

Le Lys et le Lion 1.3

Une campagne pour Song of Blades and Heroes pendant la guerre de cent ans

Nous sommes en 1428. Le conflit pour la couronne de France est à son apogée. Les anglais semblent invincibles et bientôt Orléans sera assiégée. Partout les combats font rage, et des bandes de guerriers sillonnent les campagnes en quête de victoire, de prestige et de butin.

Vous êtes à la tête d'une de ces bandes. Avec une poignée de chevaliers et d'hommes d'arme, vous aller faire l'escarmouche contre les bandes ennemies et prendre part à la guerre de cent ans à la veille de son tournant décisif.

Cette campagne utilise la règle d'escarmouche **Song of Blades and Heroes**. Il s'agit d'une campagne 'abstraite' sans carte ni scénario global. Les joueurs s'affrontent au rythme qu'ils souhaitent, avec qui ils veulent, et font évoluer leurs combattants qui deviendront avec le temps de terribles vétérans. Les points de victoire (prestige) sont cumulés et détermineront la victoire finale d'un camp.

Constituer votre bande

Avant tout, vous devez choisir votre camp. Vous pouvez choisir de jouer français, bourguignon, lorrain, breton, auvergnat ou gallois, mais vous serez toujours affilié soit au camp **anglais** soit au camp **français**. Vous pouvez aussi choisir de jouer une **compagnie franche**, non affiliée : une bande de mercenaires ou d'opportunistes qui profitent de la guerre pour leur propre compte.

Ensuite, vous allez recruter jusqu'à **400 points** de guerriers parmi les profils donnés plus loin, les joueurs alignés (français ou anglais) ne peuvent pas recruter des profils de l'adversaire et les compagnies franches ne peuvent pas recruter profils alignés.

Au moins un des combattants doit être un chevalier ou un capitaine pour les compagnies franches. Ce sera le chef de votre bande. Il obtient automatiquement le trait 'Dur à cuire' (il ignore le premier résultat mort et chute à la place) et ne pourra pas être tué de toute la campagne. Il commence la campagne avec 5

points d'expérience que vous pouvez consommer avant le premier combat.



Durant la campagne vos combattants vont gagner en **expérience** et vous pourrez acheter des traits faisant d'eux de redoutables vétérans. Ils pourront également tomber dans les combats ou être faits prisonniers s'ils sont chevaliers.

Les chevaliers prisonniers pourront être libérés ou rançonnés et toutes les autres pertes seront remplacées automatiquement par de nouvelles recrues. Quand vous recruterez ces renforts, vous devrez suivre les mêmes règles que lors de la composition initiales, mais rien ne vous oblige à recruter exactement les mêmes profils.

De victoire en victoire, votre bande gagnera aussi des **points de prestige**. Ces points pourront vous servir à recruter des combattants au delà du budget initial, ou bien à gagner des 'réputations' qui donneront des avantages à votre bande.

Ce sont aussi les points de prestige qui serviront à déterminer le classement des bandes, et la victoire d'un des camps français ou anglais avec le cumul des prestiges des bandes affiliées.

Profils

Chevalier français		
Points 50	Qualité 3+	Combat 4
Traits	Déplacement court, Sans peur, Inflexible, Armure lourde, Monté (+20pts)	

Chevalier anglais		
Points 40	Qualité 3+	Combat 4
Traits	Déplacement court, Armure lourde, Monté (+20pts)	

Capitaine		
Points 40	Qualité 3+	Combat 4
Traits	Monté (+20pts)	

Archer anglais*		
Points 50	Qualité 3+	Combat 3
Traits	Tireur L, Tireur d'élite.	

Homme d'arme		
Points 30	Qualité 3+	Combat 3
Traits	Monté (+20pts), Vouge (+5pts), Arbalète (Tireur M) (+5pts), Haquebute (M) (+10pts).	

Levée		
Points 20	Qualité 3+	Combat 2
Traits	Tireur M (+10pts), Vouge (+5pts)	

Paysan		
Points 15	Qualité 4+	Combat 2
Traits	Vouge (+5pts), Fronde, arc ou javelot (+5pts) (Tireur C)	

Chien de guerre		
Points 20	Qualité 4+	Combat 2
Traits	Animal, Sauvage, Impétueux.	

