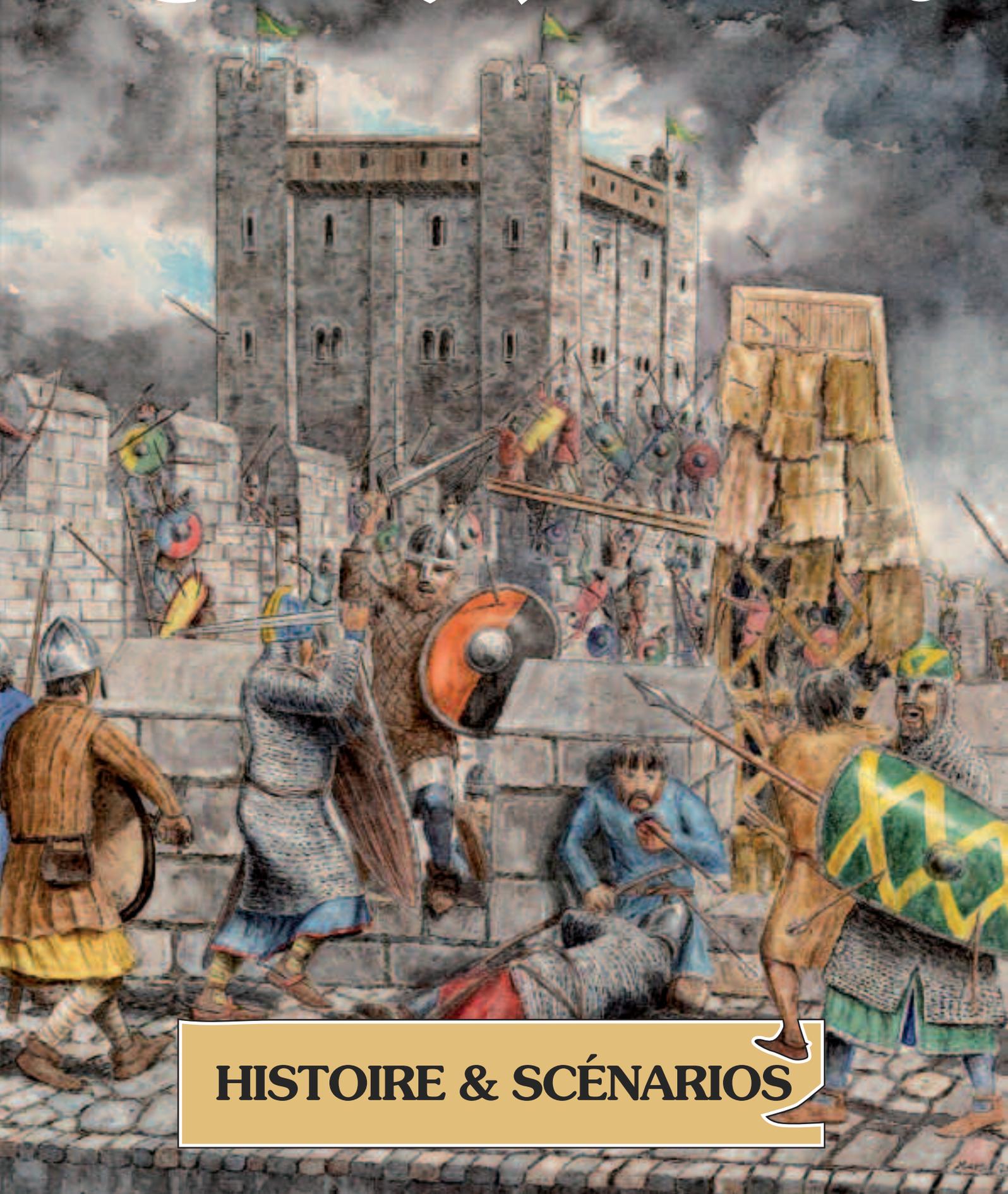


The Anarchy



HISTOIRE & SCÉNARIOS

Histoire

The Anarchy

Crise de succession

1120, Barfleur en Normandie. Un navire appelé la *Nef Blanche* quitte le port en direction de l'Angleterre avec trois cents jeunes nobles anglais à bord. Parmi eux est Guillaume Adelin, le seul héritier mâle et légitime du roi d'Angleterre et duc de Normandie Henri Beauclerc, le plus jeune fils de Guillaume le Conquérant. Les passagers font la fête et on suppose que l'équipage participe aux réjouissances. Le navire ne peut éviter des rochers submergés à la sortie du port et coule à pic, entraînant dans la mort toutes les personnes à bord à l'exception de deux passagers. La mort de Guillaume rendait la succession à la couronne d'Angleterre très aléatoire. Henri avait une fille nommée Mathilde, mais la succession par les femmes n'était pas encore dans la coutume du royaume. Robert de Gloucester était un des 22 enfants illégitimes d'Henri, mais il ne pouvait, de ce fait, être choisi. Un autre candidat potentiel était Étienne de Blois, le fils de sa sœur. Henri fixa son choix sur Mathilde à partir de 1126.

Mathilde avait été mariée en 1114 à l'âge de 12 ans au Roi des Romains Henri V, âgé lui de 28 ans. Il se faisait couronner Saint Empereur Romain à Rome en 1117 et Mathilde prit le titre d'Impératrice. Henri mourut en 1125, laissant à Mathilde le choix de devenir nonne ou de se remarier. Son père lui choisit comme mari Geoffroy, le fils aîné du comte Foulques d'Anjou en 1127. L'Anjou était voisin de la Normandie et les deux provinces avaient été en guerre pendant des années. Le mariage était pour Henri une façon de sécuriser sa frontière continentale. Mathilde n'appréciait pas d'épouser le fils d'un simple comte, qui plus est beaucoup plus jeune qu'elle, car Geoffroy n'avait que 13 ans alors qu'elle en avait déjà 25. Le mariage fut célébré en 1128 et Geoffroy devint comte d'Anjou dès l'année suivante quand son père partit pour la Terre Sainte afin d'épouser Mélisende et être couronné Roi de Jérusalem. Le couple ne s'entendait pas et ils furent souvent séparés, mais elle donna naissance en 1133 au futur roi Henri II. Le couple n'était pas aimé des barons anglo-normands non plus, car Geoffroy était vu comme un ennemi de la Normandie alors que le style autoritaire de Mathilde, combiné à son incapacité à parler français (elle ne parlait que l'allemand) n'aidait pas non plus. Son père força ses barons, y compris Étienne de Blois, à la reconnaître comme sa légitime héritière en trois occasions entre 1127 et 1131. Les relations avec son père se dégradèrent en 1135 quand le couple proposa au roi de céder les châteaux royaux de Normandie à Mathilde de son vivant. Henri refusa et une rébellion éclata en Normandie du sud, Geoffroy intervenant militairement et prenant des châteaux au nom des rebelles. C'est pendant cette période de confrontation qu'Henri mourut soudainement.

Tous les différents prétendants au trône étaient sur le continent quand ils apprirent la nouvelle de la mort du roi : Mathilde et Geoffroy étaient en Anjou alors qu'Étienne de Blois était plus au nord à Boulogne. Il se dépêcha d'aller à Londres et fut proclamé roi par les citoyens, ceux-ci espérant des privilèges en retour. Son frère Henri, qui était l'archevêque de Cantorbéry, fournit le soutien de l'église et Étienne mit finalement la main sur le trésor royal. Il passa ses premières années comme roi à stabiliser sa frontière du nord avec l'Écosse, à se retirer du Pays de Galles et à combattre les incursions de Geoffroy en Normandie.

Début de la guerre civile

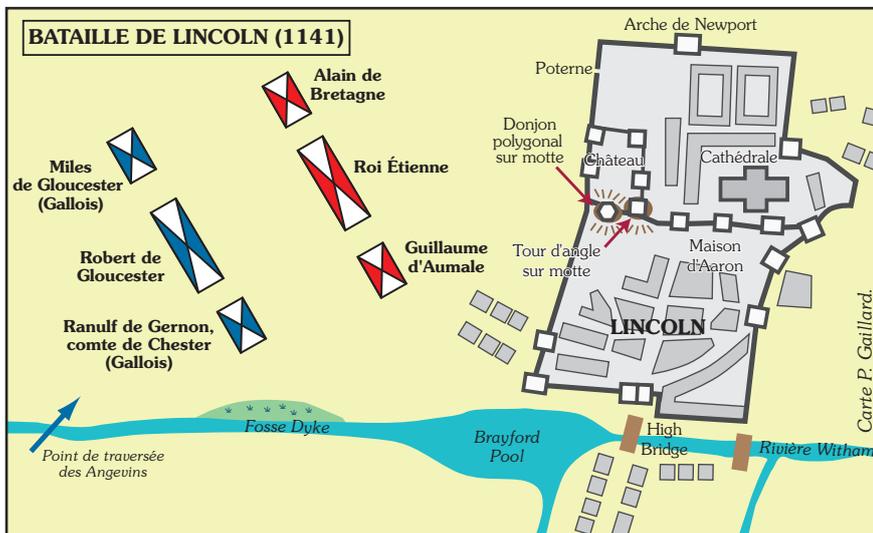
Robert de Gloucester, le demi-frère de Mathilde et un des plus puissants barons anglo-normands se rebella en 1138 et déclara son soutien à Mathilde, déclenchant une révolte majeure dans le Kent où il prit le port de Douvres ainsi que tout le sud-ouest de l'Angleterre. Geoffroy décida alors de mener de nouvelles chevauchées en Normandie pendant que David d'Écosse envahissait le Yorkshire. Étienne concentra sa réponse militaire sur l'Angleterre, en envoyant des troupes battre les Écossais à la bataille de l'Étendard, en pillant le sud-ouest de l'Angleterre pendant qu'il envoyait la reine reprendre Douvres. En 1139, Geoffroy et Mathilde avaient conquis l'essentiel de la Normandie, pendant qu'avec l'aide de son beau-frère, elle préparait une invasion de l'Angleterre.

Les rebelles, qu'on appelait désormais les Angevins, accostèrent à Arundel avec 140 chevaliers le 30 septembre 1139. Robert avançait vers Wallingford et Bristol au nord-ouest dans l'espoir de trouver des soutiens à sa cause et pour rallier Miles de Gloucester, un autre baron qui avait dénoncé sa fidélité au roi. Étienne répondit en marchant vers le sud et en assiégeant Arundel où Mathilde était restée. Son frère Henri, l'Archevêque de Cantorbéry, proposa une trêve et Étienne laissa l'Impératrice rejoindre Robert de Gloucester. La rébellion contrôlait désormais presque tout le sud-ouest de l'Angleterre au sud d'une ligne allant de Bristol à Oxford. Étienne débuta une campagne pour reconquérir la région, en mettant le siège devant le château de Wallingford tout en poursuivant sa route vers l'ouest en prenant les châteaux de South Cerney et Malmesbury. Pendant ce temps, Miles de Gloucester marchait lui vers l'est, attaquant l'arrière-garde royale sous les murs de Wallingford et menaçant Londres, ce qui força le roi à abandonner sa campagne dans l'ouest.



La bataille de Lincoln

Dans le Nord, Ranulf de Chester, un comte local, était écoeuré par le marché conclu par Étienne avec les Écossais pour la possession du nord de l'Angleterre. Il prit le château de Lincoln par surprise en 1140 en simulant une visite de courtoisie. Étienne concéda une trêve à Ranulf et lui permit de garder le château avec l'espoir que ce geste l'empêcherait de rejoindre le parti de Mathilde. Apprenant que Ranulf et sa famille n'avaient que peu de protection au château, il renia sa parole et marcha avec son armée sur Lincoln dans l'espoir de capturer le baron. Mais Ranulf réussit à fuir le château et déclara son soutien à l'Emperesse. Le roi n'avait plus d'autre choix que d'assiéger le château au début de 1141. Robert de Gloucester et Ranulf conduisirent une armée plus importante vers le château assiégé et décidèrent d'engager le combat avec l'armée royale le 2 février 1141. Étienne savait que sa cavalerie ne pouvait soutenir le choc. Il décida plutôt de démonter le plus grand nombre



pour former un bloc d'infanterie solide au centre, qu'il commanda lui-même à pied. Sa droite était menée par Alain de Bretagne alors que Guillaume d'Aumale était en charge de sa gauche. Les forces de Robert étaient renforcées des deux côtés par des troupes galloises. Les premiers combats tournèrent en faveur du roi quand Guillaume écrasa les Gallois, mais par la suite la cavalerie de Robert et Ranulf encercla le centre d'Étienne, ce qui mena de nombreux contingents de l'armée royale à fuir le champ de bataille. Étienne fut finalement submergé par le nombre et emmené prisonnier au château de Bristol. La route du couronnement semblait ouverte pour l'Emperesse Mathilde qui chercha le soutien de l'Église, représentée par Henri, le frère d'Étienne. Il accepta de céder le trésor royal, qui était presque vide, et excommunia les barons qui refusaient de prêter hommage. Mais la cité de Londres se souleva quand Mathilde y fit son entrée ; elle dut fuir et trouva refuge à Oxford.

