

Extension de la règle Argad pour la seconde moitié du seizième siècle et la première moitié du dix-septième siècle en Europe, avec un bref résumé du système de jeu, des cartes récapitulatives pour les armes, des idées tactiques et rôlistes, et l'habituelle fiche résumée recto-verso.

Voir la règle générique Argad, et l'extension Argad cavalerie, pour d'autres explications et exemples précis (*mouvements simultanés, terrains difficiles, possibilité de tir pendant le mouvement, autres suggestions rôlistes, etc.*)

Ignorez tout ce qui n'est pas utile dans vos parties. Les textes titrés ou écrits en bleu sont des suggestions très optionnelles.

Les deux caractéristiques principales de chaque personnage sur la table de jeu sont sa **classe** et sa **vêtture ou armure**.

CLASSE (*entraînement physique ou capacité d'action des personnages*)

Classe 1 : non-combattant ou non-combattante.

Classe 2 : civil, villageois, villageoise, paysan ou paysanne sans entraînement, soldat débutant ou recrue, traînard, brigand improvisé...

Classe 3 : soldat déjà entraîné, brigand vétéran, combattant ou combattante avec assez de motivation et d'exercice...

Classe 4 : soldat bien entraîné, gradé ou vétéran, bon guerrier, épéiste, noble personne s'exerçant souvent aux armes...

Classe 5 : combattant très bien entraîné ou combattante exceptionnelle, noble en armure complète...

On admet souvent que la classe des soldats est égale à leur armure : classe 2 ou 3 en vêtture légère, classe 4 en armure 4 ou 4, classe 5 en armure 5, ça aide à les reconnaître pendant le jeu et à résoudre plus vite les combats.*

On admet parfois que les soldats de métier dont la figurine brandit une épée comme arme principale sont au moins classe 4.

Les personnages qui représentent chaque joueur ou joueuse peuvent être classe 5 quelle que soit leur vêtture, pour valoriser leur personnalité.

On peut faire d'autres différences dans un scénario ou pendant une campagne de plusieurs aventures : un vétéran peut passer classe 4, un brigand ou un aubergiste ou un moine peut avoir été soldat classe 4, etc. Des personnages peuvent aussi progresser pendant une campagne, après des exploits.

VÊTURE OU ARMURE, ENCOMBREMENT

Vêtture légère : vêtements légers ou peu de protections (*ou en chemise ou sortant du lit*). Mouvement cavalier 40 cm, à pied 20 cm.

Piéton monté, ou sur cheval de trait, mouvement 36 cm. Porteur de mousquet lourd ou de bagages assez encombrants, 16 à pied cm en vêtture légère.

Armure 4 : cuirasse (ou cotte de mailles) sur le buste et l'abdomen. Mouvement cavalier 40 cm, piéton monté 36 cm, à pied 16 cm.

Des armures plus lourdes sont aussi utilisées, moins fréquentes en petites escarmouches :

Armure 4* : demi-armure de cuirassier lourd ou demi-lancier (*comme armure 4 au tir, plus forte en mêlée*). Mouvement monté 36 cm, démonté à pied 16 cm.

Armure 5 : armure complète ou presque complète de cuirassier très lourd. Mouvement monté 32 cm, démonté à pied 12 cm.

L'**encombrement** ralentit les personnages qui transportent un objet lourd ou encombrant (*-4 cm de mouvement*) ou très lourd ou très encombrant (*-8 cm*).

Les tireurs au lourd **mousquet à fourquine** sont encombrés par leur matériel, s'ils sont en vêtture légère ils ne se déplacent donc que de 16 cm.

DES ACTIONS SIMPLES ET RAPIDES AVEC UN ESPRIT RÔLISTE

Le système de jeu est simple et rapide. Les joueurs et les joueuses imaginent ce que voient et pensent leurs personnages, les décisions sont spontanées, avec des choix tactiques que les personnages peuvent comprendre. Les mouvements sont simultanés, par accord mutuel (voir page 9 de la règle générique).



Un officier *classe 4* et un hallebardier *classe 3* aperçoivent deux ennemis, un épéiste *classe 4* et un arquebusier *classe 3*. Ils décident de foncer. Leur joueur l'annonce. Les ennemis peuvent les attendre, ou fuir (tous sont en vêtture légère, aussi rapides ils ne seraient donc pas rattrapés) mais l'arquebuse courte tire moins bien en mouvement.



Les ennemis acceptent le combat, les attaquants ne changent pas d'avis et viennent au contact. Si l'arquebusier tire sur le hallebardier qui approche (*au lieu de frapper*) il l'abat sur un résultat de 5 ou 6 au dé (*tir d'arquebuse immobile à courte portée*). S'il ne tire pas mais prend son épée, le hallebardier frappe d'abord car son arme est plus longue, si l'arquebusier survit il frappe ensuite. *En mêlée un résultat de 4 ou + au dé élimine un soldat classe 3.*

L'officier et l'épéiste se frappent à l'épée en même temps. Il faut faire 5 ou 6 au dé pour vaincre un adversaire de classe 4 (un 4 le fait reculer). *S'ils ont tous deux ce résultat, la meilleure classe, ou la meilleure cuirasse, gagne. Étant de même classe et sans cuirasse, si l'un a fait le meilleur dé naturel il gagne, sinon ils s'entretuent (ou ils reculent tous les deux).*

ARMES FRÉQUENTES

Épée, rapière : arme **courte**.

Couteau, dague, dirk : arme **très courte**.

Hallebarde : arme **longue** maniée à pied, bonus +1 contre les montés (*sauf charge*).

Lance légère, espton ou demi-pique : arme **longue**.

Lance lourde de chevalerie : arme **longue** encore en usage au seizième siècle.

Épée à deux mains, hache à deux mains : arme à deux mains **semi-longue** parfois encore utilisée à pied, pesante (+1 en mêlée s'il y a la place de la manier).

Pique : arme **très longue** maniée à pied, *il faut être dans une unité déjà formée en ordre serré pour l'utiliser après un premier tour de mêlée.*

Arquebuse courte ou longue : un tour immobile pour recharger.

Mousquet à fourquine : tire immobile, deux tours immobile pour recharger.

D'autres armes plus anciennes ou traditionnelles (arcs, arbalète légère, javelot) ou des armes à feu plus tardives peuvent apparaître dans certains contextes.

La longueur des armes fait une différence en mêlée (leur catégorie ci-dessus, pas leur longueur miniature qui peut varier suivant les fabricants de figurines).

MOUVEMENT *Tous les mouvements (amis et adverses) sont simultanés.*

Personne à pied en vêtue légère	20 cm
Piéton portant mousquet et/ou cuirasse (armure 4) ...ou robe féminine légère, ou soutane ou robe de moine	16 cm
Personne à pied sans aptitudes physiques	16 cm ou 12 cm
Personnage à pied portant un objet lourd ou encombrant ... portant un objet très lourd ou encombrant	- 4 cm - 8 cm



Cavalier en vêtue légère, ou cuirasse (armure 4)	40 cm
Cuirassier, demi-lancier (demi-armure = armure 4*)	36 cm (démonté 16 cm)
Cuirassier lourd (armure complète = armure 5)	32 cm (démonté 12 cm)
Piéton monté, dragon, ou sur cheval de trait	36 cm

En **terrain difficile** le mouvement est diminué par un ou deux “dés de lenteur” (1D6 à pied, 2D6 monté, en cm). En **terrain très difficile** le mouvement est divisé par deux et diminué par ces dés. Si le dé (à pied) fait 6 ou si les deux dés (monté) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile, on reste bloqué pendant le tour de jeu.

