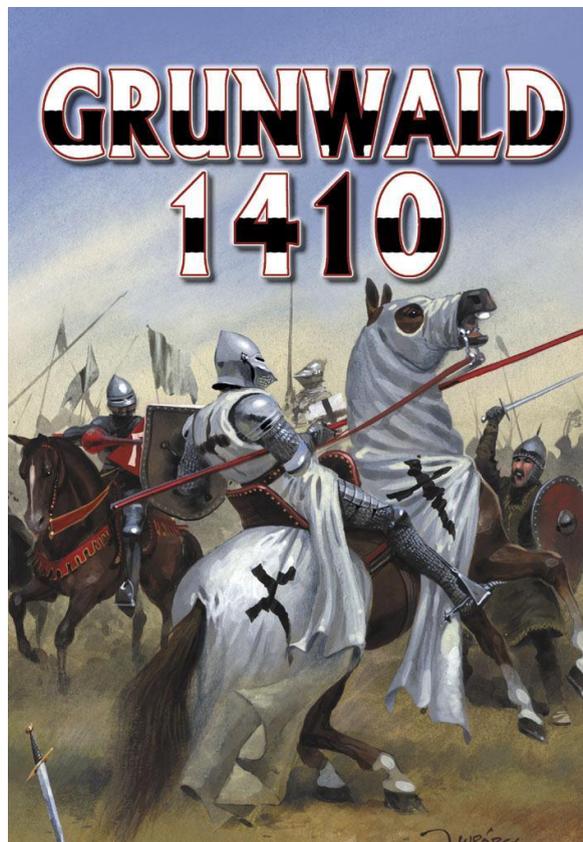

Grunwald

1410

Systeme „Batailles Médiévales”



Auteur du jeu : Wojciech Zalewski

Co-auteur : Tomasz Czerwiński

Dessin de la couverture : Arkadiusz Wróbel

Dessin de la Carte : Wojciech Zalewski

Testeurs : Roman Mękicki, Bartłomiej Batkowski, Szymon Kucharski,
Maciej Sarnacki, Krzysztof Supruniuk, Tomasz Ceynowa

Editeur : Taktyka i Strategia

www.taktykaistrategia.pl

Table des matières

1.0	Informations générales.....	4
2.0	Phases et tour de jeu.....	7
3.0	Zone de contrôle	8
4.0	Mouvement	10
5.0	Combat	13
6.0	Moral	21
7.0	Bannières.....	23
8.0	Chefs	24
9.0	Désorganisation	26
10.0	Panique	27
11.0	Tir à distance.....	28
12.0	Objets.....	32
13.0	Organisation des unités	33
14.0	Fatigue	34

1.0 Informations générales

[1.1] Les types d'unités

Les différents types d'unités :



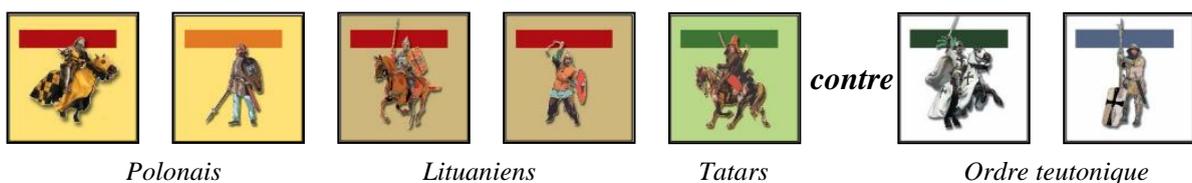
Les différents types de cavalerie :



Les différents types d'infanterie :



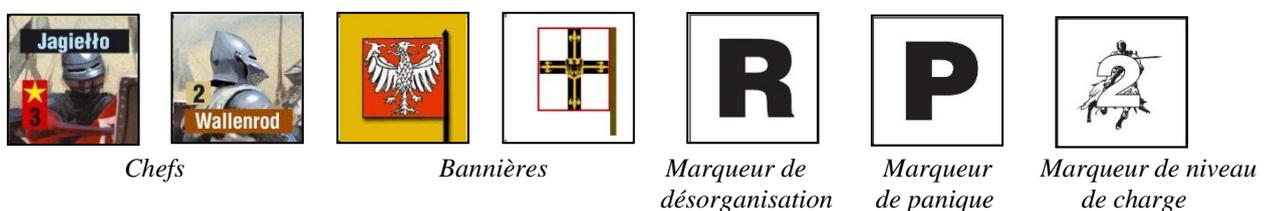
Les forces en présence :



[1.2] Pions

Le jeu utilise trois types de pions :

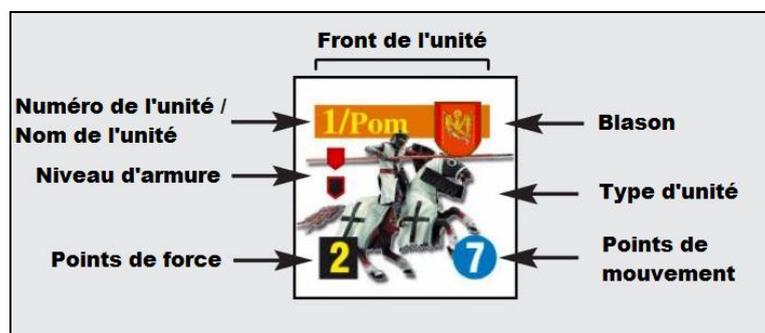
- Les chefs et les bannières
- Les unités combattantes
- Les marqueurs



Certains scénarios peuvent contenir d'autres types de pions dont l'utilisation sera décrite dans les notes de chaque scénario.

Chaque pion de cavalerie représente environ 150 cavaliers et/ou chevaliers. Chaque pion d'infanterie représente environ 300 à 350 combattants. Ces valeurs générales peuvent être modifiées en fonction de l'échelle de chaque bataille. Voir le paragraphe 13.0 pour plus d'information sur l'organisation des unités dans le jeu.

L'ensemble des caractéristiques nécessaires pour le jeu se trouve sur chaque pion. En haut du pion, sont indiqués le numéro de l'unité, le nom de l'unité, le blason de rattachement de l'unité ainsi qu'un rectangle de couleur permettant d'indiquer l'hexagone de front de l'unité. Sur le côté gauche, est indiqué le niveau d'armure. En bas du pion, à gauche, sont indiqués les points de force de l'unité dans un rectangle noir et, à droite, les points de mouvement dans un cercle bleu.



Chaque unité combattante a sa force définie par des points de force (PF). Durant le jeu, le nombre de point de force peut diminuer suite à un combat ou suite à d'autres événements. Lorsqu'une unité combattante perd un PF, on retourne son pion (si l'unité a une deuxième face sinon elle est éliminée). Lorsqu'une unité perd tous ses points de force, elle est éliminée.



Face initiale



Face réduite

[1.3] Définitions

- Point de Force (PF)** => Traduit les facteurs de force, de moral, d'expérience et d'entraînement qui peuvent influencer les combats
- Point de Mouvement (PM)** => Traduit la capacité de mouvement et de manœuvrabilité d'une unité.
- Zone de Contrôle (ZDC)** => Projection de la force d'une unité sur ses hexagones de front.
- Niveau de charge (NC)** => Traduit la vitesse d'une unité de cavalerie qui a une influence sur ses combats et sa capacité de tourner (voir [5.6]).
- Unité régulière** => Est une unité de cavalerie (mais pas un chef) ou une unité d'infanterie (sans capacité de tir à distance).

[1.4] Rapport de force

Le rapport de force (RF) est la colonne dans la table des combats ou le résultat d'un combat doit être lu après avoir effectué un jet de dés (2D6).

Le RF est calculé de la manière suivante :

1. Les PF des unités attaquantes sont divisées par les PF des unités en défense. Le résultat arrondi (voir [1.6]), donne le rapport de force initial.
2. Le rapport de force initial est modifié par les modificateurs de combat (voir [1.5]) afin de calculer le rapport de force final.

Exemple:

Deux unités de cavalerie avec chacune 2 PF attaquent une unité d'infanterie avec 1 PF. La force de l'attaquant est égale à 4 et la force du défenseur à 1 ; ce qui donne un RF de 4:1.

[1.5] Modificateur de combat

Un **modificateur de combat (MC)** est un décalage de colonnes appliqué sur le RF initial en vue d'obtenir sa valeur finale. L'attaquant et le défenseur peuvent obtenir un MC à travers différents facteurs comme leur niveau d'armure, leur niveau de charge, la présence d'un chef, etc

Les MC du défenseur diminuent le RF initial (décalage de colonnes vers la gauche dans la table des combats) tandis que les MC de l'attaquant augmentent le RF initial (décalage de colonnes vers la droite dans la table des combats).

	2 modificateurs de combat pour le défenseur						3 modificateurs de combat pour l'attaquant					
	TABLE DES COMBATS											
dice roll	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1
2	-	-	D1	D2 -1	D2	-1 / D2	-1 / D3D	-1 / D4D	-1 / D4D	-1 / D5D	D5D	-1 / D5D
3	-1 / -1	-	-1 / D1	D1 -1	D2 -1	D2 -1	D3	-1 / D3	-1 / D4	-1 / D5	-1 / D5	-1 / D5 -1

Les valeurs maximales et minimales de la table des combats ne peuvent jamais être dépassées suite à l'application de MC.

Exemple:

- a) Le total des PF de l'attaquant est égal à 8 et il dispose de 3 MC. Le total des PF du défenseur est égal à 3 et il dispose d'1 MC.
 - ⇒ Rapport de force initial 8:3 => 2.67:1 => 3:1.
 - ⇒ Après l'application des MC de l'attaquant, le rapport de force est égal à 6:1.
 - ⇒ Après l'application des MC du défenseur, le rapport de force est égal à 5:1.
- b) Le total des PF de l'attaquant est égal à 6 et il dispose de 7 MC. Le total des PF du défenseur est égal à 1 et il dispose de 2 MC.
 - ⇒ Rapport de force initial 6:1.
 - ⇒ Après l'application des MC de l'attaquant, le rapport de force est égal à 13:1.
 - ⇒ Après l'application des MC du défenseur, le rapport de force est égal à 11:1.
 - ⇒ Le rapport de force final ne peut excéder le rapport de force maximal indiqué dans la table des combats aussi le rapport final est-il ramené à 9:1 pour ce combat.

Les joueurs doivent obligatoirement appliquer tous les modificateurs de combat pour chaque combat (l'application des modificateurs de combat n'est pas optionnelle).

[1.6] Calcul d'arrondis

Chaque résultat d'une division doit être systématiquement arrondi vers la valeur entière la plus proche.

Exemple:

- a) 1 divisé par 2 donne 0,5. Après arrondi le résultat est égal à 1.
- b) 5 divisé par 2 donne 2,5. Après arrondi le résultat est égal à 3.

Lors du calcul du rapport de force initial, toute valeur décimale inférieure à **0,5** est arrondie vers le bas et toute valeur supérieure à **0,5** est arrondie vers le haut.

Exemple:

- a) L'attaquant a 3 PF et le défenseur 2 PF. Le RF est égal à $3:2 \Rightarrow 1.5:1 \Rightarrow 2:1$.
- b) Un rapport de force égal à 6.49:1 doit être arrondi à 6:1.

[1.7] Modificateurs de combat pour un groupe d'unités

Lors d'un combat, il peut être nécessaire de calculer le niveau d'armure et ou le niveau de charge d'un ensemble d'unités. Ceci est réalisé en obtenant la moyenne des valeurs individuelles de chaque unité du groupe de combat.

Exemple :

Quatre unités de cavalerie attaquent une unité d'infanterie. Les niveaux de charge des unités de cavalerie sont les suivants : 3, 3, 2, 1 et les niveaux d'armure sont égaux à 1, 1, 0, 0.

Le niveau de charge du groupe est égal, après arrondi, à 2 ($9 / 4 = 2.25$) et sa valeur d'armure, après arrondi, est égale à 1 ($2 / 4 = 0.5$).

Remarque : Comme le niveau d'armure du groupe de combat est égal à 1, son niveau de charge ne peut pas être supérieur à 2 (voir 5.6.5).

2.0 Les phases et tours de jeu

Le jeu est divisé en tour. Chaque tour permet ou oblige les joueurs à effectuer des actions (mouvements, attaques, défenses, etc.).

Dans un tour, les actions sont regroupées en phases. Chaque phase ne permet d'exécuter qu'un ensemble déterminé d'actions. Effectuer une action en-dehors de la phase prévue est interdit. Un tour est terminé lorsque toutes les phases ont été effectuées.

