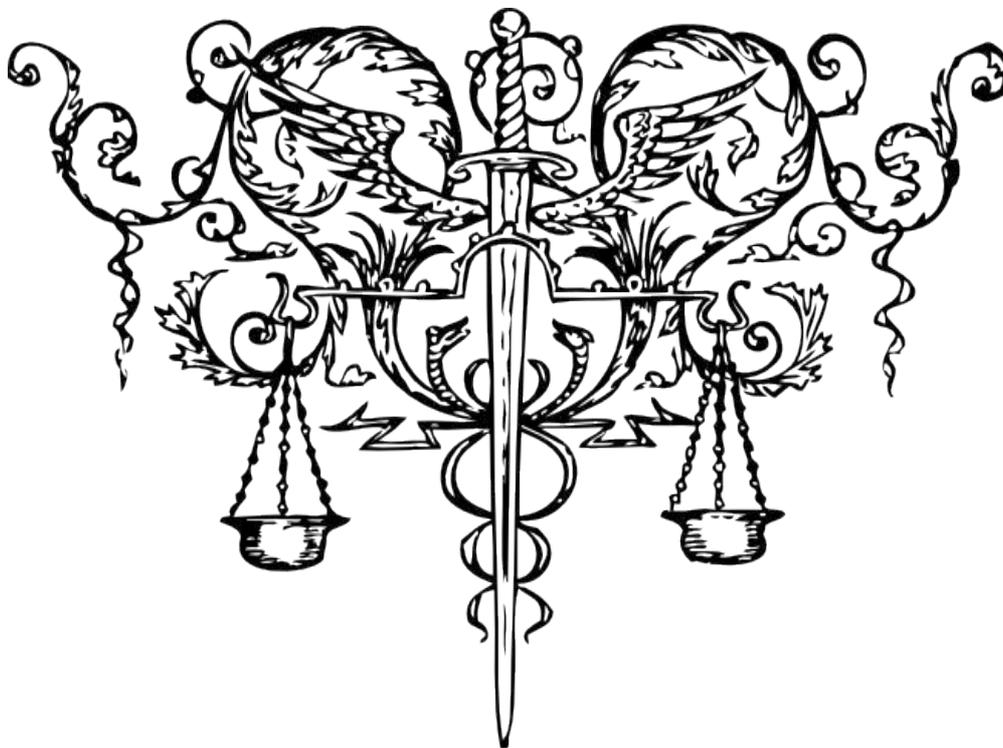


SEIGNEURS & VASSAUX



JEAN-BAPTISTE ROCH

VERSION DE TEST 3



PRÉAMBULE

Nous sommes aux alentours de l'an mille cent, les premiers châteaux forts sortent de terre et la notion de vassalité tends à se répandre. Pourtant vous devez toujours vous battre car les Hongrois, les Sarrasins et les Viking essaient régulièrement d'envahir l'Empire Carolingien érigé par Charlemagne. Ainsi, loin des grandes batailles des livres d'histoires, il n'est question ici que de se battre pour défendre son village, sa famille et ses terres contre les barbares.

La cloche du village voisin résonne et des fumées noires parsèment l'horizon. Les barbares sont à quelques lieux d'ici. Les messagers reviennent juste à temps, suivis de près par quelques hommes en armes menés par une poignée de vassaux des villages voisins. L'un d'eux s'approche :
« Monseigneur, les récoltes s'annonçaient excellentes cette année, quel dommage de devoir mourir avant ce soir. »

SOMMAIRE

Matériel	4	Charge coordonnée	12
Généralités	4	Charge	12
Seuil de réussite	4	Attaque coordonnée	13
Structure d'un ost	5	Attaque	13
Combattant	5	En alerte	13
Seigneur	5	Fortifier la position	13
Vassal	5	Attente	13
Mort	6	Résoudre une attaque	14
Perte du Seigneur	6	Critiques	14
Réserve de commandement	6	Réorganiser une unité	14
Déroulement d'un tour de jeu	6	Corps à corps	15
Phase de Commandement	6	Combats multiples	15
Initiative	7	Tir	16
Phase Ordres et Actions	7	Ordre en Réaction	17
Cohésion	7	Visibilité et Couvert	17
Confusion	7	Profils	18
Unité en désordre	7	Armement	19
Donner un ordre	8	Armures	20
Ordre composé	9	Équipement d'un seigneur	21
Ordre simple	9	Montures	21
Déplacement d'une unité	10	Magie	21
Verticalité	10	Déploiement	21
Terrain	10	Ost de bataille	21
Marche	11	Scénarios	22
Mouvement tactique	11	Écoles de Magies	27
Course	11	Jeu en Solitaire	30
Lancer un sort	11	Réactions	31
Dissiper un sort	11	Annexes	32



Matériel

Une surface de jeu , agrémentée de décors et des figurines.

Un mètre ruban gradué en cm, une règlette ou une corde à nœuds

Une poignée de dés à six faces de 3 couleurs différentes pour les dés d'ordres.

Quelques dés polyédriques à 8 ou 10 faces peuvent être utiles pour marquer les tours ou les valeurs de Re des joueurs. Ce jeu est idéal avec des figurines de 10mm à 28mm. Les socles doivent être d'un diamètre (ou d'une largeur) approximativement équivalente à la hauteur moyenne d'une figurine. Jouer en 15mm ou 20mm permet de jouer sur une surface plus petite (60cm x 60cm environ) qu'avec du 28mm ou 32mm (90cm x 90cm voir 120x120cm).



Généralités

- Les pré-mesures sont autorisées.
- Toutes les distances sont mesurées à l'aide d'une **règlette dont la longueur est équivalente à environ 2 fois la hauteur moyenne d'une figurine**. Par exemple, pour du 28mm on utilisera une règlette de 6 cm et des socles de 25mm de diamètre.
- Toutes les **mesures** sont prises de **bord de socle à bord de socle**.
- **Lorsque le jeu précise une mesure, il l'indique en à l'aide d'un R suivi du nombre de règlettes souhaité**. Par exemple, un mouvement de R2 (ou 2R), signifie 2 règlettes (soit 12cm pour du 28mm).
- Lorsque cela n'est pas précisé, tous les arrondis se font à l'entier immédiatement inférieur.

Seuil de réussite

A plusieurs reprises, il sera fait mention dans la règle d'une abréviation du type **SdR[XdY/Z]** pour *Seuil de Réussite XdY sur Z*.

Ce principe simple permet de départager deux joueurs sur une même action :

- **X** caractérise le nombre de dés qu'il doit lancer
- **dY** caractérise le type de dé
- **Z** indique la caractéristique à atteindre ou mieux, dépasser pour réussir le test.

Exemple : SdR[1d6/Df] veut dire que chaque joueur doit jeter 1d6 et doit atteindre ou égaler sa valeur de Df.

Lors de ces tests, si les deux joueurs atteignent ou dépassent leurs valeurs cible, le joueur dont la différence entre la valeur ciblée et le total obtenu est le plus haut est le vainqueur. Si une égalité stricte vient à se produire, les deux joueurs relancent leur(s) dé(s). Si les deux joueurs ratent le test, ils sont départagés **aléatoirement**.

Exemple : Jeanne et Serge doivent effectuer un SdR[4d6/Ch]. La valeur de Ch de Jeanne est de 12, celle de Serge est de 14. Ils jettent tout deux leurs 4d6, Jeanne obtient 18 et Serge 19. Jeanne remporte le test car 18-12=6 alors que pour Serge 19-14=5.



Structure d'un ost

Pour faciliter la compréhension des règles nous parlerons aussi d'ost, de seigneurs et de vassaux pour les forces barbares, bien qu'en réalité il s'agisse plus de bandes de pillards menées par des chefs de guerres (au lieu d'ost au sens strict du terme) !

Un *ost* est commandée par un seul *Seigneur* combattant dont les ordres sont relayés par des *Vassaux*. Chacun de ces *Vassaux*, lui-même combattant, dirige au combat une *unité* d'un type particulier. Chaque *unité* est ainsi composée d'un nombre donné de combattants **aux profils identiques** agissant de concert.

Combattant

Un combattant est défini par :

- Son profil, qui définit ses caractéristiques de base
- Sa valeur de mouvement (en R) – **Mv**
- Sa valeur d'attaque de base (en d6) – **At**
- Sa valeur de défense de base (en d6) – **Df**
- Son total de points de santé de base – **Ps**
- Ses Capacités spéciales et Équipements qui modifient ses caractéristiques de base

Les valeurs de **Df et Ps** sont toujours au moins égales à 1 quels que soit les modificateurs qui leurs sont appliquées.



Seigneur

Le *Seigneur* est un combattant spécifique étant une *unité* à lui seul. Il est doté en outre de trois caractéristiques supplémentaires :

- Son Commandement (en d6) – **Cd**
- Son Aura (en R) – **Au**
- Son Titre



Si vous comptez coordonner vos attaques et planifier vos combats, veillez à ne pas trop exposer vos Vassaux !

Vassal

Un *Vassal* est un combattant classique lié à l'*unité* qu'il commande. Il est doté en outre de trois caractéristiques supplémentaires :

- Son Commandement (en d6) – **Cd**
- Son Aura (en R) – **Au**
- Son Titre



Mort
Si un combattant voit sa valeur de **Ps** réduite à 0 ou moins, il est déclaré mort et puis retiré de la table.



Perte du Seigneur
Si un joueur perd son *Seigneur*, il perd la partie **lors de la phase de commandement suivante**.



Réserve de commandement
En début de partie, chaque joueur constitue sa *réserve de commandement*. Celle-ci est constituée d'un nombre de d6 déterminé suivant la formule suivante :

$[Cd \text{ du Seigneur}] \text{ plus } ([Cd \text{ total de tous les Vassaux de l'ost}] \text{ divisé par } [\text{nombre d'unités de l'Ost}])$

Ces dés sont réservés, placés à portée de main du joueur et sont désormais appelés **dés d'ordres composés**. Par convention, ils sont d'une couleur particulière reconnaissable facilement.



Déroulement d'un tour de jeu
Un tour est décomposé en deux phases distinctes :

1. Commandement
2. Ordres et Actions

Les joueurs agissent alternativement durant chacune de ces phases. Lorsque la seconde phase se termine, les joueurs commencent un nouveau tour.



La phase de commandement n'a pas réellement court pendant la bataille. C'est un artifice de jeu permettant de laisser le temps aux joueurs de résoudre divers effets avant de donner leurs ordres aux unités.



