

Vexillum



Sommaire

Introduction.....	3
Création d'une armée.....	3
Équipement et promotions.....	4
Déroute.....	5
Déplacements.....	5
Déplacement de charge.....	5
Déplacement de dérouté.....	6
Déplacement de combat.....	6
Engagement et contact.....	6
Formations et flanquages.....	6
Actions.....	7
Tir tendu et tir en cloche.....	7
Table des score à atteindre lors d'une attaque.....	7
Monter ou descendre d'une monture.....	8
Effectuer une permutation de lignes.....	8
Effectuer une attaque de zone.....	8
Déroute.....	8
Ralliement.....	9
Règles de victoire.....	9
Règles de factions.....	10
Personnages.....	15
Liste des traits de personnage.....	15
Décor, terrain et perturbations naturelles.....	17
Mesures et déplacements.....	17
Chutes.....	17
Décors.....	17
Terrain.....	18
Conditions naturelles.....	18
Modificateurs de température.....	18
Modificateurs de météo.....	19
Combats nocturnes.....	19
Tableaux récapitulatifs.....	20



Livre présenté par



Quentin Dupré : Créateur, rédacteur

Nathan Parmentier : Graphiste, assistant rédacteur

Yvan Le Bihan : Consultant game design

Aubane Dupré : Illustratrice



Introduction

Vexillum est un jeu de guerre ("kriegsspiel" en allemand ou "wargame" en anglais) prenant place au cours du Moyen-Âge vous mettant au commande d'un groupe de combattants médiévaux allant de la troupe de mercenaires à l'ost royal. Les règles de ce jeu sont faites pour jouer avec des figurines à l'échelle 1/72 (aussi dite 15mm), où seule la figurine est considérée (pas le socle).

Création d'une armée

Avant d'apprendre comment combattre, il est important de savoir comment constituer son armée. Pour permettre un équilibre entre les armées adverses, on compte la puissance d'une armée en points, appelés ici deniers. Si l'on veut faire une estimation du nombre d'hommes présents sur le terrain, 30 deniers correspondent généralement à une dizaine d'hommes. Dans les parties "classiques", le nombre d'hommes dans une armée ne doit pas dépasser la valeur de la moitié de la solde de celle ci (ex. : pas plus de 50 hommes dans une armée de 100 deniers).

Pour calculer le solde d'un homme (nombre de deniers qu'il coûte), on prend en compte un denier, auquel on ajoute le prix de tout l'équipement qu'il porte sur lui. Promouvoir une unité coûte des deniers. Un homme possède de base un "point de vie", (il est mis hors combat après une blessure) un Moral de 6 et une Cohésion de 5. Voir le tableau des différents équipements et promotions disponibles et leurs prix ci-après :

Note : Toutes les armes peuvent être équipées avec un bouclier sauf la hallebarde, l'épée longue, l'arc et l'arbalète. Une seule armure peut être équipée à la fois. La hallebarde, l'épée longue et l'arbalète ne peuvent être équipées à dos de cheval. Une unité ne peut être promue qu'une seule fois. Une unité ne peut pas avoir deux armes (sauf mention contraire). Les unités ne peuvent pas avoir une arme à distance en armure lourde (sauf mention contraire), les musiciens et porte-bannières ne peuvent avoir d'arme spéciale (ils ont une arme commune de base), donc une unité unique ne peut être promue comme musicien ou porte-bannière. Une unité ayant la mention "charisme" donne son moral et sa cohésion dans le rayon marqué (en plus de sa transmission normale).



La bande mercenaire dirigée par le fier Ulric se sont préparés à la bataille, se motivant par nombre de cris de guerre.

Ils sont rassemblés en ;
- une formation de huit archers en armure légère valant 16 deniers ;
- une formation composite d'infanterie, dans laquelle se trouve Ulric lui-même, valant 21 points pour les soldats, 4 autres pour le musicien et le porte-bannière, et 8 pour Ulric ;
- une bande d'infanterie composite prête à flanquer leurs adversaires, valant au total 12 deniers pour les soldats lourds et 9 pour les plus légers (armés de lances et de boucliers)
- quatre redoutables chevaliers en armure lourde, pour un total de 12 points.

Ainsi, la bande d'Ulric représente un total de 84 deniers, et est prête pour une bataille d'envergure moyenne.

Équipement et promotions

	Portée	Effets	Prix
Arme commune (épée/hache etc ...)	Contact	Aucun	0 denier
Lance	½ toise (peut frapper sur 2 rangs)	-1 d'attaque au corps à corps si l'unité est engagée contre de l'infanterie et n'a pas chargé ou été chargée durant ce tour. +1 d'attaque au corps à corps si l'unité charge (si montée) +1 d'attaque contre la cavalerie (sauf à dos de cheval) Bonus de formation : si l'unité meurt au cours d'une charge ennemie, elle effectue tout de même sa riposte	1 denier
Arme lourde (hache à deux mains, masse, marteau etc ...)	Contact	Supprime les bonus d'armure de l'ennemi	1 denier
Epées longue	½ toise (peut frapper sur 2 rangs)	+1 d'attaque et de défense au corps à corps face à des unités en armure légère	1 denier
Bouclier	Aucune	+1 de défense Bonus de formation : +1 de défense contre les tirs pour le porteur du bouclier et toute personne se trouvant entre deux porteurs de boucliers. Les bonus ne sont pas pris en compte pour les attaques par derrière	1 denier
Arc	12 toises (piet) 8 toises (cheval)	Attaque à distance -1 d'attaque si l'ennemi est à plus de la moitié de la portée max (6 toises à piet, 4 à cheval) -1 d'attaque au corps à corps Bonus de formation : peut effectuer un tir qui remplace la riposte si chargé (juste après le mouvement de charge et avant le test de cohésion, si la charge est réussie)	1 denier
Arbalète	10 toises	Attaque à distance +1 d'attaque pour tous les tirs -1 d'attaque si l'ennemi est à plus de la moitié de la portée max (ici 5 toises) -1 d'attaque au corps à corps Bonus de formation : peut effectuer un tir qui remplace la riposte si chargé (juste après le mouvement de charge et avant le test de cohésion, si la charge est réussie).	1 denier
Javelot	6 toises	Attaque à distance ; 2 utilisations par partie -1 d'attaque si l'ennemi est à plus de la moitié de la portée max (ici 3 toises) +1 d'attaque si l'unité a couru pendant son déplacement (à cheval seulement) Bonus de formation : peut effectuer un tir qui remplace la riposte si chargé (juste après le mouvement de charge et avant le test de cohésion, si la charge est réussie).	1 denier
Hallebarde	½ toise (peut frapper sur 2 rangs)	Combine les effets de la lance et de l'arme lourde	2 deniers
Armure légère (tissu, gambison etc ...)	Aucune	Pas d'effet	0 denier
Armure intermédiaire (cotte de maille, armure lamellaire etc ...)	Aucune	+1 de défense	1 denier
Armure lourde (armure de plate, brigandine etc ...)	Aucune	+2 de défense Modificateur de vitesse : 1,5 toises au pas de marche, 3 au pas de course.	2 deniers
Cheval	Contact	+1 d'attaque de corps à corps contre l'infanterie Modificateur de vitesse : vitesse normale x2 (prends en compte la vitesse avec l'armure)	1 denier
Promotion : capitaine	Aucune	Modificateur de statistiques : le capitaine à 8 en moral et 7 en cohésion Charisme sur 1.5 toises à la ronde	2 deniers
Promotion : champion	Aucune	Modificateur de statistiques : le champion à 8 en moral +1 d'attaque Charisme sur 1.5 toises à la ronde	2 deniers
Promotion : musicien	Aucune	Donne +1 de moral aux unités sur 2.5 toises à la ronde	1 denier
Promotion : porte-bannière	Aucune	Donne +1 de cohésion aux unités sur 2.5 toises à la ronde	1 denier

Déroulement du tour

Les joueurs jouent au tour par tour et non phase par phase, pouvant activer l'entièreté des figurines de l'armée à chaque tour. Un tour se divise en quatre phases : la phase de ralliement, la phase de mouvement, la phase d'action et la phase de déroute. Nous verrons la première et la dernière phase dans un second temps car il est plus important d'appréhender le fonctionnement des déplacements et des actions avant tout.

