

EX PLURIBUS



UNUM?

*Du chamaillis grand-breton
au Xème siècle*



Extension pour Furor Mundi 1.6.1.6

FFLudovenum

Présente

EX PLURIBUS... UNUM ?



Voilà un siècle que les hommes du Nord, de paisibles négociants venant ponctuellement sur les côtes de la Grande Bretagne, se sont transformés en pillards, ou tentent ça et là de se faire colons.

Ils ont brouillé des cartes déjà bien difficiles à lire tant s'enchevêtraient en ces îles les pouvoirs, les allégeances, et les prétentions des peuples qui y vivaient : Anglo-Saxons ayant imposé leur puissance sur la majorité de la grande île, Britons de Galles, des Cornouailles, ou de Cambrie, et Gaëls d'Irlande et de ce qui va devenir l'Écosse.

Encore plus que sur le continent, l'ordre politique bien fébrile s'en trouve chamboulé. Partout où le pouvoir avait tendance à se concentrer en des mains fermes mais par trop éloignées, il est incapable de répondre aux raids des vikings. Bientôt, seules les chefferies promptes à pouvoir mobiliser quelques forces pour faire face à cette menace foudroyante se trouvent capables d'assurer une protection à la population. Le pouvoir se délite ainsi en une myriade de petits pôles décentralisés et désolidarisés qui ne peuvent très vite que subir ou tenter d'imposer la seule loi qui reste en ces temps d'anarchie, celle du plus fort.

C'est dans ce Xème siècle et sur ces terres en perpétuelle guerre que Ex Pluribus... Unum ?, extension de Terra Nullius à la sauce Worcester des âges sombres, se propose de vous emmener.

EX
PLURIBUS
...UNUM?



- IROIS
- BRETONS
- PICTES
- SCOTS
- ANGLO-SAXONS
- NORROIS
- DANOIS

UNE PRODUCTION
udovenum

DANS LA TOURMENTE

DU

Tour de Feu

TABLE DES INVOCATIONS			
D20	SIGNE DU DESTIN	EFFET	DURÉE
01 à 04	Bourrasque	La portée des armes de jet est limitée à une mesure courte.	Tour
05 à 06	Banc de brume	Un banc de brume s'étend sur le champ de bataille : tous les tirs sont limités à une mesure moyenne.	Tour
07 à 08	Incendie	Un nuage de fumée obscurcit le champ de bataille : tous les tirs sont limités à une mesure moyenne.	Tour
09 à 11	Haine atavique	Tous les combattants de la compagnie disposent d'un DS supplémentaire pour leur test de <i>Tenue aux Armes</i> .	Tour
12	Franc-tireur	Un tir d'arc est dirigé contre un combattant adverse depuis un terrain (ou une ouverture de bâtiment) non occupé par l'adversaire. En cas de réplique, le tir a lieu sans être résolu, mais il s'agit bien d'une <i>activation par contrainte</i> .	Immédiat
13	Trahison	Un combattant adverse <i>non commandé</i> et qui n'est pas <i>en fuite</i> passe dans notre camp. Il ne peut s'agir ni d'un <i>civil</i> , ni d'un <i>chef</i> , ni d'un <i>religieux</i> , ni d'un <i>servant</i> de canon. Ce combattant ne peut être ni commandé ni harangué . Il ne compte plus dans l' <i>effectif</i> adverse, mais bien dans l' <i>effectif</i> de la compagnie du joueur qui a invoqué le destin.	Partie
14	Providence	Les tirs ciblant le <i>chef principal</i> subissent un malus de -1 au D6.	Tour
15	Guide local	Un élément de terrain naturel choisi par le joueur est traité comme du <i>terrain clair</i> , et l' effet des pièges est annulé . Néanmoins l' effet des lisières est maintenu .	Tour
16	Grâce divine	Le <i>chef principal</i> gagne un bonus de harangue de +2DS à la <i>reprise en main</i> suivante.	Tour
17	La voie de Dieu	Le <i>chef principal</i> se dirige vers l'adversaire le plus proche et tente de l'engager au corps à corps avec un bonus de +1DS (max 6DS). Il s'agit d'une <i>activation par contrainte</i> .	Immédiat
18	Superstition	La compagnie adverse subit un malus de -2DS à son test de <i>ténacité</i> (minimum de 1DS).	Tour
19	Vent divin	Tous les combattants à pieds de la compagnie gagnent momentanément le trait <i>pieds agiles</i> .	Tour
20	Lèpre	Le <i>chef principal</i> adverse voit son <i>mouvement hardi</i> , sa <i>capacité de harangue</i> et son <i>aptitude au corps à corps</i> diminuée de -1 DS pour la durée de l' <i>affrontement</i> .	Partie