Pendant ce temps, Geoffroy d'Anjou envahissait la Normandie une nouvelle fois et s'empara rapidement de la partie sud du duché. Cette action amena de nombreux barons anglo-normands à changer d'alliance, car ils avaient peur de perdre leurs possessions à la fois en Angleterre et en Normandie. L'épouse d'Étienne, la reine Mathilde de Boulogne, joua un rôle essentiel pendant la captivité de son mari. Elle rassembla les derniers fidèles de son mari dans le sud-est et s'allia avec le peuple de Londres qui avait déjà rejeté l'Emperesse. Elle convainquit également l'archevêque Henri de Blois de se rallier à elle. Robert de Gloucester et l'Emperesse décidèrent alors d'assiéger Henri dans son château épiscopal de Winchester en juillet, mais leurs troupes furent à leur tour encerclées par les forces de la reine Mathilde peu après. Les vivres venant à manquer, l'Emperesse s'échappa pendant que Robert protégeait sa fuite avec l'arrière-garde. Dans la bataille qui suivit, Robert fut fait prisonnier pendant la retraite. Les deux commandants prisonniers furent échangés en novembre et Étienne fut couronné une seconde fois à la Noël 1141.

Châteaux adultérins et contre-châteaux

Les deux parties construisirent des châteaux sans cesse durant ces années pour sécuriser leurs territoires. De la même façon, la capture de châteaux ennemis clés était un objectif essentiel pour espérer la victoire finale. Ces châteaux pouvaient être construits à la chaîne, séparés chacun par 10 à 15 kilomètres pour se soutenir réciproquement. La construction de château en Angleterre nécessitait une permission royale depuis l'époque de Guillaume le Conquérant. Comme aucun d'entre eux n'en avait une, on les nomma châteaux adultérins. Leur nombre fait encore l'objet de débats, certaines sources en mentionnant 115 alors qu'un nombre plus réaliste est sans doute de 126.

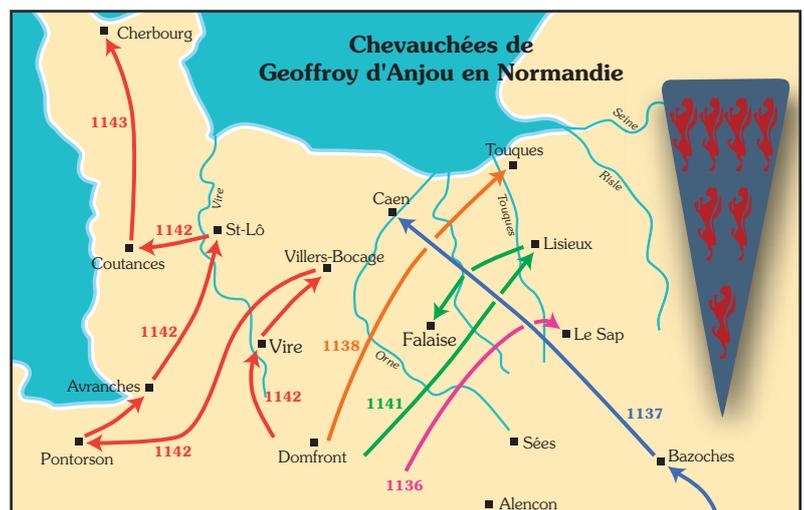
La guerre de siège entraîna la création de contre-châteaux. Ces fortifications érigées rapidement, souvent simplement faites de palissades et de talus comme les châteaux sur motte, étaient construites hors de portée des armes de jet.

Seconde phase de la guerre civile

Le roi Étienne assiégeait pendant l'été de 1142 les châteaux angevins construits l'année précédente comme Circencester, Bampton et Wareham. Il assiégea ensuite l'Emperesse dans le château d'Oxford. Elle s'évada juste avant Noël et se mit à l'abri au château de Wallingford. Aucune faction ne faisait de progrès significatifs au milieu des années 1140 : en 1143, ce fut au tour d'Étienne d'être assiégé par Robert de Gloucester au château de Wilton dans le Herefordshire. Il essaya de s'échapper, mais dut concéder une bataille en terrain découvert. Il fut presque fait prisonnier par la cavalerie angevine, mais son écuyer William Martel lui laissa le temps de s'échapper en protégeant sa retraite.

Pendant ce temps, Geoffroy d'Anjou terminait la conquête de la Normandie et pris Rouen en janvier 1144. Le roi Louis VII le reconnut comme duc de Normandie peu après, ce qui conduisit de nombreux barons anglo-normands à ne plus soutenir Étienne. Pendant ces années, le roi d'Angleterre essaya par deux fois de reprendre des châteaux tenus par des barons rebelles, comme Geoffroy de Mandeville en East Anglie ou Ranulf de Chester dans le nord. Il les invita à la cour, puis les fit arrêter en menaçant de les exécuter s'ils ne rendaient pas leurs châteaux. Tous deux promirent, mais se rebellèrent sitôt libres, ce qui diminua encore plus le nombre de soutiens du roi.

La guerre civile ouverte se termina à la fin des années 1140,



avec la mort de Robert de Gloucester en 1147. L'Emperesse rentra en Normandie et de nombreux barons angevins se joignirent à la Seconde Croisade. Au début des années 1150, de nombreux barons signèrent des trêves réciproques, en promettant de limiter la construction de nouveaux châteaux. Le fils de Geoffroy et de Mathilde, le futur roi Henri II, envahit l'Angleterre en 1147 avec une petite armée de mercenaires, mais l'expédition tourna court lorsqu'il n'eut plus d'argent pour payer ses hommes. Il revint en 1149 pour obtenir une alliance dans le nord avec Ranulf de Chester. Tous deux décidèrent d'attaquer York, avec l'aide des Écossais, mais Étienne marcha rapidement vers le nord et l'armée des rebelles se désintégra rapidement. Henri retourna en Normandie pour être déclaré duc par son père.

La succession d'Étienne

Étienne essaya de couronner son fils Eustache de son vivant en suivant la coutume des rois de France, mais ceci allait à l'encontre de l'usage anglo-normand. Henri leva une autre armée en 1153 et assiégea le château de Malmesbury. Étienne essaya de venir au secours du château, mais ne put forcer le fils de Mathilde à engager la bataille. Au cours de l'été, les troupes royales redoublèrent d'effort pour venir à bout du château angevin le plus près de Londres, Wallingford. Henri conduisit son armée au Sud pour sauver la garnison pendant qu'Étienne marchait sur le château depuis Londres, en cherchant l'affrontement. De son côté, l'Église négocia une trêve avec l'aide de barons des deux camps qui voulaient éviter un bain de sang. Eustache mourut peu après, ce qui enlevait un gros obstacle à la signature d'un traité de paix. En novembre, Étienne reconnut Henri comme l'héritier du trône après sa mort, bien qu'il eut un autre fils Guillaume, plus jeune. Les principaux châteaux royaux devaient être tenus par des garants, les châteaux non autorisés devaient être démolis (il y en avait 375 !) alors que les troupes mercenaires devaient être renvoyées chez elles. Cette période de transition ne dura pas longtemps, car Étienne mourut un an plus tard, en octobre 1154.

Cette période couvrant presque 20 ans de guerre civile fut appelée L'Anarchie par les érudits anglais du XIX^e siècle. Bien que des travaux plus récents fournissent une vision beaucoup plus nuancée de l'état du gouvernement à l'époque, le terme est resté en usage.

Henri fut couronné à Westminster en décembre, au côté de sa femme Aliénor d'Aquitaine récemment divorcée du roi de France Louis VII. De ce fait, les possessions continentales d'Henri recouvraient une grande partie de la France de l'Ouest, pour lesquelles il devait rendre hommage au roi de France alors qu'il était lui-même roi en Angleterre. Ce sera la cause principale d'un conflit qui s'étalera sur les 60 prochaines années ¹.



Bibliographie

- Stephen and Matilda, the civil war of 1139-1153*, Jim Bradbury, 1996, Sutton Publishing Limited – 2005, The History Press.
- King Stephen's Siege Tactics*, John D. Hosler, Morgan State University.
- Castle Warfare in the Gesta Stephani*, Sarah Speight, Chateau Gaillard XIX : Actes du Colloque International de Graz, 1998 (2000).
- Armies of Feudal Europe 1066-1300*, Heath, I., (2^e éd.), 1989.
- Historiae Ecclesiasticae* - Orderic Vitalis – Oxford, 1968-80.
- Gesta Stephani*, Potter, K.R. (éd.), Oxford, 1976.
- Historia Novella*, William of Malmesbury, Potter, K.R. (éd.), Edinburgh, 1955.

Les personnages

Les Anglo-Normands

Les chevaliers (Nck)

Un certain nombre de petites, mais importantes améliorations se produisirent autour de l'an 1100 pour les armes et armures. Les hauberts devinrent plus longs, et avaient le plus souvent des manches jusqu'aux poignets. Les boucliers avaient gardé la même forme, mais avaient pris des proportions énormes. Les casques avaient une forme en relief et/ou une courbure vers l'avant, ce qui indiquait sans doute que l'avant était plus épais que les côtés ou l'arrière. Quelques casques commençaient à avoir une visière. Certains avaient des décorations préhéraldiques, qui commençaient aussi à apparaître sur les boucliers.



Cavalerie légère (Ncl)

Cette cavalerie était constituée d'hommes plus légèrement armés et protégés, qui pouvaient avoir des lances, des javalots ou des armes de jet comme des arcs ou des arbalètes. Tout au long du Moyen Âge, la cavalerie légère était constituée de tenanciers aisés. Elle était utilisée pour des missions d'éclaireurs, d'embuscade ou pour protéger les flancs d'une troupe en marche.



1 - Ce sera la toile de fond du futur jeu « Plantagenêts » dans la série L'Épopée Normande.



Infanterie légère (Nil)

L'infanterie légère était largement utilisée. Ses membres étaient simplement protégés par un casque et un bouclier, mais pas toujours, et étaient armés d'une lance. Le bouclier rectangulaire était adapté au combat d'infanterie. Pour le combat rapproché, ils pouvaient préférer un bouclier rond appelé targe.



Lanceurs de javelots (Nij)

Les javelots étaient encore très prisés pour harceler l'ennemi, mais leur efficacité restait limitée. Leur popularité était due au coût négligeable du javelot et au peu d'entraînement nécessaire pour les manipuler.



Les frondeurs (Nis)

La fronde était largement utilisée à cette période, que ce soit sur le champ de bataille ou pour les sièges, et certains frondeurs se protégeaient toujours avec une petite targe comme aux temps anciens.

Le fustibale avait une portée égale ou supérieure à celle de la fronde. Il était utilisé pendant les sièges avec des projectiles plus lourds ou incendiaires contre les défenseurs d'un château, car le fustibale avait un tir balistique pouvant passer au-dessus des murs. Le bâton pouvait être utilisé comme une arme pour des combats rapprochés.



Les paysans (Nip)

L'utilisation de levées en masse était une nouveauté du XII^e siècle. Ces paysans n'avaient aucune protection et étaient armés d'outils agricoles comme des faux, des fléaux ou des fourches. Leur valeur au combat était très faible et leur rôle limité à encaisser le premier choc de la charge de la cavalerie adverse.



Les maçons et mineurs (Nib)

Ces travailleurs qualifiés étaient indispensables pour construire une église, un château ou pour saper les fondations des murs d'un château assiégé. Les plus expérimentés pouvaient être largement payés.



Les ingénieurs (Nie)

Les ingénieurs militaires élaboraient les plans des châteaux. En cas de siège, ils dirigeaient la construction et le tir des engins de siège pour percer les défenses adverses.



Les moines (Nic)

L'Angleterre était couverte de maisons monastiques, que ce soient des prieurés, des abbayes ou des monastères où les moines vivaient de manière assez isolée. Leur rôle social et la crainte de Dieu auraient pu leur permettre d'éviter les difficultés de la période, mais le comportement des trop nombreux mercenaires employés par les deux factions prouva le contraire. Ils étaient devenus une proie de choix pour ces hordes sans foi ni loi.



Les femmes (Ncc)

Les femmes de haut rang ont joué un rôle de premier plan durant la guerre civile, que ce soit l'impératrice Mathilde ou la femme du roi Étienne, également prénommée Mathilde, qui défend la cause de son mari alors qu'il était emprisonné. Les femmes nobles étaient toujours accompagnées d'une ou plusieurs dames de compagnie qui prenaient soin d'elles. Les femmes de cette époque montaient à cheval tout comme les hommes.