Les joueurs ne peuvent pas changer l'ordre des phases. Une phase peut ne pas être effectuée par un joueur si elle n'est pas obligatoire et si le joueur ne souhaite pas l'effectuer. Dans ce cas, on passe automatiquement à la phase suivante.

Une fois qu'un tour est terminé, les joueurs doivent incrémenter le pion tour d'un niveau et peuvent commencer un nouveau tour.

Chaque tour représente environ 30 minutes de temps réel.

[2.1] Les différentes phases d'un tour de jeu

Le joueur avec l'initiative (celui qui bouge en premier) est appelé joueur A.

Le joueur qui n'a pas l'initiative (celui qui bouge en second) est appelé joueur B.

Phase 1 – Mouvement de cavalerie du joueur A

- a) Le joueur A peut, s'il le souhaite, bouger toutes ses unités de cavalerie.
Les mouvements et les manœuvres de chaque unité sont limités par leurs PM (voir 4.0).
- b) Le joueur A peut faire tirer ses unités ayant des capacités de tir sur les unités du joueur B.
- c) **Le joueur B** peut tirer sur les unités de cavalerie du joueur A si elles sont à portée.
- d) **Le joueur B** peut effectuer des contre-charges sur les unités de cavalerie du joueur A.

Phase 2 – Résolution des attaques de cavalerie du joueur A

Les unités de cavalerie du joueur A qui ont des unités ennemies dans leur ZDC doivent attaquer.

Phase 3 – Mouvement d'infanterie du joueur A

- a) Le joueur A peut, s'il le souhaite, bouger toutes ses autres unités (hors cavalerie).
Les mouvements de chaque unité sont limités par leurs PM (voir 4.0).
- b) **Le joueur B** peut tirer sur les unités du joueur A qui viennent de faire mouvement si elles sont à portée de tir.

Phase 4 – Résolution des attaques d'infanterie du joueur A

Les unités (hors cavalerie) du joueur A qui ont des unités ennemies dans leur ZDC doivent attaquer.

Phase 5 – Mouvement de cavalerie du joueur B

Identique à la phase 1 en inversant les rôles du Joueur A et du Joueur B.

Phase 6 – Résolution des attaques de cavalerie du joueur B

Identique à la phase 2 en inversant les rôles du Joueur A et du Joueur B.

Phase 7 – Mouvement d'infanterie du joueur B

Identique à la phase 3 en inversant les rôles du Joueur A et du Joueur B.

Phase 8 – Résolution des attaques d'infanterie du joueur B

Identique à la phase 4 en inversant les rôles du Joueur A et du Joueur B.

Phase 9 – Modification du niveau de moral (voir 8.0).

Le marqueur de MORAL doit être bougé du nombre de cases résultant de l'ensemble des événements ayant eu lieu durant le tour. La nouvelle valeur du moral est active dès la phase 1 du prochain tour

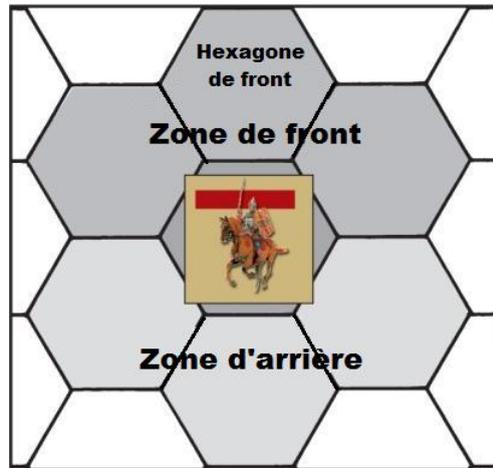
Pour des raisons pratiques, le marqueur de MORAL peut être bougé après chaque événement. Les effets des changements ne seront par contre pas valide avant le prochain tour.

3.0 Zone de Contrôle

[3.1] Orientation des unités

A l'époque médiévale, le changement de direction pour les unités était parfois difficile ; notamment pour les unités de cavalerie. L'orientation d'une unité a donc beaucoup d'importance dans le jeu.

- 3.1.1** Les 3 hexagones sur le devant d'une unité (pion) sont définis comme étant sa "**zone de front**" tandis que les 3 autres hexagones sont sa "**zone d'arrière**". Le devant de chaque unité, son hexagone de front, est précisé par un rectangle de couleur sur le haut du pion.



- 3.1.2** L'attaquant gagne **2 MC** pour **chaque** attaque effectuée à partir d'un hexagone d'arrière de l'unité attaquée.

Exemple:

Une unité de cavalerie est attaquée par 4 unités d'infanterie dont 2 l'attaque sur ses hexagones d'arrière. L'attaquant gagne, dans ce cas, 4 MC.

[3.2] Règles générales

- 3.2.1** Une zone de contrôle (ZDC) ne s'étend que sur la zone de front d'une unité.
3.2.2 Les archers, les arbalétriers et les bombardes n'ont pas de ZDC.
3.2.3 Les ZDC ne s'étendent pas à travers les rivières.
3.2.4 Une ZDC n'annule pas l'existence d'une ZDC ennemie dans un même hexagone.

[3.3] Règles détaillées

- 3.3.1** L'entrée dans une ZDC ennemie n'entraîne pas de PM supplémentaire.
3.3.2 Une unité entrant dans une ZDC ennemie doit s'arrêter et terminer son mouvement. (Exception 3.3.3)
3.3.3 Une unité n'a pas à s'arrêter dans une ZDC d'une unité ennemie si son niveau de charge est supérieur de 1 au niveau de charge de l'unité ennemie. Dans ce cas, un malus de **+1 PM** est appliqué pour se déplacer dans un hexagone adjacent.

Exemple:

L'unité A avec un NC de 2 entre dans la ZDC d'une unité avec un NC égal à 0. L'unité A n'a pas à s'arrêter mais doit dépenser 1 PM de plus pour aller dans un autre hexagone.

4.0 Mouvement

[4.1] Règles générales

- 4.1.1 Les joueurs peuvent bouger leurs unités pendant les phases de mouvement, de contre-charge, de retraite ou de poursuite.
- 4.1.2 L'ordre dans lequel les unités sont bougées est laissé au choix du joueur.
- 4.1.3 Les mouvements et les manœuvres d'une unité sont limités par son nombre de PM.
- 4.1.4 Les unités ne doivent pas dépenser tous leurs PM dans un tour mais les PM non dépensés ne peuvent pas être conservés pour le tour suivant.
- 4.1.5 Une unité ne peut pas transférer ses PM à une autre unité.
- 4.1.6 Le nombre d'unités pouvant passer par un même hexagone n'est pas limité (voir [4.5]).
- 4.1.7 Le coût d'un mouvement pour chaque type d'unité est donné dans la table des effets des terrains.

[4.2] Règles détaillées

- 4.2.1 Une unité ne peut se déplacer que dans son hexagone de front (au milieu de sa zone de front).
- 4.2.2 Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone contenant des unités ennemies (sauf [5.8]).
- 4.2.3 Une unité A ne peut entrer dans un hexagone contenant une unité amie B que si :
 - a) Le nombre total de PF des unités A et B ne dépasse pas la limite d'empilement (voir [4.5])
 - b) L'unité B est une infanterie et que l'unité A réussisse à la renverser (voir [5.8])
- 4.2.4 Entrer dans un hexagone contenant une unité amie coûte **1 PM** supplémentaire.
- 4.2.5 Les unités de cavalerie entrant dans une forêt, un village ou un marais sont automatiquement désorganisées sauf si elles se trouvent sur une route.
- 4.2.6 Les unités d'infanterie entrant un marais sont automatiquement désorganisées sauf si elles se trouvent sur une route.
- 4.2.7 Les rivières ne peuvent être traversées qu'à travers des ponts ou des gués indiqués sur la carte.
- 4.2.8 Le mouvement sur une route permet de ne pas augmenter le Niveau de charge (NC) pour un coût de **0.5 MP** au lieu de 1 (voir 5.6.12).
- 4.2.9 Une unité peut toujours au minimum avancer d'un hexagone et changer d'orientation ou rester sur place et changer d'orientation.
Ce type de mouvement coûte tous les points de mouvement de l'unité et fait passer son NC à 0.

Cette règle permet à une unité d'avancer d'un hexagone ou de changer d'orientation dans une phase de mouvement même si elle n'avait initialement pas assez de PM pour le faire.

[4.3] Les manœuvres

Pouvoir faire changer de direction rapidement une unité de cavalerie était une des choses qui nécessitait le plus de compétences sur les champs de bataille médiévaux.

- 4.3.1 Le coût de base pour changer d'orientation d'un angle de 60^0 est de **1 PM**.

Exemple:

Le coût d'un changement d'orientation d'un angle de 180^0 est de 3 PM.

- 4.3.2 Le coût d'un changement d'orientation pour une unité de cavalerie est égal à au coût de base du changement d'orientation multiplié par son niveau de charge (NC) + 1 auquel on ajoute ensuite le niveau d'armure de l'unité :

Coût = (Coût de base du changement d'orientation x (NC + 1)) + Niveau d'armure

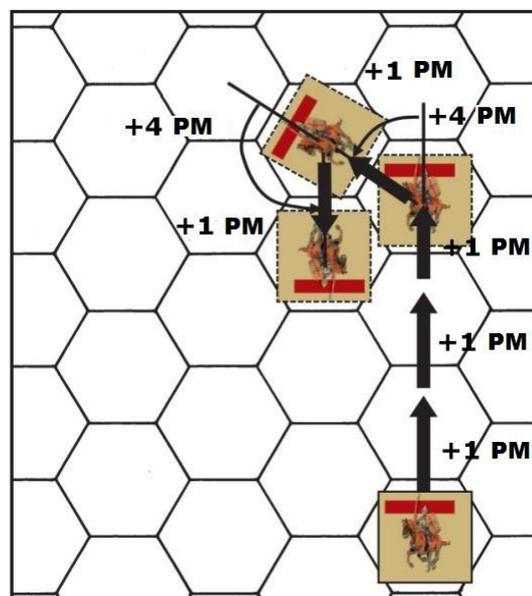
Exemple :

Une unité de cavalerie lourde (niveau d'armure égal à 2) avec un niveau de charge égal à 3 veut tourner de 60^0 . Le coût total pour ce type de manœuvre sera de : $(1 PM \times (3 + 1)) + 2 = 6 PMs$

- 4.3.3** L'infanterie dépense **1 PM** quel que soit son changement d'orientation (4.3.2 est ignoré).
- 4.3.4** Une unité de cavalerie avec un niveau de charge supérieur à 1 ne peut pas tourner de plus de 60° en une fois.
Pour tourner de plus de 60° , une unité de cavalerie doit casser sa charge tournant de 60° , en avançant d'un hexagone et en tournant à nouveau.

Exemple :

Une unité de cavalerie (niveau d'armure 0) avance de 3 hexagones en ligne droite (niveau de charge égal à 3). Afin de faire demi-tour, elle doit casser sa charge en tournant de 60° en avançant d'un hexagone puis en tournant de 120° (son niveau de charge devient alors égal à 0). L'unité dépense 3 PM pour bouger de 3 hexagones, puis tourne de 60° pour un coût de 4 PM, puis bouge d'un hexagone pour 1 PM, tourne de 120° pour 4 PM et ensuite bouge d'un hexagone pour un coût de 1 PM.



Coût du premier changement de direction 4 MP ($1 PM \times (3 + 1) + 0 = 4$) et coût du second changement de direction 4 PM ($2 PM \times (1 + 1) + 0 = 4$).

A noter que ce type de mouvement va demander plus d'un tour pour une unité standard de cavalerie.

- 4.3.5** La présence d'une ZDC ennemie entraîne un surcoût de **+1PM** à tout changement de direction.
- 4.3.6** Le coût du terrain (voir la table des effets de terrain) doit être ajouté au coût du changement d'orientation.

Exemple :

*Une unité de cavalerie (NC égal à 0, et niveau d'armure égal 2) tourne de 120° dans une forêt. Le coût de cette manœuvre est de 4 PM (pour le changement d'orientation) + 2 PM (pour le coût du terrain) = **6 PM**.*

- 4.3.7** Une unité peut s'orienter dans n'importe quelle direction après une retraite ou une poursuite.
- 4.3.8** Une unité ne peut faire qu'un seul changement d'orientation sur un même hexagone dans une phase.