Phase de Commandement
Les joueurs résolvent les procédures suivantes dans l'ordre établi :

1. Déterminer un vainqueur en cas de perte d'un *Seigneur*.
2. Retirer de la table les combattants *confus* et les *dés d'ordre* attribués.
3. Calculer la *Réactivité* (Re) de chaque ost, alors **valable pour le tour qui vient de débiter**.

Chaque joueur comptabilise la valeur de Réactivité de sa compagnie (**Re**) en **additionnant toutes les valeurs de commandement de ses Vassaux et de son Seigneur**. Tout *Vassal* séparé de son *Seigneur* par une **distance inférieure ou égale à l'Aura (Au) du Seigneur** peut être **ignoré** lors du calcul de la **Re**.

4. Déterminer l'*initiative*

Les joueurs font un **SdR[2d6/Re]**, le vainqueur débutera la prochaine phase Ordres et Actions et remporte l'*initiative*.



Par exemple, 3 vassaux de Jean sont situés à plus de R3 de leur Seigneur et possèdent une valeur de Cd de 1. Le Seigneur de Jean a une Au de R1 et un Cd de 3. Enfin un dernier vassal est situé à moins de R1 du Seigneur et possède une valeur de Cd de 2.

La Re sera de $3+1+1+1$ soit 6. Jean doit faire plus de 6 avec 2d6 pour réussir son SdR[2d6/Re].



Initiative

Le joueur ayant l'*initiative* est toujours **prioritaire** lorsque des effets de jeu simultanés doivent être résolus.

Phase Ordres et Actions

A tour de rôle, les joueurs donnent des ordres et résolvent les actions **d'une** de leurs *unités*. Lorsque **toutes** les *unités* ont reçu au moins un ordre et ont agi, le tour s'achève. Toutes les *unités* doivent recevoir au moins un ordre. Les dés d'ordres sont utilisés pour marquer les *unités* et se souvenir du ou des ordres qu'elles ont suivi durant le tour.

Cohésion

Une *unité* est commandée par un *Vassal*, et tous les combattants qui la composent doivent rester en **cohésion** avec celui-ci. Tout combattant séparé de son *Vassal* et situé à une distance **supérieure** à l'Aura de celui-ci devient **Confus**.

Confusion

Lorsque son *Vassal* est tué ou qu'il se retrouve abandonné sur le champ de bataille, un combattant devient **Confus**. Dès lors, en l'absence de chaîne de commandement claire, le combattant :

- **Ne peut plus recevoir d'ordre composé ou simple.**
- Est retiré du champ de bataille **lors de la phase de commandement suivante** s'il n'est pas sous l'Aura de commandement d'un *Vassal* d'une *unité* **au profil, équipements et magies identiques** ; sauf s'il est engagé en combat au corps à corps, auquel cas il continue à se battre.

Unité en désordre

Lorsqu'une *unité* perd son *Vassal*, elle devient une *unité en désordre*. Dès lors tous les combattants qui la composent obtiennent le statut de *confus*. En conséquence tous ces combattants risquent de prendre la fuite et d'être retirés de la table lors de la phase de commandement suivante !



Aucune règle ne précise qu'un combattant doit être sous le commandement du même *Vassal* tout au long de la partie !



Donner un ordre

Il existe deux façons de donner un ordre à une *unité*. Soit le joueur laisse le commandement de l'*unité* au *Vassal* qui la dirige (**Ordre simple**), soit son *Seigneur* prend le commandement direct de l'*unité* (**Ordre composé**). Le *Vassal* n'est alors chargé que de relayer l'ordre en question.

Le joueur **doit** annoncer tous les ordres qu'il attribue à une *unité* **avant** de les résoudre. Après avoir annoncé les ordres attribués à son *unité*, le joueur **doit tous les résoudre**. Parfois, il sera impossible de résoudre un des ordres, dans ce cas il est simplement ignoré : l'*unité* défausse le dé d'ordre impossible à résoudre et reçoit un dé d'*ordre simple Attente*  en remplacement.

Il existe un cas particulier : *L'ordre en réaction*. Cet ordre peut être déclenché sous certaines conditions et permet de résoudre un *ordre simple* pendant la résolution d'un ordre adverse.

Une fois que le ou les ordres ont été résolus, on replace les *dés d'ordre* à côté de l'*unité* ayant agi (après s'en être éventuellement servis pour déterminer divers bonus), sur la face correspondante au numéro du ou des ordres résolus. Durant la *phase de commandement* suivante, ils seront défaussés. Les *dés d'ordres simples* ne sont pas limités en nombre. Contrairement au *dés d'ordres composés* qui sont puisés dans la *réserve de commandement*.

Dans *Seigneurs et Vassaux*, il n'y a finalement que peu de paramètres à calculer. Il est donc tout à fait envisageable de chronométrer le jeu en limitant le temps disponible pour choisir les ordres de l'*unité*. A titre d'exemple, 90 secondes semble un bon compromis et oblige les joueurs à prendre rapidement une décision. Une fois les ordres attribués, le joueurs n'est plus limité dans le temps mais doit se conformer aux ordres choisis.

Nota : Un seigneur n'est pas obligé d'utiliser un ordre composé, il peut suivre un ordre simple s'il le souhaite.



Parfois, nul besoin de commandement pour être efficace. Le nombre fait simplement la différence !



Votre réserve d'ordre n'est pas infinie, veillez à ne pas gaspiller vos dés d'ordre et la victoire sera facile !



Ordre composé

Pour recevoir un ou plusieurs **ordres composés**, une *unité* doit :

- Avoir son *Vassal* séparé par une distance inférieure à l'**Au** de son *Seigneur*
- Pouvoir **voir** son *Seigneur* avec son *Vassal* (cf. page 18).

Lorsqu'un *Seigneur* donne des *ordres composés* à une de ses *unités*, le joueur **peut piocher** un nombre de *dés d'ordres composés* dans sa réserve de commandement **équivalent au maximum à la valeur de Cd du Vassal qui relaie l'ordre**. Ces dés sont placés près de l'*unité* recevant l'ordre, sur une face, celle-ci indiquant une action suivant la liste suivante :

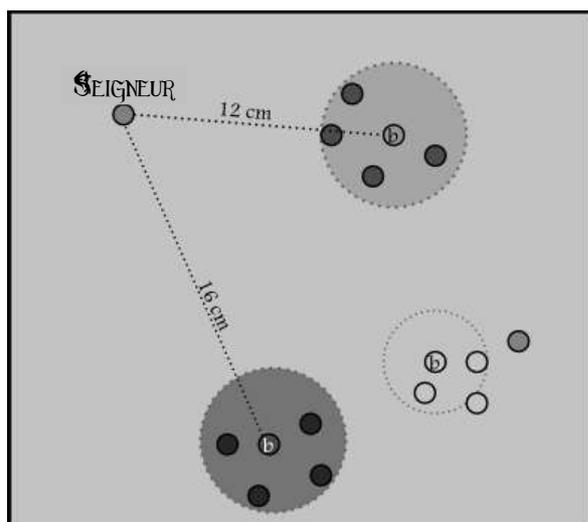
- | | |
|---|--------------------------------|
| • Mouvement tactique | • Charge coordonnée |
| • Course | • En alerte |
| • Attaque coordonnée ou Lancer un sort | • Fortifier la position |

Une *unité* peut donc dans ce cas enchaîner plusieurs actions mais celles-ci **doivent toutes être différentes**. Ces actions sont résolues dans l'ordre du choix du joueur mais doivent être déterminées préalablement à la résolution de la première.

Ordre simple

Lorsqu'une *unité* se trouve à une distance trop importante de son *Seigneur* ou que le joueur juge qu'un *ordre composé* est inutile, c'est le *Vassal* qui prend le relai et donne ses ordres. Un *Vassal* peut donner **un seul** des ordres suivants **sans** piocher de dé d'*ordre composé* dans la réserve (on utilise les dés d'*ordre simples*, non limités en nombre) :

- | | |
|------------------|------------------|
| • Marche | • Charge |
| • Attaque | • Attente |



Dans le diagramme suivant, l'**Au** du Seigneur est de R2 et R correspond à 6cm.

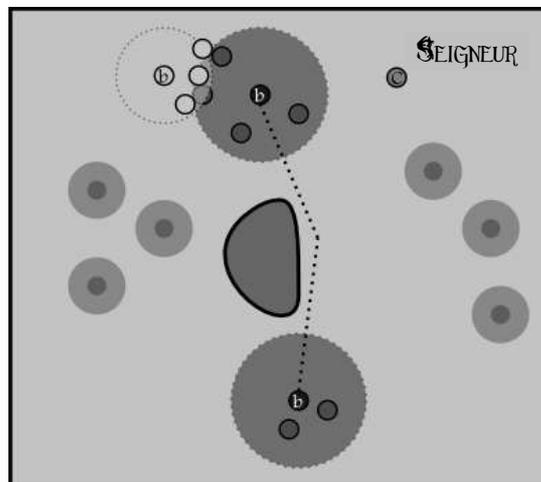
- L'unité verte peut recevoir un ordre composé car son vassal est à R2 du Seigneur.
- L'unité rouge ne peut pas et doit se contenter d'un ordre simple (elle est située à plus de R2 de son Seigneur).
- Notez que le combattant en jaune foncé est confus car hors de l'Au de son vassal.



Principe de déplacement d'une unité

Pour déplacer une *unité*, on ne déplace que son *Vassal* d'une distance égale à la valeur de mouvement du plus lent des combattants de l'*unité*, puis on réorganise autour du *Vassal* le reste des combattants en respectant la *règle de cohésion*.

Le joueur déplace son vassal à l'aide des réglettes mises bouts à bouts. Il place la première au contact du socle de son vassal puis déplace la figurine à l'autre bout de la trajectoire ainsi créée. Il peut arrêter son mouvement avant d'avoir parcouru l'intégralité de la distance, mais doit toujours se déplacer en suivant les sections de lignes droites formées par les réglettes. Par exemple, pour contourner un obstacle, il doit utiliser plusieurs réglettes. Notez qu'un « grand » socle parcourra plus de distance qu'un petit, d'où la nécessité d'avoir un soclage uniforme entre les joueurs et d'utiliser de gros socles pour la cavalerie (cf. le paragraphe « Montures »).



Si pour une raison quelconque, des combattants ne peuvent être placés en cohésion avec le *Vassal*, ils restent où ils étaient à l'origine. Une *unité* engagée dans un combat au corps à corps contre une *unité* qui **n'est pas en désordre** ne peut **pas** se déplacer, **sauf** si elle reçoit un ordre de *Mouvement tactique*.