Les Flamands



L'infanterie légère (Fil)

Ces mercenaires des Pays-Bas et des Flandres, appelés plus tard Brabançons, sont largement utilisés par les deux partis adverses au XII^e siècle. Ces soldats professionnels portaient un gambeson et un casque pour une meilleure protection, et ils combattaient avec une lance ou parfois une hache. Opérant en bande pouvant compter jusqu'à 1 000 hommes, ils étaient craints pour leur brutalité et leur tendance à piller tout ce qu'ils trouvaient, y compris les possessions de l'Église.



Les arbalétriers (Fix)

Les arbalètes n'étaient pas encore d'usage courant en Angleterre au XII^e siècle. La plupart des arbalétriers sont des mercenaires venant du continent, principalement de Flandres, mais ils ne forment pas encore l'ossature des armées qu'ils deviendront à la fin de ce siècle. La technologie de l'arme est encore assez rudimentaire et sa force n'est pas encore ce qu'elle deviendra plus tard.

Les Gallois



Les Uchelwys (Wcm)

Ces nobles étaient au service des princes gallois et combattaient à cheval comme marchogs (chevaliers). Ils portaient une armure légère, un casque et un bouclier circulaire qui pouvait être peint de couleur blanche, dorée, argentée ou bleue. Ils montaient des petits chevaux rapides et pouvaient combattre à pied. Leur arme principale était la lance, mais ils pouvaient aussi utiliser le javelot.



L'infanterie galloise (Wil)

Ces lanciers venaient typiquement du nord du Pays de Galles. Ils portaient une tunique de laine serrée à la ceinture et qui descendait jusqu'au genou et parfois un manteau léger. Ils marchaient pieds et jambes nus, ou avec une seule chaussure au pied gauche, laissant le pied droit nu pour un meilleur équilibre sur les terrains escarpés ou pentus. Ils portaient les cheveux courts et étaient moustachus.



Les lanceurs de javelot gallois (Wij)

Les fantassins gallois pouvaient aussi lancer des javelots, voire leur lance à courte distance, contre lesquelles aucun haubert ne pouvait résister. Ils portaient un manteau de laine de couleur rouge, verte ou blanche au-dessus d'une tunique de lin. Les lanceurs de javelots

accompagnèrent la charge initiale et pouvaient pratiquer la fuite feinte, une tactique courante des troupes légères et agiles, pour attirer leurs ennemis dans une embuscade.

Les arcs longs (Wia)

Les archers provenaient le plus souvent du sud du Pays de Galles. Leurs arcs en orme étaient utilisés à courte portée, comme des armes d'embuscade. Ils n'étaient pas encore aussi mortels que leurs descendants du XIV^e siècle pendant la guerre de Cent Ans, car ils ne sont pas utilisés en tir indirect et en masse.



Les bœufs

Ces animaux étaient utilisés pour tirer les engins de siège sur de longues distances. Il en fallait au moins deux, vu le poids de ces armes, et sous la supervision d'un paysan.



Les engins de siège

Le mantelet

Le mantelet était un large bouclier ou un abri portable, utilisé pour arrêter les flèches et autres projectiles pendant un siège. Il était suffisamment large pour protéger plusieurs soldats et pouvait être monté sur des roues.



La baliste

La baliste était comparable à une arbalète géante et fonctionnait sur le principe de la torsion. Le projectile était une flèche géante avec une pointe en fer, qui était envoyée en tir tendu sur sa cible. Les balistes étaient très précises, mais beaucoup moins destructrices que des mangonneaux.



Le mangonneau

Cette machine était conçue pour lancer des projectiles lourds à partir d'un récipient en forme de cuiller au bout d'une poutre. Leur portée pouvait atteindre 400 mètres. Si leur rôle principal était de lancer des pierres pour détruire les murs, les mangonneaux pouvaient aussi lancer des projectiles incendiaires ou des carcasses pourries au-dessus des murs pour propager des maladies. Les mangonneaux étaient relativement faciles à construire et des roues furent ajoutées par la suite pour augmenter leur mobilité.



La galerie

Une galerie montée sur roues, aussi appelée chat, était construite pour protéger les assaillants qui essayaient de saper un mur ou une tour. Elle devait être poussée contre le mur et son toit était recouvert de peaux fraîchement coupées pour résister au feu.



Le bélier

Le bélier était utilisé pour abattre les murs ou pour défoncer la porte principale d'un château. Sa poutre était suspendue à une armature sur roue par des cordes ou des chaînes afin de l'amener facilement contre sa cible. Le bout du bélier était fréquemment recouvert de fer pour le renforcer et des bandes de métal recouvraient les parties vulnérables de l'engin. L'armature était enfin recouverte de peaux pour la protéger du feu.



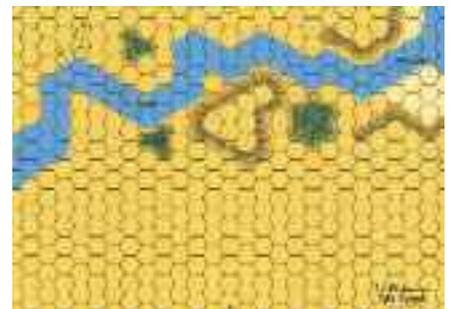
Le beffroi

La tour de siège ou beffroi était un engin conçu pour permettre l'approche des murs par les assaillants avec des échelles internes pour pouvoir être à la hauteur du chemin de ronde. Une passerelle articulée était abaissée au dernier moment pour permettre l'assaut. Le beffroi était le plus souvent rectangulaire et monté sur roues. Sa hauteur était égale à celle des murs d'enceinte, voire supérieure pour permettre à des archers de prendre position et de tirer à l'intérieur de la forteresse. L'avant de la tour était recouvert de peaux écorchées pour empêcher la propagation du feu.

Les cartes

Le Ruisseau

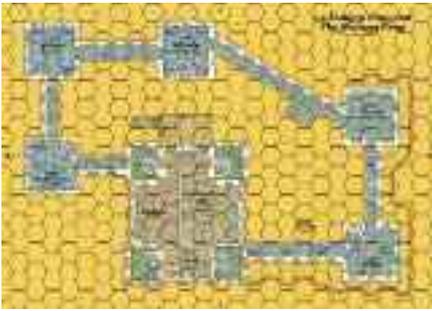
Cette carte de terrain découvert montre un ruisseau serpentant le long de son bord nord. Il peut être traversé par un gué. Cette carte peut être combinée avec celle du Pont de Bois (de Diex Aie), de La Rivière ou la carte originale du Gué. Elle est aussi compatible sur son côté droit avec les cartes de côte de Guiscard.



Le Prieuré

Cette carte montre un bâtiment monastique typique et est librement inspiré du prieuré d'Ewenny au Pays de Galles, fondé vers 1138. L'église est de style normand, avec sa tour lanterne à la croisée de la nef, du chœur et des transepts. Une petite chapelle a été ajoutée au transept sud. Les fenêtres de la nef sont en hauteur et ne peuvent être atteintes que par des échafaudages ou des échelles. Les autres bâtiments monastiques sont adjacents à l'église et construits autour du cloître : la bibliothèque, la salle capitulaire, le réfectoire et le cellier où sont entreposés les vivres. Notez que le prieuré a 3 portes : l'entrée principale de l'église, bien sûr, mais il y en a une autre pour entrer dans le cellier. Vous pouvez passer de l'église aux autres bâtiments au travers de la porte séparant le Transept Nord du cloître. Les personnages peuvent se déplacer librement de la nef ou du chœur vers les transepts en passant sous la tour-lanterne. Ils peuvent monter dans la tour par l'escalier qui se prend depuis le transept sud.

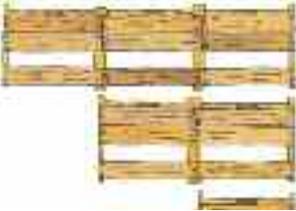




Le Donjon Normand

Les châteaux de pierre commencent à remplacer les vieilles mottes castrales à la fin du XI^e siècle, même si ces dernières sont encore largement utilisées pendant la guerre civile, en particulier comme contre-châteaux lors du siège d'une forteresse ou pour prendre rapidement possession d'un territoire. Le château représenté sur la carte est typique de l'architecture normande, avec son grand donjon carré surmonté de quatre tourelles. Son entrée est au premier étage. Le mur d'enceinte est défendu par des tours carrées à ses angles. Un fossé protège certains pans de mur et il faut le franchir par un pont de bois pour atteindre la porte principale qui n'est qu'une simple ouverture sans toutes les défenses sophistiquées des siècles suivants.

Les formes à découper



Les hourds

Les hourds sont des galeries en bois construites à l'avant des murs et tours crénelés (comme ceux de Carcassonne ci-contre). Ils sont munis d'archères et de trous dans le plancher (appelés assommoirs) permettant de lancer des pierres et autres projectiles sur des assaillants situés au pied des murs. Les hourds présentent les avantages et inconvénients des constructions en bois : ils sont faciles et rapides à construire, mais aussi faciles à détruire avec des boulets de pierre ou des flèches enflammées. Pour se protéger du feu, les hourds étaient recouverts de peaux de bêtes fraîchement tuées.

3 types de hourds sont proposés, couvrant respectivement 1, 2 ou 3 cases pour envisager toutes les configurations. Le plancher du hourd est représenté, avec ses orifices entre les planches pour le tir vertical et ses palissades verticales munies d'archères à intervalle régulier. Il est indispensable de découper ces trous au cutter pour pouvoir « voir » un pion ennemi situé au pied du mur. On placera toujours les assommoirs vers l'extérieur pour plus de réalisme.

Chaque scénario précise si des hourds doivent être mis en place et où.



Les échafaudages

Les échafaudages sont utilisés lors de la construction de murs ou quand il est nécessaire d'atteindre une ouverture élevée, comme les fenêtres d'une église ou la porte d'une tour.

Les scénarios

Nous vous proposons 15 scénarios tactiques de difficulté croissante vous permettant de vous familiariser avec les règles de *The Anarchy*. Certains scénarios font appel à des éléments de jeu disponibles dans le commerce, notamment les jeux *Guiscard* et *Diex Aie*, et les cartes La Plaine, La Bergerie et Le Chemin des Croisés.

Les cinq scénarios de campagne 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. 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 Normands de *Guiscard* et *Diex Aie*.

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 tactiques

Scénario 1 : Ne faites pas confiance à des mercenaires !	8
Scénario 2 : Le gué	9
Scénario 3 : Le convoi	10
Scénario 4 : La déroute de Winchester	11
Scénario 5 : L'abbaye de Wherwell	12
Scénario 6 : L'abbaye de La Croix Saint Leufroy	13
Scénario 7 : Le château d'Harptree	14
Scénario 8 : Le château de Rouen	16
Scénario 9 : Le château de Carrouges	17
Scénario 10 : Oil Bucket Challenge	18
Scénario 11 : Le siège de Wareham	19
Scénario 12 : La révolte de Bedford	21
Scénario 13 : Le siège de Trowbridge	22
Scénario 14 : Le château de Dunster	24
Scénario 15 : Le siège de Wallingford	25

Scénarios de campagne

Scénario 1 - La fuite de Winchester	28
Scénario 2 - La chevauchée de Miles de Gloucester	29
Scénario 3 - Guérilla le long de la Tamise	30
Scénario 4 - Le moine qui en savait trop	31
Scénario 5 - En finir avec ces nouveaux châteaux	32

Table d'achats	33
-----------------------	-----------

Scénario 1 : Ne faites pas confiance à des mercenaires !

L'histoire

Juin 1137 : Pour la quatrième année consécutive, Geoffroy d'Anjou lance une chevauchée à travers la Normandie, brûlant des villages et s'emparant de nombreux monastères. Le roi Étienne veut l'arrêter à Argentan, mais une querelle éclate au sein de son armée entre ses mercenaires flamands menés par Guillaume d'Ypres et les troupes normandes conduites par Robert de Gloucester. L'altercation dégénère bientôt en bataille rangée.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Flamands se déploient sur la moitié gauche de la carte, à plus de 4 cases de la pliure centrale. Les Normands sont placés sur la moitié droite de la carte, également à plus de 4 cases de la pliure centrale.

Chaque joueur lance le D10. Celui faisant le résultat le plus élevé joue en premier.

La partie se joue en 8 tours.



Les pions

Les Flamands



Infanterie
légère
flamande

Johannes
Bernhard
Rutger
Waldo
Sibert
Diggo
Dagmar
Ivo



Arbalétriers

Ekbert
Wigo

Les Normands



Chevaliers

Josselin



Arcs longs
gallois

Rhiryd



Infanterie
légère

Bernard
Edgard
Louis
Joël
Alain



Paysans

Faramond
Looy
Holger
Gifford



Frondeurs

Gaylord

Conditions de victoire

À l'issue des 8 tours, on comptabilise les points des survivants de part et d'autre en utilisant la table d'achat à la fin de ce livret. Le camp avec le plus de points gagne la partie.

Épilogue

L'armée se disloqua et la plupart des barons normands s'en allèrent avec leurs vassaux à leur suite. Le roi en poursuivit certains jusqu'à Pont Audemer mais renonça à les amener au combat. Il dut conclure une trêve de deux ans avec le comte d'Anjou.