Déplacements

Toutes les troupes sans équipement ayant un modificateur de vitesse ont la même valeur de déplacement : 2 toises de marche, 4 toises de course (vitesse de course = vitesse de marche x2). Après qu'une unité se soit déplacée en marchant, elle peut être orientée dans n'importe quel sens. Lorsqu'elle court, elle doit obligatoirement être orientée dans le même sens que sa course.

Bien que chaque figurine est indépendante des autres, lorsque des figurines sont à moins de 1/2 toises d'écartement les unes des autres, on peut faire un jet de dés commun à toutes ces figurines pour un déplacement spécifique (voir plus bas). Lorsque vous souhaitez déplacer un groupe contenant des unités à vitesses variables, utilisez la vitesse de l'unité la plus lente du groupe.

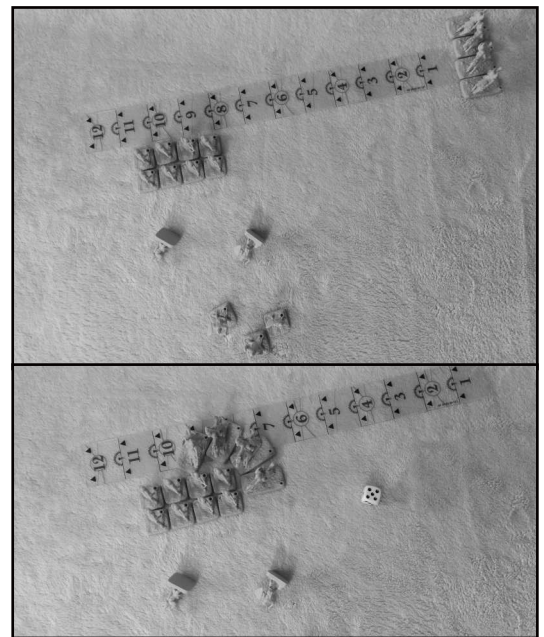
Note : Dans Vexillum, les mesures se font en pouces (environ 2.5 cm) qui équivalent à des toises à l'échelle des figurines (environ 2m). Pour les mesures nous parlerons ici en toises. Si l'échelle des figurines que vous utilisez n'est pas une échelle 1/72, adaptez la valeur des "toises" à l'échelle de vos figurines.

Il existe plusieurs types de déplacements spécifiques :

- Déplacement de charge
- Déplacement de déroute
- Déplacement en mêlée

Déplacement de charge

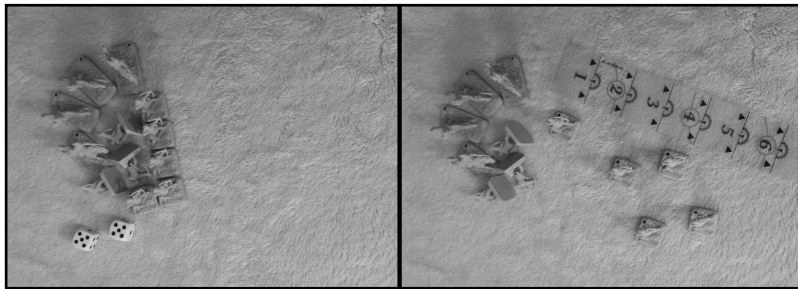
Pour déclarer une charge, il faut qu'une unité ou un groupe d'unités cible une unité ennemie à portée de charge et qu'il existe un chemin direct entre les deux unités. La portée de charge est égale à la vitesse de course de l'unité + 1d6 1/2 toises pour l'infanterie et 1d6 toises pour la cavalerie (voir plus bas). Lorsqu'une charge est déclarée, l'unité avance d'autant de toises que le score de charge obtenu en ligne droite, même si l'unité adverse n'est pas atteinte. Dans ce dernier cas la charge est ratée. Si la charge est réussie, les unités qui chargent ne sont plus considérées comme étant en formations mais gagnent un bonus de +1 à l'attaque pendant leur tour si elles sont au contact avec l'ennemi ou en deuxième ligne.



Une unité de cavalerie lourde s'apprête à charger des archers par le flanc. La distance entre eux et leur cible est de 8 toises. Possédant une vitesse de course de 6 toises, les cavaliers doivent donc obtenir au moins 2 sur leur dé pour réussir leur charge. Ici, ils obtiennent un 5, ce qui leur permet même d'encercler leurs adversaires.

Déplacement de déroute

Lorsqu'une unité est en déroute, elle se déplace de 1d6 toises pour l'infanterie et 2d6 toises pour la cavalerie vers un endroit opposé à l'ennemi (l'unité fuit toujours le dos à l'ennemi). Voir "Déroute".



Les archers subissent trois pertes à cause de l'attaque des cavaliers, ce qui déclenche un test de moral, avec un malus pour cause de flanquage. Ainsi, leur jet de 10 cause cinq fuites, soit l'entièreté des survivants, qui s'enfuient tous vers la direction opposée des cavaliers, à des vitesses variables.

Déplacement de combat

Lorsque des unités sont engagées en mêlée, elles ont droit à seulement 1 toise de déplacement durant leur phase de déplacement (2 pour la cavalerie).

Engagement et contact

Une unité est considérée comme engagée si elle se trouve à strictement moins d'une toise d'un ennemi (sauf ennemi en fuite). Elle est considérée comme étant au contact si elle se trouve à strictement moins d' $\frac{1}{2}$ toise. Dans ce cas, toute unité au contact peut riposter.

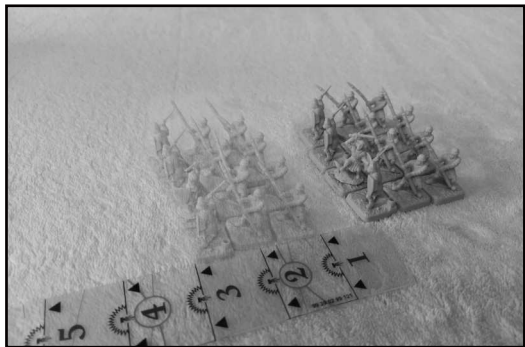
Lorsque l'on joue sur la portée des armes (arme de $\frac{1}{2}$ toise ou plus), il est conseillé de préciser à l'adversaire si l'on positionne son unité au contact ou non (avec des armes à longue portée, il est possible d'attaquer sans être au contact).



Deux unités d'infanterie sont ici engagées au corps-à-corps : le groupe des lanciers et des hallebardiers vient de réussir une charge sur les fantassins à bouclier, se mettant au contact. Cependant, les archers, alliés avec les fantassins, sont trop éloignés pour être engagés, et ne sont donc pas impliqués.

Formations et flanquages

L'un des aspects les plus importants du jeu est la formation. Une formation est effective lorsqu'un groupe d'unités ne s'est pas déplacé ou seulement au pas de marche. Il faut au moins 4 unités possédant un même bonus au sein d'une formation pour que celle-ci puisse bénéficier d'un bonus de formation. Les bonus de formation ne s'appliquent qu'aux unités possédant un équipement conférant un de ces bonus (sauf indication contraire). Par exemple un groupe contenant 6 hommes avec chacun une lance et un bouclier donnera le bonus de formation de la lance et du bouclier. Toutes les unités au sein d'une formation prennent le moral et la cohésion des unités ayant le plus de moral et de cohésion. Les unités au sein d'une formation ont toutes +1 à la cohésion.



