

« Argad ! »

Règle de base

version allégée « Mégaventure 2012 »

limitée à l'époque Louis XIV / pirates

Règle destinée aux parties géantes - VERSION DU 1^{er} SEPTEMBRE 2012

Ceci est une version de la règle de base « Argad ! » encore plus allégée pour faciliter le jeu à la Mégaventure 2012. Tout ce qui ne concerne pas directement le contexte de la partie a été retiré pour faciliter la lecture ; la liste d'armes est réduite au minimum et le fusil ne peut pas tirer en mouvement. De courtes annexes ont été ajoutées à la fin : la règle du "certain temps" et celle du combat "à main nues" ou "non mortel" qui pourront faciliter la simulation de certaines actions ; une règle pour gérer les blessures des principaux personnages, si on le souhaite ; et une précision sur les garnisons des villes.

I. INTRODUCTION

Il est souhaitable que les personnages de chaque joueur aient des raisons logiques de vivre et agir ensemble. À la Mégaventure il s'agira d'équipages de navires, commandés par un capitaine, un second, un maître d'équipage ; ou d'habitants des villes ; ou de quelques troupes régulières, ou de milice, qui devraient être divisées en petites escouades et commandées par un ou plusieurs officiers et sergents ; et peut-être de quelques tribus autochtones dirigées par leurs chefs coutumiers. Chaque joueur devrait être représenté par une figurine (l'officier le plus élevé, ou un autre personnage) pour encourager l'aspect rôliste.

II. FIGURINES ET SOCLES

La règle est surtout conçue pour les figurines dites « 28 mm » ou « 25 mm ».

Les figurines doivent être soclées individuellement sur des socles rigides. On peut utiliser des socles ronds (par exemple des rondelles métalliques) ou carrés (en carton). Les dimensions exactes des socles ont peu d'importance ; voici celles qui sont conseillées :

- piétons : rond de 2 cm de diamètre, ou carré de 2 cm x 2 cm
- cavaliers : rectangle de 2,5 cm x 5 cm (angles arrondis ou non)
- ânes, mulets : rectangle de 2 cm x 4 cm (angles arrondis ou non).

III. CLASSE

Suivant son entraînement au combat, chaque personnage fait partie d'une « classe »
(la règle habituelle tient aussi compte de la "vêtue" ou "armure", mais c'est négligé dans cette partie).

Classes de personnages

- classe 1 : personne non combattante, animal inoffensif
- classe 2 : villageois ou paysan sans entraînement, guerrier novice, milice, recrue, levée sans expérience
- classe 3 : combattant assez entraîné, troupe régulière de ligne, auxiliaire entraîné
- classe 4 : combattant bien expérimenté, troupe régulière d'élite
- classe 5 : très bon combattant ; et dans cette partie, les personnages représentant un joueur.

IV. ARMES

On ne tient compte que des armes bien visibles sur la figurine (et/ou prévues dans le scénario).

On distingue les armes de jet ou à feu (pour tirer), et les armes de mêlée (pour frapper au contact). Dans certaines situations, l'usage de certaines armes peut modifier le résultat du dé ; et en mêlée la longueur des armes peut permettre de frapper avant l'adversaire. Voici quelques exemples d'armes de mêlée :

- *armes très courtes* : couteau ou dague ; crosse de pistolet
- *armes courtes* : épée, ou sabre, ou petite hache ; épée de soldat ; crosse de mousqueton
- *armes semi-longues* : faux agricole ; baïonnette sur fusil ; crosse de fusil
- *armes longues* : lance légère, ou esparton ; hallebarde.

On ne peut pas ramasser les armes des morts ou des blessés.

Avant de jouer il faut donc connaître la **classe** et les **armes** de chaque figurine. Pour les **armes**, il suffit de bien regarder la figurine. Pour la **classe**, c'est ce qui est le plus logique selon le contexte historique et l'apparence du personnage. Ces caractéristiques vous seront fournies pour la Mégaventure.

V. LE JEU

« *Argad !* » n'est pas une règle de compétition, c'est avant tout une règle de jeu très rapide, fluide et conviviale. Le but n'est pas vraiment de gagner, mais d'abord de s'amuser et de créer ensemble une aventure.

