

Pendragon

Règles de bataille narratives

Ces règles se veulent un intermédiaire entre les règles de bataille, complexes et répétitives, et les règles d'escarmouche, sans doute un peu trop simples. L'idée est de redonner l'initiative aux chevaliers-joueurs : qu'ils définissent leurs propres objectifs dans le feu de la bataille, qu'ils en évaluent les risques et qu'ils tentent le coup en toute connaissance de cause, bref, qu'ils vivent leur histoire plutôt qu'une succession de maraves sans âme.

Phase 1 : Tactique

Les commandants des deux camps effectuent chacun un test de *Bataille* modifié en fonction de la Table 1 (les modificateurs sont cumulatifs). Si le commandant adverse n'est pas prédéterminé, sa compétence de *Bataille* est d'1d6+15. Le résultat du jet fournit un modificateur qui s'applique aux Phases 2 et 4 (Table 2).

Circonstances	Modificateur
En terrain connu	+5
Supériorité numérique (2 contre 1)	+5
Supériorité numérique (5 contre 1)	+10
Troupes démoralisées	-5
Troupes mieux entraînées	+5
Troupes mieux équipées	+5

Table 1

Jet de Bataille	Modificateur
Succès critique	+5
Succès	0
Échec	-5
Maladresse	-10

Table 2

Phase 2 : Première charge

Chaque chevalier effectue un test de *Lance* en opposition avec un adversaire déterminé aléatoirement à l'aide des tables des pages 243-245 de Pendragon ou de la Table 3 simplifiée. Le modificateur tactique obtenu à l'issue de la Phase 1 s'applique au jet de *Lance*.

D20	Adversaire	Monté ¹	Compétence	Dégâts
1-2	Paysan	Non	10	3d6
3-4	Archer	Non	15	3d6
5-6	Fantassin	Non	15	4d6
7	Garde d'élite	Non	20	5d6

¹ Le modificateur habituel de +5/-5 s'applique contre les adversaires à pied.

D20	Adversaire	Monté	Compétence	Dégâts
8-10	Sergent	Oui	10	4d6
11-13	Chevalier ordinaire	Oui	15	4d6
14-16	Chevalier réputé	Oui	15	5d6
17-19	Chevalier célèbre	Oui	20	5d6
20	Chevalier extraordinaire	Oui	25	6d6

Table 3

Phase 3 : Mêlée

C'est ici que les chevaliers décident de leurs objectifs, soit en groupe, soit individuellement. La Table 4 fournit des exemples d'objectifs, mais surtout, surtout, ne vous y cantonnez pas et laissez les chevaliers-joueurs exprimer leur créativité ! Chaque objectif est assorti d'une difficulté et d'une durée exprimée en tours de bataille. Que les chevaliers-joueurs choisissent un objectif dans la Table 4 ou en proposent un eux-mêmes, il faut en déterminer à l'avance les bénéfices et les risques potentiels (Table 5). La durée de la bataille est déterminée par le MJ (Pendragon, p. 235). Elle dure typiquement entre 8 et 10 tours, première charge comprise, et détermine le nombre d'objectifs possibles pour les chevaliers-joueurs.

Ensuite, s'ils choisissent d'agir indépendamment, chaque chevalier effectue un test (et un seul, quelle que soit la durée de son action), soit d'arme (typiquement *Lance* ou *Épée*), soit de *Bataille* (à déterminer en fonction des actions des chevaliers-joueurs) en opposition à la difficulté de l'objectif. Le résultat du test est déterminé par la Table 5.

Si les chevaliers agissent en groupe, ils doivent se choisir un capitaine qui effectue un test de *Bataille* modifié par les jets individuels des autres chevalier (en arme ou en *Bataille* ; Réussite critique : +2, Réussite : +1, Réussite partielle : 0, Échec : -1, Maladresse : -2). Le résultat du test de *Bataille* du commandant est lu sur la Table 5. Toutefois, les dégâts occasionnés aux chevaliers sont diminués d'1d6 et les éventuelles récompenses (gloire ou rançons) doivent être partagées.

