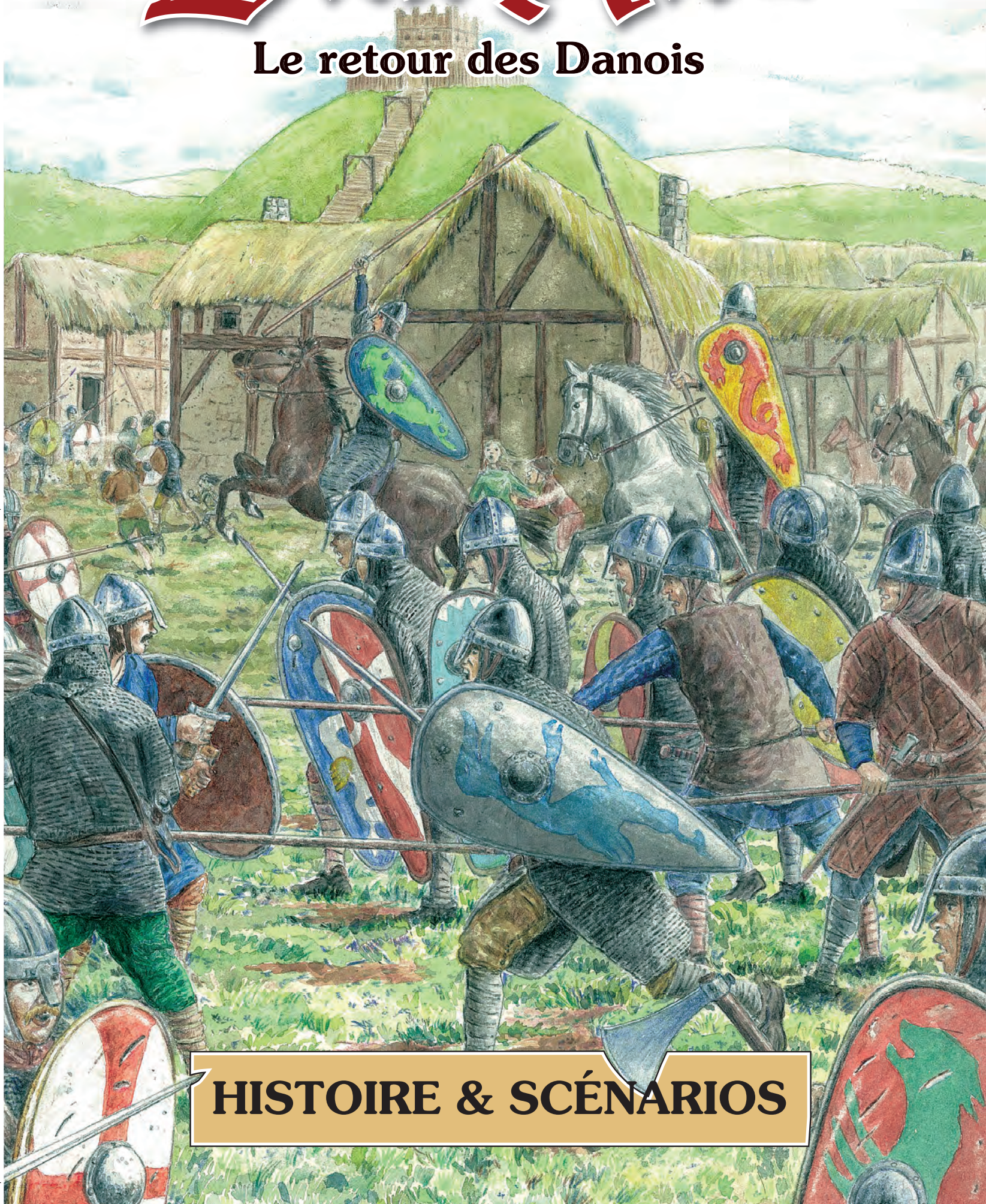


Diex Aïe 2

Le retour des Danois



HISTOIRE & SCÉNARIOS

Histoire

La conquête normande de l'Angleterre - 1066-1086

1 - Les jours décisifs

1.1 - Le retour des Danois

Après avoir commandé la Garde Varangienne ¹ des empereurs byzantins pendant 10 ans, le norvégien Harald Hadrada devint Roi de Norvège de 1046 à 1066. Il se laisse alors convaincre par l'ancien Earl de Northumbrie Tostig, le propre frère du nouveau roi Harold de revendiquer la couronne d'Angleterre alors que le duc de Normandie Guillaume fait de même. Il équipe une armée de 10 000 hommes et embarque sur 300 navires en septembre pour accoster au sud est de York. Les earls Morcar et Edwin l'attaquent mais il les défait à la bataille de Fulford le 20 septembre. Alors qu'il négocie la reddition de York, Harald est surpris par l'armée d'Harold arrivée à marche forcée du sud, et qui l'engage à Stamford Bridge le 25 septembre et le défait. Harald lui-même est tué d'une flèche dans la gorge. Harold n'a pas le temps de savourer sa victoire car il doit retourner immédiatement dans le sud pour attendre l'autre armée d'invasion du duc de Normandie au prix de 3 semaines de marche harassante.

1.2 - Le soir de Hastings

14 octobre 1066, vers 17 h Harold est tué par une flèche, ou peut-être par un groupe de chevaliers normands, les avis divergent encore sur cette question. La nouvelle de la mort du dernier roi saxon se diffuse sur le champ de bataille, et les Anglais commencent à se retirer. Guillaume, qui sait qu'il doit éliminer le plus de combattants anglais possible, lance la poursuite. Mais la retraite anglaise ne se transforme pas en déroute. Jusque tard dans la nuit, au nord de Senlac, de furieux combats d'arrière-garde se poursuivent. Des éléments en retraite et des renforts arrivant à la bataille continuent d'opposer une farouche résistance. Parmi ces combats figure celui que les Normands appellent Malfosse, où de nombreux chevaliers sont tués sur un terrain difficile et dans l'obscurité tombante. Mais ces combats ne pouvaient plus rien changer. Guillaume venait de remporter une victoire décisive.

1.3 - La marche sur Londres

Dans un premier temps, le duc de Normandie sécurise sa tête de pont et s'empare sans coup férir de Douvres. Il envoie également un détachement punir la ville de Old Romney juste à l'est d'Hastings, où les habitants avaient massacré les équipages de deux navires normands égarés. Au vu des pertes à Hastings, Guillaume évite de foncer sur Londres. En passant par le Kent, il entame un long mouvement d'encerclement de la ville qu'il contourne par l'Ouest. Vraisemblablement, l'armée normande est harcelée au cours de sa marche. Une avant-garde s'approche de la ville où elle met à sac et incendie le faubourg de Southwark après une escarmouche avec des Londoniens qui avaient traversé le pont de la ville. L'intimidation marche, et Guillaume reçoit la soumission des nobles et d'une délégation de Londres qui le désignent roi d'Angleterre. Il entre dans la ville et y fait rapidement construire une tour sur l'emplacement de la future Tour de Londres. Le jour de Noël 1066, il est couronné roi d'Angleterre à Westminster. Si de nombreuses zones, notamment au Nord, ne sont pas



encore contrôlées, Guillaume commence la stratégie qui lui avait si bien réussi en Normandie : il fait construire un réseau de fortifications dans le Sud et l'Ouest. En mars 1067, il fait son premier retour en Normandie et confie la garde de l'Angleterre à Odon de Bayeux, son demi-frère, et à Guillaume Fitz-Osbern.

2 - Le temps des révoltes

2.1 - Premières révoltes

C'est au cours de ce voyage que se produisent les premiers troubles du règne. À l'automne 1067, dans l'Ouest, un Thegn nommé Eadric le Sauvage lève des troupes, s'allie avec des Gallois et commence à ravager la Mercie. Ils attaquent le château d'Hereford sans succès, mais ne sont pas arrêtés. Eustache de Boulogne, un allié, tente de s'emparer de Douvres. Profitant de l'absence d'Odon, il rentre dans le port avec ses troupes, sans doute avec l'appui de la population. Mais la garnison normande réussit à le chasser. Il sera pardonné par Guillaume, qui écourte son séjour normand et rentre en Angleterre fin 1067. Exeter, où réside la mère d'Harold, s'est soulevée. Guillaume assiège la ville, qui se rend au bout de trois semaines après des accords passés avec lui. Sa présence dans l'Ouest suffit à calmer la région. Le Nord s'agite peu après le couronnement de Mathilde en mai 1068, devenue officiellement reine d'Angleterre : en Mercie, les earls Edwin et Morcar, soutenus par des Gallois, se soulèvent ouvertement et sont rejoints par Gospatric, fraîchement nommé earl de Northumbrie. Ils déclarent leur soutien à Edgar Ætheling, héritier de la couronne d'Angleterre. À l'été,

1 - Voir Guiscard 2.

Guillaume quitte Londres et marche vers le Nord. Edwin et Morcar se soumettent immédiatement et sont pardonnés. En revanche, Edgar, impliqué dans la révolte, fuit chez son futur beau-frère Malcom, roi d'Écosse. Il y est rejoint par Gospatric et de nombreux partisans. York se soumet à son tour sans résistance. Le nouveau roi d'Angleterre emmène son armée vers les marches écossaises et rencontre le roi Malcom. Ce dernier lui fait la promesse de ne pas soutenir militairement Edgar. Durant ce premier voyage dans le Nord, la seule présence de Guillaume et de son armée suffit à rétablir l'ordre. Guillaume fait néanmoins construire un château à York et nomme le Normand Robert de Comines, earl de Northumbrie. De retour dans le Sud, Guillaume lance la construction de châteaux à Nottingham, Huntington, Lincoln, Cambridge. Son réseau fortifié se complète au Nord. Durant ce même été 1068, les fils illégitimes d'Harold, réfugiés en Irlande, lancent des raids sur le Somerset, le Devon et les Cornouailles. Ils ne déclenchent pas le soulèvement espéré, et sont repoussés par les troupes normandes de la région supportées par la population.

2.2 - La première révolte du Nord

Au début de l'année 1069, Robert, earl de Northumbrie, est tué avec de nombreux hommes alors qu'il se déplaçait vers Durham lors d'une attaque de rebelles anglais. C'est le signal de la révolte. Edgar, accompagné de Gospatric et de Siward, un ancien earl, quitte l'Écosse et marche sur York. Les insurgés assiègent le château. Le chef de la garnison, Robert Fitz-Richard, est tué durant les combats, mais la garnison résiste. Alerté, Guillaume réagit vivement. Il rejoint York à marches forcées et surprend les rebelles, assiégeant toujours le château. Il les balaie. Les Normands les poursuivent jusque dans la ville puis Guillaume à leur tête, jusqu'à la rivière Tees, aux marches d'Écosse. Une partie d'entre eux réussit néanmoins à s'y réfugier, utilisant le terrain accidenté de la région. Guillaume, de retour à York, fait construire un deuxième château. Les deux garnisons réussiront à mater une nouvelle révolte de York peu de temps après. Au printemps, les fils d'Harold lancent un deuxième raid infructueux dans le Sud, et sont défaits par Brian de Bretagne, earl de Cornouaille.

2.3 - La grande révolte du Nord

En août 1069, le roi du Danemark Sven Esthritson qui, à part quelques raids sur la côte est, n'a quasiment pas bougé intervient dans les affaires anglaises. Il était aussi un prétendant potentiel à la couronne, bien qu'il ait assuré Guillaume de sa neutralité en 1066. Une grande flotte de 300 navires, commandée par ses fils, ravage la côte sud-est avant de gagner l'estuaire de la Humber, près de York. Son arrivée déclenche une nouvelle vague de révoltes. Au Nord, Edgar et Gospatric venus d'Écosse et rejoints par Waltheof, toujours earl des Midlands, marchent sur York. Guillaume Malet, sans doute trop confiant et qui commande les troupes de la ville sort, fait incendier une partie de la cité et marche vers les rebelles. Les Normands, submergés par le nombre en champ ouvert, se font massacrer. Edgar tente de continuer sa marche vers le Sud, mais est arrêté par les troupes normandes du Lincolnshire. Au même moment, la Mercie s'enflamme à nouveau. Le château de Shrewsbury est attaqué. Au Sud-Ouest, c'est une armée venue du Devon et de Cornouailles qui attaque et assiège Exeter. Brian de Bretagne lève en urgence une armée de secours et fonce sur la ville. Il attaque conjointement avec la garnison les rebelles qui sont défaits, rétablissant l'ordre. Au Sud-Est, c'est notamment le Dorset et le Somerset qui se soulèvent. Geoffroi de Montbray et Guillaume Fitz-Osbern rassemblent une armée, prélevant des

troupes des garnisons de Londres, Winchester et Salisbury. Ils écrasent rapidement la rébellion. Quant au duc-roi, il monte avec le gros de son armée vers le Nord. Il rencontre les Danois dans le Lincolnshire, qui se replient au nord de la Humber. Guillaume quitte alors le Lincolnshire, confié à Robert de Mortain, et marche vers l'Ouest. Les rebelles de la Mercie, quittant le siège de Shrewsbury, marchaient vers la Northumbrie. Le duc-roi les intercepte dans le Staffordshire et les écrase. Les Danois, profitant de son absence, tentent à nouveau de percer et passent sur la rive sud de la Humber. Les Normands, cette fois, les engagent et les repoussent. Guillaume, revenant vers York aux environs d'octobre, est attaqué par des rebelles sur la rivière Aire. Il repousse ses assaillants et avance sur la Northumbrie. Là, il entre en contact avec les Danois et traite avec eux. En échange d'un tribut et de ravitaillement, ils acceptent de quitter l'Angleterre au printemps 1070. Le problème danois réglé, il va pouvoir s'occuper de York. Guillaume y passera l'hiver 1069 /1070. Il fait d'abord reconstruire les deux châteaux de la ville détruits lors de la révolte de l'été. Puis il commence la traque de l'armée rebelle, toujours dispersée dans la région et fait ravager la Northumbrie par ses troupes. La répression est très dure, et Guillaume s'y montre sans retenue. Il fait incendier les villages, les réserves de nourriture de la région, et fait tuer indistinctement hommes, femmes et enfants.