La formation ici contient des soldats en armure intermédiaires et d'autres en armure lourde : ainsi, pour effectuer un mouvement de course et se déplacer de 3 toises, la formation est temporairement rompue.

Lorsqu'une unité charge une formation, elle peut essayer de briser la cohésion de celle-ci. Si l'attaquant réussit à strictement dépasser le score de cohésion de l'ennemi avec 2d6, il peut faire une percée en faisant rentrer des troupes dans la formation adverse (on prend en compte la valeur du déplacement de charge restante). Chaque troupe ayant un ennemi dans son flanc ou dans son dos (qu'il le cible ou pas) a -1 à la défense. Lorsqu'une formation est brisée ou chargée de flanc ou de dos, les bonus de formation sont annulés. Une formation brisée peut se reformer en se déplaçant de manière à ce qu'aucune unité ne soit flanquée.

Actions

Une action peut être une attaque, une aptitude de commandement ou une montée/descente de monture. Elles sont le plus souvent une attaque. Pour les attaques, elles sont résolues par un jet de dés effectué par l'attaquant. Chaque unité fait ses attaques séparément. Pour savoir si l'unité adverse subit une blessure (Note : la quasi-totalité des unités tombent après n'avoir subi qu'une seule blessure), l'attaquant fait la somme des malus et bonus ayant effet sur l'adversaire (on prend en compte les équipements et traits des deux combattants, voir "équipements et promotions" et les bonus de faction dans "Règles de faction"), jette 2d6 puis se réfère au tableau ci-joint :

Bonus de défense total de l'ennemi	Somme des dés d'attaque à atteindre
-3	5+
-2	6+
-1	7+
+0	8+
+1	9+
+2	10+
+3	11+
+4	12

Une autre technique consiste à ce que l'attaquant et le défenseur lancent chacun 1d6, auquel ils ajoutent leurs bonus et malus respectifs, et une blessure est infligée si le résultat de l'attaquant est strictement supérieur à celui du défenseur. Ces deux techniques ne sont pas incompatibles car les probabilités de succès sont exactement les mêmes. Pour ce qui est des bonus, se référer à la table récapitulative des bonus. Attention ! Les unités engagées dans un corps à corps ne peuvent frapper que la première ligne ennemie.

Tir tendu et tir en cloche

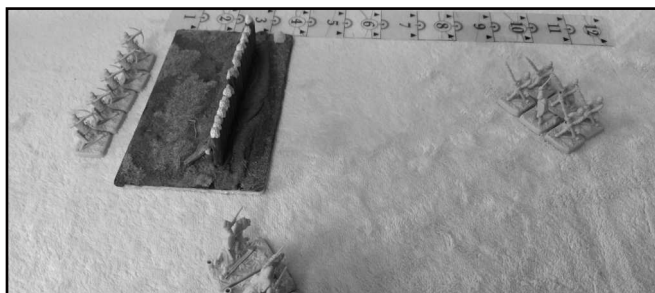
Toute attaque à distance ne peut cibler que des unités face à l'unité effectuant l'attaque (dans un angle de 90° à l'appréciation des joueurs), sauf les pour archers montés, qui peuvent tirer tout autour d'eux.

En tir tendu, une unité cachée derrière un obstacle bas peut être visée si elle est à strictement plus de 2 toises de cet obstacle. Les unités alliées comptent comme obstacle bas dans le choix des cibles. Les unités peuvent cependant tirer en cloche si elles ne se sont pas déplacé durant ce tour (sauf les archers montés, qui peuvent tirer en cloche s'ils n'ont pas couru) et si la cible est à plus de la moitié de la portée maximale de l'arme utilisée (les unités peuvent néanmoins pivoter). Le tir en cloche permet de tirer au dessus des obstacles bas si l'unité visée est derrière à strictement plus d'une toise. Le tir en cloche donne -1 à l'attaque mais empêche la formation sous le feu de courir (mais pas de charger).

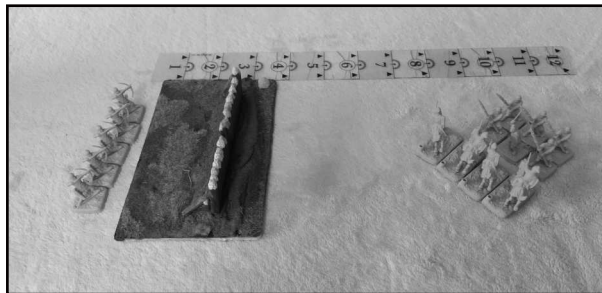
Les archers peuvent tirer s'il n'y a pas d'unité ou d'obstacle obstruant la vue à moins de 1 toise d'eux et/ou de leur cible.

Si une unité alliée est à ½ toise ou moins d'un ennemi visé, un dé à 6 faces doit être jeté : si le résultat est pair, l'ennemi est touché. Dans le cas contraire, c'est l'unité alliée qui subit l'attaque à distance. Un tireur a un bonus de +1 en attaque si il tire sur un ennemi lui tournant le dos.

Seul les tireurs officiers ou montés peuvent tirer après un désengagement de mêlée.



Les archers visent l'unité de lanciers au loin : ils sont à plus de la moitié de la portée de tir des archers, qui peuvent donc effectuer un tir en cloche et perturber le déplacement de leurs cibles.



Dans ce cas précis, les archers peuvent toujours effectuer leur tir en cloche contre l'infanterie ennemie, cependant cela sera aux risques et périls des chevaliers alliés qui sont engagés au corps-à-corps.

Monter ou descendre d'une monture

La monte ou descente d'une monture prend l'action en cours ainsi que le déplacement du tour suivant. Les unités en train de descendre ou monter ne peuvent riposter et ne sont pas considérées comme étant en formation.

Effectuer une attaque de zone

Une unité munie d'une arme au corps-à-corps ayant une portée supérieure au simple contact et se trouvant à strictement plus de ½ toise de tout allié peut attaquer deux ennemis proches de moins de ½ toise d'elle en une seule attaque. L'attaquant doit effectuer un jet d'attaque pour chacun des deux ennemis. Cette action ne peut être effectuée si l'unité qui attaque a chargé à ce tour.

Déroute

Lors de cette phase, les unités concernées font un test de moral. Pour faire un test de moral, jetez 2d6, l'unité est mise en déroute si le résultat est strictement supérieur à sa valeur de moral. Dans le cas d'un groupe, le nombre de fuyards équivaut à la différence entre le résultat du jet et la valeur de moral. Les unités concernées sont celles dans les situations suivantes :

- Un groupe vient de perdre ¼ ou plus de ses effectifs (rappel : est un groupe tout ensemble d'unités séparées par une distance d'une toise ou moins)
- L'unité en effet de "sous nombre"
- Un groupe vient de perdre un soldat et le nombre de corps dans un rayon de 1.5 toises équivaut à ¼ ou plus de l'effectif de l'unité (corps de l'unité qui vient de tomber compris).

Une unité est considérée en "sous nombre" quand les ennemis à proximité sont plus de deux fois plus nombreux que les alliés. L'effet de "sous nombre" donne -1 de moral aux unités en sous nombre.

