

Diex Aie



HISTOIRE & SCÉNARIOS

Histoire

La conquête normande de l'Angleterre - 1066-1086

1 - Les jours suivant Hastings

1.1 - Le soir de la bataille

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, 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.

1.2 - 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, 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 Mantes.

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

Sources en ligne

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

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

<http://www.essentialnormanconquest.com>

Open Domesday - <http://domesdaymap.co.uk/>

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'Église, 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 farouches 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'écailles 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 différerait 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 noués 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 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 cote 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 cote 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 affuté.

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 juste-au-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 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.

5.5 - Les bêtes de bât



Diex Aie propose deux types d'animaux de bât : les chevaux et les ânes. 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 grand hall saxon

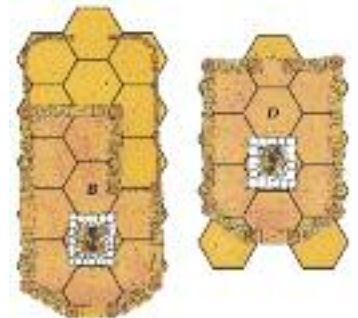
Cette forme à découper représente un grand bâtiment de bois et de torchis que les Saxons utilisaient comme une salle de réception et de banquet. Le trône du seigneur, earl ou thegn, siège au fond de la salle alors qu'un grand foyer au milieu de la pièce sert tout à la fois au chauffage et à la cuisson des mets.

6.1.5 - Les mesures saxonnes

Ces formes à découper représentent cinq maisons en torchis avec des cours, des foyers et des fenêtres. Elles peuvent être assemblées de différentes manières sur les cartes Le Pont de Bois ou Le Fossé pour former un village saxon.

6.1.6 - 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 l'échoppe de Cry Havoc Fan pour créer d'autres combinaisons.



Les scénarios

Nous vous proposons 13 scénarios de difficulté croissante vous permettant de vous familiariser avec les règles de *Dieu Aie*. Les 3 derniers scénarios font appel à des éléments de jeu disponibles dans le commerce, notamment le jeu *Guiscard*, les cartes Le Tertre, Le Chemin des Croisés, La Rivière, La Colline et les pions Vikings et Saxons.

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.

Table des matières

Scénarios de tactiques

Scénario 1 : La Malefosse	9
Scénario 2 : Retour au camp d'Hastings	10
Scénario 3 : Le pont de Londres	11
Scénario 4 : Embuscade écossaise	12
Scénario 5 : Un pont trop près	14
Scénario 6 : Votre roi ne vous protège pas !	15
Scénario 7 : La colonne de la mort	16
Scénario 8 : Maudits gallois !	18
Scénario 9 : Le siège d'York	19
Scénario 10 : Révolte populaire	21
Scénario 11 : Forcer le gué	22
Scénario 12 : Le hors-la-loi des marais	24
Scénario 13 : Ils fuient !	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	33
-----------------------	-----------



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

Roussel
Geoffroy
Baudri
Gaucher
Mauger
Arnoul



Cavalerie
moyenne

Bertrand
Charles
Raoul



Cavalerie
légère

Enguerrand
Rotrou
Giroix



Infanterie
bretonne

Erwan
Gwendal
Malo



Infanterie
moyenne

Bouchard
Orderic
Ernault

Les Saxons



Huscarls

Eadmer
Osferth
Frithweald
Osmond
Grimnoth
Wihtbryth



Thegns
à pied

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar
Wulfram
Ceolfferth



Thegns

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward



Ceorls

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar



Lanceurs de
javelot

Gondulf
Gherbod
Ethelmer

Conditions de victoire

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

- > 15 et plus : Victoire normande éclatante - Il n'y a plus de résistance saxonne et la route de Londres est ouverte.
- > Entre 11 et 14 : Victoire normande marginale - Les Saxons n'ont pas rendu les armes et les prochaines étapes seront plus difficiles qu'attendu.
- > Entre 6 et 10 : Victoire saxonne marginale - Harold est vengé, mais il en faudra plus pour repousser définitivement ces envahisseurs.
- > Moins de 6 : 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.