Les figurines **amies non comprises dans l'unité et ennemies** ainsi que les obstacles infranchissables empêchent le déplacement. Par convention, on adopte le principe suivant : Si le socle du *Vassal* ne peut pas passer, alors le déplacement est impossible.

Verticalité

Il n'y a pas de règle précise concernant la gestion de la verticalité, néanmoins tout obstacle d'une hauteur supérieure à la largeur d'un socle empêche tout déplacement. Si un combattant chute d'une telle hauteur, il est retiré de la table car incapable de combattre à cause du choc.

Terrain

Tout terrain perturbant la progression des combattants ou offrant un couvert doit être clairement identifié en début de partie.

Toute *unité* se déplaçant en terrain encombré ou difficile (voir pentu) ne peut recevoir les ordres suivants :

- Course
- Charge

Elle voit aussi sa valeur de Mv réduite d'un point, avec un minimum de 1.



Marche

L'*unité* se déplace ou peut se réorganiser si elle n'est pas engagé dans un combat.

Mouvement tactique

L'*unité* se déplace de la distance habituelle définie par son profil. Le *Mouvement tactique* est le seul ordre de déplacement permettant de rompre un combat au corps à corps, sous la condition d'abandonner tous les combattants de l'*unité* engagés au corps à corps avec au moins un ennemi. Il est **interdit** d'utiliser plus d'un ordre *Mouvement tactique* dans un même *ordre composé*.

Notez qu'il est aussi possible d'utiliser un mouvement tactique pour réorganiser la formation d'une *unité* engagée dans un combat, même si son vassal est au contact d'ennemis. Dans ce cas précis le mouvement tactique est résolu exactement comme l'action de *Réorganiser une unité* qui conclut une attaque au contact.

Course

L'*unité* voit sa valeur de Mvt majorée de 2 points. Cet ordre interdit la résolution de toute autre action et doit par conséquent être le seul ordre attribué à l'*unité* pendant le tour.

Lancer un sort

Seuls les Vassaux et les Seigneurs sont capables de lancer des *sort* de leur école de magie sur une *unité* alliée ou adverse visible. Un même combattant ne peut lancer qu'un **sort par tour**. Pour lancer un *sort*, le joueur doit jeter le *dé d'ordre composé* attribué et **obtenir un résultat supérieur ou égal à la puissance du sort** (indiquée entre parenthèses à la suite du nom du *sort*).

Toutefois, le joueur peut **piocher** des dés d'*ordres composés* dans sa réserve et les ajouter au jet pour faciliter la résolution du *sort*, dans la limite d'un nombre équivalent à la valeur de Cd du lanceur de *sort*. En contrepartie ces dés supplémentaires sont immédiatement défaussés après le jet. Le total obtenu sur l'ensemble de dés jetés est pris en compte pour déterminer la réussite ou l'échec du *sort*. Les critiques fonctionnent aussi sur les *sorts*.

Dissiper un sort

Lorsqu'un *sort* est lancé, tout autre combattant étant capable lui aussi de lancer un *sort* peut tenter de l'interrompre grâce à un **contre-sort**, s'il réunit les conditions suivantes :

- Il annonce son intention juste après que le *sort* ait été lancé avec succès mais avant que son effet ne soit résolu.
- Le lanceur de *sort* adverse est visible et est à portée de son Aura.
- Il défausse 1 *dé d'ordre composé* de sa réserve de commandement

Ainsi, les deux joueurs effectuent un **SdR[1d6/Cd adverse]**. Le gagnant peut déterminer si l'effet du *sort* sera appliqué ou non. On ne peut essayer que lancer qu'un seul *contre-sort* par *sort* lancé.



Charge coordonnée

L'unité se déplace **en ligne droite** en direction de l'unité adverse **de son choix** puis lance si possible une attaque au corps à corps contre cette même unité adverse (cf. l'ordre simple de *Charge*). Un ordre de *charge coordonnée* ne peut être donné à l'encontre d'une unité adverse dont on vient de se désengager suite à un ordre de *mouvement tactique* (hors exception des combattants montés).

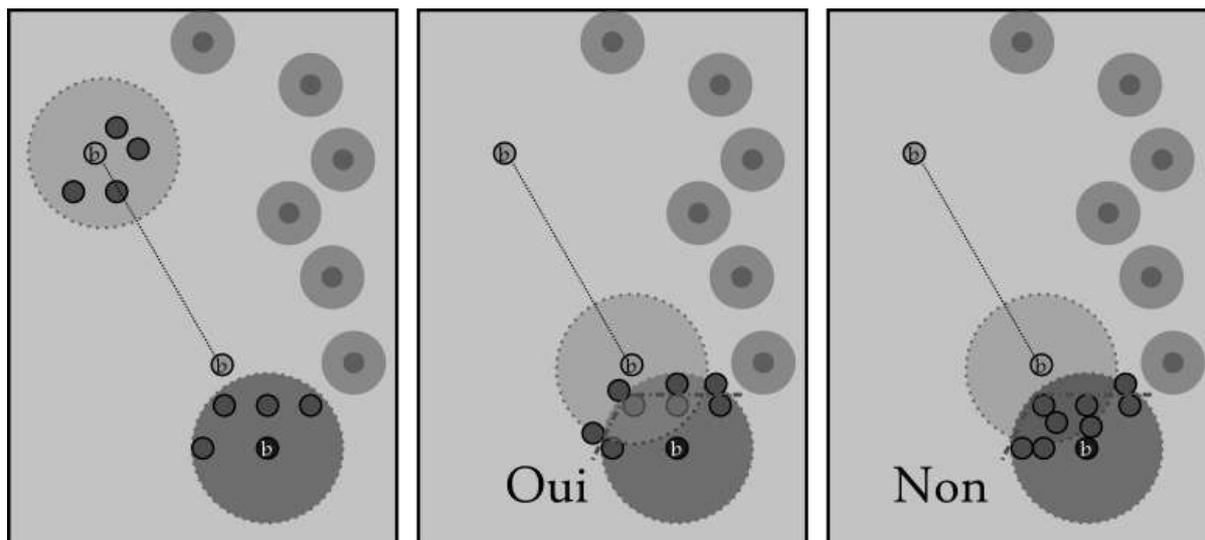
Charge

L'unité se déplace **en ligne droite** direction de l'unité adverse **la plus proche**, par le chemin le plus direct, puis lance si possible une attaque au corps à corps contre cette même unité adverse. Comme pour un déplacement classique, seule le *Vassal* est déplacé, puis le reste des combattants de l'unité est mis en cohérence autour de celui-ci, si possible au contact de combattants ennemis. Un combattant ne peut pas traverser la ligne de front d'une unité ennemie, il est obligé de contacter le combattant adverse le plus proche sur la trajectoire du mouvement de son *Vassal*.

Il est interdit d'initier une charge ou une charge coordonnée si celle-ci ne permet pas de contacter une unité ennemie.

Comment déterminer la ligne de front d'une unité ?

En premier lieu il faut identifier la trajectoire du mouvement du vassal attaquant. La ligne de front est tangente aux socles de tous les *défenseurs* séparés entre eux par une distance inférieure ou égale à la largeur d'un socle d'un *attaquant*, **et** étant situés dans le prolongement de la trajectoire du vassal *attaquant*. En clair, tous combattants « de devant » qui sont séparés par une distance inférieure à la largeur du socle d'un attaquant forment une ligne de front. Notez que la ligne de front n'est pas forcée d'être continue.



L'unité verte charge l'unité rouge. Le joueur déplace d'abord le Vassal, puis place en cohésion les combattants. Dans le second diagramme aucun d'entre eux ne traverse la ligne de front ennemie (symbolisée par la ligne rouge pointillée), la charge est valide ! Par contre, dans le troisième diagramme, la charge est invalide.

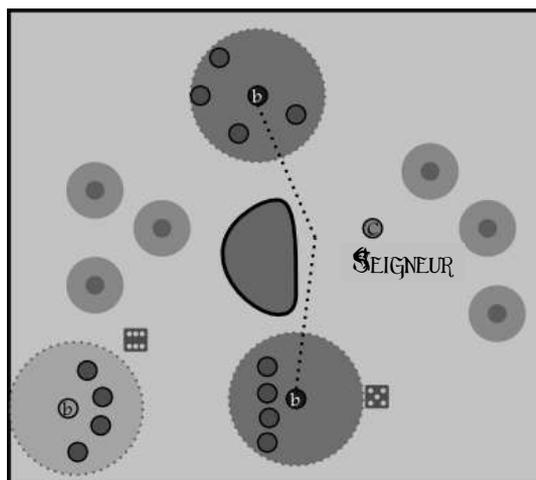


Attaque coordonnée

L'*unité* déclenche une attaque contre **la cible de son choix**, le dé d'ordre est lancé puis un nombre de dés équivalent au résultat obtenu est ajouté au premier jet d'attaque de l'*unité*.

Attaque

L'*unité* déclenche une attaque au corps à corps contre une *unité* adverse au contact, ou contre **l'*unité* la plus proche** en cas d'attaque de *tir*.



Le Vassal de l'*unité* rouge a une valeur de **Cd** de 2. Le Seigneur utilise donc un ordre composé *Mouvement Tactique* puis *En Alerte*. L'*unité* rouge se déplace puis se place *En Alerte* en plaçant son dé d'ordre sur la face 5 près d'elle. On notera la présence de l'*unité* verte, fortifiée (son dé d'ordre est sur 6).

En alerte

Une *unité en alerte* est placée en attente et peut déclencher un *ordre en réaction* en étant **dispensée d'effectuer le SdR[2d6/Re]** obligatoire précédent sa résolution. La mise en alerte est interdite si l'*unité* est déjà engagée dans un corps à corps.

Fortifier la position

L'*unité* se fortifie. L'*unité* fortifiée voit sa valeur de **Df** doublée. Cet ordre interdit la résolution de tout autre action ultérieure et doit par conséquent être le dernier ordre attribué à l'*unité* pendant le tour.

Attente

L'*unité* ne fait rien et se contente d'attendre !





Attaquer

Il existe plusieurs manières d'attaquer une *unité* adverse. Que ce soit par le tir, un combat au corps à corps ou même de la magie, la procédure de résolution est toujours la même. Seules les conditions de déclenchement de l'attaque et les conséquences seront différentes.

