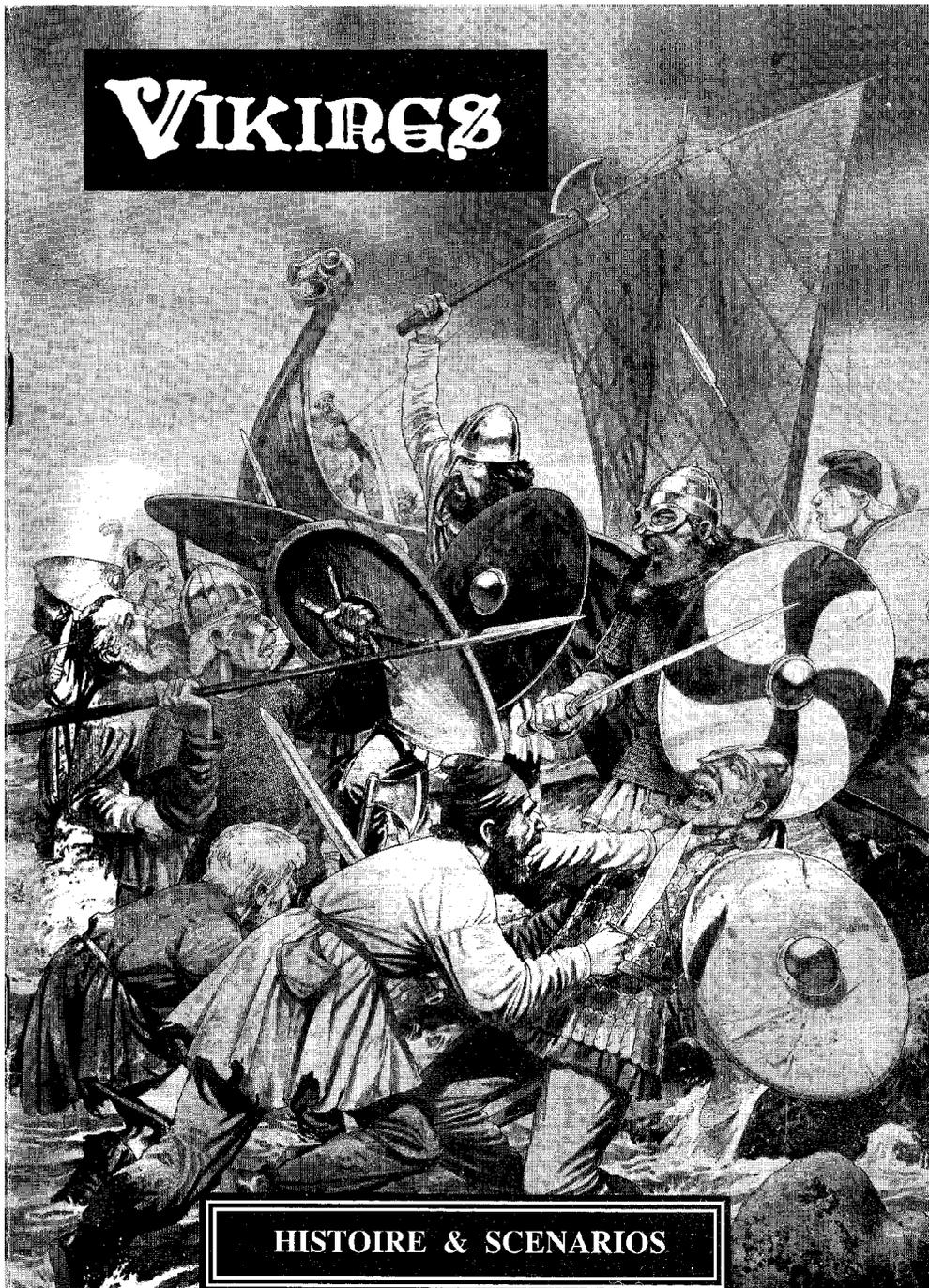


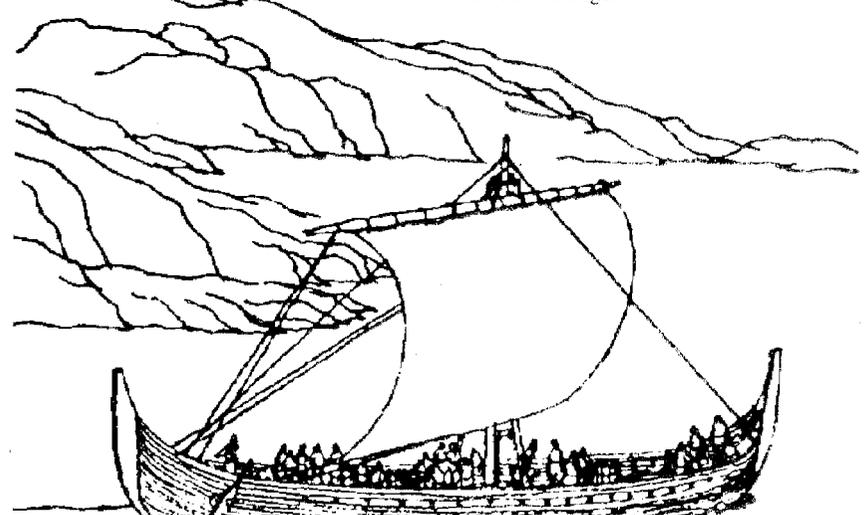
VIKINGS



HISTOIRE & SCENARIOS

LES GRANDES DATES DE L'ÉPOPÉE VIKING

- Vers 500 :** Peuplement des îles danoises jusqu'au Jutland.
Vers 650 : Domination des rois d'Upsal sur la Suède, puis sur toute la Baltique.
793-795 : Premiers raids sur les côtes d'Angleterre.
799 : Premières incursions dans l'Empire franc.
825 : Les Vikings norvégiens atteignent l'Islande
835 : Les Vikings s'installent sur les côtes d'Europe occidentale : Noirmoutier, Frise, embouchure de l'Escaut et de la Meuse. En Angleterre, création du Danelag.
839 : Fondation de Dublin par les Vikings. Les Suédois atteignent la mer d'Azov.
841-843 : Attaques de la vallée de la Seine et du bassin parisien.
844 : Attaque des côtes espagnoles.
845-891 : Dévastation de la Frise (nord de la Hollande).
845 : Siègne de Paris
850-891 : Attaques incessantes sur la France.
864 : Les Suédois atteignent la mer Caspienne. Attaque de Constantinople.
871-899 : Alfred le Grand, roi du Wessex (sud de l'Angleterre), repousse les Danois.
882 : Oleg le Sage unit les royaumes de Novgorod et Kiev et fonde l'Empire de Kiev.
911 : Par le traité de Saint Clair sur Epte, Charles le Simple, roi des Francs, cède la Normandie au chef viking Rollon.
937 : Victoire du Saxon Athelstan sur les Danois de Dublin, à Brunanbuhr.
978-1016 : Le saxon Ethelred tente vainement d'arrêter les invasions danoises. En 1013, toute l'Angleterre est sous domination viking.
985 : Découverte du Groënland.
Vers 992 : Découverte du Vinland (Amérique du Nord).
1016-1035 : Knut le Grand est élu roi d'Angleterre et unit ce royaume au Danemark.
1042-1066 : Édouard le Confesseur, fils d'Ethelred, est élu roi d'Angleterre. Fin de la domination danoise.
1066 : Harold s'empare de la couronne d'Angleterre. Il écrase à Stamfordbrige une armée norvégienne, mais est battu à son tour à Hastings par Guillaume le Conquérant Duc de Normandie et descendant des Vikings.



LES ORIGINES

On sait peu de choses des peuples nordiques avant l'ère viking. On trouve des traces d'exploitation agricole du sol scandinave aux environs de 4000 av. J.C.. C'est de cette période que datent la domestication du renne et l'utilisation de canoës pour la pêche. Plus proche de nous, au moment de l'effondrement de l'Empire romain, quelques raids isolés annoncent déjà l'ère viking. Dans le même temps, la dynastie suédoise d'Upsala (près de Stockholm) étend sa domination sur toute la Baltique, créant un véritable empire maritime basé sur un commerce lucratif et prospère. Les autres nations vikings, le Danemark et la Norvège, n'ont pas encore de structures politiques bien établies à cette époque.

Les raisons qui ont poussé les Vikings à se ruer sur l'Europe occidentale restent obscures. Celles invoquées le plus souvent sont un accroissement important de la population, la nécessité pour les cadets des familles vikings d'aller chercher fortune ailleurs et la justice qui condamnait les criminels à l'exil. Reste l'appât du gain, suscité par la renaissance du commerce en Europe, du fait de la stabilité politique pour un temps retrouvée, sous l'égide des premiers Carolingiens et de l'Empire franc.

LA PREMIÈRE VAGUE

En 793, l'attaque du couvent de Lindisfarne, sur la côte de Northumbrie, marque le début historique de l'ère viking. Cette première vague dut ressembler à une vraie déferlante : de 793 à 795, les Norvégiens attaquent, outre Lindisfarne, Jarrov, Monkwearmouth, Rechr, Saint Patrick et Saint Colomban, situés sur les îles des mers du Nord et d'Irlande.