Batailles

Quand deux joueurs ou plus souhaitent se rencontrer, il y a bataille. Notez que vous pouvez jouer à plus de 2. Tous les scénarios peuvent être joués à 2 contre 2 ou plus. Si vous êtes trois ou plus, certains scénarios peuvent être joués en chacun pour soi.

A plusieurs, les camps se font par affiliation. Une compagnie franche peut pour l'occasion rejoindre le camp qu'elle souhaite.



Vous pouvez très bien vous battre contre un joueur de la même affiliation que vous. Dans ce cas les prisonniers sont automatiquement remis à l'adversaire à la fin de la bataille.

Déterminer l'attaquant

Chaque joueur lance 1D6 et applique ses modificateurs éventuels. Faites la somme des joueurs de chaque camp. Le score le plus élevé est l'attaquant. En cas d'égalité, c'est le camp avec le moins de prestige qui attaque.

Déterminer le scénario

L'attaquant détermine le scénario en lançant 2D6 sur la table des scénarios.

Si un joueur attaquant a un ou plusieurs de ses combattants prisonniers, il peut décider de jouer le scénario « Libération » pour les libérer et ne lance pas de dé. Il peut le faire même si ce ne sont pas ses adversaires du jour qui ont capturé ses hommes. Ils auront été confiés aux soins de la bande attaquée aujourd'hui.

Table des Scénarios.	
Lancer 2D6 et reporter le résultat	
2	Rencontre inattendue*
3	Chasse au trésor*
4	Capture
5	Escorte
6	Destruction
7	Fourrage*
8	Attrition*
9	Fuite
10	Embuscade
11	Libération
12	Dans les Marais*

* scénarios pouvant être joués en chacun pour soi.

Déterminer la météo

L'attaquant lance 1D6 pour déterminer la météo.

Table Intempérie.	
Lancer 1D6. Une intempérie a lieu en fonction de la saison sur :	
Eté	1
Printemps / Automne	1, 2
Hiver	1, 2, 3

Relancer 1D6 pour déterminer le type d'intempérie.

Table Intempérie.	
Lancer 1D6. Sur un 1, relancer le dé pour déterminer l'intempérie.	
1-2	Brouillard
3-4	Pluie légère
5-6	Forte pluie

Voilà, vous avez l'attaquant, le scénario et la météo.



Brouillard

Un épais brouillard recouvre toute la région. Impossible de voir plus loin que le bout de sa lance et pourtant vous savez que vos adversaires sont là.

Toutes les distances de déplacement, de tir ou de commandement sont réduites à courte. De plus, un combattant qui vient au corps à corps depuis une distance supérieure à courte (avec plusieurs actions) obtient le bonus de +1 en combat ce tour, comme dans la règle d'embuscade, puisqu'il débutait le tour hors de vu de son adversaire.

Les tirs se font à -1 en combat pour le tireur à cause de la mauvaise visibilité.

Pluie légère

Ce matin, le ciel n'est pas avec vous. Mais il faut plus que quelques gouttes d'eau pour vous arrêter.

La pluie réduit l'efficacité des armes de jet. Tous les tirs se font à -1 en combat pour le tireur et les haquebutes ne peuvent pas tirer à cause de la poudre humide.

Forte pluie

Il pleut depuis des jours, et le terrain est devenu boueux et glissant. Un vrai borbier pour les combattants.

Appliquer les restrictions de la pluie légère.

De plus, dès qu'un combattant obtient un 1 sur un dé d'activation, il glisse, ou s'enlise dans la boue et tombe.

Enfin toutes les distances de tir de mouvement ou de commandement sont réduites à M.

Scenarios

Rencontre inattendue

Au détour de vos errances dans les campagnes en quête de combat, vous tombez nez à nez avec une bande de soldats. Ils sont aussi surpris que vous par cette rencontre et vous avez peine le temps de réfléchir que les combattants se précipitent les uns sur les autres. Vous leur poserez des questions plus tard.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

Au tour de rôle en commençant par le défenseur, les joueurs placent un combattant de l'adversaire n'importe où sur la table, mais à au moins une distance longue de ses propres combattants.