DE LA MISE EN SCÈNE

DE

L'Affrontement

ACTE DEUXIÈME : MODUS OPERANDI

Scène 2 - LA ZONE GÉOGRAPHIQUE

La compagnie *assaillante* choisit maintenant la *zone géographique* de l'*affrontement*. Il doit choisir une zone où la compagnie *en défense* a un niveau d'implantation **autochtone**, **colonie** ou **comptoir**.

ACTE TROISIÈME : HIC ET NUNC

Scène 1 - LES ALÉAS

Les cartes *Manque de poudre* et *Pluies diluviennes*, sont retirées du jeu et remplacées respectivement par les cartes *Abbaye*, et *Tourbière*.

TOURBIÈRES

Pour la durée de la partie et pour tous les combattants, la capacité de mouvement hardi en terrain clair est réduite de IDS.

ABBAYE


Selon leur position *assaillante* ou *en défense*, chacune des deux compagnies disposent de 0 à 6 DS. Pour chaque succès obtenu leur ténacité est augmentée d'un point.

Irois <i>en défense</i>	6DS	Anglo-Saxons, Danois <i>en défense</i>	4DS
Pictes, Scots, Bretons <i>en défense</i>	5DS	Norrois assaillants	4DS

III
HIC ET NUNC

TOURBIÈRES

Pour la durée de la partie et pour tous les combattants, la capacité de mouvement hardi en terrain clair est réduite de IDS.




III
HIC ET NUNC

ABBAYE

Selon qu'elles sont en défense ou assaillantes, les compagnies disposent de 4 à 6 DS. Pour chaque succès leur ténacité est augmentée d'un point.

Irois en défense	6
Pictes en défense	5
Scots en défense	5
Bretons en défense	5
Anglo-Saxons en défense	4
Danois en défense	4
Norrois assaillants	4



ACTE CINQUIÈME : TERRA NULLIUS

Scène 1 - LE CHOIX DES ÉLÉMENTS

ÉLÉMENTS DISPONIBLES

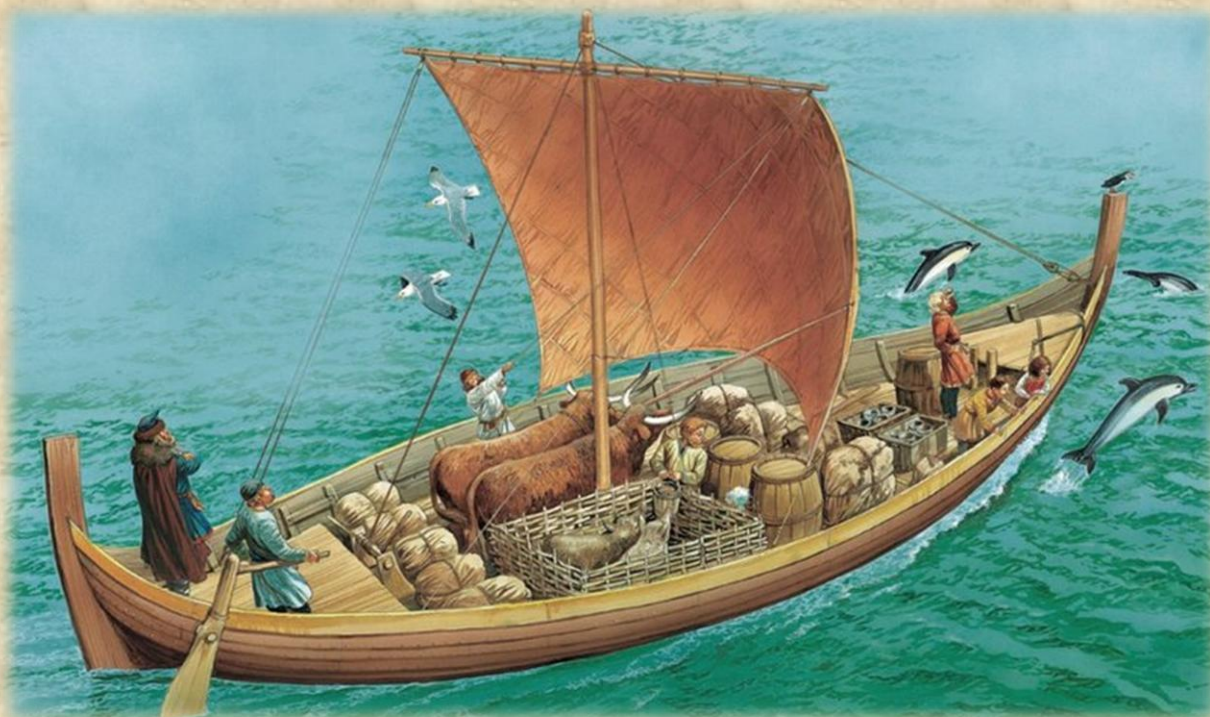
Culture, Broussaille, Bois clair, Bois dense, Marécage,
Étang*, Cours d'eau*, Massif rocheux*, Escarpement**