Note pour les connaisseurs : contrairement à d'autres systèmes de jeu, il n'y a ni « jets d'initiative » ni « jets de sauvegarde » donc peu de temps perdu en attentes inutiles ; il n'y a pas non plus de « jets de moral » en règle de base, les pertes peuvent être rapides et les joueurs doivent apprécier eux-mêmes s'il est utile de faire massacrer leur troupe jusqu'au dernier ou s'il vaut mieux éviter le combat ou battre en retraite.

Les joueurs jouent en même temps, pas « chacun à son tour ». À chaque tour de jeu, ils font ensemble :

- 1) la « **phase de mouvement** » (voir chapitre VI)
- 2) la « **phase de tir** » (voir chapitre VII)
- 3) la « **phase de mêlée** » (voir chapitre VIII)

En phase de mouvement, chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le désire.

En phase de tir, chacun peut faire tirer ses soldats capables de le faire.

En phase de mêlée, les combattants ennemis en contact (dont les socles se sont touchés) se frappent.

On utilise des **dés à 6 faces**. Les dés donnent de l'incertitude aux actions des joueurs, mais le jeu n'est pas dominé par le hasard.

Le terme « **dé naturel** » désigne un résultat obtenu sur le dé avant toute modification, bonus ou malus. Un « 7 naturel » est un double 6 naturel (donc avant toute modification, bonus ou malus).

« **2 pas** » signifie la largeur du socle de la figurine.

La « **portée de voix** » est de 20 cm : les phrases et les ordres très simples peuvent être entendus et compris jusqu'à 20 cm de distance entre les personnages.

VI. PHASE DE MOUVEMENT

Chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le souhaite. Chaque personnage peut aller plus ou moins vite : le « tableau de mouvement » indique la distance maximum qu'il peut parcourir selon sa classe, son armure, le terrain où il se trouve, et son encombrement éventuel.

Tous les mouvements se font en même temps. Au moment de déplacer leurs figurines, les joueurs annoncent ce qu'ils pensent faire : « *Les miens ici vont là, ce groupe reculerait ici, et ceux-là restent là ; que font les tiens ?* » Chacun peut alors répondre : « *Si les tiens font ça, alors en fait les miens ici ne bougeront pas, et ceux-là se sauvent vers là* » ; « *Ah, mais alors, je fais plutôt ça* ». Les joueurs se mettent d'accord sur ce que font leurs personnages et les déplacent par accord mutuel, c'est le système « simultané convivial ».

Dans les rares cas où les adversaires ne peuvent pas se mettre d'accord : « *Si tu fais ça, je fais ça, mais si tu ne fais pas ça je ne fais pas ça* » ; « *et moi aussi...* », on choisit la solution la moins offensive : les personnages concernés ne font rien. L'un des joueurs finit vite bien par se décider (si aucun ne voulait attaquer, il n'y aurait pas eu de bataille du tout !). Il faut être d'accord sur les mouvements avant de lancer des « dés de lenteur », on ne peut plus changer d'avis ensuite.

Un personnage à pied peut **pivoter** sur place, et/ou se déplacer de « **deux pas** » (*la largeur de son socle*) dans toute direction, sans pénalité : un piéton qui pivote et/ou qui se déplace de deux pas seulement est considéré comme « immobile » si un point de règle le demande.

Des personnages ennemis qui se rencontrent doivent s'arrêter dès que leurs socles se touchent.

Un personnage cavalier peut descendre de sa monture, ou remonter dessus, en un tour de jeu entier ; il ne peut pas tirer, frapper, ni rien faire d'autre durant ce tour.

« **Dé(s) de lenteur** »

Si à tout moment de leur mouvement des personnages se trouvent en **terrain difficile**, on lance un dé pour un piéton ou un groupe de piétons, deux dés pour un ou plusieurs cavaliers. Le mouvement est diminué du résultat du dé (ou des dés) ; et si le dé (ou chacun des deux dés) fait **6**, le personnage ou groupe est bloqué et n'avance pas à ce tour. En **terrain très difficile** le mouvement est réduit de moitié et diminué par un (ou deux) dé(s) ; si le dé fait 6 (ou si au moins un des deux dés fait 6), le perso ou groupe est bloqué tout le tour.

