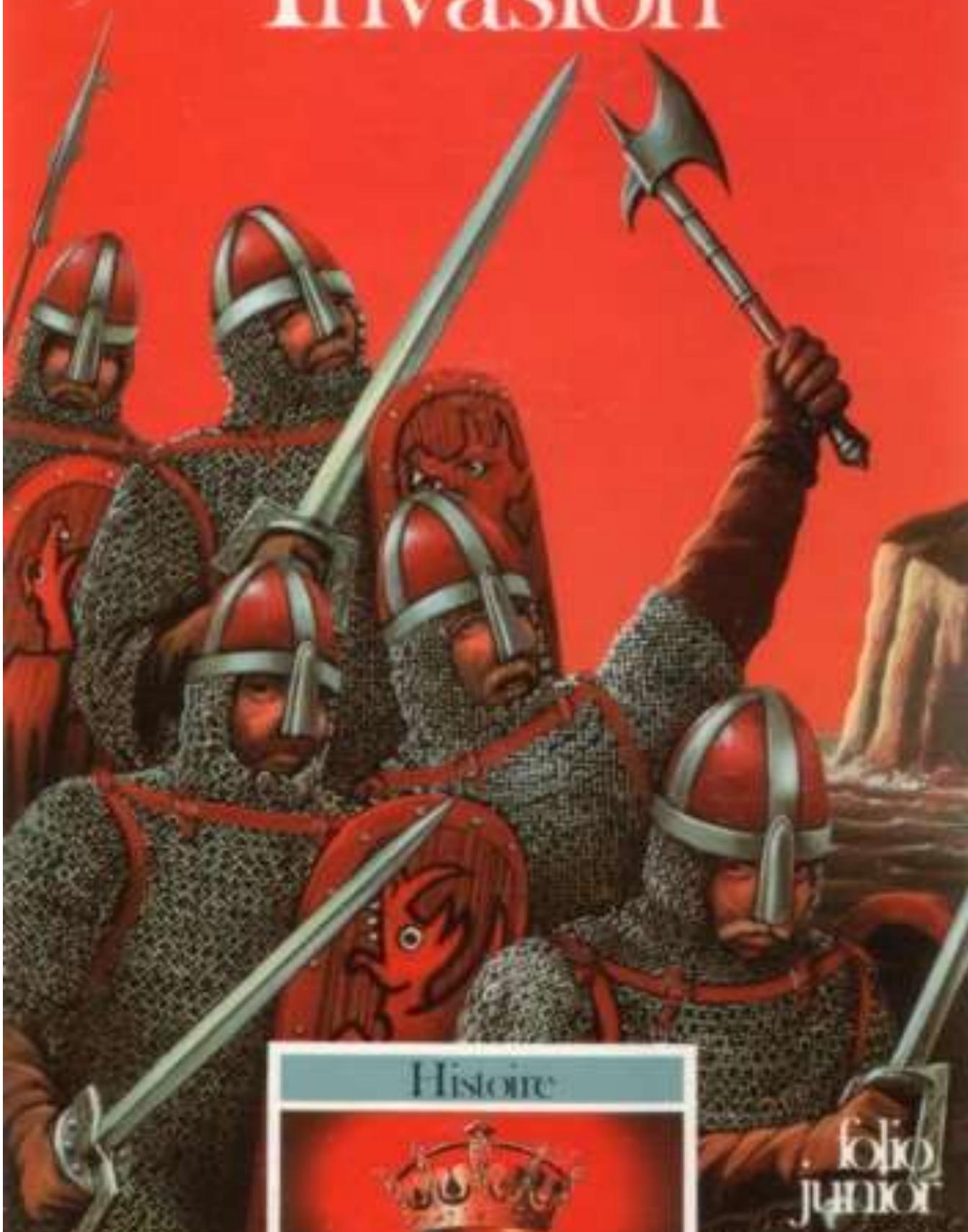


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

La Dernière Invasion



Histoire



folio
junior

Titre original : *The Last Invasion, 1066*

© Simon Farrell et Jon Sutherland, 1986, pour le texte © André Deutsch et Grafton Books, 1986, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1987, pour la traduction française

Simon Farrell et Jon
Sutherland

La Dernière
Invasion

Histoire/3

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

Illustrations de Bill Houston

Gallimard

Voici une nouvelle série de Livre dont VOUS êtes le Héros, « Histoire », des livres-jeux historiques qui vont vous entraîner dans le passé et vous permettront de vivre par vous-même de grands moments de l'histoire.

Dans cette série, vous devenez un homme de l'époque, amené à prendre une succession de graves décisions qui vous font pénétrer au cœur des événements et de la vie quotidienne de cette période. Vous ferez la connaissance de personnages historiques célèbres, vous leur parlerez, vous serez dans la confiance de leurs pensées et de leurs actes, peut-être même pourrez-vous influencer personnellement sur leurs résolutions !

Chaque fois que vous vous trouverez devant une alternative, pesez soigneusement le pour et le contre, car, en ces temps troublés, bien des dangers guettent les imprudents, et un choix malheureux risquerait de mettre un terme à votre aventure avant même qu'elle n'ait réellement commencé.

Vous trouverez dans ce livre les règles du jeu des livres-jeux historiques (vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et deux dés à jouer ordinaires, ces derniers pouvant être remplacés par la Table de Hasard de la page 25), un résumé des événements dont le monde est alors le théâtre, et la description détaillée du personnage que vous allez incarner et de ce que l'on peut attendre de vous.

En pages 10 et 11, vous trouverez une Feuille d'Aventure et une Feuille de Combat sur lesquelles vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de noter vos points dans les cases correspondantes de cette Feuille d'Aventure avec un crayon, ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Feuille d'Aventure

TALENTS

(de 2 à 12)

Force

Agilité

Chance

Diplomatie

Adresse

Habilité

Equitation

ENDURANCE (Force : arrondie au chiffre
2 supérieur)

Feuille de Combat

Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :
Talent : Arme : Endurance :	Talent : Arme : Endurance :



Le duché de Normandie et le Sud de l'Angleterre.

L'Angleterre en 1066

L'Angleterre est gouvernée par le roi Édouard, un souverain âgé et malade, surnommé le Confesseur en raison de sa grande piété. C'est un pays prospère et pacifique qui compte sur l'isolement que lui assure la Manche pour le protéger des troubles qui agitent le continent. Le Roi règne avec l'assentiment de son peuple dont il consulte les représentants — le Witan, ou Conseil des sages — sur toutes les questions importantes. La plupart des Anglais sont satisfaits de leur sort, et si la vie est parfois dure, elle n'est jamais cruelle. Dans l'ensemble, les ^vilains (les paysans) se soucient beaucoup plus de la pluie et du beau temps que des affaires de l'État. Les gens n'ont pas vraiment conscience d'être les citoyens d'une même nation. Tout ce qui les intéresse, tout ce qu'ils connaissent est d'ordre local et se limite au village où ils sont nés. L'Angleterre est divisée en comtés qui sont la propriété des nobles, et ce sont ces nobles qui s'occupent de l'avenir du pays. Le plus éminent d'entre eux est Harold, comte du Wessex, qui est fort populaire et dirige pratiquement l'État depuis le début de la maladie du roi Édouard. Dans le reste de l'Europe, deux souverains sont particulièrement puissants : le duc de Normandie, Guillaume, et le roi de Norvège, Harald III Hardrade (le Sévère). Tous deux peuvent faire valoir certains droits à la couronne d'Angleterre par une lointaine parenté, et tous deux régner sur des pays qui, pour l'instant, sont relativement tranquilles et pacifiques, ce qui donne à leurs chefs le temps et l'occasion de songer à accroître leur puissance. L'un et l'autre comprennent mal le système de gouvernement anglais, dont le roi est élu par un Conseil de sages. Tous deux sont plus familiers du système européen, où l'héritier du trône est obligatoirement un parent du monarque défunt.

C'est la raison pour laquelle bien des gens, en Angleterre, se demandent avec inquiétude ce qui se passera à la mort du roi Édouard...

Les principales dates de l'année 1066

5 janvier — Édouard le Confesseur meurt sans postérité. Il y a plusieurs prétendants au trône, parmi lesquels Guillaume de Normandie, Harald Hardrade, roi de Norvège, et Harold, comte du Wessex.

6 janvier — Harold est couronné roi d'Angleterre. Printemps — Harold se prépare à repousser une invasion des Normands en levant une grande armée dans le sud de l'Angleterre.

Mai — Le frère de Harold, Tostig, effectue plusieurs raids sur les côtes anglaises avec des mercenaires flamands. Il est refoulé.

8 septembre — Le manque d'approvisionnements contraint Harold à congédier ses troupes. Début septembre — Guillaume tente de traverser la Manche avec sa flotte, mais le mauvais temps l'en empêche. Il regroupe ses vaisseaux et se prépare à une nouvelle tentative. Harold apprend qu'une armée norvégienne, conduite par son frère Tostig et le roi Harald Hardrade, a débarqué près d'York. Avec les hommes d'armes de sa garde prétorienne, les housecarls, Harold se met aussitôt en marche vers la Northumbrie, où il arrive en moins d'une semaine.

25 septembre — Bataille de Stamford Bridge. La troupe de Harold écrase l'armée viking. Hardrade et Tostig sont tués. Harold fête sa victoire à York par un grand banquet, mais celui-ci est interrompu par une nouvelle arrivant de Londres : les Normands ont réussi à traverser la Manche et ont débarqué dans le sud.

Harold ramène ses troupes à Londres en un temps record et va affronter l'armée normande près de Hastings.

14 octobre Bataille de Hastings. Les troupes anglaises ont tout juste le temps de prendre position avant d'être attaquées par les

Normands. Le front cède peu à peu, et la mort du roi Harold détermine l'issue de la bataille. Guillaume devient le Conquérant.

25 décembre — Le duc Guillaume de Normandie est couronné roi dans l'abbaye d'Édouard le Confesseur, à Westminster, sous le nom de Guillaume I^{er}.

Les sept talents

Il existe sept domaines principaux dans lesquels un Héros, en ces temps troublés, doit faire preuve de compétence. Le niveau de ses capacités dans chacun de ces sept talents se traduit par un chiffre compris entre 2 (le plus bas) et 12 (le plus élevé). Le choix de vos talents dépend uniquement de vous. Au début du jeu, vous êtes crédité d'un pécule de points, que vous pouvez répartir comme vous l'entendez entre vos sept talents, à condition d'attribuer à chacun un minimum de 2 points et qu'aucun d'entre eux n'en reçoive plus de 12. Dans *la Dernière Invasion*, les sept talents sont les suivants : Force, Agilité, Chance, Diplomatie, Adresse (armes de jet), Habileté (armes de main) et L'quitation. Lisez les précisions données ci-après sur chacun de ces talents et examinez le Modèle de Héros figurant à la fin de ce chapitre avant de distribuer vos points et de noter vos totaux sur votre Feuille d'Aventure.

Force : c'est l'aptitude de base de votre personnage à supporter ou à infliger des dommages. Lorsque vous avez déterminé le nombre de points que vous désirez attribuer à la Force et rempli la case appropriée de votre Feuille d'Aventure, divisez ce chiffre par deux (en arrondissant, au besoin, au chiffre supérieur : si, par exemple, votre total de Force est 7, la moitié arrondie est 4) et inscrivez le résultat en face de la mention Endurance de votre Feuille d'Aventure.

Agilité : ce talent permet à votre personnage de se tirer d'un mauvais pas en esquivant un coup d'épée, en sautant par une fenêtre ou en se mettant rapidement hors d'atteinte.

Chance : dans certaines occasions, vous n'aurez pas d'autre solution que de remettre la vie de votre personnage entre les mains du destin. Il est souvent utile d'être très chanceux !

Diplomatie : certaines circonstances périlleuses exigeront de la subtilité. Si vous êtes pris au dépourvu, sans arme ni possibilité de fuite, un peu de Diplomatie vous permettra souvent de vous en tirer.

Adresse : elle conditionne l'efficacité des armes de jet, celles qu'on lance ou qui servent à lancer des projectiles, comme l'arc ou la fronde. Pour un chevalier normand, la seule arme de jet admissible est le javelot, une lance courte. En règle générale, les javelots ne sont utilisés qu'au cours d'une bataille rangée où ils emportent parfois la décision. Un chevalier armé d'un javelot et d'une épée est un adversaire redoutable.

Habilité : elle concerne le maniement des armes de main, c'est-à-dire essentiellement de l'épée (mais aussi du poignard, de la massue, de la hache, etc.), et des armes d'hast, celles possédant un long manche que l'on tient à deux mains, comme la pique, la hallebarde... ou une vulgaire fourche.

Équitation : dans les situations délicates, un bon cavalier se tirera toujours d'affaire, alors qu'un mauvais mordra probablement la poussière. Ce talent est votre aptitude à tirer le meilleur parti possible de votre monture avec un minimum de risques.

Utilisation des talents

Combat

Au cours de votre aventure, vous serez parfois obligé de vous battre. Bien que cette éventualité puisse le plus souvent être évitée par une décision judicieuse, vous n'aurez pas toujours intérêt à esquiver l'affrontement. Dans ces cas-là, le paragraphe dans lequel le combat a lieu vous donnera toutes les indications utiles. On vous dira trois choses : quelle arme vous devez utiliser (si vous avez le choix, on vous le précisera), quel genre d'adversaire vous affrontez et le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous rendre selon que vous serez vainqueur ou vaincu.

Votre antagoniste sera décrit de la façon suivante :

HOUSECARL HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 4

Quand vous rédigez votre Feuille d'Aventure, établissez également votre Feuille de Combat (page 11). Chaque fois que vous vous apprêtez à livrer un combat, notez dans l'une des cases de la Feuille de Combat les caractéristiques de votre adversaire et les vôtres. Ces caractéristiques comprennent le talent de votre adversaire dans le maniement de l'arme utilisée, son total d'Endurance, votre propre talent (sauf indication contraire, vous devez utiliser le même type d'arme que votre adversaire ; s'il vous attaque avec une arme de main ou d'hast, vous vous défendez à l'épée, seule arme de main acceptable pour un chevalier normand, et c'est votre Habileté qui entre en ligne de compte), votre total actuel d'Endurance et — c'est le plus important ! — le numéro du paragraphe où se produit le combat. L'issue du combat est facile à déterminer. Lancez deux dés : si le nombre de points amené est *égal ou inférieur* au total de votre talent, vous avez touché votre adversaire en lui infligeant une blessure (si vous n'avez pas de dés, utilisez la Table de Hasard de la page 25 en vous conformant au mode d'emploi). Avec une épée

(talent d'Habilité) ou à mains nues (talent de Force), vous réduisez de 1 point l'Endurance de votre adversaire chaque fois que vous lui infligez une blessure. Avec un javelot (talent d'Adresse), vous la réduisez de 2 points. Déduisez du total d'Endurance de votre adversaire le nombre de points correspondant à la blessure que vous lui avez infligée.

Après avoir lancé les dés pour votre propre assaut, vous en faites autant pour le compte de votre adversaire. Si le nombre de points que vous amenez est *égal ou inférieur* au total de son talent, il vous atteint et vous inflige une blessure. Déduisez alors de votre propre total d'Endurance le nombre de points correspondants. Vous les récupérerez lorsque votre blessure sera guérie.

Le combat se poursuit de cette manière, en lançant les dés alternativement pour vous-même et pour votre adversaire, jusqu'à ce que l'un de vous deux soit tué en subissant suffisamment de blessures pour que son total d'Endurance soit réduit à zéro. La mort de chacun des combattants intervenant aussitôt que son total d'Endurance est réduit à zéro, il est indispensable de modifier ce chiffre après chaque blessure.

La plupart du temps, vous aurez le bénéfice du premier assaut. Si ce n'est pas le cas, ce sera clairement précisé dans le paragraphe.

Si, à un moment quelconque du combat, votre personnage amène un double as (c'est-à-dire si les dés s'immobilisent tous les deux avec le chiffre 1 sur le dessus), ou si vous pointez un 2 sur la Table de Hasard, vous tuez automatiquement votre adversaire. Malheureusement, la règle s'applique également dans l'autre sens : si vous amenez un double as ou si vous pointez un 2 sur la Table de Hasard pour le compte de votre adversaire, c'est vous qui êtes tué. En cas de combat rapproché, que ce soit à l'épée ou à mains nues, vous avez le droit d'adopter une règle facultative : vous pouvez décider, au début de l'Assaut, de diviser votre total de talent par deux (en arrondissant au chiffre supérieur). Cela diminue vos chances d'atteindre votre adversaire, mais, quand viendra son tour d'attaquer, son talent

sera également réduit de moitié et il aura plus de mal à vous atteindre. Ce qui peut être un avantage s'il est plus fort que vous.

Autres talents

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'utiliser vos autres talents. Vous pourrez, par exemple, avoir à convaincre une sentinelle de vous laisser passer (talent de Diplomatie) ou devoir vous en remettre à la Chance pour vous tirer d'une situation inextricable.

Chaque fois que l'on vous demandera de faire appel à l'un de vos autres talents, lancez deux dés en essayant d'amener un nombre de points *égal ou inférieur* à votre total dans le talent considéré (si vous n'avez pas de dés, utilisez la Table de Hasard de la page 25 en vous conformant au mode d'emploi). Si vous y parvenez, vous serez prié de vous rendre à un certain paragraphe. Si vous échouez, vous devrez gagner un autre paragraphe.

Pour venir à bout d'une entreprise, vous serez parfois forcé de tester avec les dés plusieurs talents différents.

Modèle de Héros

Force :	12	En cas de bagarre, ou s'il a décidé d'enfoncer une porte, il ne sera pas facile de lui tenir tête.
Agilité :	5	Pas très agile. Ne comptez pas sur ce talent en cas de pépin.
Chance :	8	Relativement élevée. Le Héros est un veinard.
Diplomatie :	6	Talent moyen. Devrait pouvoir se sortir d'un mauvais pas.
Adresse :	8	Pas un champion, mais devrait atteindre la cible plus souvent qu'il ne la manque.
Habilité :	7	Écrimeur standard. Pourra tenir sa place dans un combat à l'épée.
Équitation :	4	Pas fameux ! Pas de voltige équestre pour ce Héros.
Endurance :	6	Doté d'une grande vigueur physique, ce Héros est capable de supporter de nombreuses blessures. Il devrait survivre longtemps.

Recopiez sur une feuille de papier le modèle de Feuille d'Aventure figurant page 10 et remplissez celle-ci au crayon pour pouvoir gommer les chiffres et la réutiliser ultérieurement. Rien ne vous oblige à adopter les totaux de talent figurant dans le Modèle «le Héros : c'est à vous de déterminer le nombre de

points que vous entendez affecter à chaque talent pourvu que le total de tous ces points s'élève à 50. Procédez de même pour la Feuille de Combat figurent page 11. Ses huit cases ne seront peut-être pas .le trop pour vous amener à la fin de votre aventure

Portrait du Héros

Vous vous appelez Hugues de Bouard et vous êtes le deuxième fils d'un noble normand. Vous êtes né et avez été élevé en Normandie ; vous avez prêté votre premier serment d'allégeance à son duc, Guillaume, mais il y a quelques années, vous avez décidé de quitter votre patrie et d'emmener votre femme en Angleterre à la cour du roi Édouard le Confesseur. Celui-ci était réputé pour la noblesse de son caractère et sa bienveillance à l'égard des étrangers, et beaucoup de vos compatriotes vivaient déjà auprès de lui. En arrivant en Angleterre, vous avez été fort bien accueilli par le roi, qui, au bout de quelques années, pour vous récompenser de vos bons et loyaux services, vous a concédé un petit fief en Northumbrie une contrée que vous avez appris à aimer. Votre femme et vous coulez des jours heureux dans la paisible Angleterre.

Mais rien n'est éternel. Récemment, le roi est tombé malade, et sa fin n'est plus qu'une question de jours. Lorsque celle-ci se produira, quelle sera votre situation ? Son successeur verra-t-il les étrangers ! d'un aussi bon œil que le roi Édouard ? Vous attendez l'issue fatale avec une certaine anxiété. Qui sera le successeur désigné ?

Et maintenant, rendez-vous au paragraphe 1 et commencez votre aventure. Bonne chance !

Table de Hasard

Si vous n'avez pas de dés à jouer à portée de la main, vous pouvez utiliser à la place le tableau ci-dessous. Posez simplement le livre ouvert devant vous, fermez les yeux et pointez l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la table et laissez faire le hasard. Ouvrez alors les yeux et regardez quel chiffre vous avez « amené ». Si, dans un paragraphe quelconque, on vous demande un nombre compris entre 1 et 6, procédez de la même manière, mais divisez le chiffre « amené » par deux, en arrondissant au chiffre inférieur.

10	7	11	4	7	9	9	5	4	12	10	8
5	5	6	3	6	10	7	7	8	8	7	3
6	8	11	7	9	5	2	4	8	6	6	9
11	6	7	11	8	3	5	7	10	6	12	9
7	9	7	3	10	6	5	4	8	8	7	5
6	6	9	8	2	10	5	4	8	7	4	9
5	4	8	9	7	7	7	8	6	12	5	6
7	11	8	6	4	7	8	3	9	2	8	7
5	6	11	9	9	3	10	4	6	5	10	10



1 *A la requête de l'archevêque, la reine essaye de réveiller son mari agonisant.*

Le 4 janvier **1066**, vous vous trouvez en compagnie d'un petit nombre de familiers dans la chambre à coucher du roi d'Angleterre Édouard le Confesseur, dans son palais de Thorney Island, aux portes de Londres.

Parmi les personnes qui entourent le malade se trouvent la reine, qui refuse de quitter le chevet de son mari ; le comte Harold, fils de Godwine, le père de la reine ; Stigand, l'archevêque de Cantorbéry, qui est l'aumônier du roi et Robert Fitzwimark, un Normand comme vous et l'un des plus intimes amis étrangers d'Édouard. La reine, à la requête de l'archevêque Stigand, essaye de réveiller son mari plongé depuis plusieurs jours dans un sommeil profond. Il est visiblement en train de mourir et vous estimez qu'il serait plus charitable de le laisser s'éteindre en paix. Malheureusement, c'est impossible car le roi Édouard n'a pas d'héritier et le Witan l'assemblée des hommes les plus sages d'Angleterre — attend de lui un mot qui les guidera dans le choix d'un successeur.

Le roi ouvre les yeux et se met à marmonner. Vous êtes trop éloigné de son lit pour saisir les mots que prononce sa voix affaiblie, mais le ton de celle-ci indique qu'il s'agit des divagations d'un agonisant, pour vous, plus peut-être que pour bien des habitants du royaume, la mort du roi est un événement grave. En tant qu'étrangers vivant à la cour, vous vous trouvez, vos compatriotes et vous, dans une position précaire. Si le roi meurt vous risquez d'être expulsés du pays sans autre forme de procès par celui qui le remplacera. Pendant que vous l'observez, le roi semble retrouver un semblant de vigueur et sa voix devient plus claire.

Ne vous lamentez pas sur mon sort, dit-il, mais priez Dieu pour le repos de mon âme et laissez-moi aller vers Lui.

Le roi fait signe à sa femme de se rapprocher et lui parle pour la dernière fois. Puis, d'une voix suffisamment forte pour être

entendue de tous, il fait une courte prière et dit en tendant la main au comte Harold :

— Harold, je confie cette femme et tout le royaume à votre protection. Je vous confie également ces hommes qui ont quitté leur terre natale pour l'amour de moi et m'ont servi loyalement. Faites-leur prêter serment de fidélité, protégez-les et retenez-les auprès de vous. Si vous les renvoyez chez eux, que ce soit sous bonne escorte et avec tous les biens qu'ils ont acquis à mon service. Il donne ensuite des instructions pour ses funérailles et demande que son décès soit annoncé sans tarder. Aussitôt après, il retombe dans le coma. Vous quittez la pièce, attristé par la disparition d'un homme aussi magnanime et aussi pieux. La nouvelle de la mort du roi Édouard ne tarde pas à être proclamée. Le moment est venu de vous décider. Allez-vous rester en Angleterre et servir le nouveau roi comme vous avez servi l'ancien (rendez-vous au [110](#)) ou retourner en Normandie (rendez-vous au [60](#)) ?

2

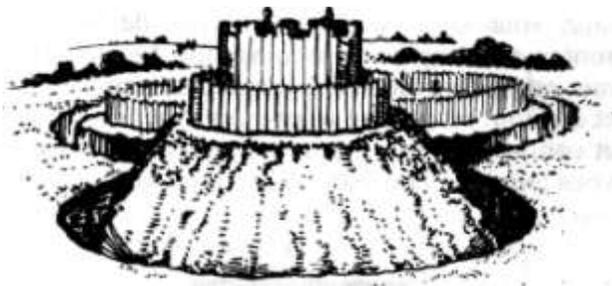
L'armée saxonne pousse un rugissement et franchit en courant les quelques pas qui la séparent de l'ennemi. Lorsque les deux troupes entrent en collision, un fracas terrible retentit le long de la ligne de bataille, et beaucoup de soldats sont tués avant même d'avoir combattu. Un piquier se dresse devant vous. Attaquez-le avec votre épée.

PIQUIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [122](#).

3

Quel que soit votre désir de rester en Normandie, vous avez l'intime conviction que le duc désire que vous repartiez espionner pour son compte. Vous pouvez changer d'avis. Si vous décidez de retourner en Angleterre, rendez-vous au [245](#). Si vous souhaitez toujours demeurer en Normandie, rendez-vous au [235](#).



4

En arrivant au sommet de la colline, vous vous arrêtez un instant pour contempler le corps du roi Harold. Après quoi, vous vous rendez au [51](#).

5

En allant prêter main-forte à vos pairs, les chevaliers, aux prises avec un groupe de vilains, vous remarquez que Walter Giffard et d'autres nobles saxons essayent déjà de fuir le champ de bataille. Avant d'avoir pu vous lancer à leur poursuite, vous vous heurtez à deux paysans saxons qui vous barrent le passage l'un avec une fourche, l'autre avec une hache.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILAIN	3	2
Second VILAIN	5	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [249](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [11](#).

6

Le housecarl s'effondre lorsque votre épée le transperce de part en part. Faisant aussitôt volte-face, vous vous apercevez que peu de Normands sont encore engagés dans la bataille. Le gros de l'armée est en déroute, croyant que Guillaume est mort et que tout est perdu ! Allez-vous rester où vous êtes et continuer à vous battre (rendez-vous au [141](#)) ou vous joindre à la débandade (rendez-vous au [269](#)) ?



7

— Cette colline est entourée de tous les côtés par des marécages ou des bois touffus, objecte Guillaume. De toute manière, je n'ai pas suffisamment de troupes pour maintenir une attaque frontale tout en tentant un mouvement tournant. Harold intercepterait mon détachement avant qu'il n'ait atteint une position avantageuse, et le seul résultat serait d'accroître encore nos pertes. Non, je pense qu'il est préférable de nous en tenir à la tactique actuelle. Déçu que Guillaume ait refusé votre plan, vous vous rendez au [193](#).

8

En reprenant votre souffle, vous constatez que les Norvégiens battent rapidement en retraite. La mort de Tostig les a privés de leur dernier chef, et ils ont hâte de retrouver la sécurité de leurs drakkars. Allez-vous poursuivre à pied les Norvégiens en fuite (rendez-vous au [97](#)), essayer de trouver un cheval pour les traquer plus vite (rendez-vous au [40](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [268](#)) ?