2.4 - La révolte du Fenland

Au printemps 1070, un maquis rebelle se développe dans la région du Fenland, au nord de Cambridge. Un thegn local, Hereward, en prend la tête, et installe sa base dans une île sur la rivière Ouse, proche de la ville d'Ely. La région est propice : marécageuse et sauvage, elle est difficile d'accès. Edwin et Morcar en profitent pour se révolter à nouveau et partent vers Ely. Seul Morcar y parviendra, car Edwin est tué en route par son entourage. Guillaume rassemble une armée et une flotte et intervient en organisant le blocus de la région par terre et par mer. En octobre 1071, les rebelles, traqués, finissent par se retrancher sur l'île près d'Ely. Les Normands donnent l'assaut et capturent Morcar qui finira sa vie, emprisonné. Hereward, selon les versions, s'échappera, ou pris, aurait été gracié par Guillaume.

Néanmoins, le dernier acte de la résistance anglaise se jouera à l'automne 1072. Le Conquérant lance une campagne vers l'Écosse. Son roi Malcom, comme de nombreux rois écossais avant lui, a toujours eu une volonté d'étendre ses frontières vers le Sud aux dépens des Anglais. De plus, sa cour, où se réfugient les opposants anglais, reste un foyer d'agitation. Malgré quelques escarmouches probables, Malcom une fois encore préfère éviter le choc avec Guillaume. Il lui fait allégeance et devient son vassal.

2.5 - La révolte des earls

C'est pendant un des voyages de Guillaume sur le continent, en 1075, que se produit une nouvelle révolte, venue cette fois de son propre camp. Ralph de Norfolk est un des derniers earls d'origine anglaise. Son père était un proche d'Édouard, et sa mère bretonne. Il épousa la fille de Guillaume Fitz-Osbern. Il réussit à convaincre son beau-frère Roger de Breteuil, qui succéda à son père comme earl d'Hereford, de prendre les armes contre le duc-roi. Ils entraînent Waltheof, qui avait survécu aux révoltes anglaises.

Leur plan était de faire la jonction entre leurs deux armées dans l'earldom de Waltheof. Guillaume absent, le fidèle Lanfranc, archevêque de Canterbury depuis 1070, prend la tête de la contre-attaque. Conscient qu'il est impératif d'empêcher la jonction des armées rebelles, il rallie de nombreux seigneurs du centre et de l'ouest et réussit à bloquer



la progression de l'armée de Roger. À l'est, Odon, Geoffroi de Montbray, Robert Malet et Guillaume de Warenne repoussent l'armée de Ralph. Ce dernier est contraint de se retrancher dans son château de Norfolk. Il s'enfuit vers la Bretagne où il continuera à participer activement à la lutte contre les Normands.

Arrivant après la prise de Norfolk par les loyalistes, une flotte danoise pille le Yorkshire. Sur le chemin du retour, elle est accueillie en Flandre.

Il est intéressant de noter qu'au cours de cette révolte, la population anglaise n'a pas réagi, que ce soit par lassitude ou acceptation. Guillaume, tenu au courant du rétablissement de la situation, ne rentre en Angleterre qu'en décembre 1075. Roger sera emprisonné à vie, et Waltheof, exécuté.

Ainsi s'achève la conquête de l'Angleterre. À part quelques révoltes locales, la résistance anglaise a cédé.

3 - Le bilan

La fin du règne de Guillaume sera marquée par l'hostilité de la France, qui, malgré des traités, mènera une « guerre froide » à la Normandie. C'est d'ailleurs au cours d'une opération de représailles dans le Vexin français que Guillaume trouvera la mort, dans un accident de cheval durant le sac de Mantès.

S'il avait sans doute sincèrement cru en une unité entre Anglais et Normands au moment de son couronnement, se considérant souverain légitime, les révoltes anglaises lui avaient sans doute fait perdre cet espoir. Dès 1075, la plupart des earls sont d'origine continentale. Dix ans plus tard, plus de 80 % des terres appartiennent à des Normands.

Guillaume perfectionnera le système administratif anglais déjà développé, et fera de son royaume, avec la Normandie, un état centralisé. Il poussa son contrôle au point d'ordonner la rédaction du « *Domesday Book* » en 1086, inventaire scrupuleux des ressources fiscales du royaume.

Il ne connaîtra pas de son vivant la culture anglo-normande, mais il a créé un état qui lui survivra et qui sera le plus puissant d'Europe, en se développant, pendant deux siècles.

4 - Sources & bibliographie

Ouvrages récents

Guillaume le Conquérant - Paul Zumthor - 2003 - Tallandier

Hastings 1066 - Christopher Gravett - 1992 - Osprey

The Normans - David Nicolle - 1987 - Osprey

Norman Knight 950-1204 - Christopher Gravett - 1993 - Osprey

Anglo-Saxon Thegn 449-1066 - Mark Harrison - 1993 - Osprey

Viking warrior versus Anglo-Saxon warrior - Gareth Williams - 2017 - Osprey

Sources en ligne

Norman conquest of England - http://en.wikipedia.org/wiki/Norman_conquest_of_England

The fight at the Mal Fosse - <http://www.englishhistory.com>

<http://www.essentialnormanconquest.com>

Open Domesday - <https://opendomesday.org/>

Conquest & Resistance – England: 1066 to 1088
<http://www.britannia.com/history/hastings.html>
 Warfare in Medieval Scotland –
http://en.wikipedia.org/wiki/Warfare_in_Medieval_Scotland
Sources historiques
 Historia Ecclesiastica - Orderic Vital – 1123/1131
 Gesta Guillelmi - Guillaume de Poitiers - 1070
 Gesta Normannorum ducum - Guillaume de Jumièges – 1071/1077

5 - Les personnages

5.1 - Les Normands

5.1.1 - Les nobles (Ncn)



Eudes est inspiré d'Odon de Conteville, évêque de Bayeux et demi-frère du Roi. Il porte un casque et un manteau matelassé d'origine byzantine, sans doute ramené d'un séjour en Italie du Sud. Il est équipé d'une masse d'arme car en tant qu'homme d'Eglise, il ne doit pas faire couler le sang... Odon était un personnage autoritaire qui s'attirera bien des

inimitiés par son attitude en Angleterre. Guillaume le fera même enfermer suite à une rébellion. Thierry représente un de ces seigneurs normands qui est doté de terres en Angleterre et qui s'attache à les administrer malgré l'hostilité rampante des Saxons.

5.1.2 - Les chevaliers (Nck)



Au XI^e siècle, le chevalier utilise encore sa lance comme un javelot ou pour frapper d'estoc, en amplifiant le mouvement avec le bras. L'utilisation de la lance couchée (l'arme fermement bloquée sous le bras pour que le cavalier, la monture et la lance ne forment qu'un) ne se généralisera qu'à la fin du XI^e siècle. Les chevaliers montaient des chevaux soigneusement élevés et sélectionnés pour le combat, relativement petits, environ 1 mètre 60 au garrot, mais robustes, rapides et peu

fougueux pour endurer les affrontements. La charge groupée à la lance couchée est une technique inventée par les Normands en Italie du Sud et qui deviendra la marque des chevaliers occidentaux des XII^e et XIII^e siècles. Outre la force liée au maintien ferme de la lance sous le bras droit replié, cette charge tirait sa force de la formation serrée utilisée par les chevaliers.

5.1.3 - La cavalerie moyenne (Ncm)



Ces sergents ou écuyers sont moins lourdement armés que les chevaliers, mais combattent de la même façon. Ils sont protégés par une cuirasse d'écaillés et un casque conique. Leur armement est constitué d'une lance et d'une épée.

5.1.4 - La cavalerie légère (Ncl)



Elle est utilisée pour des missions de reconnaissance ou pour la poursuite d'adversaires en fuite. Ces cavaliers ne portent pas de haubert et sont simplement protégés par un casque conique et un bouclier. Leur armement est constitué d'une lance ou d'une épée.

5.1.5 - L'infanterie moyenne (Nim)



L'armement des fantassins moyens différait peu de celui des chevaliers : ils portaient le même casque à nasal, un haubert s'arrêtant en haut des cuisses et le grand bouclier en forme d'amande. Ils combattaient avec la lance-javelot, l'épée ou la hache. Leur rôle ingrat, mais capital était de

préparer la charge des chevaliers en fixant l'ennemi. Une fois les chevaliers au corps-à-corps, les fantassins protégeaient leurs flancs et les soutenaient dans la mêlée. En dehors des batailles, ils assurent la garde de positions importantes et parfois encadrent les levées de l'arrière-ban.

5.1.6 - L'infanterie légère (Nil)

L'armée de Guillaume contenait de nombreux contingents venant de Bretagne, c'est pourquoi ces fantassins portent des noms bretons. Légèrement ou rapidement équipés, ils ne portent pas d'armure. Ils ont parfois un casque ou un bouclier. Ils sont armés de lances ou de javelots, et parfois d'une arme d'appoint comme un couteau ou une courte épée.



5.1.7 - Les archers (Nia)

L'utilisation de l'arc n'était pas une spécialité normande, et les archers enrôlés avaient été recrutés en France ou dans les Flandres. Équipés d'un arc en bois d'environ 1,20 m, ils lançaient leurs flèches à une cinquantaine de mètres. Mais cette faible portée était compensée par une cadence de tir rapide : 6 à 10 flèches à la minute. Les flèches étaient portées dans un carquois attaché à l'épaule ou à la ceinture. En général, les archers récupéraient les flèches de l'ennemi qui avaient manqué leurs cibles, échangeant ainsi leurs munitions.



5.1.8 - Les arbalétriers (Nix)

Guillaume avait des arbalétriers dans son armée, quoiqu'en nombre réduit du fait de leur coût et de la rareté de leur spécialité : la plupart étaient des mercenaires, venant notamment de Flandres. Si leur rôle est proche de celui des archers sur un champ de bataille, leur emploi est différent. Du fait de la faible cadence de leur arme, les arbalétriers excellaient en défense. Leur arbalète rudimentaire n'a pas encore l'efficacité de celle qui sera utilisée massivement au XII^e siècle.



5.1.9 - Les civils (Nic)

L'écuyer Yves accompagne son seigneur et prend soin de son cheval, tout en s'acquittant de tâches pour son maître.



5.2 - Les Saxons

5.2.1 - Les Earls (Xie)

Avant la conquête normande, l'Angleterre est divisée en « earldoms », confiés à un earl, puis en « shires », confiés à un sheriff, puis en tenures basées sur le « hide », d'environ 40 hectares. Lorsque Guillaume devint roi, il ne changea que très peu l'organisation territoriale du pays. Il y imposa cependant la stricte féodalité normande. Il calqua le rôle des earls et des sheriffs sur celui des comtes et vicomtes normands, et assez fréquemment confia à certains de ses earls ce qui n'était qu'un shire précédemment. Ils seront progressivement expropriés par les Normands puisqu'en 1086, un seul Saxon sera encore détenteur d'un fief en Angleterre, tous les autres étant passés aux mains des Continentaux. Les earls dans le jeu ne sont donc plus aussi puissants que par le passé, et si leurs tenues commencent à paraître anachroniques, leur foi dans le retour d'un âge d'or passé reste inébranlable.



5.2.2 - Les Thegns (Xct & Xit)

Propriétaires terriens possédant au moins cinq « hides », ils formaient l'élite de la société





saxonne, car ils représentaient leur roi ou leur seigneur. Ils devaient répondre à leur appel en venant entraînés, équipés et armés. Ce service militaire, le *fyrd*, était le devoir qui leur garantissait et justifiait leurs droits de propriété. Responsables de leur armement et de leurs revenus, ils représentaient une force de combattants entraînés et souvent aguerris. Les *Thegns* formaient au combat une infanterie lourde de bonne qualité, motivée et capable des plus grands exploits.



5.2.3 - Les Huscarls (Xih)

Ce corps d'élite et permanent est hérité des rois danois. Manipulant la grande hache scandinave, ces redoutables guerriers se sont retrouvés sans utilité au soir de la bataille d'Hastings. Bien que certains subsistent au sud de l'Angleterre, beaucoup émigrent et se font enrôler dans la Garde Varangienne des empereurs byzantins et auront encore l'occasion de combattre les Normands de Robert Guiscard dans les Balkans.



5.2.4 - Les archers (Xia)

L'arc n'est pas une arme typique des armées anglo-saxonnes et anglaises, dont le type de combat est plutôt porté vers le corps-à-corps. Il est utilisé par des membres du *fyrd* général, marins ou paysans, qui combattent en tirailleur ou en défense. Le roi norvégien Harald Hardrada fut tué par une flèche saxonne à la gorge à la bataille de Stamford Bridge.



5.2.5 - Les lanceurs de javelot (Xij)

Ils ne sont qu'une variante des précédents, et sont utilisés pour le harcèlement ou en avant de troupes lourdes.



5.2.6 - Les ceorls (Xil)

Les ceorls sont les tenanciers libres, concernés par le service du *fyrd* général. N'étant pas des hommes de guerre bien entraînés, ils apportent aux armées anglaises le poids de leur nombre et leur courage. À la bataille, leur mission est de soutenir les unités lourdes et d'occuper le terrain.