C'est donc imprévisible. Un **groupe** qui va à peu près ensemble dans la même direction fait un seul jet de dé(s) de lenteur. Si on traverse **plusieurs terrains difficiles** pendant le tour de jeu on ne fait qu'un seul jet de dé(s) de lenteur.

Cartes et fiche résumées, du milieu seizième au milieu dix-septième siècle mises à jour en avril 2025 en complément de la règle générique Argad.

TIR (bref rappel de règle)

On lance un dé (1D6) par tireur qui tire. Si on tire sur un groupe on ne peut pas viser un personnage précis, les victimes sont prises au hasard.

Les personnages atteints sont aussitôt hors de combat (tués). *Il n'y a pas de jets de sauvegarde. Mais on admet souvent que le propre personnage de chaque joueur ou joueuse peut survivre à une première blessure.*

Quand plusieurs tireurs visent la même cible (isolé, couple, ou groupe) un double 6 naturel vaut 6 et 7, un triple 6 naturel vaut 6, 7, 8. Un 6 naturel obtenu seul peut être relancé : si on fait encore 6 il devient un 7, etc. (...à moins d'être en “désordre”. Voir la “règle des plusieurs 6” page 8 de la règle générique. Il est déconseillé de tenter de faire 8 avec un seul tireur).

Les tirs se font en principe après les mouvements. Une règle optionnelle permet de tirer avant ou pendant le mouvement.

PISTOLET À ROUET OU À SILEX

Maniable mais de faible portée, le pistolet a -1 pour tirer en mouvement, sauf en arrivant au contact à pied. Il n'a pas de malus pour tirer sur une cuirasse ou armure au contact à pied ou monté.

C'est la seule arme qui peut tirer au contact d'un ennemi, ou après un contact avec l'ennemi dans le tour de jeu.

pistolet	0 - 10 cm	10 - 20 cm
pas de malus contre une cuirasse ou armure au contact à pied ou monté, malus -1 pour tirer en mouvement sauf au contact à pied rechargé en un tour immobile	(courte portée) 5 ou + -1 sur armure 5 sauf au contact	(longue portée) 7 ou + -1 sur cuirasse ou armure

Les cavaliers ou tout montés qui peuvent être au contact de l'ennemi pendant le tour de jeu ne sont pas considérés “immobiles” car les personnages et leurs montures sont inquiets et tressés, même sans bouger : la pénalité au tir, ou l'impossibilité de tirer, est la même qu'en mouvement.

Les piétons montés (l'infanterie montée, pas la vraie cavalerie) ont -1 pour tirer montés, et ne tirent pas en mouvement (optionnel: parfois en cas d'urgence avec -2).

MOUSQUET à fourquine

Le lourd mousquet à mèche, avec sa fourquine et l'équipement, est encombrant et réduit le mouvement de -4 cm. *Les mousquetaires en tenue assez légère se déplacent donc de 16 cm au maximum.*



Ce mousquet tire à **pied, debout** et **immobile**. Il faut deux tours de jeu immobile debout pour le recharger (*il ne tire qu'une seule fois en trois tours*).

Les mousquets lourds ne peuvent pas tirer sur deux rangs. Un mousquet qui a été en mêlée ne tire plus de la journée.

Le mousquet est peu précis, mais on a +1 à un seul dé des tirs contre un même groupe (on ajoute +1 à un seul dé, qui améliore le résultat). Il est plus efficace de tirer en salve, formés en ordre serré, au commandement d'un gradé.

mousquet à fourquine	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire à pied, immobile, +1 à un seul dé contre un groupe rechargé en deux tours immobile	6 ou +	7 ou +	(8) ou + -1 sur cuirasse ou sur armure
tir en salve au commandement en ordre serré sur un groupe	5 ou +	6 ou +	7 ou + -1 sur cuirasse ou sur armure

Le **tir en salve** ne compte que **contre un groupe** (ou contre des gens en partie protégés par une protection construite en dur). **Les tireurs en salve doivent être au moins trois, déjà formés en ordre serré** (ou répartis sur un rempart ou dans une protection construite en dur).

Optionnel : dans le second tiers du dix-septième siècle, en cas de besoin, des mousquetaires peuvent s'alléger d'une partie de l'équipement et manier leur mousquet lourd sans fourquine. La portée de tir est alors réduite (même tableau que le mousquet allégé page suivant, mais toujours deux tours pour recharger) et le mouvement possible est 20 cm. Le premier rang sans fourquine peut tirer genou en terre, un second rang debout peut tirer par-dessus leur tête.

ARQUEBUSE COURTE,

PÉTRINAL, CARABINE À ÂME LISSE

Les armes à feu assez courtes et légères (*arquebuse courte, pétrinal, carabine de cavalerie à canon lisse*) peuvent tirer à pied ou à cheval.

Les piétons et les cavaliers peuvent tirer ces armes en mouvement avec malus -1 au dé. Les piétons montés doivent tirer immobiles et ont un malus -1.

Ces armes sont rechargées en un tour de jeu immobile.



arquebuse, pétrinal, carabine	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
tire à pied ou monté malus -1 pour tirer en mouvement (infanterie et vraie cavalerie seulement) rechargée en un tour immobile	(courte portée) 5 ou +	(moyenne portée) 6 ou + -1 sur armure 5	(longue portée) 7 ou + -1 sur cuirasse ou armure

ARQUEBUSE LONGUE, CALIVER

L'arquebuse longue est moins lourde mais de moindre portée que le mousquet. Des "manches" ou "ailes" d'arquebusiers, groupes légers de piétons, peuvent évoluer de chaque côté de plus grosses unités.

Cette arquebuse, ou caliver (*mot anglais pour un calibre standardisé*) tire immobile et à pied. *Le tir immobile monté peut être permis avec malus -1.*

arquebuse longue, caliver	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
tire à pied, immobile tir monté immobile possible avec -1 rechargée en un tour immobile	(courte portée) 5 ou +	(moyenne portée) 6 ou + -1 sur armure 5	(longue portée) 7 ou + -1 sur cuirasse ou armure

Le terme "arquebusiers à cheval" peut désigner des piétons montés munis de cette arme qui mettent pied à terre pour combattre, ou des cavaliers armés d'une arquebuse plus courte (voir plus haut) capables de bien combattre à cheval.

Armes peu fréquentes (optionnelles, si on souhaite vraiment dans un scénario)

MOUSQUET ALLÉGÉ & PREMIERS FUSILS

Au dix-septième siècle des mousquets allégés, sans fourquine, arment des dragons (soldats montés qui préfèrent démonter pour se battre). Puis le mousquet sans fourquine remplace le mousquet lourd vers le milieu du siècle. Les premiers fusils à silex sont moins lourds aussi. *Le mouvement du porteur n'est pas ralenti, 20 cm à pied en vêtue légère.*

Il faut être immobile pour tirer. On peut tirer monté si on reste immobile, avec malus -1.

mousquet allégé et sans fourquine premiers fusils à silex	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
tire immobile à pied ou monté <i>tir monté immobile possible avec -1</i> rechargé en un tour immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + <i>-1 sur cuirasse ou armure</i>

Quelques unités de dragons sont de vrais cavaliers, beaucoup sont des piétons montés. Certains dragons ont des arquebuses courtes et maniables (page précédente). La portée des fusils à silex augmente à la fin du dix-septième siècle.