10 *Le seul Viking encore vivant se tient sur le pont, où il défie ses adversaires.*

9

Aussitôt que vous rejoignez Harold, vous comprenez qu'il veut parlementer avec les Norvégiens. Allez-vous l'accompagner (rendez-vous au [265](#)) ou l'attendre sur le front de bataille (rendez-vous au [158](#))?

10

Le corps sans vie du Norvégien s'affaisse, libérant la lame ensanglantée de votre épée. Vous descendez immédiatement de cheval et vous courez vers le pont. Un coup d'œil circulaire vous montre que tous les Norvégiens qui avaient franchi la rivière ont été tués. Le seul Viking encore vivant se tient sur le pont où il défie ses adversaires dont plusieurs gisent à ses pieds, morts ou agonisants : nul ne peut l'approcher sans tâter du tranchant de sa hache. Laissez-vous les Saxons se débrouiller sans vous (rendez-vous au 46) ou descendrez-vous le long de la berge pour voir s'il existe un autre moyen de franchir la rivière (rendez-vous au [150](#))?

11

Le vilain vous lance un regard torve et crache par terre, à côté de votre tête, avant de lever son arme pour vous achever. L'indomptable courage saxon a eu raison de vous. Aura-t-il également raison de Guillaume ? Vous ne le saurez jamais. C'est ici que votre aventure se termine.

12

A quelques pas de là, la bannière de Tostig flotte au dessus d'un groupe de Norvégiens au centre duquel Tostig en personne lance des ordres à ses soldats. Un solide rempart de boucliers le protège, mais il n'est plus totalement à l'abri. Allez-vous tenter de vous' frayer un chemin jusqu'à lui (rendez-vous au 44) ouj concentrer vos efforts sur les derniers éléments de défense norvégienne (rendez-vous au [227](#)) ?

13

Pour franchir l'obstacle, il vous faut obtenir, avec deux dés, un chiffre *égal ou inférieur* au total de votre talent d'Équitation. Si vous y parvenez, rendez-vous au [196](#). Si vous échouez, rendez-vous au [144](#).

14

— J'irai, messire, dites-vous.

— Voilà qui est parler ! (Il vous serre la main. Quand j'aurai été couronné roi de ce pays, je m'en souviendrai.)

Vous sortez de la tente en emportant le message de Guillaume. Vous allez chercher votre cheval et vous entreprenez avec lassitude la longue chevauchée vers la capitale. Rendez-vous au [237](#).

15

Vous piquez des deux en criant à vos compagnons de vous suivre, et tout votre groupe s'élance à bride abattue. Les vilains sont vite semés, mais vous n'avez pas le temps de pousser un soupir de soulagement qu'une nouvelle bande surgit des fourrés à moins de cinquante pas de vous et se précipite sur les cavaliers. Le combat est inévitable. Rendez-vous au [120](#).

16

La France vous a vraiment bien accueilli ! Vous essuyez votre lame sur le corps de votre agresseur et poursuivez votre route en Ponthieu. Le comte de Ponthieu étant un vassal du duc Guillaume, vous êtes fort bien reçu et on vous fournit des chevaux frais, le vivre et le couvert. Vous repartez reposé et, après bien des jours d'une chevauchée monotone, vous approchez de Rouen. Si vous avez été blessé, vos plaies auront eu le temps de cicatriser. Ramenez votre total d'Endurance à son niveau initial et rendez-vous au [203](#).

17

Vous acceptez à contrecœur. C'est apparemment la seule solution, à moins de vous battre contre les housecarls. Près d'une heure s'écoule avant que la troupe du roi apparaisse au sommet de la colline. En voyant dans quelle situation vous vous trouvez, Harold éclate de rire bien qu'il ne puisse toujours pas dissimuler l'inquiétude qui le taraude. — Ce chevalier est notre loyal sujet, dit-il aux housecarls qui vous relâchent. Peut-être auriez-vous intérêt à voyager dorénavant en ma compagnie, de Houard ?

Vous acquiescez en souriant un peu jaune et vous vous mêlez à sa suite. Rendez-vous au [205](#).

18

Lorsque vous rejoignez Harold, il est en train de donner l'ordre à ses soldats de rassembler tous les prisonniers dont ils se sont emparés. Il se propose de gagner Ricall où il les libérera s'il parvient à conclure un accord avec les Norvégiens survivants. Rendez-vous au [221](#).



19

Les vaisseaux aperçus au large pourraient être l'avant-garde de l'armée de Guillaume. Allez-vous partir à sa rencontre (rendez-vous au [42](#)) ou attendre d'en avoir eu confirmation (rendez-vous au [206](#)) ?

20

La première attaque déferle sur le rempart de boucliers norvégien. Le champ de bataille s'emplit de clameurs, et le fracas du métal contre le métal vous assourdit. Le vacarme augmente sans cesse et le tintamarre devient insupportable. Les deux camps ont subi de lourdes pertes, mais ni l'un ni l'autre n'a cédé d'un pouce. Le rempart de boucliers ruisselle de sang, mais il est intact. Rendez-vous au [292](#).

21

Harold effectue le trajet de retour en quatre jours et, le 5 octobre, il est à Londres. Aussitôt arrivé en ville, vous décidez d'aller voir Fitzwimark. Si vous êtes un espion normand, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes fidèle à Harold, rendez-vous au [291](#).

22

Cinq Saxons se jettent sur Tostig et, en quelques secondes, le taillent en pièces. La bannière du Ravageur se dresse toujours vers le ciel, mais l'un des soldats l'arrache du sol et la jette avec mépris sur le cadavre de Tostig. Après quoi, il lève les bras en signe de victoire, mais son triomphe est de courte durée. Un javelot transperce son armure. Il est évident que la bataille n'est pas encore gagnée. Allez-vous rester où vous êtes (rendez-vous au [268](#)) ou poursuivre les Norvégiens en fuite (rendez-vous au [183](#)) ?

23

En rentrant à Londres, vous portez à Fitzwimark la réponse de Guillaume à son message et vous vous préparez à partir en campagne aux côtés de Harold. Le roi consacre les premiers jours de son retour dans la capitale à régler quelques importantes affaires de gouvernement tout en attendant la réponse au message qu'il a fait porter à Guillaume par un moine. Elle arrive enfin le 11 octobre, et, à dater de ce jour, l'humeur du roi se gâte. Personne n'a le droit de savoir ce qu'a répondu Guillaume, mais

Harold entreprend immédiatement des préparatifs de guerre sans vouloir écouter aucun avis contraire. Rendez-vous au [124](#).

24

Le rempart de boucliers saxon est encore solide. Les troupes anglaises sont massées sur sept ou huit rangs de profondeur derrière la première ligne de housecarls. Lorsque les fantassins normands s'approchent de cette impressionnante muraille, ils sont accueillis par une pluie de flèches, et leur front de bataille commence à fléchir. Allez-vous aider les officiers à rallier leurs soldats (rendez-vous au [190](#)), charger en espérant que ceux-ci suivront votre exemple (rendez-vous au [61](#)) ou vous replier au pied de la colline (rendez-vous au [224](#))?



25

Je continue ma route vers le nord ! insistez-vous. Et ils dégainent leurs armes.

— Pas si nous pouvons vous en empêcher, ricane l'un d'eux en vous menaçant de son épée... Combattre à cheval nécessite un test de votre talent d'Équitation à chaque Assaut (c'est-à-dire avant de lancer les dés pour vous-même et pour vos adversaires). Si ce test est négatif, vous ne pouvez vous livrer à aucune attaque durant cet Assaut et vous devez terminer le combat à pied, contre des cavaliers qui peuvent alors ajouter 1 point à leur Habileté en raison de l'avantage que leur confère le fait d'être en selle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL	8	3
Deuxième HOUSECARL	7	3
Troisième HOUSECARL	8	3

Comme ils ne vous permettront pas de capituler, vous devez livrer un combat à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [163](#).

26

Les deux soldats vous empoignent et appuient leur pique sur votre ventre pour vous immobiliser pendant qu'ils vous désarment.

— On va conduire celui-là à Tostig, décrète l'un. Ça doit être une bonne prise.

Ils vous emmènent sur la grève. Il semble que Tostig n'ait pas l'intention de s'éterniser ici. Sandwich est en feu, et ses soldats se préoccupent beaucoup plus du transport de leur butin dans les drakkars que d'une éventuelle intervention des Anglais. Tostig dirige les opérations du haut de la proue d'un drakkar. Lorsqu'il vous aperçoit, il saute à terre et s'avance, l'air avantageux et la bouche fendue d'un large sourire. Vous lui rendez son sourire avec réticence, et le sien se transforme en grimace.

— Un Normand ! s'écrie-t-il. Bien joué, les gars. Comme il serait fâcheux qu'il puisse témoigner de ce qu'il a vu, liquidez-le !

Avant d'avoir pu dire un mot, vous ressentez une vive douleur dans le dos : l'un des Flamands vient de vous poignarder. Votre aventure se termine ici.

27

lin l'espace de quelques minutes, toute résistance organisée est anéantie. Démoralisés par la défaite de Hardrade, les Norvégiens ont perdu toute combativité. Les prisonniers sont rassemblés et les drakkars saisis. Le seul noble norvégien survivant, Olaf, essaye de sauver sa peau en parlementant avec le roi. Les deux jeunes comtes des Orcades, Paul et Erlend, qui ont récemment épousé les filles de Hardrade, sont également au nombre des captifs. Contre la promesse qu'aucun d'entre eux ne reposera jamais le pied sur le sol anglais, Harold autorise les Norvégiens à prendre quelques-uns des bateaux et à regagner leur pays. Les survivants ne remplissent que vingt-quatre des deux cents et quelque drakkars qui ont accosté moins d'une semaine auparavant. Rendez-vous au [212](#).

28

En arrivant dans votre fief de Northumbrie, vous vous employez aussitôt à régler les litiges qui ont motivé votre voyage. Le principal est une question d'héritage, et vous prenez plaisir à le résoudre. Ces problèmes peuvent paraître minimes en comparaison de ceux auxquels est actuellement confronté le pays, mais ils sont probablement plus importants pour vos gens que de savoir qui doit s'asseoir sur le trône d'Angleterre. Deux jours après votre retour, un messenger se présente au portail du domaine. Il est dépêché par le comte Morkere pour vous informer que les drakkars de la flotte de Tostig ont à nouveau été aperçus, cette fois au large de la côte de Northumbrie, à huit ou dix lieues à l'est de vos terres. Le comte Morkere et son frère, le comte Edwin, sont décidés à empêcher Tostig de débarquer et ils vous demandent de vous joindre à eux. Vous rendez-vous à leur appel (rendez-vous au [289](#)) ou resterez-vous dans votre fief avec votre épouse (rendez-vous au [161](#))?

29

— Pour Dieu et pour le roi ! s'écrie le prélat en vous assenant le coup fatal.

Avant de vous enfoncer à tout jamais dans les ténèbres, vous avez le temps de vous demander avec ironie s'il prendra soin, après la bataille, de vous donner une sépulture chrétienne... Votre aventure se termine ici.

30

Lorsque vous arrivez chez Fitzwimark, celui-ci vous accueille chaleureusement et vous offre du vin. Quand vous êtes confortablement installé, il en vient aux choses sérieuses.

— Je sais que vous êtes un homme d'honneur, de Bouard, commence-t-il. Et je sais également que vous avez récemment refusé d'espionner notre cousin Guillaume pour le compte du roi. Je n'en ai que plus de respect pour vous. Seulement, je suis en rapport avec le duc Guillaume, et il a dramatiquement besoin d'hommes de confiance tels que vous. Etes-vous disposé à le servir en servant votre patrie ? Si oui, il faut accepter la proposition du roi et vous rendre en Normandie, où Guillaume vous expliquera ce qu'il attend de vous.

Fitzwimark vous fait comprendre que Guillaume aussi a besoin d'espions et il vous propose de remplir ce rôle. Vous savez que, même si vous le désiriez, vous ne pourriez pas aller trouver Harold et dénoncer votre compatriote, car c'est l'un des plus écoutés des conseillers du roi et sa parole a plus de poids que la vôtre. Le dilemme qui se pose à vous est donc simple : accepter d'espionner pour le compte de Guillaume (rendez-vous au [201](#)) ou refuser d'être mêlé d'aucune façon à ce genre d'affaire (rendez-vous au [280](#)).



30 « Etes-vous disposé à servir le duc Guillaume
en servant votre patrie ? »

31

Là, vous apercevez, encore loin mais se rapprochant rapidement, une importante colonne de cavaliers. Ils montent ces petits chevaux hirsutes auxquels les Anglais décernent pompeusement le nom de destriers, mais ils avancent à bonne allure. Lorsque la colonne arrive à votre hauteur, vous reconnaissez le roi chevauchant en tête. Il vous voit également et vous salue de la main, malgré sa lassitude.

— Je veux couvrir vingt lieues avant de dresser le camp pour la nuit, vous crie-t-il. Venez avec nous ou partez devant, mais retrouvez-moi en Northumbrie, de Bouard !

Vous joindrez-vous à la colonne pour faire la route avec Harold (rendez-vous au [205](#)) ou déciderez-vous de le précéder (rendez-vous au [172](#)) ?

32

Lorsqu'il s'écroule, vous cherchez vivement des yeux votre prochain adversaire, mais il n'y en a pas. Les Northumbriens ont mis les Flamands en fuite, et ceux-ci sont en train de rembarquer précipitamment. Le drakkar qui porte l'étendard de Tostig est déjà au large. Les Northumbriens traquent leurs gibiers jusqu'au rivage, mais beaucoup de mercenaires sont parvenus à leur échapper. Morkere arrive au petit galop.

— Bravo ! lance-t-il. J'ai assisté à votre combat, vous vous êtes battu comme un lion.

Vous le remerciez, ravi, et il vous prend en croupe pour vous ramener jusqu'à votre monture. Ce soir-là, on festoie d'abondance, et vous vous épanouissez dans le sentiment d'euphorie que vous éprouvez toujours après une bataille. Vous n'avez pas reçu pour rien une éducation de chevalier ! Le lendemain, vous retournez dans votre fief où il vous faut décider si vous rentrez ou non à Londres. Si vous désirez regagner la

capitale, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez rester encore quelque temps en Northumbrie, ren-dez-vous au [177](#).

33

lin poursuivant votre reconnaissance, vous apercevez un groupe de vilains de l'arrière-ban se dirigeant vers la hauteur qui domine la route de Hastings. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [152](#)) ou rentrer au camp pour prévenir Guillaume (rendez-vous au [257](#))?

34

Vous plongez-aussitôt par-dessus bord mais, dans le tourbillon de la mer en furie, vous perdez votre femme de vue. Vous vous mettez à nager dans la direction où vous pensez qu'elle doit se trouver et la chance vous sourit. Lorsque votre épouse vous apparaît, ballottée par les vagues, vous la saisissez par les bras et elle se cramponne à vous avec soulagement. Vous vous retournez alors pour voir à quelle distance vous êtes du bateau... Le bateau a disparu. Il n'en subsiste pas même une épave pour indiquer l'endroit où il a sombré. Vous résignant à votre sort, vous battez l'eau des pieds en vous préparant à soutenir votre femme aussi longtemps que vous le pourrez. Mais vos bras et vos jambes se fatiguent vite et, toujours cramponnés l'un à l'autre, vous vous enfoncez bientôt dans les flots. Votre aventure se termine ici.

35

Les heures passent, et les soldats des deux camps commencent à se fatiguer, les Normands peut-être plus encore que les Anglais qui doivent seulement défendre leur position. Un soupçon d'inquiétude commence à se faire jour sur le visage de Guillaume qui, une fois de plus, vous demande votre avis. Allez-vous lui répondre que vous n'avez pas d'avis à donner (rendez-vous au [128](#)), suggérer que les archers tirent leurs flèches par-dessus le rempart de boucliers, dans les rangs des vilains massés derrière (rendez-vous au [180](#)) ou conseiller de battre en retraite (rendez-vous au [284](#)) ?



36

Vous prenez place sur le vaisseau faisant voile vers Eu et vous passez deux journées monotones en mer avant d'accoster en Normandie. Une vingtaine de lieues vous séparent de Rouen que vous atteignez en deux journées de cheval. Lorsque la cité se profile à l'horizon, rendez-vous au [203](#).

37

Guillaume pousse son cheval vers le pied de la colline en retirant son heaume. Tête nue, il ordonne aux combattants en déroute de se regrouper autour de lui, et la débâcle se ralentit. Plus haut, à mi-pente, plusieurs centaines de Saxons ont abandonné leurs postes pour poursuivre la cavalerie en fuite. Guillaume profite de l'occasion pour lancer immédiatement une contre-attaque. La cavalerie normande s'élance, et vous la suivez sur les pas de Guillaume. Rendez-vous au [287](#).

38

Les vilains étant à pied, il vous sera facile, si vous parvenez à traverser le barrage, de les distancer rapidement. Vous recommandez à Pierre de vous suivre de près et vous lancez votre cheval au galop. A votre approche, les vilains se dispersent et vous sortez indemnes de l'embuscade. Vous poussez un soupir de soulagement. Rendez-vous au [93](#).

39

Vous êtes encore à Bosham avec le roi lorsqu'on apprend que plusieurs vaisseaux anglais ont sombré dans une violente tempête qui les a surpris alors qu'ils regagnaient Londres. Harold part pour la capitale le 13 septembre et, en y arrivant,

découvre que le duc Guillaume a bel et bien fait une tentative d'invasion quelques jours plus tôt ! Mais la tempête imprévue qui a pris la flotte normande au dépourvu l'a contraint à se réfugier dans le port de Saint-Valéry. La cour est dans l'allégresse : l'entreprise de Guillaume s'est soldée par un échec ! Épuisé par de trop longs mois de tension nerveuse, le roi tombe malade et se met au lit avec une attaque de goutte. Mais quelques jours plus tard, le 19 septembre, un messenger arrive du nord, porteur de terribles nouvelles. Le roi de Norvège, Harald Hardrade, a envahi le pays et descend vers le sud en incendiant et en pillant sur son passage ! La ville de Scarborough est déjà en flammes ! En apprenant cela, le roi bondit de son lit et ordonne à ses housecarls de se préparer à partir le jour même. Allez-vous attendre que l'armée soit prête à prendre la route du nord (rendez-vous au [240](#)) ou, inquiet pour la sécurité de votre femme, enfourcher votre cheval et partir seul immédiatement (rendez-vous au [278](#)) ?

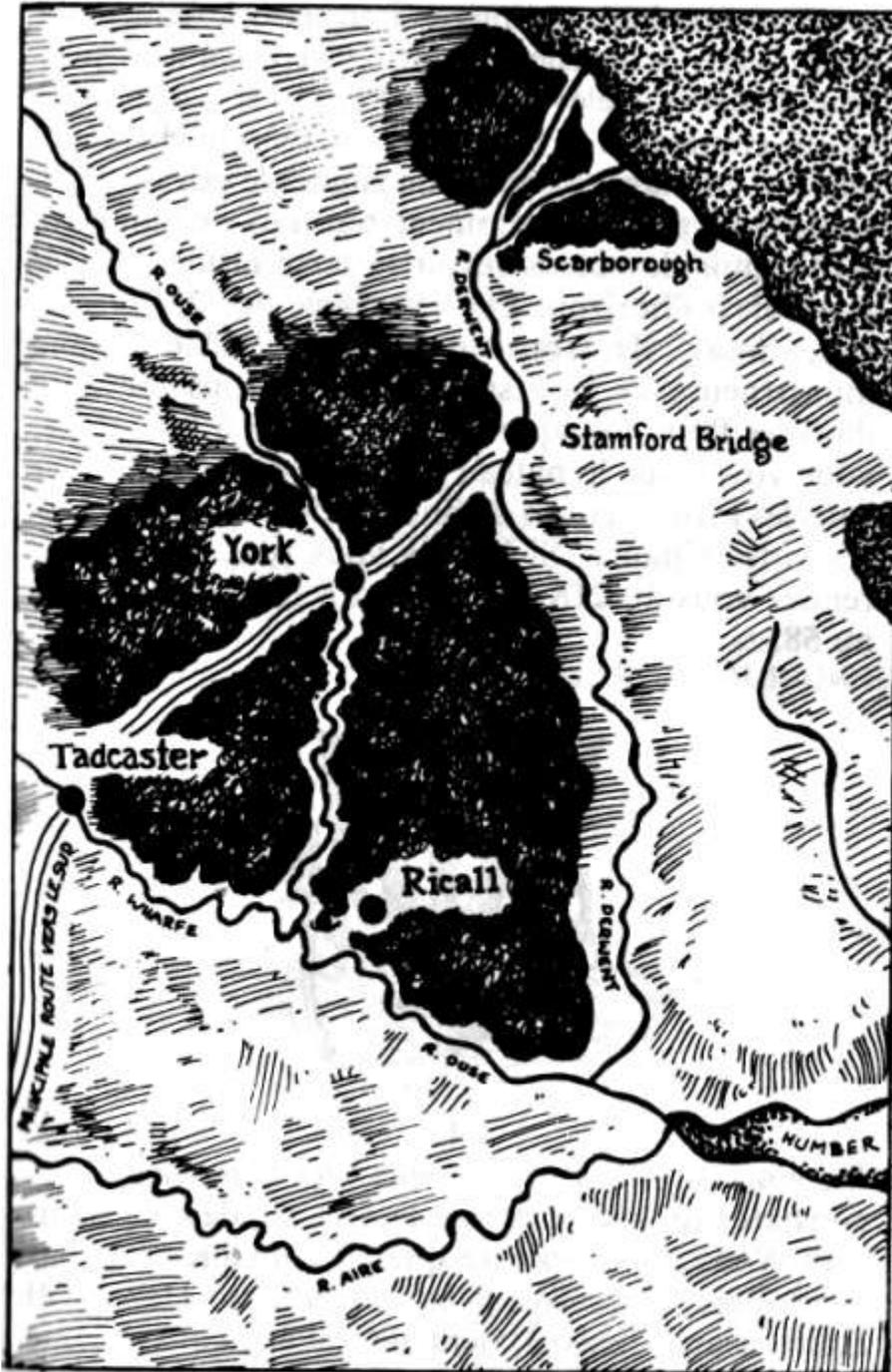
40

Un cheval se tient immobile à quelques pas de là, maintenu par la main crispée d'un Saxon mort sans lâcher ses rênes. Vous dégagez celles-ci des doigts raidis du cadavre et vous vous lancez au galop à la poursuite des troupes norvégiennes en fuite. En cherchant des ennemis à abattre, vous apercevez deux soldats qui courent devant vous, armés l'un d'une hache, l'autre d'une pique. Testez votre talent d'Équitation. Si le résultat est positif, vous parviendrez à renverser l'un des fuyards. S'il est négatif, vous devrez les combattre tous les deux à l'épée, mais en augmentant votre total d'Habilité de 1 point pour tenir compte de l'avantage que vous confère le fait d'être à cheval.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier SOLDAT	6	2
Second SOLDAT	7	3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [176](#).



41

Un choix risqué, mais qui vous permettra, s'il est couronné de succès, d'atteindre Rouen beaucoup plus rapidement. La traversée dure trois jours et, pendant les deux premières journées, le temps est beau. Mais le troisième jour, c'est la catastrophe. Une tempête s'élève au sud-ouest, et votre frêle esquif commence à tanguer dangereusement tandis que son capitaine s'efforce de gagner le port... n'importe quel port. Au moment où vous abandonnez tout espoir de jamais revoir la terre ferme, la côte apparaît à l'horizon. Elle est saluée par des cris de joie, mais ils sont prématurés. Une vague monstrueuse s'écrase sur le pont et vous précipite dans les flots. Lorsque vous remontez à la surface, vous voyez que le bateau commence à se disloquer sous les furieux coups de boutoir de la tempête. Testez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [218](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [58](#).



42

En vous dirigeant rapidement vers Sandwich, vous constatez qu'une partie de la ville est déjà en flammes. Vous apprenez vite que le coupable n'est pas Guillaume, mais Tostig, le frère du roi Harold. Il était en exil, mais il vient de débarquer avec une armée de mercenaires flamands pour faire valoir ses droits à la couronne. Soudain, deux soldats armés de courtes lances vous encadrent. Allez-vous vous rendre (rendez-vous au [26](#)) ou faire face et combattre (rendez-vous au [251](#)) ?

43

Les hommes d'armes se regroupent sur la berge opposée et s'avancent vers la ligne de bataille de Hardrade. Le pont est tombé entre les mains de Harold, et sa troupe est en train de le franchir pour affronter le rempart de boucliers norvégien. Rendez-vous au [9](#).

44

Lorsque vous tentez d'approcher de Tostig, deux colosses Norvégiens armés de haches s'interposent pour vous barrer le passage. Vous devez les combattre avec votre épée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier NORVÉGIEN	7	3
Second NORVÉGIEN	7	2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [155](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [112](#).

45

Guillaume reçoit la bannière d'Aelfwig avec un grand rire.

Bien joué ! s'écrie-t-il, puis il désigne quelque chose au-delà de la mêlée des combattants. N'est-ce pas la bannière de Harold que j'aperçois là-bas ? Vous vous retournez et vous constatez qu'il s'agit effectivement de l'Homme d'armes, l'étendard du roi. Vous remarquez en même temps qu'un groupe de chevaliers normands a réussi à se faufiler dans l'une des brèches du rempart de boucliers saxon et se dirige vers la position du roi. Allez-vous piquer des deux pour les rejoindre (rendez-vous au [117](#)) ou rester aux côtés de Guillaume (rendez-vous au [266](#)) ?

46

Pendant quelques heures, vous attendez votre page en rongant votre frein, mais il ne revient pas. Puis un villageois vient vous prévenir : on l'a retrouvé mort sur la route, à quelques lieues de là, apparemment éventré par un sanglier au milieu de la journée ! Bourrelé de remords, vous enfourchez votre cheval et vous rejoignez une fois de plus la route du nord. Rendez-vous au [31](#).

47

En arrivant à Thanet, vous découvrez que Tostig a repris la mer. Il n'a fait qu'une courte escale pour prendre à son bord un vieil ami à lui, le duc Copsi. La dernière fois qu'on les a vus, ses drakkars remontaient vers le nord en longeant la côte. Avec lassitude, vous tournez bride et vous repartez pour Londres. Rendez-vous au [168](#).

48

Essoufflé, vous jetez un coup d'œil autour de vous et constatez que les Normands qui attaquent le rempart de boucliers sont bien moins nombreux que vous ne le pensiez. De nouveaux housecarls viennent prendre la place de leurs compagnons abattus. Il faut vous décider : allez-vous les affronter (rendez-vous au [239](#)) ou battre en retraite (rendez-vous au [269](#))?

49

Vous atteignez le sommet de la colline entouré de toutes parts par les chevaliers normands et vous vous frayez un passage au milieu d'un grouillement de fantassins et de cavaliers. Les Anglais se battent comme des lions pour résister à l'assaut de la totalité des forces normandes, mais vous vous rendez compte que, en dépit de leur stratégie, des brèches sont en train de s'ouvrir dans leur front. Allez-vous attaquer la plus proche section encore intacte du rempart de boucliers (rendez-vous au [83](#)), vous diriger vers l'endroit où vous avez repéré la bannière de l'abbé de Winchester (rendez-vous au [262](#)) ou vous joindre à un

groupe de chevaliers qui a enfoncé la ligne de bataille saxonne et qui se fraie un chemin à travers les rangs des vilains qui l'épaulent (rendez-vous au [5](#)) ?