Guillaume fera appel à eux quelques fois pendant son règne et en emmènera même en Normandie pour combattre des vassaux rebelles.



5.2.7 - Les civils (Xic & Xin)

La civilisation saxonne s'était développée à l'écart du continent et avait son caractère propre. Les hommes portaient les cheveux longs et la moustache alors que les femmes portaient les cheveux

noyés en tresse. Les paysans étaient mobilisés uniquement pour le service du *fyrd* général et les cas d'urgence. Leurs performances militaires sont modestes, mais ils peuvent former grâce à leur nombre un appoint au combat, et être de précieux auxiliaires à une troupe en campagne.

5.3 - Les Écossais

"Braveheart" est un film divertissant aux scènes somptueuses, mais sa représentation du guerrier écossais est totalement fantaisiste ! Oubliez les peintures de guerre bleues (portées par les Pictes 500 ans plus tôt) ou le kilt (qui n'apparaît qu'à la fin du XVI^e siècle). La caractéristique vestimentaire du guerrier médiéval écossais est la chemise de guerre de couleur safran, appelée *leine croich* en gaélique. Cette tunique de lin était retenue par une ceinture. Les hommes des clans teignaient la toile avec de l'urine de cheval, des écorces ou des feuilles écrasées pour obtenir la

couleur jaune profond. La tunique était assez épaisse et contenait suffisamment de matière pour arrêter un coup d'épée.

La guerre en Écosse se traduisait principalement par des expéditions pour faire des esclaves, ce qui rendait les Écossais particulièrement barbares aux yeux de leurs voisins du Sud qui avaient abandonné cette pratique depuis longtemps.

5.3.1 - La cavalerie moyenne (Scm)

Les nobles écossais portaient un casque et une longue cotte de mailles ou des anneaux de fer entrelacés au-dessus de la chemise safran typique. Seuls les chefs pouvaient s'offrir le luxe d'utiliser la véritable épice qui était difficile à trouver et chère. Ces cavaliers ne pouvaient pas tenir la comparaison avec les chevaliers normands et ils le savaient. Ils préféraient harceler des groupes isolés et favorisaient les expéditions rapides. La guerre se caractérisait par l'usage de petits groupes appartenant au même clan et qui se lançaient dans des campagnes éclair et des escarmouches.



5.3.2 - La cavalerie légère (Scl)

Ces cavaliers étaient parfaitement adaptés à la conduite de raids : montés sur des chevaux rapides, sans armure et avec seulement un petit bouclier, ils pouvaient facilement échapper à tout adversaire monté en cas de danger.



5.3.3 - L'infanterie moyenne (Sim)

Ils portaient une cotte de mailles faite d'anneaux de fer en temps de guerre. Les Écossais étaient réputés pour aller au combat avec les jambes découvertes et en portant une sorte de plaid.



5.3.4 - L'infanterie légère (Sil)

Ces fantassins faiblement armés et porteurs de lance faisaient partie de « l'armée commune » que levaient les rois d'Écosse pour de courtes périodes. Cette armée pouvait compter des dizaines de milliers d'hommes. Ils étaient équipés avec une large épée ou une sorte de petite hallebarde. Ils portaient toujours à la ceinture un gros poignard à une seule lame, mais très affûté.



5.3.5 - Les lanceurs de javelot (Sij)

Une autre forme d'infanterie légère, bien adaptée au combat de harcèlement. Un homme de clan portait normalement, au-dessus de sa *leine croich*, un justeau-corps en peau de daim ou de vache qui était ciré ou trempé dans l'huile pour l'imperméabiliser.



5.3.6 - Les frondeurs (Sis)

La fronde était une arme très répandue au Moyen Âge. Les Écossais l'utilisaient dans leurs raids. Comme tous les autres combattants, ils portaient la tunique safran.



5.4 - Les Danois

Les Scandinaves du XI^e siècle ne sont plus les Vikings du IX^e siècle. Ils sont christianisés et leur armement se rapproche de ceux des autres peuples européens, mais ils ont gardé une préférence pour le combat avec la hache.

5.4.1 - Les Jarls (Dcj)

Les Jarls sont l'équivalent des Earls anglo-saxons sans qu'ils soient forcément subordonnés à un roi. Ils commandaient typiquement un groupe d'hommes équivalent à l'équipage d'un navire.





5.4.2 - Les hirdmens (Dim)

Ces professionnels de la guerre à la solde des Jarls sont de toutes les expéditions. Ils sont protégés par une cotte de mailles, un bouclier rond et un casque le plus souvent conique, mais la forme avec lunette est encore en usage. Ils se battent de préférence avec une hache à deux mains, mais aussi avec une épée et une lance.



5.4.3 - L'infanterie légère (Dil)

Elle formait l'ossature des "Leidanger", une forme de milice paysanne similaire au Fyrd anglo-saxon. Comme l'infanterie moyenne plus entraînée, elle combattait de préférence avec une hache.



5.4.4 - Les archers (Dia)

Les archers étaient utilisés pour affaiblir le mur de boucliers adverse, car leur masse compacte et relativement statique était une cible facile.

5.5 - Les mercenaires

L'armée de Guillaume à Hastings n'était pas constituée que de Normands. Il avait recruté de nombreux mercenaires en provenance de Bretagne, de Flandres et d'autres parties de France. Ces soldats de fortune devaient se payer « sur la bête », une fois Harold vaincu. Pour consolider sa conquête, de nombreux mercenaires continueront à franchir la Manche dans les années suivantes. Inversement, de nombreux chevaliers et hommes d'armes saxons se tourneront vers une vie de mercenaires dans les années après Hastings. Le cas des Huscarls rejoignant les rangs de la Garde Varangienne byzantine est connu. Le célèbre Hereward était lui-même un mercenaire en Flandres avant de rentrer au pays.

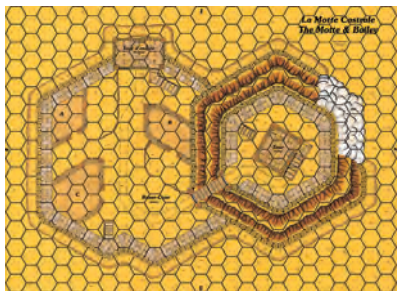
5.6 - Les bêtes de bât



Diex Aie propose des chevaux de bât qui peuvent s'ajouter aux ânes de bât déjà inclus dans *Guiscard 2*. Ils servent à transporter des ressources et constituent une proie de choix pour des hommes d'armes sans scrupules.

6 - Les cartes

6.1.1 - La motte castrale



Cette carte représente une motte fortifiée avec sa basse-cour. Les Normands les utilisaient pour imposer leur présence dans une région conquise ou pour la pacifier. On entre dans la basse-cour après avoir franchi le fossé sur un

pont amovible et en passant sous une tour. L'accès à la motte se fait par une rampe défendue par deux portes à bascule à chaque extrémité. La tour de guet au sommet permet de surveiller les environs.

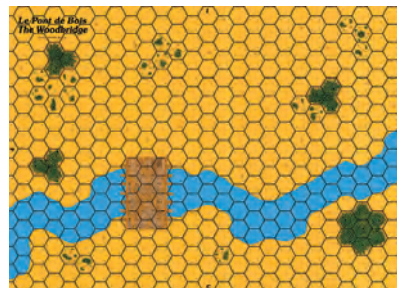
6.1.2 - Le fossé

Cette carte représente un fossé marécageux. Son franchissement par des cavaliers est un vrai challenge compte tenu des nombreux talus et du terrain peu favorable aux chevaux. C'est un site idéal pour des embuscades tendues par de l'infanterie aidée par des tireurs.



6.1.3 - Le pont de bois

Cette carte représente une petite rivière que l'on peut traverser au moyen d'un pont de bois. Cette carte est compatible avec la carte additionnelle La Rivière ou les anciennes cartes Le Gué et le Moulin à Eau.



6.1.4 - Le village saxon

Cette carte représente un village fait de cinq maisons en torchis avec des cours, des foyers et des fenêtres qui entourent un grand hall fait de bois et de torchis que les Saxons utilisaient comme une salle de réception et de banquet. Le trône du seigneur, earl ou thegn, siège au fond de la salle alors qu'un grand foyer au milieu de la pièce sert tout à la fois au chauffage et à la cuisson des mets.



6.1.5 - Combinaisons de cartes

Toutes ces cartes peuvent s'assembler entre elles pour former des terrains très variés. Vous pouvez aussi acquérir d'autres cartes dans le commerce ou le site historicone.com pour créer d'autres combinaisons.

Les scénarios

Nous vous proposons 17 scénarios de difficulté croissante vous permettant de vous familiariser avec les règles de *Diex Aie*. Le scénario 4 fait appel à des pions Garde Varangienne provenant de *Guiscard 2* alors que les 5 derniers scénarios font appel à des cartes disponibles dans le commerce, Le Lagon (*Guiscard*), La Rivière, Le Prieuré (*The Anarchy*) et Le Chemin des Croisés.

La table d'achat proposée à la fin de ce fascicule vous permet de créer vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire sous Excel est disponible sur www.cryhavocfan.org pour vous permettre de mettre en place vos scénarios plus facilement.

Sommaire

Scénarios tactiques

Scénario 1 : La Malefosse	8
Scénario 2 : Retour au camp d'Hastings	9
Scénario 3 : Le pont de Stamford (25 septembre 1066)	10
Scénario 4 : Le dernier combat d'Harald Hardrada (25 septembre 1066)	11
Scénario 5 : Le pont de Londres	12
Scénario 6 : Embuscade écossaise	13
Scénario 7 : Un pont trop près	14
Scénario 8 : Votre roi ne vous protège pas !	15
Scénario 9 : La colonne de la mort	16
Scénario 10 : La nuit des Orcadiens	17
Scénario 11 : Maudits Gallois !	18
Scénario 12 : Le siège d'York	20
Scénario 13 : Révolte populaire	21
Scénario 14 : Forcer le gué	22
Scénario 15 : Le hors-la-loi des marais	24
Scénario 16 : Les reliques de Peterborough	25
Scénario 17 : La poussée - (Fulford - 20 septembre 1066)	26

Scénarios de campagne

Scénario 1 : Ouvrir la route de Londres	28
Scénario 2 : L'escadron perdu	29
Scénario 3 : La motte d'Aldbrough doit être secourue	30
Scénario 4 : Stopper les incursions	31

Table d'achats

32



Scénario 1 : La Malefosse

L'histoire

14 Octobre 1066, vers 18 h 30 : Harold est mort. Son armée se replie vers le Nord, les Normands à leurs trousses. Un groupe de huscarls en repli croise une troupe du fyrd menée par des Thegns, avides de se joindre à la bataille qu'ils n'ont pu rejoindre avant. Ralliant les hommes du fyrd, ils décident de protéger le repli de l'armée alors que des chevaliers normands isolés approchent d'un fossé appelé la Malefosse.

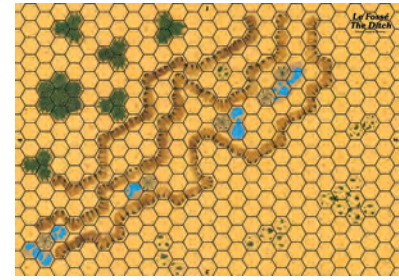
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Saxons sont déployés au nord-ouest du dernier talus.

Les Normands entrent par le côté 2.

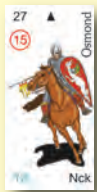
Les Normands jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands



Chevaliers -
Nck

Osmond
Geoffroy
Baudri
Welf
Mauger
Arnoul



Cavalerie
moyenne -
Ncm

Bertrand
Charles
Raoul



Cavalerie
légère - Ncl

Enguerrand
Rotrou
Giroix



Infanterie
bretonne - Nil

Erwan
Gwendal
Malo



Infanterie
moyenne -
Nim

Bouchard
Orderic
Ernault

Les Saxons



Huscarls - Xih

Eadmer
Frithweald
Osmond
Wihtbryth



Thegns
à pied - Xct

Beostan
Ethelnoth
Wulfram
Ceolferrth



Thegns - Xit

Hildmaer
Tidcytel
Ligulf
Leodward



Ceorls - Xil

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar



Lanceurs de
javelot - Xij

Gondulf
Gherbod
Ethelmer

Conditions de victoire

Les Saxons doivent repousser les Normands. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Normands ayant réussi à franchir complètement le dernier talus en direction du côté 4 :

- > 12 et plus : Victoire normande éclatante - Il n'y a plus de résistance saxonne et la route de Londres est ouverte.
- > Entre 8 et 11 : Victoire normande marginale - Les Saxons n'ont pas rendu les armes et les prochaines étapes seront plus difficiles qu'attendu.
- > Entre 4 et 7 : Victoire saxonne marginale - Harold est vengé, mais il en faudra plus pour repousser définitivement ces envahisseurs.
- > Moins de 4 : Victoire saxonne écrasante - Voilà qui va rabattre le caquet de ces Normands et sauve l'honneur de cette journée. Si notre petit groupe a pu vaincre ce soir, une plus grande armée pourra repousser l'usurpateur à la mer.

Épilogue

Les Normands furent surpris par un ravin caché par des branchages et beaucoup tombèrent. Guillaume arriva à la rescousse avec ses troupes et dispersa les derniers résistants saxons.

Sources

Orderic Vital

Scénario 2 : Retour au camp d'Hastings

L'histoire

2 octobre 1066 – Le chevalier Roussel a été chargé de mettre à sac le village de Filsham à proximité du camp de l'armée normande pour ramener des provisions. Le butin est conséquent et la petite troupe s'en retourne vers le grand camp construit à proximité du village d'Hastings, avec une longue file d'animaux de bât chargés du fruit de leurs rapines. Décidant de couper au plus court, les Normands s'engagent dans une petite vallée marécageuse propice aux embuscades. Heureusement, l'armée d'Harold est encore loin, se disent-ils. Mais c'est compter sans le courage des habitants du Sussex.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Normands entrent dans le vallon marécageux en premier par le côté 1.