En 797, c'est le tour de l'île de Man. En 800, c'est la côte ouest de l'Écosse qui est atteinte. Ces raids sont ponctuels. Ils ont lieu généralement au printemps. Leur raid effectué, les Vikings embarquent leur butin et repartent. Des communautés religieuses crurent ainsi trouver leur salut en abandonnant leurs établissements du bord de mer et en se retirant dans les terres. C'était compter sans un changement de tactique des envahisseurs...

LA DEUXIÈME VAGUE

À partir des années 830-840, on assiste, en effet, à un changement dans l'attitude des Vikings. Leurs attaques ne sont plus le fait de groupes isolés, mais d'armées entières qui, après un pillage en bonne et dûe forme, s'installent durablement dans les territoires convoités en hivernant sur des îles ou aux embouchures des fleuves. C'est ainsi qu'ils installent des camps sur la Loire, la Seine, l'île de Noirmoutier, l'embouchure de la Tamise.

Depuis ces bases, ils attaquent de plus en plus loin dans les terres les villes et les monastères, remontant les fleuves grâce à leurs embarcations à faible tirant d'eau. Nantes, Rouen, Dijon, Chartres, Tours, Hambourg, York, Nottingham : peu de villes y échappent. Paris est pillée en 845, mais résiste en 885. Lors du deuxième siège, la garnison est commandée par Eudes, marquis de Neustrie. Cette action renforcera le prestige de la famille Capet et finira de discréditer les derniers descendants de Charlemagne, incapables de juguler la vague viking. Enfin, en 911, constatant l'impossibilité de se défaire des Vikings de la Seine, le roi Charles le Simple cède la Normandie au chef viking Rollon. En échange, ce dernier reconnaît la suzeraineté du roi des Francs et accepte de défendre la Normandie contre les invasions étrangères. Ainsi naît un état qui va marquer l'histoire, puisque Guillaume, descendant de Rollon, montera sur le trône d'Angleterre un siècle et demi plus tard.

En Angleterre et en Irlande, cette deuxième vague rend l'allure d'une conquête. En 866, les Danois sont maîtres de l'est et du nord de l'Angleterre (le Danelag) et occupent Londres. Alfred le Grand roi du Wessex (871-899) repousse temporairement les Vikings, en reprenant Londres puis en fortifiant la frontière Chester/Londres. Cependant son oeuvre est anéantie à

sa mort : en 1013, toute l'Angleterre est sous la domination du Danois Knut.

Elle repasse pour un temps dans les mains de la dynastie saxonne du Wessex, lorsqu'Édouard le Confesseur se fait élire, du fait de la déficience des descendants de Knut. À la mort d'Édouard, le saxon Harold prend la succession. Mais l'Angleterre est sous la double menace de l'invasion normande commandée par Guillaume le Conquérant, à qui Édouard a promis le trône, et celle des Norvégiens appelés à l'aide par Tostig, frère de Harold, jaloux de la puissance de ce dernier. Harold écrase les Norvégiens en 1066 à Stamfordbridge, mais est battu à son tour, quelques jours plus tard à Hastings par Guillaume qui unit ainsi la couronne d'Angleterre à celle des ducs de Normandie. En 1069, il finit de chasser les Vikings en prenant leur base principale : la ville d'York. En Irlande, les Norvégiens fondent Dublin et utilisent les divisions entre chefs de clans irlandais pour asseoir leur domination. Ils sont définitivement chassés de l'île après la bataille de Clontarf, en 1014, gagnée par les Irlandais, sous le commandement de Brian Boru, devenu héros national.