50

Les deux Norvégiens gisent morts sur le sol. Vous calmez votre cheval en lui flattant l'encolure et vous lui faites faire demi-tour pour rejoindre, entre les monceaux de cadavres, Harold qui n'est qu'à quelques centaines de pas de là. Rendez-vous au [18](#).

51

Pendant que vous contemplez le cadavre mutilé de l'homme qui fut naguère votre ami, parfois votre adversaire politique, mais jamais votre ennemi, le duc Guillaume apparaît auprès de vous. Il descend de cheval et reste un instant silencieux à vos côtés. Étonné de son mutisme, vous vous retournez pour regarder son expression. Il semble furieux des outrages infligés au corps du roi.

Qui a fait cela ? s'enquiert-il d'une voix calme mais dure comme de l'acier. Vous lui répondez que le coupable est Ponthieu. Guillaume pousse un juron.

— Il aura affaire à moi ! promet-il, et vous avez l'impression qu'il s'adresse au cadavre étendu à vos pieds.

Vous détournant avec peine de cet affreux spectacle, vous remontez en selle et suivez Guillaume sur la route qui redescend sur l'autre versant de la colline. Au loin, les Anglais en complète déroute s'enfuient, talonnés par la cavalerie normande. Plus près de vous, les corps sans vie de nombreux Normands et de leurs montures gisent au fond d'un fossé qui longe la route. Guillaume regarde tristement les cadavres de tant de ses vaillants chevaliers et sursaute en reconnaissant celui d'Eustache de Boulogne, son parent. Il pousse un soupir, puis relève la tête.



51 *Vous détournant de cet affreux spectacle,
vous remontez en selle et suivez Guillaume.*

Rappelez la cavalerie et réunissez les prisonniers, dit-il à son aide de camp. Nous venons de remporter une grande victoire, mais tout n'est pas encore terminé.

Rendez-vous au [263](#).

52

Le javelot manque le housecarl que vous visiez et abat le vilain qui se trouvait derrière lui. Votre adversaire se rue sur vous en agitant furieusement son épée. Allez-vous le combattre (rendez-vous au [248](#)) ou filer au triple galop rejoindre Guillaume (rendez-vous au [89](#)) ?

53

Le Viking à la hache s'effondre lorsque vous retirez votre épée de sa poitrine. Un coup d'œil circulaire vous montre que la bataille fait rage avec plus de férocité que jamais. Vous pouvez rester où vous êtes pour reprendre votre souffle (rendez-vous au [8](#)) ou vous diriger vers Tostig (rendez-vous au [44](#)).

54

A contrecœur, vous reprenez le chemin du champ de bataille. Trouvant un cheval attaché à un arbre, vous le détachez et l'enfourchez. Rendez-vous au [18](#).

55

Conformément à vos instructions, vos serviteurs préparent le long voyage en emballant vêtements et provisions. Aussitôt prêt, vous prenez la route avec votre femme et une suite nombreuse. L'allure est lente, mais le temps est beau et la campagne que vous traversez est ravissante. Vous prenez plaisir à chevaucher tranquillement en devisant dans votre langue natale avec votre épouse et avec vos gens qui sont plus des amis que des valets. Trois jours après votre départ de Londres, alors que la route traverse une région silencieuse et boisée, vous êtes en train de



55 *Vous voyez sortir du couvert une bande de vilains qui se précipitent vers vous.*

rire et de bavarder lorsque vous entendez un bruissement dans les broussailles qui bordent la route. Vous tournez les yeux vers le bruit et voyez surgir du couvert une bande de vilains armés qui se précipitent vers vous en brandissant des fourches et des gourdins et en poussant des hurlements sauvages. Peut-être vous prennent-ils pour des envahisseurs normands ? Il faut décider sans tarder la ligne de conduite à adopter. Allez-vous vous défendre (ren-dez-vous au [120](#)), proclamer que vous êtes anglais (rendez-vous au [64](#)) ou profiter de la vitesse de vos chevaux pour tenter de leur échapper (rendez-vous au [15](#)) ?

56

La cavalerie normande a décimé la compagnie de Saxons qui dévalait la pente. Il y a bien peu de survivants. Guillaume fait reculer ses troupes pour les regrouper au pied de la colline, tandis que, au sommet, beaucoup de Saxons en profitent pour aller récupérer leurs flèches. Rendez-vous au [84](#).

57

Les trompettes saxonnes sonnent la retraite. Vous obtempérez immédiatement et vous reculez. La plupart des Saxons ont déjà commencé à se regrouper à une vingtaine de pas de là, et vous vous hâtez de les rejoindre. Rendez-vous au [169](#).

58

La mer est tellement mauvaise que, malgré vos efforts, vous ne parvenez pas à garder la tête au-dessus des remous et vos poumons commencent à s'emplir d'eau. Vous n'avez bientôt plus la force de lutter contre le destin et vous vous enfoncez silencieusement dans les vagues déchaînées. Votre aventure se termine ici, avec les flots pour tombeau.



56 *La cavalerie normande a décimé la compagnie de Saxons qui dévalait la pente.*

59

Le duc Guillaume est maintenant à l'abbaye de Fécamp depuis plusieurs jours, mais il est prêt à attendre aussi longtemps qu'il le faudra. Il consacre les précieuses heures suivantes à préparer sa défense contre Harold et à discuter stratégie avec son frère Odo, qui est évêque de Bayeux bien qu'il n'ait encore que dix-neuf ans. On vous assigne une place en première ligne et on vous recommande de vous reposer et d'attendre en compagnie des autres guerriers. Rendez-vous au [96](#).

60

Vous décidez qu'il serait à tout le moins prudent d'éclaircir votre situation en Normandie. Lorsque vous avez quitté votre pays, vos terres sont passées entre les mains de votre frère cadet qui est désormais le seul à pouvoir faire valoir des droits sur elles. Il y a près d'un an que vous n'avez aucune nouvelle de votre patrie, et le moment paraît aussi bien choisi qu'un autre pour aller lui rendre visite. Au moment où vous vous apprêtez à partir, un messenger vient vous prier de passer voir Robert Fitzwimark avant de quitter Londres. Irez-vous à cette invitation (rendez-vous au [137](#)) ou partirez-vous directement pour Folkestone d'où un bateau vous emmènera en Normandie (rendez-vous au [222](#)) ?



61

Encouragés par votre exemple, les fantassins normands se ressaisissent. Lorsque vous attaquez le front saxon, deux housecarls armés l'un d'une épée, l'autre d'une hache, s'avancent résolument à votre rencontre. Dégainez votre épée et battez-vous.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL 8 3

Second HOUSECARL 7 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [165](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [153](#).

62

— Monseigneur, répondez-vous, je risque ma vie si je retourne à Londres.

Il fait la grimace.

— Je comprends, dit-il. Tant pis, je trouverai quelqu'un d'autre.

Sur quoi, il vous donne congé, et vous allez chercher votre cheval en prévision du départ de l'armée. Rendez-vous au [71](#).

63

Dégainant vivement votre épée, vous vous jetez sur l'écuyer et vous l'attaquez furieusement. Le bruit attire l'attention des gardes du palais qui arrivent rapidement à la rescousse. Vous ne pouvez pas les combattre tous, mais ils vous serrent de si près que vous ne pouvez pas non plus vous rendre. Finalement, une lame trouve le chemin de votre gorge et l'obscurité vous enveloppe. Votre aventure se termine ici.

64

— Nous sommes des Anglais ! criez-vous aux vilains qui se jettent sur vous, mais ils ne vous entendent pas.

Un gourdin lancé d'une main sûre désarçonne l'un de vos gens, et vous n'avez plus maintenant le choix qu'entre le combat (rendez-vous au [120](#)) et la fuite à bride abattue (rendez-vous au [15](#)).

65

Deux hommes d'armes surgissent des broussailles sur votre gauche. Des Norvégiens ! Vous bondissez en avant pour les empêcher de filer. Le premier est armé d'une hache, le second d'une lance, mais c'est à la pointe de l'épée que vous devez les arrêter.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier NORVÉGIEN	6	2
Second NORVÉGIEN	7	3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [173](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [159](#).

66

Votre chute malencontreuse vous laisse étourdi suffisamment longtemps pour que le cercle de vos agresseurs se referme sur vous. Roué de coups, incapable de vous défendre, vous finissez par succomber aux horions de trop nombreux adversaires. Votre aventure se termine ici.

67

Plusieurs autres soldats flamands foncent sur vous. Vous pivotez sur vos talons et détalez. En voyant leurs camarades morts, ils accélèrent l'allure mais, heureusement, aucun d'entre eux n'est armé d'un arc, et vous parvenez à les distancer. Tout en courant,

vous cherchez des yeux votre cheval qui a dû prendre peur pendant le combat. Lorsque vous le retrouvez, vous l'enfourchez d'un bond et partez ventre à terre rejoindre Harold. En arrivant au camp, vous trouvez Harold en train de se préparer à partir à la rencontre de son frère. Après l'avoir rapidement mis au courant de ce que vous avez fait et vu, vous repartez avec lui vers Sandwich. Il n'est accompagné que de quelques centaines d'hommes d'armes, mais vous estimez que ce sera suffisant pour affronter Tostig. Après tout, vous n'avez vu que deux douzaines de Flamands. Rendez-vous au [105](#).

68

Vous examinez les cadavres de vos adversaires en vous demandant si ceux-ci étaient réellement des housecarls. Dans le doute, la solution la plus simple semble être de dissimuler les corps et de faire comme s'il ne s'était rien passé. Vous venez d'achever votre tâche et vous vous apprêtez à remonter en selle lorsque, en vous retournant, vous voyez approcher la troupe du roi. Partir maintenant serait ridicule, aussi vous attendez sur le bord de la route. En arrivant à votre hauteur, Harold sourit. — En définitive, vous avez préféré nous attendre ? dit-il.

Vous vous contraignez à sourire et à acquiescer, puis vous vous mêlez aux autres cavaliers. Apparemment, personne ne se doute de rien. Rendez-vous au [205](#).



69

Vous vous rendez sans combattre et on vous conduit dans une forteresse, au centre de Boulogne, où vous êtes emprisonné après avoir été séparé de vos gens, dont l'un est dépêché à Rouen avec

une demande de rançon. En prison, le temps vous semble long. Bien que vous ne soyez pas maltraité, il vous tarde de retrouver votre fief d'Angleterre, et vous vous promettez d'y retourner le plus vite possible. Au bout de deux interminables mois, le duc Guillaume finit par payer votre rançon sur sa cassette personnelle et vous êtes libre de partir pour Rouen. Il vous faut encore plusieurs jours de voyage fatigant pour atteindre la cour de Guillaume. Rendez-vous au [203](#).

70

Dans l'obscurité, il vous est facile d'éviter les sentinelles saxonnes et vous parvenez sans encombre au camp de Guillaume auquel vous déclarez estimer les effectifs de l'armée saxonne à moins de dix mille hommes. Lorsque vous précisez qu'un quart à peine de ces hommes sont des soldats de métier, Guillaume hoche la tête.

— Restez à mes côtés et faites-moi profiter de votre expérience, de Bouard, dit-il. Rendez-vous au [151](#).

71

Guillaume envoie des émissaires à Londres, mais lui-même ne s'y rend pas. Il a décidé de faire étalage de sa force en soumettant au préalable plusieurs villes voisines de moindre importance. Il s'empare de Douvres où il se repose pendant huit jours avant de déployer ses troupes à l'intérieur des terres, tout autour de la capitale. Finalement, un message arrive de Londres. Le Witan a décidé de capituler, et l'archevêque Stigand s'est mis en route pour venir prêter serment d'allégeance au duc de Normandie. Cette nouvelle fait pousser un soupir de soulagement à beaucoup de nobles normands. L'armée a subi de lourdes pertes, et rien ne prouve que Guillaume aurait pu s'emparer de la capitale en l'attaquant de front. Heureusement, il n'aura pas à le faire. Sa tactique d'intimidation semble avoir porté ses fruits. L'armée se met en marche vers Londres. Un fort est édifié à Tower Hill, et Guillaume s'y installe. Rendez-vous au [219](#).

72

Votre femme est-elle avec vous dans votre fief? Si oui, rendez-vous au [274](#). Si vous vous apprêtez à voyager seul, rendez-vous au [177](#).



73

Considérant votre femme comme perdue, vous vous cramponnez au mât lorsqu'une nouvelle vague monstrueuse s'abat sur le bateau. Durant plusieurs secondes, vous êtes englouti sous des tonnes d'eau. Puis la vague se retire et vous poussez un soupir de soulagement. Mais vous vous êtes réjoui trop vite ! Un léger craquement au-dessus de votre tête vous fait lever les yeux, et vous voyez le haut du mât s'effondrer sur vous... Votre aventure se termine ici.

74

La peur l'emporte, et vous vous précipitez dans l'appartement que vous occupez au palais. Vous dites à votre femme de se préparer à partir en voyage et vous commencez à emballer fébrilement vos affaires. Mais vous en avez à peine emballé la moitié qu'on frappe à votre porte. C'est l'un des écuyers du roi, et il a la main posée sur le pommeau de son épée. — Le roi vous mande, dit-il tout en observant le désordre de la pièce. Veuillez m'accompagner immédiatement.

Allez-vous le suivre (rendez-vous au [114](#)) ou tenter de résister et de vous enfuir (rendez-vous au [63](#)) ?

75

Vous chevauchez vers la berge de la rivière lorsqu'un marin viking jaillit des buissons et vous fait tomber de cheval. Testez votre Agilité. Si le résultat vous est défavorable, le Viking aura le bénéfice du premier Assaut. S'il vous est favorable, c'est vous qui attaquerez le premier, comme à l'accoutumée.

MARIN VIKING HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 3

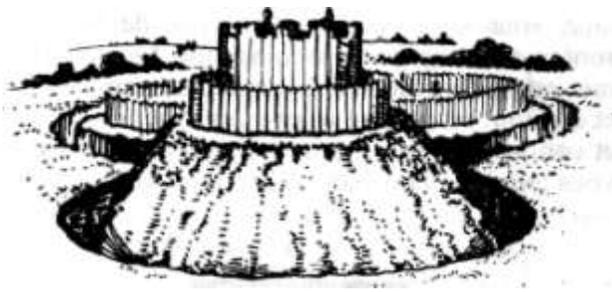
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [184](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [132](#).

76

Le 24 avril, une étoile extraordinaire fait son apparition dans le ciel. Guillaume proclame qu'elle annonce la chute de Harold, et la plupart des gens le croient. C'est à la présence de cet astre insolite que les vaisseaux doivent d'être finalement grésés. Sur la Manche, le temps est exceptionnellement calme et, quel que soit le désir qu'il en a, Guillaume ne peut pas mettre à la voile. Pas de vent, pas d'invasion. Plusieurs semaines durant, les conditions atmosphériques restent les mêmes. A la fin du mois d'août, devant l'insistance de Guillaume, la flotte finit par prendre le large. Rendez-vous au [226](#).

77

Petit à petit, la ténacité et le nombre commencent à avantager les Saxons. De larges brèches s'ouvrent dans le front norvégien : le fameux rempart de boucliers cède sous la pression. Provocant, Tostig se tient fièrement devant ses troupes, flanqué de soldats d'élite armés de haches, avec la bannière de Hardrade claquant opiniâtrement au vent. Allez-vous vous attaquer à lui (rendez-vous au [44](#)) ou concentrer vos efforts sur le fléchissant rempart de boucliers norvégien (rendez-vous au [227](#)) ?



78

L'entrevue des habitants d'York avec Hardrade doit avoir lieu le 25 septembre, peu après le lever du jour. Bien avant l'aube, le roi est debout et prépare ses troupes. Lorsque les premiers rayons du soleil levant illuminent les murs de la ville, il conduit sa colonne de cavaliers sur la route de Stamford Bridge. Vous chevauchez fièrement derrière lui et, curieusement, vous vous faites presque une fête de cette bataille. Votre jeunesse normande vous a fortement marqué et vous avez reçu une formation de guerrier. De plus, vous avez l'esprit libre de tout souci. La nuit précédente, une enquête approfondie a révélé que les Norvégiens ne s'étaient pas approchés à moins de quatre lieues de votre fief, et votre inquiétude à ce sujet est donc dissipée. Vous n'avez plus maintenant à penser qu'à une seule chose : la bataille qui se prépare. Rendez-vous au [252](#).

79

Le trajet jusqu'en Northumbrie est long et fatigant et vous êtes content lorsque la compagnie arrive en vue de votre petit fief, sur la route d'York. Le roi Harold accepte votre hospitalité et passe une journée chez vous avant de repartir pour York où il retrouve deux de ses frères cadets, Edwin, comte de Mercie, et Morkere, comte de Northumbrie. Les représentants du peuple northumbrien sont également en ville, et un second Witan du Nord est rapidement rassemblé. Il ne lui faut qu'une journée pour se mettre d'accord avec son homologue du Sud, et Harold est proclamé roi pour la deuxième fois. Une semaine de festivités s'ensuit durant laquelle Harold distribue force largesses. Personnellement, vous recevez mille acres de terres



79 *La compagnie arrive en vue de votre petit fief, sur la route d'York.*

supplémentaires, et il refuse d'entendre vos remerciements. Enfin vient le moment où le roi doit s'en retourner à Londres. L'accompagnerez-vous (rendez-vous au [213](#)) ou resterez-vous en Northumbrie pour vous occuper de vos terres (rendez-vous au [200](#)) ?

80

C'est le cœur plein de tristesse et maudissant votre stupidité que vous enterrez votre page, et vous reprenez votre route. Vous sortez rapidement de la forêt et vous décidez de retourner à Hatfield. En y arrivant, vous entendez courir le bruit de la prochaine arrivée du roi, et vous gagnez la route du nord pour voir ce qu'il en est. Rendez-vous au [31](#).

81

Fitzwimark est étonné de vous voir, mais il vous accueille chaleureusement.

— Le duc Guillaume est à Pevensey, dit-il. Il sera content de connaître les effectifs de l'armée de Harold et de savoir comment elle s'est comportée. Je vous confierai également un message à lui remettre. Allez-vous accepter de vous rendre au camp du duc Guillaume à Pevensey (rendez-vous au [100](#)) ou refuser (rendez-vous au [290](#)) ?

82

Plusieurs mois pourraient s'écouler avant que Rouen ne réponde à une demande de rançon et, à ce moment-là, le résultat serait encore aléatoire. La perspective de croupir pendant Dieu sait combien de temps dans un cachot malodorant des Flandres vous répugne. Éperonnant votre cheval, vous bousculez le capitaine et sautez par-dessus quelques tonneaux pour contourner le peloton de soldats. Vos gens vous suivent, et vous vous retrouvez bientôt galopant hors de la ville, sur la route qui mène à la frontière. Au bout d'une demi-heure de course folle, vous ralentissez l'allure et scrutez la route derrière vous pour voir si on vous poursuit. Ce

n'est apparemment pas le cas, et vous effectuez le restant du parcours à un train plus paisible. Le village qui marque la frontière entre les Flandres et le Ponthieu ne tarde pas à apparaître à l'horizon, et vous poussez un soupir de soulagement. Mais vous vous êtes réjoui trop vite. Derrière vous, l'un de vos écuyers repère soudain des cavaliers lancés à vos trousses. Vous piquez des deux, mais il est évident qu'ils vous auront rattrapés avant que vous soyez en sécurité. Lorsqu'ils arrivent à proximité, vous arrêtez votre monture et vous tirez votre épée. Les cavaliers sont trois, mais vous n'en aurez qu'un à combattre, vos écuyers pouvant se charger des deux autres.

CAVALIER HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [16](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [132](#).

83

Deux housecarls vous attaquent, le premier à l'épée, le second à la hache. Il faut vous défendre.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL 7 3

Second HOUSECARL 6 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [185](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [163](#).



84

Guillaume réclame davantage de flèches pour ses archers, et celles-ci leur sont rapidement distribuées. Les archers remontent la pente et recommencent à tirer sur les Saxons qui profitent de la courte trêve qu'ils se sont assurée pour faire circuler dans leurs rangs des gourdes d'eau et des miches de pain. Lorsqu'ils lèvent leurs boucliers pour s'abriter de la volée de projectiles, Guillaume relance ses fantassins à l'assaut. Participerez-vous à l'attaque à pied ordonnée par Guillaume (rendez-vous au [24](#)) ou resterez-vous à ses côtés pour y assister en spectateur (rendez-vous au [188](#))?

85

Guillaume dirige ses troupes vers les principaux îlots de résistance anglais. Le rempart de boucliers n'existe plus. Trop de housecarls ont péri, et beaucoup de vilains battent déjà en retraite. Qu'allez-vous faire ? Essayer de gagner à cheval la position du roi Harold (rendez-vous au [117](#)) ou rester auprès de Guillaume pour l'aider à mener les attaques contre les points forts saxons (rendez-vous au [207](#)) ?



86

De retour à Londres, vous portez le message que Guillaume vous a chargé de remettre à Robert Fitzwimark. Après l'avoir lu, celui-ci vous tape sur l'épaule et sourit.

— Ne changez rien à votre comportement habituel, vous dit-il. Quand vous aurez une information à transmettre, joignez-la à l'une des lettres que vous adressez régulièrement à votre frère. Je suis heureux que vous soyez des nôtres.

En ressortant de l'appartement qu'il occupe dans le vieux palais, vous allez retrouver votre femme. Rendez-vous au [280](#).

87

Le roi rentre à Londres et vous envoie aussitôt chercher.

Nos troupes sont trop fatiguées pour repartir immédiatement, vous dit-il, et les affaires du gouvernement exigent ma présence à Londres. Rendez-vous à Thanet à ma place et faites-moi savoir ce qui se passe là-bas.

Ne pouvant vous dérober à un ordre formel du roi, vous enfourchez votre cheval et vous partez. Rendez-vous au [47](#).

88

Etre à la fois si près et si loin ! Lorsque vous vous redressez après avoir abattu le dernier de vos adversaires, vingt nouveaux gardes du corps apparaissent comme s'ils surgissaient du néant et se ruent sur vous, frappant d'estoc et de taille jusqu'à ce que vous ne soyez plus qu'un magma sanglant. Si seulement vous aviez pu éliminer ces gardes du corps, Harold en personne était à votre portée. Mais vous ne pouviez pas combattre l'armée saxonne tout seul. Votre nom figurera sûrement dans les manuels d'histoire, ne serait-ce que pour signaler ce surprenant fait d'armes. Un combat courageux, mais insensé. Votre aventure se termine ici.

89

Guillaume lance son cheval dans la confusion de la débâcle et rallie une fois de plus ses soldats. Rendez-vous au [186](#).

90

Estimant que vous devez rester avec le roi, vous partez en titubant de fatigue chercher un endroit où dormir. Bien plus tôt que vous ne l'auriez souhaité, vous êtes réveillé par les bruits de l'armée qui se prépare au départ et vous vous hissez péniblement

sur votre cheval en songeant tristement à la nouvelle journée de marche forcée qui vous attend. Au milieu de l'après-midi, la colonne atteint Gainsborough où Harold retrouve quelques-uns des éclaireurs qu'il a envoyés en mission la nuit précédente. Il semble que Hardrade ait effectivement vaincu Edwin et Morkere au cours d'une bataille qui s'est déroulée tout près d'York, à Fulford, mais ils sont toujours vivants et se sont réfugiés dans la ville qui, sans lutter davantage, s'est rendue à Hardrade. Celui-ci a exigé que des habitants de la ville lui soient livrés à titre d'otages. La seule réaction de Harold à ces nouvelles est de forcer l'allure. Il ordonne que d'autres éclaireurs partent en reconnaissance et, une fois de plus, vous avez le choix. Allez-vous rester avec le roi (rendez-vous au [234](#)) ou accompagner les éclaireurs (rendez-vous au [189](#)) ?



91

Les vilains sont morts, mais vous n'avez pas le temps de vous féliciter de votre victoire. D'autres vilains sont en marche, et vous n'avez aucune envie d'affronter le gros de l'armée saxonne. Vous tournez bride et retournez informer Guillaume. Rendez-vous au [257](#).

92

Vous rendant compte que les projets de Guillaume risquent d'échouer par la faute de ses barons, vous décidez de prolonger un peu votre séjour en Normandie. En causant avec divers barons, vous commencez à comprendre ce qui se passe dans la coulisse. Beaucoup d'entre eux s'opposent au projet de leur duc,

mais sans succès. Bien qu'il redoute d'entrer en conflit avec eux, Guillaume a ordonné la construction de nombreux vaisseaux. En ce moment même, des ouvriers sont en train d'abattre des arbres et d'apprendre des pêcheurs comment on fabrique un bateau. Le duc a également envoyé des messagers au pape de Rome, au roi de France et aux duchés voisins de la Normandie pour solliciter leur appui dans cette entreprise. La sécurité est renforcée et on découvre de nombreux espions du roi Harold. Personne n'étant autorisé à s'embarquer pour l'Angleterre sans l'autorisation du duc, vous semblez donc destiné à rester sur place jusqu'à ce que Guillaume vous renvoie. Rendez-vous au [142](#).

93

Progressivement, le terrain plat et boisé fait place aux ondulations des collines de Northumbrie. Votre fief est tout proche, et vous envoyez un messenger prévenir vos serviteurs de préparer un festin de bienvenue. Une heure plus tard, vous êtes béatement installé à votre place favorite, au coin d'un bon feu, et un généreux flacon de bière maison dissipe les courbatures du voyage. Vous consacrez les deux jours suivants à vous occuper des affaires de vos paysans, en réglant notamment une histoire d'héritage particulièrement embrouillée. A la veille du troisième jour, un messenger arrive à votre domaine. Il est envoyé par le comte Morkere et vous apprend que les drakkars de Tostig ont à nouveau été aperçus, cette fois à une trentaine de milles au large de la côte orientale. Morkere et son frère, le comte Edwin, se proposent d'empêcher Tostig de débarquer, et ils vous demandent de les y aider. Rendez-vous au [289](#).

94

— Imbécile ! vous écriez-vous. L'ennemi, c'est Hardrade de Norvège. Il n'est pas normand !

— N'empêche, répète le chef du petit groupe de housecarls, que je crois qu'il est préférable que vous restiez avec nous.

Allez-vous accepter et attendre l'arrivée de Harold (rendez-vous au 17) ou essayer de poursuivre votre route (rendez-vous au [25](#)) ?



95

Vous partez retrouver le roi à Bosham où vous participez aussitôt à la levée du ban et de l'arrière-ban. Nobles et roturiers arrivent de toute l'Angleterre, et à chaque compagnie est assignée une portion du littoral, entre Plymouth et Douvres. La nuit, le haut des falaises scintille de centaines de feux de bivouac. A la fin du mois d'avril, à partir du 24, une grande lumière se met à briller dans le ciel : une étoile filante, dotée d'une longue queue lumineuse. Certains jours, elle est même visible avant que le soleil ne soit couché ! C'est évidemment un présage, mais annonçant quoi ? Rendez-vous au [238](#).

96

Le matin du 14 octobre, vous quittez le camp du duc Guillaume avec un détachement d'éclaireurs normands. En approchant de la colline de Senlac, à deux ou trois lieues de l'abbaye, vous constatez que l'armée de Harold est arrivée et commence à prendre position au sommet du monticule. Allez-vous poursuivre votre reconnaissance pour savoir quels sont les effectifs des Saxons (rendez-vous au [33](#)) ou retourner apprendre la nouvelle au duc (rendez-vous au [257](#))?