Quand tous les combattants sont placés, l'attaquant commence.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table.

Prestige : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemis mis hors combat.



Chasse au trésor

Vous avez obtenu des informations sur l'emplacement d'un coffre rempli de pièces d'or dans les environs. Voilà une bien bonne occasion pour votre bande de soudards. Mais quand vous arrivez sur place, force est de constater que vous n'êtes pas le seul à avoir eu ces informations. Il n'y a décidément pas de richesse facile en ce bas

monde. Il faudra encore une fois tirer l'épée pour gagner son pain.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

Les joueurs placent alors 3 marqueurs de trésor dans des éléments de décors sur la ligne médiane de la table à au moins une distance longue les uns des autres.

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattants à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même et commence à jouer.

Quand un combattant est en contact avec un marqueur, il peut dépenser une action pour vérifier s'il s'agit bien du trésor. Il y a une chance sur trois au premier marqueur, puis une chance sur deux pour le second marqueur. Dès que le trésor est découvert les autres marqueurs sont retirés.

Le trésor est un butin lourd. Voir la règle ajoutée concernant un butin lourd.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table. Le vainqueur est celui qui a fait sortir le trésor de son côté de table, ou qui est le dernier joueur sur la table avec le trésor.

Tous les combattants qui quittent volontairement la table après le trésor ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Prestige : 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat. 5 pts pour le trésor.

Capture

Vos éclaireurs sont formels. La bande que vous chercher depuis des semaines se trouve juste à côté. Vous allez enfin pouvoir capturer cet homme que vous chercher depuis si longtemps.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux.

Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattants à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même et commence à jouer.

L'attaquant désigne secrètement un chevalier ennemi qui est sa cible.

Si il est mis hors combat, il devient un butin (léger) que l'attaquant doit faire sortir de son côté de table. Tous les combattants qui quittent volontairement la table après la cible capturée ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table.

Prestige : Pour l'attaquant 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat. 5 pts pour le capturé. Pour le défenseur : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemis mis hors combat.



Escorte

Dans ces régions troublées et violentes, les routes ne sont pas sûres. Surtout pour un riche marchand. Sauf que celui-ci vous paye pour l'escorter. Alors pourquoi pas. Ce sera peut-être l'occasion de dégourdir sa hache.

Se joue comme le scénario « Fuite », mais l'attaquant prend en plus de sa bande une figurine de civil (Qualité 4+ et Combat 2).

L'attaquant gagne si le civil quitte la table sur le bord de déploiement du défenseur.

Tous les combattants qui quittent volontairement la table après le civil ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Prestige : 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat. 5 pts pour l'attaquant si le civil quitte la table du bon côté. 5 pts pour le défenseur si le civil est mis hors combat.

Destruction

Hors de question de laisser ces fermes à l'ennemi. Allons les brûler avant qu'elles ne nourrissent ces bandits.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

L'un des décors doit être obligatoirement un bâtiment au centre de la table.

Le défenseur se déploie jusqu'à distance longue autour de ce bâtiment.

L'attaquant lance 1D6 qui lui donne le nombre de torches qu'il peut répartir parmi ses combattants, puis il se déploie à distance courte de n'importe quel bord de table et commence à jouer.

Pour mettre le feu au bâtiment, un combattant doit dépenser 1 action à son contact. Il lance 3D6 et compare à sa qualité :

- 3 réussites : le bâtiment prend feu. Placer un marqueur feu. Il conserve sa torche.
- 2 réussites : le bâtiment prend feu. Placer un marqueur feu. Il perd sa torche.
- 1 réussite : il ne parvient pas à mettre le feu. Il conserve sa torche.
- 0 réussite : il ne parvient pas à mettre le feu et perd sa torche.

A chaque début de tour de l'attaquant, le feu se propage et un marqueur de feu supplémentaire est placé pour chaque marqueur de feu présent.

Le défenseur peut tenter d'éteindre le feu. Cela lui prend 2 actions en contact avec le bâtiment. Il lance alors 3D6 et compare à sa qualité.

- 3 réussites : il parvient à éteindre le feu et retire 2 marqueurs.
- 2 réussites : il parvient à atténuer le feu et retire 1 marqueur.
- 1 réussite : il ne parvient pas à éteindre le feu.
- 0 réussite : il ne parvient pas à éteindre le feu et se brûle. Il est considéré comme au sol.

