



Résumé des règles de Pendragon

JET DE PASSION

Réussite Critique Le personnage est Inspiré et agit fortement suivant la passion. Une compétence choisie par le joueur voit sa valeur temporairement doublée, et ce jusqu'à l'accomplissement de la tâche ou la fin de la situation qui a provoqué le jet de passion (durée maximum : 1 jour). La passion augment immédiatement d'un point. De plus, une croix d'expérience est inscrite

Réussite le personnage est Inspiré suivant la passion. Augmentez immédiatement de +10 une compétence choisie par le joueur. La durée de cette augmentation est la même que ci-dessus. Une croix d'expérience est gagnée.

Echec Le personnage est découragé. Il peut agir comme le joueur le désire, mais un modificateur de -5 est appliqué à tous ses jets pendant la durée de l'événement qui a provoqué le jet de passion. A la fin de l'action, il sera gagné par la mélancolie. Un point de passion est immédiatement perdu, sauf avis contraire du MJ.

Catastrophe le personnage est envahi, submergé de pensées négatives. Il devient fou, soit immédiatement soit juste après l'action, au choix du MJ. Perte immédiate d'un point de passion.

JET DE TRAIT

Réussite Critique Une croix d'expérience est gagnée, et le personnage agit fortement en accord avec ce trait.

Réussite Le personnage agit en accord avec ce trait. Le joueur peut décider précisément quelle action s'en suit tant qu'il respecte cette limitation. Une croix d'expérience peut être gagnée à l'unique condition que l'action soit importante pour l'histoire ou le personnage.

Echec Relancer les dés sous le trait opposé. Une réussite à ce second jet signifie que le personnage agit en accord avec ce second trait. Un échec indique que le joueur peut choisir librement ce que son personnage fait. Aucune croix n'est gagnée.

Catastrophe Une croix d'expérience est gagnée dans le trait opposé, et le personnage agit immédiatement en accord avec celui-ci.

LES ETATS DE PASSION

L'Inspiration Elle donne un bonus à une compétence au choix du joueur (cf. Jet de Passion)

L'Introspection Alors qu'il chevauche sur la route (ou n'effectue pas une action importante), un personnage ayant des Passions *Amour* ou *Amor* peut être plongé dans un état d'introspection béate. Une fois par jour, le MJ peut demander au joueur de lancer un Jet de dès sous la Passion concernée : en cas de réussite critique, le personnage sombre dans cet état pour 4d6 minutes. Durant cette période, il ne peut effectuer aucun jet de Vigilance, d'Héraldique ou de Reconnaître, mais est inspiré de façon ordinaire, mais seulement pour se défendre contre une personne qui l'attaquerait.

Le découragement Le personnage subit un malus de -5 à tous ses jets se rapportant à la situation qui a provoqué cet état mental. Par la suite, il sera mélancolique.

La mélancolie Le personnage est submergé par le chagrin : il tombe à terre en pleurant, se lamentant sur son malheur et sa malchance, et peut sombrer dans une profonde dépression. S'il est dérangé, il attaque la personne qui le dérange avec rage, à moins que ce ne soit une femme.

Le choc Il se produit lorsqu'un chevalier échoue dans une tâche pour laquelle il a été inspiré. Il effectue alors immédiatement un jet dans la Table de Vieillessement.

La folie S'il devient fou, la feuille de personnage est remise au MJ, qui décrira la suite des événements, sur la base unique de ce que voient les autres personnages, et décidera quand le personnage pourra à nouveau être joué (peut-être jamais !). S'il revient, le dément aura vécu des expériences peu courantes et inconnues, qui peuvent impliquer des changements de caractéristiques ou de compétences. Le personnage ne se souviendra pas des événements écoulés, mais peut chercher à les retrouver et finalement déterminer la nature des épreuves qu'il a traversées durant sa folie.

TABLE DE DESHONNEUR (à titre indicatif)

-1	Attaquer un chevalier désarmé
-1	Couardise
-1	Désertion en bataille ou lors d'un service militaire
-1	Pillage d'un lieu saint de votre religion
-2	Meurtre d'une personne sainte de votre religion, non armée
-2	Meurtre, enlèvement ou viol d'une noble dame
-2	Accomplir du travail manuel
-2	Prêter de l'argent avec intérêts
-3	Couardise flagrante
-3	Rompre un serment
-3	Couardise flagrante
-5	Trahison (contre votre seigneur)
-5	Tromperie envers un membre de votre famille
-6	Tuer un parent
-8	Apprendre à lancer un sort
-10	Déchéance (le chevalier perd le statut de chevalier)

JET DE DEXTERITE

Equilibre Un jet de DEX est demandé dès qu'un personnage à pied (c'est un jet d'équitation s'il est à cheval) prend un coup dont les dégâts, avant réduction, sont supérieurs à sa TAI (et inférieur à 2 fois sa TAI, auquel cas le jet est automatiquement raté). En cas d'échec, le personnage se retrouve à terre et devra se relever (une action). Pendant ce temps, il combattra avec un malus de -5/+5. Les jets d'équilibre ne tiennent normalement pas compte des malus de DEX dus à l'encombrement, mais peuvent tenir compte des terrains difficiles, comme un passage étroit, un sol irrégulier ... (en général, un malus de -10).

Bagarre si un personnage veut en frapper un autre avec ses poings, ou se livrer à des actes violents mais non martiaux comme le ferait un paysan, la valeur de la « compétence » est égale à DEX/2 et des jets de dés opposés sont employés.

Escalade Un jet de DEX est nécessaire pour progresser de 10m, et tient compte du malus d'encombrement et des difficultés liées à la paroi (-5 pour un mur de pierre, -10 pour une paroi sans prises ; +5 si on utilise une corde, +10 si on utilise une échelle, +1d6+4 pour une échelle de siège construite à la hâte ; -10 si la paroi est rendu glissante).

Esquive un personnage peut éviter un coup en s'écartant de sa trajectoire. Il peut alors essayer d'esquiver au lieu d'employer ses compétences de combat. Une réussite normale ou critique signifie que le personnage a esquivé le coup et reste debout, quel que soit le résultat de jet de l'attaquant. Un échec ou une catastrophe indique que le personnage est tombé à terre suite à son mouvement, et qu'il est touché par son ennemi si celui-ci a réussi son jet d'attaque.

Fuite Pour fuir face à un adversaire, le personnage se déplaçant doit être vainqueur d'un jet de DEX (à pied) ou d'équitation (à cheval) avec opposition contre la compétence en arme (modifié) de l'ennemi. S'il gagne, il évite l'attaque et peut se déplacer normalement ; il sort du combat si sa vitesse est plus élevée que celle de son adversaire. S'il perd le personnage doit s'arrêter et prendre les dégâts normaux. En cas d'égalité, ou si les deux adversaires échouent, rien ne se passe. Une catastrophe pour le personnage tentant la fuite implique qu'il tombe à terre.