En premier lieu il faut distinguer l'*attaquant* (l'*unité* qui initie l'attaque) de sa cible le *défenseur* (l'*unité* qui subit l'attaque). L'*attaquant* va initier l'attaque grâce à une valeur d'**At**. Le *défenseur* va résister à cette attaque grâce à une valeur de **Df**. Ces valeurs, exprimées en d6, dépendront de la situation, du type d'attaque, etc.

La valeur **Df** correspond au nombre de d6 que le défenseur devra jeter pour son *unité*. Parmi ces dés, il va en choisir un (généralement le meilleur résultat). Ce dé indiquera le seuil à égaler ou dépasser par l'*attaquant*, c'est le *seuil de défense* pour cette attaque.

L'*attaquant* jette alors un nombre de dés équivalent à sa valeur d'attaque, chaque dé ayant obtenu une valeur **supérieure ou égale** au *seuil de défense* adverse, provoquera une *touche*. Enfin, dans la plupart des cas, on divise le nombre de *touches* obtenu par la valeur de Ps majoritaire au sein des combattants de l'*unité* pour en déduire le nombre de combattants perdus par le défenseur.

Peu importe que ces combattants soient morts, blessés ou en fuite, l'important c'est qu'ils ne se battent plus et que les figurines les représentant ne sont plus nécessaires.

Critiques

Lors d'une attaque ou d'un *sort*, les combattants ont parfois la chance (ou la malchance) de toucher les points faibles adverses, pour simuler cet état de fait, la règle suivante s'applique.

Lors d'un jet si un dé obtient un résultat de :

-  Lors d'un jet d'attaque, c'est un **coup-critique** qui autorise la relance d'un dé n'ayant pas obtenu un échec critique de ce même jet d'attaque.
-  Lors d'un jet de seuil de défense, c'est un **blocage** qui annule les effets des coups-critiques
-  C'est un **échec critique**, ce dé n'est plus re-lançable.

Il n'y a pas de limite au nombre de relances possible, si tant est qu'il reste des dés à relancer !

Réorganiser une *unité*

Réorganiser une *unité* permet de déplacer son *Vassal* de R1 puis de placer autour librement tout combattant n'étant plus en contact avec un adversaire, en respectant la règle de cohésion. Si le *Vassal* est au contact d'un adversaire, il ne se déplace pas mais le joueur peut tout de même réorganiser les autres combattants de l'*unité*. Notez que vous n'êtes plus obligé de respecter la notion de ligne de front de l'*unité* adverse.



Corps à corps

Il est fréquent que deux *unités* se contactent physiquement puis combattent. Un *combattant attaquant* peut combattre seulement s'il est en contact socle à socle avec au moins un *combattant défenseur*.

1. L'*attaquant* calcule le nombre de ses attaques :

L'*unité* attaquante comptabilise sa valeur d'**At totale** en additionnant les valeurs d'**At** de tous ses combattants **au contact** socle à socle avec au moins un adversaire (plus un éventuel bonus de dés obtenu grâce à une attaque/charge coordonnée).

2. Le *défenseur* détermine le *seuil de défense* de son *unité* :

La valeur de Df majoritaire au sein de l'*unité* sert à la détermination du *seuil de défense*.

3. L'*attaquant* jette autant de dés d'attaque que la valeur d'**At** totale calculée et relève le nombre de *touches* correspondant (après d'éventuelles relances).

4. Le *défenseur* comptabilise les touches et **divise** ce total par la valeur de Ps majoritairement représentée au sein des combattants de son *unité* (arrondi à l'inférieur). Le total obtenu indique ses combattants tués lors de ce round de combat.

5. Le *défenseur* retire du jeu un nombre correspondant de combattants de son *unité*, ceux-ci doivent être au contact d'au moins un ennemi. Il doit toutefois retirer en priorité ceux au contact du plus grand nombre d'ennemis.

6. **Attaquant et défenseur inversent leurs rôles** et effectuent à nouveau la même procédure.

7. Attaquant et défenseurs déterminent leurs *Pertes au Combat* respectifs **Pe** :

Les **Pe** sont équivalentes à : **[pertes durant le combat moins Cd du Vassal]**.

Elles ne peuvent être inférieures à 0.

8. Attaquant et défenseurs effectuent un **SdR[1d6/Pe]**.

9. Le vainqueur remporte le combat au corps à corps et est autorisé à réorganiser son *unité*.

10. Le perdant peut à son tour réorganiser son *unité*.



Avec leurs valeurs de Ps élevées, tuer un Soldat ou un Chevalier peut s'avérer difficile. Il faut dans ce cas compter plus sur le nombre que sur la qualité des combattants. Les priver de leur commandement peut aussi s'avérer très efficace !

Combats multiples

Dans certains cas, il arrive qu'une *unité* puisse charger plus d'une *unité* adverse à l'aide d'un même ordre. Il n'y a alors pas de changement notable dans la procédure, si ce n'est qu'un combattant au contact de plusieurs combattants issus d'*unités* différentes doit choisir sur quelle *unité* adverse il attribue ses attaques. Ainsi, l'*attaquant* résout ses attaques contre les *unités* adverse, dans l'ordre de son choix, puis le *défenseur* fait de même. Les *unités* se réorganisent en fonction de leur marge de réussite au **SdR[1d6/Pe]**, de la meilleure à la plus faible.



Une *unité* disposant d'armes de *tir* peut déclencher une attaque à distance contre une *unité* adverse visible et à portée. Une attaque de tir utilise toujours une arme de tir au profil précis caractérisée par un bonus (ou un malus) à la valeur d'**At** de base de **chaque** combattant de l'*unité* ainsi qu'une portée de tir. **Le tir est impossible contre et avec une *unité* engagée au corps à corps.**

Lors d'un *tir*, l'*unité* vise une zone plutôt qu'une cible en particulier :

1. L'*attaquant* vérifie que le *Vassal* l'*unité* cible est à portée de tir de son propre *Vassal* et visible par celui-ci, si ce n'est pas le cas le tir est impossible.
2. L'*attaquant* calcule le nombre de ses attaques :

L'*unité* attaquante comptabilise sa valeur d'**At totale** en additionnant les valeurs d'**At** de tous ses combattants équipés d'armes de tir qui peuvent voir au moins un combattant de l'*unité* ciblée.

3. Le défenseur détermine le *seuil de défense* de son *unité* :

La valeur de Df de toutes les combattants défenseurs est doublée si plus de la moitié des combattants défenseurs de l'*unité* sont à couvert du point de vue du *Vassal* attaquant. Après application des modificateurs, la valeur de Df majoritaire au sein de l'*unité* sert à la détermination du *seuil de défense*.

4. L'*attaquant* jette autant de dés d'attaque que la valeur d'**At** totale calculée et relève le nombre de *touches* correspondant (après d'éventuelles relances).
5. Le *défenseur* comptabilise les touches et **divise** ce total par la valeur de Ps majoritairement représentée au sein des combattants de son *unité* (arrondi à l'inférieur). Le total obtenu indique ses combattants tués lors de ce round de combat.
6. Le *défenseur* retire du jeu un nombre correspondant de combattants de son *unité*, parmi ceux les plus proches de l'ennemi à l'origine du tir.

tir depuis une position haute

Lorsqu'une *unité* tire sur une autre depuis une position en hauteur avec une visibilité bien dégagée, les échecs critiques lors du tir sont ignorés et peuvent être relancés.



Les tirs visent une zone plutôt que les combattants. Ainsi, la résolution des tirs est volontairement simplifiée pour minimiser les possibilités d'exploitations de règles.



Ordre en réaction

Un *ordre en réaction* permet de résoudre instantanément un *ordre simple* au choix en réaction à un ordre adverse.

Une fois cet ordre résolu, l'*unité* est considérée comme ayant reçu un *ordre simple* (elle se voit attribuer le dé correspondant) et l'*unité* adverse poursuit la résolution du ou de ses ordres.

Il doit être déclenché, au choix, **avant la résolution du ou des ordres ou au cours d'un mouvement, d'une unité adverse visible** par le *vassal* de l'*unité* à l'origine de la *réaction*. Toutefois, le joueur souhaitant effectuer une telle manœuvre doit être vainqueur d'un **SdR[2d6/Re] contre son adversaire**. En cas d'échec l'unité en réaction se voit attribuer un *ordre simple* d'*Attente* et la partie suit son cours normalement. **Toute attaque menée grâce à cet ordre en réaction ne peut cibler que l'unité dont l'ordre a été momentanément mis en attente.**



Être en alerte permet d'être **certain** d'effectuer un tir de contre-charge, d'anticiper un tir adverse, voir même d'attaquer avant l'adversaire lorsque celui-ci veut vous charger !

Notez que l'ordre en réaction peut être déclenché en réaction à n'importe quel ordre adverse, qu'il soit simple, composé ou même déjà en réaction ! Des réaction en chaîne sont donc tout à fait envisageables, toutefois, n'oubliez pas que tout **ordre** attribué doit être résolu ! Notez qu'il n'y a pas de limitation particulière quant au nombre d'*unités* pouvant tenter des réactions face à un ordre adverse.

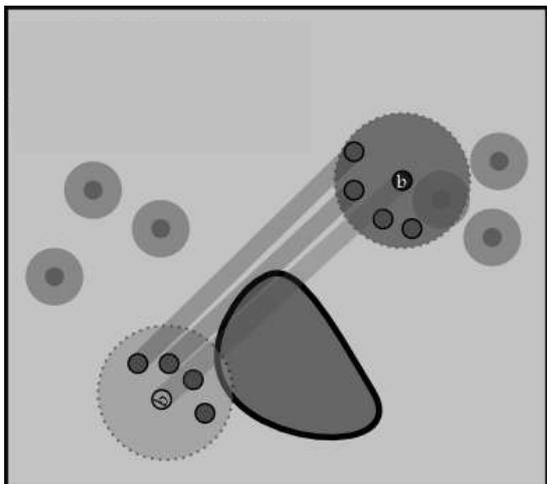
Visibilité et Couvert

Ce jeu utilise le point de vue « réel » des figurines. Il suffit de se placer à hauteur des yeux de la figurine pour « voir » si une cible (ou un point) est visible. Pour déterminer le statut d'une cible visible, on trace un couloir de la largeur du socle de la figurine jusqu'à sa cible ; si ce couloir est :

- Libre de tout élément de décor, la cible est visible.
- Partiellement traversé par un décor ou une figurine **amie**, la cible est à *couvert* (mais toujours visible).



Comme dans tous les jeux de figurines, le bon sens est de rigueur ! Il faut vraiment pouvoir voir le « corps » d'un combattant pour qu'il soit déclaré visible, un bout de botte ou d'épée ne compte pas !