Sources

Jim Bradbury, *Stephen and Matilda*, page 168.

Scénario 2 : Le gué

L'histoire

Octobre 1142. Le roi Étienne poursuit l'Emperesse Matilda jusqu'à Oxford. Les troupes royales approchent de la ville fortifiée, séparée par une rivière, alors que la garnison leur tire des flèches depuis les remparts et les narguent à l'avant des murailles. Étienne décide de charger les Angevins imprudemment sortis de la ville en empruntant un gué.

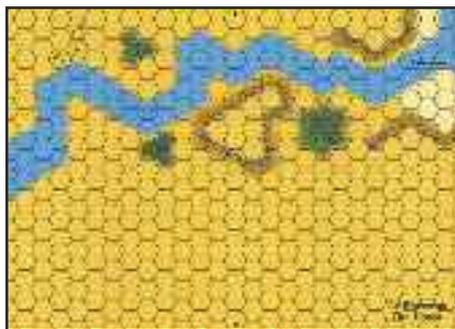
Assemblage des cartes & positions de départ

Les royalistes se déploient au nord de la rivière, près du côté 1 de la carte.

Les Angevins sont placés à moins de 4 cases du bord 3.

Les royalistes jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Angevins



Chevaliers
à pied

Thierry
Dreux
Edmond



Infanterie
légère

Galeran
Bernard
Anselme
Louis
Alain
Ernulf
Abélard
Barthélémy
Edgard
Joël



Javelots

Garnier
Simon



Frondeurs

Gaylord
Everard



Infanterie
légère
flamande

Johannes
Rutger
Waldo
Bono
Bernhard
Sibert
Diggo
Menfrid



Arbalétriers

Ekbert
Wigo

Les royalistes



Chevaliers

Gauthier
Jehan
Richard
Baudouin
Amaury
Henry



Uchelwyr
gallois

Gruffydd
Llywelyn
Owen
Trahaearn



Infanterie
légère galloise

Cynwrig
Bleddyn
Ednowain
Cadwaladr

Règles spéciales

Fuite des Angevins : Tout soldat angevin sortant de la carte est considéré en fuite et ne peut plus revenir sur le terrain.

Conditions de victoire

Les royalistes doivent repousser les Angevins dans la ville fortifiée (qui se trouve au-delà du bord 3 de la carte). À la fin des 12 tours, et si au moins 5 royalistes sont encore en vie, on compte le nombre d'Angevins restant sur la carte :

- > 20 et plus : Victoire angevine éclatante – Le roi a été repoussé et la ville d'Oxford peut soutenir un long siège.
- > Entre 15 et 19 : Victoire angevine marginale – Les Angevins se replient en bon ordre dans la ville alors que les royalistes vont devoir utiliser d'autres méthodes pour s'emparer de la ville.
- > Entre 10 et 14 : Victoire royaliste marginale – Les Angevins refluent dans la ville, poursuivis par les forces du roi. Les combats dans les rues d'Oxford s'annoncent incertains
- > Moins de 9 : Victoire royaliste éclatante – Le roi s'engouffre dans la ville et y met le feu.

S'il reste moins de 5 royalistes, c'est une victoire angevine éclatante.

Épilogue

La charge d'Étienne fut irrésistible. Ses troupes poursuivirent les Angevins en fuite dans la ville, mettant le feu aux maisons et mettant le siège devant le château dans lequel s'était réfugiée l'Emperesse.

Sources

Jim Bradbury, *Stephen and Matilda*, page 137.

Scénario 3 : Le convoi

L'histoire

Octobre 1142. Le roi Étienne assiège l'Emperesse Matilda dans son château d'Oxford. Les troupes royales loyalistes font venir des engins de siège de Londres pour accélérer la prise du château. Ayant été prévenus par leurs espions, les Angevins envoient un groupe pour les détruire en route.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les engins de siège, avec leurs attelages, sont déployés comme indiqué ci-contre.

L'escorte se place à moins de 3 cases des engins de siège et de leurs attelages.

Les Angevins sont placés hors carte et entrent par le côté 3.

Les royalistes jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours



Les pions

Les royalistes

	Aymar Philippe Foulque		Herbert Néel		Galeran Bernard Anselme Alain		Reynald Curteis Lambert Godbert
	Gaylord Everard		Edon Gerbold		Tom Lovell Howard		Waleran Hamelin

Les Angevins

	Aubry Miles Josselin Amaury Baudouin		Bono Bernhard Sibert Menfrid Ivo Rutger Diggo		Ekbert Wigo
---	--	---	---	---	----------------

Règles spéciales

Détruire les engins de siège : un personnage doit rester un tour complet sans combattre dans une case d'engin de siège pour détruire cette case. Placer un marqueur « Endommagé » pour indiquer que la case est détruite. Un engin est considéré comme détruit quand 5 cases sont endommagées.

Conditions de victoire

Les Angevins doivent détruire les engins de siège et capturer ou tuer les ingénieurs pour empêcher qu'ils ne supervisent la construction de nouveaux engins. Comptez 1 point par case d'engin de siège endommagé ou ingénieur tué. Comptez 10 points par engin détruit et 2 points par ingénieur capturé (il pourra alors travailler pour les Angevins à l'avenir).

- > 15 et plus : Victoire angevine éclatante – Le château d'Oxford est sauvé et le moral des royalistes est sévèrement affecté par cette défaite.
- > Entre 11 et 14 : Victoire angevine marginale – Ces engins ne représentent plus un danger immédiat et l'armée de secours devrait suffire pour lever le siège et libérer l'Emperesse.
- > Entre 6 et 10 : Victoire royaliste marginale – Les engins pourront être réparés et participer à l'assaut final.
- > Moins de 6 : Victoire royaliste éclatante – La chute du château n'est plus qu'une question de jours.

Épilogue

Les engins de siège pilonnèrent Oxford sans qu'aucune armée de secours ne vienne au secours des assiégés. Matilda parvint à fuir juste avant Noël pour se réfugier à Wallingford.

Sources

Jim Bradbury, *Stephen and Matilda*, page 137.

Scénario 4 : La déroute de Winchester

L'histoire

14 Septembre 1141 : Alors que le roi Étienne est toujours maintenu en captivité après la bataille de Lincoln, les chefs angevins assiégés dans Winchester décident de fuir. Robert de Gloucester et l'arrière-garde défendent la fuite de Matilda en faisant front. Les troupes royalistes menées par le mercenaire Guillaume d'Ypres le rejoignent à Stockbridge, où un pont traverse la rivière Trent.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Angevins entrent par le bord 4 de la carte Le Pont de Bois, au nord de la rivière.

Les royalistes entrent par le bord 1 de la carte Le Ruisseau.

Les royalistes jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les royalistes



Chevaliers

Gauthier
Jehan
Thierry
Richard
Edmond



Cavalerie
légère

Herbert
Néel



Uchelwys
gallois

Llywelyn
Owen



Infanterie
légère
galloise

Cynwrig
Bleddyn
Ednowain
Cadwaladr



Paysans

Hutchin
Reynald
Curteis
Lambert
Godbert
Randall



Arcs longs
gallois

Kener
Ednyfed

Les Angevins



Chevaliers

Aymar
Philippe
Baudouin
Aubry
Miles
Josselin
Foulque
Amaury
Henry



Femmes

Matilda
Eleonor

Conditions de victoire

Les Angevins doivent sortir par le bord 2 de la carte Le Ruisseau, au sud de celle-ci. À l'issue des 12 tours, utilisez le barème ci-dessous pour déterminer le vainqueur :

- Tout Angevin sorti par le bord 2 de la carte Le Ruisseau marque 3 points ;
- Tout Angevin au sud de la rivière sur la carte Le Ruisseau marque 2 points ;
- Tout Angevin au sud de la rivière sur la carte Le Pont de Bois marque 1 point ;
- Matilda et Robert (Miles) doublent les points ci-dessus en fonction de leur position respective à la fin de la partie.

Si Matilda et Robert ne sont pas morts ou prisonniers, le nombre de points détermine la victoire :

- > 25 et plus : Victoire angevine éclatante – Les leaders du parti angevin ont réussi à fuir et Matilda va pouvoir faire valoir ses droits sur la couronne alors qu'Étienne est prisonnier.
- > 24 points et moins : Victoire angevine marginale – Les troupes royales n'ont pas réussi à arrêter le gros de la troupe, et ceux-ci vont constituer une menace persistante dans un royaume sans chef.

Si Matilda et/ou Robert sont morts ou prisonniers :

- > Robert ou Matilda morts : Victoire royaliste marginale – Le moral des Angevins sera durement affecté et il est probable que les négociations tourneront en faveur du roi.
- > Robert ou Matilda prisonniers : Victoire royaliste éclatante – Voilà une monnaie d'échange idéale pour faire libérer le roi.

Épilogue

Le combat tourna à la déroute pour les Angevins, certains fuyant, d'autres se rendant à des paysans qui les passèrent à tabac. Robert fit front bravement, mais fut fait prisonnier par le comte de Surrey, Guillaume de Warren, et emmené prisonnier au château de Rochester.

Sources

Jim Bradbury, *Stephen and Matilda*, page 124.

Scénario 5 : L'abbaye de Wherwell

L'histoire

Septembre 1141 : L'empereuse Matilda est assiégée dans Winchester. Une armée de secours menée par Jean Fitz Gilbert (le père du futur Guillaume Le Maréchal) s'est rassemblée dans l'abbaye voisine de Wherwell qu'ils ont fortifiée. Ils veulent essayer de forcer le blocus du château et apporter un ravitaillement bien nécessaire à la garnison assiégée. Les royalistes décident de les mettre hors d'état de nuire en essayant d'incendier l'abbaye.

Assemblage des cartes & positions de départ

Placez 6 échafaudages d'une case auprès des fenêtres de l'église. Placez 6 échelles dans des cases adjacentes.

Les Angevins se placent dans l'Abbaye.

Les royalistes se déploient à moins de 4 cases du ruisseau, sur la rive droite.

Les royalistes jouent en premier.

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les royalistes



Aymar
Philippe
Foulque

Chevaliers
à pied



Herbert
Néel
Avray

Cavalerie
légère
à pied



Abélard
Barthélémy
Edgard
Joël

Infanterie
légère



Johannes
Rutger
Bono
Sibert
Dagmar
Franko
Ivo
Rupert

Infanterie
légère
flamande



Rhiryd
Kener
Ednyfed
Meilyr

Arcs longs
gallois

Les Angevins



Miles
Aubry
Josselin

Chevaliers
à pied



Galeran
Bernard
Anselme
Louis
Alain
Ernulf

Infanterie
légère



Garnier
Simon

Javelots



Gaylord
Everard

Frondeurs



Ekbert
Wigo

Arbalétriers

Règles spéciales

Mettre le feu aux toits : un toit peut être incendié de la même façon que d'autres superstructures en bois. Les seules différences sont :

- > Une case de toit en flamme n'empêche pas le mouvement des personnages situés en dessous.
- > Quand plus de 50 % du toit d'un bâtiment (exemple : le réfectoire ou le transept nord) est en feu, le toit s'effondre et chaque personnage situé en dessous subit un test avec 1D6 :
 - o 6 : Le personnage réussit à fuir. On le place sur une case adjacente au bâtiment incendié et accessible (au travers d'une porte, voire d'une fenêtre) ;
 - o 4-5 : Le personnage est blessé, mais réussit quand même à fuir ;
 - o 1-3 : Le personnage est mort.
- > Placez des marqueurs Eboulis sur les cases du bâtiment dont le toit s'est effondré. Les règles d'utilisation des éboulis sont au § 6.4.

La fuite : Tout personnage fuyant par les bords 1, 2 ou 4 de la carte Le Prieuré ne peut pas revenir sur le terrain de jeu.

Conditions de victoire

Les royalistes doivent neutraliser les Angevins en les tuant, en les faisant prisonniers ou en les mettant en fuite. À l'issue des 15 tours, on compte les Angevins encore en vie sur la carte du Prieuré :

- > 12 et plus : Victoire angevine éclatante - Les royalistes ont échoué et ce groupe pourra rejoindre l'armée de secours qui se prépare à lever le siège d'Oxford et libérer l'Emperesse Matilda.
- > 8 à 11 : Victoire angevine marginale - L'incendie a alerté d'autres troupes angevines dans les environs qui se préparent à les secourir.
- > 5 à 8 : Victoire royale marginale - Voilà une troupe de rebelles qui ne posera plus de problème. Mais il en reste d'autres !
- > Moins de 5 : Victoire royale éclatante - Les rares survivants seront pendus sous les murs d'Oxford pour inciter la garnison à se rendre.

Épilogue

Les royalistes jetèrent des torches dans l'église pour l'incendier. La plupart des Angevins sortirent et se rendirent. Le toit de plomb en flammes s'écrouta sur Fitz Gilbert qui en réchappa, mais fut aveuglé.

