

# CLAYMORE

Le fanzine de l'épopée médiévale

Articles,

Aides de jeu

et

Scénarios

pour:

LA SÉRIE CRY-HAVOC

LES WARGAMES  
MÉDIÉVAUX

LES JEUX DE  
FIGURINES  
MÉDIÉVAUX

LES LOGICIELS À  
THÈME MÉDIÉVAL.



N°9

Janvier-Juin 1996

N° ISSN 1169-4831

Prix en boutique: 22 Fr

## EDITO

**Amis lecteurs, bonjour!**

Voici donc ce numéro 9 de *Claymore* que vous attendiez avec tant d'impatience.

Nous n'avons, hélas, pas de nouvelles positives à vous donner d'EUROGAMES et il est à craindre que les nouvelles boîtes de jeu que nous attendons tous ne voient jamais le jour.

Heureusement, il existe des éditeurs plus novateurs et plus dynamiques... Je n'ai pas encore eu l'occasion de tester les nouvelles productions de DELIRES mais j'espère vous pondre prochainement un article sur le sujet.

De son côté *Vae Victis* a fait très fort en adaptant la règle de figurines D.B.M. au jeu d'Histoire sur carte sous le titre de "Champs de bataille". Cette initiative devrait permettre de renouveler un peu nos horizons et nous allons la soutenir de notre mieux. Le numéro 10 de *Claymore* devrait déjà contenir 2 nouveaux scénarios pour Champs de bataille...

En effet, comme je l'avais déjà annoncé dans le précédent numéro, *Claymore* va peu à peu étendre sa production à l'ensemble des jeux d'Histoire concernant le Moyen-âge.

Bien sûr, nous resterons fidèles à CRY-HAVOC, mais il nous faut désormais mériter notre sous-titre : "le fanzine de l'épopée médiévale".

Outre notre élargissement au jeu sur carte, et non aux jeux de cartes (ultrabeurk!), nous allons également consacrer quelques pages au jeu avec figurines sous la forme d'articles, d'aide de jeu et de scénarios. Vous trouverez dans le présent numéro un article sur D.B.M. mais d'autres règles seront aussi traitées...

Nous aborderons également les jeux informatiques. Certes, actuellement quasiment aucun jeu à thème médiéval-historique ne bénéficie de ce support. Cependant, notre spécialiste maison, Sylvain FAHY, dit "le bouffon", va s'efforcer de traquer pour vous les oiseaux rares. Pour le moment vous devrez vous contenter de l'analyse d'un jeu à thème médiéval-fantastique, mais soyez patient car le bouffon vous étonnera!

**A très bientôt, amis lecteurs!**

**Christian DELABOS**

# SOMMAIRE

## Articles

- La péninsule ibérique et la Reconquista p 4
- *Highlanders* (fiche de lecture) p 30
- Présentation des jeux d'Histoire (D.B.M.) p 25
- *Master of magic* (Ludotique) p 29

## Scénarios

- Alarcos (SIEGE/CROISADES) p 8
- Las Navas de Tolosa (CRY-HAVOC/CROISADES/VIKINGS) p 9
- Terre brûlée (SAMOURAI) p 10
- Nuages bas sur les côtes (VIKINGS) p 11
- Pour un petit coin de potager(CRY-HAVOC/SIEGE/VIKINGS) p 12

## Aides de jeu

- Les navires de Byzance (Extension) p 14
- Les armées de la Reconquista p 6
- Le prix des guerriers (tables d'achat de pions) par Pietro Di Cremona. p 21

CLAYMORE-NORMANDIE, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-lès-Rouen.  
N°ISSN 1169-4831

Numéro 9, tiré à 100 exemplaires.

Rédaction: Fabrice Renier, Sylvain Fahy, Christian Delabos.

Secrétariat: Noëlle Martel, Christian Delabos.

Photo de couverture: "En route vers l'Espagne" par Christian Delabos et Fabrice Renier .

## LA PENINSULE IBERIQUE ET LA RECONQUISTA (XI<sup>ème</sup>-XIII<sup>ème</sup> siècle)

La reconquête est le phénomène historique majeur pour la Péninsule Ibérique au Moyen-Age. Elle a commencé à la fin du XI<sup>ème</sup> siècle, a battu son plein au XII<sup>ème</sup> siècle et s'est achevée au XIII<sup>ème</sup> siècle. La reconquête a donné une forme spécifique à la société ibérique par rapport au reste de l'Europe. Cela se traduit par une répartition inégale de la population : densité plus forte au nord et mouvement de population vers le sud selon les étapes de la reconquête. Il y a donc une vieille Espagne au Nord et une nouvelle Espagne au Sud, celle qui a été reconquise (sorte de "Far-South"). La reconquête explique aussi l'importance des Ordres Militaires, le rôle des villes comme bases logistiques de la reconquête et l'importance de la Noblesse par le nombre (10 à 20 % de la population). En effet tout homme libre qui a les moyens de combattre à cheval est considéré comme Noble (Caballero), enfin elle explique l'autorité conservée de la royauté : le Roi est le chef de l'Etat.

Après la victoire remportée sur la dynastie musulmane des Almohades à Las Navas de Tolosa en 1212 (cf. scénario infra), les chrétiens conquièrent entre 1212 et 1248 la majeure partie d'Al Andalus : le Levant (avec Valence, Murcie), l'Andalousie, l'Alentejo et l'Algarve. Cependant après la grande révolte des musulmans d'Andalousie et de Murcie entre 1264 et 1266 qui ébranla la domination chrétienne, la reconquête s'arrêta pratiquement pour deux siècles et les musulmans gardèrent le Royaume de Grenade jusqu'en 1492.

### Les royaumes chrétiens :

Au cours des XI<sup>ème</sup> et XII<sup>ème</sup> siècle, les Rois de Castille : Alphonse VI et Alphonse VII qui avaient pris le titre d'empereur essayèrent en vain de réunifier la péninsule qui se divisa alors en cinq Royaumes concurrents, issus de la reconquête : Aragon, Navarre, Castille ; le Leon et Portugal qui s'individualisèrent et, Navarre exclue, s'étendirent vers le Sud.

Ces 5 Royaumes s'affrontèrent souvent pour la possession de territoires conquis ou à reconquérir. Le Leon et le Portugal se querellèrent pour la Galice du sud et l'Algarve, l'Alava et le Guipuzcoa. Les dernières décennies du XII<sup>ème</sup> siècle et les premières du XIII<sup>ème</sup> siècle fixèrent progressivement les frontières entre les royaumes chrétiens.

La Castille au centre apparaît comme l'Etat le plus puissant mais sa séparation d'avec le Leon en 1157 généra un long conflit qui ne mit pourtant jamais en danger l'existence de ces 2 royaumes. De plus, la Castille avait des visées sur la Gascogne qu'Aliénor, fille d'Henri II Plantagenêt devait apporter en dot à son époux Alphonse VIII (1158-1214). Celui-ci essaya de rendre effective cette domination toute théorique en recevant l'hommage de plusieurs vassaux et en occupant quelques places fortes. A la même époque, il réussit à s'emparer aux dépens du Roi de Navarre de la Rioja en 1197, de la rive gauche de l'Ebre en 1198 et en 1200 de Victoria, du Guipuzcoa et de San Sebastian.

Quand la Navarre reprend son autonomie en 1134 envers le Royaume d'Aragon, elle a perdu beaucoup de son importance antérieure. Elle n'a plus de frontières avec l'Islam et ne peut donc plus s'étendre vers le Sud. Enfin, ses deux voisins castillans et aragonais menacent son existence même. Le pape Célestin III reconnut à Sanche VII son titre de Roi de Navarre en 1194. Malgré tous ses efforts, il ne put résister à la Castille et le traité de Guadajajara de 1207 officialisa les nouvelles frontières entre ces deux

royaumes. La Navarre n'est plus qu'un petit état montagnard.

Le Portugal, à l'origine une marche frontière qu'Alphonse VI avait confié à son gendre Henriques qui prend le titre de Roi en 1139, résista victorieusement à ses voisins les Rois de Leon et de Castille qui ne réussirent jamais à s'unir pour s'emparer de ce petit territoire. En 1178, le Pape Alexandre III reconnaît à Alphonse I<sup>er</sup> du Portugal son titre de Roi.

En 1137, Raymond-Bérenger IV, comte de Barcelone épouse Pétronille, héritière du Royaume d'Aragon. Cette union dynastique ne fut pas remise en cause malgré les différences et les oppositions de ces deux entités. Les Rois aragonais en tant que comte de Barcelone orientèrent tous leurs efforts à partir de la deuxième moitié du XII<sup>ème</sup> siècle pour la constitution d'un vaste "Etat Occitan". Raymond Bérenger III l'avait fondé en annexant la Cerdagne en 1129 et en se mariant à Douce, héritière du Gévaudan, des comtés de Provence et de Milan. Par la force des armes, par des alliances matrimoniales, en imposant l'hommage ou en le recevant de grands seigneurs comme les vicomtes de Carcassonne ou de Nîmes, excommuniés pour catharisme (cf. Claymore n°4), ses successeurs avaient réussi, au début du XIII<sup>ème</sup> siècle, à l'étendre du Roussillon à Nice. Cependant leur domination n'était vraiment réelle qu'en Provence car elle était administrée par un procureur du Roi assisté d'un conseil de seigneurs locaux et catalans.

### Almoravides et Almohades :

L'affrontement entre chrétiens et musulmans reprend de l'ampleur à partir de la fin du XI<sup>ème</sup> siècle avec l'arrivée des dynasties maghrébines-Almoravide et Almohade qui refont l'unité d'Al Andalus et d'autre part l'arrivée des chevaliers croisés du Nord des Pyrénées. Les chroniques, depuis celles des Asturies de la fin du IX<sup>ème</sup> siècle, présentent l'expansion des chrétiens comme une "reconquête", officialisant le mythe d'une "Espagne confiée par Dieu aux

espagnols pour qu'ils en jouissent et la conservent", Espagne qu'ils doivent "sauver" en restaurant le pouvoir politique que leurs ancêtres "avaient perdu à cause de leurs péchés". Cette reconquête, ainsi justifiée et légitimée, fut momentanément compromise par des divisions internes et deux contre-offensives de troupes maghrébines venues au secours d'Al Andalus. Elle se fit par de spectaculaires avancées : prise de Tolède en 1085, de Valence que le Cid garde de 1094 à 1099, de Saragosse et de la moyenne vallée de l'Ebre en 1118, de la basse vallée de l'Ebre au milieu du XIIème siècle, de Santarem et de Lisbonne en 1147. Suivies de coups d'arrêts brutaux et de reculs temporaires : après la défaite de Zalaca en 1086 face aux Almoravides et celle d'Alarcos en 1195 face aux Almohades.

### L'unité des royaumes chrétiens :

A l'aube du XIIIème siècle, les chrétiens occupent à peine la moitié nord de la péninsule ibérique. Divisés, ils ont reculé devant les Almohades qui ont réunifié la moitié sud de la péninsule sous leur autorité. Les Rois de Navarre, du Portugal et de Léon ont préféré abandonner la lutte et payer un tribut, le Roi de Castille Alphonse VIII a conclu une trêve après la défaite d'Alarcos en 1195.

Sous les injonctions du Pape Innocent III (1198-1216) les rois chrétiens mirent fin à leurs querelles et conclurent une alliance politique et militaire pour faire face à la menace musulmane. Alphonse VIII de Castille prit la direction de la coalition chrétienne et rompit la trêve avec les Almohades en 1211. Aux confins de la vallée du Guadalquivir, les chrétiens remportent une grande victoire à Las Navas de Tolosa le 16 juillet 1212. Dans la foulée, les portugais s'emparent d'Alcocer do Sol, dernière place forte musulmane sur l'Atlantique et les castillans, de la puissante forteresse de Calatrava, futur siège d'un grand ordre militaire ibérique.

Une des originalités de l'Espagne, c'est qu'à côté des ordres militaires européens, comme les Templiers les espagnols développèrent des ordres "nationaux" tel que : l'ordre de la Catalava, d'Alcantara, de Santiago ou de Aviz (pour le Portugal). Ils eurent tous un rôle important dans le domaine économique par leur imposante propriété foncière.

Sous l'impact de la défaite de Las

Navas de Tolosa l'empire almohade s'est désagrégé et, après une pause nécessaire pour reconstituer leurs forces, les armées chrétiennes reprirent leur marche en avant.

A l'ouest, l'Extramadure tombe attaquée par le Leon et la Castille. La ville de Badajoz tombe en 1230 et celle de Merida en 1228 : les défenses musulmanes sont enfoncées ; Séville se retrouve alors en première ligne face à l'avancée chrétienne.

Au centre les castillans ont la tâche la plus difficile : enlever les sommets et les places fortes de la Sierra Morena. Cordoba tombe en 1236 et la ville de Jaen est prise en 1246. En 1247, les castillans mirent le siège devant Séville qui tomba en décembre 1248. Le royaume de Murcie, musulman, fait allégeance à la Castille en 1243.

A l'est, les aragonais commencent l'offensive à la majorité de Jacques Ier. En 1229, il décide la reconquête des Iles Baléares, Majorque est prise à la fin de l'année par le Roi lui-même avec 800 cavaliers et 3 à 4000 fantassins. L'archevêque de Tarragone (primat d'Aragon) s'empare d'Ibiza en 1235. Minorque sera placée sous tutelle aragonaise et annexée au royaume en 1296. Puis ce fut la reconquête du royaume de Valence avec la prise de Castellon en 1233 et celle de la ville de Valence en octobre 1238 après une année de siège.

### Les révoltes musulmanes :

Malgré ces victoires il y eut des tentatives de révoltes des musulmans, en particulier à l'est du pays valencien, là où ils sont les plus nombreux. La première révolte fut celle d'Al-Azraq en 1247-48 dans la région de Denia. La seconde rébellion musulmane eut lieu dans les régions andalouses et murcienne vers 1266, elle fut brisée avec grande peine après une campagne de 18 mois par les armées des Rois de Castille et d'Aragon. Les aragonais en profitèrent pour prendre les villes d'Alicante et d'Elche au royaume de Murcie.

### Premiers pas en Afrique :

Dès 1260, les castillans occupent la ville de Sale au Maroc d'où ils furent expulsés quelques mois plus tard. Cependant en 1291, au traité de Monteagudo, castillans et aragonais se partagent des zones d'influence au Maghreb prouvant ainsi l'ambition ibérique sur le continent africain.

En 1292, les castillans obtiennent leur

dernier succès militaire du siècle en prenant Tarifa près de Gibraltar. A la fin du XIIIème siècle, les chrétiens occupent 90 % de la péninsule ibérique. Même si la reconquête s'arrête alors pour plus de deux siècles, la frontière reste une zone de conflits endémiques jusqu'à la chute de Grenade en 1492.

En conclusion, l'essor démographique, la supériorité militaire de la cavalerie lourde, le zèle religieux et la soif de butin des combattants ; le développement d'une classe qui acquiert des privilèges de la noblesse par le métier des armes, les rivalités entre les royaumes musulmans issues de la dislocation du califat-omeyyade constituèrent autant de facteurs qui expliquent l'expansion des chrétiens dans la péninsule ibérique. La fin de l'expansion militaire et territoriale mit un terme au processus séculaire au cours duquel le monde ibérique avait acquis ses caractères spécifiques. Parce qu'elles signifiaient la fin des profits de guerre et de la mobilité sociale, elle ralentit la croissance et suscita des difficultés économiques, sociales et politiques qui affectèrent plus ou moins gravement les royaumes chrétiens à partir du dernier tiers du XIIIème siècle.