LES VIKINGS DE L'EST

Moins connue, mais tout aussi extraordinaire, est l'épopée viking en Europe orientale. Elle est essentiellement le fait des Suédois. Ici peu de pillages, mais surtout du commerce et de la domination politique. Appelés par les Russes, le Suédois Rurik prend le pouvoir dans la ville de Novgorod. Oleg, son successeur, se lance sur le Dniepr, prend Kiev et fonde l'Empire de Kiev qui s'étend des rives du Dniestr à la Baltique. Ses bateaux sillonnent les grands fleuves russes jusqu'à la mer du Nord.

Partir de Suède et arriver aux confins de l'Empire byzantin est un parcours aventureux : après avoir traversé la Baltique, il faut remonter la Néva atteindre le lac Ladoga, puis prendre la rivière Volkov qui conduit au lac Ilmen et à Novgorod. De là, les navires remontent à la rame la rivière Lovat. En portant les bateaux grâce à des rondins, on atteint alors le cours supérieur du Dniepr et de la Volga. Après avoir franchi les rapides du premier, on arrive à la mer Noire et Constantinople. En suivant le second, on atteint la mer Caspienne.

DE GRANDS EXPLORATEURS

Les Vikings sillonnaient les mers et les fleuves à la recherche de butins, mais aussi de nouvelles terres à coloniser. C'est ainsi qu'ils atteignent l'Islande en 825, le Groënland en 985 et l'Amérique du Nord en 992, cinq siècles avant Christophe Colomb ! Ces expéditions, rendues possibles grâce aux qualités nautiques des drakkars et à l'expérience des marins, n'en étaient pas moins de véritables aventures parsemées de tempêtes et de naufrages.

Les établissements laissés en Amérique du Nord ne tinrent que 3 ans, de 1020 à 1023, du fait de l'hostilité des Amérindiens. Ceux du Groënland durèrent plus longtemps. On estime que vers l'an 1000, environ trois mille Norvégiens y vivaient. Cette petite société subsistera cinq siècles avant de s'éteindre.

GUERRIERS ET MARINS

Le guerrier viking est protégé par une veste en cuir rembourrée ou par une sorte de cotte de mailles. Sa tête est couverte d'un casque conique à nasal, de cuir ou de fer, sans ornement. Au moment décisif du corps à corps, le combattant, protégé par un bouclier en bois de tilleul renforcé de plaques de fer, manie avec dextérité le javelot, le poignard ou l'épée. Sélectionné pour sa haute stature et sa force impressionnante, le fantassin maîtrise aussi la très lourde hache de guerre à long manche. Pendant le combat, l'infanterie forme un front compact contre lequel bute la cavalerie adverse. Alors les terribles haches, dont un seul coup a le pouvoir d'abattre un cheval ou de fendre un bouclier, taillent l'ennemi en pièces. Cet aspect est d'ailleurs rendu dans le jeu par une règle spéciale (voir page 12 du livret de règles).

Mais c'est le drakkar qui incarne véritablement la puissance viking. Capable de voguer en haute mer comme de remonter les fleuves loin à l'intérieur des terres, le drakkar viking peut aussi reculer sans se retourner : la rigoureuse similitude de la poupe et de la proue permet de faire demi-tour simplement en ramant en sens inverse.

Pour leurs combats les Vikings n'hésitent pas à ruser. Ils choisissent avec soin le moment propice à l'attaque : surtout les dimanches, les jours fériés ou à l'heure des offices religieux, quand la vigilance des populations se relâche. C'est ainsi qu'ils pénètrent à Nantes le 24 juin 843, jour de fête et de foire ; à Trèves en 882, le jeudi saint. En 841, les Danois remontent la Seine sans entreprendre aucune action violente ; et ce n'est que lors de la descente du fleuve qu'ils attaquent les villages et les monastères, sous le regard des autochtones médusés.

Pour en savoir plus sur les Vikings, deux ouvrages : *LES VIKINGS, ROIS DES MERS*, d'Yves Cohat, Découvertes Gallimard, et *LES VIKINGS* de Pierre Barthélémy, chez Albin Michel.



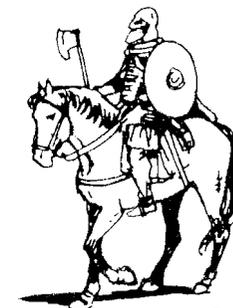
LES PERSONNAGES VIKINGS

Note : Les lettres entre parenthèses correspondent à celles que l'on trouve sur les pions du jeu.

JARL (Jl)

Les jarls sont les chefs vikings. Leur fortune leur donne plus ou moins d'importance. Certains sont de simples chefs de clans. D'autres sont de véritables rois qui entretiennent des relations diplomatiques avec les autres chefs vikings, mais aussi avec des princes francs, saxons ou russes.

Un jarl doit faire la preuve de son courage - et donc de sa capacité à commander - en menant le combat à la tête de ses troupes. Son armement est constitué d'une cotte de mailles, d'un casque conique à nasal et d'un bouclier. Son arme offensive favorite est la hache à deux mains, mais il lui arrive d'utiliser l'épée longue à double tranchant.



HIRDMEN (Hd)

Les hirdmens constituent la force principale des armées vikings. Ces soldats professionnels sont à la solde de rois ou de jarls qui les maintiennent comme force permanente. Leur armement est constitué d'une cotte de maille ou d'une veste en cuir renforcée, d'un bouclier rond, d'une hache à deux mains, d'épées et de couteaux.



BONDI (Bu)

Les bondis sont des paysans libres. Ils ne servent que si le jarl dont ils dépendent ordonne la levée du "leidang". Ils participent aux opérations d'envergure, lorsque les hirdmens ne sont pas en nombre suffisant. Dès que l'opération est achevée, ils sont démobilisés. Leur armement est sommaire : une petite hache, une épée et un bouclier en bois, renforcé par des parties métalliques. Les plus riches d'entre eux peuvent aussi avoir une veste en cuir, plus rarement, une cotte de mailles.