Dès que le bâtiment a 10 marqueurs de feu, l'incendie est incontrôlable et le bâtiment est détruit. Les combattants à l'intérieur subissent tous une mort horrible.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table. Si le bâtiment est détruit, l'attaquant est le vainqueur. Tous les attaquants qui quittent volontairement la table après la destruction du bâtiment ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Prestige : Pour l'attaquant : 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat et 5 pts si le bâtiment est détruit. Pour le défenseur : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemis mis hors combat.

Fourrage

Il est quand même préférable de faire la guerre le ventre plein. Et pour ce faire, on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Voici quelques fermes. Elles doivent bien contenir une poignée de cochons qui satisferont vos hommes.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

Les joueurs placent 5 cochons, moutons ou sacs de blé au milieu de la table à distance courte les uns des autres (à plus de deux joueurs vous pouvez placer autant de butin que 2 fois le nombre de joueurs +1).

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattants à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même et commence à jouer.

Le vainqueur est celui qui sort de son côté de table plus de butin que l'adversaire.

Consulter la règle ajoutée concernant le déplacement du butin.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table. Tous les butins restant sur la table sont attribués aux joueurs encore présent sur la table. Tous les combattants qui quittent volontairement la table après le dernier butin

qui apporte la victoire ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Un combattant qui sort de la table avec un butin n'est pas considéré comme aillant fui la bataille et il peut gagner des points d'expérience. Toutefois il compte pour le seuil de 50% de perte qui provoque un test de moral.

Prestige : 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat. 2 pts par butin sortis de la table.

Attrition

Soyons clairs, votre métier est bien de mettre en pièce l'ennemi. Or, il se trouve que ce matin une bande de ces malotrus a eu la bonne idée d'apparaître non loin de votre campement et on dirait bien qu'ils cherchent aussi la bagarre. Et bien soit. Dieu choisira les siens.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattants à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même et commence à jouer.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table.

Prestige : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemis mis hors combat.

Fuite

Suite aux derniers combats, vous avez réussi à vous perdre au milieu du territoire ennemi. Cela vous effraye pas plus que ça, mais ça ne vous enchante pas non plus. Il va falloir rentrer rapidement, surtout que des guerriers se regroupent pour vous en empêcher.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux.

Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattants à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même et commence à jouer.

L'attaquant doit faire sortir ses combattants par le côté de table du défenseur.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table. Tous les attaquants qui quittent volontairement la table du bon côté ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Prestige : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemis mis hors combat pour le défenseur. 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat pour l'attaquant. 2 pts pour l'attaquant si au moins la moitié de sa bande est parvenu à s'enfuir.



Embuscade

Deux jours que vous les attendez. Enfin ces imbéciles arrivent. Vos hommes sont bien cachés et prêts à leur fondre dessus. Ce soir on célébrera votre victoire.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattants à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même, mais il peut conserver jusqu'aux 2/3 de sa bande hors table.

A son tour de jeu, il pourra faire apparaître ses réserves dans n'importe quel élément de décor sur la table ou à courte distance de son bord de table mais toujours à plus d'une distance longue d'un combattant ennemi.

Il peut immédiatement activer un combattant qui vient d'être révélé.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table.

Prestige : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemi mis hors combat pour le défenseur. 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemi mis hors combat pour l'attaquant.

Libération

Vos espions viennent de vous rapporter l'emplacement où vos ennemis tiennent captifs vos braves compagnons. Aux armes et allez les libérer !

Dans ce scénario, le défenseur ne peut pas aligner plus de points d'armée que l'attaquant.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose de 2 à 6 éléments de décors. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux. Une rivière doit avoir au minimum un pont ou un guet.

Les prisonniers sont placés au centre de la table.

Si l'attaquant a eu des chevaliers capturés, il s'agit obligatoirement d'eux. Sinon il s'agit d'un notable inconnu.

Le défenseur se déploie à distance moyenne autour du/des prisonniers.