ARMES À FEU RAYÉES

Les armes à feu rayées sont rares et chères. Des artisans allemands en produisent en petit nombre dès le seizième siècle. Peu appréciées pour un usage militaire, elles arment quelques tireurs des armées impériales pendant la guerre de Trente Ans. La précision et la portée sont meilleures que celles des armes à canon lisse mais le rythme de tir est lent.

arme à feu rayée	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire immobile à pied ou monté <i>tir monté immobile possible avec -1</i> rechargé en deux tours immobile	5 ou +	6 ou +	7 ou + <i>-1 sur cuirasse ou armure</i>

Tireurs d'élite : *La capacité de tireur d'élite permet à un personnage de choisir, à chaque tir, entre bonus +1 ou bien viser une cible individuelle dans un groupe. Chaque joueur ou joueuse ne peut avoir qu'un seul tir d'élite par tour de jeu.*

ARBALÈTE LÉGÈRE & ARCS DIVERS

Dans la seconde moitié du seizième siècle on voit encore en Europe des arbalètes légères de chasse, quelques longbows anglais (moins puissants et moins précis qu'au Moyen Âge car les archers ne s'entraînent plus autant) et des arcs traditionnels plus faibles (Finlande, Irlande...)

L'arbalète est rechargée en un tour immobile, les arcs peuvent tirer une fois par tour. Les malus de ces armes contre les cuirasses (*armure 4 ou 4**) ou armures complètes (*armure 5*) s'appliquent à toute portée.

Les arcs ne peuvent pas tirer à longue portée par une ouverture étroite (fenêtre, meurtrière...) il leur faut être en extérieur (mention "ext.")

	0 - 10 cm	10 - 20 cm	
arbalète légère <i>-1 sur armure 5</i> <i>-1 pour tir en mouvement à pied ou monté</i> <i>sauf en arrivant au contact à pied</i>	5 ou +	6 ou +	20 - 30 cm 7 ou +
arc traditionnel de faible puissance <i>-1 sur cuirasse, -2 sur armure 5</i> <i>-1 pour tir en mouvement à pied ou monté</i>	5 ou +	6 ou +	20 - 40 cm 7 ou + ext.

	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
arc longbow tardif <i>tire à pied, immobile</i> <i>-1 sur cuirasse, -2 sur armure 5</i>	5 ou +	6 ou +	7 ou + ext.

D'avantage de précisions dans le document "Tables d'archerie" médiévales.

JAVELOT

Le javelot est toujours utilisé dans certaines contrées d'Europe, à pied ou monté. Il peut même être lancé par des rangs arrières par-dessus des amis, sur les rangs arrière (pas en contact avec des amis) d'un groupe adverse dans une mêlée. Les cavaliers le lancent avec plus d'élan s'ils galopent en ligne droite (*2D6 cm minimum*) vers leur cible juste avant le tir.

javelot	<i>-1 sur armure 5</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm
peut tirer immobile, ou en mouvement, à pied ou monté, sans malus mouvement		6 ou + ext.	
cavalier galope 2D6 cm ligne droite en terrain facile		5 ou + ext.	6 ou + ext.

MÊLÉE (bref rappel de la règle habituelle)

Les combats se font au contact (*socle à socle*). L'arme plus longue frappe avant son ou ses adversaires : *pique > arme longue > arme semi-longue > arme courte > arme très courte > mains nues*. **Lancer 1D6**.

Résultat (1D6+bonus-malus) plus grand que la classe de l'adversaire : tue l'adversaire (*une règle optionnelle évite de s'entretuer*). **Résultat égal à sa classe** : fait reculer de deux pas. **Résultat plus petit** : raté. *Si l'adversaire a une armure plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que l'armure, sinon il ou elle recule*. **Dé naturel de 1** = toujours raté. **Double 6 naturel = 6 et 7** (sauf en désordre). **Triple 6 naturel en mêlée** touche toujours.

LANCE LÉGÈRE OU ESPONTON, DEMI-PIQUE

La lance légère, **arme longue**, peut être maniée à pied ou montée.

Comme les autres armes longues ou semi-longues, elle n'a pas d'avantage de longueur si elle est maniée en intérieur ou pour frapper à travers une ouverture (porte, fenêtre...)



"Le sauvage irlandais", gravure vers 1610.

À pied on peut l'utiliser au deuxième rang pour frapper, par-dessus l'épaule d'un ami, contre un ennemi au contact de celui-ci. Une unité à pied en ordre serré peut même manier des lances sur trois rangs.

...mais si l'ami devant veut les avantages d'une arme à deux mains (épée à deux mains, hache à deux mains, outil lourd) ça empêche les lanciers derrière de frapper.

Un lancier entraîné, immobile à pied, peut recevoir une charge de cavalerie sur la pointe de l'arme, ça lui donne +1 en mêlée (*ce qui annule son -1 de piéton contre cavalier*) sauf s'il était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu.

La lance légère peut aussi être lancée comme un javelot, mais elle sera perdue.

Formation en ordre serré à pied (règle optionnelle)

L'**ordre serré** (OS) est formé au commandement par des soldats entraînés en s'alignant en un tour de jeu sur un personnage **immobile** reconnaissable (gradé, enseigne, ou musicien).

Ci-dessous : ces piquiers bavarois viennent s'aligner sur leur porte-enseigne qui doit rester immobile pendant le tour de jeu. Les deux arquebusiers, à gauche, sont sans doute là pour protéger leur flanc.



On garde ensuite les socles bien serrés. D'autres soldats pourront rejoindre l'unité en route. Les mouvements doivent être commandés par un gradé : colonne par deux 16 cm, colonne plus large ou ligne 12 cm, à reculons ou de côté 8 cm. Un terrain difficile rompt aussitôt l'ordre serré. L'ordre serré est impossible en terrain très difficile.

Les soldats en ordre serré peuvent pivoter (*sur leur socle*) une seule fois par tour de jeu : ceux de classe 2 sans se déplacer, ceux de classe 3 (ou plus) peuvent faire mouvement avant ou après. Pivoter, glisser de deux pas (*la longueur d'un socle de piéton*) en avant ou en arrière ou sur le côté, ou faire passer un seul rang juste devant ou juste derrière l'unité, n'empêche pas de tirer ou de recharger.

L'ordre serré peut être rompu à volonté. Il se rompt aussi si on est attaqué sans pouvoir faire face, ou si on se retrouve à moins de 3 soldats serrés.