Plus les pertes alliées sont nombreuses, plus les malus s'accumulent :

Pertes :	Malus :
1/4 des effectifs	Aucun
1/2 des effectifs	-1 au moral
3/4 des effectifs	-2 au moral

Si le test échoue, chaque unité mise en déroute (lors de la phase de déroute les unités sont nécessairement déplacées séparément, ce qui n'est pas obligatoire lors de la phase de ralliement) se déplace d'1d6 toises pour l'infanterie ou 2d6 toises pour la cavalerie, dans la direction opposée à l'ennemi. Si il y a des ennemis dans cette direction aussi, elles se déplacent dans une direction où il n'y a pas d'ennemis. Si l'unité est

encerclée, elle ne fuit pas. Les unités à portée de formation avec les fuyards peuvent elles aussi fuir (on parle ici de "replis") si vous le souhaitez si elles réussissent un test de cohésion. Elles effectuent leur mouvement normalement et seront ralliées à votre prochain tour.

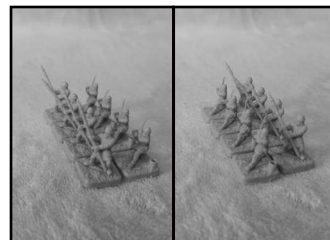
Autres modificateurs psychologiques :

- Unité chargée par le flanc : -1 en cohésion
- Unité chargée par derrière : -1 en moral et en cohésion

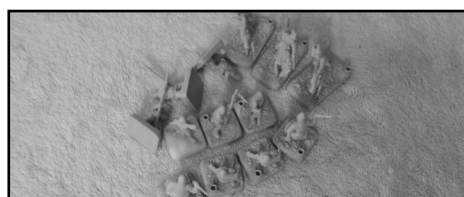
Effectuer une permutation de lignes

Une formation peut effectuer une permutation de deux lignes en son sein en utilisant un déplacement. Si l'une de ces deux lignes est engagée au corps à corps, un test de cohésion est nécessaire. Après une permutation, les unités de la formation n'ayant pas permuté peuvent agir normalement.

À droite :
Après avoir été renforcés par des épeistes, les lanciers effectuent une permutation de lignes pour profiter de la protection des boucliers de leurs alliés.



À gauche :
Ce hallebardier a été encerclé par ses adversaires. Bien qu'en mauvaise posture, il peut profiter de l'allonge de son arme pour menacer deux adversaires à la fois, sans risquer de mettre en danger des compagnons comme il le ferait en combat de ligne.

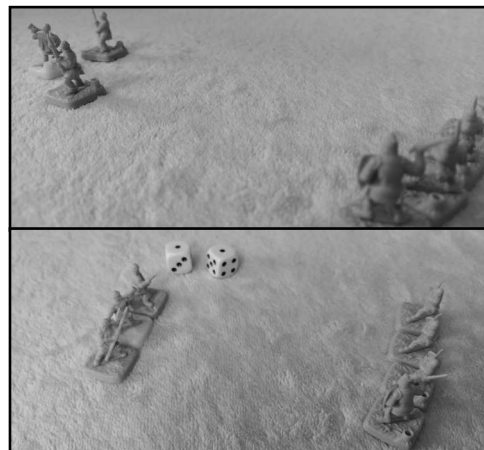


Cette unité est attaquée de deux côtés à la fois : de l'infanterie lourde en face, des chevaliers dans le flanc. Les pertes subies les font passer en état de sous-nombre, et ils ont perdu la moitié de leurs effectifs ; malgré la présence du musicien, le modificateur total à leur moral est donc de -1, leur donnant un total de 5 : leur jet de moral cause donc la fuite des trois survivants.

Ralliement

Durant la phase de ralliement, les unités en déroute effectuent un test de moral. Les corps dans un rayon de 1.5 toises autour de l'unité en déroute compte dans le test de moral (voir phase de déroute plus haut). Si le test est réussi, les unités sont de nouveaux contrôlables, et peuvent effectuer leur déplacements et actions normalement. Sinon, elle continuent de fuir.

Avertissement : Si plus aucun officier (capitaine, champion, héro, général etc ...) allié sous votre commandement direct n'est présent sur le terrain, alors vos unités ne peuvent plus effectuer de ralliement.



Après avoir été mis en déroute, ces trois soldats, proches les uns des autres, font un seul test de ralliement, et obtiennent le meilleur résultat possible : ils reviennent donc dans la bataille, reformant un semblant de rang au passage.

Règles de victoire

Il arrive souvent qu'une bataille ne soit pas concluante et qu'un vainqueur n'émerge pas clairement. Il faut donc se mettre d'accord sur les conditions de victoire. Voici quelques exemples d'objectifs à atteindre (vous pouvez très bien en inventer d'autres) :

- Combat à mort : la bataille se termine lorsque tous les ennemis sont soit morts soit en déroute.
- Rançonnage : le combat est terminé lorsque l'un des seigneurs est mis à terre.
- Bataille épique (victoire médiévale standard) : la bataille prend fin lorsque qu'un quart de la bourse de denier fixée en début de partie sépare les sommes des coûts en denier des unités restantes (non mortes ou en déroute) des deux adversaires.
- Objectif stratégique : pour gagner il faut prendre le contrôle d'un emplacement stratégique ou d'un objet/personne d'importance et le conserver jusqu'à votre prochain tour. Pour cela tous les ennemis à proximité de cet objectifs doivent être hors combat (au sol ou en fuite).



Un ost anglais est parvenu à surprendre une force écossaise dans leur camp : ceux-ci ont formé des rangs à la hâte, se préparant tant bien que mal à repousser l'attaque. Le chef écossais, prenant la tête d'une petite force d'infanterie, a tenté de contourner les rangs ennemis pour attaquer les redoutables archers anglais, mais fut pris de court par la présence de cavaliers anglais, qui parvinrent à mettre en déroute son groupe. Le gros des troupes, perdant ce soutien, a été affaibli par les volées de flèches, permettant à l'infanterie anglaise de disperser les lanciers dans une mêlée sanglante. Les anglais se mettent à la poursuite des restes des forces écossaises ; de leur côté, les survivants écossais ajouteront cette attaque à leurs rancunes contre le royaume d'Angleterre, toujours désireux de les voir vaincus une bonne fois pour toutes.

Règles de factions

Dans Vexillum, plusieurs factions sont jouables. Chacune possède ses propres traits et caractéristiques, ce qui permet de varier les styles de jeu. En voici la liste :

Anglo-saxons : faction polyvalente/archers

La civilisation anglo-saxonne est une faction polyvalente qui s'appuie sur une puissante archerie, capable d'exercer une grande zone de contrôle sur le champs de bataille.

- Arme interdite : arbalète
- Trait : "Yeomen" : +2 toises de portée pour les archers à pieds.
- Trait : "Archers Gallois" : les archers à pieds n'ayant pas bougé durant ce tour ont +1 d'attaque à distance.

Berbères : faction de cavaliers

Les cavaliers berbères sont sans conteste la cavalerie de mêlée la plus puissante du jeu. Leur capacité spéciale "Tout vu, tout combattu" leur permet de surprendre leurs adversaires trop négligents.

- Armes interdites : arbalète, hallebarde, armure lourde, épée longue.
- "Tout vu, tout combattu" : Cette capacité est activable une seule fois par partie au début de votre tour. Les traits de faction de tous vos ennemis sont annulés jusqu'au début de votre prochain tour.
- Trait : "Cavaliers maures" : le bonus d'attaque conféré par les chevaux contre l'infanterie passe à +2 lieu de +1, sauf durant une charge.

Byzantins : faction de corps-à-corps

Les armures lamellaires donnent aux byzantins une infanterie très résistante, pouvant servir d'enclume au marteau que peut être la terrifiante garde varègue ou les redoutables cataphractes, briseurs de lignes.