[4.4] *Sortir et revenir sur la carte*



4.4.1 Une unité peut quitter la carte à la suite d'un mouvement ou d'une poursuite. Les bords de carte sont considérés comme des terrains impénétrables dans le cadre d'une retraite

4.4.2 Sortir de la carte coûte **1 PM**.

4.4.3 Une unité qui sort de la carte ne peut revenir que 3 tours après (voir 2.0).

Exemple :

a) Une unité quitte la carte au tour 2 pendant la phase de mouvement (phase 1). L'unité ne peut revenir sur la carte, au plus tôt, qu'au tour 5 et pendant la phase de mouvement.

b) Une unité quitte la carte au tour 2 pendant une poursuite (phase 2). L'unité ne pourra pas revenir avant le tour 6 pendant la phase de mouvement.

4.4.4 Une unité qui sort de la carte ne peut revenir qu'à un maximum de 6 hexagones de son hexagone de sortie pour une unité de cavalerie et de 4 hexagones de son hexagone de sortie pour une autre unité.

Exemple :

Une unité de cavalerie qui sort de la carte en 2300 ne peut rentrer sur la carte que par les hexagones 1700 à 2900 inclus.

4.4.5 Pendant la phase dans laquelle les unités reviennent sur la carte, elles ne peuvent pas bouger (elles sont juste placées sur leur hexagone d'entrée)

4.4.6 Les unités ne peuvent pas revenir sur la carte à travers un terrain impassable.

4.4.7 Les unités ne peuvent pas revenir sur la carte dans un hexagone contenant une unité ennemie ou une ZDC ennemie.

4.4.8 Une unité n'est pas obligée de revenir sur la carte 3 tours après sa sortie. Son retour peut être décalé dans le temps au choix du joueur.

4.4.9 Lors de son retour sur la carte, une unité doit respecter les règles d'empilement.

[4.5] *Empilement*

4.5.1 Un hexagone ne peut contenir au maximum qu'un nombre d'unités ne totalisant pas plus de 2 PF. Les exceptions à cette règle sont indiquées de manière explicite dans les règles (voir 10.1.3 et 12.1.8).

4.5.2 A **aucun moment** dans le jeu cette limite ne peut être dépassée.

Cela signifie qu'une unité ne peut retraiter à travers une unité amie que si la limite d'empilement n'est pas dépassée. Les unités de cavalerie peuvent tenter de renverser une unité d'infanterie pour éviter d'atteindre cette limite d'empilement.

Exemple

Une unité à pleine puissance (avec 2 PF) ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une unité amie avec 1 PF.

5.0 Combat

[5.1] Déroulement d'un combat

5.1.1 La procédure à suivre pour les combats est la suivante :

- a) L'attaquant désigne la ou les unités attaquantes et leur(s) cible(s).
- b) Chaque joueur totalise le nombre de PF des unités engagées dans le combat et le total des modificateurs de combat qui peuvent s'appliquer au combat
- c) Le rapport de force initial est calculé (voir [1.4])
- d) Les modificateurs de combat sont appliqués pour obtenir le RF final (voir [1.5]).
- e) L'attaquant lance 2 dés (2D6).
- f) Dans la table des combats, à l'intersection de la colonne contenant le rapport de force final et de la ligne contenant la valeur du jet de dés, se trouve le résultat du combat. Celui-ci doit être appliqué immédiatement dans l'ordre suivant : perte des PF puis retraite puis poursuite.
- g) Deux dés (2D6) sont ensuite jetés dans la table de désorganisation au combat afin de voir si les unités de l'attaquant et/ou du défenseur deviennent désorganisées.

Exemple :

Deux unités de cavalerie (2 PF chacune, niveau de charge 2 et 3), attaquent une cavalerie ennemie (2 PF, niveau de charge 1). Les niveaux d'armures de l'attaquant sont 2 et 3 et pour le défenseur 0. L'attaque se fait à travers un cours d'eau.

Le rapport de force initial est 4:2 => 2:1. Qu'il faut modifier comme suit :

- ⇒ *Modificateurs de combat de l'attaquant : 2 pour le niveau de charge (perte de 1 niveau de charge pour attaque à travers le cours d'eau – voir 5.6.9) et 2 pour le niveau d'armure. Soit un total de 4 modificateurs de combat pour l'attaquant.*
- ⇒ *Modificateurs de combat du défenseur : 1 pour la charge et 1 pour le terrain. Soit un total de 2 modificateurs de combat pour le défenseur.*

*Le rapport de force final est donc égal à **4:1**.*

Si l'attaquant obtient 4 aux dés alors le défenseur doit retirer de 2 hexagones et l'attaquant perd 1 PF (on retourne l'unité si elle a 2 PF et on l'élimine si elle a 1 PF). Un jet de dés de désorganisation est ensuite lancé. Sur un résultat de 2, 3 ou 12 l'unité du défenseur est désorganisée.

Note :

Les résultats des combats sont expliqués en-dessous de la table des combats.

[5.2] Règles générales

- 5.2.1** Les combats ne peuvent se dérouler que pendant les phases de combat ou les phases de contre-charge de cavalerie.
- 5.2.2** Toutes les unités qui ont une unité ennemie dans leur ZDC doivent attaquer.
- 5.2.3** Toutes les unités ennemies dans la ZDC d'une unité amie doivent être attaquées.
- 5.2.4** Les unités amies ne peuvent attaquer que les unités ennemies qui se trouvent dans leur zone de front.
- 5.2.5** Une unité ennemie peut être attaquée par une ou plusieurs unités amies.
- 5.2.6** Une attaque effectuée à partir de deux hexagones opposés (par rapport à l'hexagone où se trouve le défenseur) apporte un modificateur de combat supplémentaire de 1 à l'attaquant.
- 5.2.7** Dans un combat les joueurs gagnent des modificateurs de combat égaux à leur niveau d'armure.
- 5.2.8** Lorsque plusieurs unités d'un joueur sont impliquées dans un même combat, les modificateurs de combat résultant du niveau d'armure et du niveau de charge sont égaux à la moyenne des niveaux d'armure et des niveaux de charge de toutes les unités du joueur impliqué dans le combat.

Exemple :

Si deux unités de cavalerie (niveau de charge 1 et 3), attaquent une unité ennemie. Le modificateur de combat pour le niveau de charge de l'attaquant sera égal à la moyenne des niveaux de charges de l'attaquant soit dans ce cas 2 $((1 + 3) / 2 = 2)$.

Si trois unités d'infanterie (niveau d'armure 0, 0 et 2), attaquent une unité ennemie. Le modificateur de combat pour le niveau d'armure de l'attaquant sera égal à la moyenne des niveaux d'armure des unités de l'attaquant soit dans ce cas 1 $((0 + 0 + 2) / 3 = 0,66$ arrondi à 1).

- 5.2.9** Si l'unité du défenseur est éliminée suite à un combat, l'attaquant peut entrer dans l'hexagone ainsi libéré et peut :
 - a) changer d'orientation,
 - b) bouger dans un hexagone adjacent et
 - c) changer à nouveau d'orientation.Ceci est considéré comme un mouvement normal (l'unité ne peut avancer dans une ZDC d'une unité ennemie, l'unité perd des niveaux de charge si elle change d'orientation).
- 5.2.10** L'ordre des combats est déterminé par le joueur attaquant (dans la phase de mouvement de cavalerie, le joueur effectuant une contre-charge est considéré comme étant l'attaquant).
- 5.2.11** Chaque combat doit être résolu avant de pouvoir passer au combat suivant.
- 5.2.12** Le niveau de charge d'une unité de cavalerie est diminué de 1 après chaque combat.

Exemple:

Une unité de cavalerie avec un NC égal à 3 attaque une autre unité avec un NC égal à 1. Après le combat, le NC de l'attaquant est égal à 2 et celui du défenseur est égal à 1.

- 5.2.12** La phase de combat se termine quand tous les combats sont résolus.

[5.3] Les effets du terrain

- 5.3.1** Les effets du terrain sur les combats sont définis dans la table des effets des terrains.
- 5.3.2** Lorsqu'un défenseur se défend sur plusieurs terrains, c'est le niveau de protection de terrain le plus élevé qui est gardé comme modificateur de combat.

[5.4] La retraite

L'attaquant et le défenseur doivent reculer suite à un combat si le résultat du combat est Dx ou Ax.

5.4.1 Les retraites sont obligatoires

5.4.2 Les unités doivent retraiter du nombre d'hexagones indiqué à partir de l'hexagone où elles ont combattu.

Exemple :

Un résultat D2 indique que le défenseur doit reculer de deux hexagones par rapport à l'hexagone où le combat s'est déroulé

5.4.3 Une unité ne perd pas de niveaux de charge pour des changements de direction effectués pendant une retraite.

5.4.4 Si une unité de cavalerie fait retraite dans ou à travers un hexagone contenant des unités amies qui sont des unités d'infanteries celles-ci sont automatiquement mise en panique et doivent reculer de 3 hexagones.

5.4.5 Il n'est pas possible de retraiter dans une ZDC ennemie ou dans un terrain inaccessible.

5.4.6 Si un joueur ne peut pas retraiter du nombre d'hexagones demandés, il doit alors perdre 1 PF pour le nombre d'hexagones pour lequel il n'a pas réussi à faire retraite (1 PF perdu pour l'ensemble des unités engagées dans le combat et pas pour chaque unité engagée dans le combat).

Exemple :

Si un défenseur doit retraiter de 4 hexagones (résultat D4) mais ne peut reculer que de 3 hexagones alors il doit perdre 1 PF. Si plusieurs unités étaient engagées dans le combat, le joueur choisit l'unité qui perd le point de force. Si la perte du point de force entraîne l'élimination de l'unité alors celle-ci s'effectue sur le dernier hexagone de retraite (la perte de points de force ne s'effectue qu'après que l'unité ait réalisé sa retraite).

[5.5] La poursuite

Après qu'un joueur ait effectué une retraite, le deuxième joueur peut (ou doit) faire une poursuite. Ceci est valable aussi bien pour l'attaquant que pour le défenseur.

5.5.1 Une poursuite peut être volontaire ou obligatoire.

5.5.2 Une poursuite est obligatoire si une unité se trouve à plus de 5 hexagones d'un chef.

5.5.3 La poursuite est volontaire si l'unité se trouve à 5 hexagones ou moins d'un chef et si elle réussit son test de poursuite sinon elle est obligatoire.

TEST DE POURSUITE

Distance par rapport au chef	Jet de dé (1D6)	Type de poursuite
0*	-	Volontaire
1	1, 2, 3, 4, 5	Volontaire
1	6	Obligatoire
2	1, 2, 3, 4	Volontaire
2	4, 5	Obligatoire
3	1, 2, 3	Volontaire
3	4, 5, 6	Obligatoire
4	1, 2	Volontaire
4	3, 4, 5, 6	Obligatoire
5	1	Volontaire
6	2, 3, 4, 5, 6	Obligatoire

* chef dans l'hexagone de l'unité

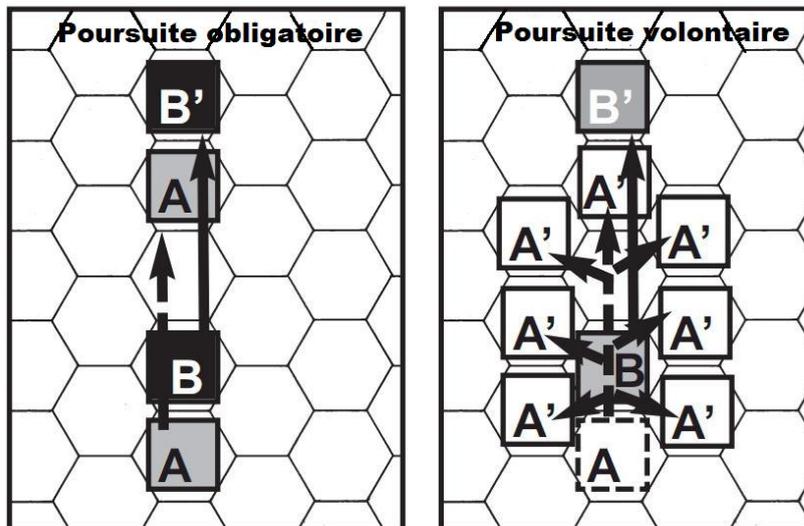
5.5.4 Les poursuites obligatoires ne peuvent être effectuées que sur le chemin de retraite de l'unité poursuivie.