Dans le diagramme suivant, le tir est impossible pour les deux unités car la ligne de vue entre les vassaux n'est pas dégagée.



Profils

Il existe 4 profils de combattants différents. Chacun d'eux définit les caractéristiques de base du combattant et leur **niveau de formation au combat**. Les *titres* définissent l'**Au** et le **Cd** des seigneurs et vassaux.

Paysan

Mv	Ps	At	Df
R2	1	0	1

2 pt/fig

Ecuyer

Mv	Ps	At	Df
R2	1	1	2

4 pts/fig

Soldat

Mv	Ps	At	Df
R2	2	1	2

8 pts/fig

Chevalier

Mv	Ps	At	Df
R2	2	2	2

15 pts/fig

Baron

Seigneur

Au	Cd
R4	4

+16 pts

Chef de Guerre

Seigneur

Au	Cd
R2	5

+12 pts

Vassal

Vassal

Au	Cd
R1	3

+7 pts/unité

Héros

Vassal

Au	Cd
R2	1

+2 pts/unité

Vavasseur

Vassal

Au	Cd
R1	2

+3 pts/unité



Armement

Afin de fluidifier le jeu, le détail des armes des combattants n'est pas pris en compte. Néanmoins ceux-ci peuvent choisir entre 4 Classes d'armement :

Armement improvisé - gratuit

Un paysan dispose de tout un arsenal d'outils pouvant aisément être transformés en armes. Fléau à blé, hache à bois et autres faux peuvent être modifiés, affûtés puis utilisés comme armes. Et en dernier recours, il reste la plus vieille arme du monde, le gourdin !

Ce type d'armement n'offre pas bonus particulier.

Armement de corps à corps - 2 pts/fig

L'armement du haut moyen-âge est relativement homogène. Les combattants utilisent d'excellentes épées à double tranchant ou une lance. Fait notable, la lance est extrêmement courante car moins cher que l'épée. L'épée carolingienne est pourtant très réputée, à tel point que son exportation est interdite. Malheureusement, vers la fin de l'an mille, son usage est devenu tellement courant, que même les peuples barbares en sont équipés (copies ou exportation). Avant de lancer un assaut, les combattants utilisaient aussi des francisques ou des angons comme armes de jet de courte portée (d'où le bonus de *charge*). Si la francisque était une simple hache de jet à la trajectoire hasardeuse, l'angon permettait une tactique de combat assez destructrice. Sorte de javelot court en acier terminé par une hampe en forme de fleur de lys, il venait se ficher dans les boucliers adverses puis traînait mollement au sol, solidement accroché. L'attaquant n'avait plus alors qu'à écraser l'angon du pied, pour déséquilibrer l'adversaire puis à l'achever d'un coup de glaive bien placé !

Ce type d'armement offre un bonus de **+1 At**

Armement de tir - 5 pts/fig

Les armes de tir les plus courantes étaient l'arc et l'arbalète. D'une conception assez élaborée, l'arbalète est une arme de tir puissante et précise, (trop) facile d'utilisation elle ne peut être utilisée ni par les chevaliers qui la juge déloyale (son usage est interdit par le clergé), ni par les paysans qui ne peuvent se l'offrir. Comme l'arbalète, l'arc est frappé d'anathème par le Clergé. Néanmoins, étant très répandu en tant qu'arme de chasse il n'est pas rare de le retrouver sur les champs de batailles dans les mains d'un paysan ou d'un barbare.

Arme de tir légère : permet 2 tirs par tour, à portée R3 avec +0 At.

Arme de tir lourde : permet 1 tir par tour, à portée R4 avec +2 At.

Armement spécialisé - 3 pts/fig

La cavalerie présente une menace sérieuse pour l'infanterie à pied. Des armes spécifiques ont donc été développées pour s'en protéger. Parmi elles on compte la vouge. Arme d'hast à deux mains d'une conception similaire à la lance, elle est conçue pour couper les jarrets des chevaux grâce à une lame en acier courbée. Notons que des soldats formés au maniement d'un simple lance et équipés de pavois forment une menace tout aussi réelle pour la cavalerie !

Ce type d'armement offre un bonus de **+2 At contre les adversaires montés**
+1 At contre les piétons

NOTA : Le bonus est valable pour chaque combattant de l'unité.



Armures

Afin de fluidifier le jeu, le détail des armures des combattants n'est pas pris en compte. Néanmoins ceux-ci peuvent choisir entre 5 Classes d'armures ayant chacune leur particularité :

Armure légère - 2 pts/fig

Les combattants portent une jaque et certainement quelques protections annexes de médiocre facture. La jaque est une armure souple et épaisse, en tissu rembourré. Pouvant être portée seule ou sous une protection plus importante comme un camail, elle amortit les coups et empêche les projectiles de pénétrer la chair. La plupart du temps, cette tenue est complétée d'une rondache, petit bouclier rond en bois et acier se portant au bras.

Ce niveau de protection offre un bonus de **+1 Df**.

Armure renforcée - 4 pts/fig

Les combattants portent une broigne et sont équipés pour se battre. La broigne est une armure souple en tissu d'une conception similaire à une jaque mais renforcée de protections en acier cousues (écailles, anneaux, etc.). Elle est généralement portée avec un camail couvrant la tête et les épaules, voir un heaume. Une solide rondache complète le tout.

Ce niveau de protection offre un bonus de **+2 Df**.

Armure de chevalier – 8 pts/fig

Le harnois, l'armure du chevalier des contes et légendes. Plus légère qu'une cotte de maille, plus efficace et très impressionnante pour l'adversaire, le harnois est l'armure idéale. Constituée de plaques de fer modelées à la morphologie de son porteur, elle offre le meilleur compromis entre poids, protection et rigidité. **Cette armure est un équipement réservé aux chevaliers.**

Ce niveau de protection offre un bonus de **+3 Df**.

Au corps à corps, seuls les chevaliers peuvent relancer les coups critiques contre un autre chevalier adverse.

Armure de siège - 3 pts/fig

Certaines troupes troquent leur rondache contre un pavois. Très grand bouclier rectangulaire couvrant l'intégralité du corps, le pavois est destiné avant tout à protéger son porteur des archers adverses. Une fois fixé au sol il permet de constituer un rempart physique très dissuasif pour les adversaires, surtout si le porteur est équipé d'une lance ou d'une arbalète ! Néanmoins, une fois le contact engagé, le pavois n'est plus d'une grande utilité.

Ce niveau de protection **double la Df de l'unité lorsque qu'elle est prise pour cible par un tir ou un ordre de charge** d'une *unité* adverse.

En contrepartie elle ne peut plus recevoir d'ordre composé course ☐.

Armure de soldat - 6 pts/fig

Un bon soldat a les moyen de s'offrir une protection de bonne qualité. En conséquence il sera souvent équipé d'une jaque portée sous un haubert en cotte de maille. Cette armure souple en acier conçue à partir d'anneaux entrelacés est coûteuse, difficile à fabriquer mais efficace. Elle peut s'avérer exagérément lourde si son propriétaire décide de la renforcer à l'extrême.

Ce niveau de protection offre un bonus de **+3 Df**

Pas d'armure - gratuit

Les combattants ne portent pas de protections particulières.

NOTA : Le bonus est valable pour chaque combattant de l'unité.



Équipement d'un seigneur

Les *seigneurs* disposent d'armes et d'armures de factures bien supérieures. Par conséquent ils bénéficient d'un total de **2 points à répartir** selon le choix du joueur entre les caractéristiques de Mv, d'At, de Df **et d'un bonus de +2 Ps**. Cela ne les dispense pas pour autant de choisir une classe d'arme et une classe d'armure.

Montures +8 pts/fig

Les montures, qu'elles soient des chevaux ou d'autres animaux plus exotiques, offrent toutes les mêmes avantages. **La cavalerie résout tous ses ordres simples de marche comme des ordres composés de mouvement tactique et peut effectuer une charge après un mouvement tactique.** De plus, une *unité* entièrement composée de combattants montés voit sa **valeur de mouvement majorée de +1R**. Par convention, les figurines montées doivent posséder des socles de grande dimension (50% plus grand qu'un socle standard en moyenne).

Magie

La magie dans Seigneur et Vassaux est facultative. Chaque joueur doit choisir à quelle école de magie il fait allégeance. Une école permet de sélectionner et *acheter* des pouvoirs spécifiques, parfois agissant directement sur les capacités d'une *unités*, parfois permettant le déclenchement d'effet ponctuels divers. On ne peut *acheter* plus d'un **seul pouvoir par unité, ni plus de deux pouvoirs pour les seigneurs**. Les *sorts* sont *gratuits* et peuvent être lancés à volonté.

Modifier un profil

Pour les besoins d'un scénario ou simplement par soucis d'optimisation, un joueur peut vouloir modifier les statistiques de base d'un profil. Il est autorisé d'augmenter d'un point une caractéristique d'un profil de base sous réserve de majorer le coût du profil de 2 points. De plus toute valeur augmentée d'un point doit être balancée par la diminution d'une autre d'un point. **Seule la valeur de Ps d'un profil ne peut être modifiée.** Si un joueur utilise des socles au moins 20% plus grands que les socles couramment utilisés par son adversaire, le coût de tous ses profils est majoré de 1 point.

Déploiement

Dans tous les scénarios, les joueurs tirent au sort l'ordre de déploiement et déploient alternativement une *unité* jusqu'à ce que l'ensemble de leur troupes aient été déployées.

Ost de bataille

Chaque *unité* doit être commandée par un *vassal* et composée uniquement de combattants ayant des profils identiques. Pour chaque profil de *Soldat* ou de *Chevalier* recruté dans l'ost, un joueur **doit recruter au moins deux profils de Paysan ou d'Écuyer**.

A titre indicatif, il est possible d'équilibrer les parties utilisant le système de points, 400pts par camps étant une moyenne (sans magie).



Scénario 1 – La maison forte

Nous sommes en Dordogne, les Sarrasins tentent d'envahir la région. Les fortifications sont tombées, et le village est assailli de toute part. Le seigneur local ne peut laisser les villageois se faire massacrer, il prends la décision d'ouvrir sa maison-forte à flanc de montagne. La route qui permet d'y accéder est facilement défendable et il faut mettre en sécurité le plus de monde possible. La situation est désespérée, les hommes du village prennent les armes et se préparent au pire.