- Armes interdites : armure lourde, arbalète, épée longue.
- Trait : "Armures lamellaires" : les armures intermédiaires donnent +1 de défense contre les attaques de mêlée.
- Unité unique : Cataphractaire : cheval, armure intermédiaire, arme commune ou lance. Cette unité donne -1 de cohésion aux unités au corps à corps.
- "Garde Varègue" : Permet de faire appel à 10 mercenaires Varègues pour 40 deniers. Ceux ci sont équipés d'une armure intermédiaire et d'un bouclier et possèdent le trait "Hommes du Nord" (voir "Scandinaves").

Coumans : faction de cavalerie

Terreurs des champs de bataille, les coumans sont de bons combattants à pied et des cavaliers hors pair. Leur cavalerie est très manœuvrable et leurs kiptchaks peuvent rapidement tirer et fuir avant d'être menacés.

- Arme interdite : arbalète, hallebarde, armure lourde, épée longue.
- Unité unique : Kiptchak : cheval, arc, armure légère. Cette unité peut tirer à n'importe quel moment de son déplacement (et le reprendre après).
- Trait : "Armures lamellaires" : les armures intermédiaires donne +1 de défense contre les attaques de mêlée.

- Traît : "Visage de fer" : Tous les ennemis ont -1 en moral tant qu'il reste un officier ou personnage couman en état de se battre sur le champs de bataille.
- Traît : "Maîtres cavaliers" : +1 toise à la vitesse de marche pour les unités montées (sauf à la charge). De plus la monte/descente de monture prend seulement le déplacement (les unités peuvent donc contre-attaquer à ce tour).
- "Nomades" : les unités ne peuvent effectuer de formation.

Écossais : faction polyvalente/piquiers

Les fiers écossais peuvent venir à bout de n'importe quel ennemi grâce à leurs formations massives de piquiers. C'est la civilisation avec le moins de cavalerie du jeu, mais aussi celle la plus à même de la contrer.

- Arme interdite : arc monté.
- "Vieille noblesse" : les chevaux coûtent 2 deniers au lieu d'un.
- Traît : "Schiltron" : les lanciers peuvent frapper sur 3 rangs (au lieu de 2) lorsqu'ils sont en formation.
- Traît : "Joueurs de cornemuse" : les musiciens donnent +1 de moral.
- Traît : "Guerriers des Highlands" : les écossais portant une épée longue peuvent effectuer des attaques de zone même après avoir chargé.

Éthiopiens : faction polyvalente

Les éthiopiens sont les spécialistes des engagements contrôlés. Leurs archers peuvent faire pleuvoir une pluie de flèche sur l'ennemi tandis que les guerriers à shotel peuvent aisément tailler dans les formations de boucliers.

- Armes interdites : arbalète, arc monté, hallebarde, armure lourde, épée longue.
- Traît : "Régiments familiaux" : les unités en formation ont +1 de moral.
- Arme de faction : "Arcs antiques" : les arcs ont une portée de 10 toises au lieu de 12, mais les archers peuvent effectuer un tir supplémentaire avec -1 d'attaque (sauf pour un tir de contre-charge).
- Unité unique : Shotelei : armure intermédiaire, +1 d'attaque contre la cavalerie, annule la défense procurée par le bouclier, 3 deniers (+1 si port du bouclier).

Francs : faction polyvalente/charge

Faction polyvalente par excellence, la France est dotée de la meilleure cavalerie lourde du jeu, pouvant charger sur de longues distances sans se soucier de leur sort.

- Arme interdite : arc monté.
- Traît : "Charge lourde" : les malus de déplacement dus à l'équipement porté est annulé durant les charges.
- Traît : "Sans peur ni reproche" : les unités sont immunisés aux effets psychologiques dus au "sous nombre".
- "L'Auld Alliance" : Permet d'appeler un détachement de la Garde Écossaise pour 40 deniers, composée d'un Capitaine en armure lourde avec bouclier, de 3 hallebardiers en armure lourde avec le traît "schiltron" (voir "Écossais") ainsi que 6 archers en armure intermédiaire. Les archers de la garde n'ont pas de malus d'attaque au corps à corps.

Gallois : faction de combat en formation

Le territoire accidenté du pays de Galles a toujours empêché l'usage de char ou de cavalerie par ses habitants ou envahisseurs. C'est en connaissance de cause que les Gallois, ayant conservé les formations efficaces de l'empire romain, se sont spécialisés dans l'infanterie.

- Armes interdites : armure lourde, cheval, épée longue, arbalète, arme lourde.
- Trait : "Tactiques romaines" : les unités en formation ont +1 d'attaque.
- Capacité : "Charge de formation" : les unités galloises peuvent essayer de charger tout en maintenant leur formation. Si la formation réussit un jet de Cohésion, elle peut alors charger de sa vitesse au pas + son modificateur de charge habituel. Sinon, elle charge normalement.

Indiens : faction polyvalente

Les clans rajas étaient les entités guerrières les plus craintes de ce qui deviendra plus tard le sultanat de l'Inde. L'héritage de ces guerriers se retrouve encore dans les armées indiennes pré-moghols. Polyvalentes, elles peuvent faire appel à de formidables guerriers, épaulés par d'imposants éléphants de guerres.

- Armes interdites : armure lourde, arbalète, hallebarde, épée longue.
- Trait : "Rajput" : n'importe quelle unité indienne non unique peut-être améliorée en rajput pour 1 denier supplémentaire. Les rajputs ont +1 d'attaque. La somme du coût des rajputs ne doit pas dépasser le quart de la bourse de l'armée. Les rajputs peuvent être engagés comme mercenaires par les italiens.
- Unité unique : éléphant de guerre : 6 de moral, 5 de cohésion, 2 points de vie, bonus et malus de cavalerie (mais avec une vitesse de marche de 3 toises et charge d'infanterie), armure intermédiaire, arme lourde, "charge dévastatrice", "déroute d'éléphant". Attaque chaque unité (ennemie ou non) traversée par la figurine de l'éléphant. Ne peut être en formation. Note sur l'échelle de l'unité : on considère qu'un éléphant peut être représenté par une figurine mesurant à peu près deux chevaux côte-à-côte. Le trait "Charge dévastatrice" permet à l'éléphant de réduire de 1 le moral des unités chargées et de provoquer un test de déroute après leurs ripostes. De plus, l'éléphant est certain de briser la cohésion des formations chargées. Le trait "déroute d'éléphant" permet à l'ennemi du joueur indien de choisir dans quelle direction l'éléphant va fuir en cas de déroute. L'éléphant fait un test de déroute s'il est blessé. Coûte 7 deniers.
- Cornac : Un cornac peut être ajouté sur un éléphant pour 1 denier supplémentaire. Il donne +2 de moral et +1 de cohésion à son éléphant et peut abattre l'éléphant s'il commence à devenir dangereux pour les alliés en réussissant un test de cohésion. Si l'éléphant est abattu, le cornac est considéré comme une unité simple sans arme. Le cornac ne peut pas se déplacer ou attaquer le tour de la mort de l'éléphant.



Italiens : faction d'élite

Les Grandes Compagnies qui fleurissent en Italie sont composées de mercenaires de tous les horizons. Extrêmement modulaires, elles peuvent faire appel aux plus grands soldats professionnels du monde, mais tout a un prix.

- Arme interdite : arc monté
- Unités uniques: Condottiere : +1 d'attaque, 8 de moral, 7 de cohésion. Remplace le Capitaine et le Champion.

Arbalétrier génois : armure intermédiaire, arbalète, pavois, 4 deniers.

Attributs du pavois (arbalétrier génois seulement) : +2 de protection contre les projectiles (sauf dans le dos, comme le bouclier).

Mercenaires suisses : armure lourde, hallebarde, +1 d'attaque contre la cavalerie, 5 deniers.