*au plus 1 seul élément ** au plus 2 éléments



COMPATIBILITÉ II. MEMENTO MORI...

Ex Pluribus Unum est compatible avec le système de campagne de *II.Memento Mori...* au prix d'une légère adaptation contextuelle laissée à la discrétion des joueurs. Le coup fourré *À l'bordage* peut être joué, avec un navire de charge de type Kauskip dont la hauteur des bords est limité à une demi-mesure. Ce type de navire n'est pas ponté et ne dispose donc pas d'espace intérieur. Sa surface peut soit constituer un seul et unique *pont*, soit inclure deux petits *gaillards* à ses extrémités. Les troupes en réserve ne sont alors pas placées dans les *gaillards* mais arrivent *en renfort* sur un ou plusieurs esquifs dès leur première activation suivant l'alerte par une ou deux des zones avancées au choix du joueur en défense.



DES COMPAGNIES

ENGAGÉES

Dans le chamaillis

L'APPEL AUX ARMES

COMPOSITION DE LA COMPAGNIE

ALLIÉ

Seul le chef subalterne disponible dans cette option peut commander les troupes *alliées*.

AVANTAGE SPÉCIFIQUE

ANTÉCHRIST

Cf. Cannibale

GUERRIER EMBLÉMATIQUE

Le portée de harangue du *chef principal* est augmentée à une **mesure moyenne**. S'il *craque/est en fuite*, est *captif* ou *se planque*, cet effet est temporairement perdu..

INVOCATION SPÉCIALE

BARDE : effet immédiat

Cf. Griot

PIPERS : un tour complet

Selon le nombre de succès obtenus, la portée de **commandement** d'un à trois chefs, désignés librement par le joueur, est augmentée à une **mesure moyenne**.

1S►1 chef 2S►2 chefs 3S►3 chefs

TRAITS DES COMBATTANTS

TRAITS CORPS À CORPS

Lance de jet: cf. sagaie

Hache danoise : si le combattant doté de ce trait remporte une *passé d'armes* il inflige un impact de 6 DS. S'il perd la *passé d'armes* il subit un malus de -1 à son D6 de protection.

TRAITS DE TIR

Fronde : mesure moyenne, impact 2 DS.

TRAIT DE COMBATIVITÉ

Mur de bouclier : si aux moins quatre combattants dotés de ce trait forment une ligne continue (tous les combattants ont exactement la même orientation et sont au contact d'un ou deux autre combattant dont aucun ne masque entièrement ni la face avant, ni la face arrière les uns des autres), tous les combattants qui composent cette ligne bénéficient d'un couvert léger pour tout tir venant par leur champ de vision. L'effet du *mur de bouclier* ne se cumule pas avec les autres couverts.