Saut Un jet de DEX est requis pour tous les sauts. Le malus d'encombrement s'applique normalement, ainsi qu'un malus fonction de la distance : -3 tous les mètres en longueur (au-delà du premier) et -3 tous les 30 cm en hauteur (au-delà du premier mètre).

Se faufiler La discrétion est gérée par un jet d'opposition entre la DEX et la Vigilance. On ne tient pas compte des malus de DEX dus à l'encombrement, mais une armure métallique (ou une charge lourde) impose un malus de -5, tandis que de bonne circonstance peuvent impliquer un bonus de +5 (couverture abondante ou bruit ambiant), voire +10 (proche d'une cascade...).

Lancer des objets Un jet de DEX est requis pour lancer un objet. On ne tient normalement pas compte des malus de DEX dus à l'encombrement, mais un malus de -10 peut s'appliquer pour lancer de lourds objets, et un bonus de +10 pour lancer quelque chose vers le bas.

LES BLESSURES ET LA SANTE

Blessures légères Les dégâts inférieurs à la CON (seuil de blessure grave) indique des blessures mineures qui n'entraînent pas de graves conséquences, et n'a pas de conséquence immédiate sur le combat. Ces blessures peuvent toutefois s'infecter si elles ne sont pas traitées.

Blessures graves Une blessure infligeant des dégâts supérieurs ou égaux à la CON est une blessure grave : il peut s'agir d'une commotion, d'un os brisé ou fendu, d'une grave hémorragie ou d'organes endommagés. Plusieurs conséquences néfastes sont liées à ce type de blessure :

- le personnage tombe immédiatement inconscient, sauf s'il réussit un jet sous ses PV actuels.
- s'il est toujours conscient, il devra réussir un jet en Valeureux pour continuer à combattre.
- le joueur effectue immédiatement un jet sur la table des « Pertes de Caractéristique » pour connaître l'effet permanent de cette blessure.
- la case « chirurgie nécessaire » est cochée.

Blessures mortelles Une blessure, infligée en un seul coup, supérieure ou égale au total de PV du personnage est une blessure mortelle. Les chances de survie du personnage sont faibles, et laisseront de graves séquelles :

- le personnage est inconscient
- pour survivre, des Premiers soins doivent être effectués dans l'heure qui suit la blessure, et doivent ramener les PV en positif.
- s'il survit, le joueur effectue immédiatement trois jets sur la table des « Pertes de Caractéristique » pour connaître l'effet permanent de cette blessure.
- la case « chirurgie nécessaire » est cochée.

Points de Vie négatif ou égal à zéro Un personnage dont les points de vie descendent en dessous de zéro est aux portes de la mort. Les premiers soins et la magie peuvent encore le sauver, s'il parvient à remonter en positif avant minuit. Dans ce cas, on cochera la case « Chirurgie nécessaire ».

L'inconscience Lorsque les PV du personnage sont inférieurs à sa caractéristique Inconscience, ou dans certains cas de Blessures Graves ou Mortelles, le personnage est mis hors de combat : il s'affale doucement au sol, en titubant sur quelques pas ou en glissant en bas de cheval avant de s'effondrer (jet de DEX pour ne pas prendre de dégât de chute). Le personnage peut avoir quelques brèves périodes de lucidité, pour parler calmement et prononcer, par exemple, ses dernières volontés, faire une prière à Dieu... Dès qu'un personnage est inconscient, il coche la case « Chirurgie nécessaire »

En Bonne Santé : les personnages en Bonne Santé sont ceux qui n'ont pas besoin de Chirurgie, et ce, même si ses PV ne sont pas au maximum : les chevaliers sont habitués à vivre avec des blessures légères.

En Mauvaise Santé : les personnages sont en Mauvaise Santé s'ils ont besoins de Chirurgie (PV en dessous du seuil d'inconscience, une blessure grave ou mortelle, catastrophe à un jet de Premiers Soins, Maladie ou Empoisonnement). Ses blessures auront tendance à s'aggraver, sauf s'il se repose et que quelqu'un s'occupe de le soigner à l'aide de la Chirurgie (voir Détérioration et Aggravation)

Guérison Naturelle Toutes les semaines, le dimanche à midi, les personnages récupèrent l'équivalent de leur rythme de guérison en Points de Vie., et ce, même s'ils ont été blessé le matin même ou quelque soit son activité physique.

Détérioration Un personnage en Mauvaise Santé, qui n'a pas bénéficié de soins par la Chirurgie, est sujet à la détérioration. Au moment de récupérer ses PV par la Guérison Naturelle, le joueur lance 1d6, qu'il retire aux PV récupérés : le résultat peut ainsi être positif, nul, ou négatif.

Aggravation Un personnage blessé, qu'il soit en Bonne ou Mauvaise Santé, doit ménager ses efforts, sans quoi ses plaies se rouvrent, retirant immédiatement 1 point de vie au personnage (jusqu'à 3 PV pour une activité particulièrement violente et intense, comme un combat à mort contre un ogre). L'aggravation est sujette à l'appréciation du MJ, en fonction de l'état de santé du personnage, le nombre de ses blessures et l'intensité de l'activité accomplie par le personnage.

Les Premiers Soins : un seul jet de premiers soins peut être tenté par blessure, et ne peut redonner plus de PV que ceux perdus par la blessure soignée :

- Réussite critique : le patient récupère 1d3+3 PV.
- Réussite normale : le patient récupère 1d3 PV.
- Echec : rien ne change.
- Catastrophe : le patient perd 1d3 PV, et coche, si ce n'est déjà fait, la case « Chirurgie nécessaire ».

La Chirurgie : Le but de la Chirurgie est d'empêcher la détérioration. Un seul jet de Chirurgie peut être tenté par patient chaque semaine, et l'effet n'est connu que le dimanche à midi.

- Réussite critique : le patient évitera la détérioration, et doublera son rythme de guérison pour cette semaine.
- Réussite : le patient ne subit pas la détérioration.
- Echec : le patient subit normalement la détérioration.
- Catastrophe : le patient perd 1d3 PV et subit la détérioration.