HALLEBARDE

Arme longue maniée à pied. *L'avantage de longueur ne s'applique pas en intérieur, ni pour frapper à travers une ouverture, ni en tenant quelque chose de l'autre main.*

Des hallebardes (et lances) peuvent être maniées sur deux rangs (et même trois rangs en ordre serré) *sauf si la personne au premier rang combat avec les avantages d'une arme qu'on fait tourner à deux mains.*

La hallebarde a un **bonus +1 pour frapper un personnage monté** ...*sauf un cavalier qui charge : face à une charge de cavalerie il faut rester immobile, tenir la hallebarde comme une lance et recevoir le cavalier sur la pointe pour avoir le bonus +1 en mêlée (qui annule le malus -1 de piéton contre cavalier) mais ce n'est pas possible si on était au contact de l'ennemi au début du tour de jeu. L'usage de la hallebarde diminue après la fin du seizième siècle.*

BARDICHE, HACHE DE LOCHABER, SPARTH AXE

La bardiche tardive (Europe de l'Est), la hache de Lochaber (Écosse) et la sparr axe (Irlande) sont des armes **longues** ou **semi-longues** maniées à pied.

Une classification exacte de toutes les variantes est difficile et sans doute pas indispensable.

Celles à **long** manche suivent les règles des hallebardes (*voir plus haut*).

Les **semi-longues** sont plutôt maniées comme des armes à deux mains lourdes (*ci-dessous*).

Gravure : streltsy russes armés de bardiches.

ÉPÉE À DEUX MAINS, ESPADON, HACHE À DEUX MAINS...

De lourdes armes **semi-longues** sont maniées à pied encore au seizième siècle, et plus tard dans certaines contrées d'Europe. Elle ont un **bonus +1 en mêlée** pour leur poids si on peut faire de large gestes, ce qui n'est guère possible en intérieur ou en ordre serré.

Cet avantage empêche les gens derrière de frapper par-dessus avec une lance ou une hallebarde. Néanmoins certaines haches munies d'une forte pointe peuvent être tenues contre une charge de cavalerie, immobile sans grands gestes.



PIQUE

Arme très longue maniée par des unités à pied formées en ordre serré, la pique frappe avant toutes les armes blanches.

Un piquier qui a été au contact de l'ennemi au tour de jeu précédent sans être en ordre serré perd son avantage de longueur et prend son arme courte (*il lui faudra s'éloigner un tour pour retrouver l'avantage*).

Une unité en ordre serré (OS) combat avec tous ses rangs de piquiers, frappant en même temps les uns à travers les autres contre l'ennemi en contact avec son premier rang.

Les piquiers immobiles reçoivent les charges de cavalerie avec bonus +1 pour frapper (*cela annule leur -1 de piéton contre cavalier*) *sauf s'ils étaient au contact d'un ennemi au début du tour de jeu.*

Une unité en ordre serré peut combattre de plusieurs côtés ou en carré ...si les gens contactés ont le temps de pivoter pour faire face. Attention aux attaques de flanc : les soldats en ordre serré ne peuvent pivoter qu'une fois par tour de jeu (voir la règle sur l'ordre serré). S'ils ne peuvent le faire à temps, seuls ceux au contact de l'ennemi peuvent utiliser leur pique et seulement au premier tour de mêlée, l'ordre serré de toute l'unité est rompu et elle est en désordre.

Ceci s'applique aussi aux piquiers japonais de la même époque.

Limitations des armes semi-longues ou longues

Le bonus +1 de poids des armes lourdes semi-longues, et l'avantage de longueur des armes semi-longues et longues, disparaissent en intérieur, ou pour frapper à travers une ouverture étroite, ou en tenant quelque chose de l'autre main, ou en grim pant... on suppose que les gens font des gestes moins amples comme avec une arme courte, ou prennent leur arme courte à la place.

Les armes lourdes utilisées en faisant de grands mouvements (*épée à deux mains, hache à deux mains, bardiche semi-longue, Lochaber semi-longue...*) perdent aussi ces avantages en ordre serré, ou si on veut laisser un ami du deuxième rang frapper avec une lance ou hallebarde (ou équivalent) par-dessus la personne qui les utilise.

...On peut aussi ignorer les armes peu fréquentes pour jouer plus simplement.

Cavalerie & piétons montés

Un cavalier a +1 en mêlée pour frapper un piéton ou piéton monté
(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier).

Un piéton, ou un piéton monté, a -1 pour frapper un cavalier
(sauf en terrain très difficile pour le cavalier).

Les piétons montés, ou infanterie montée, ne sont pas de vrais cavaliers, n'étant pas entraînés à se battre à cheval ou montant un cheval de faible qualité. Ils ne chargent pas. Ce n'est pas de la cavalerie inférieure, c'est de l'infanterie avec moyen de transport. Ils n'ont pas d'avantage en mêlée contre les piétons.

Les piétons montés ont -1 pour tirer immobiles montés (si leur arme le permet). En principe ils ne tirent jamais en mouvement monté, mais (optionnel) en cas d'urgence ils peuvent tenter de tirer très maladroitement avec malus -2.

Les cavaliers ou autres montés qui risquent d'être contactés par l'ennemi pendant le tour de jeu ne sont pas considérés "immobiles" pour tirer (même en restant sur place, l'approche de l'adversaire inquiète leurs montures) ils ont la pénalité (ou impossibilité) de tir en mouvement. Néanmoins ils peuvent tenter de recharger, ce sera effectif si le contact n'a pas lieu durant le tour de jeu.

LANCE LOURDE DE CAVALERIE

La lance lourde est une **arme longue**, héritière de la lance couchée des chevaliers médiévaux. Elle est encore utilisée pour charger par quelques cavaliers très lourds entraînés à cela (demi-lanciers en armure 4*, cuirassiers-lanciers en armure 5).

Elle a un bonus +1 de charge, en plus du bonus +1 de charge de cavalerie (et en plus du bonus éventuel de cavalier contre piéton, ce qui fait +3 contre l'infanterie ...mais à une époque où les tirs d'arme à feu de près percent assez bien les armures avant d'arriver).

Elle ne sert que pour charger. Un cavalier avec une lance lourde au contact de l'ennemi sans avoir chargé doit la lâcher pour manier son épée, elle est alors perdue.

Une lance lourde peut être recoupée en un tour de jeu par un personnage à pied, elle devient alors une lance légère.

CHARGE DE CAVALERIE (rappels pour éviter des âneries à cheval)

La charge de cavalerie donne un **bonus +1 en mêlée**. Ce bonus ne compte que si on fait au moins 2D6 cm en ligne droite avant le contact (c'est rarement utile de tester ça ; et on ne peut pas changer d'avis après). La charge est impossible en terrain difficile pour les chevaux.

Un cavalier ou une cavalière qui était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu n'a plus de bonus de charge. On ne peut pas bénéficier du bonus de charge deux tours de suite (on préfère souvent quitter la mêlée après une charge pour se regrouper plus loin, et revenir en chargeant à nouveau lors d'un tour de jeu suivant).

Un cavalier ou cavalière qui charge indique vers quel ennemi ou groupe. Les ennemis visés par la charge peuvent se déplacer ou pas ; d'autres adversaires proches peuvent s'interposer ou s'intercaler pour subir la charge à leur place. Exemple : des tireurs à pied peuvent aller derrière des hallebardiers, ou ceux-ci passer juste devant eux (s'ils ne font pas plus de deux pas, leur longueur de socle, ils sont encore considérés immobiles).