5.5.5 Une poursuite volontaire permet de s'éloigner d'un hexagone du chemin de retraite de l'unité poursuivie.

Exemple :

a) Dans une poursuite obligatoire, l'unité A doit suivre la totalité du chemin de retraite de l'unité B.

b) Dans une poursuite volontaire, l'unité A doit emprunter le chemin de retraite de l'unité mais peut s'en éloigner d'un hexagone.



5.5.6 Le premier hexagone d'un chemin de poursuite doit obligatoirement être l'hexagone que vient de quitter l'unité qui a fait retraite.

5.5.7 Les ZDC ennemies sont ignorées pendant une poursuite.

5.5.8 Le niveau de charge de l'unité n'est pas modifié pendant une poursuite.

5.5.9 Une unité ne perd pas de niveau de charge pour chaque changement de direction inférieur ou égal à 120° effectué pendant une poursuite.

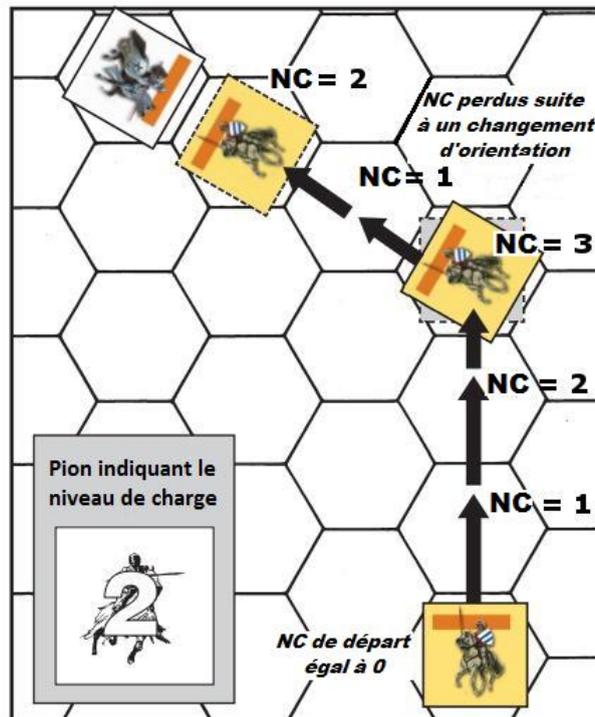
5.5.10 Une unité de cavalerie peut tenter de renverser une unité d'infanterie pendant une poursuite si, pendant la poursuite, elle peut entrer dans l'hexagone contenant l'unité d'infanterie.

[5.6] La charge

- 5.6.1 Le niveau de charge (NC) n'est valide que pour les unités de cavalerie. L'infanterie a un niveau de charge implicite toujours égal à 0.
- 5.6.2 La valeur minimum du NC est égale à 0 et la valeur maximum à 3.
- 5.6.3 Une unité gagne des NC pour chaque hexagone qu'elle a parcouru depuis le dernier tour. Si une unité change d'orientation son niveau de charge passe à 0.

Exemple :

Une cavalerie polonaise avance de 3 hexagones obtenant un NC égal à 3. Puis elle tourne de 60° et bouge de 2 hexagones vers des chevaliers teutoniques. Lorsqu'elle les atteint, son niveau de charge est égal à 2.



- 5.6.4 Les unités de cavalerie gagnent un modificateur de combat égal à leur niveau de charge.
- 5.6.5 Le modificateur de combat dû au niveau de charge (NC) ne peut être supérieur au niveau d'armure de l'unité + 1.

Exemple :

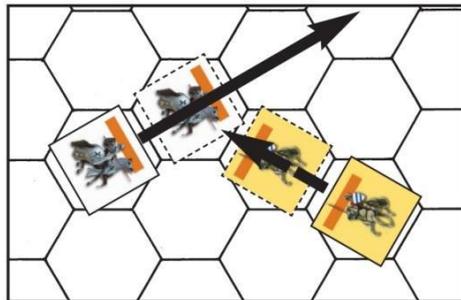
Durant un combat, une unité avec un niveau d'armure de 1 et un NC égal à 3, gagne un modificateur de combat maximal de 2 pour son NC. L'unité gagne en plus un modificateur de combat supplémentaire pour son niveau d'armure de 1 (voir 5.2.7).

- 5.6.6 Le NC est réduit à 0 lors de toute attaque contre une unité dans une fortification, une forêt ou un marais.
- 5.6.7 Le NC est réduit à 0 si la cavalerie bouge à travers un village, une forêt, un marais, un gué ou une fortification. Le mouvement sur une route ne change rien à la perte de NC.
- 5.6.8 Le NC est réduit de 1 lors de la traversée d'un pont ou d'un gué.
- 5.6.9 Le NC est réduit de 1 pour toute traversée d'un cours d'eau.
- 5.6.10 Le NC est réduit de 1 pour tout hexagone parcouru en montée.
- 5.6.11 Si une unité attaquante doit faire retraite (résultat Ax) sa valeur de NC passe à 0.
- 5.6.12 Une unité qui ne veut pas augmenter son NC de 1 en entrant dans un hexagone doit dépenser 1 PM supplémentaire pour entrer dans cet hexagone.

[5.7] La contre-charge

Permet à un joueur de réagir à une charge de cavalerie de son adversaire plutôt que d'attendre l'attaque passivement.

5.7.1 Une contre-charge est effectuée par une unité de cavalerie amie contre **une cavalerie ennemie en mouvement** qui passe à un maximum de deux hexagones (l'hexagone où se trouve l'unité de cavalerie amie ne compte pas) dans les hexagones de front de l'unité de cavalerie amie.



5.7.2 Les unités qui contre-chargent :

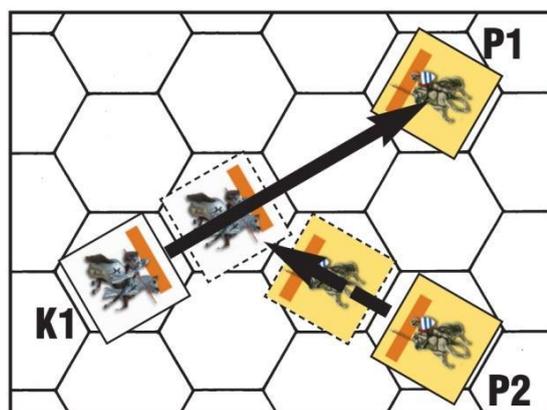
- peuvent (mais ne sont pas obligées) tourner de 60° et
- doivent bouger dans un hexagone adjacent à l'unité ennemie effectuant la charge
- doivent effectuer le combat de contre-charge

5.7.3 Le combat de contre-charge doit être résolu avant le mouvement de la prochaine unité ennemie.

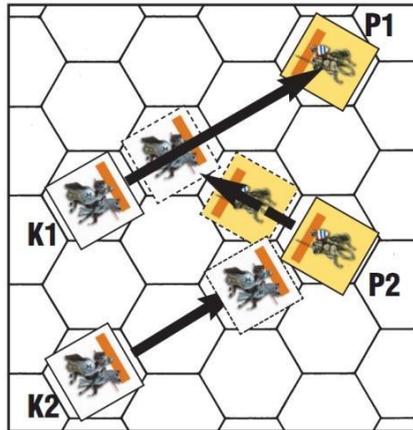
5.7.4 Une contre-charge n'empêche pas une unité d'effectuer un autre combat dans la phase suivante de combat de cavalerie.

Exemple :

L'unité K1 charge l'unité P1. L'unité P2 effectue une contre-charge sur l'unité K1 pendant son mouvement. Le combat de contre-charge est résolu juste après le mouvement de P2.



Si le joueur K bouge en premier l'unité K2 celle-ci ne pourra contre-charger l'unité K1 pendant son mouvement. Si le joueur P effectue une contre-charge sur K1 alors que K2 n'a pas encore bougé, le joueur K pourra utiliser K2 pour attaquer l'unité P2 pendant la phase de combat de cavalerie.



5.7.5 Si l'unité ennemie est adjacente aux hexagones de front de plusieurs unités amies, celles-ci peuvent effectuer ensemble une contre-charge.

Exemple :

Une unité ennemie entre dans un hexagone adjacent à 4 zones de front de 4 cavaleries amies. Aucune, une ou plusieurs de ces unités amies peuvent effectuer une contre-charge. Cette contre-attaque sera résolue comme une seule attaque.

5.7.6 Durant une contre-charge, toutes les règles de mouvement s'appliquent. Ainsi, le niveau de charge de l'unité effectuant la contre-charge devient égal à 0 si l'unité change de direction et augmente de 1 lorsque l'unité avance d'un hexagone vers l'unité ennemie.

Exemple :

Une unité contre-chargeant avec un NC égal à 1 et une valeur d'armure de 2, qui n'effectue pas de changement de direction voit son NC passer à 2. Si l'unité tourne et avance de 1 hexagone, son NC passera à 1. La même unité contre-chargeant à travers un gué verra son NC passer à 0.

5.7.7 Une unité ne peut contre-charger qu'une fois pendant une phase de mouvement de l'adversaire.

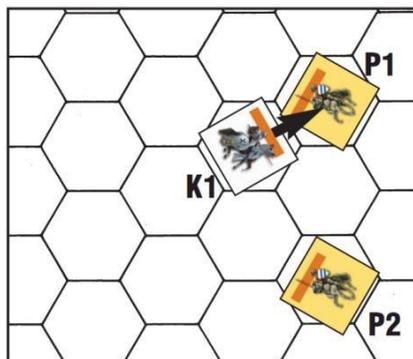
5.7.8 Une unité ne peut pas contre-charger si elle se trouve dans une ZDC d'une unité ennemie.

5.7.9 Une unité sans armure (valeur d'armure égale à 0) ne peut pas gagner de modificateurs de combat dû à son niveau de charge dans une contre-charge.

5.7.10 Une unité ennemie ne peut pas être contre-chargée si elle est adjacente à une unité amie.

Exemple :

L'unité P2 ne peut pas contre-charger K1 car elle est adjacente à P1.



5.7.11 Une unité ennemie subissant une contre-charge doit obligatoirement stopper son mouvement indépendamment du résultat de la contre-charge qui pourra l'obliger à faire une retraite ou une poursuite.

[5.8] Renverser l'infanterie

- 5.8.1** Une unité de cavalerie avec un NC supérieur à 1 qui souhaite passer dans un hexagone contenant de l'infanterie (ennemie ou amie) doit essayer de la renverser.
- 5.8.2** Une unité de cavalerie doit entrer dans l'hexagone contenant l'infanterie pour la renverser.
- 5.8.4** Dans une phase de mouvement, le coût en PM, pour une unité de cavalerie, pour entrer dans un hexagone contenant une unité d'infanterie pour tenter de la renverser est égal au coût du terrain contenu dans l'hexagone auquel on ajoute le niveau de force (les PF) du ou des unités d'infanterie que l'unité de cavalerie tente de renverser.

Exemple :

Une unité de cavalerie qui veut renverser deux unités d'infanterie avec 1 PF, se tenant dans un hexagone de terrain clair doit dépenser 3PM pour tenter un renversement d'infanterie.