PROCEDURE DE COMBAT STANDARD

1. Tous les combattants annoncent leurs intentions pour ce round. Les personnages peuvent :

- combattre un ou plusieurs adversaires,
- se déplacer de tout ou partie de sa vitesse à cheval ou à pied,
- se déplacer et attaquer un adversaire, avec un malus de -5/+5
- tenter d'esquiver plutôt que de combattre
- tirer à l'arc ou à l'arbalète légère et recharger son arme
- recharger une arbalète moyenne
- se défendre (auquel cas, il obtient un bonus de +10 à son jet d'arme, mais il n'inflige pas de dégâts)
- faire une attaque du Berzerk (son adversaire effectue d'abord une attaque sans opposition ; s'il est toujours debout, le personnage effectue alors une attaque à +10 sans opposition).
- Effectuer une double feinte (possible seulement avec certaines armes) : avant le jet en opposition, un jet de DEX (avec modificateurs d'armure, d'encombrement et de terrain) est fait ; en cas de réussite, et s'il touche, le personnage divisera l'armure de l'adversaire par 2 ; en cas de réussite critique, le personnage ignorera l'armure de l'adversaire ; en cas d'échec, il n'infligera aucun dégâts ; en cas de catastrophe, son arme est cassée ou lâchée, et tombe trop loin pour être reprise au round suivant. De plus, s'il ne porte pas d'armure, il bénéficie d'un bonus de +5 (en cas de réussite) ou de +10 (en cas de réussite critique) à sa compétence d'arme.
- tenter de fuir un combat (cf. jet de Dextérité)
- effectuer un jet d'Ecuyer pour obtenir de l'aide ou une nouvelle arme,
- monter ou descendre de cheval
- effectuer une manœuvre en selle (demi-tour, sauter une barrière...)
- réagir à l'apparence monstrueuse d'un monstre (jet de Valeureux)
- donner des ordres à ses suivants
- converser brièvement avec un compagnon
- se réarmer avec une nouvelle arme ou un bouclier
- se relever après une chute
- combattre en se relevant (malus de -5/+5 pour le combat)
- scruter les environs
- une combinaison d'action simple, avec des malus, avec l'accord du MJ

2. Les jets de combats en opposition sont lancés.

3. le vainqueur jette les dégâts.

4. Le perdant regarde s'il chute, réduit les dégâts de la valeur de son armure, et éventuellement de son bouclier (6 points s'il a réussi son jet d'attaque), et subit une éventuelle blessure. On regarde s'il s'agit d'une blessure grave (supérieur ou égal à la CON), puis si le personnage tombe dans l'Inconscience (PV strictement inférieur au seuil d'Inconscience).

5. les personnages n'ayant pas combattu peuvent se déplacer simultanément.

REGLES D'ESCARMOUCHES

L'escarmouche est une forme particulière de combat en mêlée, qui débute par une attaque en masse d'un ou des deux camps. L'un des 2 camps gagne un avantage initial, et le combat se réduit ensuite à des mêlées individuelles. La plupart des combats de masse d'un scénario sont de ce type.

Dans une escarmouche, seul le chef d'une troupe fait un jet de bataille. Le jet sans opposition est ensuite interprété suivant la table suivante, en donnant un modificateur aux jets de combat du premier round de mêlée :

- Réussite critique : +5
- Réussite normale : +0
- Echec : -5
- Catastrophe : -10

Après le jet du commandant, le combat est résolu personnage par personnage suivant les règles de combat normales. Après le premier round, le modificateur de tactique n'est plus employé - seuls les modificateurs normaux de combat s'appliquent.

Dans une escarmouche, la plupart des combattants de chaque camp sont des personnages de non joueurs (personne ne maîtrise une partie avec 30 ou 40 chevaliers-joueurs). L'escarmouche ne sera pas terminée tant que la situation concernant les PNJ ne sera pas résolue. Il est possible que les chevaliers-joueurs soient totalement victorieux et que le reste de leur unité soit en déroute. Au contraire, ils peuvent être personnellement vaincus et sauvés par leurs compagnons non-joueurs.

Pour connaître les résultats du reste de l'unité, un ou plusieurs jets de Destin des Suivants doivent être effectués après quelques rounds de combats (en général, entre 1 et 5).

Tout personnage qui dirige une troupe autre que ses écuyers doit effectuer un jet de Destin des Suivants. Il s'agit d'un jet sous la compétence Bataille de chaque chef, modifiée par le résultat initial du commandant :

- Réussite critique : une grande victoire ! Pas de perte, et un ennemi est capturé pour chaque 5 suivant de la troupe.
- Réussite normale : 10% de pertes (2% tués, 8% blessés). Les survivants ont vaincus leurs adversaires.
- Echec : 50% de pertes (10% tués ; 25% blessés ; 15% capturés). Les survivants se retirent du champ de bataille.
- Catastrophe : 75% de pertes (50% tués ; 25% capturés). Les survivants fuient le champ de bataille.

REGLES DE BATAILLES

Ci-dessous se trouve un procédé par étape pour que le MJ et les joueurs puissent suivre le cours d'une bataille de Pendragon. Les joueurs n'ont pas besoin de connaître parfaitement toutes les règles, mais des parties de cette section sont écrites dans le but de gérer un chevalier seul, de sorte que les joueurs puissent garder trace des actions de leur personnage.

I. AVANT LA BATAILLE

Chacune des étapes suivantes a lieu seulement une fois, avant la bataille.

A. Déterminer l'Ennemi

Très probablement, la campagne déterminera quelles armées sont combat et dans quelles circonstances (ou bien encore, les joueurs pourraient lever une armée et attaquer un ennemi personnel). Tout au plus, le MJ doit déterminer la composition précise de l'armée adverse.

B. Choisir les Commandants

Chaque armée a un seul *Haut Commandant*. Chacun des trois bataillons a également un *Commandant de Bataillon*. Ces commandants peuvent être des chevaliers-joueurs ou des chevaliers déterminés par le MJ et le scénario.

Si l'un des commandants est un chevalier-joueur, notez sa compétence de Bataille. Si les commandants sont déterminés aléatoirement, la compétence de Bataille d'un *Commandant d'Armée* ou de *Bataillon* est égale $1d6+15$. Un *Commandant d'Unité*, s'il est choisi au hasard, a une compétence de bataille de $2d6+8$.

Le MJ devrait probablement entrer un peu plus dans le détail pour le *Commandant de Bataillon* faisant face aux chevaliers-joueurs, ainsi que pour un *Héros* ou *Champion* ennemi (que les chevaliers-joueur peuvent rencontrer sur le champ de bataille). Normalement ces deux devraient être des *Chevaliers Notables*, *Célèbres*, ou *Extraordinaires* : donnez à chacun nom et un blason, et travaillez toutes statistiques pertinentes pour une rencontre.

Déterminez aussi les gardes du corps du *Commandant* adverse, chacun d'eux devant être au moins un *Chevalier Ordinaire* avec une compétence de combat décente.

C. Déterminer l'Unité des Joueurs

Décidez si tous les chevaliers-joueurs sont dans la même *Unité*, et dans quel *Bataillon*. Dans une bataille, tout le monde doit être affecté à une *Unité*, qui elle-même est toujours assignée à un *Bataillon*. Par soucis de simplicité, assignez toutes les *Unités* des joueurs au même *Bataillon* à moins que des raisons ludiques en exigent autrement.