97

Les Vikings vous distancent. Au loin, un nouveau détachement de Norvégiens vient d'arriver, mais les hommes sont trop épuisés par la longue course qu'ils ont fournie depuis Ricall pour tenter quoi que ce soit, et les Saxons lancés à leurs trousses ont tât fait de les mettre également en déroute. Les trompettes sonnent le

rappel. Si vous n'en tenez pas compte, rendez-vous au [65](#). Si vous vous ralliez à Harold, rendez-vous au [54](#).

98

La nouvelle apportée par l'éclaireur est grave. Il confirme que Scarborough n'est plus qu'un amas de cendres et signale que les drakkars ont remonté l'estuaire du Humber et attaqué la ville d'York. Les Vikings ont gagné la bataille, et on craint que York ne se soit déjà rendue aux envahisseurs. Le bruit court que les comtes Edwin et Morkere auraient été tués en essayant de défendre la ville, au cours d'un combat qui aurait eu lieu à Fulford. Le roi Harold écoute ces nouvelles les traits crispés. — Je veux que l'on envoie immédiatement de nouveaux éclaireurs, dit-il. Il me faut davantage de renseignements sur l'importance de la troupe de Hardrade, et j'ai besoin de savoir s'il est exact qu'il s'est emparé d'York. Quant à nous autres, nous partons à l'aube !

En sortant de la tente du roi, vous devez vous décider : allez-vous vous joindre aux éclaireurs et partir en avant (rendez-vous au [138](#)) ou rester avec le roi et le gros de la troupe (rendez-vous au [90](#)) ?

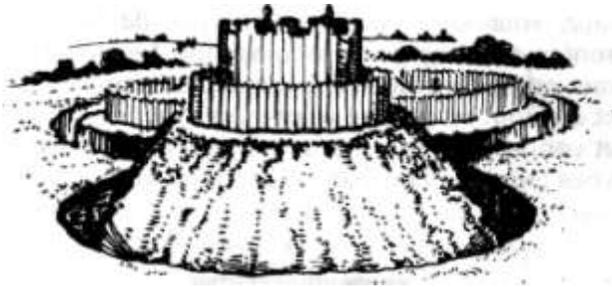
99

L'infanterie combat avec acharnement mais, petit à petit, les Normands sont refoulés. Le champ de bataille est jonché de morts et de mourants, mais la première ligne de housecarls saxons est toujours intacte. Son infanterie étant décimée, Guillaume donne à sa cavalerie l'ordre d'attaquer. Allez-vous enfourcher votre cheval et vous joindre à elle (ren-dez-vous au [208](#)) ou rester auprès de Guillaume (rendez-vous au [187](#)) ?

Fitzwimark vous remet le message et vous partez aussitôt pour Pevensey. La pensée de ce que dira le roi en apprenant ce que vous avez fait pèse lourdement sur votre conscience, mais vous ne pouviez pas vous dérober à la requête d'un compatriote. Le voyage s'effectue sans encombre, et vous arrivez à l'abbaye de Fécamp, près de Pevensey, le 8 octobre au matin. Un petit détachement de chevaliers bretons vous escorte jusqu'au duc, et tout ce que vous voyez en cours de route indique que Guillaume s'apprête à affronter Harold avec toutes les forces dont il dispose. En lui remettant le message, vous informez Guillaume de la victoire que Harold a remportée à Stamford Bridge, et il vous remercie d'avoir effectué le périlleux trajet depuis Londres.

- Pour votre propre sécurité, vous dit-il, vous devez décider sans plus attendre si, oui ou non, vous entendez unir votre destinée à la mienne. Si vous ne souhaitez pas demeurer ici, il faut repartir au plus vite.

Resterez-vous avec Guillaume à l'abbaye de Fécamp (rendez-vous au [59](#)) ou retournerez-vous immédiatement à Londres (rendez-vous au [23](#)) ?



La lance vous frappe de plein fouet, et la violence du choc fait faire un écart à votre cheval, qui vous désarçonne. Vous tombez brutalement sur le sol dur, et votre adversaire doit se pencher pour vous assener le coup de grâce. Votre aventure se termine ici.

102

il arrive continuellement de nouveaux vilains, et si vous vous attardez pour les combattre, vous risquez fort d'être encerclé. Vous rappelez donc vos hommes, tournez bride et rejoignez la position de Guillaume. Rendez-vous au [257](#).

103

A quelque distance de là, un groupe de chevaliers normands a enfoncé la ligne de bataille saxonne et fonce vers les bannières du roi. Tenterez-vous de les rejoindre (rendez-vous au [117](#)) ou retournerez-vous auprès de Guillaume (rendez-vous au [85](#)) ?

104

Progressivement, la violence des vagues vous éloigne de plus en plus du bateau en perdition. Le poids de votre armure est un handicap supplémentaire et, lentement, mais inexorablement, la mer vous entraîne dans ses profondeurs. Votre aventure se termine ici, avec les flots pour tombeau.

105

Lorsque la troupe de Harold arrive en vue de la ville en feu, vous constatez que Tostig a déjà décampé. La plupart de ses drakkars sont encore à quelques encablures du rivage. Harold arrête son cheval et envoie son escorte de cavaliers patrouiller dans la ville à la recherche d'éventuels traînants. Puis il met pied à terre et grimpe au sommet de la falaise d'où, les mâchoires crispées par la fureur, il brandit le poing en direction de Tostig qui s'enfuit comme un capon. Le temps étant à nouveau menaçant, Harold décide de rentrer à Londres, et vous lui proposez spontanément de l'accompagner. Rendez-vous au [168](#).



105 *Lorsque la troupe arrive en vue de la ville en feu, Tostig a déjà décampé.*

106

Dominant le fracas des armes qui s'entrechoquent, un grand cri s'élève : — Hardrade est mort !

Allez-vous continuer à vous battre (rendez-vous au [214](#)) ou vous replier (rendez-vous au [169](#)) ?

107

Brandissant triomphalement la bannière enlevée à Aelfwig, vous repartez au galop. Si c'est pour retrouver Guillaume, rendez-vous au [45](#). Si c'est pour rejoindre un groupe de chevaliers qui ont réussi à franchir le rempart de boucliers et qui sont en train de se frayer un passage à travers les rangs des vilains massés derrière, rendez-vous au [5](#).

108

Les Anglais résistent toujours farouchement. Des grappes de combattants emmêlés vous séparent des étendards du roi Harold que vous voyez flotter dans la brise. Quelques chevaliers normands ont réussi une percée à travers les troupes saxonnes et se dirigent vers les bannières. Si vous allez les rejoindre, rendez-vous au [117](#). Si vous restez avec Guillaume, rendez-vous au [266](#).



109

Miraculeusement, vous êtes parvenu à vaincre vos trois adversaires. Seulement, maintenant, il ne reste plus aucun autre soldat normand au sommet de la colline, et vous n'allez pas

tarder à être encerclé. Si vous vous repliez, rendez-vous au [258](#). Si vous continuez à vous battre, rendez-vous au [133](#).

110

Le comte Harold est un homme loyal et éclairé. Vous le connaissez depuis bien des années et, puisque la Normandie n'a pas grand-chose à vous offrir, vous décidez de continuer à vivre en Angleterre et à le servir. Cela fera plaisir à votre femme, qui s'est beaucoup attachée au petit fief que vous possédez en Northumbrie. Le lendemain, vous assistez aux funérailles de l'ancien roi et au somptueux couronnement du nouveau sans pouvoir vous empêcher de verser une larme sur la mort de l'homme noble et généreux qui, de longues années auparavant, vous a tendu la main de l'amitié. Mais la vie doit continuer, et la politique n'accorde jamais aux défunts plus qu'un hommage expéditif. Bien que le choix d'un nouveau roi dépende exclusivement du Witan, la coutume veut que celui-ci demande au moins leur avis au plus grand nombre de gens possible, d'un lieu à l'autre du pays. En raison de la célérité du couronnement, beaucoup d'habitants de la Northumbrie seront fondés à protester et à refuser de ratifier cette décision tant qu'ils n'auront pas été dûment consultés. Aussi le roi Harold décide-t-il de remettre immédiatement en route pour le nord, et il invite tous ceux qui le désirent à se joindre à lui. \liez-vous l'accompagner en Northumbrie (rendez-vous au [79](#)) ou rester à Londres (rendez-vous au [143](#))?

111

< talopant botte à botte avec vos compagnons, vous vous ruez sur le barrage formé par la garde personnelle de Harold. Celle-ci fléchit un peu, puis se res-usit, et vous vous retrouvez bientôt tous engagés dans un combat sans merci. Le garde du corps qui vous a choisi pour adversaire s'approche de vous en ricanant d'un air provocant et en faisant tournoyer sa redoutable hache à double tranchant. Bien que vous n'ayez que votre épée pour lui tenir tête, il faut vous défendre.

GARDE DU CORPS DE HAROLD HABILITÉ: 10
ENDURANCE: 4

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [154](#). Si vous n'y parvenez pas, rendez-vous au [112](#).

112

La hache de votre adversaire s'enfonce profondément. Elle a sectionné une artère, et vous vous effondrez en vous vidant de tout votre sang. Vos dernières pensées sont pour votre femme et pour votre paisible lief de Northumbrie, que vous ne reverrez jamais plus. Votre aventure se termine ici.

113

En prenant la route, beaucoup de ceux qui accompagnent le roi vous toisent avec mépris. Votre décision a peut-être été sage, mais, pour certains, elle ressemble fort à de la lâcheté. Quoi qu'il en soit, vous restez à Londres où vous attendez la suite des événements en interrogeant avidement tous les messagers. Des nouvelles arrivent de Sandwich : le comte Tostig a évité d'affronter son frère en reprenant la mer avant l'arrivée du roi. Harold est sur le chemin du retour. Avant qu'il n'atteigne Londres, un autre messenger signale que Tostig a de nouveau été aperçu, cette fois au large de l'île de Thanet. Les nobles restés à Londres préparent aussitôt une expédition. Les accompagnerez-vous à Thanet (rendez-vous au [47](#)) ou attendrez-vous le retour du roi, d'ici à un jour ou deux (rendez-vous au [87](#)) ?

114

L'écuyer vous conduit chez le roi, à l'oreille duquel il chuchote quelque chose avant de se retirer. Lorsque la porte s'est refermée, vous vous prosternez devant Harold, mais, en vous redressant, vous constatez qu'il vous observe d'un air méprisant.

Il paraît que vous vous apprêtiez à quitter la ville ? vous demande-t-il à brûle-pourpoint. Comprenant qu'il ne servirait à

rien d'essayer de nier, vous reconnaissez que la peur vous avait rendu nerveux.

Je ne veux pas qu'un seul de mes sujets puisse avoir peur de moi, déclare le roi. Puisqu'une simple convocation de ma part vous effraye à ce point, je vais vous faire escorter jusqu'à Folkestone. Le duc Guillaume aura peut-être plus de considération que moi pour un pleutre.

Il n'y a plus aucun espoir de réconciliation. Votre conduite irréfléchie vous a exilé d'Angleterre. Rendez-vous au [231](#).



115

Peut-être pourrez-vous en apprendre davantage en attaquant les fourrageurs et en capturant au moins l'un d'entre eux. Vous faites un signe à vos compagnons, et un léger bruissement métallique indique qu'ils dégainent leurs épées. Puis vous inclinez la tête, et votre petit groupe dévale la colline au grand galop pour se ruer sur les pillards. Vous bénéficiez de l'effet de surprise, et cinq des Norvégiens tombent sans avoir compris ce qui leur arrivait. Les autres lâchent leurs sacs de grain ou leur butin et saisissent leurs haches. Rester à cheval constituerait un gros handicap, aussi sautez-vous lestement à terre et vous préparez-vous à affronter un adversaire. A vos côtés, les autres éclaireurs en font autant. Vous combattrez avec votre épée.

NORVÉGIEN HABILITÉ: 8 ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à vaincre votre adversaire, rendez-vous au [145](#).
Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [112](#).



117 *Une vingtaine de chevaliers normands galopent vers les bannières du roi Harold.*

116

— Pas question, rétorque fermement Guillaume.,, Nous devons remporter la victoire ici même aujourd'hui. Je ne peux pas compter sur ces renforts. D'ici qu'ils arrivent en Angleterre, même si c'est l'affaire de deux jours, Harold aura doublé ses effectifs. Le sort de mon armée dépend de l'issue de cette bataille. ; Moi vivant, elle ne battra jamais en retraite ! Déçu que Guillaume ait repoussé votre suggestion et un peu anxieux à l'idée qu'il puisse vous soupçonner de lâcheté pour l'avoir émise, rendez-vous maintenant au [193](#).

117

Une vingtaine de chevaliers normands galopent en groupe compact vers les bannières du roi Harold. Passant sur le corps de tous ceux qui tentent de s'interposer, vous les rejoignez au moment où ils atteignent l'endroit où les routes se croisent au sommet de la colline. Rendez-vous au [111](#).

118

Les renforts saxons arrivent, et vous leur faites traverser le gué. Un tiers environ de l'armée vous accompagne. Rendez-vous au [43](#).

119

Vous décidez de passer la nuit à Hatfield et vous vous mettez en quête d'un logement en vous demandant si le roi a réussi à quitter Londres le jour même. Pour en avoir le cœur net, vous envoyez votre page à la rencontre de l'armée. Il redescendra vers le sud pendant quelques lieues, puis reviendra vous rendre compte de ce qu'il aura vu. Rendez-vous au [46](#).

120

Les vilains étant une bonne vingtaine, ils vous attaquent à deux contre un. Vous avez beau leur crier que vous êtes anglais, l'affrontement est inévitable. Les deux adversaires que le hasard vous réserve sont armés l'un d'une hache, l'autre d'une fourche, et se présentent ainsi :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILAIN	7	10
Second VILAIN	6	10

Comme ils vous attaquent ensemble, vous devez lancer les dés pour chacun d'eux après les avoir lancés pour vous-même. Après chaque Assaut (c'est-à-dire après que les dés ont été lancés pour chacun des combattants), vous pouvez tenter votre Chance. Si le résultat est positif, rendez-vous au [264](#). S'il est négatif, le combat se poursuivra jusqu'à la mort de vos deux adversaires... ou jusqu'à la vôtre. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [255](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [167](#).

121

Se ruant à l'assaut de la colline, la cavalerie a tôt fait de dépasser les fantassins. Elle s'arrête devant le lempart de boucliers et une pluie de javelots s'abat sur les rangs serrés de l'armée saxonne. A première vue, cette attaque semble avoir peu d'effet mais, d'après le nombre des cadavres qui jonchent la crête, vous estimez que les Saxons ont dû perdre environ un dixième de leurs effectifs. En tout cas, les flèches i|iii accueillent les assaillants tombent bien moins dru qu'auparavant. Attendez-vous l'issue de l'engagement (rendez-vous au [271](#)) ou irez-vous rejoindre Guillaume (rendez-vous au [186](#)) ?

122

La pique s'enfonce profondément, vous blessant mortellement. Pendant que vous vous affaissez sur **-du** manche, les événements des dernières semaines défilent devant vos yeux. Si c'était à refaire, y a-t-il mie circonstance dans laquelle vous agiriez différemment ? Votre aventure se termine ici.

123

I ilzwimark vous regarde exhiler votre ultime '.ouille de vie.

Si seulement la situation avait été différente, Hugues, déplore-t-il.

Vous parvenez à sourire une dernière fois pendant que les ténèbres vous enveloppent... Votre aventure se termine ici.

124

I e 12 octobre au matin, Harold sort de Londres à la leie de ses troupes pour marcher sur Pevensey. L'armée qui quitte la capitale est puissante. Elle comprend au moins deux mille housecarls (les gardes du corps personnels des seigneurs anglais) et autant de vilains recrutés dans l'arrière-ban. Elle n'est pas aussi nombreuse qu'elle aurait pu l'être quelques jours plus tard, mais Harold n'a pas voulu attendre davantage. Le 13, lorsqu'elle atteint Caldbeck Hill, l'armée, renforcée par des détachements envoyés par des vassaux locaux en réponse à l'appel du roi, a doublé de volume. Camperez-vous ici avec Harold (rendez-vous au [139](#)) ou profiterez-vous de l'occasion pour désertre et rejoindre le camp de Guillaume (rendez-vous au [70](#)) ?

125

Vous rejoignez la colonne et vous faites votre rapport.

— C'est ce que j'espérais, dit le roi. Les Norvégiens ne s'attendent pas à notre arrivée, sinon ils n'auraient pas fait sortir des

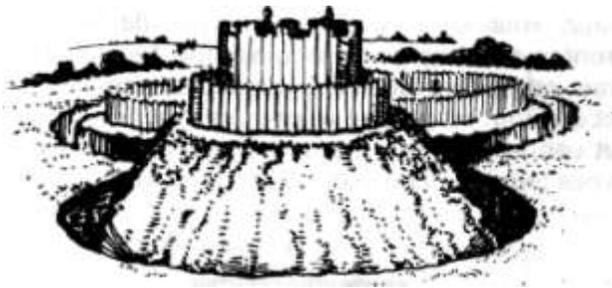
fourrageurs. Avec l'aide de Dieu, nous les prendrons par surprise. Il vous remercie, et vous reprenez votre place dans la colonne. Rendez-vous au [234](#).

126

L'un des Normands — Montfort — fait chanceler Harold en le blessant à la jambe. Le roi tombe et vous le frappez du tranchant de votre épée alors qu'il est étendu sans défense sur le sol. Les autres chevaliers, notamment Ponthieu, en font autant, et le roi d'Angleterre succombe sous une avalanche de coups. Ponthieu continue à s'acharner sur le cadavre bien après que Harold eut rendu le dernier soupir, lardant et tailladant comme un boucher la dépouille de cet homme valeureux. Poussant votre cheval en avant, vous vous penchez et giflez Ponthieu en pleine figure. Celui-ci s'arrête et vous lance un regard meurtrier, mais ne dit mot. Montfort enfourche sa monture et se lance à la poursuite des débris de l'armée saxonne en fuite. L'accompagnerez-vous (rendez-vous au [297](#)) ou resterez-vous ici pour attendre Guillaume (rendez-vous au [51](#)) ?

127

En pleine déroute, les fantassins commencent à dévaler la pente. Pour couvrir leur retraite, la cavalerie normande se lance une fois de plus à l'assaut de la colline, et, à contre cœur, vous faites faire demi-tour à votre cheval pour suivre l'infanterie. Rendez-vous au [121](#).



128

Guillaume paraît fort mécontent. Il s'éloigne un peu, les yeux fixés sur le rempart de boucliers, au sommet de la colline, puis fait appeler le capitaine de ses archers.

Tirez par-dessus le rempart de boucliers, ordonne-t-il, sur les vilains sans protection qui s'abritent derrière. Quand il ne vous restera plus une seule flèche, nous tenterons un dernier assaut avec tous les hommes dont nous disposons. Pivotant sur ses talons, le duc se fait amener son cheval et se met en selle. Rendez-vous au [225](#).

129

En vous éloignant, vous voyez que quelques fantassins normands sont parvenus à franchir la ravine. Une brève escarmouche les oppose aux Anglais avant que ceux-ci ne prennent à nouveau la fuite. Vous conduisez votre cheval vers le sommet de la colline, à la recherche de Guillaume. Rendez-vous au [4](#).

130

Pierre, votre écuyer, gît derrière vous, mort, et d'autres vilains s'approchent. Tentez à nouveau votre Chance. Si le résultat est positif, rendez-vous au [135](#). S'il est négatif, vous succomberez sous le nombre de ces paysans saxons qui défendent leur patrie, et votre sang étranger souillera le sol de l'Angleterre. Si votre test de Chance se solde par un échec, c'est ici que votre aventure se termine.

131

Normands et Anglais sont maintenant aux prises tout le long de la crête. De petits détachements de Saxons résistent encore autour des bannières et des étendards de leurs chefs, mais le rempart de boucliers est en lambeaux. Les morts se multiplient, et l'herbe, sous les sabots des chevaux, est tellement imprégnée du sang mêlé des Normands et des Saxons qu'elle en devient

glissante. Guillaume éperonne sa monture pour gagner un meilleur point d'observation, et vous chevauchez à ses côtés. Rendez-vous au [156](#).

132

Votre adversaire vous décoche en travers du cou un furieux coup de taille que vous êtes incapable de parer. Vous vous écroulez et vous avez à peine le temps de sentir la douleur avant que la nuit descende sur vous pour la dernière fois. Votre aventure se termine ici.

133

Bien que vous soyez toujours en selle, vous ne pouvez pas esquiver éternellement les coups de vos agresseurs. Une main vous empoigne par une jambe et vous désarçonne. Testez votre Agilité pour savoir comment vous tombez de cheval. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au [283](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [66](#).



134

Les fantassins commencent à se rallier à vous, bien qu'ils renâclent toujours à attaquer le formidable rempart de boucliers. Plutôt que de leur ordonner de charger, vous jugez plus sage de vous replier en bon ordre. Lentement, ils entreprennent de décrocher. Rendez-vous au [121](#).

Dominant le vacarme de l'échauffourée, vous finissez quand même par vous faire entendre !

— Je suis un féal de Harold ! hurlez-vous.

Les vilains reculent les uns après les autres, apparemment déroutés par cette profession de foi. Et puis un grand gaillard bâti en force s'avance.

— Vous voulez dire : un féal du roi ? s'enquiert-il.

— Oui ! répondez-vous.

— Mais vous êtes normand, objecte-t-il, et on nous a dit d'arrêter tous les Normands.

— Je suis en mission pour le compte du roi, expliquez-vous, et je me rends dans mon propre fief de Northumbrie.

Les vilains paraissent convaincus et n'ont pas l'air de vous tenir rancune des nombreuses pertes qu'ils ont subies. Vous décidez de partir avant que d'autres difficultés ne surgissent et vous poursuivez votre voyage. Rendez-vous au [93](#).



C'est l'occasion ou jamais de regagner l'Angleterre, mais Guillaume est roublard. Si vous pensez que c'est un piège et que vous décidez de rester en Normandie, rendez-vous au [235](#). Si vous voulez courir le risque et rentrer en Angleterre, rendez-vous au [245](#).

137

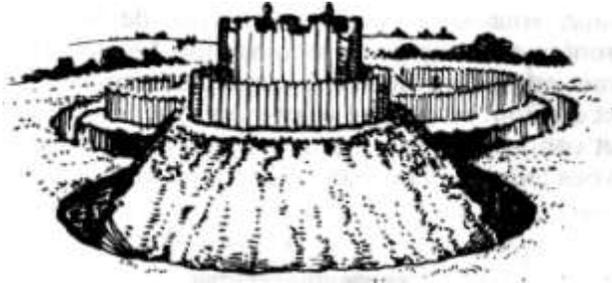
Curieux de savoir ce que vous veut Fitzwimark, vous suivez le messenger jusqu'à l'appartement de son maître. Celui-ci vous accueille amicalement et déclare qu'il a entendu dire que vous aviez l'intention de vous rendre en Normandie. Vous reconnaissez que c'est exact, et il vous tape sur l'épaule en riant.

Dans ces conditions, dit-il, je vais vous confier un message pour le duc Guillaume. Des salutations | et, si vous le désirez, un mot de recommandation. Ne voyant pas pourquoi vous refuseriez, vous acceptez, et Fitzwimark, après vous avoir remis deux plis cachetés de son sceau et adressés tous deux au duc Guillaume, vous souhaite bon voyage et vous reconduit. Rendez-vous au [222](#).

138

Chassant de votre esprit fatigue et courbatures, vous prenez la route du nord avec les éclaireurs. A l'aube, vous êtes à huit ou dix lieues d'York et, quand le soleil se lève sur les moutonnantes collines de Northumbrie, vous commencez à croiser les premiers rescapés de la bataille de Fulford. Ils se traînent péniblement sur la route seuls ou par deux, les valides soutenant leurs camarades éclopés. En questionnant plusieurs d'entre eux, vous apprenez qu'Edwin et Morkere ont été battus, mais qu'ils ont réussi à s'enfuir et se sont réfugiés dans la ville d'York. Hardrade a remonté l'Ouse avec ses drakkars jusqu'à Ricall, en aval d'York, et il exige des otages de cette dernière ville. Scarborough est définitivement anéantie, mais vous avez beau interroger les fuyards, vous n'en trouvez aucun qui connaisse votre fief et qui puisse vous renseigner sur son sort. Déçu, vous poursuivez votre route, mais avec plus de prudence que jamais, car vous n'allez pas tarder à pénétrer dans le territoire contrôlé par l'ennemi. En escaladant l'une des hauteurs qui bordent la route, vous apercevez, dans le vallon en contrebas, un groupe d'étrangers. En observant ceux-ci attentivement, vous reconnaissez, à la façon dont ils sont habillés, qu'il s'agit de fourrageurs norvégiens. Ils

sont une dizaine, et votre peloton d'éclaireurs est moitié moins nombreux. Quelle décision allez-vous prendre : attaquer ce détachement d'envahisseurs (rendez-vous au [115](#)) ou vous retirez sans bruit et retourner avertir le roi (rendez-vous au [125](#))?



139

Harold lève le camp avant l'aube et ordonne à son armée d'occuper le sommet de la colline de Senlac un petit monticule qui barre la route entre Hastings et Londres, à moins de trois lieues du camp de Guillaume, à l'abbaye de Fécamp. L'armée est encore en train de se rassembler lorsque les premiers Normands apparaissent sur le chemin conduisant à l'abbaye et commencent à prendre position au pied de la colline. Pour vous, c'est peut-être l'occasion ou jamais de changer de camp, si c'est ce que vous souhaitez. Si vous décidez de rester avec Harold, rendez-vous au [243](#). Si vous voulez savoir comment) Guillaume vous accueillera dans ses rangs, rendez-^ vous au [210](#).





139 *L'armée est encore en train de se rassembler lorsque les premiers Normands apparaissent.*

— Messire, dites-vous, je ne puis accepter. J'ai prêté serment d'allégeance à la couronne d'Angleterre. Guillaume éclate de rire.

— Mais, avant cela, c'est à moi que vous aviez prêté serment d'allégeance ! dit-il.

Puis il reprend son sérieux et se met à tripoter le pommeau de son épée.

— J'ai besoin de vous, continue-t-il, tellement besoin que je ne peux pas vous permettre de refuser.

N'oubliez pas que votre frère est toujours mon vassal. Il serait regrettable qu'il perde ses terres ou... sa tête.

Tristement, vous comprenez que vous n'avez pas le choix et que vous devez accepter, que cela vous plaise ou non. Lorsque vous lui avez donné votre accord dont, visiblement, il n'avait jamais douté —, Guillaume ordonne qu'un vaisseau se prépare à prendre la mer et vous explique que vous pourrez communiquer avec lui par l'intermédiaire de lettres ostensiblement adressées à votre frère. Après quoi, il vous congédie avec un sourire narquois. Vous regrettez que Guillaume ne vous ait pas laissé le temps de rendre visite à votre frère et à sa famille, mais vous vous rendez compte qu'il n'aurait servi à rien de protester. Après un voyage sans histoire, vous vous retrouvez bientôt sur le quai de Folkes-tone. Il est temps de décider à quel camp vous appartenez. Êtes-vous sincèrement fidèle au roi Harold (rendez-vous au [295](#)) ou êtes-vous un « opportuniste » disposé à lier sa destinée à celle du duc Guillaume (rendez-vous au [86](#)) ?



141

Refusant de céder à la panique, vous vous retournez et vous constatez que la brèche que vous aviez ouverte en tuant votre adversaire est déjà comblée par deux housecarls. Impatients de venger la mort de leur camarade, ceux-ci se ruent sur vous en brandissant leurs haches.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL 6 3

Second HOUSECARL 7 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [48](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [112](#).