Des cavaliers ou cavalières victimes de tir avant le contact peuvent être remplacé-es dans ce combat par d'autres qui les suivaient derrière, mais sans le bonus de charge (car cette chute gêne leur passage).

Un piéton (entraîné à cela) **qui reçoit immobile la charge d'un cavalier sur la pointe** de sa pique, lance, hallebarde (ou bardiche, Lochaber, etc.) a +1 en mêlée (qui annule le -1 de piéton contre cavalier) sauf s'il était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu.

Un cavalier ou cavalière qui charge ne peut être frappé-e pendant le tour de jeu que par le personnage contacté ; et/ou par des piétons derrière ce personnage (à pied) avec des armes d'hast longues ou mi-longues ; et/ou par des cavaliers ennemis qui contre-chargent.

Les autres ennemis n'ont pas le temps d'attaquer le cavalier ou la cavalière qui charge. Il est interdit de venir l'entourer pendant le tour de jeu, il faut attendre le tour suivant, s'il ou elle reste là.

Un personnage attaqué par un cavalier ou par une cavalière qui charge ne peut être frappé, pendant le tour de jeu, que par d'autres montés (d'autres piétons ne peuvent pas frapper la même personne pendant le même tour de jeu, la charge les bousculerait aussi même s'ils étaient en contact).

MÊLÉE (rappel de la règle générique)

Les combats se font au contact (*socle à socle*). Le personnage qui a l'arme la plus longue (*en catégorie d'arme, pas en miniature*) frappe avant son ou ses adversaires, sinon c'est simultanément :

pique > arme longue > arme semi-longue > arme courte > arme très courte > mains nues

Chaque personnage ou unité a l'arme adaptée à sa fonction. Chaque soldat ou guerrier a aussi une arme courte (*épée, rapière...*) et la plupart des civils ont un couteau ou un outil.

Pour les duels formels, à pied, entre nobles personnages, on admet souvent que leurs armes courtes (*épées ou rapières*) sont utilisées, quoi que tiennent les figurines.

Les personnages **classe 2** et/ou avec **outil** ou **arme improvisée**, ou qui frappent à **mains nues**, ont -1 au dé en mêlée. La frappe à mains nues n'est pas mortelle, la victime touchée reste assommée un tour de jeu.

QUELQUES LIMITATIONS

Les **armes semi-longues, armes longues, et piques**, n'ont pas d'avantage de longueur à l'intérieur d'un bâtiment (*sauf très large église, halle ou grange, etc.*) ni pour attaquer en venant de l'extérieur ; les armes lourdes à deux mains (*épée à deux mains, hache à deux mains, etc.*) n'ont pas de bonus de poids dans ces situations. On suppose que le personnage a moins d'allonge ou utilise son arme courte.

Un **lancier ou hallebardier au deuxième rang** peut frapper par-dessus l'épaule d'un ami du premier rang (*sauf si cet ami brandit une épée à deux mains ou hache à deux mains ou outil lourd, car on ne peut pas frapper à travers ses moulinets ; mais cet ami peut limiter ses gestes en perdant l'avantage de longueur et/ou le bonus de poids ; ces armes à deux mains ne peuvent pas non plus être maniées depuis un deuxième rang*).

Un **lancier, hallebardier ou piquier au troisième rang** ne frappe par-dessus ses amis que si l'unité est formée en **ordre serré** (*il faut un bon entraînement ; la pique peut avoir davantage de rangs*). La **pique** perd son avantage de longueur si elle était au contact d'un ennemi au tour précédent, à moins d'être en ordre serré.



Combat autour d'un muret bas. Les piétons ont +1 au dé en mêlée pour frapper un ennemi qui les attaque à travers cet obstacle linéaire (mais si un ennemi avance jusqu'au contact du muret pour tirer juste par-dessus, il n'y a pas de protection contre ce tir).

Résolution des combats au contact en mêlée

On résout les combats au contact, un par un. On lance **1D6** (*un dé à six faces*) pour chaque personnage qui frappe. Si plusieurs ennemis sont en contact, il faut dire sur lequel on frappe.

Résultat total (1D6 + bonus – malus s'il y en a) **plus grand que la classe** de l'adversaire : cet adversaire est hors de combat (*retiré du jeu, "tué"*).

Résultat total **égal à la classe de l'adversaire** : l'adversaire recule (*de "deux pas" = la longueur de son socle ; si c'est impossible ce personnage est tué ou se rend*).

Résultat total **plus petit que sa classe** : coup raté.

Si l'adversaire a une **armure plus grande que sa classe**, il faut aussi avoir fait **plus que son armure** pour toucher, sinon cet adversaire recule de deux pas.

Dé naturel = 1, toujours raté (*même avec des bonus*). **Double 6 naturel = 6 et 7** (*sauf désordre*). **Triple 6 naturel en mêlée** touche toujours (*même avec des malus*).

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, la plus forte classe l'emporte ; si même classe, la plus forte armure ; si même classe et armure, le plus fort dé naturel lancé pour leur combat ; si c'était aussi égal, c'est le plus fort total de leurs bonus-malus.

Voir la règle générique pages 25-31 pour davantage de précisions sur la résolution de la mêlée.



Une escouade d'une dizaine d'Espagnols regroupés en ordre lâche : officiers en cuirasse avec épée, hallebardiers légers ou en cuirasse, deux ou trois tireurs, un porte-enseigne...

C'est facile à manier, et suffisant pour gêner le passage de petites bandes adverses : les hallebardes sont des armes longues qui impressionnent autant les piétons que les cavaliers ; les mousquets isolés ou les arquebuses, juste derrière, peuvent tirer par-dessus l'épaule du premier rang tant que celui-ci n'est pas au contact de l'ennemi (mais les mousquets lourds ne tirent pas sur deux rangs).

SUGGESTIONS TACTIQUES ET RÔLISTES

Les conflits de cette période peuvent inspirer toutes sortes de scénarios d'aventures, enquêtes, escarmouches entre petites troupes. On peut se limiter aux armes les plus courantes, puis, avec l'habitude du jeu et selon le contexte, ajouter de la variété.

La tactique de combat, même en petites escarmouches, repose surtout sur le complément entre les armes à feu (mousquets, arquebuses, pistolets) et les armes de mêlée longues (hallebardes, lances de cavalerie) ou très longues (piques).

Les mousquets tirent à distance mais sont encombrants et longs à recharger, il est important de bien les positionner. Les arquebuses longues se rechargent plus vite mais doivent aussi rester immobiles. Les arquebuses courtes, plus maniables, sont utiles pour des actions mouvementées aux mains de piétons légers ou de cavaliers qui se déplacent pour échanger des tirs. Les pistolets, utilisés à courte portée ou au contact, complètent cet arsenal pour les quelques personnages qui peuvent en posséder.

On admet souvent que le personnage de chaque joueur ou joueuse sait très bien se battre (*classe 5*) et survit à sa première blessure (*voir cadre plus bas*). D'autres membres d'une troupe peuvent avoir divers avantages ou compétences. L'esprit de l'aventure est de manier tout ce monde au mieux de leurs capacités. Le chef ou la cheffe de la troupe préfère parfois attendre que la situation l'exige pour s'engager en personne dans la bagarre. De loin on ne risque pas grand'chose, mais près de l'ennemi les pertes tombent très vite !

