

VEXILLUM
Le jeu de bataille

Livret d'initiation

CONTENTS

1 Introduction	1	Siege remporté par l'équipe Slave	4
Avant-propos	1	Siege remporté par l'équipe Nordique	4
2 Les civilisations	2	4 Armées en présence	6
Scandinaves : Faction d'infanterie	2	Slaves	6
Normands : Faction d'infanterie/cavalerie	2	Hongrois 130 deniers	6
Valaques : Faction polyvalente	2	Valaques 120 deniers	6
Hongrois : Faction de cavalerie	2	Bulgares (renforts) 20 deniers	6
3 Déroulement de la campagne	4	Nordiques	6
Premier scénario	4	Scandinaves 80 deniers	6
Deuxième scénario	4	Normands 120 deniers	6
Troisième scénario	4	Norvégiens (renforts) 20 deniers	6

INTRODUCTION

LE SECOND JOUR D'AUTOMNE DE L'ANNÉE suivant la mort du régent de la principauté varègue d'Halych le roi Wenceclas de Hongrie a mené ses vassaux dans une campagne de grande envergure sur les rus' d'Halych et de Volyn'. Le comte palatin Mátyás László et son vassal valaque Florin Dragoș ont détaché leur armée de l'ost principal afin de s'emparer du col de Stryi et de prendre les armées rus' à revers. Ils ont cependant été repérés par les hommes du knyaz' Knut Amanuëlsson, dit "le Poète", qui s'est empresser de se préparer à un siège à l'intérieur du bourg fortifié de Slavsko, bloquant l'accès au col. Pendant se temps, le baron normand Nicolas de Vaudémont, cousin de Knut, s'apprête à tendre une embuscade en pleine nuit aux renforts des assiégeant hongrois.

AVANT-PROPOS

Ce livret contient une campagne miniature longue de trois scénarii afin de se familiariser avec les règles de campagnes ainsi que les règles de jeu plus avancées telles que les sièges ou les batailles nocturnes. La campagne proposée ici, bien que largement inspirée de plusieurs batailles historiques, narre une histoire purement fictive se déroulant dans une période volontairement floue. Elle met en scène une bataille acharnée au pied des Carpates entre des armées Hongroises, Valaques, Scandinaves et Normandes.

Il est fortement conseillé d'avoir lu ou de posséder le livret de règles de Vexillum avant de jouer un scénario de campagne. Bien qu'elle soit purement facultative, Une fiche de décors imprimables est fournie avec ce livret d'initiation.



LES CIVILISATIONS

Ce chapitre présente les caractéristiques des quatre armées prenant part au combat dans cette campagne.

SCANDINAVES : FACTION D'INFANTERIE

ARMES INTERDITES :

Cheval, armure lourde, hallebarde, arc monté, arbalète, épée longue.

TRAIT : "HOMMES DU NORD"

les unités aux corps à corps ont +1 de moral, les unités ennemies au corps à corps ont -1 de moral.

TRAIT : "PILLARDS"

Les unités ont ½ toise de vitesse de déplacement supplémentaire.

"PAYSANS GUERRIERS"

Les armures intermédiaires coûtent 2 denier au lieu d'un seul.

"BOUCLIER CONSOMMABLES"

Les boucliers sont gratuits pour toutes les unités.

NORMANDS : FACTION D'INFANTERIE / CAVALERIE

ARMES INTERDITES

Armure lourde, hallebarde, arc monté, épée longue.

TRAIT : "CONQUÉRANTS"

+1 à la cohésion pour toutes les unités. Lors d'un test de ralliement ou un test de déroute face à un effet de sous-nombre, le jet de moral peut être substitué par un jet de cohésion.

ARME DE FACTION : "BOUCLIER NORMAND"

Les boucliers sont remplacés par des boucliers normands, ont +1 de défense au corps à corps si l'unité est en formation.

VALAQUES : FACTION POLYVALENTE

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.

"L'ORTHODOXIE"

Donne le trait "Boyard" aux Capitaines et aux Champions. Les personnages (boyards inclus) peuvent avoir une armure lourde à un prix habituel (2 deniers).