142

Au milieu du mois d'avril, les messages envoyés par les barons du littoral signalent que les vaisseaux seront bientôt prêts à prendre la mer. Le rythme des préparatifs s'accélère : les fantassins s'entraînent à longueur de journée tandis que les chevaliers sillonnent le duché à la recherche de montures à leur convenance. De bon matin, un détachement de cavaliers vient vous trouver. Le sergent qui le commande vous salue et vous informe que le duc Guillaume désire que vous les accompagniez jusqu'à son palais de Rouen. Vous jetez une cape sur vos épaules, vous demandez que l'on vous amène votre cheval et vous partez avec eux. Le court trajet jusqu'au palais ne fait que confirmer vos soupçons, à savoir que Guillaume envisage très sérieusement de faire valoir ses droits sur la couronne d'Angleterre. Les abords du palais retentissent du cliquetis des épées, lances et boucliers s'entassent autour de campements de fortune et tous les arbres servent de piquet à plus de chevaux que vous n'en avez jamais vus réunis. Lorsque vous arrivez au palais, un garde armé vous fait aussitôt entrer. Les pièces et les couloirs naguère déserts sont encombrés de nobles discutant avec animation. La salle d'audience du duc est fermée, mais le coup discret que le garde

frappe à la porte est aussitôt suivi d'un « Entrez ! » bourru. Le duc est seul, les yeux fixés sur une carte enluminée de l'Angleterre.

Nous sommes pratiquement prêts à prendre le départ, mon cher, vous annonce-t-il fièrement. Vous acquiescez d'un hochement de tête et franchissez les quelques pas qui vous séparent de lui pour vous prosterner.

— Qu'est-ce que vous préférez ? demande-t-il. Rester ici avec moi ou accomplir une dernière mission en Angleterre ?

Décidez-vous de retourner en Angleterre (rendez-vous au [136](#)) ou de demeurer en Normandie (rendez-vous au [3](#)) ?



143

Estimant la saison peu propice à un voyage en Northumbrie, vous restez à Londres. Des messagers viennent vous informer que le nouveau roi a fait étape dans votre fief, mais, ensuite, vous n'entendez plus parler de rien jusqu'au jour où la capitale apprend que les Anglais du nord ont accepté de bon cœur de prendre Harold pour roi. Le souverain passe encore plusieurs jours en Northumbrie avant de regagner Londres. Rendez-vous au [213](#).

144

Votre cheval s'élançait courageusement, mais la ravine est trop large pour lui. Ses sabots ne font qu'érafler le bord opposé du fossé avant que vous ne soyez brutalement désarçonné. Vous plongez la tête la première et, comme l'ont fait avant vous beaucoup d'autres chevaliers normands trop téméraires, vous vous brisez la nuque au fond de la tranchée. La douleur ne dure qu'une fraction de seconde avant que les ténèbres ne vous engloutissent. Vous vous êtes battu courageusement, mais vous avez pris un risque de trop. Votre aventure se termine ici.

145

Aucun des Norvégiens n'en réchappe. Vos compagnons offrent pourtant à plusieurs d'entre eux de se rendre, mais ils combattent jusqu'au dernier et meurent courageusement. Vous remontez en selle et vous décidez de retourner prévenir Harold. Quand vous rejoignez la colonne, elle est en train de dresser le camp pour la nuit, et, une fois de plus, vous êtes stupéfait de la distance qu'elle a parcourue en une journée. Les hommes vont bivouaquer à moins de quatre lieues de Tadcaster. Après avoir informé Harold de ce que vous avez appris, vous vous traînez jusqu'au plus proche emplacement disponible, où vous vous enroulez dans votre manteau et vous tombez aussitôt dans un sommeil de plomb. Rendez-vous au [234](#).

146

Un housecarl, l'un des soldats de métier saxons, escalade la berge abrupte de la rivière et grimpe sur l'une des piles du pont. Le Norvégien est trop occupé par les Saxons qui l'assaillent pour s'en apercevoir. Une épée enfoncée à la verticale entre les planches du pont a raison de lui et, lorsqu'il s'effondre, les Saxons s'élancent en poussant un cri de triomphe. Rendez-vous au [299](#).

147

Guillaume accepte avec bienveillance la reddition de la capitale mais attend, pour y faire son entrée, qu'on lui ait édifié un solide donjon de bois à Tower Hill. Une fois installé dans la cité, il s'entretient avec le Witan, et la date de son couronnement est fixée : la cérémonie aura lieu le jour de Noël 1066. La date fatidique arrive, et une foule immense envahit l'abbaye de Westminster. Guillaume n'étant pas anglais de naissance, on a décidé qu'il devrait être choisi pour roi aussi bien par le peuple que par le Witan. Aussi les prélats demandent-ils à toutes les personnes présentes d'exprimer leurs opinions à la fois en français et en anglais. La foule rugit son approbation. Rendez-vous au [229](#).

148

Essoufflé par le combat, vous n'avez pas le temps de contempler le corps du piquier que vous venez d'abattre car un homme se précipite vers vous une épée au poing. En dégainant votre propre lame, vous reconnaissez votre agresseur : c'est le duc Copsi, un traître qui a fait alliance avec Tostig ! Copsi est un bretteur averti, et vous n'aurez pas trop de toute votre Habilité pour en venir à bout.

DUC COPSI HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [32](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [132](#).

149

Les défenses du sanglier vous labourent profondément les chairs, et, en fin de charge, la bête vous rejette sur le côté comme une poupée de son. La violence irrésistible de l'attaque vous a broyé les muscles et les os, et vous rendez votre dernier soupir sur l'herbe mouillée. Votre aventure se termine ici.

D'un bond, vous vous hissez sur les longerons branlants du pont. Le Norvégien est juste au-dessus de votre tête. Chacun des moulinets de sa terrible hache tranche la vie d'un nouveau Saxon. Vous enfoncez votre épée dans l'interstice qui sépare deux planches, et elle atteint son but. La lame s'enfonce profondément, et le Norvégien tombe raide mort. Vous grimpez alors sur le pont que vous franchissez à la tête des Saxons. Rendez-vous au [299](#).



L'armée normande se masse au pied de la colline. Le contingent normand occupe le centre de la ligne de bataille, les alliés français dont Guillaume s'est assuré la collaboration formant l'aile gauche, et les Bretons, l'aile droite. L'armée saxonne déploie un imposant rempart de boucliers, hérissés de lances dont les fers scintillent au sommet du monticule. La première ligne est composée exclusivement de housecarls, les soldats de métier de Harold. Guillaume envoie ses archers en avant-garde, et ceux-ci décochent une volée de flèches sur le front saxon. Au bout de quelques minutes, leurs carquois sont vides et l'armée saxonne ne paraît pas avoir subi grand dommage. Le duc rappelle ses archers et ordonne à ses fantassins normands d'attaquer. Allez-vous participer à cet assaut sans descendre de votre cheval (rendez-vous au [209](#)) ou rester auprès de Guillaume (rendez-vous au [99](#)) ?



151 *Les archers de Guillaume décochent une volée de flèches sur le front saxon.*

152

Vous êtes accompagné de cinq autres cavaliers. Les vilains sont douze, mais ils sont piètrement armés en comparaison des Normands qui chevauchent à vos côtés. Vos cinq hommes se chargeront de deux adversaires chacun et vous n'avez aucun souci à vous faire sur leur capacité à remporter la victoire. Vous affronterez également deux adversaires. Étant à cheval alors que ceux-ci sont à pied, vous pouvez augmenter votre total d'Habilité de 1 point.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILAIN	4	2
Second VILAIN	6	2

Si vous tuez les vilains, rendez-vous au 91. Si vous souhaitez arrêter le combat, rendez-vous au [102](#)! Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [192](#).

153

Lorsque votre adversaire perce votre garde et vous assène le coup mortel, vous souffrez comme un damné. Pendant que votre vue se brouille et que le monde extérieur se dilue dans l'obscurité, vous vous demandez si l'Histoire dira que c'est votre camp qui a remporté la victoire. Votre aventure se termine ici.

154

Lorsque votre adversaire s'effondre, vous regardez autour de vous et vous constatez que quatre seulement de vos compagnons sont encore en vie. Mais presque tous les Saxons sont également morts. Harold continue à défendre vaillamment sa vie contre les quatre Normands restants. Vous joindrez-vous à eux pour attaquer cet homme qui était naguère votre ami (rendez-vous au [126](#)) ou resterez-vous à l'écart, vous contentant d'observer le combat (rendez-vous au [279](#)) ?



155

Au moment où le second Norvégien s'écroule, plusieurs Saxons vous rejoignent. Tostig n'est plus qu'à une dizaine de pas de là, et il n'a plus de gardes du corps. Maintenant, il est seul. Allez-vous le défier en combat singulier (rendez-vous au [220](#)) ou l'abandonner aux autres guerriers saxons (rendez-vous au [22](#))?

156

Guillaume entreprend d'infiltrer ses troupes dans les brèches du front saxon. Resterez-vous à ses côtés pour observer l'évolution de la bataille ou vous livrerez-vous à l'activité pour laquelle vous avez été formé : le combat ? Si vous demeurez auprès de Guillaume, rendez-vous au [108](#). Si vous partez rejoindre la cavalerie, rendez-vous au [49](#).

157

Les habitants d'York accueillent le roi par des clameurs de joie et d'étonnement. Il s'en aperçoit à peine, tant il a hâte de s'entretenir avec les échevins. Curieux d'en apprendre davantage sur la situation, vous sautez à bas de votre cheval et vous empressez de suivre le roi. Le roi ne gaspille pas son temps en reproches. Il écoute le récit des échevins en hochant la tête puis, lorsqu'ils lui expliquent la position actuelle de Hardrade, il demande qu'on lui apporte des cartes.

Il apparaît que Hardrade, en vieux renard norvégien qu'il est, n'est pas disposé à accepter la reddition d'York sans y mettre certaines conditions. Il a exigé cinq cents otages, pris non seulement dans la ville mais dans tout le comté environnant. La

remise des otages et la capitulation de la ville sont fixées au lendemain, le 25 septembre. L'échange des otages aura lieu à Stamford Bridge, un petit village situé à quatre lieues environ d'York, sur la rivière Derwent. Cela fait ricaner Harold.

— Ah ! Nous allons lui fournir bien plus de cinq cents hommes, dit-il. S'il ne remonte pas dans ses drakkars et ne reprend pas immédiatement la mer, c'est cinq mille otages que je vais lui offrir. Il n'aura que la peine de les prendre !

La présence du roi a provoqué un revirement quasi miraculeux de la population d'York. Vaincus et découragés, les habitants s'étaient résignés à accepter les conditions de Hardrade. Depuis l'arrivée de

Harold, ils sont de nouveau prêts à se battre pour leurs terres et pour le roi. Cette nuit-là, Harold poste des sentinelles sur les murailles et sur toutes les voies d'accès de la ville. Pour autant que l'on puisse s'en rendre compte, Hardrade ignore que le roi n'est plus à Londres. Pour la première fois depuis longtemps, vous parvenez à dormir dans un vrai lit, et le sommeil vient vite. Si grande est votre admiration pour Harold que vous ne vous faites aucun souci pour la journée du lendemain. Rendez-vous au [78](#).

158

Harold, accompagné de quelques chevaliers, s'avance à cheval vers le rempart de boucliers norvégien. Tostig vient à sa rencontre à pied, et ils commencent à discuter hors de portée d'oreille de leurs troupes. Brusquement, la conversation prend fin et Harold fait demi-tour. Les pourparlers ont dû échouer. Rendez-vous au [233](#).



158 *Harold s'avance à cheval et Tostig vient à sa rencontre à pied.*

159

Lorsque vous tombez à terre, votre adversaire s'approche et, d'un coup de pied, fait sauter votre épée de vos doigts sans force. La dernière image que vous emportez avec vous est son visage menaçant, lorsqu'il se penche pour vous assener le coup de grâce. Votre aventure se termine ici.

160

Vous sautez dans le premier bateau en partance pour l'Angleterre et vous allez immédiatement trouver le roi auquel vous racontez ce que vous avez découvert. Il vous remercie et, en le quittant, vous remarquez qu'il a l'air songeur. Quelle va être sa réaction ? Rendez-vous au [267](#).

161

Deux jours plus tard, vous apprenez qu'Edwin et Morkere ont repoussé la tentative de débarquement avec un minimum de pertes et vous regrettez de ne pas avoir participé à l'opération : depuis votre plus tendre enfance, toute votre éducation a visé à faire de vous un guerrier. Le messenger qui vous a communiqué la nouvelle est en route pour Londres. Allez-vous rentrer dans la capitale avec lui, maintenant que les affaires de votre fief sont réglées (rendez-vous au [72](#)) ou demeurer un peu plus longtemps en Northumbrie (rendez-vous au [177](#)) ?

162

Vous n'avez pas de temps à perdre ! Sans tenir compte de l'observation du cavalier, vous éperonnez votre cheval et poursuivez votre route. Presque immédiatement, un bruit de galopade retentit derrière vous. Les cavaliers se sont lancés à votre poursuite, ce qui éveille vos soupçons. Et si ce n'était pas des housecarls, mais des espions de Haralde, ou même de Guillaume ? Ils ont peut-être l'intention de vous tuer et non de vous conduire au roi. Très vite, les claquements de sabots se rapprochent et vous comprenez que votre cheval fatigué n'a

aucune chance de les distancer. En vous retournant sur votre selle, vous constatez qu'ils ont déjà les armes à la main. Aussi dégainez-vous votre épée et arrêtez-vous votre monture, prêt à vous défendre. Le combat à cheval nécessite un test de votre talent d'Équitation avant chaque Assaut (c'est-à-dire avant que vous lanciez les dés pour chacun des combattants). Si ce test est négatif, vous ne pourrez vous livrer à aucune attaque durant cet Assaut et vous devrez continuer le combat à pied contre des cavaliers qui pourront alors ajouter 1 point à leur total d'Habilité, le fait d'être toujours en selle constituant pour eux un avantage.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL	8	3
Second HOUSECARL	7	3
Troisième HOUSECARL	8	3

Comme ils ne vous permettront pas de capituler, vous devez livrer un combat à mort. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [163](#).



163

Les armes de vos agresseurs vous transpercent de part en part et, en exhalant votre ultime souffle de vie, vous vous demandez toujours à qui vous devez réellement fidélité. A Harold, légitime roi d'Angleterre, ou à Guillaume de Normandie, votre suzerain selon la tradition ? Votre aventure se termine ici.

164

Aussi vite que vous couriez, il est évident que les mercenaires flamands auront débarqué avant votre arrivée. Vous dégainez votre épée en vous laissant porter par le flot des Northumbriens assoiffés de vengeance et, soudain, vous vous trouvez nez à nez avec un piquier flamand. Il faut vous battre.

PIQUIER FLAMAND HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [148](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [122](#).

165

Bien que vous ayez triomphé de vos adversaires, vous vous rendez compte que la situation n'a pas évolué pour autant. Un rapide coup d'œil vers l'arrière vous montre qu'une nouvelle retraite oblige une fois de plus la cavalerie à charger, et vous commencez à vous replier avec les fantassins. Rendez-vous au [121](#).



166

La cavalerie s'enfonce dans les rangs des fantassins saxons comme une épée dans une motte de beurre. Soudain, vous reconnaissez deux des chefs saxons : Gyrth et Leofwine, les frères du roi. Deux chevaliers normands attaquent déjà Gyrth, et vous faites pivoter votre cheval pour foncer vers Leofwine. Celui-ci vous attend de pied ferme, l'épée au poing.

LEOFWINE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [35](#). Si vous échouez, rendez-vous au [132](#).

167

En détournant les yeux des corps de vos adversaires, vous vous apercevez que votre petit groupe a gagné la partie. La route est jonchée de cadavres... dont ceux de trois de vos gens. Vous ne pouvez pas vous empêcher de songer à quel point cette bataille était stupide. Mais elle prouve que les esprits sont actuellement surexcités. Tout le monde, en Angleterre, s'attend à voir surgir l'envahisseur normand. Rendez-vous au [182](#).

168

Apparemment, on a besoin de vous partout ! Quand vous rentrez à Londres, un autre messenger vous attend pour vous annoncer que l'on vous réclame dans votre fief de Northumbrie. La féodalité vous impose certaines obligations envers les roturiers qui vivent sur vos terres et vous ne pouvez pas refuser de vous rendre à leur appel. Lorsque vous en faites part à votre épouse, elle vous demande si vous l'emmènerez avec vous car elle commence à se lasser de Londres. Vous rendrez-vous en Northumbrie avec votre femme (rendez-vous au [55](#)) ou ferez-vous seul un rapide aller et retour (rendez-vous au [250](#)) ?

169

Les deux armées s'écartent l'une de l'autre et, à nouveau, Harold va parlementer avec Tostig. Ce dernier refuse de capituler et, à contrecœur, Harold revient vers ses troupes pour lancer un nouvel assaut. Vous joindrez-vous à cette attaque (rendez-vous au [12](#)) ou resterez-vous auprès de Harold (rendez-vous au [77](#)) ?

170

Le housecarl que vous avez visé s'écroule, le javelot planté dans le ventre. Allez-vous continuer à avancer et à attaquer le rempart

de boucliers (rendez-vous au [248](#)) ou vous replier et rejoindre Guillaume (rendez-vous au [89](#)) ?

171

La cavalerie s'enfonce comme un coin dans les rangs anglais, et, dans la confusion de la mêlée, vous voyez s'abattre l'étendard de Gyrth, un frère de Harold. Cela vous rappelle brusquement que vous ne vous battez pas seulement contre des adversaires politiques, mais contre des gens que vous avez connus, fréquentés, dont vous avez partagé la vie durant bien des années. Et vous pleurez silencieusement la mort de Gyrth, tandis que la cavalerie fait demi-tour et redescend la pente sanglante en ne laissant que des cadavres dans son sillage. Rendez-vous au [35](#).

172

Vous sautez en selle et remontez la colonne au petit trot pour rattraper le roi.

— Je vous retrouverai à York ! lui criez-vous avant d'éperonner votre cheval.

Vous avez encore plusieurs heures de jour devant vous et vous perdez bientôt la colonne de vue. La lumière commence à décliner lorsque, en atteignant le sommet d'une côte, vous apercevez au loin trois cavaliers arrêtés au bord de la route. En arrivant près d'eux, vous faites halte et vous les informez que le roi vous suit. Ils acquiescent d'un hochement de tête, mais leur chef vous observe avec une certaine méfiance.

— Pourquoi ne voyagez-vous pas avec le roi ? demande-t-il.

Vous expliquez que vous possédez des terres en Northumbrie et que vous devez vous y rendre le plus vite possible. Il secoue la tête.

— Si quelqu'un a l'accent normand, c'est bien vous, dit-il. A mon avis, il vaudrait mieux que vous attendiez le roi ici, au lieu de filer

tout seul devant, au risque d'informer l'ennemi de notre arrivée. Allez-vous rester là à discuter avec cet homme méfiant (rendez-vous au [94](#)) ou poursuivre votre route comme s'il n'existait pas (rendez-vous au [162](#))?

173

Les deux Norvégiens qui gisent à vos pieds sont morts, mais un nouveau mouvement dans les broussailles vous met instantanément sur vos gardes. Lorsqu'un cheval passe la tête entre les branches et vous regarde avec curiosité, vous souriez et vous approchez de lui sans l'effaroucher. Enfourchant cette monture inespérée, vous reprenez le chemin du champ de bataille en zigzaguant entre des monceaux de cadavres. Harold n'est qu'à une centaine de pas de là. Rendez-vous au [18](#).

174

En arrivant à Bosham, vous voyez immédiatement que Harold en a fait le point de ralliement de nombreux seigneurs du sud et de leurs troupes. Il y a des hommes d'armes partout, et les alentours de la ville sont couverts de campements. Le roi a donné des ordres pour que l'on vous conduise auprès de lui dès votre arrivée. Vous le trouvez s'occupant activement de l'organisation de l'ost, l'armée féodale, et discutant stratégie avec ses conseillers.

— De Bouard ! Entrez. Messieurs, ce gentilhomme est un bon ami de votre roi et un loyal serviteur de l'Angleterre. Nous allons lui demander ce qu'il pense de l'armée normande et de ses chefs, annonce-t-il.

Pesant vos mots, vous vous efforcez de décrire la situation de votre mieux. Vous mentionnez la préférence de Guillaume pour les combats de cavalerie et les difficultés auxquelles il se heurte actuellement en Normandie. Vous déclarez que, à votre avis, il s'efforcera d'éviter de livrer bataille dès le début de la campagne car son tempérament l'incite plutôt à la circonspection. Le roi et ses conseillers vous écoutent avec intérêt, hochant ou secouant la

tête selon que vos paroles confirment ou infirment leurs propres théories. Lorsque vous avez terminé votre exposé, le roi vous remercie et vous donne congé. En vous rendant à Arundel, vous traversez des villages dépeuplés où il ne reste plus un seul homme en âge de porter les armes. Arundel est un centre de rassemblement important, et quelques centaines d'hommes de la région y attendent les ordres. Vous en prenez aussitôt le commandement et vous commencez l'entraînement de votre compagnie. Celle-ci est pauvrement armée, et la plupart des vilains qui la composent préféreraient cultiver leurs champs. Presque tous trouvent ridicule d'attendre un ennemi qui ne viendra peut-être jamais. Au fil des jours, votre tâche se transforme en routine et votre esprit commence à vagabonder : vous songez à votre femme et à votre fief, si lointains, à l'autre bout du pays. Le mois d'août arrive et passe sans apporter ni nouvelles ni ordres. Rendez-vous au [215](#).

175

Préférant rester en mer le moins longtemps possible, vous prenez passage sur le vaisseau se rendant à Boulogne. Le vent est bon, et la traversée dure moins de vingt-quatre heures. En débarquant à Boulogne, vous venez de vous mettre en selle pour entreprendre votre longue randonnée vers le sud lorsque vous voyez arriver sur le quai une escouade de soldats flamands. Son capitaine vient vous trouver.

— Vous êtes normand ? vous demande-t-il. Comprenant qu'il a sûrement reconnu votre blason

— dont la barre d'or sur champ d'azur indique que vous êtes d'origine normande —, vous confirmez fièrement le fait.

— Parfait ! dit-il avec un sourire narquois. Le duc Guillaume offrira certainement pour vous une généreuse rançon. Mettez pied à terre et ordonnez à vos écuyers d'en faire autant.

Vous vous rendez compte qu'il ne plaisante pas. Allez-vous capituler sans combattre (rendez-vous au [69](#)) ou tenter de vous

échapper à la pointe de l'épée et de gagner la frontière, distante de six ou sept heures de cheval (rendez-vous au [82](#)) ?



176

Le coup mortel vous fait basculer de votre selle. Vous tombez de cheval, et le sol se précipite à votre rencontre pour vous recevoir dans ses bras froids et indifférents. Votre aventure se termine ici.

177

Un messenger vient vous avertir que Harold s'attend à une invasion imminente du duc Guillaume et prend ses dispositions pour y faire face. Cette fois, vous n'avez plus le choix : il faut rentrer à Londres de toute urgence et proposer vos services au roi. Le messenger vous prévient que celui-ci a établi son quartier général à Bosham, au sud de Londres, ce qui signifie une journée de cheval de plus. Il faut vraiment que Harold s'attende à être envahi d'un jour à l'autre pour avoir abandonné la capitale et toutes les affaires pressantes qui l'y retiennent. Il n'y a donc pas une minute à perdre, et vous repartez vers le sud avec le messenger. Rendez-vous au [174](#).

178

Le lendemain, avant que vous ayez pu vous renseigner sur l'état de santé de votre frère, vous êtes à nouveau convoqué par le duc. Cette fois, un serviteur vous conduit, par des couloirs déserts, à une petite pièce où le duc est assis seul à une table. Il vous accueille amicalement et vous offre du vin. Lorsque vous avez pris place en face de lui, il se penche au-dessus de la table de bois brut et vous examine attentivement. Après quoi, il prend la parole.

— Vous avez vécu en Angleterre durant de longues années, dit-il, mais votre retour prouve que votre cœur est resté normand. J'ai une requête à vous adresser. Mon cousinage avec le Confesseur me donne des droits sur la couronne d'Angleterre, et le comte Harold s'était engagé à m'aider à les faire valoir. Mais il a manqué à sa parole, et je n'ai pas d'autre solution que la guerre s'il persiste à revendiquer un titre qui doit légitimement me revenir.

Le duc Guillaume fait une pause et vous observe d'un œil pénétrant. Prudemment, vous gardez le silence, vous bornant à hocher la tête comme si vous approuviez. Il continue.

— J'ai dramatiquement besoin d'hommes de confiance en Angleterre, dit-il. D'hommes susceptibles de me renseigner sur les mouvements de troupes de Harold et sur l'état de son armée. Etes-vous prêt à me rendre ce service ?

En fait, il vous demande d'espionner Harold pour son compte. Si vous êtes disposé à accepter, rendez-vous au [277](#). Si vous prenez au sérieux votre serment d'allégeance à la couronne d'Angleterre et si vous décidez de refuser, rendez-vous au [140](#).

179

Vous êtes rapidement affecté à l'organisation de l'ost. Nobles et roturiers affluent de tout le sud de l'Angleterre, et chaque compagnie est chargée de surveiller un secteur du littoral, entre Plymouth et Douvres. La nuit, le sommet des falaises est illuminé par des centaines de feux de bivouac. A la fin du mois d'avril, à partir du **24**, une grande lumière se met à briller dans le ciel : une étoile filante, dotée d'une longue queue lumineuse. Certains jours, elle est même visible avant que le soleil soit couché ! C'est évidemment un présage, mais annonçant quoi ? Rendez-vous au [238](#).



180

Avant de répondre, Guillaume observe un instant les troupes saxonnes. Lorsqu'il se retourne, il a le sourire.

— Bien raisonné, Hugues ! dit-il en vous tapant sur l'épaule. Nous allons tirer toutes les flèches qui nous restent sur les vilains dépourvus de protection, puis nous chargerons aussitôt avec tous les hommes dont nous disposons.

Enchanté de cette idée, il s'éloigne en lançant des ordres. C'est fort satisfait de vous-même, quoique un peu inquiet sur le résultat de l'attaque projetée, que vous vous rendez au [225](#).

181

L'attaque normande est en train d'échouer, et vous jugez préférable de vous replier vers le bas de la colline et d'aller exposer à Guillaume votre point de vue sur la situation. Rendez-vous au [186](#).

182

En vous éloignant du lieu de l'embuscade, vous faites tout votre possible pour reconforter votre femme, mais vous êtes obsédé par la pensée de ces affaires d'Etat qui engendrent un tel climat de suspicion. La mort de vos gens vous afflige profondément, et vous souhaitez de tout votre cœur que le duc Guillaume n'ait pas pris la décision d'envahir cet aimable pays. Rendez-vous au [28](#).

183

Petit à petit, la résistance faiblit. Les Norvégiens se dispersent en reprenant le chemin de Ricall où sont amarrés leurs drakkars.

Vous décidez de les poursuivre. Allez-vous le faire à pied (rendez-vous au [97](#)) ou vous mettre en quête d'une monture (rendez-vous au [40](#))?

184

Le marin gît à vos pieds, mort. Vous remontez en selle et vous partez rejoindre Harold. Rendez-vous au [27](#).