BERSERKER (Bs)

Ces personnages ont tellement impressionné leurs contemporains anglo-saxons, qu'il reste dans la langue anglaise une expression "to go berserk", qui veut dire "devenir fou furieux". Pendant les combats, ces guerriers entrent dans une sorte de transe frénétique,





se mettent à crier et se jettent sur leurs adversaires sans prendre garde ni au danger ni aux blessures. Ils se battent comme des animaux sauvages, dont ils portent parfois la peau sur eux (peau d'ours, peau de loups), croyant ainsi recevoir la force de la bête. Les jarls aiment à s'entourer de ces combattants hors pairs, dont la fidélité est à toute épreuve.

Par contre, les autres guerriers se méfient un peu de ces étranges personnages : dans leur rage, il leur arrive de ne plus très bien distinguer amis et ennemis !

Leur arme préférée est la hache à deux mains : leur rage alliée à la puissance de cette arme les rend capables de tuer en un coup un cheval et son cavalier. Ils peuvent aussi utiliser l'épée et la lance. Ils n'ont quasiment pas d'arme défensive... si ce n'est la peur qu'ils inspirent à l'adversaire.

La singularité de ces personnages est illustrée dans le jeu par une règle spéciale qui rend bien l'aspect spectaculaire de leur présence lors d'un combat (voir page 11 du livret de règles).



ARCHER (Bw)

L'arc utilisé est en bois d'if. Il est de taille moyenne : un intermédiaire entre l'arc long gallois et l'arc court. Les archers interviennent surtout pour préparer l'abordage ou l'attaque d'une ligue adverse.



FEMME (Wm)

Les femmes vikings n'atteignent les côtes de l'Europe occidentale que lors de la seconde vague, quand les campagnes s'étalent sur plusieurs années et que l'hiver oblige les envahisseurs à établir des camps. La femme scandinave prend, dès le début de l'ère viking, une place importante : c'est à elle que revient la gestion du domaine pendant les absences des guerriers.



LES PERSONNAGES ANGLO-SAXONS

L'action du jeu se situe en Angleterre, du VIII^{ème} au XI^{ème} siècle. Aussi les personnages correspondent-ils à l'organisation militaire des Anglo-Saxons. Cependant, si vous possédez d'autres jeux de la série médiévale, rien ne vous empêche de faire combattre les Vikings avec des chevaliers francs ou des cavaliers seldjoukides. La carte page 4 montrée bien que l'expansion viking ne s'est pas limitée à la mer du Nord !

A cette époque, l'organisation militaire des royaumes anglo-saxons repose sur l'obligation de servir sous les armes, à l'appel du roi. Cette levée de troupes est appelée "Fyrd". Il existe deux types de Fyrd. Le Fyrd restreint ne concerne que les hommes possédant 5 hides et plus (un hide équivaut de 60 à 120 acres, suivant les régions et la richesse de la terre). Ils doivent alors fournir des hommes et des chevaux, en quantité variable suivant la taille de leur propriété. Vu que 5 hides représentent, pour l'époque, une étendue importante, cette levée ne

concerne quasiment que la classe des Thanes, nobles de second rang, et les Earls ou comtes. En cas de grand danger, on convoque le Fyrd général. Tout homme libre est alors concerné. Ce système de levée est assez "démocratique", mais très lourd à gérer. La mobilisation, particulièrement dans le cas d'un Fyrd général, est très longue. Harold l'apprendra à ses dépens, quand, croyant à une invasion rapide de Guillaume, il convoquera trop tôt le Fyrd. Face à la dépense nécessaire à leur maintien sur le pied de guerre, il sera obligé de renvoyer ses hommes, puis de les reconvoquer en catastrophe peu de temps après du fait de l'invasion, cette fois bien réelle, de Guillaume le Conquérant et des Norvégiens.

En ce qui concerne la marine, il faut attendre le règne du roi Alfred le Grand (871-899) pour que soit créée une flotte anglo-saxonne, sur le modèle des flottes vikings. Ce désintéressement pour la mer fut partagé par les Francs, puisque la première flotte digne de ce nom construite sur le continent est celle qui servit à Guillaume le Conquérant pour franchir la Manche en 1066.

EARL (E)

Les earls - ou comtes - représentent la haute noblesse anglo-saxonne, celle qui gouverne le pays sous la tutelle directe du roi. Ils sont responsables de la levée du Fyrd dans les terres qui leur appartiennent. Ils conduisent leurs hommes au combat. Il est même probable qu'en cas d'urgence, ils pouvaient lever le Fyrd sans ordre du roi. Du point de vue de l'armement, ils sont vêtus d'une armure légère, d'un casque et utilisent la hache ou l'épée.



THANE (T)

Dans l'échelle sociale, les thanes se situent en-dessous des earls, dont ils sont les vassaux, mais au-dessus des tenanciers (ceorls). Du fait qu'ils doivent posséder au moins 5 hides de terrain, ils forment le coeur des levées restreintes de troupes. Leur armement se constitue d'une cotte de mailles ou d'une veste en cuir, d'un casque en fer ou en cuir et d'un bouclier rond. L'arme offensive est l'épée, le javelot ou la pique. Certains thanes servent de gardes du corps à des earls fortunés. Les services rendus peuvent leur valoir la reconnaissance de leur suzerain et parfois la promotion au rang d'earl.



CEORL (C)

Les ceorls sont des tenanciers libres. Les plus riches d'entre eux peuvent servir lors de la levée du Fyrd restreint. La plupart ne sont concernés que par le Fyrd général. Leur armement est lui aussi variable : au mieux, ils ont une veste en cuir, une épée, un javelot ou une pique, un bouclier et un casque. Ils ne disposent souvent que d'un bouclier rond et d'une pique, éventuellement d'une petite hache. Dès qu'un ceorl possède 5 hides, il peut, suivant les circonstances, devenir thane.