IROIS

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► PALISSADE, REMBLAIS
Avantage	► SAINTE CROIX	Invocation spéciale	► PIPERS

AUTOCHTONE	► HIBERNIE
-------------------	-------------------

COLONIE	► AUCUNE
----------------	-----------------

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Noble		Moyen, maître d'armes	Lance de jet (+1), monté (+2)	3
		Moyen, maître d'armes	Hache danoise (+1)	3
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Noble	Moyen, endurci, pieds agiles, ardent	Lance de jet (+1), hache danoise (+1)	4
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Bonnacht		Moyen, pieds agiles, javelot		4
Kern		Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-4	Noble	Moyen, endurci, javelot		5
► 0-8	Levée	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur, poltron		1
► 0-6	Kern archer	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arc		2
► 0-4	Frondeur	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur		1
► 0-1	Chiens de guerre	Un maître (léger, endurci) Deux molosses (léger, pieds agiles, maraudeur, ardent)		6
► 0-1	Prêtre	Léger, religieux, deux mains gauches, endurci, maraudeur		7
► 0-4	Eclaireur	Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur		3

Options géographiques

Conacia, Ultonia		► selon disponibilité	Budget
► 0-4	Otage	Moyen, pieds agiles, ardent	3
► 0-4	Gal Gaedhil	Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci	7

Midensis, Lagenia, Momonia		► allié Norrois	Budget
► 0-1	Huscarl	Chef subalterne, lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule	7
► 0-2	Huscarl	Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule	7
► 0-8	Raider	Moyen, pieds agiles, hache danoise, incrédule	3



BRETONS DU NORD

Agressivité	► PLACIDE	Fortifications	► PALISSADE, REMBLAIS
Avantage	► CAVALIER EMBLÉMATIQUE	Invocation spéciale	► FUITE FEINTE

AUTOCHTONE ► **CAMBRIE DU NORD** (Galwydell, Reghed)

COLONIE ► **AUCUNE**

BRETONS DU SUD

Agressivité	► PLACIDE	Fortifications	► PALISSADE, REMBLAIS
Avantage	► GUERRIER RÉPUTÉ	Invocation spéciale	► BARDE

AUTOCHTONE ► **CAMBRIE DU SUD** (Gwynedd, Deheubarth)

COLONIE ► **WESSEX** (Kernow)

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Uchelwyr		<i>Moyen, monté, lance de jet</i>	<i>Lourd (+0), ardent (+1)</i>	4
		<i>Moyen, maître d'armes, lance de jet</i>	<i>Lourd (+0), monté (+2)</i>	4
		<i>Moyen, maître d'armes, lance de jet</i>	<i>Pieds agiles (+1)</i>	4
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Uchelwyr	<i>Moyen, endurci, lance de jet</i>	<i>Pieds agiles (+1), ardent (+1)</i>	4
► 0-2	Uchelwyr	<i>Moyen, endurci, monté, lance de jet</i>	<i>Lourd(+0), lance (+1), ardent (+1)</i>	5
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen, pieds-agiles, lance de jet</i>		3
Levée		<i>Moyen, pieds-agiles, lance de jet, poltron</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-6	Javelinier	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur</i>		2
► 0-6	Archer	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arc long</i>		3
► 0-1	Prêtre	<i>Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur</i>		6
► 0-4	Eclaireur	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur</i>		3

Options géographiques

Cambrie du Nord		► selon disponibilité	Budget
► 0-2	Uchelwyr ou garde	<i>Moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent</i>	6
► 0-8	Cavalier léger	<i>Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches</i>	3

Galwydell		► allié Norrois	Budget
► 0-1	Huscarl	<i>Chef subalterne, lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule</i>	7
► 0-2	Huscarl	<i>Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule</i>	7
► 0-6	Raider	<i>Moyen, pieds agiles, hache danoise, incrédule</i>	3

Cambrie du sud		► selon disponibilité	Budget
► 0-2	Uchelwyr ou devroet	<i>Moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent</i>	6
► 0-6	Uchelwyr ou garde	<i>Moyen, pieds légers, endurci, lance de jet, ardent</i>	5
► 0-8	Lancier	<i>Moyen, pieds légers, lance</i>	3

Wessex		► selon disponibilité	Budget
► 0-2	Uchelwyr	<i>Moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent</i>	6

Kernow		► allié Bretons armoricains	Budget
► 0-1	Marc'htiern	<i>Chef subalterne, moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent</i>	6
► 0-4	Cavalier	<i>Moyen, monté, javelot, tirailleur</i>	6
► 0-4	Cavalier léger	<i>Léger, monté, javelot, deux mains gauches, tirailleur</i>	3

ANGLO-SAXONS

Agressivité	▶ PLACIDE	Fortifications	▶ PALISSADE, REMBLAIS
Avantage	▶ SAINTE CROIX	Invocation spéciale	▶ FLEGME

