



# Warriors of God

The Wars of England & France 1135-1453

Un leader peut commander un nombre de points de force égal à trois fois son rang (nombre d'étoiles)

Seuls les leaders à 3 ★ peuvent commander les chevaliers sauf les leaders bourguignons 2 ★ qui peuvent commander les chevaliers bourguignons.

Les leaders non-alignés ne peuvent jamais commander d'artillerie ou de chevaliers.

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>Phase 1</b>  | Déterminer le joueur actif et le nombre d'Impulsions pour le tour. |
| <b>Phase 2</b>  | Effectuer les impulsions   |
| <b>Phase 3</b>  | Résoudre les batailles   |
| <b>Phase 4</b>  | Déterminer le contrôle des régions                                 |
| <b>Phase 5</b>  | Lever des troupes et placer les mercenaires                        |
| <b>Phase 6</b>  | Déployer les troupes et recruter les mercenaires                   |
| <b>Phase 7</b>  | S'occuper des leaders capturés                                     |
| <b>Phase 8</b>  | Déterminer les morts de leaders                                    |
| <b>Phase 9</b>  | Placer les leaders   |
| <b>Phase 10</b> | S'occuper des troupes sans leaders                                 |
| <b>Phase 11</b> | Ajuster le score   |

**Phase 1** Le plus grand résultat sur un dé devient le joueur initiative.

*Nombre d'impulsions:*

- joueur initiative: plus petit résultat au dé +2
- joueur non-initiative: plus petit résultat +1

## Phase 2

1) Bouger les leaders:

- jusqu'à 3 leaders à travers une frontière rivière
- jusqu'à 2 leaders à travers une frontière claire
- 1 leader à travers une frontière obstruée
- jusqu'à 2 leaders dans une région contrôlée par une connexion maritime
- 1 leader par une connexion maritime

*Un leader ne peut pas sortir d'une région si il y a autant ou plus de leaders ennemis dans cette région (un marqueur de contrôle compte pour un leader).*

*Placer le marqueur Agressor*

- Retirer un marqueur de contrôle ennemi: il faut avoir +2 leaders dans la région que l'ennemi.
- Passer

## Phase 3

**Voir aide détaillée du combat**

## Phase 4

- Une région devient non-contrôlée en cas de présence d'un leader ennemi non disgracié.
- Une région non-contrôlée devient contrôlée si:
  - la région n'est pas celle d'origine du leader: doit faire moins ou égal à son rang (+1 au dé pour chaque mercenaire avec lui)
  - C'est la région d'origine du leader (automatique). S'il a des mercenaires: comme en i. mais comme si rang de 6

*On retire les pions "Disgraced"*

## Phase 5

Le joueur non-initiative commence.

Placer un nombre de points de force égal à la valeur de la région.

Les chevaliers peuvent être levés en Angleterre, Ile de France et Bourgogne

Les artilleries peuvent être levées dans les régions à valeur de 3.

Les archers peuvent être levés en Angleterre et au Pays de Galle

*Placer les mercenaires retirés du jeu sur la carte, dans leurs régions respectives*



**Phase 6** Le joueur non-initiative commence.  
 On peut déployer (déplacer) les troupes d'une région contrôlée à une autre d'autant de régions que l'on veuille (ou puisse). Limitations:  
 - les troupes ne peuvent pas être déployées à travers les frontières obstruées  
 - seul le joueur anglais peut déployer par une connexion maritime  
 Recruter des mercenaires se fait de la même façon sauf qu'ils doivent être assignés à un leader immédiatement, sans quoi ils ne peuvent pas être déployés.

**Phase 7** a) Echange des leaders capturés: 1 pour 1  
 b) Si pas échangé, un joueur peut payer une rançon en retirant 1 point de valeur de région par ☆ de leader.

**Phase 8** Un test de mort (utiliser la table sur la carte) est fait pour chaque leader:  
 1) en jeu  
 2) dans la boîte "dérouté"  
 3) dans la boîte leader capturé

**Phase 9** Ordre de placement de leader:  
 a/ Mettre tous les pions de leader non-alignés ensemble  
 b/ Le joueur non-initiative en choisit un  
 c/ Le joueur initiative en fait de même  
 d/ Répéter ces phases jusqu'à épuisement des leaders non-alignés  
 e/ Le joueur non-initiative place tous ses nouveaux leaders et tous ceux de sa boîte dérouté  
 f/Le joueur initiative en fait de même  
 Un leader peut être placé dans:  
 - toute région contrôlée ou neutre (même si elle contient des leaders ennemis)  
 - la région d'origine du leader (même si non-contrôlée, contrôlée par l'ennemi ou contenant des leaders ennemis)  
 Si le leader est placé dans une région contenant des leaders ennemis, lui mettre un pion *Agressor*.  
 Si le leader est placé dans sa région d'origine, mettre sous son contrôle un nombre de points de force égal à son rang.  
 Si un camp n'a pas de Roi, il choisit maintenant un leader 3 ☆ pour le devenir.

**Phase 10** Si le joueur non-initiative a des leaders dans une région avec des troupes non-assignées, il peut les commander. Le joueur initiative en fait de même. S'il reste des troupes seules elles sont alors retirées du jeu.