- "Décimation" : l'armée coûte plus cher que son coût normal, réduisant les deniers à 9/10 de la limite de deniers fixée pour la partie.
- "Mercenaire" : vous pouvez recruter des unités d'autres factions, sauf les unités spéciales, les officiers et les personnages (donc unités standards avec les traits et armes de leurs factions). Le coût des mercenaires ne doit pas dépasser la moitié du coût de l'armée.

Lithuaniens : faction polyvalente/cavalerie

Les fiers lithuaniens seront toujours les derniers à fuir la bataille, et leur boucliers transforment leurs formations en véritables scarabées. Tout comme les francs, ils excellent par leur polyvalence.

- Armes interdites : promotions "Capitaine" et "Champion"
- Trait : "Leitis" : les troupes ont 8 de moral et 5 de cohésion par défaut (au lieu de 6 de moral et 5 de cohésion). De plus, les unités non lithuaniennes ne peuvent pas bénéficier du moral et de la cohésion des leitis (dans le cas d'une troupes composés d'hommes de plusieurs factions). Les lithuaniens n'ont pas besoin d'un personnage ou d'un officier dans leur armée pour se rallier.
- Arme de faction : "Scarabées" : les boucliers sont remplacés par des pavois d'infanterie, ont +2 de défense contre les projectile, +1 au corps à corps si en formation (les boucliers de cavalerie ont juste +1 de défense contre les projectiles en plus du bouclier normal).
- "Union de Krewo" : Permet de faire appel à 8 hussards pour 40 deniers qui prennent uniquement les règles slaves (voir "Slaves").

Mongols : faction de cavalerie/archers montés

Véritable fléau des steppes, les archers montés mongols sont redoutés dans toute l'Asie et l'Est de l'Europe. Leur cavalerie de choc est tout aussi à craindre.

- Armes interdites : armure lourde, arbalète, hallebarde, épée longue.
- Trait : "Cauchemars des steppes" : +1 d'attaques pour les armes à distance montées.
- Trait : "Fléau de Tengri" : après la phase de riposte des ennemis, les unités montées engagées mongoles peuvent faire un mouvement supplémentaire s'ils réussissent un test de cohésion.

Saint-Empire Romain Germanique : faction polyvalente

Les armées du Saint Empire Romain Germanique sont réputées à travers toute l'Europe. Très polyvalents, les germaines possèdent une armée entraînée à moindre coût, épaulée par les terrifiants chevaliers teutoniques.

- Arme interdite : arc monté
- "Armée professionnelle" : les unités coûtant normalement plus de 3 deniers coûtent un denier de moins

- Unité unique : chevalier Teutonique : armure lourde + équipement au choix, coûte le prix de son équipement +1 denier. Possède le trait "Terreur des pays Baltes". (Note : le chevalier teutonique bénéficie aussi de la mécanique de faction "Armée professionnelle")
- Trait : "Terreur des pays Baltes" (pour le chevalier teutonique uniquement) : Les ennemis au corps à corps ont -1 de moral, -2 jusqu'à votre prochain tour si chargées.

Sarrasins : faction de harcèlement/archers

Les sarrasins comptent sur la stratégie pour l'emporter sur leurs ennemis. Leurs archers ne ratent jamais leur cible et deviennent de véritables prédateurs montés sur un cheval.

- Armes interdites : armure lourde, arbalète, hallebarde, épée longue.
- "Individualisme" : les unités ne peuvent effectuer de formation.
- "Esclavagisme" : l'armée coûte moins cher que son coût normal, augmentant la limite de deniers à 11/10 de la limite fixée pour la partie.
- Trait : "Fourberie" : les unités ennemies chargées ont -1 en cohésion si vos unités (ayant "fourberie") à 1 toise ou moins sont 2x moins nombreuses ou plus, -2 si elles sont aussi nombreuses et -3 si elles sont en surnombre. Prend effet jusqu'à votre prochain tour.
- Trait : "Scorpions du désert" : les tireurs ne peuvent pas toucher leurs alliés et les tireurs montés ont +1 de portée.

Scandinaves : faction à deux voies, polyvalente ou d'infanterie

Les mythiques hommes du Nord sont de fiers guerriers réputés dans toute l'Europe et au-delà. Les pillards sont de redoutables combattants tandis que les normands possèdent les formations les plus solides du jeu.

- Armes interdites : armure lourde, hallebarde, arc monté, épée longue.
- Trait : "Hommes du Nord" : les unités au corps à corps ont +1 de moral, les unités ennemies au corps à corps ont -1 de moral.
- Deux voies possibles : "Conquérants" (Normands) ou "Pillards" (Vikings). Le trait "Conquérant" donne +1 à la cohésion pour toutes les unités et +1 de moral pour les unités en formation, tandis que le trait "Pillards" empêche l'achat de Cheval ou d'Arbalète mais donne "Baroud d'honneur" : +1 toise à la charge, +1 en attaque de corps à corps pour les unités étant en sous-nombre ou ayant perdu la moitié de leur formation ou plus.

Slaves : faction à deux voies polyvalentes

Les slaves sont des combattants endurcis. Chaque paysan armé représente une menace pour leurs ennemis. Les boyards sont très endurants tandis que les hussards, unités la plus rapide du jeu, sont un contre parfait à l'archerie.

- Trait : "Sang Slave" : les armures légères donnent +1 à la défense au corps à corps.
- "Instabilité politique" : les armures lourdes coûtent 3 deniers au lieu de 2.
- Deux voies possibles : "Catholicisme" ou "Orthodoxie". Le "Catholicisme" donne accès à une unité unique, le Hussard, tandis que "l'Orthodoxie" donne le trait "Boyard" aux Capitaines et aux Champions.

Hussard : Armure intermédiaire, bouclier, cheval, +1 toises à la vitesse de marche, ne peut subir de tirs de contre-charge ou être ralenti par les tirs en cloche, 5 deniers.

"Boyard" : 7 de moral, 8 de cohésion, +1 de défense contre les attaques de corps à corps.

Note sur les unités spéciales :
Si le prix d'une unité n'est pas précisé, elle a le prix de son équipement

Personnages

Les batailles ont besoin de personnalités héroïques dont le nom traversera les âges pour rentrer dans l'Histoire. Dans Vexillum, vous pouvez créer votre propre personnage pour mener vos hommes à la bataille. Un personnage n'est pas forcément un grand seigneur, mais peut être un puissant guerrier ou un capitaine d'une grande renommée. Les personnages sans le coût d'équipement sont des unités ayant reçu la promotion de capitaine, ce qui amène leur coût de base à 3 deniers (à la place d'1 denier pour les troupes classiques). De plus, ils doivent posséder au moins un trait de personnage. Un trait de personnage est un puissant bonus dont bénéficie l'unité. Chaque trait coûte 1 denier, et les personnages peuvent posséder jusqu'à 3 deniers de traits. Les traits de personnage ne comptent pas comme des traits de factions (voir "Règles de faction").

