BRITANNIA

Britannia est un jeu pour trois, quatre ou cinq joueurs. Il décrit à grands traits les guerres et les invasions qui ont eu lieu en Grande-Bretagne entre les années 45 et 1085 de notre ère, des invasions romaines à la conquête normande. Chaque joueur dirige plusieurs peuples ou nations. Ces nations gagnent des points de victoire de plusieurs manières, comme par exemple occuper certains territoires de la carte à certains moments. Chaque nation est constituée de plusieurs pions, principalement des armées; le joueur les déplace sur le plateau de jeu et les utilise pour attaquer les pions contrôlés par les autres joueurs. Les combats sont résolus à l'aide de dés. Les nations acquièrent de nouveaux pions grâce à la croissance naturelle de la population et aux renforts en provenance de leurs contrées d'origine (par la mer). Chaque tour de jeu représente 75 ans, exceptés les 4 derniers tours qui sont plus courts. A l'issue des 16 tours de jeu, le joueur dont les nations ont accumulé le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie. Une partie standard nécessite environ quatre heures, une partie rapide à trois joueurs environ deux heures. Le jeu à quatre joueurs est recommandé car il est le plus équilibré.

Table des matières

1. Contenu.....2
2. Plateau de jeu.....2
3. Pions.....2
4. Début de partie.....3
5. Séquence de jeu.....3
6. Mouvements.....3
7. Combats.....5
8. Enrôlements et autres renforts.....6
9. Bretwalda et Roi.....8
10. Contrôle des nations et partie rapide à trois joueurs..9
11. Fin de partie.....9
12. Note pour les joueurs.....10
13. Rétrospective historique et chronologie.....10
14. Chronologie.....12

Traduction version 1.1 b

Création du jeu

Conception: *Lewis E. Pulsipher, docteur en Histoire*

Tests: *Jim Adams, Eric Bracey, Martin Crim, Chris Hughes, Keith Ivey, Bob Lansdell, Fred Parham, Mundy Peale, Steve Raymond, Sue Pulsipher, Adrienne Heyworth, David Abbott, Tony Gordon, Claire Grant, Richard Bairstow et Richard Fentiman*

Illustrations: *Mark Bromley*

Traduction française: *v1.0 Stéphane Thuilière*
v1.1 Edmond de Seroux - quelques ajouts et nouvelle mise en page

1. Contenu

- Plateau de jeu de 61x48 cm
- 256 pions réparties en quatre couleurs
- Règles du jeu
- 17 Cartes de victoire
- 4 Cartes d'événements
- 5 dés à six faces

2. Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente la Grande-Bretagne divisée en 37 territoires. Six cases mer entourent l'île. Certains territoires, plus foncés, représentent les terrains montagneux ou marécageux (désignés par "accidentés" par la suite).

Pour plusieurs raisons, la Grande-Bretagne est divisée en trois régions, séparées par une ligne jaune:

- **Pays de Galles:** Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Powys (7 territoires).
- **Ecosse:** Alban, Caithness, Dalriada, Dunedin, Hebrides, Mar, Moray, Orkneys, Skye, Strathclyde (10 territoires).
- **Angleterre:** les 20 territoires restants.

Les territoires écossais Hebrides et Orkneys sont constitués d'un archipel séparé du continent par une ligne blanche. Le territoire Skye est constitué d'une île et de la zone continentale qui formait l'ancien royaume de Skye.

Notez que Galloway, Lothian, Cumbria et les Pennines se rencontrent en un seul point. En conséquence, les mouvements directs entre Lothian et Cumbria ou Galloway et Pennines **ne sont pas** autorisés. Notez aussi que Dalriada borde uniquement Irish Sea (Mer d'Irlande) et **pas** Icelandic Sea (Mer d'Islande).

Sont imprimées sur le plateau, l'échelle des tours de jeu, l'échelle de croissance des populations et la table d'ordre de jeu.

3. Pions

Les pions se divisent en plusieurs catégories, décrites ci-dessous. Chaque couleur correspond à un joueur dans une partie à quatre joueurs.

- **Armées (Infanterie):** pions ronds, illustrés par le contour d'un soldat typique de la nation dont le nom est marqué en dessous.
- **Cavaleries:** pions ronds, illustrés par le contour d'un soldat à cheval de la nation dont le nom est marqué en dessous. Seuls les Romano-British et les Normans ont des unités de cavalerie.
- **Chefs:** pions hexagonaux, illustrés par une couronne et le nom d'un personnage historique. Le pion Sweyn/Canute combine deux personnages historiques en un seul pion !
- **Marqueurs de croissance de population:** pions ronds, illustrés par le dessin rempli d'un soldat et le nom de la nation. Il n'y a pas de marqueur pour les Romans (Romains), les Norwegians (Norvégiens) et les Normans (Normands).
- **Forts Romains:** Pions carrés, illustrés par un fort. Leur utilisation est décrite plus loin (Règle 8.5).
- **Marqueur de tour:** Pion rond, illustré par une épée.

Il y a aussi 17 cartes de victoire, une pour chaque nation. Chaque carte spécifie ce que la nation doit accomplir pour obtenir le nombre de points de victoire indiqué entre parenthèses. Lorsque les territoires sont simplement énumérés, ils doivent être occupés par au moins une armée (généralement à la fin d'un tour de jeu complet) pour marquer les points indiqués.

Il y a enfin quatre cartes d'événements. Elles comportent toutes les indications nécessaires pour chaque tour de jeu.

En plus de tous ces éléments, chaque partie nécessite un crayon et une feuille suffisamment grande pour contenir un tableau récapitulatif des points de victoire marqués par chaque nation (une colonne par nation, une ligne par tour).

Traduction française des nom de nations

Angles	Angles
Belgae	Belges
Brigantes	Brigantes
Caledonians	Calédoniens
Danes	Danois
Dubliners	Dublinois
Irish	Irlandais
Jutes	Jutes
Normans	Normands
Norsemen	Nordiques
Norwegians	Norvégiens
Picts	Pictes
Romano-British	Britanno-Romains
Romans	Romains
Saxons	Saxons
Scots	Ecossais
Welsh	Gallois

NB : le nom anglais est gardé dans les règles afin d'être en adéquation avec les pions. Les traductions sont rappelées ci et là pour les noms les moins proches du Français.

4. Début de partie

Placez le marqueur de tour sur la première case de l'échelle des tours sur le plateau.

Voir règle 10 pour déterminer qui contrôle les nations. Cela dépend du nombre de joueurs. Gardez à l'esprit que les couleurs correspondent au jeu à quatre joueurs. Chaque joueur prend les pions et les cartes de victoire des nations qu'il contrôle.

Certains pions sont maintenant placés sur la carte à raison d'une armée par territoire comme indiqué ci-dessous:

Nation	**Territoires de départ**
Belgae (10)	Downlands, Essex, Kent, Lindsey, North Mercia, South Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex.
Brigantes (9)	Bernicia, Cheschire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Pennines, Strathclyde, York.
Caledonians (3)	Caithness, Hebrides, Orkneys.
Picts (6)	Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye.
Welsh – Gallois (9)	Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys.
Romans (15)	Tous dans English Channel.

Quand tous les pions ont été placés, le premier tour de jeu commence.

5. Séquence de jeu

Notez tout d'abord que cette section n'est qu'un résumé des différentes phases qui composent un tour de jeu complet ainsi que le tour de jeu d'une nation. Chaque phase est détaillée dans les sections suivantes.

Avant tout, au début de chaque tour complet, les joueurs doivent consulter leur carte d'événements et placer les pions d'invasion sur les cases mer appropriées. Bien que ces pions n'interviennent pas avant le tour de la nation à laquelle ils appartiennent, il est très utile d'avoir un aperçu de ce qui va arriver!