Au premier tour, ils ne peuvent pas aller au-delà des talus de part et d'autre des marais.

Les Saxons sont déployés ensuite dans le coin nord-ouest de la carte, au-delà du dernier talus.

Ils peuvent se déplacer et tirer dès le premier tour.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands			
	Roussel Geoffroy Mauger		Bertrand Charles
	Asselin Vougrin		Erwan Gwendal
	Enguerrand Rotrou		Yves
	2 chevaux		4 ânes (Cúiscard)
Les Saxons			
	Aegelferth		Guthwold Ethelnoth Aescgar
	Gondulf Gherbod		Aldbeorht Ethelwold
			Hildmaer Tidcytel Ligulf Leodward
			Alfmaer Guthstan Waldef Herelac Leofgar Byrhtulf

Règles spéciales

Animaux de bât : Ils sont attachés par une corde à la queue l'un à l'autre. Un animal peut être détaché si un personnage reste un tour complet dans une case adjacente sans combattre. Les animaux derrière lui restent attachés ensemble à la même corde. Les chevaux ne peuvent pas se déplacer plus vite que les ânes s'ils sont reliés à la même corde. Un seul personnage peut mener le convoi en tenant le premier animal par la bride.

Conditions de victoire

Les Normands doivent faire sortir tous les animaux de bât par le côté 4 de la carte pour gagner la partie. Ils remportent en ce cas une victoire éclatante : le futur roi sera fier de Roussel et il devrait être récompensé par un fief dans le futur royaume.

La victoire est attribuée de la manière suivante si à l'issue des 10 tours, il reste des animaux de bât sur la carte ou certains d'entre eux ont été tués :

- > 5 ou 6 animaux sortis de la carte : Victoire normande éclatante. L'armée aura quelque chose à manger ce soir.
- > 3 ou 4 animaux sortis de la carte : Victoire normande marginale.
- > 1 ou 2 animaux sortis de la carte : Victoire saxonne marginale. Les provisions récupérées permettront aux habitants de Filsham de survivre cet hiver.

> Aucun animal sorti de la carte : Victoire saxonne éclatante. Les Normands ne reviendront plus marauder dans les parages.

Sources

essentialnormanconquest.com

Scénario 3 : Le pont de Stamford (25 septembre 1066)

L’histoire

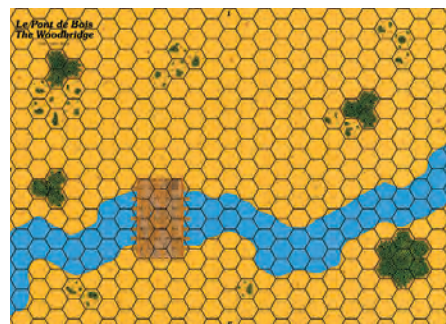
Harald, qui a installé son camp près de Stamford Bridge, sur la rivière Derwent, est totalement surpris par l’arrivée de l’armée d’Harold Godwinson. Seul le cours d’eau fait encore obstacle à l’avancée saxonne sur le camp norvégien. Il n’est franchissable que par un pont, gardé par un petit groupe de Vikings. Parmi ces hommes, qui tentent de résister à l’avant-garde anglaise, se cache un héros.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Norvégiens se placent en premier sur la carte. Le héros norvégien doit obligatoirement être placé entre le bord 3 et la rivière. Les Saxons commencent la partie en entrant par le côté 1.

La rivière est infranchissable en dehors du pont.

La partie se joue en douze tours.



Les pions

Les Norvégiens			
 <p>Le héros – Dim</p>	<p>Eskil</p>	 <p>Hirdmen – Dim</p>	<p>Soren Skarp</p>
 <p>Infanterie légère – Dil</p>	<p>Kjartan Borg Asgrim Hallbjorn Valthjof Hogni</p>	 <p>Archers – Dia</p>	<p>Kari</p>
Les Saxons			
 <p>Ceorls - Xil</p>	<p>Guthstan Leofgar Wadelf Wulstan Ednoth Alfmaer Byrthulf Herelac Aldgar</p>	 <p>Lanceurs de javelot - Xij</p>	<p>Ethelmer Gherbod</p>
 <p>Thegns à pied - Xit</p>	<p>Hildmaer Tidcytel Ligulf Leodward</p>	 <p>Archers - Xia</p>	<p>Aldbeorth Ethelwold</p>

Règles spéciales

Lorsqu’il combat seul et n’est pas associé à une attaque collective, le héros norvégien bénéficie d’un bonus de – 5 sur tous ses jets de dé d’attaque.

Conditions de victoire

Les Saxons gagnent si à l’issue de la partie ils sont arrivés à placer au moins trois pions sur la partie de la carte située entre la rivière et le côté 3. Dans le cas contraire ce sont les Norvégiens qui gagnent : ils sont parvenus à retarder l’avancée des Saxons.

Epilogue

Alors que l’arrière-garde viking se fait massacrer, un « grand Norvégien » bloque l’avancée anglaise en tuant 40 saxons. Il est finalement occis par un guerrier qui passe sous le pont et le frappe d’un coup de lance. L’armée d’Harold peut alors franchir la Derwent et se ruier à l’attaque des Norvégiens qui ont établi leur ligne de défense le long d’une crête toute proche.



Scénario 4 : Le dernier combat d'Harald Hardrada (25 septembre 1066)

L'histoire

Alors que la bataille de Stamford Bridge bat son plein, le roi Harald et sa garde chargent le contingent saxon qui leur fait face. Hardrada et ses proches sont en pleine furie guerrière ; ils sont devenus berserkers.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Norvégiens se déploient entre le côté quatre de la carte et la ligne de crête la plus proche des arbres. Les Saxons commencent la partie en entrant sur la carte par les côtés 3 et/ou 2. La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Harald et sa garde rapprochée		Garde royale norvégienne					
 Officier norvégien - Bik	Harald (Guiscard)	 Gardes norvégiens - Biv	Leif Einar Brandr Olaf (Guiscard)	 Hirdmen - Dim	Eskill Aevær Vigrid, Halvard Dana Torgeir Steinar Bjolf Soren Ornulf Skarp Finn		
Les Saxons							
 Earls - Xie	Gospatric Aegelferth Theoad	 Thegns à pied - Xct	Beostan Guthwold Aescgaer Ethelnoth	 Thegns à pied - Xit	Ligulf Hildmaer Tidcytel Leodweard	 Ceorls - Xil	Guthstan Leofgar Wadelf Wulstan Ednoth Alfmaer Byrthulf Herelac Aldgar
 Javeliniers - Xi	Ethelmer Gherbod	 Archers - Xia	Aldbeorht Ethewold Thurstin				

Règles spéciales

Harald et sa garde rapprochée sont des Berserkers. Tout Berserker en contact avec un personnage ennemi l'attaque automatiquement, seul ou avec d'autres personnages de son camp.

Si l'issue du combat est défavorable au(x) défenseurs (recul, assommé, blessé ou tué), les Berserkers qui ont participé au combat et qui ne sont pas déjà en contact avec un ennemi peuvent avancer. Ils profitent de l'avance après combat pour se remettre en contact avec un ennemi.

Si par contre, l'issue du combat est favorable au(x) défenseur(s), le(s) berserker(s) termine(nt) à leur tour de jeu.

Une fois tous les combats résolus, le joueur Viking lance 1D10 pour chaque Berserker victorieux dans un combat :

- > 1, 2 ou 3 au dé, le Berserker se calme et termine à son tour de jeu ;
- > 4 ou plus au dé, le Berserker entre en transe et entame un nouveau combat.

Tous les Berserkers en transe combattent donc à nouveau, en procédant exactement comme pour le premier combat. Ce deuxième round de combat est effectué immédiatement. Il est réservé aux seuls Berserkers. Ceux-ci peuvent attaquer soit isolément, soit à plusieurs s'ils sont en position de le faire. A la fin des combats, on lance à nouveau le dé pour chaque Berserker victorieux. Tous les Berserkers encore en transe entament alors un troisième round de combats, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Berserkers se soient calmés. On procède de la même façon à chaque tour de jeu du joueur Norvégien. Attention ! Les seuls déplacements autorisés pendant ces rounds successifs, sont ceux effectués dans le cadre de l'avance après combat. Aucun autre déplacement n'est possible. Un Berserker qui termine son avance sans pouvoir être en contact avec un personnage ennemi se calme automatiquement. Il redevient Berserker s'il est à nouveau au contact d'un personnage ennemi au tour suivant.

Conditions de victoire

La mort des 3 earls donne immédiatement la victoire aux Norvégiens ; celle d'Harald donne la victoire immédiate aux Saxons. Si aucune de ces conditions n'est remplie, il y a match nul car autour, la bataille se poursuit.



Epilogue

Alors qu'Harald mène ses fidèles au combat, il tombe, la gorge transpercée par une flèche. Les Norvégiens continuent quand même le combat. Puis, épuisée, l'armée viking s'effondre. Les Saxons poursuivent les Vikings jusqu'à Riccall, où Harold permet finalement aux survivants de repartir sur leurs navires.

Scénario 5 : Le pont de Londres

L'histoire

Novembre 1066 : L'avant-garde de Guillaume se dirige vers Londres et entre dans le faubourg de Southwark. Les habitants sont déterminés à se défendre et se sont ralliés à Edgar Æthling, autre prétendant au trône. À la vue des chevaliers normands, un groupe de citoyens s'avance en deçà du pont et se prépare à combattre en formant le mur de boucliers.

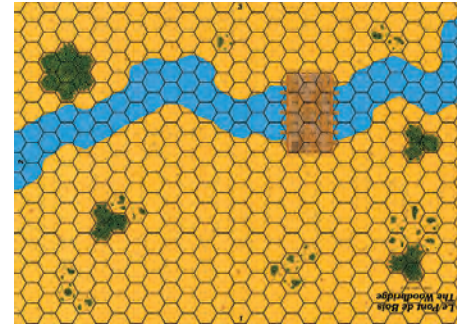
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Saxons se déploient à moins de 3 cases de la rivière sur sa rive sud.

Les Normands entrent par le côté 1.

Les Saxons jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands



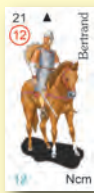
Eudes

Noble - Ncn



Maximin
Boson
Baudri
Gaucher
Mauger
Arnoul

Chevaliers -
Nck



Bertrand
Charles
Raoul

Cavalerie
moyenne -
Ncm



Enguerrand
Rotrou
Giroix

Cavalerie
légère - Ncl

Les Saxons



Gospatric
Theoraed

Earls - Xie



Beostan
Aescgar
Wulfram
Ceolfert

Thegns
à pied - Xct



Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward

Thegns - Xit



Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar

Ceorls - Xil



Gondulf
Gherbod
Ethelmer

Lanceurs de
javelot - Xij



Aldbeorth
Ethelwold
Thurstin

Archers - Xia

Conditions de victoire

À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Saxons restant au sud de la rivière :

- > 21 et plus : Victoire saxonne éclatante. Edgar Æthling peut se préparer au couronnement : on ne reverra pas ces fichus Normands de sitôt.
- > De 16 à 20 : Victoire saxonne marginale. Le danger est écarté à court terme, mais les Normands rodent encore dans les parages.
- > De 11 à 15 : Victoire normande marginale. Dès que le gros de l'armée sera arrivé, Londres tombera comme un fruit mûr.
- > 10 et moins : Victoire normande éclatante. Entrons dans Londres sans plus attendre.

Règles spéciales

Lors du premier tour, les Normands peuvent charger quelle que soit la distance qui les sépare de leur cible (on considère qu'ils ont pris leur élan hors carte).

Épilogue

Les charges des Normands destinées à prendre le pont de Londres se brisèrent sur le mur de boucliers et les armes de jet des Londoniens. Par dépit, l'avant-garde normande incendia le faubourg de Southwark.

Sources

The battle of London 1066 - Peter Mills - Archeology Data Service.

Scénario 6 : Embuscade écossaise

L'histoire

Des renforts en route pour le château de Durham sont surpris par des Écossais, aidés par des résistants saxons alors qu'ils traversent la rivière Wear.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Normands se déploient à droite de la rivière.

Les Écossais et les Saxons se déploient sur la carte Le Fossé.

La partie se joue en 12 tours.

Les Normands jouent en premier.



Les pions

Les Normands



Noble - Ncn



Arbalétriers - Nix



Écuyer - Nic

Thierry

Asselin
Gérolde

Yves



Chevaliers - Nck



Archers - Nia



Chevaux de bât

Welf
Mauger
Arnoul

Fulbert
Hamon

2 chevaux



Cavalerie moyenne - Ncm



Infanterie moyenne - Nim



Ânes de bât

Bertrand
Charles

Boucharde
Orderic
Ernault
Herluin
Gervais
Renouf

4 ânes



Cavalerie légère - Ncl



Infanterie bretonne - Nil

Enguerrand
Rotrou

Erwan
Gwendal
Malo

Les Saxons



Thegns - Xct

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar

Les Écossais

 Cavalerie moyenne - Scm	Eanruig Malcolm Angus	 Cavalerie légère - Scl	Urquhart Aedan Lulach	 Infanterie moyenne - Sim	Conan Aluinn Harailt	 Infanterie légère - Sil	Tyree Lachlan Duncan
 Lanceurs de javelot - Sij	Ailbeart Eachann Ruairidh	 Frondeurs - Sis	Alec Munro Raghnaill				

Conditions de victoire

Les Normands doivent franchir le pont et sortir par le côté 3 de la carte Le Fossé. Les Écossais et Saxons doivent les en empêcher. À l'issue des 12 tours, on fait le compte des Normands et animaux de bât étant sortis par le côté 3 de la carte Le Fossé.