Déterminez le(s) *Chef(s) d'Unité* pour l(es) *Unité(s)* des chevaliers-joueurs (ils pourraient être l'un d'entre eux). Vous devez seulement connaître sa compétence de Bataille.

D. Déterminer l'Echelle de la Bataille

La taille de la Bataille est fonction du nombre total de participants de chaque bord. Chaque combattant, qu'il soit chevalier, écuyer, fantassin, noble ou paysan compte comme un participant.

Echelle de la Bataille	Nombre de Participants
Petite	200 à 2 000
Moyenne	2 001 à 5 000
Grande	5 001 à 10 000
Enorme	plus de 10 001

E. Déterminer la Durée de la Bataille

Chaque *Commandant d'Armée* note secrètement la détermination relative de son camp à mener le combat jusqu'au bout, en précisant le nombre maximum de Round de Bataille que son armée est disposée à combattre par jour. Le nombre assigné par chaque commandant doit être compris entre 0 et 12, 8 étant la moyenne.

En général, le nombre noté par chaque commandant représente l'attitude, le moral, et la volonté de son armée de combattre, en suivant les indications suivantes :

Durée acceptable	Attitude
0-2 rounds	Pauvre (i.e. craintif, dominé)
3-5 rounds	Incertaine (prudent, en proie au doute)
6-10 rounds	Normal (déterminé, volontaire)
11-12 rounds	Bonne (zélé, haïssant l'ennemi, insouciant)

Normalement une armée se lève avant lever de soleil, puis s'arme et se prépare immédiatement, mais les inévitables retards ont lieux et ralentissent le processus. Selon son sens du drame et du réalisme, le MJ peut soustraire jusqu'à $1d6$ à la durée choisie par chaque *Commandant* pour le jour à venir, représentant le temps nécessaire pour que les armées se préparent, et probablement bien d'autres imprévu, comme la météo. Notez que ce modificateur peut avoir pour conséquence un avortement de la Bataille pour la journée, si par exemple un commandant choisit 4 rounds de bataille et que le MJ soustrait 4 ou plus en raison du résultat du jet de dé. Telle est guerre.

Rappelez-vous également de soustraire un certain nombre de rounds si une bataille doit commencer tard dans la journée. Pour pouvoir combattre pendant 12 rounds complets, les deux camps doivent commencer tôt, même pendant les longues journées d'été. D'autres facteurs à considérer peuvent dépendre de l'histoire. Par exemple, peut-être qu'une armée essaye de s'échapper mais est attrapée, ainsi le rassemblement se produit le matin et la bataille commence à midi. Dans de telles circonstances, un commandant même fanatique ou insouciant ne pourrait combattre que pendant seulement 5 ou 6 rounds.

Le MJ doit garder soigneusement la trace du nombre de rounds réellement combattus. Quand le nombre s'épuise, le camp avec le nombre le moins élevé interrompt la bataille et se retire du combat.

Le MJ devrait garder secret le nombre de rounds choisis par le camp opposé aux joueurs ; permettant ainsi de garder une certaine incertitude dans leur choix visant à se retirer du champ de bataille en raison de leurs blessures, d'essayer d'inspirer ses alliés à un certain moment, et ainsi de suite.

Notez qu'une bataille peut finir tôt si un camp est dérouteré ou bat en retraite. Notez aussi que la Première Charge compte évidemment comme un round de Bataille.

F. Considérations Stratégiques

Le choix du champ de bataille est critique ; quelques sites offrent de grands avantages à une armée ou l'autre. Beaucoup d'autres sujets peuvent aussi affecter les résultats d'une bataille. L'emplacement peut avoir été prédéterminé par les événements ou les considérations de la campagne, mais en termes de jeu, chaque *Commandant d'Armée* est encore autorisé à faire un jet de Bataille pour affecter l'efficacité de son armée.

Dans la bataille, comme dans une escarmouche, le *Haut Commandant* de chaque camp fait un jet de Bataille avant que des hostilités directes ne commencent. Si le commandant des chevaliers-joueurs n'est pas un joueur, le MJ détermine sa compétence et fait un jet sans opposition sur la table suivante :

Résultat du jet de Bataille	Modificateur Tactique aux Jets de Bataille des Commandants de Bataillon
Réussite critique	+5
Réussite normale	+0
Echec	-5
Catastrophe	-10

Le modificateur ainsi obtenu s'appliquera aux jets de Bataille de chacun des *Commandants de Bataillon* de son armée.

Toutefois, un certain nombre de modificateurs s'appliquent à ce jet de Bataille, comme suit :

Armée du Commandant	Modificateur au jet de Bataille du Haut Commandant
Dépasse l'ennemi en nombre (2 pour 1)	+5
Dépasse l'ennemi en nombre (5 pour 1)	+10
Est dépassé en nombre par son ennemi (2 pour 1)	-5
Est dépassé en nombre par son ennemi (5 pour 1)	-10
Sur les terres du Commandant	+10
Sur les terres du Commandant ennemi	-10

II. LA PREMIERE CHARGE

Pour participer à la Première Charge, un guerrier doit avoir un cheval et une lance, et il doit être dans une unité qui va charger. Le chevalier s'aligne à l'avant de la bataille. S'il ne participe pas à la Première Charge, un chevalier commence à l'arrière de la bataille.

A. Jet du Commandant de Bataillon

La compétence à la Lance de tous les chevaliers participant à la Première Charge est modifiée par le jet de Bataille de leur *Commandant de Bataillon* (lui-même modifié par le *modificateur Tactique* précédemment déterminé)

Résultat du jet de Bataille	Modificateur à la Première Charge
Réussite critique	+5
Réussite normale	+0
Echec	-5
Catastrophe	-10

Les Commandants d'Unité n'ont aucune influence sur la Première Charge (uniquement) : comme tous les autres chevaliers, ils suivent attentivement les ordres de leur *Commandant de Bataillon*.

B. La Première Charge

Chaque chevalier prenant part à la Première Charge fait un jet opposé en utilisant sa compétence en Lance, modifié par le jet de Bataille du Commandant de Bataillon, contre l'ennemi déterminé par le MJ.

i. Déterminer la compétence de l'Ennemi

Très probablement, l'histoire en cours aura déterminé les types et le nombre d'ennemis, tels que des Saxons, des Irlandais, ou d'autres Chevaliers Britanniques, auxquels les joueurs font face. L'adversaire spécifique peut alors être déterminé en utilisant les Tables d'Ennemis de Bataille trouvées en fin du Livre de Base (à partir de la p 214).