Epilogue

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 10 tours.



Les pions

Les Normands						
	Roussel Geoffroy Mauger		Bertrand Charles		Enguerrand Rotrou	2 chevaux
Chevaliers		Cavalerie moyenne		Cavalerie légère	Chevaux de bât	
	Asselin		Erwan Gwendal		Yves	4 ânes
Arbalétriers		Infanterie bretonne		Écuyer	Ânes de bât	
Les Saxons						
	Aegelferth		Guthwold Ethelnoth Aescgar		Hildmaer Ethelric Tidcytel Athelstan Ligulf Leodward	Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf
Earls		Thegns à pied		Thegns	Ceorls	
	Gondulf Gherbod		Aldbeorth Ethelwold			
Lanceurs de javelot		Archers				

Règles spéciales

Animaux de bât : Ils sont attachés par une corde à la queue leu leu. 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 :

- > 4 ou 5 animaux sortis de la carte : Victoire normande marginale. L'armée aura quelque chose à manger ce soir.
- > 2 ou 3 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 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 citadins 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.

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



Roussel
Geoffroy
Baudri
Gaucher
Mauger
Arnoul

Chevaliers



Bertrand
Charles
Raoul

Cavalerie
moyenne



Enguerrand
Rotrou
Giroix

Cavalerie
légère

Les Saxons



Gospatric
Theoraed

Earls



Beostan
Aescgar
Wulfram
Ceolfert

Thegns
à pied



Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward

Thegns



Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar

Ceorls



Lanceurs de
javelot



Aldbeorth
Ethelwold
Thurstin

Archers

Conditions de victoire

A 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.

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 4 : 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	Thierry	 Chevaliers	Gaucher Mauger Arnoul
 Cavalerie moyenne	Bertrand Charles	 Cavalerie légère	Enguerrand Rotrou
 Arbalétriers	Asselin Gérold	 Archers	Fulbert Hamon
 Infanterie moyenne	Bouchar Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf	 Infanterie bretonne	Erwan Gwendal Malo

Les Normands



Écuyer

Yves



Chevaux de bât

2 chevaux



Ânes de bât

4 ânes

Les Saxons



Thegns

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar

Les Écossais



Cavalerie moyenne

Eanruig
Malcolm
Angus



Cavalerie légère

Urquhart
Aedan
Lulach



Infanterie moyenne

Conan
Aluinn
Harailt



Infanterie légère

Tyree
Lachlan
Duncan



Lanceurs de javelot

Ailbeart
Eachann
Ruairidh



Frondeurs

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 5 : 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.

Le Pont de Bois et Le Fossé.

Les Normands entrent par le côté 2 de la carte Le Fossé.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Normands



Eudes
Thierry

Nobles



Gaucher
Mauger
Arnoul

Chevaliers



Charles
Raoul

Cavalerie
moyenne



Enguerrand

Cavalerie
légère



Orderic
Ernault
Gervais
Renouf

Infanterie
moyenne



Erwan
Gwendal
Malo

Infanterie
bretonne



Hamon
Vital

Archers

Les Saxons



Aegelferth
Gospatric

Earls



Beostan
Guthwold
Wulfram
Ceolferth

Thegns
à cheval



Hildmaer
Ethelric
Ligulf
Leodward

Thegns



Alfmaer
Wulfstan
Ednoth
Leofgar
Aldgar

Ceoris



Gherbod
Ethelmer

Lanceurs de
javelot



Ethelwold
Thurstin

Archers



Hygeric
Ordwulf

Civils

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 6 : 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 le 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

Placez le Grand Hall ainsi que les maisons A, B, C et D sur la carte Le Pont de Bois comme montré ci-contre.

Les Saxons sont déployés sur la carte Le Pont de Bois.