Les prisonniers sont considérés comme des butins pour leur déplacement. L'attaquant doit les faire sortir par n'importe quel côté de la table.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table. Tous les attaquants qui quittent volontairement la table après un premier prisonnier ne sont pas considérés comme ayant fui et pourront gagner des points d'expérience.

Prestige : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemis mis hors combat pour le défenseur. 1 pts par tranche de 30 pts d'ennemis mis hors combat, et 2 pts par prisonnier libéré pour l'attaquant.

Dans les Marais

Vous ne la sentiez pas cette journée, mais alors pas du tout. Et vous aviez bien raison. Déjà, s'engager dans ce marais malsain n'était pas la meilleure idée de l'année, mais quand vous avez vu arriver en face une bande aussi mal intentionnée que les hordes d'insectes qui vous entourent, alors là c'était le comble.

Le défenseur met en place le terrain. Il pose au moins 8 éléments de décors qui seront des zones marécageuses. Ils doivent faire entre 1 distance courte et 2 distances longues. Ils peuvent être posés n'importe où sur la table avec au moins une distance courte entre eux.

L'attaquant choisi de quel côté de la table il entrera.

Le défenseur déploie ses combattant à une distance courte de son bord de table, puis l'attaquant fait de même et commence à jouer.

Quand un combattant pénètre dans un élément de terrain, il lance un dé et ajoute 1 au résultat si c'est un cavalier.

1-2 : tout va bien, il est considéré comme dans un terrain difficile.

3-5 : il s'embourbe et chute au sol.

6 : il tombe dans un trou profond, des sables mouvants et il est mis hors combat. Lancer 1D6, sur un 1 il subit une mort horrible.

Le combat s'arrête quand tous les combattants d'un des deux camps sont mis hors combat ou ont quitté la table.

Prestige : 1 pts par tranche de 20 pts d'ennemi mis hors combat.



Après la bataille

Une fois la bataille terminée, vous allez pouvoir panser vos blessures, gagner des points d'expérience, gagner des points de prestige, recruter des renforts et dépenser vos points pour gagner des compétences ou des réputations.

Gagner des points d'expérience.

Tous les combattants du vainqueur qui sont vivants sur la table à la fin du combat gagnent chacun 1 point d'expérience. Ceux mis hors combat ou qui ont fui volontairement ou non ne reçoivent pas de points d'expérience.

Dans le cas de certains scénarios (fuite, butin, escorte), sortir de la table avec du butin ou comme indiqué par le scénario ne compte pas comme une fuite.

Gagner des points de prestige

Chaque scénario indique le gain en points de prestige pour le perdant et pour le vainqueur.

Si vous êtes affilié et que vous avez battu le camp adverse, vous gagnez 1 point de prestige supplémentaire par chevalier encore en combat à la fin de la partie.

Si vous avez fait des prisonniers, vous pouvez les rendre en échange d'une rançon en points de prestige. Notez que si vous avez fait des prisonniers de la même affiliation que vous, vous devez les rendre sans rançon.

Panser vos blessures

Retour des fuillards

Les combattants qui ont fui la bataille volontairement ou non rejoignent votre bande discrètement et avec plein d'excuses farfelues.

Mort horrible

Une mort horrible est définitive et ne pourra pas être soignée, sauf pour votre personnage principal.

Blessés du perdant : mort ou capture

Les combattants du perdant mis hors combat sont achevés par le vainqueur sauf les chevaliers qui sont capturés.

Blessés du vainqueur : soins

Les combattants du vainqueur mis hors combat ont encore une chance d'être soignés. Lancer 3D6 pour chacun et comparer à sa qualité. Avec 2 succès, le combattant se remet de ses blessures rapidement et peut rejoindre votre bande pour la prochaine bataille. Sinon, il meurt des suites de ses blessures ou est incapable de poursuivre le combat et quitte votre bande.

Recruter des renforts

Chaque camp peut recruter des renforts pour le prochain scénario avec autant de points que ses pertes lors du dernier scénario.

Les prisonniers ne sont pas comptés comme des pertes et leur valeur en points ne peut pas servir à recruter des renforts.

Dépenser les points d'expérience

Vous pouvez dépenser les points d'expérience d'un combattant pour augmenter ses caractéristiques ou lui faire gagner des traits supplémentaires.