Tout au long du jeu, les nations jouent dans l'ordre indiqué par la table d'ordre de jeu. Ainsi, les Romans jouent en premier, puis les Romano-British, les Belgae, les Welsh, etc. Dans la plupart des cas, la nation ne peut pas jouer, faute de pions sur la carte.
Par exemple, les Romano-British et toutes les nations venant après les Picts ne participent pas au premier tour de jeu.

Notez qu'à la différence de nombreux jeux, l'ordre de jeu dépend des **nations**, pas des joueurs.

Chaque nation joue les phases ci-dessous pendant son tour. Une fois jouées, c'est le tour de la nation suivante.

5.1. Phase de croissance de population

Le joueur calcule la valeur économique des territoires occupés par les armées de sa nation, et place si cela est possible les armées fraîchement enrôlées sur la carte. (Voir règle 8.)

5.2. Phase d'invasion et de mouvement

Le joueur déplace les pions de sa nation, y compris ceux qui participent à une nouvelle invasion. (Voir règle 6.)

5.3. Phase de combat

Quand, à la fin de la phase de mouvement, un territoire est occupé par les armées de deux nations différentes, un combat a lieu. (Voir Règle 7.)

5.4. Phase de calcul des points de victoire

En consultant la carte de victoire de la nation, le joueur calcule le nombre de points de victoire gagnés par sa nation pendant le tour. (Voir règle 11.). La plupart du temps, ces points correspondront à la capture (temporaire) d'un territoire ou à la destruction de pions adverses, pas à l'occupation d'un territoire. Lorsque toutes les nations ont joué, certaines peuvent avoir à consulter leur carte de victoire pour marquer des points supplémentaires. Lorsqu'une carte de victoire précise "Tour 4" ou "Tour 7", cela fait référence **à la fin d'un tour complet**, **pas** celui d'une nation.

Le tour de jeu est maintenant achevé. Le marqueur de tour est avancé d'une case sur l'échelle des tours et le tour suivant commence.

Les joueurs peuvent négocier entre eux à tout moment, mais il est préférable de le faire alors qu'un autre joueur joue l'une de ses nations pour ne pas interrompre la partie.

Le jeu continue jusqu'à la fin du tour 16. A ce moment de la partie, le joueur ayant le plus grand total de points de victoire gagne. Notez bien qu'il n'a pas forcément joué la nation ayant accumulé le plus de points.

6. Mouvements

6.1. Séquence

Une nation peut déplacer tous, certains, ou aucun pions pendant cette phase. Tous les mouvements doivent être effectués avant la phase de combat.

6.2. Distances

Une armée régulière peut se déplacer de deux territoires maximum (voir exceptions règles 6.3. et 6.7.).
Par exemple, une armée peut partir de Essex, et aller à Suffolk, puis à Norfolk.
Dans tous les cas, elle doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans un territoire accidenté (voir exception règle 6.7.). Les déplacement en case mer sont interdits, à l'exception des cas spécifiés dans les Règles 6.9. et 6.15.

6.3. Unité de cavalerie et Romans

Les unités de cavalerie et les Romans peuvent se

déplacer de trois territoires maximum. Ils doivent néanmoins s'arrêter dans le premier territoire accidenté rencontré.

6.4. Capacité

Le nombre d'armées d'une nation autorisées à se trouver sur un seul territoire est limité dans la plupart des cas. Chaque nation peut avoir **soit** un groupe **illimité** dans un territoire **non-accidenté**, **soit** un groupe de **quatre** armées maximum dans un territoire **accidenté**. Pour les autres armées, leur nombre est limité à **trois** dans un territoire **non-accidenté** et à **deux** dans un territoire **accidenté** (voir exceptions règles 6.6. et 6.7.) Ces limitations doivent être respectées à la fin de la phase de mouvement, et sont donc ignorés pendant les mouvements. Elles doivent aussi être respectées lors de la phase de croissance de population et lors des retraites en combat.

6.5. Surpopulation

A la fin du tour d'une nation (après la phase de combat), le nombre maximum d'armées sur la carte est de deux fois le nombre de territoires occupés; toute armée supplémentaire doit être retirée du jeu, à la convenance du joueur (voir exceptions règle 6.6.).
Par exemple, si une nation occupe quatre territoires, elle ne peut posséder plus de huit armées en tout à la fin de son tour de jeu.
Les armées en mer ne sont pas prises en compte.

6.6. Exceptions aux règles de capacité et de surpopulation

Les Romans font exception aux règles précédentes: ils peuvent avoir un nombre d'armées illimité dans les territoires non-accidenté et quatre armées maximum dans les territoires accidenté; de plus ils peuvent posséder autant d'armées qu'ils veulent sur la carte.

Les Jutes, les Angles et les Saxons font exception à la règle de surpopulation à la fin des tours 4 et 5.

6.7. Chefs

Les armées dirigées par un Chef peuvent se déplacer de trois territoires maximum. De plus, elles ne sont pas obligées de s'arrêter dans le premier territoire accidenté rencontré. Enfin, un nombre illimité d'armées peut se trouver dans un territoire non-accidenté avec un Chef.

6.8. Rencontres avec d'autres pions

Un joueur peut déplacer ses pions dans un territoire occupé par une autre nation. Cela entraîne un combat, qui sera résolu dans la phase de combat (voir règle 7). Une armée doit s'arrêter dans un territoire occupé par une ou plusieurs armées d'une autre nation. Un Chef seul ne peut arrêter une armée. Quoiqu'il en soit, lorsque les attaquants sont plus de deux fois plus nombreux que les défenseurs, les armées supplémentaires peuvent, si cela est possible, continuer leur déplacement au delà de ce territoire.
Par exemple, il y a trois Saxons en Essex, trois en South Mercia (Sud Mercie), deux Angles en Suffolk et un en Norfolk. Les trois Saxons se déplacent de Essex en Suffolk et sont renforcés par un Saxon venant de South Mercia. Les deux autres Saxons de South Mercia peuvent alors se déplacer en Norfolk en passant par Suffolk.

6.9. Bateaux

Lors d'un tour, certaines nations peuvent se déplacer par le biais d'une case mer, en construisant de petits bateaux qui seront abandonnés après le déplacement. Ces nations sont indiquées dans les cartes d'événements dans le paragraphe "bateaux" de chaque tour.

En pratique, chaque armée d'une nation ayant cette possibilité peut se déplacer par l'intermédiaire d'une case mer. Elles ne peuvent en aucun cas terminer leur déplacement en mer. Chaque armée peut avoir une destination différente, mais elle ne peuvent parcourir plus d'une case mer, même si elle sont accompagnées par un Chef. Ainsi, une armée utilisant cette possibilité peut se déplacer de Kent en York ou en Cornwall, de Cheschire en Cornwall ou en Skye, de Mar en Hebrides ou en York.

6.10. Forces d'invasion

Pendant toute la partie, de nouveaux pions entrent en jeu au début de chaque tour à partir des cases mer, comme indiqué sur les cartes d'événements. Ces pions représentent en gros les peuples qui ont débarqué sur les côtes britanniques à certaines périodes de l'histoire, ainsi que leur puissance et leur direction d'origine. Pour les besoins du jeu, ces invasions sont divisées en trois catégories: les raids, les invasions et les invasions majeures.

6.11. Raid

Un raid est une expédition arrivant d'une case mer, débarquant puis repartant par la même case mer (une attaque ponctuelle pour accomplir des objectifs à court terme). Les raiders sont indiqués en italique dans les cartes d'événements. Plusieurs possibilités s'offrent aux raiders :

(a) Débarquer dans n'importe quel territoire bordant la case mer où ils apparaissent, et, s'ils le désirent, continuer leur déplacement d'une case supplémentaire comme pour un déplacement normal. Une armée Roman ou une unité de cavalerie peut se déplacer de deux cases supplémentaires conformément à la Règle 6.3.