Pour s'y retrouver rapidement pendant le jeu, on admet qu'une fourquine tenue par une figurine indique un mousquet lourd, différent des arquebuses et des autres armes à feu plus légères.

Les fiches et tableaux sont compatibles avec les autres extensions de la règle Argad, on peut mélanger des contextes historiques ou combattre des créatures fantastiques.

BLESSURES : Un personnage touché au tir ou en mêlée est normalement retiré du jeu, mais dans certains cas (*PNJ important dont la survie ou le témoignage seront utiles, ou fidèle compagnon d'un chef, etc.*) on peut supposer que la personne est évanouie, et la transporter ou tenter de la soigner. Au moment des soins on lance un 1D6 :

On peut supposer que la santé d'un personnage est égale à sa classe. Résultat du dé plus petit que sa santé : encore vivant, et guérira plus tard. Résultat égal à sa santé : guérira mais garde des séquelles (à tirer au sort). Résultat plus grand que sa santé : mort ou morte, sans avoir pu parler. Si un soigneur qualifié (médecin, chirurgien, herboriste, rebouteux...) est au contact du blessé, bonus +1 à la santé pour ce test. Si les conditions d'hygiène sont médiocres (soins sur le champ de bataille...) malus -1 à la santé pour ce test. Les séquelles peuvent être décidées selon la localisation de la blessure (sur 1D12) et/ou tirées au sort (handicap, ou perte définitive d'un point de santé, etc.)

On admet souvent qu'un personnage qui représente un joueur ou une joueuse a "deux points de vie" et survit à sa première blessure. On peut se faire soigner après cette seule blessure (même procédure y compris pour les séquelles). La guérison n'intervient pas le jour même. En cas d'échec on pourra trouver un meilleur médecin après l'aventure.



La caracole, une tactique de cavalerie : des cavaliers passent à courte portée de l'ennemi, tirent en mouvement avec pistolet ou arquebuse, s'éloignent aussitôt, s'arrêtent plus loin un tour de jeu pour recharger, puis repassent au tour suivant...

C'est risqué si l'ennemi attend sur place et riposte (le tir en mouvement est moins efficace que le tir immobile) mais c'est une vraie nuisance contre un adversaire qui a peu de tireurs, ou qui marche plus lentement sans avoir le temps de recharger.

Reproduire cette tactique sur la table de jeu aide à mieux comprendre le système de mouvement simultané, qui convient parfaitement pour simuler ces actions rapides.

Peinture des figurines et décors E.M., P.M., D.F.



La capture de prisonniers importants à échanger contre rançon, pour s'enrichir ou pour les garder comme otages, est une ancienne habitude souvent pratiquée. Cela peut inspirer des missions, vouloir capturer quelqu'un, ou tenter de le libérer ; et ça peut sauver momentanément la vie d'un personnage trop entouré d'ennemis.

Peinture des figurines et décors E.M., E.A., P.M.

FRAPPE EXCEPTIONNELLE : *La belle escrime est à la mode. D'excellents escrimeurs, très rapides, peuvent avoir un avantage, ou progresser après des parties, avec de l'entraînement ou en faisant des exploits. Ça doit rester rare.*

- manier une rapière et une dague : si la rapière rate, le personnage tente aussitôt de frapper de sa dague (arme très courte).*
- tenter de frapper deux fois (lancer 2D6) avec épée ou dague contre un seul ennemi, seul le meilleur dé peut toucher.*
- frapper deux fois (lancer 2D6) avec épée ou dague contre un ou plusieurs ennemis, chaque dé peut toucher.*
- et/ou frapper à l'épée en même temps que les armes semi-longues, ou au couteau en même temps que les épées (un seul dé).*

Des héros très exceptionnels de roman (Cyrano, D'Artagnan...) frappent trois fois (lancer 3D6) à l'épée contre un ou plusieurs ennemis, chaque dé peut toucher.

Ancienne gravure : D'Artagnan et les Trois mousquetaires

Par ailleurs, un rare personnage très costaud (avec une figurine imposante) peut avoir +1 au dé pour frapper à pied. En principe on ne peut pas être à la fois "très rapide" et "très costaud".



UN PEU DE SURNATUREL *en contexte historique*

Que ça soit vrai, ou une illusion, ou un rêve, les personnages croient au surnaturel et à la sorcellerie.



Ce fantôme décapité est-il un vrai fantôme ? Le personnage joueur est-il en train de rêver cela la nuit d'une aventure ? Ou est-ce un brigand ou un farceur costumé pour faire peur aux gens ? On le saura peut-être (ou pas) si on ose l'approcher...



On croit voir une sorcière s'envoler sur son balai ! Est-ce réel ? Il y a sans doute un malus -1 pour tirer sur une créature en vol, peut-être encore -1 si elle a une protection magique...

PIQUES ET MOUSQUETS

Au-delà des petites escarmouches, les batailles de la période opposent des unités d'infanterie armées de mousquets ou de piques, en ordre serré (OS). On peut créer une impression réduite de ces manœuvres avec peu de figurines et la même règle de combat. *Les personnages combattent encore un par un, chaque figurine représente toujours une personne, mais ces unités savent se former et marcher en ordre serré comme dans les grandes batailles.*

À gauche de l'image : les piquiers en ordre serré peuvent frapper sur plusieurs rangs à la fois (mais s'ils ne sont pas en ordre serré, seul le premier rang peut frapper, et seulement au premier tour de contact, ensuite ils doivent se battre à l'épée).



À droite : les mousquets lourds tirant en salve, en ordre serré, au commandement d'un gradé, sont plus efficaces qu'individuellement (dans tous les cas ils ne peuvent tirer que sur un rang).

Sans tirer en salve ils doivent faire 6 pour toucher à courte portée, 7 à moyenne portée, 8 à longue portée ; mais s'ils tirent sur un groupe on rajoute +1 au résultat d'un seul des dés de ce tir (par exemple pour transformer un 5 en 6, pas plus d'une fois par joueur par tour de jeu).

Pour tirer en salve au commandement d'un officier, en ordre serré (ou depuis une fortification) ils doivent faire 5 ou 6 pour toucher à courte portée, 6 à moyenne portée, 7 à longue portée (comme la plupart des autres armes, mais ils tirent plus loin que d'autres, c'est ainsi qu'ils sont utiles).

Voir page suivante la règle de formation, mouvement et manœuvre de l'ordre serré.

SUGGESTION TACTIQUE AVANCÉE : UNITÉS EN ORDRE SERRÉ (OS)

La règle optionnelle sur l'ordre serré (OS) simule de plus grosses manœuvres avec peu de figurines, sans changer de système de jeu (*on combat toujours un par un, et les autres personnages peuvent évoluer individuellement ou en groupes lâches près de ces unités et les combattre normalement*). Les tirs de **mousquets** lourds en salve sont plus meurtriers. La **pique**, utilisée à l'origine de manière offensive, prend aussi un rôle défensif surtout contre la cavalerie.

