

BIRTH OF EUROPE



**878 LES VIKINGS**  
*Les Invasions de l'Angleterre*

# MISE EN PLACE



## 1. Choix des factions

Chaque joueur choisit une faction et prend les unités, dés Bataille et cartes Faction de la couleur correspondante.

Le camp anglo-saxon est composé des **Housecarls** (bleu) et des **Thanes** (vert).

Le camp viking est composé des **Scandinaves** (noir) et des **Berserkers** (rouge).

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, les deux factions d'un même camp sont jouées par un seul joueur.

**Toutes les factions doivent être jouées.**

## 2. Cartes

Chaque faction prépare sa propre pioche composée des cartes Faction de sa couleur numérotées de 01 à 12 (les cartes avec un nombre supérieur sont utilisées dans 8.1 Règles avancées de mise en place, en page 11). Pour chaque faction, le joueur qui la contrôle mélange sa pioche face cachée et tire 3 cartes, qu'il peut regarder. Chaque pioche consiste en 12 cartes Faction personnalisées (6 cartes Mouvement, 1 carte Traité et 5 cartes Événement). Pour chaque faction, il faut avoir en main au moins une carte Mouvement ou Traité. Si la main ne compte que des cartes Événement, le joueur la montre aux autres joueurs et la remélange dans la pioche de la faction. Puis il pioche 3 nouvelles cartes. Il recommence cela autant de fois que nécessaire.

Les joueurs d'un même camp peuvent se montrer leurs cartes à tout moment.

## 3. Mise en place des unités anglo-saxonnes

Certains comtés sur le plateau possèdent des icônes d'unités imprimées sur une ellipse. Elles indiquent les unités à mettre sur le plateau lors de la mise en place. Remplissez les comtés tel qu'indiqué. Ensuite, ces icônes ne seront plus utilisées.

**Exemple : 1 unité Thane est placée dans le comté de LECACÆTIR (Chester).**

## 4. Unités additionnelles

Chaque faction anglo-saxonne place 4 unités supplémentaires de sa couleur dans n'importe quels comtés.

## 5. Réserves

Les unités restantes d'une faction sont placées devant son joueur et constituent sa réserve.

## 1 Housecarls

12 cartes Faction **Housecarls** bleus (01-12)

20 unités **Housecarls** bleus  
2 dés Bataille **Housecarls** bleus



2



5



## 1 Thanes

12 cartes Faction **Thanes** vertes (01-12)

40 unités **Thanes** vertes  
3 dés Bataille **Thanes** verts



2



4

6



10



### Royaumes

L'Angleterre est divisée en quatre royaumes, chacun ayant sa propre couleur de fond.

# 1 Scandinaves

12 cartes Faction **Scandinaves** noires (01-12)

40 unités **Scandinaves** noires  
3 dés Bataille **Scandinaves** noirs



5

2



# 1 Berserkers

12 cartes Faction **Berserkers** rouges (01-12)

20 unités **Berserkers** rouges  
2 dés Bataille **Berserkers** rouges



2



5



9



# 6. Les Fyrds

Placez la pioche des 16 cartes **Fyrds** jaunes mélangées face cachée, les 10 unités **Fyrds** et les deux dés Bataille jaunes près des joueurs du camp anglo-saxon.

# 7. Pion Tour

Placez le pion Tour sur le premier emplacement de la piste des Tours.

# 8. Cubes d'activation

Placez les cubes d'activation (dés avec 6 faces vierges) rouge, bleu et vert dans le sac. Le cube d'activation noir **Scandinaves** est placé sur le premier emplacement de la piste des séquences, car la faction des Scandinaves commence le tour I.

# 9. Pioche Chefs vikings

Les cartes Chef ont leur dos marqué d'un A, B ou C. Mélangez ensemble les 3 cartes B. Mélangez également ensemble les 3 cartes C. Puis placez les cartes B sur les cartes C, face cachée, pour former la pioche Chefs vikings. La carte Chef A est placée face visible devant les joueurs vikings. Elle indique l'armée viking qui débarquera au premier tour : la Grande Armée païenne de Halfdan. Comme indiqué, placez 17 unités **Scandinaves** et 8 unités **Berserkers** sur la carte. Placez le pion Chef Halfdan à côté de sa carte (référez-vous à l'emblème si vous avez un doute). Placez les pions des autres chefs vikings à côté de la pioche Chefs vikings.

# 10. Alfred le Grand

Placez la carte d'Alfred le Grand près des joueurs anglo-saxons et son pion Chef sur l'emplacement V de la piste des tours.

# 11. Marqueurs de contrôle vikings

Placez un marqueur de contrôle viking sur chaque emplacement de la piste Victoire.

# Attention !

Avant votre première partie, pensez à insérer avec précaution les pions Chef dans les socles.



## Comtés

Chaque zone délimitée par une ligne blanche représente un comté et peut contenir des unités. Certains comtés ayant des cités importantes sont appelés comtés majeurs, et certains d'entre eux sont des centres de renforts. Le contrôle des comtés majeurs entre dans les conditions de victoire.

## Mers

Il y a quatre mers qui sont séparées par des terres ou une ligne bleue. Il est indiqué sur chaque carte Chef à partir de quelle mer le chef et son armée peuvent débarquer.





# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## 1.0 Tours et séquences

Une partie dure jusqu'à 7 **tours**. À chaque tour, chacune des 4 factions dispose d'une **séquence** pour agir. L'ordre des séquences est déterminé aléatoirement : au début de chaque tour, les 4 cubes d'activation sont placés dans le sac.

Puis un cube est pioché au hasard et placé sur la première case de la piste des séquences. Le cube désigne la faction qui agit. Cette faction effectue sa séquence, puis un nouveau cube d'activation est pioché pour déterminer la faction suivante, et ainsi de suite. Quand tous les cubes ont été piochés et que chaque faction a joué sa séquence, le tour s'achève. Le pion Tour est avancé d'une case et un nouveau tour commence.

**Note** : dans une partie standard, au tour I, la faction Scandinave est toujours la première à jouer sa séquence. Son cube d'activation est donc directement placé sur la première case de la piste des séquences. La suite du tour est déterminée normalement.

## 1.1 Contrôle des conditions de fin de partie

Vérifiez à la fin de chaque tour si les conditions de fin de partie sont remplies (7.0). Si c'est le cas, la partie s'arrête et le camp vainqueur est déterminé.

## 1.2 Séquence d'une faction

La faction désignée par le cube d'activation pioché doit jouer sa séquence. C'est la **faction active**. Le joueur qui la contrôle effectue dans l'ordre les phases suivantes :

- 1) Phase Renforts (2.0)
- 2) Phase Chefs (5.0)
- 3) Phase Mouvements (3.0)
- 4) Phase Batailles (4.0)
- 5) Phase Pioche (6.0)

**Note** : bien que la phase Chefs ait lieu avant les phases Mouvements et Batailles, elle sera expliquée en dernier. En effet, il est nécessaire de connaître au préalable les règles de mouvement et de bataille.

**Note** : si un camp n'a plus de chef sur le plateau, ses factions passent la phase Chefs. Les Anglo-saxons n'auront pas de chef avant l'arrivée d'Alfred le Grand au tour V (2.2).

# INDEX

Alfred le Grand .....	2.2	Chefs .....	3.3, 5.0	Pioche Faction .....	6.0, 8.0
Armées .....	3.0, 5.0	Comtés marécageux .....	3.2	Renforts .....	2.0
Batailles .....	4.0, 5.2	Faction/Joueur actif .....	1.2, 3.0	Résultat Manœuvre .....	4.4, 5.2
Berserkers .....	4.5	Fin de partie .....	7.0	Séquences .....	1.0, 1.2
Cartes Événement .....	8.0	Fyrds .....	4.7	Tours .....	1.0, 6.1
Cartes Mouvement .....	2.4, 3.1	Marqueurs Contrôle .....	2.2, 4.6	Unités en fuite .....	2.3, 4.3
Cartes Traité .....	7.1	Pioche Chefs .....	2.0	Villes .....	4.6

# GLOSSAIRE

**Armée** : groupe d'une ou plusieurs unités du même camp présentes dans un même endroit (comté ou carte Chef). Pour déplacer une armée, une faction doit avoir au moins une de ses propres unités dans cette armée (3.0).

**Camp** : dans le jeu, il y en a deux, le camp anglo-saxon et le camp viking. Chaque camp est composé de deux factions.

**Chef** : pion qui représente une armée dont les unités sont présentes sur sa carte.

**Comté majeur** : un comté qui contient une position stratégique (4.6).

**Contrôle** : les comtés vides ou occupés uniquement par les Anglo-saxons sont contrôlés par le camp anglo-saxon. Un comté est contrôlé par les Vikings s'ils sont les seuls à l'occuper. Si les Vikings quittent ce comté pour n'importe quelle raison, le contrôle du comté revient automatiquement aux Anglo-saxons.

**Faction** : le camp anglo-saxon est composé des factions **Housecarls** et **Thanes**. Le camp viking est composé des factions **Berserkers** et **Scandinaves**.

**Fyrds** : ce sont des unités paysannes anglo-saxonnes levées lorsqu'un comté majeur est attaqué par les Vikings (4.7).

**Joueur Actif** : c'est le joueur contrôlant la faction dont la séquence est en cours, une fois son cube d'activation pioché (1.2).