Pour la facilité et la vitesse du jeu, le MJ devrait déterminer ces adversaires à l'avance.

Le MJ affecte un ennemi pour chaque chevalier-joueur pour déterminer les résultats des combats individuels. Cet ennemi est employé dans la Première Charge, puis, à la discrétion du MJ, un autre ennemi peut être affecté pour chaque round de mêlée suivant.

Supposez que tous les adversaires d'une unité certaine ennemie sont de mêmes qualités et valeurs.

ii. Chargez !!

Utilisez les règles standards de combat à la Lance. Si la charge est contre d'autres Chevaliers, alors c'est un combat Lance contre Lance.

Si la charge est contre des fantassins, le bonus habituel de +5/-5 s'applique à moins que les troupes de pied aient des grandes lances dans les premiers rangs, et donc l'avantage des chevaliers.

Le MJ résout un combat séparé pour chaque chevalier-joueur.

Vérifiez si la lance de chaque chevalier-joueur s'est brisée (dégâts pairs) ! Si oui, il peut ne pas l'employer dans les rounds suivants de la Bataille.

iii. Troupes d'archers

Les archers, les arbalétriers, ou les troupes armées de javelots doivent être traités différemment des troupes de mêlée et des cavaliers. Alors que les chevaliers emploient une charge à la lance ou une attaque normale de mêlée contre des troupes d'archers, l'ennemi tire toujours d'abord, avant que les chevaliers ne puissent se rapprocher. Toutefois, pour simuler l'état de stress des troupes d'archers, leur compétence est opposée à la compétence d'arme appropriée du chevalier (i.e., sa compétence en Lance pour la Première Charge), juste comme si les deux étaient dans la mêlée.

Si l'archer remporte l'opposition, les dégâts sont lancés normalement contre le chevalier. Cependant, si le résultat des dégâts est un chiffre impair, c'est le cheval du chevalier qui est touché. Si le chevalier obtient un succès partiel, il peut utiliser son bouclier pour se protéger lui-même ou bien sa monture.

Les dégâts au cheval peuvent être désastreux pour le cavalier. Un cheval blessé essaye immédiatement d'arrêter sa charge : il ne continue que si le chevalier réussit un jet d'Equitation. Sur un échec, le cheval s'arrête; et sur une catastrophe, le cavalier est projeté (et prend 1d6 de dégâts, comme d'habitude). N'importe quel cheval qui prend une Blessure Grave, est rendu inconscient, ou tué en raison d'un tir de projectile tombe immédiatement à terre. Le chevalier doit faire un jet de DEX pour atterrir sans risque, ou bien il prend 2d6 de dégâts dus de la chute violente.

Tout chevalier sans cheval commence le prochain round de Bataille *isolé* et à *pied*. (voir la section III. Mêlée).

C. Résultat des Suivants

Comme dans une Escarmouche, chaque *Commandant d'Unité* doit faire un jet de Bataille pour déterminer le destin de ses Suivants. Voir les règles d'escarmouche ci-dessus.

D. Fin du Round

Le premier round de Bataille est terminé. Les chevaliers peuvent avoir des lances intactes, qu'ils peuvent alors utiliser, ou ils pourraient devoir dégainer leurs épées ou d'autres armes pour les rounds suivants. Il ne peut y avoir qu'une seule Première Charge par Bataille, bien qu'il soit possible qu'une unité puisse plus tard faire une charge à la lance si les conditions le permettent.

III. LA MÊLEE

Le reste des rounds de Bataille seront gérés comme des combats de mêlée standard, ainsi ce type de round est susceptible d'être répété plusieurs fois.

A. Préparation

Démarrer chaque round de mêlée en vérifiant le statut de chaque chevalier. Chaque joueur doit savoir si son chevalier est :

- *isolé*, *rattaché* à une Unité, ou *dirige* une Unité
- *à cheval* ou *à pied*
- en possession d'un prisonnier

Si un chevalier a été désarçonné au round précédent, il est *isolé* et à *pied*.

Note. Tenir un prisonnier empêche un chevalier de s'engager dans le combat, parce que si le chevalier venait à être engagé en combat, le prisonnier s'échapperait automatiquement et aucune rançon ne pourrait être obtenue.

Un chevalier avec un prisonnier doit l'escorter à l'arrière la bataille, ou appeler son écuyer (s'il est disponible) pour qu'il amène le prisonnier à sa place. Dans tous les autres cas, le prisonnier s'échappe.

B. Evénements de Mêlée

Lancez 3d6 et regardez le résultat sur la table suivante pour chaque unité de joueurs. Le modificateur s'applique au jet de Bataille du *Commandant de l'Unité*, au jet de Destin des Suivants ainsi qu'à tous les jets d'armes pour ce round.

S'il est *isolé*, un individu est traité comme s'il formait une unité à lui tout seul (il doit donc faire son jet d'Événement de Mêlée) et le résultat s'applique aux jets du personnage pour ce round.

Résultat des 3d6	Modificateur	Événement/Situation
3*	-15	Le Bataillon du joueur part en déroute (cf. IV.B)
4	-10	L'unité du joueur bat en retraite (cf. IV.A)
5	-10	Percée des chevaliers ennemis
6 (triple 2)*	-5	Le Bataillon du joueur bat en retraite (cf. IV.A)
6	-5	Le Bataillon du joueur est surpassé en nombre
7	-5	Le Bataillon du joueur est encerclé
8	-5	L'Ennemi gagne du terrain
9-12	+0	Situation indécise
13	+5	L'Ennemi est désorganisé
14	+5	Le Bataillon adverse est surpassé en nombre
15	+5	L'Ennemi perd du terrain
15 (triple 5)*	+5	Le Bataillon adverse bat en retraite (cf. IV.A)
16	+10	Une percée victorieuse
17	+10	L'Unité adverse bat en retraite (cf. IV.A)
18*	+15	Le Bataillon adverse part en déroute (cf. IV.B)

* Ignorez ces résultats s'il est tiré par un chevalier *isolé* (relancez les dés)

Notez que le MJ n'effectue pas de jet d'événements de Mêlée pour les unités ennemis.

C. Jet de Bataille de l'Unité

Ce jet détermine les opportunités du moment, ou l'absence d'opportunité, et si l'Unité est involontairement *engagée* par l'ennemi, ou si elle est *désengagée* pour ce round (cf. dessous).

Seul les *Commandants d'Unité* et les chevaliers *isolés* font un jet de Bataille en mêlée, modifié par le dernier événement de Mêlée tiré par l'unité ou le chevalier *isolé*. Les chevaliers *isolés* souffrent pour ce jet d'un malus de -10 à leur compétence de Bataille. Tirez toujours le destin des chevaliers *isolés* en premier, pour savoir s'ils sont ou non engagés par l'ennemi.