FORMATION EN ORDRE SERRÉ À PIED (règle optionnelle, unités de trois soldats minimum, pages 43-44 de la règle générique)

L'ordre serré se forme au commandement d'un gradé, en s'alignant en un tour de jeu sur un personnage **immobile** reconnaissable (gradé, enseigne, ou musicien). Il est rompu à volonté, ou en marchant en terrain difficile, ou attaqué sans faire face, ou à moins de 3 soldats.

Mouvement à pied en OS (sur ordre d'un gradé) : colonne par deux 16 cm, colonne plus large ou en ligne 12 cm, à reculons ou de côté 8 cm. Pour de très grosses unités on peut admettre 16 cm en colonne par trois. Marcher en terrain difficile rompt aussitôt l'ordre serré. L'ordre serré est impossible en terrain très difficile.

Les soldats en ordre serré peuvent **pivoter** (sur leur socle) **une seule fois par tour de jeu** : ceux de classe 2 doivent rester sur place s'ils pivotent dans le tour de jeu, ceux de classe 3 (et plus) peuvent faire mouvement avant ou après. Une unité peut faire deux pas (une longueur de socle) ou amener un seul rang devant ou derrière les autres. Pivoter, glisser de deux pas (la longueur d'un socle de piéton) ou faire passer un seul des rangs juste devant ou juste derrière l'unité n'empêche pas de tirer ou de recharger des armes à feu : s'il y a deux ou trois rangs de mousquets lourds seul le premier rang peut tirer, mais il est permis d'inverser un seul rang à chaque tour de jeu pour recharger (en étant encore considéré "immobile").

Ci-dessous : une petite colonne de piquiers impériaux, accompagnés par d'autres personnages, marche vers la gauche de l'image (dans le sens de la flèche) en deux files serrées. Des cavaliers ennemis sont apparus près du village... Image suivante : chaque piquier fait un 1/4 de tour (chaque figurine pivote sur son socle). La colonne devient une double ligne face aux cavaliers. Ce qui se passe ensuite va se décider entre les joueurs (car les mouvements sont simultanés).



Si les cavaliers chargent, ils affronteront les deux rangs de piques (armes très longues) et les piquiers s'ils restent immobiles auront +1 en mêlée (ce qui annule le -1 piéton contre cavalier) contre la charge de cavalerie. Les cavaliers peuvent préférer approcher et tirer au pistolet à courte portée sans venir au contact.

À un tour suivant, si les piquiers disent pivoter à nouveau pour repasser en colonne et reprendre leur marche, les cavaliers peuvent menacer de les charger aussitôt. L'ordre serré ne peut pivoter deux fois dans le même tour de jeu, seuls les soldats contactés feraient face, ayant bougé et rompant toute la formation... Tant que les cavaliers sont présents, les piquiers n'ont donc pas d'autre choix que rester là (ou se déplacer lentement en ligne).



BUDGET (optionnel). Le calcul du budget est rarement utilisé et il est arbitraire, on ne cherche pas une égalité réelle, le but du jeu n'est pas de préparer des listes d'armée compétitives. Ce coût de base ne tient pas compte des différences de développement technologique, s'il y en a on peut doubler ou tripler la plus avancée.

Le **coût de base** est égal à la classe du personnage. Un **officier**, un **sergent**, un **musicien**, coûte deux fois sa classe. Un **tireur d'élite** (rare) coûte trois fois sa classe. Un **cavalier** sur monture de guerre coûte deux fois sa classe. Et donc, un cavalier gradé ou musicien coûte trois fois sa classe.

Pistolet 4 points. **Arquebuse** courte ou longue, caliver, 4 points. **Mousquet à fourquine** 6 points. **Mousquet allégé ou premier fusil** 6 points. **Arme à feu rayée** 10 points.

Lance légère 2 points. **Hallebarde** 3 points. **Bardiche ou Lochaber semi-longue** 2 points, **longue** 3 points. **Sparth axe** 2 points. **Lance lourde de cavalerie** 3 points.

Pique 2 points (entraînement à l'ordre serré inclus). **Épée à deux mains ou hache à deux mains** 2 points. **Outil semi-long** 1/2 point, **semi-long et lourd** 1 point.

Armure 4 1 pt. **Armure 4*** 2 pts. **Armure 5** 3 pts. **Arbalète légère** 2 pts, **arc faible** 2 pts, **arc long** 4 pts, **javelots** 1 pt les 3 (seulement deux si on a aussi une lance).

Tous les combattants classe 3 et plus ont une **arme courte** gratuite (*épée, rapière, hachette, masse, ou équivalent*) même si elle n'est pas visible sur la figurine. Les villageois et civils ont souvent une **arme très courte** gratuite (*couteau*) ou un outil court, gratuit.

Cheval de bât : 2 points. **Cheval de guerre** de réserve : coût de la classe de l'éventuel cavalier (*sur un cheval de moindre valeur on est réduit à la classe de la monture*).

TIR DE CES ARMES À FEU SUR LE CUIR DES GRANDES CRÉATURES FANTASTIQUES

La règle Argad historique est compatible avec les extensions fantasy : on peut tirer au mousquet sur des Ogres ou sur des Trolls, des Gobelins peuvent peut-être se procurer des arquebuses courtes... La peau épaisse ou la couche de gras de certains gros monstres améliore leur armure, on appelle ça la protection **cuir** (peau épaisse) + **armure** (s'il y en a) ou l'**équivalent armure**. Cette protection de ces monstres est indiquée dans les suppléments fantasy.

Pour simplifier, quand c'est plus grand qu'une armure 5, à chaque niveau d'armure plus élevé que 5 on ajoute un **malus -1** au tir de toute arme. Pour éviter de recalculer pendant le jeu voici un tableau récapitulatif du résultat à obtenir pour toucher. Les armes à poudre noire sont dangereuses à courte portée.

	<i>portée</i>	<i>équivalent cuir + armure = 4</i>	<i>équivalent cuir + armure = 5</i>	<i>équivalent cuir + armure = 6</i>	<i>équivalent cuir + armure = 7</i>
pistolet	<i>courte</i> 0 - 10 cm	5 ou +	6 ou + (5 ou + au contact)	7 ou + (6 ou + au contact)	8 ou + (7 ou + au contact)
	<i>longue</i> 10 - 20 cm	8 ou +	8 ou +	9 ou +	10 ou +
arquebuse courte, pétrinal, carabine lisse	<i>courte</i> 0 - 10 cm	5 ou +	5 ou +	6 ou +	7 ou +
	<i>moyenne</i> 10 - 20 cm	6 ou +	7 ou +	8 ou +	9 ou +
	<i>longue</i> 20 - 40 cm	8 ou +	8 ou +	9 ou +	10 ou +
mousquet à fourquine en bleu : salve sur un groupe au commandement	<i>courte</i> 0 - 20 cm	6 ou + / 5 ou +	6 ou + / 5 ou +	7 ou + / 6 ou +	8 ou + / 7 ou +
	<i>moyenne</i> 20 - 40 cm	7 ou + / 6 ou +	7 ou + / 6 ou +	8 ou + / 7 ou +	9 ou + / 8 ou +
	<i>longue</i> 40 - 60 cm	9 ou + / 8 ou +	9 ou + / 8 ou +	10 ou + / 9 ou +	11 ou + / 10 ou +
arquebuse longue, caliver, mousquet allégé de dragon, premiers fusils (XVII^e s.)	<i>courte</i> 0 - 20 cm	5 ou +	5 ou +	6 ou +	7 ou +
	<i>moyenne</i> 20 - 30 cm	6 ou +	7 ou + / 6 ou +	8 ou + / 7 ou +	9 ou + / 8 ou +
	<i>longue</i> 30 - 40 cm	8 ou +	8 ou +	9 ou +	10 ou +