**Occuper** : un camp possède des unités dans le comté. Des unités ne peuvent se déplacer grâce à une manœuvre (4.4) que dans des comtés adjacents occupés par des unités de leur camp.

**Unité** : une seule figurine.

**Note** : une unité représente entre 100 et 250 hommes.

# PHASE RENFORTS

## 2.0 Renforts vikings

La première faction viking, **et seulement la première**, à jouer sa séquence lors d'un tour tire la première carte de la pioche Chefs vikings pour révéler le chef viking qui débarquera **lors de cette séquence**. Placez sur la carte Chef les unités indiquées. Placez également à côté de la carte le pion Chef correspondant.



Chef



Carte Chef

**Note :** la carte Chef du premier tour est la carte A. Elle est préparée lors de la mise en place. Aucune carte Chef supplémentaire n'est révélée au premier tour.

## 2.1 Renforts anglo-saxons

Certains comtés majeurs sont des centres de renforts anglo-saxons. Leur capacité de renfort est indiquée par des icônes qui précisent le nombre et le type d'unités. **Seules les unités de la faction active sont placées en renforts**. Si le comté est occupé par des unités vikings, aucun renfort anglo-saxon ne peut y être placé.

**Exemple :** lors de la phase Renforts Housecarls, 2 unités Housecarls sont placées à UINTANCÆSTIR (Winchester).



Centres de renforts

## 2.2 Alfred le Grand

La première faction anglo-saxonne à jouer sa séquence lors du **cinquième tour** place Alfred le Grand dans n'importe quel centre de renforts sous contrôle anglo-saxon. Elle place sur la carte d'Alfred les unités de renforts indiquées dessus.



### Contrôle

Les comtés vides ou occupés uniquement par les Anglo-saxons sont contrôlés par le camp anglo-saxon. Un comté est contrôlé par les Vikings s'ils sont les seuls à l'occuper. Si les Vikings quittent ce comté pour n'importe quelle raison, le contrôle du comté revient automatiquement aux Anglo-saxons.

### Réserve d'unités

Chaque faction a une réserve limitée d'unités. Si une faction viking n'a pas assez d'unités pour ses renforts, elle place toutes celles qui lui restent. Si une faction anglo-saxonne n'a pas assez d'unités pour ses renforts, elle décide quels comtés reçoivent les renforts disponibles.

## 2.3 Unités en fuite

En plus des renforts de base, les unités en fuite de la faction active reviennent elles aussi en jeu comme renforts. Les unités vikings en fuite sont placées sur n'importe quelles cartes Chef vikings en jeu ou dans n'importe quels comtés côtiers sous contrôle viking.



Case Unités en fuite

Les unités anglo-saxonnes en fuite sont placées dans n'importe quels centres de renforts sous contrôle anglo-saxon, ou sur la carte d'Alfred le Grand. Cette dernière option n'est possible qu'à partir du tour V. Si la faction active n'a nul endroit où placer ses unités en fuite, celles-ci restent sur la case Unités en fuite.

## 2.4 Jouer une carte Mouvement

À la fin de sa phase Renforts, la faction active **doit** jouer une et une seule carte Mouvement ou Traité.

### Exemple de renforts vikings



C'est le tour III et la première faction viking à jouer est celle des Scandinaves. Elle pioche donc la première carte de la pioche Chefs vikings (aucune autre ne sera piochée lors de ce tour). La carte d'Ivar le Désossé est piochée. Les Vikings placent donc les unités indiquées sur la carte Chef (14 unités Scandinaves et 6 unités Berserkers) et placent à côté le pion Chef correspondant. Les Scandinaves possèdent également 2 unités Scandinaves dans la case Unités en fuite, qu'ils décident d'ajouter à la carte d'Ivar le Désossé, plutôt que dans un comté côtier contrôlé par les Vikings.

# PHASE MOUVEMENTS

## 3.0 Armées



Une armée est formée à partir d'unités d'un même camp présentes dans le même comté. La faction active peut inclure tout ou partie de ces unités **mais au moins une doit lui appartenir** pour pouvoir déplacer l'armée. **Exemple : les Thanes, la faction active, forment une armée dans le comté B (cf. image plus bas) qui contient 4 unités  Housecarls et 1 unité  Thane.** La faction des Thanes peut maintenant déplacer toutes ces unités ensemble vers le comté C.



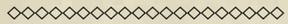
Carte Mouvement Berserkers

**Exemple :** avec la carte Mouvement 02 rouge ci-contre, la faction des **Berserkers** active peut déplacer jusqu'à 2 armées de 4 comtés chacune.

Les armées se déplacent de comté en comté, au travers d'une frontière blanche commune. Une armée **doit s'arrêter** si elle entre dans un comté occupé par au moins une unité ennemie. Les armées **ne peuvent pas prendre des unités** en cours de route, **ni en laisser**. Les unités ne peuvent pas se déplacer plusieurs fois lors de la même séquence avec différentes armées ou chefs.

La faction active peut déplacer moins d'armées et de moins de comtés que ce qui est indiqué par la carte mouvement.

## 3.1 Cartes Mouvement



Les cartes Mouvement permettent aux armées de se déplacer en entrant dans un comté adjacent. La faction active choisit quelles armées se déplacent selon la carte Mouvement jouée. Chaque carte Mouvement possède sur sa gauche deux chiffres. Celui du haut correspond au nombre maximal d'armées que la faction active peut déplacer. Celui du bas correspond au nombre maximal de comtés dans lesquels **chaque armée** peut pénétrer. Une armée, ainsi que toutes les unités qui la composent, ne peuvent **se déplacer qu'une seule fois** par séquence.

## 3.2 Comtés marécageux



Les armées ne peuvent pas entrer dans des comtés marécageux à moins que le scénario ou l'effet d'une carte ne l'autorise explicitement.



Comté marécageux

## 3.3 Chefs



Toutes les unités sur une carte Chef forment une armée représentée sur le plateau par le pion Chef. Les chefs se déplacent comme les autres armées et comptent dans le nombre maximal d'armées déplacées. Cependant, les chefs se déplacent lors de la Phase Chefs (5.0), **avant** que d'autres armées ne se déplacent à la Phase Mouvements.



## Exemple de Mouvement

C'est le début d'un nouveau tour et le cube d'activation de la faction des **Housecarls** est pioché. Lors de sa phase Renforts, la faction des **Housecarls** place ses renforts sur le plateau dont 1 unité  Housecarl dans le comté B. Elle y place également 1 unité  Housecarl en fuite. À la fin de la phase Renforts, elle joue une carte Mouvement lui permettant de déplacer jusqu'à trois armées de 2 comtés maximum chacun. Lors de sa phase Mouvements, la faction active forme une armée de 5 unités dans le comté B et la déplace dans le comté C. Notez que 3 unités, non incluses dans l'armée, ont été laissées dans le comté B. Elle forme ensuite une deuxième armée dans le comté A, la déplace dans le comté B puis dans le comté C, utilisant la totalité de son mouvement. Enfin, elle forme une troisième armée dans le comté D et la déplace dans le comté E puis le comté F. Notez que cette armée ne peut pas récupérer en passant l'unité  Thane présente dans le comté E.

**Note :** chacune de ces armées contient au moins 1 unité  Housecarl. La faction des **Housecarls** ne peut pas déplacer d'armée du comté G car aucune de ses unités ne s'y trouve. Puisque qu'elle a déplacé le nombre maximal d'armées autorisé par sa carte Mouvement, elle passe à la phase Batailles.



# PHASE BATAILLES

## 4.0 Batailles

Une bataille a lieu lorsque des unités (et chefs - 5.2) ennemies occupent le même comté. S'il y a plusieurs batailles, la faction active choisit leur ordre de résolution.

Le camp de la faction active est l'attaquant et le camp ennemi le défenseur. Ce dernier a l'initiative : les joueurs défenseurs jettent en premier leurs dés et appliquent les résultats. S'il reste des unités des deux camps dans le comté où a lieu la bataille, alors c'est au tour des attaquants de lancer leurs dés et d'en appliquer les résultats. La bataille continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul camp dans le comté.

Chaque joueur lance les dés correspondant à ses propres unités et prend les décisions qui se rapportent à ses propres unités. Chaque faction lance un nombre de dés Bataille correspondant au nombre de ses unités présentes dans la bataille. Le nombre de dés lancés est limité par le nombre de dés que possède la faction.

**Exemple :** les **Housecarls** peuvent lancer jusqu'à deux dés alors que les **Thanes** peuvent en lancer jusqu'à trois.

### 4.1 Résultats des dés Bataille

Les dés Bataille de chaque faction ont une combinaison spécifique de faces Dégât, Manœuvre et Fuite. On résout d'abord les résultats Dégât et Fuite, puis les résultats Manœuvre.

<b>Berserkers</b> 2 dés						
<b>Scandinaves</b> 3 dés						
<b>Housecarls</b> 2 dés						
<b>Thanes</b> 3 dés						
<b>Fyrds</b> 2 dés						

### 4.2 Résultat Dégât

Lorsqu'une faction obtient un résultat Dégât, une unité adverse est retirée de la bataille pour être replacée dans la réserve de sa faction. C'est le camp qui subit la perte qui choisit quelle unité est retirée.