Sources

Jim Bradbury, *Stephen and Matilda*, page 122.

Scénario 6 : L'abbaye de La Croix Saint Leufroy

L'histoire

Octobre 1136 : Roger de Conches, un partisan de Robert de Gloucester, ravage les terres de l'évêque d'Évreux en Normandie. Cette action de destruction empêche le représentant du roi en Normandie, Galeran de Meulan, et ses chevaliers d'aller combattre les Angevins qui attaquent Le Sap, une petite ville plus à l'ouest. Roger décide d'attaquer un château de Galeran à la Croix Saint Leufroy. L'assaut est un échec, mais il se rabat sur l'abbaye à proximité pour la mettre à sac et capturer les moines.

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez la carte Le Pont de Bois et les maisons saxonnes de *Diex Aie* en complément de la carte du Prieuré. Placez les maisons comme indiqué ci-contre.

Les villageois se placent dans le prieuré et le village sur la rive gauche de la rivière. Les moines doivent être dans le prieuré alors que les femmes doivent être dans le village, à moins de 3 cases de la rivière.

Les hommes de Roger entrent par le bord 3 de la carte Le Pont de Bois. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les hommes de Roger de Conches



Chevaliers

Aymar
Philippe
Foulque



Cavalerie
légère

Herbert
Néel
Avray



Infanterie
légère

Abélard
Barthélémy
Edgard
Joël
Louis
Ernulf

Les villageois



Paysans

Hutchin
Reynald
Curteis
Derek
Ansgot
Lambert
Gifford
Godbert
Faramond
Looy
Randall
Holger



Frondeurs

Gaylord
Everard



Archers
(10)

Fulbert
Hamon
Vital



Ouvriers

Tom
Lovell
Howard
Jack



Moines

Cuthbert
Philip



Femmes

Eleanor
Rosamunda
(6)
Leoflada (10)

Règles spéciales

Capture des moines et des femmes : Les moines et les femmes doivent être capturés. On utilise les règles de capture du § 1.4 avec les modifications suivantes :

- > Un différentiel de combat de 10 (ou plus) suffit pour capturer un moine ou une femme ;
- > Le personnage encerclé se rend dans tous les cas ;
- > On n'utilise pas sa face blessé quand il est prisonnier, et un seul homme d'armes suffit pour l'escorter.

Combat des moines et des femmes : Les moines et femmes doivent reculer s'ils sont à moins de 2 cases d'un ennemi, ceci pour éviter qu'ils ne préfèrent être tués plutôt que capturés.

Conditions de victoire

Les hommes de Roger de Conches doivent incendier le village et capturer les femmes et les moines pour en tirer rançon. Les villageois doivent les en empêcher. À l'issue des 15 tours, les points de victoire suivants sont attribués :

- > 3 points pour tout moine ou femme capturé,
- > 2 points pour toute maison du village incendiée.

Le décompte de points détermine la victoire :

- > 20 points et plus : Victoire éclatante des hommes de Roger – Les rançons vont permettre d'agrémenter l'ordinaire pendant le long hiver qui approche. Quant au village, ce ne sont que des paysans, donc qui s'en soucie ?
- > De 14 à 19 points : Victoire marginale des hommes de Roger – La résistance a été plus forte que prévue, mais on devrait quand même tirer profit des prisonniers. Quant aux autres, on pourra toujours revenir.
- > De 8 à 13 points : Victoire marginale des villageois – Malgré les pertes, les maraudeurs ont été repoussés. Il faudra quand même prendre des précautions s'ils décidaient de revenir.
- > 7 points et moins : Victoire éclatante des villageois – Les pillards ont compris qu'ils avaient affaire à plus fort qu'eux.

Épilogue

Le bourg des moines fut brûlé, l'église attaquée et les moines enlevés. Roger continuera ses dévastations dans la région, mais au retour, alors qu'il avait envoyé le gros de ses troupes avec le butin et les prisonniers vers la ville d'Acquigny, il est attaqué dans une forêt par Galeran et 500 chevaliers. Malgré son courage, il est fait prisonnier.

Sources

Orderic Vital - *Historiae ecclesiasticae*.

Scénario 7 : Le château d'Harptree

L'histoire

1138 : Des petits châteaux proches de Bristol ont rejoint la révolte. Le roi Étienne se dirige avec son armée vers Bristol pour mater la rébellion. En route, il décide de s'attaquer au château d'Harptree tenu par un petit groupe de rebelles. La garnison sort du château et espère le prendre par surprise. Mais Étienne leur réserve aussi une surprise !

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez les cartes Le Fossé et Le Pont de Bois de *Dix Aie* en complément des deux cartes du jeu.

Les Angevins placent leur groupe d'attaque à moins de 3 cases des côtés gauches des cartes Le Ruisseau et Le Fossé. La garnison est placée sur les remparts et le donjon, mais ne peut pas être dans la cour du château. L'infanterie royaliste est déployée sur la moitié droite de la carte Le Ruisseau. La cavalerie royaliste est placée hors carte, le long du côté 1 de la carte Le Pont de Bois. Elle intervient sur un jet de dé (voir règles spéciales).

Mettre le pion Pont au-dessus du fossé. Les portes du château sont ouvertes.

Les Angevins jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

L'infanterie



Infanterie
légère
flamande

Johannes
Rutger
Waldo
Bono
Bernhard
Sibert
Diggo
Menfrid
Dagmar
Franko
Ivo
Rupert



Arbalétriers

Ekbert
Wigo

Les royalistes

La cavalerie



Chevaliers

Gauthier
Jehan
Richard
Aymar
Philippe
Foulque



Cavalerie
légère

Herbert
Néel
Avray

 Echelles	4	 Chevalier	Henry	 Uchelwyr gallois	Gruffydd Llywelyn Owen Trahaearn
Les Angevins					
La garnison			Le groupe d'attaque		
 Infanterie légère galloise	Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr	 Javelots gallois	Cadwgan Gwyn Madog Tegwared	 Javelots	Garnier Simon
 Arcs longs gallois	Rhiryd Kener Ednyfed	 Infanterie légère	Galeran Bernard Anselme Alain	 Infanterie légère	Abélard Barthélémy Edgard Joël
 Chevaliers à pied	Thierry Dreux				
				 Frondeurs	Gaylord Everard
				 Chevaliers	Aubry Miles Josselin

Règles spéciales

Intervention de la cavalerie : À chaque tour, le joueur royaliste lance 1D10. La cavalerie intervient sur un résultat de 8 ou plus. À chaque tour suivant, on ajoute 2 au résultat du dé. La cavalerie interviendra donc forcément au plus tard à partir du tour 4.

Les portes du château : Elles ne peuvent être fermées qu'après qu'un cavalier royaliste a franchi le pont au-dessus de la rivière.

Conditions de victoire

L'objectif des royalistes est de prendre le château par surprise. À l'issue des 12 tours, on fait le décompte des personnages encore en vie dans le château dans chaque camp, et on soustrait le nombre d'Angevins au nombre de royalistes :

- > 5 et plus : Victoire royaliste éclatante – Les défenseurs survivants se rendent. Harptree sera une excellente base pour mettre à feu et à sang les alentours de Bristol.
- > 1 à 4 : Victoire royaliste marginale – Les défenseurs survivants ont négocié une reddition honorable qui permettra au roi de prendre possession du château dans une semaine si aucune armée de secours ne se manifeste d'ici là.
- > 0 : Égalité
- > -1 à -4 : Victoire angevine marginale – La surprise des troupes royales a été déjouée et le château résiste encore.
- > -5 et moins : Victoire angevine éclatante – Grave échec pour le roi Etienne. La résistance héroïque d'Harptree met fin à sa chevauchée vers Bristol et il rentre à Londres..

Épilogue

Étienne contourne les rebelles imprudemment avancés hors du château et sa cavalerie atteint les portes rapidement. Ils surprennent la garnison, incendient les portes et placent des échelles contre les murs. La petite garnison se rend rapidement.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 66.

Scénario 8 : Le château de Rouen

L'histoire

1144 : Geoffroy d'Anjou est déjà maître de tout l'ouest de la Normandie. La ville de Rouen est la dernière poche de résistance. Le comte s'installe son camp sur une colline dominant la ville et fait couper des arbres pour construire des engins de siège. La ville tombe rapidement, mais le château, connu sous le nom de la Tour, et tenu par le comte de Warenne résiste et est assiégé. Les jets de pierre sont incessants et un pan de mur finit par s'effondrer. C'est la curée !

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez les cartes Le Château et Le Ruisseau et placez-les comme montré ci-contre.

Placez les 3 pions Éboulis comme indiqué sur la carte entre les tours de Reading et Fitz-Roy.

Les Normands se placent en premier sur les remparts ou à moins de deux cases de ceux-ci.

Les Angevins se déploient sur la rive gauche du ruisseau, à moins de 4 cases de l'eau.

Les Normands jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Angevins

	Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Foulque Baudouin Aubry Miles Josselin Amaury Henry Dreux Edmond		Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël		Garnier Simon		Edon Gerbold
	Gaylord Everard		4		3		
Chevaliers à pied		Infanterie légère		Javelots		Fustibales	
Frondeurs		Echelles		Mantelets			

Les Normands (Dix Aie)

	Roussel Baudri Mauger		Bouchard Orderic Ernault Gervais Herluin Renouf		Asselin Gérolde Vougrin		Erwan Gwendal Malo
	4						
Chevaliers à pied		Infanterie moyenne		Arbalétriers		Infanterie bretonne	
Pierres							

Règles spéciales

Utilisez les règles de muraille démolie du § 6.4.

Pas de barricade : Compte tenu de la limite de temps et des conditions de victoire, il serait facile (mais irréaliste) pour le défenseur de simplement barricader toutes ses troupes dans le donjon en attendant la fin de la partie. Pour cette raison, ce comportement est interdit.

Conditions de victoire

Le siège n'a que trop duré et les Angevins doivent prendre le château coûte que coûte. À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Normands restant en vie dans le château :

- > 12 et plus : Victoire normande éclatante – Les Angevins fuient. Leur comte ne pourra pas prétendre encore longtemps devenir notre duc.
- > 9 à 11 : Victoire normande marginale – L'ennemi doit reculer. La journée est à nous, mais nos ressources s'affaiblissent. Si une armée de secours ne vient pas rapidement, nous ne pourrions plus tenir très longtemps.

- > 6 à 8 : Victoire angevine marginale – Les défenseurs ne sont plus assez nombreux pour résister encore bien longtemps. La Normandie sera à nous sous peu.
- > 5 et moins : Victoire angevine éclatante – Le château est pris et notre comte va pouvoir devenir duc de Normandie.

Épilogue

Il faudra trois mois de siège pour que le château se rende enfin, à court de vivres. Les autres places qui résistaient encore capitulèrent rapidement et Geoffroy put se faire appeler Duc de Normandie.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 174.

Scénario 9 : : Le château de Carrouges

L'histoire

Octobre 1136 : Le comte d'Anjou Geoffroy passe la Sarthe avec une grosse armée et ravage la région d'Alençon. Au nord-ouest de cette ville, il met le siège devant le château de Carrouges qui est tenu par le chevalier Gauthier. Le château est défendu par des hourds, ce qui rend impossible un assaut direct avec des échelles. Les machines de siège sont entrées en action et ont rapidement détruit quelques hourds. L'assaut va pouvoir être lancé.

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez la carte Le Fossé de Diex Aie en complément de la carte du château.
Placez les hourds comme indiqué ci-contre.
Les Normands se déploient dans le château.
Les Angevins sont placés sur la carte Le Fossé. Ils placent les 6 fascines dans les fossés du château.
Les Angevins jouent en premier.
La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les Angevins

	Josselin Miles Aymar Richard Edmond		Herbert Néel Avray		Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël		Godbert Hutchin Reynald Lambert
Chevaliers à pied		Cavalerie légère à pied		Infanterie légère		Paysans	
	Garnier Simon		Edon Gerbold		Gaylord Everard		Waleran Hamelin
Javelots		Fustibales		Frondeurs		Ingénieurs	
	2		4		3		6
Balistes		Echelles		Mantelets		Fascines	

Les Normands (Diex Aie)

	Bertrand Charles Raoul		Enguerrand Rotrou Giroix		Bouchard Orderic Gervais		Fulbert Hamon Vital
Cavalerie moyenne à pied		Cavalerie légère à pied		Infanterie moyenne		Archers	
	Erwan Gwendal Malo		4				
Infanterie bretonne		Pierres					

Règles spéciales

Pas de barricade : Compte tenu de la limite de temps et des conditions de victoire, il serait facile (mais irréaliste) pour le défenseur de simplement barricader toutes ses troupes dans le donjon en attendant la fin de la partie. Pour cette raison, ce comportement est interdit.