LES SCÉNARIOS

Les sept scénarios qui suivent illustrent différents moments de l'épopée viking. Ils mettent en valeur les divers types de raids côtiers tels qu'ils étaient pratiqués à l'époque, avec tous les aléas et les risques que comportaient de telles expéditions, même pour des guerriers expérimentés. Si vous êtes à plusieurs dans chaque camp, nous vous conseillons plus particulièrement les scénarios 4, 5, 6 et 7. Répartissez-vous les tâches de façon réaliste : l'un commande les personnages en mer, l'autre les personnages à terre ; un troisième s'occupe éventuellement des renforts, etc. Vous trouverez des scénarios supplémentaires et de nouvelles cartes dans **LE PORT FORTIFIÉ**, une extension spécialement conçue pour **VIKINGS** (à paraître en février 91).

Entrée des personnages ou des bateaux sur la carte : les personnages ou bateaux qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages ou des bateaux de la carte : tout personnage ou bateau qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin du scénario. Un personnage qui doit reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il était déjà blessé, il est considéré mort.

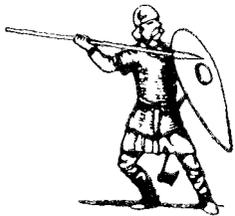
Important : un bateau est considéré présent sur la carte tant que son axe de rotation y est (les demi-cases sont valables). Sinon, il est retiré du jeu.

HOUSECARL (H)

Les housecarls sont des soldats professionnels. Ils constituent un corps d'armée permanent, à la disposition du roi et des earls. En fait, leur apparition fait suite à l'installation des Danois en Angleterre. L'organisation des housecarls est calquée sur celle des hirdmens vikings. Leur utilisation continue contre les Danois, puis les Norvégiens, représente une ponction importante dans les finances des nobles, et par conséquent dans celles des hommes soumis à l'impôt. De ce point de vue, leur présence entrave l'économie anglaise de l'époque. Mais il n'y a pas d'alternative : ils sont absolument indispensables car ce sont les seuls à être mobilisés en permanence.

Leur arme offensive principale est la hache à deux mains. Très puissante, cette arme oblige cependant son utilisateur à mettre son bouclier sur son dos. Il est ainsi assez vulnérable aux coups de ses adversaires. Les autres armes utilisées sont le javelot et l'épée. Les armes défensives sont constituées d'une cotte de mailles, d'un casque en fer et d'un grand bouclier.

Les housecarls utilisent ce bouclier très long pour une tactique défensive particulière : ils se mettent en rangs serrés de façon à faire se toucher tous les boucliers, créant ainsi un rempart fort efficace contre les charges et les tirs adverses. Cette tactique est illustrée dans le jeu par une règle spéciale (voir page 11 du livret de règles).



ARCHER (B)

L'arc utilisé par les Anglo-Saxons est proche de celui utilisé par les Vikings. Utilisé surtout de façon défensive, cette arme est encore peu développée à cette époque.

PAYSAN (P)

Les paysans ne sont appelés que lors du Fyrd général ou dans les cas d'urgence. Leur armement défensif est inexistant. Quant à l'offensif, il est constitué de tout ce qui peut leur tomber sous la main : piques, couteaux, faux, fourches... Autant dire que ces combattants d'occasion n'ont aucune chance face à des hommes bien entraînés, à moins d'être en nombre très important.

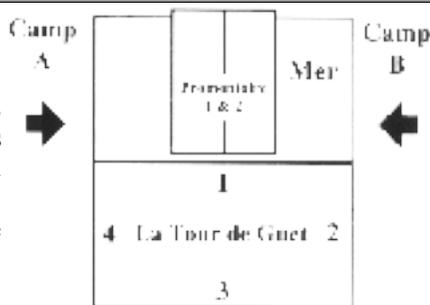


FEMME (W)

Femmes de paysans ou femmes nobles, les femmes anglo-saxonnes participent activement à la défense des villes et des villages. Elles savent qu'elles sont des cibles de choix pour les pillards venus du nord..

SCÉNARIO 1 : VIKING CONTRE VIKING

Disposition du tapis de jeu :



L'histoire

Au début de l'ère viking, les peuples nordiques n'ont pas de structure politique bien établie. Les différents clans s'affrontent souvent pour la domination d'une île ou d'une passe. Dans ce scénario, deux groupes de Vikings revendiquent le contrôle d'un détroit, point de passage obligé des navires de commerce.

Les camps en présence

Camp A :

- Jarl** : Eirik (à pied).
- Hd** : Tormod, Skule, Torgils, Hulvid, Gunnstein, Ivar, Tryggue.
- Bs** : Blotolf, Ulv, Hildebrand.
- Bw** : Hvsing, Torfinn.
- Bn** : Grim, Hermod, Torodd, Stig, Otto, Gyr, Askjel.
- 1 drakkar et 3 grappins.**

Camp B :

- Jarl** : Svein (à pied).
- Hd** : Tjodolv, Hallstein, Magnar, Heinerk, Agnar, Ingemar, Torstein.
- Bs** : Dag, Torgrim, Olav.
- Bw** : Gandalv, Lodin.
- Bn** : Vagn, Balder, Runolv, Hagbard, Yngve, Glum, Torleik.
- 1 drakkar et 3 grappins.**

Positions de départ et début de l'action

Le joueur **A** joue le premier. Il indique par quel hexagone il fait entrer son bateau, puis le joueur **B** en fait de même. Chaque joueur choisit librement la vitesse de son bateau.

Conditions de victoire

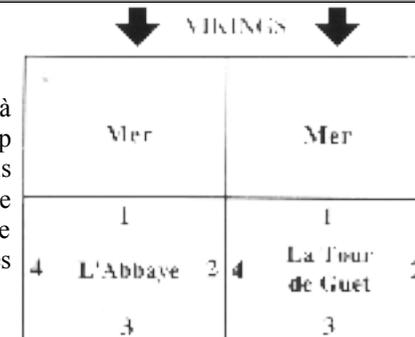
Les joueurs reçoivent des points de victoire de la façon suivante :

- Pour le contrôle du promontoire : 1 point.
- Pour le contrôle de chacune des 2 maisons : 1 point par maison.
- Pour le contrôle de la tour : 1 point de victoire.