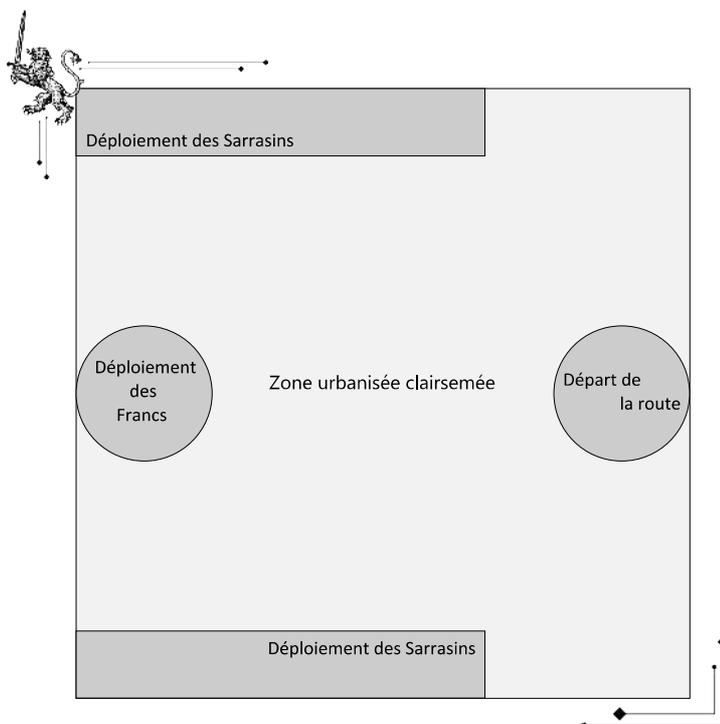
La partie dure 1d6+4 tours. Le joueur Franc doit tenir bon et placer à l'abri le plus de villageois possible en les faisant sortir de la table par la route vers la maison forte. Le joueur Sarrasin doit bloquer la retraite du Franc en prenant position sur la route ! Tous les villageois doivent être regroupés dans une même *unité*, tout membre de cette *unité* situé sur la route et au contact du bord de table à la fin d'un tour peut s'échapper, dans un maximum de 2 villageois par tour.

Sarrasins

400 points de combattants avec un Chef Barbare et des Héros Barbares. Privilégiez des hommes à cheval équipés d'armes de corps à corps.

Francs

350 points de combattants avec un Seigneur, un Vassal et deux Vavasseurs. Prévoir une *unité* de 20 paysans non armés et sans armures qui joueront le rôle des villageois à évacuer. Pour le reste, engagez essentiellement des écuyers et seulement un chevalier qui jouera le Seigneur.



Conditions de Victoire :

Sarrasins : Au moins 70% de l'ost adverse a été éliminé.

Francs : Évacuer au moins 15 villageois et conserver le maximum de combattants en vie.



Scénario 2 – La chevauchée d'Édouard III

Septembre 1339 près de Cambrai, Édouard III lance une grande campagne de pillages dans le but de provoquer Philippe VI. Mais celui-ci reste stoïque et n'engage pas son armée dans une bataille rangée qu'il n'est pas sûr de gagner. Entre temps ce sont les populations locales qui en pâtissent et qui doivent subir les nombreux raids des Anglais. Pourtant, un Seigneur local décide de se rebeller. Ignorant les demandes répétées du roi en hommes pour son armée, il s'est constitué une petite force d'une 40aine de combattants en armes. Soutenu par quelques vassaux désireux de protéger leurs intérêts, il est bien décidé à ne pas laisser son fief sans défense !

La partie dure 1d6+4 tours. Le joueur Franc doit repousser le raid Anglais. Le joueur Anglais doit mettre à sac le village en minimisant ses pertes au maximum, en particulier les chevaux.

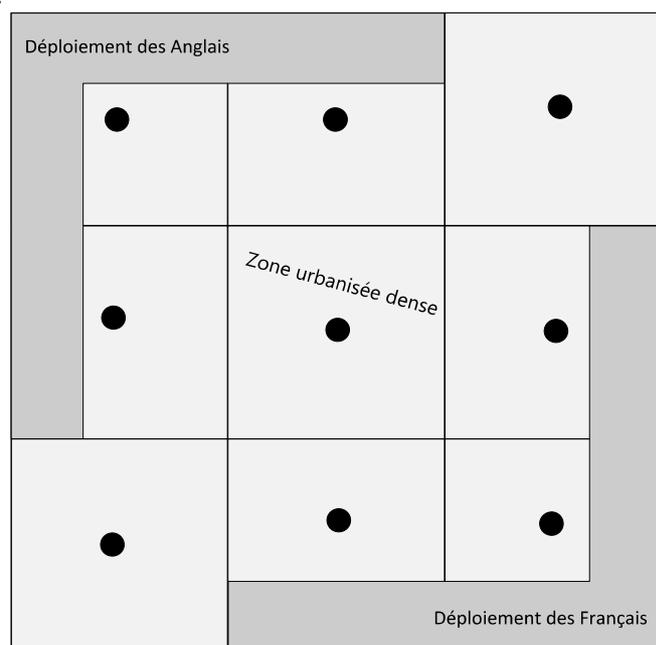
La zone de jeu est divisée en 9 zones au centre desquelles sont placées des marqueurs. A la fin de chaque tour, chaque vassal anglais au contact d'un marqueur permet à ce joueur d'allumer un brasier dans la zone.

Anglais

350 points de combattants sans barbares. Privilégiez des hommes à cheval équipés d'armes de corps à corps (au moins 6). Incluez aussi une troupe d'archers (écuyers ou soldats).

Francs

350 points de combattants sans barbares. Pour le reste, engagez essentiellement des soldats et seulement un chevalier qui jouera le Seigneur.



Conditions de Victoire :

Anglais : Au moins 7 brasiers ont été allumés.

Francs : Éliminer un maximum d'Anglais. Si 5 chevaliers sont tués, les anglais préfèrent sonner la retraite.



Scénario 3 – Une histoire de chevalerie

Fin du IX^{ème} siècle près de Lyon, au printemps. Deux seigneurs rivaux décident de s'affronter suivant les règles de chevalerie pour mettre un terme à conflit d'intérêt, mais surtout pour régler une histoire de trahison supposée. Sur une plaine dégagée les hommes sont alignés. D'un commun accord, cet affrontement doit être un duel à mort. Mais les deux hommes respecteront-ils vraiment les règles ?

La partie dure 1d6+4 tours. Chaque joueur déploie ses troupes, puis les deux seigneurs sont placés au centre de la table à 15 cm de distance. Chaque joueur jette un dé et inscrit le résultat obtenu sur un bout de papier qu'il garde secret. Les joueurs n'ont pas le droit de donner d'ordre à d'autre *unités* que leur seigneur tant que le tour correspondant au nombre inscrit sur leur papier ne débute. Attaquer avec une autre *unité* que le Seigneur est synonyme de déshonneur (mais la fin justifie parfois les moyens).

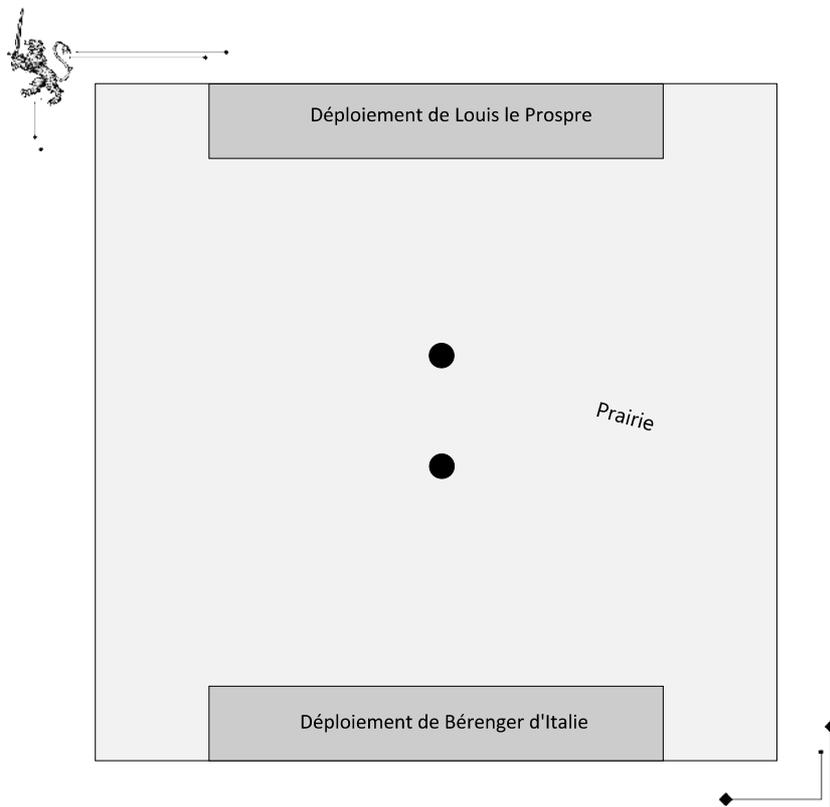
La zone de jeu doit être peu chargée en décors, une prairie avec quelques bosquets clairsemés semble tout indiquée.

Louis le Prospre

400 points de combattants sans barbares. Le Seigneur est à pied.

Bérenger d'Italie

400 points de combattants sans barbares. Le Seigneur est à pied.



Conditions de Victoire :

Tuez les tous !



Scénario 4 – Chassé Croisé

Août 1096 près de Civitot, la croisade populaire est en marche. Mais les Turcs sont décidés à ne pas laisser passer cette armée. Godefroy Burel, persuadé que Nicée est tombée, prends la route. Mais l'information était fausse et propagée par les Turcs, les croisés tombent dans une embuscade. Le groupe de tête se retrouve rapidement isolé du reste de l'armée. Les Turcs mènent une chasse méthodique et sans pitié. Kiliç Arslan Premier mène la chasse en personne.

La partie dure 1d6+4 tours. Les croisés se déploient au centre de la table en premier, ils doivent rejoindre un bord de table désigné aléatoirement après le déploiement.