Conditions de victoire

Le siège ne doit pas retarder la progression de l'armée angevine. Il faut donc le prendre rapidement. À l'issue des 15 tours, on compte le nombre de Normands restant en vie dans le château :

- > 12 et plus : Victoire normande éclatante – Les Angevins doivent s'attendre à un siège long. La chevauchée du comte d'Anjou est stoppée net, et ses chances de succès bien compromises.
- > 9 à 11 : Victoire normande marginale – L'ennemi est repoussé pour la journée, mais il reviendra encore plus déterminé demain.
- > 6 à 8 : Victoire angevine marginale – La dernière poche de résistance tombera sous peu et l'armée angevine pourra reprendre sa progression.
- > 5 et moins : Victoire angevine éclatante – Ce château n'aura pas résisté longtemps à la supériorité angevine.

Épilogue

Le château tomba en 3 jours, mais Gauthier reprit la place dès le départ de l'armée angevine.

Sources

Orderic Vital - *Historiae ecclesiasticae*.

Scénario 10 : Oil Bucket Challenge

L'histoire

1145 : Robert de Gloucester avait construit un château à Faringdon pour contrôler l'accès à la ville de Malmesbury. Le roi Étienne, avec l'aide des milices londoniennes, décida d'assiéger le château. Il construisit un contre-château pour protéger ses hommes, puis attaqua le château chaque jour, sans arrêt et avec des succès notables. Ce matin-là, il est décidé à en finir et envoie une forte troupe à l'assaut des remparts avec des échelles. Les Angevins les attendent avec de drôles de cadeaux d'accueil.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Angevins se placent en premier dans le château.

Les royalistes se positionnent à moins de 4 cases de la rive droite du ruisseau.

Les royalistes jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les royalistes

	Amaury Jehan Gauthier Dreux Richard Edmond		Reynald Curteis Ansgot Gifford Godbert Loos Randall Holger		Galeran Anselme Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard		Garnier Simon
	Cynwrig Ednowain Cadwaladr		Cadwgan Gwyn Tegward		Guffrydd Owen Trahaearn		Rhryd Ednyfed Meilyr

	Edon Gerbold		Gaylord Everard		6
Fustibales		Frondeurs		Echelles	
Les Angevins					
	Miles Josselin Aymar		Herbert Néel		Ekbert Wigo
Chevaliers à pied		Cavalerie légère à pied		Arbalétriers	
	Tom Lovell Howard Jack		4		4
Ouvriers		Bassines d'huile		Pierres	
					Johannes Rutger Sibert Bono Dagmar Rupert
					Infanterie légère flamande

Conditions de victoire

Les Angevins doivent repousser l'assaut. Si à l'issue des 12 tours, aucun royaliste n'a réussi à prendre pied dans le château, c'est une victoire angevine éclatante. Si des royalistes sont dans le château, on fait la différence entre le nombre de royalistes en vie sur les remparts et dans le château et le nombre de défenseurs :

- > Plus de 15 : Victoire royaliste éclatante – Le moral des Angevins est sévèrement affecté par la perte de ce château clé. Le roi va pouvoir pousser son avantage un peu plus.
- > De 10 à 14 : Victoire royaliste marginale – La victoire fut difficile, mais Malmesbury n'est plus menacé.
- > De 5 à 9 : Egalité – Le roi va lancer un nouvel assaut dans les prochains jours.
- > De 0 à 4 : Victoire angevine marginale – Le roi va maintenant manquer de ressources pour lancer un nouvel assaut même si le siège n'est pas levé.
- > Moins de 0 : Victoire angevine éclatante – Le roi n'a pas d'autre choix que de lever le siège car il n'a plus assez de troupes pour maintenir un blocus effectif.

Épilogue

Étienne ne ménagea pas sa peine pour venir à bout de la défense de Faringdon : un corps d'archers en formation déversait une pluie de flèches sur le château et des engins de siège furent utilisés. Lors de l'échelade, de nombreux assiégés furent tués. Le château finit par se rendre après négociation.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 150.

Scénario 11 : Le siège de Wareham

L'histoire

1142 : Étienne avait profité d'une absence de Robert de Gloucester en Normandie pour attaquer le port de Wareham. La garnison était insuffisante et les troupes du roi n'eurent pas de mal à incendier la ville et prendre le château. Rentré du continent, Robert est décidé à reprendre ce port essentiel. Les quais et la ville sont rapidement repris et il met le siège devant le château. Les machines de siège sont en place et un beffroi est construit.

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez les cartes Le Nid d'Aigle de **Guiscard** et La Prairie (ou toute autre carte de terrain plat si vous ne l'avez pas).

Placez le beffroi comme indiqué, à 3 cases de distance de l'arbre.

La garnison royale se déploie dans le château.

Les Angevins sont placés sur la carte La Prairie.

Les Angevins jouent en premier.

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les royalistes (Guiscard)							
	Roger		Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy		Gauvin Romaric Nizier Angilbert Étienne		Alaric Alphonse Merlin Sigismond
	2						
Les Angevins							
	Aymar Jehan Gauthier Thierry Foulque Dreux Richard Edmond		Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looys Randall Holger		Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert		Ekbert Wigo
	Gaylord Everard		Edon Gerbold		Waleran Hamelin		2
	4						

Règles spéciales

Pas de barricade : Compte tenu de la limite de temps et des conditions de victoire, il serait facile (mais irréaliste) pour le défenseur de simplement barricader toutes ses troupes dans le donjon en attendant la fin de la partie. Pour cette raison, ce comportement est interdit.

Conditions de victoire

Les Angevins doivent prendre le château rapidement pour pouvoir reprendre la marche vers Oxford où l'Emperesse est assiégée. À l'issue des 15 tours, on compte le nombre de Normands restant en vie dans le château :

- > 12 et plus : Victoire royaliste éclatante – Robert est bloqué devant Wareham, ce qui devrait permettre au roi de prendre Oxford sans avoir à craindre l'arrivée de l'armée de secours de Robert de Gloucester.
- > 9 à 11 : Victoire royaliste marginale – La tour de siège n'a pas eu l'effet escompté, mais il reste encore toutes ces machines de siège.
- > 6 à 8 : Victoire angevine marginale – La garnison ne pourra pas résister au prochain assaut, mais ce contre-temps nous retarde pour aller sauver Mathilde.
- > 5 et moins : Victoire angevine éclatante – Le château est pris et Wareham sera un port parfait pour accueillir les renforts en provenance de Normandie. En route pour Oxford maintenant.

Épilogue

La garnison royale fut effrayée par ce déploiement de force et négocia un accord assez courant en ce temps : elle envoya un message au roi et si celui-ci ne se présentait pas avec une armée de secours avant une certaine date, la garnison s'engageait à se rendre. Le roi assiégeait Mathilde à Oxford pendant ce temps-là et ne voulait pas être détourné de son but. À l'issue de la période d'attente, le château se rendit.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 137.

Scénario 12 : La révolte de Bedford

L'histoire

Noël 1138 : Miles Beauchamp tenait le château de Bedford pour le roi et le considérait comme son bien héréditaire. Mais Étienne voulait le donner à Hugues de Beaumont, issu d'une famille puissante que le roi voulait remercier de ses services. Miles refusa les cadeaux que le roi lui proposait en échange, ce qui le rendit furieux. Pour en finir, Étienne vient mettre le siège devant Bedford. Il avait amené des archers qui arrosent de flèches les points les plus exposés du château. Des engins de siège sont également mis en place, qui s'apprentent à faire tomber un déluge de pierres sur la garnison.

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez les cartes Le Pont de Bois et Le Fossé de *Diex Aie* en complément de la carte du château.

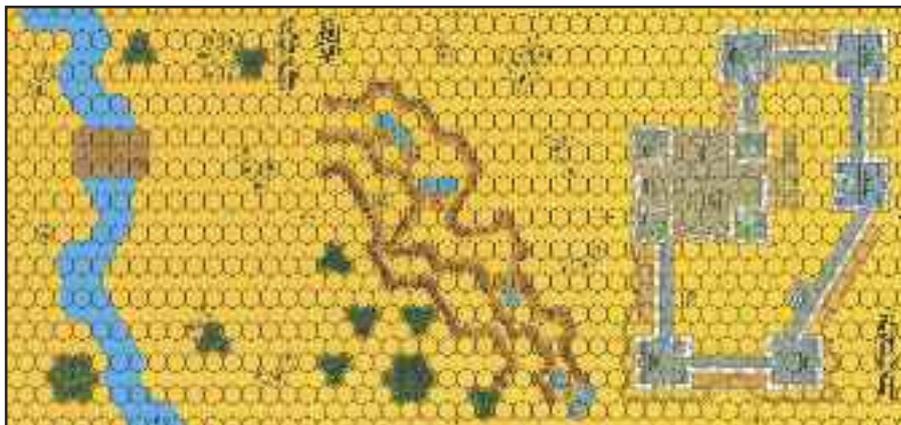
Placez les hourds comme indiqué ci-contre, ainsi que le marqueur de pont pour franchir le fossé du château.

Les hommes de Miles se placent à l'intérieur du château. Les chevaliers sont tous démontés et les chevaux sont placés dans la cour.

Les troupes royales se déploient sur les cartes Pont de Bois et Fossé. Les mangonneaux doivent être placés sur la carte Pont de Bois. Les chevaliers sont tous démontés et leurs chevaux doivent être sur la rive gauche de la rivière. Les 6 marqueurs de fascines sont placés par le joueur des troupes royales avant le début du jeu.

Les troupes royales jouent en premier. Les engins de siège sont chargés et peuvent tirer dès le premier tour.

La partie se joue en 20 tours.



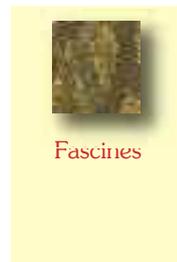
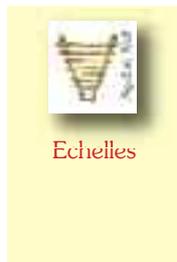
Les pions

Miles Beauchamp (*Diex Aie*)

	Miles Aubry Josselin		Roussel Baudri Geoffroy		Bouchard Orderic Gervais Herluin		Fulbert Hamon
Chevaliers à pied		Chevaliers à pied		Infanterie normande		Archers	
	2		2		Erwan Gwendal Malo		Asselin
Bassines d'huile		Pierres		Infanterie bretonne		Arbalétriers	

Les troupes royales

	Aymar Jehan Gauthier Philippe Thierry Foulque Dreux Richard Edmond		Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël		Garnier Pierre Simon		Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looy Randall Holger
Chevaliers à pied		Infanterie légère		Javelots		Paysans	
	Botulf Robyn		Edon Guibert		Waleran Hamelin Ymbert Guérin		1
Frondeurs		Fustibales		Ingénieurs		Baliste	



Règles spéciales

Pas de barricade : Compte tenu de la limite de temps et des conditions de victoire, il serait facile (mais irréaliste) pour le défenseur de simplement barricader toutes ses troupes dans le donjon en attendant la fin de la partie. Pour cette raison, ce comportement est interdit.

Conditions de victoire

À l'issue des 20 tours, on compte le nombre de partisans de Miles restant en vie dans le château (si certains ont fait une sortie, on n'en tient pas compte) :

- > 12 et plus : Victoire éclatante de Miles – Miles a eu raison de résister et le roi devra reconnaître que ce château est bien le sien.
- > 9 à 11 : Victoire marginale de Miles – La garnison a bien tenu mais le siège sera encore long, et personne ne nous viendra en aide.
- > 6 à 8 : Victoire royaliste marginale – Encore un assaut comme celui-ci et le château sera rendu à son légitime propriétaire.
- > 5 et moins : Victoire royaliste éclatante – Voilà ce qu'il en coûte de s'opposer à la volonté du roi. Miles ira finir ses jours dans une geôle.

Épilogue

Le siège dura cinq semaines à l'issue desquelles la garnison se rendit.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 63.

Scénario 13 : Le siège de Trowbridge

L'histoire

1140 : Le roi Étienne lance une chevauchée au cœur des terres de Robert de Gloucester, visant le château de Trowbridge dans l'ouest du Wiltshire, une forteresse tenue par Onfroy de Bohun qui était marié à la fille d'un autre chef de la rébellion, Miles de Gloucester. Le roi met à sac la région avant d'assiéger Trowbridge. Les engins de siège sont construits et l'assaut est imminent.

Assemblage des cartes & positions de départ

Utilisez la carte Le Pont de Bois de *Dixième Âge* en complément de la carte du château.

Placez le bélier et les hourds comme indiqué ci-contre.

Les Angevins se placent dans le château.

Les royalistes se déploient sur la carte Pont de Bois.

Les royalistes jouent les premiers

La partie se joue en 15 tours.