AUTOCHTONE ▶ **NORTHUMBRIE , MERCIÉ , WESSEX**

COLONIE ▶ **AUCUNE**

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Noble		<i>Lourd, mur de boucliers, lance</i>	<i>Maître d'armes (+2)</i>	3
		<i>Lourd, mur de boucliers, hache danoise</i>	<i>Maître d'armes (+2)</i>	3
		<i>Lourd, monté, lance</i>	<i>Maître d'armes (+2)</i>	4
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Hird ou Thegn	<i>Lourd, mur de boucliers, lance, endurci</i>	<i>Maître d'armes (+2)</i>	6
▶ 0-2	Hird ou Thegn	<i>Lourd, mur de boucliers, hache danoise, endurci</i>	<i>Maître d'armes (+2)</i>	6
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Select fyrd		<i>Moyen, lance, mur de boucliers</i>		3
Great fyrd		<i>Moyen, lance, mur de boucliers, deux mains gauches</i>		2
Troupes optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-2	Garde	<i>Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, mur de bouclier</i>		8
▶ 0-8	Hird ou Thegn	<i>Lourd, lance, maître d'armes, endurci, mur de bouclier</i>		8
▶ 0-6	Archer	<i>Léger, arc</i>		1
▶ 0-4	Frondeur	<i>Léger, pieds agiles, fronde, deux mains gauches, tirailleur</i>		1
▶ 0-1	Prêtre	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur</i>		6
▶ 0-3	Eclaireur	<i>Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur</i>		3

Options géographiques

Mercie		▶ sujets Bretons du sud, selon disponibilité	Budget
▶ 0-2	Uchelwyr	<i>Moyen, pieds agiles, endurci, lance de jet, ardent</i>	5
▶ 0-12	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet</i>	3

Wessex		▶ sujets Bretons armoricains exhilés, selon disponibilité	Budget
▶ 0-2	Devroet	<i>Moyen, monté, javelot, tirailleur</i>	6

Northumbrie		▶ allié Danois	Budget
▶ 0-1	Huscarl	<i>Chef subalterne, lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, mur de boucliers</i>	8
▶ 0-2	Huscarl	<i>Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, mur de bouclier</i>	8
▶ 0-8	Bondi	<i>Moyen, lance, mur de boucliers</i>	3



PICTES

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► PALISSADE, PIÈGES
Avantage	► GUERRIER EMBLÉMATIQUE	Invocation spéciale	► PIPERS

AUTOCHTONE ► **ALBA** (Caledonia)

COLONIE ► **CAMBRIE DU NORD** (Reghed), **HIBERNIE** (Ultonia)

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Noble		<i>Moyen, maître d'armes</i>	<i>Monté (+2), lance de jet (+1)</i>	3
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, endurci</i>	<i>Ardent (+1)</i>	3
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Lancier		<i>Moyen, pieds agiles, lance</i>		3
Lévée		<i>Moyen, pieds agiles, lance, poltron</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-8	Cavalier léger	<i>Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches</i>		3
► 0-8	Archer	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>		1
► 0-4	Noble	<i>Moyen, endurci, lance de jet, monté, ardent</i>		6
► 0-4	Thegn	<i>Lourd, endurci, hache danoise, maître d'armes</i>		7
► 0-4	Javelinier	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur</i>		2
► 0-3	Arbalétrier	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arbalète</i>		1
► 0-8	Cavalier léger	<i>Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches</i>		3
► 0-1	Prêtre	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur</i>		6
► 0-4	Eclaireur	<i>Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur</i>		3

Options géographiques

Alba		► allié Scot	Budget
► 0-1	Noble	<i>Chef subalterne, moyen, pieds agiles, lance de jet, ardent, endurci</i>	5
► 0-2	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet, ardent, endurci</i>	5
► 0-8	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet, ardent</i>	4

Caledonia, Ultonia		► allié Norrois (incompatible avec un allié Scot)	Budget
► 0-1	Huscarl	<i>Chef subalterne, lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule</i>	7
► 0-2	Huscarl	<i>Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule</i>	7
► 0-6	Raider	<i>Moyen, pieds agiles, hache danoise, incrédule</i>	3



SCOTS

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► PALISSADE, PIEUX
Avantage	► GUERRIER EMBLÉMATIQUE	Invocation spéciale	► FUREUR

AUTOCHTONE ► **ALBA** (Dalriada)

COLONIE ► **CAMBRIE DU NORD** (Galwydell)