On ne tient compte que du terrain le plus difficile. Quand des personnages se déplacent en groupe, ou quand des isolés se déplacent de la même manière (à pied, ou à cheval) dans le même terrain et la même direction dans le même tour de jeu, on lance une seule fois ce dé (ou ces deux dés) pour tout leur groupe.

Mouvement en intérieur

À l'intérieur d'une maison, on admet que pendant leur mouvement les personnages à pied peuvent se déplacer à volonté dans une pièce, et/ou franchir tout juste le seuil de la pièce voisine, sans obliger à calculer précisément les distances (sauf si un adversaire tente d'aller plus vite ou de s'opposer à leur passage). Même chose pour se déplacer à bord d'un navire.

Toutefois, un personnage déjà placé juste derrière la porte d'entrée d'une maison peut sortir et faire tout son mouvement à l'extérieur, en comptant le passage de la porte comme « terrain difficile ».

VII. PHASE DE TIR

Chaque joueur fait tirer, s'il le désire, ses personnages de tireurs. Les tirs sont simultanés. Le « tableau de tir » indique le résultat à obtenir au dé pour atteindre un ennemi.

On admet qu'il est inutile de tirer s'il est nécessaire de faire 8 ou davantage pour toucher.

Certaines armes ne peuvent tirer que si le tireur reste immobile.

On ne compte pas les munitions, sauf pour les projectiles lancés à la main (*javelots, etc*).

Un tireur immobile peut tirer dans toute direction à moins d'avoir quelque chose ou quelqu'un entre lui et sa cible : il faut pouvoir tracer une ligne droite entre le socle du tireur et celui de sa cible sans traverser un obstacle. Cependant, l'arc indigène peut tirer par-dessus des amis.

Un tireur qui était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas tirer. Un tireur qui entre en contact avec un ennemi, ou qui est contacté par un ennemi, pendant la phase de mouvement, ne peut pas tirer.

Quand plusieurs personnages sont proches les uns des autres (moins de 4 pas de distance) on ne peut pas viser l'un d'entre eux, on vise tout le groupe.

Un tireur tire en priorité sur des ennemis risquant de le rejoindre ou tirant sur lui. On ne peut pas tirer sur des ennemis qui sont au contact d'amis.

Effets des tirs

On lance un dé par projectile tiré. Le tableau de tir indique le résultat nécessaire pour « tuer » un ennemi selon la distance. Le terrain et la situation peuvent donner un malus ou bonus au résultat du dé.

Si on tire sur un groupe, chaque tir mortel élimine un personnage au hasard parmi ceux du groupe visé (mais si le hasard désigne un personnage trop protégé pour être atteint, le tir a raté, à moins qu'on puisse appliquer la "règle des plusieurs 6" du chapitre X).

Tir en mouvement

Certaines armes peuvent être tirées en mouvement (avec ou sans un malus au dé). Pour cela il faut en principe être tourné en direction de la cible (à 45° maximum) pendant au moins la moitié du tour de jeu (quelques armes permettent un angle de tir plus grand, surtout à cheval).



Exemple ci-contre : à la fin du XVII^e siècle ou au tout début du XVIII^e, des cavaliers traversent au grand galop une ville des Caraïbes en tirant « en mouvement » des coups de pistolet sur les passants.

Le pistolet peut tirer en mouvement, mais avec un malus -1 au résultat du dé ce qui le rend peu efficace ; cette précision est indiquée sur le « tableau de tir » consacré à cette époque.

Quand le système « simultané convivial » est bien compris par les joueurs, la fluidité de la règle permet de jouer beaucoup de petites actions comme celle-ci avec rapidité durant la partie.

(décors : B. R.)

« Tir au contact en mêlée »

Certaines armes, notamment le pistolet, peuvent tirer au contact d'un ennemi en mêlée si elles n'ont pas tiré pendant la phase de tir. Ce tir n'est pas effectué pendant la phase de tir mais ensuite, pendant la phase de mêlée, juste « avant » toutes les frappes d'armes blanches. Le tir au contact en mêlée n'est pas pénalisé par les protections dues au terrain ni par le mouvement du tireur.

VIII. PHASE DE MÊLÉE

Tout personnage au contact d'un ennemi peut le frapper en phase de mêlée, à moins d'avoir tiré pendant le même tour ; un personnage ne peut pas à la fois tirer et frapper dans le même tour de jeu.