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



Gaucher
Mauger

Chevaliers



Bertrand
Charles
Raoul

Cavalerie
moyenne



Enguerrand
Rotrou
Giroix

Cavalerie
légère



Infanterie
moyenne

Bouchard
Orderic
Ernault
Herluin
Gervais
Renouf



Erwan
Gwendal
Malo

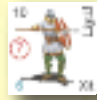
Infanterie
bretonne

Les Saxons



Thegns à pied

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Wulfram



Thegns

Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward



Ceoris

Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf



Lanceurs de javelot

Gondulf
Gherbod
Ethelmer



Archers

Aldbeorth
Ethelwold
Thurstin



Civils

Hygeric
Ordwulf
Leofleda



Noble

Edric

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 7 : 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

Placez le Grand Hall et les maisons C & E entre la rivière et le premier talus comme indiqué ci-contre. Placez les maisons A, B et D à gauche de la rivière.













Les Saxons se déploient sur la carte Le Pont de Bois et à l'ouest du talus de gauche.

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							
	Roussel Geoffroy Baudri Gaucher Mauger Arnoul		Bertrand Charles Raoul		Bouchard Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf		Asselin Gérolde Vougrin
Chevaliers		Cavalerie moyenne		Infanterie moyenne		Arbalétriers	
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		Thegns		Earls		Ceorls	
	Gondulf Gherbod Ethelmer		Aldbeorth Ethelwold Thurstin		Hygeric Ordwulf Leoflada		Edric
Lanceurs de javelot		Archers		Civils		Noble	

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'envahisseur.

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.

Scénario 8 : 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			
	Geoffroy Baudri Gaucher Mauger		Orderic Ernault Herluin Gervais
			Fulbert Hamon Vital
Chevaliers à pied		Infanterie moyenne	Archers
Les Saxons			
	Gospatric (Eadric)		Beostan Guthwold Ethelnoth Aescgar
	Aldbeorth Ethelwold Thurstin		
Earl		Thegns à pied	Thegns
Archers			
			Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef
			Ceorls
Les Gallois (Les Écossais)			
	Eanruig Malcolm Angus		Conan Aluinn Harailt
	Alec Munro Raghnall		
Cavalerie moyenne à pied		Infanterie moyenne	Infanterie légère
Frondeurs			
			Tyree Lachlan Duncan
			Ailbeart Eachann Ruairidh
			Lanceurs de javelot
Divers			
	6 fascines		4 échelles
Fascines		Echelles	

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 9 : 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	Eudes	 Chevaliers	Roussel Geoffroy Baudri Gaucher Mauger Arnoul
 Cavalerie moyenne	Bertrand Charles Raoul	 Cavalerie légère	Enguerrand Rotrou Giroix
 Infanterie moyenne	Bouchard Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf	 Infanterie bretonne	Erwan Gwendal Malo
 Arbalétriers	Asselin Gérolde Vougrin	 Archers	Fulbert Hamon Vital

Les Saxons



Thegn
à cheval

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar
Wulfram
Ceolfert



Earls

Aegelferth
Gospatric
Theoraed



Thegn

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward



Ceorls

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar



Lanceurs de
javelot

Gondulf
Gherbod
Ethelmer



Archers

Aldbeorth
Ethelwold
Thurstin

Les Écossais



Cavalerie
moyenne

Eanruig
Malcolm
Angus



Cavalerie
légère

Urquhart
Aedan
Lulach



Infanterie
moyenne

Conan
Aluinn
Harailt



Infanterie
légère

Tyree
Lachlan
Duncan



Lanceurs de
javelot

Ailbeart
Eachann
Ruairidh



Frondeurs

Alec
Munro
Raghnall

Divers



Fascines

8 fascines



Echelles

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 10 : 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. A Exeter, les bourgeois ont neutralisé eux-mêmes les assaillants, craignant de perdre leurs franchises dans l'affrontement. A 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