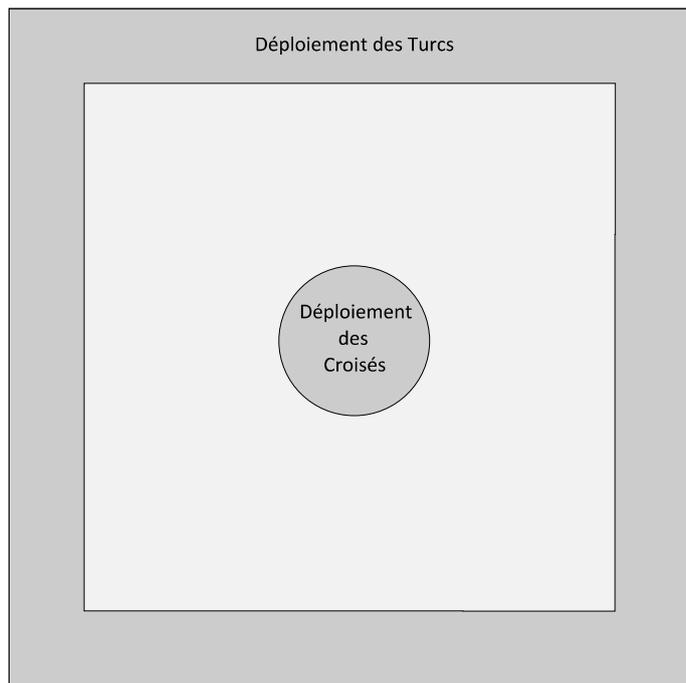
La zone de jeu doit être assez chargée en décors.

Godefroy Burel

350 points de combattants.

Kiliç Arslan Premier

400 points de combattants. La plupart d'entre eux doivent être à cheval et porter des armes de corps à corps.



Conditions de Victoire :

Godefroy Burel

Echappez vous par un bord de table désigné aléatoirement après le déploiement des troupes.

Kiliç Arslan Premier

Tuez les tous !



Scénario 5 – Scénario aléatoire

Étape 1

Les joueurs construisent conjointement un champ de bataille et se mettent d'accord sur le nombre de points à ne pas dépasser pour leurs ost. Puis ils renseignent leur fiches d'armée sur la composition de leurs ost respectifs. Enfin, ils déterminent aléatoirement qui sera *Attaquant* et *Défenseur*. La partie se joue toujours en **1d6+4 tours**.

Étape 2

L'*Attaquant* jette 1d6 pour déterminer son objectif :

- ■ : Tuer le Seigneur adverse.
- ■ ■ : Éliminer au moins 70% de la valeur en point de l'ost adverse.
- ■ ■ ■ : Son objectif sera identique à celui du *Défenseur*.

Étape 3

Le *Défenseur* jette 1d6 pour déterminer son objectif :

- ■ : Tuer le Seigneur adverse.
- ■ ■ : Éliminer au moins 70% de la valeur en point de l'ost adverse.
- ■ ■ : Capturer un *point d'intérêt* placé au centre de la table et le tenir jusqu'au dernier tour.
- ■ ■ ■ : Avoir capturé un *point d'intérêt* placé par l'adversaire à R2 de son propre bord de table.
- ■ ■ ■ ■ : En commençant par le Défenseur, chaque joueur place alternativement un *point d'intérêt* à R2 de tout autre *point d'intérêt*, dans la limite de 5 au total. En fin de partie, si le Défenseur contrôle plus de *point d'intérêt* que son adversaire, il remplit son objectif.
- ■ ■ ■ ■ ■ : Le défenseur trace une ligne de défense à R3 de son bord de table. Si au terme de la partie, 2 vassaux ennemis ou plus et leur Seigneur sont situés au delà de cette ligne, le défenseur ne remplit pas son objectif.

Points d'intérêts

Les *Points d'intérêts* sont des zones à conquérir. En terme de jeu, ils peuvent être représentés par un élément de décor, un jeton ou quelconque autre marqueur dont le centre est clairement identifiable. Si un *vassal* se trouve à R1 du centre d'un *point d'intérêt* sans qu'aucun autre *vassal* ennemi ne remplisse cette même condition, il *contrôle* ce point.

Conditions de Victoire

Le joueur marquant le plus de points suivant le barème suivant remporte la partie :

- Remplir son objectif : 8 points
- Tuer un Seigneur adverse : 2 points
- Tuer un Vassal adverse : 1 point



Magie Rouge

Boules de feu, cuirasses et lames empoisonnées, méthodes de combat évolués privilégiant la défense, etc. Les adeptes de la magie rouges impressionnent toujours sur le champs de bataille, mais est-ce vraiment de la magie ? Ou plus certainement, n'est-ce que des artifices et des technologies peu connues ramenés de contrées lointaines ?

présomptueux

Seigneur uniquement, gratuit

Lors de la phase de commandement, le joueur peut faire le choix de laisser l'initiative à son adversaire, en contrepartie il récupère un dé d'ordre depuis sa défausse.

Maje diplômé

Seigneur et Vassaux uniquement, +5 pts/fig

Les Majes diplômés peuvent lancer deux *sorts* par ordre en attribuant un second *dé d'ordre composé* au second *sort* lancé.

Infiltration

Soldats uniquement, +5 pts/fig

Lors du déploiement, le joueur place 3 marqueurs sur la table aux emplacements de son choix, en lieu et place de l'*unité*. Au premier tour, lorsque l'*unité* reçoit son premier ordre, il peut placer le vassal de l'*unité* sur n'importe lequel de ses marqueurs, puis le reste de l'*unité* en cohésion autour. L'*unité* est alors considérée comme ayant reçu un ordre de Marche, ou de Charge si au moins un de ses combattant est déployé en contact d'un combattant ennemi.

artificiel

Écuyers uniquement, +5 pts/fig

L'*unité* ne peut être prise pour cible lors d'un tir si son vassal et plus de 50% de ses effectifs sont à couvert

Volant

+3 pts/fig

Une *unité* volante ignore les effets des terrains difficiles et peut survoler les obstacles (à condition de ne pas s'arrêter dessus).

Aura de Défense



sort 6+

Pour le prochain combat au corps à corps, l'*unité* ciblée voit sa Df augmentée de 1.

Aura épineuse



sort 6+

Pour le prochain combat au corps à corps subit par l'*unité* ciblée, avant de retirer les combattants perdus, le joueur comptabilise le total de touches subies. Il divise alors ce total par 2 (arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1) et inflige immédiatement ces touches en retour à l'*unité* attaquante combattue.

Aura de Feu



sort 7+

L'aura de feu est un *sort* qui inflige automatiquement 1d6 touches à chaque *unité* adverse partiellement ou complètement dans l'Aura du Lanceur (un jet de dé par *unité*). Ces touches impactent les *unités* comme les touches résultantes d'un tir.

Météore



sort M+

Le météore est un *sort* qui permet une attaque de tir At +M et Portée R4 (seule la valeur d'At du lanceur est prise en compte). Le lanceur de *sort* n'a exceptionnellement pas besoin d'avoir de ligne de vue sur sa cible.

Pluie de feu



sort 6+

La pluie de feu est un *sort* qui permet une attaque de tir At +8 et R5 (seule la valeur d'At du lanceur est prise en compte).



Magie Verte

Dans certaines contrées, les religions païennes sont encore très présentes. Par des rites chamaniques ou des croyances animistes, certains peuples entretiennent des relations très étroites avec leur environnement.

Hurlements

Les *hurlements* sont assimilés à des *sorts* et possèdent les mêmes restrictions. Toutefois l'adversaire ne peut pas les dissiper.

Chef de meute

Seigneur et Vassaux uniquement, gratuit

Un *chef de meute* peut lancer un second hurlement en attribuant un second dés d'ordre composé au second hurlement lancé

Éroce

+2 pts/fig

Pour ce combattant, les 1, ne comptent pas comme des échecs critiques et peuvent être relancés.

Arcèlement

Écuyers uniquement, +5 pts/fig

Lors d'un mouvement ou d'une course, l'*unité* peut désengager librement un nombre de combattants équivalent au **Cd** du vassal de l'*unité*.

Immatériel

+6 pts/fig

Une *unité* immatérielle voit sa Df majorée de 1 point lorsqu'elle est la cible d'un tir.

De plus, elle ignore les effets des terrains difficiles et peut traverser les obstacles (à condition de ne pas s'arrêter dessus).

Impulsif

Écuyers ou Soldats uniquement, -2 pts/fig

Une *unité impulsive* hors de l'Aura de son *commandeur* se dirige toujours en direction de l'*unité* adverse la plus **proche** et **doit la charger** si possible.

Une voilée

Hurlement 6+

Les *unités* dans l'Aura du Lanceur ne peuvent plus être ciblées par un tir jusqu'à la fin du tour.

hurler à la mort

Hurlement 8+

Ne peut être déclenché que si l'*unité* a subi au moins une perte durant le tour. Jusqu'à la fin du tour, tous les combattants de l'*unité* voient leur valeur d'At majorée d'un point.

hurler avec la meute

Hurlement 3+

Les *unités* dans l'Aura du *hurleur* n'ont plus besoin d'avoir de ligne de vue sur celui-ci pour recevoir des *ordres composés* jusqu'à la fin du tour.

Appel à la chasse

Hurlement 3+

Toutes les *unités* dans l'Aura du *hurleur*, considèrent le *mouvement tactique* comme un *ordre simple* jusqu'à la fin du tour.



Magie Noire

Manipulation et espionnage sont, pour certains, des moyens simples de gagner une guerre sans risquer des centaines de vie sur un champs de bataille. Ajoutez à cela une pincée de mysticisme et un peu de « magie » pour parfaire le tableau d'une nation maîtrisant les arts les plus sombres.

Rituel d'invocation

Les *rituels d'invocation* sont des *sorts*. Néanmoins, en supplément des dés d'ordres lancés habituellement, le joueur peut piocher un nombre de *dés d'invocation* de son choix depuis sa réserve qu'il lancera en même temps.

Magie noire

Seigneur et Vassaux uniquement, gratuit
Les combattant maîtrisant la *magie noire* peuvent lancer deux *sorts* par tour.

Invocateur

Seigneur uniquement, gratuit
Les *invocateurs* disposent d'une réserve de *dés particuliers* appelés *Dés d'invocations*. Cette réserve est constituée en début de partie de **4 dés**.

Volant

+3 pts/fig
Une *unité* volante ignore les effets des terrains difficiles et peut survoler les obstacles (à condition de ne pas s'arrêter dessus).

Martyrs

Paysans uniquement, +3 pts/fig
Au début de la résolution d'un combat au corps à corps, le joueur peut sacrifier les combattants de l'*unité* pour tripler leurs valeur d'At. A la fin du combat, l'*unité* de Martyrs complète est retirée de la partie, peu importe les pertes subies.