On ne peut frapper qu'une seule fois, et un seul ennemi, à chaque tour de jeu, mais on peut être frappé par plusieurs adversaires. Un personnage en contact avec plusieurs ennemis doit indiquer lequel il frappe.

On jette un dé pour chaque frappe, et on ajoute au résultat du dé les bonus +1 et malus -1 éventuels (qui peuvent se cumuler ou s'annuler). Ces bonus-malus sont indiqués sur le tableau de mêlée. Puis on compare le résultat avec la classe et l'armure/vêtue de l'adversaire frappé :

On « tue » un ennemi en obtenant un résultat plus grand que sa classe.

Si le résultat est égal à sa classe, il doit reculer de deux pas.

Si le résultat est plus petit que la classe de l'adversaire, on l'a raté.

Exemple : un combattant de classe 4 est tué sur un résultat de 5 ou 6 ; il recule sur un résultat de 4.

Tout jet de dé naturel de 1 est une frappe ratée, même avec des bonus suffisants.

On admet que tout résultat de 7 naturel en mêlée (donc un double 6 naturel) **tue l'adversaire**, même avec de lourds malus.

Un personnage qui tue son ennemi ignore un résultat de « recul » obtenu par cet ennemi contre lui. Mais **d'autres personnages** qui frappent l'un de ces duellistes peuvent, eux, le tuer ou le faire reculer même s'il tue ou fait reculer son ennemi.

Cas particulier : deux adversaires ne peuvent guère se tuer ni se faire reculer l'un l'autre :

Si deux adversaires obtiennent **en même temps** le résultat de « tuer » l'autre :

– c'est celui qui a la plus forte **classe** qui tue l'autre ;

– s'ils sont de même classe, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel** qui tue l'autre.

Même chose quand deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de faire reculer l'autre.

Il n'y a que si deux adversaires de même **classe** obtiennent en même temps le résultat de « tuer » (ou de faire reculer) l'autre en ayant fait le même résultat au **dé naturel** qu'ils sont tous les deux tués (ou doivent tous les deux reculer).

Longueur des armes

Les combats sont simultanés mais la longueur des armes fait une différence : une arme longue frappe « avant » une arme semi-longue, courte, ou très courte ; une arme semi-longue frappe « avant » une arme courte ou très courte ; une arme courte frappe « avant » une arme très courte. Un personnage tué ou mis en recul par un ennemi qui frappe avant lui n'a pas le temps de frapper (il ne lance même pas le dé). *Attaquer inconsidérément un ennemi qui « frappe avant » revient à se jeter sur soi-même sur la pointe de son arme !*

Être mis en recul par un ennemi qui « frappe avant » n'empêche pas d'être frappé par d'autres ennemis, mais on ne peut pas riposter.

Hauteur ; défense d'obstacle

Un combattant plus bas que son adversaire, tous deux à pied, est désavantagé et le frappe en mêlée avec -1 au dé (*ce malus ne pénalise pas les tirs au contact en mêlée*).

Deux piétons ennemis de part et d'autre d'un obstacle linéaire (*barrière, talus, muret, fenêtre, porte ouverte...*) ne peuvent se frapper que si l'un d'eux dit qu'il essaye de traverser l'obstacle. Pour pouvoir passer, cet attaquant doit tuer ou faire reculer le défenseur qui est derrière l'obstacle ; ce défenseur a +1 au dé pour frapper cet attaquant.

Un personnage qui monte (escalade, échelle...) pour prendre pied sur un rempart (ou palissade, balcon avec rambarde, échelle vers une trappe au plafond, etc), cumule ces deux désavantages : il frappe avec -1 le défenseur en haut du bâtiment, qui le frappe lui-même avec +1 puisque l'attaquant passe l'obstacle du rempart, créneau, rambarde du balcon, ou ouverture étroite. L'attaquant doit tuer ou faire reculer le défenseur pour avancer à sa place et prendre pied sur le bâtiment. On admet qu'un seul défenseur, placé en haut et juste devant, peut frapper un attaquant qui n'a pas encore pris pied.

IX. APRÈS LA MÊLÉE

Les résultats de la phase de mêlée s'appliquent simultanément à la fin de cette phase.