Fabrice RENTER

### BIBLIOGRAPHIE

RUCQUOI Adeline, Histoire médiévale de la Péninsule Ibérique, Point seuil, 1993

DUFOURCQ Ch. E., GAUTIER DALCHE J., L'Espagne chrétienne au Moyen-âge, Armand Colin, 1976

HEATH Ian, Armies of feudal Europe 1066-1300, WRG publication, 1989

## LES ARMEES DE LA RECONQUISTA (XIIème-XIIIème)

Voici de nouvelles listes d'armées qui vous permettront de simuler les divers affrontements qui ont émaillé la reconquête de la péninsule ibérique par les chrétiens.

### LES ARMEES CHRETIENNES

En maniant ces Espagnols et ces Portugais, vous retrouverez les pions chevaliers, sergents, haliebardiens, vougiers, piquiers, archers, arbalétriers et paysans de CRY-HAVOC et de SIEGE.

Cependant, vous pourrez leur adjoindre quelques types spécifiques de combattants.



#### Les ordres religieux

La Reconquista fut une croisade et les ordres religieux y trouvèrent un cadre au moins aussi favorable qu'en Terre Sainte. Aux Templiers et aux Hospitaliers s'ajoutent les ordres de Calatrava, de Saint Jacques, d'Alcantara, d'Avis, de Notre Dame de Monjoie, de St Georges d'Alfama, de Mercedaria et de Sao Thiago (un ordre portugais).

Pour représenter ces ordres, les chevaliers et chapelains templiers de CROISADES s'imposent.

Chapelains (CROISADES): Clande, Engeron, Ernest, Geoffrey.

Chevaliers (CROISADES): Sir Roger, Sir Amalric, Sir Balian, Sir Dreux, Sir Raoul, Sir Michaël, Sir Walter, Sir Gérard.



#### Les Jinetes

Au XIIème, les souverains aragonais intégrèrent dans leurs armées des cavaliers légers berbères originaires de la tribu Zanata.

Les Castellans de leur côté entraînent des cavaliers espagnols au combat à la mode berbère.

Les Jinetes étaient des lanceurs de javelots à cheval (ils portaient 3 javelines). On appliquera donc les règles spéciales incluses dans le n°6 de *Claymore* à ce sujet.

Les bédouins de CROISADES feront office de Jinetes.

Jinetes (CROISADES): Al-Ashraf, Kitbuga, Ruka, Ismail, Thafoul, Melmuet.



#### Les Bidets

Ces lanceurs de javelots aragonais, navarrais et basques constituaient une infanterie légère très solide. On appliquera à leur sujet toutes les règles de CROISADES concernant les lanceurs de javelots en limitant le nombre de javelines à deux unités. Les ceorls porteurs de pique de VIKING symboliseront ces Bidets.

Bidets (VIKINGS): Aelfric, Aelmaer, Aethelberht, Eardwolf, Weostan.



#### Les frondeurs à manche

Les miliciens des villes espagnoles portaient parfois des frondes à manche, armes redoutables qui pouvaient lancer des pierres ou des pots à feu.

La fréquence de tir de la fronde à manche est réduite aux tirs offensifs.

Tous porteur de fronde à manche qui vient d'effectuer un tir ne peut se déplacer lors de la phase de mouvement qui suit.

#### Modifications dues à la distance de tir

Courte distance pas de modif.	Moyenne distance +1 au dé	Longue distance +2 au dé
1 à 15 cases	13 à 30 cases	31 à 50 cases

Pour connaître les résultats des tirs de fronde à manche on consultera les tableau de CROISADES à la ligne "Arc long & Fronde".

Pour tous les scénarios de siège se déroulant en Espagne, chacun des 2 camps devra posséder au moins un frondeur à manche. En effet, c'est surtout lors des situations de poliocrétiqque que ce type de soldat était utilisé.

Ce sont les paysans porteurs de batons de VIKINGS qui représenteront le mieux ces miliciens.

Porteurs de fronde à manche (VIKINGS): Cerdic, Eadwig, Ecgulf.

## LES ARMEES MUSULMANES

Les armées musulmanes d'Espagne diffèrent de celles du Moyen-Orient par l'emploi plus important de lanceurs de javelots et par celui de mercenaires chrétiens.

### Les gardes du corps



Les sultans andalous disposaient pour leur protection d'une garde personnelle très dévouée (encore que des cas de trahison aient été enregistrés).

Pour simuler le dévouement de ces soldats, on ne tiendra pas compte des résultats "recul" les concernant sur la table des combats. Cette règle ne s'applique que si le sultan se trouve à moins de 12 cases du ou des gardes impliqués dans un combat.

Pour représenter cette garde du corps on utilisera les fantassins seldjoukides et les mamelouks légers (démontés) de CROISADES.

Gardes du corps (CROISADES): Shamrin, Farhad, Mohammed, Ageel, Baha, Taki, Yaghi, Fa'iz, Vezelay, Rashid.

### La cavalerie lourde musulmane



Ici la cavalerie lourde seldjoukide et syrienne (CROISADES) fera très bien l'affaire.

Cependant, dans le cas de scénarios se déroulant au XIIIème siècle, vous pourrez utiliser quelques chevaliers de CRY-HAVOC car de nombreux cavaliers Grenadins adoptèrent alors des équipements occidentaux.

Cavalerie lourde musulmane (CROISADES): Mirza, As-Salih, Kiliç, Ashok, Mohammed, Monga, Suejac, Nassin.

Cavalerie lourde grenadine du XIIIème siècle (CRY-HAVOC): Sir Richard, Sir Roland, Sir Thomas, Sir Gunter, Sir James, Sir Clugney.

### La cavalerie légère andalouse et berbère



Ces cavaliers légers étaient essentiellement des lanceurs de javelines. Leur armement était constitué d'un bouclier, d'une épée, de 3 javelots et parfois d'un arc.

Nous considérerons ces cavaliers comme étant tous des lanceurs de javelots (Cf *Claymore* n°6) et on utilisera les pions bédouins et turcoples de CROISADES pour les représenter.

Cavalerie légère musulmane (CROISADES): Al-Ashraf, Kitbuga, Ruko, Ismail, Thatoul, Mehmet, Arnulf, Karnal, Merton, Mosul, Tamara.

### L'infanterie musulmane

Les tireurs prédominaient parmi l'infanterie musulmane d'Espagne.



Les lanceurs de javelots seront représentés par les pions lanceurs de javelots soudanais, fantassins fatimides et fantassins syriens de CROISADES.

Les archers utilisés seront les archers soudanais et les archers à cheval (démontés) de CROISADES.



L'arbalète, importée des territoires chrétiens, devint peu à peu une arme traditionnelle des armées maures et on pourra utiliser les arbalétriers de CRY-HAVOC et les arbalétriers musulmans de CROISADES.



La fronde était une arme au moins aussi populaire parmi les Musulmans que parmi les Chrétiens. On utilisera les pions fournis par la boîte CROISADES.

Lanceurs de javelots (CROISADES): Shazir, Abdoul, Yousef, Essem, Said, Taqi, Gashan, Mehmet, Anwar, Magid, Mohsen, Yassufa, Ahmed, Haslani, Ibrahim, Jamil, Husseyin, Baysan, Mesut, Abdul, Ali, Tossaun.

Archers (CROISADES): Jellal, Mustafa, Sadik, Osewi, Yesugai, Arghun, Ruzzik, Bar, Ayub, Fakr, Imad, Mongka, Qutuz, Rashid, Usamah.

Arbalétriers (CROISADES/CRY-HAVOC): Abdul, Farhat, Jonaïd, Nayeem, Jehangir, Khaleed, Jacopa, Codemar, Francisco, Nicholas, Arbalister, Giles, Denys.

Frondeurs (CROISADES): Jalil, Mustaq, Omar.

### Les Mozarabes



Mercenaires ou sujets chrétiens des souverains musulmans, les Mozarabes constituèrent une précieuse infanterie lourde.

Equipés de cottes de mailles, de cervelières ou de capels de fer, ces soldats ressemblaient en bien des points aux vougiers de CRY-HAVOC et de SIEGE.

Mozarabes (CRY-HAVOC/SIEGE): Tybalt, Robin, Rees, Guy, Jean, Godric, Cliff, Shawn.

Christian DELABOS

### Bibliographie

Ian HEATH, *Armies of feudal Europe 1066-1300*, W.R.G., 1989.

Jean-Pierre MOLENAT, "Les Mozarabes: un exemple d'intégration" in *Toledo XIIème-XIIIème*, Editions Autrement, Février 1991.

## Scénario SIEGE/CROISADES

# ALARCOS (19 Juillet 1195)

### 1- Historique :

Espagne, 19 Juillet 1195: Alphonse VIII, roi de Castille, affronte près d'Alarcos une grande armée almohade dirigée par le calife Yusuf Ya'qub al Mansur. Aux côtés du souverain castillan se trouvent plusieurs grands maîtres d'ordres militaro-religieux. Alphonse lance sa chevalerie sur le centre de l'armée musulmane pour détruire la cavalerie almohade et si possible tuer le calife.

### 2- Le champ d'action :

5	7
Croisée des chemins	Croisée des chemins
7	5

### 3- Les camps en présence :

#### Les Castillans

ROI ALPHONSE VIII: King Richard  
CHEVALIERS: Tous (SIEGE + CROISADES)  
MOINES CHEVALIERS: Tous  
SERGENTS: Morgen, Pugh.  
ARBALETRIERS: Alric.  
ARCHERS (arcs courts): Owen, Dylan, Idris.  
PIQUIERS: Brendan, Mordred, Bryn, Gareth, Arnold.

#### Les Almohades

CALIFE AL MANSUR: Saladin.  
GARDES DU CORPS (Mamelouks démontés): Baha, Taki, Yaghi, Fa'iz, Vezelay, Rashid.  
CAVALIERS LOURDS: As-Salih, Kilij, Ashok, Mohammed, Moonga, Suejac.  
LANCEURS DE JAVELOTS (à cheval): Al-Ashraf, Kitbuga, Ruku, Ismail, Thatoul, Mehmet, Arnulf, Kamal.  
LANCEURS DE JAVELOTS: Abdoul, Shazir, Youssef, Essem, Said, Taqi, Magid, Mohsen, Yassaffa, Ahmed, Hashmi, Ibrahim, Jamil.  
ARCHERS: Jellah, Mustafa, Sadik, Osewl, Yesugai, Arghun, Ruzzik, Bar, Ayub, Fakr, Imad, Mongka, Qutuz.  
ARBALETRIERS: Abdur, Naycen, Jehangir, Khaleed.  
FRONDEURS: Omar, Jalil, Mustaq.

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

- Les cavaliers almohades entrent en premier par un des côtés 5/7 et commencent la partie.
- Les cavaliers Espagnols et le roi entrent ensuite par le côté opposé.
- L'infanterie almohade (sauf les gardes) entre au 3ème tour par le même côté que la cavalerie.
- Les gardes almohades et le calife entrent au 5ème tour.
- L'infanterie castillane entre par le même côté que les chevaliers au 7ème tour.

### 5- Règles spéciales :

On applique toutes les règles spéciales indiquées pages 6 et 7 de ce numéro).

### 6- Conditions de victoire:

- Les Castillans doivent tuer ou capturer le Calife.
- Pour gagner, les Almohades ont 2 solutions: soit ils doivent détruire les deux tiers des cavaliers adverses, soit ils doivent tuer ou capturer le souverain castillan.
- Si le Calife ou le Roi quitte la carte, son adversaire remporte automatiquement la partie.

### 7- Epilogue:

A la troisième charge, la chevalerie castillane réussit à enfoncer le front adverse. Cependant, l'infanterie almohade et les gardes noirs intervinrent dans le combat et les chevaliers se trouvèrent encerclés de toutes parts. Malgré beaucoup de prouesses, Alphonse VIII ne réussit pas à redresser la situation. Privée du soutien de la chevalerie, l'infanterie castillane fut rapidement mise en déroute. Le roi de castille s'enfuit et trouva refuge au château de Guadalherza. Les pertes castillanes s'élevèrent à 20.000 hommes tués ou capturés. Le grand maître de l'ordre de Santiago se trouvait parmi les morts.

Christian DELABOS

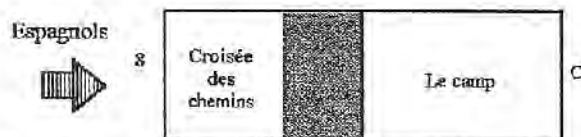


## **LAS NAVAS DE TOLOSA** **(16 Juillet 1212)**

### **1- Historique :**

Après la défaite d'Alarcos (1195) les royaumes chrétiens d'Espagne cessèrent leur politique de reconquête envers El-Andalus. Puis, sous l'influence du Pape Innocent III, les royaumes chrétiens se réconcilièrent et il lança alors un appel à la Croisade contre le Calife d'Espagne. Une grande armée constituée de castillans, d'aragonais, de navarrais, de plusieurs Ordres Militaires et de Croisés venus de France relancèrent le mouvement de reconquête. En Juillet 1212, près de Las Navas de Tolosa, les armées espagnole et almohade se font face. La bataille s'engage avec un léger avantage pour les Espagnols. Profitant de la désertion de nombreux andalous de l'armée musulmane, le corps de bataille de Sanche VII, Roi de Navarre, s'engouffre dans la brèche et se dirige vers le camp du Calife.

### **2- Le champ d'action :**



### **3- Les camps en présence :**

#### **Les Espagnols**

ROI SANCHE VII: Sir Raymond.  
ORDRES RELIGIEUX: Sir Balian, Sir Dreux, Sir Roger, Sir Raoul, Sir Michaël.  
BARONS: Sir Richard, Sir Roland.  
CHEVALIERS: Sir Alain, Sir Piers.  
SERGENTS A CHEVAL: Baklwin, Guy.  
SERGENTS: Arnim, Tyler.  
ARBALETRIERS: Denys, Forester, Jacques.  
ARCHERS: Aylward, Chrétien, Engerrand.  
HALLEBARDIERS: Ben, Frederick, Geoffrey, Hubert, Otto, Tom, Wynken.  
BIDETS (Ceorls) : Aelmaer, Aeffric, Aefhelberth, Eardwulf, Weohstan.  
PIQUIERS: Ben, Bertin, Mark, Odo.  
PAYSANS: Carpenter, Farmer, Gam, Gilcs, Radulf, Salter, Smith, Wulf.

#### **Les Almohades**

CALIFE MOHAMMED ABU'ABD ALLAH: Murda.  
GARDES DU CORPS (Mamelouks démontés) : Baha, Taki, Yaghi, Fa'iz, Vezelay, Rashid.  
CAVALIERS LOURDS: As-Salih, Kilij, Ashok, Mohammed, Moonga, Suejac.  
LANCEURS DE JAVELOTS (à cheval): Al-Ashraf, Kitbuga, Rukn, Ismail, Thatoul, Mehmet, Arnulf, Kamal.  
LANCEURS DE JAVELOTS: Abdoul, Shazir, Youssef, Essem, Saïd, Taqi, Magid, Mohsen, Yassaffa, Ahmed, Hashmi, Ibrahim, Jamil.  
ARCHERS: Jellah, Mustafa, Sadik, Osewl.  
ARBALETRIERS: Abdur, Nayeen, Jehangir, Khaleed.  
FRONDEURS : Omar, Jalil, Mustaq.

