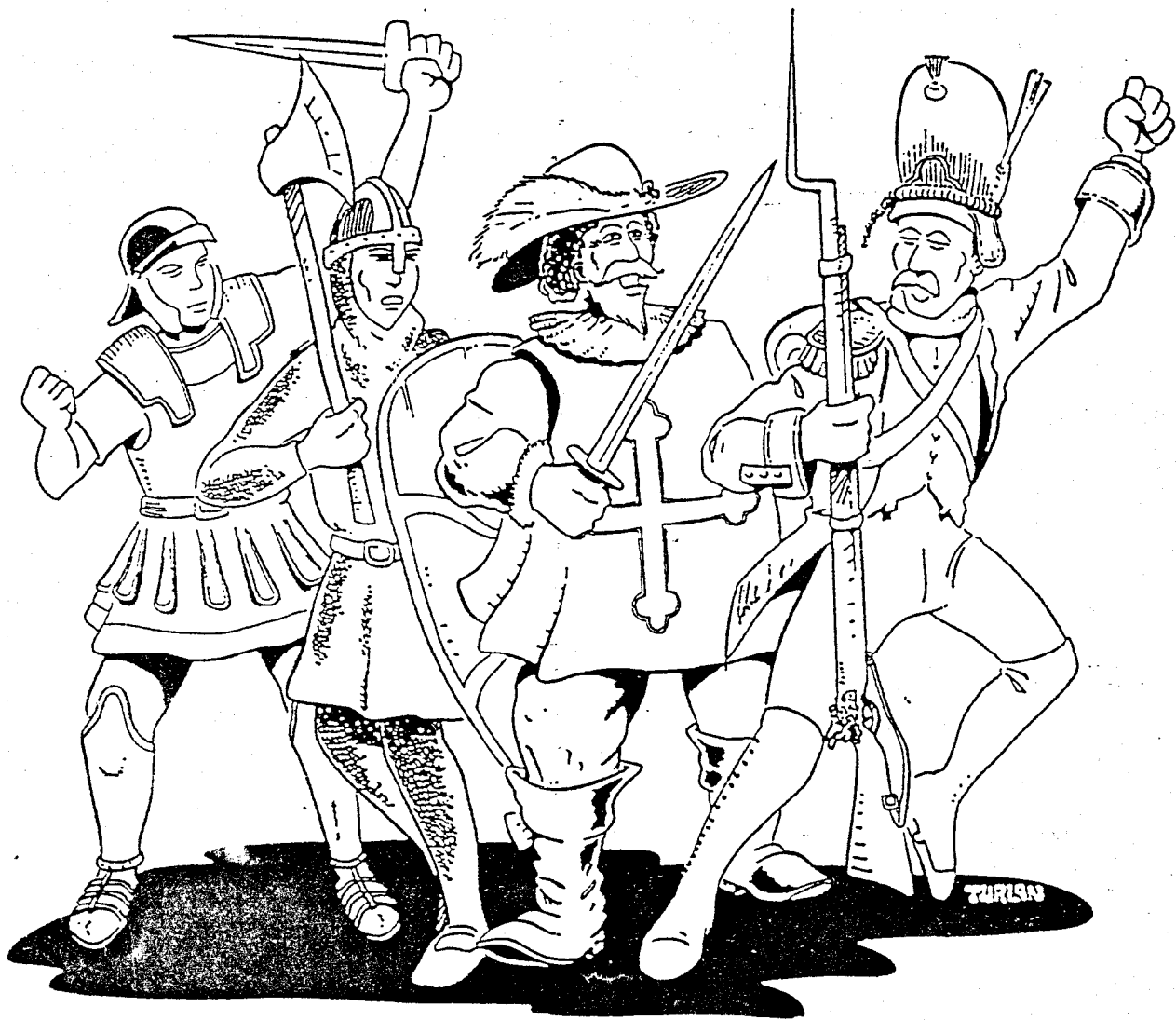
5 - Fréquence de tir et mouvement

Type d'arme	Fréquence de tir	Restrictions de mouvement
Hache de jet	Tir offensif ou défensif	Pas de limitation de mouvement
Angons, javelot (à cheval)	Tir offensif seulement	Pas de limitation de mouvement
Arc court (sur loup)	Tir offensif et défensif	potentiel de mouvement réduit de moitié

6 - Table d'achat

Lanceur de hache	3 ATT
Lanceur d'angon	2 ATT + 1/2 DEF
Lanceur de javelot à cheval	2 ATT + DEF
Chevaucheur de loup	2 ATT + DEF (chevaucheur) + ATT + 1/2 DEF (loup)

L'épée d'Ayméric



combats de spectacle
initiation à la cascade

cours stages
tél. 35 15 22 10