Reculer ou avancer en fin de mêlée n'empêche pas d'être frappé par tous les ennemis capables de le faire durant la phase de mêlée.

Les personnages tués sont retirés du jeu (on ne cherche pas à savoir s'ils sont morts, ou juste blessés et hors de combat). Les cavaliers sont éliminés avec leur monture. Les personnages survivants ne peuvent pas réutiliser les armes ou montures des morts (*sauf cas particuliers prévus dans le scénario avant la partie*).

Recul en mêlée

Un personnage qui doit « reculer » s'éloigne de deux pas en s'éloignant de ses ennemis au contact. Si un ami placé juste derrière lui l'en empêche, il le pousse et le fait reculer aussi. S'il est bloqué par des ennemis qui l'encerclent de toute part et/ou par un obstacle qui l'empêche de reculer, il est tué ou capturé.

Avance en mêlée

Un combattant qui vient de tuer ou de faire reculer un ennemi peut s'il le désire avancer aussitôt de deux pas pour prendre sa place. Dans cette situation, un cavalier qui « chargeait » est obligé d'avancer.

Quitter la mêlée

Un personnage encore en contact avec l'ennemi au début du nouveau tour de jeu peut quitter le contact et s'éloigner en phase de mouvement, mais il ne pourra pas frapper le même ennemi si celui-ci le rattrape pendant le tour.

X. RÈGLE DES PLUSIEURS 6

La « règle des plusieurs 6 » permet d'atteindre des ennemis qui seraient autrement invulnérables avec les dés à six faces :

- Si l'on obtient un seul 6 naturel lors d'un tir ou d'une frappe en mêlée sur une seule cible, ce 6 peut être relancé : un nouveau résultat de 6 naturel devient alors un 7.
- Quand plusieurs personnages tirent en même temps sur une même cible, deux dés qui obtiennent un 6 naturel comptent comme un 6 et un 7 ; même chose quand plusieurs personnages frappent un même ennemi.

Pour simplifier le jeu, on admet qu'**obtenir plus de 7 au tir est impossible**, et qu'**un 7 en mêlée est toujours touché**.

XI. BOUCLIERS

À cette époque les boucliers ne sont quasiment pas utilisés, ni par les Européens ni par les Amérindiens. On n'en tient donc pas compte dans cette partie, même si quelques figurines en sont munies.

XII. (...)

XIII. TERRAIN

Le « tableau des terrains » indique les effets du terrain sur le mouvement (*certaines zones sont "difficiles" ou "très difficiles" à traverser*), la vue (*les obstacles peuvent empêcher de voir l'ennemi, ou donner une protection contre les tirs*), et en mêlée (*les combattants sont désavantagés sur un terrain difficile pour eux*).

Si un personnage se trouve une ou plusieurs fois en **terrain difficile** à n'importe quel moment de son déplacement, son mouvement maximal est diminué par un jet de « dé(s) de lenteur ».

Si un personnage se trouve une ou plusieurs fois en **terrain très difficile** pendant son déplacement, son mouvement maximal est divisé par deux puis diminué par un jet de « dé(s) de lenteur ».

Ce ralentissement s'applique aussi aux personnages qui commencent le tour de jeu avec les pieds dans un terrain difficile ou très difficile, même en lisière et même s'ils en sortent aussitôt ; et à ceux qui y pénètrent à la fin de leur mouvement. S'ils traversent plusieurs terrains, on ne prend en compte que le plus difficile.

Les routes et les chemins ne rendent pas le déplacement plus rapide pour les piétons ni pour les montés, mais ils annulent les terrains difficiles.

N'hésitez pas à faire connaître votre avis et vos propositions, et à montrer des photos de vos réalisations et de vos batailles sur le forum « An Argader » : <http://argad.forumculture.net/>

Consultez régulièrement le site officiel de la règle : <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

Contact et questions: argad@orange.fr

ANNEXE I : Règle optionnelle : « un certain temps »

« Un certain temps » est une petite règle optionnelle qui fut proposée en 1998 dans le fanzine « An Argader » et qui peut fonctionner avec la plupart des règles d'escarmouches. Elle n'est sans doute pas très originale, mais permet de garder le suspense sur la durée d'une action jusqu'à ce qu'elle soit finie.