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Noble		<i>Moyen, maître d'armes, lance de jet</i>	<i>Pieds agiles (+1), ardent (+1)</i>	4
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, endurci</i>	<i>Ardent (+1)</i>	3
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Guerrier		<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet, ardent</i>		4
Levée		<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet, deux mains gauches</i>		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-8	Noble	<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet, ardent, endurci</i>		5
► 0-8	Archer	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, arc</i>		2
► 0-4	Thegn	<i>Lourd, endurci, hache danoise, maître d'armes</i>		7
► 0-4	Javelinier	<i>Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur</i>		2
► 0-1	Chiens de guerre	<i>Un maître (léger, endurci) Deux molosses (léger, pieds agiles, maraudeur, ardent)</i>		6
► 0-1	Prêtre	<i>Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur</i>		6
► 0-4	Eclaireur	<i>Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur</i>		3

Options géographiques

Alba		► allié Pictes	Budget
► 0-1	Noble	<i>Chef subalterne, moyen, endurci, lance de jet, monté, ardent</i>	8
► 0-2	Noble	<i>Moyen, endurci, lance de jet, monté, ardent</i>	8
► 0-2	Cavalier léger	<i>Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches</i>	3
► 0-12	Lancier	<i>Moyen, pieds agiles, lance</i>	3

Alba, Cambrie du nord		► allié Norrois (incompatible avec un allié Pictes)	Budget
► 0-1	Huscarl	<i>Chef subalterne, lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule</i>	7
► 0-2	Huscarl	<i>Lourd, hache danoise, maître d'armes, endurci, incrédule</i>	7
► 0-8	Raider	<i>Moyen, pieds agiles, hache danoise, incrédule</i>	3

Cambrie du nord		► allié Bretons du nord	Budget
► 0-1	Uchelwyr	<i>Chef subalterne, moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent</i>	6
► 0-2	Uchelwyr ou garde	<i>Moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent</i>	6
► 0-8	Guerrier	<i>Moyen, pieds agiles, lance de jet</i>	3
► 0-4	Cavalier léger	<i>Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches</i>	3



DANOIS

Agressivité	▶ BELLIQUEUSE	Fortifications	▶ PALISSADE, PIEUX
Avantage	▶ GUERRIER RÉPUTÉ	Invocation spéciale	▶ FUREUR

COLONIE	▶ NORTHUMBRIE (Vorvik)	▶ ESTANGLIE (Colneceaster)
	▶ MERCIE (Pays des cinq bourgs)	

TROUPES

Chef principal		▶ 1 seul et unique	Options	Budget
Jarl		Lourd, hache danoise, mur de boucliers, maître d'armes	Pieds agiles (+1), ardent (+1)	5
Noble		Lourd, monté, ardent	Maître d'armes (+2), lance (+1)	4
Chefs subalternes		▶ 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
▶ 0-2	Huscarl	Lourd, endurci, hache danoise, mur de boucliers	Maître d'armes (+2)	3
▶ 0-1	Raider	Moyen, ardent, hache danoise, pieds agiles	Endurci (+1)	4
Troupes obligatoires		▶ au moins 10 en tout		Budget
Bondi		Moyen, mur, lance, de boucliers		3
Bondi avec armes courtes		Moyen, mur de boucliers		2
Troupes optionnelles		▶ selon disponibilité		Budget
▶ 0-6	Huscarl	Lourd, maître d'armes, endurci, hache danoise, mur de boucliers		8
▶ 0-6	Raider	Moyen, pieds agiles, hache danoise		3
▶ 0-8	Levée ou esclave	Moyen, lance, poltron		1
▶ 0-6	Archer	Léger, deux mains gauches, arc		1
▶ 0-1	Prêtre	Léger, religieux, deux mains gauches, maraudeur		6
▶ 0-2	Eclaireur monté	Léger, monté, lance de jet, furtif, maraudeur		3
▶ 0-2	Eclaireur	Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur		3

Options géographiques

Mercie, Northumbrie, Estanglie		▶ sujets Anglo-Saxons	Budget
▶ 0-2	Hird ou Thegn	Lourd, lance, maître d'armes, endurci, mur de bouclier	8
▶ 0-6	Select fyrd	Moyen, lance, mur de boucliers	3
▶ 0-6	Great fyrd	Moyen, lance, mur de boucliers, deux mains gauches	2