185

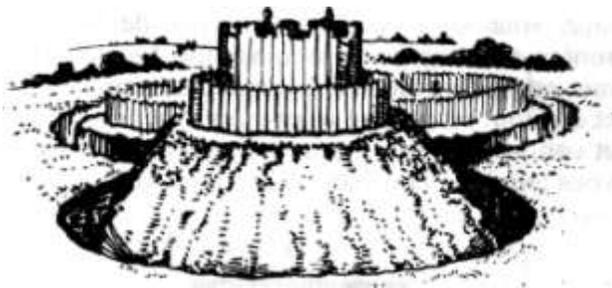
Cette section du rempart de boucliers est toujours solidement défendue. Allez-vous poursuivre vos efforts pour la percer (rendez-vous au [294](#)) ou renoncer à attaquer ce point précis pour tenter votre chance ailleurs (rendez-vous au [103](#)) ?

186

Guillaume donne l'ordre à l'infanterie de se replier pour se regrouper et il se tourne vers vous en rabattant son heaume sur son visage.

Qu'est-ce que vous en pensez, Hugues ? demande-t-il gravement.

Allez-vous lui conseiller de poursuivre la même tactique (rendez-vous au [281](#)), d'essayer de contourner le front saxon pour le prendre à revers (rendez-vous au [7](#)) ou de se replier sur une position sûre pour y attendre les renforts qui ont déjà quitté la Normandie (rendez-vous au [116](#)) ?





187 *Les Bretons, désespérés, se replient en désordre vers le bas de la colline.*

187

En observant l'attaque avec Guillaume, vous remarquez que les chevaliers bretons n'affrontent pas le rempart de boucliers, mais restent en retrait en lançant leurs javelots dans la masse compacte des Saxons. Ces projectiles amènent une riposte similaire de l'ennemi, et les Bretons, désarmés, se replient en désordre vers le bas de la colline. Aussitôt, Guillaume éperonne son cheval pour aller arrêter une retraite qui tourne à la débâcle. Rendez-vous au [37](#).

188

Lorsqu'ils atteignent la première ligne saxonne, les fantassins sont accueillis par une pluie de projectiles. Décontenancés par la violence de la défense, ils commencent à reculer. Voyant cela, Guillaume ordonne à la cavalerie de se préparer à intervenir une fois de plus. Accompagnerez-vous les chevaliers pour tenter de soutenir l'attaque normande (rendez-vous au [216](#)) ou resterez-vous auprès de Guillaume (rendez-vous au [276](#))?

189

Vous décidez de partir avec les éclaireurs et vous avez déjà pris plusieurs lieues d'avance sur la colonne lorsque vous croisez les premiers rescapés de la bataille de Fulford. Ils se traînent péniblement sur la route, seuls ou par deux, les valides soutenant leurs camarades éclopés. En questionnant plusieurs d'entre eux, vous apprenez qu'Edwin et Morkere ont été battus, mais qu'ils ont réussi à s'enfuir et se sont réfugiés dans la ville d'York. Hardrade a remonté l'Ouse avec ses drakkars jusqu'à Ricall, en aval d'York, et il exige des otages de cette dernière ville. Scarborough est définitivement anéantie, mais vous avez beau interroger les fuyards, vous n'en trouvez aucun qui connaisse votre fief et qui puisse vous renseigner sur son sort. Déçu, vous poursuivez votre route, mais avec plus de prudence que jamais, car vous n'allez pas tarder à pénétrer dans le territoire contrôlé par l'ennemi. En escaladant l'une des hauteurs qui bordent la

route, vous apercevez, dans le vallon en contrebas, un groupe d'étrangers. En observant ceux-ci attentivement, vous reconnaissez, à la façon dont ils sont habillés, qu'il s'agit de fourrageurs norvégiens. Ils sont une dizaine, et votre peloton d'éclaireurs est moitié moins nombreux. Quelle décision allez-vous prendre : attaquer ce détachement d'envahisseurs (rendez-vous au [115](#)) ou vous retirer sans bruit et retourner avertir le roi (rendez-vous au [125](#))?

190

Vous vous dressez sur vos étriers, vous retirez votre casque et vous l'agitez pour attirer l'attention des soldats. De toute la force de vos poumons, vous exhortez ceux-ci à repartir à l'assaut. Testez votre Diplomatie. Pour qu'ils vous écoutent, il faut que les dés donnent un chiffre *égal ou inférieur* au total de votre talent. Si c'est le cas, rendez-vous au [134](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [127](#).

191

Un cri s'élève à l'est. Les éclaireurs ont découvert un gué ! Harold envoie un tiers de sa troupe le franchir, tout en surveillant attentivement la moindre velléité de mouvement vers l'ouest des hommes de Hardrade. Rendez-vous au [43](#).

192

En rendant le dernier soupir, ce qui vous surprend le plus est de n'éprouver aucun regret. Vous vous êtes battu courageusement, mais, comme disent les Vikings, nul ne peut échapper à son destin. Votre aventure se termine ici.

193

Guillaume continue à appliquer la même tactique au cours des heures suivantes. Les charges de cavalerie se succèdent, et les fantassins repartent obstinément à l'assaut de la colline sur laquelle ont péri tant de leurs camarades. Après l'une de ces

attaques, les soldats en retraite sont poursuivis par un détachement de Saxons. Participerez-vous à la contre-attaque de la cavalerie (rendez-vous au [166](#)) ou resterez-vous auprès de Guillaume (rendez-vous au [171](#)) ?



194

Les habitants d'York sont transportés de joie par le retour de leur roi victorieux, mais cette joie dégénère rapidement en un flot d'accusations et de récriminations lorsque chaque feudataire entreprend de vanter sa propre conduite devant l'attaque norvégienne et de rejeter sur les autres la responsabilité de la capitulation de la ville. Harold passe plusieurs jours à York à festoyer avec ses vassaux, à se reposer et à panser avec délicatesse l'amour-propre meurtri des bouillants Northumbriens. Au cas où vous auriez été blessé au cours des combats de ces derniers jours, c'est le moment de vous faire soigner. Ramenez le score d'Endurance figurant sur votre Feuille d'Aventure à son chiffre initial. Le roi oublie provisoirement ses inquiétudes pour la sécurité de son royaume et, pendant une brève période, parvient à se détendre. Cette trop rare tranquillité d'esprit est réduite à néant par l'arrivée, un soir sur le tard, d'un cavalier épuisé. L'homme est introduit dans la salle de banquet, et le brouhaha des rires et des conversations cesse brusquement lorsqu'il prend la parole.

— De graves nouvelles du sud, Sire. Le duc Guillaume de Normandie a débarqué à Pevensey ! A j l'heure qu'il est, il est peut-être déjà sur la route de Londres.

— Quand et avec combien d'hommes a-t-il débarqué ? riposte Harold, toujours pragmatique.

— D'après le message, de nombreux vaisseaux ont accosté il y a tout juste trois jours, le 28 septembre, répond l'homme.

Harold fait un rapide calcul mental, puis se lève. Un silence de mort règne dans la salle.

— Nous partons demain. Il faut que nous arrivions à Londres avant ce Normand, sinon tout est perdu, annonce-t-il.

L'assemblée se disperse et vous gagnez votre lit, mais vous n'y trouvez pas le sommeil car les idées se bousculent dans votre tête. Quelle décision devez-vous prendre : partir avec Harold le lendemain matin (rendez-vous au [296](#)) ou descendre seul vers le sud sans plus attendre (rendez-vous au [285](#)) ?



195

En poussant votre monture vers le petit groupe de combattants, vous vous rendez compte que la vie de Harold ne tient plus qu'à un fil. Tous ses gardes du corps ont été tués et il est aux prises avec quatre chevaliers. Allez-vous vous joindre à ceux-ci pour prendre part à la curée (rendez-vous au [126](#)) ou rester à l'écart et assister en spectateur à la mise à mort de celui qui fut votre ami (rendez-vous au [279](#)) ?

196

Vous parvenez à franchir la ravine et vous êtes bientôt rejoint par des fantassins normands. Les Anglais s'enfuient devant vous, et vous ne prenez pas la peine de les poursuivre. Repassant de

l'autre côté du fossé, vous repartez vers le sommet de la colline de Senlac à la recherche du duc Guillaume. Rendez-vous au [4](#).

197

L'un des Normands — Montfort — fait chanceler Harold en le blessant à la jambe. Le roi tombe, et les trois autres chevaliers se ruent aussitôt sur lui. Le duc Guillaume a disparu quelque part dans la mêlée, et vous regardez dans un silence horrifié les chevaliers normands s'acharner sur le corps sans vie du roi d'Angleterre. Montfort enfourche sa monture et se lance à la poursuite des débris de l'armée saxonne en fuite. L'accompagnerez-vous (rendez-vous au [297](#)) ou resterez-vous ici pour attendre Guillaume (rendez-vous au [51](#)) ?

198

Le roi vous souhaite la bienvenue et va directement au fait.

— Je désire que vous portiez un message de ma part à Guillaume, dit-il. Informez-le que le Witan — notre Conseil des sages — a rejeté ses prétentions à la couronne d'Angleterre. C'est aux seuls Anglais qu'il appartient de décider par qui ils veulent être gouvernés. Je voudrais aussi que vous profitiez de cette ambassade pour observer les préparatifs de guerre auxquels il se livre actuellement et que vous reveniez me dire où il en est.

Vous ne pouvez qu'accepter et, le lendemain, vous enfourchez votre cheval pour gagner une fois de plus le port de Folkestone. Rendez-vous au [244](#).

199

Les vilains sont une bonne vingtaine, et deux d'entre eux, armés l'un d'une hache, l'autre d'une fourche, se détachent du groupe pour se diriger vers vous. Comprenant que ces gens sont décidés à vous tuer, vous êtes obligé d'éliminer les deux premiers pour y voir plus clair.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILAIN	7	4
Second VILAIN	6	4

Comme ils vous attaqueront ensemble, vous devrez lancer les dés pour chacun d'entre eux après les avoir lancés pour vous-même. Après chaque Assaut (c'est-à-dire après avoir lancé les dés pour tous les combattants), vous pouvez tenter votre Chance. Si le résultat est positif, rendez-vous directement au [135](#). S'il est négatif, le combat ne prendra fin que par la mort de vos deux adversaires ou... par la vôtre. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [255](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [130](#).

200

Vous décidez de rester quelques jours de plus en Northumbrie et vous retournez dans votre fief, où vous vous consacrez aux devoirs d'un feudataire. Quelques années auparavant, le comte de Northumbrie était Tostig, l'un des frères du roi Harold, et il opprimait les habitants du comté avec une telle brutalité que ceux-ci s'étaient révoltés et l'avaient contraint à s'enfuir. Le sage roi Edouard l'avait exilé, mais le souvenir des ses exactions est resté très vivace dans la région. Aussi traitez-vous les vilains de vos terres avec beaucoup de sagesse et d'équité. Vous n'êtes là que depuis deux jours lorsqu'un messenger arrive de Londres pour vous prévenir que votre femme est souffrante et qu'elle souhaite vous voir au plus vite. Craignant le pire, vous reprenez la route du sud ventre à terre et vous dépassez en chemin le roi qui rejoint la capitale à petites étapes. A votre arrivée, vous découvrez avec soulagement que la maladie de votre épouse n'était qu'une petite poussée de fièvre et que celle-ci est déjà tombée. Vous vous installez dans votre appartement du palais pour attendre le retour du roi. Rendez-vous au [213](#).

201

— J'accepte, répondez-vous, et Fitzwimark vous tape sur l'épaule.

— Je savais que vous étiez un vrai Normand, dit-il. Maintenant, allez trouver le roi et expliquez-lui que vous avez changé d'avis. Je vais vous remettre des lettres à porter à Guillaume.

Vous retournez auprès du roi pour l'informer que vous avez révisé votre point de vue, et il est enchanté de votre décision. Officiellement, la seule raison de votre voyage en Normandie est de rendre visite à votre famille que vous n'avez pas vue depuis des années. Vous prenez congé de votre épouse et vous vous rendez au [222](#).

202

Plus vous vous rapprochez de Londres, plus il vous paraît évident que d'importants événements se préparent. Sur la route, vous croisez continuellement des bandes de vilains enrégimentés en marche vers la côte. Harold doit être au courant de la prochaine invasion normande ! Vous manquez faire immédiatement demi-tour, puis vous décidez d'en parler d'abord à Fitzwimark. Ce dernier semble ne pas s'émouvoir et déclare qu'il s'est efforcé d'avertir le duc.

— Il faut reprendre votre place auprès de Harold et ouvrir l'œil, vous dit-il. Tenez-moi au courant de tout ce que vous apprendrez.

— Dois-je lui faire part de ce que j'ai vu en Normandie ? demandez-vous.

— Bien sûr ! répond Fitzwimark. Le roi est déjà instruit de tout ce que vous pouvez savoir.

Vous vous rendez à la cour de Harold, mais vous n'y trouvez que quelques serviteurs qui vous informent < que le roi est parti pour la côte sud. Dans ces conditions, il ne vous reste plus qu'à gagner Bosham, le i quartier général de Harold. Rendez-vous au [95](#).



203 *Le duc Guillaume vous salue gravement.*

203

L'officier de garde à la porte de la ville reconnaît votre blason — barré d'or sur champ d'azur, attestant votre origine normande — et vous escorte à la cour du duc. Le lendemain, ragaillardé par un dîner plantureux et une bonne nuit de sommeil, vous êtes introduit auprès du duc. Vous vous prosternez devant lui et vous lui remettez les lettres que vous avez apportées de Londres. Il vous fait signe de prendre un siège et se plonge dans la lecture des documents. Lorsqu'il a terminé, il vous souhaite gravement la bienvenue et repousse d'un geste vos tentatives de remerciement.

— Donnez-moi plus de détails sur le couronnement de ce comte Harold, ordonne-t-il.

Et vous lui racontez tout ce que vous savez. Il vous écoute en silence puis vous interroge minutieusement sur l'état de l'Angleterre et semble particulièrement intéressé par les nombreuses intrigues de cour provoquées par la succession d'Edouard le Confesseur.

— Nous allons vous faire loger ici, au palais, dit-il. Il se pourrait que j'aie encore à vous parler. Après quoi, il vous donne congé et vous vous retirez. Rendez-vous au [178](#).

204

La flèche trouve le défaut de votre cuirasse et s'enfonce profondément dans vos chairs. Les archers sont de redoutables adversaires ! Le monde extérieur s'obscurcit, et vous vous affaissez en rendant le dernier soupir. Votre aventure se termine ici.

205

Harold semble pris de frénésie. Il refuse d'attendre qui que ce soit et, le soir du premier jour, la colonne a atteint Thetford, à une distance respectable de Londres. Tout le long de la route, des

guerriers de l'ost se sont ralliés au roi, et les effectifs de l'armée s'élèvent maintenant à près de six mille hommes. Aussitôt votre cheval pansé, vous sombrez dans un sommeil de plomb. Comme tout le monde, vous tombez de fatigue. Le roi a-t-il vraiment l'intention de maintenir jusqu'au bout cette cadence infernale ? Rendez-vous au [253](#).

206

De nouveaux messagers révèlent que les vaisseaux qui ont accosté à Sandwich n'appartiennent pas au duc Guillaume, mais au comte Tostig, un frère de Harold qui était exilé et revient escorté par plusieurs compagnies de mercenaires flamands. Le roi décide de partir immédiatement pour Sandwich. Si vous décidez de l'accompagner, rendez-vous au [105](#). Si vous ne bougez pas, rendez-vous au [113](#).

207

En observant ce qui se passe dans les parages du roi d'Angleterre, vous constatez que les chevaliers normands se sont frayés un passage à travers ses gardes du corps et s'attaquent maintenant à lui. Harold est tué en quelques secondes, mais ses agresseurs continuent à s'acharner sur son cadavre, même lorsqu'ils n'ont plus aucun doute sur sa mort. Une grande clameur s'élève de tous côtés. Harold, qui n'aura régné sur l'Angleterre que pendant neuf mois, n'est plus. Sa bannière est jetée à terre, et cela semble être le signal de la déroute. Les guerriers anglais survivants font demi-tour et s'enfuient, poursuivis par les Normands conduits par Montfort. Si vous vous joignez à ce dernier, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez rester où vous êtes et reposer vos membres las et votre corps souillé de sang, rendez-vous au [51](#).

208

Les cavaliers chargent, en arrêtant leurs montures à quelques pas de la première ligne pour lancer leurs javelots. Éperonnant votre cheval, vous cherchez une brèche dans le rempart de boucliers

car vous sentez que si vous parveniez à franchir celui-ci, les vilains moins aguerris qui s'abritent derrière n'opposeraient qu'une faible résistance. Rendez-vous au [242](#).

209

Lorsque les hommes d'armes normands se heurtent à l'infranchissable muraille des housecarls saxons, vous êtes de plus en plus convaincu que Guillaume a peu de chances de se frayer un passage de cette manière. Dès que votre cheval arrive en première ligne, un fantassin saxon jette sa lance sur vous. Pour éviter celle-ci, testez votre talent d'Équitation. Si vous réussissez, rendez-vous au [242](#). Si vous échouez, rendez-vous au [101](#).

210

Enfourchant votre monture, vous piquez des deux entre les groupes de soldats saxons ébahis et vous dévalez la colline à bride abattue en direction des troupes normandes. Testez votre talent d'Équitation. Si les dés vous sont favorables, rendez-vous au 70. Dans le cas contraire, une flèche surgie d'on ne sait où transperce votre cotte de mailles, et vous culbutez de votre selle sur le sol. Si votre test d'Équitation est un échec, votre aventure se termine ici.

211

Robert Fitzwimark, conseiller écouté du roi Édouard et ami intime du roi Harold, est mort de votre main. En contemplant le cadavre recroquevillé qui gît à vos pieds, vous êtes conscient de l'ironie de la situation. Vous l'avez tué parce que vous refusiez de trahir l'Angleterre au profit du duc Guillaume, et, maintenant qu'il est mort, le seul endroit de toute l'Angleterre où vous serez à l'abri des représailles est probablement le camp de Guillaume. Quand Harold apprendra que vous avez tué Fitzwimark, votre sort sera scellé. Jamais le roi ne voudra admettre que Fitzwimark le trahissait. Vous quittez rapidement les appartements de

Fitzwimark et vous vous préparez à partir pour Pevensey. Rendez-vous au [288](#).

212

Après avoir affecté une petite escouade à la garde des drakkars capturés, Harold ramène triomphalement à York ses guerriers épuisés. Rendez-vous au [194](#).

213

Une fois reposé des fatigues de son retour à Londres, le roi vous convoque.

— De Bouard, dit-il, j'ai une requête à vous adresser.

— Vous êtes mon suzerain, Sire, il vous suffit d'ordonner, répondez-vous.

— Non, dit-il. C'est à vous et à vous seul de décider. Si vous refusez, je le comprendrai fort bien et je ne vous en garderai pas rancune.

Intrigué, vous attendez la suite.

— J'ai entendu dire que le duc Guillaume de Normandie n'est pas satisfait de mon couronnement et qu'il s'apprête à envahir l'Angleterre, poursuit le roi. Vous restez muet de stupeur. Ce serait une entreprise insensée. Il faudrait que Guillaume soit complètement fou pour tenter de traverser la Manche avec des troupes. Et si, par miracle, il parvenait à débarquer, il serait presque certainement écrasé par l'armée anglaise, l'ost, composée de tous les roturiers en âge de porter les armes et encadrée par les housecarls, les bataillons d'élite de gardes du corps expérimentés qu'entretiennent tous les grands seigneurs, à commencer par le roi.

— Quoi qu'il en soit, réplique le roi quand vous lui présentez vos objections, j'ai besoin d'un homme de confiance en Normandie et

qui n'éveillera pas les soupçons de Guillaume. Acceptez-vous ce poste ? C'est une mission dangereuse. Vous ne doutez pas que le roi vous en récompensera généreusement, mais à quoi bon être riche si on est mort ? Harold vous demande d'espionner vos propres compatriotes. Encore que l'Angleterre soit maintenant votre patrie d'adoption. Quelle décision allez-vous prendre ? Si vous acceptez la proposition du roi, ren-dez-vous au [247](#). Si vous la déclinez poliment, rendez-vous au [246](#).

214

Petit à petit, vous vous frayez un passage à travers la première ligne du rempart de boucliers. Du coin de l'œil, vous apercevez un archer qui bande son arc. Et c'est vous qu'il vise ! Tentez votre Chance. Si les dés vous sont favorables, la flèche vous ratera et vous pourrez gagner le [230](#). S'ils vous sont défavorables, rendez-vous au [204](#).

215

L'été tire à sa fin, et la fête de la Nativité de la Vierge, le 8 septembre, se rapproche. C'est la date à laquelle Harold s'est engagé à renvoyer les soldats de l'ost dans leurs foyers, car il semble peu probable que Guillaume s'aventure à traverser la Manche durant la mauvaise saison. Si l'Angleterre n'est pas envahie à ce moment-là, elle sera en sûreté au moins jusqu'au printemps. Le jour fatidique arrive et, avec lui, le premier gros temps de la saison. Rentrerez-vous à Londres par mer avec la partie de la flotte qui va y prendre ses quartiers d'hiver (rendez-vous au [282](#)) ou resterez-vous quelques jours de plus avec Harold pour rejoindre la capitale en sa compagnie (rendez-vous au [39](#)) ?

216

En chargeant avec la cavalerie qui remonte le versant au galop, vous soupesez le javelot que l'on vous a remis et vous cherchez des yeux la cible sur laquelle vous allez le lancer. Il n'y a que l'embarras du choix, et vous jetez votre dévolu sur un robuste

housecarl de la première ligne. Testez votre Adresse pour savoir si vous l'atteignez. Si c'est le cas, rendez-vous au [170](#). Si vous le manquez, rendez-vous au [52](#).

217

En pivotant brusquement sur votre selle, vous évitez la lance qui vous frôle sans vous toucher et vous profitez d'une brève accalmie dans les attaques dirigées contre vous pour tourner bride et vous éloigner de la ligne de bataille. Rendez-vous au [269](#).

218

En vous débattant au milieu des vagues écumantes, vous heurtez un morceau d'épave et vous vous y cramponnez désespérément. La tempête vous pousse vers la côte et finit par vous rejeter sur une vaste grève sableuse. Epuisé, vous gagnez en titubant l'abri d'un rocher et vous sombrez dans l'inconscience. Lorsque vous reprenez vos esprits, la tempête s'est calmée. Après avoir exploré sans succès la plage à la recherche d'autres rescapés, vous vous mettez en marche vers l'intérieur des terres. Une lieue ou deux vous amènent à un petit village où vous racontez votre mésaventure et vous êtes hébergé par les villageois. Plusieurs jours s'écoulaient avant que vous ne vous sentiez en état de monter à cheval. Une fois rétabli, vous achetez une monture à l'un des villageois avec de l'or tiré de la bourse que vous portez toujours sur vous et que, par miracle, vous n'avez pas perdue dans le naufrage, et vous vous mettez en route pour Rouen. En arrivant à proximité de la ville, rendez-vous au [203](#).

219

Guillaume a une entrevue avec le Witan, et la date de son couronnement est fixée au jour de Noël de l'an de grâce **1066**. La date fatidique arrive, et une foule immense envahit l'abbaye de Westminster. Guillaume n'étant pas anglais de naissance, on a décidé qu'il devrait être choisi pour roi aussi bien par le peuple que par le Witan. Aussi les prélats demandent-ils à toutes les

personnes présentes d'exprimer leurs opinions à la fois en français et en anglais. La foule rugit son approbation. Rendez-vous au [229](#).

220

Tostig plante dans le sol, à côté de lui, son étendard, le Ravageur, dégaine son épée et se met en garde pour vous affronter.

COMTE TOSTIG HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [8](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [223](#).

221

En moins de deux heures de marche, vous atteignez l'estuaire à l'endroit où il s'élargit et vous apercevez les voiles de la flotte norvégienne. Près d'un tiers des effectifs de Hardrade sont encore indemnes : les soldats chargés de garder les drakkars pendant que le restant de l'armée allait chercher les otages. Et maintenant, malgré l'absence de leurs principaux chefs, ils sont toujours décidés à défendre les bateaux. Harold ordonne à sa troupe d'attaquer. Vous joindrez-vous à elle (rendez-vous au [75](#)) ou resterez-vous à l'arrière en compagnie de Harold (rendez-vous au [27](#))?

222

Enfourchant votre monture, vous entreprenez, accompagné de deux de vos gens, le long voyage jusqu'à Folkestone. Exception faite du mauvais temps, c'est un trajet sans histoire. Lorsque vous arrivez au port, vos gens vont se renseigner et reviennent vous annoncer qu'il n'y a pas moins de trois bateaux qui s'appêtent à faire voile pour la France. Le premier se dirige vers Eu, à l'extrémité nord-ouest de la Normandie. Le deuxième effectue la traversée la plus courte et la moins dangereuse : il va à Boulogne, dans les Flandres, d'où il faut au moins six ou sept jours de cheval pour atteindre la cour du duc Guillaume. Le



222 Il n'y a pas moins de trois bateaux
qui s'appêtent à faire voile de Folkestone
pour la France.

troisième se rend à Fécamp, beaucoup plus éloignée de Folkestone mais proche de Rouen, la capitale de Guillaume, à peine distante d'une journée de cheval. Si vous décidez de vous embarquer pour Eu, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez gagner Boulogne, rendez-vous au [175](#). Si vous êtes disposé à affronter les risques de la navigation jusqu'à Fécamp, rendez-vous au [41](#).

223

Tostig pousse une exclamation de triomphe lorsque vous vous écroulez, blessé à mort. Autour de vous, la bataille continue à faire rage, et votre dernière pensée est pour le roi. Parviendra-t-il à vaincre les Norvégiens ? L'histoire le dira. Votre aventure se termine ici.

224

Désespérant de venir à bout, avec de l'infanterie, d'une défense aussi inébranlable, vous tournez bride et vous repliez vers le bas de la colline. Beaucoup de soldats suivent votre exemple. Mais vous n'avez pas fait dix pas, que vous voyez la cavalerie de Guillaume charger pour épauler l'attaque. C'est un spectacle exaltant : la fine fleur des chevaliers normands. Reprenant confiance, vous arrêtez votre monture et vous participez au ralliement des fantassins. Lorsque ceux-ci ont fait demi-tour pour affronter une fois de plus les Saxons, vous repartez vers le pied de la colline pour rendre compte à Guillaume. Rendez-vous au [276](#).

225

Les archers s'avancent jusqu'à mi-pente et commencent à tirer. Leurs flèches montent très haut dans le ciel avant de retomber à la verticale dans les rangs des vilains sans bouclier ni armure qui sont massés derrière la première ligne. L'effet est dévastateur : le bloc compact des défenseurs se morcelle et s'éparpille lorsque chacun essaye en vain d'échapper à l'impitoyable pluie de mort. Guillaume ordonne à l'ensemble de ses troupes d'attaquer. Resterez-vous à ses côtés (rendez-vous au [232](#)) ou vous joindrez-

vous à la cavalerie pour participer à l'offensive générale (rendez-vous au [49](#)) ?