(b) Se déplacer dans une case mer adjacente, puis débarquer sur un territoire côtier.

(c) Rester sur place jusqu'au prochain tour dans le but de renforcer le raid suivant.

(d) Se déplacer d'une case mer et rester sur place jusqu'au prochain tour.

Un raid n'est achevé que lorsque **toutes** les armées y ayant participé et encore en vie ont regagné la case mer

d'origine. Si cette condition n'est pas remplie, les points de victoire pour le raid ne peuvent être marqués. Si toutes les armées ont été éliminées, les points sont quand même marqués. Une fois débarqués, les raiders peuvent décider de rester à terre; ils deviennent alors des armées ordinaires.

Lors des tours 4 et 5, les Picts peuvent organiser des raids depuis les territoires qu'ils occupent. Ils se déplacent alors comme expliqué dans la règle 6.9, mais doivent revenir dans leur territoire d'origine une fois leur raid accompli.

Lors du tour 11, **tous** les Danes (Danois) **doivent** effectuer des raids, c'est-à-dire qu'ils doivent débarquer puis battre en retraite en mer.

6.12. Invasions

Une invasion est un débarquement de force armées dans le but de s'installer de façon permanente. Il n'y a pas de retour en mer après le débarquement. Ces armées ont comme possibilités les points (a), (b) et (c) ci dessus. Ils **ne peuvent pas** bénéficier de l'option (d).

6.13. Invasions majeures

Certaines invasions dans le cours de la partie sont des invasions majeures, comme indiqué sur les cartes d'événements. Dans ce cas, la nation concernée joue **deux** fois d'affilée: mouvement, combat, mouvement, combat. Cela reflète la force supplémentaire que représente une offensive majeure se déroulant sur une plus grande période. Notez bien que **tous** les pions de la nation en jeu au moment de l'offensive participent à l'invasion majeure, même s'ils avaient déjà débarqué dans un tour précédent.

6.14. Restrictions au sujet des invasions

Les **Romans** et les **Normans** doivent accoster dans un territoire adjacent à l'English Channel (Manche).

Les **Norwegians** (Norvégiens) menés par Harald doivent accoster dans un territoire adjacent à la Frisean Sea (Mer de Frise). Aucun d'eux ne peut se déplacer dans une case mer adjacente.

Les **Scots** (Ecossais) ne peuvent accoster au sud de Galloway ni au nord de Caithness et de Orkneys.

Les **Irish** (Irlandais) ne peuvent accoster au nord de Cumbria.

Les **Saxons** et les **Jutes** ne peuvent accoster au nord de Cornwall (c'est-à-dire sur la côte ouest).

Les **Saxons**, les **Jutes** et les **Angles** ne peuvent accoster au nord de Mar.

Les **Dubliners** (Dublinois) ne peuvent accoster au nord de Skye ni au sud de Avalon.

Dans tous les cas ci-dessus, les pions peuvent débarquer dans les territoires limitrophes.

Par exemple, les Irish peuvent débarquer en Cumbria.

6.15. Retraites en mer

Excepté dans le cas d'un raid ou **d'armées battant en retraite d'un territoire où elles viennent juste de débarquer**, les pions ne peuvent battre en retraite dans une case mer.

Les pions se retirant dans une case mer de cette façon peuvent renforcer les forces apparaissant au prochain tour dans cette case mer.

6.16. Cases mer

Aucun combat n'ayant lieu en mer, il peut y avoir un nombre quelconque de nations et d'armées dans une case mer.

6.17. Flèches

Il y a quatre flèches sur la carte, reliant Hebrides et Skye, Orkneys et Caithness, Dyfed et Devon, Gwent et Devon. Tout pion peut se déplacer le long de cette flèche comme s'il s'agissait d'un pont entre les deux territoires. Il n'ont pas pour cela besoin d'avoir accès aux bateaux. Quoiqu'il en soit, un tel mouvement prend un tour entier. Le pion doit donc commencer son tour dans un territoire et le finir dans l'autre. Il est possible de battre en retraite le long de ces flèches.

7. Combats

7.1. Résolution des combats

Lorsque les armées de deux nations se trouvent sur le même territoire à la fin d'une phase de mouvement, le combat est **obligatoire**. Les joueurs contrôlant les deux nations belligérantes lancent chacun un dé par armée présente. Lorsque les deux nations appartiennent au même joueur, celui-ci doit désigner un autre joueur pour lancer les dés du défenseur. Les résultats des dés déterminent le nombre d'armées ennemies détruites, immédiatement retirées du jeu.

(a) Une armée normale en élimine une autre sur un 5 ou un 6.

(b) Une armée Romaine ou une unité de cavalerie élimine une armée normale sur un 4, un 5 ou un 6.

(c) Une armée Romain ou une unité de cavalerie est éliminée sur un 6.

(d) Une armée en défense dans un territoire accidenté est éliminée sur un 6.

Par exemple, trois Scots sont en Dalriada (accidenté). Cinq Picts attaquent. Les Scots lancent 3 dés (1, 3 et 5) et éliminent un Pict grâce au 5; les Picts lancent 5 dés (2, 2, 2, 5 et 6) et éliminent un Scot grâce au 6. Le 5 est inefficace car les Scots défendent un territoire accidenté.

7.2. Séquence

Les combats sont simultanés.
Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, les Picts lancent bien cinq dés malgré l'armée éliminée par les Scots.

7.3. Forces combinées

Lors d'un combat contre des armées et des unités de cavalerie, un 6 élimine d'abord une unité de cavalerie. Lors d'un combat contre des raiders et des colons, les colons sont éliminés d'abord.

7.4. Chefs

Lorsqu'un Chef est présent dans une bataille, il donne un bonus de +1 sur tous les dés de sa nation. Les Chefs n'ont aucune force en eux-mêmes et ne donne donc pas de dés supplémentaire à leur nation. Un Chef isolé est automatiquement éliminé lors d'un combat.

7.5. Retraites ou poursuite du combat

Si au moins un round a été joué et que les deux camps ont au moins une armée survivante, le défenseur peut battre en retraite. S'il ne le fait pas, l'attaquant peut alors le faire. L'attaquant ne peut pas battre en retraite si tous les défenseurs se retirent ou sont éliminés, exception faite pour des armées raiders qui peuvent toujours battre en retraite sur une case mer. Si les deux camps ont encore des armées après l'option de retraite, un autre round est joué, et ceci jusqu'à ce qu'une seule nation occupe le territoire (ou aucune si les deux camps s'éliminent mutuellement). Une partie seulement des armées d'une nation peut battre en retraite alors que les autres restent sur place.

7.6. Lieu de retraite du défenseur

Lorsque le défenseur choisit de se replier, il a plusieurs possibilités pour retirer ses armées du combat. Certaines armées peuvent évacuer vers un territoire alors que les autres se retirent sur d'autres territoires. Les territoires disponibles sont ceux adjacents et uniquement occupés par des pions de la nation qui bat en retraite ainsi que ceux adjacents, vides et non-adjacents à un territoire occupé par l'attaquant (autre que celui du combat). Le défenseur ne peut jamais se retirer sur le territoire d'où vient l'attaquant. Si aucun territoire n'est disponible, le défenseur ne peut pas battre en retraite.