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

- Découper les hexagones fournis page 32 et les placer au niveau de la plus grande tente centrale du campement, sur la colline la plus haute.
- Les Almohades se placent en premier. Au moins la moitié de l'armée doit se trouver dans la partie grisée de la carte.
- La garde personnelle et le Calife doivent être autour de la tente.
- Les Espagnols entrent au premier tour par le côté n° 8 de la carte " Croisée des chemins " et commencent la partie.

### **5- Règles spéciales :**

- La tente est entourée de chaînes en or, les pions se trouvant dans les cases adjacentes de la tente sont en position "+" pour les combats ; de plus ces cases coûtent 2 points-Mouvements et sont impassables par les chevaux.
- La règle spéciale sur les gardes du corps s'applique ici (cf page 7 de ce numéro).
- La garde peut bouger seulement si le Calife se trouve à moins de 4 cases au début du mouvement.

### **6- Conditions de victoire:**

- Les Espagnols doivent détruire le camp musulman (brûler les tentes) et/ou tuer ou capturer le Calife.
- Pour gagner, les almohades doivent empêcher les espagnols de remplir leurs conditions de victoire et/ou tuer ou faire prisonnier le Roi Sanche VII de Navarre.

**Fabrice RENIER**

## TERRE BRULEE

### 1- L'histoire :

La guerre fait rage entre clans rivaux. La victoire sera pour celui qui fera fuir le plus de paysans du domaine de l'adversaire. Dans ce but, sept samourais partent incendier le village du Temple...

### 2- Le champ d'action :

3	1
Le gué	Le Temple
1	3

### 3- Les camps en présence :

Camp A

Groupe n°3

Camp B

Groupes n°2, 4 et 9.

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

+ Le groupe 2 est placé entre la rivière et le côté 2 de la carte "Le gué", le groupe 4 dans le Temple et le groupe 9 dans les maisons.

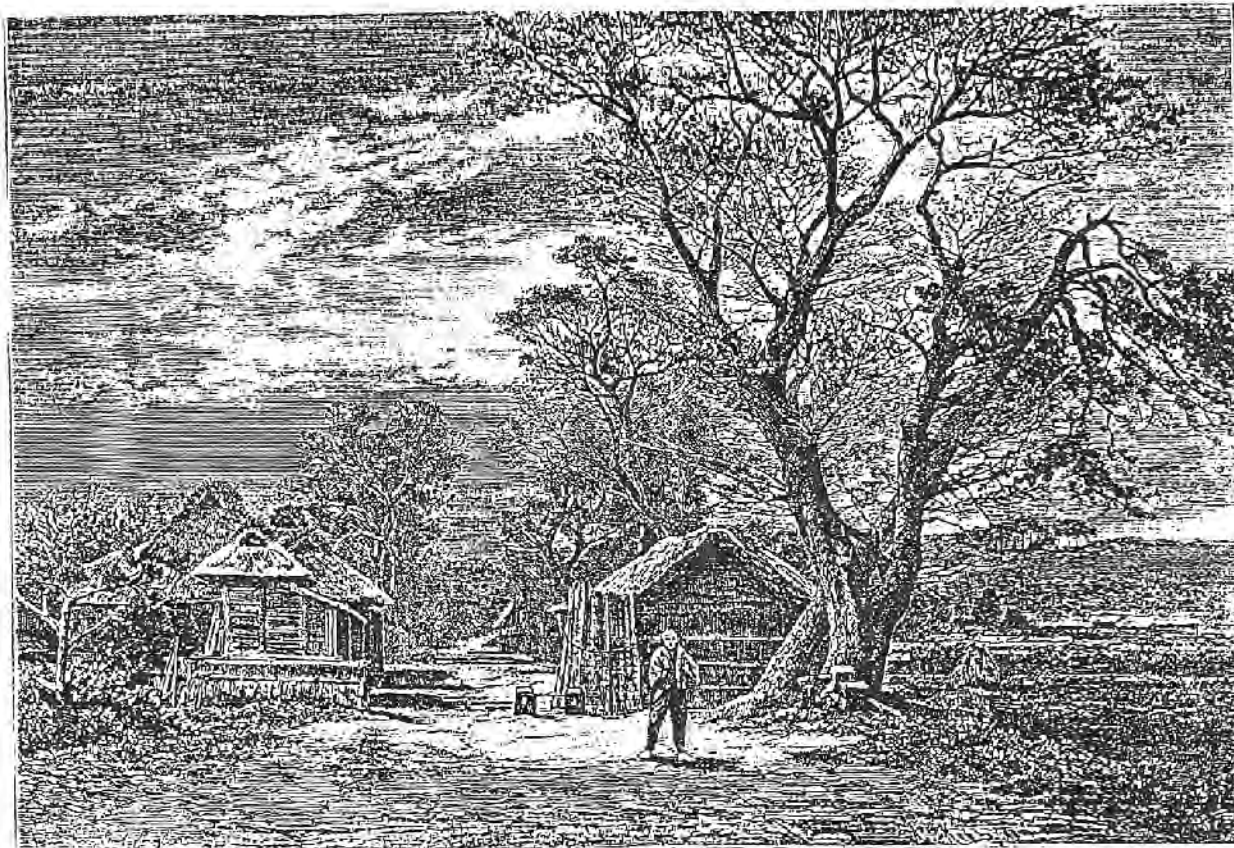
+ Le joueur A (attaquant) commence la partie et entre par le côté qu'il désire en un seul groupe compact.

### 5- Conditions de victoire:

Le joueur A obtient la victoire dès qu'il a éliminé 3 personnages de chaque groupe adverse.

Le joueur B remporte la partie dès que tous les cavaliers adverses sont désarçonnés et blessés.

Carl PINCEMIN



## NUAGES BAS SUR LES CÔTES

### 1- L'histoire :

Une petite troupe de vikings en reconnaissance a été repérée sur la côte. L'Earl Ceohmund a convoqué tous les hommes valides pour refouler les envahisseurs. Malgré une météo absolument épouvantable, les Anglo-Saxons parviennent à établir le contact avec l'ennemi.

### 2- Le champ d'action :

La côte n°2

### 3- Les camps en présence :

#### Les Anglo-Saxons

EARL (à cheval): Edwin  
THANE (à cheval): Wulfric  
HOUSECARLS: Edmund (à cheval), Aethored, Edward, Osmed, Tostig  
CEORLS: Aelfweard, Godwine, Weohstan  
PAYSANS: Adrian, Wilfrid  
ARCHERS: Aldred, Wulfroth

#### Les Vikings

JARL (à cheval): Eirik  
HIRDMEN: Tor (à cheval), Agnar, Hallstein, Ivar, Skule  
BERSEKERS: Ragnar (à cheval), Hildebrand, Ulv  
ARCHERS: Gandalv, Gunnar, Hvsing

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

- + Le joueur anglo-saxon pénètre sur la carte par le côté 3.
- + Le joueur viking commence la partie et fait entrer ses personnages par le côté 1 de la carte.



### 5- Règles spéciales :

Il est conseillé d'utiliser les règles de météorologie de *Claymore* n°5.  
Temps: Pluie ou tempête.

Les archers anglo-saxons peuvent tirer à travers les housecarls (Voir les règles de CROISADES).

### 6- Conditions de victoire:

Le joueur qui élimine 8 personnages adverses est déclaré vainqueur.

## POUR UN PETIT COIN DE POTAGER (Crécy- Le 26 Août 1346)

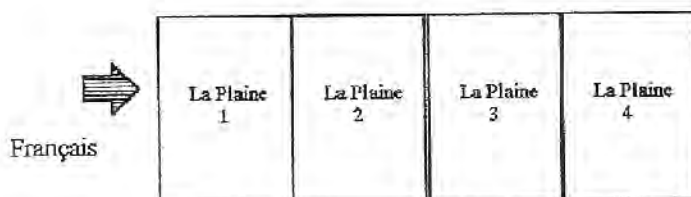
### 1- Historique :

L'an de grâce 1337 voit commencer une série d'affrontements qui vont opposer le royaume de France à celui d'Angleterre pendant plus de cent ans.

Au matin du 26 Août 1346, les Anglais se déploient le long d'une crête orientée Sud-Ouest Nord-Est sur environ 2 kilomètres entre les villages de Crécy et de Wadicourt. A l'arrière de la crête se trouve le bois de Crécy grange et devant c'est un glacis sans aucun couvert. A peu près 7 000 Anglais, dont la moitié d'archers, font face à 12000 français.

Notre scénario représente en partie l'épisode du jardin de poireaux (d'où l'emblème du poireau pour le pays de galles) défendu par les archers gallois face aux arbalétriers génois et à la chevalerie française.

### 2 - Le champ d'action:



### 3 - Les camps en présence:

#### Les Gallois

SERGEANTS : A'Wood, Martin, Morgen, Tyler  
ARCHERS (Arcs longs): Aylward, (3x) Aylwin, Bowyer, Chrétien, (3x) Dylan, Engerrand, Fletcher, (3x) Gwyn, Idris, Mathias, (3x) Myrfin, Owen  
MATÉRIEL : 12 épieux

#### Les Français

ARBALETRIERS GÉNOIS: Arnold, George, Henry, Jordan, Walter

CAVALERIE LOURDE (1ère ligne) : Alain, Roger, (2x) Lacy, Gilbert, Thomas, Gaston, (2x) Hugh, James, Jacques, (2x) Fitzwaren, (2x) Clarence, (2x) Mortimer, Conrad, Roland, Clugney, Piers, Richard, Peter, Gunter, William.

CAVALERIE LOURDE (seconde ligne) : Raymond, (2x) Mathew, (2x) Michaël, (2x) Dreux, (2x) Balian, (2x) Baldwin, (2x) Roger (croisades), (2x) Gérard, (2x) Raoul, (2x) Walter, Guy, Amelric.

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

Les Anglais se placent en premier sur la carte en plaçant devant chaque archer du 1<sup>er</sup> rang des épieux (Cf *Claymore* N°5 page 21) sur les quatre dernières rangées d'hexagone de la carte n°4.

Les Français commencent la partie hors carte et bougent en premier en avançant leurs arbalétriers génois.

Puis ce sera le tour de la 1<sup>ère</sup> ligne française en appliquant la règle spéciale Fougue Française.

Enfin, viendra le tour de la 2<sup>ème</sup> ligne française en appliquant la règle spéciale Fougue Française.

### 5- Règles spéciales :

Voir page de droite

### 6- Conditions de victoire :

+ Pour les Anglais : les Français sont tous morts ou ils décident d'abandonner.

+ Pour les Français : tous les archers anglais sont morts.

Hervé DELATTRE

## POUR UN PETIT COIN DE POTAGER

### REGLES SPECIALES

Pour les Anglais :

- Les archers sont tous avec des arcs longs et peuvent utiliser la règle optionnelle Volée de flèches.

- Appliquer la règle optionnelle des épieux.  
(Cf. *Claymore* N°5).

- A chaque fois que les Français reculent à cause du moral, lancer un dé 10. Le résultat donne le nombre d'archers gallois non adjuvants à leur sergent qui quittent leur rang pour achever au coutelas les chevaliers blessés ou assommés à terre. Le joueur anglais peut récupérer ces indisciplinés de la façon suivante : dès qu'un de ses archers a tué sa victime, on lance un dé 10. Si le résultat est 6, 7, 8, 9, 10, cet indiscipliné rejoint son rang initial sinon il choisit une autre victime à assassiner.

### VOLEE DE FLECHES

Dans la série CRY HAVOC, nous utilisons souvent les archers ou arbalétriers en tirailleur mais au Moyen-Age ils pouvaient faire partie d'une unité. Je vous propose donc ci-dessous des règles pour les compagnies de tireurs.

#### 1) Les compagnies de tireurs

Les compagnies de tireurs permettent dans tous les jeux de la gamme CRY HAVOC d'effectuer sur un endroit précis du champ de bataille une puissance de tirs destructrice.

Pour cela, les tireurs (archers, arbalétriers, javeliniers, etc...) doivent se trouver sur un même rang, adjacents l'un à l'autre et diriger par un sergent ou un chevalier qui se trouve à un bout de la compagnie et adjacent à sa troupe.

Le sergent ou le chevalier doit pouvoir voir l'adversaire visé par sa troupe car c'est lui qui donne l'ordre de tir.

Un rang doit se composer d'au moins 5 tireurs et ce rang ne peut tirer que devant lui strictement (pas question ici d'angle à 30°).

Quand on effectue un tir en compagnie, chaque tireur bénéficie de (-1) au dé.

Quand une compagnie veut effectuer un tir, le joueur indique la portée efficace pour son tir (courte, moyenne, longue) et il ne pourra effectuer ce tir que dans cette zone indiquée.

Exemple : s'il désigne la zone courte, il ne peut toucher des personnages dans la zone moyenne ou longue portée devant sa compagnie.

Pour chaque tireur, on désigne une cible dans la zone choisie précédemment (une cible peut être choisie plusieurs fois), puis on effectue les tirs et si la cible désignée est déjà détruite par un tir précédent, le tir est perdu.

#### 2) Les rangs de tireurs

Un (-1) supplémentaire est donné par rang supplémentaire (1 rang supplémentaire pour les arbalétriers et les javeliniers, 2 rangs pour les archers occidentaux et 3 rangs pour les archers japonais).

Le sergent ou le chevalier n'est pas obligatoire pour chaque rang supplémentaire, le premier rang suffit.

### REGLES SPECIALES

Pour les Français:

- les arbalétriers génois

□ Une averse subite avait trempé leurs armes et distendue leurs cordes si bien que les arbalètes ne pouvaient tirer aussi loin que d'habitude. Pour reconstituer ce fait, la distance maximum de portée pour les arbalètes sera de 50 cases.

□ Pendant toute la durée de la bataille, le soleil se trouve dans les yeux des arbalétriers, gênant leur tir. Pour reconstituer ce fait, rajouter +1 au dé.

- la cavalerie française

□ **Fougue des chevaliers français** : après l'arrivée de tous les génois sur la carte et le tour 1 ; au début de chaque phase de mouvement française, lancer un dé 6. Sur un résultat de 6 la 1<sup>ère</sup> ligne française s'élance en ligne droite (mettre les 25 cavaliers sur une même ligne) sur les anglais ou les génois qui se trouvent en face d'eux.

Après l'arrivée sur le champ de bataille de la 1<sup>ère</sup> ligne de chevalerie française, au début de la phase de mouvement française suivante, lancer un dé 6. Sur un résultat de 6, lancer à l'assaut votre 2<sup>ème</sup> ligne française dans les mêmes conditions que précédemment.

□ **Le moral** : dès que les lignes françaises (on entend par "lignes" les génois ou la 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> ligne de chevaliers) perdent un quart de leur effectif (arrondi au supérieur), elles sont sujettes à un test de moral à chaque tour. (à faire en début de tour français)

Pour un quart de perte, lancer un dé 10 et si le résultat est 10, la ligne fait demi-tour, rejoint son bord de carte et quitte la table provisoirement. (voir regroupement)

Pour la moitié de perte, lancer un dé et si le résultat est 8, 9, 10 appliquer les mêmes effets que précédemment.

Pour les trois quarts de perte, lancer un dé 10 et si le résultat est 6, 7, 8, 9, 10 appliquer les mêmes effets que précédemment.