Pour 3XP vous pouvez augmenter sa qualité ou son combat de 1. Cette augmentation est limitée à 1 pour chaque caractéristique.

Pour 5XP vous pouvez lui ajouter un des traits : Agile / Inflexible / Discret / Sauvage / Sans peur / Science du désengagement / Maître d'arme / Impétueux / Sixième sens / Haine / Tireur d'élite / Expert en mêlée / Téméraire / Opportuniste / Charge / Intimidation.

Pour 10XP vous pouvez lui ajouter un des traits : Chef / Héro / Robuste / Terrifiant / Inspiré.



Dépenser les points de prestige.

Les points de prestige se cumulent et servent à mesurer la renommée de votre bande et son classement dans la campagne. Votre but est de devenir la bande la plus prestigieuse de cette époque !

De plus, le camp français ou anglais qui cumulera le plus de points de prestige à la fin de la campagne sera déclaré en bonne voix pour la couronne de France.

Malgré cela, il est possible de dépenser des points de prestige pour augmenter la taille de votre bande, libérer des prisonniers ou gagner des réputations.



Augmenter la taille de votre bande.

Vous pouvez recruter de nouveaux combattants avec vos points de prestige. 1 point de prestige compte pour 2 points de recrutement.

Payer une rançon.

Si un de vos chevaliers est prisonnier vous pouvez tenter de le libérer par la force en jouant un scénario « Libération », mais vous pouvez aussi payer une rançon. Celle-ci est de **10 points de prestige** que vous donnez au joueur qui a capturé votre homme.

Vous pouvez aussi annoncer que le prisonnier est sans valeur pour vous. Dans ce cas il sera mis à mort par ses tortionnaires. Il n'est pas possible de dire cela pour votre chef de bande bien sûr.

Ajouter des bonus de réputation

Chaque réputation vous coûtera **20 points de prestige**.

Bannières

Après de nombreux combats, votre bande se reconnaît maintenant autour d'un étendard commun : votre bannière.

Un combattant peut porter votre bannière dans le combat. Sa valeur de combat est alors diminuée de 1 pour représenter son encombrement.

En cas d'échec à un test de moral, les combattants en fuite peuvent se diriger vers la bannière plutôt que vers le bord de table le plus proche.

De plus, tous les combattants à une distance courte de la bannière gagnent le trait Inflexible et ajoutent donc +1 à leur qualité pour les tests de moral. Un combattant qui a déjà le trait Inflexible ne cumule pas ce bonus.

Si le combattant portant la bannière fuit et quitte la table, il emporte la bannière avec lui.

Si la bannière est prise par l'ennemi (son porteur est mis hors combat au corps à corps), alors la bande doit tester son moral comme pour la perte d'un chef. L'adversaire ne peut pas profiter du bonus de votre bannière et vous pouvez la récupérer de la même manière. Par contre si la bannière est en possession de l'adversaire à la fin du combat et qu'il est affilié contre vous, il gagne 5 points de prestige et vous en perdez 5. La bannière perdue est détruite.

Sales tours

Vos hommes sont devenus des experts en roublardise. Une fois par partie vous pouvez empêcher l'adversaire d'utiliser un de ses traits. Noter que le tir est un trait. Vous pouvez donc empêcher un adversaire de tirer, mais aussi d'utiliser son Armure Lourde, un mouvement long, etc.

Protection Divine

Prier n'est pas inutile à la guerre. Une fois par partie vous pouvez obliger votre adversaire à relancer un jet de qualité, de moral, de combat ou de tir.

Disciplinés

Une fois par partie, vous pouvez ignorer l'effet de deux échecs à un jet d'activation. Le tour ne passe pas à l'adversaire et vous gardez la main.

Intrépides

Ajouter +1 au jet qui détermine l'attaquant avant une bataille.

Soigneurs

Vous pouvez ajouter +1 à la qualité d'un combattant pour son jet de récupération à la fin d'une bataille.



Description des traits

Les traits sont les règles spéciales de vos combattants. Certains sont automatiquement donnés dès le recrutement. D'autres peuvent être achetés en dépensant les points d'expérience. Il n'y a pas de limite au nombre de traits que peut avoir un combattant.