Il arrive que des personnages veuillent effectuer une action ou un travail simple dont il est difficile de préciser d'avance la durée. De telles actions sont fréquentes dans les escarmouches à dimension un peu rôliste; exemples : enfoncer une petite porte, bloquer un passage, réparer un objet simple, chercher un objet caché dans une pièce, honorer la nièce du gouverneur, etc.

On dit que cette action dure « un certain temps » (*en mémoire du sketch de Fernand Raynaud*).

Exemple ci-contre : une lourde charrette a été placée par l'ennemi en travers du chemin. Ces soldats pourraient la contourner, mais s'ils décident de la pousser sur le côté pour dégager le passage, combien de temps cela leur prendra-t-il ? Eh bien, sans doute... « un certain temps » !



Le joueur annonce, au début d'un tour de jeu, qu'un ou plusieurs de ses personnages se mettent au travail.

À la fin du premier tour de jeu consacré à ce travail, le joueur lance un dé : s'il fait 1 l'action est réussie et est terminée, s'il fait plus elle durera plus longtemps ...mais on ne sait toujours pas combien de temps !

Après chaque tour de travail on relance ainsi le dé. L'action n'est terminée et réussie que si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de tours de travail déjà effectués :

- à la fin du 1^{er} tour de jeu, l'action réussit sur un résultat de 1
- à la fin du 2^{ème} tour, sur un résultat de 1 ou 2
- à la fin du 3^{ème} tour, sur un résultat de 1, 2, ou 3
- à la fin du 4^{ème} tour, sur un résultat de 1, 2, 3, ou 4
- à la fin du 5^{ème} tour, sur un résultat de 1, 2, 3, 4, ou 5
- tout résultat de 6 naturel est un « échec »

En cas d'« échec » les personnages n'ont pas réussi l'action : la porte qu'ils cherchaient à enfoncer ne cède pas, ou ils n'ont pas trouvé l'objet qu'ils cherchaient (sans savoir s'il est vraiment caché là ou non), ou la réparation leur semble impossible avec les outils dont ils disposent, où ils se sentent déjà fatigués, etc. Soit les personnages renoncent, soit ils doivent recommencer le travail depuis le début. Il est pratique d'admettre qu'ils renoncent sauf si le personnage qui représente le joueur, ou un officier de rang assez important, est présent auprès d'eux et que ce personnage (donc, le joueur) s'obstine à leur ordonner de recommencer la tentative. Plusieurs « échecs » peuvent donc survenir successivement.

Dans la plupart des cas un travail est accompli assez rapidement, mais il peut arriver qu'une action apparemment assez simple ne soit jamais achevée pendant la partie.

Les travaux difficiles ou plus longs peuvent subir un malus (+1 au dé), ou nécessiter « deux certains temps » (*ou même plus*). On lance alors deux dés (par exemple, pour changer une roue) mais il n'y a échec total que sur un double 6 naturel.

Les personnages spécialisés dans le travail à effectuer ou munis d'outils adéquats (pionniers, sapeurs, etc), peuvent avoir un bonus (-1 au dé). Il peut être utile de distinguer ces figurines de personnages spécialisés : outils à la main, socle couvert de terre fraîchement remuée ou de gravats, etc.

ANNEXE II : Règle optionnelle : compléments aux règles de combat en mêlée

Voici une règle optionnelle qui peut être utilisées si des joueurs ou arbitres souhaitent simuler certaines situation. C'est une simple adaptation de la règle de combat en mêlée. On peut, par exemple, organiser des bagarres générales dans une auberge où tout le monde (ou presque) frappe à mains nues.

Frappe à mains nues

Il est possible de frapper un ennemi à mains nues. On frappe alors « après » toutes les frappes avec des armes.

Un personnage qui frappe à mains nues a un malus -1 . S'il obtient le résultat de faire reculer son ennemi, celui-ci recule. S'il obtient le résultat de tuer son ennemi, celui-ci ne meurt pas mais recule et s'étale par terre, assommé ; il passe le reste du tour, puis tout le tour suivant, à se réveiller et à se relever sans rien pouvoir faire d'autre.