Notez que les *Commandants de Bataillon* et même le *Haut Commandant* peuvent diriger directement leur propre unité.

Cavalier contre Cavalier ou Piéton contre Piéton

Résultat du jet de Bataille	Effet
Réussite critique	L'unité peut engager l'ennemi (cf. III.D.i), demeurer désengagée, se retirer à l'arrière (cf. III.D.ii), joindre une unité, ou chercher un événement spécial de mêlée. Si elle est montée, elle peut faire une charge à la Lance.
Réussite	L'unité peut engager l'ennemi (cf. III.D.i), demeurer désengagée, ou se retirer à l'arrière (cf. III.D.ii). Si elle s'engage, employez la table appropriée d'ennemi de bataille. La Lance est utilisée comme une lance de fantassin.
Echec	L'Unité est engagé par une unité ennemi.
Catastrophe	L'Unité est désavantageusement engagé. Elle souffre d'un malus de -5 à son jet d'arme.

Piéton contre Cavalier *

Résultat du jet de Bataille	Effet
Réussite critique	L'unité peut engager l'ennemi (cf. III.D.i), ou se retirer à l'arrière (cf. III.D.ii).
Réussite	Si l'Événement de Mêlée était de 9+, l'Unité peut engager l'ennemi (cf. III.D.i) ou se retirer à l'arrière (cf. III.D.ii). Sinon, faire comme si elle était engagée par une Unité adverse.
Echec	L'Unité est engagé par une unité ennemi.
Catastrophe	L'Unité est désavantageusement engagé. Elle souffre d'un malus de -5 à son jet d'arme.

* N'oubliez pas le bonus de +5/-5 qui s'applique normalement aux cavaliers affrontant un piéton.

D. Unités Désengagées

Si une Unité (ou un chevalier *isolé*) est *désengagée*, chaque membre de cette unité peut accomplir une des actions suivantes (ou voir avec le MJ pour accomplir des actions multiples).

- Engager l'ennemi (cf. III.D.i)
- Se retirer à l'arrière de la Bataille (cf. III.D.ii)
- Réaliser et/ou obtenir des Premiers Soins
- Examiner un personnage tombé pour savoir s'il est en vie, lui octroyer des Premiers Soins, le mettre sur un cheval et l'accompagner jusqu'à l'arrière de la Bataille
- Piller un cadavre ou une personne vivante de ses biens et de son armure
- Retirer ou mettre une armure
- Battre en retraite jusqu'à l'arrière de la Bataille
- Tenter de rallier des troupes à lui : le *Commandant d'Unité* fait un jet de Bataille, modifié par sa (Gloire/1 000) – 2d6, et consulter la table suivante :

Jet de Ralliement	Effet
Réussite critique	Rallie 2d6+6 chevaliers à ses côtés. Si c'était un chevalier <i>isolé</i> , il devient <i>Commandant d'Unité</i> .
Réussite	Ralliera 2d6+3 chevaliers à ses côtés au prochain round. Si c'était un chevalier <i>isolé</i> , il sera <i>Commandant d'Unité</i> le round suivant l'arrivée des chevaliers.
Echec	Pas d'effets
Catastrophe	S'il était <i>Commandant d'Unité</i> , son unité rallie quelqu'un d'autre. Il commencera le prochain round <i>isolé</i> .

De plus, un chevalier *isolé* et *désengagé* peut réaliser une des actions suivantes :

- Faire un jet d'Ecuyer pour faire en sorte que son Ecuyer le rejoigne
- Chercher son Unité : faire un jet de Vigilance. En cas de succès ou de réussite critique, il trouve sa précédente Unité, et la rejoindra à temps pour le prochain round.
- Chercher et trouver un cheval non monté : lancer 1d6 pour savoir quel monture est trouvée :

D6	Monture trouvé
1-4	Chargeur
5	Roncin
6	Palefroi

Il effectue ensuite un jet d'Equitation pour attraper le cheval et monter en selle. En cas de succès ou de réussite critique, il sera considéré comme à cheval pour le prochain round.

i. Engager l'Ennemi

Une unité *désengagée* (ou un chevalier *isolé* agissant comme une unité) qui a obtenu un succès à son jet de Bataille peut attaquer une Unité ennemie désengagée (cf. III.E.i).

Une Unité qui a obtenu une Réussite Critique à son jet de Bataille peut, quant à lui :

- **Attaquer une Unité désengagée** (cf. III.E.i)
- **Assister une Unité** (ou un chevalier *isolé*) L'ennemi ainsi attaqué devra diviser sa compétence de combat pour chacun de ses adversaires. En outre, si l'Unité assistée est un chevalier *isolé*, il ne souffrira pas du malus de -10 à son jet de Bataille pour ce round (cf. III.C).
- **Chercher un événement spécial de mêlée** Lancer 1d20 sur la table suivante :

D20	Résultat
1-5	Assaut désavantageux : -3 au jet d'arme
6-10	Seules des cibles normales sont à portée. Lancer un jet sur la Table d'Ennemies appropriée.
11-15	Assaut avantageux : +3 au jet d'arme
16-18	Noble ou Héro ennemi. Lancez un jet sur la Table d'Ennemies avec un bonus de +3 pour déterminer ses gardes du corps.
19	Bannière ennemi : Lancez un jet sur la Table d'Ennemies avec un bonus de +5 pour déterminer ses gardes du corps.
20	Commandant de Bataillon ennemi (cf. I.B)

Faites ensuite un jet sur la Table des Ennemis (éventuellement, avec un modificateur), et allez au chapitre III.E.i.

Note : si les joueurs réussissent à tuer un héros, un noble, le porteur de bannière ou le Commandant de Bataillon ennemi, ils infligent un coup décisif à leur adversaire. Leur succès modifie le prochain jet d'Événement de Mêlée (cf. III.B) :

- +5 s'il s'agit d'un Héro ou d'un Noble
- +10 s'il s'agit du porteur de la Bannière
- +15 pour avoir capturé ou exécuté le Commandant de Bataillon

ii. Se retirer à l'arrière de la Bataille

Le Commandant d'Unité peut donner l'ordre à son unité de rejoindre l'arrière de la Bataille, hors de tout danger.

E. Unités Engagées

Les unités à pied engagées par une troupe à cheval ne peuvent pas tenter de s'enfuir, mais doivent combattre.

Les cavaliers *isolés*, ou les piétons qui combattent d'autres troupes à pied, peuvent choisir soit de se battre, soit de s'enfuir.