Contrôler consiste à être le seul à posséder des personnages sur les cases du promontoire, des maisons ou de la tour, ou, en l'absence de personnages, être le dernier à y avoir fait passer un pion. Après le 10^{ème} tour, s'il n'y a pas de combat pendant 3 tours consécutifs, la partie prend fin. Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

SCÉNARIO 2 : DRAKKAR EN VUE !

Disposition du tapis de jeu :



L'histoire

La force des Vikings réside dans leur capacité à frapper vite et fort. Dès que l'adversaire devient trop résistant, ou qu'un renfort important est annoncé, ils décrochent. Dans ce scénario, la bande d'Eirik tente de piller un monastère. Mais l'earl Edwin ne dort que d'un oeil. Arrivera-t-il à temps pour sauver les précieuses reliques ?

Les camps en présence

Les Vikings

- Jarl** : Eirik (à pied).
- Hd** : Tous les Hd avec hache, soit 6 personnages dont Tor à pied + Torstein, Tryggue, Agnar, Magnar, Torberg.
- Bs** : Dag, Torgrim, Olav.
- Bw** : Gandalv, Hauk.
- Bn** : Vagn, Balder, Runolv, Hagbard.
- 1 drakkar et 2 grappins.**

Les Anglo-Saxons

- Earl** : Aethelwulf (à pied).
- C** : Tous les personnages.
- P** : Tous les personnages.
- W** : Tous les personnages.
- B** : Wulfroth, Aldred, Cenwulf.
- 1 galiote, 3 barques et 2 grappins.**
- Renforts du 21^{ème} tour :**
Earl Edwin (à cheval) et tous les personnages **T**, dont Wulfric à cheval.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur **Anglo-Saxon** dispose de 8 trésors et de 10 leurres (pions vitesse). Il place les 18 pions face cachée dans l'abbaye, la tour ou les maisons. Il ne peut pas mettre plus de 3 pions par bâtiment. Il place ensuite ses personnages sur les cartes **Abbaye** et **Tour de Guet**, à sa guise. S'il le désire, il peut mettre des équipages dans ses bateaux. La galiote et les barques ainsi armées peuvent être placées immédiatement sur des cases de plage ou être maintenues hors carte. Dans ce dernier cas, le joueur **Anglo-Saxon** les fera rentrer au tour qu'il voudra, à partir du 2^{ème} tour. Le joueur **Viking** commence la partie en faisant rentrer son drakkar par le côté indiqué.

Règles spéciales

Renforts : au 21^{ème} tour de jeu, le joueur **Anglo-Saxon** peut faire rentrer l'Earl Edwin et sa troupe par les côtés 3 des cartes **Abbaye** et **Tour de Guet**.

Trésors : pour s'emparer d'un trésor, il suffit de faire passer un personnage sur la case contenant un pion trésor lors de la séquence de mouvement. Si le personnage passe sans s'arrêter, il retourne simplement le pion. S'il s'arrête, il pourra emporter le trésor (si c'en est un) à la séquence de mouvement suivante, à condition de ne pas être adjacent à un ennemi en position d'attaquer. Un personnage qui transporte un trésor voit son potentiel de mouvement diminué de 2 points. Si un personnage transportant un trésor attaque ou est attaqué, il doit lâcher son trésor. Pour le reprendre, il ne devra plus être adjacent à un ennemi en position d'attaquer. Le joueur **Anglo-Saxon** n'a le droit de transporter un pion trésor que s'il a déjà été déplacé par un **Viking**.

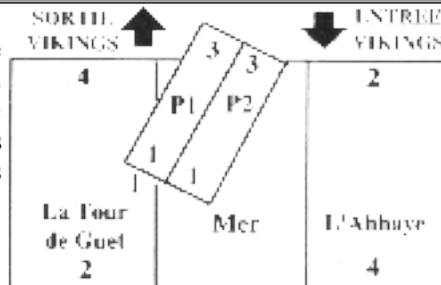
Conditions de victoire

Chaque trésor vaut 1 point de victoire. Pour gagner, les vikings doivent ressortir de la carte par le côté où ils sont entrés avec au moins 5 trésors. S'ils n'en ont que 4, il y a match nul. S'ils en ont moins de 4, ce sont les Anglo-Saxons qui gagnent.

SCÉNARIO 3 : DERNIÈRE BOUCLE AVANT LA MER

Disposition du tapis de jeu :

Placement du promontoire : la case contenant le chiffre 1 du **Promontoire 1** doit être adjacente à la case contenant le chiffre 1 de la carte **Tour de Guet**. Un conseil : après avoir fait coïncider les grilles hexagonales, scotcher les coins des cartes **Promontoire** sur les cartes du dessous.



L'histoire

Un groupe de Vikings vient d'écumer la vallée de la Clyde, domaine de l'earl Ceolmund. Le drakkar redescend vers la mer, chargé de butin. Les survivants ont hâte d'atteindre le large car ils savent qu'une troupe ennemie est à leur poursuite. Les vivres à bord sont insuffisantes pour la longue traversée qui les attend. Mais attaquer à nouveau une ferme serait trop risqué. Voilà enfin la dernière boucle du fleuve !... Par Thor ! Ceolmund est là qui leur barre la route. Nos braves pillards ne sont pas encore au bout de leurs peines.

Les camps en présence

Les Vikings

Jarl : Sigurd (à pied).

Hd : Klemet, Tjodolv.

Bs : Dag, Torkjel, Brynjolf.

Bn : Runolv, Hagbard, Gyrd, Vagn, Askjel, Yngve, Otto, Grim, Torodd, Domar.

+ 2 chèvres, 2 cochons et 2 trésors.

1 drakkar et 4 grappins.

Les Anglo-Saxons

Earl : Ceolmund (à pied).

H : Aelfwine et Ceodred.

C : Tous les personnages.

P : Tous les personnages sauf les vieillards (Harold, Dunstan, Ralph, Walter).

B : Aelle et Aldred.