Il est à noter que lorsque l'on se replie pour cause de démoralisation, toute la ligne démoralisée se replie, y compris ceux qui ont été abandonnés en chemin (blessés, chevaliers désarçonnés).

- **Le regroupement** : les chevaliers français se regroupent au dehors de la carte. Dès qu'ils sont 5 et qu'un 6 sur un dé 6 est fait, les chevaliers hors carte qui étaient démoralisés repartent à l'assaut dans les mêmes conditions que la fougue française.

Il est à noter que la chevalerie française charge toujours en ligne droite et que les chevaliers ne font aucun écart pour éviter les blessés, les chevaliers à pieds ou un arbalétrier, ils les combattent.

D'autre part, le joueur français bouge dans sa phase de mouvement, son armée ligne par ligne dans cet ordre : génois, 1<sup>ère</sup> ligne, 2<sup>ème</sup> ligne, 1<sup>ère</sup> ligne regroupée, etc...

## LES NAVIRES DE BYZANCE

Les règles ci-dessous permettent d'adapter les règles de VIKINGS aux combats navals des XIe et XIIe siècles. Seules les modifications aux règles de bases sont indiquées ci-dessous. Quand rien n'est mentionné, les règles de VIKINGS s'appliquent.

### 1 - DESCRIPTION DES BATEAUX

4 nouveaux types de bateaux sont utilisés dans BYZANCE :

- **La galère** . Equipant aussi bien les flottes byzantines, sarrazines ou chrétiennes, la galère est le navire de guerre par excellence des XIe et XIIe siècles. La galère est munie de 2 ponts : le pont inférieur où sont situés les bancs de rame des rameurs et le pont supérieur où prennent place les combattants et le barreur.

La galère est un navire rapide mais qui est difficile à manoeuvrer et qui ne peut pratiquement pas reculer.

Des armes de jet comme des balistes ou des catapultes étaient souvent installées sur le pont supérieur. Les galères byzantines étaient en outre munies à l'avant du pont supérieur d'un tube servant à lancer le terrible Feu Grégeois.

La galère sera représentée par un drakkar. Il sera nécessaire de photocopier le drakkar, la copie représentant le pont inférieur du navire. Cette copie ne sera pas placée sur les cartes tactiques, le bateau utilisé sur les cartes tactiques ne représentera que le pont supérieur. On placera un pion "échelle levée" sur chaque pont à l'avant de la case de gouvernail pour figurer l'escalier faisant communiquer les 2 ponts entre eux. Les cases du pont supérieur sont situées plus haut sur la ligne de flottaison que celles d'un drakkar ou d'une galiote.

- **La chaloupe** . Elle sert à embarquer ou débarquer les passagers des galères et des nefes lorsque celles-ci ne peuvent accoster dans un port. Elle se manie seulement à la rame et n'a pas de gouvernail. Comme la barque, elle est facile à chavirer.

La chaloupe sera représentée par une galiote.

- **La felouque** . Cette embarcation est utilisée aussi bien par les marchands arabes que par les pirates sarrazins. Avançant à la voile uniquement, sa voile triangulaire latine permet de serrer le vent et de manoeuvrer aisément.

La felouque sera représentée par un drakkar.

- **La barge** . Navire à tout faire, utilisé pour le cabotage ou la navigation fluviale, la barge est principalement utilisée pour transporter des marchandises ou des matériaux de construction. Sa voile rectangulaire d'un

matériaux de construction. Sa voile rectangulaire d'un maniement compliqué rend le bateau très lent et difficile à manoeuvrer.

La barge sera représentée par une galiote.

Le déplacement à la voile des felouques et des barges fait l'objet d'une règle particulière.

### 2 - AFFECTATION DE L'EQUIPAGE

L'esprit d'équipe qui animait les vikings et faisait leur force est oublié depuis longtemps au XIe et XIIe siècles. On peut considérer que les navires médiévaux étaient occupés par 3 types de personnages aux attributions bien définies :

- **Les marins** : Ils sont affectés à la rame, à la barre (galère), ou au maniement des voiles (felouque, barge). Ils peuvent aussi écoper. Ils peuvent également être utilisés comme servants des machines de jet ou comme lanceurs de grappins. Ils ne peuvent pas participer à l'abordage mais se défendent s'ils sont attaqués.

- **Les soldats** : Ils sont prioritairement affectés à l'abordage, aux grappins ou au service des armes de jet. Ils peuvent ramer sur une chaloupe si un poste est vacant et qu'il n'y a plus de marin sur le navire. Ils peuvent écoper. Ils ne peuvent pas prendre le poste d'un marin.

- **Les nobles** : Qu'ils soient chevaliers, mamelouks ou klibanophoros, ils ne peuvent que participer à l'abordage ou commander l'action des armes de jet en lieu et place d'un ingénieur. Ils ne s'abaisseront jamais à remplacer un marin.

Les différentes affectations possibles sont résumées dans le tableau ci-dessous (les cases grisées sont des actions impossibles) :

affectation	marin	soldat	noble
ramer	X		
barrer	X		
manier une voile	X		
servir une machine de jet	X	X	
écoper	X	X	
manier les grappins	X	X	
être prêt à l'abordage		X	X

## Influence de l'affectation sur le cours du jeu

Par rapport aux règles de VIKINGS, les nouvelles affectations comme manier une voile ou servir une machine de jet sont assimilées à l'affectation ramer. Le cas des galères avec leurs 2 ponts superposés nécessitent un traitement à part. La chaloupe, la féloque et la barge sont traitées comme tout autre bateau à un seul pont :

1) **Les tirs** . Seuls les personnages prêts à l'abordage et situés sur le pont supérieur peuvent tirer. La barre bénéficie d'une couverture moyenne. Les autres ne bénéficient que d'une couverture légère car plus exposés.

Tous les personnages situés sur le pont inférieur bénéficient d'une couverture totale. On ne peut donc pas leur tirer dessus depuis l'extérieur et eux-même ne peuvent pas tirer à l'extérieur.

Un personnage situé sur l'échelle entre les 2 ponts bénéficie d'une couverture moyenne d'où que vienne le tir (autre navire, même navire depuis le pont inférieur ou supérieur). Un tireur sur l'échelle peut tirer sur une cible située sur un des 2 ponts avec une modification du lancer de dé de +1 (qui s'ajoute au +1 pour le tir sur un bateau).

L'ensemble des possibilités de tir est résumé dans le tableau ci-dessous.

Les servants des machines de siège sont assimilés au barreur en matière de couverture.

### Modifications au tir pour les galères

Position du tireur	Position de la cible	Affectation de la cible	Couverture
Sur le pont inférieur	Sur le pont inférieur	-	0
	Sur l'échelle	-	Moyenne
	Autre	-	Tir impossible
Sur le pont supérieur	Sur le pont sup. d'une autre galère	Prête à l'abordage	Légère
		A la barre	Moyenne
	Sur l'échelle	-	Moyenne
	Sur un autre type de bateau	Prête à l'abordage	0
A la rame ou à la barre		Légère	
Sur l'échelle	Sur un des 2 ponts	-	0
	Sur un autre bateau	-	Tir impossible
Sur un autre bateau ou à terre	Sur le pont sup. de la galère	Prête à l'abordage	Légère
		A la barre	Moyenne
	Sur l'échelle	-	Moyenne
	Sur le pont inférieur de la galère	-	Tir impossible

2) **Les combats** . Vue la position plus haute du pont supérieur de la galère, tout personnage prêt à l'abordage sur un autre type de bateau bénéficie d'une position doublement avantageuse (++) en attaque comme en défense. Ils sont considérés en position avantageuse (+) dans le cas de l'abordage d'une autre galère.

Les autres personnages à la barre ou servant une machine de jet sont (0) en défense et (+) en attaque.

Un personnage sur l'échelle est considéré en position désavantageuse (-) en attaque comme en défense.

Si le tir doit traverser une case voile, on rajoute +1 au dé.

## 3 - UTILISATION DE LA VOILE

### Le vent

Les 2 types de bateaux à voile utilisés dans BYZANCE (la féloque et la barge) ne peuvent se déplacer qu'en fonction de la direction et de la force du vent :

- **La direction du vent** . Elle est définie au début de chaque scénario. On considère que le vent souffle dans la même direction pendant toute la durée du scénario. En fonction de la direction du vent, 3 cas de figure peuvent se présenter pour le navire :

1) **vent arrière** . Le bateau veut se déplacer dans une des 3 directions où le vent souffle de l'arrière du bateau. Dans ce cas, la vitesse du bateau est maximale.

2) **vent debout** . Le bateau veut se déplacer dans une des 2 directions où le vent souffle latéralement de l'avant du bateau. Dans ce cas, la vitesse du bateau est réduite d'un point.

3) **vent contraire** . Le bateau veut se déplacer dans la direction face au vent. Ce mouvement est impossible. Dans cette position, le navire est arrêté.

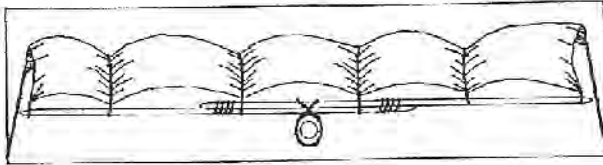
- **La force du vent (FdV)** . Elle peut varier à chaque phase de jeu en fonction du jet d'1D10. Les valeurs vont de 0 (pas de vent) à 9 (tempête). La force du vent évolue au maximum d'un point en plus ou en moins d'une phase à l'autre selon que le résultat du D10 est supérieur, égal ou inférieur à la valeur de la FdV de la phase précédente. Exemple: La FdV lors de la phase précédente était de 6. Sur un résultat de 7 (ou 8, 9), la FdV passe à 7. Sur un résultat de 4 (ou 5, 3, 2, 1, 0), la FdV passe à 5. Sur un résultat de 6, elle reste à 6.

### Position de la voile

La voile est représentée par un pion de 5 cases fourni. La case centrale est placée sur la case munie d'un point noir (le mat). La voile sera toujours positionnée perpendiculairement à la direction du vent. Sa position par rapport au bateau changera donc à chaque changement de cap.

Le bas de la voile est situé à environ 1 m 50 du pont. Une case voile ne bloque donc pas les mouvements des personnages mais les gêne simplement en les obligeant à se baisser. Les 2 cases de voiles qui

débordent du bateau sont donc nettement au dessus de l'eau et ne gêne pas la navigation du navire à voile ou des autres bateaux essayant de l'aborder.



### La vitesse du bateau

Plusieurs facteurs entrent en ligne de compte pour déterminer la vitesse d'un navire à voile : ses caractéristiques propres, sa vitesse à la fin de la phase navale précédente, la direction et la force du vent, l'état de sa voilure.

- **Pas de vent (FdV = 0)** : le navire continue son déplacement dans la direction de la phase précédente. Il peut changer de direction au prix d'1 point de vitesse. Il n'y a plus dans ce cas de direction du vent. Si l'absence de vent subsiste, la vitesse du bateau diminue automatiquement de 1 point par phase.

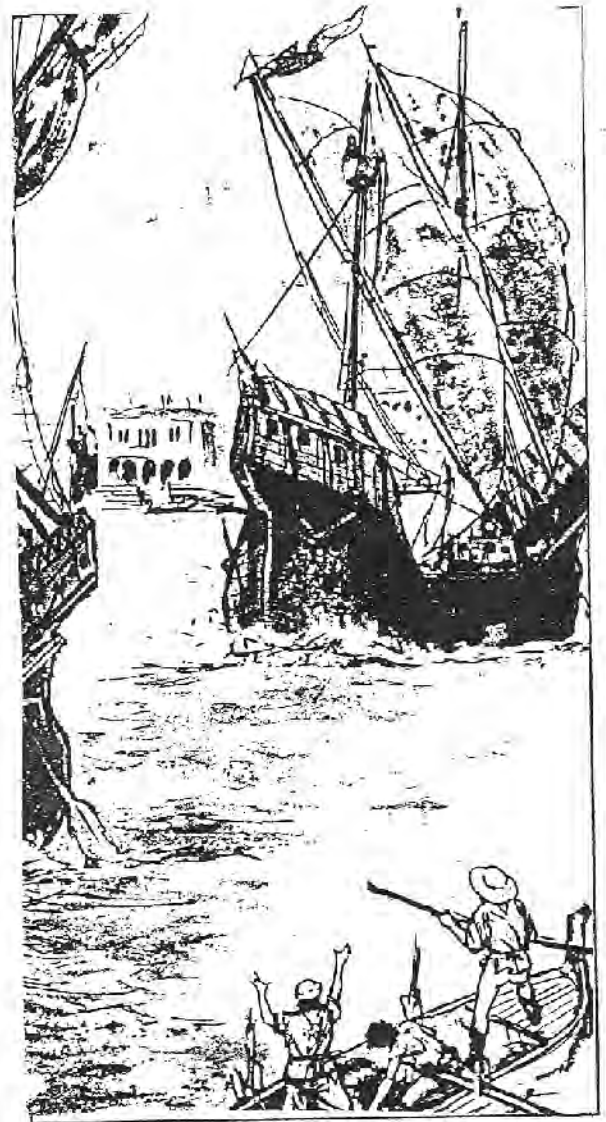
- **Vent de force 1 à 8** : le navire peut accélérer, décélérer et changer de cap selon les valeurs données dans le tableau des caractéristiques.

- **Tempête (FdV = 9)** : La félonque doit ramener sa vitesse immédiatement à 6 points au risque d'endommager sa voilure (3 pour la barge). Le navire peut essayer d'avancer à une vitesse supérieure. Il doit alors lancer 1D10 (de 1 à 10) pour savoir s'il a atteint le seuil de dommages à la voilure. Si la valeur du dé est strictement supérieure à ce seuil, le navire perd les points de voilure correspondants. Une félonque peut même essayer de profiter de la tempête pour accélérer jusqu'à une vitesse de 9 pendant la phase de tempête. Elle doit pour cela avoir une vitesse réelle d'au moins 5 lors de la phase précédente, être manœuvrée par 4 mains et ne se diriger qu'en ligne droite.

### Les dégâts à la voilure

Ils peuvent résulter de la tempête, des projectiles lancés par les machines de jet ou des flèches enflammées. Le tableau des caractéristiques présente les vitesses maximales que peuvent atteindre des navires à voile avec une voilure en parfait état (soit 8 points de voilure). Une voilure endommagée réduit la vitesse maximale du navire du nombre de points de voilure perdus au cours des différentes phases. Les points perdus ne peuvent plus être récupérés en cours de scénario.