	Eudes		Roussel Geoffroy Baudri Gaucher		Bertrand Charles		Bouchard Orderic Ernault Herluin Gervais Renouf
Noble à pied		Chevaliers à pied		Cavalerie moyenne à pied		Infanterie moyenne	
	Asselin Gérod		Fulbert Hamon Vital		Erwan Gwendal Malo		
Arbalétriers		Archers		Infanterie bretonne			

Les Saxons

	Beostan Guthwold Ethelnoth Aescgar Wulfram Ceolferth		Aegelferth Gospatric Theoraed		Eadmer Osferth Frithweald Osmond Grimnoth Wihtrbryth		Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf Aldgar
Thegns		Earls		Huscarls		Ceorls	
	Hildmaer Ethelric Tidcytel Athelstan Ligulf Leodward		Gondulf Gherbod Ethelmer		Aldbeorh Ethelwold Thurstin		
Thegns		Lanceurs de javelot		Archers			

Les Écossais



Eanruig
Malcolm
Angus

Cavalerie
moyenne



Lanceurs de
javelot



Urquhart
Aedan
Lulach

Cavalerie
légère



Frondeurs



Infanterie
moyenne

Conan
Aluinn
Harailt



Infanterie
légère

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 Montbray, qui accourut de Londres et leva des troupes dans les villes qu'il traversa.

Sources

Guillaume le Conquérant – Paul Zumthor – Page 319.

Scénario 11 : 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 Normands

	Eudes (Lisois)		Geoffroy Baudri Gaucher Mauger Arnoul		Charles Raoul		Enguerrand Rotrou Giroix
Noble		Chevaliers		Cavalerie moyenne		Cavalerie légère	
	Orderic Ernault Herluin		Erwan Gwendal Malo		Gérolde		Fulbert Hamon
Infanterie moyenne		Infanterie bretonne		Arbalétriers		Archers	
Les Saxons							
	Beostan Guthwold Ethelnoth Aescgar Wulfram Ceolferth		Theoraed		Hildmaer Ethelric Tidcytel Athelstan Ligulf Leodward		Alfmaer Guthstan Wulfstan Waldef Ednoth Herelac Leofgar Byrhtulf Aldgar
Thegns		Earl		Thegns à pied		Ceorls	
	Aegelferth Gospatric Theoraed		Aldbeorth Ethelwold Thurstin				
Lanceurs de javelot		Archers					

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 12 : 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 la carte Le Lagon (provenant du jeu *Guiscard*) et la carte Le Chemin des Croisés (disponible séparément).

Placez les maisons saxonnes A, C et D comme indiqué sur la carte Le Lagon.

Les Saxons sont déployés sur la carte Le Lagon.

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

Roussel
Geoffroy
Baudri
Gaucher
Mauger
Arnoul



Cavalerie moyenne

Bertrand
Charles
Raoul



Cavalerie légère

Enguerrand
Rotrou
Giroix



Infanterie moyenne

Ernault
Herluin
Gervais
Renouf



Infanterie bretonne

Erwan
Gwendal
Malo

Les Saxons



Thegns

Beostan
Guthwold
Ethelnoth



Earis

Aegelferth
Theoraed
(Hereward)



Thegns à pied

Aescgar
Wulfram
Ceolferth



Ceoris

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar



Thegns

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodward



Lanceurs de javelot

Gondulf
Gherbod
Ethelmer



Archers

Aldbeorth
Ethelwold
Thurstin



Civils

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 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.

Epilogue

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 13 : Ils fuient !

L'histoire

Hastings, 16 octobre 1066 – Au milieu de la bataille, l'aile gauche de Guillaume cède et se replie en désordre. Un groupe de Saxons s'est laissé emporter par son impétuosité et a quitté le mur de boucliers. Malgré les ordres, ils se lancent à la poursuite d'un groupe de chevaliers normands en fuite. Le piège se referme : isolés au milieu de la pente, ils voient les fuyards se retourner contre eux, et des groupes de Normands converger vers eux.