- > 20 et plus : Victoire normande décisive. Ces renforts permettront au château de Durham de faire face à toute attaque à venir.
- > 15 à 19 : Victoire normande marginale. Malgré les pertes, Durham devrait pouvoir résister à la prochaine attaque.
- > 10 à 14 : Victoire écossaise marginale. Le château de Durham ne devrait pas pouvoir bénéficier des renforts sur lesquels il comptait.
- > 9 et moins : Victoire écossaise décisive. Durham tombera lors du prochain assaut.

Scénario 7 : Un pont trop près

L'histoire

Début 1067 - Des groupes de hors-la-loi rejoignent des forêts pour s'opposer à l'envahisseur normand. Ils ont juré de ne plus dormir sous un toit tant qu'il restera un Normand dans le pays.

Dans le Kent, le comte Eudes est déterminé à se débarrasser de ces brigands. Ses espions l'ont prévenu qu'un groupe occupait un pont près de Rochester.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Saxons sont déployés sur les moitiés nord des cartes Le Pont de Bois et Le Fossé.

Les Normands peuvent entrer par les bords 2 des cartes Le Fossé et La Pont de Bois (et donc également à gauche de la rivière).

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands

 Nobles - Ncn	Eudes Thierry	 Chevaliers Nck	Gaucher Mauger Arnoul	 Cav. moyenne - Ncm	Charles Raoul	 Cavalerie légère - Ncl	Enguerrand
 Inf. moyenne - Nim	Orderic Ernault Gervais Renouf	 Infanterie bretonne - Nil	Erwan Gwendal Malo	 Archers - Nia	Hamon Vital		

Les Saxons

 15 Aegelferth Xie	Aegelferth Gospatric	 22 Beostan Xct	Beostan Guthwold Wulfram Ceolferth	 12 Hildmaer Xit	Hildmaer Ethelric Ligulf Leodward	 10 Alfmaer Xil	Alfmaer Wulfstan Ednoth Leofgar Aldgar
Earls - Xie		Thegns - Xct		Thegns à pied - Xit		Ceorls - Xil	
 7 Gherbod Xij	Gherbod Ethelmer	 7 Ethelwold Xia	Ethelwold Thurstin	 5 Hygeric Xic	Hygeric Ordwulf		
Lanceurs de javelot - Xij		Archers - Xia		Civils - Xic			

Conditions de victoire

L'objectif des Normands est de tuer le plus grand nombre de hors-la-loi. Le nombre de Saxons survivants à la fin de la partie détermine la victoire :

- > 16 et + : Victoire saxonne éclatante. Un tel succès va attirer encore plus de Saxons vers la résistance et la région sera impossible à tenir pour les Normands.
- > De 11 à 15 : Victoire saxonne marginale. Les Normands sont repoussés, pour cette fois...
- > De 6 à 10 : Victoire normande marginale. Les hors-la-loi fuient mais ils n'ont pu être anéantis. Il va falloir rester en alerte.
- > Moins de 6 : Victoire normande éclatante. Ces brigands sont hors d'état de nuire, et c'est une bonne leçon pour quiconque voudrait défier le comte à l'avenir.

Source

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Pages 308-309.

Scénario 8 : Votre roi ne vous protège pas !

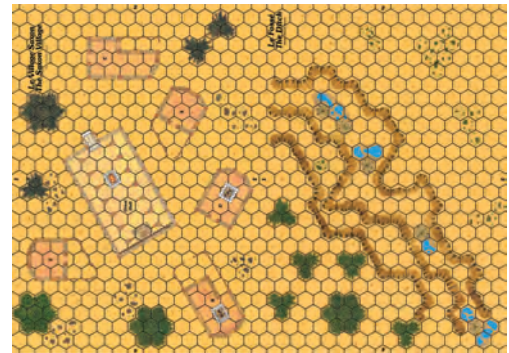
L'histoire

2 octobre 1066, région de Pevensey : Guillaume fait ravager la région de l'est du Sussex. C'est la région d'Harold. Montrer aux Anglais que leur seigneur et roi n'est pas capable de les protéger est une façon de provoquer et de le pousser au combat au plus vite.

Des Normands arrivent en vue du village de Hailsham. Mais la population, aux ordres du Thegn Beostan, s'est rassemblée pour défendre ses biens.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Saxons sont déployés sur la carte du Village Saxon..
 Les Normands entrent par le côté 3 de la carte Le Fossé.
 Les Normands jouent en premier.
 La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands

 24 Gaucher Nck	Gaucher Boson	 21 Bertrand Ncm	Bertrand Charles Raoul	 14 Enguerrand Ncl	Enguerrand Rotrou Giroix	 11 Bouchard Nim	Bouchard Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf
Chevaliers - Nck		Cav. moyenne - Ncm		Cavalerie légère - Ncl		Infanterie moyenne - Nim	
 9 Erwan Nil	Erwan Gwendal Malo						
Infanterie bretonne - Nil							

Les Saxons

	Beostan Guthwold Ethelnoth Wulfram		Ethelric Tidcytel Athelstan Ligulf Leodward		Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf		Gondulf Gherbod Ethelmer
Thegns à pied - Xct		Thegns - Xit		Ceorls - Xil		Lanceurs de javelot - Xij	
	Aldbeorh Ethelwold Thurstin		Hygeric Ordwulf Leofleda		Edric		
Archers - Xia		Civils - Xic		Noble - Xin			

Règles spéciales

Il est possible de mettre le feu aux maisons comme indiqué aux chapitres 10.2, 10.3 et 11.3.
Les Saxons ne peuvent pas quitter le terrain de jeu.

Conditions de victoire

Détruire et tuer sont les seules motivations des Normands. À l'issue de la partie, on compte le nombre de Saxons tués et de maisons incendiées (une maison est considérée comme incendiée si plus de la moitié de ses cases a pris feu). Comptez un point pour chaque Saxon tué, 5 points pour chaque maison incendiée et 10 points pour le Grand Hall Saxon incendié. Si le total est :

- > Supérieur à 42 : Victoire normande éclatante. Pourquoi d'autres villages devraient-ils encore supporter Harold ? Il a abandonné son peuple. Seul Dieu peut les aider désormais.
- > Compris entre 29 et 42 : Victoire normande marginale. Pourquoi tant de destruction ? Les Saxons du Sussex vont reconnaître Guillaume comme leur seigneur, pour le moment...
- > Compris entre 15 et 28 : Victoire saxonne marginale. Nous avons prouvé aux Normands que les Saxons pouvaient résister. Mais l'armée d'Harold ferait bien d'arriver au plus vite.
- > Inférieur à 14 : Victoire saxonne éclatante. Même sans Harold, des Saxons peuvent protéger leurs biens contre ces Normands honnis.

Épilogue

Hailsham, tout comme Herstmonceux et Hooe seront incendiés à moitié, Ninfield sera sévèrement endommagé, Bexhill, Crowhurst, Wilting et Filsham seront complètement dévastés. Quant à Pevensey, la moitié de la population sera tuée ou fuira.

Sources

essentialnormanconquest.com

Scénario 9 : La colonne de la mort

L'histoire

Décembre 1069 : Guillaume est excédé par la résistance du Yorkshire. Il lance deux colonnes avec pour mission de ne rien laisser en vie. Un détachement approche du village de Sutton Howgrave où des rebelles saxons ont été signalés. Les Normands se dissimulent dans un fossé, prêts à l'attaque.

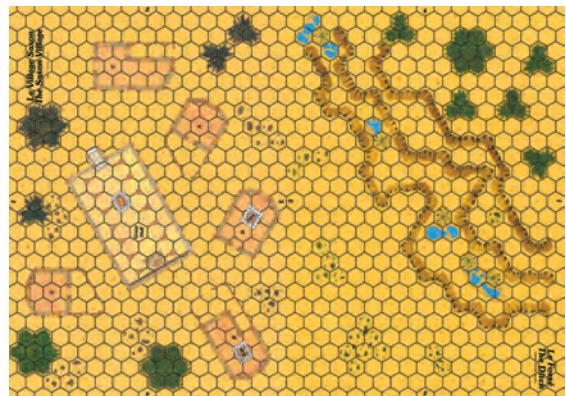
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Saxons se déploient sur la carte Le Village Saxon.

Les Normands sont placés sur la carte Le Fossé, à partir du fond marécageux à gauche jusqu'au côté 1 de la carte à droite.

Le joueur Normand joue le premier.

La partie se joue en 15 tours.





Les pions

Les Normands							
	Welf Osmond Baudri Gaucher Mauger Arnoul		Bertrand Charles Raoul		Bouchard Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf		Asselin Gérold Vougrin
Chevaliers - Nck		Cav. moyenne - Ncm		Infanterie moyenne - Nim		Arbalétriers - Nix	
Les Saxons							
	Guthwold Ethelnoth Aescgar Wulfram		Hildmaer Ethelric Tidcytel Athelstan Ligulf Leodward		Aegelferth Theoraed		Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf Aldgar
Thegns à cheval - Xct		Thegns - Xit		Earls - Xie		Ceorls - Xil	
	Gondulf Gherbod Ethelmer		Aldbeorth Ethelwold Thurstin		Hygeric Ordwulf Leoflada		Edric
Lanceurs de javelot - Xij		Archers - Xia		Civils - Xic		Noble - Xin	

Conditions de victoire

Tuer un maximum de Saxons est le seul objectif des Normands. Comptez un point pour chaque Saxon tué à l'issue des 15 tours :

- > Plus de 24 : Victoire normande éclatante. Les ordres de Guillaume ont été suivis à la lettre, la résistance saxonne est écrasée.
- > De 18 à 24 : Victoire normande marginale. Ces Saxons ont reçu une bonne leçon et devraient se tenir tranquilles à l'avenir.
- > De 10 à 17 : Victoire saxonne marginale. Malgré les pertes, la flamme de la révolte et de la résistance brille encore. La lutte n'est pas terminée.
- > Moins de 10 : C'est un gros revers pour les Normands. La résistance de Sutton Howgrave devrait renforcer la détermination d'autres villages à faire face à l'invasisseur.

Épilogue

Sutton Howgrave est un de ces nombreux villages dont la valeur reportée dans le *Domesday Book* de 1086 (2,5£) est 4 fois inférieure à ce qu'elle était en 1066 (10£). Le village ne compte plus que 12,5 foyers en 1086, ce qui laisse imaginer l'ampleur des dévastations de l'hiver 1069/1070.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Pages 320-321.

Open Domesday - <https://opendomesday.org/>

Scénario 10 : La nuit des Orcadiens

L'histoire

Au XI^e siècle, dans le nord de l'Écosse, la province du Caithness fait l'objet d'un conflit entre Thorfinn Sigurdsson, jarl norrois de l'archipel des Orcades, et MacBeth, roi d'Écosse. Bien que ses habitants soient plutôt favorables à Thorfinn, le roi d'Écosse intronise son neveu, Muddan, comme Mormaer du Caithness. Le nouveau gouverneur siège à Thurso, sur la côte, juste en face des Orcades. C'est là qu'il est surpris par une attaque de nuit de Thorkell, un fidèle de Thorfinn.

Assemblage des cartes & positions de départ

Le joueur écossais se place en premier. Tous les Écossais, sauf deux, doivent être placés dans les maisons. L'Écossais indique en secret sur un papier lequel de ses pions incarne Muddan.

Le joueur orcadien commence la partie en entrant sur la carte par le(s) côté(s) de son choix.

Le joueur écossais ne peut bouger aucun de ses pions avant qu'au moins un des Orcadiens soit entré dans la ligne de vue d'un Écossais. Tous les pions écossais peuvent alors agir à leur tour : l'alarme a été donnée.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Écossais			
	Angus Malcolm Eanruig		Urquhart Aedan
	Conan Aluinn Harailt		Duncan Lachlan
Cavalerie moyenne à pied - Scm		Cavalerie légère à pied - Scl	
Infanterie moyenne - Sim		Infanterie légère - Sil	
	Ailbeart		
Lanceurs de javelots - Sij			
Les Orcadiens			
	Geirolf		Eskil
	Kjartan Borg Asgrim Hogni Hallbjorn Valtholf		
Jarl - Dcj		Infanterie moyenne - Dim	
		Infanterie légère - Dil	

Règles spéciales

Le combat se déroulant de nuit, la visibilité est limitée à trois cases hors bâtiments. Un personnage sur le pas d'une entrée de bâtiment couvert est considéré comme éclairé.

Pour avantager l'Orcadien, on peut considérer que si un Écossais est tué AVANT d'avoir pu donner l'alerte (donc avant le tour écossais), l'alarme n'est pas donnée et les Écossais ne peuvent pas agir.

La règle des incendies s'applique dans ce scénario. Il est fortement conseillé à l'Orcadien de l'utiliser. Le déclenchement d'un incendie donne l'alarme.

Conditions de victoire

La vie de Muddan est l'enjeu de la partie.

Épilogue

Muddan est tué dans l'attaque. Par ailleurs, MacBeth ayant subi plusieurs défaites face aux Orcadiens, doit laisser le contrôle du Caithness aux Orcadiens.

Sources

La saga des Orcadiens.

Scénario 11 : Maudits Gallois !

L'histoire

Automne 1067 – Deux comtes normands de Mercie établis ici sous le roi Édouard le Confesseur, profitent de la confusion liée au changement de régime pour étendre leurs terres aux dépens des Thegns anglais locaux. L'un d'entre eux, Eadric le Sauvage, décide de se venger : il fait alliance avec deux princes gallois, Bleddyn et Rhiwallon, dévaste le Herefordshire et attaque le château d'Hereford.