*Nota* : Ces 8 points sont indépendants des 5 cases représentant la voilure du bateau. Le pion voile n'est retourné que quand les 8 points de voilure ont été perdus



Type de dégât	Seuil	Points de voilure perdus
<b>Tempête</b>		
vitesse excessive d'1 point	8	1 point
vitesse excessive de 2 points	6	3 points
vitesse excessive de 3 points		5 points
<b>Roc</b>	-	1 point
<b>Feu grégeois</b>	-	1 point toutes les 3 phases par case touchée.
<b>Flèche enflammée</b>	-	1 point toutes les 3 phases si le feu n'est pas éteint



#### 4 - DEPLACEMENTS DES BATEAUX

#### Caractéristiques des bateaux

CARACTERISTIQUES DES BATEAUX A VOILE		
	Féloque	Barge
Nbre de marins pour manoeuvrer la voile	4	4
Vitesse max. avant	8*	4
Vitesse max. arrière	0	0
Vitesse réelle :		
Vent arrière	égale au plus à FdV	égale au plus à (FdV/2)
Vent debout	égale au plus à (FdV - 1)	égale au plus à (FdV/2 - 1)
<b>Accélération : conditions requises</b>		
+1	vitesse réelle inférieure d'1 point à la FdV au minimum	vitesse réelle inférieure de 2 points à la FdV au minimum
+2	vitesse réelle inférieure de 2 points à la FdV au minimum	vitesse réelle inférieure de 4 points à la FdV au minimum
+3	vitesse réelle inférieure de 3 points à la FdV au minimum	-
+4	vitesse réelle inférieure de 4 points à la FdV au minimum	-
<b>Décélération : conditions requises</b>		
-1 ou -2	Au moins 1 marin parmi les 4 manipulateurs	Au moins 1 marin parmi les 4 manipulateurs
-3 ou -4	4 marins	-
<b>Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse des bateaux</b>		
En ligne droite	aucune	aucune
Mvt latéral	Vitesse - 1	Vitesse - 1
Rotation de vent :		
Arrière à arrière	Vitesse - 1	Vitesse - 1
Arrière à debout	Vitesse - 1	Vitesse - 2
Debout à contraire	Vitesse = FdV/4 (arrondi par excès)	Vitesse = 0
Contre à debout	Vitesse = FdV/4 (arrondi par excès)	Vitesse = 0
Debout à arrière	Vitesse = - 1	Vitesse - 2
<b>Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler</b>		
	19	11
<b>Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération</b>		
Vitesse	- 1 par 3 points de dégâts encaissés	
Accélération	- 1 par 6 points de dégâts encaissés	

\* Une féloque peut atteindre une vitesse de 9 par temps de tempête.

CARACTERISTIQUES DES BATEAUX A RAME		
	Galère	Chaloupe
Nbre max. de rameurs	14	6
Vitesse max. avant	8	3
Vitesse max. arrière	2	3
Vitesse réelle	égale au nombre de paires de rameurs*	égale au nombre de paires de rameurs
<b>Accélération et Décélération : conditions requises</b>		
+1**	1 paire de rameurs au minimum	1 paire de rameurs au minimum
+2 ou -2	3 paires de rameurs au minimum	3 paires de rameurs au minimum
+3 ou -3	6 paires de rameurs au minimum	-
<b>Répercussion des différents types de mouvement sur la vitesse des bateaux</b>		
En ligne droite	aucune	aucune
Mvt latéral	Vitesse - 1	aucune
Rotation	Vitesse - 2	Vitesse - 1
Restrictions :	Maxi 60°/ 1 par phase	Maxi 60°/ 2 par phase
<b>Nombre de points de dégâts qu'un bateau peut encaisser avant de couler</b>		
	25	3
<b>Répercussion des dégâts sur la vitesse et l'accélération</b>		
Vitesse	- 1 par 3 points de dégâts encaissés	
Accélération	- 1 par 6 points de dégâts encaissés	

\* Une galère peut atteindre une vitesse de 8 avec 7 paires de rameurs à bord.

\*\* Un bateau sans personne qui rame voit sa vitesse diminuer automatiquement de 1 point par phase.

### Initiative

Le bateau ayant la plus grande vitesse effective bouge en premier. En cas d'égalité, la galère l'emporte successivement sur la félonque, la barge, la chaloupe et la barque.

### Nombre de rameurs

Comme pour un drakkar, une galère peut atteindre une vitesse maximale de 8 s'il y a 7 paires de rameurs à bord.

### Nombre de marins

Hormi le barreur, il faut 4 marins pour actionner les voiles lors des manoeuvres. Si le nombre de marins n'est que de 2 ou 3, la vitesse du bateau est réduite de 1 point supplémentaire pour chaque manoeuvre (sauf de vent arrière à vent arrière, qui n'implique que le barreur). S'il n'y a plus qu'un marin (ou aucun), le navire reste dans la dernière direction qui était la sienne. Si le navire avançait vent arrière, il peut encore changer de direction en vent arrière s'il y a un barreur.

Des soldats peuvent être réquisitionnés pour remplacer des marins. Compte tenu de leur inexpérience de la navigation, au moins un marin doit rester pour leur indiquer comment manoeuvrer les voiles. Si 3 soldats assistent un marin, le navire peut à nouveau changer de direction au coût d'1 point supplémentaire pour chaque manoeuvre (sauf de vent arrière à vent arrière).

### Echouement

- **La galère** . Elle ne peut s'approcher à moins de 12 cases du rivage sans risquer l'échouage. Une galère avec une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case située à moins de 12 cases du rivage. Elle est considérée comme échouée sans avarie et ne peut plus bouger jusqu'à la fin du scénario en cours. Une galère qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la case suivante (soit à 11 cases du rivage), et sa coque se déchire sur les rochers. Le cas est traité comme une collision frontale avec un bateau allant à la même vitesse (voir le chapitre collision).

- **La félonque et la barge** ; Elles ne peuvent pas pénétrer sur les cases de hauts fonds sans risquer l'échouage. Un navire à voile avec une vitesse inférieure ou égale à 3 s'arrête automatiquement sur la première case située à moins de 2 cases du rivage. Il est considéré comme échoué sans avarie. Il peut être remis à l'eau en suivant les règles de VIKINGS. Un navire à voile qui a une vitesse supérieure à 3 ne s'arrête qu'à la case suivante (soit à 1 case du rivage). Le navire est considéré comme profondément échoué dans le sable et ne peut plus être bougé jusqu'à la fin du scénario.

- **La chaloupe** . Elle suit exactement les règles de VIKINGS

### Mise à l'eau

Cette règle ne concerne pas la galère qui ne peut pas s'échouer sur une plage. Il faut 2 personnages pour

mettre à l'eau une chaloupe et 4 pour une félonque ou une barge.

## 5 - COLLISIONS

### Autre type de collision

- **Le Diekplus** . Cette tactique navale était connue sous ce nom chez les anciens Grecs et on peut penser qu'elle était encore utilisée lors des combats de galères au Moyen Age. Lorsque 2 galères ripent l'une sur l'autre, l'assaillant peut tenter par sa manoeuvre de briser les rames de son adversaire. Pour réaliser ce type d'assaut :

- Le navire attaquant doit d'abord faire rentrer ses propres rames pour ne pas les endommager. Cette action doit avoir lieu avant la collision et coûte 1 point de vitesse. A partir de ce moment, la vitesse de la galère diminue automatiquement de 1 point par phase tant que les rames n'ont pas été remises à l'eau.

- Le navire attaqué a la possibilité de rentrer ses rames avant le choc en réussissant le test d'initiative suivant : Le niveau de moral du personnage de plus haut rang présent sur le bateau et non adjacent à un ennemi est pris en compte (par exemple 8 pour un kataphraktos). Si le résultat de 2D10 est inférieur ou égal à ce niveau de moral, le test est réussi et les rames peuvent être rentrées. Toutes les restrictions indiquées au paragraphe précédant s'appliquent. Si le résultat est supérieur, le navire n'a pas vu la menace ou n'a pas eu le temps de réaliser la manoeuvre.

- Si les 2 navires ont leurs rames rentrées, l'assaut se termine par un simple phénomène de ripage d'un navire sur l'autre.

- Si le navire attaqué n'a pas pu rentrer ses rames à temps, l'assaut brise un nombre de rames donné par 1D6.

### Evaluation des dégâts

- **La galère** .

**L'équipage** . Les personnages situés sur chaque pont des cases percutées et qui percutent peuvent être assommés, blessés ou morts. Les dégâts affectant les autres membres de l'équipage s'appliquent sur chaque pont, doublant ainsi les pertes.

**L'état de la coque de la galère** . Une voie d'eau se déclare au pont inférieur. Une case ayant subi un point de dégât (ou plus) ne peut plus servir à ramer.

- **La félonque et la barge** . Même règles que pour le drakkar et la galiote

- **La chaloupe** . Si une galère percute une chaloupe avec une vitesse effective de 3 ou plus, celle-ci chavire automatiquement et les personnages à bord tombent à l'eau. La galère ne subit aucun dégât mais sa vitesse est diminuée de 1 point. Si une chaloupe percute une galère, la collision est sans effet.

## 6 - MOUVEMENTS ET COMBATS SUR DES BATEAUX

### Embarquement et débarquement

- **La chaloupe, la féloque et la barge** : La table d'embarquement/débarquement proposée dans VIKINGS s'applique pleinement.

- **La galère** : Compte tenu de la différence de niveau du pont supérieur, la table est modifiée comme suit :

Monter dans une galère à partir de :		Descendre d'une galère :	
D'une galère adjacente	+0	dans une autre galère	+0
D'un autre bateau adjacent	+1	dans un autre bateau	+1
D'une barque adjacente	+2	dans une barque	+2
D'une case en profondeur	+6		

Il n'est pas possible de monter depuis une case terre ou de hauts fonds puisque la galère ne peut pas s'approcher à moins de 12 cases des côtes. A cette distance, si la hauteur d'eau est insuffisante pour le navire, elle est néanmoins considérée pour les personnages comme de l'eau profonde.

**Faire monter un cheval à bord** : cette action est possible que pour les barges et les féloques. Les chevaux ne sont pas transportés dans des galères. Les chaloupes quant à elles sont trop légères pour supporter le poids d'un cheval.

**La voile** : Les 3 cases de bateau occupées par la voile coûtent 2 point de mouvement (obligation de se baisser).

### Combats

**Bateau/Bateau** : Dans le cas d'un combat galère contre un autre type de bateau (hors barque), un personnage sur une galère est toujours considéré en terrain favorable (+) en attaque comme en défense. L'avantage dû à la galère est annulé si un ennemi se trouve également sur le pont supérieur. Dans le cas d'une attaque d'une galère depuis une barque, l'assaillant est en plus considéré en terrain défavorable (-). Un combattant sur une case voile est considéré en terrain défavorable (-) en attaque comme en défense.

**Bateau/Mer** : Un personnage en mer ne peut pas combattre un personnage sur le pont supérieur d'une galère.

## 7 - MACHINES DE JET

### Description des machines de jet

Les machines de jet ne sont utilisés que sur les galères. 3 types de machines peuvent être utilisées :

- **La baliste** : Son rôle principal est d'envoyer à longue distance des traits enflammés pour incendier des vaisseaux ennemis. La baliste est représentée par le pion baliste de SIEGE.

- **La catapulte** : Elle est utilisée pour lancer des pierres

et endommager ainsi les vaisseaux ennemis. Les modèles embarqués sont d'un type plus petit et moins puissant que ceux utilisés lors des sièges. La catapulte est représentée par le pion Mangonne de SIEGE.

- **Le siphon** : Ce tube, situé à l'avant des galères byzantines permettait de projeter le redoutable feu grégeois sur les navires ennemis ou sur la mer pour se protéger. Ce mélange de naphte était incendié par le jet de flèches enflammées. Il avait la particularité de brûler sur l'eau et ne pouvait être éteint qu'avec du sable ou du vinaigre. Le siphon est représenté par le pion fourni à cet effet.

Partie de la machine	Baliste		Siphon	
	2 (dans 1 segment)	1 (ou plus)	4 (dans 1 segment)	2 (dans 1 segment)
Portée de tir				
Courte distance	1 à 30 cases	1 à 25 cases	5 à 10 cases	
Moyenne distance (+1 au dé)	31 à 60 cases	25 à 50 cases		
Longue distance (+2 au dé)	61 à 90 cases	51 à 75 cases		
Fréquence de tir (coût du temps d'armement)	Toutes les 3 phases	Toutes les 5 phases	Toutes les 5 phases	
Type de projectile	Flèche	Flèche, Feu grégeois	Feu grégeois	
Déplacement de la machine	Impossible	Impossible	Impossible	

### Dégâts causés par les projectiles

- **Détermination de la cible et de la portée** : Les machines de jet étant fixes, la cible doit être située dans l'axe de la machine (pour la baliste, cet axe doit être décidé au début du scénario). La cible est soit une case de bateau ou de voile. Dans le cas des 3 cases contenant à la fois un bateau et une voile, le tir doit annoncer la nature de la cible (bateau ou voile). Les conséquences de ce choix sont expliquées plus loin. Selon le nombre de cases séparant la machine de la case visée, la portée est déterminée en consultant le tableau des caractéristiques et une pénalité au jet de dé est éventuellement appliquée.

### - Résultat du tir

Dé	Flèche	Roc	Feu grégeois
2	C	C+1	C
4	C+1	C+2	C+1
6	C+2	C+3	C+1
8	C+3	C+4	C+2
10	D	D	D

**- Explication des résultats :**

**C :** Case cible. Le projectile atteint la case voulue.  
**C + "x" :** Le projectile tombe à "x" cases de la cible. En fonction du rayon, le tireur jette :  
1D6 si le rayon est de 1 case,  
2D6 si le rayon est de 2 cases,  
3D6 si le rayon est de 3 cases,  
4D6 si le rayon est de 4 cases.

Le résultat indique la case dans laquelle tombe le projectile. Le calcul s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, la première case étant celle située dans l'axe de la machine de jet et de la case cible.

**D :** Défaut de la machine de jet, le projectile n'est pas lancé. A chaque phase suivante, et si le nombre de servants reste constant, le jet d'1D10 indique s'ils ont réussi à réparer le dommage (corde cassée ou mécanisme coincé) : de 8 à 10, la machine est réparée ; de 1 à 7, la machine reste en défaut. Une fois la machine réparée, le nombre de phases correspondant au temps d'armement doit être respecté.

**- Nature des dégâts**

**Feu grégeois :** Le mélange inflammable se répand sur une surface de 6 cases autour de la case atteinte. Le mélange flotte à la surface de l'eau. Placez les pions de naphte correspondants sur les 7 cases concernées. Le mélange s'enflamme dès qu'une flamme l'atteint (provenant d'une flèche enflammée ou d'un incendie déjà allumé). Le mélange brûle jusqu'à la fin du scénario, même sur l'eau ! Le feu sur un bateau se propage selon les règles de SIEGE. Les cases où le feu grégeois s'est propagé sont considérées comme des feux ordinaires. Le feu grégeois ne peut pas être éteint par des personnages...

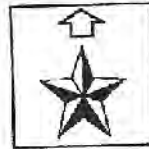
Si une des cases atteintes par le feu grégeois contient également une voile, celle-ci est aussi imprégnée de naphte et prendra feu en même temps que les autres..

**Flèche enflammée :** Appliquez les règles de SIEGE.

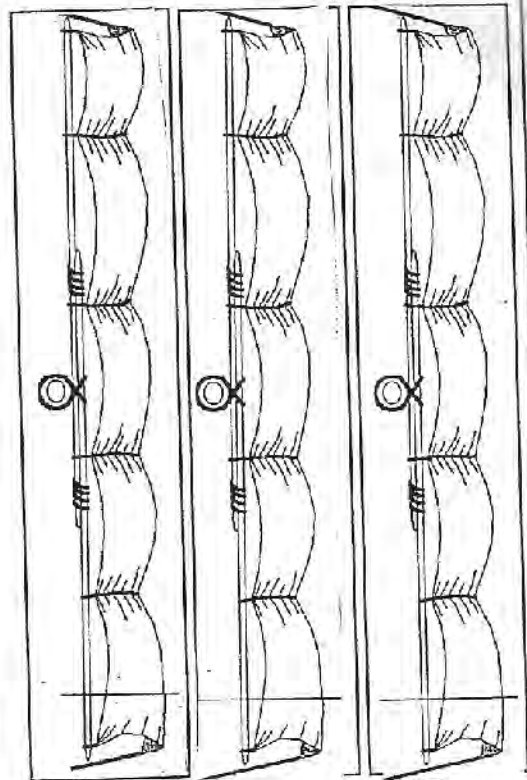
**Roc :** Si la case atteinte est un bateau (pont supérieur pour une galère), les dégâts sont équivalents à ceux de la ligne "12 à 17" sur la table de collisions de VIKINGS. Si la case atteinte est une voile, les dégâts s'élèvent à 1 point de voilage.