226

La flotte qui sort de l'estuaire toutes voiles dehors est imposante, le vent s'est levé, et tout le monde s'attend à traverser rapidement la Manche. Mais au bout de deux heures de mer, le vent fraîchit et devient plus instable. Bientôt, il souffle en tempête. Les chevaux poussent des hennissements terrifiés, et les soldats décomposés penchent par-dessus les rem-bardes des visages verdâtres. La flotte ne tarde pas à se désagréger. Certains vaisseaux reprennent le chemin de la côte, tandis que d'autres bravent l'ouragan et poursuivent leur route. Le capitaine du bateau sur lequel vous êtes embarqué opte pour la première solution et met le cap sur Saint-Valéry. A près d'un mille du port, l'embarcation commence à couler. Des trombes d'eau se déversent sur les hommes et les chevaux pendant qu'elle s'enfonce lentement. Vous vous cramponnez désespérément au mât en espérant que la tourmente va s'apaiser. Soudain, une vague énorme vous soulève et vous précipite dans la mer démontée. Rendez-vous au [104](#).

227

Vous avez combattu avec tant de fougue et d'énergie que vous avez franchi le rempart de boucliers norvégien. Au-delà, sur votre gauche, un petit groupe de Vikings barre le passage aux Saxons. Dégainant votre épée, vous vous mettez à courir et vous les rejoignez assez vite pour qu'un seul d'entre eux ait le temps de se retourner et de vous faire face. Cet unique Viking lève sa hache pour parer votre attaque.

VIKING HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [53](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [112](#).



226 *La flotte qui sort de l'estuaire toutes voiles
dehors est imposante.*

228

Contre toute attente, vous venez à bout de vos quatre agresseurs. Le nombre des adversaires vaincus s'élève maintenant à dix, si ce n'est plus ! Trois vilains franchissent la brèche que vous venez d'ouvrir dans le front saxon et se jettent sur vous en brandissant l'un une hache, l'autre un gourdin et le troisième un maillet.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILAIN	6	7
Second VILAIN	6	3
Troisième VILAIN	4	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [275](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [159](#).

229

Les hommes d'armes normands qui montent la garde à l'extérieur de l'abbaye entendent le rugissement de la foule et l'interprètent mal : croyant leur duc en danger, ils se précipitent dans l'abbaye par la porte de derrière, l'arme au poing, et tentent de le rejoindre. Pendant un bon moment, le sort du pays est indécis, mais Guillaume s'avance et se montre à ses soldats en leur criant de se retirer. Le carnage est évité, et la cérémonie du couronnement se poursuit sans autre incident. Lorsqu'elle prend fin, le nouveau roi d'Angleterre quitte l'abbaye acclamé par tout le peuple de Londres. Rendez-vous au [293](#).

230

L'archer qui vous fait face est maintenant sans défense. Vous l'abattez impitoyablement. La bataille continue, et c'est en scrutant les alentours dans la crainte de quelque nouvelle attaque que vous enjambez le cadavre de l'archer. Rendez-vous au [57](#).

231

Une escorte armée vous conduit, votre épouse et vous, jusqu'à Folkestone et vous embarque sur le premier bateau en partance pour la France. Le temps est menaçant et, lorsque les premières gouttes de pluie s'écrasent sur le pont, vous vous abritez tant bien que mal sous la toile tendue à votre intention. La mer est de plus en plus houleuse et le fragile esquif commence à rouler dangereusement. De grosses vagues déferlent sur le pont, et vous comprenez que l'embarcation est sur le point de couler. Une énorme lame balaie le bateau dans toute sa longueur et, avant que vous ne vous soyez clairement rendu compte de ce qui se passait, votre femme est entraînée dans les flots par la violence du flux. Qu'ai-lez-vous faire ? Vous jeter à l'eau pour tenter de la repêcher (rendez-vous au [34](#)) ou vous cramponner à la sécurité du mât (rendez-vous au [73](#)) ?

232

Lorsque la première vague de fantassins atteint le rempart de boucliers saxon, les pertes sont énormes, mais Guillaume fait signe à son armée de continuer à attaquer, et le rempart de boucliers commence à fléchir par endroits. La cavalerie se rue sur ces points faibles, et la férocité de la bataille atteint de nouveaux sommets. Les Saxons se défendent toujours avec énergie, mais cette énergie est maintenant celle du désespoir. Resterez-vous en retrait avec Guillaume (rendez-vous au [131](#)) ou vous joindrez-vous aux cavaliers qui harcèlent le rempart de boucliers (rendez-vous au [83](#)) ?

233

Les Norvégiens ne sont disposés ni à négocier ni à capituler. Harold fait avancer des renforts, et la ligne de bataille se disloque pour leur faire place. Le roi ordonne un assaut général sur tous les flancs. Participerez-vous à l'attaque (rendez-vous au [2](#)) ou y assisterez-vous d'un poste d'observation (rendez-vous au [20](#)) ?

La marche forcée continue. Le matin du 24 septembre, trois jours à peine après avoir quitté Londres, le roi Harold est à Tadcaster, à quatre lieues de la ville d'York et à trente-six lieues de Londres. Une telle performance paraît incroyable. Jamais, auparavant, on n'avait vu des troupes se déplacer aussi vite, et cependant les preuves sont là, sous vos yeux : hommes et bêtes recrus de fatigue d'un côté, sourires épanouis sur les visages des habitants de Tadcaster de l'autre. Aussitôt arrivé à Tadcaster, Harold est en grande conversation avec les habitants. Ses éclaireurs lui apportent un flot régulier d'informations, et il soumet à un interrogatoire en règle tous les équipages des nombreux bateaux qui se sont réfugiés dans la ville depuis que la flotte de Hardrade a remonté l'estuaire de la Humber. Il apparaît que Hardrade a échoué ses drakkars sur la grève de Ricall et que l'armée norvégienne campe à côté de ses vaisseaux. York s'est effectivement rendue, et Hardrade exige que la ville lui livre des otages, mais aucun Norvégien n'y a encore mis les pieds. En entendant cela, Harold réclame une fois de plus son cheval, et les hommes soupirent en comprenant qu'il s'apprête à marcher sur York. Bientôt, la colonne est de nouveau en route, précédée de nombreux éclaireurs sur le qui-vive, au cas où les Norvégiens se montreraient. Lorsque vous arrivez à York, rendez-vous au [157](#).



— Je préférerais rester avec vous, Monseigneur, finissez-vous par répondre. Cette grande croisade contre l'usurpateur de votre

trône est une opération que je ne voudrais pas manquer... si je peux vous être utile en quoi que ce soit.

— Préparez-vous et attendez que je vous fasse signe.

Nous levons l'ancre dans quelques jours, conclut-il. Guillaume retourne à sa carte et, après une petite révérence, vous vous retirez. Votre cheval vous attend à l'attache devant le palais. Vous retournez à votre cantonnement et vous faites vos préparatifs de départ. Rendez-vous au [76](#).

236

La matinée du lendemain est marquée par l'arrivée d'un héraut saxon. Guillaume reçoit celui-ci sous une tente dressée à la hâte, et, bien que vous n'assistiez pas à l'entrevue, le but de cette visite est évident. Peu après, un groupe de Saxons pénètre dans le camp et une escorte armée le conduit au monceau de cadavres. Parmi les nouveaux arrivants, vous reconnaissez Ealdgyth, la veuve du roi Harold. Éplorée, elle examine les corps les uns après les autres, soutenue par ses suivantes. Tout à coup, elle tend le bras vers un mort et s'écroule, évanouie. Guillaume ordonne que le corps du roi soit transporté à l'abbaye de Waltham pour y recevoir une sépulture chrétienne. Après le départ des Saxons, Guillaume commande à son armée de lever le camp. Pendant qu'elle s'y emploie, il vous fait appeler sous sa tente.

— Hugues, vous dit-il à votre arrivée, nous comptons encore de puissants adversaires parmi les Anglais : Edwin, Morkere, l'archevêque Stigand et quelques autres. Mes éclaireurs m'informent qu'ils sont tous rassemblés à Londres. J'ai besoin de quelqu'un pour leur transmettre un message. Voulez-vous vous en charger ?

Connaissant les risques auxquels vous vous exposeriez en portant un message à Londres, allez-vous accepter (rendez-vous au [14](#)) ou refuser (rendez-vous au [62](#)) ?

237

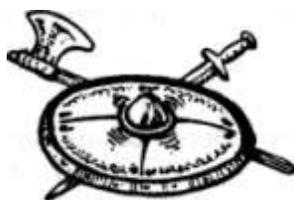
A votre arrivée à Londres, vous êtes accueilli par des gardes armés qui vous escortent jusqu'au Witan. Lorsque vous transmettez à l'assemblée le message de Guillaume, vous devez affronter bien des regards hostiles, mais vous n'êtes l'objet d'aucune violence. La réponse se fait attendre pendant plusieurs jours durant lesquels les nouvelles de Guillaume sont confuses et contradictoires. Un jour, il semble être en marche vers Londres, le lendemain il a fait demi-tour pour attaquer Douvres. Il reste près d'une semaine dans cette ville, puis se remet en mouvement en faisant décrire à ses troupes un cercle autour de la capitale. Le détachement qu'il envoie à Southwark se fait refouler par les habitants et des soldats de l'ost, mais parvient à incendier le village avant de battre en retraite. L'état d'esprit des membres du Witan évolue de jour en jour, tandis que Guillaume continue à tourner autour de la ville comme un loup guettant sa proie. Vous êtes finalement convoqué devant l'assemblée. C'est l'archevêque Stigand qui prend la parole. — De Bouard, dit-il, nous avons décidé d'éviter au pays de nouvelles effusions de sang, et nous sommes d'accord pour capituler. Vous m'accompagnerez auprès du duc Guillaume et témoignerez de notre décision.

Vous acceptez avec un soupir de soulagement et, le lendemain matin, vous vous mettez en route. Rendez-vous au [147](#).

238

La lumière de la comète — l'« étoile chevelue » — vient à peine de s'éteindre dans le ciel lorsque des messagers arrivent de Bosham en annonçant qu'une flotte importante a été repérée au large de Sandwich.

L'ambiance est aussitôt tendue à l'extrême. Serait-ce l'invasion que tout le monde attend depuis longtemps ? Si vous êtes un loyal serviteur du roi Harold, rendez-vous au [206](#). Si vous êtes un espion du duc Guillaume, rendez-vous au [19](#).



239

Vous décidez de poursuivre votre offensive solitaire contre le front saxon. Devant vous se dressent maintenant trois housecarls, tous bien décidés à venger la mort de leurs camarades. Ils s'approchent avec une lueur meurtrière dans le regard.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL	7	3
Deuxième HOUSECARL	7	4
Troisième HOUSECARL	8	3

Vous pouvez, si vous le désirez, réduire de moitié votre propre Habileté, ce qui vous permettra de diviser également par deux celle de l'un de vos adversaires. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [109](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [192](#).

240

Le roi s'est peut-être montré un peu trop optimiste en prétendant partir le jour même. En fait, c'est le matin du 20 septembre que vous quittez la ville en franchissant la porte de l'Évêque à grand fracas, en compagnie de trois mille housecarls et d'un roi miraculeusement rétabli. Des messagers ont déjà été dépêchés à tous les vassaux de l'ost pour leur demander de rejoindre le roi pendant sa marche vers le nord. Rendez-vous au [205](#).



240 *Vous quittez la ville en compagnie
de trois mille housecarls et d'un roi
miraculeusement rétabli.*

241

En dépit de ses efforts frénétiques, le chevalier breton ne parvient pas à empêcher votre épée de percer sa garde et tombe mort à bas de sa selle. En vous retournant, vous avez l'impression que tout le flanc gauche de l'armée saxonne s'est lancé aux trousses des chevaliers bretons et des fantassins normands en déroute. Soudain, le martèlement menaçant de centaines de sabots frappe vos oreilles. En jetant un coup d'œil vers la droite, vous voyez le reste de la cavalerie normande charger en direction du flanc gauche saxon dégarni. En quelques secondes, les Normands sont sur vous. Sans bien vous rendre compte de ce qui vous arrive, vous sentez la douloureuse morsure de l'acier vous transpercer de part en part. Votre aventure se termine ici. Vous vous êtes montré loyal envers votre pays d'adoption, mais vous avez trahi votre véritable patrie.

242

Vous vous avancez jusqu'à la première ligne des housecarls, et l'un d'entre eux fait un pas en avant pour vous affronter. Défendez-vous contre sa hache avec votre épée.

HOUSECARL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 3

Comme vous êtes à cheval, vous pouvez augmenter votre Habilité de 1 point, mais après chaque Assaut (c'est-à-dire lorsque vous aurez lancé les dés pour vous-même et pour votre adversaire), il vous faudra tester votre talent d'Équitation. Si ce test vous est défavorable, vous devrez poursuivre le combat avec votre total normal d'Habilité. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [6](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [112](#).

243

L'armée normande, impassible, est massée au pied de la colline. Soudain, vous voyez apparaître les archers de Guillaume qui se fauillent entre les rangs des fantassins et des cavaliers. Ils s'approchent à moins d'une centaine de pas de la première ligne

de Harold, bandent leurs arcs et décochent une pluie de flèches qui dure plusieurs minutes mais fait peu de dégâts, les solides boucliers de bois du front saxon étant étroitement imbriqués. Les archers reculent, et vous voyez les fantassins normands se mettre en marche. Debout à côté de Harold, vous entendez les housecarls de la ligne de bataille s'exhorter à soutenir le choc. Au pied de la colline, les chevaliers bretons éperonnent leurs montures pour suivre les fantassins. Les deux vagues d'assaut, l'une à pied, l'autre à cheval, s'élèvent régulièrement et rapidement vers vous. Impatient de vous battre, vous vous frayez un chemin vers la première ligne. Rendez-vous au [273](#).

244

Aussitôt débarqué en Normandie, vous gagnez sans tarder la cour de Guillaume, à Rouen, et vous transmettez votre message. Nombre de barons et de chevaliers sont réunis à la cour où l'on ne parle que du projet du duc d'envahir l'Angleterre. Beaucoup pensent tout bas que Guillaume est complètement fou, mais personne n'ose le dire tout haut. Faire traverser la Manche à toute une armée suppose non seulement des vents favorables, mais aussi des marins suffisamment expérimentés pour maintenir la cohésion de la flotte. Or la navigation n'est pas le fort de la noblesse normande, et beaucoup de ses membres répugnent à quitter leur pays dans le vain espoir de battre l'armée anglaise au grand complet sur son propre terrain. Pour l'instant, aucun préparatif véritable n'a encore été entrepris. L'invasion est toujours au stade de projet et Guillaume se heurte à une sourde opposition de la part de ses barons. Quelle décision allez-vous prendre ? Si vous restez encore quelque temps en Normandie, rendez-vous au [92](#). Si vous repartez immédiatement informer le roi Harold de ce que vous avez déjà découvert, rendez-vous au [160](#).

245

— Je vais rentrer en Angleterre, répondez-vous.

— Parfait ! dit Guillaume. Transmettez mon bon souvenir à Fitzwimark, voulez-vous ? Je vous verrai bientôt tous les deux à Londres ! Dorénavant, il sera plus pratique pour vous de faire parvenir vos informations à mes gens de Fécamp. Je vous souhaite bonne chance et je vous serais obligé de partir immédiatement pour Boulogne, où un bateau vous attend, conclut-il.

Vous vous inclinez, mais il est déjà retourné à sa carte et, plongé dans ses pensées, suit du bout du doigt les routes reliant Londres à la côte. Vous quittez le palais et remontez en selle. Guillaume a donné des ordres et la petite escorte qui vous a déjà accompagné à Rouen vous attend. Le trajet est d'autant plus paisible que vos compagnons de voyage n'ouvrent pas la bouche. En arrivant à Boulogne, vous allez trouver le capitaine du vaisseau mis à votre disposition. La mer est calme, et il y a si peu de vent qu'il n'est pas question de mettre à la voile avant plusieurs jours. Maudissant ce contretemps, allez-vous rester à Boulogne jusqu'à ce que le temps change (rendez-vous au [286](#)) ou partir à cheval pour Dives, le port d'où — vous le savez par Guillaume

— la flotte d'invasion prendra la mer (rendez-vous au [76](#)) ?

246

— Très bien, dit le roi, bien qu'il soit visiblement déçu. Je comprends vos motifs et je ne vous en tiendrai pas rigueur. Oublions toute cette conversation. Mais rappelez-vous que mon offre tient toujours. Si jamais vous changez d'avis, il vous suffira de me demander audience.

Il vous donne congé et vous vous retirez au plus vite, en vous demandant si vous avez pris la bonne décision. En sortant de la salle d'audience, vous êtes accosté par un domestique de Robert Fitzwimark, l'autre noble normand de la cour de Harold. Il demande à vous rencontrer. Allez-vous refuser (rendez-vous au [280](#)) ou accepter (rendez-vous au [30](#)) ?

247

Vous acceptez, et le visage de Harold se fend d'un large sourire.

— J'étais sûr que je pouvais compter sur vous, dit-il chaleureusement. Quand pouvez-vous partir ?

— Immédiatement, Sire, répondez-vous.

— Bravo ! Je vous laisse le choix des moyens, à la seule condition de ne jamais vous laisser prendre vivant.

Sur cette dégrisante recommandation, il vous autorise à vous retirer. Vous décidez de dire à tout le monde — y compris à votre épouse — que vous vous rendez en Normandie dans le seul but de voir votre frère et le reste de votre famille, et vous faites vos préparatifs de départ. Vous venez de terminer ceux-ci lorsqu'on frappe à votre porte. Vous ouvrez : c'est un serviteur de Robert Fitzwimark, l'autre courtisan normand. Il vous apporte une invitation à vous rendre au plus tôt chez son maître. Allez-vous accepter (rendez-vous au [137](#)) ou enfourcher tout de suite votre cheval pour gagner Folkestone et vous embarquer pour la France (rendez-vous au [222](#)) ?

248

Un housecarl se détache du rempart et fonce sur vous. L'affrontement est inévitable.

HOUSECARL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [181](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [132](#).

249

Les autres vilains tournent les talons et détalent. Devant vous flotte la bannière de Harold. Si vous éperonnez votre cheval pour aller attaquer le roi avec les autres chevaliers, rendez-vous au [111](#). Si vous retournez auprès de Guillaume, rendez-vous au [85](#).

250

Estimant que vous voyagerez plus rapidement sans votre épouse, vous partez accompagné d'un unique écuyer, Pierre, qui vous sert depuis de nombreuses années. En sortant de Londres, vous lancez vos chevaux sur la route du nord. Pendant les deux premiers jours, le voyage est sans histoire. Le troisième jour, alors que la route traverse une forêt, vous bavardez avec Pierre en parlant français, car c'est la seule langue qu'il comprenne. Vous ne craignez pas les mauvaises rencontres car il n'y a pas de bandits en Angleterre, pays pacifique où personne ne lève la main contre son voisin. Soudain, vous entendez un bruissement dans les broussailles sur le côté de la chaussée et des vilains surgissent du couvert en brandissant des haches et des fourches. Ils ont dû vous entendre parler français et en déduire que vous êtes des partisans de Guillaume car ils se ruent sur vous. Allez-vous les combattre (rendez-vous au [199](#)) ou tenter de les distancer en éperonnant vos chevaux (rendez-vous au [38](#)) ?



251

Comprenant que, à cheval, vous vous trouvez en position d'infériorité, vous sautez à bas de votre selle et vous préparez à combattre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MERCENAIRE FLAMAND	6	2
Second MERCENAIRE FLAMAND	5	3

Vous pouvez les attaquer ensemble. Si vous adoptez cette solution, divisez votre total d'Habilité par deux. Si vous touchez vos adversaires, vous les blessez tous les deux et ils perdent 1 point d'Endurance chacun. Si vous ne les touchez pas, ils riposteront normalement, et vous devrez alors lancer les dés à tour de rôle pour chacun d'eux. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [67](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [122](#).

252

La Derwent apparaît au loin, et les troupes de Hardrade en occupent les deux rives. Le roi de Norvège ne semble pas s'être donné beaucoup de mal pour poster des guetteurs le long de la route : votre arrivée passe longtemps inaperçue. En gagnant le sommet d'une butte qui domine la rivière, vous découvrez la fiévreuse activité des Norvégiens. Ils ont placé un détachement à l'entrée du pont, mais c'est sur la rive opposée que le gros de l'armée est en train de former un solide rempart de boucliers. La bannière de Hardrade, le Ravageur, flotte bien en vue au-dessus des haches d'armes des gardes royaux, et vous êtes surpris d'apercevoir un peu plus loin, parmi les guerriers au coude à coude, l'étendard du comte Tostig claquant au vent. Ainsi, les deux ennemis de l'Angleterre ont uni leurs forces ! Harold lance une offensive contre les Norvégiens qui interdisent l'accès du pont avec mission de s'emparer de celui-ci et de s'y maintenir. Si vous restez avec le gros de l'armée, rendez-vous au [270](#). Si vous participez à l'attaque du pont, rendez-vous au [298](#).

253

Au soir du deuxième jour de marche, la colonne a atteint les rives de la Welland, à peu près à mi-chemin entre Londres et York. Votre admiration pour le roi s'est accrue d'heure en heure en le voyant refuser de réduire l'allure ou de s'arrêter pour souffler et entraîner implacablement son armée vers le nord à une vitesse qu'atteignent à peine les messagers officiels voyageant seuls. La journée s'est écoulée sans incident notable, en dehors du flot continu des hommes qui ont rejoint le roi pendant sa course vers le nord. Vous êtes en train de vous préparer pour la nuit lorsqu'un éclaireur venant du nord arrive au camp. Il est aussitôt conduit auprès de Harold, et vous lui emboîtez le pas dans l'espoir d'apprendre du nouveau. Rendez-vous au [98](#).

254

C'est quasi tremblant de peur à l'idée de ce que peut vous vouloir le roi que vous êtes introduit en sa présence et que vous vous prosternez devant lui. Il vous accueille avec un hochement de tête et vous sourit. — De Bouard, dit-il, je vais une fois de plus faire appel à vous et vous demander de me servir en Normandie.

Inutile de faire semblant de ne pas comprendre de quoi il s'agit. Si vous êtes prêt à accepter d'espionner le duc Guillaume pour le compte du roi Harold, rendez-vous au [256](#). Si vous refusez, rendez-vous au [267](#).

255

Vous dégringolez de votre selle et vous tombez dans l'herbe du bas-côté. C'est vraiment trop bête de mourir ainsi, de la main de ceux que vous êtes censé protéger ! Votre aventure se termine ici.



254 « Je vais une fois de plus faire appel à vous
et vous demander de me servir en Normandie. »

256

Le roi vous confie un message à remettre à Guillaume, ce qui vous fournira un prétexte pour observer les préparatifs de guerre du duc et sonder l'état d'esprit de ses barons. Vous vous embarquez à Folkestone et traversez la Manche sans histoire. Rendez-vous au [244](#).

257

Lorsque vous rejoignez le duc, il est déjà en marche. D'autres éclaireurs ont signalé les manœuvres de Harold, et Guillaume a décidé d'obliger celui-ci à livrer bataille avant l'arrivée de nouveaux renforts saxons. Vous estimez l'effectif de l'armée saxonne à moins de dix mille hommes. Guillaume hoche la tête lorsque vous ajoutez qu'un quart à peine de ceux-ci sont des soldats de métier.

— Restez à mes côtés, de Bouard, et faites-moi profiter de votre expérience, dit-il. Rendez-vous au [151](#).



258

Vous faites reculer votre monture pas à pas vers le bas de la colline en parant de votre mieux les coups de la première ligne saxonne lorsque vous voyez voler vers vous un javelot dont le fer est encore souillé du sang de sa dernière victime. Parviendrez-vous à éviter ce projectile ? Testez votre talent d'Agilité. Si vous réussissez, rendez-vous au [217](#). Si vous échouez, rendez-vous au [122](#).

259

Vous faites quelques centaines de pas vers l'est en scrutant attentivement la berge de la rivière à la recherche d'un point de passage. La chance vous sourit car des traces de pas vous font découvrir un gué. Vous descendez aussitôt de cheval et envoyez quelques hommes avertir Harold. Vous traversez prudemment la rivière pour vous assurer qu'il n'y a ni trous d'eau ni Vikings embusqués dans les parages, ce qui n'est pas le cas. Un petit bois vous dissimule au gros de l'armée adverse, et vous décidez d'attendre des renforts avant d'aller plus loin. Rendez-vous au [118](#).

260

Vous décidez de continuer et vous poursuivez votre route vers le nord. En empruntant ce qui vous paraît être un raccourci, vous réussissez seulement à vous égarer et vous vous retrouvez dans une épaisse forêt. Conduisant vos chevaux par la bride, votre page et vous suivez un étroit sentier en pressant le pas, bien résolu à atteindre la Northumbrie aussi vite que ce sera humainement possible. Soudain, le silence de la forêt est troublé par un bruit terrifiant : un grondement rauque, suivi d'un martèlement de sabots sur la piste tapissée de feuilles mortes. Pivotant sur vos talons, vous voyez un sanglier foncer droit vers vous ! En portant la main à votre épée, vous comprenez qu'il est déjà trop tard : la bête est pratiquement sur vous. A ce moment, votre page se jette entre vous et l'animal, dont les défenses meurtrières l'éventrent aussitôt. Il pousse un cri déchirant et ne bouge plus. Le sanglier recule en secouant sa hure pour dégager son boutoir du cadavre, ce qui vous donne le temps d'attacher votre cheval à un arbre et de dégainer votre épée, puis il charge... Vous devez affronter le sanglier. Chaque fois qu'il vous touchera, ses défenses vous infligeront une blessure qui vous fera perdre 2 points d'Endurance, et ce n'est pas avec votre épée que vous pourrez parer ses attaques. Au lieu de lancer les dés pour savoir s'il vous touche ou non, testez votre Agilité pour connaître vos capacités à esquiver sa charge. Si ce test est négatif, vous recevrez

un coup de boudoir et perdrez 2 points d'Endurance. Vous attaquez le sanglier normalement.

SANGLIER ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).

261

Estimant que vous avez intérêt à rester à Londres, vous passez les jours suivants à l'écoute des nouvelles provenant du reste du pays. L'ost a été mobilisé, et ses membres se rassemblent sur la côte sud, entre Plymouth et Douvres. La nuit, le rivage est illuminé par leurs feux de bivouac. Des appels réclamant d'autres volontaires pour organiser la surveillance du littoral parviennent constamment à Londres, mais vous persistez à demeurer dans la capitale, au cœur du réseau routier du pays. Et voilà qu'à la fin du mois d'avril, à partir du 24, un signe apparaît dans le ciel. Une mystérieuse étoile, traînant derrière elle une longue queue lumineuse, scintille dans la nuit. Son chatoyant message est même visible en plein jour. Considérant ce phénomène comme un présage vous invitant à prendre une part plus active à la défense de votre patrie d'adoption, vous partez pour Bosham, où Harold a établi son poste de commandement. Rendez-vous au [238](#).

262

Les gardes du corps d'Aelfwig, l'abbé de Winchester, sont taillés en pièces, et le prélat vous fait calmement face. Avant de se mettre en garde, il lève son épée pour vous saluer ou pour vous bénir.

AELFWIG HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [107](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [29](#).



262 *Les gardes du corps d'Aelfwig sont taillés en pièces et le prélat vous fait calmement face.*

263

Lorsque la nuit tombe, les troupes normandes campent sur la colline de Senlac. Guillaume a envoyé quelques hommes rassembler les cadavres, mais certains morts sont difficiles à identifier, les corps des victimes d'une bataille comme celle-là étant invariablement détroussés et dévêtus. Épuisé de fatigue, vous titubez jusqu'à un espace libre, vous pansez votre cheval et vous sombrez presque immédiatement dans le sommeil. Lorsque vous vous éveillez, rendez-vous au [236](#).



