

## COMMENT JOUE-T-ON A CRY HAVOC?

### résumé des règles

#### Déroulement de la partie

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios. Chaque camp place ensuite ses personnages dans les positions de départ indiquées. Puis, le premier tour de jeu commence. A tour de rôle, chaque joueur fait alors bouger et combattre les personnages du camp qu'il contrôle. Archers et arbalétriers peuvent également tirer à distance. Des conditions de victoire propres à chaque scénario permettent de déterminer le camp vainqueur à la fin de la partie.

#### Mouvements

Le chiffre en bleu inscrit sur chaque pion indique le nombre de points de mouvement dont dispose un personnage à chaque tour de jeu. Le personnage peut dépenser tout ou partie de ses points et se déplacer sur la carte dans n'importe quelle direction. Suivant la difficulté du terrain traversé, chaque case lui fera dépenser plus ou moins de points de mouvement (voir tableau des Types de Terrains).

#### Combats

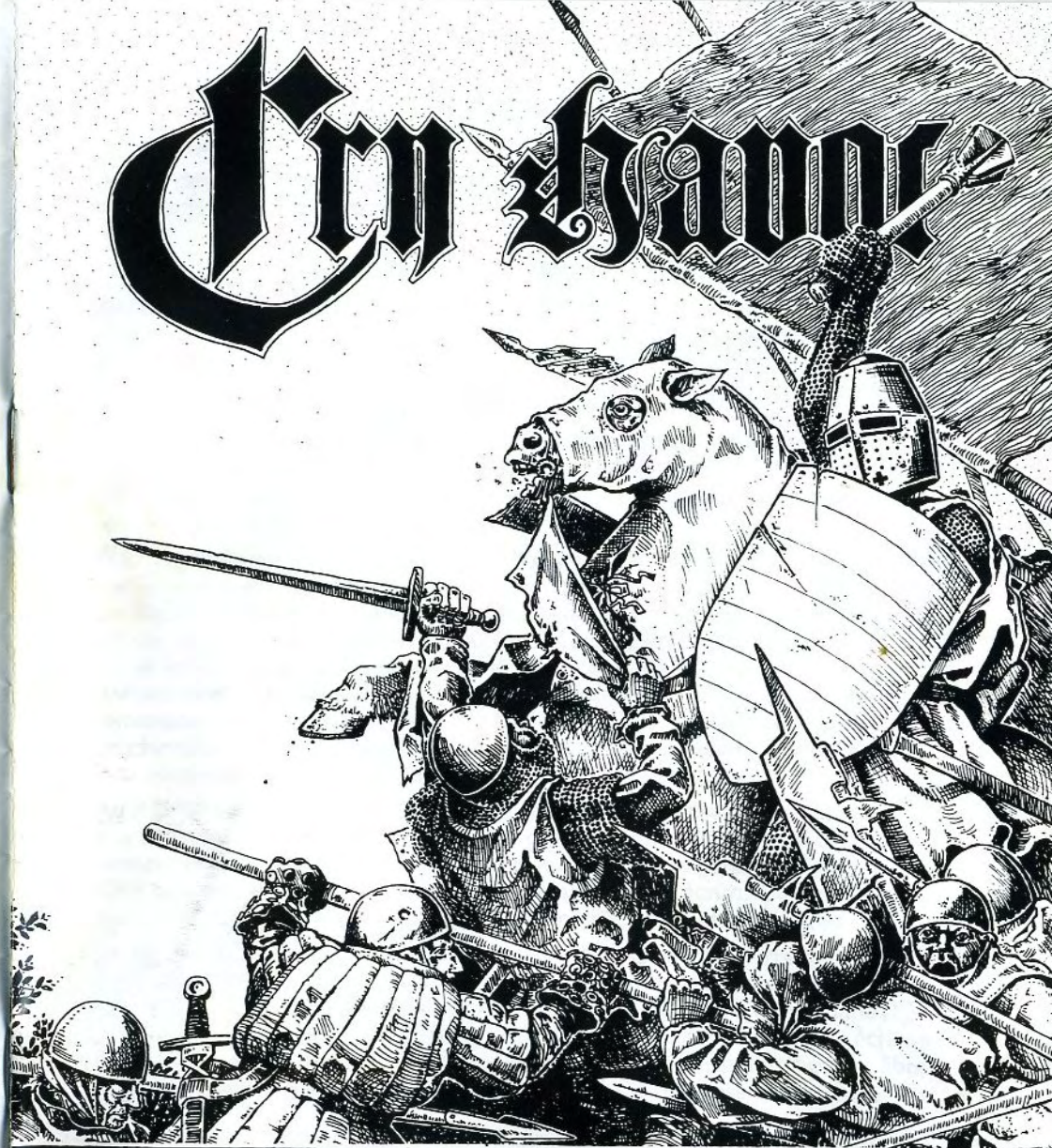
Pour pouvoir attaquer, un personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes à celle de son ennemi. Les combats se règlent à l'aide du dé à 10 faces, numérotées de 0 à 9 (le 0 équivaut à 10). Mais le résultat du combat va dépendre aussi de la force en attaque du personnage qui engage le combat (chiffre en noir) comparée à la force en défense du personnage attaqué (chiffre en rouge). En comparant ces deux chiffres, on obtient un rapport de force attaquant/défenseur qui correspond à l'une des colonnes de résultats possibles (voir tableaux concernant les combats). Le dé sert ensuite à désigner l'un des 10 résultats de la colonne correspondante.