Assemblage des cartes & positions de départ

Assembler le terrain de jeu avec les cartes Le Tertre, La Colline, Le Chemin des Croisés et La Prairie (toutes disponibles séparément).

Les ceorls et thegns saxons (**Diex Aie**) sont déployés sur la moitié inférieure de la carte Le Tertre, les huscarls et earls (**Diex Aie**) occupant la ligne de crête de la même carte.

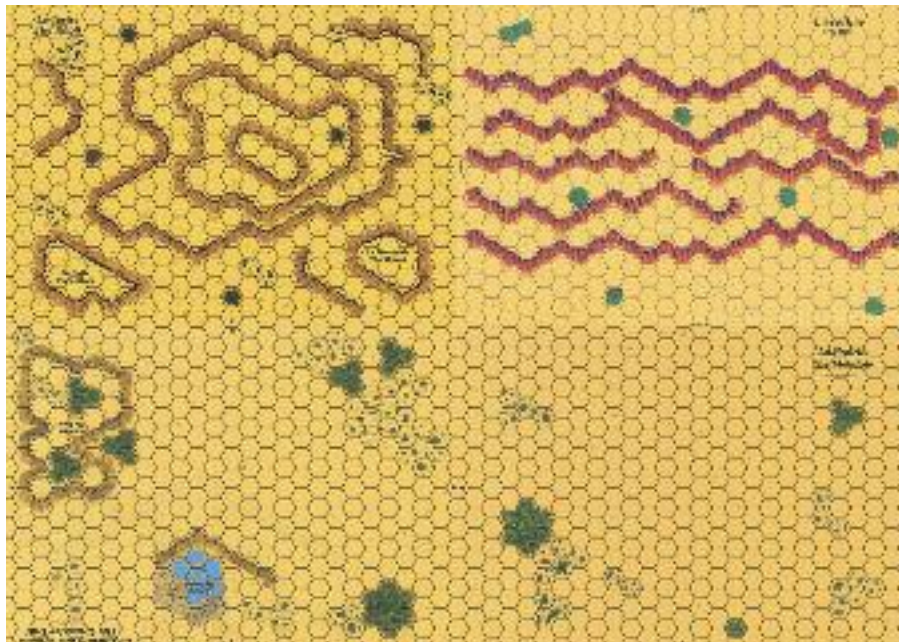
Les autres Saxons (Port Fortifié) sont déployés sur la moitié supérieure de la carte La Colline.

Les Normands (**Diex Aie**) sont placés sur la moitié gauche de la carte Le Chemin des Croisés, en faisant face au sud (ils fuient).

Les autres Normands (**Guiscard**) sont déployés sur la carte La Prairie.

La partie se joue en 15 tours.

Les Normands jouent les premiers.



Les pions

Les Normands (**Diex Aie**)



Eudes

Nobles



Roussel
Baudri
Gaucher

Chevaliers



Bertrand
Charles
Raoul

Cavalerie
moyenne



Infanterie
moyenne

Bouchard
Orderic
Ernault
Herluin
Gervais
Renouf



Erwan
Gwendal
Malo

Infanterie
bretonne

Les Normands (**Guiscard**)



Robert
Roger

Comtes



Arthur
Tancrede
Onfroy
Sarlon
Rainulf
Drogon

Chevaliers



Infanterie
normande

Gauvin
Romaric
Nizier
Angilbert
Etienne
Pierrick



Infanterie
française

Jacques
Eustache
Roland
Thibaut
Thomas



Philibert
Alphonse
Merlin
Sigismond
Alaric
Olivier

Archers



Gontrand
Audomar
Landry

Javelots

Les Saxons (Diex Aie)



**Thegns
à pied**

Beostan
Guthwold
Ethelnoth
Aescgar
Wulfram
Ceolferth



Thegns

Hildmaer
Ethelric
Tidcytel
Athelstan
Ligulf
Leodweard



Huscarls

Eadmer
Osferth
Frithweald
Osmond
Grimnoth
Wihtrbryth



Ceorls

Alfmaer
Guthstan
Wulfstan
Waldef
Ednoth
Herelac
Leofgar
Byrhtulf
Aldgar



Earls

Aegelferth
Gospatric
Theoraed



**Lanceurs de
javelot**

Gondulf
Gherbod
Ethelmer

Les Saxons (Port Fortifié)