- 5.8.5** La cavalerie lance alors un dé (1D6) qui est modifié comme suit :
- On ajoute le NC de la cavalerie attaquante
 - On ajoute les PF de la cavalerie attaquante
 - On ajoute le niveau d'armure de la cavalerie attaquante
 - On soustrait les PF du ou des unités d'infanterie qu'on tente de renverser
 - On soustrait le niveau d'armure du ou des unités d'infanterie qu'on tente de renverser

On lit alors le résultat dans le tableau de renversement d'infanterie :

TABLEAU DE RENVERSEMENT DE L'INFANTERIE

Résultat modifié du dé	Pour l'unité de cavalerie	Pour l'unité d'infanterie
Inférieur à 1	Tentative non réussie	Unité reste sur place
1	TM + 1	TM - 1
2	TM + 0	TM + 0
3	TM - 1	TM + 1
4	TM - 2	TM + 2
5	TM - 3	Unité éliminée
6	TM - 4	Unité éliminée
Supérieur à 6	Tentative réussie	Unité éliminée

TM + 0 : test de moral

TM + x : test de moral avec + x au dé

TM - x : test de moral avec - x au dé

Si l'unité de cavalerie rate son test moral, elle revient en arrière dans l'hexagone juste avant l'hexagone ou elle a fait sa tentative de renversement et sa valeur de NC passe à 0

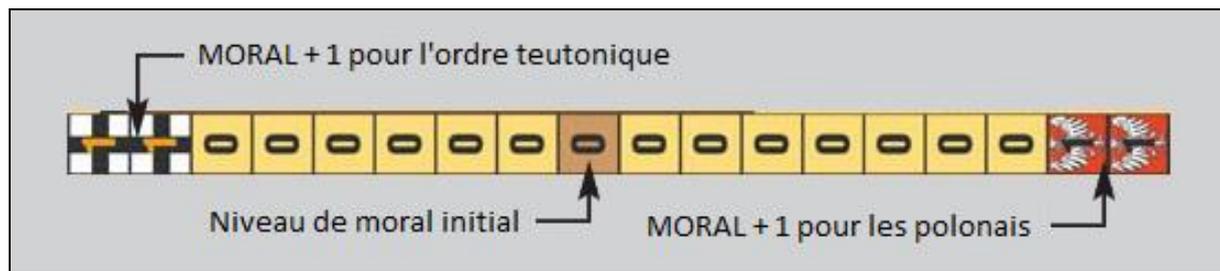
Si l'unité d'infanterie rate son test moral, elle est éliminée. Si elle le réussit, elle doit faire retraite d'un hexagone et devient automatiquement désorganisée

- 5.8.5** Une tentative de renversement d'une unité d'infanterie désorganisée ou paniquée est automatiquement réussie (l'unité d'infanterie est éliminée).
- 5.8.6** Après une tentative réussie pour renverser de l'infanterie, le niveau de charge de l'unité de cavalerie est réduit de 1.
- 5.8.7** Après une tentative non réussie pour renverser de l'infanterie, l'unité de cavalerie :
- Doit reculer dans l'hexagone où elle se trouvait juste avant d'entrer dans l'hexagone dans lequel se trouve l'infanterie qui n'a pas été renversée
 - Voit son niveau de charge (NC) passer à 0
 - Doit passer un test de moral (voir 6.2). Si elle échoue, elle devient désorganisée.
- 5.8.9** Les unités d'infanterie éliminées lors d'un renversement d'infanterie ne modifient pas le niveau de moral de l'armée et ne comptent pas pour les points de victoire.

- 5.8.9** Pendant une poursuite ou une retraite (voir 5.4.4) une unité peut tenter de renverser de l'infanterie.
- 5.8.10** L'infanterie dans des fortifications, des immeubles, des forêts ou d'autres espaces difficiles d'accès pour la cavalerie ne peut pas être renversée.

6.0 Moral

Pendant les batailles médiévales, le moral des armées était un élément primordial pour gagner les batailles. Ceci est reflété dans les règles à travers un niveau de moral de chaque armée qui peut évoluer pendant la bataille. Sa valeur est indiquée par un marqueur sur la carte sur le compteur général de moral.



Exemple de compteur général de moral

[6.1] Règles générales

- 6.1.1** Le compteur général de moral permet de mesurer le niveau de moral de chaque armée à chaque moment de la bataille. Ce niveau de moral influence le comportement des unités présentes sur la carte.
- 6.1.2** Le niveau de moral peut donner des modificateurs de combat supplémentaires pour toutes les unités d'un joueur et pour tous ses combats.
- Exemple :*
Si le niveau de moral est égal à +1 pour les polonais, ceci signifie qu'ils gagnent systématiquement 1 modificateur de combat supplémentaire pour tous leurs combats.
- 6.1.3** Le niveau de moral initial d'une bataille est indiqué sur la carte sur le compteur général de moral. Généralement celui-ci est égal à zéro au début d'une bataille. Certains scénarios peuvent avoir un niveau de moral initial différent précisé dans les règles spécifiques du scénario.
- 6.1.4** L'élimination d'une unité ennemie fait bouger le marqueur de moral d'une case au bénéfice du joueur qui a éliminé l'unité.
- 6.1.5** La perte d'une bannière (que celle-ci ait été prise par l'ennemi ou qu'elle ne soit plus en possession d'une unité amie) fait bouger le marqueur de moral de 3 cases au bénéfice de l'adversaire. La reprise d'une de ses bannières, fait bouger le marqueur de moral de 3 cases au bénéfice du joueur.
- 6.1.6** La mort d'un chef fait bouger le marqueur de moral de 8 cases au bénéfice du joueur qui a éliminé le chef.
- 6.1.7** La mort d'un chef d'armée fait bouger le marqueur de moral de 12 cases au bénéfice du joueur qui a éliminé le chef d'armée.
- 6.1.8** Une fois que le niveau de moral, pour un joueur, est égal à +2, toutes les unités du joueur doivent obligatoirement faire des poursuites (les poursuites deviennent obligatoires - voir 5.5.4) sauf si elles sont empilées avec un chef (voir 5.5.4).
- 6.1.9** Pour des raisons pratiques, le marqueur de moral peut être bougé après chaque élimination d'une unité mais l'influence des modifications ne sera valide qu'à la fin du tour (dans la phase 9).

[6.2] Test de moral

Un test de moral permet de vérifier si une unité peut surmonter avec succès les difficultés rencontrées dans une bataille.

6.2.1 Pour passer un test de moral pour une unité, un joueur doit effectuer un jet de dé (1D6) et regarder le résultat obtenu dans le tableau suivant :

Moral de l'armée	Jet de dé (1D6)	Résultat
+2	1 - 2 - 3 - 4 - 5	P
+1	1 - 2 - 3 - 4	P
0	1 - 2 - 3	P
-1	1 - 2	P
-2	1	P

P : test de moral réussi

6.2.2 Une unité qui est à portée d'un chef soustrait 1 à son résultat du jet de dé.

6.2.3 Une unité qui est empilée avec un chef soustrait 2 à son résultat du jet de dé.

6.2.4 Les tests de moral sont effectués pendant la phase de mouvement.

6.2.5 Sauf indication contraire dans un scénario, passer un test de moral consomme tous les points de mouvement d'une unité.

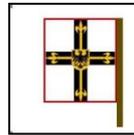
6.2.6 Sauf indication contraire dans un scénario, passer un test de moral fait passer la valeur du NC de l'unité à 0.

7.0 Les bannières

A l'époque médiévale, pendant les batailles, la vue des bannières et l'alignement des chevaliers avaient une influence énorme sur le moral des troupes sur les champs de bataille. Lors de nombreux combats, la perte des bannières entraîna un coût fatal au moral des combattant allant jusqu'à la retraite de tous les combattant ou même la déroute des armées.



Bannière polonaise



Bannière Teutonique

[7.1] Règles générales

7.1.1 Chaque joueurs dispose d'un certain nombre de bannières (nombre défini dans chaque scénario) qu'il doit placer sur des hexagones avec un chef (une bannière au maximum par chef) au début de chaque bataille.

Note:

Les bannières sont indépendantes et n'ont pas besoin de bouger avec un chef. Par contre, elles doivent toujours se trouver avec une unité combattante.

7.1.2 Les bannières ne sont pas des unités régulières. Elles n'ont pas de PM, de PF ou de ZDC et ne compte pas pour les limites d'empilement. Elles ne peuvent se déplacer qu'avec une unité régulière.

7.1.3 Une bannière ne peut être bougée que par une seule unité dans un tour.

Exemple :

L'unité A qui possède une bannière peut, avant d'effectuer un mouvement, la passer à une unité B avant que cette dernière ne fasse son mouvement. La bannière peut alors être bougée par l'unité B.

Si l'unité A se déplace, elle peut aussi passer la bannière à une unité B mais celle-ci ne devra pas avoir bougé dans la phase de mouvement en cours et ne pourra pas bouger pendant le tour.

7.1.4 Une bannière doit toujours être tenue par une unité amie. Pour changer d'unité porteur de la bannière, l'unité qui passe la bannière doit dépenser 1 PM supplémentaire.

7.1.5 Une bannière est perdue lorsque l'unité qui la porte est éliminée et qu'aucune autre unité amie ne se trouve dans l'hexagone du porteur de la bannière. La bannière doit alors être laissée dans l'hexagone où l'unité qui la portait a été éliminée.

7.1.6 Une bannière est capturée par l'ennemi lorsqu'une unité ennemie entre dans l'hexagone où la bannière a été perdue (durant une poursuite, un mouvement ou tout autre déplacement).

7.1.7 Toutes les unités amies se trouvant dans l'hexagone avec la bannière ou dans un hexagone adjacent à la bannière gagnent automatiquement 1 MC (modificateur de combat). Se trouver à distance de plusieurs bannières ne donne aucun MC supplémentaire (une unité ne peut gagner au maximum qu'un MC grâce à une bannière).

7.1.8 Pour l'influence de la perte d'une bannière sur le moral voir 6.1.5.

8.0 Les chefs



Chef d'armée

*Indiqué avec une étoile jaune
(portée 3 hexagones)*



Chef d'unités

(portée 2 hexagones)

[8.1] Règles générales

- 8.1.1** Un chef n'est pas considéré comme une unité régulière. Il ne possède pas de PF ni de ZDC. Il peut être empilé avec n'importe quelle unité amie et ne compte pas pour les limites d'empilement. Un chef peut aussi bouger seul sans être accompagné par une unité amie.
- 8.1.2** Chaque chef à une capacité de mouvement de 10 MP et bouge comme une unité de cavalerie.
- 8.1.3** Les chefs ignorent les ZDC ennemies.
- 8.1.4** L'élimination d'un chef entraînent la perte d'**1 PF** pour toutes les unités empilées avec lui (voir 13.0).
- 8.1.5** L'élimination d'un chef d'armée (par exemple : Ulrich von Jungingen pour l'ordre teutonique) implique que toutes les unités du joueur d'armée qui a perdu le chef perdent immédiatement 1 PF.
- 8.1.6** Les pertes de PF dues à la mort d'un chef d'armée ne sont pas reportées sur le compteur de moral général.
- 8.1.7** Les chefs effectuent des retraites et des poursuites comme les autres unités. Si un chef ne peut pas retraiter complètement, il doit rester sur le dernier hexagone valide du chemin de retraite.

Exemple :

Un chef et les unités l'accompagnant doivent retraiter de 2 hexagones suite à un combat mais ne peuvent retraiter que de 1 hexagone. Les unités d'accompagnement suivent les règles générales liées à une retraite tandis que le chef recule d'un hexagone et s'arrête (il peut être éliminé si l'unité ennemie ayant réalisé l'attaque effectue une poursuite et si les unités qui l'accompagnent sont éliminées lors de la retraite).

Si la pile d'unité ne peut pas retraiter même d'un hexagone, le chef doit rester sur l'hexagone (il peut être éliminé si l'unité ennemie ayant réalisé l'attaque effectue une poursuite et si les unités qui l'accompagnent toute éliminées).

- 8.1.8** Les chefs ne peuvent pas être désorganisés ou paniqués.

[8.2] Chefs au combat

- 8.2.1** Toute unité empilée avec un chef gagne automatiquement 2 modificateurs de combat (MC).
- 8.2.2** Toute unité qui est à distance de commandement d'un chef gagne automatiquement 1 MC. Les chefs qui n'ont pas de distance de commandement indiquée sur leur pion ont une distance de commandement implicite de 1 hexagone.
- 8.2.3** Un seul chef peut fournir des MC à une unité déterminée.
- 8.2.4** Si un chef est empilé avec des unités engagées dans un combat et que ces unités doivent faire retraite (résultat Dx ou Ax), alors le joueur qui fait retraite doit effectuer un jet de dés (2D6) pour voir si le chef n'est pas éliminé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de cases que doit reculer l'unité alors le chef est considéré comme tué au combat et est éliminé.

8.2.5 Tout point de force (PF) infligé par l'ennemi à l'unité qui fait retraite doit être soustrait du jet de dés effectué suivant 8.2.4. Ceci est aussi valable pour tous les PF perdus lorsque la retraite n'a pas pu être effectuée en totalité (voir 5.4.6).

Exemple :

a) *Une unité attaquant avec un chef reçoit un résultat de combat A2-1. Un jet de dés (2D6) pour vérifier la possible mort du chef doit être effectué. Sur un résultat de 2 ou 3, le chef est considéré comme mort au combat.*

b) *Des unités en défense avec un chef reçoivent un résultat de combat A3 -1 mais ne peuvent retraiter que de 2 hexagones (prenant une perte supplémentaire d'un 1 PF). Un jet de dés (2D6) pour vérifier la possible mort du chef doit être effectué. Sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5, le chef est considéré comme mort au combat*

8.2.6 Un chef seul dans un hexagone est éliminé lorsqu'une unité ennemie entre dans l'hexagone pendant sa phase de mouvement ou pendant une poursuite.