### 4.3 Résultat Fuite

Lorsqu'une faction obtient un résultat Fuite, elle doit placer **une de ses propres unités** participant à la bataille dans la case Unités en fuite.



### 4.4 Résultat Manœuvre

Lorsqu'une faction obtient un résultat Manœuvre, elle peut déplacer **une de ses unités** participant à la bataille en cours. Cette unité peut se déplacer vers n'importe quel comté adjacent qui contient déjà au moins une unité **de son camp**. Notez que ce peut être un comté qui contient des unités des deux camps.



### 4.5 Berserkers

Si le camp viking subit au moins un Dégât lors du premier lancer de dés anglo-saxon (et seulement le premier) d'une bataille, la première unité qu'il retire doit être 1 **Berserker** si possible. **Note :** les berserkers étaient des guerriers sans peur sous influence «magique» et chargeaient sans accorder d'importance à leur propre vie.

### 4.6 Comtés majeurs et centres de renforts

Les villes importantes sont indiquées sur le plateau, avec une icône et le nom de la ville. Les comtés où elles se trouvent sont appelés comtés majeurs. Ils sont sous contrôle anglo-saxon au début de la partie. Certains d'entre eux sont des centres de renforts.



Icône ville indiquant un comté majeur



Icône ville indiquant un comté majeur centre de renforts

Si les Vikings occupent un comté majeur et qu'aucune unité anglo-saxonne n'est présente, les Vikings prennent le **marqueur de contrôle viking** de l'emplacement de la piste de Victoire dont le nombre est le plus bas. Ils placent ce marqueur sur le comté majeur occupé. Si le comté se vide de toute unité viking, le marqueur est retiré et replacé sur l'emplacement vide de la piste de Victoire avec le nombre le plus élevé. Le comté est de nouveau sous contrôle anglo-saxon. Le contrôle des comtés majeurs détermine la victoire en fin de partie (7.0).

### 4.7 Les Fyrds

Si des unités anglo-saxonnes **défendent** lors d'une bataille dans un **comté majeur**, leur camp pioche une carte **Fyrd**. Les **Fyrds** indiquées par la carte sont ajoutées aux unités **Thanes** et **Housecarls** pour la bataille.



Les **Fyrds** disposent de leurs propres dés Bataille. Lorsqu'une **Fyrd** fuit, elle est retirée de la bataille et retourne dans la réserve plutôt que d'être placée dans la case Unités en fuite. À la fin de chaque bataille, s'il reste des **Fyrds** en jeu, elles sont retirées du plateau et retournent dans la réserve.

Les dés Bataille **Fyrds** n'ont pas de face Manœuvre mais ont une face vide : ce résultat n'a aucun effet.

Reformez une nouvelle pioche **Fyrd** quand celle-ci est épuisée.

### Exemple de bataille

La faction des **Scandinaves** a déplacé une armée (2  et 3 ) lors de sa phase Mouvements dans le comté ÆLMHĀM (Elmhām), occupé par le camp anglo-saxon. Puisque des unités anglo-saxonnes défendent un comté majeur, leur camp pioche une carte **Fyrd** qui lui permet de placer 5  **Fyrds** au début de la bataille.

### Premier lancer anglo-saxon de dés Bataille

Les défenseurs lancent leurs dés Bataille en premier. La faction des **Housecarls** lance un de ses dés Bataille, les **Thanes** lancent deux des leurs et deux dés **Fyrds** sont aussi lancés.

**Note :** bien que les **Fyrds** aient 5 unités dans la bataille, ils sont limités par leur nombre de dés disponibles : 2.

Les Anglo-saxons obtiennent 2 Dégât, 2 Fuite et 1 Manœuvre. Les Vikings doivent attribuer le premier Dégât à 1  **Berserker** (4.5). Ils choisissent ensuite librement l'attribution du second Dégât. Ils choisissent 1  **Scandinave**.

1  **Thane** et 1  **Fyrd** fuient. Le **Thane** est placé dans la case Unités en fuite, et le **Fyrd** remis dans la réserve **Fyrds**.

La faction des **Thanes** ne peut pas utiliser son résultat Manœuvre car il n'y a pas d'unité anglo-saxonne dans les comtés adjacents.

### Premier lancer viking de dés Bataille

Les **Berserkers** lancent un de leurs dés et les **Scandinaves** lancent 2 dés. Ils obtiennent 1 Dégât, 1 Fuite et 1 Manœuvre.

Les Anglo-saxons décident de retirer 1  **Fyrd** de manière à conserver un maximum de dés Bataille pour leur prochain lancer. Les **Scandinaves** placent 1  **Scandinave** en fuite dans la case Unités en fuite. L'unité  **Scandinave** restante pourrait utiliser le résultat Manœuvre pour se déplacer dans un comté adjacent où se trouvent des unités vikings. Cependant, la faction choisit de ne pas le faire.

### Deuxième lancer anglo-saxon

Chaque faction anglo-saxonne lance un dé et les **Fyrds** lancent deux dés. Ils obtiennent 1 Dégât, 2 Fuite et 1 Manœuvre.

Les Vikings choisissent de retirer 1  **Scandinave**.

**Note :** un **Berserker** ne doit être retiré en priorité que lors du premier lancer de dé anglo-saxon de la bataille.

Deux  **Fyrds** fuient et sont donc replacées dans la réserve.

Les **Housecarls** ne peuvent toujours pas utiliser leur dé Manœuvre puisqu'il n'y a aucune unité anglo-saxonne dans les comtés adjacents à la bataille.

### Deuxième lancer viking

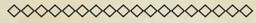
Seule la faction **Berserkers** lance un dé puisqu'il n'y a plus d'unité  **Scandinave** dans la bataille. Elle obtient 1 Manœuvre et décide de déplacer son unité  **Berserker** restante dans le comté adjacent THEODFORD (Theoford), ce qui est autorisé puisque des unités vikings y sont présentes.

Il n'y a plus d'unité viking à ÆLMHĀM, la bataille prend donc fin et les Anglo-saxons la gagnent ! Les unités  **Fyrds** restantes sont retirées du plateau et placées dans leur réserve.



# PHASE CHEFS

## 5.0 Armée d'un chef



L'armée d'un chef est constituée de toutes les unités présentes sur sa carte Chef.

Les chefs et leurs armées se déplacent et combattent lors de la phase Chefs, avant les armées sans chef. Un chef doit terminer son mouvement avant qu'un autre ne commence le sien. Les armées sans chef se déplacent et combattent uniquement lors des phases Mouvements et Batailles qui suivent.

## 5.1 Mouvement d'un chef



Une carte Chef et le comté où elle se trouve sont liés : les unités d'un camp peuvent passer librement de la carte Chef au comté et vice-versa sans utiliser de mouvement.

La faction active doit avoir au moins une de ses unités sur la carte Chef pour pouvoir déplacer le pion Chef associé à ce chef. Contrairement à la règle normale de mouvement, un chef **peut prendre des unités** en cours de route **et en laisser**.

Cependant, les unités qui ont déjà bougé (avec un autre chef) ne peuvent pas être récupérées et celles qui sont laissées en cours de route ne pourront pas se déplacer à nouveau durant cette séquence.

Les chefs vikings qui envahissent commencent en dehors du plateau. Leur premier mouvement doit être de débarquer dans un comté côtier, attenant à la mer indiquée sur la carte Chef.

**Exemple :** durant les quatre premiers tours (cartes Chefs A et B), les Vikings ne peuvent débarquer que depuis la Mer du Nord, qui est séparée de la Manche par une ligne bleue.

## 5.2 Batailles et chefs



Un chef livre bataille **immédiatement** lorsqu'il entre dans un comté occupé par des unités ennemies. Si le chef remporte la bataille, qu'il a toujours des unités de la faction active et qu'il n'a pas utilisé toute sa capacité de mouvement, **il peut poursuivre son déplacement**. Si le chef attaquant n'élimine pas les unités en défense lors de son **premier lancer** de dés, alors sa **capacité de mouvement restante diminue de 1** (s'il lui en reste).

Toutes les unités présentes dans le comté participent à la bataille, qu'elles se trouvent sur le plateau ou sur une carte Chef.

Les résultats des dés Bataille peuvent être appliqués contre des unités présentes sur le plateau ou sur une carte Chef.

Les unités sur une carte Chef peuvent utiliser des Manœuvres pour quitter la bataille (4.4). Si la dernière unité sur la carte Chef utilise une **Manœuvre**, le Chef peut se déplacer avec l'unité.

Si un chef n'a plus d'unité du camp viking sur sa carte ni dans le comté où il se trouve, il est vaincu et retiré du jeu.



## Exemple de mouvements et batailles avec un chef

La carte Mouvement jouée permet aux Scandinaves de déplacer 2 armées/chefs de 4 comtés chacun. Ivar peut débarquer dans n'importe quel comté adjacent à la Mer du Nord.



Le premier déplacement d'Ivar est vers le comté A, où son armée combat immédiatement les unités anglo-saxonnes qui y sont présentes, ainsi que 2 **Fyrds** données par la carte **Fyrd** piochée. Les défenseurs lancent leurs dés en premier. Ils obtiennent seulement des Manœuvres, inutilisables puisqu'aucun comté adjacent ne contient d'unité anglo-saxonne. Ivar élimine toutes les unités adverses à son premier lancer de dés. Il ne perd donc pas de capacité de mouvement. Il place un marqueur de contrôle viking sur le comté majeur. Ivar décide de laisser 2 **Scandinaves** de sa carte sur le comté A, afin de maintenir son contrôle du comté puisqu'il va continuer son mouvement.