N'importe quel chevalier engagé par un puissant ennemi a toujours la possibilité de se rendre.

i. Combattre

Il s'agit normalement d'un round de mêlée standard.

a. Déterminer la compétence de l'adversaire

Pour ce faire, ce reporter à la Table de Bataille adéquate.

b. La Mêlée

La Mêlée est traitée comme un unique round de combat, s'appliquant à chaque chevalier-joueur. Les joueurs doivent garder trace de leur résultat pour chaque round (à savoir, réussite critique, réussite, succès partiel, défaite ou catastrophe), ceci déterminant la Gloire gagnée en fin de Bataille. Gardez en tête que la compétence de combat des chevaliers-joueurs peut être modifiée par le plus récent des « événements de Mêlée » et/ou par le résultat d'un « Événement Spécial de Mêlée ».

Les chevaliers-joueurs peuvent aussi avoir l'opportunité de gagner plus de Gloire en capturant un commandant adverse, un noble, ou la bannière d'un Bataillon. (cf. III.D.i). Pour ces événements, le MJ devra momentanément basculer du processus de gestion de Bataille vers un combat de mêlée normal. Les joueurs pourront alors continuer le combat autant qu'ils le voudront et tant qu'ils en seront capables (les chevaliers-joueurs peuvent bien mourir en tentant de gagner une telle Gloire). Le combat en entier compte comme un round de Bataille. Après qu'il soit fini, que les joueurs l'aient gagnés ou non, revenez au processus de Gestion de Bataille.

La Gloire pour ces combats spéciaux est déterminé un petit peu différemment que celle d'un round de Bataille classique, donc les joueurs doivent absolument bien noter les résultats de leurs combats, en particulier les adversaires tués ou vaincus, pour qu'ils puissent calculer leur gain de Gloire un peu plus tard. La Gloire gagnée pour ce type de « round de Bataille » un peu spécial est égale au minimum gagnée pour un round de bataille, plus toute Gloire pour tuer ou abattre un ennemi dans un combat normal.

ii. S'enfuir

Alors qu'ils sont engagés, les chevaliers *isolés* peuvent choisir de se sauver plutôt que de lutter contre la mauvaise chance. Bien que la fuite soit dangereuse, ce peut être la meilleure chose à faire lorsqu'on est confronté à un trop grand danger. La fuite dans la bataille revient à peu près à s'évader dans un combat classique. Pour se sauver, un chevalier ou un commandant d'unité doit réussir un jet de DEX (s'il est à pied et qu'il combat un adversaire à pied) ou un jet d'équitation (s'il est à cheval) opposé à la compétence de l'arme de l'ennemi.

Les personnages à cheval tenant de fuir des piétons gagnent un bonus de +10 à son jet d'équitation pour ce faire.

Jet de fuite (DEX ou Equitation)	Résultat
Réussite critique	Echappé. Le chevalier est désengagé le prochain round et gagne un bonus de +5 à son prochain jet de Bataille.
Réussite	Echappé. Le chevalier est désengagé le prochain round.
Succès Partiel	Echappé. Le chevalier sera désengagé le prochain round, mais est blessé durant sa fuite (dégâts normaux, avec protection du Bouclier)
Catastrophe	Le chevalier reste engagé. Il prend des dégâts normaux, sans la protection de son bouclier, et à lancé son épée ou brisé son arme.

iii. Se rendre

Les chevaliers peuvent se rendre s'ils sont en danger de mort. Il est coutumier pour les chevaliers d'accepter la reddition d'autres chevaliers, et d'ainsi les rançonner plus tard. Même les nobles ennemis acceptent généralement la reddition et choisissent de les rançonner, bien que d'autres ne se contentent de les jeter en prison.

Cependant, la reddition peut être équivalente au suicide avec des ennemis qui ne sont pas chevaliers, ou à quelqu'un tentant de conquérir les terres (comme les Saxons).

F. Destin des Suivants

Après chaque round de Bataille, chaque commandant d'unité doit lancer un jet de Bataille sur la table de Destin des Suivants, pour savoir ce qui arrive au reste de l'unité

Résultat	Effet
Réussite critique	Pas de perte. Un ennemi est capturé pour chaque 5 suivant de la troupe.
Réussite normale	10% de pertes (2% tués, 8% blessés).
Echec	50% de pertes (10% tués ; 25% blessés ; 15% capturés).
Catastrophe	75% de pertes (50% tués ; 25% capturés).

IV. RETRAITE, DEROUTE ET POURSUITE

Certains résultats de la table des Evénements de Mêlée (cf. III.C) ont des résultats spéciaux, détaillés ci-dessous.

A. Battre en retraite

Battre en retraite indique un retrait ordonné des forces du champ de bataille. Si nécessaire, les armées qui battent en retraite peuvent continuer à se battre, probablement en désignant une arrière-garde qu'on sacrifie au profit du reste des troupes.

Notez que les bataillons ne peuvent être forcés à battre en retraite que sur un jet de triples 5 ou de triples 2 sur un jet d'Evénements de Mêlée. Les unités ne sont pas obligées à battre en retraite quand leur bataillon fait, mais c'est recommandé. Si elles ne le font pas, leurs prochains jets de Bataille auront un malus de -5, l'Unité étant isolée.

Les retraites sont des événements normaux d'une Bataille. Les unités en retrait sont susceptibles de se rassembler et de revenir dans la bataille, en fonction des actions de leurs commandants.

B. Déroute

Une déroute est une retraite paniquée du champ de bataille. Les soldats, ainsi que les chevaliers et les nobles, abandonnent le champ de bataille en hâte, jetant souvent leur équipement trop encombrant pendant qu'ils fuient.

Seuls les bataillons peuvent dérouter. Les chevaliers ne sont pas obligés de partir en déroute quand leur bataillon l'est, mais c'est recommandé. S'ils ne font pas, leurs prochains jets de Bataille auront un malus de -10, l'Unité étant isolée.

Les chevaliers dont le bataillon est dérouter ont un choix d'action dépendant du fait qu'ils soient ou non *engagés*: Un chevalier *désengagé* peut choisir de *se replier*, de *prendre ses jambes à son cou* ou de *rester*, tandis qu'un chevalier engagé ne peut que *prendre ses jambes à son cou* ou *rester*.

Se replier : pour se replier, le chevalier doit faire un jet de fuite sans modificateur (cf. III.E.ii)

Prendre ses jambes à son cou : le chevalier fait comme la majorité des troupes qui sont dérouterés ; il doit effectuer un jet de fuite avec un modificateur de -15 (cf. III.E.iii)

Rester : Le chevalier est décidé à rester sur le champ de Bataille et à rallier une unité, ou à mourir en essayant de la faire. Faire un jet de Bataille sur la table suivante :

Résultat du jet de Bataille	Effet
Réussite critique	Son attitude héroïque intimide son adversaire. La Bataillon se rallie au chevalier ! Il Gagne 100 pts de Gloire et l'attention des leaders de son armée.
Réussite	Il rallie une unité de 2d6+1 hommes, mais encerclé par l'adversaire, ils doivent effectuer une percée pour s'en sortir.
Echec	Il est encerclé par l'adversaire, <i>isolé</i> , et doit combattre pour s'en sortir. En plus, il souffre d'un malus de -5 à ses compétences de combat, d'un +5 pour la détermination de son adversaire sur la table d'Ennemies de Bataille.
Catastrophe	Il est submergé par l'ennemi, <i>isolé</i> . Il souffre d'un malus de -10 à ses compétences de combat, d'un +10 pour la détermination de son adversaire sur la table d'Ennemies de Bataille.