8.2.7 Un chef seul dans un hexagone est éliminé s'il est attaqué durant une phase de combat ou durant une contre-charge. Le combat est effectué en prenant le rapport de force maximum de la table des combats ; ce qui peut entraîner des pertes pour l'attaquant. Quel que soit le résultat du combat, le chef sera éliminé.

8.2.8 Pour les effets de la perte d'un chef sur le moral des armées voir 6.1.6 et 6.1.7.

9.0 Désorganisation

La désorganisation était bien souvent la raison de l'échec de certaines troupes dans les combats médiévaux ; la plupart des batailles se terminant bien souvent par la déroute des troupes d'un des belligérants plutôt que par un nombre de morts élevés.

[9.1] Règles générales

9.1.1 Une unité est désorganisée :

⇒ Comme résultat d'un combat (voir [5.1]).

⇒ Si, quel que soit la phase de jeu, elle est empilée avec une unité désorganisée et rate son test de moral.

⇒ Comme résultat d'une action de l'ennemi (exemple : tir à distance).

9.1.2 Toute unité (non désorganisée et non paniquée) qui est, à n'importe quel moment de la bataille, empilée avec une unité paniquée doit passer un test de moral (voir [6.2]). Une unité qui rate ce test devient désorganisée.

Note :

Deux unités désorganisées n'ont pas à passer de test moral lorsqu'elles sont empilées dans un même hexagone car elles sont déjà désorganisées.

9.1.3 Les unités qui sont dans un hexagone avec un chef ne peuvent pas être désorganisées.

9.1.4 Les unités désorganisées doivent systématiquement avoir un marqueur désorganisé.



[9.2] Effet sur les unités

9.2.1 Les unités désorganisées voient leur mouvement réduit de :

⇒ 2 PM pour la cavalerie

⇒ 1 PM pour l'infanterie

9.2.2 Les unités désorganisées ont leur PF divisés par deux dans les combats.

9.2.3 Si toutes les unités ennemies sont désorganisées dans un combat, le joueur gagne automatiquement un modificateur de combat supplémentaire.

9.2.4 Les unités désorganisées ne peuvent pas gagner plus de 1 modificateur de combat pour leur NC et ceci quel que soit sa valeur.

[9.3] Réorganisation

9.3.1 Pour enlever son marqueur de désorganisation une unité doit passer un test de moral. Si elle le réussit, le marqueur est enlevé et l'unité n'est plus désorganisée. Dans le cas contraire, l'unité reste désorganisée. Le passage de ce test de moral s'effectue obligatoirement pendant la phase de mouvement de l'unité et consomme tous les PM de l'unité (elle ne peut pas bouger pendant le tour).

10.0 Panique

[10.1] Règles générales

10.1.1 Une unité panique lorsque :

- ⇒ Elle est désorganisée et devient à nouveau désorganisée suite à un combat.
- ⇒ A n'importe quel moment du jeu si elle est empilée avec une unité paniqué et rate un test de moral.

10.1.2 Toute unité qui est, à n'importe quel moment de la bataille, empilée avec une unité paniquée doit passer un test moral (voir [6.2]). Une unité qui rate le test devient paniquée.

10.1.3 Une unité paniquée ne compte pas pour les limites d'empilement

Exemple :

Dans un hexagone, on trouve une unité de cavalerie qui possède 2 PF. Lors de sa phase de mouvement une unité paniquée peut passer dans l'hexagone contenant cette unité d'infanterie obligeant celle-ci à passer un test moral.

10.1.4 Une unité paniquée doit systématiquement avoir un marqueur panique.



[10.2] Effet sur les unités

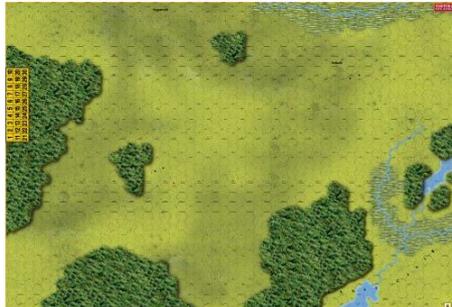
10.2.1 Les unités paniquées ne peuvent pas attaquer, n'ont pas de PF ou de NC et n'ont pas de ZDC.

10.2.2 Pendant la phase de mouvement amie, une unité paniquée doit tenter de sortir de la carte, par un côté ami, par le plus court chemin possible. Si elle ne peut le faire, elle doit faire le nécessaire pour se rapprocher le plus possible de ce côté de carte ami. La présence d'unités (amies ou ennemies) ne doit pas être prise en compte pour le calcul du plus court chemin.

Exemple :

Un mouvement vers le côté ami de la carte par le plus court chemin doit être effectué même si le passage par ce chemin nécessite de passer à travers une unité ennemie (ce qui va impliquer l'élimination de l'unité paniquée).

Côté de la carte pour l'ordre teutonique



Côté de la carte pour les polonais

10.2.3 Une unité paniquée est éliminée dès qu'elle entre dans un hexagone contenant une unité ennemie ou dans une ZDC d'une unité ennemie.

10.2.4 Une unité paniquée est éliminée lorsqu'elle quitte la carte par un côté ami.

[10.3] Enlever le marqueur panique

10.3.1 Pour enlever un marqueur de panique, une unité doit faire un test de moral. Si elle le réussit, elle devient désorganisée (ce test doit être fait avant le mouvement de l'unité).

11.0 Tir à distance

[11.1] Règles générales

11.1.1 Les unités d'infanterie qui peuvent tirer à distance ont une face de mouvement (PF égal à **0**) et une face de combat (PM égal to **0**) qui correspondent à deux types de formations.



Face de mouvement



Face de combat

11.1.2 Les unités qui tirent à distance ne peuvent le faire que si elles sont sur leur face de combat.

11.1.3 Un changement de formation (retourner le pion) coûte **1 PM**.

11.1.4 Une unité de tir à distance peut, dans sa phase de mouvement, bouger d'un minimum de 1 hexagone sans changer de type de formation.

11.1.5 Les unités qui tirent à distance peuvent effectuer leur tir à n'importe quel moment pendant la phase de mouvement de l'adversaire.

Exemple :

A n'importe quel moment pendant la phase de mouvement signifie :

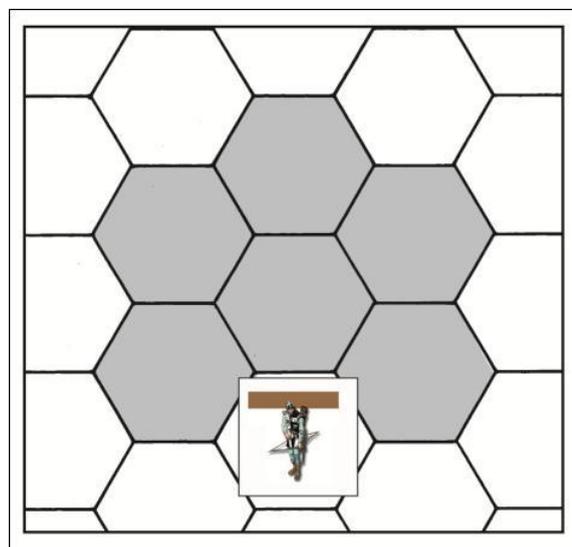
- Les unités qui tirent à distance peuvent, au début de la phase de mouvement de l'adversaire, tirer sur n'importe quelle unité à distance avant que l'adversaire ait commencé à bouger.*
- Les unités qui tirent à distance peuvent tirer dès qu'un ennemi se trouve à leur portée (voir 11.2.7).*
- Les unités qui tirent à distance peuvent tirer après que toutes les unités de l'adversaire aient effectuées leur mouvement si elles le font à la fin de la phase de mouvement de l'adversaire.*

11.1.6 Une unité qui tire à distance ne peut tirer qu'une fois dans un tour.

11.1.7 Les caractéristiques spécifiques de certaines unités, qui peuvent être différentes des règles générales, sont décrites dans les sections correspondantes à ces unités spécifiques (exemple : archers à cheval).

[11.2] Tir à distance

11.2.1 La zone de tir d'une unité de tir à distance est précisée dans le schéma ci-dessous :



11.2.2 Si une unité pouvant tirer à distance tire sur une unité ennemie située dans une ZDC d'une unité amie alors, on doit effectuer un jet de dé (1D6). Sur un résultat de 1, une unité amie (au choix du joueur) adjacente à l'unité ennemie subissant le tir perd 1 PF et l'unité ennemie ne subit aucune perte.

Exemple :

Des archers tirent sur une unité de cavalerie ennemie qui est adjacente à une unité d'infanterie amie. Le joueur lance un dé (1D6) pour voir si le tir ne touche pas l'unité amie. Le résultat obtenu au dé est égal à 1. L'unité ennemie ne subit alors aucune perte tandis que l'unité d'infanterie amie perd 1 PF.

11.2.3 Le niveau d'armure de l'unité cible influence les tirs à distance. Le niveau d'armure de l'unité cible est ainsi systématiquement soustrait du résultat du jet de dés de tir.

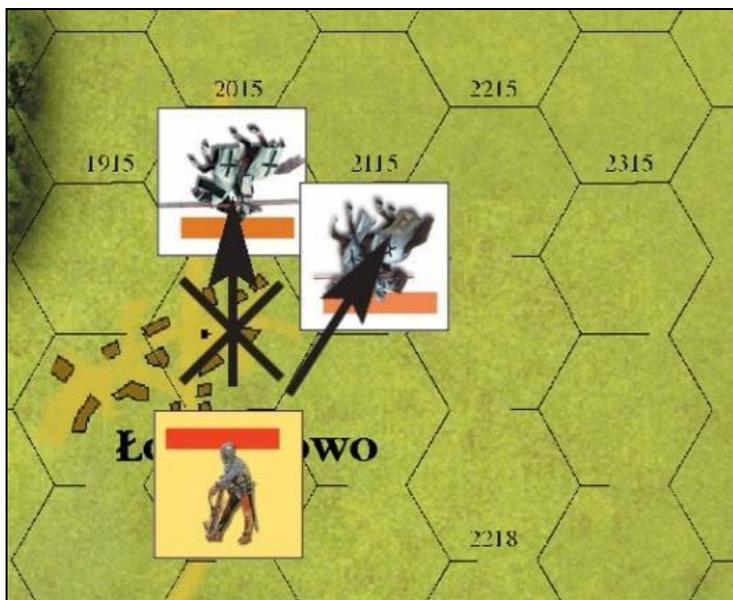
11.2.4 Le tir à distance d'une unité est modifié par le terrain de la manière suivante : on soustrait 1 au résultat du jet de dés si l'unité cible se trouve dans une forêt, un village ou dans une fortification.

11.2.5 Si une unité de tir à distance tire sur un hexagone contenant un chef, un jet de dés (2D6) est effectué. Sur un résultat égal à 12, le chef est éliminé. Ce jet de dés est effectué pour chaque unité tirant sur l'hexagone.

Exemple :

Cette règle signifie qu'un chef ami peut être tué par un tir ami suivant la règle 11.2.2 (sur un jet de dé (1D6) de 1 suivi d'un jet de dés (2D6) de 12).

11.2.6 Une unité de tir à distance doit avoir une ligne de vue sur sa cible pour pouvoir tirer. Une ligne de vue est bloquée par des hexagones de forêt, de ville, de village ou de fortification. Une unité amie ne bloque jamais une ligne de vue.



L'unité d'arbalétriers polonais ne peut pas tirer sur l'unité A car sa ligne de vue est bloquée par le village. Par contre, elle peut tirer sur l'unité B.

11.2.7 Les tirs simultanés d'une unité amie et d'une unité ennemie sont résolus en même temps.

Exemple :

Des archers à cheval entrent dans un hexagone adjacent à des arbalétriers. Dans ce cas, si les unités n'ont pas encore tiré, elles peuvent le faire toutes les deux. Si les joueurs font tirer les deux unités, les résultats des tirs doivent être appliqués simultanément (les deux tirs sont effectués en même temps).

[11.3] Combat direct

11.3.1 Une unité ennemie gagne automatiquement **3 MC** (modificateurs de combat) lorsque une unité amie pouvant tirer à distance est impliquée dans un combat.

11.3.2 Les unités pouvant tirer à distance ont un maximum de 1 PF dans un combat même si plusieurs unités pouvant tirer à distance sont impliquées dans le combat.

[11.4] Archers

11.4.1 Les archers tirent en utilisant la table suivante :

TIR DES ARCHERS

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-1	-2
2	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-2

-1 : perte de 1 PF

-2 : perte de 2 PF

[11.5] Archers à cheval (Tatars)

Les cavaliers tatars étaient connus pour leur vitesse et leur manœuvrabilité. Avec leurs arcs légers, ils étaient particulièrement efficaces pour désorganiser les unités ennemies au début d'une bataille.

11.5.1 En-dehors du fait qu'ils peuvent tirer, les archers à cheval sont considérés comme des unités de cavalerie (ils ne possèdent donc pas de formation de combat et/ou de formation de mouvement) avec les limitations décrites dans cette section.

11.5.2 Le coût, pour un archer à cheval, pour un changement de direction de 60° est de **0.5 PM**.

11.5.3 Les archers à cheval ont toujours un niveau de charge (NC) égal à 0.

11.5.4 Les archers à cheval peuvent tirer sur n'importe quel hexagone adjacent à l'hexagone où ils se trouvent.

11.5.5 Les archers à cheval effectuent leurs tirs en utilisant le tableau suivant :

TIR DES ARCHERS A CHEVAL

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1

-1 : perte de 1 PF

11.5.6 Une unité d'archer à cheval peut tirer deux fois pendant un tour. Une fois pendant la phase de mouvement de l'adversaire et une fois pendant sa phase de mouvement.

11.5.7 Une unité d'archer à cheval ne peut tirer qu'une fois pendant sa phase de mouvement.

Exemple :

Une unité d'archer à cheval peut entrer dans la ZDC d'une unité ennemie pendant son mouvement et effectuer un tir.

11.5.8 Le coût pour tirer pendant la phase de mouvement pour une unité d'archer à cheval est de **1 PM**.

11.5.9 Une unité d'archer qui a 1 PF doit soustraire 1 au résultat de son jet de tir.

11.5.10 Si des unités d'archers à cheval infligent des pertes, l'unité touchée doit faire un test de désorganisation dans la table de désorganisation au combat (ligne D1).

[11.6] Arbalétriers

Une arbalète était beaucoup plus puissante qu'un arc et pouvait causer des dégâts même sur les plus solides armures des chevaliers. Sa puissance faisait si peur aux chevaliers qu'ils considéraient cette arme comme n'étant pas honorable pour la guerre et cherchaient à la bannir des champs de bataille.

11.6.1 Les arbalétriers tirent en utilisant la table suivante :

TIR DES ARBALETRIERS

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2
2	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2

-1 : perte de 1 PF

-2 : perte de 2 PF

11.6.2 Si une unité d'arbalétriers cause des pertes à une unité, un jet de dé (1D6) doit être effectué. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité touchée est désorganisée et stoppée (elle ne peut plus bouger dans la phase de mouvement du tour).

[11.7] Bombardes

Les bombardes médiévales sont un ancêtre de l'artillerie. Elles avaient un rôle mineur pendant les batailles.

11.7.1 Les bombardes tirent sur des unités combattantes en utilisant le tableau suivant :

TIR DES BOMBARDES SUR DES UNITES

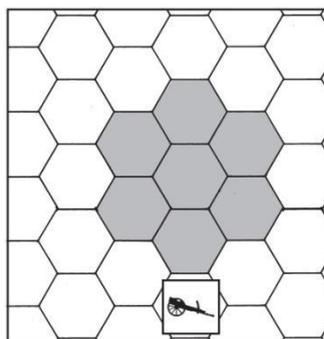
Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	DS	DS
2	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	DS

D : Unité désorganisée

S : Unité stoppée (l'unité ne peut plus bouger pendant cette phase)

On doit soustraire 1 au résultat du dé si l'unité cible a un niveau d'armure égal à 2

11.7.2 La zone de tir d'une bombarde est indiquée dans le schéma ci-dessous :



11.7.3 Si une bombarde tire sur une unité ayant un niveau d'armure de 2 alors, on doit soustraire 1 au résultat du jet de dé de la bombarde (11.2.3 est ignoré).

11.7.4 Une bombarde ne peut pas faire retraite lorsqu'elle est en formation de combat et est éliminée à la place.

11.7.5 Une bombarde peut tirer sur des objets en utilisant la table suivante :

TIR DES BOMBARDES (SUR DES OBJETS)

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D	D
2	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D

D : objet détruit

12.0 Les objets

[12.1] Fortifications

Les fortifications sont des constructions qui permettent de renforcer le potentiel de défense d'une unité : mur, rempart, palissade et autre construction fortifiée indiquée dans la légende de la carte.

12.1.1 Une unité attaquant à travers une fortification voit ses points de force (PF) divisés par deux.

12.1.2 Une unité de cavalerie attaquant à travers une fortification voit sa valeur de NC passer à 0.

12.1.3 Un mouvement à travers une fortification entraîne un surcout de :

+1 PM	=>	Pour une infanterie avec un niveau d'armure égale à 0
+2 PM	=>	Pour une infanterie avec un niveau d'armure égale à 1 ou 2
+3 PM	=>	Pour une cavalerie avec un niveau d'armure égale à 0
+4 PM	=>	Pour une cavalerie avec un niveau d'armure égale à 1
+5 PM	=>	Pour une cavalerie avec un niveau d'armure égale à 2

12.1.4 Les mouvements à travers une porte (indiquée sur la carte) ne coûte pas de PM supplémentaire (elles ne sont pas considérées comme une fortification).

12.1.5 La poursuite dans une fortification n'est possible que sur l'hexagone fortifié dans lequel se trouvait l'unité ennemie.

Exemple :

Une unité défendant une fortification reçoit un résultat D2 en combat. Elle fait alors retraite de deux hexagones et l'unité de l'attaquant ne peut avancer que d'un hexagone pour occuper l'hexagone de fortification laissé vacant.

12.1.6 Une fortification peut être détruite par une unité régulière. Si une unité reste pendant 3 tours complets sur un hexagone de fortification sans bouger alors au quatrième tour, au début de la phase de mouvement, la fortification peut être considérée comme détruite.

12.1.7 Si une unité est attaquée alors qu'elle était en train de détruire une fortification alors la procédure décrite en 12.1.6 doit être recommencée.

Exemple :

Une unité d'infanterie entre dans un hexagone de fortification au tour 4. Le joueur déclare qu'il souhaite détruire la fortification et laisse l'unité sur l'hexagone jusqu'au tour 8. Lors de la phase de mouvement du tour 8, la fortification est détruite et l'unité d'infanterie peut bouger.

Si l'unité est attaquée, même par un tir à distance, la procédure de destruction de la fortification doit être recommencée à zéro.

12.1.8 La limite d'empilement dans un hexagone fortifié est de 10 PF. Par contre, dans les combats, un maximum 4 PF peuvent participer au combat.

12.1.9 Un maximum de 2 PF de cavalerie peuvent être empilés dans un hexagone de fortification.

REGLES OPTIONNELLES

Les règles suivantes sont optionnelles, elles permettent de rendre le jeu plus réaliste. Elles ne peuvent être utilisées que si les deux joueurs le souhaitent.

13.0 Organisation des unités

L'organisation de base de la cavalerie médiévale était le "conroi" qui représentait un ensemble de cavaliers regroupés autour d'un blason représentant une famille, un seigneur ou même les troupes directement rattachée à un roi

Dans "Grunwald 1410", pour des raisons de simplification et pour limiter le nombre de pions, les conrois sont représentés par 2 à 6 pions.

[13.1] Règles générales

13.1.1 Chaque groupe de cavalerie polonaise et de cavalerie teutonique est identifié par un rectangle de couleur sur le devant du pion et par un blason spécifique sur le coin supérieur droit du pion. Le responsable de chaque blason est identifié par un signe rouge au niveau de son niveau d'armure.



13.1.2 Les groupes lituaniens sont identifiés par un rectangle de couleur placé sur le devant du pion. Dans le jeu, toutes les unités lituaniennes appartiennent au même blason.



13.1.3 Les unités tatares ne sont pas rattachées à un blason.

13.1.4 Durant le placement initial, toutes les unités d'un même blason doivent être placées les unes à côté des autres.

13.1.5 Durant le placement initial, plusieurs blasons peuvent être rattachés à un même chef qui doit obligatoirement se retrouver parmi les unités de ces blasons. Toutes les unités assignées à un chef comptent pour les règles de fatigue.

13.1.6 Les unités d'infanterie et les unités tatares sont assignées à un blason de manière individuelle.

13.1.7 Les unités tatares doivent être rattachées à des chefs lituaniens.

14.0 Fatigue

La fatigue est un facteur qui avait une influence très importante pendant les batailles de l'époque médiévale. Il n'était pas rare de voir des combats qui cessaient momentanément le temps que les forces en présence puissent se reposer.

[14.1] Règles générales

14.1.1 Les règles de fatigue s'appliquent aux chefs et à leurs unités (voir 13.1.5).

14.1.2 Sauf si le scénario le précise, le niveau de fatigue pour chaque chef est initialement égal à **0**.

14.1.3 Si un chef bouge, combat ou influence un combat, son niveau de fatigue augmente.

Exemple :

Zyndarm fait son premier mouvement. Son niveau de fatigue passe de 0 à 1.

Si au prochain tour Zyndarm influence 1 combat son niveau de fatigue passera de 1 à 2.

14.1.4 Si un chef ne bouge pas, ne combat pas et n'influence pas de combat pendant un tour, son niveau de fatigue baisse de 1 (il ne peut jamais descendre en dessous de 0).

14.1.5 Les tatars ne sont pas concernés par les règles sur la fatigue.

14.1.6 Le niveau de fatigue ne peut être augmenté ou diminué que de un niveau au maximum par tour.

[14.2] Effets de la fatigue

14.2.1 Les unités commandées par un chef dont le niveau de fatigue est supérieur à 12 sont automatiquement considérées comme étant désorganisées lors de tout combat. Pour toutes les autres situations, les unités ne sont pas considérées comme désorganisées sauf si elles l'étaient déjà précédemment ou si elles le deviennent suite à un combat. Ces unités doivent toujours être désorganisées deux fois pour être paniquées.

Tableaux

TABLE DES COMBATS												
Dés (2D6)	1 :4	1 :3	1 :2	1 :1	2 :1	3 :1	4 :1	5 :1	6 :1	7 :1	8 :1	9 :1
2	-	-	D1	D2 -1	D2	-1 / D2	-1 / D3D	-1 / D4D	-1 / D4D	-1 / D5D	D5D	-1 / D5D
3	-1 / -1	-	-1 / D1	D1 -1	D2 -1	D2 -1	D3	-1 / D3	-1 / D4	-1 / D5	-1 / D5	-1 / D5 -1
4	-1 / -	-1 / -1	-	D1	D2	D2	-1 / D2	D3 -1	D3	D4	D5	D5 -1
5	A1	-1 / -	-1 / -1	-1 / D1	D2	D2	D2 -1	D2	D3 -1	D3	D4 -1	D5
6	A1 -1	A1D	-1 / -	-	D1 -1	D1 -1	D2	D2 -1	D2	D3 -1	D3	D4
7	A1 -1	A1D	A1	-1 / -1	D1 -1	D1	D2	D2	D2 -1	D3 -1	D3 -1	D3
8	A1	A1 -1	A1 -1	-1 / -	-1 / D1	-1 / D1	D1 -1	D2	D2	D2	D2	D3 -1
9	A2 -1	A1	A1	A1	-	-	D1 -1	D1 -1	D2	D2	D2 -1	D2
10	A2 -1	A2	A1	A1 -1	-1 / -1	-1 / -1	-1 / D1	D1	D1 -1	D2	D2	D2 -1
11	A3 -1	A2 -1	A2 -1	A1	-1 / -	-1 / -	-	-1 / D1	D1	D1 -1	D2	D2
12	A4 -1D	A3	A2 -1D	A1D	A1 -1	A1	-1 / -1	-1 / -1	-1 / -1	-1 / -1	-1 / D1 -1	-1 / D2 -1

Modificateurs de combat : MORALE, niveau d'armure, niveau de charge, chefs, bannières, terrain

Exemples de résultats :

-1 / -1 => Chaque joueur perd 1 PF

D2 -1 => Le défenseur doit reculer de 2 hexagones et perd 1 PF

-1 / D2 -1 => L'attaquant perd 1 PF, le défenseur doit reculer de 2 hexagones et perd 1 PF

-1 / D4D => L'attaquant perd 1 PF, le défenseur doit reculer de 4 hexagones et devient démoralisé

A1D => L'attaquant doit reculer d'1 hexagone et devient démoralisé

TABLE DE DESORGANISATION AU COMBAT

Résultat du combat	Type d'unité					
	Cavalerie lourde (armure 2)	Cavalerie (armure 1)	Cavalerie légère (armure 0)	Infanterie lourde (armure 2)	Infanterie légère (armure 1)	Autres unités
D1	2	2	2	2, 12	2, 3, 12	2, 3, 11, 12
D2 / A1	2	2	2, 12	2, 3, 12	2, 3, 11, 12	2, 3, 4, 11, 12
D3 / A2	2	2, 12	2, 3, 12	2, 3, 11, 12	2, 3, 4, 11, 12	2, 3, 4, 10, 11, 12
D4 / A3	2, 12	2, 3, 12	2, 3, 11, 12	2, 3, 4, 11, 12	2, 3, 4, 10, 11, 12	2 à 5, 10, 11, 12
D5 / A4	2, 12	2, 3, 11, 12	2, 3, 4, 11, 12	2, 3, 4, 10, 11, 12	2 à 5, 10, 11, 12	2 à 5, 9 à 12

Jet de 2 dés (2D6).

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Mouvement d'infanterie	Mouvement de cavalerie	Modificateur de combat
Clair	1	1	-
Cours d'eau	+1	+2	-1
Route	1*	1/2	-
Marais	2	3	1/2A**
Forêt	2	4	-2
Village	2	3	-1

* Si la totalité du mouvement se fait le long d'une route l'unité peut bouger d'1 hexagone en plus (sur la route)

** La force de l'attaquant est divisée par deux (lorsque l'attaquant est dans les marais)

TIR DES ARCHERS

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-1	-2
2	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-2

-1 : perte de 1 PF

-2 : perte de 2 PF

TIR DES ARCHERS A CHEVAL

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1

-1 : perte de 1 PF

TIR DES ARBALETRIERS

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2
2	-	-	-	-	-	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2

-1 : perte de 1 PF

-2 : perte de 2 PF

TIR DES BOMBARDES SUR DES UNITES

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	DS	DS
2	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	DS

D : Unité désorganisée

S : Unité stoppée (l'unité ne peut plus bouger pendant cette phase)

On doit soustraire 1 au résultat du dé si l'unité cible à un niveau d'armure égal à 2

TIR DES BOMBARDES (SUR DES OBJETS)

Distance	Jet de 2 dés (2D6)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D	D
2	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D

D : objet détruit

Test de moral

Moral de l'armée	Jet de dé (1D6)	Résultat
+2	1 - 2 - 3 - 4 - 5	P
+1	1 - 2 - 3 - 4	P
0	1 - 2 - 3	P
-1	1 - 2	P
-2	1	P

P : test de moral réussi

TEST DE POURSUITE

Distance par rapport au chef	Jet de dé (1D6)	Type de poursuite
0*	-	Volontaire
1	1, 2, 3, 4, 5	Volontaire
1	6	Obligatoire
2	1, 2, 3, 4	Volontaire
2	4, 5	Obligatoire
3	1, 2, 3	Volontaire
3	4, 5, 6	Obligatoire
4	1, 2	Volontaire
4	3, 4, 5, 6	Obligatoire
5	1	Volontaire
6	2, 3, 4, 5, 6	Obligatoire

* chef dans l'hexagone de l'unité

TABLEAU DE RENVERSEMENT DE L'INFANTERIE

Résultat modifié du dé	Pour l'unité de cavalerie	Pour l'unité d'infanterie
Inférieur à 1	Tentative non réussie	Unité reste sur place
1	TM + 1	TM - 1
2	TM + 0	TM + 0
3	TM - 1	TM + 1
4	TM - 2	TM + 2
5	TM - 3	Unité éliminée
6	TM - 4	Unité éliminée
Supérieur à 6	Tentative réussie	Unité éliminée

TM + 0 : test de moral

TM + 1 : test de moral avec +1 au dé

TM + 2 : test de moral avec +2 au dé

TM - 1 : test de moral avec -1 au dé

TM - 2 : test de moral avec -2 au dé

TM - 3 : test de moral avec -3 au dé

TM - 4 : test de moral avec -4 au dé

Si l'unité de cavalerie rate son test moral, elle revient dans l'hexagone juste avant l'hexagone ou elle a fait sa tentative de renversement et sa valeur de NC passe à 0

Si l'unité d'infanterie rate son test moral, elle est éliminée. Si elle le réussit, elle doit faire retraite d'un hexagone et devient automatiquement désorganisée

SCENARIOS

Le choc des Titans

Scénario historique

Lorsque 50 milliers de chevaliers s'installèrent près de Grunwald le 14 juillet 1410, le monde entier retint son souffle. Le grand maître de l'ordre teutonique, Ulrich von Jungingen, était si sûr de sa victoire qu'il ne fit que peu de préparation. Ainsi, il fit attendre son armée jusqu'à la tombée de la nuit sans bouger ; ce qui permit à l'ennemi de se mettre en position et même d'assister à une messe sur le champ de bataille. C'est alors qu'ils avancèrent et tentèrent de provoquer les polonais par des courtes attaques.

Le roi Jagiello, à la tête des forces polonaises, lituanienne et tatare ne répondit pas à ces provocations. Et, ce n'est que lorsque toute l'armée fut en place et que tout fut vérifié qu'il donna l'ordre d'attaquer.

La bataille fut très vive. Rapidement, l'aile droite de l'armée polonaise (composée de lituaniens et tatars) commença à reculer. L'aile gauche teutonique se lança alors à la poursuite des lituaniens s'éloignant ainsi du champ de bataille. Au même moment, l'aile gauche de l'armée polonaise pris de flanc l'aile droite de l'armée teutonique qui commença à faire retraite vers le centre de l'armée.

C'est à ce moment que les réserves teutoniques, composées des meilleures troupes, sous le commandement d'Ulrich von Jungingen, menèrent un assaut frontal sur le centre de l'armée polonaise espérant ainsi changer le cours de la bataille. Cette charge violente et puissante vint s'écraser sur l'armée polonaise entraînant la mort du grand maître.

Ce fut le signal de la retraite pour les forces restantes qui se changea rapidement en déroute. Les chevaliers teutoniques qui étaient partis à la poursuite des lituaniens revinrent alors sur le champ de bataille mais il était trop tard pour changer le cours de l'Histoire.

Placement initial

Polonais

Les unités de cavalerie polonaise sont placées à 1 hexagone maximum des points rouge sur la carte.

Lituaniens

Les unités de cavalerie lituanienne sont placées à 1 hexagone maximum des points marron sur la carte.

Toutes les unités restantes sont dans le camp lituanien situé en bas à droite de la carte.

Tatars

Les tatars sont placés devant les lituaniens.

Ordre teutonique

Les unités de l'armée teutonique sont placées à 1 hexagone maximum des points blancs sur la carte.

Les chefs et les bannières doivent être placés avec des unités de cavalerie.

Conditions de victoire

Gains de point de victoire pour chaque camp :

Victoire automatique: lorsque tous les chefs ennemis sont éliminés ou ont quitté la carte.

ou

- => pour chaque chef éliminé +16 PV
- => pour chaque bannière capturée +10 PV
- => pour chaque cavalerie éliminée + 4 PV
- => pour chaque arbalétrier éliminé +3 PV
- => pour chaque archer éliminée +2 PV
- => pour chaque infanterie éliminée +1 PV

La différence de point de victoire (PV) entre les deux camps détermine le gagnant :

0	Pas de victoire
1 – 20	Victoire mineure
21 – 40	Victoire tactique
41 – 70	Victoire importante
71 - 100	Grande victoire
> 100	Victoire absolue

Notes de scénario

Dans le scénario "Le choc des Titans" les polonais, les lituaniens et les tatars bougent en premier.

Polonais

Chefs:

Polonais : Jagiełło, Andrzej, Zyndarm

Lituaniens : Witold, Szymon, Jerzy

Nombre de bannières : 2

Ordre Teutonique

Chefs : Ulrich von Jungingen, Wallenrod, von Salzbach, Merchein, Gersdorf, Lichtenstein

Nombre de bannières : 2

Renforts

Toutes les unités qui n'ont pas été placées sur la carte peuvent entrer comme renfort. A chaque tour, le joueur peut faire entrer 2 unités de cavalerie puis 3 unités d'infanterie (les unités d'infanterie ne peuvent entrer sur la carte qu'après les unités de cavalerie).

Polonais

Les unités peuvent entrer par n'importe quel hexagone du bord sud de la carte.

Ordre Teutonique

Les unités entrent par l'hexagone 2100.

Blitzkrieg 1410

Scénario hypothétique

Les forces de l'ordre teutonique sont arrivées en premier sur le champ de bataille depuis plusieurs heures et ont mis à profit ce temps pour se préparer au mieux. Leur plan consiste à battre les forces polonaises au fur et à mesure de leur arrivée avant qu'elles ne puissent se regrouper. Pour cela, il faut bloquer la route d'arrivée des forces polonaises. L'aile droite de l'armée teutonique est ainsi déployée à Lodwingow tandis que l'aile gauche se positionne à la lisière des bois.

Ce déploiement ne laisse que peu d'espace pour se déployer aux forces polonaises mais suffisamment pour effectuer une charge massive et vigoureuse de chevaliers. La question sera ensuite de savoir quel flanc de l'armée teutonique attaquer pour arracher une victoire décisive.

Dans cette variante, seul l'ordre d'arrivée des forces polonaises est historique.

Placement initial

Polonais

Les unités de cavalerie polonaise doivent être placées à 1 hexagone maximum des hexagones :
1623, 1824, 1925

Lituanais

Les unités de cavalerie lituanaises doivent être placées à 1 hexagone maximum des hexagones :
4630, 5028

Tatars

Les 8 unités tatares sont placés à un maximum de 2 hexagones de l'hexagone 4526.

Order Teutonique

Les unités de l'Ordre Teutonique peuvent être placées à une distance maximale d'un hexagone des hexagones suivants :

2014, 2215, 2416, 2617, 2818, 3019, 3220, 3421,
1918, 2119, 2320, 2521, 2722, 2923, 3124

Et à un maximum de 2 hexagones de :

2711, 3213, 3713

Les chefs et les bannières doivent être placés avec des unités de cavalerie.

Conditions de victoire

Gains de point de victoire pour chaque camp :
Victoire automatique: lorsque tous les chefs ennemis sont éliminés ou ont quitté la carte.

ou

- => pour chaque chef éliminé +16 PV
- => pour chaque bannière capturée +10 PV
- => pour chaque cavalerie éliminée +4 PV
- => pour chaque arbalétrier éliminé +3 PV
- => pour chaque archer éliminé +2 PV
- => pour chaque infanterie éliminée +1 PV

La différence de point de victoire (PV) entre les deux camps détermine le gagnant :

0	Pas de victoire
1 – 20	Victoire mineure
21 – 40	Victoire tactique
41 – 70	Victoire importante
71 - 100	Grande victoire
> 100	Victoire absolue

Notes de scénario

Dans le scénario "Blitzkrieg 1410", le joueur ayant choisi l'Ordre Teutonique joue en premier.

Polonais

Chefs:

Polonais : Jagiełło, Andrzej, Zyndarm

Litvaniens: Witold, Szymon, Jerzy

Nombre de bannières: 2

Ordre Teutonique

Chefs : Ulrich von Jungingen, Wallenrod, von Salzbach, Merchein, Gersdorf, Lichtenstein

Nombre de bannières : 2

Renforts

Toutes les unités qui n'ont pas été placées sur la carte peuvent entrer comme renfort. A chaque tour, chaque joueur peut faire entrer le nombre de renforts indiqués ci-dessous. Les unités de cavalerie doivent toujours être entrées sur la carte avant les unités d'infanterie.

Polonais

Fait entrer 8 unités de cavalerie et ensuite 4 unités d'infanterie par tour à partir de n'importe quel hexagone situé sur le côté sud de la carte. Les unités litvaniennes entrent par l'hexagone 4631.

Ordre teutonique

Fait entrer 2 unités de cavalerie et ensuite 2 unités d'infanterie par tour à partir de l'hexagone 2100.