**Note :** une unité viking doit occuper un comté pour que son camp le contrôle.

Le deuxième mouvement d'Ivar consiste à se déplacer vers le comté B où il récupère l'unité **Berserker** qui s'y trouve, la plaçant sur sa carte Chef.



Comme troisième mouvement, Ivar se déplace vers le comté C où il combat immédiatement les Anglo-saxons.

Il remporte la bataille mais il lui a fallu deux lancers de dés Bataille. Ainsi, il perd son quatrième et dernier déplacement possible. Il reste donc dans le comté C, comté majeur où il place un marqueur de contrôle viking. La faction **Scandinaves** n'a plus de chef disponible. Elle effectuera donc le second mouvement de sa carte avec des armées sans chef (3.1).

## PHASE PIOCHE

### 6.0 Pioche de cartes

À la fin de sa séquence, la faction active pioche des cartes de manière à compléter sa main à 3 cartes. S'il n'y a pas assez de cartes dans sa pioche, elle pioche celles qui restent mais ne reforme pas de pioche.

**Exemple :** la faction des **Berserkers** joue la carte «Fort viking» lors de la séquence des **Thanes**. La faction des **Berserkers** ne piochera des cartes qu'à la fin de sa propre séquence.

Si la faction active n'a pas de carte Mouvement ou Traité dans sa main après avoir pioché (c'est à dire qu'elle n'a que des cartes Événement), elle doit montrer sa main puis la mélanger avec sa pioche pour tirer ensuite 3 nouvelles cartes.

La faction active doit toujours avoir au moins une carte Mouvement ou Traité à la fin de sa phase Pioche.

La séquence de la faction active est maintenant terminée.

Un nouveau cube d'activation est pioché au hasard dans le sac, désignant la prochaine faction active.

### 6.1 Nouveau tour

Si tous les cubes d'activation ont été piochés, le tour se termine et on vérifie les conditions de victoire (7.0). Si la partie n'est pas finie, un nouveau tour commence. Avancez le pion Tour d'une case et remplacez les cubes d'activation dans le sac.

**Note :** Au tour V, Alfred le Grand entre en jeu et il devient possible de finir la partie par le Traité de Wedmore (7.1).



## FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

### 7.0 Fin de jeu par Conquête

S'il y a au moins 14 marqueurs de contrôle vikings sur des comtés majeurs à la fin d'un tour, le camp viking gagne la partie. S'il n'y a aucun marqueur de contrôle viking sur la carte à la fin d'un tour, le camp anglo-saxon gagne.

### 7.1 Fin de jeu par Traité

Chaque faction a une carte Traité qui est jouée comme une carte Mouvement. Après avoir été jouée, une carte Traité n'est pas défaussée. Elle est placée face visible à côté du plateau.

Les conditions de fin de partie par le Traité de Wedmore sont vérifiées à la fin des tours V et VI, et sinon intervient automatiquement à la fin du tour VII car toutes les cartes Traité auront été jouées.

La partie se termine à la fin de n'importe lequel de ces tours si les 2 cartes Traité appartenant aux factions d'un même camp ont été jouées.

**Exemple :** au tour I, la faction des **Berserkers** joue sa carte Traité. Au tour IV, la faction des **Thanes** joue sa carte Traité. Au tour V, les **Scandinaves** sont les premiers à jouer et jouent leur carte Traité. Les deux factions vikings ont ainsi joué leur carte Traité. La partie se terminera donc à la fin de ce tour, une fois que toutes les factions auront joué leur séquence.

Lorsqu'une partie s'arrête par Traité, le camp viking l'emporte si au moins 9 marqueurs de contrôle vikings sont sur le plateau. S'il y en a moins de 9, le camp anglo-saxon l'emporte.

## CARTES ÉVÉNEMENT

### 8.0 Cartes Événement

Chaque faction dispose de cartes Événement spécifiques dans sa pioche. Ces cartes donnent aux joueurs des avantages spéciaux comme ajouter des unités sur le plateau, altérer les déplacements ou influencer les batailles. Chaque carte Événement indique quand elle peut être jouée. Les couleurs présentes sur la bannière en haut à gauche de la carte indiquent lors des séquences de quelle(s) faction(s) cette carte peut être jouée. Chaque joueur peut jouer autant de cartes Événement qu'il en a en main, mais un même camp ne peut pas jouer 2 fois le même Événement au cours de la même bataille. **Exemple :** les factions des **Berserkers** et des **Scandinaves** ne peuvent pas jouer chacune la carte Événement «Fort viking» au cours de la même bataille.

Si plusieurs factions veulent jouer des cartes Événement en même temps, la faction active décide de l'ordre dans lequel celles-ci sont résolues.

Les cartes indiquant Mouvements ou Batailles peuvent être jouées lors de la phase Mouvements ou lors de la phase Batailles ou lorsqu'un chef viking se déplace et combat.

### 8.1 Règles avancées de mise en place.

Chaque faction dispose de cartes Événement supplémentaires. Plutôt que de jouer avec les cartes 01 à 12, chaque faction peut choisir 5 cartes parmi ses cartes Événement 08 à 19. Puis chaque faction mélange les cartes qu'elle a sélectionnées à ses cartes 01 à 07 pour former sa pioche de 12 cartes.

Le diagramme illustre la structure d'une carte événement. Les étiquettes pointent vers les éléments suivants :

- Symbole Événement :** Le logo en haut à gauche de la carte.
- Séquences durant lesquelles on peut jouer cette carte :** Les icônes de séquences (Mouvement, Batailles) sur la bannière.
- Titre :** Le titre de la carte, «Flotte saxonne».
- Phase durant laquelle la carte peut être jouée :** Les icônes de séquences indiquant que la carte peut être jouée pendant les phases Mouvements et Batailles.
- Effet :** Le texte principal de la carte décrivant son effet : «Après qu'une faction viking a joué une carte Mouvement, Choisissez 6 comtés côtiers. Les Vikings ne peuvent pas entrer dans ces comtés pendant cette séquence.»
- Descriptif historique :** Le texte en bas de la carte : «Bien que les principales batailles saxonnaises furent terrestres, le roi Alfred utilisa avec succès la flotte saxonne pour battre en mer les Vikings en 875, 880 et 886.»
- Numéro de carte :** Le numéro 11 en bas à gauche de la carte.

**Exemple :** les **Housecarls** peuvent jouer la carte «Flotte saxonne» lors de la phase Mouvements des **Berserkers** ou des **Scandinaves**.

# PRÉCISIONS SUR LES CARTES

**Note :** toute référence aux armées sur les cartes Événement englobe aussi bien les groupes d'unités que les Chefs.

**Exemple :** la carte «Drakkars» permet de déplacer une armée avec ou sans pion Chef.



## Cartes Mouvement (Cartes 02 à 07)

Chaque carte détaille le nombre d'armées pouvant se déplacer ainsi que le nombre de comtés maximum que chaque armée peut parcourir.

**Exemple :** la faction des **Thanes** peut déplacer 3 armées de 2 comtés maximum chacune.

Une armée qui entre dans un comté où se trouvent des unités ennemies doit s'arrêter. Les chefs peuvent eux combattre immédiatement et continuer ensuite leur déplacement s'ils remportent la bataille et qu'ils ont encore suffisamment de mouvement (5.2).



## L'armée d'Alfred

Au tour V, Alfred est placé par la première faction anglo-saxonne qui joue. Alfred peut être placé pendant la phase Renforts, dans n'importe quel centre de renforts contrôlé par les Anglo-saxons.

La carte «L'armée d'Alfred» est alors placée à côté des joueurs anglo-saxons avec 4 **Housecarls** et 3 **Thanes** dessus.

Si Alfred ne peut être placé dans aucun comté valide, il pourra être placé dès qu'un comté se libérera.



## Carte Traité (Carte 01)

Une carte **Traité** est jouée comme une carte Mouvement. Ensuite, la carte n'est pas défaussée mais placée à côté du plateau.

**Exemple :** les **Berserkers** jouent leur carte **Traité** et peuvent déplacer 2 armées de 4 comtés chacune.

À partir du tour V, lorsque les factions d'un même camp ont joué chacune leur carte **Traité**, la partie se termine à la fin du tour.

**Note :** une faction active qui a en main 2 cartes Événement et la carte **Traité** n'a pas d'autre choix que de jouer sa carte **Traité**.



## Attaque surprise (événements Berserkers 10 et 16)

La faction des **Berserkers** peut jouer cet événement lors d'une bataille de sa séquence où se trouve au moins une unité **Berserker**. Les deux factions vikings réalisent alors un lancer de dés Bataille avant la résolution normale de la bataille.

Un chef ne consomme de capacité de mouvement que si l'«Attaque surprise» et le jet de dés vikings suivant n'éliminent pas les défenseurs (5.2).



## Cartes Fyrds

Lorsqu'une armée viking attaque un comté majeur défendu par au moins une unité **Housecarl** ou **Thane**, le camp anglo-saxon pioche une carte **Fyrd** et ajoute dans le comté le nombre d'unités **Fyrds** indiqué. À la fin de la bataille, toutes les unités **Fyrds** restantes sont retirées du plateau.