Agile

Un combattant avec ce trait considère un terrain difficile comme facile et un terrain très difficile comme difficile.

Arbalète

Un combattant avec cette arme tire avec 2 actions et la cible a -1 en combat. Un tir visé est possible avec 3 actions.

Armure Lourde

Quand le porteur perd un combat de 1 point, le combat est considéré comme une égalité. Ce trait n'est pas compatible avec « Discret ».

Charge

Un combattant avec ce trait gagne un bonus de +1 en combat s'il se bat juste après être venu au contact de son adversaire.

Chef

Un combattant avec ce trait donne un bonus de +1 en qualité à tous les combattants amis à distance longue et avec une ligne de vue. Il peut aussi déclencher des actions de groupe. Sa perte entraîne un test de moral pour toute la bande.

Voir le livre de règle p.12 pour plus de détail.

Discret

Un combattant avec ce trait sait se faire oublier sur le champ de bataille. Dès lors qu'il est en contact avec un élément de terrain qui compte comme couvert, même sans être à l'intérieur, il ne peut pas être pris pour cible par un tir. Ce trait est incompatible avec Armure Lourde.

Expert en mêlée

Un combattant avec ce trait ignore le malus des deux premiers combattants supplémentaire au contact lors d'un corps à corps.

Haine (préciser Anglais ou Français et Chevalier ou Autre).

Un combattant avec ce trait obtient un bonus de +1 en corps à corps avec un adversaire qu'il hait. S'il y a plusieurs combattants au contact il doit toujours attaquer celui qu'il hait.

Haquebute

Une haquebute tire comme une arbalète, mais une mort par haquebute est toujours horrible. De plus il faut 1 action pour recharger l'arme et sur un incident de tir le tireur subit une mort horrible.

Héro

Un combattant avec ce trait obtient toujours automatiquement une réussite aux jets de qualité. De plus, une fois par partie un Héro peut relancer un jet de qualité ou de combat.

Impétueux

Un combattant avec ce trait doit toujours lancer 3D6 pour son activation et doit toujours se déplacer vers l'ennemi le plus proche qu'il voit et l'attaquer s'il le peut. Il profite alors de +2 en combat pour le premier tour de combat. Il ne fait jamais de test de moral s'il est en contact avec un ennemi.

Dès qu'il perd un combat, échoue un test de moral ou fait trois échecs lors de son activation, il perd le trait pour le reste de la bataille.

Inflexible

Un combattant avec ce trait profite d'un bonus de +1 à tous ses tests de moral.

Inspiré

Un combattant avec ce trait peut activer avec lui tous les combattants amis à distance courte. Le joueur doit annoncer sa volonté de jouer le trait et lance obligatoirement 3 dés d'activation. Les combattants à distance courte peuvent alors faire autant d'action que de réussite du combattant inspiré. Si celui-ci obtient 3 échecs, il perd le trait pour la bataille et les combattants à distance courte font un test de moral.

Intimidation

Un combattant avec ce trait sait intimider ses adversaires. Il peut consommer de 1 à 3 actions et désigne une cible à distance longue. La cible doit alors faire un test de qualité avec autant de dés que d'actions utilisées pour l'intimidation. Pour chaque échec, la cible doit fuir d'une distance de mouvement.

Maître d'armes

Un combattant avec ce trait peut faire autant d'attaque au corps à corps que d'action. Plusieurs attaques peuvent être réparties sur plusieurs cibles en contact avec lui.

Monté

Un combattant avec ce trait possède un cheval et sait le monter. Il se déplace à distance longue. Il gagne +1 en combat contre et peut se désengager sans subir d'attaque contre un adversaire non monté.

Un combattant qui lui tire dessus profite d'un bonus de +1 en combat.

Voir aussi les règles spéciales des montés.

Opportuniste

Un combattant avec ce trait sait profiter des faiblesses de ses adversaires. Il gagne un bonus de +1 en qualité pour son jet d'activation à chaque fois qu'un adversaire est au sol ou immobilisé à courte distance de lui. Ce bonus ne s'applique pas au autre test de qualité.

Robuste

Un combattant avec ce trait qui subit une mort horrible ne fait que subir une mort normale. Quand il subit une mort normale, il subit à la place une blessure et diminue sa qualité de 1. Quand sa qualité atteint 7+ il meurt.