**Phase 11** Tableau d'ajustement des scores

|   |  |
|---|--|
| Contrôle de l'Angleterre (pour le joueur français seulement).<br>Contrôle de l'Ile de France (pour le joueur anglais seulement) | 1 PV (en addition aux PV basés sur la valeur de la région) |
| Contrôle d'une région d'une valeur de 3   | 2 PV par région  |
| Contrôle d'une région de valeur 1 ou 2  | 1 PV par région  |
| Leader 3 ☆ ennemi tué en bataille ce tour   | 2 PV par leader  |
| Leader 1 ☆ ou 2 ☆ ennemi tué en bataille ce tour  | 1 PV par leader  |
| Roi ennemi tué ce tour  | 1 PV (en plus des 2 PV)                                    |
| Leader ennemi dans votre boîte de leaders capturés  | 1 PV par ☆   |



### Phase 3 Les batailles

#### Etape 1 Déterminer le commandant de la bataille pour chaque camp.

En commençant avec le joueur non-initiative, les joueurs choisissent leur commandant de bataille qui doit être le leader avec le plus haut rang.

#### Etape 2 Conduire un siège (optionnel)

Le joueur contrôlant la région peut retraire dans un château, et laisser l'adversaire l'assiéger.  
Pour résoudre le siège :

a) Déterminer le nombre de Siège:

- Prendre la valeur de la région
- Ajouter 3
- Ajouter la valeur de bravoure du commandant assiégé
- Soustraire la valeur de bravoure du commandant assiégeant
- Soustraire jusqu'à 2 artilleries présentes dans l'armée assiégeante

b) Si l'assiégeant a un résultat supérieur au nombre de siège, il gagne, aller en c)  
Si le résultat du dé est inférieur ou égal, l'assiégeant perd, aller en d)

c) Les troupes sont éliminées et les leaders assiégés sont placés dans la boîte de capture des leaders.

d) L'assiégeant doit bouger tous ses leaders dans une région adjacente, selon ces règles:

- Pas plus de leaders ne peuvent franchir les frontières que pour le mouvement normal
- Les leaders ne peuvent pas aller là où il y a des leaders ennemis
- Les leaders ne peuvent pas entrer dans une région contrôlée par l'ennemi
- Les leaders peuvent aller dans plusieurs régions
- Les leaders qui ne peuvent satisfaire à ces règles sont capturés et leurs troupes éliminées.

#### Etape 3 Effectuer un round de bataille

Les joueurs doivent au moins réaliser un round de bataille comme suit:

a) un joueur peut lancer un nombre de dés de combat égal:

au nombre de points de force non-artillerie dans la région et au maximum égal à la valeur de bataille du commandant de la bataille

En plus, si un joueur a un leader archer ou des troupes archers dans la bataille, il peut ajouter un nombre de dés de combat égal:

au nombre de points de force archers dans la région et au maximum égal à la valeur de bataille du commandant de la bataille

b) Modificateur de combat: différence entre les valeurs de bravoure des deux commandants de la bataille.

c) Chaque joueur jette les dés.

Celui qui en bénéficie ajoute le modificateur de combat à tous ses jets de dés.

Tous les résultats d'au moins 6 sont un dégât de bataille.

Si l'agresseur n'inflige pas de dégât, il prend le marqueur " 1<sup>st</sup> Round Missed ". Si cela arrive une seconde fois à suivre, il passe le marqueur en " 2<sup>nd</sup> Round Missed "

d) Pour chaque dégât, les joueurs retirent 1 point de force de troupe ou de leader:

- Un leader ne peut pas être retiré tant qu'il lui reste une troupe
- Le commandant de la bataille doit être retiré en dernier
- Un chevalier absorbe 2 points de dégât

Si un mercenaire est éliminé, les autres mercenaires de ce camp sont aussi éliminés.

e) Jets sur la Table d'Élimination pour chaque leader éliminé: 1 dé + nombre d'étoiles du leader

f) La bataille se termine lorsqu'un camp ou l'autre (ou les deux) n'a plus de leader dans la région.

g) En commençant avec le non-agresseur, les joueurs peuvent fuir:

- i. Tous les leaders du camp doivent fuir
- ii. Tous les leaders doivent fuir dans la même région
- iii. Les leaders ne peuvent pas fuir dans une région contenant des leaders ennemis
- iv. Les leaders ne peuvent pas fuir dans une région contrôlée par l'ennemi
- v. Les restrictions de mouvement aux frontières s'appliquent
- vi. Les leaders qui ne peuvent pas fuir sont capturés et leurs troupes éliminées.
- vii. Avant que les leaders ne fuient, l'ennemi peut effectuer un round de bataille sans que les leaders fuyants puissent répliquer.

De plus il ajoute +1 à tous ses résultats.

- viii. Les leaders survivants peuvent désormais fuir
- ix. Un leader qui a fui est disgracié
- x. Recommencer ces phases jusqu'à la fin de la bataille

h) Conduire un nouveau round mais si l'agresseur commence avec le pion " 2<sup>nd</sup> Round Missed " et qu'il ne fait encore aucun dégât, alors le joueur non-agresseur peut:

- soit commencer un nouveau round
- soit obliger l'agresseur à fuir comme en g)