Liste des traits de personnage

- Solide constitution : Le personnage possède un point de vie supplémentaire. "Vous pouvez survivre à des blessures fatales à plus d'un homme."
- Meneur d'hommes : Le personnage a 9 en cohésion. "La plupart du temps, le meilleur meneur est celui qui crie le plus fort, et vous criez sacrément fort".
- Prestance au combat : Le personnage a 10 en moral. "Vous faites partie de ceux qui se font remarquer au combat, et vos hommes n'osent pas fuir en votre présence".
- Assaillant émérite : Le personnage a +1 en attaque de corps à corps. "Vos coups sont précis et implacables. Il est difficile de soutenir vos assauts".
- Rempart : Le personnage a +1 en défense au corps à corps. "Rares sont ceux qui parviennent à franchir votre garde."
- Maître d'armes : Le personnage a +1 en attaque et en défense lorsqu'il est en dehors d'une formation. "Vous êtes plus à l'aise en duel qu'au coeur de la mêlée, et êtes difficile à vaincre en combat singulier."
- Cruel : Les ennemis du personnage ont -1 en moral tant qu'il est encore en état de se battre. "La simple évocation de votre nom suffit à faire frémir vos ennemis".
- Briseur de ligne : Les ennemis du personnage ont -1 de cohésion lorsqu'ils sont chargé par le personnage. "Vous savez charger là où ça fait mal."
- Faible : Le personnage a -1 en attaque et en défense, (impossibilité de choisir les traits suivants : Solide constitution, Assaillant émérite, Rempart) mais son coût de base baisse d'un denier (revenant donc à 2 deniers). Ce trait est gratuit, et 3 autres traits peuvent être choisis. "Le combat n'est clairement pas votre fort, mais votre éducation vous donne un net avantage tactique sur vos ennemis".
- Fin tacticien : Les jet de cohésion et de charge de toute l'armée du personnage peuvent être relancés (le second résultat est toujours gardé). Les jets de cohésion pour maintenir sa formation intacte quand chargé réussis par l'ennemi doivent aussi être relancés.

- Chanceux : Le personnage possède une sauvegarde de blessure. Lorsque le personnage est blessé, le joueur jette un dé à 6 faces. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, la blessure est annulée. Ne peut se produire qu'une fois par tour global.

- Anguille : Le personnage a + ½ toise de déplacement normal et de déplacement en mêlée.

- Présence intimidante : Lorsqu'un engagement a lieu (l'un des deux camps a chargé), les unités ciblant le personnage doivent faire un test de moral individuel (le moral reçu d'autres unités ou traits est bien pris en compte). Si elles échouent, leur valeur d'attaque est réduite du nombre dépassant le moral.

- Escrimeur : Requiert une arme commune. Le personnage a 1 attaque supplémentaire durant son tour (pas pendant la riposte).

- Oeil de faucon : Le personnage a +1 d'attaque à distance.

- Tireur d'élite : Le personnage a +1 toise de portée pour les armes à distance.

- Bourreau : Si le personnage tue un ennemi, un d6 est tiré. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, la formation (même formation brisée) de l'exécuté fait un test de moral.

- Embusqué : L'équivalent de 20 deniers de troupes appartenant au personnage peut être déployé plus tard dans la partie. Ces troupes doivent être déployées au minimum à 12 toises de tout ennemi, au début de son tour et avant les déplacements (qu'elles peuvent effectuer). Les embusqués ne peuvent être en armure lourde ou à cheval. Le prix des troupes embusquées est bien pris en compte dans le prix de l'armée.

- Armé jusqu'aux dents : Le personnage peut acheter une deuxième arme et choisit l'arme qu'il utilise à chaque début de tour.

- Dignitaire : Les unités à une toise ou moins du personnage peuvent prendre les attaques qui le vise à sa place. "Votre personne est précieuse, et vos hommes feront tout pour vous protéger."

- Rancunier : Le personnage peut effectuer une ultime riposte après sa mise au sol avec un bonus de +1 d'attaque. "Bois ton sang, Beaumanoir, la soif te passera" – Geoffroy du Boüiays

- Homme de foi : Lorsqu'un ennemi fuit ou meurt dans les 1.5 toise à la ronde du personnage, toutes les unités alliées ont +1 au moral jusqu'à votre prochain tour. "Votre foi est votre glaive et votre bouclier. Vos hommes sont galvanisés lorsqu'ils voient vos ennemis mis en échec par votre foi".

- Fourbe : Le personnage a un bonus de +1 d'attaque au corps à corps et annule les bonus de l'armure adverse lorsqu'il attaque par derrière. Il a en revanche un malus de -1 en attaque lorsqu'il attaque de face.

- Berserk : Une fois par partie, le personnage peut entrer en rage berserk lors de son tour ou sa riposte. La durée déterminée par 1d3, le score obtenu étant le nombre de tour globaux, celui en cours compris. Le personnage gagne alors +1 en attaque de corps à corps et une attaque supplémentaire. Avant chaque attaque, un d6 est jeté. Sur 2 ou moins la seconde attaque touche l'allié le plus proche déterminé par votre adversaire.

Décor, terrain et perturbations naturelles

Jouer sur un terrain totalement plat et sans aléas naturels est faisable, mais vous voudrez sûrement jouer sur des terrains avec plus d'enjeu. C'est là que les éléments de ce chapitre interviennent.

Mesures et déplacements en fonction du terrain

Sauf environnements spéciaux (terrains dangereux), toute distance de déplacement est mesurée en prenant en compte la pente (même verticale ou presque, voir l'escalade plus bas). Si la figurine d'une unité ne peut pas s'arrêter physiquement sur un décor traversable (muret, petite façade de bâtiment), on dit qu'elle escalade le décor.

Lorsqu'une unité escalade, elle n'est plus considérée comme étant en formation et ne peut escalader le décor que si elle dispose du mouvement suffisant pour le faire. Sinon, elle s'arrête devant le décor. Un saut (chute de moins de une toise de haut) ne prend pas de valeur de mouvement.

Décors

Il existe plusieurs types de décors :

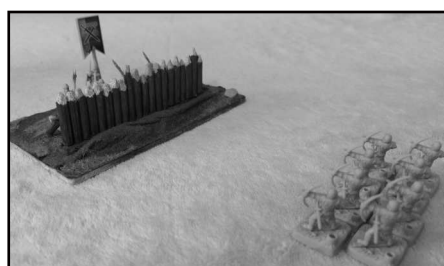
- Obstacles bas (creux ou plein) : ces décors font moins de deux toises de haut et obstruent les déplacements. S'ils sont pleins, ils peuvent servir de couvert aux unités. Si deux unités se battent au corps à corps séparées par un couvert de ce type, elle ont -1 d'attaque au CàC. (Ex. : clôtures ou murets)

- Obstacles hauts : ces obstacles obstruent la vue et sont infranchissable sans escalader. (Ex. : gros rocher, façade de bâtiment)

- Décors camouflants (praticables ou non) : les unités qui visent avec des armes à distance des unités situées à l'intérieur ou derrière ces décors ont -1 pour l'attaque à distance. Le décor peut ne pas être praticable : on ne peut passer au travers (Ex. : buissons, arbres)

- Décors gênant la vue : les unités qui visent avec des armes à distance depuis ces décors ont -1 pour l'attaque à distance. (Ex. : herbe haute)

Certains décors peuvent être camouflant et gêner la vue, comme des fourrés par exemple.



Mesurant un peu plus d'une toise de haut, cette barricade est considérée comme un obstacle bas. Ainsi, une unité retranchée derrière sera avantagée défensivement : une unité d'infanterie cherchant à l'attaquer au corps-à-corps pènera à attaquer, subissant un malus de -1, et une unité d'archers sera tout bonnement incapable de les attaquer, le couvert étant trop proches de leur cible, même pour un tir en cloche.

Ces archers traversent un champ, et sont donc considérés comme entre les blés, qui sont donc un décor gênant leur vue. Ainsi, s'ils voulaient tenter d'utiliser leur arcs, ils subiraient un malus de -1 à leur tir.