**Exemple :** les Anglo-saxons défendent un comté majeur et piochent une carte **Fyrd** qui permet de placer 2 **Fyrds** dans le comté.



## Terreur viking (événements Berserkers 9 et 15)

La faction des **Berserkers** peut jouer cet événement lors d'une bataille de sa séquence où se trouve au moins une unité **Berserker**. Le camp anglo-saxon ne pioche pas de carte **Fyrd**.

Cela ne concerne que la carte piochée en cas d'attaque d'un comté majeur. (4.7).



## Cartes Chef (Cartes 01 à 03 et 05 à 07)

Chaque tour, la première faction viking à jouer révèle la première carte de la pioche Chefs vikings et place dessus les unités indiquées. Le pion Chef correspondant ne peut débarquer que dans les comtés adjacents à la mer indiquée.

**Exemple :** les Vikings piochent la carte de Björn Côtes-de-fer et placent dessus 11 **Scandinaves** et 4 **Berserkers**. Björn et son armée peuvent envahir en provenance de la Mer du Nord seulement.



## Fort viking (événements Berserkers 12 et 18, événements Scandinaves 13 et 19)

Les deux factions vikings disposent de cet événement. L'une d'entre elles peut jouer un «Fort viking» si au moins une de ses unités participe à la bataille. Cette carte peut être jouée au début d'une bataille lors de la séquence d'une faction anglo-saxonne. Au cours de cette bataille, les Vikings ignorent un Dégât lors de chaque lancer de dés Bataille anglo-saxon.

Une seule carte «Fort viking» peut être jouée par bataille. **Exemple :** les deux factions vikings ont une carte **Fort viking** dans leur main. Une seule des deux factions pourra la jouer au cours d'une même bataille.



## Carte Chef Renforts (Carte 04)

Aucun nouveau chef n'envahit le tour où cette carte Chef est piochée. À la place, les joueurs vikings placent 9 **Scandinaves** et 2 **Berserkers** sur n'importe quelles cartes Chef présentes sur le plateau ou dans des comtés côtiers adjacents à n'importe quelle mer.

Les Vikings peuvent répartir ces unités comme bon leur semble.



## Retraite feinte (événements Scandinaves 08 et 14)

Les **Scandinaves** peuvent jouer cet événement au début de n'importe quelle bataille, s'ils ont au moins une unité qui y participe. Au cours de cette bataille, toutes les factions anglo-saxonnes (incluant les Fyrds) doivent réaliser un lancer de dés Bataille avant que la bataille ne commence.

Elles n'appliquent que les résultats Fuite. Ensuite, la bataille se déroule normalement, en commençant par le lancer de dés Bataille des défenseurs.



**Drakkars** (événements **Scandinaves** 12 et 18, événements **Berserkers** 13 et 19)  
La faction viking peut jouer cette carte durant sa séquence, lors du mouvement d'une de ses armées pour que celle-ci puisse se déplacer d'un comté côtier vers un autre comté adjacent à la même mer.  
Ce déplacement coûte un mouvement, comme si le comté de départ et celui d'arrivée étaient adjacents. L'armée peut ensuite continuer son déplacement s'il lui reste du mouvement.



**Mur de boucliers** (événements **Scandinaves** 10 et 16)  
Les **Scandinaves** peuvent jouer cet événement au début de n'importe quelle bataille qui a lieu lors d'une séquence anglo-saxonne. Jusqu'à la fin de la séquence, la carte s'applique à toutes les batailles auxquelles participe au moins 1 **Scandinave**. Ignorez le premier Dégât anglo-saxon de chaque bataille.  
Si les Vikings subissent néanmoins des dégâts lors du premier lancer de dés anglo-saxon, ils doivent toujours retirer 1 **Berserker**.



**Discorde northumbrienne** (événements **Scandinaves** 11 et 17)  
Lors d'une de leur séquence les **Scandinaves** peuvent jouer cet événement au début d'une bataille qui a lieu dans un des comtés de York, Carlisle, Durham ou Manchester. Les factions **Thanes** et **Housecarls** effectuent simultanément un lancer de dés l'une contre l'autre. Elles appliquent d'abord leurs résultats Dégât, puis Fuite, puis Manœuvre.



**Révolte** (événements **Housecarls** 09 et 15)  
Pendant sa phase Renforts, la faction des **Housecarls** retire une unité viking de n'importe quel comté. Ensuite, elle pioche une carte **Fyrd** et place ces unités **Fyrds** dans le comté. Une bataille a immédiatement lieu. À la fin de la bataille, s'il reste des unités **Fyrds**, elles retournent dans la réserve. Si le comté est désormais vide d'unité viking et que c'est un centre de renforts, la faction des **Housecarls** peut tout à fait y placer des renforts ou unités en fuite qu'elle n'aurait pas encore placés.



**Flotte saxonne** (événements **Housecarls** 10 et 16)  
Au début de la phase Mouvements d'une faction viking, la faction des **Housecarls** rend 6 comtés côtiers inaccessibles aux armées vikings, y compris aux chefs vikings qui débarquent. Les armées vikings peuvent sortir des comtés désignés mais ne peuvent pas y entrer. Les comtés choisis n'ont pas à être adjacents.



**Danegeld** (événements **Housecarls** 11 et 17)  
Cet événement peut être joué au début de n'importe quelle bataille d'une séquence viking à laquelle participe au moins une unité **Housecarl**. Jusqu'à la fin de la séquence, le camp viking devra retirer soit 1 **Berserker** soit jusqu'à 2 **Scandinaves** au début de chaque bataille.  
**Exemple** : l'armée viking comporte 1 **Berserker** et 1 **Scandinave**. Les Vikings peuvent choisir de ne retirer qu'1 **Scandinave**. S'ils en avaient eu plus, ils auraient dû en retirer 2, ou retirer le **Berserker**.



**Archers** (événements **Housecarls** 13 et 19)  
Les **Housecarls** peuvent jouer cet événement au début de n'importe quelle bataille d'une séquence anglo-saxonne à laquelle ils participent.  
Avant le début de la bataille, le camp anglo-saxon (**Housecarls**, **Thanes** et **Fyrds**) effectue un lancer de dés Bataille bonus en ignorant tous les résultats Fuite.  
Alfred ne consomme de capacité de mouvement que si les « Archers » et le jet de dés anglo-saxons suivant n'éliminent pas la totalité des défenseurs (5.2).



**Conversion religieuse** (événements **Thanes** 08 et 14)  
Pendant sa phase Renforts, la faction des **Thanes** retire jusqu'à 2 **Scandinaves** présents dans n'importe quel comté et y place autant de **Thanes**. Si des unités des deux camps sont alors présentes dans ce comté, procédez immédiatement à une bataille avec pour défenseur le camp viking.



**Espion** (événements **Thanes** 12 et 18)  
Au début de n'importe quelle bataille viking, la faction des **Thanes** peut déplacer une armée de deux comtés pour qu'elle rejoigne la bataille en cours. Cette armée doit comporter au moins 1 **Thane** et ne peut pas traverser un comté occupé par des Vikings.



**Embuscade** (événements **Thanes** 13 et 19)  
Les **Thanes** peuvent jouer cet événement lors d'une séquence viking, au début de n'importe quelle bataille à laquelle ils participent. Avant le début de la bataille, le camp anglo-saxon (**Housecarls**, **Thanes** et **Fyrds**) effectue un lancer de dés Bataille bonus. Ensuite, la bataille commence normalement, avec un lancer de dés Bataille anglo-saxon puisque c'est le camp défenseur.  
**Note** : les résultats Fuite obtenus lors de ce lancer préalable doivent être appliqués.



## Scénario : Raids northumbriens

Les raids vikings sur les îles britanniques avaient lieu depuis des décennies avant l'invasion de la Grande Armée païenne de Halfdan en 865. Nous sommes en 794 et les Vikings pillent la Northumbrie, mettant à sac les églises et rasant les villages. Les Anglo-saxons doivent protéger leurs familles et leur foi. Si les Vikings découvrent les richesses d'Angleterre, leurs incursions seront alors sans fin.



### Mise en place



Mettez en place le jeu comme décrit pages 2 et 3, en apportant aux encadrés concernés les modifications suivantes :

2. Créez chacune des pioches Faction en n'utilisant que les cartes 02, 03, 04, 08 et 09. Les autres cartes ne sont pas utilisées.
3. Les Anglo-saxons ne placent que les unités de départ du royaume de Northumbrie.
6. Créez une pioche **Fyrds** composée des cartes 07 à 14.
9. Aucune carte Chef et aucun pion Chef ne sont utilisés dans ce scénario.
11. Placez seulement 7 marqueurs de contrôle vikings sur les premiers emplacements de la piste Victoire.

### Règles spéciales



Ce scénario comprend les règles spéciales suivantes :

- Les armées ne peuvent se déplacer que dans des comtés appartenant au royaume de Northumbrie. Elles ne peuvent pas entrer dans d'autres royaumes.
- Lors de la phase Renforts de chaque faction anglo-saxonne, cette faction place une de ses unités en renfort sur chaque comté majeur contrôlé par le camp anglo-saxon. Ces renforts bonus viennent en plus des renforts à CARLEOL (Carlisle) et à EURUIC (York).