Exemple: un chevalier de force 24 attaque un soldat de force 7 en défense. Le rapport de force est de 24 contre 7, soit 3, 4 contre 1 que l'on arrondit à 3 contre 1 (colonne 3-1 du tableau concernant les combats contre des personnages à pied). Si le joueur qui contrôle le chevalier lance le dé et fait 2, le résultat est D = défenseur assommé. On retourne alors le pion soldat. Si le chiffre obtenu au dé avait été 7 (résultat A), c'est le chevalier qui aurait été blessé.

#### Tirs à l'arc ou à l'arbalète

L'efficacité d'un tir va dépendre non seulement de l'arme utilisée (arc ou arbalète), mais aussi de la distance de tir et de la couverture dont bénéficie la cible. Il est évidemment plus facile de tirer sur quelqu'un qui est proche et à découvert que sur quelqu'un qui est loin et se cache derrière un arbre ...

Comme pour les combats, on lance le dé pour connaître le résultat final (voir tableaux concernant les tirs).



LE CONTEXTE  
HISTORIQUE  
ET  
LES PERSONNAGES

CRY HAVOC est un jeu sur les tactiques de combat au XIII<sup>ème</sup> siècle. "Cry Havoc!" était d'ailleurs un cri de guerre anglais équivalant à l'expression française "Pas de quartier!".

Aucun des personnages représentés dans ce jeu n'est pareil à un autre: ses vêtements, son équipement et ses armes sont authentiques.

### LA SOCIÉTÉ DU XIII<sup>ème</sup> SIÈCLE

Au XIII<sup>ème</sup> siècle, le féodalisme est désormais bien établi. Dans la société féodale, chaque homme a un supérieur pour lequel il doit effectuer des services de toutes sortes. Le paysan doit travailler tant de jours par semaine sur les terres de son maître. Le chevalier doit tant de jours par an de service militaire à son seigneur, lequel lui accorde en échange des gages ou éventuellement un manoir. Le baron doit servir son roi en temps de guerre. Sa fidélité au suzerain lui vaut la reconnaissance du titre de propriété sur ses terres. Quant au Roi, il n'est responsable que devant Dieu, du moins dans les pays où il a réussi à imposer son autorité face au pouvoir de l'Eglise et des Barons.

Bien que l'éthique chevaleresque gagne peu à peu du terrain, le chevalier moyen ne s'en soucie guère. A cette époque, il ressemble plus à un gangster en armure qu'à un Bayard sans peur et sans reproche. En fait, il n'assume pas grand chose en dehors de sa propre protection. Toutefois, il accueille favorablement l'invitation à servir son seigneur sur le champ de bataille car c'est l'une de ses rares chances d'avancement. Il peut s'élever dans les rangs de la chevalerie en se faisant remarquer par sa bravoure. Avec de la chance, il peut devenir riche en capturant un chevalier ennemi suffisamment important pour en obtenir une bonne rançon. Peu nombreux sont ceux qui y parviennent.