**Pions et marqueurs à photocopier et découper**

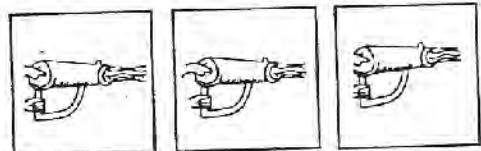
**Marqueur de direction du vent**



**Voiles latines**



**Siphons**



Hervé TARDY

## SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - (8) - SAMURAI BLADES

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
<b>Groupe 1</b>						<b>Groupe 5</b>					
Jichu	DAIM*		28/14 (14/7)	8/8		Benkei	MON		17/11 (12/6)	4/2	
Jichu (*)	(dem)*		10/8 (6/4)	4/2		Tadazumi	MON		13/8 (7/4)	4/2	
Kumpei	SAM		11/5 (5/3)	4/2		Sukenaga	MON		12/10 (6/5)	4/2	
Ojikuni	ASHI		9/6 (7/3)	6/3		Banzan	MON		10/7 (5/4)	6/3	
Kenzan	ASHI		8/5 (4/3)	6/3		Hideaki	MON		7/6 (4/4)	6/3	
Tadamoto	ASHI		8/4 (4/2)	6/3		Harufusa	MON		6/6 (3/3)	6/3	
Kobi	ASHI		8/5 (3/3)	6/3		Harunaga	MON		6/5 (3/3)	6/3	
Hoshii	ASHI		7/4 (4/2)	6/3		Kagesue	MON		4/3 (3/2)	6/3	
Korekado	ASHI		6/4 (3/2)	6/3							
Draft Horse				4		<b>Groupe 6</b>					
Carro						Michikiko	SAM*		15/10 (8/5)	4/2	
						Motofusa	SAM*		13/6 (8/4)	4/2	
<b>Groupe 2</b>						Kiyosi	SAM*		12/6 (5/4)	4/2	
Fuhito	SAM*		11/9 (6/5)	4/2		Ryuichi	RON		16/10 (10/5)	4/2	
Ikina	RON		10/6 (5/3)	4/2		Hidehira	RON		14/8 (7/4)	4/2	
Takuan	RON		10/6 (5/3)	4/2		Saburo	RON		14/7 (7/4)	4/2	
Ansei	ASHI		10/6 (6/3)	6/3		Atsue	RON		14/7 (7/4)	4/2	
Shisei	ASHI		9/5 (5/3)	6/3		Hiro	PEA		8/5 (4/3)	6/3	
Hidemasa	ASHI		8/5 (5/2)	6/3		Yabu	PEA		7/4 (4/2)	6/3	
Aritomo	ASHI		6/3 (2/2)	6/3		Zataki	PEA		7/4 (3/2)	6/3	
						Amakun	PEA		6/3 (3/2)	6/3	
<b>Groupe 3</b>						Omi	PEA		5/3 (3/2)	6/3	
Tadatsuna	SAM		32/15 (16/7)	8/8		Nakamura	PEA		4/2 (2/1)	6/3	
Tadatsuna (*)	(dem)		15/8 (7/4)	4/2		<b>Groupe 7</b>					
Tomomori	SAM		30/15 (15/7)	8/8		Weicho	SAM*		14/9 (7/4)	4/2	
Tomomori (*)	(dem)		14/8 (7/4)	4/2		Fudo	SAM*		12/7 (6/3)	4/2	
Tadanori	SAM		25/12 (12/6)	8/8		Yasatsuma	SAM*		12/6 (6/3)	4/2	
Tadanori (*)	(dem)		10/8 (6/5)	4/2		Yukio	ASHI		10/7 (5/3)	6/3	
Rokudai	SAM		24/14 (12/7)	8/8		Kasuyori	ASHI		10/6 (6/3)	6/3	
Rokudai (*)	(dem)		10/8 (5/4)	4/2		Sanyo	ASHI		10/6 (5/3)	6/3	
Shigehira	DAIM*		27/15 (13/7)	8/8		Mura	ASHI		9/7 (5/3)	6/3	
Shigehira (*)	(dem)*		11/7 (6/4)	4/2		Goroda	ASHI		9/7 (4/3)	6/3	
Arimari	DAIM*		23/12 (11/6)	8/8		Ishido	ASHI		8/5 (4/3)	6/3	
Arimari (*)	(dem)*		10/7 (5/5)	4/2		Kiyama	ASHI		8/5 (4/2)	6/3	
Kunika	DAIM*		22/13 (11/7)	8/8		Tamazaki	ASHI		7/5 (3/3)	6/3	
Kunika (*)	(dem)*		10/8 (5/5)	4/2		Jikkyu	ASHI		6/3 (3/2)	6/3	
<b>Groupe 4</b>						Obba	SHBW		6/4 (3/2)	6/3	
Tajima	MON		17/11 (11/7)	4/2		Asagi	SHBW		6/3 (3/2)	6/3	
Jomyo	MON		15/10 (8/5)	4/2		Onoshi	SHBW		4/3 (3/2)	6/3	
Hochi	MON		14/8 (7/5)	4/2		Taitaro	PEA		8/6 (4/2)	6/3	
Nakasuna	SAM*		14/8 (7/4)	4/2		Domei	PEA		8/5 (4/2)	6/3	
Kanetsuna	SAM*		12/9 (6/4)	4/2		Todo	PEA		7/4 (4/2)	6/3	
Mochihito	SAM*		10/7 (6/4)	4/2		Makoto	PEA		4/3 (2/2)	6/3	

**SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - (9) - SAMURAI BLADES**

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
<b>Groupe 8</b>											
Munehisa	SAM		28/14 (14/8)	8/8							
Munehisa (*)	(dis)		13/9 (7/5)	4/2							
Masanaga	SAM		26/13 (13/7)	8/8							
Masanaga (*)	(dis)		11/7 (6/4)	4/2							
Igurasgi	RON		15/10 (7/5)	4/2							
Nagamasa	RON		14/7 (8/5)	4/2							
Kiyomasa	RON		13/8 (6/4)	4/2							
Moronao	RON		12/9 (7/5)	4/2							
Chikao	ASHI		10/7 (6/4)	6/3							
Eitken	ASHI		10/6 (5/3)	6/3							
Saotome	ASHI		9/6 (6/3)	6/3							
Asai	SHBW		6/6 (3/3)	6/3							
Nobuzane	SHBW		6/5 (3/3)	6/3							
Saikaku	SHBW		6/5 (3/2)	6/3							
Yoshikume	PEA		3/3 (2/1)	6/3							
Yoshiwara	PEA		2/3 (1/2)	6/3							
<b>Groupe 9</b>											
Kiyomori	SAM*		14/9 (7/5)	4/2							
Yoshimitzu	RON		13/8 (6/4)	4/2							
Misakado	RON		12/8 (6/4)	4/2							
(Misakado)	(RON)		(3/4-2/2)	(5/3-6/3)							
Yukichi	RON		12/7 (6/4)	4/2							
Ueno	RON		11/7 (6/5)	4/2							
Shinkuro	ASHI		10/6 (6/4)	6/3							
Masatsura	ASHI		10/6 (5/3)	6/3							
Yoshitaka	ASHI		9/5 (4/3)	6/3							
<b>Groupe 10</b>											
Matsuo	NJN		12/7 (6/4)	6/3							
Tokimasa	NJN		10/6 (6/3)	6/3							
Masazumi	NJN		10/6 (5/4)	6/3							
Toshinaga	NJN		9/6 (5/3)	6/3							
Yorikasa	NJN		8/6 (4/3)	6/3							
N°4 Barricades											
N°3 Lanternes											

## SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - (10) - DRAGON NOIR 1

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
<b>Rebelles</b>						<b>Imperiaux</b>					
Konrad	BAR	OUI	30/28 (15/14)	12/12		Black Fox	BAR	OUI	28/18 (14/9)	12/12	
Konrad (*)	(dem)	OUI	20/18 (10/9)	8/4		Black Fox (*)	(dem)	OUI	18/12 (9/6)	8/4	
Grast	CAV	OUI	28/11 (13/5)	12/12		Zed	CAV	OUI	18/11 (9/5)	12/12	
Grast (*)	(dem)	OUI	14/6 (7/3)	6/3		Zed (*)	(dem)	OUI	10/6 (5/3)	6/3	
Homley	CAV	OUI	24/10 (12/5)	12/12		Shaman	CAV	NO	9/6 (4/3)	12/12	
Homley (*)	(dem)	OUI	14/7 (7/3)	6/3		Shaman (*)	(dem)	NO	3/3 (2/1)	6/3	
Godiva	WMN	OUI	24/10 (12/5)	12/12							
Godiva (*)	(dem)	OUI	14/7 (7/3)	6/3		Crazy Ork	ORK	NON	18/12 (24/16)	6/8	
Thrugg	CAV	NO	28/20 (14/10)	12/12		Elite Ork 1	ORK	OUI	10/5 (5/4)	6/3	
Thrugg (*)	(dem)	NO	20/12 (10/6)	4/2		Elite Ork 2	ORK	OUI	8/4 (4/4)	6/3	
Zacharie	MAGO	NO	8/5 (4/3)	10/10		Elite Ork 3	ORK	OUI	16/10 (8/5)	6/3	
Zacharie (*)	(dem)	NO	4/3 (2/2)	6/3		Elite Ork 4	ORK	OUI	16/10 (8/5)	6/3	
						Elite Ork 5	ORK	OUI	16/10 (8/5)	6/3	
Aldus	CAV	OUI	18/12 (9/6)	12/12		Elite Ork 6	ORK	OUI	14/9 (7/4)	6/3	
Aldus (*)	(dem)	OUI	10/8 (6/4)	6/3		Elite Ork 7	ORK	OUI	14/9 (7/4)	6/3	
Dill	CAV	OUI	16/10 (8/5)	12/12		Ork 1	SHBW	NON	8/4 (4/2)	6/3	
Dill (*)	(dem)	OUI	9/7 (5/4)	6/3		Ork 2	SHBW	NON	8/4 (4/2)	6/3	
Matt	CAV	OUI	16/9 (8/5)	12/12		Ork 3	SHBW	NON	8/4 (4/2)	6/3	
Matt (*)	(dem)	OUI	9/6 (5/3)	6/3		Ork 4	CSBW	NON	6/3 (3/2)	6/3	
Evans	CAV	OUI	15/12 (8/6)	12/12		Ork 5	CSBW	NON	6/3 (3/2)	6/3	
Evans (*)	(dem)	OUI	9/8 (5/4)	6/3		Ork 6	ORK	NON	16/10 (8/5)	6/3	
Gustav	CAV	OUI	15/7 (8/4)	12/12		Ork 7	ORK	NON	14/9 (7/4)	6/3	
Gustav (*)	(dem)	OUI	8/5 (5/3)	6/3		Ork 8	ORK	NON	12/8 (6/4)	6/3	
Paul	CAV	OUI	14/8 (7/4)	12/12		Ork 9	ORK	NON	10/6 (5/2)	6/3	
Paul (*)	(dem)	OUI	8/6 (5/3)	6/3		Ork 10	ORK	NON	14/7 (7/4)	6/3	
Roberts	CAV	OUI	14/8 (7/4)	12/12		Ork 11	ORK	NON	12/8 (6/4)	6/3	
Roberts (*)	(dem)	OUI	8/5 (5/3)	6/3		Ork 12	ORK	NON	10/6 (5/2)	6/3	
Arlon	CAV*	OUI	8/6 (4/3)	12/12		Ork 13	ORK	NON	8/5 (4/2)	6/3	
Arlon (*)	(dem)*	OUI	6/3 (3/2)	6/3		Goblin Leader	GOB	NON	12/6 (6/3)	8/4	
						Goblin 2	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Davrigh	CAV	NON	14/6 (7/3)	15/15		Goblin 3	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Davrigh (*)	(dem)	NON	10/4 (5/2)	8/4		Goblin 4	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Santiago	CAV	NON	12/4 (6/3)	15/15		Goblin 5	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Santiago (*)	(dem)	NON	7/3 (4/2)	8/4		Goblin 6	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Barney	CAV	NON	10/6 (5/3)	15/15		Goblin 7	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Barney (*)	(dem)	NON	8/4 (4/2)	8/4		Black Dwarf 1	SHBW	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Simon	CAV	NON	10/6 (5/3)	15/15		Black Dwarf 2	SHBW	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Simon (*)	(dem)	NON	6/4 (3/2)	8/4		Black Dwarf 3	CSBW	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Rix	CAV	NON	10/6 (5/3)	15/15		Black Dwarf 4	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Rix (*)	(dem)	NON	6/4 (3/2)	8/4		Black Dwarf 5	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Laberne	CAV*	NON	8/4 (4/3)	15/15		Black Dwarf 6	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Laberne (*)	(dem)*	NON	6/3 (3/2)	8/4		Black Dwarf 7	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Jon	CAV*	NON	7/4 (3/3)	15/15							
Jon (*)	(dem)*	NON	4/3 (2/2)	8/4		N°3 Troll	TROLL	NON	22/12 (10/6)	4/2	
Elf 1	ELFI	OUI	16/10 (8/5)	8/4		N°4 living Dead	SKEL	NON	15/9	6	
Elf 2	ELFI	OUI	14/8 (7/4)	8/4		N°4 Gargoyle	GHOST	NON	12/6	10	
Elf 3	ELFI	OUI	14/8 (7/4)	8/4							
Elf 4	ELFI	OUI	10/5 (5/2)	8/4		Dragon Noir	BEAST	NON	75/40 (50/25)	6/5	
						Baby Dragon	BEAST	NON	40/20 (20/10)	10/6	
Gotmar	PEA	NON	4/2 (2/1)	6/3		N°2 Wardog	BEAST	NON	10/6	8	
Sarah	WMN	NON	3/2 (1/1)	6/3		Lucifer	BEAST	NON	14/10	12	