TRAIT : "BOYARD"

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

HONGROIS : FACTION DE CAVALERIE

TRAIT : "ARMÉE NOIRE DE CORVIN"

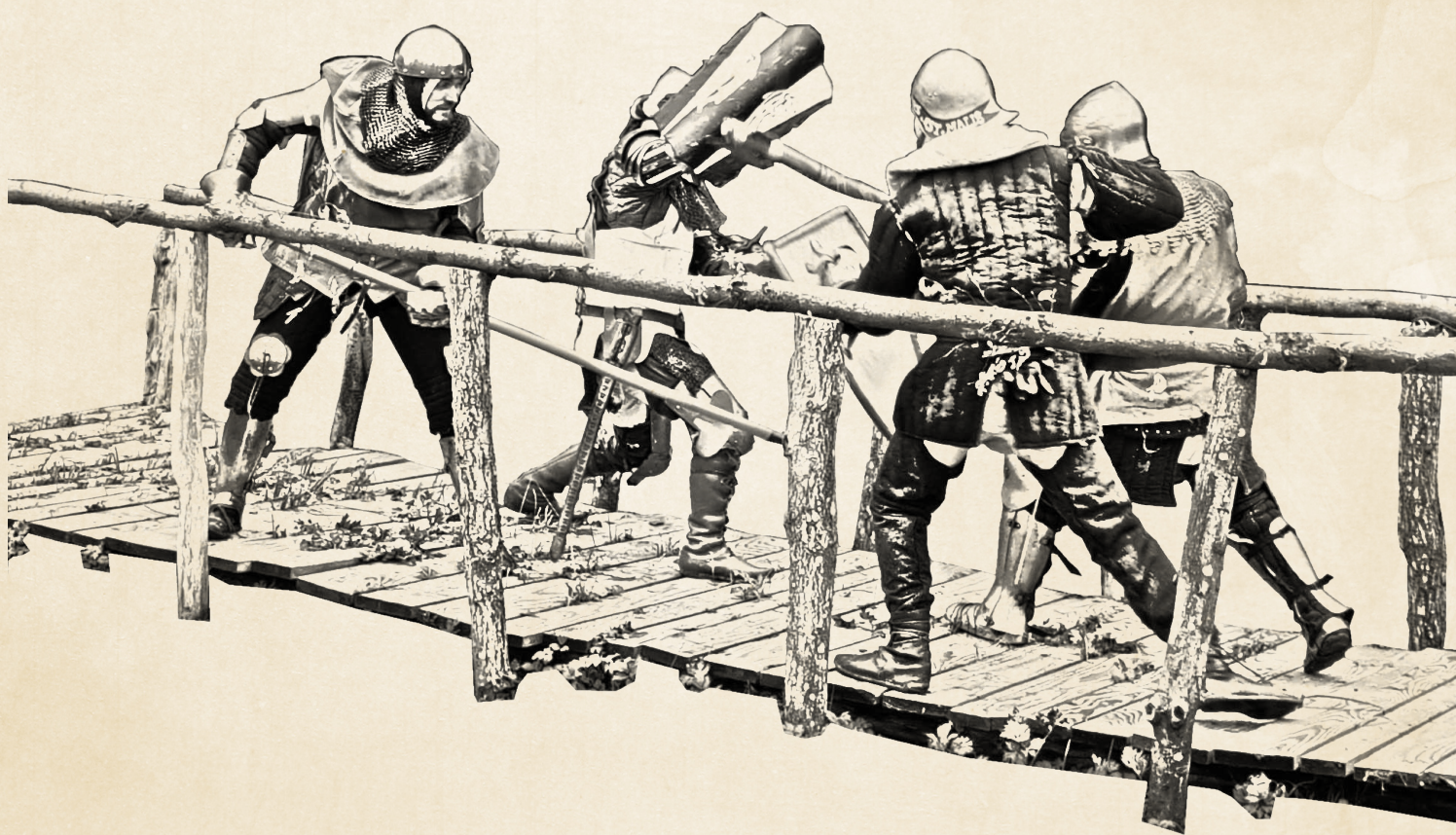
Les personnages avec au moins un trait sont considérés comme des nobles. Les nobles payent leurs armures lourdes 1 denier de moins (1 denier en tout).