1 galiote, 5 barques et 3 grappins.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur **Anglo-Saxon** répartit comme il veut ses hommes entre la galiote et les barques. Les barques sont obligatoirement placées sur des cases de plage. La galiote est maintenue hors carte. Le joueur **Anglo-Saxon** décidera du moment où il la fait rentrer. Il doit en avertir le joueur **Viking** au début de la phase navale où elle rentre, en indiquant l'hexagone d'entrée. Quand le joueur **Anglo-Saxon** a fini de placer ses bateaux et ses personnages, le joueur **Viking** indique par quel hexagone il fait rentrer son drakkar. Le joueur **Anglo-Saxon** dit s'il fait rentrer sa galiote, puis la partie commence. Le joueur **Viking** joue en premier.

Règles spéciales

Tous les personnages **P** sont de bons nageurs. Ils ne sont pas sujets au test de la noyade. La prise d'un trésor s'effectue comme dans le scénario 1. Il faut noter qu'un personnage peut arrêter son mouvement sur une case contenant un trésor, sans pour autant le transporter. Le mouvement des chèvres et des cochons est identique à celui des chevaux sans cavalier. Leur

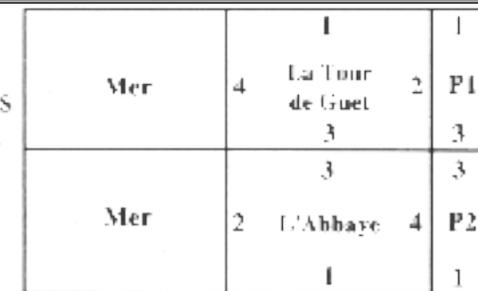
potentiel de défense est de 1. Ces animaux ne nagent pas. Un personnage peut traverser une case contenant un cochon ou une chèvre. Il peut également s'y arrêter. Dans ce cas, il est considéré en terrain défavorable lors des combats (cumulatif avec la nature de la case ou l'affectation du personnage).

Conditions de victoire

Si le joueur **Viking** fait sortir le drakkar avec au moins 2 trésors et 2 animaux, il obtient une belle victoire. Avec 1 trésor et 2 animaux, une victoire sans plus. S'il repart sans trésor ou avec moins de 2 animaux, c'est le joueur **Anglo-Saxon** qui gagne. S'il n'arrive pas à ressortir de ce guêpier, c'est une très belle victoire anglo-saxonne, n'est-ce pas Ceolmund ?

SCÉNARIO 4 : LA PRISE DE L'ÎLE DE MAN

Disposition du tapis de jeu :



L'histoire

A partir des années 830, les Vikings s'installent durablement en Europe occidentale. Pour passer l'hiver, ils établissent des camps, qu'ils installent préférence sur des îles au large des côtes ou à l'embouchure des fleuves. De ce point de vue, l'île de Man offre une position stratégique de toute première importance. Un équipage viking trié sur le volet a pour mission de s'en emparer.

Les camps en présence

Les Vikings

22 personnages, au choix du joueur.

1 drakkar et 4 grappins.

Les Anglo-Saxons

Earls : Tous (à cheval).

H : Tous, dont 1 à cheval.

T : Osgar et Wulfric (à cheval).

P, C et W : Tous les personnages.

B : Cenwulf, Wulfroth, Swithulf.

3 galiotes, 4 barques et 6 grappins.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur **Viking** choisit son équipage. Le joueur **Anglo-Saxon** dispose ensuite ses troupes comme il l'entend. Les bateaux peuvent être placés n'importe où sur les cartes **Abbaye** et **Tour de Guet**, échoués ou en mer. Le joueur **Viking** commence alors la partie en indiquant par quel hexagone il fait rentrer son drakkar. Le joueur **Viking** joue en premier. Lors de la première phase navale du premier tour, les joueurs choisissent librement la vitesse de leurs bateaux.

Conditions de victoire :

Le contrôle de la tour rapporte 2 points, celui de l'abbaye 5 points et celui d'une maison 1 point (comment contrôler : voir scénario 1). Le jeu s'arrête à la fin du tour où le joueur **Viking** contrôle 7 points de victoire (victoire **Viking**), ou dès que ce même joueur admet ne plus pouvoir atteindre son objectif (victoire **Anglo-Saxonne**).

SCÉNARIO 5 : QUAND LE BROUILLARD SE LÈVE

Disposition du tapis de jeu :

		3	
Mer	2	L'Abbaye	4
		1	
Mer	4	La Tour de Guet	2
		3	

L'histoire

Las des raids vikings sur ses terres, l'earl Aethelwulf tente de constituer une petite flotte capable d'arrêter les terribles drakkars. Il la réunit dans une baie formant un port naturel. Mais les Vikings qui opèrent dans le secteur ont eu vent de ce projet. Afin d'étouffer dans l'oeuf cette tentative de résistance, ils décident d'effectuer un raid au petit matin contre la flotte rassemblée, et de s'emparer de l'un des navires adverses.

Les camps en présence

Les Vikings

22 personnages, au choix du joueur.

1 drakkar et 4 grappins.

Les Anglo-Saxons

Earl : Aethelwulf (à pied).

H : Tous (14 personnages), dont Edmund à pied.

C : Tous (10 personnages).

P : Tous sauf les 4 vieillards (Harold, Dunstan, Ralph, Walter).

3 galiotes, 4 barques et 3 grappins.

Positions de départ et début de l'action

Tous les bateaux sont échoués. Le joueur *Anglo-Saxon* doit mettre au moins une galiote sur chaque carte. Les barques sont placées indifféremment. Le joueur *Anglo-Saxon* note en secret où se trouvent ses personnages : dans les maisons, dans l'abbaye, dans la tour ou hors carte (en précisant de quelle carte - **Tour de Guet** ou **Abbaye** - il s'agit). Il n'a pas le droit de bouger avant le 2^{ème} tour. Il n'est pas obligé de dévoiler où sont tous ses personnages. Si un Viking entre dans un bâtiment où se trouvent des personnages anglo-saxons, le joueur *Anglo-Saxon* doit mettre ces personnages sur la carte, à l'endroit désigné. Le joueur *Viking* commence la partie en faisant rentrer son drakkar par le côté indiqué. Il décide librement de sa vitesse.

Conditions de victoire :

Si les Vikings réussissent à sortir par le côté où ils sont entrés avec leur drakkar et une galiote prise à l'ennemi, ils ont gagné. Dans le cas contraire, les Anglo-Saxons gagnent.