## SERIE CRY HAVOC - LISTE DES PERSONNAGES - (11) - DRAGON NOIR 2

Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL	Nom	Type	Armure	P.F.	P.M.	VAL
<b>Rebelles</b>						<b>Imperiaux</b>					
Konrad	BAR	OUI	20/18 (10/9)	8/4		Black Fox	BAR	OUI	18/12 (9/6)	8/4	
Grast	CAV	OUI	14/6 (7/3)	6/3		Zed	CAV	OUI	10/6 (5/3)	6/3	
Homley	CAV	OUI	14/7 (7/3)	6/3		Shaman	CAV	NON	3/3 (2/1)	6/3	
Godiva	WMN	OUI	14/7 (7/3)	6/3							
Thugg	CAV	NON	20/12 (10/6)	4/2		Crazy Ork	ORK	NON	18/12 (24/16)	6/8	
Zacharie	MAGO	NON	4/3 (2/2)	6/3		Zorak	EORK	OUI	10/5 (5/4)	6/3	
Aldus	CAV	OUI	10/8 (5/4)	6/3		Guruk	EORK	OUI	8/4 (4/4)	6/3	
Dill	CAV	OUI	9/7 (5/4)	6/3		Ashrak	EORK	OUI	16/10 (8/5)	6/3	
Matt	CAV	OUI	9/6 (5/3)	6/3		Ugluk	EORK	OUI	16/10 (8/5)	6/3	
Evans	CAV	OUI	9/8 (5/4)	6/3		Grishnak	EORK	OUI	16/10 (8/5)	6/3	
Gustav	CAV	OUI	8/5 (5/3)	6/3		Kuruz	EORK	OUI	14/9 (7/4)	6/3	
Paul	CAV	OUI	8/6 (5/3)	6/3		Radak	EORK	OUI	14/9 (7/4)	6/3	
Roberts	CAV	OUI	8/5 (5/3)	6/3		Fnarad	SHBW	NON	8/4 (4/2)	6/3	
Arlon	CSBW	OUI	6/3 (3/2)	6/3		Gattog	SHBW	NON	8/4 (4/2)	6/3	
Davrigh	CAV	NON	10/4 (5/2)	8/4		Kommog	SHBW	NON	8/4 (4/2)	6/3	
Santiago	CAV	NON	7/3 (4/2)	8/4		Graz	CSBW	NON	6/3 (3/2)	6/3	
Barney	CAV	NON	8/4 (4/2)	8/4		Altrag	CSBW	NON	6/3 (3/2)	6/3	
Simon	CAV	NON	6/4 (3/2)	8/4		Gromrak	ORK	NON	16/10 (8/5)	6/3	
Rix	CAV	NON	6/4 (3/2)	8/4		Zugun	ORK	NON	14/9 (7/4)	6/3	
Labeme	LGBW	NON	6/4 (3/2)	8/4		Shraggag	ORK	NON	12/8 (6/4)	6/3	
Jon	LGBW	NON	4/3 (2/2)	8/4		Azrog	ORK	NON	10/6 (5/2)	6/3	
Gotmar	MAN	NON	12/10 (6/5)	8/4		Gnumuz	ORK	NON	14/7 (7/4)	6/3	
Sarah	WMN	NON	7/4 (4/2)	6/3		Zarad	ORK	NON	12/8 (6/4)	6/3	
Gerfindel	ELFI	OUI	16/10 (8/5)	8/4		Aruk	ORK	NON	10/6 (5/2)	6/3	
Ceodoras	ELFI	OUI	14/8 (7/4)	8/4		Knular	ORK	NON	8/5 (4/2)	6/3	
Cerenbril	ELFI	OUI	14/8 (7/4)	8/4							
Findarfin	ELFI	OUI	10/5 (5/2)	8/4		Krobek	GOB	NON	12/6 (6/3)	8/4	
						Zabek	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
						Krek	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
<b>Krobs</b>											
Alkiram	REGINA	NON	80/35	2		Garek	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Migam	GD	NON	24/24 (14/14)	4/2		Grunek	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Tiom	GD	NON	22/22 (12/12)	4/2		Arek	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Golom	GD	NON	20/20 (10/10)	4/2		Zrodek	GOB	NON	6/2 (3/1)	8/4	
Valim	GD	NON	20/20 (10/10)	4/2							
Karm	GD	NON	19/19 (9/9)	4/2		Barin	SHBW	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Hum	GD	NON	18/18 (8/8)	4/2		Uzun	SHBW	NON	12/8 (6/4)	4/2	
Zym	GD	NON	17/17 (7/7)	4/2		Hurin	CSBW	NON	12/8 (6/4)	4/2	
						Thorin	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
N°1 Krob	ASS	NON	20/9 (12/6)	7/4		Ferin	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
N°1 Krob	ASS	NON	19/8 (11/5)	7/4		Kuzun	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
N°4 Krobs	ASS	NON	13/7 (10/4)	7/4		Gorin	NAN	NON	12/8 (6/4)	4/2	
N°1 Krob	ASS	NON	17/6 (9/4)	7/4		Gnurr	TROLL	NON	22/12 (10/6)	4/2	
N°1 Krob	ASS	NON	16/5 (8/3)	7/4		Gromr	TROLL	NON	22/12 (10/6)	4/2	
N° 1 Krob	BEBE	NON	10/10	8		Throda	TROLL	NON	22/12 (10/6)	4/2	
N° 1 Krob	BEBE	NON	9/9	8							
N° 3 Krob	BEBE	NON	8/8	8		N°4 living Dead	SKEL	NON	15/9	6	
N° 1 Krob	BEBE	NON	7/7	8		N°4 Gargoyle	GHOST	NON	12/6	10	
N° 1 Krob	BEBE	NON	6/6	8							
						Dragon Noir	BEAST	NON	75/40 (50/25)	6/5	
N°13 Guerrier	GR	OUI	10/8 (6/5)	5/3		Baby Dragon	BEAST	NON	40/20 (20/10)	10/6	
N° 28 Cacciatori	CACC	NON	7/3 (4/2)	12/6		N°2 Wardog	BEAST	NON	10/6	8	
						Lucifer	BFEST	NON	14/10	12	
N° 8 Gharvs	RETT	NON	17/13 (9/6)	7/3							



Après quatre heures de dure bataille pour reprendre ce château fort aux sbires du Plantagenêt, comment, devant tous ces pions étalés, ne pas avoir envie, ne serait-ce qu'une fois, de les remplacer par des figurines ?

Voir tous ces fiers barons entourant leur seigneur, juchés sur des destriers portant haut leurs couleurs, l'alignement impeccable des archers protégés sur leurs flancs par de menaçantes et impénétrables forêts de piques et hallebardes, le tout précédé par la franche pagaille des levées paysannes.

Une solution: le JEU D' HISTOIRE AVEC FIGURINES.

Fini, pour un temps, les hexagones, les pions et les décors en à plat, vive la 3<sup>ème</sup> dimension !.

Le principe de ces jeux, toute périodes confondues, est de retracer sur une table (genre table de ping-pong) agrémentée de décors en relief (collines, bois, rivières, etc...) des combats.

Les pions y sont remplacés par des figurines en métal symbolisant de 1 à plusieurs guerriers équipés et entraînés de façon similaire et les représentant le plus précisément possible. On peut ainsi reconstituer des batailles historiques telles que Gergovie (Alésia connaît pas...) Hasting, Crécy, jusqu'au débarquement en Normandie, (celui de M bien sûr), en passant par Austerlitz ou Gettysburg, créer des scénarii imaginaires et même faire combattre des armées anachroniques (Egyptiens Bas Empire contre Templiers) sans préjuger du résultat final. Bref, le choix est vaste.

L'ampleur d'une bataille dépend de l'échelle de représentation. Pour simplifier, les figurines de 25 mm de haut, (les plus grandes), ne permettent de représenter qu'un faible pourcentage d'une armée et donc de jouer uniquement sur le plan tactique, mais c'est l'échelle la plus précise en ce qui concerne la peinture des figurines. Le 6 mm permet d'envisager le jeu stratégique avec d'importantes masses de soldats mais au détriment de la reconnaissance visuelle des troupes. Un bon compromis me semble être le 15 mm. La gravure de la figurine est encore très fine et le nombre d'unités présentes sur la table de jeu autorise la simulation de batailles de moyennes importances.

Toutes les distances sont fonction de l'échelle choisie

**Au 25 mm**, 50 pas sur le terrain représentent 4 cm sur la table.

**Au 15 mm**, 50 pas sur le terrain représentent 2.5 cm.

**Au 6 mm**, 50 pas sur le terrain représentent 2 cm.

Après avoir franchi les 2 épreuves "initiatiques" que sont le choix d'une règle et surtout celui de sa propre armée, il ne reste plus qu'à...se mettre au travail: apprendre les règles, ébarber et peindre les figurines, les socler (c'est à dire les regrouper sur une base prédéfinie), réaliser les décors puis trouver un adversaire.

*(NB d'où l'intérêt de rejoindre un club où ces derniers éléments sont réunis et mis à la disposition de chacun, y compris des armées afin de tester le jeu sans bourse délier ou presque...)*

En ce qui concerne les règles, il en existe, à ma connaissance, 4 prédominantes sur le marché français. Toutes ont leurs détracteurs et leurs irréductibles. Je ne prendrai pas position ni ne critiquerai l'une ou l'autre, le but de cet article n'étant pas de tenter d'établir une échelle de valeur, mais je me bolderai à expliquer sommairement ce qu'est le jeu d'histoire avec figurines par l'intermédiaire de la règle que mon club (L'Aigle Rouennais) a choisie.

En effet, l'une de ces 4 règles semble rallier une majorité de plus en plus importante de joueurs de tous niveaux. Il s'agit de "De Bellis Multitudinis" plus simplement DBM. Elle couvre 4500 ans d'histoire, de 3000 ans avant J-C à 1500 après J-C. En 20 pages, elle propose un bon compromis entre réalisme et jouabilité, 2 critères prépondérants mais souvent antagonistes. Une règle trop simpliste engendre des incohérences et par là l'ennui des joueurs tandis qu'une autre, trop réaliste et pointilleuse, oblige à feuilleter une "Bible" indigeste plus souvent qu'à jouer véritablement.

Le choix d'une année est plus personnel: Son époque (Antiquité, Moyen-Age, Renaissance?) Une armée fiable, bien entraînée et équipée ou des hordes guerrières, indisciplinées mais hardies au combat? Année pour tournoi inter-club ou pour son esthétisme?

Heureusement il existe, pour les périodes qui nous intéressent, des fascicules édités par le **Wargame Research Group (WRG)** regroupant les principales armées de 3000 avant JC jusqu'à 1500 après, où chacune est détaillée avec sa ou ses périodes de gloire, sa localisation et les divers éléments qui la composaient.

## LE SYSTEME DE JEU DE D.B.M.

En quoi consiste, rapidement, le système de jeu DBM?

Tout d'abord les troupes: DBM considère que toute troupe (quelque soit son époque) combattant de manière similaire, avec un équipement sensiblement identique, doit être classée dans une seule et même catégorie. Ainsi les *Huscarls saxons*, les *Samourais tardifs* et les *Billmen des retenues anglaises* sont tous regroupés sous le terme "*Lames ordinaires*". Il y a ainsi une vingtaine de catégories allant des éléphants aux bandes guerrières en passant par les archers et les galères. Ces catégories sont divisées en 5 classes (d'exceptionnel à inférieur) correspondant à un affinement nécessaire quant au matériel et l'entraînement de ces troupes. De plus certaines sont "régulières" c'est à dire bien entraînées à manoeuvrer ensemble et à obéir sans discuter aux ordres, ou, au contraire, "irrégulières". Tout ceci donne un vaste mais simple éventail de types de soldats.

Plusieurs figurines rassemblées sur un socle représentent un élément. Plusieurs éléments de même type constituent une unité. Plusieurs unités constituent un corps d'armée, commandé par un général. Le général en chef commande l'armée, composée des différents corps d'armée.

Avant d'en découper, les adversaires décident d'un **budget**. Il s'agit d'un nombre de points, identiques pour chaque joueur, avec lequel chacun doit composer son armée en respectant des normes historiques. Sachant qu'un élément coûte d'autant plus cher qu'il est efficace (exemple: *un élément de cohorte romaine est plus cher qu'un élément de horde gauloise*), il faut choisir entre une armée nombreuse mais "faible" ou quelques troupes d'élites, voire faire un panachage.

Chacun ayant composé, en secret, son armée, on dispose les éléments de décors sur la table de jeu afin de constituer le champ de bataille. Chacun des deux généraux en fait un relevé sur lequel il indique la position de départ de ses différents corps d'armée, les embuscades et les marches de flanc destinées à surprendre l'adversaire sur ses arrières. Après avoir défini aléatoirement qui des deux osts est l'envahisseur, le défenseur place une partie

définie de ses troupes; L'adversaire fait de même, puis de nouveau le défenseur et ainsi de suite. Seules les embuscades et les marches de flanc ne sont pas placées sur la table, étant, par définition, cachées.

Ca y est les armées sont en place, les généraux se toisent (amicalement) et échafaudent leurs tactiques respectives "*MontJoie Saint Denis, pas de quartier!!!*"..... "*Cry Havoc, for the King !!!*" Les armées s'ébrouent.

## LES PHASES DE JEU.

Chaque adversaire joue son tour de jeu entier. Celui-ci est décomposé en **4 phases principales**. L'envahisseur, supposé avoir l'initiative du combat, joue donc en premier. Attention, la définition d'attaquant ou de défenseur ne préjuge en rien de l'attitude respective des 2 joueurs. *La meilleure défense étant l'attaque...*

### 1 Les points d'action

La 1ère séquence consiste en un jet de dé à 6 faces par corps d'armée, ce qui donne le capital action de cette armée pour ce tour. Il faut donc gérer ce capital pour déplacer tout groupe d'éléments, changer d'orientation ou de formation, arrêter des troupes impétueuses ou en fuite.

Ainsi, le général en chef d'une armée régulière formée de 3 corps d'armée jettera 3 dés, scores qu'il pourra répartir entre ses corps d'armée en fonction des besoins, alors que dans le cas d'une armée irrégulière, un dé est affecté une fois pour toute à un corps d'armée seul et les scores obtenus ne peuvent être intervertis. Ceci simule l'organisation d'une armée régulière au détriment des troupes irrégulières où les déplacements sont plus erratiques.

Le joueur en phase effectue ses déplacements. Intervient alors la notion de **groupe**, essentielle dans DBM. Il s'agit d'au moins 2 éléments en contact de bord et faisant face à la même direction. Un groupe, tant qu'il répond à ces deux conditions, peut comprendre plusieurs types d'unités sans limitation dans le nombre. Un mouvement d'un élément droit devant lui, de sa capacité de mouvement, coûte un point. Si plusieurs éléments sont réunis en groupe, le coût est le même pour déplacer le groupe. De plus, il dispose d'une cohésion au combat que n'a pas un élément seul.

### 2 Les mouvements

Les mouvements sont de 2 types.

Les mouvements d'approche dit "**de marche**" sont effectués quand il n'y a pas d'ennemi dans les environs immédiat. Un groupe peut alors dépenser la totalité de ses points d'action en déplacement. Exemple: *Le Général en chef ayant attribué un dé de 5 à un corps d'armée, le général commandant ce*

corps peut décider de faire avancer un groupe de 5 fois sa capacité de mouvement ! Ceci représente une course ou un pas accéléré afin de se porter à la rencontre d'un ennemi.

Quand la distance entre 2 troupes adverses devient plus faible, on passe en mouvement dit "tactique". Dans ce cas, toute troupe ne peut effectuer qu'un seul déplacement le reste des points d'action pouvant être dépensé pour bouger ou faire changer de formation un autre groupe appartenant au même corps d'armée. Exemple: Un corps d'armée se voit octroyer 3 points d'action. Le général en utilise 1 pour avancer un groupe droit devant, puis fait avancer en tournant un autre groupe ce qui lui coûte les 2 derniers points.

A noter que tout point non utilisé n'est pas stockable pour le tour suivant et ne peut être transféré à un autre corps d'armée.

### 3 Les tirs

Vient ensuite la phase des tirs. Certaines troupes spécialement équipées et entraînées (décrites dans les livrets WRC) ont, si elles n'ont pas bougé ce tour, la possibilité de tirer sur un adversaire venu dans sa zone de tir. C'est le cas des archers, des arbalétriers, des bombardes, balistes, etc...