Note sur les chutes :
Une chute est considérée dangereuse quand elle est haute de plus de 1 toise. Elle peut être délibérée (saut audacieux pour surprendre l'ennemi) ou non (unité poussée d'une échelle).
Lorsqu'une unité chute, on jette 1d6 pour déterminer si elle survit ou non. Pour connaître les chances de survies des unités en fonction de la hauteur de la chute, vous pouvez vous référer à ce tableau :

Hauteur de la chute	Score à obtenir pour survie
Entre 1 et strictement 1.5 toises	3+
Entre 1.5 et strictement 2 toises	4+
Entre 2 et strictement 2.5 toises	5+
Entre 2.5 et strictement 3 toises	6+
3 toises et plus	Mort assurée

Terrain

Il existe 4 types de terrains : stable, difficile, dangereux et impraticable:

- Terrain stable : pas de modificateur.
- Terrain difficile : tout déplacement effectué sur ce terrain coûte le double du mouvement normal.
- Terrain dangereux : compte comme un terrain difficile mais n'est pas praticable par une unité équipée d'une armure lourde. En fonction de la nature du terrain (eau ou surface d'escalade), il peut être praticable par un cheval ou non. Chaque unité qui commence son tour sur ce terrain jette 1d6 : sur un 1, l'unité meurt. Cet indice de danger peut augmenter. Par exemple, il augmente de 1 pour les unités portant une armure intermédiaire. Une unité se trouvant sur un terrain dangereux ne peut pas effectuer d'action et n'est pas considérée comme étant en formation. De plus, elle ne bénéficie pas des bonus conférés par son bouclier. En revanche une unité peut prendre une action pour essayer de pousser une unité ennemie, cette dernière faisant directement un test de dangerosité (comme en début de tour).
- Terrain impraticable : personne ne peut se déplacer dessus.



Cette unité de lanciers veut traverser une rivière à gué. Le fort courant et l'irrégularité du fond en font un terrain difficile, les forçant à avancer plus lentement : ils ne pourront donc avancer que d'une toise, ou deux s'ils avancent au pas de course.



Ces archers décident de traverser la rivière sans avoir accès à un gué : il s'agit donc d'un terrain dangereux. Non contents de devoir avancer à un rythme réduits, ils se voient aussi sujets à des jets de dangerosité : ici, l'un des archers a obtenu un 1 à son jet, et a donc été emporté par le courant. S'il y survivra probablement, il est très certainement hors combat pour cette bataille.

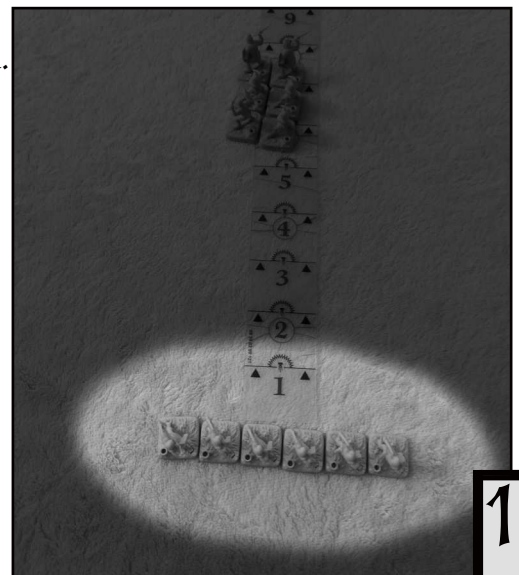
Conditions naturelles

Ce chapitre regroupe toutes les règles sur les contraintes imposées par les conditions naturelles, comme la température, la météo ou les combats de nuit. Des scénarios peuvent très bien faire varier ces paramètres au cours de la partie.

Modificateurs de température

- Fortes chaleurs : -2 de cohésion pour les unités sur le terrain.
- Grand froid : -1 de moral pour les unités sur les terrains.
- Températures douces : pas de modificateur.

Ce groupe d'archers, engagés dans une bataille nocturne, a allumé des torches pour y voir plus clair. Leurs adversaires, plus loin, ont préféré rester dans les ombres, mais ont tout de même été repérés. Cependant, les archers peinent à déterminer précisément leur position, et subiront donc un malus de -1 à leurs tirs contre eux.



Modificateurs de météo

- Pluies / vents forts / chutes de neige : -1 d'attaque à distance pour toutes les unités. Réduit de 1 le malus de cohésion lié aux fortes chaleurs.
- Brouillard : -1 d'attaque à distance pour toutes les unités. -½ toise à la portée de charge pour l'infanterie et -1 toise pour la cavalerie.
- Fortes pluies / tempête / fortes chutes de neige : -1 de moral, -2 d'attaques à distance et -1 d'attaque au corps à corps pour toutes les unités. Réduit de 1 le malus de cohésion lié aux fortes chaleurs.
- Déluge / tempête de neige : même modificateur que pour les fortes pluies. De plus, les terrains stables deviennent difficiles, les terrains difficiles dangereux et les terrains dangereux impraticables.
- Météo idéale : pas de modificateurs.

Combats nocturnes

Voici des règles spéciales pour le combat de nuit. De nuit, les joueurs ne peuvent pas effectuer de mesures avant de déplacer ou charger avec leurs unités, et doivent donc décider des déplacements "à l'aveugle". Néanmoins, les unités disposent de torches, qui éclairent dans un rayon de 1.5 toises. Au début de leur tour, les joueurs décident quelles unités allument leurs torches et lesquelles restent dans le noir jusqu'à leur prochain tour. Par défaut, les unités ont leurs torches éteintes. Une unité qui allume une torche éclaire toute sa formation, ce qui présente des avantages et des inconvénients. Les unités se situant dans une zone non éclairée donnent -1 d'attaque aux tireurs ennemis qui les visent, et ne peuvent être chargés que par des unités munies de torches. Toute unité qui navigue dans le noir a -½ toise à la charge pour l'infanterie et -1 toise pour la cavalerie. Les unités se situant dans une zone éclairée n'ont pas de malus pour se faire toucher mais peuvent mesurer leur déplacement et charger normalement (et n'importe quelle unité). Si en début de tour le statut de la torche d'une unité est ambiguë (le joueur précédent n'a pas décrit clairement un changement d'état sur cette unité), alors l'état de la torche est le même qu'au tour précédent.



La bataille fait rage au Bastion de Lorraine : une troupe mercenaire lorraine et ses alliés bourguignons ont été pris au piège par une petite armée flamande.

En sous-nombre, les défenseurs se sont retranchés derrière leurs fortifications, mais le feu des archers flamands est constant. Un combattant lorrain, portant une armure lourde et une épée longue, a fait une sortie pour tenter de faire taire les archers ennemis, mais il a été intercepté par deux combattants lourds ennemis, qui l'ont forcé à reculer jusqu'au mur. Il se défend vaillamment, usant de son arme pour repousser les deux adversaires simultanément, mais sait qu'il ne peut espérer que peu d'aide : la plupart de ses alliés sont soit occupés à repousser les assauts sur les remparts, soit blessés.

Récapitulatif

Prix de base des unités

Type d'unité	Prix	Points de vie	Moral	Cohésion
Personnage	3 deniers	1, ou 2 s'il possède le trait "Solide constitution" (idem)	8, ou 10 s'il possède le trait "Prestance au combat" (idem)	7, ou 9 s'il possède le trait "Meneur d'hommes" (voir "Liste des traits de personnage")
Champion	3 deniers	1	8	5, ou 6 si en formation
Capitaine	3 deniers	1	8	7, ou 8 si en formation
Autre	1 denier	1	6	5, ou 6 si en formation

Valeurs de déplacement des unités

Type d'unité	Vitesse de marche	Vitesse de course	Portée de charge
Infanterie en armure lourde	1.5 toises	3 toises	3+(1d6)/2 toises
Autres infanteries	2 toises	4 toises	4+(1d6)/2 toises
Cavalerie en armure lourde	3 toises	6 toises	6+1d6 toises
Hussard (voir "slaves catholiques")	5 toises	10 toises	10+1d6 toises
Autres cavaleries	4 toises	8 toises	8+1d6 toises
Éléphant	3 toises	6 toises	6+1d3 toises