Frappe non mortelle

On peut frapper un ennemi sans vouloir le tuer, avec un objet improvisé ou avec le manche d'une arme. En règle de base on ne fait pas de différence,

Des personnages munis d'armes à feu, ou d'armes à manche épais, peuvent décider de frapper avec la crosse ou le manche de leur arme sans avoir l'intention de tuer leur adversaire.

Les objets contondants saisis au hasard (cruche, bouteille, etc) sont des « armes très courtes » et « improvisées ». Les gros bâtons sont des « armes courtes » et « improvisées » (*arme improvisée : malus -1*).

Si, en frappant avec une arme mais sans l'intention de tuer, on obtient le résultat de « tuer » son ennemi, il ne meurt pas mais recule, s'étale par terre, et met « un certain temps » à se réveiller et à se relever sans pouvoir rien faire d'autre. Si un dé de « certain temps » fait un 6 naturel le personnage reste évanoui et hors de combat jusqu'à la fin de la journée.

Et comme dans la règle de base, une crosse de fusil devient alors une arme semi-longue, une crosse de pistolet une arme très courte, etc.

Tentative d'immobiliser un personnage

On peut tenter de capturer un personnage à mains nues, ou avec un objet (*voir tableau ci-dessous*).

Plusieurs personnages au contact de la victime peuvent tenter ce test en même temps.

Le personnage que l'on cherche à capturer ainsi peut bien sûr se défendre en frappant lui aussi à mains nues, ou avec une arme (selon la longueur de son arme, donc avant les mains nues). Si on parvient, comme dans un combat normal, à obtenir un résultat supérieur à sa classe et à sa vêtue sans être soi-même tué ou obligé de reculer, l'adversaire est maîtrisé.

| Tentative d'immobiliser un personnage : | <i>longueur d'arme</i> | <i>malus éventuel</i> |
|---|------------------------|-----------------------|
| à mains nues | mains nues | -1 |
| avec un crochet de fer au poignet (<i>marin à une main manquante</i>) | très courte | -1 |

Rappel de la règles sur les « non-combattants »

Les personnages de classe 1 ("*non-combattants*") peuvent tenter d'effectuer toutes les actions ci-dessus, sans arme ou avec une arme, avec un malus supplémentaire de -1 au dé.

(Remarque : les personnages dont le métier n'est pas de combattre, mais qui sont quand même capables de se bagarrer un peu, sont au moins de classe 2).

ANNEXE III : Règle optionnelle pour les blessés

Normalement, tout personnage touché au tir ou en mêlée, ou victime d'un accident mortel (noyade, etc) est retiré du jeu, on ne cherche pas à savoir s'il est mort ou blessé ; mais on peut faire une exception pour les principaux personnages.

Les deux **tests de soins** de cette page sont presque identiques et se font avec un dé à 6 faces.

Sauf cas particulier, on admet que la « santé » d'un personnage est égale à sa classe.

Le test devrait être fait dans de bonnes conditions d'hygiène et d'immobilité. Si un personnage qualifié est au contact (*herboriste, rebouteux, chamane, médecin, chirurgien, etc*), le résultat du dé a un bonus -1 ; si les conditions sont mauvaises (*soins dehors sous la pluie, ou dans les marais, etc*), il y a un malus +1.

Personnages joueurs (PJ) qui ne sont « que blessés »

Pour éviter que les personnages qui représentent un joueur (PJ) soient éliminés trop aisément, on admet qu'ils ont « deux points de vie ».

Lorsqu'un PJ reçoit, pour la première fois de la journée, une cause d'élimination, on admet qu'il n'est « que blessé ». Il peut continuer à agir mais son mouvement à pied est réduit à 12 cm, et il frappe en mêlée avec -1 au dé. *Une table de localisation de la blessure peut donner plus de précision... et affiner ces inconvénients.*

Le lendemain matin, un test de soins permet de savoir quel est l'état du PJ :

- **résultat plus petit que sa « santé »** : le personnage est totalement guéri, il retrouve ses deux points de vie ;
- **résultat égal à sa « santé »** : le personnage est rétabli et retrouve ses deux points de vie, mais il subit une séquelle permanente (*jambe de bois, ou crochet de fer, ou perte définitive d'un point de santé, etc*) ;
- **résultat plus grand que sa « santé »** : le personnage traîne sa blessure sans être encore guéri, il n'a toujours plus qu'un seul point de vie et les mêmes inconvénients que la veille.