Assemblage des cartes & positions de départ

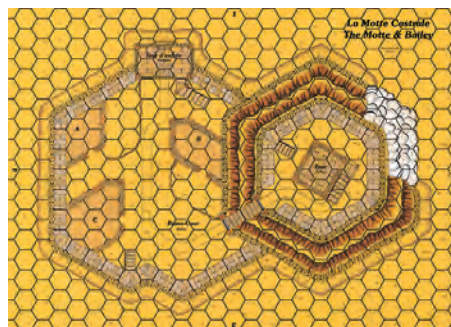
Les Normands sont placés dans la motte castrale.

Les Saxons entrent par le côté 1 de la carte.

Les Gallois (représentés par les pions écossais) entrent par le côté 3.

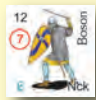
Les Saxons et leurs alliés gallois jouent en premier. Ils commencent par placer les fascines dans des cases de fossé (elles ont été mises en place durant la nuit).

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Normands



Chevaliers
à pied - Nck

Geoffroy
Baudri
Gaucher
Boson



Inf.moyenne -
Nim

Orderic
Ernault
Herluin
Gervais



Archers - Nia

Fulbert
Hamon
Vital

Les Saxons



Earl - Xie

Gospatric
(Eadric)



Thegns
à pied - Xct

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar



Thegns - Xit

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan



Ceorls - Xil

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef



Archers - Xia

Aldbeorth
Ethelwold
Thurstin

Les Gallois (Les Écossais)



Cavalerie
moyenne
à pied - Scm

Eanruig
Malcolm
Angus



Infanterie
moyenne -
Sim

Conan
Aluinn
Harailt



Infanterie
légère - Sil

Tyree
Lachlan
Duncan



Lanceurs de
javelot - Sij

Ailbeart
Eachann
Ruairidh



Frondeurs -
Sis

Alec
Munro
Raghnall

Divers



Fascines

6 fascines



Échelles

4 échelles

Conditions de victoire

Le but d'Eadric est d'endommager le château le plus possible. À l'issue des 15 tours, on compte le nombre de cases incendiées :

- > Plus de 30 : Victoire saxonne éclatante. Le château est en ruine et ne représentera plus jamais une menace pour les populations locales.
- > De 21 à 30 : Victoire saxonne marginale. Il faudra des semaines aux Normands pour réparer le château. Pendant ce temps, Eadric et sa troupe pourront s'occuper d'un autre symbole de l'occupation normande.
- > De 11 à 20 : Victoire normande marginale. Le château a bien résisté et les dommages sont contenus. Il sera possible de lancer une contre-attaque prochainement.
- > 10 et moins : Victoire normande éclatante. Eadric a perdu trop de temps devant Hereford et l'armée de secours qui arrive ne fera qu'une bouchée de ces hors-la-loi.

Épilogue

Le château est mis à sac et Eadric se replie dans les collines avant l'arrivée d'une armée de secours.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Page 309.



Scénario 12 : Le siège d'York

L'histoire

Début 1069 – Edgar Æthling, le prétendant au trône et l'earl Gospatrick ont quitté les confins de l'Écosse pour venir assiéger le château d'York, tenu par une petite garnison normande. La réaction de Guillaume sera rapide et brutale.

Assemblage des cartes & positions de départ

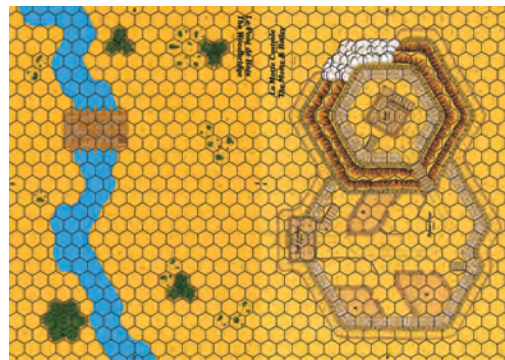
Placer les Normands à pied dans le château : c'est la garnison.

Les Saxons et Écossais à pied sont placés sur la carte Pont de bois à moins de 4 cases de la rive droite de la rivière. Les cavaliers saxons et écossais sont déployés sur la rive gauche de la rivière.

Les cavaliers normands peuvent intervenir à partir du 7^e tour, en entrant par les cases en haut du terrain de jeu, à droite de la rivière. Voir la règle spéciale ci-dessous.

Les Saxons jouent en premier.

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Normands

 Noble - Ncn	Eudes	 Chevaliers - Nck	Roussel Geoffroy Welf Boson Mauger Arnoul	 Cav. moyenne - Ncm	Bertrand Charles Raoul	 Cavalerie légère - Ncl	Enguerrand Rotrou Giroix
 Inf. moyenne - Nim	Bouchar Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf	 Infanterie bretonne - Nil	Erwan Gwendal Malo	 Arbalétriers - Nix	Asselin Gérold Vougrin	 Archers - Nia	Fulbert Hamon Vital

Les Saxons

 Thegns à cheval - Xct	Beostan Guthwold Ethelnoth Aescgar Wulfram Ceolferth	 Earls - Xie	Aegelferth Gospatric Theoraed	 Thegns - Xit	Hildmaer Ethelric Tidcytel Athelstan Ligulf Leodward	 Ceorls - Xil	Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf Aldgar
 Lanceurs de javelot - Xij	Gondulf Gherbod Ethelmer	 Archers - Xia	Aldbeorht Ethelwold Thurstin				

Les Écossais

Divers

 Cav. moyenne - Scm	Eanruig Malcolm Angus	 Cavalerie légère - Scl	Urquhart Aedan Lulach	 Infanterie moyenne - Sim	Conan Aluinn Harailt	 Fascines	8 fascines
 Lanceurs de javelot - Sij	Ailbeart Eachann Ruairidh	 Frondeurs - Sis	Alec Munro Ragnall	 Infanterie légère - Sil	Tyree Lachlan Duncan	 Échelles	6 échelles



Règles spéciales

Intervention de la cavalerie normande : À partir du 7^e tour, le joueur normand lance 1D10. La cavalerie intervient sur un résultat supérieur à 7. On ajoute, par la suite, 1 point au résultat du dé à chaque tour, tant que la cavalerie n'est pas entrée sur le terrain de jeu.

Conditions de victoire

Les Saxons et leurs alliés écossais doivent prendre le château avant l'arrivée de la cavalerie normande. Si même la basse-cour n'est pas prise à l'arrivée de la cavalerie, les assaillants doivent s'enfuir par le côté 4 de la carte Motte avec le moins de pertes possible. La basse-cour est considérée comme prise s'il n'y a plus de Normands sur la palissade ou la tour d'entrée.

À la fin des 15 tours, si le château est pris, c'est une victoire saxonne éclatante. Si seule la basse-cour est prise, c'est une victoire saxonne marginale. Sinon, on compte le nombre de Saxons et Écossais ayant réussi à fuir par le côté 4 de la carte.

- > 32 et plus : Victoire saxonne éclatante. Guillaume sait désormais que sa frontière n'est pas sûre et que ses ennemis peuvent l'attaquer à tout moment.
- > De 25 à 31 : Victoire saxonne marginale. Même si le raid a échoué, Guillaume devra renforcer la frontière, ce qui l'obligera à mobiliser beaucoup de troupes.
- > De 17 à 24 : Victoire normande marginale. L'armée d'invasion reflue précipitamment vers l'Écosse. La poursuite s'engage et elle sera sanglante.
- > 16 et moins : Victoire normande éclatante. Edgar a tout perdu dans l'aventure à commencer par ses prétentions au trône.

Épilogue

Après avoir dispersé les rebelles, Guillaume fait construire un deuxième château à York, sur la rive opposée de l'Ouse.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Page 317.

Scénario 13 : Révolte populaire

L'histoire

1069 : Une révolte populaire soulève le Devon et le Somerset. Des bandes de Cornouailles attaquent le château d'Exeter et celui de Montacute, résidence de Robert de Mortain, demi-frère du roi. À Exeter, les bourgeois ont neutralisé eux-mêmes les assaillants, craignant de perdre leurs franchises dans l'affrontement. À Montacute par contre, le salut ne peut venir que d'une intervention extérieure.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Normands sont déployés dans le château et sa basse-cour.
Les Saxons ont mis le siège : utilisez les règles de siège du chapitre 11 pour déterminer les différentes actions.
La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Normands

 12 9 Eudes Non	Eudes	 13 8 Well Nck	Osmond Boson Maximin Welf	 11 6 Bertrand Ncm	Bertrand Charles	 11 8 Bouchard Nim	Bouchard Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf
 7 5 Asselin Nix	Asselin Gérolde	 7 4 Hamon Nia	Fulbert Hamon Vital	 9 7 Erwan Nil	Erwan Gwendal Malo		
Noble à pied - Ncn		Chevaliers à pied - Nck		Cavalerie moyenne à pied - Ncm		Infanterie moyenne - Nim	
Arbalétriers - Nix		Archers - Nia		Infanterie bretonne - Nil			

Les Saxons



Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar
Wulfram
Ceolferth

Thegns à cheval - Xct



Thegns - Xit

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward



Earls - Xie

Aegulferrth
Gospatric
Theoraed



Lanceurs de javelot - Xij

Gondulf
Gherbod
Ethelmer



Huscarls - Xih

Eadmer
Osferth
Frithweald
Osmond
Grimnoth
Wihtrbryth



Archers - Xia

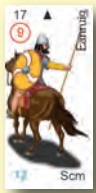
Aldbeorht
Ethelwold
Thurstin



Ceorls - Xil

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar

Les Écossais



Eanruig
Malcolm
Angus

Cav. moyenne - Scm



Lanceurs de javelot - Sij

Ailbeart
Eachann
Ruairidh



Urquhart
Aedan
Lulach

Cavalerie légère - Scl



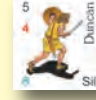
Frondeurs - Sis

Alec
Munro
Ragnall



Inf. moyenne - Sim

Conan
Aluinn
Harailt



Infanterie légère - Sil

Tyree
Lachlan
Duncan

Règles spéciales

Les chevaux des chevaliers normands sont dans la basse cour et peuvent être montés pour des sorties.

Conditions de victoire

Le siège se déroule comme indiqué dans le chapitre 11. Si le château résiste toujours à l'issue du siège, les Normands ont gagné.

Épilogue

La garnison ne dut son salut qu'à l'intervention de Geoffroi de Montbrai, qui accourut de Londres et leva des troupes dans les villes qu'il traversa.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Page 319.

Scénario 14 : Forcer le gué

L'histoire

Décembre 1069 - Voilà 3 semaines que l'armée Normande qui veut secourir York prise par les Danois est immobilisée face à une armée Anglo-Danoise, séparée par la rivière Aire qui est infranchissable en cette saison. Le chevalier Lisois de Moutiers au cours d'une razzia a découvert un gué en amont dans la région de Leeds. Il décide de forcer le passage défendu par un groupe d'Anglo-Saxons.

Assemblage des cartes & positions de départ

Assembler le terrain de jeu avec la carte Le Pont de Bois et la carte La Rivière (disponible séparément).

Les Saxons se placent les premiers au nord de la rivière.

Les Normands entrent par le côté sud au premier tour.

Les Normands jouent les premiers.

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Normands							
	Eudes (Lisois)		Osmond Boson Maximin Welf Arnoul		Charles Raoul		Enguerrand Rotrou Giroix
	Orderic Ernault Herluin		Erwan Gwendal Malo		Gérold		Fulbert Hamon
Les Saxons							
	Beostan Guthwold Ethelnoth Aescgar Wulfram Ceolferth		Theoraed		Eadmer Osferth Frithweald Osmond Wihtbryth		Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf Aldgar
	Gondulf Gherbod Ethelmer		Aldbeorth Ethelwold Thurstin				

Règles spéciales

Le gué : chaque case de gué coûte 2 PM. Les cases de rapides sont infranchissables. Il est possible d'utiliser le pont malgré le commentaire (historique) dans l'introduction du scénario.

Conditions de victoire

Les Normands doivent sortir du terrain de jeu par le côté 1 de la carte Le Pont de Bois. À la fin des 15 tours, on compte le nombre de Normands ayant réussi à passer :

- > 14 et plus : Victoire normande décisive – Le passage de l'armée démoralise les Danois occupant York. Leur réembarquement n'est qu'une question de jours.
- > 10 à 13 : Victoire normande marginale - Nous devrions être assez nombreux pour affronter les Danois et les vaincre.
- > 6 à 9 : Victoire saxonne marginale - Les Normands ne peuvent plus reprendre York avec leurs effectifs réduits.
- > 5 ou moins : Victoire saxonne décisive - Les Saxons vont faire leur jonction avec les Danois et ensemble préparer la contre-attaque.

Épilogue

Avec ses 60 compagnons, Lisois de Moutiers franchit le gué et, à sa suite, toute l'armée s'y engage puis remonte vers York, prise auparavant par les Danois.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Page 320.

Scénario 15 : Le hors-la-loi des marais

L'histoire

Printemps 1071 : Voilà 2 ans que Hereward, un thegn local devenu hors-la-loi, s'oppose à la conquête normande en Est Anglie. Les marais à proximité d'Ely forment une défense naturelle que les Normands ne peuvent pas franchir. Des moines locaux leur indiquent un passage permettant d'atteindre le cœur de la rébellion.