Par exemple, les Saxons ont attaqué les Welsh (Gallois) en North Mercia depuis le Suffolk. Il y a des Saxons en Powys et en South Mercia. Il y a des Welsh en Hwicce. Les Welsh veulent se retirer; ils peuvent le faire en Lindsey ou en York s'ils sont libres, mais pas en Suffolk (d'où vient l'attaquant, qui est aussi adjacent à South Mercia) ni en March (adjacent à Powys). Ils peuvent évacuer vers Hwicce, malgré le fait que ce territoire est adjacent à Powys, car il est déjà occupé par des Welsh.

7.7. Lieu de retraite de l'attaquant

Lorsque l'attaquant choisit de se replier, ses armées **doivent** retourner dans le(s) territoire(s) d'où elles ont attaqué.

Par exemple, trois Saxons attaquent Essex, deux venant de Kent et une de Sussex. Une armée est éliminée pendant le combat et le joueur décide de battre en retraite. Il peut évacuer ses deux armées dans le Kent ou une dans le Kent et une dans le Sussex.

Si le territoire d'où vient l'attaquant est déjà occupé par une autre nation, il ne peut pas se replier. Cela ne peut arriver que lorsque des armées ont traversé un territoire occupé par l'ennemi en laissant deux fois plus d'armées que l'adversaire dans ce territoire et que cette bataille a été perdue par l'attaquant ou qu'elle n'a pas encore été jouée.

7.8. Lieu de retraite des raiders

Lorsque des raiders battent en retraite, ils font exception à la Règle 7.7. ci-dessus. Ils peuvent se retirer dans le territoire d'où ils ont attaqué même si celui-ci est occupé par des pions ennemis; il y a alors combat. Ils peuvent ainsi battre en retraite jusqu'à la mer, mais uniquement en utilisant le chemin qu'ils ont déjà emprunté à l'aller.

Par exemple, 3 Angles débarquent à York au tour 5. Deux restent pour se battre contre un fort romain, le dernier se déplace en North Mercia. Les deux Angles sont battus à York mais le troisième détruit le fort qui se trouvait en North Mercia. Dans le but de marquer les points de victoire correspondants, il doit se retirer en York puis en Frisean Sea. S'il réussit en York, il peut alors se retirer en mer et marquer ainsi six points de victoire. S'il est battu, trois points seulement seront marqués. Il peut aussi s'installer en North Mercia et renoncer à ces trois points.

8. Enrôlements et autres renforts

8.1. Décompte des territoires

Une nation peut augmenter sa population et ainsi le nombre de ses armées en occupant des territoires. Le potentiel de croissance d'une nation dépend de la valeur agricole/économique des territoires qu'elle occupe.

Pendant la phase de croissance de population au début du tour d'une nation, le joueur compte le nombre de territoires occupés par ses pions. Les territoires accidenté ne comptent que pour un demi-point chacun. Ce total est ajouté à l'excédent éventuel du dernier tour tel qu'indiqué sur l'échelle de croissance.

La nation reçoit alors une armée supplémentaire pour chaque 3 points ainsi obtenus. Le reste éventuel est enregistré sur l'échelle de croissance en plaçant le marqueur de croissance de la nation sur la case appropriée. Les armées sont prélevées parmi les pions déjà éliminés ou non encore utilisés.

Chaque nation est limitée dans le nombre d'armées dont elle dispose. S'il n'y a plus de pions disponibles, elle ne peut pas enrôler de nouvelles armées. Elle peut garder un

excédent de 2 points et demi, mais tout le reste est irrémédiablement perdu.

8.2. Placement des armées enrôlées

Les armées enrôlées par une nation sont placées dans les territoires occupés par la nation, à raison d'une armée maximum par territoire, sauf dans le cas où cela est impossible à cause des limitations décrites dans la Règle 6.4.

8.3. Chefs

Un pion Chef représente un personnage ayant une grande habilité et une grande autorité. Ce n'est pas une armée. Un Chef peut occuper un territoire pour marquer des points de victoire, mais ne peut combattre, ni empêcher le déplacement de pions ennemis.

Les Chefs listés sur les cartes d'événements entrent en jeu à la phase de croissance *de leur nation*. Un Chef peut être placé dans tout territoire occupé par sa nation. Dans certains cas, des conditions spéciales, indiquées sur les cartes d'événements, doivent être remplies pour faire entrer le Chef dans le jeu. Excepté pour Arthur et sa cavalerie au tour 7, un Chef n'est jamais joué si sa nation a déjà été éliminée!

Un Chef est retiré du jeu au début du tour de sa nation suivant son apparition, et avant qu'on ne calcule les enrôlements. Ainsi, un Chef ne reste que pour un tour complet maximum, exceptés Harold, Harald et William qui, s'ils ne sont pas tués, restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Un territoire occupé uniquement par un Chef est pris en compte pour l'élection du Bretwalda et du Roi et aussi pour les renforts du tour 16. Un territoire occupé seulement par Harold le Saxon au tour 16 n'est pas pris en compte pour la phase de croissance.

8.4. Renforts des Romains

Etant une armée professionnelle recrutée sur le continent, les Romans ne jouent pas la phase de croissance de population. A la place, au début des tours 4 et 5, ils reçoivent des renforts suffisants pour compléter leur nombre d'armées à 10, comme indiqué sur les cartes d'événements. Ces nouvelles armées apparaissent dans l'English Channel (Manche) et doivent accoster dans un territoire adjacent (pas de déplacement en mer autorisé). S'il y a déjà suffisamment d'armées Romans sur le jeu, aucun renforts n'entre en jeu.

8.5. Forts romains

Quand une armée Roman devient pour la première fois l'unique occupant d'un territoire, et même lorsqu'elle ne fait que le traverser, un fort romain y est construit. En combat, ce fort agit comme une armée normale (pas une armée Roman) qui ne peut pas bouger. Toutes les armées Romans présentes dans le territoire doivent être éliminées ou chassées avant que le fort ne puisse être détruit. Ainsi, un 5 n'éliminera un fort que si toutes les armées Romans éventuellement présentes sont éliminées par des 6 dans le même round ou dans un round précédent.

Un fort ne peut être construit que lors de la première prise du territoire par les Romans, et aucun ne peut être construit après le tour 4. Tous les forts encore présents au début du tour 6 sont enlevés du jeu à ce moment.

8.6. Britannico-Romains (Romano-British)

Au début du tour 6, les Romans quittent la Grande-Bretagne (dans le but d'aider à défendre l'Italie et la frontière du Rhin contre les Germains). Chaque armée Roman (Romaine) est remplacée par une armée Romano-British (Britannico-Romaine) et tous les forts sont retirés du jeu. S'il n'y a pas suffisamment de pions, les armées Romans en excédent sont retirées du jeu sans être remplacées.

Les Romano-British sont des armées normales dont les objectifs de victoire sont différents de ceux des Romans. ***I*ls ne jouent pas** la phase de croissance de population au tour 7 mais reçoivent des renforts en contrepartie. Ces renforts sont placés dans un territoire occupé par les Romano-British. S'ils ont tous été éliminés, ces renforts apparaissent tout de même dans n'importe quel territoire libre au sud de York, celui-ci compris.

Les Romano-British ne peuvent en aucun cas attaquer les Welsh (Gallois) ou les Brigantes, bien que ceux-ci peuvent les attaquer.

8.7. Soumission à la loi romaine

Tant que les Romains sont encore en jeu, les Welsh (Gallois), les Brigantes et les Picts peuvent se soumettre à leur loi s'ils occupent respectivement **moins de** cinq, quatre et trois territoires. Les Romans gagnent des points de victoire pour les territoires occupés par les nations assujetties, comme s'ils étaient occupés par leurs propres armées. Ils gagnent aussi des points "Limes" (voir Règle 11.4.) si les nations soumises continuent d'occuper ces territoires jusqu'à la fin du tour 5, ou si elles les abandonnent au profit des armées Romans. Ces points ne sont marqués que si aucun fort n'a été auparavant détruit sur ce territoire.