Earls

Godwyn
(Harold)



Huscarls

Ansketil
Hereward
Ealdred
Leofwinc



Sergents

Eadwulf
Gontard
Ralph



Thegns

Aelfwig
Egbert
Edgar
Aethelric



Nobles

Eudes
Wildur
Herfast



Miliciens

Romuald
Salomon
Wulfnoth
Ceordred
Ingulf
Siward
Eomer
Kevin
Wilder
Grufydd
Malcolm
Oswulf



Ceorls

Waltheof
Morcar
Gyrth
Regenbald
Stigand

Conditions de victoire

Pour vaincre Harold, les Normands doivent affaiblir les rangs des Saxons, mais si le roi vient à mourir, la bataille sera gagnée car ses troupes démoralisées fuiront. Si à l'issue des 15 tours, Harold n'est pas mort, comptez le nombre de Saxons survivants :

- > 53 et plus : Victoire saxonne décisive. Les Saxons ont réussi à desserrer l'étau normand et avec la nuit qui va tomber bientôt, le combat devra cesser. Les renforts qui arriveront dans la nuit nous donneront la victoire demain.
- > De 35 à 52 : Victoire saxonne marginale. Malgré les pertes, les Normands n'ont pas réussi à casser la cohésion du mur de boucliers. Avec l'aide de Dieu, la victoire est encore possible.
- > De 18 à 34 : Victoire normande marginale. Préméditée ou non, cette fuite simulée a réussi à briser la cohésion des Saxons. Essayons encore et encore, et la victoire devrait être en vue.
- > 17 et moins : Victoire normande décisive. Les Saxons ont subi tellement de pertes que le prochain assaut sur le mur de boucliers sera le bon.

Épilogue

Y a-t'il encore quelqu'un qui ne sait pas ?

Sources

Trop nombreuses pour être mentionnées ici !

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	Gaucher et ses cavaliers à Hastings	8			6	6
	NC2	Geoffroy et ses cavaliers à Hastings	7			5	5
	NC3	Roussel 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 Arnoul 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 d'Arnoul	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 d'Arnoul 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, Arnoul doit rejoindre le groupe de Geoffroy, puis rentrer à Canterbury.

Conditions de victoire

> Si Arnoul n'a pas été retrouvé à l'issue des 15 tours, c'est une victoire saxonne : A cette heure, le cadavre d'Arnoul doit être la proie des charognards.

> Si Arnoul 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 Arnoul 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 Baudri, 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 Baudri est au sud du village de Kirby (Sud-Est)	10	5			
Normands	N1	Baudri 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	Gaucher 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	
	M2	Groupe de combat à moins de 2 cases de Sutton (Centre Ouest)	6	
	M3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Marton (in Cleveland) (Nord Est)	12	
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

Baudri 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.

Scénario de campagne 4 : Stopper les incursions

L'histoire

Automne 1069 : Guillaume Malet, châtelain de York, est informé que des pillards vikings 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 Vikings 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 Vikings. Il jouera aussi les Saxons qui se rebellent.

S'il y a 3 joueurs, le second prend les Écossais et le troisième les Vikings (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	Gaucher et un groupe de combat à moins de 2 cases de York (Sud-Est)	24			4	6
	N2	Roussel et un groupe de combat à moins de 2 cases de Tadcaster (Sud)	19			5	3
	N3	Arnoul 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	Baudri 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
Vikings	V1	Harald et un groupe de combat à 1 case de Skelton (Nord)	15		0	4
	V2	Rolfr 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 Vikings 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 Vikings). 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 Vikings 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 + 2DEF
Cavalier léger	ATT + DEF
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + 1/2 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.

Diex Aie

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