Au XIII<sup>ème</sup> siècle, la classe moyenne est très réduite. Elle se limite essentiellement aux artisans et aux commerçants. Une grande partie des rouages du gouvernement et des tâches administratives est aux mains des gens de l'Eglise. Ce sont pratiquement les seules personnes capables de lire et écrire. Ce n'est pas un hasard si les termes clerc et clergé ont la même racine étymologique.

Le paysan, lui, mène une existence très confinée. Cloué à la terre qu'il travaille, il sait peu de chose en dehors des quelques arpents de terre qui entourent son village. Les seules alternatives aux travaux des champs sont d'entrer dans l'Eglise ou de devenir hors-la-loi ... avec tout le monde contre soi. S'il réussit à s'échapper un an et un jour du domaine de son seigneur, le paysan devient un homme libre et peut choisir sa propre existence. La plupart choisissent de rester dans leur village.

## LES PERSONNAGES



### Un riche chevalier ou baron

Un chevalier de haut rang au XIII<sup>ème</sup> siècle part à la guerre couvert de la tête aux pieds d'une cotte de mailles portée par-dessus une tunique de cuir ou de tissus épais, appelée gambeson ou gambais. Bien rembourrée, cette tunique sert à éviter que la cotte de maille n'irrite la peau ou pénètre dans une blessure à la suite d'un coup particulièrement violent. Différents types de casques sont utilisés, depuis les casques à l'antique de forme cylindrique jusqu'aux simples casques coniques qui ont peu changé depuis l'époque de Normands. Le bouclier et l'habit qui recouvre le cheval, appelé caparaçon, portent tous les deux le blason du chevalier. Le caparaçon est constitué de plusieurs couches de tissus ou de cuir visant à protéger le cheval de blessures mineures, causées par des flèches perdues ou des coups peu violents portés par des armes tranchantes. Du haut de sa monture, le chevalier est le soldat le plus puissant du champ de bataille. Entraîné depuis sa naissance au maniement des armes et à l'équitation, il devient un ennemi redoutable quand le poids de son cheval vient s'ajouter à son habileté au combat. Sur les pions qui le représentent à cheval, cet aspect se reflète dans sa très grande force en attaque, de même que l'excellente protection de son armure se traduit par un potentiel de défense très élevé.

Le chevalier à pied, tel qu'il est représenté ci-contre, a perdu une bonne partie de sa force d'attaque car il ne peut plus charger son ennemi. Sa force en défense n'a pas baissé d'autant car l'efficacité de son armure reste la même. Le poids de la cotte de maille, du casque et du bouclier réduit son potentiel de mouvement, l'obligeant à se déplacer nettement moins vite qu'un archer ou un simple soldat.



### Un chevalier moyen

C'est le type même du chevalier qui a reçu un petit manoir sur les terres de son seigneur ou qui, s'il y est forcé, combat en échange de gages. Son statut inférieur se reflète dans son équipement. Son cheval n'a pas de caparaçon et lui-même ne porte pas de tunique brodée par-dessus sa cotte de maille. A l'époque, un cheval de guerre ou un destrier revient très cher (plusieurs scénarios du jeu accordent d'ailleurs des points pour chaque monture capturée). Ainsi, la monture d'un chevalier modeste ne sera probablement pas aussi puissante que celle d'un chevalier de haut rang. Sa cotte de maille ne le couvre que partiellement ou est même remplacée par un gambais. Ces facteurs sont pris en compte dans les potentiels de combat des personnages.



### Le sergent

Le sergent fait partie de l'élite des hommes d'armes de cette époque. Généralement très bien armé, il est souvent à cheval, bien que dans ce jeu il n'apparaisse qu'à pied. Presque toujours soldat professionnel, le sergent médiéval est un peu l'équivalent du sous-officier moderne. En fait, il existe au Moyen-Age plusieurs catégories de sous-officiers mais, pour des raisons de simplicité, ils sont tous représentés ici par ce personnage.