Sans peur

Un combattant avec ce trait ne fait pas de test suite à une mort horrible ou à cause de la terreur. Par contre il fait tous les autres tests de moral normalement.

Sauvage

Un combattant avec ce trait inflige une mort horrible au lieu d'une mort normale au corps à corps.

Science du désengagement

Un combattant avec ce trait peut se désengager d'un corps à corps sans subir d'attaque reflexe.

Sixième sens

Un adversaire qui attaque un combattant avec ce trait ne profite jamais du bonus d'embuscade.

Téméraire

Un combattant téméraire peut pour un tour ajouter +1 à sa qualité, mais il divise alors par 2 son combat (arrondi inférieur) pour le reste de ce tour. Il doit annoncer qu'il utilise ce trait avant de lancer les dés d'activation.

Terrifiant

Un combattant avec ce trait provoque la terreur à ses adversaires. S'il vient au contact d'un combattant ennemi, celui-ci doit immédiatement faire un test de moral. De plus si un adversaire veut venir à son contact, il doit faire réussir un test de qualité avec 1D6.

Tireur d'élite

Un combattant avec ce trait gagne +1 en combat quand il tire, mais perd -1 en combat au corps à corps.

Vouge

Ancêtre de l'hallebarde, la vouge était idéale pour désarçonner les cavaliers. Un combattant avec ce trait qui gagne un combat contre un monté le fait toujours chuter, même avec un résultat impair à son dé de combat.



Regles ajoutees

Montes

Si un combattant monté chute suite à un combat/tir, il tombe de son cheval et se retrouve au sol. Son cheval quitte le champ de bataille mais peut être récupéré pour le prochain scénario. Le combattant continue le combat à pied avec le profil correspondant.

Un chevalier qui arrive au contact et attaque une cible dans le même tour obtient un bonus de +1 à ce combat.

Au début du scénario, un joueur peut choisir de déployer à pied ses combattants montés. Ils ne pourront pas utiliser de monture durant toute la partie.

Il est possible de démonter pendant une partie en consommant 1 action.

Mouvement et terrain

En terrain difficile un mouvement C devient TC (très court = 2,5 cm).

Certains terrains peuvent être déclarés 'très difficile' (rivière, marais, falaises, fenêtres). Dans ce cas le mouvement est décalé de 2 crans. Ainsi L devient C, M -> TC et C -> TC+2 actions.

Si un mouvement doit être inférieur à TC+2 actions, il est alors impossible (par exemple un chevalier avec un butin en terrain très difficile).

Transport de butin

Un butin (sac, animal, prisonnier) peut-être déplacé par un combattant qui débute un mouvement en y étant adjacent et si aucun ennemi n'est en contact ni avec le butin ni avec le combattant.

La distance de déplacement est réduite d'un cran ($L > M$, $M > C$, $C > TC$) en déplaçant un butin. Cet effet est cumulable avec les effets de terrain.

Un combattant qui recule, tombe ou fuit lâche automatiquement son butin.

Un butin peut-être laissé à terre sans consommer d'action.

Certains butins peuvent être classés 'lourd' (coffres, tonneau), dans quel cas il faut 2 combattants pour les déplacer avec une vitesse réduite de 1 cran (faire les activations des deux combattants avec un seul jet de dés et en prenant la Q la plus faible), ou un seul

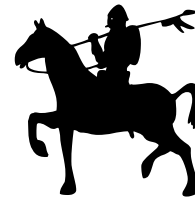
combattant peut les déplacer en réduisant sa vitesse de 2 crans.

Un combattant qui sort de la table avec un butin n'est pas considéré comme aillant fuit la bataille et il peut gagner des points d'expérience. Toutefois il compte pour le seuil de 50% de perte qui provoque un test de moral.

Fin de la campagne

C'est quand vous voulez. Vous pouvez fixer un terme dans le temps ou en niveau de prestige à atteindre.

Il y a deux vainqueurs. Le joueur avec le plus de prestige et le camp (français ou anglais) avec le plus de prestige cumulé de ses bandes affiliées.



Version 1.3 - Arindel - Mai 2015.