Assemblage des cartes & positions de départ

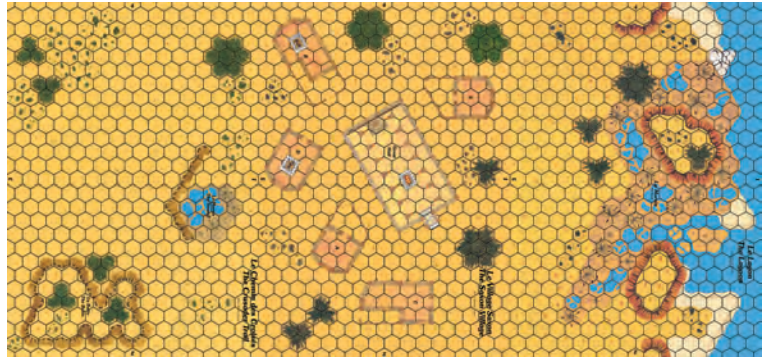
Assembler le terrain de jeu avec les cartes Le Village Saxon, Le Lagon (provenant du jeu *Guiscard*) et la carte Le Chemin des Croisés (disponible séparément).

Les Saxons sont déployés sur la carte Le Village Saxon.

Les Normands entrent au premier tour par le côté 3 de la carte Le Chemin des Croisés.

Les Normands jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands



Chevaliers -
Nck

Roussel
Geoffroy
Baudri
Gaucher
Mauger
Arnoul



Cav. moyenne
- Ncm

Bertrand
Charles
Raoul



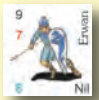
Cavalerie
légère - Ncl

Enguerrand
Rotrou
Giroix



Infanterie
moyenne - Nim

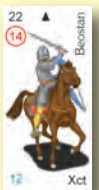
Ernault
Herluin
Gervais
Renouf



Infanterie
bretonne - Nil

Erwan
Gwendal
Malo

Les Saxons



Thegns à
cheval - Xct

Beostan
Guthwold
Ethelnoth



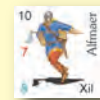
Earls - Xie

Aegelferth
Theoraed
(Hereward)



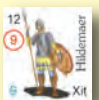
Thegns à pied
- Xct

Aescgar
Wulfram
Ceolferth



Ceorls - Xil

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar



Thegns - Xit

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward



Lanceurs de
javelot - Xij

Gondulf
Gherbod
Ethelmer



Archers - Xia

Aldbeorht
Ethelwold
Thurstin



Civils - Xic

Hygeric
Ordwulf
Leoflada

Règles spéciales

Capture : Si, au cours d'un combat, plusieurs Normands obtiennent un différentiel de combat de 60 (ou plus) contre Hereward qui n'est adjacent à aucun personnage de son camp, ce dernier peut être capturé. Pour savoir si Hereward demande grâce, on lance un dé :

> de 1 à 4, Hereward se rend ;

> de 5 à 10, Hereward continue courageusement le combat !

Quand Hereward se rend, on utilise la face "Blessé" de son pion. Il doit alors être escorté jusqu'à l'un des bords du tapis de jeu par deux hommes d'armes. L'escorte doit rester dans des cases adjacentes à celle du prisonnier tout le long du parcours (le prisonnier bouge avec ses gardiens).

Hereward peut tenter de s'échapper pendant sa phase de mouvement dans les circonstances suivantes :

> Si un membre de son escorte n'est plus dans une case adjacente à la sienne (par négligence ou encore parce qu'il a été tué ou obligé de reculer à la suite d'un tir ou d'un combat).

- > Si un membre de son escorte est attaqué par un personnage ami. Dans ce cas, au lieu de s'enfuir, Hereward peut se joindre à l'attaque comme dans un combat normal à plusieurs.
- > Si son escorte de 2 hommes est réduite à un seul à la suite d'un tir ou d'un combat, il peut essayer de s'échapper même si l'escorte restante est dans un hexagone adjacent.

Si Hereward n'était pas blessé avant d'être fait prisonnier, il peut retrouver son plein potentiel s'il reste un tour complet à côté d'un personnage mort pour lui prendre son arme.

Conditions de victoire

Les Normands veulent éradiquer ce foyer de rébellion et faire Hereward prisonnier pour le juger. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Saxons survivants :

- > Plus de 25 : Victoire saxonne décisive. Les Normands ont échoué une fois de plus à capturer Hereward, et cet épisode va encore renforcer sa légende.
- > De 18 à 25 : Victoire saxonne décisive. Les Saxons doivent abandonner le camp, mais ils n'auront pas de mal à trouver un autre refuge pour continuer la lutte.
- > De 9 à 17 : Victoire normande marginale. Ces hors-la-loi ne représentent plus de danger. On reviendra terminer le travail une autre fois.
- > 8 et moins, ou Hereward est tué : Victoire normande décisive. C'est est fini des outlaws des marais. L'ordre normand règne.
- > Victoire normande totale si Hereward est fait prisonnier. Son procès (et son exécution) serviront à rappeler à la populace ce qu'il en coûte de s'opposer au roi.

Épilogue

Malgré une résistance vigoureuse, les rebelles d'Ely furent vaincus et faits prisonniers. Guillaume relâcha une moitié d'entre eux, mutilés et aveugles, pour servir d'exemple. L'autre moitié fut jetée en prison. Quant à Hereward, il réussit à s'échapper, mais nul n'entendit plus parler de lui.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Page 328.

Scénario 16 : Les reliques de Peterborough

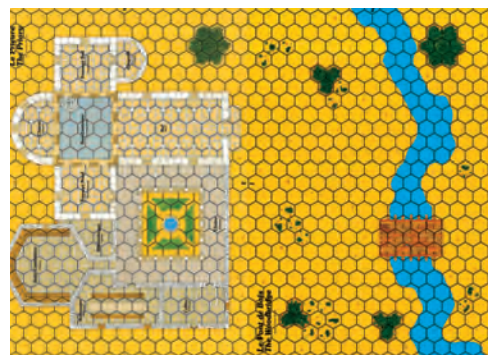
L'histoire

1070, le roi danois Sven Estridsen, envoie un contingent dans l'île d'Ely, sur la rivière Ouse. Les hommes du Nord y sont rejoints par Hereward, un thegn local en révolte contre les Normands. C'est de cette base que les alliés se lancent à l'attaque de l'abbaye de Peterborough. Pour Hereward, il s'agit de sauver les reliques de l'abbaye des mains des Normands.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Normands se placent en premiers librement sur les cartes Prieuré et Pont de Bois. Les reliques, symbolisées par un pion (on peut prendre un pion « butin » de **Guiscard**) sont placées sur la case « cœur ».

Les Anglo-Danois commencent la partie en entrant sur la carte Pont de Bois par le côté 3. La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Normands



Chevaliers lourds - Nck

Osmond
Boson
Maximin
Welf



Infanterie moyenne - Nim

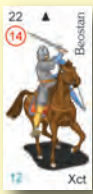






Jacques
Eustache
Renaud
Roland
Thibaut
Thomas
(Guiscard)



Archers - Nia

Philibert
Merlin
Alaric
(Guiscard)

Les Anglo-Danois

 22 Beostan Xct	Beostan (Hereward)	 10 Ceorls Xil	Guthstan Leofgar Wadelf Wulstan Ednoth Alfmaer Byrthtulf Herelac Aldgar	 8 Archers saxons Xia	Aldbeorh Ethewold	 7 Archers danois Dia	Kari Dreng Alfgeir
 21 Jarl Dcj	Arild	 15 Infanterie moyenne danoise Dim	Eskill Aear Vigrid	 7 Infanterie légère danoise Dil	Kjartan Borg Asgrim Hogni Hallbjorn Valtholf		

Règle spéciale

Capture des reliques : un personnage à pied doit rester adjacent au pion Reliques pendant un tour complet sans combattre pour en prendre possession. Il peut par la suite le transporter en restant toujours adjacent au pion. S'il est engagé dans un combat, il doit lâcher le butin et devra repasser un tour complet sans combattre pour le reprendre.

Conditions de victoire

Le camp qui contrôle les reliques à l'issue du dernier tour gagne la partie.

Option

Le saint dont les reliques sont l'enjeu du combat peut décider d'intervenir pour avantager un camp ou l'autre selon qu'il estime ou pas légitime qu'on l'arrache à l'abbaye.

Pour équilibrer le jeu en faveur de l'un des deux camps, il est donc possible de faire intervenir le saint pour modifier des résultats de combat impliquant le leader d'un camp (soit Osmond, soit Beostan). Cela fonctionne ainsi : si le résultat d'un combat ou d'un tir implique que le leader soit assommé, blessé, tué ou tombe de cheval, le résultat ne s'applique pas et l'adversaire doit relancer le dé avec un malus de + 1 (ce second jet de dé n'est pas annulable). Cette protection s'applique tant que le leader est vivant.

Épilogue

Les alliés s'emparent de l'abbaye. Les Danois repartent, repus de butin, laissant bien volontiers à Hereward ses chères reliques.

Sources

<https://boowiki.info/art/colombie-nobili/hereward-le-outlaw.html>

Scénario 17 : La poussée (Fulford - 20 septembre 1066)

L'histoire

Au début de la bataille de Fulford, les Earls Edwin and Morcar bousculent les Vikings alors qu'ils n'ont pas fini leur déploiement. Les troupes de Morcar s'élancent contre la partie la plus avancée de l'armée norvégienne, espérant la détruire avant l'arrivée d'Harald et de ses troupes d'élite. Les deux forces se heurtent sur le terrain marécageux qui borde de part et d'autre un gué sur la rivière Ouse. La partie se joue sur l'aile gauche norvégienne ; chaque protagoniste tentant de tourner le dispositif adverse.

Assemblage des cartes & positions de départ

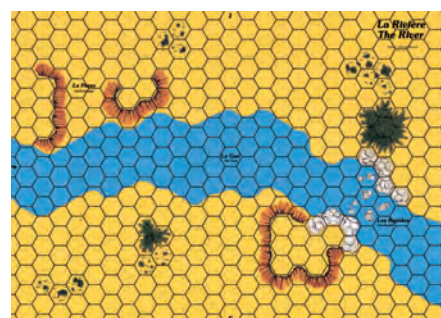
Le joueur norvégien se place en premier entre le bord 3 et la Rivière.

Le joueur saxon fait ensuite entrer ses troupes par le bord 1. Il joue toujours en premier.

La totalité du cours d'eau est considérée comme un gué (coût de déplacement = 2 ; aucune protection, - aux combats).

Tout le reste du terrain, hormis les arbres, les pierriers, les talus et les parties en hauteur, est considéré comme étant un marais.

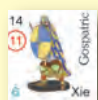
La partie se joue en 15 tours.





Les pions

Les Saxons



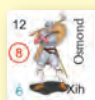
Earl - Xie

Gospatric



Thegns -
Xit & Xct

Ceolferth
Beostan
Ethelnoth
Aescgar
Guthwold
Ligulf
Tidcytel
Leodweard
Hildemaer



Huscarls - Xih

Grimnoth
Wihtbryth
Osmond



Infanterie
légère - Xil

Guthstan
Leofgar
Wadelf
Wulstan
Ednoth
Alfmaer
Byrthtulf
Herelac
Aldgar



Archers - Xia

Aldbeorth
Ethewold
Thurstin

Les Norvégiens



Jarl - Dcj

Geirolf
Arild



Infanterie
moyenne -
Dim

Eskill
Aevar
Vigrid
Halvard
Dana
Torgeir
Steinar
Bjolf
Soren
Ornulf
Skarp
Finn



Infanterie
légère - Dil

Kjartan
Borg
Asgrim
Hogni
Hallbjorn
Valtholf



Archers - Dia

Kari
Dreng
Alfgeir

Conditions de victoire

À l'issue des 15 tours on compte combien de pions norvégiens indemnes se trouvent entre le cours d'eau et le bord 1. Chacun d'entre eux rapporte un point au joueur norvégien. On compte combien de pions saxons indemnes se trouvent entre le cours d'eau et le bord 3. Chacun d'entre eux rapporte un point au joueur saxon.

> Entre zéro et 3 points en faveur de l'un des camps signifie une partie nulle. Aucun des deux camps n'est parvenu à déborder l'autre et la bataille se joue ailleurs.

> Entre 4 et 5 points en faveur d'un camp lui donne une victoire mineure.

> Au-delà de 5 points en faveur d'un camp, on considère qu'il va parvenir à tourner le dispositif adverse et donner ainsi à l'armée dont il fait partie une victoire absolue.

Épilogue

Aucun des deux murs de boucliers ne parvenant à faire céder l'autre, la bataille se décide ailleurs lorsque Harald, ayant mis en déroute les troupes d'Edwin, se rabat sur celles de Morcar et l'oblige lui aussi à se replier.



Les scénarios de campagne

Ces quatre scénarios assez simples ont pour but de générer des affrontements qui sont résolus sur des cartes tactiques. La gestion des différents pions et villages se fait sur des fiches de jeu de campagne. Les valeurs de ressources des villages ont été créées à partir des données contenues dans le *Domesday Book*. Ces fiches peuvent facilement être utilisées pour créer vos propres scénarios en vous fournissant un environnement historique réaliste.

Pour les batailles tactiques, il est conseillé de se munir de plusieurs cartes additionnelles, ainsi que des pions Saxons et Vikings disponibles séparément. On peut utiliser les pions Normands de *Guiscard* également.

Scénario de campagne 1: Ouvrir la route de Londres

L'histoire

Fin octobre 1066 : L'armée de Guillaume se repose au camp d'Hastings après sa victoire. Guillaume s'impatiente, car les dignitaires saxons qui devaient faire leur soumission ne viennent pas. Il ne sait pas quel accueil il trouvera sur sa route vers Londres et préfère envoyer des détachements pour reconnaître le terrain et punir les villageois qui n'auraient pas encore compris qui est leur nouveau maître.

Carte de campagne

On utilise la carte Kent 1066.