Les Romans ne peuvent en aucun cas attaquer une nation assujettie. De son coté, cette nation ne jouent plus la phase de croissance, ne peuvent pas attaquer les Romans et ne peuvent marquer de points de victoire. Les Romans peuvent **autoriser** une nation soumise à jouer la phase de croissance (pour combattre un ennemi commun par exemple). Enfin, les Romans peuvent se déplacer librement à travers des territoires occupés par une nation soumise, mais ils ne peuvent pas y finir leur déplacement.

La soumission d'une nation s'achève lors du départ des Romans au début du tour 6.

Une nation peut déclarer sa soumission après un combat (ou même à la fin d'un round au cours d'un combat), ou après une phase de mouvement. Toute armée Roman présente dans un territoire occupé par la nation au moment de sa soumission doit évacuer immédiatement soit dans le territoire d'où elle vient, soit dans un territoire adjacent occupé uniquement par les Romans. Ces armées n'ont pas droit à un mouvement supplémentaire.

8.8. Soumission aux Angles

Les Brigantes peuvent se soumettre aux Angles lorsqu'ils occupent moins de trois territoires; les territoires n'étant pas en Ecosse, excepté Galloway, ne sont pas pris en compte, et ne peuvent d'ailleurs pas se soumettre aux Angles. Chaque nation est libre d'attaquer l'autre dans des territoires qui ne se sont pas soumis. Les effets de cette soumission sont tels que décrits pour les Romans (voir Règle 8.7.). Ainsi, les Angles peuvent marquer des points de victoire à la fin du tour 10 pour les territoires occupés par les Brigantes. Cette soumission s'achève au début du tour 12, ou quand tous les Angles ont été éliminés.

8.9. Armées Danes (Danoises)

Lorsque les Danes ont fini de jouer le tour 14, quatre armées Danes et le Chef Sweyn/Canute doivent être retirés du jeu (ils rentrent au Danemark). S'il y a moins de 6 armées disponibles au début du tour des Danes (pour permettre l'invasion prévue par les cartes d'événements), la différence est retirée du nombre d'armées devant évacuer à la fin du tour.
Par exemple, s'il n'y a que quatre armées pouvant participer à l'invasion, deux seulement retourneront au Danemark.

8.10. Renforts au tour 16

Au **début** du tour 16, Harald de Norvège obtient une armée supplémentaire (en North Sea) pour chaque territoire occupé par sa nation. De façon identique, William (Guillaume) de Normandie gagne des armées supplémentaires au **début** du tour 16 pour l'occupation, à la fin du tour 15, des territoires suivants: Essex, Wessex, Hwicce, South Mercia; un bonus de trois armées lui est accordé si Harold le Saxon a été tué par les Normans. Toutes ces renforts sont des armées normales bien que les Normans peuvent obtenir une unité de cavalerie à la place de deux armées normales.

Ces renforts ne rentrent en jeu que si le Chef (Harald et William – Guillaume - respectivement) est encore en vie à la fin du tour 15.

9. Bretwalda et Roi

9.1. Bretwalda

Au début des tours 9, 10 et 11, les joueurs élisent un "Bretwalda" (Suzerain) d'Angleterre.

Note : le Bretwalda n'est pas le roi de tout le pays, mais le prince d'une des régions du pays qui est reconnu comme le seigneur des princes des autres régions. Les princes "vassaux" peuvent payer un tribut (ou plus vraisemblablement offrir des présents), mais le titre de Bretwalda reste malgré tout plus un titre de prestige qu'un titre effectif. Un simple combat peut entraîner le changement du Bretwalda.
Des batailles et des guerres eurent souvent lieu malgré le Bretwalda. Lorsqu'un Bretwalda mourait, une lutte entre les différents candidats à la succession se déroulait. Néanmoins, il était fréquent que le titre reste dans la même nation pendant plusieurs générations. Parfois même, il n'y avait pas de Bretwalda du tout.

9.2. Election du Bretwalda

Dans le jeu, chaque nation obtient une voix pour chaque territoire de l'Angleterre qu'elle occupe. Au début du tour, les joueurs expriment leurs votes (toujours pour une **nation**, jamais pour un joueur). Si une nation obtient une majorité de voix, les abstentions étant interdites, alors le seigneur de la nation devient Bretwalda, et la nation gagne 2 points de victoire. Notez que s'ils se sont soumis, les Brigantes occupant Galloway doivent donner leur voix aux Angles. Les joueurs sont libres de négocier entre eux avant les élections. Tout arrangement conclus à ce moment-là doit être respecté jusqu'à la fin du tour.

9.3. Roi

Lorsque les raids Vikings ont commencé, la Grande-Bretagne a connu une période d'organisation politique et de développement social suffisante pour permettre qu'un homme soit désigné comme Roi d'Angleterre. Dans le jeu, au début des tours 12, 13, 14 et 15, si une nation occupe au moins quatre territoires en Angleterre, et au moins deux fois plus de territoires, toujours en Angleterre, que toute autre nation, le seigneur de cette nation devient Roi d'Angleterre. Si aucune nation ne remplit ces conditions, alors il n'y a pas de Roi, on procède à l'élection du Bretwalda.

La nation du Roi gagne 4 points de victoire et une armée supplémentaire, qui est immédiatement placée sur la carte en accord avec les règles d'enrôlement (voir Règle 8.2.).

9.4. Roi Canute

A la fin du tour des Danes au tour 14, si les Danes (Danois) occupent deux fois plus de territoires en Angleterre que toute autre nation, et que le Chef Sweyn/Canute est en vie, Canute devient Roi et les Danes gagnent 4 points de victoire, mais **pas** d'armée supplémentaire. Ceci est une exception à la Règle 9.3.

9.5. Désignation du Roi au tour 16

A la fin du tour 16, le Roi est désigné suivant les règles normales, mais seulement Harald, Harold et William (Guillaume) peuvent être couronnés (s'ils sont toujours en vie). Si deux des trois prétendants sont morts, le troisième devient automatiquement Roi, sauf si une quatrième nation occupe deux fois plus de territoires que celle du survivant. Dans ce cas, il n'y a pas de Roi. Les points de victoire accordés à la nation du Roi au tour 16 sont: 4 pour les Saxons, 5 pour les Normans et les Norwegians.

10. Contrôle des nations et partie rapide à trois joueurs

10.1. Contrôle des nations

Voici un tableau récapitulatif décrivant les 17 nations ainsi que le joueur qui les contrôle et le nombre de leurs armées.

Nations	4	5	3	3*	Nb armées
Angles	A	A	A	~	15
Belgae	A	A	A	A	8 + 2 cav
Romans	A	A	C	~	12
Normans	A	E	A	B	12
Norwegians	A	E	A	C	9
Caledonians	B	B	C	A	13
Romano-British	B	B	B	A	5
Picts	B	C	B	A	18
Irish	B	C	B	A	6
Danes	C	C	B	B	14
Jutes	C	D	A	C	8
Norsemen	C	A	C	B	10
Saxons	C	E	A	B	20
Scots	D	D	C	C	15
Dubliners	D	D	C	C	13
Welsh	D	B	B	~	8 + 4 cav
Brigantes	D	E	B	~	10

** Parties rapides (voir Règles 10.2.)*
cav : cavalerie

Autres pions inclus dans le jeu: 14 chefs, 25 forts romains, 14 marqueurs de croissance, 1 marqueur de tour.