"HIÉRARCHIE FÉODALE"

Les unités hongroises ont -1 de moral lorsqu'elles sont à plus de 2.5 toises d'un noble allié (hongrois ou non). Elles ont -2 en moral si elles sont dans un rayon de 2.5 toises autour d'un noble hongrois en fuite initiée par un test de moral.

UNITÉ UNIQUE : 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. Coûte 5 deniers.



DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE

PREMIER SCÉNARIO

Se joue en parallèle du deuxième scénario. Le fort de Slavsko tenu par Knut dans les Carpates est assiégé par Mátyás.

Règle de victoire : rançonnage. La bataille se termine lorsque le chef ennemi a été capturé (vaincu), s'est rendu ou a quitté le champ de bataille

DEUXIÈME SCÉNARIO

Se joue en parallèle du premier scénario. Les troupes de Nicolas venant en renfort de Slavsko tendent une embuscade nocturne au renfort slaves dirigés par Florin.

Règle de victoire : Bataille épique. La bataille prend fin lorsqu'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

L'armée victorieuse arrivera sur le champ de bataille du premier scénario au début du second prochain tour de son allié (si la bataille fait toujours rage).

TROISIÈME SCÉNARIO

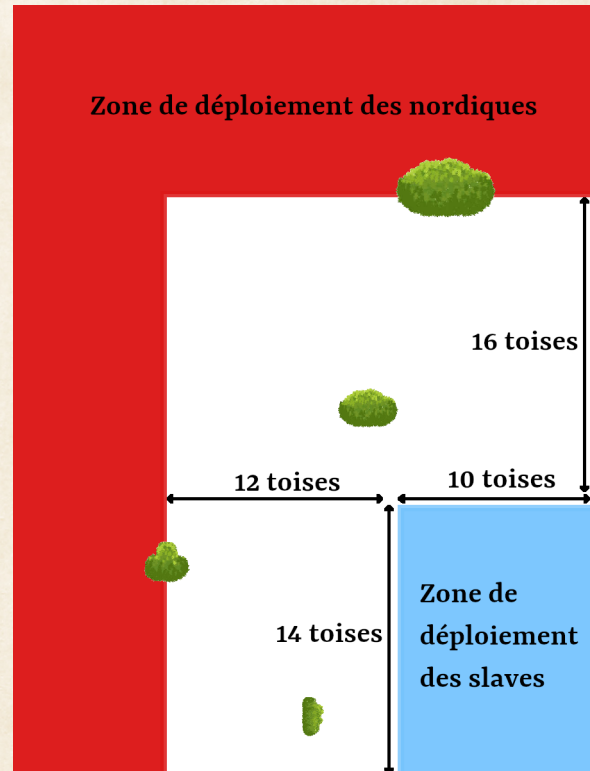
Deux cas :

SIÈGE REMPORTÉ PAR L'ÉQUIPE SLAVE

Bataille avec "grand froid". Les unités Scandinaves et Valaques ne sont pas affectées par les effets du froid.

SIÈGE REMPORTÉ PAR L'ÉQUIPE NORDIQUE

Bataille avec "Pluie". Les unités Hongroises et Normandes ne sont pas affectées par les effets de la pluie.



Configuration du champ de bataille du deuxième scénario

NOTE

Les armées en renfort (bulgare ou norvégienne) des deux camps sont communes aux trois scénarios et ne peuvent être appelées que sur un seul champ de bataille à la fois.