Lorsqu'il subit **une cause mortelle pour la seconde fois** sans être guéri de la première, un PJ est « hors de combat » (voir plus bas).

Blessés « hors de combat »

Un personnage touché n'est pas forcément mort, il est peut-être simplement inconscient et « hors de combat ».

Un personnage joueur (PJ) touché deux fois de suite se retrouve « hors de combat ». Certains personnages non joueurs (PNJ) peuvent aussi, quand ils sont touchés, être « hors de combat » plutôt que retirés du jeu si les arbitres le jugent utile.

La figurine d'un personnage « hors de combat » est remplacée par une **figurine de cadavre ou de blessé prostré**. Il ne peut plus bouger, ni parler, ni effectuer aucune action par ses propres moyens. D'autres personnages qui passent par là peuvent venir le ramasser ...ou l'achever, s'il se trouve encore là.

On fait un test de soins le soir même ou le lendemain matin :

- **résultat plus petit que la « santé »** : le personnage est encore vivant, et il guérit ;
- **résultat égal à la « santé »** : le personnage guérit, mais il garde des séquelles ;
- **résultat plus grand que la « santé »** : le personnage meurt pour de bon † :-)

Frappe d'un ennemi à terre

Pour achever au contact un ennemi déjà inconscient, il suffit de le frapper avec une arme mortelle ; il est tué sauf si le dé fait un 1 naturel.

L'artillerie

Pour simplifier, nous utiliserons à terre le même nombre de canonniers par pièce, la même cadence de tir, et les mêmes tableaux de tir, qu'à bord des navires.

Les canons à terre peuvent être montés sur **affût de marine** ou sur **affût terrestre** ; certains personnages peuvent être davantage entraînés à l'un ou à l'autre usage.

Les canons sur **affût de marine** peuvent seulement être déplacés à la bricole (à la main avec des cordes) par leurs canonniers, du résultat d'un jet de **dé à 6 faces** (en centimètres) à chaque tour de jeu.

Les canons sur **affût terrestre** peuvent être déplacés à la bricole (comme ci-dessus), ou bien attelés.

Atteler un canon prend un tour de jeu sans rien faire d'autre (bien sûr, l'attelage doit pouvoir venir juste derrière en même temps). Le dételer prend aussi un tour de jeu après s'être arrêté, mais il faut un tour de plus pour se préparer à tirer, on ne peut donc tirer qu'au troisième tour.

Vitesse des attelages :

| | |
|-----------------------------------|--|
| à la bricole (à la main) | un dé cm |
| chevaux, route dégagée | deux dés pour un premier mouvement, puis ensuite jusqu'à 32 cm |
| chevaux, tout terrain ou en ville | deux dés pour un premier mouvement, puis ensuite au choix : jusqu'à 16 cm sans risque, ou bien jusqu'à 32 cm moins deux dés de lenteur ; un double 6 = accident ! |
| bœufs | un dé pour un premier mouvement, puis ensuite jusqu'à 8 cm |

L'alarme en ville

Lorsque le chef de la garnison (ou le gouverneur, ou le vice-gouverneur) décide de sonner l'alarme, il doit le dire à haute voix. On admet, si ce personnage était en ville, que **l'alarme résonne et est entendue à la fin du tour de jeu suivant** (le temps que le tambour se prépare, ou que l'on coure réveiller le bedeau qui fait la sieste dans le clocher, ou que le canon d'alarme tire, etc). Ses effets ne commencent donc qu'au second tour après le tour où la décision est annoncée.

Action de la population

Lorsque l'alarme retentit, ou si une attaque est visiblement lancée contre la ville, les habitants courent se réfugier dans les endroits qui semblent les plus sûrs (la forteresse, ou la brousse).

Les milices

Une partie de la garnison des villes peut être composée d'habitants formés en milice (dans les villes où des figurines seront prévues pour cela). Après que l'alarme ait retenti, les membres de la milice mettent « un certain temps » à se rassembler, armés et bon ordre, sur la place principale. Une fois rassemblée, la milice peut agir comme n'importe quelle troupe.

Si elle est rassemblée pour rien (manifestement une fausse alerte), la milice se disperse ; elle mettra un tour de plus à se rassembler à la prochaine alerte.