- Lors des phases Renforts de **chaque** faction viking, une armée de 2 **Berserkers** et 4 **Scandinaves** arrive en renfort. Lors de la phase Mouvements, le premier mouvement de cette armée doit être de débarquer dans un comté northumbrien adjacent à la Mer du Nord ou à la Mer d'Irlande.
- Les Vikings doivent piller pour remporter la partie. Ne placez pas de marqueur contrôle sur le plateau lorsque les Vikings contrôlent un comté majeur. À la place, à la fin de chaque tour, défaussez un marqueur de contrôle viking pour chaque comté majeur contrôlé par le camp viking.

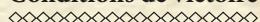
**Exemple :** à la fin du tour I, les Vikings contrôlent DUNHOLM (Durham) et CARLEOL (Carlisle). Ils défaussent donc de la piste Victoire 2 marqueurs vikings. À la fin du tour II, ils perdent le contrôle de CARLEOL (Carlisle) mais gagnent celui de EURUIC (York). Ils défaussent donc encore 2 marqueurs. Il ne reste plus que 3 marqueurs sur la piste Victoire.

### Fin du scénario



Le scénario se termine à la fin du tour III ou si les Vikings ont défaussé les 7 marqueurs de contrôle.

### Conditions de victoire



Les Vikings remportent la victoire s'ils ont défaussé les 7 marqueurs de contrôle de la piste Victoire. Sinon, le camp anglo-saxon l'emporte à la fin du tour III.



## Scénario avancé : le pari d'Alfred

Alfred le Grand, roi du Wessex, a échappé de justesse à une attaque surprise du roi viking Guthrum à Chippenham en s'enfuyant dans les marais du Somerset. Il construit un fort à Athelney pour rassembler ses forces. Les Vikings sévissent maintenant en Wessex. Alfred doit rallier les Thanés locaux et les Fyrds sinon le dernier royaume anglo-saxon tombera aux mains des Vikings.



### Mise en place

Mettez en place le jeu comme décrit pages 2 et 3, en apportant aux encadrés concernés les modifications suivantes :

2. Créez chacune des pioches Faction en n'utilisant que les cartes 04, 05, 06, 10 et 12. Les autres cartes ne sont pas utilisées.

3. Les Anglo-saxons placent uniquement les unités de départ du royaume du Wessex mais ne placent pas celles de UINTANCÆSTIR (Winchester).

4. Chaque faction anglo-saxonne place 3 unités supplémentaires sur la carte d'Alfred ou dans n'importe quels centres de renforts contrôlés par le camp anglo-saxon.

6. Créez une pioche **Fyrds** composée des cartes 04 à 13.

9. N'utilisez pas la pioche Chefs dans ce scénario.

Le camp viking place devant lui la carte Chef 05, la Grande Armée viking de Guthrum. Placez 17 **Scandinaves** et 8 **Berserkers** sur la carte de Guthrum. Le pion Chef de Guthrum est placé à UINTANCÆSTIR (Winchester).

Le camp anglo-saxon commence la partie avec la carte d'Alfred devant lui.

10. Placez 4 **Housecarls** et 3 **Thanés** sur la carte d'Alfred.

Le pion Chef d'Alfred est placé dans un des deux comtés marécageux adjacents à la Mer de la Severn.

11. Placez un marqueur de contrôle viking sur chacun des 4 premiers emplacements de la piste Victoire et placez un marqueur sur

UINTANCÆSTIR (Winchester).

### Règles spéciales

Ce scénario comprend les règles spéciales suivantes :

- Les armées ne peuvent se déplacer que dans des comtés appartenant au royaume de Wessex. Elles ne peuvent pas entrer dans d'autres royaumes.
- Il n'y a pas d'invasion. La faction des **Berserkers** reçoit à son tour en renfort 1 **Berserker**. La faction des **Scandinaves** reçoit à son tour en renfort 1 **Scandinave** pour chaque comté majeur contrôlé par le camp viking. Ces renforts peuvent être placés avec Guthrum ou dans n'importe quel comté contrôlé par les Vikings.
- Seuls les Anglo-saxons peuvent entrer dans les comtés marécageux.
- Après qu'un camp a lancé ses dés Bataille, il peut choisir de replier son chef dans un comté adjacent. Dans ce cas, tous les résultats Dégâts du lancer de dés sont transformés en résultats Fuite.
- Alfred bénéficie d'un bonus permanent de +1 comté par mouvement.
- La carte **Housecarl** n°10 ne bloque qu'un seul comté au lieu de 6.

### Fin du scénario et conditions de victoire

Le Scénario peut se terminer de 3 manières différentes :

- À la fin du tour III, les Vikings gagnent s'ils ont sur la carte au moins 3 marqueurs de contrôle. Sinon les Anglo-saxons gagnent.
- À la fin de n'importe quel tour, si les 5 marqueurs de contrôle sont tous sur la carte (victoire viking) ou tous sur la piste Victoire (victoire anglo-saxonne).
- Immédiatement, si Alfred ou Guthrum est défait et retiré du plateau. Le camp qui possède toujours son chef l'emporte.

**“Cette année vinrent des terres de Northumbrie de sinistres présages, terrifiant cruellement le peuple. C’étaient d’immenses éclairs fendant les airs, et des tornades, et des dragons ardents volant au firmament. Ces signes formidables furent bientôt suivis d’une grande famine. Peu de temps après, au sixième jour avant les ides de janvier\* de la même année, d’atroces incursions de païens firent, par rapines et massacres, lamentables ravages à l’église de Dieu dans la Sainte-île.”**

**-Les Chroniques anglo-saxonnes : 793 ap. J.-C.**

La première mention de l’arrivée des païens marque le début de la terreur scandinave en Angleterre que l’on appelle aujourd’hui l’Âge viking. Les Scandinaves (*Norsemen* en anglais, venant de *North* le nord et *Men*, les hommes) pillèrent, terrorisèrent et occupèrent les îles britanniques pendant plus de 270 ans, imposant leur loi (Danelagen) sur ces terres et menaçant les fondations du christianisme en Angleterre. L’invasion et les conquêtes de ces étrangers poussèrent les Anglo-saxons à s’unir contre l’ennemi commun, ce qui mena à l’avènement de l’un des plus grands chefs anglo-saxons de tous les temps : le Roi Alfred le Grand.

Celui-ci modernisa l’armée anglo-saxonne, fit construire des cités fortifiées (*burhs*) et fonda une flotte pour contrer les raids côtiers, ce qui lui permit de s’opposer avec succès au règne viking. Il fut le dernier espoir de la chrétienté en Angleterre.

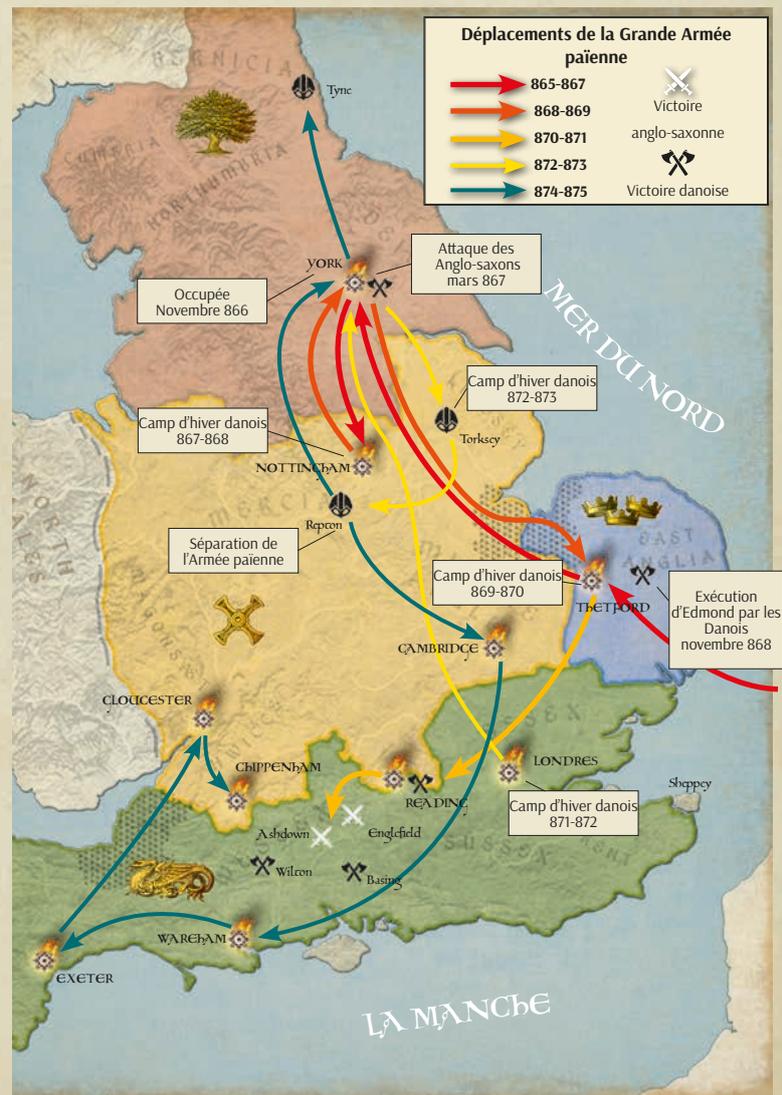
Les raids vikings sur l’Angleterre débutèrent en 793 ap. J.-C. Ils pillèrent tout le long de leur avancée en Northumbrie (Nord de l’Angleterre), mettant à sac monastères et églises, ne respectant rien. Ils envahirent l’île de Sheppey en 832 puis combattirent Egbert, le Roi du Wessex à Charmouth en 833 et à Hengeston en 835.