C. Poursuite

Si l'ennemi est dérouteré, un chevalier-joueur peut décider de faire parti de ceux qui rompent le rang pour les poursuivre. Par nature, la poursuite brise l'intégrité d'une unité, isolant tous les poursuivants, même si leur chef d'unité à donner l'ordre de poursuivre l'ennemi.

Seul des chevaliers à cheval peuvent poursuivre des cavaliers. Les piétons peuvent poursuivre d'autres piétons.

Seuls 2 rounds de Bataille de poursuite sont possibles. Une fois qu'un chevalier a poursuivi un ennemi en déroute (même pour un seul round), il est trop éloigné du champ de bataille pour rejoindre la Bataille ce jour (même si la bataille continue pour les autres bataillons).

i. Premier round de poursuite

Le premier round de poursuite est traité comme un round de Bataille normal, simulant la chasse hors du champ de bataille de l'adversaire.

ii. Deuxième round de poursuite

Une fois que les ennemis ont quitté le champ de bataille, la poursuite s'apparente plus à une chasse. A aucun jet de Bataille n'est effectué pour ce round. Effectuez un jet de Chasse, opposé à un jet d'arme pour l'adversaire, et consultez la table suivante :

Jet de Poursuite	Effet
Réussite critique	Le poursuivant trouve le camp ennemi. Gain de 2d6+1 livres de butins, et ajoute 2 rounds de poursuite pour ce qui concerne le gain de Gloire.
Réussite	Le poursuivant tue 1d6 ennemis et ajoute 1 round de poursuite pour ce qui concerne le gain de Gloire. S'il réussit un jet de Prudent, il capture aussi un adversaire.
Succès Partiel	Le poursuivant tue 1d3 ennemis et ajoute 1 round de poursuite pour ce qui concerne le gain de Gloire.
Echec	Le poursuivant tue 1 ennemie et ajoute 1 round de poursuite pour ce qui concerne le gain de Gloire. Toutefois, il est blessé, et subit 3d6 de dégâts (appliquer l'armure)
Catastrophe	Le poursuivant est pris en embuscade ! S'il poursuivait des chevaliers, il encaisse 6d6 de dégâts par une charge surprise à la lance ; s'il poursuivait des piétons, il subit deux fois 3d6 de dégâts. Le poursuivant ne gagne pas de Gloire pour ce round.

V. APRES LA BATAILLE

A. Déterminer la Victoire

Si l'histoire ne détermine pas le résultat de la Bataille, le MJ lance un d20 sur la table de Résultat de Bataille qui suit, en appliquant les modificateurs suivants :

- Un Bataillon allié a été mis en déroute -10
- Un Bataillon allié a battu en retraite -5
- Un Bataillon adverse a battu en retraite +5
- Un Bataillon adverse a été mis en déroute +10

d20	Résultat de Bataille	Modificateur de Destin
2 ou -	Franche défaite	+5
3 – 18	Résultat incertain	+0
9 ou +	Franche Victoire	-5

Le nombre total de perte pour chaque armée est déterminé par un jet de Bataille final effectué par chaque Commandant d'armée sur la table de Destin des Suivant (cf. III.F), en appliquant le modificateur issu du Résultat de la Bataille.

L'enterrement des morts est une tâche énorme après la bataille.

Le perdant demande habituellement une période de trêve pour enterrer leurs morts, trêve qui est généralement accordée.

B. Prendre soin des blessés

Ceux qui sont trop blessés pour voyager doivent être soignés dans un hôpital de campagne tout près. Les autres sont amenés en chariot aux villes et aux monastères proches pour y être soignés.

Beaucoup de personnages, y compris les chevaliers-joueurs, peuvent avoir besoin de beaucoup de temps pour récupérer après une bataille. L'armée peut continuer sa marche pour faire campagne ailleurs, les laissant alors derrière.

C. Déterminer le résultat du pillage

Seule une armée qui gagne une franche victoire est autorisée à piller, au bon vouloir du MJ.

D. Gérer les rançons

Bien que la collection réelle d'une rançon puisse prendre des mois, le MJ peut souhaiter accorder la rançon rapidement, puisque dans la plupart des cas, une bataille importante est de toute façon la fin des activités de l'année.

E. Calculer le Gain de Gloire

i. Gloire pour la Bataille

Il s'agit ici de déterminer le gain de Gloire de base pour la Bataille, et puis de le multiplier par différents facteurs pour obtenir le Gain de Gloire pour tous les acteurs de la Bataille.

Taille de la Bataille	Gloire de Base par Round*
Petite	15
Moyenne	30
Grande	45
Enorme	60

* Cette valeur est gagnée pour chaque round de Bataille durant lequel le personnage prend part à la Bataille. Les rounds passés à l'arrière du front, (id est, sans danger) ne comptent pas dans ce calcul.

Les multiplicateurs

Action au Combat (par round)		Modificateur de Victoire		Modificateur de surnombre	
Réussite critique	x 2	Victoire franche	x 2	Est dépassé en nombre (2 pour 1)	x 1,5
Succès et succès partiel	x 1	Résultat incertain	x 1	Est dépassé en nombre (5 pour 1)	x 2
Echec et catastrophe	x 0,5	Défaite franche	x 0,5	Est en surnombre (2 pour 1)	x 0,75
Désengagé	x 0,1			Est en surnombre (5 pour 1)	x 0,5

ii. Gloire des Commandants

Les commandants d'armée reçoivent un total de Gloire égal à :

$$\text{Gloire de Base par round} \times \text{nombre de rounds de bataille} \times \text{modificateur de victoire}$$

En outre, ils peuvent aussi gagner de la Gloire individuelle.

Les commandants de Bataillon reçoivent un tiers de cette gloire.

Les commandants d'unité ne reçoivent pas de gloire supplémentaire.

iii. Gloire individuelle

Lorsqu'un personnage est impliqué dans un événement spécial de mêlée (cf. III.D.i), il obtient de la Gloire, calculé normalement, pour les combats qu'il effectue au cours de cet événement. La Gloire individuelle n'est affectée par aucun multiplicateur du à la bataille.