264

L'un des vilains finit par vous entendre et par comprendre ce que vous criez. Il avertit les autres, et tous reculent. Vous rengainez votre épée et descendez de cheval.

Je suis Hugues de Bouard, annoncez-vous, l'un des meilleurs amis du roi. Mettons fin à ce combat. Lorsqu'ils ont compris que vous n'êtes pas des envahisseurs normands, les vilains se confondent en excuses et vous offrent l'hospitalité dans leur village, mais vous refusez en contemplant les cadavres de trois paysans et de deux de vos serviteurs qui gisent sur la route. Les soupçons suscités par l'emploi de votre langue natale ont coûté cher ! Rendez-vous au [182](#).

265

En vous avançant avec un drapeau blanc sur la zone neutre qui sépare les deux armées, vous voyez Tostig se détacher des rangs de ses soldats. Comme Harold n'a pas retiré son heaume,

personne, en dehors de vous, de ses écuyers et de son frère Tostig, ne peut savoir qui il est.

— Le roi Harold s'engage à restituer le comté de Northumbrie à Tostig si celui-ci abandonne Hardrade, l'envahisseur étranger, pour regagner le sein de sa patrie ! crie-t-il. En fait, le roi Harold serait même disposé à céder à Tostig un tiers de toute l'Angleterre, au cas où la récupération de son comté ne lui conviendrait pas ou s'il la jugeait insuffisante.

Tostig paraît surpris et rétorque :

— Et que donnera-t-il à Harald Hardrade ? Avant de répondre, Harold dévisage le roi de Norvège par-dessus l'épaule de son frère.

— Sept pieds du sol de l'Angleterre, ou peut-être un peu plus, puisqu'il est d'une taille supérieure à la moyenne, riposte-t-il sèchement.

Tostig regarde fixement son frère et secoue la tête.

— Dans ces conditions, allez dire au roi Harold que la paix est impossible, déclare-t-il. Moi, Tostig, je n'abandonnerai jamais ceux qui m'ont donné aide et assistance quand j'étais dans le besoin. Adieu ! Harold hausse les épaules et fait faire demi-tour à son cheval. Il rejoint les lignes saxonnes, et vous le suivez. Rendez-vous au [233](#).

266

Les chevaliers qui s'en prennent au roi se sont frayés un passage à travers ses gardes du corps et semblent maintenant s'attaquer à Harold en personne. Quatre Normands seulement sont encore en vie, mais c'est plus qu'il n'en faut, et vous vous demandez pourquoi Harold ne s'est pas mis à l'abri plus tôt. A présent, c'est trop tard, car il ne lui reste plus qu'un seul garde du corps pour l'aider à affronter ses agresseurs. Irez-vous rejoindre ces derniers pour participer à la mise à mort (rendez-vous au [195](#)) ou

resterez-vous où vous êtes, vous contentant d'observer la scène de loin (rendez-vous au [197](#)) ?

267

Vos relations avec le roi se poursuivent comme à l'accoutumée et, à la fin du printemps, celui-ci fait savoir qu'il s'attend à une invasion venue de Normandie. Il adresse une proclamation à l'ensemble de la population, ordonnant à l'ost — l'armée médiévale essentiellement composée de paysans, les vilains — de se rassembler et de gagner la côte sud pour défendre celle-ci contre toute incursion étrangère. Une telle entreprise nécessite une organisation considérable. Souhaitez-vous vous y consacrer (rendez-vous au [179](#)) ou préférez-vous rester à la cour où convergent les nouvelles venues de tout le royaume (rendez-vous au [261](#)) ?

268

Un cliquetis d'armure dans votre dos vous fait pivoter sur vos talons, prêt à toute éventualité : c'est Harold. 11 paraît triste.

— Vous avez bien combattu, Hugues, dit-il. Ils ont décampé, en fin de compte. La mort de Tostig m'afflige, mais nous ne pouvons pas agir plus loyalement avec lui.

— La proposition que vous lui avez faite était plus qu'honorable, confirmez-vous.

Il hoche la tête, et vous vous lancez tous deux aux trousses des Norvégiens en fuite. Les poursuivrez-vous à pied (rendez-vous au [97](#)) ou vous mettrez-vous en quête d'une monture (rendez-vous au [40](#)) ?



269

En vous repliant vers le bas de la colline avec les fantassins, vous apercevez le duc Guillaume, qui s'avance sur son destrier pour mettre fin aux rumeurs concernant sa mort. Il ôte son casque et ordonne à tous ses guerriers de se regrouper autour de lui. Vous arrêtez votre monture et, en vous retournant, vous constatez qu'une partie des fantassins saxons ont inconsidérément rompu les rangs et dévalent la pente. Guillaume les a vus également et il commande à sa cavalerie de contre-attaquer. Lorsque les cavaliers passent au galop à votre hauteur, vous tournez bride et vous vous joignez à eux. Rendez-vous au [287](#).

270

L'armée de Harold poursuit sa marche en avant, en se déployant sur la berge de la rivière face aux troupes de Hardrade. Vous songez qu'il doit sûrement exister une autre manière de passer l'eau. Allez-vous vous mettre en quête d'un gué (rendez-vous au [259](#)) ou attendre la suite des événements aux côtés de Harold (rendez-vous au [191](#)) ?

271

Une fois de plus, la charge de cavalerie se solde par un échec : le rempart de boucliers anglais est toujours intact. Vous redescendez le versant de la colline et vous allez rendre compte à Guillaume. Rendez-vous au [186](#).

Vous faites prendre à votre cheval la route de Bosham, où le roi s'est fixé. Tout le long du chemin, vous ne voyez que des champs désertés et des villages peuplés uniquement de femmes, d'enfants et de vieillards. Il semble que tous les hommes valides soient sous les armes, attendant que Guillaume se décide à attaquer. Vous finissez par atteindre Bosham où les bataillons d'élite de l'armée de Harold bivouaquent autour de son domaine et vous éprouvez de grosses difficultés à approcher le roi : votre accoutrement attire l'attention et la plupart des gens se rendent compte que vous êtes Normand. Heureusement, l'un des frères de Harold vous connaît et vous conduit auprès de lui. Harold est d'humeur songeuse, mais il vous accueille chaleureusement. Brièvement, vous lui exposez tout ce que vous avez appris de l'autre côté de la Manche sur le compte de l'armée normande. Il écoute gravement votre rapport.

Il y a au moins un Normand auquel je peux faire confiance, dit-il.

Vous approuvez d'un sourire et attendez ses ordres.

— Vous voulez me rendre service ? demande-t-il. J'ai besoin d'hommes qualifiés pour m'aider à organiser l'ost.

— Bien entendu, Sire, répondez-vous.

Allez à Arundel et occupez-vous des hommes rassemblés là-bas, dit-il. Rendez-vous au [179](#).

Devant une résistance aussi acharnée, l'infanterie normande commence à fléchir. En fait, on observe même un début de retraite. En jetant un coup d'œil par-dessus l'épaule d'un robuste Saxon, vous voyez s'ébranler la cavalerie normande et, une fois de plus, vous vous armez de courage pour subir son assaut. Au lieu de charger le rempart de boucliers, les chevaliers s'arrêtent à quelques pas de là et lancent leurs javelots dans la masse



273 *Les chevaliers s'arrêtent à quelques pas et lancent leurs javelots dans la masse compacte des défenseurs.*

compacte des défenseurs. Ceux-ci ripostent du tac au tac et des volées de projectiles similaires jaillissent des rangs des fantassins saxons, infligeant de lourdes pertes aux assaillants. Les chevaliers bretons abandonnent l'escadron et tournent bride pour redescendre la pente. Sans réfléchir, vous vous lancez à leur poursuite avec une multitude de Saxons. A dix pas de là, un chevalier breton essaye d'obliger son cheval à faire demi-tour. En vous voyant courir vers lui, il dégaine précipitamment son épée et vous fait face.

CHEVALIER BRETON HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

Son cheval est trop rétif pour qu'il en tire le moindre avantage : vous pouvez l'attaquer normalement. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [241](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [132](#).

274

Vous espériez passer quelques jours de plus en compagnie de votre épouse, mais les événements vous obligent à redescendre dans le sud. Après lui avoir fait vos adieux et vous être assuré que plusieurs gardes du corps seront spécialement affectés à sa protection, vous prenez à contrecœur la route de Londres. Grâce à Dieu, le voyage s'effectue sans encombre. Vous n'en restez pas moins sur vos gardes tout le long du chemin de crainte d'être attaqué par des villageois bien intentionnés mais mal renseignés, et vous prenez la précaution d'utiliser exclusivement la langue locale et non celle de votre Normandie natale. Lorsque vous arrivez au palais de Harold, son intendant vous informe que le roi est parti s'établir à Bosham, plus loin au sud. Vous vous munissez de provisions en quantité suffisante, vous acceptez l'offre d'une petite escorte et vous prenez le chemin du quartier général de Harold. Rendez-vous au [174](#).

275

Les vilains gisent morts à vos pieds et, une fois de plus, vous reprenez votre progression. A votre grande surprise, vous vous apercevez que vous avez franchi le rempart de boucliers saxon. A

quelque distance de là, le roi Harold observe anxieusement la bataille. Ses gardes du corps l'entourent, et quatre d'entre eux se précipitent aussitôt sur vous. A l'endroit où vous êtes, il n'est pas question de battre en retraite, et ces guerriers sont l'élite de l'armée anglaise. Seul, à pied et recru de fatigue, vous vous préparez à les affronter.

HABILETE ENDURANCE

Premier GARDE DU CORPS	10	4
Second GARDE DU CORPS	9	5
Troisième GARDE DU CORPS	9	4
Quatrième GARDE DU CORPS	11	3

Si vous vous en sortez indemne, rendez-vous au [88](#). Autrement, rendez-vous au [132](#).

276

La deuxième charge de cavalerie de la journée n'est pas plus fructueuse que la première. Les chevaliers se heurtent à une première ligne saxonne qui s'obstine à ne pas céder, et les haches des housecarls de Harold font des ravages parmi les chevaux. Guillaume ordonne un nouveau repli et, comme la fois précédente, réussit à entraîner un certain nombre de Saxons indisciplinés à la poursuite des cavaliers. Une fois de plus, les fantassins assez imprudents pour quitter l'abri du rempart de boucliers sont immédiatement cernés et taillés en pièces. Mais l'attaque n'en a pas moins échoué, et Guillaume doit prendre d'autres dispositions. Rendez-vous au [186](#).

Vous acceptez de bon cœur. Le duc hoche la tête avec satisfaction.

— Très bien ! s'exclame-t-il, et il vous verse à nouveau du vin.

Lorsque vous avez bu, il vous explique comment vous devrez communiquer avec lui au moyen de fausses lettres à votre frère. Après quoi, il appelle un serviteur et le charge d'envoyer des messagers préparer un bateau pour vous ramener en Angleterre à la fin de la semaine.

— Soyez prudent, conclut-il. Harold n'est pas un imbécile. Mais, si Dieu le veut, le légitime prétendant au trône d'Angleterre sera bientôt assis dessus. Il vous donne congé, et vous consacrez les jours suivants à visiter tranquillement votre famille normande. Trop vite à votre gré, votre bateau quitte Eu, et c'est avec des sentiments mélangés que vous voyez émerger de la brume le port de Folkestone. Lorsque vous accostez, vous avez une grave décision à prendre. A quel suzerain devez-vous allégeance ? Si c'est véritablement au duc Guillaume, rendez-vous au [86](#). Si c'est au roi Harold, rendez-vous au [295](#).

Estimant que vous ne pouvez pas attendre le roi et convaincu que vous voyagerez plus vite qu'une armée, vous enfourchez votre cheval et partez pour votre fief accompagné seulement d'un page. Les autres membres de votre domesticité rejoignent l'ost comme ils en ont le devoir. Au milieu de l'après-midi, vous avez couvert plus de douze lieues et atteint Hatfield. Si vous décidez d'y chercher un logement pour la nuit, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez poursuivre votre route tant qu'il restera une lueur de jour, rendez-vous au [260](#).



279 *Le roi chancelle, tombe, et les autres chevaliers se ruent sur lui.*

279

Sous vos yeux, l'un des chevaliers — Montfort — touche Harold à la jambe et le blesse gravement. Le roi chancelle, tombe, et les autres chevaliers se ruent sur lui en frappant sans pitié d'estoc et de taille. Bien après que Harold eut rendu le dernier soupir, l'un de ces chevaliers — Ponthieu — continue à s'acharner sur lui, lardant et tailladant furieusement le cadavre. Révolté par cette boucherie, vous poussez votre cheval en avant et giflez Ponthieu en pleine figure. Celui-ci vous lance un regard meurtrier, mais ne dit mot. Montfort enfourche sa monture et se lance à la poursuite des débris de l'armée saxonne en déroute. L'accompagnerez-vous (rendez-vous au [297](#)) ou resterez-vous auprès du défunt roi pour attendre Guillaume (rendez-vous au [51](#)) ?

280

La vie à la cour continue comme par le passé, et, le temps devenant plus doux, vous chassez et vous chevauchez avec les autres courtisans. Vous savez que le roi Harold échange des messages avec le duc Guillaume, mais vous ignorez tout de leur contenu. Néanmoins, les yeux du roi se posent de plus en plus fréquemment sur vous, et votre nervosité s'accroît de jour en jour. Peut-être vous soupçonne-t-il d'être un traître, à cause de votre origine normande ? Votre anxiété atteint son paroxysme un certain jour de mars, lorsque le roi vous fait dire de venir le trouver. Allez-vous obéir (rendez-vous au [254](#)) ou tenter de fuir Londres le plus rapidement possible (rendez-vous au [74](#)) ?

281

— Je suis de votre avis, dit le duc de Normandie. Il faut continuer à user la résistance de Harold. Ses hommes sont indisciplinés et nous parviendrons peut-être à en prendre d'autres au piège en simulant des attaques. Renoncer à gagner cette bataille serait

une erreur. Chaque journée perdue permettrait à l'armée anglaise de renforcer sa défense pour le prochain affrontement.

11 paraît satisfait que vous partagiez son point de vue. Rendez-vous au [193](#).

282

Vous vous embarquez sur l'un des vaisseaux qui font voile vers la Tamise et les quais de Londres. Le vent s'est levé et cette courte traversée est fatale à bon nombre des bateaux, mais le vôtre arrive à bon port. Une fois dans la capitale, vos pensées s'orientent tout naturellement vers votre épouse et votre fief du nord, mais vous décidez d'attendre que le roi soit de retour pour prendre congé de lui. Bien vous en a pris. Harold n'est pas plutôt rentré à Londres que l'on apprend que la flotte du duc Guillaume a tenté de traverser la Manche, mais que la tempête qui a envoyé par le fond tant de vaisseaux anglais l'a contraint à chercher refuge dans le port de Saint-Valéry. La cour est joyeuse : l'entreprise de Guillaume s'est soldée par un échec ! Épuisé par de trop long mois de tension nerveuse, le roi tombe malade et se met au lit avec une attaque de goutte. Mais quelques jours plus tard, le 19 septembre, un messenger arrive du nord porteur de terribles nouvelles. Le roi de Norvège, Harald Hardrade, a envahi le pays et descend vers le sud en incendiant et en pillant sur son passage ! La ville de Scarborough est déjà en flammes ! En apprenant cela, le roi bondit de son lit et ordonne à ses housecarls de se préparer à partir le jour même. Allez-vous attendre que l'armée soit prête à prendre la route du nord (rendez-vous au [240](#)) ou, inquiet pour la sécurité de votre femme, enfourcher votre cheval et partir seul immédiatement (rendez-vous au [278](#)) ?

283

Souple comme un chat, vous retombez sur vos pieds l'épée au poing et vous avez aussitôt l'occasion d'en faire bon usage : quatre housecarls sont pratiquement sur vous.

HABILETE ENDURANCE

Premier HOUSECARL

8

3

Second HOUSECARL	7	3
Troisième HOUSECARL	7	2
Quatrième HOUSECARL	9	4

Si vous parvenez à les éliminer tous les quatre, ren-dez-vous au [228](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [159](#).



284

Guillaume secoue violemment la tête. — Non, pas question ! dit-il. Nous devons gagner cette bataille. A tout prix !

Pendant quelques minutes, durant lesquelles la cavalerie se livre à une série d'escarmouches pour tenir les Anglais en haleine, le duc observe le front saxon. Puis il pousse un soupir et fait appeler le capitaine de ses archers.

Tirez par-dessus le rempart de boucliers sur les vilains non protégés qui s'abritent derrière, ordon-ne-t-il. Quand il ne vous restera plus une seule flèche, nous lancerons un nouvel assaut avec toutes les forces dont nous disposons.

Il fait demi-tour, demande son cheval et se met en selle. Rendez-vous au [225](#).

285

Le trajet jusqu'à Londres s'effectue sans incident. Plus vous descendez vers le sud, plus vous rencontrez de troupes d'hommes armés s'apprêtant à se mettre en marche. Vous arrivez en ville le 4 octobre et vous allez aussitôt trouver Fitzwimark. Si vous êtes un espion normand, rendez-vous au [81](#). Si vous êtes fidèle à Harold, rendez-vous au [291](#).



286

Le vent se lève brusquement, et le capitaine juge prudent de lever l'ancre sans plus attendre. Le voyage est lent mais sans imprévu aucun, et les falaises de Douvres se profilent bientôt à l'horizon. Une activité inhabituelle règne dans le port, mais personne ne s'occupe de vous et vous quittez aussitôt la ville. On vous a procuré un cheval, et, une fois de plus, vous vous retrouvez seul avec vos pensées. Loin des menaces et des promesses de Guillaume, vous pouvez choisir en toute liberté la conduite que vous devez adopter. Si vous décidez d'espionner pour le compte de Guillaume, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez aller trouver Harold et lui raconter tout ce que vous avez appris en Normandie, rendez-vous au [272](#).

287

Habilement, Guillaume lance la cavalerie normande contre le flanc dégarni par les Saxons téméraires auxquels il ne tarde pas à couper la retraite. Tout autour de vous, des chevaliers sont aux prises avec des vilains. Deux de ceux-ci s'apprêtent à vous faire un mauvais parti, et vous devez vous défendre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VILAIN 5 3

Second VILAIN 5 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [56](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [153](#).

288

En arrivant à Pevensey, à l'abbaye de Fécamp où Guillaume est cantonné, vous êtes accueilli à bras ouverts et conduit au duc. Celui-ci vous demande des nouvelles de Fitzwimark, et vous avouez avec répugnance que vous l'avez tué. En apprenant cela, Guillaume se rembrunit et appelle ses gardes. Avant d'avoir pu dégainer votre épée, vous êtes empoigné, réduit à l'impuissance et décapité sans autre forme de procès. Votre aventure se termine ici.

289

Accompagné de tous les hommes disponibles de votre fief, vous partez rejoindre Edwin et Morkere. Ceux-ci sont heureux de vous accueillir, et la petite armée qu'ils ont réunie se met en marche vers la côte. Des éclaireurs vous renseignent sur la direction prise par les drakkars de Tostig, et vous gagnez une petite baie toute proche de leur dernière position connue. Lorsque vous y arrivez, les vaisseaux s'apprêtent à accoster.

Allons-y ! s'écrie Morkere en se dressant sur ses étriers et en se tournant vers ses hommes. Nous ne laisserons pas ce proscrit poser le pied sur le sol de l'Angleterre !

Les hommes se précipitent : ils ont tous de bonnes raisons d'en vouloir au comte exilé qui régnait naguère sur la région. Sautant à bas de votre cheval, vous êtes entraîné par l'avant-garde vers l'endroit où les drakkars à fond plat sont en train de s'échouer sur la grève. Rendez-vous au [164](#).

290

Je ne porterai aucun message de vous à Guillaume, déclarez-vous fermement. Votre refus semble contrarier vivement Fitzwimark.

Puis-je conserver quelque espoir de vous faire changer d'avis ? demande-t-il.

Non, répondez-vous. — Je ne peux pas vous laisser sortir d'ici si vous vous opposez à mes plans, dit-il en se levant de son siège.

Vous voyez sa main se diriger vers la poignée de son épée et vous bondissez sur vos pieds. Si vous voulez quitter cette pièce vivant, il semble que vous soyez obligé d'affronter votre compatriote en combat singulier. Fitzwimark dégaine son épée...

ROBERT FITZWIMARK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [211](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [123](#).

291

Fitzwimark est surpris de vous voir mais vous accueille amicalement.

— Le duc Guillaume a débarqué à Pevensey, annonce-t-il. J'ai besoin de quelqu'un de confiance pour lui porter un message. Il faut absolument le prévenir qu'il a peu de chances de vaincre l'armée du roi Harold et qu'il ferait mieux de rembarquer pour la Normandie pendant qu'il en est encore temps. Si vous acceptez d'aller au camp du duc Guillaume, rendez-vous au [100](#). Si vous refusez, rendez-vous au [290](#).



292

Dans le fracas de la bataille, vous entendez à peine crier : « Hardrade est mort ! » Quelques Saxons sont déjà en train de se replier, convaincus que Harold va adresser aux Norvégiens une nouvelle offre de capitulation. Rendez-vous au [57](#).

293

L'Angleterre est loin d'être conquise. Avant de pouvoir se reposer sur ses lauriers et envisager de revoir un jour le ciel de Normandie, le nouveau roi a encore une tâche considérable à accomplir et de multiples rébellions à mater. Mais il se met à l'ouvrage avec une énergie farouche.

Une semaine environ après son couronnement, Guillaume vous fait appeler. Il vous reçoit avec le sourire.

— Soyez le bienvenu, Hugues, vous dit-il. Je ne vous ai pas oublié et j'ai enfin la possibilité de vous récompenser des services que vous m'avez rendus. Votre fief de Northumbrie a doublé de superficie et je me propose de vous conférer le titre de baron. Cela vous convient-il ?

Vous acquiescez avec joie et, le lendemain, vous vous mettez en route vers vos nouvelles terres du nord. C'est ici que votre aventure se termine, mais si vous désirez savoir ce qu'il advient de l'Angleterre et de Guillaume, rendez-vous au [300](#). Toutes nos félicitations !

294

Deux autres robustes housecarls s'avancent à votre rencontre. Il faut les affronter.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOUSECARL	6	2
Second HOUSECARL	8	1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [117](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [132](#).

295

De retour à Londres, vous allez immédiatement trouver le roi et vous lui relatez tout ce qui s'est passé en Normandie. Il garde le silence pendant quelques instants, puis sourit. — Ainsi, dit-il, mon cousin a décidé de me faire la guerre. J'ai l'impression qu'il a les yeux plus gros que le ventre. La Manche est un obstacle que sa cavalerie aura du mal à franchir ! Cette idée le fait rire, puis ses yeux croisent les vôtres et il reprend son sérieux.

- Je vous félicite ! dit-il. Vous avez fait du bon travail. Je dois réfléchir calmement à la meilleure façon d'exploiter les renseignements que vous venez de me donner. Reprenez vos activités habituelles jusqu'à ce que je vous fasse appeler.

Vous vous inclinez. Vous quittez la pièce et vous retournez à vos appartements. Peu après, le temps s'adoucit et la cour peut se consacrer, comme à l'accoutumée, à la chasse à courre et à la fauconnerie. Le roi est de plus en plus absorbé par les tâches du gouvernement, et vous le voyez peu jusqu'au jour, à la fin du printemps, où il vous convoque à nouveau. Rendez-vous au [198](#).



296

Aux premières lueurs de l'aube, l'armée se met en marche vers le sud. Beaucoup de vassaux et leurs contingents de vilains sont incapables de suivre le train imposé par Harold, et celui-ci les autorise à regagner leurs foyers. En revanche, il envoie des cavaliers en avant-garde pour avertir de son arrivée les villes qui jalonnent la route et leur ordonner de préparer leurs hommes d'armes à se joindre à lui. Le premier bivouac est dressé à près de vingt lieues d'York. Resterez-vous avec Harold (rendez-vous au [21](#)) ou poursuivrez-vous votre route tout seul (rendez-vous au [285](#))?

297

Avec Montfort, vous dévalez le versant opposé de la colline de Senlac sur les talons des débris de l'armée saxonne en déroute. Le terrain que foulent vos chevaux est jonché de cadavres et d'agonisants. Eustache de Boulogne se joint à la poursuite et vous dépasse au grand galop. Peu après, une profonde ravine semble s'ouvrir dans le sol comme par magie pour vous barrer la route. Devant vous, Eustache a aperçu l'obstacle trop tard. Il fait une tentative désespérée pour le franchir d'un bond, mais il n'y parvient pas et est désarçonné lorsque sa monture s'effondre sous lui. Plusieurs des chevaliers qui l'accompagnent n'arrivent pas non plus à sauter la ravine, et vous remarquez que le fond du fossé est tapissé d'hommes et de chevaux. La plupart des corps ne bougent plus... En sûreté de l'autre côté de la faille, beaucoup de fuyards anglais profitent de l'occasion pour faire pleuvoir flèches et lances sur vos compagnons et vous. Allez-vous abandonner la poursuite et battre en retraite (rendez-vous au [129](#)) ou tenter de passer la ravine (rendez-vous au [13](#)) ?



297 *Devant vous, Eustache a aperçu l'obstacle
trop tard.*

298

Les soldats norvégiens sont prêts à vendre chèrement leur vie, mais leur armement laisse à désirer. Les lourdes cottes de mailles de beaucoup d'entre eux sont apparemment restées à Ricall, dans les drakkars : ils ne s'attendaient pas à se trouver aussi vite en face de Harold et de son armée. La plupart des Vikings sont tués par la première charge, mais un petit noyau dense d'irréductibles, munis de haches d'armes, défend l'entrée du pont. Vous éperonnez votre cheval et foncez sur eux. Plusieurs Norvégiens sont renversés comme des quilles, mais l'un d'eux se dresse devant vous en brandissant sa hache. Vous devez le combattre avec votre épée.

NORVÉGIEN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [10](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [112](#).

299

La ligne de bataille norvégienne s'infléchit légèrement pour faire face à votre petite troupe. L'armée saxonne se déploie et ne fait à nouveau plus qu'un. Les trompettes sonnent, et vous vous préparez à charger. Rendez-vous au [9](#).

Au cours des années suivantes les Anglais se soulèvent à maintes reprises, mais toutes ces insurrections sont sévèrement réprimées par la nouvelle noblesse normande, conduite par le roi. Certaines régions du pays cherchent à conclure des alliances avec d'autres États européens, tel le Danemark, dans l'espoir de se débarrasser de la suzeraineté normande, mais ces tentatives se soldent toutes par des échecs. En souverain avisé, Guillaume le Conquérant tente de se concilier la population en confiant beaucoup de postes importants à des nobles saxons, mais les Normands n'en détiennent pas moins la réalité du pouvoir. Pour renforcer sa mainmise sur le pays, le roi fait établir un cadastre — le *Domesday Book (Livre du Jugement dernier)* — dont les renseignements précis sur la répartition et la valeur des terres lui permettent de gouverner plus efficacement. En dépit de nombreuses insurrections, il s'éteint paisiblement dans son lit. L'invasion modifie la vie quotidienne du peuple anglais. L'autorité normande impose un ensemble de lois strictes et une forme de gouvernement rigide qui étaient totalement inconnus des roturiers sous les règnes d'Édouard le Confesseur et de Harold. Bien que les Normands fassent de leur mieux pour maintenir les anciennes traditions et adoucir les réformes autant que faire se peut, il est probable que, pour tous les Anglais de l'époque, *la Dernière Invasion* paraît être un véritable cataclysme.