En 837, trente-trois drakkars attaquèrent Hampton. Des raids sont rapportés dans toute l’Angleterre, avec des batailles à Lindsey, en Est-Anglie et au Kent en 838, à Londres, Canterbury et Rochester en 839.

Les raids s’intensifièrent, les prospères terres d’Angleterre attirant de plus en plus de Scandinaves à la recherche de richesses et de gloire. Désormais, les Anglo-saxons faisaient face à des drakkars par centaines.

En 851, trois-cent-cinquante drakkars entrèrent dans l’embouchure de la Tamise, dévastant Canterbury et Londres avant d’être vaincus par le Roi Ethelwulf. Les Chroniques parlent de cette importante bataille comme d’un «grand massacre de l’armée païenne». On aurait pu penser que toutes ces défaites et tous ces morts décourageraient les

envahisseurs, mais cela les poussa au contraire à persévérer. Les forces scandinaves grandirent pour devenir ce que l’on appelle aujourd’hui la Grande Armée païenne. En 865, le Roi Edmond d’Est-Anglie fut probablement surpris lorsque les Vikings arrivèrent et établirent leurs quartiers d’hiver dans son pays. C’est à ce moment que les vrais défis commencèrent. Ce à quoi les Anglo-saxons avaient été confrontés ne faisait que pâle figure en comparaison des horreurs que la Grande Armée



\* Cela fut dans les faits en juin

païenne allait perpétrer en Angleterre. Pendant les 14 années qui s'ensuivirent, plusieurs grands chefs vikings menèrent leurs armées de victoire en victoire, conquérant presque toute l'Angleterre, l'asujettissant à des règles païennes.

La légende veut que les fils de Ragnar Lodbrok menèrent l'invasion viking de 866 sur l'Angleterre mais cela est difficile à vérifier aujourd'hui. Un certain viking Ivar, qualifié d'impitoyable, est cité dans le *Chronicon* d'Æthelweard comme le chef de ces forces venues du nord. Il pourrait correspondre à l'impopulaire Ivar Ragnarsson dit le Désossé, fils de Ragnar Lodbrok.

Débarquant en Est-Anglie, les Vikings récupérèrent sur place des chevaux et atteignirent rapidement le nord où ils prirent le contrôle de York. Peut être étaient-ils avertis que York était une proie facile, puisque les Northumbriens étaient empêtrés dans une guerre civile entre les rois Ælla et Osberht. Après la prise de York par les Vikings, les deux rois rivaux réussirent à mettre de côté leurs désaccords pour faire face à l'ennemi ensemble.

Ils tentèrent de libérer York, mais ils tombèrent tous deux lors de la bataille. La légende veut qu'Ælla tua Ragnar Lodbrok. Après quoi Ivar, le fils de Ragnar, vengea la mort de son père en incisant le dos d'Ælla pour en extraire les côtes et les déployer telles les ailes d'un aigle, faisant ainsi sortir les poumons.

C'est ce qu'on appelle l'Aigle de Sang ou en vieux norrois blóðörn. Réalité ou fiction, on sait du moins que les Northumbriens rendirent les armes et firent la paix avec les Vikings, se soumettant à leurs règles. À partir de là, York fut connue sous le nom de Jorvik et devint la clé de voûte du commerce, des invasions et de la colonisation vikings.

La conquête de York n'était pas suffisante pour les Scandinaves. L'année suivante, en 868, Ivar mène l'armée au sud, en Mercie, et il dresse à Nottingham un camp pour l'hiver. Le roi Burhred de Mercie fuit au Wessex et convainc le roi Æthelred et son frère Alfred de mener une armée mercienne et wessexienne contre Ivar. Mais entre-temps les Merciens font la paix avec les Vikings, qui repartent pour York, le printemps suivant.

En 870, l'Armée viking voyage de York à Thetford, en Est-Anglie et y établit son campement d'hiver. Ils combattent et vainquent le roi Edmond, qui meurt au combat. La victoire viking est totale. Ils envahissent les terres et mettent à sac tous les monastères et églises qu'ils croisent, tuant abbés et moines et volant tout l'or et l'argent qu'ils peuvent trouver. Le commandement de l'armée change cette année, Ivar retournant en Irlande où il mourra deux ans plus tard.

Halfdan Ragnarsson, surnommé Halfdan Kvitserk (Chemise blanche) et, selon la légende, frère d'Ivar le Désossé, prend la tête de l'ost. En fait, les écrits rapportent que deux rois, Bagsac et Halfdene (Halfdan), menèrent l'Armée païenne en Wessex où ils vainquirent le Roi des Saxons de l'Ouest en 871. Les Vikings attaquent ensuite Ashdown mais sont défaits. Des milliers d'hommes tombent et le roi Bagsac meurt. Maintenant seul aux commandes, le roi Halfdan repasse à l'offensive. Seulement 14 jours après la défaite viking à Ashdown, il se frotte aux Anglo-saxons à Basing et les bat. Halfdan réorganise ses armées et marche sur Marden deux mois après.



## Ragnar Lodbrok (Ragnarr Loðbrók)

Le Roi semi-légitime du Danemark et de la Suède aurait mené au début de l'Âge viking de nombreux raids notamment en Écosse, Irlande et Angleterre. Ragnar se réclamait de descendance directe du dieu Odin, dont il avait choisi l'oiseau sacré comme emblème : le corbeau. Il est notoirement connu pour avoir eu 12 fils, 4 étant devenus d'importantes figures historiques.



## Björn Ragnarsson «Côtes-de-fer»

Fils de Ragnar Lodbrok et de la chamane (völva) Aslaug. On le surnomma Côtes-de-fer car la science de sa mère le protégeait des blessures de guerre. Selon la légende, il devint roi de Suède et le père d'une longue lignée de rois et prétendants suédois.



## Halfdan «Kvitserk» Ragnarsson

Un commandant de la Grande Armée païenne et un autre Ragnarsson («fils de Ragnar»). Halfdan «Kvitserk (chemise blanche)» Ragnarsson fut très actif en Northumbrie et fut brièvement le Roi viking de York. Il essaya ensuite de revendiquer le Royaume de Dublin où il fut abattu en 877.

C'est encore une victoire scandinave, grâce à de nombreux renforts venus des mers. Pour les Anglo-saxons, c'est un terrible coup : non seulement ils perdent de nombreux hommes et de nombreuses terres mais le roi du Wessex, Æthelred, est également tombé.

Avec la mort du roi Æthelred, son jeune frère accède au trône de Wessex. C'est à ce moment qu'Alfred entre dans l'histoire comme principal protagoniste. Il sera plus tard appelé «le Grand». Sa première bataille en tant que roi se déroule à Wilton et se conclut par une défaite. Il parvient cependant à faire la paix avec les Vikings. Le plus probable est qu'il dut leur payer le fameux tribut connu sous le nom de Danegeld. C'est peut-être le premier signe de l'utilisation de pots-de-vin comme stratégie pour obtenir la paix afin de gagner du temps pour reconstituer et réorganiser les forces anglo-saxonnes. Cela fonctionne pour cette fois-ci. L'armée d'Halfdan tourne ses envies de pillage contre les Merciens et les Northumbriens pour les six années suivantes, laissant le Wessex en paix. Les royaumes de Northumbrie et de Mercie sont envahis et un thane anglo-saxon, Ceolwulf II, est mis en place par les Scandinaves comme roi fantoche en Mercie. Halfdan prend une partie de l'armée et soumet le reste de la Northumbrie. Peut-être satisfait de ces conquêtes ou appelé au nord, Halfdan partage les terres entre ses hommes et part pour l'Irlande. Ivar est mort mais pas son héritage, c'est pourquoi Halfdan part combattre avec d'autres Vikings les autochtones pour défendre les revendications territoriales d'Ivar sur l'Irlande.

Halfdan parti, trois autres rois vikings émergent pour prendre le commandement de la Grande Armée païenne. Les chroniques anglo-saxonnes mentionnent comme principal roi Guthrum, qui arriva vraisemblablement en 871 avec les renforts venus rejoindre Halfdan en Est-Anglie. L'année d'après, Guthrum envahit le Wessex, battant systématiquement les armées d'Alfred dans une série de batailles. Guthrum et son ost monté chevauchent pour conquérir Exeter, forçant Alfred à signer un traité de paix. Les Vikings quittent alors le Wessex pour passer l'hiver à Gloucester.

En 878, Guthrum s'est établi en Est-Anglie et mène une attaque surprise contre Alfred, manquant de peu de le capturer. Mais le roi fuit dans les marais du Somerset, échappant de justesse à l'assaut. Vaincu et sans armée, le roi persuade tout de même les seigneurs locaux du Somersetshire, du Wilshire et d'une partie du Hampshire de le soutenir et de lui fournir des hommes. Avec cette force, le roi combat Guthrum à la bataille d'Ethandun. L'armée viking de Guthrum est mise en déroute, poursuivie par l'armée d'Alfred. Les Vikings construisent des forts de terre et de bois pour se protéger. Les Anglo-saxons les entourent et les assiègent pendant 14 jours. Les Vikings, blessés, fatigués, affamés et assoiffés, finissent par se rendre. Guthrum et Alfred négocient un traité de paix, nommé Traité de Wedmore. Guthrum jure qu'il quittera le Wessex. Les Anglo-saxons gardent des otages pour sceller l'accord. Cette fois, les Scandinaves tiennent parole et se replient à Chippenham. De plus, Guthrum est baptisé à Wedmore, avec le roi Alfred pour parrain. Il prend le nom chrétien d'Æthelstan.