Objectif	Difficulté	Durée
Capturer l'étendard ennemi	20	5
Capturer le commandant ennemi	30	5
Capturer un chevalier ordinaire	20	3
Capturer un chevalier pauvre	15	3
Capturer un chevalier riche	25	3
Prendre l'ennemi à revers	20	3
Prendre une position stratégique	20	3
Rallier des combattants	15	2
Rejoindre son camp	15	1
Secourir un chevalier	15	2
Tenir une position stratégique	15	3
Tuer le commandant ennemi	25	5
Tuer un ennemi particulier	20	3

Table 4

Objectif	Réussite normale	
	Dégâts	Effet
Capter l'étendard ennemi	3d6	Gloire : 100, Valeureux ☒
Capter le commandant ennemi	4d6	MP4, Gloire : 100, Rançon : 100 £, Valeureux ☒, Confiant ☒
Capter un chevalier ordinaire	3d6	Dégâts : 3d6, Rançon : 18 £, Égoïste ☒
Capter un chevalier pauvre	2d6	Dégâts : 2d6, Rançon : 12 £, Égoïste ☒
Capter un chevalier riche	4d6	Dégâts : 4d6, Rançon : 30 £, Égoïste ☒
Prendre l'ennemi à revers	2d6	MP4, Gloire : 50, Valeureux ☒
Prendre une position stratégique	2d6	MP4, Gloire : 50, Valeureux ☒
Rallier des combattants	2d6	MP4, Confiant ☒
Rejoindre son camp	3d6	Énergique ☒
Secourir un chevalier	3d6	Gloire : 15, Faveur, Miséricordieux ☒
Tenir une position stratégique	2d6	MP4, Gloire : 25, Pragmatique ☒
Tuer le commandant ennemi	4d6	MP4, Gloire : 100, Valeureux ☒
Tuer un ennemi particulier	3d6	Gloire : en fonction de l'ennemi, Rancunier ☒

Table 5

Les dégâts indiqués dans la Table 5 sont directement soustraits des points de vie du chevalier-joueur, sans prise en compte d'une quelconque armure. Ils ne constituent pas une seule blessure, mais la somme des coups encaissés par le chevalier durant la bataille. Les dégâts sont modifiés en fonction du degré de réussite du personnage (Réussite critique : -1d6, Réussite partielle : +1d6 Échec : +2d6, Maladresse : +3d6). Si les points de vie d'un chevalier passent en dessous de zéro, laissez son joueur décider s'il est réellement mort ou seulement capturé.

La mention MP4 signifie « Modificateur à la Phase 4 ». Chaque fois qu'il est obtenu, il offre un modificateur de +1 au jet du commandant à la Phase 4. En cas de réussite critique, le modificateur est de +2. Un gain de gloire, d'argent ou une croix dans des traits de caractère peuvent également être obtenus. Ce n'est bien sûr le cas que si une réussite au moins normale est obtenue ; une réussite partielle est insuffisante.

En cas d'échec ou pire, de maladresse, il appartient aux joueurs de déterminer ce qu'il advient à leurs chevaliers *avant* d'effectuer le test. Typiquement, on peut considérer qu'un échec entraîne l'isolement du chevalier au milieu de ses ennemis et qu'il doit ensuite rejoindre son camp sous peine d'être capturé et rançonné. Une maladresse peut alors correspondre à une capture automatique. Mais encore une fois, n'hésitez pas à pousser les joueurs à inventer d'autres risques et d'autres enjeux, et surtout à les décrire !

Enfin, si le MJ obtient une réussite critique (il n'y a pas de raison que seuls les joueurs s'amuse), vous pouvez appliquer une dégradation de la condition du chevalier : dégâts aggravés, capturé au lieu d'isolé, cheval tué, arme brisée ou perdue (dans ces deux derniers cas, un jet d'Écuyer peut suffire à remplacer la monture ou l'arme), etc.

Phase 4 : Résolution de la bataille

Les commandants des deux camps effectuent un ultime test de *Bataille* en opposition, cette fois-ci, modifié en fonction du résultat des Phases 1 et 3. Le résultat donne l'issue de la bataille (Table 6).

Jet de Bataille	Résultat	Pertes ²	Gloire ³	Butin ⁴
Succès critique	Victoire éclatante	1 %	300	10 £
Succès	Victoire décisive	10 %	200	5 £
Succès partiel	Victoire indécise	30 %	150	0
Échec	Défaite	50 %	100	0
Maladresse	Déroute	75 %	50	0

Table 6

2 À répartir, le cas échéant, sur les différents types de troupes participant à la bataille.

3 Gloire obtenue par chaque chevalier, éventuellement à moduler en fonction de la taille et de la durée de la bataille. La gloire gagnée lors de la Phase 3 vient en sus.

4 Butin obtenu par chaque chevalier, mais uniquement si le MJ l'estime possible.