Les pions

Les royalistes

<p>Chevaliers à pied</p>	<p>Aymar Gauthier Jehan Philippe Richard Foulque Aubry Miles Josselin</p>	<p>Cavalerie légère à pied</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	<p>Javelots</p>	<p>Simon Pierre</p>	<p>Infanterie légère flamande</p>	<p>Sibert Bono Diggo Menfrid Franko Rupert</p>
--------------------------	---	--------------------------------	-----------------------------------	-----------------	-------------------------	-----------------------------------	--

	Ekbert Wigo		Guibert Gerbold		Botulf Robyn Everard		Derek Ansgot Gifford Faramond Randall Holger
Arbalétriers		Fustibales		Frondeurs		Paysans	
	4		4				
Echelles		Mantelets					
Les Angevins							
	Dreux Thierry Edmond		Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr		Cadwgan Gwyn Madog Tegwared		Rhiryd Kener Ednyfed Meilyr
Chevaliers à pied		Infanterie légère galloise		Javelots gallois		Arcs longs gallois	
	2		2				
Bassines d'huile		Pierres					

Règles spéciales

Pas de barricade : Compte tenu de la limite de temps et des conditions de victoire, il serait facile (mais irréaliste) pour le défenseur de simplement barricader toutes ses troupes dans le donjon en attendant la fin de la partie. Pour cette raison, ce comportement est interdit.

Conditions de victoire

À l'issue des 15 tours, on compte le nombre d'Angevins restant en vie dans le château :

- > 12 et plus : Victoire angevine éclatante – La chevauchée du roi prend fin et il va devoir rentrer à Londres.
- > 9 à 11 : Victoire angevine marginale – L'assaut a échoué mais il faut espérer que les appels au secours envoyés à Robert de Gloucester seront entendus, sans quoi nous devons nous rendre dans un avenir proche.
- > 6 à 8 : Victoire royaliste marginale – Malgré ce succès, il faudra encore de longs jours de siège pour venir à bout de la résistance, mais la motivation des barons s'étiolle à cette perspective.
- > 5 et moins : Victoire royaliste éclatante – Encore un château de repris. Voilà qui devrait renforcer l'autorité du roi sur ses barons à la fidélité chancelante.

Épilogue

Les barons qui accompagnaient le roi étaient moins motivés que les rebelles et ne voulaient pas d'un long blocus, ce qui força Étienne à lever le siège. Il plaça néanmoins une troupe importante de cavaliers légèrement armés dans le château proche de Devizes pour surveiller la région.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 86.

Scénario 14 : Le château de Dunster

L'histoire

1139 : Guillaume de Mohun se rebelle dans l'Ouest. Son château de Dunster est rempli de fantassins et cavaliers et il ravage la région. Le roi décide de construire un contre-château à proximité pour le contenir. Il délègue la conduite du siège à Henri de Tracy, qui décide de saper les murs de la forteresse.

Assemblage des cartes & positions de départ

On utilise la carte Le Fossé de *Dix Aie* associée à la carte du château.
Placez la galerie et les hourds comme indiqué sur l'illustration. Placez le marqueur de pont au-dessus du fossé du château.
Les hommes de Guillaume de Mohun sont placés à l'intérieur du château.
Les chevaux des cavaliers sont dans la cour.
Les troupes royales sont déployées sur la carte Le Fossé.
Les troupes royales jouent en premier.
La partie se joue en 20 jours (voir la règle spéciale).



Les pions

Les troupes royales

	Aubry Miles Josselin Dreux Thierry Edmond		Guérin Ymbert		Tom Lovell Howard Jack		Sibert Waldo Diggo Dagmar Ivo Franko
Chevaliers à pied		Ingénieurs		Ouvriers		Infanterie légère flamande	
	Ekbert Wigo		Guibert Edon		Botulf Robyn		Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Godbert Randall
Arbalétriers		Fustibales		Frondeurs		Paysans	
	Rhiryd Kener		Cadwgan Gwyn		Cynwrig Bleddyn		
Arcs longs gallois		Javelots gallois		Infanterie légère galloise			
	1		3				
Baliste		Mantelets					

Les hommes de Guillaume de Mohun

	Aymar Philippe Foulque		Herbert Néel Avray		Galeran Abélard Barthélémy Bernard		Simon Pierre
Chevaliers à pied		Cavalerie légère à pied		Infanterie légère		Javelots	
	Gruffydd		Gifford Faramond Holger Looy		2		1
Uchelwyr à pied		Paysans		Bassines d'huile		Pierres	

Règles spéciales

Faire une sape sur plusieurs jours : le chapitre 7 contient des règles détaillées pour gérer les journées de siège, mais ceci est une version très simplifiée uniquement destinée à gérer une sape sur plusieurs jours.

Une journée correspond à 5 tours de jeu. Le test de sape (cf. § 6.3.3) ne peut donc avoir lieu qu'une fois tous les 5 tours.

Conditions de victoire

La garnison doit empêcher ou retarder la sape au maximum. Dès que le mur s'écroule, la partie s'achève et c'est une victoire éclatante pour les troupes royales. Si le jeu va jusqu'au vingtième tour sans qu'aucune case de mur ne s'effondre, c'est une victoire éclatante pour les hommes de Guillaume de Mohun.

Épilogue

Aucun texte ne nous raconte les détails du siège, mais une bataille de cavalerie s'ensuit dans laquelle 104 chevaliers angevins furent capturés.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 67.

Scénario 15 : Le siège de Wallingford

L'histoire

1153 : Le château de Wallingford avait été une épine dans le pied d'Étienne depuis le début de la guerre civile. Ce château était le plus à l'est de toute la zone contrôlée par les Angevins et Étienne avait essayé de le prendre depuis 1139 sans succès. Il avait fait construire 2 contre-châteaux pour le surveiller. En cette année 1153, le fils de Mathilde, le futur roi Henri II, est à proximité de Wallingford et la garnison, à bout de force, compte sur lui pour lever le siège.

Assemblage des cartes & positions de départ

Vous aurez besoin des cartes suivantes en complément des cartes Le Château Normand et Le Ruisseau : Le Pont de Bois, Le Fossé et La Motte Castrale de *Dieux Aie*, La Prairie, Le Chemin des Croisés, La Rivière, La Bergerie et Le Quai (cette dernière ne sert que pour l'esthétique générale de la carte et n'a pas de rôle tactique). Il faudra aussi utiliser les tentes fournies dans *Guiscard*.

Placez les hourds sur le château et les tentes sur la carte La Bergerie comme indiqué sur l'illustration.

Note : Vous n'avez pas besoin d'assembler toutes ces cartes en permanence ! Les règles spéciales précisent quelles cartes utiliser en fonction de l'action effectuée chaque jour.

Le château dispose de 20 jours de ravitaillement.

Le jet d'initiative détermine qui commence à jouer.



Les pions

Les royalistes

	Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Foulque Baudouin Aubry Miles Josselin Amaury Henry Dreux Edmond		Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël		Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looys Randall Holger		Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert
	Herbert Néel Avray		Edon Gerbold Guibert		Gaylord Everard Botulf Robyn		Garnier Simon Pierre
	Ekbert Wigo		Waleran Hamelin Ymbert Guérin		Tom Lovell Howard Jack		
	2		2		1		

Les Angevins (Guiscard)

	Robert Roger		Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy Sarlon Rainulf Drogon		Gauvin Romaric Nizier Angilbert Étienne Pierrick		Gildas Audomar Alcuin Landry
	Guffrydd Llywelyn Owen		Cynwrig Cadwaladr		Tegwared Madog		Ednyfed Meilyr
	Philibert Merlin Sigismond Olivier		3		3		

Règles spéciales

Chevaux des cavaliers : Tous les cavaliers peuvent monter à cheval. On doit décider au début d'une journée de siège si ses cavaliers seront montés ou non, en fonction de l'action choisie.

Actions pendant les jours de siège : Les différentes actions des jours de siège se passent sur certaines cartes du tapis de jeu :

> Action 1 : A l'assaut !

Le défenseur du château, s'il a l'initiative, peut choisir d'attaquer le contre-château (représenté par la motte castrale).

L'attaquant choisit la carte complémentaire au château à attaquer (Donjon Normand ou motte) à partir de la disposition montrée sur l'illustration.

> Action 2 : Sortie contre le campement ennemi

On utilise les cartes La Bergerie (avec le campement) et Le Ruisseau placées comme indiqué sur l'illustration.

> Action 5 : Sortie générale

Le défenseur choisit une zone de 4 cartes contigües comprenant le château comme indiqué sur l'illustration.

Conditions de victoire

> Si le château de Wallingford tombe suite à un assaut, c'est une victoire éclatante pour les royalistes : Wallingford était devenu un symbole pour la rébellion et le coup porté à leur moral est terrible.

> Si le château épuise tous ses vivres, c'est une victoire marginale pour les royalistes, car les forces immobilisées pour le siège auraient pu être mise à profit ailleurs.

> Si l'efficacité du blocus (cf. § 7.1.4) reste moyenne pendant 5 jours, c'est une victoire marginale pour les Angevins, car le château a les moyens de résister longtemps.

> Si l'efficacité du blocus reste mauvaise pendant 5 jours, ou si les royalistes doivent lever le siège suite à un événement aléatoire, c'est une victoire éclatante pour les Angevins : La résistance de Wallingford est en train de devenir légendaire.

Épilogue

Henry rejoint Wallingford et lança son armée sur un des deux contre-châteaux appelé Crowmarsh. Il réussit à faire entrer des vivres dans Wallingford, captura une tour de siège ainsi que 60 archers qu'il fit décapiter. Le roi s'approcha avec une grande armée, mais les deux belligérants signèrent une trêve qui conduisit quelques semaines plus tard à la fin de la guerre civile.

Sources

Jim Bradbury – *Stephen and Matilda* – page 183.

Les scénarios de campagne

1 - La fuite de Winchester

L'histoire

Septembre 1141 : Alors que Robert de Gloucester protège ses arrières, l'Emperesse Mathilde fuit avec une petite troupe en direction de Gloucester. Il va lui falloir traverser un territoire souvent hostile. Sa petite escorte est dirigée par Josselin de Chaulieu, un jeune chevalier qui s'est porté volontaire pour cette dangereuse mission.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Angevins	AC1	Mathilde et son groupe, dans la case de forêt au sud de Basingstoke	12		1	5	6
	A1	Edmond et son groupe de combat à Devizes (Sud Ouest)	10		3	2	1
	A2	Aymar et son groupe de combat à Faringdon (Centre)	12		2	0	3
	A3	Philippe et son groupe de combat à moins de 2 cases de Cirencester (Nord Ouest)	8		3	3	2
Royalistes	R1	Henry et son groupe de combat à moins de 2 cases de Marlborough (Centre)	12		8	4	3
	R2	Richard et son groupe de combat à moins de 2 cases de Malmesbury (Nord Ouest)	7		7	3	1
	R3	Thierry et son groupe de combat à moins de 2 cases de Bath (Ouest)	15		8	2	1
	R4	Groupe de combat à moins de 2 cases de Wallingford (Nord Est)	8		9	1	0
Mercenaires	M1	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Upavon Priory (Sud)	6				
	M2	Groupe de combat à moins de 2 cases d'Oxford (Nord Est)	6				
	M3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Swindon (Centre)	6				
Convois	C1	Un convoi à Swindon (Centre), faisant la navette avec Chippenham (Ouest)	4	3			
	C2	Un convoi à Newbury (Sud Est), faisant la navette avec Andover (Sud)	3	2			
	C3	Un convoi à Cirencester (Nord Ouest), faisant la navette avec Bath (Ouest)	5	4			

Le groupe de Mathilde est constitué des personnages suivants, tous à cheval :

Ncc : Matilda, Eleanor

Nck : Josselin, Dreux, Jehan, Baudouin

Ncl : Néel, Herbert, Avray

Wcm : Owen, Gruffydd, Llywellyn

La partie se joue en 10 jours.

Les Angevins jouent les premiers.

Conditions de victoire

Mathilde doit s'échapper par une des 3 cases au nord ouest du prieuré d'Horsley. Si elle parvient à le faire avant la fin des 10 jours, c'est une victoire éclatante des Angevins. Les royalistes doivent l'en empêcher.

Si Mathilde est libre mais toujours sur la carte, c'est une victoire angevine marginale.

Si Mathilde est faite prisonnière, c'est une victoire éclatante des royalistes.

Si Mathilde est tuée, c'est une victoire marginale des royalistes.

Epilogue

Mathilde s'enfuit à cheval avec sa petite escorte, s'arrêtant le premier soir à Ludgershall près d'Andover, puis au château de Devizes le lendemain. Trop fatiguée pour continuer à cheval, elle fut portée sur une litière jusqu'à Gloucester.