### Ivar Ragnarsson «le Désossé»

Fils de Ragnar Lodbrok et de la chamane (völva) Aslaug. Son surnom pourrait venir soit d'une extrême agilité et souplesse lui permettant d'accomplir des exploits lors des batailles, soit du fait qu'il aurait été atteint de la «maladie des os de verre», transporté au champ de bataille sur un bouclier et tirant à l'arc. Une fois York prise, il tourna son attention vers l'Ouest et fut roi de Dublin, jusqu'à sa mort en 873.



### Ubbe Ragnarsson

Probablement un bâtard de Ragnar, Lodbrok Ubbe fut sans doute l'un des commandants de la Grande Armée païenne. On dit qu'il était un berserker.



### Guthrum

Un des commandants de la Grande Armée païenne et, plus tard, roi du Danelagen. Ce territoire s'étendait au nord d'une ligne Londres-Chester, hormis la partie de la Northumbrie située à l'est des Pennines. Au sein de ce territoire, cinq villes fortifiées étaient d'une importance majeure : Leicester, Nottingham, Derby, Stamford et Lincoln, appelées communément les Cinq-Bourgs. Il est, avec Alfred le Grand, le principal signataire du Traité de Wedmore qui instaura la paix et des frontières. Il fut également baptisé par Alfred et prit le nom d'Æthelstan.

Les troupes de Guthrum se replient alors en Est-Anglie pour s'y partager les terres. Les documents du Traité de Wedmore existent encore de nos jours. La date est incertaine mais le traité serait entré en vigueur en 878 lors du baptême de Guthrum à Wedmore par Alfred. Ce fut un tournant pour le Wessex puisque le traité définissait les frontières entre le Royaume de Wessex et les territoires du Danelagen. Le plus gros du traité détaillait les compensations en cas d'homicide entre les camps, interdisait les transfuges entre les deux armées, et fixait les contours des pratiques commerciales entre les royaumes.

Par la suite, les Vikings portèrent leur attention sur la France, opérant des raids sur ses côtes les cinq années qui suivirent. Lorsqu'ils revinrent à la charge, Alfred s'était bien préparé à leur trahison et les battit au cours de batailles décisives sur terre et sur mer.

### Les Répercussions

Les Scandinaves continuèrent leurs raids et attaques contre l'Angleterre pendant 150 ans jusqu'en 1042, régnant même sur l'ensemble du pays à partir de 1014 / 1016. L'Âge viking se termina finalement en 1066 lorsque le roi norvégien Harald Hardrade fut vaincu par le roi anglo-saxon Harold Godwinson à Stamford Bridge. Celui-ci fut ensuite vaincu et tué quelques semaines plus tard par Guillaume le Conquérant, Duc de Normandie (lui-même descendant du roi viking Rollon, fondateur de la Normandie). Guillaume envahit l'Angleterre, vainquit les Anglo-saxons à Hastings en 1066, et devint le premier Roi d'Angleterre normand.

### Qui étaient les Vikings ?

«Viking» fut le nom donné aux «hommes du nord» (*Norsemen* en anglais), marins d'origine scandinave (Norvège, Suède et Danemark) qui envahirent l'Angleterre. Le terme «viking» viendrait de *fara í vikingu*, «ceux qui partent en expédition».

Les Vikings n'étaient pas vraiment une nation. Leur allégeance était davantage envers les leurs (famille proche et amis) et envers le seigneur qu'ils servaient, souvent appelé roi.

Pourquoi ont-ils envahi l'Angleterre ? Difficile à dire.

Les premiers recherchaient sûrement à rassembler des richesses pour réclamer des terres ou des titres une fois rentrés.

Le roi Harald Hardrade en est un exemple. De nombreux récits des sagas nordiques décrivent des batailles entre les armées vikings rentrant d'expédition et les Scandinaves.

Cela montre que leur retour n'était pas toujours vu d'un bon œil de la part des chefs scandinaves. Étonnamment, des découvertes archéologiques corroborent l'hypothèse que la plupart des vikings ne rentrèrent pas chez eux mais s'établirent plutôt à l'étranger. On s'aperçoit bien dans les chroniques anglo-saxonnes que les raids vikings passèrent de l'événement saisonnier à une présence continue comme ce fut le cas avec la Grande Armée païenne qui resta en Angleterre. Cela montre que les motivations scandinaves évoluèrent de la recherche d'argent et d'esclaves vers la colonisation de terres. Cela les rendit encore plus difficiles à vaincre puisqu'ils se battaient désormais pour leur terre et leur famille, et non plus pour de simples richesses.

### Berserkers

Dans les sagas, il y a plusieurs références à un type particulier d'hommes. On disait que ces hommes tiraient leurs pouvoirs



### Lagertha

Membre de la cour du roi norvégien Siward, elle fut placée dans un bordel une fois le roi assassiné, ses adversaires cherchant à l'humilier. Lorsque Ragnar Lodbrok vint pour venger la mort du roi Siward, on dit que Lagertha aida à changer le cours de la bataille en se battant comme porteuse de bouclier. Elle attira l'attention de Ragnar grâce à sa bravoure et ses talents de guerrière, et devint sa femme peu après.



### Rollon

Rollon (Hrólf) le Marcheur était nommé ainsi car aucune monture n'aurait supporté sa corpulence (plus de 2 m de haut pour plus de 144 kg). Il s'installa à l'embouchure de la Seine et mena de là des raids sur les villes du royaume franc. Cela déboucha sur le Traité de Saint-Clair-sur-Epte qui lui permit de récupérer des territoires qui deviendront le duché de Normandie. Jarl de ce territoire, il est l'ancêtre de Guillaume le Conquérant, plus tard Roi d'Angleterre.



### Alfred le Grand

Roi de Wessex et père de l'Angleterre. Il fut probablement le seul rempart qui empêcha les Vikings de conquérir toute l'Angleterre. Le Roi Alfred combattit lorsqu'il le devait et négocia la paix lorsqu'il le put, notamment en repoussant les Vikings et les forçant à signer le Traité de Wedmore. Le roi Alfred le Grand fut le premier à s'appeler lui-même «Roi des Anglo-saxons».

de la peau de l'animal qu'ils portaient et qu'ils avaient la faculté d'entrer dans une rage guerrière, à tel point que ni l'acier ni le feu ne pouvaient les blesser. Cette frénésie guerrière était appelée *berserkergang* et les guerriers des *berserkers*. Le nom vient probablement de *bear-serk*, chemise-ours, en référence à la peau d'ours qu'ils portaient couramment. Aujourd'hui, certains pensent qu'ils appartenaient à un culte spécial de guerriers vouant leur vie à leur dieu Odin. Même si cela n'est pas totalement improbable, les arguments en faveur de cette version sont loin d'être convaincants. Les histoires racontent que les berserkers entraient dans une rage guerrière, tuant tout ce qui se trouvait sur leur chemin, hommes ou bêtes. Après la bataille, ils semblaient affaiblis et épuisés. Les hypothèses au sujet de cette frénésie penchent pour une forte consommation d'alcool, de l'auto-hypnose ou encore la consommation d'un champignon hallucinogène, l'amanite tue-mouche.

La migration des Scandinaves en Angleterre a grandement influencé sa culture, sa langue et ses habitants. Encore aujourd'hui, on peut facilement reconnaître des signes de l'empreinte viking dans le nom de localités, l'étymologie de certains mots, et dans l'ADN des Anglais. Un bel exemple est la dénomination anglaise de certains jours de la semaine : mardi, le jour de Tyr (Tyr's day → Tuesday), mercredi, le jour d'Odin ou Woden en vieil anglais (Woden's day → Wednesday) jeudi, le jour de Thor (Thor's day → Thursday) et vendredi, le jour de Frigg (Frigg's day → Friday).



## CRÉDITS

Auteur : David Kimmel  
 Système de jeu : Beau Beckett et Jeph Stahl  
 Illustrations : Stephen Paschal  
 (www.stephenpaschal.com)  
 Graphismes : Jarek Nocoń  
 Aperçu historique : Odd-Gunnar Wilkmark  
 Traduction : Maximilien Da Cunha  
 Relecture : Raphaël Biolluz, Olivier Chanry, Maximilien Da Cunha, Thierry Matray, Guillaume Mercier, Bertrand Ruph et Daniel U. Thibault.  
 Mise en page version française : Laura Durand



Academy Games, Inc.  
 2201 Commerce Dr,  
 Fremont, OH 43420 USA  
 Telephone : (419) 307-6531  
 www.AcademyGames.com



Édition française  
 R240717

**ASYNCRON games**  
 223, rue de l'Yser  
 59200 TOURCOING

www.asyncron.fr  
 www.facebook.com/asyncron\_games  
 twitter.com/asyncron\_games