SCÉNARIO 6 : LA PRINCESSE DE DONEGALL

Disposition du tapis de jeu :

		4 2	
Mer	Promontoire		Mer
		1	
4	La Tour de Guet	2 4	L'Abbaye 2
		3	

L'histoire

Après la mort d'Alfred le Grand, les Vikings entreprennent la conquête systématique de l'Irlande. Afin de briser la résistance des Irlandais, ils tentent d'éliminer ou de faire prisonnier les personnages importants de l'aristocratie. Hilda, princesse de Donegall, est particulièrement visée. Sous la pression viking, elle a dû quitter son château pour tenter de trouver refuge auprès du roi. Alors qu'elle a une armée viking à ses trousses, la princesse arrive dans un petit port de pêche. Deux choix s'offrent à Hilda et sa troupe : continuer par voie de terre en longeant la côte ou prendre un bateau pour tenter leur chance en mer. Mais les Vikings les ont devancés : une troupe viking apparaît au loin le long de la plage, tandis que la voile d'un drakkar se profile à l'horizon...

Les camps en présence

Les Vikings

Équipage du drakkar :

Hd : Klemet, Skule, Torbeg, Magnar, Heinrek, Tryggue.

Bs : Dag, Olav, Ragnvold, Torgrim, Brynjolf.

Bn : Yngve, Torleik, Glum, Domar, Gyrd, Runolv, Hagbard.

1 drakkar et 3 grappins.

Les Irlandais

Groupe dans le village :

Earls : Tous (à cheval).

H : Tous (dont Edmund à cheval).

T : Wulfric (à cheval).

P : Tous.

B : Wulfroth et Osric.

Troupe à terre :

Jarls : Tous (à cheval).

Hd : Tor (à cheval), Tormod, Hallstein, Tjodolv, Torstein, Agnar, Ingemar.

Bs : Ragnar (à cheval), Ulv, Hildebrand, Blotolf, Torkjel.

Bn : Balder, Vagn, Stig, Torodd, Hermod, Askjel, Otto, Grim.

Bw : Gandalv, Hvsing.

Groupe sur le promontoire :

C : Tous.

T : Tous sauf Wulfric.

3 galiotes et 4 barques avec 2 grappins dans chaque galiote.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur *Irlandais* place le groupe du village sur les cartes **Tour de Guet** et **Abbaye**, dans une zone comprise entre les chiffres 3 de chaque carte et les cases talus (zone grisée sur le schéma ci-dessus). Aucun personnage ne peut être sur la plage ou dans l'eau. Le groupe du promontoire est disposé n'importe où sur le promontoire.

La répartition des bateaux se fait comme suit :

- carte **Tour de Guet** : une galiote échouée (avec 2 grappins) ;
- carte **Abbaye** : une galiote (2 grappins) et 2 barques échouées ;
- carte **Promontoire** : une galiote (2 grappins) et 2 barques échouées.

Règles spéciales

La princesse. Femme prévoyante et rusée, la princesse Hilda s'est déguisée en paysan. Le joueur Irlandais note en secret le nom du paysan qui la représente. Le potentiel de mouvement de la princesse est celui du personnage choisi tant qu'elle n'est pas découverte. Il est de 8 points après qu'elle ait été reconnue. Dès qu'un personnage viking est adjacent à un paysan, le joueur Irlandais doit dire s'il s'agit ou non de la belle Hilda.

La marée. Du 15^{ème} au 25^{ème} tour de jeu inclus, les trois rangées d'hexagones de mer situées dans le prolongement de la pointe du promontoire et qui vont jusqu'à la plage en contrebas de l'abbaye deviennent des cases plage normales. Tous les personnages peuvent les emprunter. Les bateaux, par contre, ne peuvent plus passer. Un bateau qui se trouverait sur ces cases au 15^{ème} tour serait automatiquement échoué jusqu'à la première phase navale du 26^{ème} tour. Pour les personnages, ces cases mer deviennent des cases eau peu profonde au 26^{ème} tour, puis des cases mer normales au 27^{ème} tour. Les personnages qui s'y trouvent doivent se conformer à la règle des personnages en eau profonde, page 26 du livret de règles.

Conditions de victoire :

Si le joueur *Irlandais* arrive à faire sortir Hilda par la mer (le côté par où est arrivé le drakkar) ou par les 2 cases de plage utilisées par la troupe viking pour rentrer sur la carte, il remporte la partie. Dans le cas contraire, c'est le joueur *Viking* qui gagne.

SCÉNARIO 7 : LA VENGEANCE D'ERIK LE ROUGE

Disposition du tapis de jeu :

3	3		
2 L'Abbaye 4	P2		Mer
1	1		
Mer	4	1 La Tour de Guet 2	1 P1
		3	3

L'histoire

Au cours de la nuit, un groupe de jeunes Anglo-Saxons a réussi l'inconcevable: voler un drakkar ! Fou de rage, Eirik le Rouge part immédiatement donner une leçon à ces insolents, une leçon dont ils se souviendront longtemps.

Les camps en présence

Les Vikings

Jarls, Hd, Bs, Wm : Tous les personnages à pied ou à cheval.

Bw : Gunnar, Reidar et Yngrar.

2 drakkars, 3 barques et 8 grappins.

Les Anglo-Saxons

Tous les personnages.

1 drakkar, 3 galiotes, 3 barques et 8 grappins.

Positions de départ et début de l'action

Les Vikings se déploient d'abord sur la carte **Tour de Guet**. Leurs bateaux sont échoués sur la plage. Puis les Anglo-Saxons se déploient sur la carte **Abbaye** et placent également leurs bateaux sur la plage. Le joueur *Viking* commence alors la partie.

Conditions de victoire :

Le joueur *Anglo-Saxon* gagne s'il prend la tour et les 2 maisons de la carte **Tour de Guet**, ou s'il oblige tous les Vikings survivants à se réfugier dans des bâtiments, quels qu'ils soient. Le joueur *Viking* gagne s'il prend l'abbaye et les 3 maisons de la carte **Abbaye**, ou s'il oblige tous les Anglo-Saxons survivants à se réfugier dans des bâtiments, quels qu'ils soient.