10.2. Parties rapides à trois joueurs

Cette partie rapide nécessite deux fois moins de temps qu'une partie standard à quatre joueurs (environ deux heures). Elle commence juste après le départ des Romans, et s'achève juste avant l'invasion Norman. Les nations sont attribuées comme décrit ci-dessus, les positions de départ étant les suivantes (une armée par territoire):

Nation	Territoires de départ
Romano-British (5)	Avalon, Cheschire, Devon, Hwicce, March.
Welsh – Gallois (6)	Tout le pays de Galles sauf Devon.
Brigantes (5)	Cumbria, Dalriada, Galloway, Lothian, Strathclyde.
Picts (5)	Alban, Caithness, Mar, Moray, Skye.
Caledonians (2)	Hebrides, Orkneys.
Jutes (2)	Kent, Sussex.
Saxons (3)	Essex, Suffolk, Wessex.
Angles (3)	Lindsey, Norfolk, York.
Territoires inoccupés (6)	Bernicia, Downlands, Dunedin, North & South Mercia, Pennines.

La partie commence au tour 6 et continue jusqu'à la fin du tour 13, c'est-à-dire exactement la moitié d'une partie normale à quatre joueurs. (Le tour 6 représente la période 442-500 et le tour 7 la période 501-560. Les positions de départ ne sont pas exactement celles de 442). Le jeu se termine sur le décompte des points de victoire à la fin du tour 13. Il n'y a pas de points "fin de partie" comme à la fin du tour 16 dans une partie standard.

11. Fin de partie

11.1. Vainqueur

Le joueur ayant le plus grand total de points de victoire est déclaré vainqueur de la partie. Les points de victoires sont totalisés pour chaque nation, ces totaux étant ensuite additionnés à la fin de la partie pour chaque joueur. Chaque joueur doit tenir le décompte des points des nations qu'ils contrôle, ceci pouvant aussi être fait par un seul joueur pour toutes les nations. A tout moment de la partie, un joueur peut demander, et obtenir, le total d'une nation ou d'un joueur.

11.2. Décompte des points

Dans la plupart des cas, les points de victoire sont attribués à la fin de certains tours de jeu (tours 4, 7, 10, 13 et 16). Il y a des exceptions, indiquées sur les cartes de victoire des nations concernées.

Les Romans marquent des points de victoire tout au long des tours 1, 2 et 3, et il est donc judicieux de marquer ces points au fur et à mesure qu'ils sont acquis (? Aux Romans !). La note du tour 3 sur les cartes d'événements est destinée à leur rappeler que c'est leur dernière chance de le faire. D'autre part, les Norsemen (Nordiques) ont droit à des points pour la capture d'un territoire entre les tours 12 à 16, et à des points supplémentaires s'ils l'occupent à la fin du tour 13 et à la fin du jeu.

11.3. Points de victoire

Il y a, en général, trois façons de marquer des points de victoire. Premièrement, en occupant un territoire à la fin d'un tour donné. Deuxièmement, en détruisant des pièces ennemies. Troisièmement, en capturant un territoire (en étant le seul occupant à n'importe quel moment du tour, et pas seulement à la fin). Toutes ces opportunités sont décrites sur les cartes de victoire.

11.4. "Limes"

Note : "Limes" est le nom donné par les Romains à leurs lignes ou leurs murs défensifs tels que le mur d'Hadrien et les forts de la côte Saxonne construit comme défense contre les raids barbares.

Des points sont marqués à la fin du tour 5 pour chaque territoire occupé par un fort Romain ou par une armée assujettie (sauf si un fort a été auparavant détruit sur ce territoire).

12. Note pour les joueurs

BRITANNIA est très différent de la plupart des jeux par le fait qu'il n'est pas évident de déterminer quel joueur est en tête. Chaque joueur accumule des points a des vitesses différentes, certains dès le début de la partie (tel que le joueur contrôlant les Romains), d'autres bien plus tard (tel que le joueur contrôlant les Danois). Des joueurs expérimentés apprendront rapidement à reconnaître les joueurs faisant mieux ou moins bien que la moyenne. Si un joueur se débrouille bien mieux que les autres, ceux-ci peuvent essayer de se liguer contre lui.

Dans un jeu de cette envergure, il est impossible de forcer les joueurs à faire exactement ce qu'on fait leur nations dans l'Histoire, mais le jeu est conçu de telle façon qu'un joueur ayant des mouvements insolites d'un point de vue historique ne pourra marquer beaucoup de points de victoire. En outre, de par le fait qu'il y a plusieurs joueurs, si un joueur adopte une attitude irréfléchie dans le but de nuire à un autre joueur, il s'affaiblira aussi et cela ne profitera qu'aux autres joueurs. En cherchant à respecter les objectifs historiques de ses nations, chaque joueur aura amplement l'occasion de gêner ses adversaires.

13. Rétrospective historique et chronologie

Pendant la Deuxième Guerre Mondiale, les Britanniques ont fièrement proclamé que leur île n'avait pas été envahie (avec succès) depuis 1066. Tout écolier britannique connaît la date de 1066 et ce qui s'y rapporte, même si ce n'est que la seule date qu'il connaisse. Malgré cela, avant la célèbre "dernière invasion" de Guillaume le Conquérant, la Grande-Bretagne fut le théâtre (et le champ de bataille), pour des douzaines d'envahisseurs, de larges mouvements qui menacèrent des peuples entiers, les repoussant dans les montagnes ou dans l'oubli. Le jeu *Britannia* retrace les temps troublés qui commencèrent avec l'établissement de la province romaine de « Britanniæ » après la seconde invasion romaine en 43 après JC, et s'achevèrent avec la conquête normande.

Le premier contact brutal du monde civilisé avec ce qui était alors une terre celtique "barbare" fut les expéditions punitives de Jules César en 55 et 54 avant JC. Bien que César ait alors vaincu ses ennemis, il ne souhaitait que punir les tribus britanniques qui avaient assisté les Gaulois contre ses armées. Après ces expéditions, il se retira pour achever la conquête de la Gaule. Les Romains ne revinrent pour rester qu'en 43 après JC, car l'empereur Claudius voulait, à la fois, quelques conquêtes à rajouter à la liste de ses actions autrement pacifiques, et à la fois pour venir en aide à des tribus britanniques alliées à Rome. Quatre légions romaines bien organisées, ainsi que des troupes auxiliaires, conquirent rapidement le sud de l'Angleterre et les Midlands. Le pays de Galles fut plus long à soumettre. Les tribus du nord de l'Angleterre s'allièrent à l'envahisseur. En 60-61, alors que les Romains combattaient dans le pays de Galles, de nombreuses tribus se rebellèrent sous le commandement de la célèbre reine guerrière Boudicca qui brûla Londres et d'autres cités romaines. Mais les légionnaires n'eurent aucun mal à mater la révolte. Une période de paix suivit.

Lorsque les Romains arrivèrent, la Grande-Bretagne était habitée par un grand nombre de tribus celtiques et pré-celtiques, indépendantes les unes des autres, certaines ayant migré du continent peu de temps auparavant. Dans le jeu, elles ont été divisées arbitrairement en plusieurs grand groupes. Les Brigantes, qui comprennent les plus grandes tribus britanniques auraient tout aussi bien pu être appelés Strathclyders, car les Romains permirent aux tribus du nord de constituer un état indépendant à Strathclyde pendant six siècles. Les autres tribus celtiques sont devenues le peuple connu aujourd'hui sous le nom de gallois. "Belgae" était le nom donné aux immigrants du continent (principalement de Belgique), mais l'Angleterre du sud était en fait occupée par tout un ensemble de tribus et de fédérations. De nombreux celtes étaient heureux, si ce n'est impatients, de profiter des avantages de l'Empire romain, et ceux qui résistèrent furent écrasés. Dans tous les cas, le système militaire romain quasi-parfait de légions professionnelles et de forts en pierre était bien supérieur à ce à quoi pouvaient résister des barbares désorganisés.