### Le hallebardier

Cet homme d'armes porte un gambais pour se protéger le corps et un casque léger. La légèreté de son équipement lui permet de se déplacer relativement vite. La hallebarde est une arme qui permet aussi bien de trancher que de percer. Maniée avec dextérité, son efficacité peut être redoutable, d'où son fort potentiel d'attaque.



### Le piquier

Le piquier est le soldat le moins cher à équiper en ces temps médiévaux. Il ne porte que peu ou pas de vêtements de protection, à l'exception d'un casque. Les régions les plus pauvres, telles que le Pays de Galles ou l'Ecosse, fournissaient traditionnellement de larges contingents de piquiers.

### Le vougier

La vouge est à l'origine un simple accessoire tranchant fixé à la hâte à une perche pour former une arme artisanale. Par la suite, elle s'est développée en une arme à part entière et devint presque aussi efficace que la hallebarde.



### L'arbalétrier

On trouve dans Cry Havoc des arbalétriers avec cotte de mailles et d'autres sans. Ceux qui en possèdent méritent évidemment un potentiel de défense plus important. L'arbalète est une arme puissante à la cadence de tir peu rapide. Pour charger son arme, l'arbalétrier engage la corde dans un crochet attaché à sa ceinture et place son pied dans l'étrier métallique situé en bout d'arbalète. En poussant fort avec sa jambe vers le bas, il bande la corde de l'arc qui vient s'encaster dans une des encoches prévues à cet effet. Il ne reste plus qu'à placer une flèche, appelée aussi carreau, dans la rainure centrale et l'arme est prête à tirer. Un tel procédé demande du temps, c'est pourquoi dans le jeu un arbalétrier ne peut pas bouger et tirer dans le même tour. Un arbalétrier doit garder une position relativement statique pour pouvoir se servir au mieux de son arme.



### L'archer

Contrairement à l'arc long, pratiqué exclusivement au Pays de Galles, l'arc court est utilisé à cette époque dans la plupart des pays européens. C'est celui qui est représenté ici. Son manque de puissance, en particulier contre des cibles en armure, est compensée en partie par sa fréquence de tir. Dans le jeu, un archer peut ainsi bouger et tirer dans un même tour.



### Le paysan

Les paysans dans Cry Havoc représentent, en fait, deux types de personnages. Ce sont soit des paysans véritables, soit des soldats sous-équipés, utilisés parfois sur les champs de bataille médiévaux. Dans ce dernier cas, ils servent en temps normal de garçons d'écurie ou de simple main d'oeuvre pour des tâches utilitaires. Quand on les fait combattre, ils s'arment généralement de ce qui leur tombe sous la main. Ne bénéficiant presque jamais de vêtements de protection, ils n'ont aucune chance de tenir tête à une troupe bien armée à moins d'une supériorité numérique écrasante en leur faveur.

### Les personnages non guerriers

Marchand, dame de compagnie, colporteur: ces personnages sont présents dans le jeu pour rendre les scénarios encore plus vivants. Se trouvant fréquemment mêlés à des événements auxquels ils sont étrangers, ils servent à illustrer des scénarios avec attaque à main armée, enlèvement ou tout autre action impliquant des civils.



## DESCRIPTION ET UTILISATION DES PIONS REPRESENTANT LES PERSONNAGES

### Quelques remarques sur l'échelle de temps et d'espace

Cry Havoc étant un jeu simulant les combats d'homme-à-homme, chaque tour de jeu représente une durée de temps réel très courte: cinq secondes environ. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée et de parcourir quelques mètres.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un soldat puisse manier son arme mais pas un cavalier. C'est la raison pour laquelle un chevalier à cheval occupe deux cases et qu'il est interdit d'avoir deux personnages vivants sur une même case.