2 – La chevauchée de Miles de Gloucester

L'histoire

1139 : Brian Fitz Count tient le château de Wallingford sur la Tamise, la position angevine la plus à l'est et une menace permanente pour le roi Etienne. Ce dernier décide de l'assiéger et construit deux contre-châteaux, dont un utilisant l'église de St Pierre. Suivant l'avis de ses barons qui estiment qu'un siège en règle serait trop long, Etienne laisse une petite troupe devant Wallingford et décide de lancer une chevauchée vers l'intérieur des territoires rebelles, vers Trowbridge. Mais Miles de Gloucester, un des dirigeants les plus capable de la rébellion, lance à son tour une chevauchée contre la garnison laissée devant Wallingford.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Contre-châteaux		Une motte à l'est de la Tamise, dans une case adjacente à Wallingford (Est)	10	3	8		1
		Un prieuré dans une case adjacente, à l'ouest de Wallingford (Est)	10	5	7		0
Angevins	A1	Miles et son groupe, à 5 cases à l'ouest de Wallingford (Est)	18		1	6	7
	A2	Dreux et son groupe de combat dans Trowbridge (Sud Ouest)	14		3	3	1
	A3	Aubry et son groupe de combat à moins de 2 cases de Swindon (Centre)	7		2	1	2
Royalistes	R1	Amaury et son groupe de combat à moins de 2 cases de Chippenham (Ouest)	15		7	3	1
	R2	Henry et son groupe de combat à moins de 1 case de Marlborough (Centre)	8		8	4	2
	R3	Gauthier et son groupe de combat à moins de 1 case de Upavon Priory (Sud)	9		9	2	3
	R4	Groupe de combat à moins de 2 cases de Avebury Priory (Centre)	7		7	1	0
Mercenaires	M1	Groupe de combat à moins de 2 cases de Newbury (Sud Est)	6				
	M2	Groupe de combat à moins de 2 cases de Tetbury (Nord Ouest)	6				
	M3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Faringdon (Nord Est)	6				
Convois	C1	Un convoi à Oxford (Nord Est), faisant la navette avec Newbury (Sud)	5	5			
	C2	Un convoi à Basingstoke (Sud Est), faisant la navette avec Swindon (Centre)	3	4			
	C3	Un convoi à Malmesbury (Ouest), faisant la navette avec Faringdon (Centre)	4	3			

La partie se joue en 12 jours.

Les Angevins jouent les premiers.

Conditions de victoire

Miles doit s'emparer des 2 contre-châteaux de Wallingford. S'il y parvient avant la fin des 10 jours, c'est une victoire éclatante pour les Angevins. S'il n'en capture qu'un, c'est une victoire marginale.

Les royalistes doivent s'emparer de Trowbridge. S'ils y parviennent avant la fin des 10 jours, c'est une victoire marginale pour les royalistes. Si dans le même temps ils ont conservé le contrôle des deux contre-châteaux de Wallingford, c'est une victoire éclatante pour les royalistes.

Epilogue

La chevauchée de Miles fut un succès : il blessa ou tua de nombreux soldats et fit prisonnier les autres. Pendant ce temps, Etienne s'emparait des châteaux de South Cerney et Malmesbury mais l'annonce du succès de Miles de Gloucester l'arrêta alors qu'il approchait de Trowbridge. Cette guerre civile s'annonçait longue et indécise.

3 - Guérilla le long de la Tamise

L'histoire

1144 : Guillaume Peveler avait construit un château à Cricklade dans le Wiltshire, protégé par des douves et des marais. Il décide de ne pas laisser de répit aux garnisons royalistes le long de la Tamise et lève une armée de mercenaires et archers qui les harcèle de nuit comme de jour.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Mottes royales		Le long de la Tamise, à 2 cases à l'est de Cricklade	10	3	7	2	1
		Le long de la Tamise, à 2 cases à l'ouest de Faringdon (Nid d'Aigle)	12	2	8	0	2
		Le long de la Tamise, à 2 cases à l'est de Faringdon	10	4	7	3	0
Angevins	A1	Jehan et son groupe de combat à Cricklade (Centre)	18		1	3	5
	A2	Josselin et son groupe de combat à moins de 2 cases de Faringdon (Centre)	9		3	0	1
	A3	Foulque et son groupe de combat à moins de 2 cases de South Cerney (Nord Ouest)	7		4	3	2
	A4	Amaury et son groupe de combat à moins de 1 case de Swindon (Centre)	9		2	4	3
Royalistes	R1	Miles et son groupe de combat à moins de 2 cases d'Oxford (Nord Est)	7		7	2	2
	R2	Richard et son groupe de combat à moins de 1 case de Malmesbury (Nord Ouest)	6		7	1	1
Mercenaires	M1	Groupe de combat à moins de 1 case de Bradenstoke Priory (Centre)	6				
	M2	Groupe de combat à moins de 1 case de Steventown Priory (Nord Est)	8				
	M3	Groupe de combat à moins de 1 case de Marlborough (Centre)	7				
Convois	C1	Un convoi à Andover (Sud), faisant la navette avec Swindon (Centre)	3	4			
	C2	Un convoi à Chippenham (Ouest), faisant la navette avec Cirencester (Nord Ouest)	5	3			
	C3	Un convoi à Newbury (Sud Est), faisant la navette avec Bath (Ouest)	4	5			

La partie se joue en 12 jours.

Les Angevins jouent les premiers.

Conditions de victoire

Les Angevins doivent causer le plus de dommages possibles aux garnisons des châteaux royaux.

A l'issue des 12 jours, comptez un point par membre de garnison blessé et deux points par mort (note : les personnages hors des 3 mottes royales ne sont pas pris en compte). Utilisez le même décompte pour les Angevins (mais en excluant leurs mercenaires éventuels).

Faites la différence de points entre les royalistes et les Angevins :

- > Si le résultat est supérieur à 15, c'est une victoire angevine éclatante ;
- > Si le résultat est compris entre 5 et 14, c'est une victoire angevine marginale ;
- > Si le résultat est compris entre -4 et 4, c'est un résultat neutre ;
- > Si le résultat est compris entre -5 et -14, c'est une victoire royaliste marginale ;
- > Si le résultat est inférieur à -15, c'est une victoire royaliste éclatante.

4 – Le moine qui en savait trop

L'histoire

Octobre 1141 : Suite à la capture de Robert de Gloucester, de difficiles tractations sont conduites par l'église d'Angleterre pour obtenir la libération conjointe du roi et du chef de la rébellion. Un des négociateurs, le prieur Cuthbert, est rentré se reposer dans son prieuré de Steventon, mais son éloquence (et son penchant pour le parti angevin) en fait une menace pour les royalistes, qui décident d'envoyer une troupe pour le faire taire définitivement. Se doutant d'un mauvais coup, les Angevins envoient de leur côté un petit groupe conduit par Philippe du Mesnil pour l'exfiltrer vers Gloucester.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Angevins	A1	Groupe de Cuthbert dans le prieuré de Steventon (Nord Est)	15	4	2	3	2
	AC1	Groupe de combat de Philippe de Mesnil à une case au nord de Marlborough (Centre)	9		1	2	7
	A2	Edmond et son groupe de combat à moins de 2 cases de Newbury (Sud Est)	7		3	1	2
	A3	Aymar et son groupe de combat à moins de 2 cases de Devizes (Centre)	8		4	2	3
Royalistes	R1	Foulque et son groupe de combat dans la case à l'ouest de Cogges Priory (Nord Est)	12		8	3	5
	R2	Baudouin et son groupe de combat à moins de 2 cases de Cricklade (Nord Ouest)	8		7	2	2
	R3	Gauthier et son groupe de combat à moins de 2 cases de Chippenham (Ouest)	9		7	3	1
Mercenaires	M1	Groupe de combat à moins de 2 cases de Swindon (Centre)	7				
	M2	Groupe de combat à moins de 2 cases de Tetbury (Nord Ouest)	5				
	M3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Bath (Sud Ouest)	6				
Convois	C1	Un convoi à Andover (Sud), faisant la navette avec Bath (Sud Ouest)	4	3			
	C2	Un convoi à Chippenham (Ouest), faisant la navette avec Newbury (Sud Est)	5	5			
	C3	Un convoi à Swindon (Centre), faisant la navette avec Cirencester (Nord Ouest)	3	4			

Le groupe de Cuthbert est constitué des personnages suivants :

Nic : Cuthbert, Philip, Mark, Hardouin

Nis : Botulf, Robyn

Nip : Curteis, Derek, Ansgot, Lambert, Gifford, Godbert

Nil : Abélard, Anselme, Alain

La partie se joue en 10 jours.

Les Angevins jouent les premiers.

Conditions de victoire

Philippe de Mesnil doit sauver Cuthbert et le faire sortir de la carte par une des 3 cases au nord ouest du prieuré d'Horsley.

> Si Cuthbert parvient à quitter la carte de cette manière, c'est une victoire éclatante pour les Angevins ;

> Si à la fin des 10 jours, Cuthbert est toujours en vie et libre de ses mouvements, c'est une victoire marginale pour les Angevins ;

> Si à la fin des 10 jours, Cuthbert est prisonnier, c'est une victoire marginale pour les Royalistes ;

> Si Cuthbert est prisonnier et emmené par le côté sud de la carte entre Basingstoke et Andover, c'est une victoire éclatante pour les Royalistes.

5 - En finir avec ces nouveaux châteaux

L'histoire

1142 : L'ouest de l'Angleterre s'était couvert de nouveaux châteaux édifiés par des barons rebelles l'année précédente, pour fortifier une ligne de défense autour d'Oxford et Wallingford. Etienne décide de mener une expédition pour les détruire. La plupart sont mal défendus et un coup de main rapide devrait facilement en venir à bout.

Positions de départ

Type	#	Emplacement	Effectif	Ressources	Loyauté	Livres (£)	Prestige
Mottes angevines		Le long de la Tamise, à 2 cases au sud d'Oxford (Nid d'Aigle)	6	2	3	1	1
		Le long de la Tamise, à 3 cases à l'ouest de Wallingford	4	1	4	0	0
		Le long de la Tamise, à 2 cases au sud de Wallingford (Nid d'Aigle)	7	3	2	2	1
		Entre la Tamise et l'Avon, à 5 cases au sud de Wallingford	5	1	4	1	0
Angevins	A1	Miles et son groupe de combat à moins de 2 cases de Swindon (Centre)	12		2	4	2
	A2	Aymar et son groupe de combat à moins de 2 cases de Basingstoke (Sud)	8		4	2	1
Royalistes	R1	Dreux et son groupe de combat à moins de 1 case de Faringdon (Centre)	25		9	8	7
	R2	Aubry et son groupe de combat à moins de 2 cases de Marlborough (Centre)	8		7	2	3
	S1	Groupe d'engins de siège à moins de 1 case de Faringdon (Centre)	8		7	2	0
Mercenaires	M1	Groupe de combat à moins de 2 cases de Newbery (Sud Est)	8				
	M2	Groupe de combat à moins de 2 cases de South Cerney (Nord Ouest)	6				
	M3	Groupe de combat à moins de 2 cases de Devizes (Sud Ouest)	10				
Convois	C1	Un convoi à Oxford (Nord Ouest), faisant la navette avec Swindon (Centre)	5	4			
	C2	Un convoi à Newbury (Est), faisant la navette avec Devizes (Sud Ouest)	3	2			
	C3	Un convoi à Basingstoke (Sud Est), faisant la navette avec Cirencester (Nord Ouest)	4	3			

Le groupe d'engins de siège est constitué des personnages et engins suivants :

Nie : Hamelin, Ymbert ;

Nip : Gifford, Godbert, Faramond, Looy, Randall, Holger ;

Nil : Anselme, Louis, Alain, Ernulf ;

2 mangonneaux ;

1 bélier ;

6 bœufs.

La partie se joue en 20 jours.

Les Royalistes jouent les premiers.

Conditions de victoire

Les Royalistes doivent prendre le plus grand nombre de mottes angevines. Si à l'issue des 20 jours ils ont pris :

- > Les 4 mottes, c'est une victoire royaliste éclatante ;
- > 3 mottes, c'est une victoire royaliste marginale ;
- > 2 mottes, il y a égalité ;
- > 1 motte, c'est une victoire angevine marginale ;
- > Aucune motte, c'est une victoire angevine éclatante.

Epilogue

Le château de Cirencester fut pris par surprise alors que l'essentiel de la garnison était manquante, Bampton fut pris d'assaut et Radcot se rendit rapidement.

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.

Pour un siège, il est recommandé que les points donnés à l'assiégeant soit au moins 50% supérieurs à celui de l'assiégé, voire le double.

Coût de base d'un personnage	
Cavalier avec cotte de mailles	ATT + DEF
Cavalier léger	ATT + DEF
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + ½ DEF ⁽¹⁾
Lanceur de javelot	2 ATT
Archer (arc court)	2 ATT + DEF
Archer (arc long)	3 ATT + DEF
Frondeur	3 ATT + DEF
Arbalétrier avec armure	3 ATT + 2 DEF
Fustibale	3 ATT + 2 DEF
Ingénieur	4 ATT + 2 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
Bœuf	6

Équipements de siège	
Échelle de siège	10
Fascine	10
Mantelet	10
Tas de pierres	15
Bassine d'huile	20
Galerie	20
Baliste	25
Perrière	30
Mangonneau	40
Bélier	40
Beffroi	50

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

The Anarchy

La guerre civile anglaise - 1139/1153



Dessin de la couverture :
Massimo PREDONZANI