Cambrie du nord		▶ allié Bretons du nord	Budget
▶ 0-1	Uchelwyr	Chef subalterne, moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent	6
▶ 0-2	Uchelwyr ou garde	Moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent	6
▶ 0-8	Guerrier	Moyen, pieds agiles, lance de jet	3
▶ 0-4	Cavalier léger	Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches	3



NORROIS

Agressivité	► QUERELLEUSE	Fortifications	► PALISSADE, PIEUX
Avantage	► ANTÉCHRIST	Invocation spéciale	► RAZZIA

COLONIE	► HYBERNIE (Dyfflin, Veisafordjr, Vedrafordjr, Hlymnekr)	► ALBA (Sudreyar, Nordreyar)
	► CAMBRIE DU NORD (Môn)	

TROUPES

Chef principal		► 1 seul et unique	Options	Budget
Jarl		Moyen, hache danoise	Lourd (+0), maître d'armes (+2)	4
		Moyen, ardent	Monté (+2), maître d'armes (+2)	4
Chefs subalternes		► 1 ou 2, selon disponibilité	Options	Budget
► 0-2	Huscarl	Lourd, endurci, hache danoise	Maître d'armes (+2)	5
► 0-1	Raider ou Berserk	Moyen, hache danoise, pieds agiles	Endurci (+1), ardent (+1)	3
Troupes obligatoires		► au moins 10 en tout		Budget
Bondi		Moyen, mur, lance, mur de boucliers		3
Bondi avec armes courtes		Moyen, mur de boucliers		2
Troupes optionnelles		► selon disponibilité		Budget
► 0-4	Huscarl	Lourd, maître d'armes, endurci, hache danoise		7
► 0-4	Berserk	Moyen, pieds agiles, endurci, ardent		4
► 0-8	Levée ou esclave	Moyen, pieds agiles, lance de jet, poltron		1
► 0-6	Archer	Léger, deux mains gauches, arc		1
► 0-4	Frondeur	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, fronde, tirailleur		1
► 0-1	Seidkona	Légère, religieuse, deux mains gauches, maraudeuse		6
► 0-2	Eclaireur monté	Léger, monté, lance de jet, furtif, maraudeur		3
► 0-2	Eclaireur	Léger, pieds agiles, javelot, furtif, maraudeur		3

Options géographiques

Alba		► sujets Gaels, selon disponibilité	Budget
► 0-2	Noble	Moyen, pieds agiles, lance de jet, ardent, endurci, incrédule	5
► 0-6	Guerrier	Moyen, pieds agiles, lance de jet, incrédule	3
► 0-3	Javelinier	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur, incrédule	2
► 0-3	Lancier	Léger, pieds agiles, pieds agiles, arc, incrédule	1

Hibernie		► sujets Irois, selon disponibilité	Budget
► 0-6	Bonnacht	Moyen, pieds agiles, javelot, incrédule	4
► 0-4	Kern	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur, incrédule	2
► 0-2	Levée	Léger, pieds agiles, deux mains gauches, javelot, tirailleur, poltron, incrédule	1

Cambrie du nord		► allié Bretons du nord	Budget
► 0-1	Uchelwyr	Chef subalterne, moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent, incrédule	6
► 0-2	Uchelwyr ou garde	Moyen, monté, endurci, lance de jet, ardent, incrédule	6
► 0-8	Guerrier	Moyen, pieds agiles, lance de jet, incrédule	3
► 0-4	Cavalier léger	Léger, monté, né à cru, javelot, deux mains gauches, incrédule	3





♦ Auteur : Pierrick Floc'h ♦ Couverture : Apolline Floc'h ♦ Inspirateur : Jean-Baptiste Folley ♦ page 2 : langskip, horde-viking.com ♦ page 3 : FFLudovenum ♦ page 6 : kauskip, modelshipworld.com ♦ page 10 : Landing of a Viking fleet at Dublin, Dublin city Hall ♦ page 11 : The Golden Wyvern, associated with the House of Wessex - ketchy Berd cc-by-3.0 ♦ page 11 : pierre picte, saor-alba.fr ♦ page 12 : Kenneth Mc Alpine, premier roi des Scots, Scottish National Portrait Gallery ♦ page 1 : Jorvik au temps des vikings, curriculumvisions.com ♦



Manuscrit de Lindisfarne, première abbaye de Grande Bretagne victime des raids viking en 793.