Plus au nord, les Pictes, tribu pré-celtique encore plus primitive, ne prirent jamais conscience des avantages à tirer de la civilisation romaine. Ils menèrent de nombreux raids sur le sud, par les terres puis par la mer, et ne furent jamais complètement soumis. Dans l'extrême nord de l'Angleterre se trouvaient des peuples connus collectivement sous le nom de « Broch Builders » d'après les tours de pierre rondes (Broch) leur servant à la fois d'habitation et de fortification. Dans le jeu, ces peuples sont appelés Calédoniens, bien que ce terme était utilisé plus généralement par les Romains pour désigner tous les peuples invaincus du nord de l'Angleterre. Avant l'invasion romaine, ils combattaient vraisemblablement les Pictes, mais lorsque ces derniers se tournèrent vers le sud, le nord connut un déclin économique en même temps qu'un oubli politique.

En 78, les Romains étendirent leur contrôle sur l'île en menant une campagne qui leur permit d'achever la conquête du nord de l'Angleterre et de construire des fortifications dans le sud de l'Ecosse. Le général romain Agricola se vanta d'avoir vaincu la dernière force d'opposition picte en 84, mais pour plusieurs raisons (manque d'effectifs, désintéressement, changement de commandants), les Romains se retirèrent peu à peu du nord de l'Angleterre. Pendant le règne de l'empereur Hadrien (117-138), un mur fut dressé au travers de l'Angleterre du nord, dans sa partie la plus étroite, afin de repousser les raids pictes. Construit initialement en terre, ce mur fut progressivement remplacé par de la pierre. Il n'était toutefois pas gardé sur toute sa longueur, et était manifestement inutile contre les raids maritimes. Il constituait néanmoins un élément essentiel du système de défense romain qui recouvrait (et contrôlait) le pays. Plus tard, un second mur de terre, le mur Antonin, fut construit plus au nord, le long de la ligne où se trouvent actuellement Glasgow et Edimbourg, mais il fut abandonné à la fin du siècle lors des luttes intestines à l'intérieur de l'empire romain.

A partir de ce moment-là, la plus grande partie de la Grande-Bretagne connut une période de paix, rarement interrompue lorsque les querelles entre généraux romains se proclamant eux-mêmes empereur conduisait au retrait d'une partie des troupes aux frontières. Les raids menés par les Pictes au nord, par les Irlandais à l'est et par les Anglo-saxons

(comprenant entre autres les Jutes, les Francs et les Frisons) venant du Danemark et de l'Allemagne entraînèrent la construction de défenses supplémentaires, tels que les forts de la "côte saxonne". Ces raids ne débordèrent les régions frontalières qu'une seule fois. Quoiqu'il en soit, l'empire romain connaissait alors un lent déclin, autant dans son influence au-delà de ses frontières que dans sa souveraineté à l'intérieur.

Lorsque les barbares germains menacèrent la Gaule et l'Italie (Rome fut pillée en 410), les légions romaines se retirèrent de Grande-Bretagne, et l'empereur Honorius chargea les britannico-romains d'assurer leur propre défense jusqu'à ce que les Romains puissent revenir. Mais ils ne revinrent jamais. Après la chute de l'empire romain, l'Histoire devient incertaine. Les historiens ne sont pas d'accord sur les dates, sur l'ordre des événements et même sur l'existence de rois importants et sur le lieu des plus grandes batailles. C'est la véritable "période obscure" de la Grande-Bretagne. Bien que désunis, les Britanniques réussirent à repousser les envahisseurs anglo-saxons, pictes et irlandais pour un temps. Il est probable que les Saxons aient été conviés à s'installer en Grande-Bretagne afin d'aider les populations locales à combattre l'envahisseur. En tout cas, les Anglo-saxons donnèrent finalement l'assaut aux Britanniques et la guerre qui en résulta aux environs de 440-450, détruit toutes les bases de la civilisation établie jusqu'alors. Les Britanniques continuèrent à se battre, sous le commandement du roi historique (ou peut-être seulement grand seigneur guerrier) Arthur. Cela s'acheva par une grande victoire britannique qui retarda les anglo-saxons pendant deux générations. Arthur était probablement un chef guerrier, mais certainement pas le chevalier romantique décrit plus tard par la célèbre légende celtique. Après sa mort, qui coïncide avec la disparition de la cohésion politique des Britanniques, de nouvelles forces d'invasion aidèrent à la victoire des Anglo-saxons, déjà présents, sur les forces autochtones qui furent asservies ou repoussées dans les zones montagneuses du pays de Galles, de la Cornouaille et de l'Ecosse. De nombreux Britanniques émigrèrent en Bretagne française alors que beaucoup d'autres succombèrent à la peste. En 600, les Anglo-saxons contrôlaient la plus grande partie de l'Angleterre et ils conquirent le reste du pays pendant les 200 années suivantes.

Il est important de clarifier un point concernant la nature des invasions. Alors que les Romains étaient très organisés et pouvaient compter sur des renforts en provenance du continent, les envahisseurs des siècles suivants tenaient plus de bandes désorganisées de barbares en quête de villages à piller, ou, plus rarement, de terres à coloniser. Les Anglo-saxons et leurs contemporains, ainsi que les Vikings par la suite, étaient du nombre. En revanche, vers la fin de la période couverte par le jeu, les envahisseurs étaient beaucoup plus organisés: de vraies forces d'invasions dirigées par des chefs reconnus plutôt que des groupes fragmentés et des bandes de pillards. Les premiers furent la "grande armée" des Danois qui balaya tout sur son passage jusqu'à sa dispersion puis, plus tard, les invasions de Sweyn du Danemark, Harald de Norvège et le duc Guillaume de Normandie. A l'époque de Sweyn, les terres vikings étaient devenues des royaumes séparés pouvant équiper délibérément de véritables armées d'invasion et non plus des bandes de pillards.

Après le départ des Romains, l'art de la fortification fut grandement oublié. Bien que les Danois et les Anglais de Wessex aient construit des cités fortifiées en terre, elles restaient néanmoins rares et ne pouvaient être appelées châteaux. Ce sont les Normands qui amenèrent l'art de la construction de châteaux en Grande-Bretagne (ceux-ci n'étant alors constitués que de bois et de terre, et pas encore de pierre), mais cela n'eut lieu qu'après la conquête normande. Ce sont également les Normands qui introduisirent les cavaleries de combat en Grande-Bretagne, mettant ainsi fin à la prédominance de l'infanterie dans les batailles.

Parmi les rescapés des invasions anglo-saxonnes, les Gallois conservèrent une indépendance relative jusqu'à leur défaite face aux anglais à la fin du treizième siècle. Les gens de Cornouailles furent vaincus par le royaume de Wessex aux environs de 870, et les Strathclyders furent finalement intégrés à l'Ecosse en 1034.

Dans l'extrême nord, les Pictes combattirent les envahisseurs écossais de Dalriada (originaires d'Irlande) et les stoppèrent dans leur conquête. Mais les Pictes étaient handicapés par leurs coutumes où l'héritage se faisait par les femmes. Finalement, un roi écossais de Dalriada réunit les deux nations en un seul royaume, le royaume d'Alban ou Écosse. Les Ecossais dominèrent culturellement bien que la majorité de la population soit picte. Le royaume annexa Lothian, une partie du royaume de Northumbrie, vers la fin du dixième siècle.