Le but des tirs, en dehors de détruire l'adversaire, est de casser les groupes d'éléments adverses, désorganisant et ralentissant ainsi l'ennemi qui est obligé de dépenser des points d'action pour reformer des troupes cohérentes.

Pour évaluer les effets d'un tir on détermine, pour chaque élément tirant, un score, composé du facteur de combat auquel on ajoute un jet de dé modifié par des facteurs tactiques spécifiques.

Les adversaires comparent leur score respectif et appliquent immédiatement les conséquences.

### 4 Les combats

Après les tirs, les mêlées; Celles-ci ont lieu lorsque des unités adverses sont en contact de base à base; C'est le corps à corps. Les combats sont résolus tout comme les tirs mais, bien sûr, avec d'autres facteurs modificatifs.

### Les résultats

Les résultats des tirs ou des combats sont de trois types. Si les scores sont égaux, il ne se passe rien et les deux adversaires continuent au tour suivant. Si l'un des opposants obtient un résultat légèrement supérieur à l'autre, celui-ci doit reculer l'élément battu. Il cède du terrain mais garde toute sa combativité. Si l'un des scores est au moins le double de l'autre, c'est la fuite ou même la destruction totale de l'élément. Tout ceci correspond à ce que peut distinguer un général qui regarde combattre ses troupes. Il ne peut préjuger du nombre exact de morts, de blessés et de lâches, mais constate que ses troupes cèdent du terrain,

stagnent, ou, au contraire, qu'elles avancent et au mieux qu'elles ont réussi à percer les lignes ennemies.

Tous les combats résolus, le joueur adverse entre en phase et joue ses 4 séquences et ainsi de suite.

### Les conditions de victoire

Si, au cours de la partie, 1/3 des effectifs d'un corps d'armée est perdu ou son général tué, ce corps d'armée devient démoralisé.

Tous ses éléments combattent sur place, refusant d'avancer vers l'ennemi et perdant totalement toute cohésion.

Si la moitié de l'armée se trouve démoralisée ou perdue la bataille prend fin et l'armée est déclarée vaincue.

Voilà, rapidement les grandes lignes de DBM; Je n'ai pas la place de détailler plus, notamment les règles climatiques, le franchissement des rivières, l'intérêt des embuscades et des marches de flanc, et bien d'autres astuces, ni de l'importance d'un bon schéma tactique dès le départ. Mais j'espère avoir éveillé au moins de la curiosité si ce n'est l'envie de découvrir une autre dimension du "wargame". Si c'est le cas je vous encourage à contacter un club de votre région où vous trouverez d'autres passionnés et par la même occasion de découvrir de futurs adversaires pour Cry Havoc...

Olivier PERCHE  
L'Aigle Rouennais

L'Aigle Rouennais voit ses membres se réunir au centre André Malraux de "La Grande Mare" à Rouen tous les vendredi soir à partir de 20H30.

Parmi les jeux que pratique ce club, citons les jeux avec figurines *L'Épopée*, *Charges* et *DBM*.

L'ambiance de l'Aigle Rouennais est fort sympathique et le nouveau venu est toujours bien accueilli, qu'il soit un tendre néophyte ou un vieux grognard du jeu avec figurines.

L'ambiance "Club Anglais très fermé" n'est donc pas de mise ici (contrairement à d'autres clubs de ma connaissance) et je conseille aux lecteurs normands de *Claymore* de venir faire connaissance un soir avec ces sympathiques soudards!

Pour tous renseignements supplémentaires, contactez :

L'Aigle Rouennais, M. PERCHE au 35. 73. 50. 16.

C.D

## MASTER OF MAGIC



Le logiciel que nous allons étudier dans cet épisode s'appelle " Master of Magic ".

Ce programme est du style stratégique avec une grosse part économique. Néanmoins, suivant l'option de jeu que vous aurez choisi au démarrage, vous aurez la possibilité de jouer une mini partie de jeu tactique lors de combats avec autrui.

Entrons plus en détail dans ce logiciel.

Après sa présentation, un menu apparaît à travers lequel vous aurez la possibilité entre commencer une nouvelle partie ou en poursuivre une autre. Le nouveau jeu vous amène sur différentes possibilités qui sont :

le choix de la difficulté, le choix du nombre d'adversaires, le choix de la taille des terres, le choix des ressources magiques.

Après cela une partie importante pour un joueur aimant le risque : la création de son personnage.

Alors commence la quête, recherche de puissance magique et conquête des terres voisines seront vos objectifs. Sur votre écran apparaît alors la forteresse en laquelle vous résidez, une carte réduite

représentant le monde, une fenêtre représentant les richesses, une autre vous montrant vos stocks, une barre de menu se trouvant en haut de l'écran (pour ceux qui connaissent, voir Civilisations). C'est dans cet écran que vous vous trouverez le plus souvent car c'est là que se joue toute la partie économique du jeu. L'ordinateur, à travers différents personnages (comme l'historien, l'astrologue, le grand vizir, etc...), vous aidera en donnant d'importantes informations.

La conquête de territoires ne se passe pas sans grandes batailles. En effet, lors de rencontres avec un adversaire, l'écran tactique se met en place. Il ne tient qu'à vous de déplacer vos groupes d'hommes ou de monstres comme vous le désirez pour gagner cette bataille (la fuite étant toujours possible et fortement conseillée dans certains cas).

Bien entendu, comme le nom du jeu l'indique, il vous faudra aussi développer votre pouvoir magique en recherchant ou volant de nombreux sorts ; ceux-ci vous aideront dans votre quête pour détruire ou convertir les villes des méchants garçons qui vous veulent du mal.

Il faut savoir qu'il y a deux possibilités de vaincre : la conquête totale des territoires Magic avec le décès de tous les protagonistes ou le lancement du sort suprême qui met 1000 tours de jeu, soit 24 heures en temps réel (bon courage!!!).

A mon avis, ce jeu peut-être passionnant si on met de côté la partie fantastique pour les fans de Médiéval. De plus, le principe du jeu reprend ceux des logiciels tels que Civilisations, Sim City, Colonisations, etc... avec un plus qui est le détail des combats.

Ce Jeu est édité par MicroProse et se trouve dans toutes les bonnes boutiques pour la somme de 185 F (prix moyen constaté).

Il ne tient qu'à vous de l'essayer!!!

**Amusez-vous bien.**

**Sylvain FAHY dit Le BOUFFON.**

## HIGHLANDERS



Fitzroy MACLEAN, *Highlanders. Histoire des clans d'Ecosse*, GALLIMARD, 1995, 276 pages.

Qui, mieux qu'un Ecossois, pouvait écrire une histoire des clans écossais? Un Ecossois Highlander! En effet, ainsi que le rappelle F.MACLEAN, membre d'un puissant clan des Westerns Highlands, le clan est essentiellement un phénomène celtique et ne concerne pas ou peu les Lowlands (Basses Terres) écossais.

Richement illustré, l'ouvrage de F.MACLEAN retrace toute l'histoire des clans écossais depuis leurs lointaines origines irlandaises jusqu'aux lendemains du désastre de Culloden (1746) qui vit la fin de la puissance des highlanders.

Le clan est un groupe familial élargi fondé sur la filiation avec un ancêtre éponyme commun plus ou moins mythique. Les trois premiers clans dont on retrouve la trace datent du XII<sup>ème</sup> siècle: il s'agit des MacDougall, des MacDonald et des MacRuari, tous descendants plus ou moins direct de Somerled, chef celto-norrois des Hébrides. Les clans suivants ne sont pas attestés avant la seconde moitié du XIII<sup>ème</sup> siècle: il s'agit de descendants des Scots (Irlandais) du royaume de Dalriada ou des envahisseurs vikings. A partir des XIII<sup>ème</sup>-XIV<sup>ème</sup> siècles, des familles anglo-normandes installées en Ecosse donnèrent naissance à de nouveaux clans.

Peu à peu, certains clans devinrent des puissances avec lesquelles la couronne écossaise devait compter. C'est le cas du clan MacDonald, descendant de Donald, petit-fils de Somerled roi des îles. En 1354, John le bon d'Islay prend le titre de

seigneur des îles et contrôle toutes les Hébrides du Sud et une partie des îles du Nord. A la fin du Moyen-âge, les seigneurs des îles se comportent en véritables souverains indépendants et les rois d'Ecosse n'ont plus aucune prise sur eux. Cette puissance autonome n'est définitivement soumise qu'au XVI<sup>ème</sup> siècle avec l'aide d'autres clans.

En effet, les clans interviennent constamment dans la politique écossaise aussi bien pour soutenir que pour affronter le pouvoir central.

Présents aux côtés de Robert Bruce à Bannockburn (1314) comme de nombreux clans, les MacDonald s'appuyèrent ensuite sur leurs ennemis d'hier: les Anglais. Ainsi que l'explique Fitzroy MACLEAN, "par essence, le clan des Highlands était une principauté indépendante [dont] le chef, tel le monarque d'un état indépendant, se doit d'adopter la ligne de conduite qui correspond le mieux aux intérêts du clan. [...] Un brusque changement de front, l'abandon soudain d'un allié pour un autre, l'élimination d'un adversaire par n'importe quel moyen, peuvent alors s'expliquer comme des actes politiques dictés par un intérêt personnel plus ou moins éclairé".

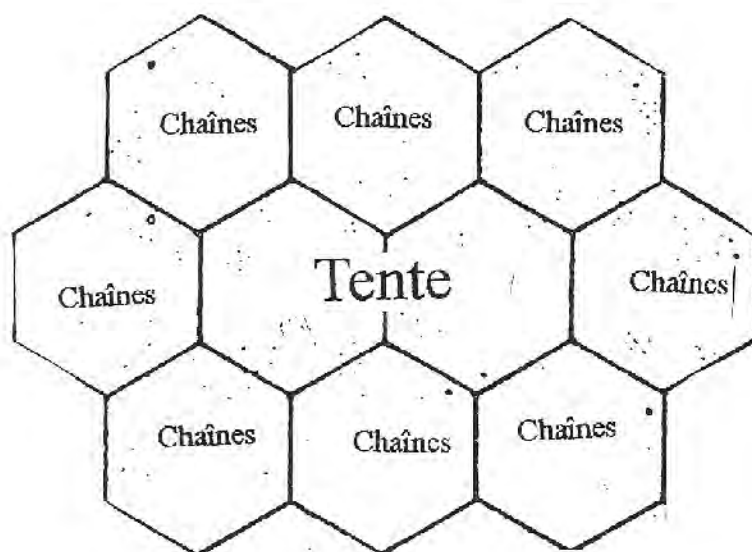
L'histoire des clans est donc faite de combats continus contre l'ennemi anglais, contre la couronne écossaise, contre les autres clans voire contre certaines familles du clan. Le Highlander est avant tout un guerrier et faire l'histoire des clans, c'est faire l'histoire des conflits et des guerres qui ont secoué l'Ecosse jusqu'à la seconde moitié du XVIII<sup>ème</sup> siècle. F.MACLEAN s'est attaché à cette tâche avec application sans s'égarer cependant à donner trop de détails, puisque son livre est avant tout une œuvre de vulgarisation.

Notre Highlander est pourtant parfois difficile à suivre car il lui arrive de partir dans des digressions généalogiques qui nous amènent à des siècles du sujet initialement traité. A cela s'ajoute une traduction parfois déficiente qui rend quelques passages de l'ouvrage difficiles à comprendre. Cependant, ces quelques défauts ne sont finalement que peu gênants et ne suffisent pas à rendre le livre de F.MACLEAN impropre à la consommation! Cet ouvrage est actuellement irremplaçable puisqu'il est le seul livre en Français qui traite de ce sujet passionnant!\*

Christian DELABOS

\* Si vous connaissez d'autres ouvrages sur le même thème, merci de m'écrire à la rédaction de *Claymore*!

Cases de terrain à photocopier et découper pour jouer au scénario de la page 9.



L'équipe de *Claymore* prépare toute une série de numéros spéciaux pour les numéros à venir. Si vous souhaitez nous faire connaître les thèmes qui ont votre préférence, envoyez nous le bulletin ci-dessous, après l'avoir complété.

Classez par ordre de préférence les thèmes que vous souhaitez voir traités dans les prochains dossiers.

Le règne de Baudoin IV de Jérusalem.

Le Japon médiéval.

La lutte Capétiens/Plantagenêts.

L'Angleterre du XIIème siècle.

L'Europe de l'Est au Moyen-âge.

L'Italie médiévale.

La guerre navale au Moyen-âge.

Le règne de Richard Cocur de Lion.

Le règne de St Louis.

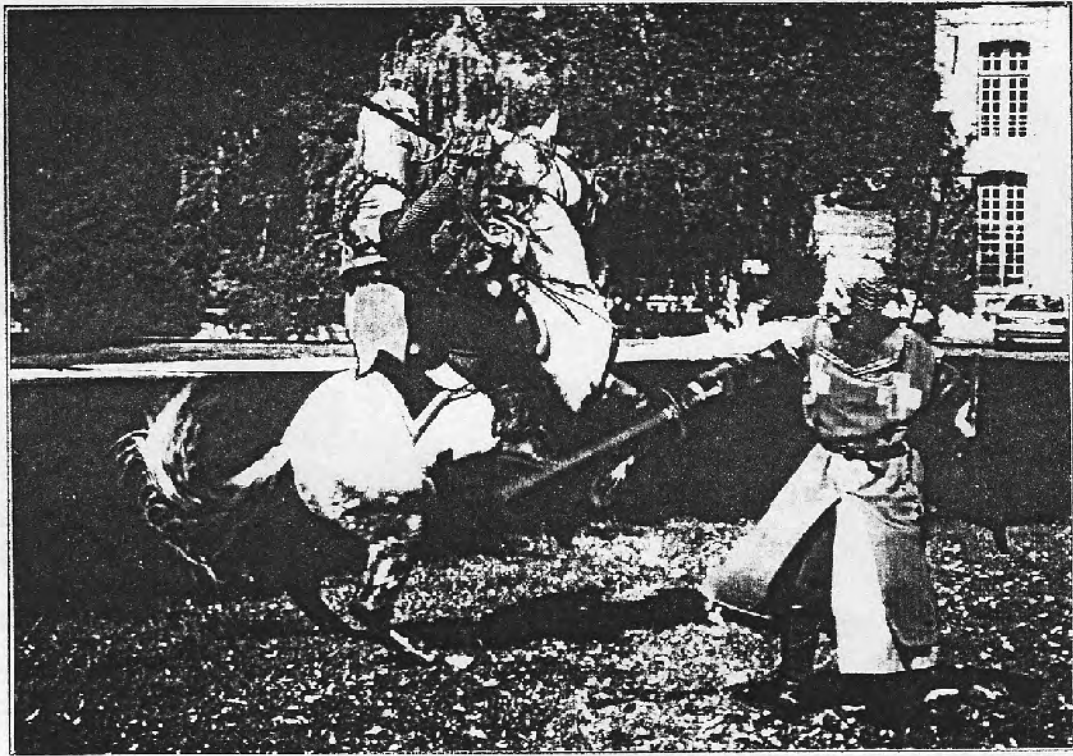
La saga de Harald l'impitoyable.

Les mongols.



# *L'épée d'Aymeric*

**RECONSTITUTIONS HISTORIQUES**  
*de la fin de l'Empire romain aux guerres de religion*



**VENEZ NOUS REJOINDRE**

**35.15.22.10**