Nécrose

Rituel d'invocation 10+
Jusqu'à la fin du tour, l'*unité* ciblée devra sélectionner son plus mauvais dé pour déterminer son seuil de défense lors d'une attaque.

Corruption

Rituel d'invocation 7+
Corruption doit cibler une *unité* n'ayant pas encore reçu d'ordre lors du tour. Le joueur à l'origine du *sort* choisit un *ordre simple* et l'attribue à l'*unité* ciblée. Lorsque le propriétaire de l'*unité* ciblée récupérera la main, il devra résoudre cet *ordre simple*.

Résurrection

Rituel d'invocation 9+
Pour le prochain attaque subie par l'*unité* ciblée, celle-ci voit sa valeur de Ps portée à une valeur fixe de 3.

Possession

Rituel d'invocation 4+
Le joueur vole un dé d'ordre dans la réserve adverse.

Nuit éternelle

Rituel d'invocation 12+
Pour le reste de la **partie**, aucune *unité* ne peut procéder à un tir sur une cible située à une distance supérieure à R1.



Jeu en solitaire

Lorsqu'un joueur souhaite gérer le comportement d'une *unité* de manière automatisée, il est nécessaire d'ajouter deux nouveaux éléments aux règles :

le **Facteur de Moral**, noté **Fm** et le **Facteur de Situation**, noté **Fs**.

A côté de chaque *unité* dont la gestion est automatisée on pose un petit dé indiquant le facteur de moral actuel de celle-ci. Ainsi, lorsque le joueur doit déterminer le comportement d'une *unité*, il additionne Fm et Fs, puis jette 1d6. Il croise ensuite les résultats obtenus dans le tableau des réactions et suit les instructions. Si les instructions ne peuvent être suivies, le joueur lui attribue l'ordre *Attente* .

Fm et Fs ne peuvent respectivement être inférieurs à 1 ni supérieurs à 6. Le **Fm** est calculé pour chaque *unité* **pendant la phase de commandement** (en début de tour). Le **Fs** est calculé **au moment de donner un ordre à une unité**, pendant la phase ordre et action.

Facteur de Moral

Toutes les *unités* commencent la partie avec un **Fm** à 1, il évolue suivant les événements suivants pendant la phase commandement :

- A portée de l'Au du *Seigneur* _____ - 1
- Hors de l'Au du *Seigneur* _____ +1
- Au moins un combattant de l'*unité* est mort durant le tour précédent +1
- Plus de 50% des combattants de l'*unité* sont morts _____ +1
- Par *unité* complète perdue au sein de l'ost durant le tour précédent +1

Ces modificateurs sont **additionnés** au Fm de l'*unité* pour en déduire son Fm pour le tour en cours.

Facteur de Situation

Lorsqu'une *unité* doit recevoir un ordre, le joueur détermine son **Fs**. Celui-ci est réinitialisé à la valeur de 1 au début de chaque tour, puis il lui applique un modificateur de +1 pour chaque situation suivante :

- L'*unité* est visible par un ou plusieurs ennemis.
- L'*unité* est située à portée de tir d'un ou plusieurs ennemis équipé d'armes de tir.
- L'*unité* est située à portée de charge d'un ou plusieurs ennemis.
- L'*unité* a déjà subi une ou plusieurs pertes durant le tour actuel.
- L'*unité* est en terrain difficile.

Comment déterminer qui doit recevoir un ordre ?

Lorsque le joueur doit déterminer quelle *unité* doit recevoir **un seul** ordre, il doit *activer* en priorité les *unités* les plus **proches** d'un ennemi, par ordre **décroissant** de **Fm**. Les *unités* automatisées sont donc limitées à un seul ordre. En contrepartie, elles considèrent **tous leurs ordres comme des ordres composés** et possèdent une réserve de dés d'ordres **infinie**. De plus, les *unités* n'ont pas besoin d'être l'Au de leur *Seigneur* pour recevoir un ordre composé ! Et oui, il y a quelques menus avantages à être contrôlé par une puissance supérieure ;-)



Reaction

Les actions de ce tableau doivent être envisagées par ordre de priorité en commençant par la première. La colonne de gauche indique le facteur $Fm+Fs$ obtenu, la ligne en haut correspond au résultat du d6.

2 À 4	Course vers le couvert le proche à portée Mvt tact. vers pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Charge Fortifier	Att. Coord. vers l'ennemi le plus proche Charge Mvt tact. en direction de l'ennemi le plus proche	Att. Coord. vers l'ennemi le plus proche Lancer une magie offensive avec 2 dés d'ordre Mvt tact. en direction de l'ennemi le plus proche	Charge Lancer une magie offensive avec 3 dés d'ordre Course en direction de l'ennemi le plus proche	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Charge Course en direction de l'ennemi le plus proche
5 À 7	Course vers le couvert le proche à portée Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Mvt tact. vers le couvert le proche à portée Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Fortifier Lancer une magie défensive avec 2 dés d'ordre	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Charge Lancer une magie défensive avec 2 dés d'ordre	Charge Lancer une magie offensive avec 2 dés d'ordre Mvt tact. en direction de l'ennemi le plus proche	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Charge Course en direction de l'ennemi le plus proche
8 À 10	Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Course vers le couvert le proche à portée Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Lancer une magie défensive avec 2 dés d'ordre Fortifier	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Charge Lancer une magie défensive avec 2 dés d'ordre	Charge Lancer une magie offensive avec 2 dés d'ordre Mvt tact. en direction de l'ennemi le plus proche
11 OU PLUS	Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Mvt tact. vers le couvert le proche à portée Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Course vers le couvert le proche à portée Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Course vers le couvert le proche à portée Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Att. coord. vers l'ennemi le plus proche Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier	Lancer une magie défensive avec 3 dés d'ordre Mvt tact. pour s'éloigner de l'ennemi Fortifier



euille de référence

énéralités

On mesure toujours de socle à socle .

La pré-mesure est autorisée.

Réserve de dés d'ordre :

[Cd Seigneur] plus ([Cd Vassaux] divisé par [nombre d'unités])

Terrain difficile : Mvt moins R1

Chevaliers : Pas de critique pour l'attaquant sauf si c'est lui-même un chevalier.

Montures : La Marche équivaut à un Mouvement tactique.

Plus de vassal ou hors de l'Au : Devient confus.

Confus : Ne reçoit plus d'ordres.

Dissiper un sort : Si visible et à portée d'Au

→ 1 dé d'ordre composé + SdR[1d6/Cd adverse]

ombat

1. Attaque (At)
2. Seuil de Défense (Df)
3. Jet des dés puis relance des critiques (ou blocage)
4. Calcul des morts (Touche / Ps)
5. Inversion des rôles au CaC
6. Pe = [pertes moins Cd Vassal]
7. SdR[1d6/Pe]
8. Le gagnant se réorganise en premier

Cas du Tir :

Visibilité vassal-vassal obligatoire. Adversaire le plus proche

Léger : 2 Tirs par tour / Lourd : 1 Tir par tour

Seuls les tireurs avec une cible potentielle tirent.

Double Df si + 50% à couvert du point de vue du vassal.

Relance possible des échec critiques si position haute.

Le défenseur retire toujours les figurines les plus proches en priorité.

our de jeu

1 - Phase de Commandement

1. Retirer les combattant confus de la table de jeu
2. Retirer les dés d'ordre de la table de jeu
3. Calculer la Re

→ Re est égale au Cd du Seigneur additionnée du Cd des vassaux hors de son aura.

4. Tester l'initiative sur SdR[2d6/Re]

2 - Phase Ordre et Action

- Activation alternée des unités

→ Déclaration des ordres puis Résolution

rdre en réaction

Quand ? :

- Pendant un mouvement d'une unité adverse.
- Avant la résolution d'un ordre d'une unité adverse.

Ordre simple après [Sdr2d6/Re], si le test est raté alors l'ordre *attente*  est attribué.

rdres composés

-  **Mouvement tactique**

→ Possibilité de se désengager d'un CaC
ou de Réorganiser, même en CaC

-  **Course**

→ Interdit tout autre ordre mais Mvt +2R

-  **Attaque coordonnée** ou **Magie**

→ Ajoute +1d6 At et cible au choix
ou permet de lancer un *sort* avec Xd6

-  **Charge coordonnée**

→ Mvt en ligne droite puis attaque vers ennemis au choix

-  **En alerte**

→ Permet les ordre en réaction sans SdR[2d6/Re]
mais inerdit si en CaC

-  **Fortifier la position**

→ Interdit tout autre ordre ultérieur mais double la Df

rdres simples

-  **Marche**

→ Mouvement ou Réorganisation
mais impossible si CaC

-  **Attaque**

→ Ordre d'attaque sur cible la plus proche

-  **Charge**

→ Ordre de mouvement puis attaque
contre cible la plus proche

-  **Attente**

→ Rien !

SEIGNEURS ET VASSAUX

ECOLE DE MAGIE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____
ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

SEIGNEURS ET VASSAUX

ECOLE DE MAGIE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____
ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

MV | PS | AT | DF | AU | CD
R | | | | R |

PTS

ARME _____

ARMURE _____

SEIGNEURS ET VASSAUX

PROFILS DE COMBATTANTS PRÉ-CONSTRUITS

Noble Chevalier 35 PTS

MV	PS	AT	DF
R 3*	2	3	S*

ARME de CaC Monture

ARMURE de Chevalier

Bretteux Ecuyer 10 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	1	2	3

ARME de CaC

ARMURE renforcée

Barbare Ecuyer 12 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	1	3	2

ARME de CaC

ARMURE renforcée

Lancier Ecuyer 10 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2*	1	1*	2*

ARME spécialisée

ARMURE de siège

Eclairier Ecuyer 18 PTS

MV	PS	AT	DF
R 3*	1	2	3

ARME de CaC

ARMURE renforcée

Nomade Soldat 26 PTS

MV	PS	AT	DF
R 3*	2	3	4

ARME de CaC

ARMURE de Soldat

Anguelonier Ecuyer 11 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	1	1*	3

ARME de 3^e bande

ARMURE légère

Archer Ecuyer 11 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	1	1*	3

ARME de 3^e ligne

ARMURE légère

Soldat Régulier Soldat 16 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	2	2	5

ARME de CaC

ARMURE de Soldat

Mercenaire Chevalier 27 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	2	3	S*

ARME de CaC

ARMURE de Chevalier

Payan Payan 4 PTS

MV	PS	AT	DF
R 1	1	1	1

ARME improvisée

ARMURE

Milicien Payan 6 PTS

MV	PS	AT	DF
R 2	1	1	1

ARME de CaC

ARMURE légère