A partir de 600 et pendant deux siècles, les Anglo-saxons se combattirent entre eux, contre les Gallois et contre les peuples du nord, se divisant en sept royaumes connus sous le nom d'Heptarchie: 4 petits royaumes (Kent, Sussex, Essex, Est Anglie), et trois plus gros (Northumbrie, Mercie, Wessex). Au début, le royaume de Kent, d'origine jute et frisonne, fut le plus important politiquement, mais rapidement, les royaumes du nord contrôlés par les Angles prirent le dessus, et le seigneur de Northumbrie devint Bretwalda (suzerain d'Angleterre). Plus tard, les Angles de Mercie renversèrent l'hégémonie de la Northumbrie. Peu après, le royaume saxon de Wessex prit le commandement des Anglo-saxons alors que commençaient les premiers raids vikings. Dans tous les cas, le seigneur d'un petit royaume pouvait dominer politiquement une grande partie de l'Angleterre, mais chaque royaume conservait son propre souverain et rejetait généralement cette domination lorsque le Bretwalda mourait.

Au début, les Vikings vinrent en Grande-Bretagne pour piller les provinces côtières, rentrant chez eux chaque automne; mais lorsque la résistance organisée s'affaiblit, il entreprirent l'implantation de bases en Angleterre, et finalement, ils s'installèrent définitivement. Les Vikings de Norvège occupèrent les îles Hebrides et Orkneys à l'extrême nord, puis continuèrent vers le sud et s'implantèrent en divers endroits comme en Cumbrie et certaines parties du pays de Galles. De nombreux colons débarquèrent via l'Irlande, où des norvégiens fondèrent le royaume de Dublin. Les Danois, plus nombreux, rodèrent le long de la côte est, occupant une grande partie de l'Angleterre du nord ainsi que plusieurs régions de l'Europe continentale, et plus particulièrement la Normandie. La "grande armée" danoise, probablement dirigée un temps par les trois fils de Ragnar Lodbrok, dévasta la France et l'Angleterre pendant de nombreuses années; elle ne fut stoppée par les Saxons qu'après sa scission, une partie allant s'installer dans le nord.

Le royaume de Mercie fut néanmoins contrôlé pendant un temps par les Danois alors que le roi Alfred le grand de Wessex se cachait dans les marais de Somerset. Mais il réussit à rassembler une armée et repoussa les Danois, obtenant après

quelques années un traité divisant l'Angleterre en une zone danoise et une zone saxonne. Les successeurs d'Alfred reconquirent peu à peu la partie danoise, et en 960, le roi contrôlait à nouveau la quasi-totalité du pays. Mais, bien que de moins en moins nombreux, les danois continuaient leur invasion. Le roi Ethelred "le mal-préparé" (en fait, de "unraed" sans conseillers, et non "unready") perdit progressivement le contrôle du royaume, et ne put résister à la grande invasion menée par le roi danois Sweyn, dont le fils Canute devint le roi incontesté de l'Angleterre, du Danemark et de la Norvège lorsque Edmond, fils aîné de Ethelred, mourut. Cependant, Edouard (Edward) le confesseur, second fils de Ethelred, succéda sur le trône au fils de Canute.

Lorsqu'il mourut, Edouard n'avait pas d'héritier. Le comte Harold Godwinson, qui, bien que sujet du roi, était plus puissant que lui, et le duc Guillaume de Normandie, descendant des Vikings, revendiquèrent le trône. Harold fut couronné, mais dut immédiatement faire face aux invasions de Harald de Norvège, l'impitoyable - lointain héritier de Canute, et de Guillaume. Il surprit et battit l'armée de Harald, et tua même son rival non loin de York. Mais après une longue marche forcée, les Saxons furent battus par les Normands vers Hastings, où fut tué Harold. Ses proches opposèrent encore une résistance irrégulière pendant quelques années, mais la plupart des Saxons acceptèrent comme légitime la revendication au trône de Guillaume après la mort de ses deux rivaux. Cela marqua la fin des invasions vikings et Guillaume eut plus de difficultés avec les Gallois, les Ecossais et les Français qu'avec les Scandinaves.

Tout cela n'a été qu'une question de circonstances. Les Saxons ont presque vaincus Guillaume, et si le vent avait soufflé dans une autre direction, les bateaux de Guillaume seraient arrivés avant ceux de Harald, et l'armée de Harold, encore intacte, aurait sûrement battu Guillaume. Mais aurait-elle également vaincu Harald ?

14. Chronologie

55-54 av. JC.	Expéditions punitives de Jules César dans le sud de l'Angleterre.
43-47 ap. JC	Les Romains entreprennent la conquête de la Grande-Bretagne, s'emparent du sud de l'Angleterre et des Midlands.
49-61	Les Romains soumettent le pays de Galles.
60-61	Rébellion de la reine Boudicca.
90	Garnison romaine réduite à trois légions.
122-130	Construction du mur d'Hadrien sur l'isthme Solway/Tyne.
142	Construction du mur Antonin sur l'isthme Glasgow/Edimbourg.
3ème siècle	Début des raids anglo-saxons.
367-369	Les raids pictes et irlandais percent les lignes de défense.
407	Le reste de la garnison romaine rentre en Gaule pour combattre les invasions barbares.
425	Vortigern dirige une grande partie de l'Angleterre du sud.
430	Vortigern invite les saxons à s'installer définitivement.
442	Les Saxons attaquent les Britanniques. Fin de la civilisation romaine en Grande-Bretagne. Exode vers la Bretagne française.
500	La cavalerie britannique d'Arthur bat les Anglo-saxons pendant la bataille de Mons Badonicus (lieu inconnu).
542	La peste ravage le pays.
550-600	Nouvelle attaque des Anglo-saxons, repoussant les Britanniques dans le pays de Galles, en Cornouaille et dans le nord du pays.
597	Le royaume de Kent se convertit au christianisme. Les autres royaumes d'Angleterre se convertissent vers 650.
610-678	Le roi de Northumbrie devient Bretwalda (Oswiu 645-670).
731-799	Le roi de Mercie devient Bretwalda (Offa 757-796).
793	Le monastère de Lindisfarne est saccagé par le premier raid viking.
838, 851	Victoires de Wessex sur les vikings.
843	Kenneth McAlpin de Dalriada unit les Ecossais et les Pictes.
865	La "grande armée" danoise envahit le royaume d'Est Anglie et détruit les royaumes du nord de l'Angleterre.
871	La grande armée se divise. Les Danois attaquent Wessex. Alfred le grand devient roi de Wessex (899).
871-876	Le royaume de Mercia est dirigé par un seigneur danois.
876-878	Nouvelle guerre, Wessex est presque conquis.
878	Les Anglais sont sauvés à la bataille d'Edington.
886	Un traité de paix sépare le pays en deux régions anglaise et danoise (Danelaw).
892-896	Nouvelles attaques vikings.
899-924	Edouard reconquiert une grande partie de Danelaw.
919	Les Dublinois contrôlent le royaume de York.
924-939	Athelstan de Wessex contrôle presque toute l'Angleterre.
937	Victoire de Athelstan sur une coalition écossaise/dublinoise/strathclyders à Brunaburh (lieu inconnu).
945	Edmond de Wessex conquiert Strathclyde et le donne (location-bail) à ses alliés écossais. Lothian subira le même sort à la fin du dixième siècle.
1013	Ethelred est destitué. Le roi Sweyn du Danemark conquiert l'Angleterre et meurt l'année suivante.
1016	Ethelred meurt. Canute, fils de Sweyn, est élu roi d'Angleterre.
1042	Hardecanute, fils de Canute, meurt sans héritier. Edward le confesseur devient roi.
1066	Edouard meurt sans héritier. Harold Godwinson lui succède. Harald de Norvège, l'impitoyable, et Guillaume de Normandie, le conquérant, envahissent l'Angleterre. Harold bat et tue Harald, mais il est vaincu et tué par Guillaume. Guillaume devient roi d'Angleterre.
1086	Une large flotte d'invasion viking est détruite ou dispersée par une tempête. C'était la dernière offensive scandinave.