La campagne est conçue pour 2 joueurs.

La partie se joue en 15 jours.

Les Normands jouent les premiers.



Pions et positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Normands	NC1	Welf et ses cavaliers à Hastings	8			6	6
	NC2	Osmond et ses cavaliers à Hastings	7			5	5
	NC3	Maximin et ses cavaliers à Hastings	9			6	7
	N1	Groupe de combat, à Hastings	22			4	
	N2	Groupe de combat, à Hastings	18			5	
	N3	Groupe de combat, à Hastings	21			4	
Saxons	X1	Aescgar et son groupe de combat à moins de 2 cases d'Hollingbourne (Centre)	18		1	3	2
	X2	Aegelferth et son groupe de combat à moins de 2 cases de Herstmonceux (Sud)	24		2	6	1
	X3	Guthwold et son groupe de combat à moins de 2 cases de Romney (Sud)	16		2	5	1
	X4	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Ewhurst (Sud)	12		1	4	
	X5	Groupe de combat à moins de 2 cases de Boughton (Centre)	10		1	4	
	X6	Groupe de combat à moins de 2 cases de Hadlow (Ouest)	9		2	3	
Convois	C1	1 convoi dans Ewhurst (Sud), faisant la navette avec Newington (Centre Nord)	4	4			
	C2	1 convoi dans Hadlow (Ouest), faisant la navette avec Aldington (Sud-Est)	5	5			
	C3	1 convoi dans Romney (Sud), faisant la navette avec Canterbury (Est)	4	3			

Conditions de victoire

Les Normands doivent soumettre le plus grand nombre de villages avant la fin des 15 tours. Un village est considéré comme soumis si sa loyauté est supérieure à 5 ou si toutes ses ressources ont été pillées. À l'issue des 15 tours, on compte le nombre de villages soumis :

- > 20 et plus : Victoire normande décisive. Les Saxons ne peuvent pas résister à la poussée normande. La prise de Londres ne sera qu'une formalité.
- > De 15 à 19 : Victoire normande marginale. Malgré la mort de leur roi, ces Saxons semblent coriaces. Il va falloir redoubler

de prudence (ou de violence) pour qu'ils reconnaissent leur nouveau roi.

> De 10 à 14 : Victoire saxonne marginale. La résistance saxonne est beaucoup plus forte qu'attendue. L'armée devra avancer prudemment.

> 9 et moins : Victoire saxonne décisive. La marche sur Londres promet d'être longue et semée d'embûches. Un couronnement à Noël paraît impossible.

Scénario de campagne 2 : L'escadron perdu

L'histoire

Début novembre 1066 : Guillaume vient de recevoir la soumission de Canterbury. La prochaine étape est Londres, mais il a besoin d'envoyer des détachements dans toutes les directions pour reconnaître le terrain, ramasser des provisions et mettre hors d'état de nuire tout Saxon ayant des velléités de révolte. Un premier groupe mené par Boson et envoyé il y a deux jours en direction de Farleigh n'est pas rentré. Geoffroy est envoyé à son tour pour retrouver la trace du groupe perdu.

Carte de campagne

On utilise la carte Kent 1066.

La campagne est conçue pour 2 joueurs.

La partie se joue en 15 jours.

Les Normands jouent les premiers.



Pions et positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Normands	N1	Geoffroy et son groupe, à Canterbury	18			8	5
	N2	Groupe de combat de Boson	12			5	4
	N3	Groupe de combat à moins de 1 case de Romney (Sud)	11			3	
	N4	Groupe de combat à moins de 1 case de Boughton (Centre)	13			5	
	NC1	Eudes et son groupe de cavaliers à moins de 1 case de Faversham (Nord-Ouest)	9			4	6
	NC2	Groupe de cavaliers à moins de 1 case de Ewhurst (Sud)	7			3	
Saxons	X1	Theoraed et son groupe de combat à moins de 1 case d'Hollingbourne (Centre)	14		2	4	1
	X2	Beostan et son groupe de combat à moins de 2 cases de Newington (Centre)	12		1	3	2
	X3	Wulfram et son groupe de combat à moins de 2 cases de Dartford (Nord-Ouest)	16		2	5	2
	X4	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Otford (Nord-Ouest)	8		1	2	
	X5	Groupe de combat à moins de 2 cases de Rochester (Nord-Ouest)	9		2	4	
	X6	Groupe de combat à moins de 2 cases de Farleigh (Nord-Ouest)	10		1	3	
Convois	C1	1 convoi dans Udimore (Centre Sud), faisant la navette avec Newington (Centre Nord)	5	4			
	C2	1 convoi dans Dantford (Nord-Ouest), faisant la navette avec Faversham (Centre Nord)	4	2			
	C3	Un convoi dans Ewhurst (Sud), faisant la navette avec Hollingbourne (Centre)	4	3			

Règles spéciales

Le groupe de combat égaré : Lancer 1D10 pour toute case à l'ouest d'une ligne Newington/Udimore traversée par Geoffroy ou tout groupe contenant des soldats ayant quitté Canterbury avec lui. Le groupe de Boson est retrouvé sur un résultat de 0. Des informations sur le passage du groupe peuvent être obtenues dans les villages à l'ouest de la ligne Newington/Udimore : Ajouter +1 au résultat du dé pour tout village traversé. Dès que le groupe est retrouvé, Boson doit rejoindre le groupe de Geoffroy, puis rentrer à Canterbury.

Conditions de victoire

- > Si Boson n'a pas été retrouvé à l'issue des 15 tours, c'est une victoire saxonne : À cette heure, le cadavre de Boson doit être la proie des charognards.
- > Si Boson a été retrouvé à l'issue des 15 tours mais n'est pas rentré à Canterbury, c'est une victoire saxonne marginale : Le retard pris par Guillaume sera mis à profit par Edgar Æthling pour fortifier Londres.
- > Si Boson et Geoffroy sont rentrés à Canterbury, c'est une victoire normande. Elle est marginale si leur groupe compte moins de 20 soldats (y compris eux). La victoire est totale s'il y a 20 soldats et plus.

Scénario de campagne 3 : La motte d'Aldbrough doit être secourue

L'histoire

Septembre 1069 : Les Saxons du Yorkshire se sont révoltés contre l'autorité du Roi Guillaume. Après avoir massacré la garnison de York, ils attaquent d'autres symboles du pouvoir normand. Près de la rivière Tees, une motte castrale construite il y a peu de temps est assiégée. Les défenseurs ont réussi à faire porter un message d'aide à une autre garnison située à quelques lieues de là. Le seigneur normand demande à Welf, un jeune chevalier fraîchement débarqué de Normandie, de prendre la tête d'une troupe de secours. La tâche promet d'être difficile, car toute la région grouille de rebelles.

Carte de campagne

On utilise la carte Yorkshire 1069.
La campagne est conçue pour 2 joueurs.
La partie se joue en 15 jours.
Les Normands jouent les premiers.



Pions et positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Mottes		La motte assiégée est placée au sud est d'Aldbrough (Nord-Ouest)	10	3			
		La motte d'où part Welf est au sud du village de Kirby (Sud-Est)	10	5			
Normands	N1	Welf et son groupe de combat	24			10	5
	N2	Geoffroy et son groupe de combat à moins de 2 cases de Plompton (Sud-Ouest)	17			7	3
	N3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Stainton (Centre)	12			4	
	NC1	Osmond et son groupe de cavaliers à moins de 2 cases de Marton (in the Forest) (Centre)	10			5	4
	NC2	Groupe de combat à moins de 2 cases de Tadcaster (Sud)	9			2	
Saxons	X1	Gospatric et son groupe de combat à moins de 2 cases d'Aldbrough (Nord-Ouest)	22		2	6	4
	X2	Groupe de combat à 1 case d'Aldbrough (Nord-Ouest)	18		1	8	
	X3	Ethelnorth et son groupe de combat à moins de 2 cases de Bedale (Ouest)	19		2	4	3
	X4	Groupe de combat à moins de 2 cases de Bedale (Ouest)	15		1	6	
	X5	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Overton (Sud-Est)	8		2	3	

Mercenaires	M1	Groupe de combat à moins de 2 cases de Skirpenbeck (Sud Est)	9	6
	M2	Groupe de combat à moins de 2 cases de Sutton (Centre Ouest)	6	4
	M3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Marton (in Cleveland) (Nord Est)	12	5
Convois	C1	1 convoi dans Ripon Abbey (Centre Ouest), faisant la navette avec Rievaulx Abbey (Centre Est)	4	3
	C2	1 convoi dans Acomb (Sud), faisant la navette avec Marton in Cleveland (Nord Est)	3	3
	C3	1 convoi dans Kirby (Est), faisant la navette avec Ainderby (Ouest)	5	5

Conditions de victoire

Welf doit faire lever le siège de la motte par tous les moyens : Assaut, ou même par la négociation s'il parvient à ramener les groupes rebelles assiégeant la motte dans la mouvance du Roi. Il faut pour cela que chaque commandant ou groupe saxon ait un niveau de loyauté supérieur ou égal à 4.

Scénario de campagne 4 : Stopper les incursions

L'histoire

Automne 1069 : Guillaume Malet, châtelain de York, est informé que des pillards danois et des bandes d'Écossais ravagent le nord de ses terres. Ses troupes sont peu nombreuses et la population saxonne est encore réticente à l'idée de collaborer avec les Normands. Il décide pourtant d'agir vite en envoyant des groupes vers les points les plus exposés du territoire. Si les Écossais et les Danois s'allient, alors que les Saxons les soutiennent, c'en est fait de l'autorité de Guillaume dans cette partie de l'Angleterre.

Carte de campagne

On utilise la carte Yorkshire 1069.

S'il y a 2 joueurs, le premier prend les Normands et les Saxons loyaux, alors que le second prend les Écossais et les Danois. Il jouera aussi les Saxons qui se rebellent.

S'il y a 3 joueurs, le second prend les Écossais et le troisième les Danois (ainsi que les Saxons qui se rallient à l'un ou à l'autre).

La partie se joue en 15 jours.

Les Normands jouent les premiers.



Pions et positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Mottes		Dans la case de forêt au Nord-Est de York	10	8			
		Dans la case au sud de Marton in Cleveland (Nord)	10	4			
Normands	N1	Maximin et un groupe de combat à moins de 2 cases de York (Sud-Est)	24			4	6
	N2	Boson et un groupe de combat à moins de 2 cases de Tadcaster (Sud)	19			5	3
	N3	Osmond et un groupe de combat à moins de 2 cases de Sinnington (Est)	26			10	2
	N4	Groupe de combat à moins de 2 cases de Hunsingore (Sud-Ouest)	18			10	
	NC1	Eudes et un groupe de cavalerie à moins de 2 cases de Sutton (Ouest)	13			5	2
	NC2	Welf et un groupe de cavalerie à moins de 2 cases de Clifton (Sud-Est)	9			4	3

Saxons	X1	Ethelnoth et un groupe de combat à 1 case de Catterick (Nord-Ouest)	18	3	8	3
	X2	Guthwold et un groupe de combat à moins de 2 cases de Low Hutton (Sud-Est)	16	4	4	2
Écossais	S1	Eanruig et un groupe de combat à 2 cases au nord de Plompton (Ouest)	18		3	3
	S2	Groupe de combat à moins de 2 cases de Bedale (Ouest)	12		2	
	SC1	Angus et un groupe de cavalerie à 1 case d'Aldbrough (Nord-Ouest)	6		2	4
	SC2	Malcolm et un groupe de cavalerie à 2 cases d'Aldbrough, au nord de la Tees (Nord-Ouest)	6		2	2
Danois	V1	Arild et un groupe de combat à 1 case de Skelton (Nord)	15		0	4
	V2	Geirolf et un groupe de combat à 4 cases au nord de Sinnington (Est)	20		0	3
Convois	C1	1 convoi dans Aldbrough (Nord-Ouest), faisant la navette avec Marton in Cleveland (Nord-Est)	4	3		
	C2	1 convoi dans Stainton (Centre), faisant la navette avec Overton (Sud)	5	5		
	C3	1 convoi dans Scrayingham (Sud-Est), faisant la navette avec Bedale (Nord-Ouest)	3	3		

Règles spéciales

Les Écossais et les Danois peuvent essayer de rallier des groupes de combat saxon ou des villages en utilisant les règles de loyauté, mais en inversant les résultats (une révolte signifie un ralliement aux Écossais ou Danois). Les modificateurs de résultat sont aussi inversés : par exemple, Angus (prestige de 4) devra ajouter (et non pas retrancher) 1 au résultat du test de loyauté.

Conditions de victoire

Les Normands doivent empêcher les Saxons de se rallier aux envahisseurs (et repousser Écossais et Danois hors de la carte loyauté de chaque groupe et commandant saxon au moins égal à 4).

Table d'achats

Cette table vous permet de concevoir vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire Excel sur www.cryhavocfan.org vous aidera à calculer rapidement le coût total de votre armée.

Coût de base d'un personnage	
Cavalier avec cotte de mailles	ATT + DEF
Cavalier léger	ATT + DEF
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + ½ DEF ⁽¹⁾
Lanceur de javelot	2 ATT
Arbalétrier	3 ATT + DEF
Archer	2 ATT + DEF
Frondeur	3 ATT + DEF
Clergé, Paysan, Civils	ATT

⁽¹⁾ Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

Animaux, matériel et ravitaillement	
Cheval de monte équipé	12
Cheval de bât	8
Âne de bât	6
Équipements de siège	
Échelle de siège	10
Fascines	1

N.B. : ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense.



v.2.0
Imprimé en France
pour HISTORIC'ONE Editions
www.historicone.com



Diex Aie 2

La conquête normande de l'Angleterre au XI^e siècle



Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI