

Guiscard

Types de terrain

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case
	Plaine	1
	Montagne	2
	Forêt	2
	Rivière	2 pour traverser
	Route	1
	Village	1
	Village & Monastère	1
	Château	1
	Bourg	1
	Port	1
	Cité	1

Test d'hostilité

Hostilité	Niveau
1	Pragmatique
2	Pragmatique
3	Pragmatique
4	Pragmatique
5	Modéré
6	Modéré
7	Belliqueux
8	Belliqueux
9	Fanatique
10	Fanatique

Modificateurs d'hostilité

Prestige du commandant :

Prestige du commandant	Modificateur
1 ou 2	-2
3 ou 4	-1
5 ou 6	0
7 ou 8	+1
9 ou 10	+2

Nombre de personnages dans le groupe :

Différence par rapport au joueur	Modificateur
10 et +	+2
5 à 9	+1
-4 à +4	0
-5 à -9	-1
-10 et -	-2

Refus du combat

Lancez 1D10 avec les modificateurs suivants : Cavalier : -1; En armure : -1; Blessé : +2

Dé	Résultat
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Personnage prisonnier
6	Personnage prisonnier
7	Personnage prisonnier
8	Personnage blessé
9	Personnage blessé
10	Personnage tué

Capitulation sans siège

Calculez la différence entre les niveaux d'hostilité des deux parties.

Lancez 1D6 et ajoutez la différence ci-dessus.

Dé	% de ressources à donner
1	10%
2	20%
3	30%
4	40%
5	50%
6	60%
7	70%
8	80%
9	90%
10+	100%

Gestion des villes

Le nombre de combattants disponibles dans une ville est fonction des niveaux de ressources de la ville : plus les ressources sont élevées, plus il y a de combattants disponibles. Doublez le nombre de défenseurs dans le cas d'une cité.

Défenseurs dans une ville

Niveau de ressources	Tireurs	Nombre de combattants		Cavalerie	
		Paysans Inf. légère	Infanterie moyenne	Cavalerie légère	Cavalerie moyenne / lourde
1	1	4			
2	1	4	1		
3	1	4	1	1	
4	2	5	1	1	
5	2	5	2	1	
6	2	5	2	2	
7	3	6	2	2	1
8	3	6	3	2	1
9	4	7	3	3	2
10	5	8	4	3	2

Table de pillage

Niveau de ressources	Points de pillage
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Table de recrutement

Niveau de ressources	Recrutement
1	0
2	0
3	0
4	1 personnage
5	1 personnage
6	2 personnages
7	2 personnages
8	3 personnages
9	3 personnages
10	4 personnages

Sous réserve de ressources suffisantes, un commandant peut recruter un ou plusieurs personnages dans une ville ou cité de sa faction au prix d'1 denier par fantassin léger ou 0,5 denier par paysan. Il est possible de faire de même dans une ville ou cité d'une autre faction si le test d'hostilité du commandant donne un niveau pragmatique (inférieur ou égal à 4).

Le tour de jeu

Les deux factions complètent chaque étape avant de passer à la suivante :

- > Vérification du ravitaillement des groupes de 10 soldats et plus (voir § 8.4)
- > Réorganisation des groupes sur la même case (voir § 8.1)
- > Paiement des rançons des commandants prisonniers (voir § 14.8)
- > Création des convois de ravitaillement dans les villes, cités ou châteaux et transfert des ressources (voir § 10)

Les mouvements et les rencontres qui s'en suivent sont gérés en fonction du prestige des commandants, le commandant avec le prestige le plus élevé se déplaçant en premier, puis le suivant, etc...

Quand deux commandants de factions opposées ont le même niveau de prestige, c'est celui avec le plus grand nombre de personnages dans son groupe qui joue en premier. Les groupes n'ayant pas de prestige jouent après, dans l'ordre décroissant de leurs effectifs. Les rencontres peuvent conduire à des batailles tactiques ou des sièges.

Correspondance entre la carte de campagne et les cartes tactiques



> 30 personnages ou moins : 1 carte



> de 31 à 60 personnages : 2 cartes



> plus de 61 personnages : 4 cartes

Effectifs des groupes de combat

S'il y a plus de 12 personnages, ajoutez simplement les résultats de 2 ou plusieurs lignes, en conservant la ligne de 10 pour chaque dizaine.

Normands / Lombards / Allemands

Effectif total	Tireurs	Infanterie légère	Infanterie moyenne	Cavalerie légère	Cavalerie moyenne/lourde
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1		1
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	1	2
10	2	2	3	1	2
11	2	2	3	1	3
12	2	3	3	1	3

Arabes

Effectif total	Tireurs	Infanterie légère	Infanterie moyenne	Tireurs à cheval	Cavalerie moyenne
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	2		
6	1	2	2	1	
7	1	2	2	2	
8	1	2	2	2	1
9	1	3	2	2	1
10	1	3	2	3	1
11	2	3	2	3	1
12	2	3	2	3	2

Byzantins

Effectif total	Tireurs	Infanterie légère	Infanterie moyenne/Varègues	Koursors/Tireurs à cheval	Cavalerie lourde
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	2		
6	1	2	2	1	
7	1	2	2	2	
8	1	2	2	2	1
9	1	3	2	2	1
10	1	3	2	3	1
11	2	3	2	3	1
12	2	3	2	3	2