Les tirs de flèches ou de carreaux se font généralement à courte ou moyenne distance. Toutefois, les tirs à longue distance ont été inclus pour permettre aux joueurs qui le désirent d'utiliser des cartes supplémentaires pour obtenir un tapis de jeu plus grand. Ces cartes sont disponibles soit séparément, soit avec des jeux complets compatibles avec Cry Havoc, tels **Siege** ou **Samurai Blades**.

### Pions représentant des personnages à cheval

Points de mouvement

Force en attaque

Force en défense



Pion A/recto

Force en défense



Pion A/verso

Ce pion représente un personnage à cheval en pleine forme, autrement dit qui n'a pas été blessé.

Cet autre côté du pion A représente le cheval sans son cavalier. Si un personnage descend de cheval ou est désarçonné à la suite d'un tir ou d'un combat, on retourne le pion A et l'on remplace le cavalier par le personnage à pied correspondant à son état physique du moment (voir pages suivantes).



Pion B/recto

Ce pion vient remplacer le pion A quand le chevalier a été blessé sans être désarçonné. On notera que les potentiels d'attaque et de défense sont nettement plus faibles. Un simple coup d'oeil au dessin et aux chiffres permet ainsi de reconnaître un cavalier blessé d'un cavalier en pleine forme.



Pion B/verso

Cet autre côté du pion B représente le cheval tué à la suite d'un tir ou d'un combat. Si le cheval était monté au moment où il a été tué, son cavalier doit être remplacé par le personnage à pied correspondant à son état physique du moment (voir plus loin).

Force en attaque  
Force en défense



Points de mouvement

Pion C/recto

### Pions représentant des personnages à pied

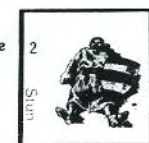
Un personnage à pied est représenté dans quatre états physiques différents: en pleine forme, assommé, blessé ou mort.

Ce pion représente un personnage à pied en pleine forme.

Cet autre côté du pion C représente le personnage quand il a été assommé dans un combat. Il suffit donc de retourner le pion quand le cas se présente.

Un personnage assommé ne peut ni bouger, ni tirer, ni attaquer pendant un tour. Son potentiel de défense est considérablement réduit pour simuler la condition physique dans laquelle il se trouve. Il retrouve sa condition normale à la fin de sa phase de jeu (on retourne à nouveau le pion). Si, avant de retrouver ses esprits, le personnage est attaqué par un autre ennemi qui le blesse ou l'assomme encore plus, le personnage est alors considéré mort ...

Force en défense



Pion C/verso



Pion D/recto

Ce pion représente le personnage blessé. Si un personnage en bonne santé est blessé à la suite d'un tir ou d'un combat, on remplace le pion C/recto par celui-ci. Un personnage blessé qui reçoit une nouvelle blessure (ou est assommé) est considéré mort.



Pion D/verso

Cet autre côté du pion D représente le personnage quand il a été tué à la suite d'un tir ou d'un combat. Il vient donc remplacer un personnage soit en bonne santé, soit blessé, soit assommé.

Force en défense



Points de mouvement

### Pion représentant une mule

Ce côté du pion représente une mule chargée et en bonne santé.



Cet autre côté du pion représente la mule quand elle a été tuée à la suite d'un tir ou d'un combat. Il suffit donc de retourner le pion quand le cas se présente.

Force en attaque  
Force en défense



### Pions "rançon"

Ce pion "rançon" est utilisé quand le chevalier capturé est en bonne santé. On le pose sur le pion chevalier (voir règle optionnelle dans la règle).

Force en défense



Cet autre côté du pion est utilisé quand le chevalier capturé est assommé.



Ce pion est utilisé quand le chevalier capturé est blessé.

N.B. Les points de combat et de mouvement sont toujours indiqués dans la même couleur:

- points d'attaque en **noir**
- points de défense en **rouge**
- points de mouvement en **bleu**

Les pions qui ne possèdent pas de points de mouvement ne peuvent pas se déplacer (ex: les personnages assommés). Les pions sans points d'attaque ne peuvent pas attaquer.

Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu. Les termes "stun", "wounded", et "dead" que l'on trouve sur les pions correspondent en français à "assommé", "blessé" et "mort".