« Argad ! »

DU MILIEU DU XVI^{ÈME} SIÈCLE AU MILIEU DU XVII^{ÈME} SIÈCLE

fiche résumée, mise à jour avril 2025

MOUVEMENT	vêtue légère	lourd ou encombré : cuirasse et/ou mousquet	demi-armure 4* (demi-lancier)	armure 5 (armure complète)	dés de lenteur	<p>En terrain difficile le mouvement possible est diminué par le résultat d'un ou deux dés (les "dés de lenteur") en centimètres.</p> <p>En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, puis diminué par ce(s) dé(s).</p> <p>Si le dé de lenteur (à pied) fait 6, ou si les dés de lenteur (montés) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile : bloqué pendant tout le tour de jeu.</p>
piéton	20 cm	16 cm	(démonté) 16 cm	(démonté) 12 cm	-1D6 cm	
cavalier	40 cm	(cuirasse) 40 cm	36 cm	32 cm	-2D6 cm	
piéton monté, dragon	36 cm	36 cm	—	—	-2D6 cm	
personnage monté sur cheval de ferme ou de poste : 36 cm					-2D6 cm	

Soldats à pied en **ordre serré** : colonne par deux 16 cm, plus large ou ligne 12 cm, de côté ou à reculons 8 cm (la capacité de manœuvre dépend de la classe, voir la règle générique).

TERRAIN	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre le tir	cachés (et on ne peut pas leur tirer dessus)
broussailles, cultures hautes	difficile (-1D6 cm)	difficile (-2 D6 cm)		-1 sur des piétons	si accroupis immobiles sans rien faire
forêt assez dense	difficile (-1D6 cm)	très difficile (½ mouvement -2D6 cm)		-1 si moins de 10 cm	si plus de 10 cm d'épaisseur de forêt
forêt très ouverte, verger	facile (sauf en OS)	difficile (-2 D6 cm)		-1 contre piétons isolés	si plus de 20 cm d'épaisseur de forêt ouverte

TIR		rechargé en	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
pistolet	<i>pas de malus -1 contre armure au contact malus -1 pour tir en mouvement, sauf au contact à pied</i>	un tour immobile	5 - 6 -1 sur armure 5 sauf au contact	7 -1 sur armure 4, 5	—
arquebuse assez courte ou pétrinal, carabine lisse	<i>les piétons et les cavaliers (mais pas les piétons montés) peuvent tirer en mouvement avec malus -1</i>	un tour immobile	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5

arquebuse longue, caliver	tire à pied, immobile	rechargée en	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
		un tour immobile	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5

mousquet à fourquine	tire à pied, immobile +1 à un seul dé lors de tir(s) à volonté sur un groupe (sauf salve) tir en salve au commandement en ordre serré sur un groupe	rechargé en	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
		2 tours immobile	6	7	(8) -1 sur armure 4, 5
			5 - 6	6	7 -1 sur armure 4, 5

Recharger un **pistolet** ou une **arquebuse** prend un tour de jeu, on ne tire que tous les deux tours. Recharger un **mousquet** prend deux tours (on ne tire que tous les trois tours). On ne peut pas tirer (sauf pistolet) si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu. Le **pistolet** n'a pas de malus mouvement ni armure pour tirer au contact **à pied**. Le **tir en salve** se fait en ordre serré (ou répartis dans une construction) au commandement. Un mousquet à mèche qui a été au contact de l'ennemi ne tire plus de la journée. Les **piétons montés** ont -1 pour tirer immobiles montés (si leur arme le permet) et, en principe, ne tirent pas en mouvement monté (ou exceptionnellement, avec malus -2). Les **cavaliers et autres montés qui risquent d'être contactés par l'ennemi** pendant le tour de jeu ne sont pas vraiment "immobiles" (même en restant sur place, l'approche de l'adversaire les stresse et inquiète leurs montures). Ils ont la même pénalité (ou impossibilité) que pour tirer en mouvement. Mais ils peuvent tenter de recharger.

FACTEURS TACTIQUES (MALUS) DE TIR

Malus à cause du terrain

Les malus dûs au terrain ne s'ajoutent pas entre eux

tir contre piéton(s) visibles à couvert : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart... ou contre un nageur dans l'eau, ou à travers moins de 10 cm de forêt (sauf montés en lisière)	- 1
ou tir contre piéton apparaissant à peine derrière une meurtrière étroite et solide	- 2

Malus à cause de la cible

Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2

tir à certaines portées d'arme à feu (<i>voir tables de tir</i>) contre ennemi en cuirasse ou armure (armure 4, 4*, ou 5)	- 1
tir sur cible "furtive" (<i>qu'on voit passer, mais qui est cachée ou au contact d'amis du tireur en début ET en fin de mouvement</i>)	- 1

Malus à cause du tireur

Les malus d'une même case (avec mention ou, et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux

piéton ou cavalier tirant en mouvement au pistolet (<i>ce malus ne s'applique pas au contact à pied ou juste avant contact à pied</i>) ou piéton ou cavalier tirant en mouvement à l'arquebuse courte (<i>ou pétrinal, carabine à canon lisse</i>) <i>et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin)</i>	- 1
piéton monté tirant immobile, ou cavalier avec mousquet allégé immobile (<i>ne tirent normalement pas en mouvement monté</i>) <i>et/ou classe 1 ou 2 avec arme à feu</i>	- 1

FACTEURS TACTIQUES (BONUS OU MALUS) DE MÊLEE

arme improvisée , outil, outil agricole, gourdin, crosse d'arme à feu <i>et/ou</i> personnage classe 2	- 1	outil lourd manié à deux mains : - 1 + 1 = 0
arme à deux mains lourde (épée, hache, bardiche) maniée à deux mains à pied (<i>sauf en intérieur ou en ordre serré</i>)	+ 1	
piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (<i>haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc.</i>)	+ 1	
frappe contre un ennemi placé plus haut que soi (<i>pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc.</i>)	- 1	
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté (<i>sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier</i>)	+ 1	
piéton contre cavalier (<i>sauf en terrain très difficile pour le cavalier</i>) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1	
piéton avec hallebarde contre tout monté (<i>sauf contre cavalier qui charge, voir dernière ligne</i>)	+ 1	
cavalier qui "charge" contre tout ennemi (<i>la cavalerie ne peut pas charger en terrains difficiles</i>)	+ 1	
+ cavalier entraîné pour cela qui "charge" avec une lance lourde couchée	+ 1 supplémentaire	
soldat à pied immobile avec lance, pique, esparton, hallebarde, bardiche , etc. contre cavalier qui le "charge" (<i>sauf si ce piéton était au contact de l'ennemi au début du tour de jeu</i>)	+ 1	

La **pique** frappe avant les autres armes blanches, mais si on n'est pas formé en **ordre serré** il faut combattre à l'épée (arme courte) après le premier tour de mêlée.