ARMÉES EN PRÉSENCE

SLAVES

HONGROIS 130 DENIERS

ARMÉE 110 DENIERS

- Comte palatin Mátyás László (*Personnage + armure lourde + épée longue + "Faible" + "Fin tacticien" + "Chanceux"*). **6 deniers.**
- János "le Borgne" (*Personnage + armure lourde + bouclier + arme lourde + "Cruel" + "Bourreau"*). **8 deniers.**
- Père Jacques le Bohémien (*Personnage + armure lourde + "Homme de foi" + "Dignitaire"*). **6 deniers.**
- 4 hussards (*Unité + armure intermédiaire + bouclier + cheval*). **20 deniers (5 chacun).**
- 4 gardes noirs (*Unité + armure lourde + bouclier + arme lourde*). **20 deniers (5 chacun).**
- 10 arbalétriers (*Unité + arbalète*). **20 deniers (2 chacun).**
- 15 fantassins (*Unité + bouclier*). **30 deniers (2 chacun).**

RENFORTS 20 DENIERS

- 4 hussards (*Unité + armure intermédiaire + bouclier + cheval*). **20 deniers (5 chacun).**

VALAQUES 120 DENIERS

ARMÉE 100 DENIERS

- Voïvode Florin Dragoş (*Personnage + armure lourde + arme lourde + cheval + "solide Constitution" + "Présence intimidante"*). **9 deniers.**
- Boyard (*Boyard + armure lourde + hallebarde*). **6 deniers.**
- 10 lanciers (*Unité + bouclier + lance*). **30 deniers (3 chacun).**
- 5 archers montés (*Unité + cheval + arc*). **10 deniers (2 chacun).**
- 10 archers à pieds (*Unité + arc + armure intermédiaire*). **30 deniers (3 chacun).**
- 5 cavaliers (*Unité + cheval + arme lourde*). **15 deniers (3 chacun).**

RENFORTS 20 DENIERS

- 5 fantassins (*Unité + armure intermédiaire + bouclier + javelots*). **20 deniers (4 chacun).**

BULGARES (RENFORTS) 20 DENIERS

- Champion (*Champion + armure intermédiaire*). **4 deniers.**
- 4 fantassins bulgares (*Unité + armure intermédiaire + bouclier + arme lourde*). **16 deniers (4 chacun).**

NORDIQUES

SCANDINAVES 80 DENIERS

ARMÉE 60 DENIERS

- Knyaz' Knut le Poète (*Personnage + armure intermédiaire + bouclier + "Maître d'arme" + "Prestance au combat"*). **6 deniers.**
- Bjørn le hersir (*Personnage + arme lourde + "Solide Constitution" + "Assaillant émérite" + "Berserk"*). **7 deniers.**
- 10 gardes (*Unité + bouclier + lance*). **20 deniers (2 chacun).**
- 10 archers (*Unité + arc*). **20 deniers (2 chacun).**
- 7 guerriers (*Unité + bouclier*). **7 deniers (1 chacun).**

RENFORTS 20 DENIERS

- 10 fantassins (*Unité + bouclier + javelots*). **20 deniers (2 chacun).**

NORMANDS 120 DENIERS

ARMÉE 100 DENIERS

- Baron Nicolas de Vaudémont (*Personnage + armure intermédiaire + bouclier + cheval + "Escrimeur" + "Meneur d'hommes"*). **8 deniers.**
- Capitaine (*Capitaine + armure intermédiaire + bouclier*). **5 deniers.**
- Porte-bannière (*Unité + porte-bannière*). **2 deniers.**
- 10 sergents d'armes (*Unité + armure intermédiaire + bouclier*). **30 deniers (3 chacun).**
- 10 archers (*Unité + arc*). **20 deniers (2 chacun).**
- 5 cavaliers (*Unité + bouclier + javelots + cheval*). **20 deniers (4 chacun).**
- 5 lanciers (*Unité + bouclier + lance*). **15 deniers (3 chacun).**

RENFORTS 20 DENIERS

- 5 lanciers lourds (*Unité + armure intermédiaire + bouclier + lance*). **20 deniers (4 chacun).**

NORVÉGIENS (RENFORTS) 20 DENIERS

- 5 cataphractaires (*Unité + armure intermédiaire + cheval + lance*). **20 deniers (4 chacun).**